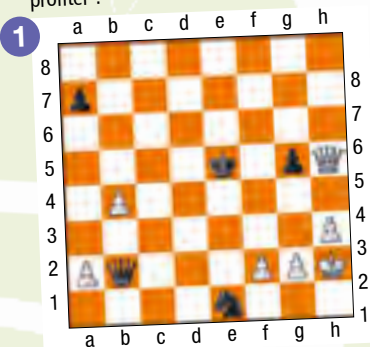


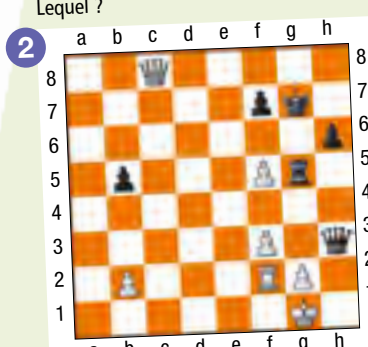
Essaie de jouer aussi bien que Lucia Stoll, la championne de France petite poussine.

Championnat de France petites poussines 2017 à Belfort face à Maha Benaboud. Les Blancs ont un Cavalier de moins, mais le Roi noir est très exposé. Comment en profiter ?



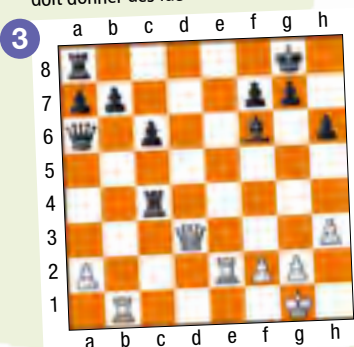
Ta solution :

Championnat de France petites poussines 2016 à Gonfreville face à Jade Sumarriva Paulin. Les Noirs viennent de prendre en h3, mais ils ont oublié un détail important. Lequel ?



Ta solution :

Championnat de France 2017 face à Ariadna Apresyan. Trait aux Noirs. La situation de la Dame blanche non protégée doit donner des idées.



Ta solution :

Championnat de l'Union Européenne 2017 face à la Bulgare Tsvetana Obesnikova. Les Noirs jouent et gagnent.



Ta solution :

Lucia Stoll, vers les sommets

C'est ce qu'on appelle être cosmopolite. Lucia Stoll est née au Canada – et en possède de fait la nationalité – d'une mère chinoise et d'un père italo-autrichien. Après avoir vécu un moment dans l'Empire du Milieu, elle atterrit en France il y a cinq ans au hasard d'une mutation professionnelle du papa. La fillette parle le mandarin couramment et est aujourd'hui scolarisée à Nancy dans une école bilingue franco-allemande.



À tout juste huit ans, Lucia partage son talent de polyglotte avec celui de joueuse d'Échecs. C'est son papa, un fort joueur de club, qui a guidé ses premiers pas à l'ombre des tours alors qu'elle avait cinq ans. Tout naturellement, elle rejoint le club de Vandœuvre situé à deux pas de chez elle. Prise en main cette saison par les trois entraîneurs du club, la GMI Anastasia Savina, le MI Claude Adrian et le MF Cédric Paci, les progrès sont fulgurants. Elle remporte en avril à Belfort le titre de championne de France petite poussine, avant de participer à la victoire de son école au championnat de France scolaire. Début août, elle décroche l'or chez les filles de moins de 8 ans au championnat de l'Union Européenne en Autriche. Une victoire presque à domicile pour la championne de France qui possède également la nationalité autrichienne. Autant de succès qui ne lui sont pas montés à la tête. Fêrue d'escalade, la jeune fille aime autant étudier la botanique que les combinaisons sur 64 cases. « Elle préfère assurément observer la nature que de regarder des dessins animés », sourit le papa. « En juillet, nous sommes allés en vacances en Islande et elle a ramené une valise de cailloux. » La globe-trotter en herbe va poursuivre son tour du monde fin août au Brésil avec les championnats du monde des jeunes. Elle en ramènera peut-être une médaille supplémentaire. Peut-être aussi un bouquet de cattleyas, la fleur nationale du Brésil, et quelques notions de portugais.

partie commentée p.2

Alexander Karpatchev • Mikhail Kozakov

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



Tu sais bien évidemment que la Dame est ta pièce la plus importante après le Roi. Il faut donc veiller sur elle comme sur la prune de tes yeux. Un gain de la Dame s'apparente la plupart du temps à un gain de la partie. Si tu as cherché (et trouvé !) les positions de Lucia Stoll, tu as pu constater l'habileté de la championne de France petite poussine à capturer les Dames adverses.

