

## Essaie de jouer aussi bien que Floryan Eugène, le champion de France junior.

Top jeunes 2013 face à Théo Lutard (1902).  
Trait aux Blancs. Comment exploiter le pion h7 ? Un grand classique.



Ta solution :

Top jeunes 2015 face à Keigo Guerlach (1951).  
Trait aux Blancs. Encore un grand classique. Il ne faut pas passer à côté en partie.



Ta solution :

Championnat de France minimes 2016 face à Jounaid El Archi (1919). Les Noirs viennent de jouer le spectaculaire ♖d2 pour tenter de décloquer leur Tour en c7 et profiter ainsi des menaces de mat du couloir. Mais ils ont oublié un petit détail. Lequel ?



Ta solution :



Ta solution :

### partie commentée p.2

Fischer, Robert James • Purevzhav, Sharav

### 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

## La belle histoire de Floryan Eugène

C'est la catégorie reine du championnat de France des jeunes, du moins sur le papier. Le point de passage (quasi) obligé pour tous les grands espoirs français qui veulent participer au prestigieux championnat du monde junior. Depuis un quart de siècle, le championnat de France des moins de 20 ans possède une liste de vainqueurs impressionnante : Maxime Vachier-Lagrave, Laurent Fressinet, Christian Bauer, Matthieu Cornette, Yannick Gozzoli, Jules Mousard ou encore Sébastien Feller ont en effet inscrit leur nom au palmarès, pour ne citer qu'eux. En tout, depuis 1994 et le titre de Christian Bauer à Verdun, 13 des 22 champions de France juniors sont devenus grands-maîtres (Robert Fontaine, Laurent Fressinet et Paul Velten ont réussi le doublé), et seuls cinq d'entre eux ne sont pas (encore ?) devenus maîtres internationaux.



On peut donc prédire un avenir échiquéen radieux à Floryan Eugène, l'actuel champion de France des moins de 20 ans qui a remporté le titre en avril dernier à Hyères. Floryan est un pur produit des échecs scolaires (comprendre le jeu !). Il découvre l'activité à six ans en grande section maternelle alors que personne ne jouait chez lui. L'année suivante, il rejoint le club de Sautron - à deux pas de chez lui dans la banlieue de Nantes - qui était à l'époque l'une des meilleures pépinières de jeunes joueurs d'Échecs de l'Hexagone.

Le champion de France junior, étudiant en histoire et licencié aujourd'hui à Sucé-sur-Erdre, toujours dans la banlieue nantaise, ne se voit pas joueur d'Échecs professionnel. « Par contre, j'aimerais bien devenir entraîneur », confie celui qui se destine à l'enseignement de l'histoire. Son objectif pour les années à venir : décrocher le CAPES et le titre de M.I. « Ce sera peut-être plus facile pour le CAPES », sourit Floryan qui sera en avril à Agen pour défendre son titre et tenter de boucler la boucle des championnats de France jeunes en réalisant le doublé chez les juniors. Avant de revenir peut-être l'année suivante en tant qu'entraîneur.



Si tu as cherché (et trouvé !) les positions de Floryan Eugène, tu as pu voir que les deux dernières faisaient intervenir un thème de la tactique échiquienne qu'on appelle le coup intermédiaire. On le trouve également dans certains livres français sous sa dénomination allemande *Zwischenzug* qui signifie la même chose.

Un coup intermédiaire survient dans une suite de coups qu'on pouvait croire forcée. Au cours d'un échange, par exemple, lorsqu'un joueur ne reprend pas immédiatement la pièce, mais joue à la place un coup qui crée une menace plus forte. Bien souvent (mais pas forcément), le coup intermédiaire est un échec. Le coup intermédiaire est possible également lorsqu'un des deux camps a une pièce attaquée, mais qu'au lieu de l'enlever ou de la défendre, il contre-attaque par une menace plus importante.

Cette partie, jouée aux Olympiades en 1962 par Bobby Fischer, un des plus grands joueurs de l'histoire, en est un brillant exemple. À la première ronde, les Etats-Unis étaient opposés à la Mongolie. L'adversaire de Fischer était un maître mongol inconnu du grand public et de Fischer lui-même. On raconte qu'au moment de remplir sa feuille de partie, Fischer ne savait pas écrire le nom de son adversaire. Il tenta de jeter un coup d'œil sur sa feuille, mais ne put comprendre le cyrillique. Il se résolut à écrire dans la colonne des Noirs ... «un Mongol».



