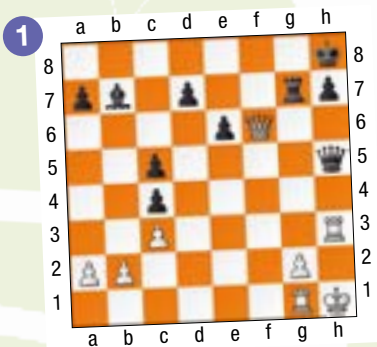


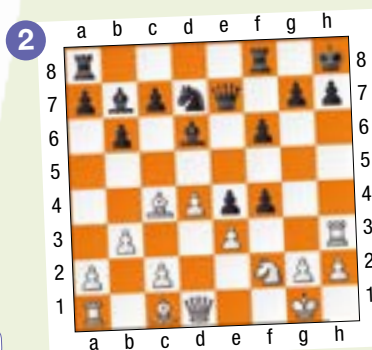
Essaie de jouer aussi bien que Camille Ginovart, la championne de l'Union Européenne des moins de 10 ans.

Championnat du monde des moins de 8 ans face à la Moldave Pruteanu. Les Noirs matent en un coup. Facile.



Ta solution :

Interclubs bretons face à Jacques Ollivier (1910). Les Blancs jouent et matent en deux coups.



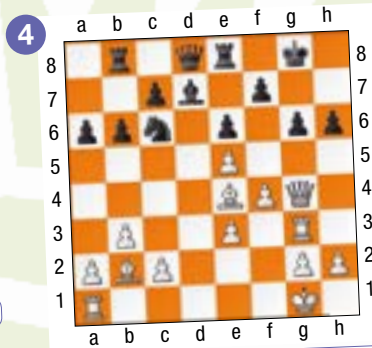
Ta solution :

Open de Guingamp face à Briac Denizet. L'artillerie lourde des Blancs fait parler la poudre. Mat en 5 coups sur la meilleure défense noire.



Ta solution :

Championnat d'Europe des moins de 8 ans face à la Lituanienne Perminaitė. Les Blancs opèrent une démolition en règle du roque noir.



Ta solution :

partie commentée p.2

Lasker Emanuel - Bauer Johann

exercices

- p.3 Niveau 1 Parcours du Pion
- p.4 Niveau 2 Parcours du Cavalier
- p.5 Niveau 3 Parcours du Fou
- p.6 Niveau 4 Parcours de la Tour
- p.7 Niveau 5 Parcours de la Dame

Camille Ginovart

marche sur la Breizh

« J'adore faire des blagues ! » Le rire est enjoué et les yeux pétillent de malice. A 10 ans, Camille Ginovart est une fillette pleine de vie. Mais dès qu'elle s'assoit derrière un échiquier, elle retrouve immédiatement son sérieux et un regard de tueuse.



Camille est championne de l'Union Européenne des moins de 10 ans. Fin août, elle tentera de conserver son titre en République Tchèque. La jeune Bretonne n'en est pas à son premier titre. En 2012, elle a décroché à Nîmes celui de championne de France petite-poussine. Un titre qui lui a permis de représenter la France aux championnats d'Europe à Prague et à ceux du monde en Slovaquie.

Camille a découvert les échecs à l'âge de 6 ans. Motivée par les succès de son grand frère Axel, plus âgé de quatre ans. « Je voulais gagner autant de coupes que lui ! ». Ses parents lui apprennent la marche des pièces, et son grand frère l'emmène au club de Guingamp. Quelques mois plus tard, elle remporte sa première coupe en devenant vice-championne des Côtes d'Armor. Dans la foulée, une 3^e place au championnat de Bretagne la qualifie pour ses premiers championnats de France à Montluçon. Elle les a tous faits depuis et en est déjà à quatre participations.

Camille délaisse parfois l'échiquier pour le dojo et le terrain de foot, puisqu'elle est ceinture verte au judo et a tapé dans le ballon au sein d'un club pendant plusieurs années. Virtuose musicale, elle touche également au violoncelle, au saxo, au piano, à la harpe, et même à la batterie.

Mais sa passion première reste les échecs. Elle travaille dur avec son entraîneur, le MI Kevin Terrieux, pour atteindre, notamment, un de ses objectifs. Avec 17 coupes au compteur, elle a encore un peu de retard sur son grand frère. Mais elle compte vite le rattraper. Et ça, c'est pas une blague.



Dans les positions de Camille Ginovart, nous avons pu voir la puissance avec laquelle elle attaquait le roque adverse. L'attaque sur le roque est un des thèmes essentiels de la tactique échiquéenne. Elle survient bien souvent à l'aide de sacrifices de démolition et est, dans ce cas, particulièrement spectaculaire.

