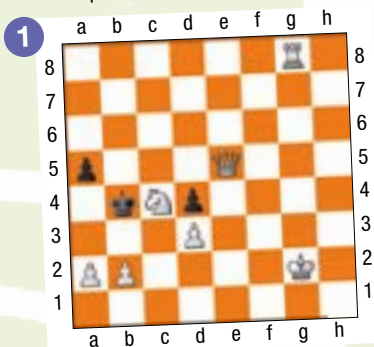


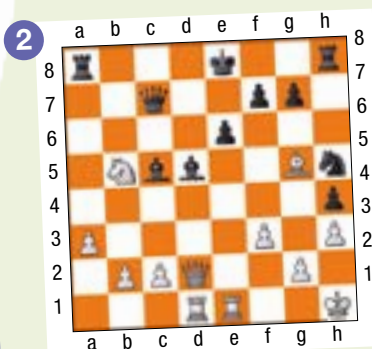
## Essaie de jouer aussi bien que Quentin Burri, le champion de France benjamin.

Top jeunes face à Romain Tahay. Certes, les Blancs sont complètement gagnants, mais il n'y a qu'un seul moyen de faire mat en un coup. Il faut le trouver.



Ta solution :

Top jeunes face à Nicolas Schlegel. Les Noirs jouent et font mat en trois coups. Facile.



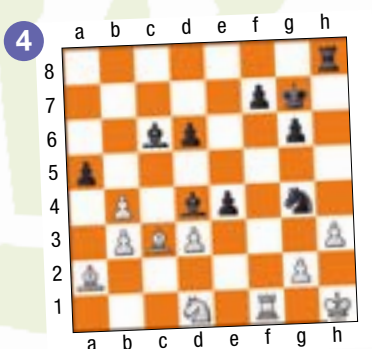
Ta solution :

Open de Marseille 2012 face à Yves Loysel. Un joli coup tactique permet aux Blancs de mater en trois coups.



Ta solution :

Open de Créon 2014 face à Michel Yche (1939). Les Noirs sont au trait. Encore un mat en trois coups.



Ta solution :

### partie commentée p.2

Anderssen Adolf - Kieseritzky Lionel

### 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



## Quentin Burri a mangé du Lion

Presque 300 points Elo de gagnés en un an entre septembre 2013 et septembre 2014. Dont une centaine durant l'été en deux tournois. C'est la progression fulgurante amorcée par Quentin Burri. Une progression qu'on retrouve dans les places du championnat de France. Une de plus entre celui de Saint-Paul-Trois-Châteaux et celui de Montbéliard. Et pas n'importe laquelle, puisque c'est la marche ultime du podium. Vice-champion de France pupille en 2013, Quentin est devenu champion de France benjamin cette année en Franche-Comté. Tout un symbole pour le jeune garçon qui était un peu le régional de l'étape, puisqu'il habite à Belfort. C'est son papa qui lui avait appris la marche des pièces alors qu'il avait tout juste 5 ans. Tout naturellement, Quentin se retrouve très vite à Belfort-Echecs, chez Jean-Paul Touzé. Il devient champion de Franche-Comté petit-poussin dès sa première année de compétition. Alors qu'il est poussin, il dispute une partie contre le président du club de Mulhouse qui est impressionné par son niveau de jeu. Du coup, le Belfortain est invité à intégrer l'école d'échecs mulhousienne qui est une des meilleures pépinières de jeunes joueurs d'échecs de l'Hexagone. Quentin ne l'a plus quittée et s'entraîne aujourd'hui plusieurs heures par semaine avec Andrei Sokolov, l'ancien candidat au titre mondial, et Jean-Noël Riff, l'entraîneur mulhousien. Afin de pouvoir consacrer encore davantage de temps aux échecs, le jeune champion a été déscolarisé depuis cette année. Elève de 4<sup>e</sup>, il suit désormais des cours par correspondance et peut profiter de l'aide à domicile du papa qui est professeur de français et d'histoire-géographie. Son premier objectif est clair : « devenir MI ! ». Il se donne deux ans pour y arriver. S'il poursuit sur la lancée de sa progression entamée cette année, l'objectif est assurément réalisable.



