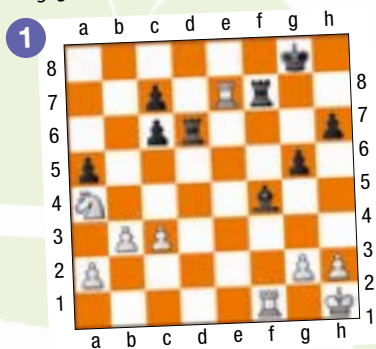


Essaie de jouer aussi bien qu'Anaëlle Afraoui, la championne de France minime

Nationale 2 face à Jérôme Letang (1939). La position semble égale, mais les Blancs gagnent une pièce.



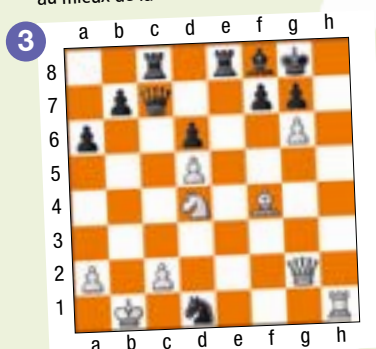
Ta solution :

Open d'Avoine 2014 face à Alien Bernard (2027). Les Noirs ont sacrifié la Dame mais vont obtenir de très bonnes compensations.



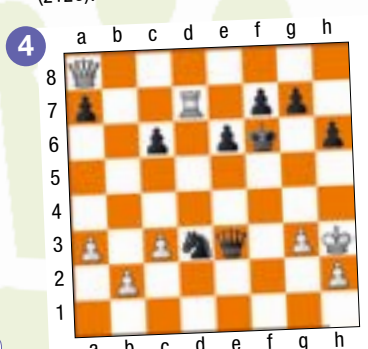
Ta solution :

Open de Cannes 2014 face à Adeline Uta (2112). Comment les Blancs profitent-ils au mieux de la colonne h ?



Ta solution :

Open d'Avoine 2014 face à Arnaud Goupil (2126). Les Noirs matent en trois coups.



Ta solution :

Anaëlle Afraoui, sur le haut de la Seine !



Une adepte – bien malgré elle – de la technique du sous-marin. Qui consiste à perdre – parfois volontairement – la 1^{ère} ronde d'un tournoi pour refaire surface après avoir évité les plus forts joueurs.

À Montbéliard, lors des championnats de France 2014, Anaëlle Afraoui s'incline à la 1^{ère} ronde, avant d'aligner 6 victoires de suite. Elle échoue au pied du podium en perdant l'avant-dernière ronde. Rebelote cette année à Pau chez les minimes filles. Une nouvelle fois, Anaëlle loupe sa 1^{ère} ronde. « J'ai toujours du mal à démarrer. Sans doute à cause du stress. » Mais une fois le diesel en route, la Parisienne a mis le pied au plancher en alignant 8 gains consécutifs. Avec à la clé, une 1^{ère} place en solitaire et un premier titre de championne de France.

Anaëlle avait découvert les Échecs à l'âge de 5 ans en grande section maternelle. Sa grande sœur de 4 ans son aînée s'inscrit au club de Villepinte où elles habitent. Anaëlle demande à faire de même. La maman, qui n'était pas joueuse d'Échecs, a suivi le pas. Elle est aujourd'hui arbitre et responsable des jeunes à la ligue d'Île de France.

Il y a quelques années, Anaëlle a quitté le 9.3 pour rejoindre échiquéennement le 92. Livry-Gargan, d'abord, puis Clichy. « Jouer en Top féminin dans la même équipe qu'Alexandra Kosteniuk et Almira Skripchenko était une formidable expérience. »

Son titre national lui a ouvert les portes de l'équipe de France. Elle participera du coup au championnat d'Europe fin septembre en Croatie et à celui du monde fin octobre en Grèce. À l'heure où ces lignes étaient écrites, le championnat d'Europe venait tout juste de commencer. Anaëlle s'était inclinée à la 1^{ère} ronde, avant de remporter la 2^{ème}. Peut-être un bon présage.

partie commentée p.2

Anna Ushenina • Sophie Milliet

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



Dans les positions d'Anaëlle Afraoui, nous avons vu plusieurs combinaisons faisant intervenir le clouage, une arme importante de la tactique échiquéenne.

