

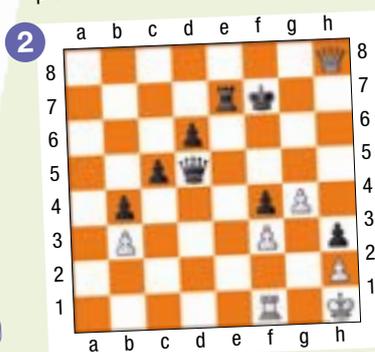
Essaie de jouer aussi bien que Bilel Bellahcene, le champion de France minime.

Championnat du monde des jeunes 2009 au Vietnam face à l'Azéri Suleymanli. Les Blancs jouent et font mat en deux coups.



Ta solution :

Top12 face au MI Godard (2363). Avec le pion h3, les Noirs ont enfoncé un coin dans la position blanche. Comment en profitent-ils ?



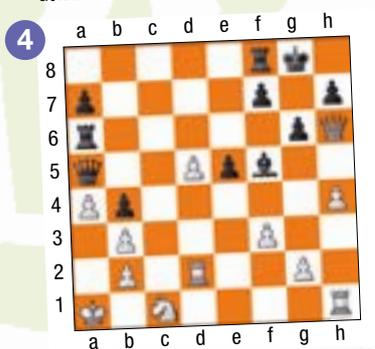
Ta solution :

Trophée des Espoirs face à Cécile Haussernot, la championne de France féminine de la catégorie de Bilel. Les Noirs matent en deux coups. Simple, mais spectaculaire.



Ta solution :

Tournoi de MI de Mulhouse face au Suisse Jonas Wyss. Les Noirs jouent et matent. Le premier coup est facile à trouver, mais attention à tout calculer.



Ta solution :

partie commentée p.2

Averbakh Yuri – Kotov Alexander

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

Bilel Bellahcene, au nom du frère !

La légende prétend que les bébés naissent dans les choux. En Alsace, on raconte que ce sont les traditionnelles cigognes qui sont chargées d'apporter les nouveau-nés. Pourtant, dans la famille Bellahcene, à quelques kilomètres de Strasbourg, on pourrait penser que les enfants font leurs premiers pas sur un échiquier. Sept frères et sœurs et autant de champions d'Échecs. Chez les Bellahcene, on cultive en effet la flamme en famille. Omar, le papa, a transmis le virus à tous ses enfants. « *Sans jamais les forcer* », précise-t-il en souriant. Sa progéniture collectionne les titres de champions de France jeunes comme d'autres les timbres. Neuf en tout. Série en cours. Quatre pour les trois filles Anissa, Meriem, et Sofia. Et cinq à lui tout seul pour Bilel, le cadet de la fratrie, qui détient la plus belle carte de visite échiquéenne de la famille et qui figure aujourd'hui parmi les plus grands espoirs français. Après son quintuplé réalisé cette année à Montbéliard chez les minimes avec le score exceptionnel de 9/9, l'Alsacien a confirmé en montant sur le podium des championnats du monde, ce que n'avait pas fait un Français depuis Maxime Lagarde en 2009 dans la même catégorie. En Afrique du Sud, le pays des mines d'or, Bilel a bien failli toucher le précieux métal. Une victoire à la dernière ronde lui aurait en effet donné le titre mondial. Mais malgré tous ses efforts, il n'a pu percer la défense de l'Italien Francesco Rambaldi et a dû se contenter du bronze. Depuis cette saison, Bilel vient de commencer à travailler avec Iossif Dorfman, considéré comme l'un des meilleurs entraîneurs du monde. L'objectif n°1 ? « *Devenir rapidement GMI* ». Sans oublier le bac à la fin de l'année. Et après ? « *On verra. Je ne sais pas encore si j'ai le niveau pour devenir professionnel. Il ne faut pas se précipiter.* »



Cher échec et mat junior,
...