Les dangers sont en effet très grands pour la pièce la plus forte dès lors qu'elle s'aventure un peu trop en profondeur dans les lignes ennemies. Même dans son propre camp, elle n'est pas à l'abri de mésaventures. Il existe de nombreux pièges d'ouverture où la Dame se fait capturer alors même qu'elle n'a pas encore joué.

Cette partie, disputée par deux Grands-Maîtres habitués des opens français, est un exemple très spectaculaire de la chasse à la Dame. Les Noirs parviennent habilement à enfermer, puis à capturer celle de leur adversaire à l'issue d'une longue manœuvre. Mais au moment-même où la Dame blanche disparaît de l'échiquier, son homologue noire subit le même sort.



Alexander Karpatchev (2438) Mikhail Kozakov (2450) Le Touquet, 1999



1.e4 c5 2.c3

La variante Alapine de la Sicilienne.

2...d5 3.exd5 ♖xd5 4.d4 g6 5.dxc5 ♗xc5

L'échange des Dames n'apportait rien. Après 5...♗xd1+ 6.♔xd1 ♖a6 7.b4, les Blancs sont certes déroqués, mais ils ont un pion de plus.

6.♙e3 ♗c7 7.♙xa7?!

Tendant un piège douteux...

7...♞xa7!?

...dans lequel se précipitent les Noirs.

7...♔c6! était toutefois plus sûr. En échange du pion, les Noirs vont avoir une belle avance de développement.

8.♗d4

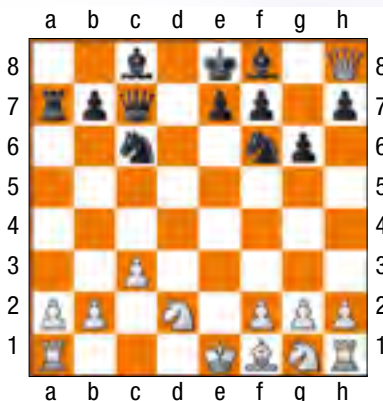
Toute l'idée de la combinaison blanche : la Dame attaque les deux Tours.

8...♔c6! 9.♗xh8 ♔f6

La porte se referme sur l'imprudente ! Outre leur Dame prise au piège, les Blancs souffrent également d'un sérieux retard de développement.

10.♔d2

Sur 10.♔f3, 10...♗b6, qui attaque b2 et vise f2 après ♔g4, était très désagréable.



10...g5!

Avec l'idée diabolique ♔e5-g6 qui capture la Dame.

10...♗b6? ne marchait plus à cause de 11.♔c4.

11.♔g3

11.♔d3 attaquant le pion h7, et surtout contrôlant la case g6, était sans doute meilleur.

11...g4 12.♔d4

12.♔g5 ♙a5 13.♔xh7 ♞e5+ 14.♙e2 ♔xh7 15.♗xh7 ♙f5+. La Dame blanche va certes ressortir, mais au prix du ♙e2 que les Noirs vont gagner après 16...♔d3.

12...♙a5!!

La chasse à la Dame se poursuit. L'idée est cette fois ♙g5-g8.

12...♔e5 n'allait pas à cause de 13.♔b5.

13.♔xc6 bxc6

13...♗xc6 14.♔c4 ♙g5 15.0-0-0, avec une suite similaire à la partie.

13...♙g5 était prématuré : 14.♔d4 ♙g8 15.♗xg8 ♔xg8, et la Dame blanche a coûté trop cher aux Noirs.

14.♔c4 ♙g5 15.♔d1

15.0-0-0? permettait 15...♗f4+ sur échec, au contraire de la partie.

15...♗f4?!

15...♙g8? tout de suite ne fonctionnait pas : 16.♔d6+ ! ♗xd6 (16...♔d8 17.♗xg8 ♔xg8 18.♔b5+ ♗d7 19.♗xd7+ ♙xd7+-, et 16...exd6 permet à la Dame blanche de ressortir en mangeant le ♔f6) 17.♗xd6 ♔xh8 18.♗xc6±.

Les trois pions passés sur l'aile-Dame donnent l'avantage aux Blancs.

Les Noirs devaient en fait jouer 15...♙g6!! Un coup qui permet de gagner la Dame blanche d'une manière très astucieuse tout en protégeant le ♔f6 et en limitant du coup le contre-jeu de l'adversaire. La menace - imparable ! - après ♙g6 est h5!, suivi de ♙h6. 16.♔d3 autorise maintenant 16...♙g8 puisque sur 17.♔d6+, la Dame noire peut bien évidemment prendre en d6.

