

Essaie de jouer aussi bien que Guillaume Philippe, le champion de France minime.

Open 2013 du Club 608. Un des premiers tournois de Guillaume. Avec les Blancs face à Victor Lamballe (1725), il ne laisse pas passer une combinaison élémentaire.



Ta solution :

Championnats de France adultes 2014 à Nîmes face à Pierre-Basile Coiffait (1984). La Dame blanche doit protéger le ♖a5 et le ♙e2. C'est trop lui demander. Comment les Noirs en profitent-ils ?



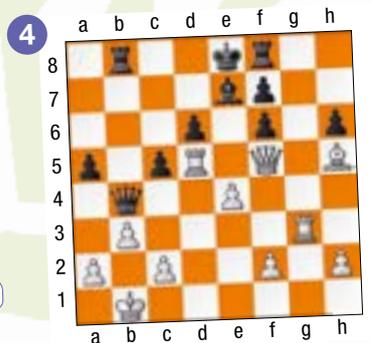
Ta solution :

Open de Flers 2015 face au MI François Godart (2405). Comment les Blancs exploitent-ils le fort pion passé d7 ?



Ta solution :

Championnat de France 2014 face à Florian Grezels (1935). Les Blancs concluent par une attaque énergique qui ne laisse aucun répit aux Noirs.



Ta solution :

L'ascension fulgurante de Guillaume Philippe

À quoi tiennent une destinée et un titre de champion de France d'Échecs ? Parfois à des petits riens, quelques secondes à la pendule, une grosse gaffe de l'adversaire. Ou même tout simplement aux hasards de la vie. Il y a deux ans, rien ne prédestinait Guillaume Philippe à remporter un titre national d'échecs. À 13 ans, le jeune garçon était passionné de ballon rond. Mais un problème physique le tient éloigné des terrains pendant six mois. Guillaume met à profit cette inactivité forcée pour se lancer dans les Échecs. Il connaissait les rudiments que lui avait appris son papa à l'âge de 8 ans, mais n'avait jamais poussé les portes d'un club. C'est ce qu'il fait pour la première fois en avril 2013 en se rendant au petit club de Philidor-Echecs, situé dans le 14^e arrondissement de Paris à deux pas de chez lui. Avec tout juste une année de compétition derrière lui, Guillaume arrive aux championnats de France de Montbéliard avec un classement FIDE à 1792. Un classement qui le situe au 35^e rang sur la ligne de départ dans la catégorie des minimes. Qu'à cela ne tienne. Le Parisien va faire mentir les lois du classement Elo en terminant à la 4^e place ex æquo. Inévitablement, de tels résultats attirent l'attention des meilleurs clubs de jeunes de la capitale. À la dernière intersaison, Guillaume rejoint le club de Clichy et son armada d'entraîneurs prestigieux. Les résultats ne se font pas attendre. Plus de 500 points gagnés en deux ans et le titre minime à Pau en se permettant de perdre la dernière ronde. Le nouveau champion de France garde la tête sur les épaules et ne se fixe pas d'objectifs démesurés. « *Juste essayer de continuer à progresser.* » L'ascension n'est sans doute pas terminée.



partie commentée p.2

Mikhail Botvinnik - Jose Raul Capablanca

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



Si tu as cherché (et trouvé !) les positions de Guillaume Philippe, tu as pu voir que plusieurs combinaisons faisaient appel à la déviation, un thème très fréquent de la tactique échiquienne.

Comme son nom l'indique, la déviation consiste à dévier une pièce adverse d'une de ses missions défensives. On la confond parfois à tort avec l'attraction. Il y a pourtant une différence : dans l'attraction, ce qui est important, c'est la case où la pièce est attirée. Pour la déviation, ce qui compte, c'est qu'elle quitte la case où elle se trouve, peu importe où elle va.