Les attaques de ce type sont très variées. Cette célèbre partie disputée à Amsterdam en 1889 entre Emmanuel Lasker et Johann Bauer illustre un des exemples les plus classiques : le double sacrifice de fous. C'est la première partie recensée sur ce thème. Il fut repris à tant de reprises sous des formes diverses que Kasparov a affirmé que Lasker, qui est resté champion du monde pendant 27 ans, aurait dû en déposer un copyright.



Lasker Emanuel • Bauer Johann

Amsterdam, 1889

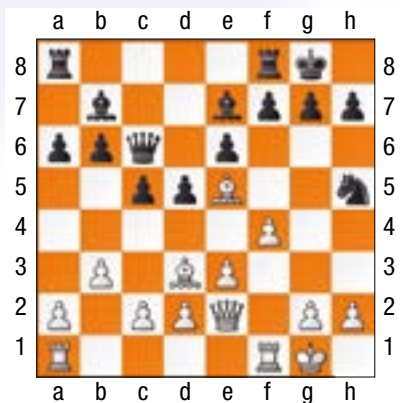


1.f4 d5 2.e3 ♘f6 3.b3 e6 4.♗b2 ♗e7
5.♗d3 b6 6.♘f3 ♗b7 7.♘c3 ♘bd7 8.0-0
0-0 9.♗e2 c5 10.♘g3 ♖c7 11.♗e5 ♗xe5
12.♗xe5 ♖c6 13.♗e2 a6?

Le jeu assez passif des Noirs dans l'ouverture va permettre aux Blancs de monter une attaque fulgurante sur le roque noir.

14.♗h5! ♗xh5

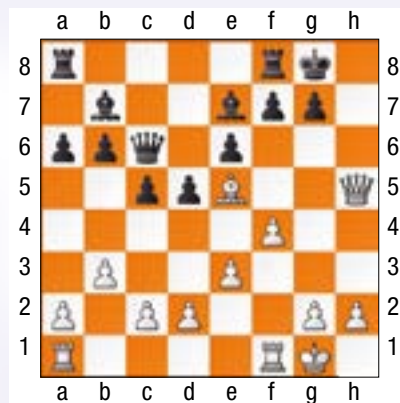
14...c4 15.♗xf6+ ♗xf6 (15...gxf6
16.♗xh7+! ♗xh7 17.♖h5+ ♗g7
18.♖g4+ ♗h8 19.♗f3 et mat à suivre)
16.♗xh7+! ♗xh7 17.♖h5+ ♗g8 18.♗xf6
gxf6 19.♗f3 avec la même conclusion que
dans la variante précédente.



15.♗xh7+!

Début de la démolition du roque noir. Les Blancs sont obligés d'avoir recours à des mesures énergiques. 15.♖xh5 f5 ne menait à rien.

15...♗xh7 16.♖xh5+ ♗g8



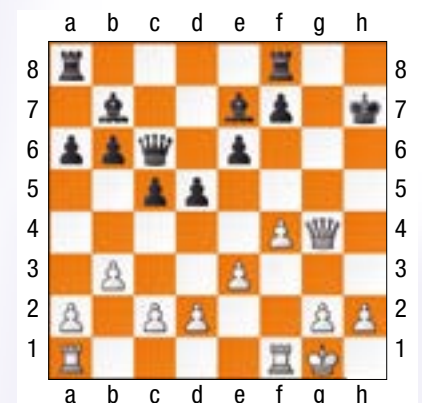
17.♗xg7!!

Le complément obligatoire du 1er sacrifice. Les deux Fous blancs se sont sacrifiés pour démolir le roque et laisser les pièces lourdes terminer le travail.

17...♗xg7

Dans ce type de combinaisons impliquant le double sacrifice des Fous, il faut toujours envisager le refus du second par f6 ou f5. Ici, aucun des deux coups n'était toutefois satisfaisant : 17...f6 18.♗f3 ♖e8 19.♖h8+ ♗f7
20.♖h7+-; 17...f5 18.♗f3 ♗f6 19.♗xf6
♗xf6 20.♗h3+-

18.♖g4+ ♗h7



19.♗f3

Le fameux coup de Tour en équerre qu'on retrouve dans toutes les variantes et qui est censé porter le coup de grâce.

19...e5 20.♗h3+ ♖h6 21.♗xh6+ ♗xh6

Les Noirs ont réussi à éviter le mat en donnant la Dame, mais ils ne pourront pas sauver la partie.

22.♖d7!