16.♗d4 ♗f5??

Il fallait jouer 16...♗c1+ 17.♔d1 ♗f4 18.♗d4, et la partie se serait terminée par une répétition

de coups. Il n'y a rien de mieux pour les deux camps.

17.♔d3 ♗e6+ 18.♔d1

Bizarrement, la Dame noire au centre de l'échiquier n'a pas plus de possibilités que son homologue blanche dans le coin.

18...g4

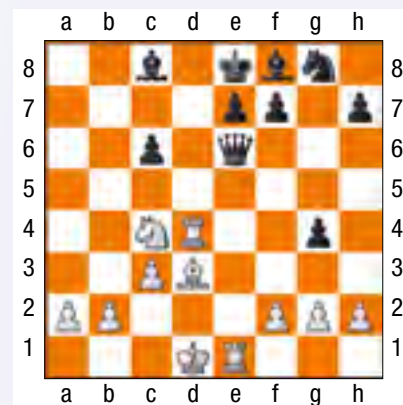
Tout un symbole : c'est la Tour a8 qui vient venger sa collègue.

19.♗xg8 ♔xg8

Les Noirs ont fini par capturer la Dame blanche, mais...

20.♞e1

...c'est la Dame noire qui est à son tour prise au piège.



20...♔f6

Il n'y avait aucun moyen de sauver la Dame : 20...♗f6 21.♔d6+ ♔d8 22.♔e4+-; 20...♗h6 21.♔d6+ ♔d8 22.♔xf7+-

21.♗xe6 ♙xe6

Avec une qualité et un pion de plus, les Blancs sont évidemment gagnants. Les Noirs auraient pu s'arrêter là.

22.♔e5 ♔d5 23.♙a4 e6 24.♙a8+ ♔e7 25.♙a7+ ♔e8 26.♙xf7 ♙e7 27.♙g7 ♙xg2 28.a4 ♔d6 29.♔c4 ♔xh2 30.a5 h5 31.♙g6+ ♔d8 32.♙f7 ♔d7 33.♙xh5 ♙f3+ 34.♔d2 ♔d5 35.♔e3 1-0

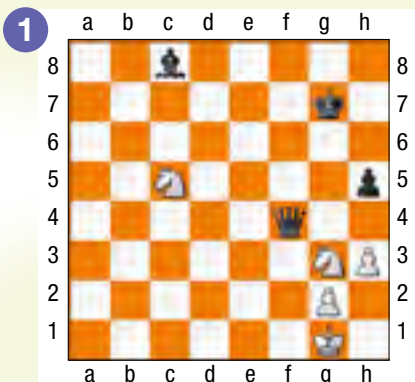
niveau

1



Parcours du Pion

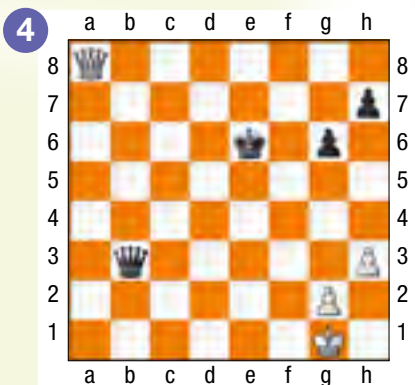
Un petit coup de fourchette !
Il faut simplement ne pas se tromper de case.



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

On enfile !



Ta solution : 2 pts



On part à la chasse à la Dame !

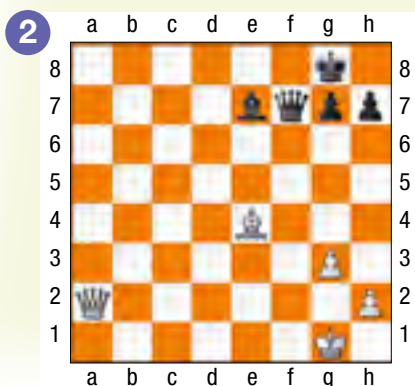
Comme tu pouvais t'en douter, le thème central de ce numéro d'Echec & Mat Junior sera en effet le gain de la Dame.

Dans un premier temps, voici une petite mise en jambes assez facile. Tu as les Blancs et il faut trouver un coup qui permet de gagner la Dame noire. Attention, il ne s'agit pas de mater !