Cette partie, disputée en 1938 lors du tournoi AVRO entre Mikhail Botvinnik, le futur champion du monde, et José-Raul Capablanca, l'ancien, en est un brillant exemple. Sa combinaison est une des plus célèbres de l'histoire des échecs. Pour son côté esthétique, tout d'abord, mais aussi parce qu'elle mettait en scène une lutte de titans entre deux des plus grands champions de tous les temps.



Mikhail Botvinnik • Jose Raul Capablanca

Rotterdam 1938



1.d4 ♖f6 2.c4 e6 3.♗c3 ♘b4

La défense Nimzo-Indienne. En clouant le Cavalier, les Noirs cherchent à empêcher la poussée centrale e4 des Blancs

4.e3 d5 5.a3 ♗xc3+ 6.bxc3 c5 7.cxd5 exd5 8.♗d3 0-0 9.♗e2

En se développant en e2, le Cavalier ne bouche pas l'avance du pion f. Botvinnik prévoit de jouer f3, puis e4, pour envahir le centre.

9...b6 10.0-0 ♗a6 11.♗xa6 ♗xa6 12.♗b2?

Un coup qui a été critiqué par de nombreux commentateurs. Le Fou n'a pas grande utilité en b2.

12...♗d7 13.a4

Plus ou moins forcé, car les Noirs menaçaient ♗a4 qui aurait bloqué l'aile-Dame des Blancs.

13...♗fe8?

Meilleur aurait été 13...cxd4 14.cxd4 ♗fc8 suivi de ♗c4 et du doublement des Tours sur la colonne c.

14.♗d3 c4?

Ce coup enferme le Fou b2 et permet le contrôle de b3 pour le Cavalier. Cependant, il présente aussi un inconvénient majeur : le pion c n'attaque plus le pion d4. Cela va permettre aux Blancs de réaliser sans entrave leur poussée e4 au centre.

15.♗c2 ♗b8 16.♗ae1 ♗c6 17.♗g3 ♗a5 18.f3 ♗b3 19.e4 ♗xa4

Les deux camps ont atteint leur objectif : Botvinnik a réussi à pousser e4, ce qui lui donne un avantage d'espace et de bonnes possibilités d'attaque à l'aile-Roi. De son côté, Capablanca a capturé le pion a4 et est prêt à mettre en route sa majorité de pions sur l'aile-Dame.

20.e5 ♗d7 21.♗f2 g6 22.f4 f5

Pour empêcher le coup f5 que les Blancs menaçaient eux-mêmes de jouer.

23.exf6 ♗xf6 24.f5

L'attaque blanche devient très dangereuse. La Dame

et le Cavalier noirs sont bien loin du théâtre des opérations.

24...♗xe1 25.♗xe1 ♗e8

Après 25...♗f8 26.♗f4 l'attaque blanche était également décisive : 26...♗a2 27.fxg6! ♗xb2 (27...hxg6 28.♗g5) 28.g7! ♗xg7 29.♗f5+ ♗h8 30.♗d6 ♗f7 (30...♗g8 31.♗g3+) 31.♗xf6+ ♗xf6 32.♗e8+.

26.♗e6! ♗xe6

26...♗g7 27.♗xf6! ♗xf6 28.fxg6+ ♗xg6 (28...♗e7 29.♗f7+ ♗d8 30.g7) 29.♗f5+ ♗g7 30.♗h5+ ♗h6 31.h4! ♗g8 32.g4 ♗c6 33.♗a3!

avec mat à suivre.

27.fxg6 ♗g7 28.♗f4 ♗e8

La Dame noire doit revenir au plus vite en défense.

28...♗a2? 29.♗f5+ gxh5 30.♗g5+ et c'est mat en quelques coups.

29.♗e5 ♗e7

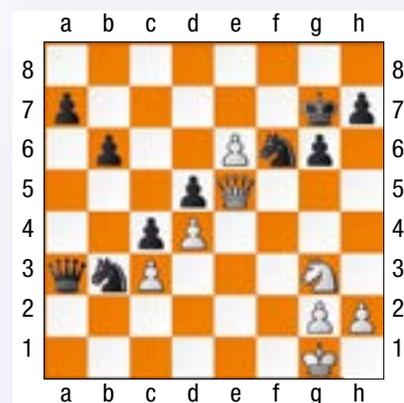
Capablanca a réussi à bloquer le pion e6 et s'il parvient à regrouper ses pièces, il pourra faire valoir son avantage. Mais Botvinnik a vu plus loin.