Tu sais sans doute déjà ce qu'est un clouage. Une pièce est clouée lorsqu'elle ne peut se déplacer. Du coup, c'est inévitablement un objectif d'attaque pour l'adversaire.

Si c'est le Roi qui est derrière la pièce clouée, on parle de clouage absolu. La pièce clouée ne peut absolument pas jouer sous peine de mettre son Roi en échec. Si c'est une autre pièce que le Roi qui se trouve derrière la pièce clouée, il s'agit cette fois d'un clouage relatif. Dans ce cas, attention, la pièce clouée peut toujours s'enfuir.

Cette partie, disputée lors du championnat d'Europe par équipes 2013 entre deux très fortes joueuses, illustre merveilleusement un clouage que Susan Polgar, l'ancienne championne du monde, a qualifié de parfait. Toutes les pièces blanches participent à l'attaque sur la pièce clouée.

Anna Ushenina, avec les Blancs, est devenue la 15^e championne du monde en 2012. L'année suivante, elle conduit son pays, la Hongrie, à la victoire lors du championnat d'Europe par équipes.

Sophie Milliet, pour sa part, possède l'un des plus beaux palmarès des Échecs français. Elle a été 4 fois championne de France.



Anna Ushenina (2492) • Sophie Milliet (2383)

Championnat d'Europe par équipes, Varsovie 2013



1.d4 ♖f6 2.c4 e6 3.♗c3 ♘b4

La défense Nimzo-Indienne. En clouant (de manière absolue !) le Cavalier, les Noirs contrôlent indirectement la case e4.

4.♞c2

Une des suites principales pour les Blancs pour éviter les pions doublés en cas d'un échange en c3.

4...0-0 5.e4 d5 6.e5 ♗e4 7.♙d3 c5 8.♗f3 cxd4 9.♗xd4 ♗d7 10.♙f4 ♞h4 11.g3 ♞h5 12.h4

Un coup à double tranchant destiné à empêcher un éventuel coup g5 des Noirs, mais qui affaiblit le futur petit roque blanc.

12...f6

Les Noirs auraient quand même pu jouer 12...g5 en raison du clouage du pion h.

13.cxd5 fxe5 14.♗xe6 ♗dc5 15.♙xe4

Après 15.♗xf8? ♙xc3+ 16.bxc3 ♞f3!, les Blancs ont certes une Tour de plus, mais ils ont 4 pièces en prise.

15...♙xe6

15...exf4? 16.♗xf8+-

16.dxe6 exf4



Les Blancs ont un pion de plus, mais les Noirs ont de belles compensations. Tout va dépendre en fait de l'avenir du pion e6, la tête de pont enfoncée dans le camp noir.

17.0-0 ♙xc3

Le pion avancé n'était pas prenable : 17...♗xe6? 18.♞b3+-

18.bxc3 ♙ae8

Après 18...♗xe6 19.♙xb7 les Blancs gardaient un pion de plus.

19.♙ad1

Mobilisant la Tour et protégeant indirectement le pion e6.

19...b6

Le pion n'était toujours pas prenable : 19...♙xe6 20.♙d5. Clouage !

20.♙d5 ♞h6

20...♞g4? 21.♙g5 ♞xe6 22.♙d5 Encore le clouage !

21.♙e1 ffg3

Le pion e6 était à nouveau difficilement prenable : 21...♙xe6 22.♙xc5 bxc5 23.♙d5 (toujours ce clouage) 23...♙fe8 24.♙xe6 ♙xe6 25.♞f5+-;

21...♗xe6 22.♙d6 avec un clouage relatif sur la 6^e rangée qui sera bientôt suivi d'un clouage absolu sur la diagonale après ♙d5.

22.fgg3 ♗h8

Le Roi noir quitte sagement la diagonale a2-g8 pour éliminer toutes les menaces de clouage après la prise du pion.

22...♙xe6 23.♙xc5 ♙xe4 24.♞xe4 bxc5 25.♞d5+ laissait encore un pion de plus aux Blancs.

23.♙f5 ♞f6

23...♗xe6 24.♙d6 Toujours le clouage latéral !