Chacune des six positions de ce parcours du pion fait appel à une combinaison classique, que tu connais peut-être déjà, au moins de nom.

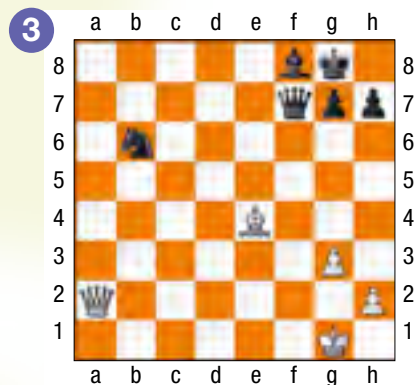
Si tu ne sais pas coder les coups, tu peux mettre une flèche pour indiquer ce que tu jouerais.

On cloue !



Ta solution : 2 pts

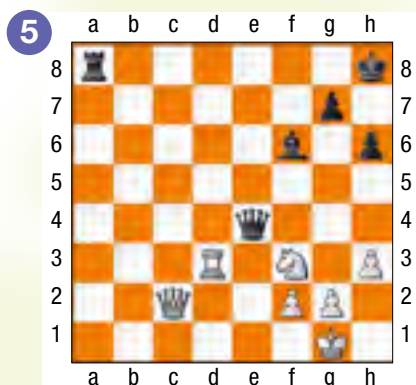
Presque la même position que dans le diagramme précédent. Mais pas la même solution. Le clouage n'est pas possible. Il faut donc trouver autre chose. Une petite déviation du défenseur fera l'affaire.



Ta solution : 2 pts

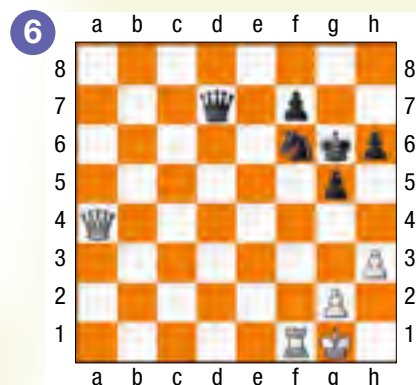
On découvre !

Si tu as trouvé les positions de Lucia Stoll, tu reconnaîtras aisément l'idée du 3^e diagramme.



Ta solution : 2 pts

On élimine le défenseur !



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 vois déjà de petites combinaisons en un coup.

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

Quel est ton niveau ?

sur un maximum de 12 points



Parcours du Cavalier

Avec deux Cavaliers qui rôdent autour d'une Dame et d'un Roi, il y a forcément de la fourchette dans l'air.

Même musique que dans le parcours du Pion. Les Blancs gagnent la Dame en un coup. On retrouve des thèmes identiques à ceux des six diagrammes précédents, sauf que là, les positions ressemblent à des parties réelles et il y a donc davantage de pièces. De plus, on ne précise plus quel est le thème à utiliser. Dans une partie réelle, personne ne te dira : « Attention, il y a ici une fourchette ou un clouage à faire ».

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

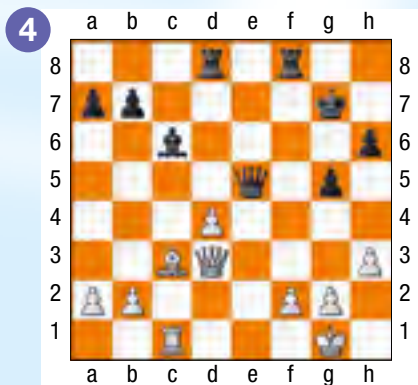
On a souvent besoin d'un plus petit que soi...

Tout semble protégé dans le camp noir. Peut-on néanmoins faire quelque chose ? La réponse est oui, bien évidemment.

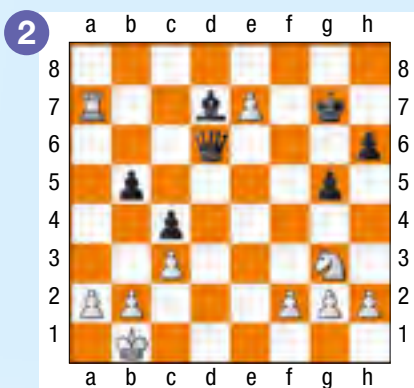


Ta solution : 2 pts

Les Blancs ne peuvent pour l'instant pas prendre la Dame noire, car ils perdraient eux-mêmes la leur. Comment procéder ?



