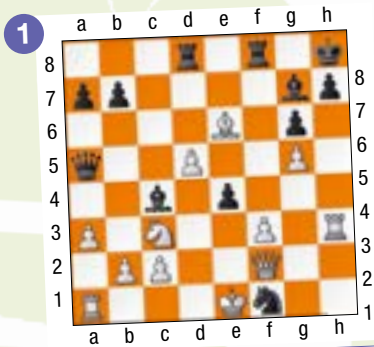


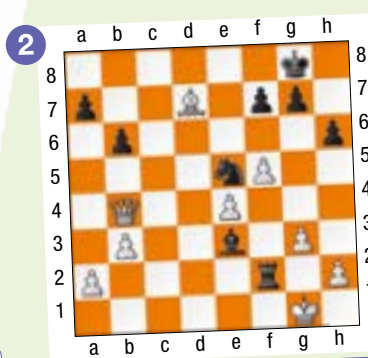
Essaie de jouer aussi bien que Pierre-Basile Coiffait, le champion de France benjamin.

Championnat de France des jeunes 2013 face à Alexandre Lefebvre (1606). Les Blancs jouent et font mat en trois coups.



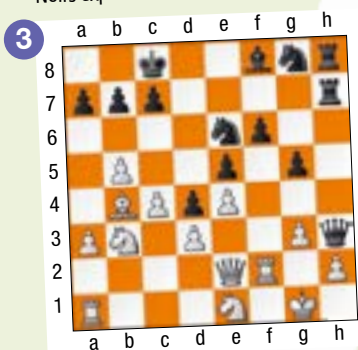
Ta solution :

Festival des Jeux 2015 à Cannes face au Maître Fide Paolo Formento (2304). Les Noirs jouent et font mat en deux coups. Le célèbre mat des Arabes.



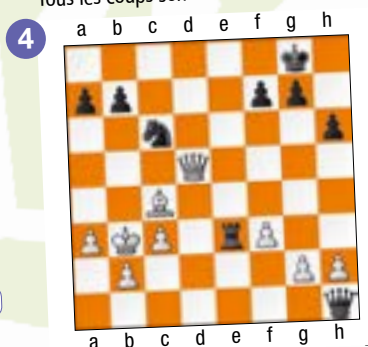
Ta solution :

Championnat de France des jeunes 2013 face à Thomas Ariza (1742). Comment les Noirs exploitent-ils au mieux la colonne h ?



Ta solution :

Top jeunes 2012 face à Anand Gautier (1865). Les Noirs viennent de prendre la Tour h1. Les Blancs matent en ... 8 coups. Le nombre de coups ne doit pas t'effrayer. Tous les coups sont forcés.



Ta solution :

Pierre-Basile Coiffait

à la bonne Eure

Un pur Normand. Et fier de l'être. Pour les prochains championnats de France qui auront lieu à Gonfreville-l'Orcher, Pierre-Basile Coiffait, le tenant du titre benjamin, sera un peu dans son jardin. Pierre-Basile a découvert les échecs à l'âge de 5 ans avec son papa. Très vite, il suit son grand frère Casimir au club de Gisors, dans l'Eure, avant de rejoindre celui de Gournay-en-Bray où il restera quatre saisons.



Son premier tournoi sera le championnat petit-poussin de l'Eure qu'il remporte. Il se qualifie dans la foulée pour les championnats de France 2008 à la Roche-sur-Yon et a participé à toutes les éditions depuis. Il décroche le bronze il y a deux ans à Saint-Paul-Trois-Châteaux et monte sur la plus haute marche du podium cette année à Pau. Entre ces deux médailles chez les jeunes, Pierre-Basile remporte l'open B des championnats de France adultes à Nancy en 2013.

Sa 3^e place à Saint-Paul lui avait permis de participer au championnat du monde aux Emirats-Arabes. Une superbe expérience. Le jeune Français confie avoir été impressionné de rencontrer des joueurs issus de tant de nationalités différentes. « 9 en tout. Dont un d'Afrique du Sud, de Chine, et même du Sri Lanka. » Le jeune Normand, licencié à Cannes depuis trois saisons pour disputer le Top jeunes, va pouvoir encore augmenter le panel de ses adversaires à l'occasion de son 2^e championnat du monde en novembre en Grèce.

