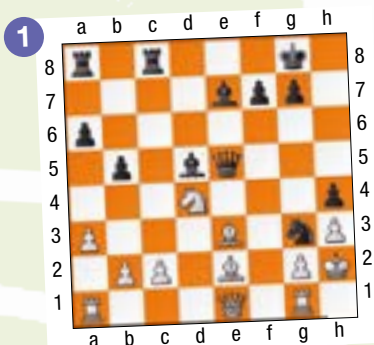


## Essaie de jouer aussi bien que Rajat Makkar, le champion de France petit-poussin

Championnat d'Europe des scolaires en Grèce. La partie décisive face à l'Azéri Ayhan Jabbarli, le vice-champion. Les Noirs matent en deux coups.



Ta solution :

Au championnat d'Europe scolaire l'année précédente face au Turc Mustapha Gundogdu. Les retraites de la Dame noire sur l'aile-Dame sont coupées. Comment les Blancs peuvent-ils en profiter ?



Ta solution :

Face au Lituanien Povilaitis au championnat de l'Union Européenne. Cette fois, c'est une pièce mineure qui n'a pas de retraite possible. Les Blancs gagnent une pièce.



Ta solution :

Le vis-à-vis Dame blanche – Tour noire sur la colonne e doit donner des idées. Les Noirs gagnent une pièce.



Ta solution :

### partie commentée p.2

Robert Fischer – Samuel Reshevsky

### 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



## Rajat Makkar, la variante Franco-Indienne

Sur l'échiquier, il annonce préférer les Noirs. Et sa pièce favorite, c'est le Roi. « *Parce que ça commence par un R, comme mon prénom* ». À sept ans, Rajat Makkar a déjà tout d'un futur roi de l'échiquier. Couronné champion de France petit poussin en avril à Montbéliard, le garçonnet a enchaîné dans la foulée avec un titre de champion d'Europe scolaire en Grèce. Durant l'été, en République Tchèque, il a manqué de peu celui de l'Union Européenne en s'inclinant à la dernière ronde, alors qu'une victoire lui aurait donné la médaille d'or. C'est à l'âge de 4 ans, en regardant son papa apprendre à sa grande sœur de deux ans son aînée, que Rajat se prend de passion pour les échecs. Il veut être également initié. « *Au bout d'une semaine, il me battait déjà* », sourit le papa qui se qualifie lui-même de joueur très moyen. Scolarisé à Sofia-Antipolis, Rajat rejoint tout naturellement le club de Cannes. Le jeune champion, qui parle couramment le français, l'anglais et l'hindi, la langue maternelle de ses parents, partage sa passion pour les échecs avec celle de la musique, puisqu'il fréquente déjà le conservatoire. Et quand il ne jongle pas avec les pièces blanches et noires de l'échiquier ou les touches de la même couleur du piano, il aime se défouler sur la console Wii du salon. Outre Super Mario pour le monde virtuel, Rajat avoue avoir deux idoles dans le milieu des échecs. Son compatriote Vishy Anand, véritable légende vivante dans son pays d'origine, et ... Théo Ciccoli, qui avait été champion de France petit poussin avant lui. Rajat avait découvert Théo dans un reportage à la télévision. Tout récemment, c'est Rajat qui est passé dans une émission consacrée aux pouvoirs extraordinaires du cerveau. Et il est maintenant coéquipier de Théo en équipe de France des jeunes. Il ne lui reste plus qu'à marcher sur les pas d'Anand.



# Partie commentée

Tu sais que la Dame est ta pièce la plus importante après le Roi. Il faut donc veiller sur elle comme sur la prune de tes yeux. Nous avons vu dans une position de Rajat Makkar le danger que pouvait courir une Dame lorsqu'elle s'aventure un peu trop en profondeur dans le camp ennemi. Même dans son propre camp, elle n'est pas à l'abri de toutes mésaventures. Il existe de nombreux pièges d'ouverture où la Dame se fait capturer alors même qu'elle n'a pas encore joué.