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

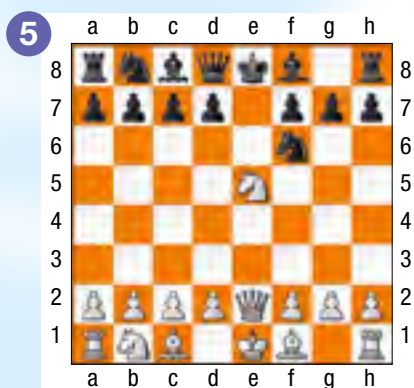
Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Un piège d'ouverture classique qu'on rencontre très fréquemment dans les parties de jeunes débutants. Il survient dans la défense Petroff (ou Russe) après les coups 1. e4 e5 2. ♖f3 ♘f6 3. ♗xe5 ♗xe4 4. ♗e2 ♗f6. Les Blancs gagnent la Dame.



Ta solution : 2 pts

Encore un grand classique qu'on retrouve dans de nombreuses ouvertures. Ici, en l'occurrence, le Gambit Morra de la Sicilienne. 32 victimes recensées dans la Megabase 2017. Et parmi ces victimes à être tombées dans le piège, quelques forts joueurs, dont la Grand-Maître Jovanka Houska.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : Tu es un Cavalier de bronze. Il faut réviser les combinaisons précédentes du parcours du pion.

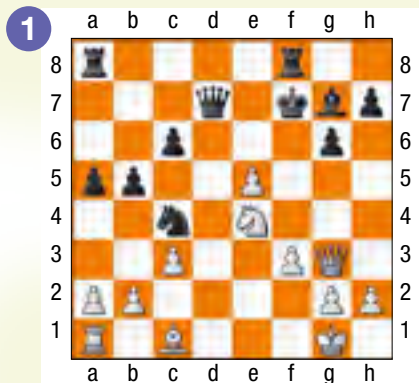
De 4 à 8 points : C'est pas mal. Tu es un Cavalier d'argent. Avec un peu d'entraînement supplémentaire, tu ne manqueras plus de petites combinaisons en un coup.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es un Cavalier d'or. Tu n'as visiblement aucun mal à reconnaître les combinaisons simples quand elles se présentent dans des parties réelles. Tu peux passer au parcours du Fou.



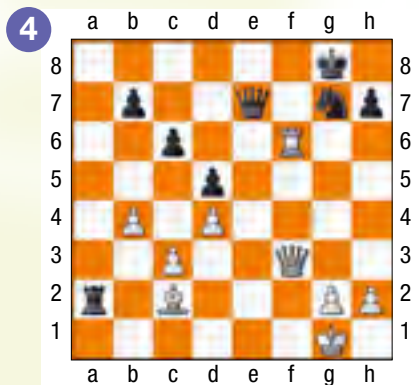
Parcours du Fou

Comment préparer le petit coup de fourchette ?



Ta solution : 2 pts

Attraction, élimination du défenseur et le tour est joué !



Ta solution : 2 pts

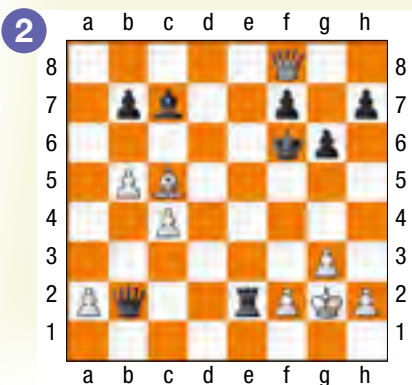
Les combinaisons classiques que nous avons passées en revue dans les parcours du pion et du Cavalier ne se produiront pas toujours par hasard dans une partie. Bien souvent, il faudra les préparer.

Ça sera le cas dans ce parcours du Fou. Attention, ce ne sont plus des combinaisons en un coup, et il faut désormais compter avec la meilleure réponse de l'adversaire.

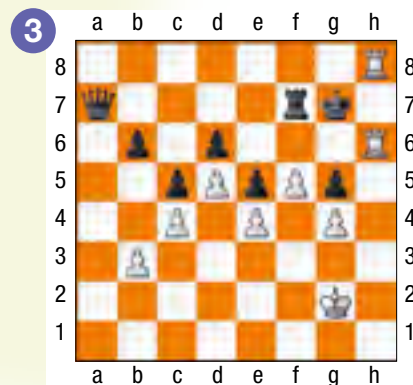
Les Blancs sont au trait dans toutes les positions, et bien évidemment ... ils gagnent la Dame.

L'enfilade que nous avons vue dans le parcours du pion ne fonctionne pas ici, car la Dame noire est protégée. Il y a donc un petit travail de préparation à faire.

