

Essaie de jouer aussi bien que Younes Foughali, le champion de France poussin.

Championnat du monde des jeunes 2016 en Géorgie face au Canadien Fedyushchenko. Trait aux Blancs. Facile.



Ta solution :

Championnat d'Europe des jeunes 2016 à Prague face à l'Autrichien Graf. Les deux Rois sont en grand danger. Mais les Noirs sont au trait et ils gagnent du matériel.



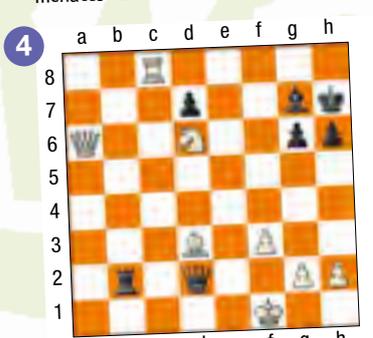
Ta solution :

Open du Club 608 face à Nicolas Lestrat. Trait aux Blancs. Comment exploiter le fort pion passé en e6 ?



Ta solution :

Paris 2017. Les Blancs sont sérieusement menacés. Ils ne doivent donc pas traîner.



Ta solution :

partie commentée p.2

Richard Reti • Saviely Tartakower

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



Younes Foughali, un Roi sur le ring

Après le rugby subaquatique, le foot-golf ou le kayak-polo, le chessboxing pourrait bien se faire une place parmi les sports insolites qui associent deux disciplines que tout oppose. Le principe est simple : un affrontement qui combine boxe et jeu d'Échecs. Inventé aux débuts des années 2000, le chessboxing a été présenté en démonstration lors des derniers championnats de France des jeunes à Gonfreville. Et la France pourrait bientôt trouver son plus jeune champion. À Gonfreville, Younes Foughali a remporté le titre de champion de France d'Échecs poussin, avant de décrocher celui des Hauts-de-Seine de boxe éducative. « *J'aime bien la boxe, car ça me permet de me défouler, et aussi de travailler mes réflexes.* » Mais Younes ne cache pas que sa préférence reste le jeu d'Échecs. Pourtant, rien ne le prédestinait à cette activité. Personne dans la famille ne savait jouer. Après avoir vu un reportage à la télé, la maman veut apprendre. Elle se rend au club de Bagneux proche de leur domicile. Younes l'accompagne. La maman cale au bout de quelques mois, mais le jeune garçon persiste. Il rejoint le club parisien du R2C2 et remporte à Gonfreville un premier titre pour sa première participation à un championnat de France. À l'intersaison, il signe au club du JEEN, et en décembre dernier, le Parisien devient également vice-champion d'Algérie. Malgré tous ces succès, le jeune champion ne se voit pas faire une carrière dans les Échecs. Ni être boxeur professionnel. À 11 ans, il a déjà un avis bien précis sur ce qu'il veut faire. « *Ingénieur en robotique !* ».

Outre la robotique, les Échecs et la boxe, Younes pratique également le violon au conservatoire. C'est ce qu'on appelle avoir plusieurs cordes à son arc. Ou un corps sain avec un esprit sain. Une des devises du chessboxing.



Partie commentée

Si tu as cherché (et trouvé !) les combinaisons de Younes Foughali, tu as pu voir dans plusieurs d'entre elles la force de l'attaque à la découverte, qui est une arme redoutable. Une pièce découvre une autre pièce qui était masquée et qui fait parfois échec. Lorsque les deux pièces font échec (la pièce découverte et celle qui joue), on a un échec double et ces deux pièces forment ce qu'on appelle une batterie.

Cette partie, disputée à Vienne en 1910 entre Richard Reti et Saviely Tartakower (qui deviendra Xavier Tartakover après sa naturalisation française durant la seconde guerre mondiale), en est un brillant exemple. C'est aussi l'une des miniatures les plus célèbres de l'histoire des Échecs. Une miniature est une partie très courte. Il est toujours rare de voir un joueur qui est l'un des plus forts de son époque se faire mater en 11 coups.

Tartakower n'a visiblement pas pris ombrage de cette défaite. Il a inclus la partie dans son « *Bréviaire des Échecs* » et l'a qualifiée de « *combinaison splendide* ». Un bel hommage à son adversaire.



