

Dans les positions de Marc'Andria Maurizzi, nous avons pu voir l'adresse avec laquelle le champion d'Europe des moins de 10 ans attaquait le Roi adverse. L'attaque du Roi est bien évidemment un des thèmes les plus importants de la tactique échiquéenne. Elle est particulièrement spectaculaire lorsqu'elle se produit avec des sacrifices.

L'Américain Paul Morphy fut assurément un des plus brillants attaquants de l'histoire des échecs. Il le prouve dans cette partie qui fut disputée à l'occasion d'une simultanée à l'aveugle à la Nouvelle-Orléans.

Ne trouvant rapidement plus d'adversaires à sa mesure aux USA, il décida, à 21 ans, de gagner le vieux continent pour y défier les meilleurs joueurs européens qu'il battra tous. Après une tournée triomphale d'un an en Europe, il rentra aux USA pour tenter de devenir avocat. Il abandonna complètement les échecs et sombra dans de graves troubles psychologiques avant de décéder prématurément à l'âge de 47 ans.



Paul Morphy • NN Nouvelle-Orléans, 1858



1.e4 e5 2.♠f3 ♘c6 3.♙c4 ♗f6

La défense des deux Cavaliers.

4.♗g5!?

Un coup surprenant et contraire à tous les principes élémentaires de l'ouverture. Les Blancs négligent leur développement en jouant une pièce déjà sortie. Mais cela est justifié par le fait que l'attaque sur f7 n'est pas facile à parer pour les Noirs. Le coup ♗g5 a suscité des avis totalement divergents au cours du siècle dernier. Tarrasch, le grand théoricien allemand du début du 20^e siècle, le qualifiait d'idiot (sic !), alors que Bobby Fischer le tenait pour la réfutation pure et simple de la défense des deux Cavaliers. Quoi qu'il en soit, c'est un coup actif qui tend un piège assez subtil qui fait de nombreuses victimes chez les jeunes joueurs.

Les Blancs avaient deux autres options raisonnables : l'avance du pion "d" de une ou de deux cases.

4...d5

Le seul coup raisonnable pour défendre le pion f7.

5.exd5 ♗xd5?

Si les Noirs pouvaient reprendre en d5 et parer aussi facilement la menace sur f7, l'attaque avec ♗g5 serait effectivement idiote, pour reprendre l'expression de Tarrasch.

Il fallait jouer 5...♗a5 et accepter la perte d'un pion en échange d'une avance de développement après 6.♙b5+ c6 7.dxc6 bxc6 8.♙e2.

6.d4!

Encore plus fort que l'attaque Fegatello 6.♗xf7!? recommandée dans de nombreux ouvrages et baptisée par les Anglo-saxons "Fried-liver Attack" (attaque du foie frit - sic - !). Reconnaissons que c'est bien moins romantique que Fegatello. Après la suite analysée par Greco en 1620 : 6...♗xf7

7.♙f3+ ♗e6 (forcé, sinon les Blancs récupèrent la pièce avec avantage) 8.♗c3 ♗ce7 9.d4 c6, les moteurs d'analyse ont démontré que les Noirs pouvaient espérer survivre et conserver leur pièce de plus, même si la défense sera extrêmement difficile à trouver sur l'échiquier.

6...exd4

Après 6...♗xd4? 7.c3, les Noirs perdraient un des deux Cavaliers.

7.0-0

Les Blancs menacent maintenant de sacrifier en f7 et d'obtenir une version très favorable de l'attaque Fegatello (ou du foie frit!).

7...♙e7

7...♙e6, avec l'idée de protéger le point sensible en f7, ne résout pas les problèmes des Noirs : 8.♙e1 ♗d7 9.♗xf7! Quand même ! 9...♗xf7 10.♙f3+ ♗g6 (10...♗g8 11.♙xe6!+-) 11.♙xe6+! ♗xe6 12.♙d3+-.



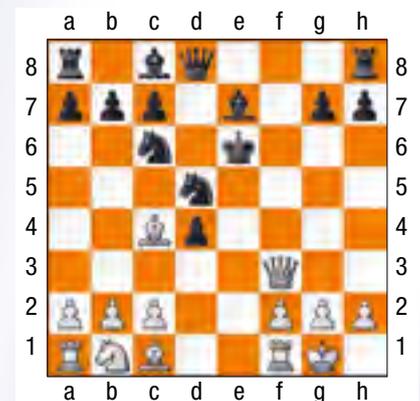
8.♗xf7!