Pour la suite, pas de plans sur la comète. Le jeune garçon rêve de devenir grand-maître, mais ne sait pas encore ce qu'il fera plus tard. Faire carrière dans les échecs et devenir professionnel ? « Pourquoi pas. C'est sûr que j'aimerais, mais c'est assez difficile. On verra bien. » Une réponse de pur Normand.

partie commentée p.2

Henry Bird • Paul Morphy

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 précédentes, nous avons vu l'habileté avec laquelle Pierre-Basile Coiffait attaquait le Roi adverse, tout particulièrement lorsque celui-ci avait roqué. L'attaque du roque est un des thèmes les plus importants de la tactique échiquéenne. Elle est tout particulièrement spectaculaire lorsqu'elle se produit avec des sacrifices.

Cette partie, disputée à Londres en 1858, en est un célèbre exemple parmi les parties du passé.

L'Américain Paul Morphy fut un des plus brillants joueurs de l'histoire des échecs. Ne trouvant rapidement plus d'adversaires à sa mesure aux USA, il décide, à 21 ans, de gagner le vieux continent pour y défier les meilleurs joueurs européens qu'il battra tous.

C'est pendant son séjour à Paris que Paul Morphy disputa la fameuse partie de l'opéra contre le duc de Brunswick et le comte d'Isouard. Après sa tournée triomphale d'un an en Europe, il rentra aux USA pour tenter de devenir avocat. Il abandonna peu à peu complètement les échecs et sombra dans de graves troubles psychologiques avant de décéder prématurément à l'âge de 47 ans.

Henry Bird était quant à lui un des meilleurs joueurs anglais du milieu du 18e siècle. Il laissa son nom à une ouverture (1.f4) et proposa une nouvelle variante du jeu d'échecs, avec un échiquier 8x10 et deux nouvelles pièces, le garde (cumulant les pouvoirs d'une Tour et d'un Cavalier) et un écuyer (combinaison d'un Cavalier et d'un Fou).



Henry Bird • Paul Morphy

Londres, 1858



1.e4 e5 2.♟f3 d6

La défense Philidor.

3.d4 f5?!

Le coup original de Philidor, qui est aujourd'hui considéré plus que douteux. Possibles, par contre, sont : 3...exd4, 3...♞d7 et 3...♞f6.

4.♞c3 fxe4 5.♞xe4 d5 6.♞g3?!

6.♞xe5! réfutait l'ouverture noire : 6... dxe4 7.♞h5+ g6 8.♞xg6 ♟f6 9.♞e5+ ♟f7 10.♞c4+ ♟g7 (10...♟xg6 11.♞g5#) 11.♞h6+ ♟xh6 12.♞xh8 avec un avantage blanc presque décisif.

6...e4 7.♞e5 ♟f6 8.♞g5 ♞d6 9.♞h5 0-0 10.♞d2 ♞e8 11.g4?

La faute déjà décisive, selon Kasparov qui ajoute qu'elle a toutefois permis à la littérature échiquéenne d'être enrichie d'une des plus profondes combinaisons de Morphy.

11.♞xf6+ gxf6 12.♞xf6 ♞xf6 13.♞g5+ ♞g6 14.♞xg6 hxg6 15.♞xd5+ aurait donné une partie égale.

11...♞xg4 12.♞xg4 ♞xh5 13.♞e5 ♞c6 14.♞e2 ♞h3 15.♞xc6 bxc6 16.♞e3 ♞b8 17.0-0-0



Le petit roque n'étant pas possible, les Blancs évacuent leur Roi en faisant le grand. Henry Bird a dû estimer qu'avec les roques opposés, les colonnes semi-ouvertes b et g devraient s'équilibrer, et surtout que la Dame noire ne pouvait pas rejoindre si facilement l'aile-Dame. Morphy va brillamment démontrer le contraire.