30.♗a3!!

Un des coups les plus célèbres de l'histoire des échecs : le Fou sort de sa boîte avec un effet dévastateur. En se sacrifiant, le kamikaze force la Dame noire à abandonner une nouvelle fois son monarque et de fait, ouvre la route à l'ambitieux pion e6.

30...♗xa3

Refuser le sacrifice n'était pas meilleur : 30...♗e8 31.♗c7+ ♗g8 32.♗e7 et le Fou va désormais jouer un grand rôle dans l'attaque.



31.♗h5+!

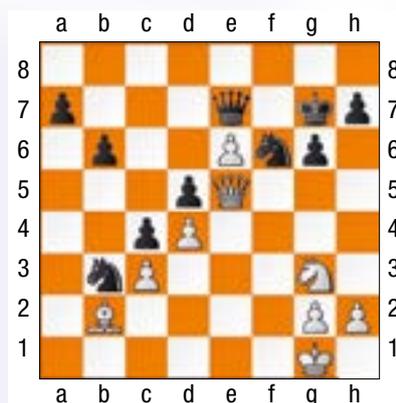
Le complément indispensable de la combinaison blanche.

31...gxh5 32.♗g5+ ♗f8 33.♗xf6+ ♗g8 34.e7

Les Noirs n'ont plus de défense contre la double menace de mat en f8 et de promotion du pion e7. Leur dernière chance reste un hypothétique échec perpétuel.

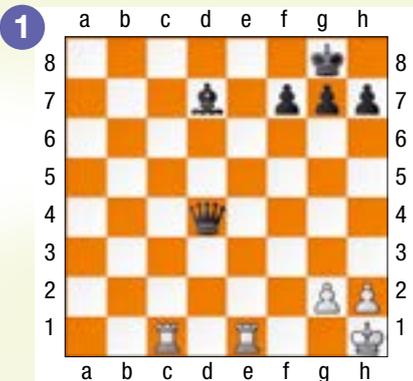
34...♗c1+ 35.♗f2 ♗c2+ 36.♗g3 ♗d3+ 37.♗h4 ♗e4+ 38.♗xh5 ♗e2+ 39.♗h4 ♗e4+ 40.g4 ♗e1+ 41.♗h5 1-0

Le Cavalier noir n'a plus bougé de b3 et a assisté totalement impuissant aux événements qui se déroulaient sur l'autre aile de l'échiquier.



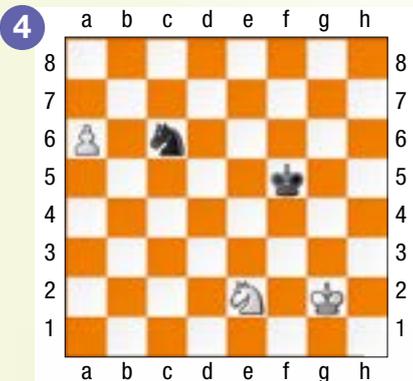


Le Fou noir doit contrôler deux entrées du couloir. C'est trop lui demander.



Ta solution : 2 pts

Pour l'instant, le Cavalier noir empêche l'avance du pion blanc et sera même prêt à se sacrifier contre lui, en cas de besoin, pour assurer le match nul. Les Blancs peuvent-ils passer quand même ?



Ta solution : 2 pts



Quel est ton niveau ?

sur un maximum de 12 points

Comme nous l'avons vu dans la partie Botvinnik-Capablanca, le thème central de ce numéro d'Echec & Mat Junior sera le sacrifice de déviation.