Le sacrifice est ici bien plus fort que dans l'attaque Fegatello, puisque les Blancs ont déjà roqué et que la colonne e est ouverte.

8...♗xf7 9.♙f3+ ♗e6

Suicidaire. Mais si le Roi recule, les Blancs ré-

cupèrent le ♗d5 et ont une meilleure position.



10.♗c3!!

Un brillant sacrifice, trouvé à l'aveugle par Morphy, et destiné à accélérer la centralisation de la ♖a1.

10...dxc3 11.♙e1+ ♗e5 12.♙f4 ♙f6 13.♙xe5 ♙xe5 14.♙xe5+!

Opération portes ouvertes !

14...♙xe5 15.♙e1+ ♗d4

Aucun répit pour le Roi noir qui se retrouve au grand air en plein centre de l'échiquier.

16.♙xd5 ♙e8

À ce moment-là, les moteurs d'analyse annoncent un mat (et un seul !) en sept coups. Morphy l'a trouvé sans voir l'échiquier, et ce, en jouant contre une dizaine d'adversaires en même temps.

Bien sûr, le Fou ne pouvait pas être repris : 16...♙xd5? 17.♙xc3#.

17.♙d3+ ♗c5 18.b4+!

Bizarrement le seul coup gagnant pour les Blancs dans cette position.

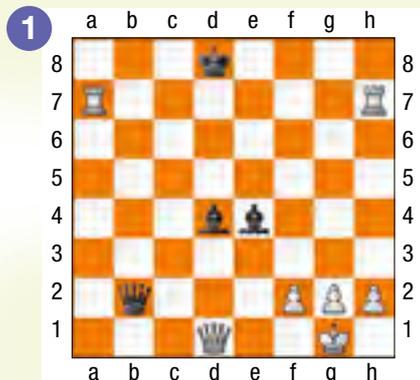
18...♗xb4

18...♗b6 19.♙d4+ ♗a6 20.♙c4+ ♗b6 21.♙c5+ ♗a6 22.♙a5#.

19.♙d4+ ♗a5 20.♙xc3+ ♗a4 21.♙b3+ ♗a5 22.♙a3+ ♗b6 23.♙b1# 1-0

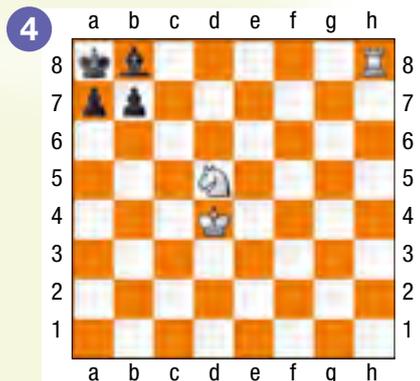


Les deux marches sont déjà en place.
Comment faire chuter le Roi noir dans l'escalier ?



Ta solution : 2 pts

Le Roi noir manque un peu d'air dans le coin.
Ça sent le mat à l'étouffée,
la spécialité du Cavalier.
Et ici, il y en a justement un
qui rôde dans les parages.



Ta solution : 2 pts

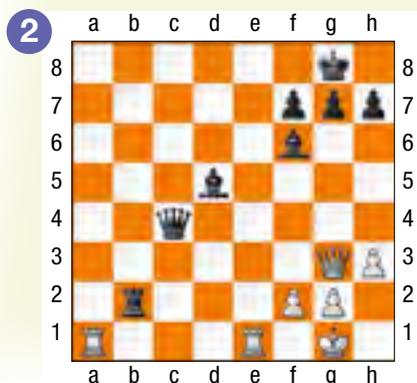


Comme tu as pu t'en douter si tu as cherché les positions de Marc'Andria Maurizzi et analysé la partie de Paul Morphy, le thème central de ce numéro d'Echec & Mat Junior sera l'attaque sur le Roi sous toutes ses formes.

Pour commencer, il faut s'assurer que tu maîtrises bien les mats les plus classiques. En voici quelques-uns très faciles.
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.