24.♙de5

Le pion est maintenant suffisamment protégé.

24...g6 25.♙h3 ♙e7 26.♙5e3 ♙fe8

27.♞e2

Le pion est attaqué 4 fois, mais défendu tout autant de fois.

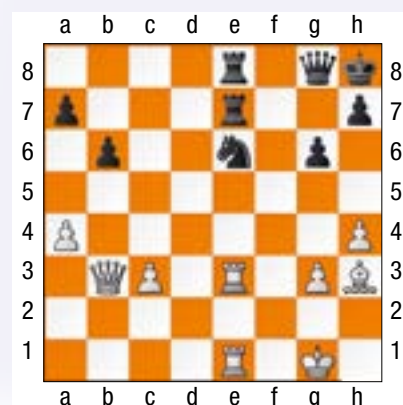
27...♞g7 28.♞b5 ♞g8 29.a4

Avec l'idée de jouer a5 pour miner la protection du Cavalier noir.

29...♗xe6??

Les Noirs finissent par craquer en prenant le pion qui leur a causé tant de tourments.

30.♞b3!



Après le clouage sur la diagonale a2-g8, celui sur la 6^e rangée, nous avons maintenant le clouage (relatif) sur la colonne e. Toutes les pièces blanches participent à l'attaque sur le malheureux Cavalier qui ne peut partir en raison de la situation de la Tour e7 insuffisamment protégée.

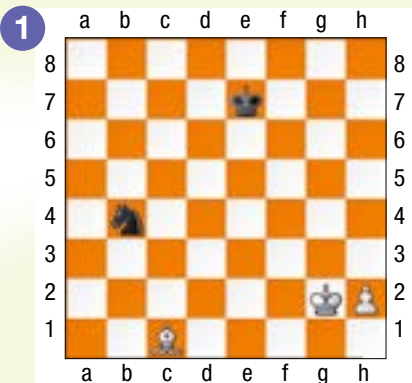
30...♗g5 31.♞xg8+ 1-0

Les Noirs perdent la Tour e7.



Facile.

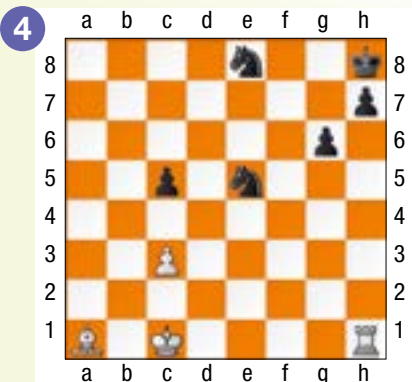
À condition, bien sûr, d'avoir compris ce qu'est le clouage.



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Un clouage ... à la découverte.



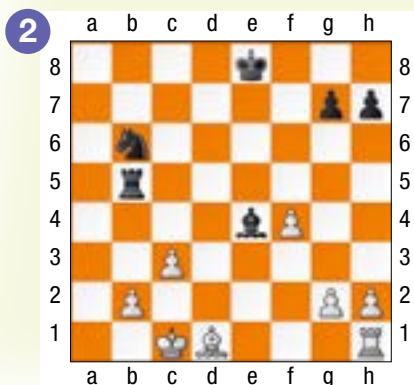
Ta solution : 2 pts



Comme tu as pu t'en douter, le clouage sera le thème central de ce numéro d'Echec & Mat junior.

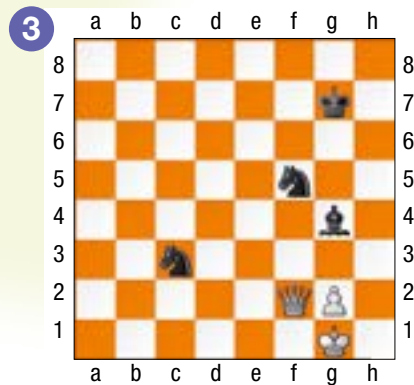
Voici une petite mise en jambes assez facile pour commencer. Tu as les Blancs et tu dois trouver un coup qui permet de clouer une pièce noire. Si tu ne sais pas coder les coups, tu peux mettre une flèche pour indiquer ce que tu jouerais.

Sur la diagonale ou la colonne ? Attention à trouver le meilleur coup.