Tu sais bien évidemment que le mat est le but du jeu. Même si toutes les parties ne se terminent pas forcément par un mat, il reste l'objectif principal, celui sur lequel les joueurs doivent concentrer toute leur attention.

Nous avons vu que Quentin Burri, le champion de France benjamin, laissait rarement passer une occasion de mater quand elle se présentait.

La partie qui suit est assurément un des exemples d'attaque de mat les plus célèbres de l'histoire. Elle fut disputée en 1851 à Londres entre Adolf Anderssen et Lionel Kieseritzky, un habitué du café de la Régence à Paris. La combinaison finale valut à cette partie le qualificatif d'Immortelle qui lui est resté. Les Blancs sacrifient la Dame, les deux Tours et un Fou pour mater avec leurs trois pièces mineures restantes, alors que les Noirs ont encore toutes leurs pièces sur l'échiquier. Le mat est considéré comme modèle, car les trois pièces blanches restantes participent toutes au mat et ne contrôlent chacune qu'une seule case du réseau du mat.



## Anderssen Adolf • Kieseritzky Lionel

Londres, 1851



### 1.e4 e5 2.f4

Le Gambit du Roi était une ouverture très populaire à cette époque.

### 2...exf4 3.♗c4 ♖h4+ 4.♔f1 b5?!

Un contre-gambit destiné à dévier le Fou blanc de la dangereuse diagonale visant le point f7.

### 5.♗xb5

Dans une partie exhibition avec ouverture imposée face à Nigel Short en 1993, Kasparov fut contraint de jouer cette position avec les Noirs. Il raconte qu'il eut envie d'abandonner immédiatement tellement la position noire lui semblait mauvaise.

### 5...♗f6 6.♗f3 ♖h6 7.d3

Face à Kasparov, Short avait joué 7.♗c3! qui est effectivement plus énergique.

### 7...♗h5

avec la menace ♗g3+.

### 8.♗h4 ♖g5 9.♗f5 c6?!

Selon Kasparov, il fallait jouer 9...g6 avec une position peu claire.

### 10.g4 ♗f6 11.♖g1!

Un sacrifice de Fou intuitif.

### 11...cxb5?

Trop risqué. Les Noirs auraient dû penser à leur développement en jouant 10...d5.

### 12.h4 ♖g6 13.h5 ♖g5 14.♖f3

Les Blancs menacent ♗xf4 qui gagne la Dame noire.

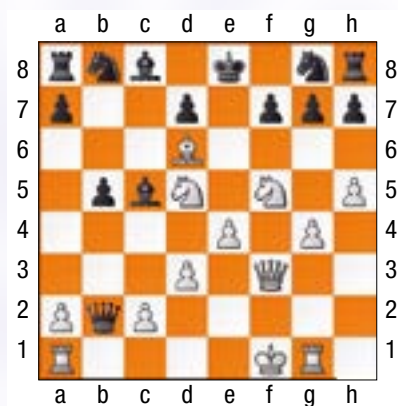
### 14...♗g8

Tragi-comique, mais forcé pour laisser une case de repli à la Dame.

### 15.♗xf4 ♖f6 16.♗c3 ♗c5? 17.♗d5

17.d4! suivi ensuite de ♗d5 gagnait plus facilement.

### 17...♖xb2 18.♗d6!?



Le début d'une brillante combinaison, mais dont la correction est toutefois douteuse, selon l'ancien champion du monde Max Euwe.

18.♖e1 aurait gagné, là encore, beaucoup plus facilement.