Si tu as cherché (et trouvé !) les combinaisons de Bilel Bellahcene, tu as pu constater que trois d'entre elles faisaient intervenir un sacrifice de Dame. Le sacrifice de Dame est assurément la combinaison la plus spectaculaire de la tactique échiquéenne.

La partie qui suit, disputée lors du très fort tournoi des candidats à Zurich en 1953, en est un des plus célèbres exemples mettant en scène des joueurs du top niveau mondial. Le tournoi des candidats devait en effet désigner le challenger qui allait défier Mikhail Botvinnik, le champion du monde de l'époque.

Yuri Averbakh et Alexander Kotov, les deux adversaires, sont par la suite devenus des auteurs reconnus. Le premier pour ses traités sur les finales, et le second pour son grand classique «*Pensez comme un grand-maître*».

Cette partie, qui a obtenu le prix de beauté du tournoi, a provoqué les commentaires les plus dithyrambiques : «*Unique dans la littérature des Échecs* » ; «*Une fois tous les cent ans* ». Apprécions-la donc comme il se doit, car à ce rythme, la prochaine partie de cette qualité ne devrait arriver que dans 39 ans.



Averbakh Yuri • Kotov Alexander

Zurich 1953



1.d4 ♖f6 2.c4 d6 3.♗f3 ♖bd7 4.♗c3 e5
5.e4 ♗e7 6.♗e2 0-0 7.0-0 c6 8.♖c2 ♜e8
9.♞d1 ♗f8 10.♞b1 a5 11.d5 ♗c5 12.♗e3
♞c7 13.h3 ♗d7 14.♞bc1 g6 15.♗d2
♞ab8 16.♗b3 ♗xb3 17.♞xb3 c5

En fermant l'aile-Dame, les Noirs annoncent clairement qu'ils vont attaquer sur l'autre aile en préparant la percée f5.

18.♗h2 ♗h8 19.♞c2 ♗g8 20.♗g4 ♗h6
21.♗xd7 ♞xd7 22.♞d2 ♗g8 23.g4

Un coup à double tranchant. Les Blancs comptent freiner le coup f5 des Noirs, mais ce faisant, ils affaiblissent leur roque.

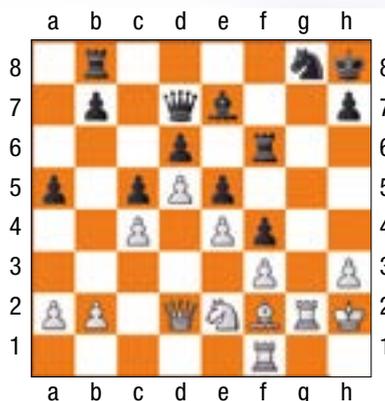
23...f5

Quand même !

24.f3 ♗e7 25.♞g1 ♞f8 26.♞cf1 ♞f7
27.gxf5

Les Blancs croient à tort qu'ils pourront attaquer sur la colonne g.

27...gxf5 28.♞g2 f4 29.♗f2 ♞f6 30.♗e2



30...♞xh3+!

Un magnifique sacrifice d'attraction. Le Roi blanc va être aspiré à découvert dans le camp noir.

31.♗xh3 ♞h6+ 32.♗g4 ♗f6+ 33.♗f5

Le Roi est contraint de s'aventurer dans les lignes ennemies, alors que le reste de son armée est incapable de lui prêter main forte.

33...♗d7 34.♞g5

Pour tenter de donner une case de repli au Roi en g4.

34...♞f8+ 35.♗g4 ♗f6+ 36.♗f5 ♗g8+

37.♗g4 ♗f6+

Une répétition juste destinée à atteindre le 40e coup, avant de chercher le mat.

38.♗f5 ♗xd5+ 39.♗g4 ♗f6+

Les Noirs ayant entre-temps mangé un pion, ils peuvent à nouveau se permettre de répéter la position.