Richard Reti • Saviely Tartakower

Vienne, 1910

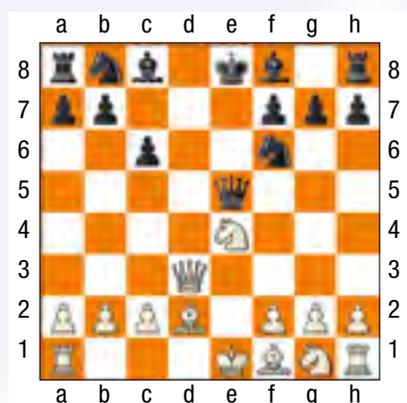


1.e4 c6 2.d4 d5 3.♖c3 dxe4 4.♗xe4 ♗f6 5.♞d3 e5?

Les Noirs ouvrent le centre trop tôt, alors qu'ils ne sont pas développés. Plus prudent était 5...♗xe4 6.♞xe4 ♗d7 suivi de ♗f6 et les Noirs pourront gagner un temps en attaquant la Dame blanche.

6.dxe5 ♞a5+ 7.♗d2 ♞xe5

Les Noirs ont certes regagné leur pion, mais au prix de plusieurs coups de Dame.



8.0-0!

Tartakower n'est pas avare de compliments envers son adversaire. Dans ses commentaires publiés dans son célèbre Bréviaire, il qualifie le dernier coup des Blancs de génial. Au lieu de défendre leur Cavalier, les Blancs accentuent en effet leur avance de développement en mettant leur Tour en jeu et en créant une redoutable menace sur la colonne d.

8...♗xe4??

Les Noirs n'ont pas vu la jolie combinaison et tombent dans le piège. 8...♞xe4?

n'était pas meilleur à cause de 9.♞e1 qui gagne la Dame noire. Il fallait jouer 8...♗e7 suivi de 0-0, et les Noirs pouvaient espérer combler leur retard de développement.



9.♞d8+!!

Le coup de massue que n'avait pas prévu Tartakower. Il explique dans ses notes qu'il avait uniquement envisagé le coup 9.♞e1 qui n'était pas décisif. Après 9...♗f5 10.f3 ♗d7 11.fxe4 ♗e6, les Noirs ont effectivement évité les grosses catastrophes et la position est à peu près égale.

9...♗xd8

Les Blancs ont sacrifié leur Dame pour attirer le Roi noir sous le feu de la redoutable batterie constituée par la Tour et le Fou.

10.♗g5+ ♗c7

10...♗e8 conduisait également au mat après 11.♞d8#

11.♗d8# 1-0

« *Mieux que toute parole, cette partie illustre la force de l'échec double* » (Tartakower).

Sans enlever quoi que ce soit à son mérite, peut-être Reti connaissait-il cette partie disputée entre deux joueurs polonais à Paris en 1864 :

Maczuzki, L. - Kolisch, Ignatz

Paris, 1864

1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.d4 exd4 4.♗xd4 ♞h4 5.♗c3 ♗b4 6.♞d3 ♗f6 7.♗xc6 dxc6 8.♗d2 ♗xc3 9.♗xc3 ♗xe4 10.♞d4 ♞e7 11.0-0-0 ♞g5+ 12.f4 ♞xf4+ 13.♗d2 ♞g4



14.♞d8+ !! ♗xd8 15.♗g5+ ♗e8 16.♞d8# 1-0

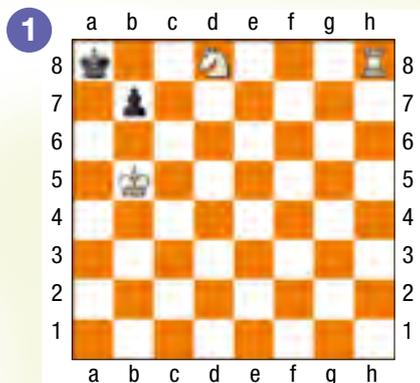
Cette combinaison basée sur un sacrifice de Dame pour exploiter une terrible batterie sera par la suite reprise dans de nombreuses parties. Nous en verrons un petit florilège dans le parcours de la Tour.