### 18...♗xg5

Le Fou n'était pas prenable : 18...♗xd6? 19.♗xd6+ ♗d8 20.♗xf7+ ♗e8 21.♗d6+ ♗d8 22.♖f8#.

Comme Steinitz l'a démontré, les Noirs devaient jouer 18...♖xa1+ 19.♗e2 ♖b2.

Cette position a été analysée en profondeur également par Kasparov qui n'a rien trouvé de mieux que la nulle pour les Blancs.

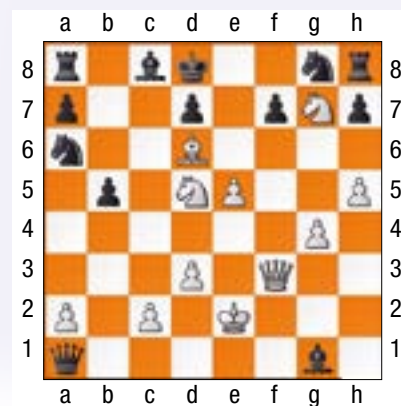
### 19.e5!

Avec une menace élémentaire : 20.♗xg7+ ♗d8 21.♗c7 mat, et une 2<sup>e</sup> plus subtile.

### 19...♖xa1+ 20.♗e2 ♗a6

Kieseritzky pare la 1<sup>ère</sup> menace en protégeant la case c7, mais pas la 2<sup>e</sup>.

### 21.♗xg7+ ♗d8



### 22.♖f6+!!

Un brillant sacrifice de déviation.

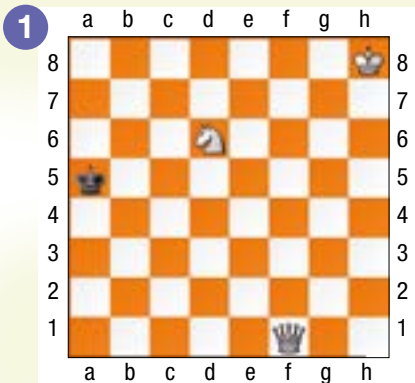
### 22...♗xf6 23.♗e7 mat.

Objectivement, cette partie comporte beaucoup d'erreurs. Mais le final grandiose rattrape tout, et lui fait mériter, à lui tout seul, son qualificatif d'Immortelle.

1-0

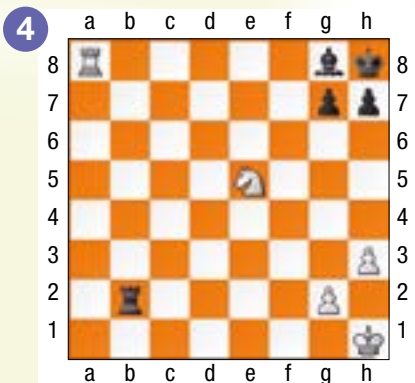


Le fameux baiser de la mort !  
Celui que la Dame vient donner  
au Roi adverse.



Ta solution :  2 pts

Le Roi noir est enfermé dans le coin.  
Ca sent le mat à l'étouffée.  
D'autant plus qu'un Cavalier  
rôde dans les parages.



Ta solution :  2 pts



Objectif mat ! Ça sera le thème central de ce numéro.  
Le mat sous toutes ses formes.

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.  
Les positions sont élémentaires et font toutes appel à des mats  
classiques que tu dois déjà connaître de nom.

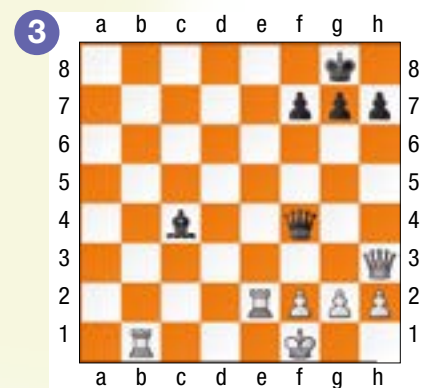
Si tu ne sais pas coder les coups, tu peux mettre une flèche  
pour indiquer ce que tu jouerais

Comment pousser le Roi noir  
dans l'escalier ?