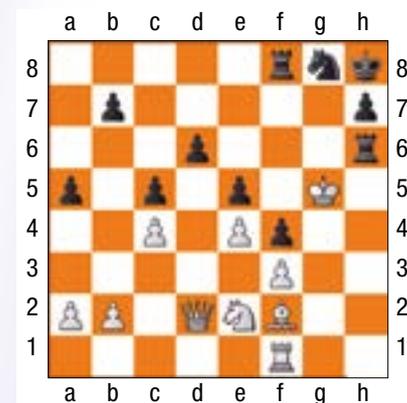
40.♗f5 ♗g8+ 41.♗g4 ♗f6+ 42.♗f5
♗g8+ 43.♗g4 ♗xg5

En répétant la position, les Noirs ont eu le temps de vérifier tous leurs calculs.

44.♗xg5

Les pièces blanches ne peuvent absolument pas venir au secours de leur monarque.

44.♞g1 ♗e7 et la menace ♗f6+, suivi de ♗d7+ et ♞g8 mat, est imparable.



44...♞f7!

Menaçant mat en deux coups par ♞g7+ et ♞f6

45.♗h4

45.♗xf4 ♞g7+ 46.♗g6+ ♞xg6+ 47.♗f5
♗e7#

45...♞g6+ 46.♗h5 ♞f7 47.♗g5 ♞xg5+
48.♗h4 ♗f6 49.♗g3

La cavalerie arrive enfin, mais trop tard.

49...♞xg3 50.♞xd6 ♞3g6 51.♞b8+

Après en avoir subi eux-mêmes 14, les Blancs donnent leur premier échec de la partie, et abandonnent après :

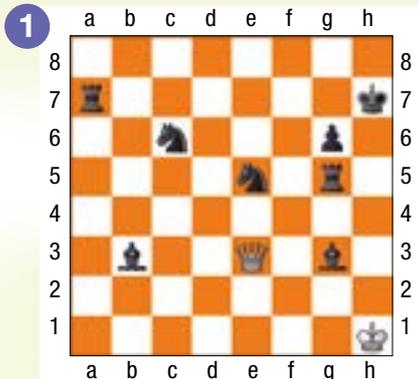
51...♞g8

1-0

Les Blancs sont obligés de donner leur Dame pour éviter le mat en h6. Mais ils restent alors avec une pièce de moins.

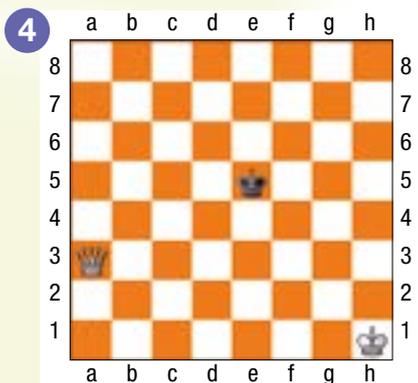


Indique les pièces noires que la Dame attaque et qui ne sont pas défendues.



Ta solution : 2 pts

Combien de possibilités la Dame a-t-elle de mettre le Roi noir en échec (en comptant même les plus mauvaises) ?



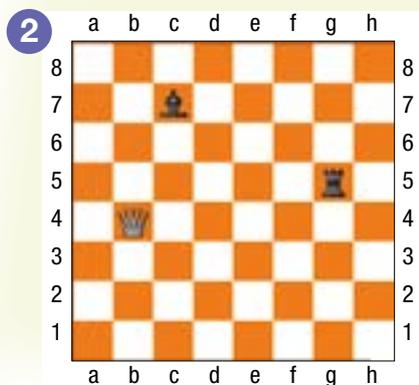
Ta solution : 2 pts



Tu l'auras deviné, le thème central de ce numéro sera consacré au sacrifice de Dame.