17...♞xf2!!?

Un coup très spectaculaire destiné à ouvrir la 3e rangée et permettre ainsi le passage de la Dame noire vers l'aile-Dame. Le point d'interrogation est attribué par Kasparov, qui estime le sacrifice inutile dans la mesure où il ne fait que compliquer la situation. The King tire toutefois son chapeau à l'artiste américain pour la brillante manœuvre. Selon Kasparov, **17...♞g4** donnait un gros avantage aux Noirs de manière plus simple.

18.♞xf2 ♞a3!!



L'idée du sacrifice de Tour. La Dame est passée de h3 à a3 et attaque les deux pions blancs a et b qui ne peuvent être défendus simultanément.

19.c3

Bien évidemment, la Dame ne pouvait être prise :

19.bxa3?? ♞xa3#

19...♞xa2 20.b4

Les Noirs menaçaient mat en deux coups après l'échec en a1 et la prise en b2.

20.♞c2 n'était pas suffisant. **♞xb2! 21.♞xb2 ♞a3+**

20...♞a1+ 21.♞c2 ♞a4+ 22.♞b2

Pendant longtemps, les analystes ont estimé que les Noirs n'avaient rien de mieux qu'un échec perpétuel après **22.♞c1**. Jusqu'à ce que Kasparov démontre que les Noirs gardaient de bonnes chances de gain après **22...♞f5!**

22...♞xb4!

Les Noirs poursuivent le feu d'artifice.

23.cxb4 ♞xb4+ 24.♞xb4 ♞xb4+ 25.♞c2

25.♞a2 c5! 26.dxc5 e3! 27.♞xe3 d4! ouvrirait de manière décisive la diagonale au Fou noir vers le Roi blanc.

25...e3!

La même idée tactique que dans la note précédente : faire participer le Fou noir à l'attaque avant que les Blancs aient le temps de mobiliser leurs forces.

26.♞xe3 ♞f5+ 27.♞d3

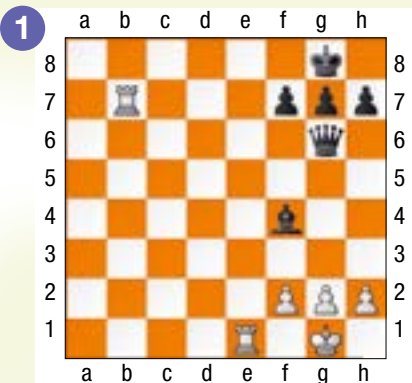
27.♞d3 ♞c4++

27...♞c4+ 28.♞d2 ♞a2+ 29.♞d1 ♞b1+ 0-1

Les Blancs encaissent une des deux Tours et auront un avantage matériel décisif.



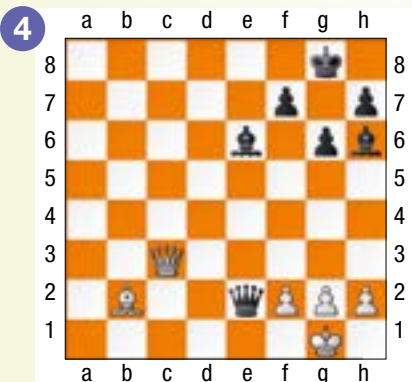
Le couloir est grand ouvert.
Il faut juste trouver la bonne porte...



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Sur la colonne ou la diagonale ?



Ta solution : 2 pts

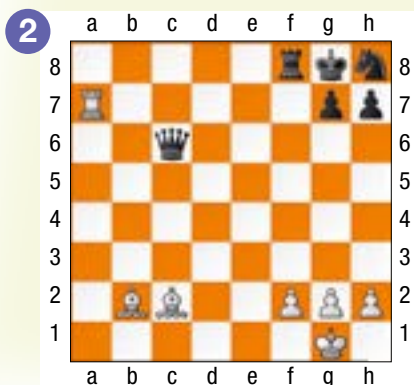


Comme tu as pu le deviner, Le thème central de ce numéro d'Echec & Mat Junior sera l'attaque sur le roque.