Ta solution :  2 pts

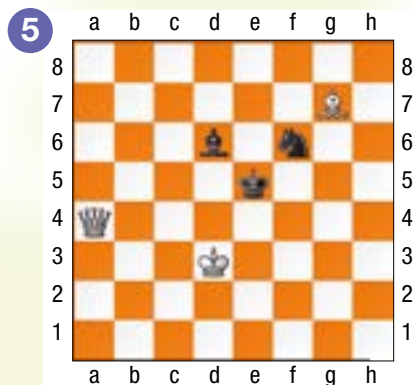
Par où pénétrer dans le couloir ?



Ta solution :  2 pts

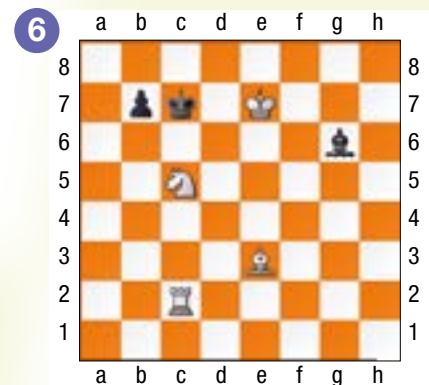
Solutions des exercices  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

Un guéridon est une petite table  
à trois pieds.  
Et c'est aussi le nom d'un mat.



Ta solution :  2 pts

On se découvre,  
mais sur la bonne case...



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.

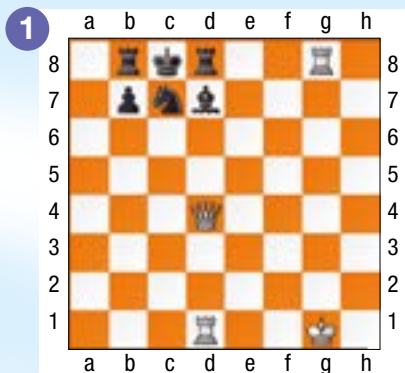
Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un pion d'or. Tu peux passer au parcours du Cavalier où les mats en un coup seront un peu plus durs.





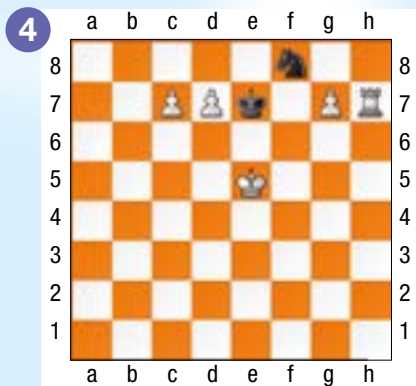
# Parcours du Cavalier

Le Roi est bien enfermé, mais il n'y a pas de Cavalier blanc dans les parages. Peut-on néanmoins étouffer le monarque noir ?



Ta solution : 2 pts

Evidemment, il s'agit d'une histoire de promotion. Mais attention, il y en a 16 possibles et une seule qui fait mat en un coup.



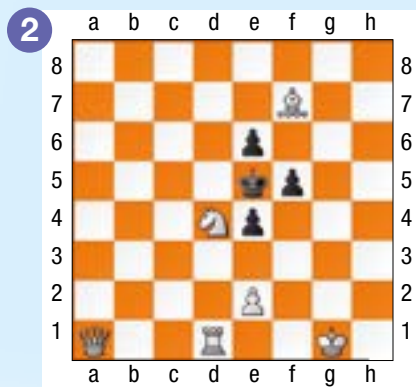
Ta solution : 2 pts



Tu as les Blancs et on continue avec des mats en un coup. Mais attention, c'est un peu moins facile. Il y a plus de pièces et parfois des petits pièges. Vérifie toujours que l'adversaire est bien mat.