Gagne une pièce. Les Noirs auraient pu s'arrêter là.

22...♗f6 23.♖xb7 ♗g7 24.♗f1 ♗ab8

25.♖d7 ♗fd8 26.♖g4+ ♗f8 27.fxe5 ♗g7

27...♗xe5 28.♖h5+-

28.e6 ♗b7 29.♖g6 f6 30.♗xf6+ ♗xf6

31.♖xf6+ ♗e8 32.♖h8+ ♗e7 33.♖g7+

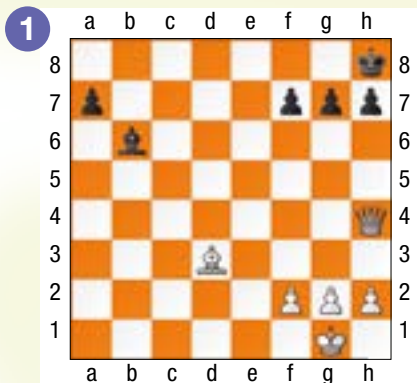
♗xe6 34.♖xb7 ♗d6 35.♖xa6 d4 36.exd4

cxtd4 37.h4 d3 38.♖xd3

1-0

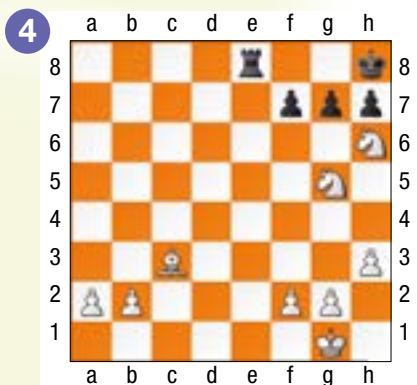


Il est clair que c'est la Dame qui va porter le coup de grâce. Mais sur la colonne ou la diagonale ?



Ta solution : 2 pts

La charge de la cavalerie.



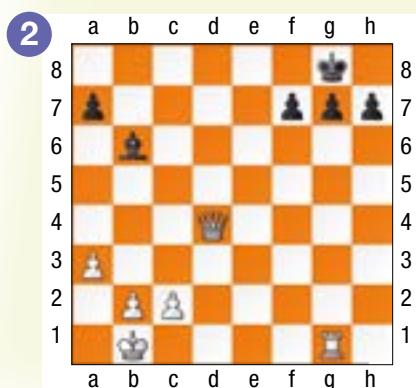
Ta solution : 2 pts

Le thème central de ce numéro d'Echec & Mat Junior sera l'attaque sur le roque, tout particulièrement à l'aide de sacrifices de démolition.

Dans un premier temps, voici une petite mise en jambes assez facile pour commencer. Tu as les Blancs et il faut mater en un coup le Roi noir réfugié dans son roque.

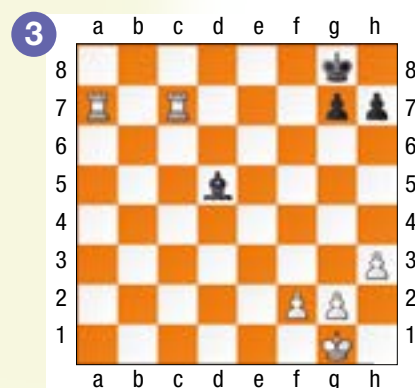
Si tu ne sais pas coder les coups, tu peux mettre une flèche pour indiquer ce que tu jouerais.

Là, il faut décider qui va porter le coup de grâce, et sur quelle case.



Ta solution : 2 pts

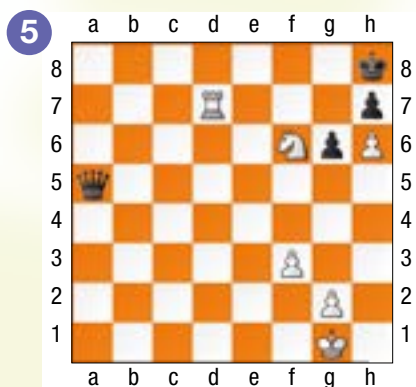
Comment faire chuter le Roi noir dans l'escalier ?



Ta solution : 2 pts

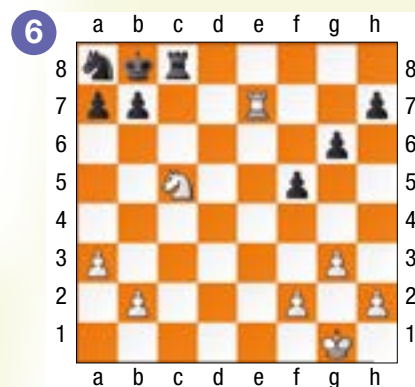
Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Le mat des Arabes. Un exemple de collaboration entre la Tour et le Cavalier.