Cette partie en est un des exemples les plus célèbres entre deux très forts joueurs. Elle fut disputée en 1958 à New York lors du championnat des Etats-Unis entre Bobby Fischer et Samuel Reshevsky. Elle marque le passage de témoin entre celui qui allait devenir la légende des échecs mondiaux et celui qui était alors considéré comme le meilleur joueur américain. Bobby Fischer termina 1<sup>er</sup> de ce championnat devant Reshevsky, et décrocha ainsi son premier titre à l'âge de 14 ans. Reshevsky, qui avait déjà six titres nationaux à son actif, ne le remporta plus qu'une seule fois en 1969, en l'absence de Bobby Fischer.



## Robert Fischer • Samuel Reshevsky

### Championnat des Etats-Unis, 1958



1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 g6 5.♗c3 ♗g7 6.♗e3 ♗f6 7.♗c4 0-0 8.♗b3 ♗a5 ?

Un coup imprudent qui abandonne le contrôle du centre. Normal était 8...d6 qui retombait dans les grandes variantes du Dragon.

9.e5 !

Une nouveauté à l'époque. Ce coup réfute complètement le coup 8...♗a5. On raconte que Fischer avait découvert cette nouveauté dans un magazine russe.

9...♗e8 ?

Un moindre mal était 9...♗xb3 10.exf6 ♗xa1 11.fxg7 ♗e8 12.0-0 Mais la position reste très favorable aux Blancs, comme l'attestent les statistiques dans la Mégabase 2014. Les Blancs ont un score de 90% sur 16 parties. Plusieurs forts joueurs, dont par exemple les GMI Français Mazé ou Wirig, se sont toutefois risqués du côté noir dans cette variante. Mais sans grand succès, il faut bien le reconnaître.



10.♗xf7+!! ♗xf7

10...♗h8 11.♗e6!+- et la Dame noire est perdue à cause du clouage du pion d.

10...♗xf7 11.♗e6! La même petite plaisanterie qui gagne la Dame noire.

11.♗e6!!

Quand même !



11...dxe6

Forcé, car 11...♗xe6 conduit au mat. 12.♗d5+ ♗f5 13.g4+ ♗xg4 14.♗g1+ ♗h4 (14...♗h5 15.♗g2, et c'est mat imparable.) 15.♗d4+ ♗h3 16.♗g4+ ♗xh2 17.♗g3#

12.♗xd8

Reshevsky aurait pu s'épargner le reste de la partie, mais le sextuple champion des USA était sans doute un peu honteux d'abandonner au bout de 12 coups face à un garçon de 14 ans.

12...♗c6

Les Noirs n'ont que deux pièces pour la Dame, et ce n'est bien évidemment pas suffisant. Le reste se passe de commentaires.

13.♗d2 ♗xe5 14.0-0 ♗d6 15.♗f4 ♗c4 16.♗e2 ♗xf4 17.♗xc4 ♗g7 18.♗e4 ♗c7 19.♗c5 ♗f6 20.c3 e5 21.♗ad1 ♗d8 22.♗d7 ♗c6 23.♗h4 ♗e6 24.♗c5 ♗f6 25.♗e4 ♗f4 26.♗xe7+ ♗f7 27.♗a3 ♗c6 28.♗d6 ♗xd6 29.♗xd6 ♗f5 30.b4 ♗ff8 31.b5 ♗d8 32.♗d5 ♗f7 33.♗c5 a6 34.b6 ♗e4 35.♗e1 ♗c6 36.♗xc6 bxc6 37.b7 ♗ab8 38.♗xa6 ♗d8 39.♗b1 ♗f7 40.h3 ♗fb7 41.♗xb7+ ♗xb7 42.♗a8

1-0

# niveau

# 1



# Parcours du Pion

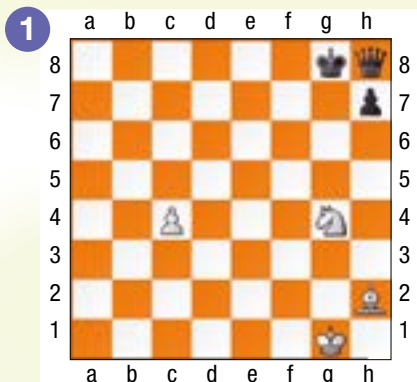
On part à la chasse à la Dame ! Le thème central de ce numéro d'Échec & Mat Junior sera en effet le gain de la Dame.