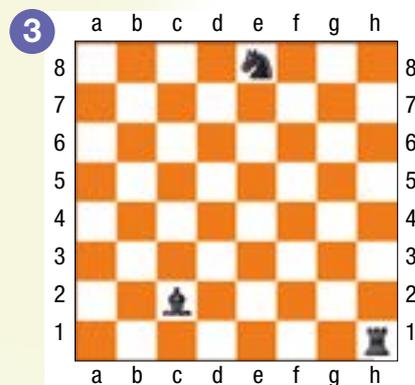
Dans ce parcours du pion, il ne sera toutefois pas question de sacrifier notre Dame. Dans un premier temps, nous allons en effet tenter de nous familiariser avec le gros potentiel de la pièce la plus puissante. Tu as les Blancs dans toutes les positions. Si tu ne sais pas coder les coups, tu peux mettre une flèche pour indiquer ta solution.

Quel coup la Dame peut-elle jouer pour attaquer les deux pièces noires, sans être elle-même attaquée ?



Ta solution : 2 pts

Place une Dame blanche sur l'échiquier de manière à attaquer les trois pièces noires et sans qu'elle soit elle-même menacée.

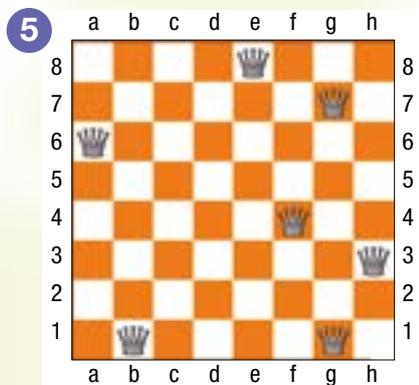


Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices

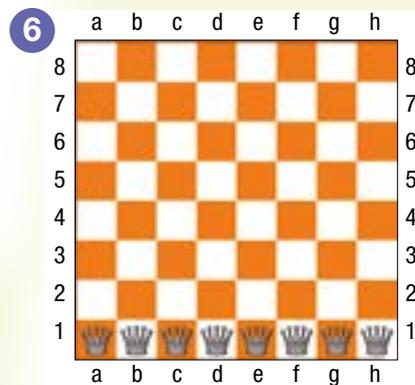
www.echecs.asso.fr

Trouve la seule case où un Roi noir ne serait pas en échec.



Ta solution : 2 pts

Un problème très ancien : place les 8 Dames sur l'échiquier de manière à ce qu'aucune d'entre elles n'en attaque une autre. Vérifie bien, ce n'est pas facile du tout.



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 faudrait peut-être réviser la marche de la Dame.

De 4 à 8 points : C'est un bon début. Certains de ces exercices, pourtant simples, étaient piégeux.

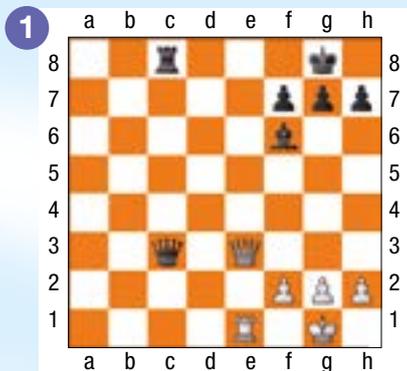
Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un pion d'or. Tu peux passer au parcours du Cavalier où nous attendent les sacrifices de Dame.



Parcours du Cavalier

Bruits de couloir.

C'est parti pour les sacrifices de Dames !



Ta solution : 2 pts

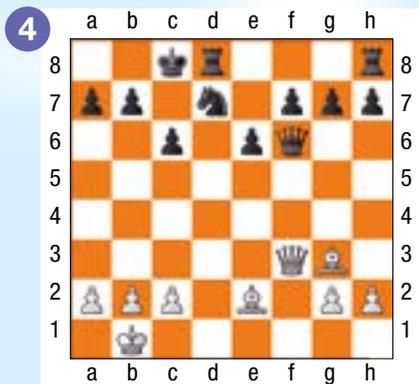
Tu as les Blancs dans toutes les positions et tu dois à chaque fois mater en deux coups. Il faut donc prévoir la réponse de l'adversaire.

Les mats sont tous de grands classiques, et ils ne sont pas difficiles.