La Tour et le Cavalier forment déjà la batterie. Il suffit de trouver le bon échec à la découverte qui fait mat. Attention à penser à contrôler les cases de fuite du Roi. Et n'oublie pas que la pièce qui découvre ne peut généralement pas être prise, car le Roi est en échec par la pièce découverte.

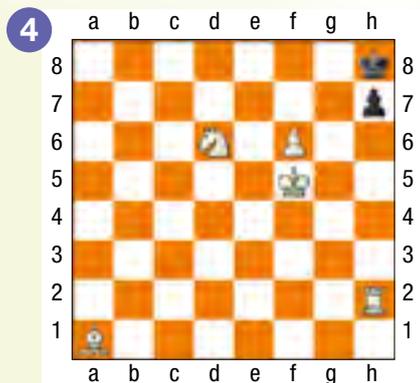
Comme tu l'as sans doute deviné, le thème central de cet Echec & Mat junior sera l'attaque à la découverte. Et même tout particulièrement l'échec à la découverte.

Voici une petite mise en jambes pour commencer. Tu as les Blancs et il faut mater en un coup. À chaque fois grâce à un échec à la découverte, bien évidemment.



Ta solution : 2 pts

Toutes les pièces blanches peuvent faire échec. Mais une seule peut faire mat en un coup.



Ta solution : 2 pts

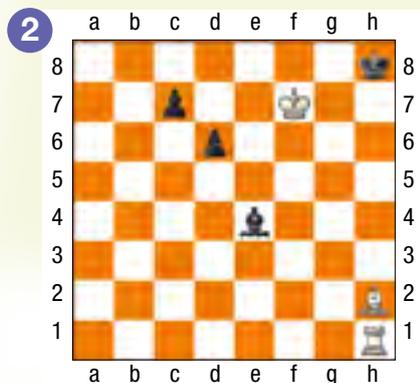


Repère la batterie (les deux pièces qui préparent l'échec à la découverte) et trouve la meilleure case pour faire la découverte. La pièce qui découvre sert souvent à contrôler des cases de fuite du Roi adverse.

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

Cette fois, ce sont la Tour et le Fou qui forment la batterie. Mais la Tour est attaquée. Peut-on néanmoins faire quelque chose ?

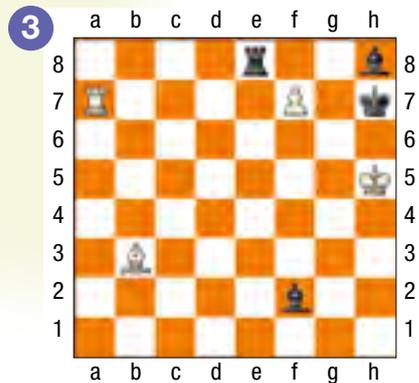
Solutions des exercices www.echecs.asso.fr



Ta solution : 2 pts

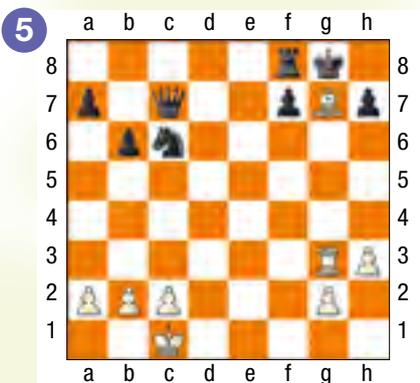
La batterie est en place sur la colonne g face au Roi, mais la Tour est menacée, et le Fou ne pourra pas faire un échec double.

Promotion, oui. Mais où et comment ?

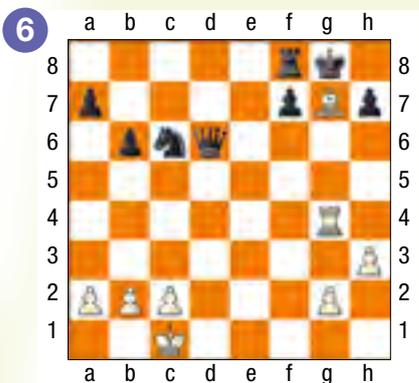


Ta solution : 2 pts

Presque la même position que celle de l'exercice précédent. Même réponse ?



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 pion de bronze. Il faut encore t'entraîner.

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

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un pion d'or. Tu as visiblement compris le mécanisme de l'échec à la découverte. Tu peux passer au parcours du Cavalier.