Ta solution : 2 pts

Encore le duo Tour-Cavalier à l'œuvre. Mais cette fois pour un mat des épaulettes.



Ta solution : 2 pts



Quel est ton niveau ?

sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : Tu es un pion de bronze. Il faut encore t'entraîner.

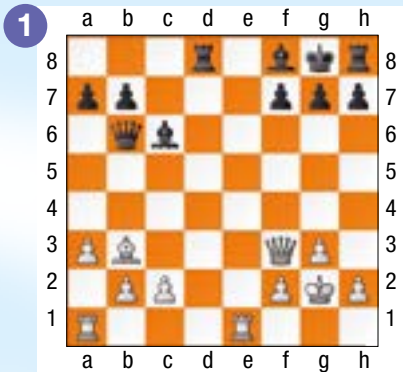
De 4 à 8 points : C'est un bon début. Tu vois déjà des mats en un coup. Tu es un pion d'argent.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un pion d'or. Tu sais reconnaître les mats les plus classiques.



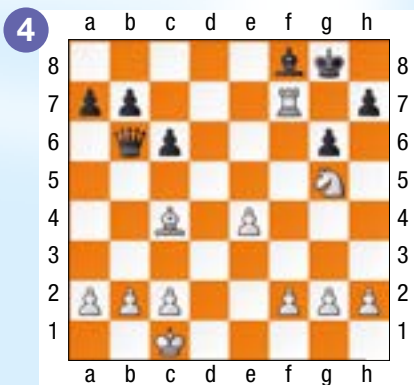
Parcours du Cavalier

Facile. A condition de faire juste attention à un petit piège.



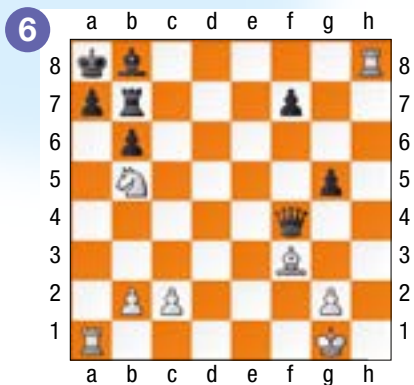
Ta solution : 2 pts

Les Blancs menacent d'un échec à la découverte redoutable. Mais sur quelle case faire cet échec ?



Ta solution : 2 pts

Le point le plus faible n'est pas forcément celui qu'on croit.



Ta solution : 2 pts

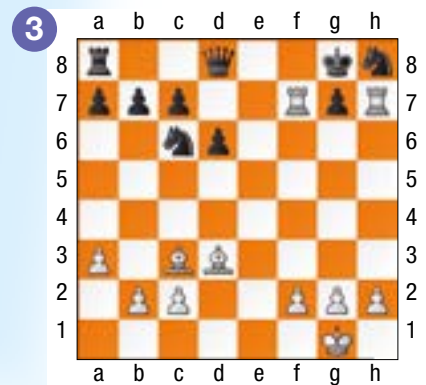
Toujours le thème de l'attaque sur le roque et toujours les Blancs qui matent en un coup. Les positions ne sont pas beaucoup plus compliquées que dans le parcours du pion. Mais il y a maintenant un peu plus de pièces, et ça ressemble davantage à des positions réelles. Il faut donc faire attention car les occasions de se tromper sont plus nombreuses.

Si tu ne sais pas coder, tu peux à nouveau te contenter d'indiquer par une flèche le coup que tu jouerais.

Il y a deux voies d'accès pour atteindre le Roi noir. Il faut simplement ne pas se tromper de porte.



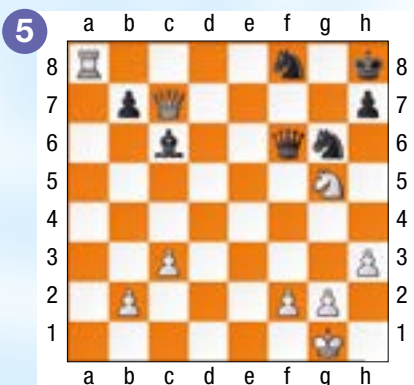
Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

Ici, il ne faut pas se tromper de Tour.

Défense illusoire.



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : Tu es un Cavalier de bronze. Il faut continuer de faire des exercices de mat en un coup. Plus tu en feras, plus tu trouveras les solutions rapidement.

De 4 à 8 points : C'est pas mal. Tu es un Cavalier d'argent. Mais attention de bien vérifier quand tu penses que l'adversaire est mat.