## Fischer, Robert James

Purevzhav, Sharav

Olympiades, Varna 1962



**1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 ♖f6 5.♗c3 g6**

La variante du Dragon de la Sicilienne. Bobby Fischer avait un avis très tranché sur cette variante : «*Même des débutants peuvent battre des grands-maîtres sur cette ouverture. Il suffit de jouer h4, h5, toc, toc et mat.*» Le génial Américain va en donner un aperçu impressionnant dans cette partie.

**6.♗e3 ♗g7 7.f3 ♗c6 8.♞d2**

La variante Yougoslave, qui constituait, selon Fischer, la réfutation du Dragon. Les Blancs envisagent de faire le grand roque pour lancer ensuite le pion h à l'assaut du roque noir afin d'ouvrir la colonne pour la Tour. Plus de 50 ans plus tard, des renforcements ont été trouvés pour les Noirs, et le Dragon a finalement résisté à l'épreuve du temps, comme l'a prouvé Magnus Carlsen, le champion du monde actuel, qui n'a pas hésité à utiliser la variante à plusieurs reprises au plus haut niveau.

**8...0-0 9.♗c4 ♗d7**

Un coup considéré comme douteux par la théorie. Le Cavalier, qui défendait la case sensible h7, abandonne l'aile-roi pour rejoindre l'aile-dame. Son absence va se faire sentir.

**10.0-0 ♗b6 11.♗b3 ♗a5**

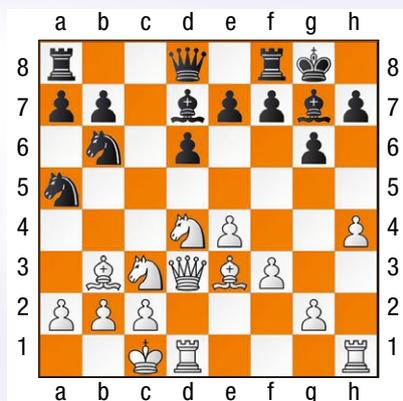
Le transfert du Cavalier a coûté beaucoup de temps aux Noirs.

**12.♞d3**

La manœuvre du Cavalier noir trouverait sa justification dans le précipité et fautif 12.♗h6??. Après 12...♗bc4 13.♗xc4 ♗xc4 14.♞g5 e5!, les Noirs vont gagner une pièce, car 15.♞xd8 n'est pas possible à cause de 15...♗xh6+ Echec intermédiaire ! Bien sûr,

Fischer n'est pas tombé dans le piège.

**12...♗d7 13.h4**



Le plan de Fischer se met en route. L'absence du Cavalier en f6 facilite le coup h5 pour les Blancs et l'ouverture de la colonne h.

**13...♞c8 14.h5 ♗bc4 15.hxg6 hxg6?!**

Ouvrir totalement la colonne h est beaucoup trop risqué. Il fallait reprendre du pion f pour conserver des chances de se défendre.

**16.♗h6 e6?**

Un coup logique, pour contrôler la case d5 et permettre à la Dame noire de participer à la défense du roque via f6, mais un coup perdant. 16...e5 compliquait davantage la tâche des Blancs, même s'ils conservaient une très forte attaque.

**17.f4**

Pour ouvrir la route de la Dame vers h3.

**17...e5 18.♗f5! ♗xf5**

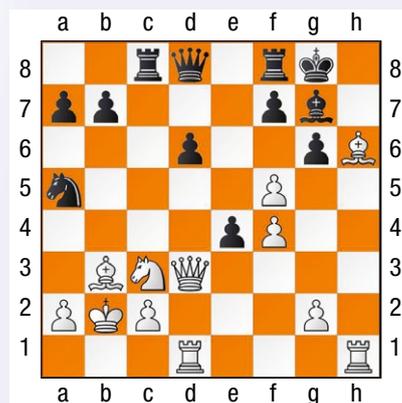
Le Cavalier ne pouvait pas être pris avec le pion : 18...gxf5 19.♗xg7 ♗xg7 20.♞g3+ ♗f6 21.♞g5+ ♗e6 22.exf5#.

**19.exf5 ♗xb2**

Une tentative désespérée de pêcher en eau trouble.