Dans un premier temps, voici une petite mise en jambes assez facile pour commencer. Tu as les Blancs, et il faut trouver un coup qui permet de gagner la Dame noire. Attention, il ne s'agit pas de mater !

Chacune des six positions de ce parcours du pion fera appel à une combinaison classique, que tu dois déjà connaître, au moins de nom.

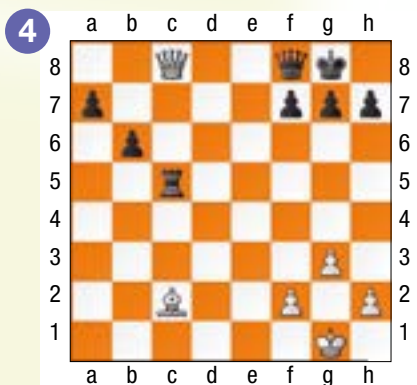
Si tu ne sais pas coder les coups, tu peux mettre une flèche pour indiquer ce que tu jouerais.

On emprisonne !



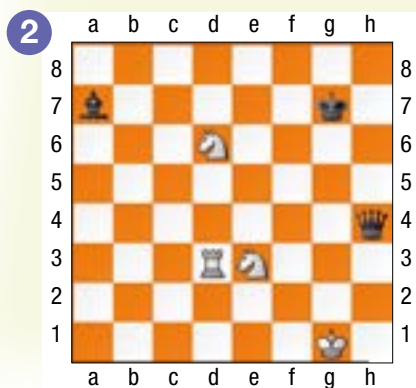
Ta solution : 2 pts

On dévie !



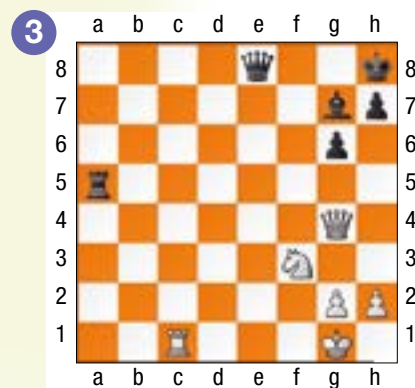
Ta solution : 2 pts

On fourchette !



Ta solution : 2 pts

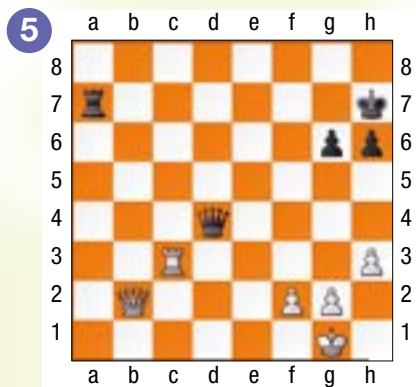
On cloue !



Ta solution : 2 pts

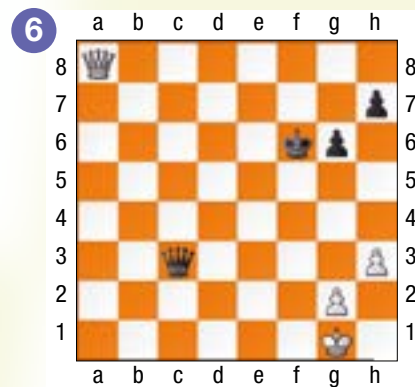
Solutions des exercices  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

On découvre !



Ta solution : 2 pts

On enfile !



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 petites combinaisons en un coup.