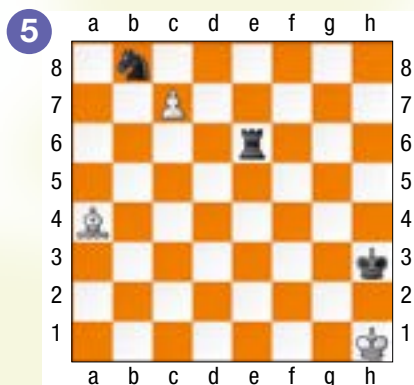
Ta solution : 2 pts

La Dame est bien évidemment une pièce redoutable pour asséner des clouages sur les diagonales, les colonnes et les rangées.



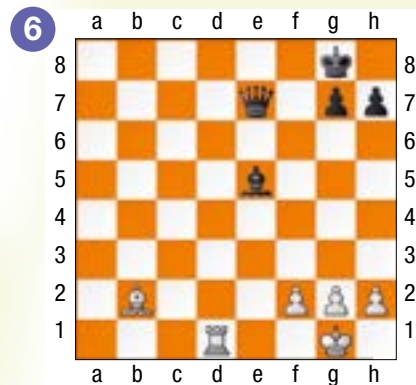
Ta solution : 2 pts

On a souvent besoin d'un plus petit que soi...



Ta solution : 2 pts

Indique ici pourquoi le clouage naturel ne serait pas bon.



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 demander à ton entraîneur de te réexpliquer ce qu'est un clouage.

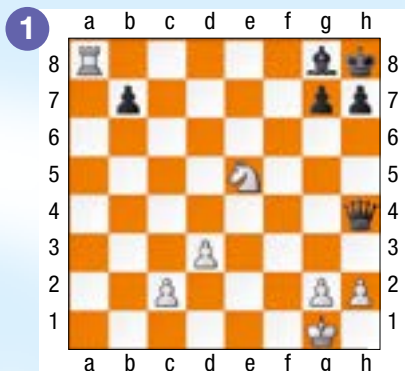
De 4 à 8 points : C'est un bon début. Il faut continuer de t'entraîner.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un pion d'or. Tu as visiblement parfaitement compris ce qu'est un clouage. Tu peux passer au parcours du Cavalier.



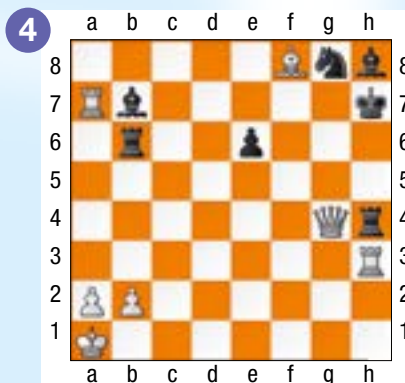
Parcours du Cavalier

Le Roi noir commence à manquer d'air. En plus de ça, un Cavalier blanc rôde dans les parages. Ça doit donner des idées.



Ta solution : 2 pts

Les Blancs n'ont pas moins de 9 échecs différents. Mais un seul fait mat.



Ta solution : 2 pts



Tu as les Blancs et il faut désormais mater en un coup. Il y a forcément du clouage dans l'air.

Les trois premières positions sont relativement faciles, mais attention, ça se complique dans les trois dernières. Essaie de bien repérer toutes les pièces noires qui sont clouées.

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

Le Roi noir s'est aventuré à découvert, mais semble encore relativement bien protégé. Est-ce vraiment le cas ?



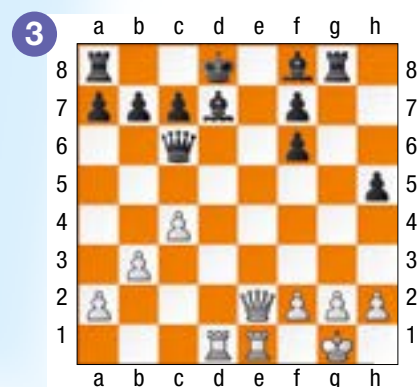
Ta solution : 2 pts

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



Ta solution : 2 pts

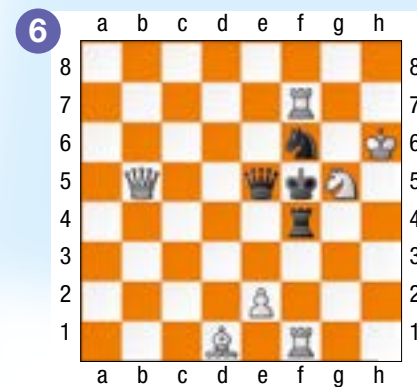
Le Roi noir n'a pas roqué et les trois pièces lourdes des Blancs lui font face. Ses jours sont forcément comptés.