**20.♗xb2 e4**

C'était l'idée des Noirs : ouvrir la diagonale du Fou g7 avec gain de temps en attaquant la Dame blanche. Mais le joueur mongol a oublié un petit détail.



**21.♗xg7!!**

Un fantastique coup intermédiaire qui permet d'éliminer le dangereux Fou noir.

Visiblement, les Noirs n'avaient compté qu'avec la prise 21.♞xe4 qu'ils pensaient forcée. Après 21...♗xc3+ 22.♗b1 ♗xb3 23.cxb3 ♗e8, ils auraient effectivement pu résister encore un peu.

**21...♗xg7**

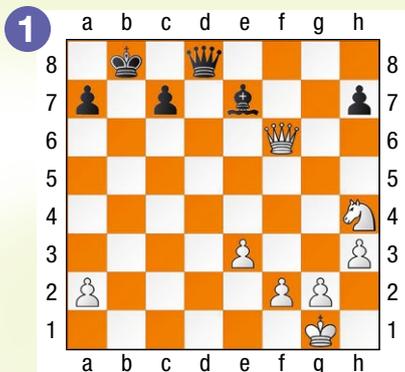
La Dame n'était pas prenable : 21...exd3 22.f6!, et c'est mat imparable en h8.

**22.♗xe4 1-0**

Les Blancs restent avec une pièce de plus et l'attaque.



Les Noirs viennent de jouer le Fou pour attaquer la Dame, croyant ainsi gagner le Cavalier dès que la Dame sera partie. Comment les Blancs réagissent-ils ?



Ta solution : 2 pts

Les Noirs viennent de prendre la Dame blanche en d2. Les Blancs ont-ils mieux que de reprendre la Dame au coup suivant ?



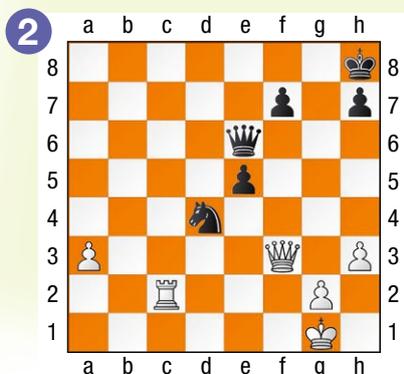
Ta solution : 2 pts

Comme tu pouvais t'en douter si tu as lu la partie commentée, le thème central de ce numéro d'Échec & Mat junior sera bien évidemment le coup intermédiaire. Je te rappelle qu'un coup intermédiaire est un coup inattendu qui survient dans une suite qu'on croyait forcée. Par exemple au cours d'un échange ou lorsque l'adversaire attaque une de nos pièces et pense que nous sommes obligés de répondre immédiatement à cette attaque. Le coup intermédiaire est en fait une sorte de contre-attaque fulgurante.

Dans ce parcours du pion, nous allons nous intéresser dans un premier temps aux échecs intermédiaires. Il va donc falloir avoir un œil à tous les coups d'échec dans la position.

Les Blancs sont au trait dans toutes les positions, et comme il n'y a qu'un seul coup à trouver, tu peux indiquer ta réponse par une flèche si tu ne sais pas coder.

Ici, le Cavalier noir prend en fourchette la Dame et la Tour blanches. Comment les Blancs évitent-ils de perdre du matériel ?



Ta solution : 2 pts

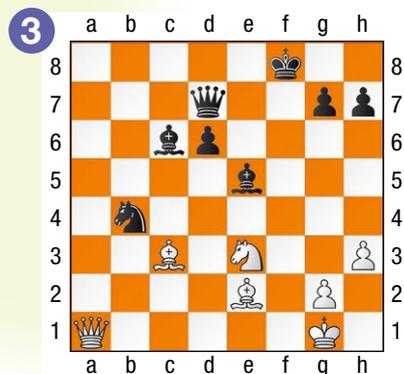
Les Noirs viennent d'échanger les Dames en b2 en pensant sans doute que les Blancs n'avaient rien de mieux que de reprendre au coup suivant, car le Roi blanc est échec. Est-ce le cas ?



Ta solution : 2 pts

Les Blancs aimeraient bien prendre le Cavalier en b4, mais pour l'instant, ils ne peuvent pas, car le Fou noir en e5 prendrait la Dame.

Que faut-il donc faire au préalable ?