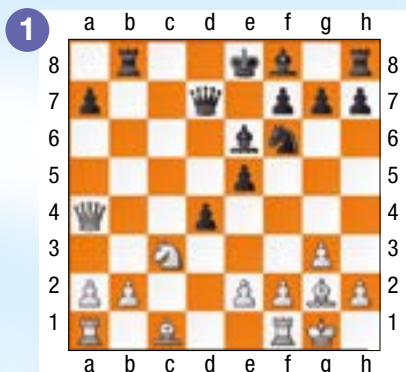
Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un pion d'or. Tu peux passer au parcours du Fou.





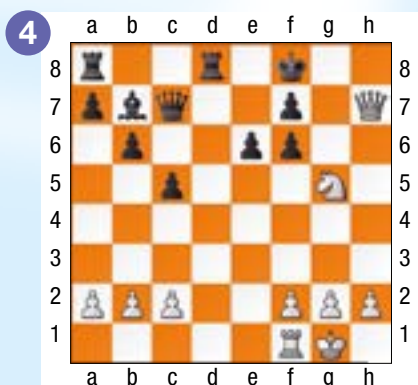
# Parcours du Cavalier

Les Noirs viennent de jouer d4, croyant forcer l'échange des Dames. Avaient-ils raison ?



Ta solution : 2 pts

Ah, s'il n'y avait pas le pion f7...



Ta solution : 2 pts

La Dame noire est protégée deux fois. Est-ce suffisant ?

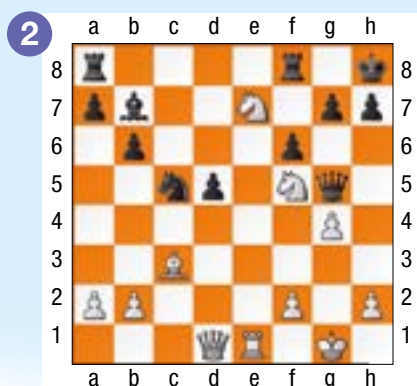


Ta solution : 2 pts

Même musique que dans le parcours du pion. Les Blancs gagnent la Dame en un coup. On retrouve les thèmes identiques à ceux des six positions précédentes, sauf que là, les positions ressemblent à des parties réelles et il y a donc davantage de pièces. De plus, on ne précise plus quel est le thème à utiliser. Dans une partie réelle, personne ne te dira : « Attention, il y a ici une fourchette ou un clouage à faire ».

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

La Dame noire est un peu serrée aux entourures



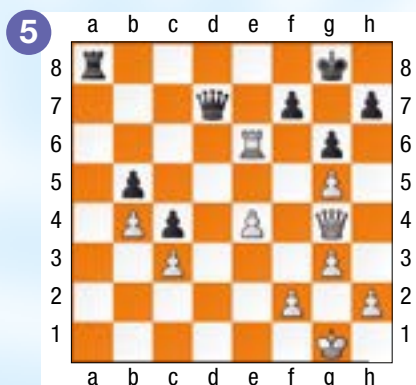
Ta solution : 2 pts

Quand deux Cavaliers rôdent ainsi, il y a de la fourchette dans l'air



Ta solution : 2 pts

Les Noirs ont cloué la Tour blanche. Les Blancs ont-ils un moyen de s'en sortir ?



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices [www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)



**Quel est ton niveau ?**  
sur un maximum de 12 points

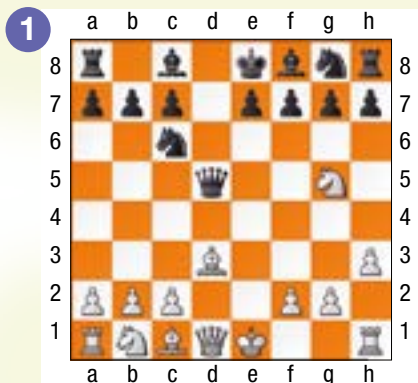
**Moins de 4 points :** Tu es un Cavalier de bronze. Il faut réviser les combinaisons précédentes du parcours du pion.