Pour l'instant, la Dame noire semble hors de danger. En plus de ça, elle menace d'envahir le camp des Blancs. Ceux-ci ne doivent donc pas traîner.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

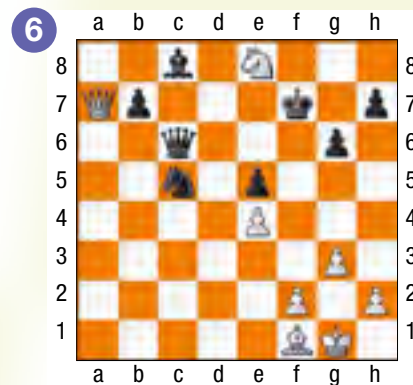
Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Ici encore, il faut commencer par attirer la Dame sur une case où on pourra lui asséner le coup fatal.

Une combinaison du Grand-Maître bulgare Spiridonov, bien connu en France, puisqu'il a entraîné bon nombre de grands espoirs tricolores, dont notamment Maxime Vachier-Lagrave lorsqu'il était tout jeune. Attention, n'oublie pas qu'aux Échecs, on n'est jamais obligé de prendre. Envisage donc bien toutes les réponses de l'adversaire.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

Moins de 4 points : Tu es un Fou de bronze. Tu as visiblement un peu de mal avec des combinaisons en plusieurs coups. Il faut encore t'entraîner avec de la tactique élémentaire.

De 4 à 8 points : Tu es un Fou d'argent. Tu es capable de placer de petites combinaisons.

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

Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

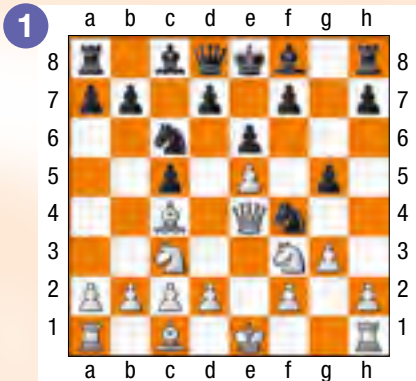


Parcours de la Tour

Une partie d'Howard Staunton qui fut le premier champion du monde officiel. Trait aux Noirs. Gain d'une pièce ou ... de la Dame. Attention à ne pas oublier la prise en passant !

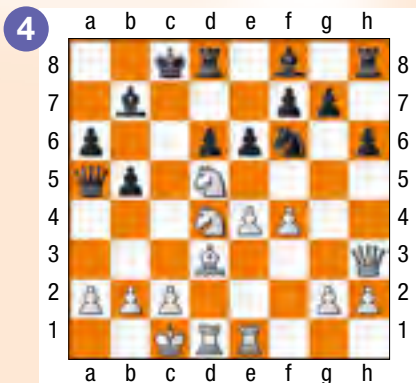
On poursuit notre chasse à la Dame. Les positions de milieu de jeu qui suivent sont toutes issues de parties réelles, et tout particulièrement de grands champions du passé.

Dans chaque diagramme, tu dois trouver une combinaison basée sur l'enfermement de la Dame adverse qui permet de gagner du matériel (pas forcément la Dame).



Ta solution : 2 pts

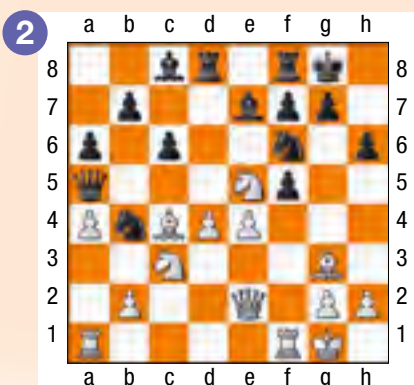
Une partie Timman-Polougaïevski, deux candidats au titre mondial dans les années 80. Trait aux Blancs. La Dame noire attaque le pion a2. Comment réagir ?



Ta solution : 2 pts

Une partie de Mikhaïl Botvinnik, le champion du monde soviétique qui remporta le titre à trois reprises de 1948 à 1963. Trait aux Blancs. Pour l'instant, la Dame noire n'est pas attaquant. Comment faire ?

Une partie de David Bronstein, un des plus forts joueurs à n'avoir pas réussi à devenir champion du monde. Il avait notamment affronté Botvinnik pour le titre en 1951. Trait aux Blancs.