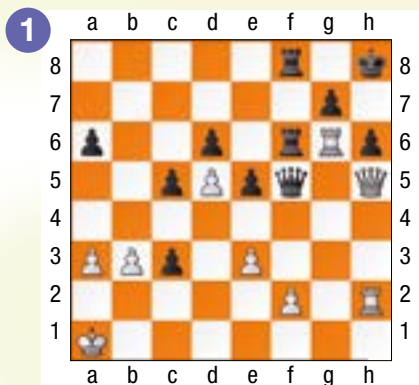
Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un Cavalier d'or. Tu n'as visiblement aucun mal à reconnaître les mats en un coup quand ils se présentent dans des parties réelles. Tu peux passer au parcours du Fou.



Même un grand-maître du niveau de Nigel Short, qui fut finaliste des championnats du monde, peut se prendre les pieds dans l'escalier. Ici, c'est le grand-maître Gurevich qui le mate en deux coups.

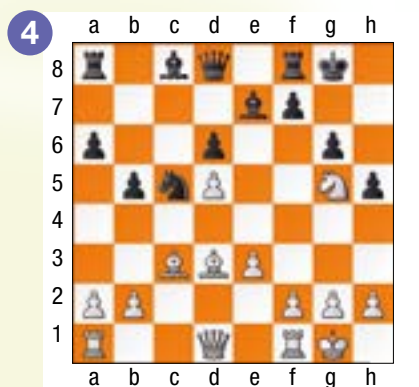
On continue notre assaut du refuge du Roi noir. Dans toutes les positions, tu as les Blancs et il faut désormais mater en deux coups, à chaque fois grâce à un sacrifice de démolition. C'est un gros indice. Mais attention à ne pas sacrifier pour autant à la légère.

Les positions ne sont pas particulièrement difficiles, mais il faut calculer précisément sans oublier la réponse de l'adversaire. Attention, celui-ci joue bien évidemment à chaque fois les meilleurs coups, même si la plupart du temps il n'a pas le choix.



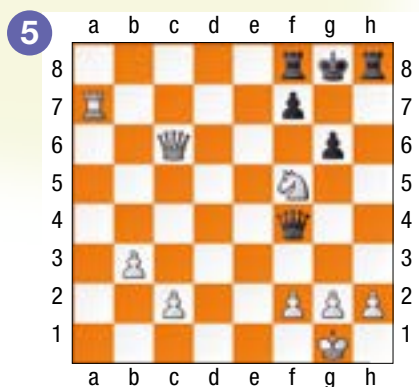
Ta solution : 2 pts

Le mat de Blackburne. Joseph Blackburne a dominé les échecs anglais avec Steinitz durant la 2e moitié du 19e siècle.



Ta solution : 2 pts

Le Roi noir a déjà ses deux épaulettes. Comment lui passer la corde au cou ?



Ta solution : 2 pts

Le mat de Boden. Qui tire son nom de Samuel Boden, un des plus forts joueurs anglais du début du 19e siècle.



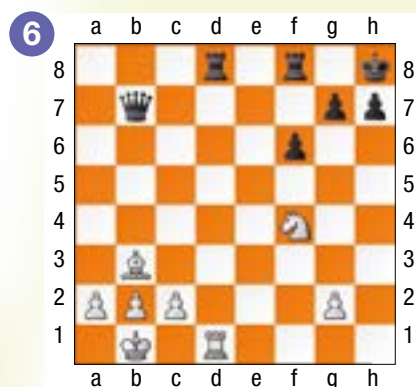
Ta solution : 2 pts

Le mat de Lolli. En souvenir de Giambattista Lolli, un théoricien du 18e siècle, qui a écrit en 1763 un ouvrage de 600 pages sur les études et la partie Italienne.



Ta solution : 2 pts

Le mat de Gréco. En hommage à Gioachino Greco, qui fut le meilleur joueur d'échecs du 17e siècle. Il a également laissé son nom au sacrifice du Fou sur h7.



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr



Moins de 4 points : Tu es un Fou de bronze. Tu as visiblement un peu de mal avec les mats en deux coups. Il faut encore t'entraîner avec des mats en un coup.

De 4 à 8 points : Tu es un Fou d'argent. Tu es capable de calculer des mats en deux coups. C'est un bon début.