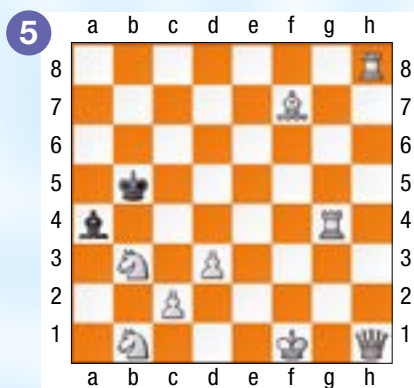
Tu peux encore te contenter d'indiquer par une flèche le coup que tu jouerais si tu ne sais pas coder.

Comment exploiter la batterie Dame-Cavalier sur la grande diagonale noire ? Par un échec à la découverte, bien évidemment. Mais sur quelle case ?



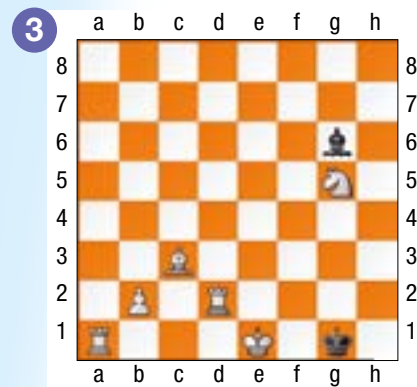
Ta solution : 2 pts

Les Blancs ont cette fois 14 échecs différents. Mais il faut trouver le seul qui fait mat.



Ta solution : 2 pts

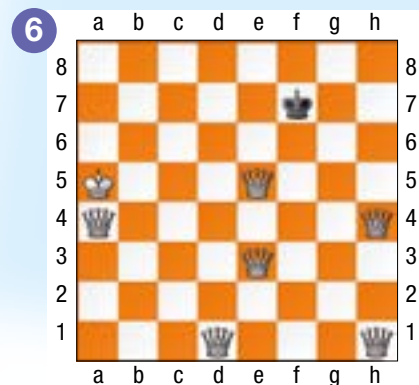
Il suffit d'y penser...



Ta solution : 2 pts

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

Six Dames sur l'échiquier. Qui peuvent faire en tout 38 coups d'échec. Mais là encore, il n'y en a qu'un seul qui fait mat. A toi de le trouver. Pas si facile.



Ta solution : 2 pts

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

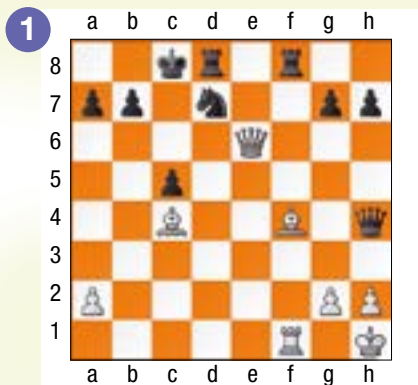
**Moins de 4 points :** Tu es un Cavalier de bronze. Il faut continuer de faire des exercices de mats en un coup.  
**De 4 à 8 points :** C'est pas mal. Tu es un Cavalier d'argent. Avec un petit peu d'entraînement supplémentaire, tu ne manqueras plus de mats en un coup.  
**Plus de 8 points :** Bravo ! 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. Tu peux passer au parcours du Fou.



Le célèbre mat de Boden.  
Une spécialité des deux Fous, tout particulièrement face au grand-roque.

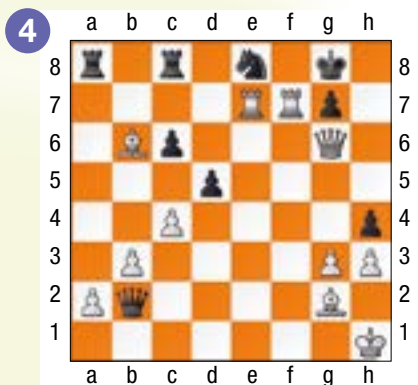
Toujours le mat, mais cette fois-ci en deux coups.  
Il faut donc prévoir la réponse de l'adversaire, et à chaque fois lui faire jouer le meilleur coup, même si la plupart du temps sa réponse sera forcée.