Parcours du Cavalier

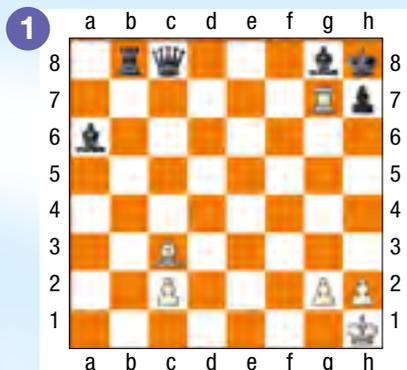
Comment exploiter la redoutable batterie sur la grande diagonale ? Attention, le Fou c3 est attaqué par la Dame noire.

On poursuit avec des mats en un coup.

Toujours sur le thème de l'échec à la découverte. Mais attention, les positions sont un peu moins faciles et comportent quelques pièges.

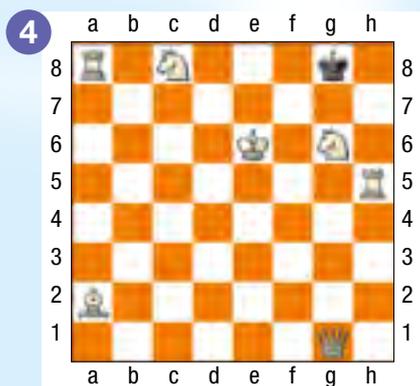
Les Blancs sont au trait dans toutes les positions.

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



Ta solution : 2 pts

Trois batteries et 17 échecs différents pour les Blancs. Mais un seul qui fait mat.



Ta solution : 2 pts

Même question que dans le diagramme précédent. Mais pas forcément la même réponse.



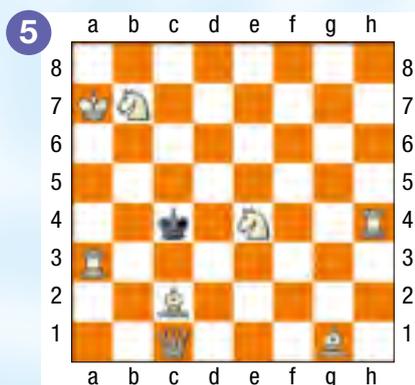
Ta solution : 2 pts

La batterie Tour-Fou est en place. Mais sur quelle case faire la découverte ?



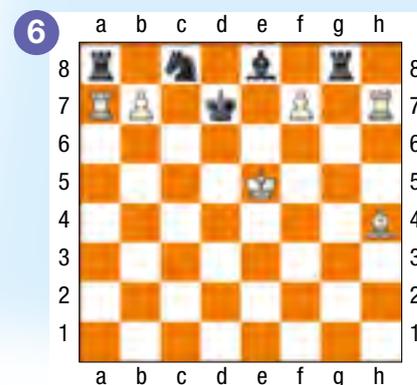
Ta solution : 2 pts

Ici, les Blancs n'ont pas moins de 18 échecs différents. Mais à nouveau un seul qui mate.



Ta solution : 2 pts

Cette fois, c'est 24 (!) promotions (et sous-promotions) différentes qui sont possibles. Mais à nouveau une seule qui fait mat en un coup.



Ta solution : 2 pts



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

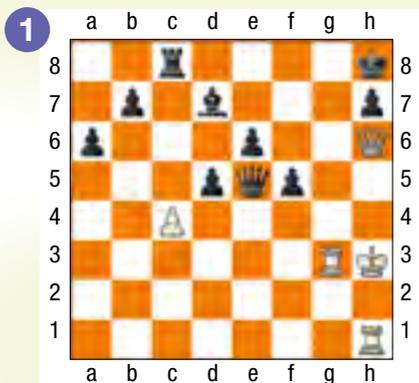
Moins de 4 points : Tu es un Cavalier de bronze. Il faut continuer de faire des exercices de mat en un coup. Plus tu en feras, plus tu trouveras les solutions rapidement.

De 4 à 8 points : C'est pas mal. Mais attention à 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 et aux mats en deux coups.