Ta solution : 2 pts

Les Noirs attaquent la Dame blanche avec leur Cavalier en e5. Quelle serait la meilleure réponse pour les Blancs ? Attention, si tu envisages de faire un coup intermédiaire, car le Cavalier noir menace de prendre la Dame en faisant échec.



Ta solution : 2 pts



**Quel est ton niveau ?**  
sur un maximum de 12 points

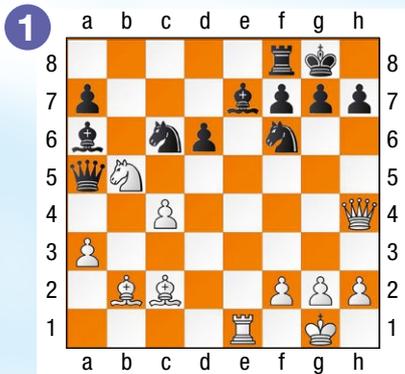
**Moins de 4 points :** Tu es un pion de bronze. Demande à ton professeur ou ton entraîneur de te réexpliquer ce qu'est un coup intermédiaire.

**De 4 à 8 points :** Tu es un pion d'argent. Dans toutes les situations, et tout particulièrement quand tu es attaqué, regarde si tu n'as pas un échec intermédiaire qui pourrait sauver la situation.

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

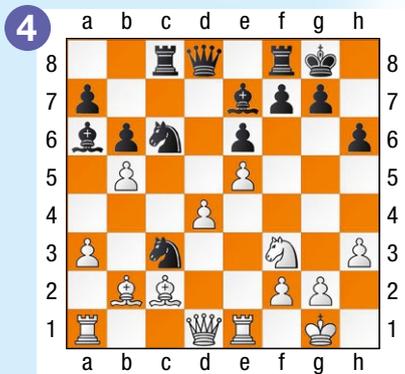


Les Blancs aimeraient prendre le Cavalier f6 avec leur Fou en b2 pour ensuite mater en h7. Mais ce n'est pas possible pour l'instant, car la Dame noire en a5 attaque la Tour e1 et menace même un mat du couloir. Comment faire ? Il faut évidemment ne pas laisser le temps à l'adversaire de parer notre menace de prise en f6.



Ta solution : 2 pts

Les Noirs viennent de prendre un Cavalier en c3, pensant que les Blancs étaient obligés de reprendre avec le Fou, ce qui leur laisserait le temps, au coup suivant de prendre le pion b5 qui ne serait ainsi plus protégé. Mais ici aussi, ils ont oublié un coup intermédiaire.



Ta solution : 2 pts

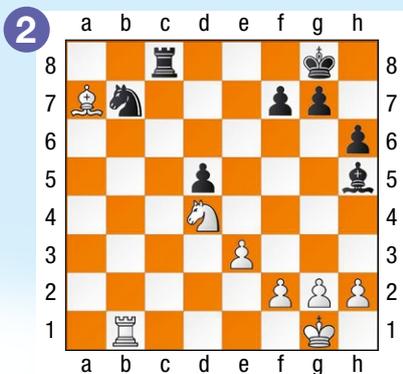
Encore des coups intermédiaires, mais dans ce parcours du Cavalier, ce ne seront plus des échecs. C'est donc un tout petit peu moins facile que dans le parcours du pion.

Tu as les Blancs dans toutes les positions. Dans chacune de ces positions, l'adversaire vient de te prendre une pièce ou de créer une menace en pensant que ta réponse doit être forcée.

Mais ce n'est pas le cas, car il existe un coup intermédiaire !

Si tu ne sais pas coder les coups, tu peux à nouveau mettre une flèche pour indiquer ce que tu jouerais, car il n'y a à chaque fois qu'un seul coup à trouver.

Les Blancs ne peuvent pas prendre le Cavalier en b7, car la Tour noire ferait mat du couloir. Y a-t-il un coup intermédiaire qui pare la menace de mat du couloir tout en ne laissant pas le temps aux Noirs de protéger leur Cavalier ?