**De 4 à 8 points :** C'est pas mal. Tu es un Cavalier d'argent. Avec un petit peu d'entraînement supplémentaire, tu ne manqueras plus de petites combinaisons en un coup.

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



Que se passe-t-il si les Noirs prennent le pion g2 ?



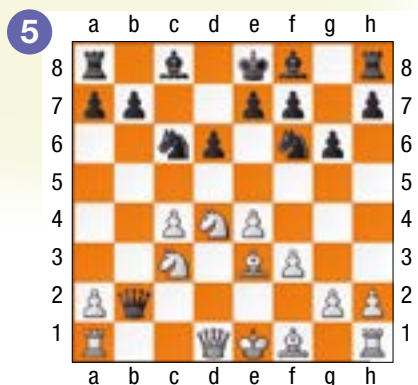
Ta solution : 2 pts

Trait aux Noirs. Le Cavalier g4 est attaqué. Doit-il reculer ?



Ta solution : 2 pts

Le fameux pion b2 dans de très nombreuses variantes de la Sicilienne. Les Noirs vont-ils pouvoir le digérer ? Trait aux Blancs.

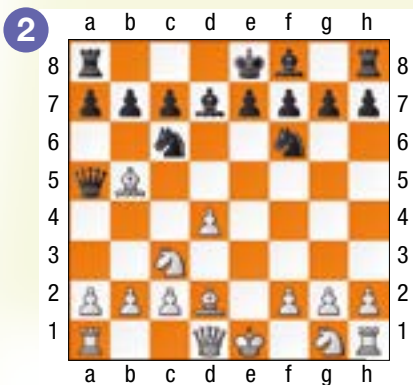


Ta solution : 2 pts

Tout comme dans la partie de Fischer, il existe de nombreuses variantes d'ouverture dans lesquelles une Dame un peu trop aventureuse ou gourmande peut se retrouver piégée. On ne répètera jamais assez au débutant de ne pas sortir sa Dame trop tôt pour ne pas subir de telles mésaventures.

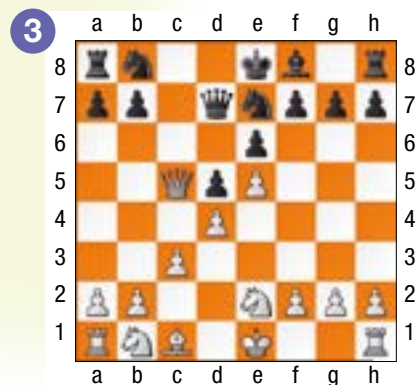
Voici six positions dans lesquelles une Dame se fait capturer dans l'ouverture. Attention, ce ne sont pas toujours forcément les Blancs qui sont au trait.

Un grand classique dans la défense Scandinave. Trait aux Blancs. La position de la Dame en a5 doit attirer l'attention.



Ta solution : 2 pts

Dans cette variante de la défense Caro-Kann, les Blancs se sont montrés trop gourmands en allant manger le pion c5. Comment les Noirs les punissent-ils ?



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)



Une position peut-être un peu plus difficile que les précédentes. Mais elle ne devrait pas poser de problèmes à ceux qui ont étudié la partie Fischer-Reshevsky.



Ta solution : 2 pts

Quel est ton niveau ?  
sur un maximum de 12 points

**Moins de 4 points :** Tu es un Fou de bronze. Tu as visiblement un peu de mal dans les ouvertures. Il faut encore t'entraîner avec de la tactique élémentaire.

**De 4 à 8 points :** Tu es un Fou d'argent. Tu es capable de placer des petits pièges d'ouverture.

**Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es un Fou d'or. Tu ne tomberas jamais dans ces pièges d'ouverture et tu sauras capturer une Dame un peu trop téméraire.