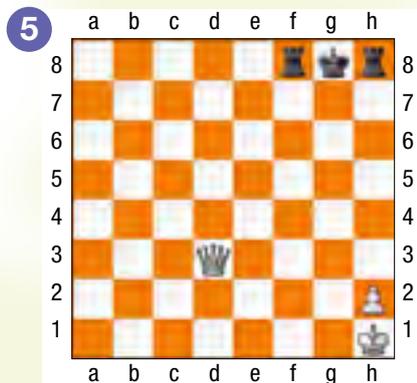
Après l'escalier, le couloir.
Il faut simplement ne pas se tromper de porte d'entrée.



Ta solution : 2 pts

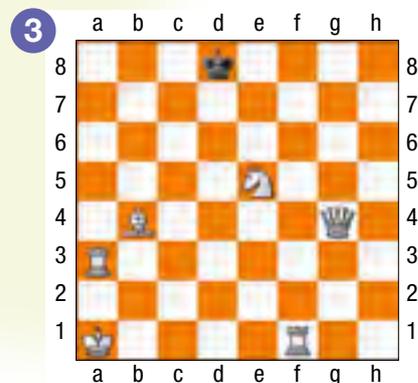
Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

Les deux Tours noires forment des belles épaulettes à leur Roi.
C'est le nom du mat.



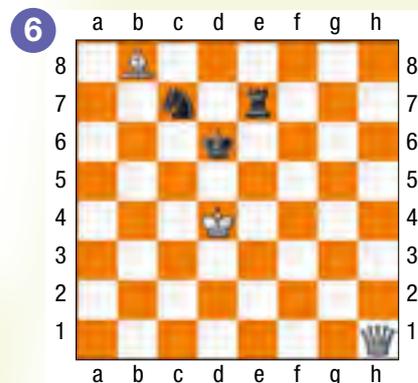
Ta solution : 2 pts

Les Blancs n'ont pas moins de 15 coups qui font échec. Mais attention, un seul fait mat. Le fameux baiser de la mort donné par la Dame au Roi adverse.



Ta solution : 2 pts

Un guéridon est une petite table à trois pieds. Et c'est aussi le nom d'un mat.
Un cousin très proche du mat des épaulettes.



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.



Parcours du Cavalier

La Nouvelle-Orléans 1850. Morphy contre ... Morphy (Ernest !). Trait aux Blancs. Facile. Il suffit de ne pas se tromper de case.



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

La Nouvelle-Orléans 1849. Trait aux Blancs. On se découvre !



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.

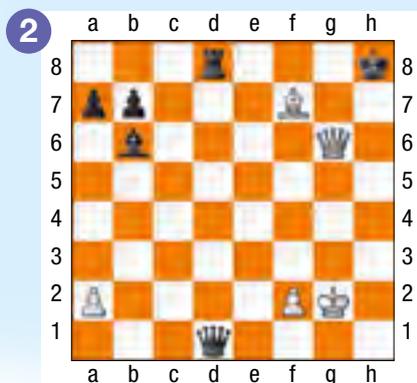
De 4 à 8 points : C'est pas mal. Tu es un Cavalier d'argent. Mais attention de bien vérifier quand tu penses que l'adversaire est mat.

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.

Toujours le thème de l'attaque sur le Roi et toujours mat en un coup. Mais il y a maintenant plus de pièces. Toutes les positions sont issues de parties réelles jouées par Paul Morphy. Le génial Américain est certainement un des grands champions de l'histoire qui a eu le plus d'opportunités de mater sur l'échiquier. Grâce à son formidable sens de l'attaque, cela va de soi, mais aussi, il faut bien le dire, en raison de la faiblesse de ses adversaires. Bon nombre de ses parties furent en effet jouées en simultanée. Si tu ne sais pas coder, tu peux à nouveau te contenter d'indiquer par une flèche le coup que tu jouerais.

La Nouvelle-Orléans 1849. À nouveau Morphy contre Morphy (mais Alonzo, cette fois). Trait aux Blancs. Tout comme dans l'exercice précédent, il faut juste ne pas se tromper de case.

La Nouvelle-Orléans 1849. Trait aux Blancs. Avec un Roi noir en d6 cerné par trois pièces blanches, on ne sera pas surpris qu'il y ait un mat en un coup.



Ta solution : 2 pts

Simultanée à la Nouvelle-Orléans en 1858. Trait aux Blancs. Morphy était spécialiste pour attirer le Roi adverse au centre de l'échiquier. Ici, il ne reste plus qu'à trouver le mat en un coup.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

À nouveau une simultanée à la Nouvelle-Orléans. Et à nouveau un Roi (le noir en l'occurrence) qui a fait une longue balade. On peut même se demander comment il a pu se retrouver en c1.