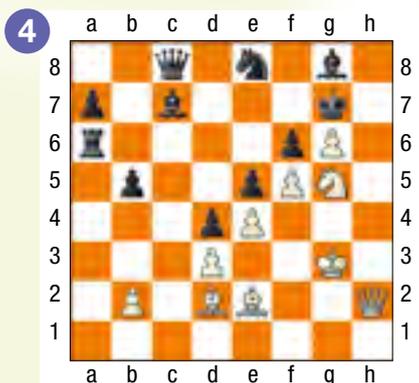


Une célèbre partie Pillsbury-Maroczy jouée à Paris en 1900. Facile.



Ta solution : 2 pts

Comment pénétrer sur la colonne h ?
Toutes les cases d'accès semblent protégées...



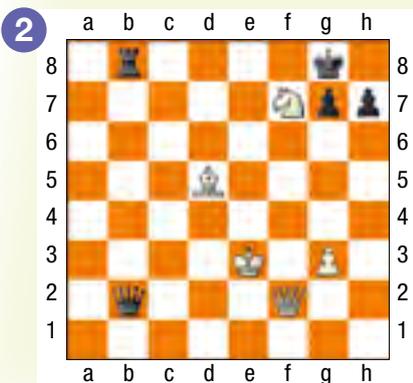
Ta solution : 2 pts

Dans toutes les positions, tu as les Blancs et il faut désormais mater en deux coups. Le thème est toujours celui de l'échec à la découverte.

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

Pas très difficile dès qu'on a repéré la batterie. Il suffit ensuite de trouver la bonne case pour la découverte du Cavalier.

Il faut commencer par constituer la batterie avant de porter le coup de grâce.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

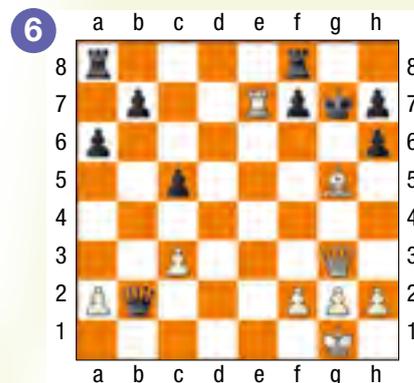
Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Premier objectif, l'ouverture de lignes. Pour réaliser ensuite l'échec à la découverte décisif.

Un petit pas en arrière et ... deux en avant.



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 Fou de bronze. Tu as visiblement encore 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 calculer des mats en deux coups. C'est un bon début.

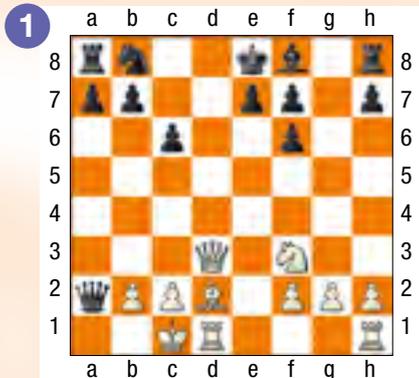
Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un Fou d'or. Les mats élémentaires en deux coups ne te posent visiblement pas de problèmes. Tu peux passer au parcours de la Tour.



Parcours de la Tour

Une partie jouée par le maître belge Koltanowski lors d'une simultanée à l'aveugle disputée à Anvers en 1931. Paroles et musique absolument identiques à celles de la partie Reti-Tartakower.

La partie Reti-Tartakower est restée dans les annales car elle opposait deux des meilleurs joueurs de l'époque. Mais par la suite, la combinaison a été reprise dans de très nombreuses parties. En voici un petit florilège. Facile, dès qu'on a compris le principe.



Ta solution : 2 pts

Une partie du fort joueur irlandais James Mason à Paris en 1900. Les Noirs sont au trait. La combinaison marche également avec un Cavalier.



Ta solution : 2 pts

Bis repetita placent. Une citation latine qui signifie qu'il ne faut pas hésiter à se resservir et abuser des bonnes choses. C'est ce qu'ont fait les Noirs dans la partie Franck-Adler du championnat d'Allemagne vétérans en 2000.

Une partie Galula-Andor, jouée à Paris en 1954. Trait aux Blancs. La Dame peut très bien arriver par une voie différente. À part ça, le principe est toujours le même.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Peut-être la plus ancienne partie recensée sur le thème. Elle fut jouée par Bernhard Horwitz à Londres en 1846. Les Noirs sont au trait. La combinaison fonctionne aussi sur la colonne f.