Voici une petite mise en jambes assez facile pour commencer.
C'est un passage en revue de quelques-uns des mats les plus classiques.
Tu as les Blancs et il faut mater en un coup.

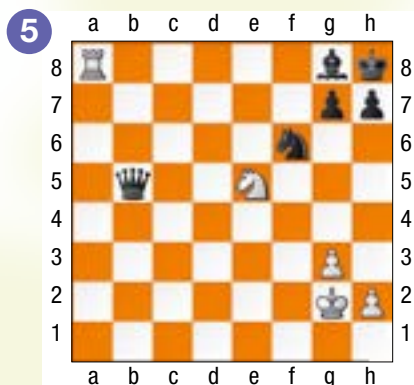
Si tu ne sais pas coder les coups, tu peux mettre une flèche pour indiquer ce que tu jouerais.

Le fameux mat des épaulettes.



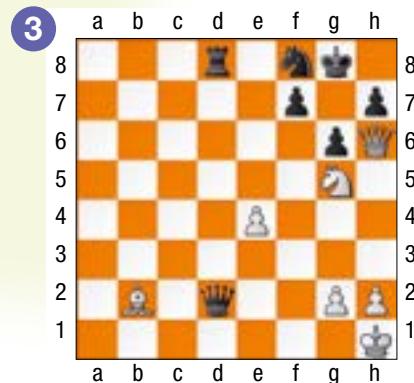
Ta solution : 2 pts

Le Roi noir manque un peu d'air dans le coin.
Comment l'étouffer complètement ?



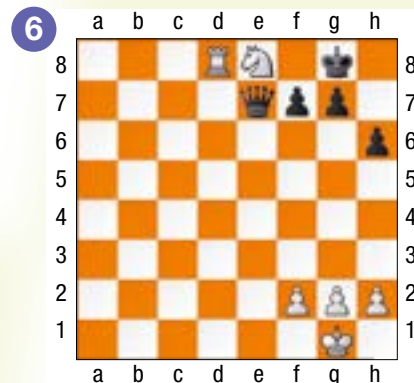
Ta solution : 2 pts

La Dame blanche a pénétré dans le roque noir et est très menaçante.
Attention juste à ne pas se tromper de case pour porter le coup de grâce.



Ta solution : 2 pts

La Tour et le Cavalier blancs sont attaqués et le Roi noir semble avoir une case de fuite en h7.
Et pourtant...



Ta solution : 2 pts

Quel est ton niveau ?

sur un maximum de 12 points

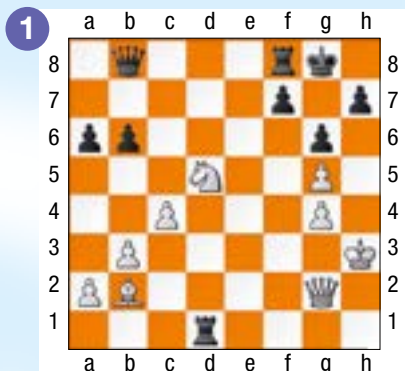
Moins de 4 points : Tu es un pion de bronze. Il faut encore t'entraîner.

De 4 à 8 points : C'est un bon début. Tu vois déjà des mats en un coup. Tu es un pion d'argent.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un pion d'or. Tu sais reconnaître les mats les plus classiques.

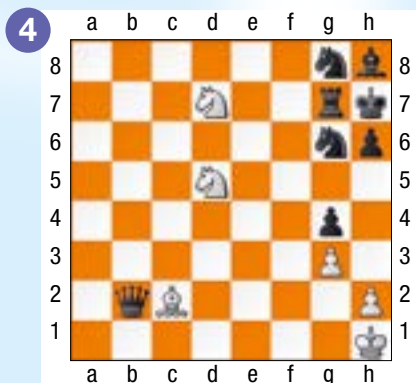


Comment profiter de la grande diagonale qui transperce le roque noir ?