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices www.echecs.asso.fr

Le Roi noir est bien entouré. Mais qui va donner le coup de grâce ?



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 mat en un coup. Plus tu en feras, plus tu trouveras les solutions rapidement.

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

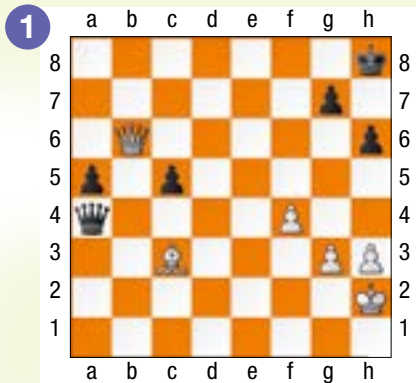
Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un Cavalier d'or. Tu peux passer au parcours du Fou.



Les Noirs viennent de jouer h6 pour prévenir le mat du couloir. Pas une très bonne idée.

Dans toutes les positions, tu as les Blancs et il faut désormais mater en deux coups. À chaque fois grâce à un clouage, bien évidemment.

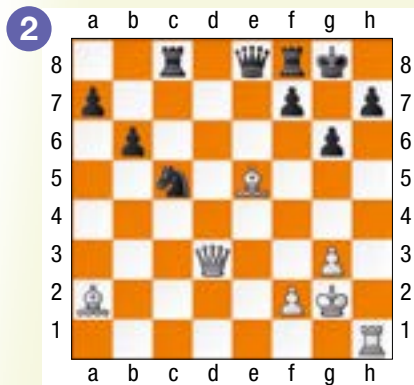
Les positions ne sont pas particulièrement difficiles, mais il faut calculer précisément sans oublier la réponse de l'adversaire. Attention, celui-ci joue bien évidemment les meilleurs coups, même si la plupart du temps il n'a pas le choix.



Ta solution : 2 pts

Une partie jouée par le grand-maître américain William Lombardy qui a la double particularité d'être un prêtre catholique et d'avoir été le secondant de Bobby Fischer. William Lombardy est à l'affiche du film «Le Prodige» actuellement sur les écrans.

Défenses illusoire.

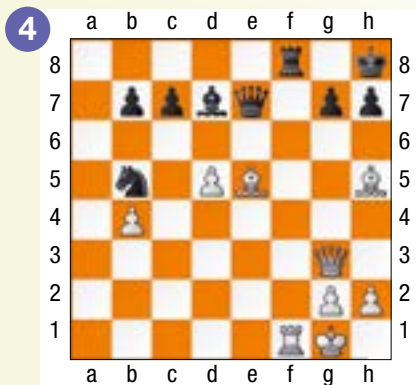


Ta solution : 2 pts

Le roque noir semble être très bien protégé. Et pourtant...



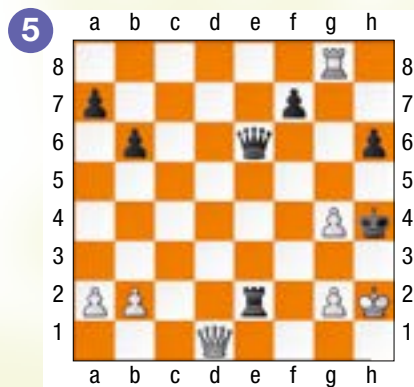
Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

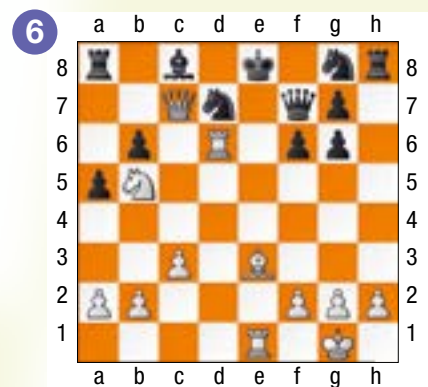
Ah...
si le pion g2 n'était pas cloué...