Une partie Vukovic-Deutsch que nous avons étudiée dans un précédent numéro d'Échec et Mat junior. Les Blancs sont au trait. Attention de bien calculer précisément jusqu'au bout, car le Roi noir a la case f7 à sa disposition. Moins facile.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

Moins de 4 points : Tu es une Tour de bronze. Rejoue la partie Reti-Tartakower pour bien t'imprégner du mécanisme de la combinaison.

De 4 à 8 points : Tu es une Tour d'argent. Tu es capable de calculer des combinaisons en plusieurs coups. C'est un bon début.

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

Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points



Parcours de la Dame

Comment exploiter la grande diagonale qui traverse le roque noir ?



Ta solution : 2 pts

Le Fou et le Cavalier peuvent également mouliner. Le Cavalier blanc va faire des miracles et engloutir à lui tout seul presque toute l'armée noire.



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr



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 très difficiles.

De 4 à 8 points : Tu es une Dame d'argent. Tu as déjà une très bonne vision tactique et tu sais résoudre des études.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es une Dame d'or. Tu as parfaitement compris le mécanisme de l'attaque à la découverte. Tu es prêt à marcher sur les traces de Younes Foughali, le champion de France poussin, et peut-être même de Richard Reti.

Les choses vont maintenant se compliquer nettement.

Mais normal, on est au parcours de la Dame.

Certaines positions de ce parcours de la Dame sont issues d'études. Au lieu de provenir d'une partie réelle, une étude a spécialement été inventée par un compositeur. La solution, unique, est toujours très élégante, mais également bien souvent difficile à trouver.

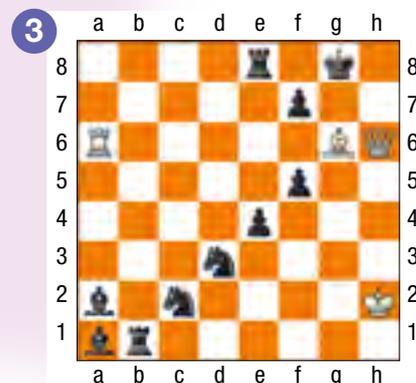
Le thème est bien évidemment l'échec à la découverte, et les Blancs sont au trait dans toutes les positions.

Le moulinet est une suite de plusieurs échecs à la découverte successifs. Cette étude de Daniel Harwitz composée en 1857 en est un extraordinaire exemple. Les Blancs réalisent 6 échecs à la découverte et effectuent 9 captures ! Sans que les Noirs puissent faire quoi que ce soit.

On continue de mouliner. Cette fois, ce sont la Dame et le Fou qui sont à la manœuvre. Les Blancs jouent et font mat en ... 13 coups. Pas si difficile, car les coups s'enchaînent logiquement. Une jolie étude de Nimzowitsch.



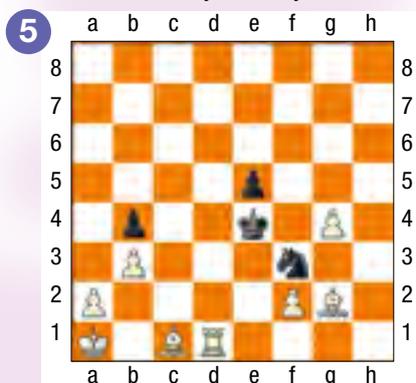
Ta solution : 2 pts



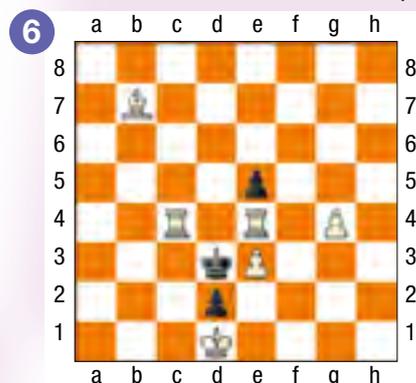
Ta solution : 2 pts

Ici, pas de moulinet, ni même de batterie pour l'instant. Les Blancs matent en deux coups. Une étude composée par le révérend Henry Loveday en 1845.