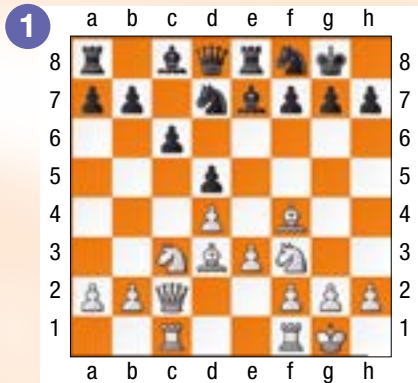


# Parcours de la Tour

Cette position aurait pu faire partie du parcours du Fou. Un piège classique du Gambit Dame, juste au sortir de l'ouverture. Les Blancs gagnent un pion (ou la Dame !).

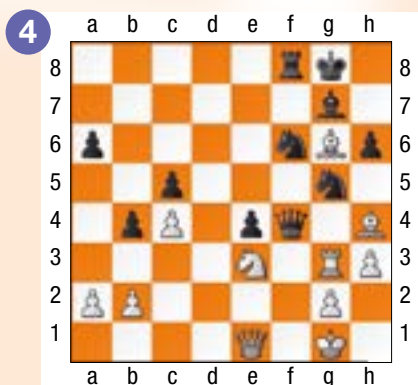
On poursuit notre chasse à la Dame. Les positions de milieu de jeu qui suivent sont toutes issues de parties réelles.

Les Blancs sont toujours au trait. Ils ont à chaque fois une combinaison basée sur l'enferment de la Dame adverse qui leur permet de gagner du matériel. Il ne s'agit pas de faire mat.

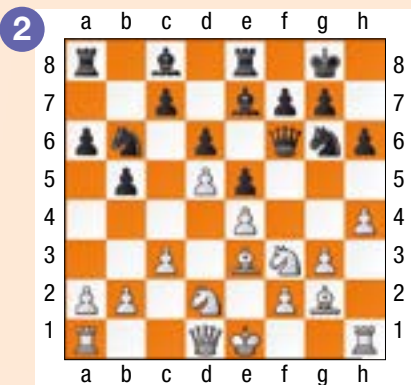


Ta solution : 2 pts

Peu de temps avant sa célèbre partie contre Fischer, Reshevsky, ici avec les Noirs, s'était déjà fait enfermer sa Dame.



Ta solution : 2 pts



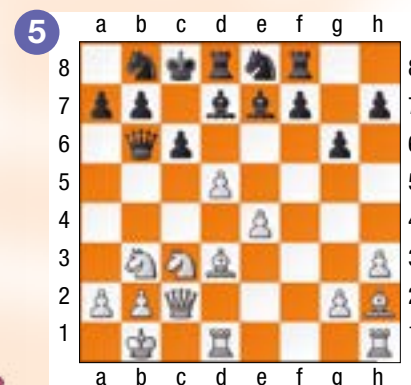
Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

les pièces noires sont toutes resserrées sur elles-mêmes. Comment piéger la Dame ?



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

**Moins de 4 points :** Tu es une Tour de bronze. Tu as visiblement encore un peu de mal pour voir des combinaisons en parties réelles.

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

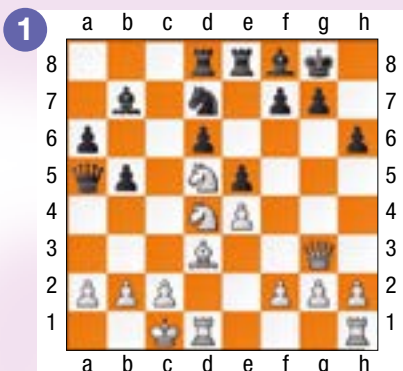
**Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es une Tour d'or. Tu calcules déjà très précisément. Tu peux passer au parcours de la Dame

Quel est ton niveau ?  
sur un maximum de 12 points



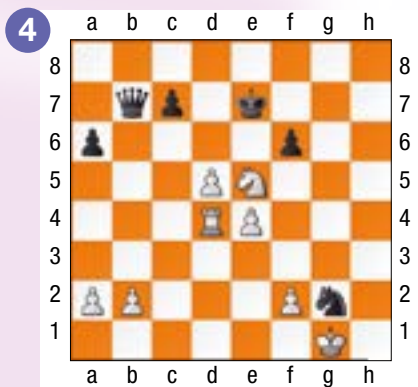
# Parcours de la Dame

La Dame noire menace le pion a2. Y a-t-il moyen de l'attirer dans un traquenard ?