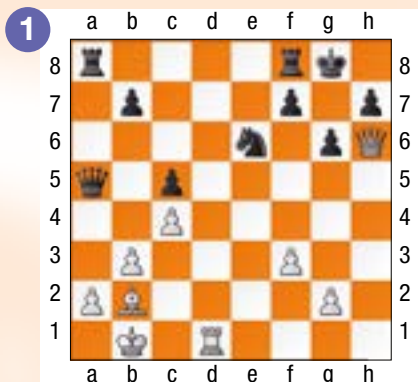
Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un Fou d'or. Les mats élémentaires en deux coups ne te posent visiblement pas de problèmes. Tu peux passer au parcours de la Tour.

Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points



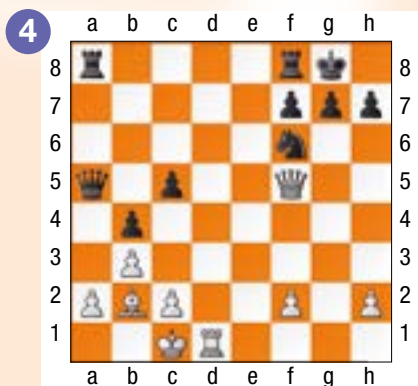
Parcours de la Tour

Le mat de Zukertort. En hommage à celui qui fut le premier vaincu dans une finale de championnat du monde (face à Steinitz en 1886).



Ta solution : 2 pts

Le mat de Morphy. Paul Morphy, un Américain qui vécut au 19^e siècle, est considéré comme un des plus grands joueurs d'échecs de l'histoire.



Ta solution : 2 pts



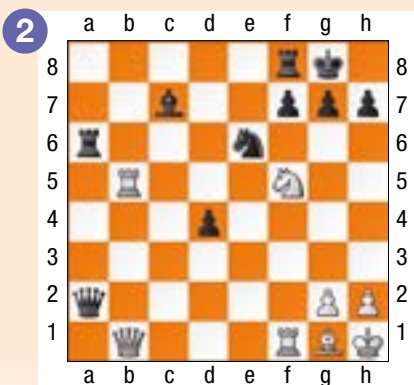
Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

On poursuit notre passage en revue des attaques classiques sur le roque.

Les positions ne sont guère plus difficiles que celles du parcours du Fou, mais ici le mat se fera en plus de coups, et, comme dans une partie réelle, on n'en précisera pas le nombre.

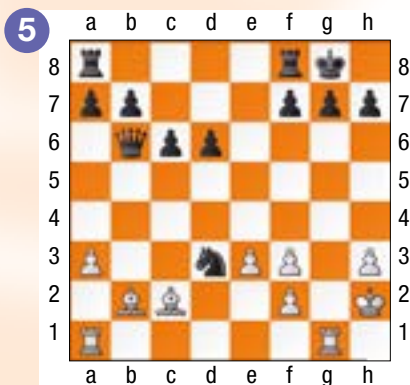
Attention de bien prévoir à chaque fois la meilleure réponse de l'adversaire, même si la plupart du temps, il n'aura pas beaucoup le choix.

Le mat d'Anastasia. On ne sait pas avec précision l'origine de cette dénomination. Mais en tout cas, c'est un bien joli nom pour un mat.



Ta solution : 2 pts

Le mat de Pillsbury, un Américain de la fin du 19^e siècle. Tout comme celui de Morphy, il est réalisé par une attaque de la Tour et du Fou sur la colonne g. Mais la conclusion est quelque peu différente.



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Quand deux cavaliers rodent dans les parages, il y a de l'étouffé dans l'air.



Ta solution : 2 pts

Le mat de Damiano. Le nombre élevé de coups (6 !) ne doit pas t'effrayer. Ils sont tous forcés. Les Tours font la courte échelle à leur Dame.



Ta solution : 2 pts

Moins de 4 points : Tu es une Tour de bronze. Tu as visiblement encore un peu de mal pour trouver des mats en plus de deux coups..

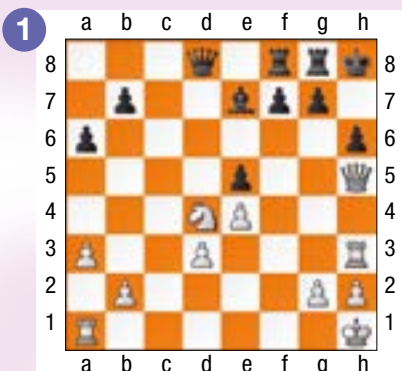
De 4 à 8 points : Tu es une Tour d'argent. Tu es déjà capable de calculer des attaques de mat en plusieurs coups.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es une Tour d'or. Tu calcules très précisément. Tu peux passer au parcours de la Dame.



Parcours de la Dame

Les pièces lourdes des Blancs sont massées sur la colonne h face au Roi noir. Ca ne sent pas bon.