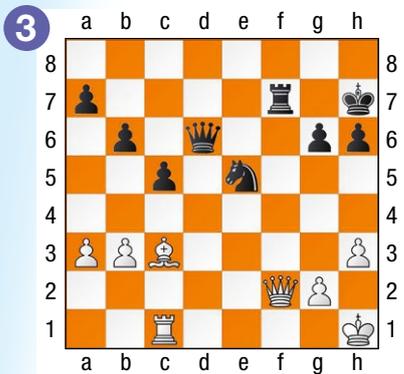
Ta solution : 2 pts

Les Noirs viennent de jouer le spectaculaire ♖xe4, en pensant que si le pion d3 prend la Dame, la Tour noire en d8 pourra alors prendre la Dame blanche. Comment celle-ci peut-elle s'échapper sans que son homologue ait le temps d'en faire autant ?



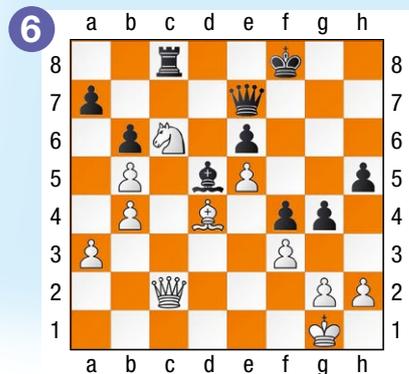
Ta solution : 2 pts

Les Noirs viennent d'attaquer la Dame avec leur Tour. Mais ils ont oublié un petit coup intermédiaire.



Ta solution : 2 pts

Tout comme dans l'exercice précédent, la Dame noire vient de prendre une Tour en e7 en misant sur le clouage du Cavalier c6. Mais ici encore les Blancs disposent d'un puissant coup intermédiaire qui décloue le Cavalier sans laisser le temps à la Dame noire de s'enfuir.



Ta solution : 2 pts



**Quel est ton niveau ?**  
sur un maximum de 12 points

**Moins de 4 points :** Tu es un Cavalier de bronze. Refais les exercices avec ton entraîneur ou ton professeur et demande-lui de t'expliquer où tu t'es trompé.

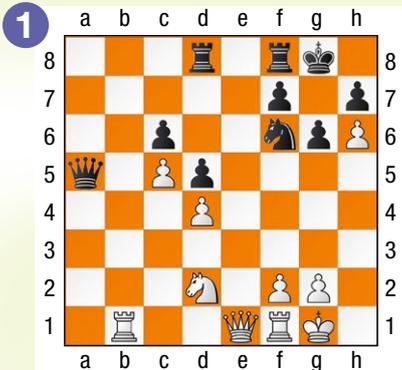
**De 4 à 8 points :** C'est un bon début. Tu as visiblement compris ce qu'était le coup intermédiaire et tu sais en trouver de simples en un coup.

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



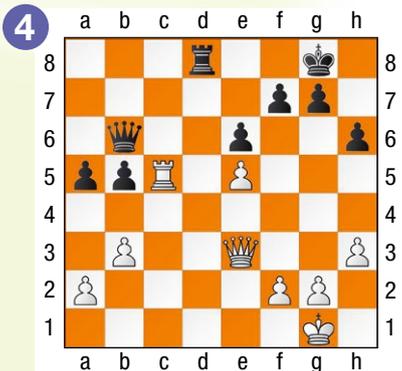
# Parcours du Fou

La Dame noire en a5 n'est pas protégée. Comment effectuer l'attaque à la découverte, sans oublier l'échec intermédiaire ?



Ta solution : 2 pts

Toujours la même musique. La batterie (deux pièces qui menacent de faire un échec à la découverte) est en place. Il suffit de repérer l'échec intermédiaire.



Ta solution : 2 pts

L'échec intermédiaire peut fréquemment survenir à l'occasion d'une attaque à la découverte. Une pièce découvre une pièce amie qui attaque ainsi une pièce adverse non protégée, souvent les deux Dames. La Dame attaquée s'échange contre la Dame attaquante, mais au lieu de reprendre tout de suite la Dame, la pièce qui avait fait l'attaque à la découverte a à sa disposition un échec intermédiaire qui permet de gagner du matériel avant de reprendre la Dame au coup suivant.

Voici six exemples dans ce parcours du Fou. Les Blancs sont au trait dans toutes les positions. À chaque fois, la recette sera la même : on repère la Dame adverse non protégée, on réalise une attaque à la découverte et on fait un échec intermédiaire avant de reprendre la Dame. Simple, non ?

Ici aussi, la Dame noire non protégée en e7, et le vis-à-vis latent des deux Dames avec la Tour au milieu, doit donner des idées.