Les positions sont toutes relativement faciles et font appel, pour la plupart, à nouveau à des mats classiques.



Ta solution : 2 pts

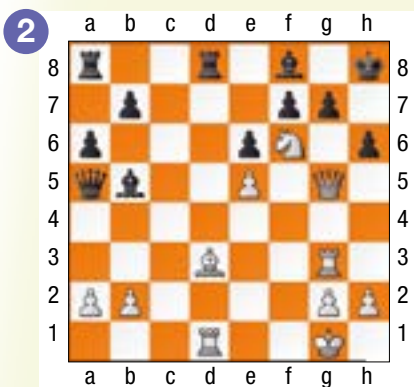
Un petit baiser de la mort.  
Mais pas forcément sur la case qu'on pourrait penser.



Ta solution : 2 pts



Passage en force.  
Pour conclure par le mat des Arabes.



Ta solution : 2 pts

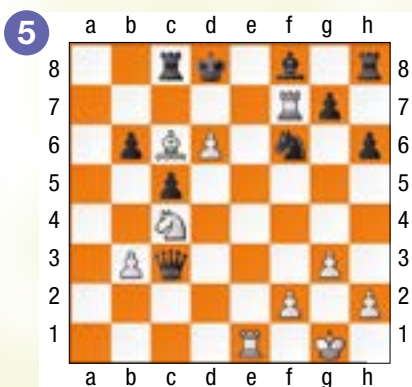
Ah, si le Cavalier f6 n'était pas là...  
Mais attention, les Blancs n'ont pas le temps de l'éliminer, il faut mater en deux coups. Pense à mettre des épaulettes au Roi noir.

Le Roi noir a déjà ses épaulettes.  
Comment lui passer maintenant la corde au cou ? Attention, il y a deux variantes à calculer.



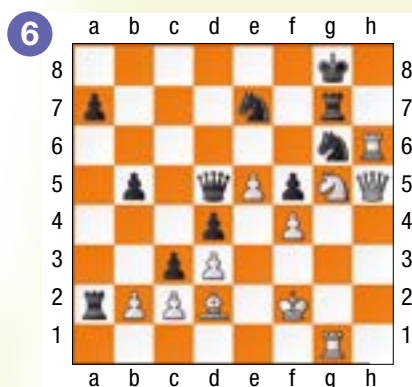
Ta solution : 2 pts

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



Ta solution : 2 pts

Comment ouvrir les portes du corridor ?



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 avec les mats en deux coups. Il faut continuer de t'entraîner avec des mats en un coup.

**De 4 à 8 points :** Tu es un Fou d'argent. Tu es capable de voir des mats en deux coups.

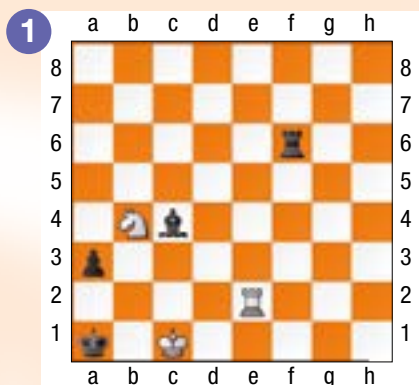
**Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es un Fou d'or. Tu n'as visiblement pas de problèmes avec les mats en deux coups élémentaires. Tu peux passer au parcours de la Tour où les mats en deux coups seront un peu plus difficiles.