Pour commencer, voici 6 positions relativement simples où les Blancs réalisent précisément une déviation. Attention, il ne s'agit pas forcément de mater, mais parfois juste de gagner du matériel. Il faut pour cela dévier une pièce noire de sa fonction défensive. Essaie par conséquent, dans un premier temps, de repérer les pièces adverses importantes pour la défense et vois si tu peux les dévier.

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

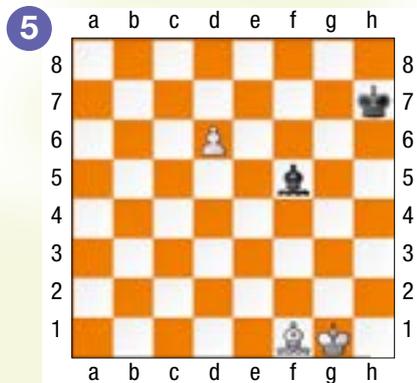
La Dame noire est protégée par son Roi. Est-ce suffisant ?



Ta solution : 2 pts

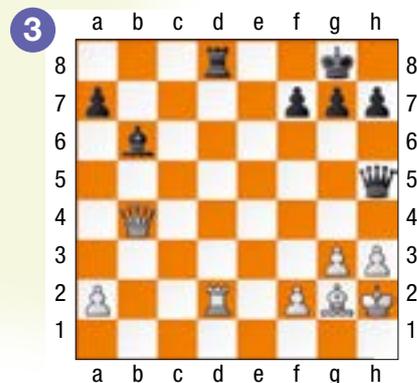
Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Même problématique que dans l'exercice précédent, sauf que cette fois, c'est un Fou qui tient en respect le pion passé.



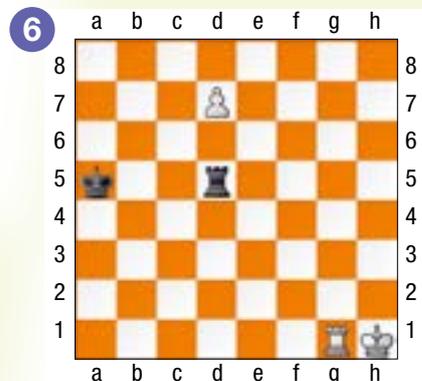
Ta solution : 2 pts

Parfois, la déviation peut se résumer en une élimination pure et simple.



Ta solution : 2 pts

Les jours du pion blanc passé semblent comptés. Les Blancs peuvent-ils encore en faire quelque chose ?



Ta solution : 2 pts

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 arrives déjà à réaliser de jolies petites déviations.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un pion d'or. Tu as compris ce qu'était un sacrifice de déviation. Tu peux passer au parcours du Cavalier.



Une combinaison très classique.
Les Noirs viennent de jouer h6 pour
chasser le Cavalier blanc.



Ta solution : 2 pts

Le Fou c8 a deux cases-clé à défendre. C'est peut-être trop lui demander. Du coup, la combinaison devient évidente, mais attention à la faire dans le bon sens.



Ta solution : 2 pts

On continue avec la déviation. Les positions sont à peine plus difficiles que celles du parcours du pion. Il y a juste un peu plus de pièces, car elles sont issues de parties réelles.

Tu as les Blancs dans toutes les positions.

Encore une fois, commence par repérer la pièce qui joue un rôle important en défense et cherche ensuite à l'éloigner de son poste.

La Dame noire défend le Fou f7.
Ça doit donner des idées.



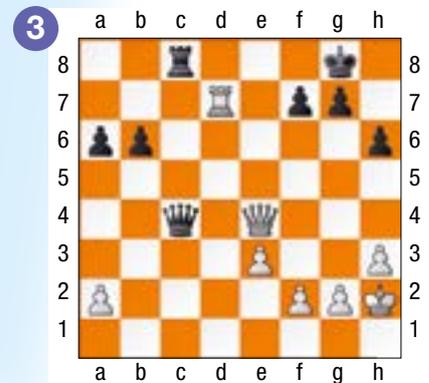
Ta solution : 2 pts

Une petite déviation
et le tour est joué !