C'est le moment du dernier petit coup de rein pour les Blancs. Peut-être pas facile ... mais il suffit d'y penser.



Ta solution : 2 pts

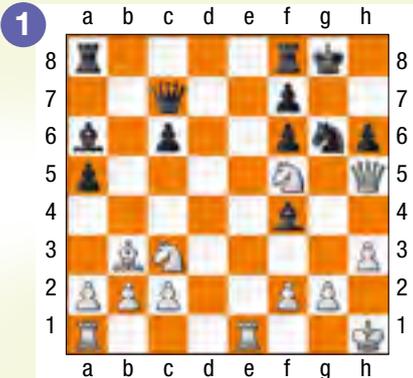
niveau

3



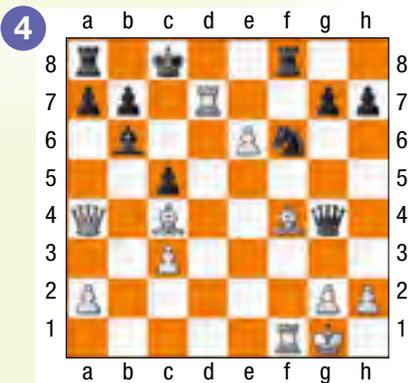
Parcours du Fou

La Nouvelle-Orléans 1848. Trait aux Blancs.
Ici encore, ... il suffit d'y penser.



Ta solution : 2 pts

New York 1859 face à James Thompson. Trait aux Blancs.
Encore un grand classique.
Le mat de Boden. En hommage à Samuel Boden, un contemporain de Morphy.



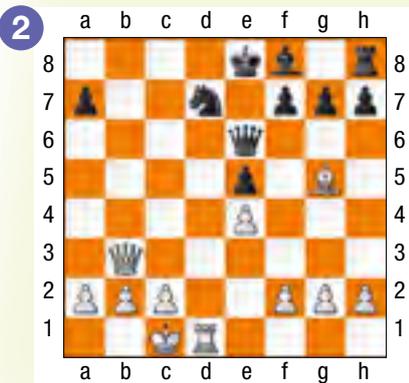
Ta solution : 2 pts



Il faut désormais mater en deux coups, la plupart du temps grâce à un sacrifice. 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 le meilleur coup, même si la plupart du temps il n'a pas le choix.

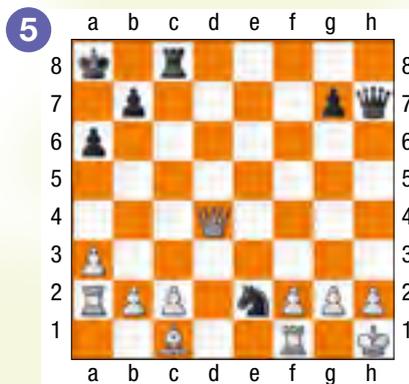
On poursuit la chasse au Roi avec des combinaisons de Paul Morphy.

La célèbre partie contre le comte Isoard et le duc de Brunswick, disputée à l'opéra de Paris en 1858.
Les Blancs jouent et matent en deux coups.



Ta solution : 2 pts

New York 1859. Trait aux Noirs.
Encore un grand classique.
Le mat d'Anastasia, qui se fera certes ici en plus de deux coups, car les Blancs peuvent retarder le mat.
Mais ça ne change rien, car la combinaison se fait bien en deux coups.



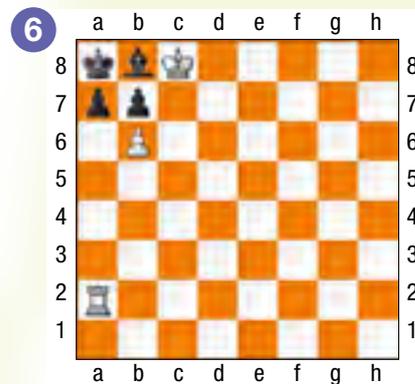
Ta solution : 2 pts

La Nouvelle-Orléans 1849 face à James Mac Connel. Trait aux Noirs.
Bien sûr, Morphy connaît ses classiques.