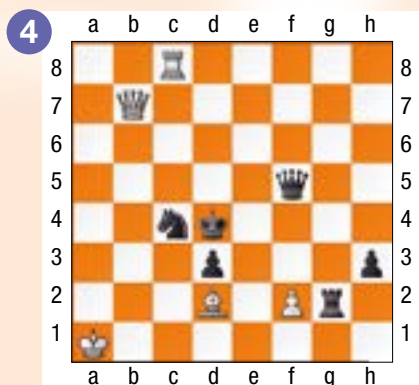
# Parcours de la Tour

Le Roi noir, enfermé dans le coin, commence à manquer d'air. Comment lui bloquer définitivement sa respiration ?



Ta solution : 2 pts

Là encore, on remarque les épaulettes. Mais là encore, il ne faut pas traîner, car le Roi blanc n'est pas totalement en sécurité non plus.

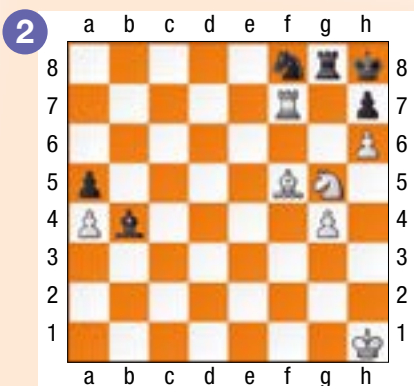


Ta solution : 2 pts



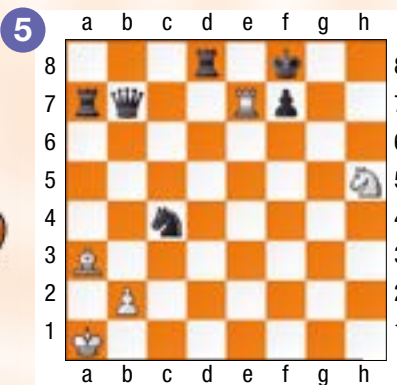
Toujours les Blancs au trait, et toujours des mats en deux coups. Mais attention, les positions deviennent un peu plus difficiles. On est tout de même au parcours de la Tour !

Là encore, le Roi noir a du mal à respirer dans le coin. Mat des Arabes ou mat à l'étouffée ?



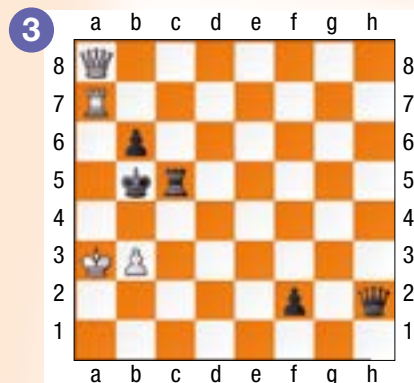
Ta solution : 2 pts

Comment exploiter la batterie Tour-Fou ? Attention, le but est bien de mater en deux coups, et pas seulement de gagner la Dame. Ce qui ne serait, d'ailleurs, ici pas suffisant.



Ta solution : 2 pts

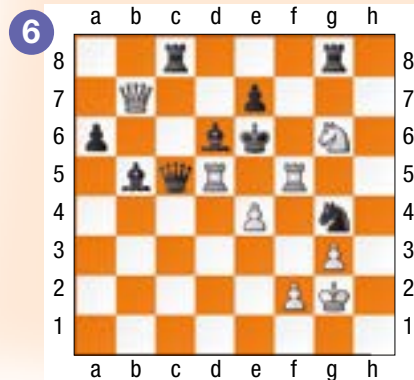
Comment placer des épaulettes au Roi noir ? Attention, il ne faut pas traîner. Le pion f2 est à une case de la promotion.



Ta solution : 2 pts

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

Le Roi noir est bien entouré. Mais pour l'instant, toutes les cases autour de lui semblent protégées. Comment démolir les protections ?