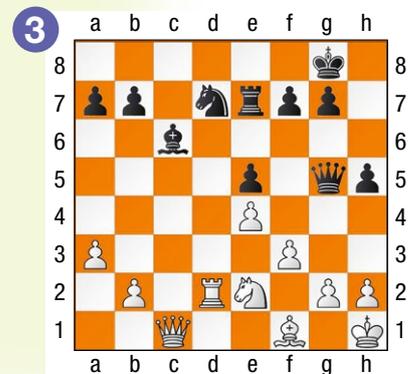
Ta solution : 2 pts

Ici, on retrouve le Cavalier à l'œuvre pour l'attaque à la découverte et, bien sûr, l'échec intermédiaire.



Ta solution : 2 pts

Exactement le même principe que dans l'exercice précédent. Facile.



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

Presque la même position que dans l'exercice précédent. Mais attention, vois pourquoi ce n'est pas la même solution.



Ta solution : 2 pts

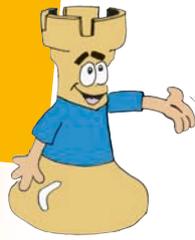


**Quel est ton niveau ?**  
sur un maximum de 12 points

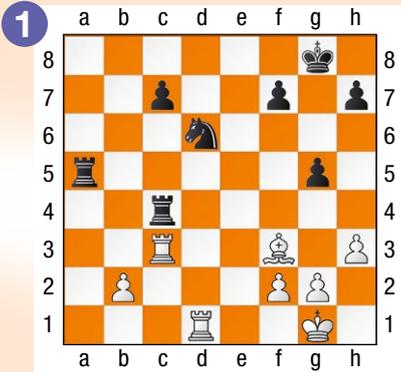
**Moins de 4 points :** Tu es un Fou de bronze. Tu as visiblement encore un peu de mal avec les combinaisons en plusieurs coups. Continue de t'entraîner avec des exercices en un coup.

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

**Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es un Fou d'or. Tu as visiblement compris le mécanisme du coup intermédiaire dans les attaques à la découverte. Tu peux passer au parcours de la Tour.

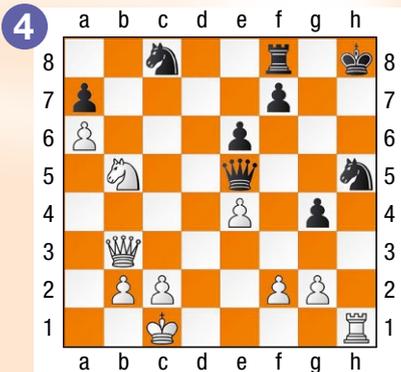


Trait aux Blancs. Élémentaire. Du coup, pas besoin d'indice.



**Ta solution :** 2 pts

Comme on l'a dit en introduction, une simple déviation peut suffire également. Le Cavalier noir en h5 est cloué par la Tour h1 et n'est défendu que par sa Dame. Les Blancs gagnent une pièce.



**Ta solution :** 2 pts



Nous avons vu dans le parcours du Fou qu'un coup intermédiaire peut fréquemment survenir dans une séquence d'attaque à la découverte. Ce peut être également le cas dans une séquence d'élimination du défenseur. Nous en avons eu un exemple dans le diagramme 3 du parcours du Cavalier. Ce sera le thème de ce parcours : l'élimination – ou la simple déviation - du défenseur grâce à un coup intermédiaire !

Même les plus grands champions peuvent passer à côté d'un simple échec intermédiaire. C'est ce qui se passa ici avec l'octuple champion de France Etienne Bacrot, opposé avec les Blancs au grand-maître Delchev. Les Blancs viennent de jouer ♖d4 pour proposer un échange des Dames. Les Noirs forcent l'abandon en gagnant une pièce.

La même mésaventure qu'Etienne Bacrot survint dans cette position à un joueur croate. Les Blancs viennent de jouer ♖a4 pour proposer un échange des Dames. La sanction, identique à celle de la partie d'Etienne Bacrot, est immédiate. Les Noirs gagnent une pièce.