Ta solution : 2 pts



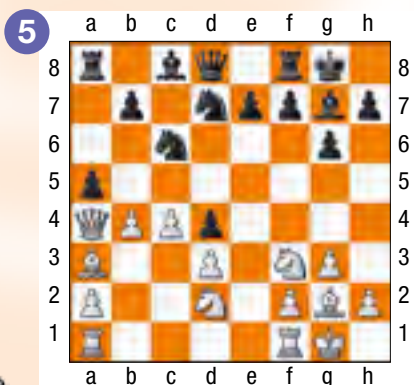
Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices

www.echecs.asso.fr

Samuel Reshevsky fut le meilleur joueur américain jusqu'à l'avènement de Bobby Fischer. Ici, il a les Noirs et attire la Dame adverse dans un traquenard.

À nouveau Samuel Reshevsky. Mais cette fois, c'est lui qui se fait enfermer sa Dame. Et oui, ça arrive même aux plus grands joueurs. C'est Samuel Bisguier qui est au trait avec les Blancs.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

Moins de 4 points : Tu es une Tour de bronze. Tu as visiblement encore un peu de mal pour voir des combinaisons en parties réelles.

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

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

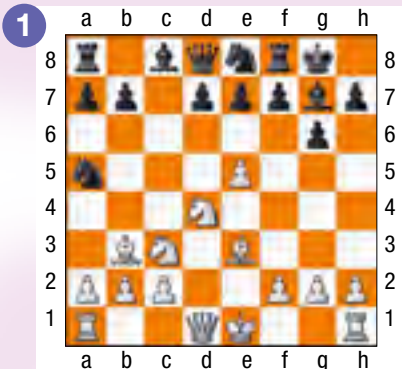
Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points





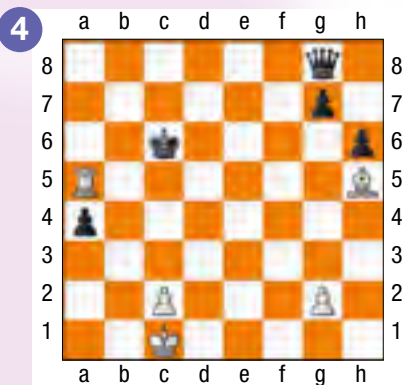
Parcours de la Dame

On retrouve Samuel Reshevsky, qui se fait capturer la Dame dans l'ouverture par Bobby Fischer, alors âgé de 14 ans !



Ta solution : 2 pts

Une étude de Rinck (1903). Qui pourrait penser que, dans cette position ouverte, la Dame noire va se retrouver enfermée ? Petit indice : les Blancs vont utiliser le thème de l'enfilade.



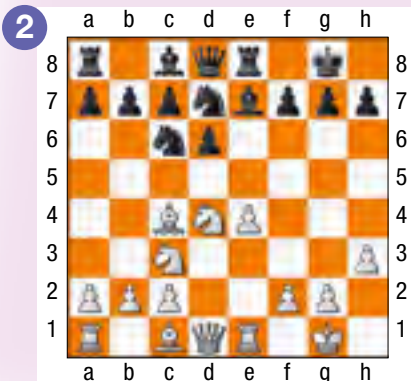
Ta solution : 2 pts

Toujours la chasse à la Dame. Les trois premières positions sont issues de parties réelles et sont basées sur un même thème tactique qu'on rencontre dans de nombreuses parties.

On terminera par trois études. Les études sont des positions qui ont été spécialement créées par des compositeurs. La solution, unique, est toujours très élégante, mais également souvent difficile à trouver.

Les Blancs sont au trait dans toutes les positions.

Même thème que dans l'exercice précédent. C'est Siegbert Tarrasch, un des meilleurs joueurs du début du 20^e siècle qui avait les Noirs. Il s'incline en 14 coups alors qu'il disputait une simultanée face à un amateur !



Ta solution : 2 pts

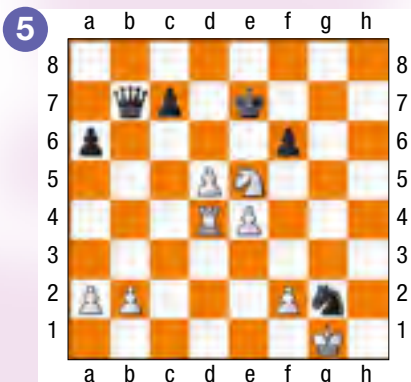
Toujours la même idée tactique. Mais avec une conclusion légèrement différente. 38 parties recensées dans la Megabase 2017 avec cette combinaison. Le plus fort joueur à être tombé dans le piège est le maître russe Zelnin, classé 2490 Elo !