Ta solution : 2 pts

Le seul problème connu composé par Morphy. Les Blancs jouent et font mat en deux coups.



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 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.

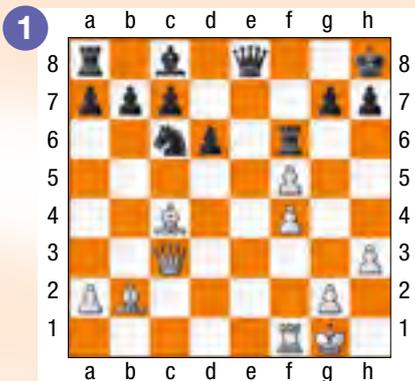
De 4 à 8 points : Tu es un Fou d'argent. Tu es capable de calculer et trouver des mats en deux coups. C'est un bon début.

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.



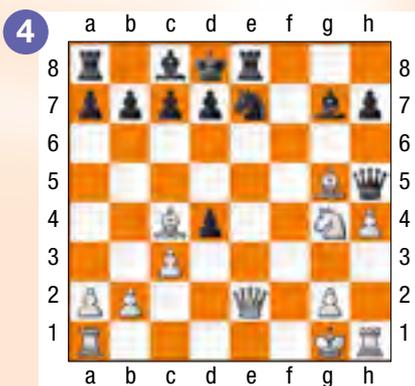
Parcours de la Tour

La Nouvelle-Orléans 1858.
Les Blancs gagnent du matériel ... ou matent. Facile.



Ta solution : 2 pts

La Nouvelle-Orléans 1856.
Trait aux Blancs.
Gain de la Dame ... ou mat.

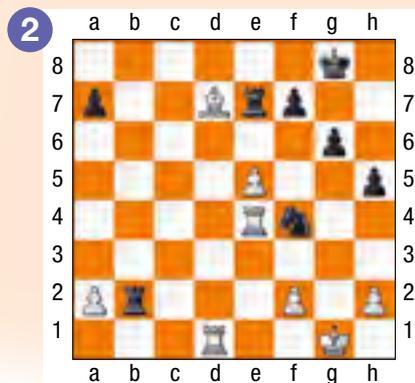


Ta solution : 2 pts

On continue l'attaque sur le Roi, avec, bien sûr, toujours Paul Morphy à la baguette. Étudier les parties du grand champion américain sera toujours profitable à celui qui veut développer son sens tactique.

Attention, ici, il ne s'agira plus forcément de mater. Dans une partie, il faudra bien souvent se contenter d'objectifs intermédiaires. Dans les positions suivantes, tu dois par conséquent utiliser le thème de l'attaque sur le Roi pour gagner du matériel ou obtenir un avantage décisif.

New York 1857. Simultanée à l'aveugle. Trait aux Noirs. Même sans voir l'échiquier, Paul Morphy ne pouvait pas laisser passer une telle occasion de gagner du matériel.



Ta solution : 2 pts

New York 1857 face à Frederick Perrin. Trait aux Blancs. On laisse passer !



Ta solution : 2 pts

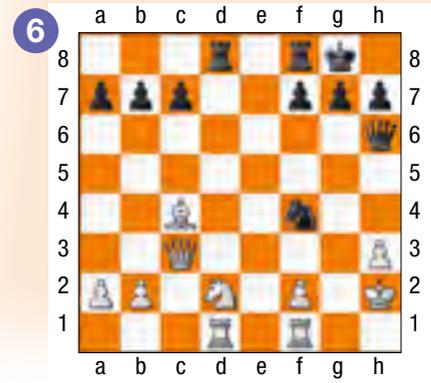
Solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

New York 1857. Partie à l'aveugle face à John Schulten. Trait aux Blancs. Une petite déviation, et le tour est joué.