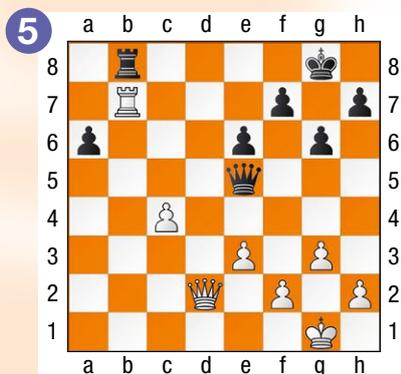
**Ta solution :** 2 pts

Trait aux Blancs. Un grand classique qui est survenu dans de très nombreuses parties avec des positions légèrement différentes, et donc un thème à retenir.

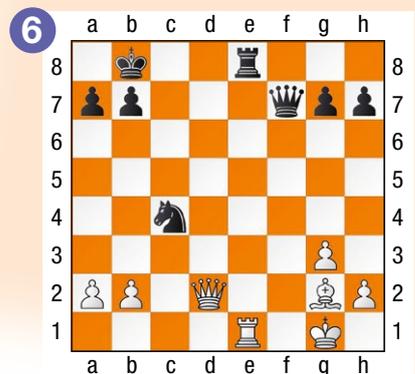


**Ta solution :** 2 pts

Trait aux Blancs. La Dame blanche est attaquée, mais son homologue doit défendre sa Tour et son Cavalier. C'est trop lui demander.



**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. Refais les exercices des parcours précédents. Ce parcours de la Tour n'était pas beaucoup plus difficile, excepté qu'il s'agissait de combinaisons en deux coups.

**De 4 à 8 points :** Tu es une Tour d'argent. Tu es capable de trouver des petites combinaisons en deux coups dans des parties réelles.

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

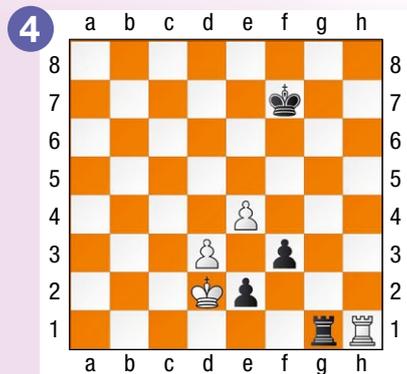


Dans la droite ligne du parcours de la Tour, les Noirs, qui avaient leur Dame attaquée, viennent de jouer un coup intermédiaire en prenant un Cavalier en c3 pour attaquer la Dame blanche et éliminer le défenseur de la Tour b1. Mais attention de ne pas se brûler en jouant un coup intermédiaire. L'adversaire peut en avoir un aussi. C'est le cas ici.



Ta solution : 2 pts

Les Noirs viennent de jouer le spectaculaire ...g8, en pensant que si les Blancs prennent la Tour, ceux-ci ne pourront plus éviter la promotion d'un des deux pions après ...f2. Mais ils ont oublié un détail. Lequel ?



Ta solution : 2 pts

On termine notre étude du coup intermédiaire par six positions un peu plus difficiles. Et cette fois, on ne précisera pas le thème (attaque à la découverte ou élimination du défenseur), ni s'il s'agit d'un échec ou d'un simple coup intermédiaire.

Comme dans une partie réelle, ça sera à toi de le découvrir par toi-même. Les trois dernières positions sont issues d'études. Au lieu de provenir d'une partie réelle, une étude a été spécialement inventée par un compositeur. La solution, unique, est toujours très élégante, mais également bien souvent difficile à trouver. Les Blancs sont au trait dans toutes les positions.

Les Blancs peuvent prendre un des deux Fous pour rétablir l'égalité matérielle... ou aucun. Qu'est-ce qui est le mieux ?



Ta solution : 2 pts

Les quatre Tours sont attaquées. Si les Blancs en prennent une, les Noirs prendront l'autre. Comment sortir (avec l'avantage !) de cet embrouillamini ?



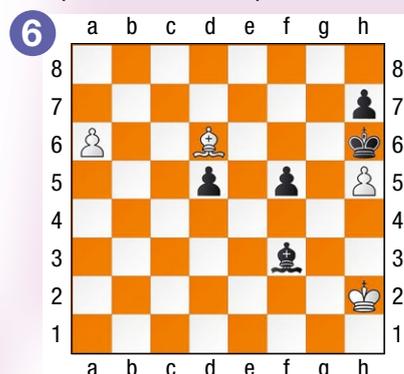
Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

Comment stopper les deux pions ? Si la Tour blanche prend le pion h3, après ...g2, elle ne pourra même plus se sacrifier pour empêcher la promotion.