Ta solution : 2 pts

Encore une déviation très classique.
La Dame noire est défendue par sa Tour.
Comment rompre cette coordination
entre les deux pièces noires ?



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Jouerais-tu aussi bien que le génial
Bobby Fischer, opposé ici
au grand-maître Benko ?



Ta solution : 2 pts



Quel est ton niveau ?
sur un maximum
de 12 points

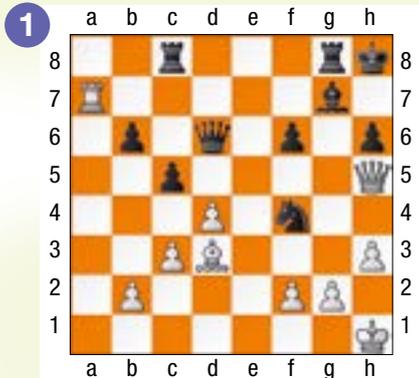
Moins de 4 points : Tu es un Cavalier de bronze. Tu as encore un peu de mal avec les combinaisons quand il y a davantage de pièces.

De 4 à 8 points : C'est pas mal. Tu es un Cavalier d'argent. Tu es déjà capable de résoudre des petites combinaisons.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un Cavalier d'or. Tu as visiblement compris le thème de la déviation. Tu peux passer au parcours du Fou.

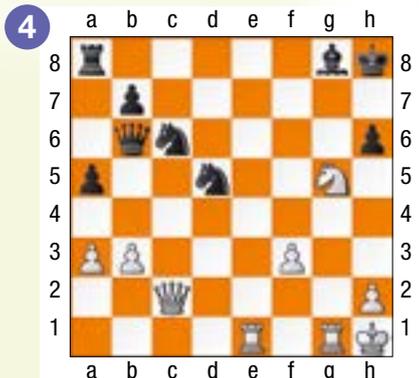


On laisse passer !



Ta solution : 2 pts

Déviaton et obstruction !
Deux pour le prix d'une.



Ta solution : 2 pts

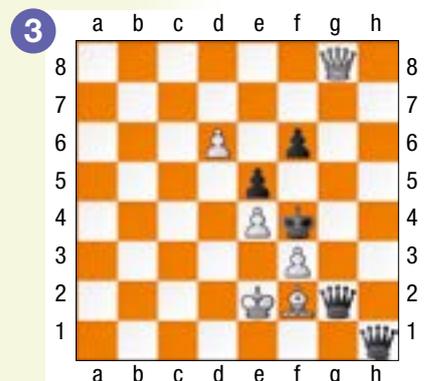
Dans toutes les positions, les Blancs matent en deux coups grâce à un sacrifice de déviation. Il faut donc prévoir le coup de l'adversaire, même si la plupart du temps il sera forcé.

Le Roi noir est quelque peu gêné aux entourures. Comment en profiter ?



Ta solution : 2 pts

Les Noirs ont deux Dames mais ... les Blancs ont le trait. Il ne faut donc pas traîner.



Ta solution : 2 pts

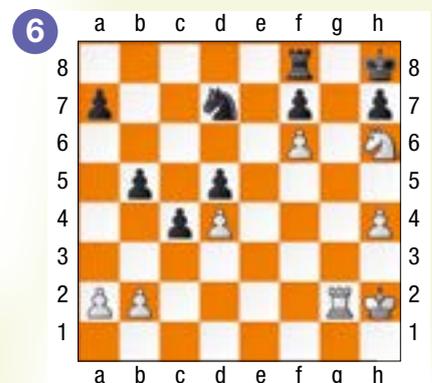
Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

À nouveau, comme dans l'exercice précédent, une déviation et une obstruction.



Ta solution : 2 pts

Jouerais-tu aussi bien qu'Almira Skripchenko, la championne de France, qui avait ici 15 ans ?



