

# N° 34 : Echec et mat junior avril 2010

## Couverture

1	♖a8#		4	♔xf7#
2	♖h3#		5	♔xh7#
3	♙d5#		6	♘d6#

### Niveau 1 « parcours du pion »

1	♖xh7#		4	♔c7#
2	♖h8#		5	Les Blancs. Ils ont développé leurs pièces au centre alors que les Noirs ont joué sur le côté.
3	♔h7 pour bloquer le Roi		6	Ils ne peuvent pas jouer : Il y a pat !

### Niveau 2 « parcours du Cavalier »

1	♘f6+ attaque le Roi et la Tour		4	♘c6+ gagne la Dame
2	♖h7+ gagne la Tour noire		5	♙b5 cloue la Dame
3	♖xg6+ le pion f7 est cloué par le Fb3		6	1. ♙xf7+ ♔xf7 2. ♖xd8

### Niveau 3 « parcours du Fou »

1	1. ♖f7+ ♔h8 2. ♖f8+ ♖xf8 3. ♖xf8#		4	Les Blancs doivent <b>gêner le Roi</b> adverse en allant chercher le pion noir par ♔e6-d5-c6-b7
2	1. ♖h7+ ♔f8 2. ♖h8+ ♔e7 3. ♖xg7#		5	♖c3 assure le match nul. C'est la fameuse position de Philidor.
3	♔f5 ! prend l' <b>opposition</b> . Les Blancs vont rentrer dans les <b>cases critiques</b> et gagner le pion. Le pion est <b>pris sur la 6<sup>ème</sup> rangée</b> . Les Blancs gagnent !		6	1. ♖d2+ ♔c4 (les Noirs ne peuvent prendre la Tour à cause du pat) 2. ♖d8 et les échecs « par derrière » assurent la nulle aux Blancs.

### Niveau 4 « parcours de la Tour »

1	1. ♖h8+ ♔xh8 2. ♖h6+ ♔g8 3. ♖h7+ ♔f8 4. ♖h8#		4	1. ♖f7+ ♔h6 2. ♖h8+ ♔g5 3. h4+ ♔g4 4. ♖f4
2	1. ... ♖d1+!! 2. ♔g2 ♖xg4+ 3. ♔f1 [3. ♔h1 ♖g2#] ♖d1		5	1. ... ♖d4+ 2. h2 [36. ♖e3 ♘e2+ 3. ♔f2 (3. ♔h2 ♖h4#) ♖h4+ 4. g3 ♖xg3#] ♖h4+ 3. ♔g1 ♖h1#
3	1. ♖e7 h6 2. ♖f8+ ♖xf8 3. gxf8 ♖+ ♔h7 4. ♖g7# [4. ♖g7#]		6	1. ♘g6+ ♔h7 2. ♘xf8+ ♔h8 3. ♘g6+ ♔h7 4. ♘e5+ ♔h8 5. ♘f7#