Ta solution : 2 pts

La charge de la cavalerie.



Ta solution : 2 pts

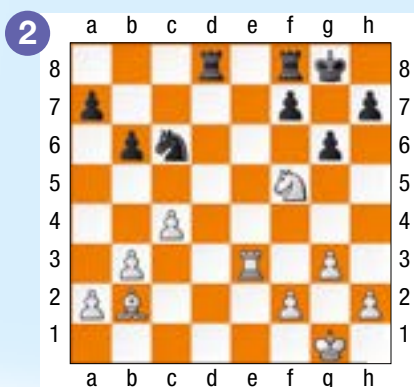


Toujours les Blancs qui matent en un coup. Les positions ne sont pas beaucoup plus difficiles que dans le parcours du pion.

Mais il y a maintenant plus de pièces, et ça ressemble davantage à des positions réelles. Il faut donc faire attention car les occasions de se tromper seront plus nombreuses.

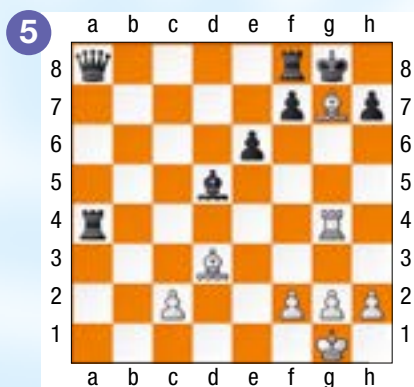
Si tu ne sais pas coder, tu peux à nouveau te contenter d'indiquer par une flèche le coup que tu jouerais.

Même question que dans le diagramme précédent. Mais peut-être pas la même réponse.



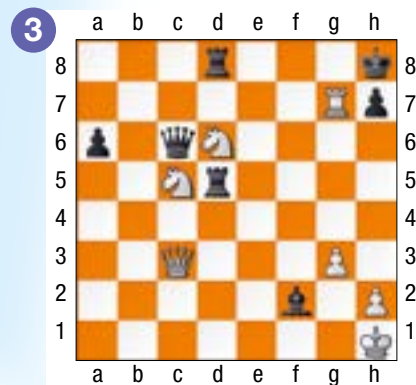
Ta solution : 2 pts

Echec à la découverte, certes. Mais sur quelle case ?



Ta solution : 2 pts

Toujours la grande diagonale à l'honneur. Les Blancs y menacent un redoutable échec à la découverte. Mais attention à ne pas se précipiter.



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices www.echecs.asso.fr

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



Ta solution : 2 pts

Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

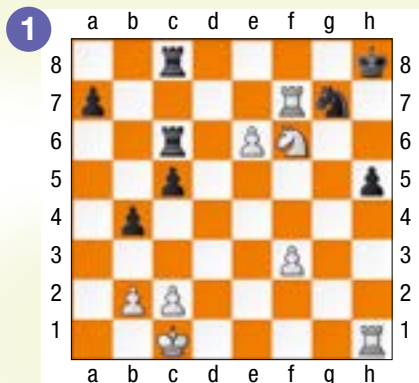
Moins de 4 points : Tu es un Cavalier de bronze. Il faut continuer de faire des exercices de mat en un coup. Plus tu en feras, plus tu trouveras les solutions rapidement.

De 4 à 8 points : C'est pas mal. Tu es un Cavalier d'argent. Mais attention à bien vérifier quand tu penses que l'adversaire est mat.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un Cavalier d'or. Tu sais reconnaître les mats en un coup quand ils se présentent dans des parties réelles. Tu peux passer au parcours du Fou.

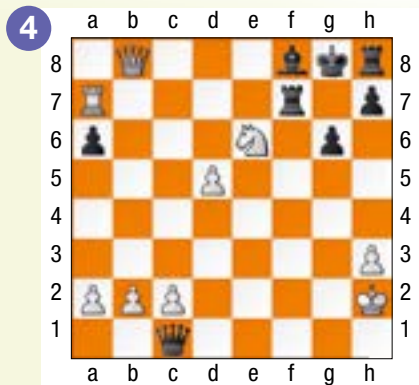


Le célèbre mat des Arabes, déjà aperçu dans une des positions de Pierre-Basile Coiffait.