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 Dame de bronze. Ne te décourage pas. Certaines de ces positions, notamment les études, n'étaient pas faciles du tout.

**De 4 à 8 points :** Tu es une Dame d'argent. Tu as déjà une très bonne vision tactique et tu as bien compris le thème du coup intermédiaire.

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

## 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 50 coups sont joués sans prise, ni déplacement de pions.

## Le MAT .....

Voici une position de mat :

- Le Roi noir en b8 est attaqué par le Fou blanc en g3.
- Les Noirs ne peuvent capturer ce Fou.
- Les Noirs ne peuvent interposer aucune pièce sur la diagonale de ce Fou pour « couvrir » l'échec.
- Le Roi noir ne peut se soustraire à l'échec : les cases a8 et a7 sont contrôlées par la Tour blanche a1, et la case c8 par le Cavalier e7.
- Le Roi noir est échec et mat, les blancs ont gagné !



## 5 conseils pour bien débuter une partie

- Occuper ou contrôler à distance le centre de l'échiquier avec des pièces (Cavaliers ou Fou de préférence) ou des pions.
- Ne pas bouger inutilement les pions de l'aile.
- Développer les pièces le plus rapidement.
- Roquer le plus tôt possible afin de mettre le Roi à l'abri et mobiliser les Tours.
- Éviter de jouer plusieurs fois le même pion 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](http://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 chaque jour.

**VISITEZ...** La boutique. Vente de livres, pendules, jeux et matériels divers.



[www.twitter.com/ffechecs](https://www.twitter.com/ffechecs)



[www.facebook.com/ffechecs](https://www.facebook.com/ffechecs)

[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

# Les règles du jeu d'échecs

## L'échiquier



La position initiale

- 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 rangées 1 et 2.

## Le but du jeu

Le Roi est en échec lorsqu'il est en situation de prise par une pièce adverse. Il est illégal de maintenir son Roi en situation d'échec.

Il y a échec et mat :

- si le Roi ne peut se déplacer.
- si on ne peut interposer une pièce entre le Roi en échec et la pièce qui le menace.
- si on ne peut éliminer la pièce menaçante.

## Le déplacement des pièces

### Le pion

- Il avance, d'une case à la fois, droit devant lui et ne recule jamais.
- Lors de son premier coup, il peut effectuer un double pas.
- Il capture les pièces adverses en diagonale.



### 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.



### 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 n'évolue que sur les diagonales de la couleur qu'il occupe.



### La Dame

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



## Les règles particulières

### 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 sa 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.

### Pour commander Echec et Mat Junior :

Clubs, Comités Départementaux, Liges et établissements scolaires peuvent se procurer gratuitement Echec et Mat Junior. Il leur suffit de prendre en charge les frais d'expédition pour des commandes minimales de 25 exemplaires par numéro (11 numéros par an) :  
25 ex. : 60 €/an    50 ex. : 110 €/an    100 ex. : 130 €/an    200 ex. : 150 €. Plus d'exemplaires sur demande.

Adresser votre commande, accompagnée du règlement, à : Fédération Française des Echecs - 6 rue de l'Eglise - 92600 Asnières-sur-Seine. Tél. : 01 39 44 65 80 - mail : [echecetmatjunior@echecs.asso.fr](mailto:echecetmatjunior@echecs.asso.fr)

Attention : Ne pas oublier d'indiquer l'adresse de livraison.

À titre individuel, Echec et Mat Junior est disponible gratuitement en téléchargement sur le site de la FFE : [www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

Echec et Mat Junior est un magazine de la Fédération Française des Echecs. Directeur de la publication : Bachar Kouatly. Rédacteur en chef : Vincent Moret. Conception : IMPRIMATUR. Tirage : 9.000 exemplaires.

Les solutions des différents diagrammes sont disponibles sur le site de la Fédération Française des Echecs : [www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr). Vous y trouverez toute l'actualité échiquéenne française. Vous pourrez également prendre connaissance des coordonnées des clubs d'échecs de votre région. Retrouvez toute l'actualité de la FFE sur les réseaux sociaux [www.facebook.com/ffechecs](https://www.facebook.com/ffechecs) et [www.twitter.com/ffechecs](https://www.twitter.com/ffechecs).