Ta solution : 2 pts

On serait bien évidemment tenté de commencer à chercher un échec à la découverte sur la colonne e.

Mais tout ce qui brille n'est pas forcément or.



Ta solution : 2 pts



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

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

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

Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points



Un piège d'ouverture très classique qu'on rencontre souvent dans la défense Scandinave.

Dans les positions suivantes, il ne s'agit plus forcément de mater, mais de gagner du matériel. Grâce au clouage, bien évidemment.

Les positions ne sont pas particulièrement difficiles. Elles sont toutes issues de parties réelles. Les Blancs sont toujours au trait.

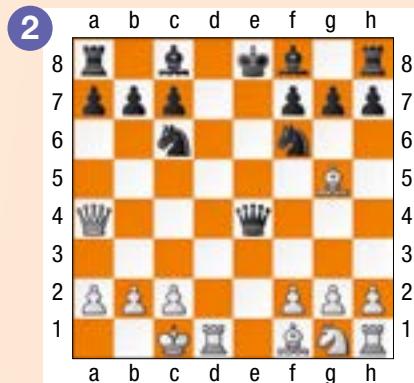
La Dame et le Roi noirs semblent en grand danger. Et pourtant il ne s'agit pas d'un clouage sur la colonne e.

Le terrible clouage en croix.

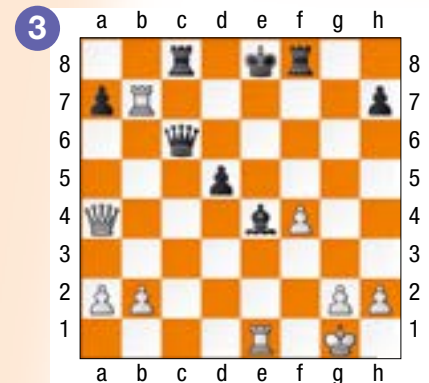


Ta solution : 2 pts

Les Noirs viennent de jouer ♖c2, croyant gagner grâce à l'attaque sur g2. Mais ils n'avaient pas compté avec la réponse fulgurante des Blancs.



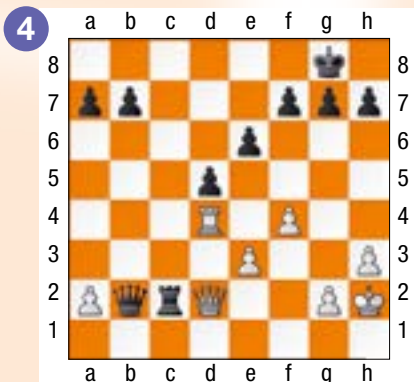
Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Les Blancs sont menacés d'un mat qui semble imparable. Ils n'ont donc pas le choix. Il faut mater les premiers !



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

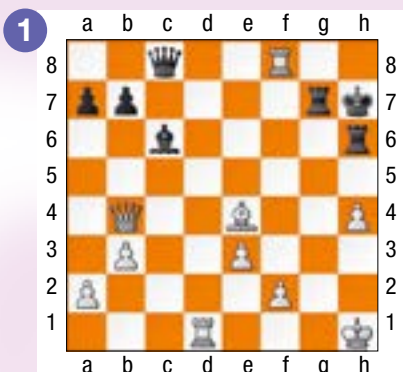
Moins de 4 points : Tu es une Tour de bronze. Tu as visiblement un peu de mal avec les combinaisons issues de parties réelles lorsqu'il ne s'agit plus forcément de mater.
De 4 à 8 points : Tu es une Tour d'argent. Tu es déjà capable de résoudre des petites combinaisons.
Plus de 8 points : Bravo ! Tu es une Tour d'or. Tu peux passer au parcours de la Dame.