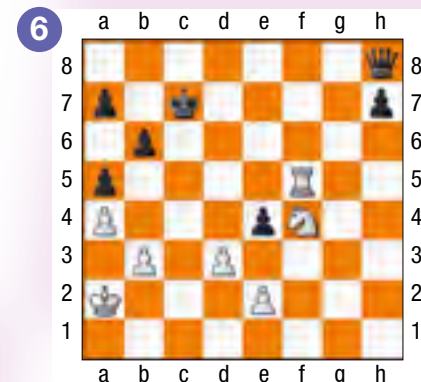
Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices www.echecs.asso.fr

Une étude de Troitzky, un des plus grands compositeurs. La Dame va être harcelée par la Tour et le Cavalier avant de succomber sous leurs coups de butoir.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

Moins de 4 points : Tu es une Dame de bronze. Ne te décourage pas. Les trois études étaient assez difficiles.

De 4 à 8 points : Tu es une Dame d'argent. Tu sais déjà résoudre des études.

Plus de 8 points : Bravo ! Tu es une Dame d'or. Tu es un redoutable chasseur de Dames. Tu es prêt à marcher sur les traces de Lucia Stoll.

Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

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.
 • Et ne peut être pris because it's the king's move.

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

Exemple :

Si c'est au tour de Blanc de jouer, il ne peut pas déplacer son Roi car il se mettrait en échec. Mais, son 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 être 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 pièce.

Le MAT

volontaire position de mat

Un mat est une position où le roi adverse ne peut pas fuir.

Un mat est souvent l'objectif principal d'une partie.

Quand on a mis son adversaire en échec, on doit chercher à le mater. C'est l'objectif principal d'une partie d'échecs.



Un mat est une position où le roi adverse ne peut pas fuir. C'est l'objectif principal d'une partie d'échecs.

5 conseils pour bien débuter une partie

1. Développez vos pièces rapidement.
2. Ne laissez pas votre Roi en échec.
3. Ne laissez pas votre Dame en échec.
4. Ne laissez pas votre Roi en échec.
5. Ne laissez pas votre Dame en échec.

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... Ebooks & mat parties, chaque mois des exercices pour tous niveaux.
ADHÉREZ... Sur la scène de jeu, les entraîneurs, les clubs, chaque jour.
VISITEZ... La boutique, vidéos de France, matériels, jeux et matériels divers.



Les règles du jeu d'échecs

Les règles particulières

L'échiquier



- 64 cases composées de 32 cases claires et 32 cases sombres.
- Les cases claires sont les cases où la somme des coordonnées de la colonne et de la ligne est paire.
- Les cases sombres sont les cases où la somme des coordonnées de la colonne et de la ligne est impaire.

Le but du jeu

- Le but du jeu est de mater l'adversaire.
- Le mat est une position où le roi adverse ne peut pas fuir.
- Le jeu est gagné si l'adversaire se mate lui-même.
- Le jeu est nul si les conditions de pat ou de match nul sont remplies.

Le déplacement des pièces

Le pion

- Il avance d'une case à la fois, peut devenir Roi et ne recule jamais.
- Lors de son premier coup, il peut effectuer son 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 à partir de la case où il se trouve.
- Le Fou s'échoue avec les diagonales de la couleur où il se trouve.

La Tour

- Elle se déplace le long des colonnes ou des rangées d'autres 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 ». L'adversaire peut le soustraire à cette menace.

La Dame

- C'est la pièce la plus puissante, elle cumule le déplacement de la Tour (horizontalement) et du Fou (diagonalement).

Le roque

En un seul coup, on déplace d'abord le Roi de 2 cases sur la même file (vers l'avant) puis la Tour, éventuellement devant son Roi, vers l'avant à sa place.

LES CONDITIONS

- Le Roi et la Tour doivent être sur la même file.
- Il ne doit y avoir aucune pièce entre eux.
- Le Roi ne doit pas être 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 la dernière rangée, un pion se transforme en une autre pièce de la couleur (soit le Roi) au gré du joueur.

LA PRISE EN PASSANT : Lorsqu'un pion a atteint la deuxième rangée, l'adversaire peut le capturer en passant, deux fois dans la même partie. Il peut « prendre en passant » un pion adverse qui avance de deux cases sur une colonne immédiatement adjacente.

Attention ! Le pion en passant n'est pas effectué sur le coup, mais de celui qui jouera à son tour d'après.