Ta solution : 2 pts



Moins de 4 points : Tu es un Fou de bronze. Tu n'étais peut-être pas habitué à faire des 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 Fou d'argent. Mais attention à bien vérifier quand tu penses que l'adversaire est mat.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un Fou d'or. Tu sais résoudre des mats en deux coups. Tu peux passer au parcours de la Tour.

Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points



Parcours de la Tour

On remarque tout de suite les menaces de mat de couloir.
Comment forcer l'entrée ? En déviant des défenseurs, bien évidemment.

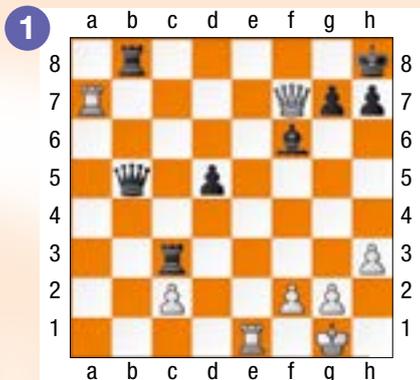
Encore le sacrifice de déviation.
Et toujours le même principe.

On repère le défenseur important et on cherche un moyen de le dévier.
Si l'objectif final est le mat, on peut ne pas regarder à la dépense.

Dans ces positions, où les Blancs sont toujours au trait, on ne précise pas s'il faut mater ou non. Il faut trouver le meilleur coup. Le meilleur coup sera parfois de mater, parfois juste de gagner du matériel. Dans une partie réelle, personne ne te dira s'il y a un mat à un moment donné.

Attention à ne pas se précipiter. Le premier sacrifice évident ne marche pas. Vois pourquoi et tu trouveras sans peine la clé.

On retrouve Botvinnik, opposé ici à Paul Kérès. Un coup d'éclair dans un ciel presque bleu force l'abandon alors que presque toutes les pièces sont encore sur l'échiquier.

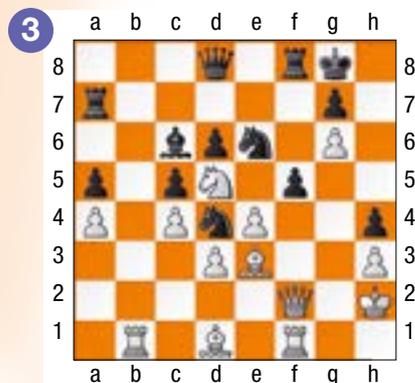


Ta solution : 2 pts

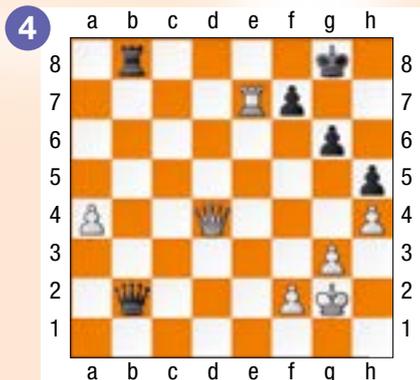
L'idée, qu'on a déjà vue dans le parcours du Cavalier, semble évidente. Mais attention à calculer jusqu'au bout. Aux Échecs, on n'est jamais obligé de prendre !



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

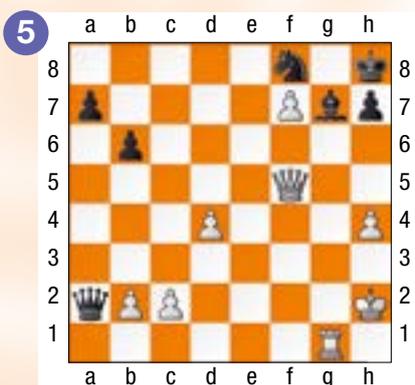


Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Un véritable coup de massue et c'est fini.

Les données du problème sont simples : dévier la Dame noire de la protection de la case g7. Mais comment y arriver ?



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 combinaisons de plusieurs coups issues de parties réelles. Entraîne-toi avec des exercices plus simples.

De 4 à 8 points : Tu es une Tour d'argent. Tu es déjà capable de trouver de jolies combinaisons dans de vraies parties.