Ta solution : 2 pts

Un étude de Troitzky, un des plus grands compositeurs. La Dame va être harcelée par la Tour et le Cavalier avant de succomber sous leurs coups de butoir.



Ta solution : 2 pts



**Quel est ton niveau ?**  
sur un maximum de 12 points

Toujours la chasse à la Dame noire.

Les trois premières positions sont issues de parties réelles. Elles sont à peine plus difficiles que celles du parcours de la Tour.

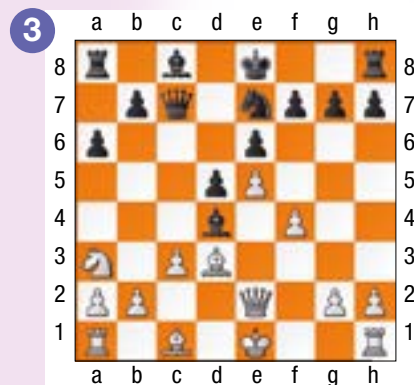
On terminera par trois études. Les études sont des positions qui ont été spécialement créées par des compositeurs. La solution, unique, est toujours très élégante, mais également souvent difficile à trouver.

Les Blancs gagnent une pièce ... ou la Dame.



Ta solution : 2 pts

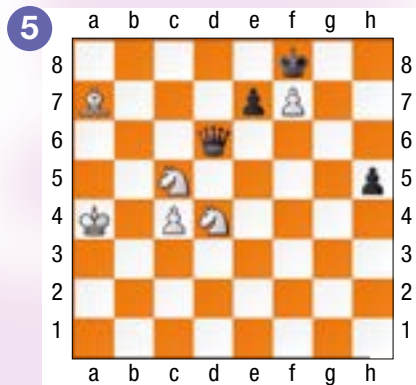
Les Blancs viennent de jouer le coup c3. Etait-ce un bon coup ? Attention de bien calculer toutes les variantes.



Ta solution : 2 pts

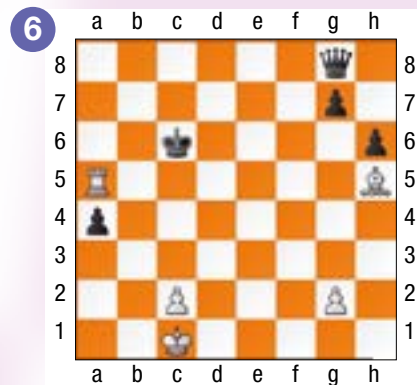
Solutions des exercices  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

Même thème que l'étude précédente. Mais cette fois, ce sont les trois pièces mineures blanches qui vont tenter de prendre la Dame dans leurs filets.



Ta solution : 2 pts

Qui pourrait penser que dans cette position ouverte, la Dame noire va se retrouver enfermée ? Petit indice : les Blancs vont utiliser le thème de l'enfilade.



Ta solution : 2 pts

**Moins de 4 points :** Tu es une Dame de bronze. Ne te décourage pas. Les trois études étaient assez difficiles.

**De 4 à 8 points :** Tu es une Dame d'argent. Tu sais déjà résoudre des études.

**Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es une Dame d'or. Tu es un redoutable chasseur de Dames. Tu es prêt à marcher sur les traces de Rajat Makkar.



## 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 pion.

## 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 le 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.
- Jouer 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](http://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.



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 : 7.000 exemplaires.

Les solutions des différents diagrammes sont disponibles sur le site fédéral : [www.echecs.asso.fr](http://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.