Ta solution : 2 pts

Quel est ton niveau ?  
sur un maximum de 12 points

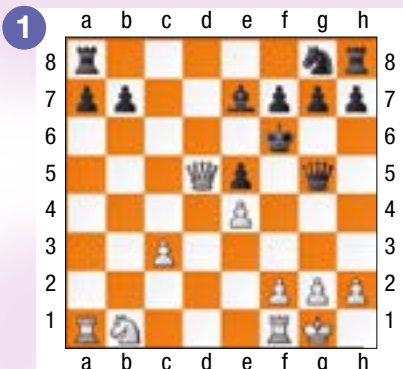
**Moins de 4 points :** Tu es une Tour de bronze. Tu as visiblement encore un peu de mal pour voir des mats en deux coups lorsque la position se complique un peu.  
**De 4 à 8 points :** Tu es une Tour d'argent. Tu es déjà capable de calculer des petites combinaisons.  
**Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es une Tour d'or. Tu ne manqueras pas un mat en deux coups. Tu peux passer au parcours de la Dame.



# Parcours de la Dame

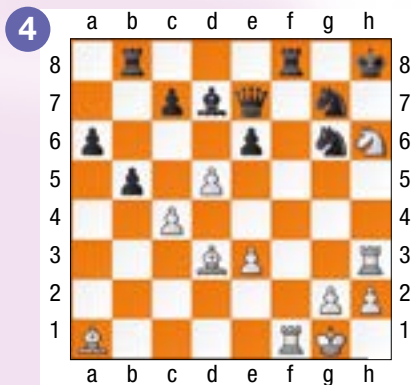
Toutes les cases où les Blancs pourraient faire échec sont protégées. Il ne faut pas s'arrêter pour autant.

On terminera par des mats en trois coups, avec toujours les Blancs au trait. La plupart des variantes étant forcées, les positions ne sont pas très difficiles. Il faut toutefois bien prévoir à chaque fois toutes les réponses de l'adversaire.



Ta solution : 2 pts

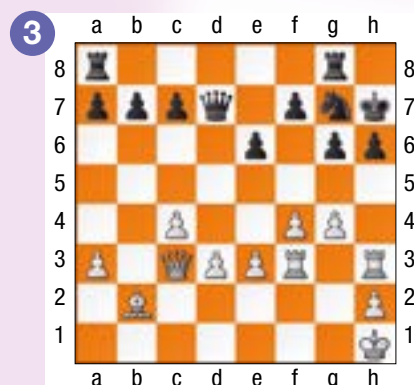
Un petit pas de deux du Cavalier et le tour est joué.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

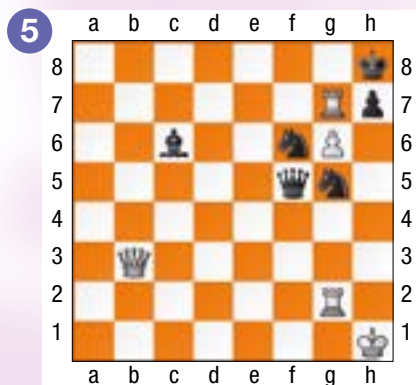


Ta solution : 2 pts

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

Se sacrifier pour assurer le triomphe du plus petit. Quel héroïsme !

Comment profiter du vis-à-vis Tour - Roi sur la colonne d ?



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

Quel est ton niveau ?  
sur un maximum de 12 points

**Moins de 4 points :** Tu es une Dame de bronze. Ne te décourage pas et continue de t'entraîner.

**De 4 à 8 points :** Tu es une Dame d'argent. Tu sais déjà résoudre des mats en plusieurs coups.

**Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es une Dame d'or. Tu as véritablement la bosse des mats ! Tu es prêt à marcher sur les pas de Quentin Burri, le champion de France benjamin.



## 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 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.
- Roquer le plus tôt possible afin de mettre le Roi à l'abri et mobiliser les Tours.
- Éviter de jouer plusieurs fois la même pièce 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.



### 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).

### 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.



## 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.

Échec 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.