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



Parcours de la Dame

Les Noirs ont des menaces. Les Blancs au trait ne doivent pas traîner en route.



Ta solution : 2 pts

Trait aux Blancs. Avant de chercher la déviation, il faut déjà avoir envisagé la combinaison finale...

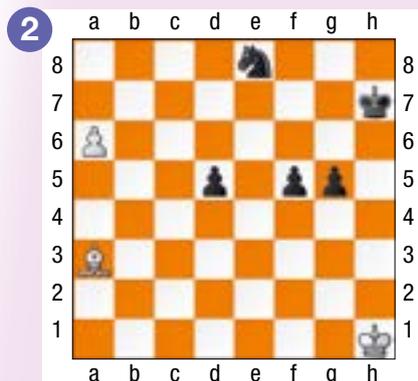


Ta solution : 2 pts



Encore et toujours de la déviation dans l'air. Les positions se compliquent un tout petit peu. Attention dans tous ces exercices à toujours bien calculer toutes les réponses possibles de l'adversaire et de lui faire jouer à chaque fois le meilleur coup.

La fin d'une étude de Troïtsky. Le Cavalier noir est prêt à revenir en a8 pour stopper le pion. Les Blancs peuvent-ils encore faire quelque chose ?



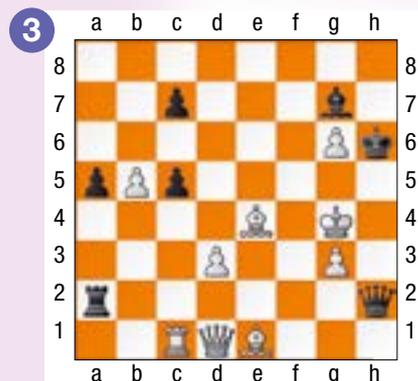
Ta solution : 2 pts

Comment les Noirs, au trait, peuvent-ils se défendre face à la double menace sur le Fou g7 et la Tour e1 ?



Ta solution : 2 pts

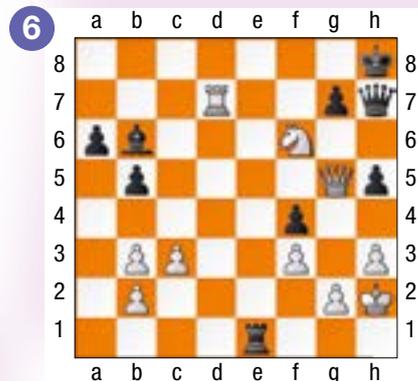
Les deux Rois sont dans une situation précaire. Mais les Blancs ont le trait et peuvent donc tirer les premiers.



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices www.echecs.asso.fr

Si les Blancs prennent la Dame, les Noirs s'en sortent grâce à un échec perpétuel. Les Blancs peuvent-ils encore l'éviter ?



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. Certains de ces exercices étaient assez difficiles.

De 4 à 8 points : Tu es une Dame d'argent. En continuant à t'entraîner, tu deviendras rapidement une Dame d'or.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es une Dame d'or. Tu as parfaitement assimilé le mécanisme de la déviation et tu as déjà une très bonne vision tactique. Tu es prêt à marcher sur les traces de Guillaume Philippe.

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 n'est 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 de ce Fou pour « couvrir » l'échec.
- Le Roi noir ne peut se soustraire à l'échec : les cases a8 et f7 sont contrôlées par la Tour blanche a1, et la case d8 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 à distance le centre de l'échiquier avec des pièces (Cavaliers ou Fou de préférence) ou des pions.
- Ne pas bouger inutilement les pions de base.
- 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

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 s'échangent jour.
VISITEZ... La boutique. Vente de livres, pendules, jeux et matériels divers.



Les règles du jeu d'échecs

Les règles particulières

L'échiquier



- 64 cases composent l'échiquier : 32 noires et 32 blanches.
- La case inférieure droite, face au joueur, doit toujours être blanche.
- Les lettres 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 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).

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.