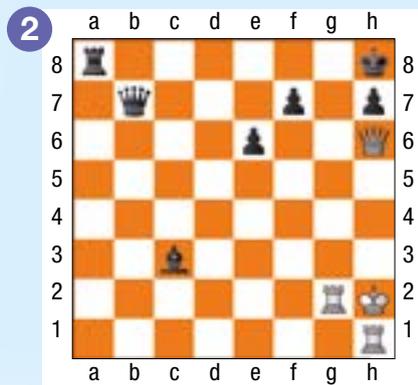
Après le couloir, on poursuit le tour de la propriété. L'escalier, maintenant.

Le plus classique des sacrifices de Dame : le mat à l'étouffée. Le Cavalier blanc triomphe contre toute l'armée noire.

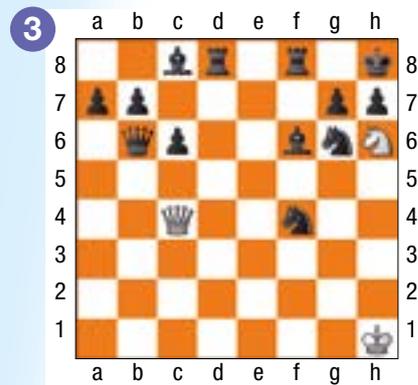
Le mat de Boden. En mémoire de Samuel Boden, un fort joueur anglais du début du 19^e siècle.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

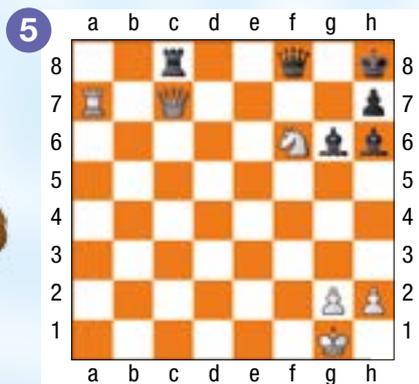


Ta solution : 2 pts

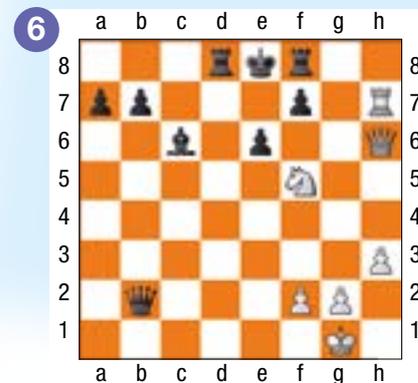
Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Tout semble protégé aux alentours du Roi noir. Et pourtant...

Se sacrifier pour ouvrir la voie à ses partenaires. Un beau destin.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

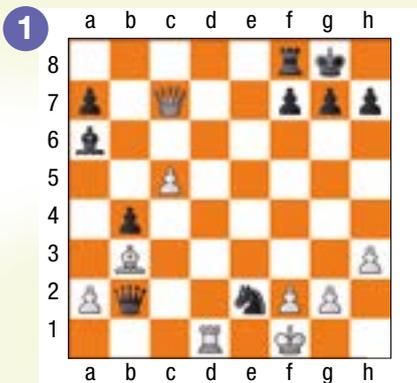
Moins de 4 points : Tu es un Cavalier de bronze. Si tu as du mal avec les mats en deux coups, il faut t'entraîner avec des mats en un coup.

De 4 à 8 points : C'est pas mal. Tu es un Cavalier d'argent. Tu es déjà capable de voir des mats en deux coups.

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

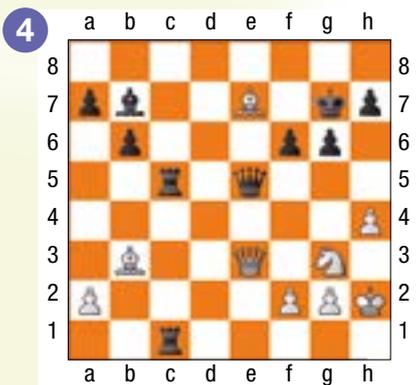


Pourrait-on imaginer un roque plus solide que celui des Noirs ?