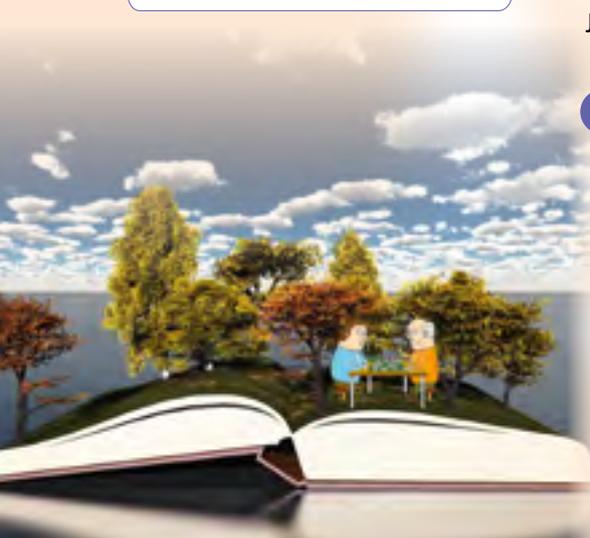


Ta solution : 2 pts

Paris 1858 face à Pierre de Saint-Amand, le meilleur joueur français de l'époque. Trait aux Noirs. Après la déviation du diagramme précédent, une interception. Ou tout l'art de court-circuiter les défenses adverses.



Ta solution : 2 pts



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : Tu es une Tour de bronze. Ne te décourage pas. C'est parfois moins facile quand il ne s'agit plus forcément de mater

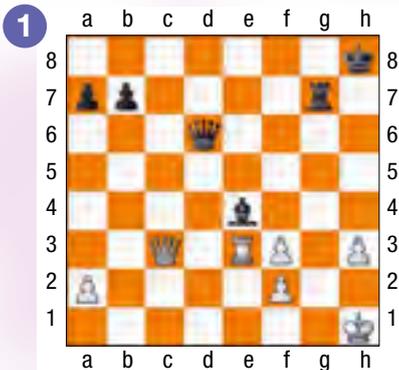
De 4 à 8 points : Tu es une Tour d'argent. Tu es capable de trouver des petites combinaisons en partie.

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



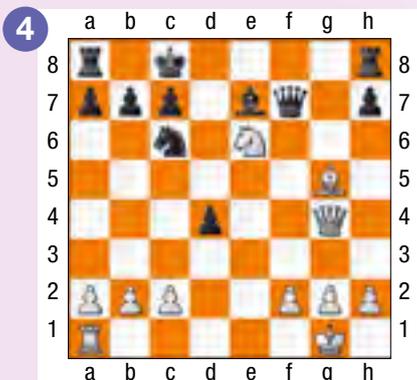
Parcours de la Dame

Londres 1858 face à John Owen, un des meilleurs joueurs anglais du 19^e siècle. Celui-ci disputa un match avec Morphy, dans lequel il avait un pion de plus et toujours les Blancs. Ce qui n'empêcha pas l'Américain de s'imposer 6 à 1. Trait aux Noirs. L'échec en d1 ne donne rien pour l'instant car les Blancs peuvent interposer la Tour ou la Dame en e1. Comment procéder ?

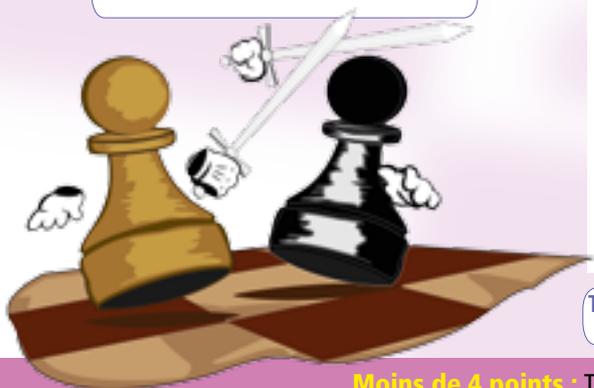


Ta solution : 2 pts

Paris 1859 face à Franz Schrufer. Une partie célèbre que nous avons étudiée dans le numéro 101 d'Echec & Mat junior. Trait aux Blancs.



Ta solution : 2 pts



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 12 points

Moins de 4 points : Tu es une Dame de bronze. Continue de faire des exercices et tu vas vite progresser.

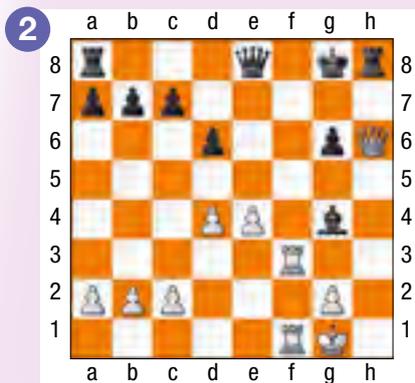
De 4 à 8 points : Tu es une Dame d'argent. Tu as déjà une très bonne vision tactique.