Ta solution : 2 pts

Le mat des épauettes, qu'on a déjà rencontré dans le parcours du pion.



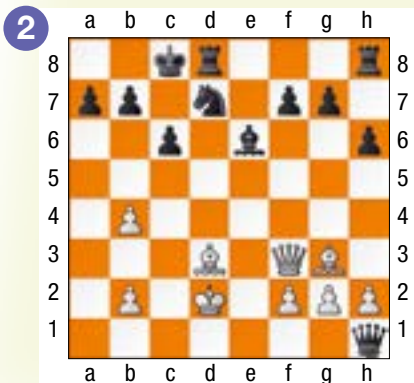
Ta solution : 2 pts



Dans toutes les positions, tu as les Blancs et il faut désormais mater en deux coups, la plupart du temps grâce à un sacrifice de démolition sur le roque adverse.

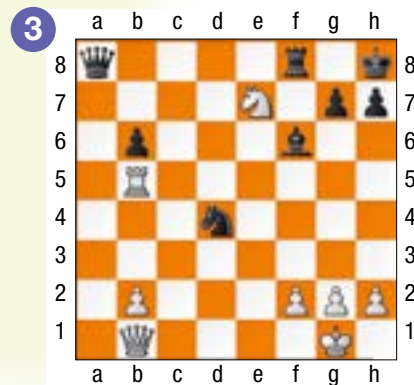
Les positions ne sont pas particulièrement difficiles, mais il faut calculer précisément sans oublier la réponse de l'adversaire. Attention, celui-ci joue bien évidemment à chaque fois les meilleurs coups, même si la plupart du temps il n'a pas le choix.

Le tout aussi célèbre mat de Boden. Un grand classique contre le grand roque.



Ta solution : 2 pts

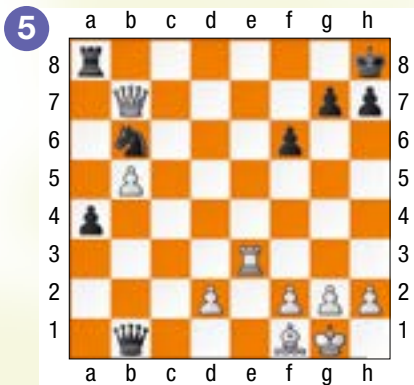
Le mat d'Anastasia. Un joli nom pour un mat.



Ta solution : 2 pts

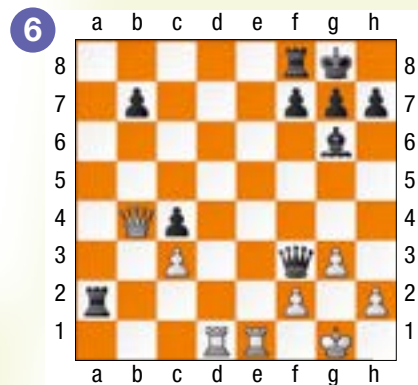
Solutions des exercices www.echecs.asso.fr

Comment forcer l'entrée du couloir ?



Ta solution : 2 pts

Le roque noir semble on ne peut mieux protégé. Et pourtant...



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 encore t'entraîner avec des mats en un coup.

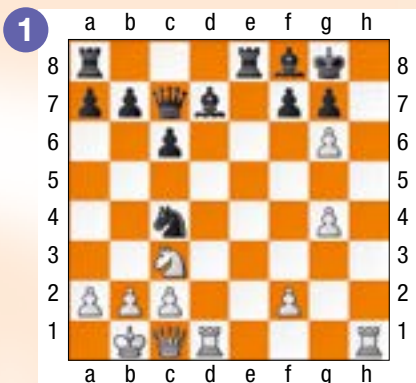
De 4 à 8 points : Tu es un Fou d'argent. Tu es capable de calculer des mats en deux coups. C'est un bon début.