Ta solution : 2 pts

Un petit coup d'aspirateur et le ménage est fait.



Ta solution : 2 pts



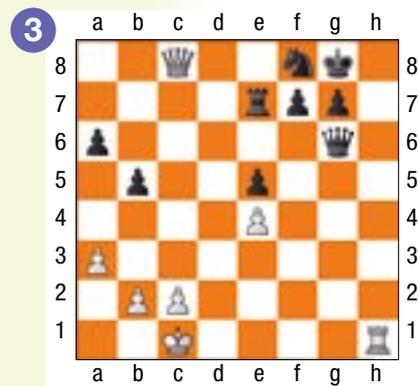
Toujours les Blancs au trait, toujours des mats en deux coups, et toujours un sacrifice de Dame. Mais cette fois, il y a davantage de pièces, et les positions ressemblent à des parties réelles. C'est donc un tout petit peu moins facile.

Le point faible h7 est protégé deux fois. Pour l'instant.



Ta solution : 2 pts

Comment ouvrir les portes du couloir ?



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Comment passer les épaulettes au Roi noir ?



Ta solution : 2 pts

On laisse sa place !



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 issus de parties réelles. Tu peux passer au parcours de la Tour où les exercices vont se compliquer.



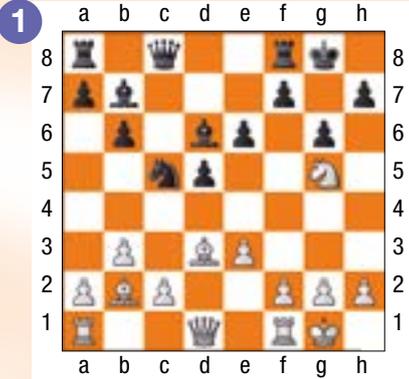
Parcours de la Tour

Sacrifier sa Dame ne signifie pas forcément prendre quelque chose.

On poursuit le feu d'artifice avec toujours des sacrifices de Dames en pagaille.

Les exercices sont un peu plus difficiles, mais tu as un indice important. Attention toutefois de ne pas sacrifier ta Dame à la légère. Il faut bien prévoir la suite et surtout les meilleures réponses de l'adversaire.

Les Blancs sont au trait dans toutes les positions.



Ta solution : 2 pts

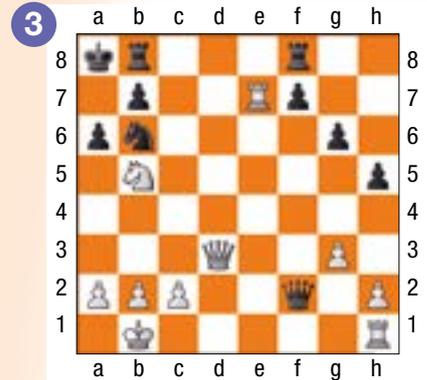
Les Blancs ont une qualité de moins et sont fortement menacés. Ils ne doivent pas traîner en chemin.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Dégagement, démolition, ouverture de lignes, clouage, et bien sûr sacrifice de Dame. Tout y est. Le tout est de le faire dans le bon ordre.

Le premier coup semble tentant. Mais attention de tout calculer jusqu'au bout. Les Blancs sont menacés d'un redoutable échec à la découverte sur la grande diagonale.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

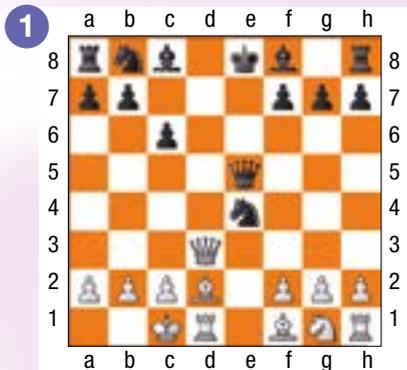
Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : Tu es une Tour de bronze. Tu as visiblement encore un peu de mal pour trouver des mats en plusieurs coups.
De 4 à 8 points : Tu es une Tour d'argent. Tu es déjà capable de résoudre de belles combinaisons.
Plus de 8 points : Bravo ! Tu es une Tour d'or. Tu calcules déjà précisément. Tu peux passer au parcours de la Dame.