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 Marc'Andria Maurizzi, le champion d'Europe des moins de 10 ans, et peut-être même de Paul Morphy.

On termine le florilège de combinaisons de Paul Morphy, un des plus grands attaquants de l'histoire des échecs. Certaines combinaisons sont peut-être un peu moins faciles, mais c'est normal, nous sommes quand même au parcours de la Dame.

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

Simultanée à la Nouvelle-Orléans en 1857. Trait au Blancs. Le mat des épaulettes, que nous avons vu dans le parcours du pion, ça doit te dire quelque chose.



Ta solution : 2 pts

La Nouvelle-Orléans 1858 face à Thomas Worral. Les Noirs sont déjà bien resserrés. Comment terminer le travail ?

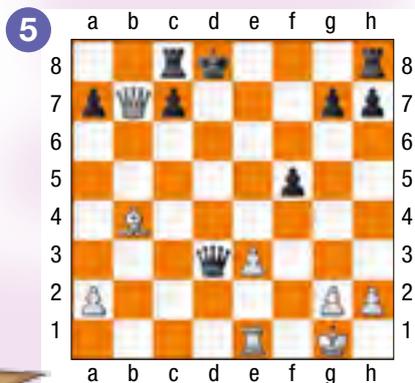


Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices

www.echecs.asso.fr

La Nouvelle-Orléans 1866 face à Charles Maurian, qui était l'ami d'enfance de Morphy. Trait aux Blancs. Faire passer la Tour sur la colonne d serait tout de suite décisif. Mais comment ?



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

Londres 1858 face à Larry Bird, qui était, avec John Owen, un des meilleurs joueurs anglais de l'époque. Trait aux Noirs. Morphy trouve un moyen spectaculaire de faire participer sa Dame à l'attaque sur le Roi blanc. Nous avons étudié cette partie dans le numéro 95.

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 déclaré lorsqu'un joueur a

atteint son

objectif.

Quand

un joueur a atteint son

objectif, la partie

est terminée.

Un coup gagnant

est un coup qui

conduit à la victoire d'un joueur, ou à un échec perpétuel, ou à un match nul.

Un coup perdant est un coup qui conduit à la défaite d'un joueur.

Un coup nul est un coup qui conduit à un match nul.



5 conseils pour bien débuter une partie

1. Développez vos cavaliers et fous rapidement.
2. Développez votre roque rapidement.
3. Développez votre dame et vos pions rapidement.
4. Développez votre fou de roi rapidement.
5. Développez votre fou de dame rapidement.

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... Echecs & mat junior, chaque mois des exercices pour tous niveaux.
ADHÉREZ... Sur la route de vos clubs amateurs de joueurs. Chaque jour des conseils, des astuces, des idées.
VISITEZ... Le meilleur site de France pour les échecs, les clubs et les matériels.



Les règles du jeu d'échecs

Les règles particulières

L'échiquier



- Le jeu se joue sur un échiquier de 64 cases (8x8).
- Les cases sont alternativement claires et sombres.
- Les pions commencent sur la deuxième rangée.
- Les cavaliers commencent sur la troisième rangée.
- Les fous commencent sur la quatrième rangée.
- Les tours commencent sur la cinquième rangée.
- Le roi et la dame commencent sur la sixième rangée.

Le but du jeu

- Le but du jeu est d'empêcher son adversaire de faire échec et mat.
- Le jeu se termine par :
- la victoire d'un joueur
- un match nul
- la défaite d'un joueur
- la victoire d'un joueur
- un match nul
- la défaite d'un joueur

Le déplacement des pièces

Le pion

- Il avance d'une case à la fois, sauf devant lui et ne recule jamais.
- 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 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 vers la droite (le côté blanc) ou vers la gauche (le côté noir) pour le Roi, ensuite le pion devant son Roi vers devant à sa case.

LES CONDITIONS

- Le Roi et le pion commencent sur la deuxième rangée.
- Le pion devant le Roi 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

Lors d'un coup, une pièce adverse peut se transformer en une autre pièce de la couleur (juste le Roi) au gré du joueur.

LA PRISE EN PASSANT

Lorsqu'un pion a atteint la quatrième rangée, son adversaire peut le capturer sans que son adversaire ait besoin de capturer un autre pion.

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