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



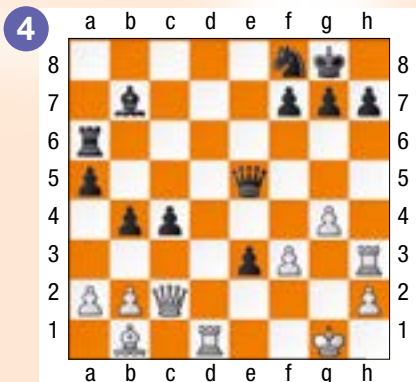
Parcours de la Tour

Comment les Tours vont-elles faire la courte échelle à la Dame blanche ?



Ta solution : 2 pts

Le Cavalier noir semble tenir la maison (ou plutôt le petit château) en protégeant à la fois le pion h7 et la 8e rangée. Mais c'est peut-être trop lui demander.



Ta solution : 2 pts



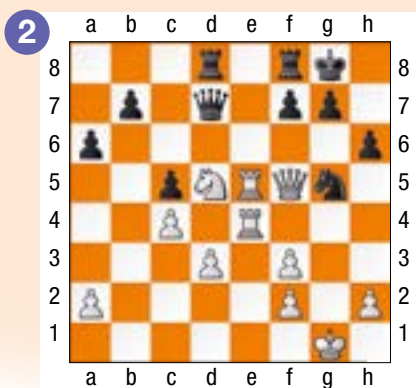
Roquer se dit en anglais «to castle», qu'on pourrait traduire littéralement par «enfermer dans un petit château». On part donc à l'assaut du château des Noirs pour mater le Roi, mais ce n'est plus si simple, car le mat se fera en davantage de coups. Il va donc falloir calculer un peu plus loin.

On ne précise pas le nombre de coups, car dans une partie réelle, il n'y aura pas une petite lumière qui va s'allumer pour indiquer «mat en 3 ou 4 coups».

Attention à bien prévoir à chaque fois la meilleure réponse de l'adversaire, même si la plupart du temps, il n'aura pas beaucoup le choix.

Anastasie. Ca doit te rappeler quelque chose si tu as fait le parcours du Fou.

La Tour blanche est déjà sur les lieux. Comment faire intervenir la Dame ?



Ta solution : 2 pts

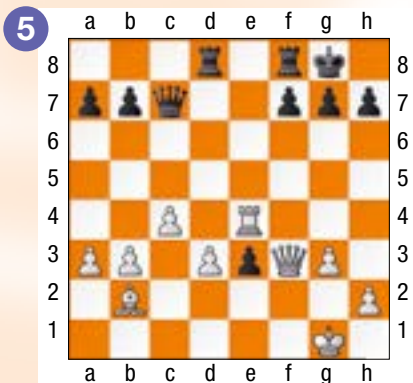


Ta solution : 2 pts

Les Blancs ont une qualité de moins et ne semblent même pas avoir un échec sérieux. Ils matent pourtant de manière forcée sans que les Noirs puissent faire quoi que ce soit.

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Les Blancs ont certes le pion h7 dans le viseur, mais pour l'instant leur Dame est attaquée. Faut-il reculer ?



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 plus de deux coups.

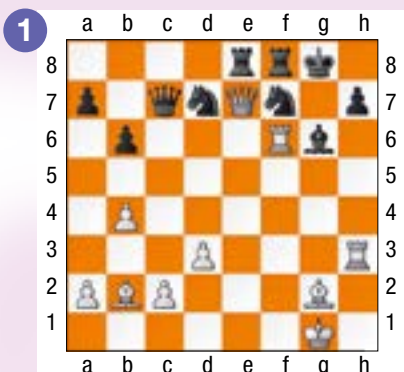
De 4 à 8 points : Tu es une Tour d'argent. Tu es déjà capable de calculer des attaques de mat en plusieurs coups.