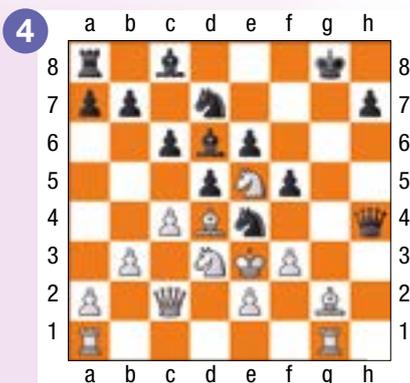
Parcours de la Dame

La célèbre partie Réti-Tartakower que nous avons étudiée dans un numéro précédent. C'est un des mats les plus rapides (11 coups) entre deux des meilleurs joueurs de leur époque. Les Blancs sont au trait et ils matent en trois coups.



Ta solution : 2 pts

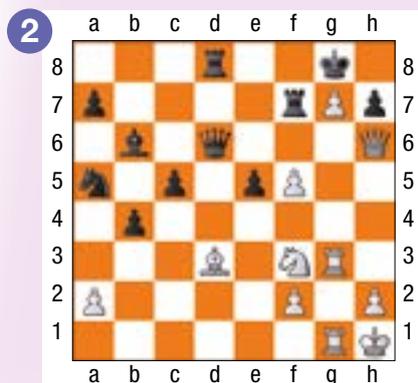
Au tour de Kotov, qui était le bourreau dans notre partie modèle, de se retrouver dans le rôle de la victime. Bondarevsky, avec les Noirs, le mate en 5 coups.



Ta solution : 2 pts

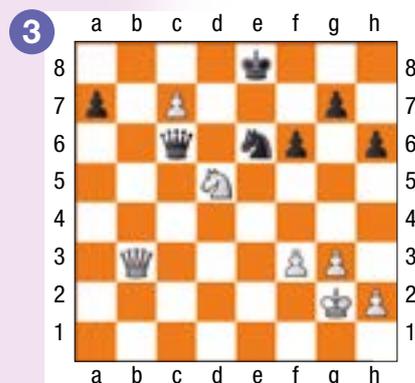
Les sacrifices de Dames sont tout particulièrement spectaculaires quand ils se présentent dans des parties entre des forts joueurs. Nous avons analysé la partie Averbakh-Kotov en page 2. Voici quelques autres brillants exemples tirés de la pratique de champions du passé.

Andersen a produit deux sacrifices de Dame qui sont inscrits dans l'histoire. Contre Dufresne (la partie « toujours verte ») et contre Kieseritzky (la partie « Immortelle »). En voici un 3^e face à Zukertort.



Ta solution : 2 pts

Après avoir été dans le rôle de la victime dans l'exercice précédent, Zukertort (avec les Blancs) se retrouve ici dans celui du bourreau. Il trouve le moyen de sacrifier deux Dames en trois coups pour passer dans une finale gagnante.



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Le génial Alekhine dans ses œuvres. Avec les Blancs, il gagne une pièce, ou ... mate en 7 coups.



Ta solution : 2 pts

Un des coups les plus extraordinaires de l'histoire des échecs. Les Blancs ont dû en effet tomber de leur chaise en voyant le coup joué par Frank Marshall (trait aux Noirs).



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 combiner.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es une Dame d'or. Tu as compris le mécanisme du sacrifice de Dame ! Tu es prêt à marcher sur les pas des champions du passé et de Bilel Bellahcene, le champion de France minime.

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.
- Jouer 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

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.



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 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.

Échec et Mat Junior est un magazine de la Fédération Française des Echecs. Rédacteur en chef : Vincent Moret. Impression : IMPRIMATUR. Tirage : 8.000 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'Échecs de votre région.