La fin d'une étude de William Pollock (1899). Elle ne posera aucun problème à ceux qui ont résolu le diagramme précédent. Les Blancs matent en deux coups.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

Le PAT et le MATCH NUL

Un coup est pat lorsqu'il
 • Que Roi n'est pas attaqué et ne peut jouer sans se mettre en échec.
 • Il ne peut être pris (sauf capture en échec).

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

Exemple :

Il n'est pas facile de jouer.
 Mais, car le 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 pion.

Le MAT

Voici une position de mat.
 • Le Roi noir est en e8, le Roi blanc en e1.
 • Le Fou blanc est en f3.
 • Le Cavalier noir est en f4.
 • Le Pion blanc est en f5.
 • Le Pion noir est en f6.
 • Le Pion blanc est en f7.
 • Le Pion noir est en f8.
 • Le Pion blanc est en g2.
 • Le Pion noir est en g3.
 • Le Pion blanc est en g4.
 • Le Pion noir est en g5.
 • Le Pion blanc est en g6.
 • Le Pion noir est en g7.
 • Le Pion blanc est en g8.



5 conseils pour bien débuter une partie

1. Développez vos cavaliers et fous vers le centre du jeu.
2. Ne jouez pas trop vite.
3. Ne jouez pas trop vite.
4. Ne jouez pas trop vite.
5. Ne jouez pas trop vite.

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

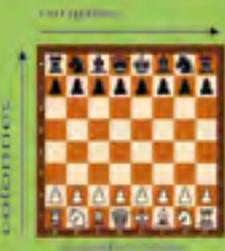
DECOUVREZ... toute l'actualité, tous les résultats détaillés des tournois.
TELECHARGEZ... l'Echo & Mat junior, chaque mois des exercices pour tous niveaux.

JOUEZ... sur la scène de jeu, les variantes de jeu, les échecs pour tous.
VISITEZ... La boutique, votre lieu de prédilection pour acheter vos échecs.



Les règles du jeu d'échecs

L'échiquier



- L'échiquier est composé de 64 cases.
- Les cases sont de deux couleurs : blanche et noire.
- Les cases blanches sont en nombre égal aux cases noires.
- Les cases blanches sont en nombre égal aux cases noires.

Le but du jeu

- Le but du jeu est de faire échec et mat au Roi adverse.
- Le Roi adverse est en échec quand il est en g1 (pour le blanc) ou en e8 (pour le noir).
- Le Roi adverse est en échec quand il est en g1 (pour le blanc) ou en e8 (pour le noir).
- Le Roi adverse est en échec quand il est en g1 (pour le blanc) ou en e8 (pour le noir).

Le déplacement des pièces

Le pion

- Avant de jouer, il faut vérifier si le pion peut avancer.
- Lors de son premier coup, il peut effectuer un double pas.
- Il capture les pions adverses en diagonale.

Le Cavalier

- Il fait un bond de trois cases en "L".
- Il capture les pions adverses en diagonale.
- Il est le seul à sauter par dessus les autres.

Le Fou

- Il se déplace sur les diagonales et capture les pions adverses en diagonale.
- Le Fou n'échec que sur les diagonales de la couleur qu'il occupe.

La Tour

- Elle se déplace le long des colonnes ou des rangées d'autres de cases qu'elle le souhaite.
- Elle capture les pions adverses en ligne.

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 a le droit de se déplacer en échec et de se mettre en échec.
- Quand le Roi est menacé par son pion adverse, il est échec et mat. Il ne peut se déplacer à cause de l'échec.

La Dame

- C'est la pièce la plus puissante, elle capture les pions adverses en ligne, en colonne et en diagonale.
- Elle capture les pions adverses en ligne, en colonne et en diagonale.

Les règles particulières

Le roque

En un seul coup, on déplace d'abord le Roi de 2 cases, au-dessus de lui, puis le Fou, qui se place derrière le Roi.

LES CONDITIONS :

- Le Roi ne peut pas être en échec.
- Le Roi ne peut pas passer par des cases contrôlées par des pions adverses.
- Le Fou ne peut pas être en échec.

Deux règles spéciales

LA PROMOTION DU PION : Une fois parvenu en dernière rangée, le pion se transforme en une autre pièce de la couleur (celle du Roi) au gré du joueur.

LA PRISE EN PASSANT : Lorsqu'un pion a avancé de deux cases, l'adversaire peut le capturer en passant.