Parcours de la Dame

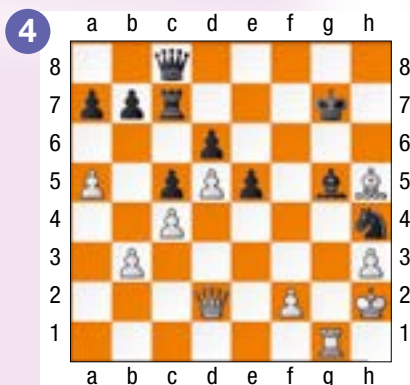
On poursuit et on termine avec le clouage.

Les Blancs viennent de jouer ♔e4+.
Un coup qui semble décisif, d'autant plus que la Dame noire est attaquée.
Mais pourtant ... les Noirs gagnent.



Ta solution : 2 pts

Trait aux Noirs.
Le Fou g5 est cloué et attaqué deux fois.
Les Blancs ont dû tomber de leur chaise en voyant le coup des Noirs qui leur permet de ne pas perdre sur-le-champ.



Ta solution : 2 pts



Dans toutes les positions, tu seras en défense. Parfois, il ne s'agira pas forcément de gagner, mais seulement de ne pas perdre.

Ce n'est pas facile. Mais c'est normal. On est au parcours de la Dame.

Les Noirs viennent de jouer ♖h6 pour clouer la Dame. Tel est pris qui croyait prendre. C'est le cas de le dire.



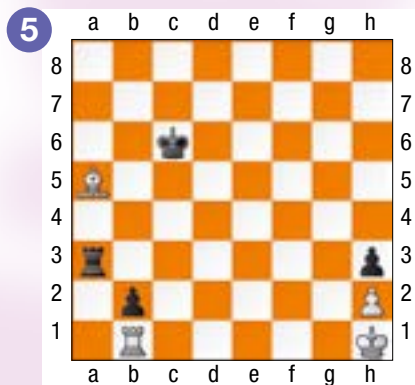
Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices

www.echecs.asso.fr

Les Blancs sont dans une situation très difficile. Ils ne peuvent pas prendre le pion b2 à cause du mat, et les Noirs menacent ♖a1.

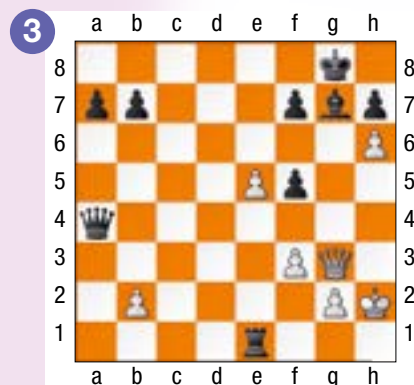
Comment sauver la partie ?



Ta solution : 2 pts

Trait aux Noirs qui sont menacés de mat en g7. Clouage, déclouage et contre-clouage.

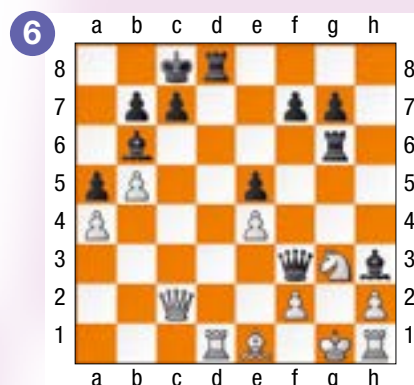
Judith Polgar est à la baguette et ça décoiffe.



Ta solution : 2 pts

Ici encore, il ne s'agit pas de gagner, mais juste de trouver un moyen de ne pas perdre.

Les Blancs sont menacés d'un mat en g2 qui paraît imparable. La position finale semble sortie tout droit d'une étude. On ne sera pas surpris de savoir qu'il s'agit d'une partie réelle jouée par Troitzky (avec les Blancs), un des plus grands compositeurs d'études.



Ta solution : 2 pts

Moins de 4 points : Tu es une Dame de bronze. Ne te décourage pas. Ces exercices étaient assez difficiles.

De 4 à 8 points : Tu es une Dame d'argent. Tu as déjà une très bonne vision tactique.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es une Dame d'or. Tu sais déjà résoudre des études et tu es assurément un bon joueur de compétition, prêt à marcher sur les traces d'Anelle Afraoui.

Quel est ton niveau ?

sur un maximum de 12 points

Le PAT et le MATCH NUL

Un camp est pat lorsque :

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

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

Exemple :

Il 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 Carre.
- 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 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 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.