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



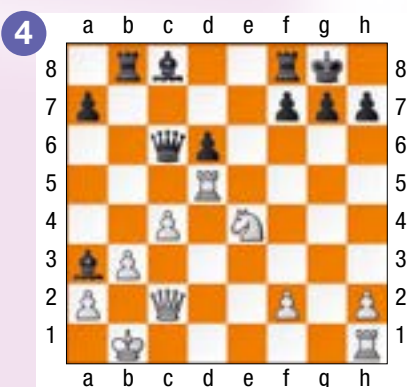
Parcours de la Dame

La Dame blanche semble être prise au piège.
Comment sort-elle victorieusement
de ce traquenard ?



Ta solution : 2 pts

Le Roi noir semble pour l'instant à l'abri
dans son petit château.
Comment le pousser dans l'escalier ?



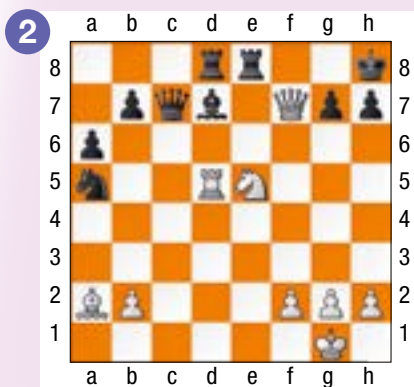
Ta solution : 2 pts



On poursuit la chasse au Roi réfugié dans son château.
La démolition est à l'ordre du jour. Les positions sont légèrement
plus compliquées que celles du parcours de la Tour. Si tu penses que ce
n'est pas le cas, c'est que tu as déjà un bon coup d'œil tactique.

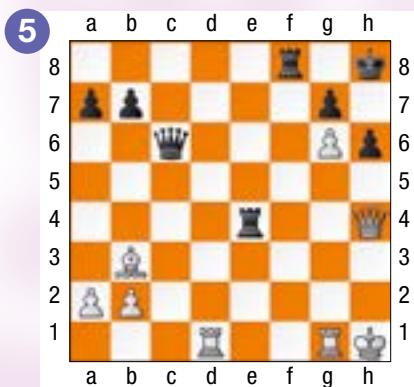
Attention, à chaque fois, à bien calculer toutes les réponses possibles.

Attention ! Le sacrifice de Dame en g8,
avec l'idée de faire un mat à l'étouffée,
ne marche pas. Les Noirs prendraient bien
évidemment avec le Roi.
Y a-t-il autre chose ?



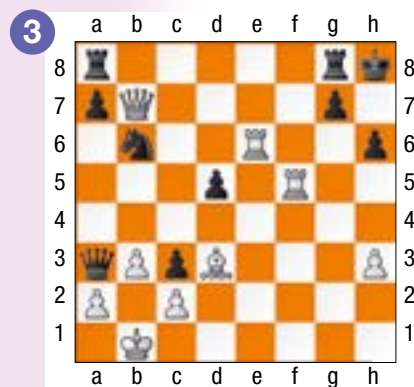
Ta solution : 2 pts

Le premier coup semble tentant.
Mais comment poursuivre ?
Et surtout, comment conclure ?



Ta solution : 2 pts

Ca va déménager.
Les Blancs ne font pas dans la demi-
mesure et ne regardent pas à la dépense.
De toute façon, ils n'ont pas le choix.
Ils sont eux-mêmes menacés de mat.



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Le premier coup, très spectaculaire,
est le plus difficile à trouver.
Le reste va tout seul.



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. 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 es un redoutable chasseur de Roi. Tu es prêt à marcher sur les traces de Pierre-Basile Coiffait.

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 :

ici c'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 30 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 blancs 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 le 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 le centre de l'échiquier avec des pions (Cavaliers ou Fou de préférence) ou des pièces.
- Ne pas bouger inutilement les pions de f7 et f2.
- Développer les pièces le plus rapidement.
- Rôquer 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 !



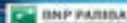
N'attendez plus pour venir jouer aux échecs, il y a forcément un club près de chez vous ...



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'abaient 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 pièces blanches occupent toujours les rangs 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.