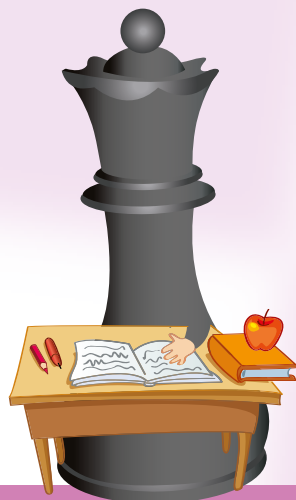


Ta solution : 2 pts

Les deux Tours blanches bombardent le pion g7. Mais pour l'instant, celui-ci est défendu par le Fou et le Cavalier noirs. Est-ce toutefois suffisant ?



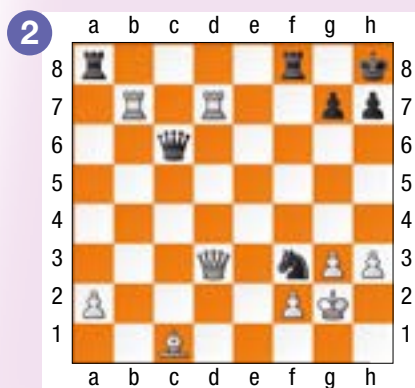
Ta solution : 2 pts



Toujours la chasse au Roi réfugié dans son château. La démolition est à l'ordre du jour.

Dans son livre «*la Boussole sur l'échiquier*», l'entraîneur français Xavier Parmentier a baptisé ce type d'attaque «l'attaque au bazooka». Dans ces positions du parcours de la Dame, le bazooka va cracher le feu.

Les deux Tours blanches ont envahi la 7^e rangée. Comment atteindre maintenant le Roi ? Attention, les Noirs menacent un échec à la découverte désagréable.



Ta solution : 2 pts

Comme dans notre partie modèle Lasker-Bauer, la Tour blanche en f3 est prête à participer à l'attaque.



Ta solution : 2 pts

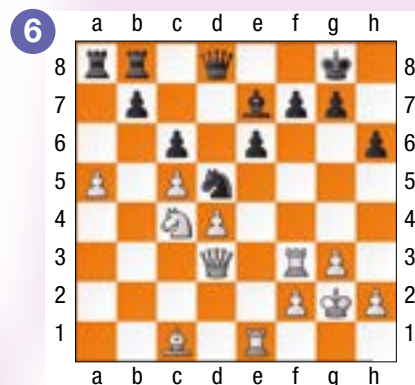
Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

On sent que le bazooka va cracher le feu sur le pion g7. Mais attention de bien calculer toutes les variantes jusqu'au mat.



Ta solution : 2 pts

Le premier sacrifice de démolition semble évident. Mais la suite le sera beaucoup moins.



Ta solution : 2 pts

Moins de 4 points : Tu es une Dame de bronze. Ne te décourage pas. Ces exercices étaient assez difficiles.
De 4 à 8 points : Tu es une Dame d'argent. Tu as déjà une très bonne vision tactique.
Plus de 8 points : Bravo ! Tu es une Dame d'or. Tu es un redoutable démolisseur de roque. Tu es prêt à marcher sur les traces de Camille Ginovart.

Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

Le PAT et le MATCH NUL

Un camp est pat lorsque :

- Son Roi n'est pas attaqué et ne peut jouer sans se mettre en échec.
- Il ne peut déplacer aucune autre pièce.

LORSQUE CES CONDITIONS SONT RÉUNIES, IL Y A PAT. LA PARTIE EST ALORS DÉCLARÉE NULLE.

Exemple :

Il s'agit aux blancs de jouer. Ils ne peuvent déplacer le Roi, ni les pions, ni le Cavalier. Mais, leur Roi n'est pas en échec. Il y a donc PAT.



Aux échecs, on peut faire « MATCH NUL »

Dans les cas suivants :

- Quand il y a PAT.
- Quand le matériel est insuffisant pour faire échec et mat (exemple : Roi contre Roi + Fou).
- Quand il y a échec perpétuel.
- Quand la même position se reproduit trois fois.
- Quand 50 coups sont joués sans prise, ni déplacement de pions.

Le MAT.....

Voici une position de mat :

- Le Roi noir en f8 est attaqué par le Fou blanc en g6.
- Les Noirs ne peuvent capturer ce Fou.
- Les Noirs ne peuvent interposer aucune pièce sur la diagonale que ce Fou pour « couvrir » l'échec.
- Le Roi noir ne peut se soustraire à l'échec... les cases a8 et a7 sont contrôlées par la Tour blanche a1, et la case c8 par le Cavalier e7.
- Le Roi noir est échec et mat, les blancs ont gagné !



5 conseils pour bien débuter une partie

- Occuper ou contrôler le centre de l'échiquier avec des pions (Cavaliers ou Fou de préférence) ou des pions.
- Ne pas bouger inutilement les pions de Fous.
- Développer les pièces le plus rapidement.
- Roquer le plus tôt possible afin de mettre le Roi à l'abri et mobiliser les Tours.
- Éviter de jouer plusieurs fois le même pion ou la même pièce dans l'ouverture (perte de temps par rapport à l'adversaire).

L'intelligence du Jeu,

L'émotion du Sport !



N'attendez plus pour venir jouer aux échecs, il y a forcément un club près de chez vous ...



Tous les renseignements sur www.echecs.asso.fr

DÉCOUVREZ... Toute l'actualité, tous les résultats détaillés des tournois.
TELECHARGEZ... Echecs & mat junior, chaque mois des exercices pour tous niveaux.

JOUEZ... Sur la zone de jeu. Des centaines de joueurs chaque jour.
VISITEZ... La boutique. Vente de livres, pendules, jeux et matériels divers.

ffe fédération française des échecs

BNP PARIBAS

Les règles du jeu d'échecs

L'échiquier



La position initiale

- 64 cases composent l'échiquier (32 noires et 32 blanches).
- La case inférieure droite, face au joueur, doit toujours être blanche.
- Les cases blanches occupent toujours les rangées 1 et 2.

Le but du jeu

Le Roi est en échec lorsqu'il est en situation de prise par une pièce adverse. Il est illégal de maintenir son Roi en situation d'échec.

- Il y a échec et mat :
- si le Roi ne peut se déplacer ;
- si on ne peut interposer une pièce entre le Roi en échec et la pièce qui le menace ;
- si on ne peut éliminer la pièce menaçante.

Le déplacement des pièces

Le pion

- Il avance, d'une case à la fois, droit devant lui et ne recule jamais.
- Lors de son premier coup, il peut effectuer un double pas.
- Il capture les pièces adverses en diagonale.



Le Cavalier

- Il fait un bond de trois cases en faisant un "L". Il change à chaque fois de couleur de case.
- Il est le seul à sauter par dessus les autres.



Le Fou

- Il se déplace sur les diagonales d'autant de cases qu'il le veut.
- Le Fou n'évolue que sur les diagonales de la couleur qu'il occupe.



La Tour

- Elle se déplace le long des colonnes ou des rangées d'autant de cases qu'elle le souhaite.



Le Roi

- Il se déplace, de case en case, dans toutes les directions.
- Il doit toujours y avoir une case entre les deux Rois.
- Il y a « ÉCHEC AU ROI » : Quand le Roi est menacé par une pièce adverse, il est « échec et mat » ; s'il ne peut se soustraire à cette menace.



La Dame

- C'est la pièce la plus puissante, elle cumule le déplacement de la Tour (horizontalement et verticalement) ou du Fou (diagonales).



Les règles particulières

Le roque

En un seul coup, on déplace d'abord le Roi de 2 cases - sur la droite (le petit roque) ou sur la gauche (le grand roque) - puis la Tour, « sautant » par dessus son Roi, vient se placer à ses côtés.

LES CONDITIONS :

- Ni le Roi ni la Tour concernée ne doivent avoir bougé durant la partie et aucune pièce ne doit se trouver entre eux.



- Le Roi ne doit pas se trouver en échec.
- Le Roi ne peut passer par des cases contrôlées par des pièces adverses.

Deux règles spéciales

LA PROMOTION DU PION :

Une fois parvenu sur sa dernière rangée, le pion se transforme en une autre pièce de la couleur (sauf un Roi) au gré du joueur.

LA PRISE EN PASSANT :

Lorsqu'un pion a atteint la cinquième rangée pour les blancs ou la quatrième rangée pour les noirs, il peut « prendre en passant » un pion adverse qui avance de deux pas sur une colonne immédiatement voisine.

Attention ! La « prise en passant » doit être effectuée sur le champ, faute de quoi le joueur y renonce définitivement.

Echec et Mat Junior est un magazine de la Fédération Française des Echecs. Rédacteur en chef : Vincent Moret. Impression : IMPRIMATUR. Tirage : 15.000 exemplaires.

Les solutions des différents diagrammes sont disponibles sur le site fédéral : www.echecs.asso.fr

Il s'agit du site de la Fédération Française des Echecs. Vous y trouverez toute l'actualité échiquéenne française. Vous pourrez également prendre connaissance des coordonnées des clubs d'Echecs de votre région.