

Comment lire une partie d'Echecs

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Chaque case est désignée par des coordonnées algébriques : huit rangées de 1 à 8 et huit colonnes de «a» à «h».

8	R	D	C	R	D	C	R	D
7	A	A	A	A	A	A	A	A
6								
5								
4								
3								
2	A	A	A	A	A	A	A	A
1	R	D	C	R	D	C	R	D
	a	b	c	d	e	f	g	h

♔ = R = Roi ♕ = F = Fou
 ♑ = D = Dame ♞ = C = Cavalier
 ♖ = T = Tour ♙ = pion
 (L'initiale du pion n'est pas utilisée dans la notation)

Le déplacement des figures est indiqué par les coordonnées de la case d'arrivée précédées de l'initiale de cette figure, R, D, T, F, ou C. (ex. Dd2, Fc4). Le déplacement d'un pion est indiqué par les coordonnées de sa case d'arrivée (ex. e4, d5).

Lorsque deux figures de même nature peuvent se rendre sur une même case, la précision nécessaire est apportée par la lettre ou le chiffre de la case de départ (ex. Cbd2, C1c3, The1, T1h4).

La prise par une figure est notée par le signe x (ex. Cxc6, Txa8). La prise par un pion est notée par la lettre de la case de départ, le signe x et les coordonnées de la case d'arrivée (ex. axb5, dxe4).

Le petit roque s'écrit 0-0 le grand roque 0-0-0.

L'échec au Roi est précisé par le signe + (ex. Te1+, Dxc7+).

La promotion est indiquée par les coordonnées de la case d'arrivée du pion suivies de l'initiale de la figure en laquelle il est transformé (ex. a1D, g8C).

Chaque coup (mouvement d'une pièce blanche + mouvement d'une pièce noire) est précédé de son numéro d'ordre. (ex. 1. e4 g5 2. d3 f6?? 3. Dh5 mat).

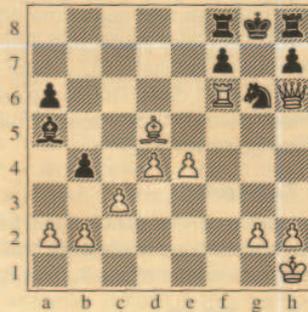
Les Blancs gagnent est désigné par 1-0, les Noirs gagnent par 0-1, la partie nulle par 0,5-0,5.

Principaux signes conventionnels

- ! Bon coup
- !! Très bon coup
- ? Mauvais coup
- ?? Très mauvais coup
- ?! Coup intéressant
- ?! Coup douteux

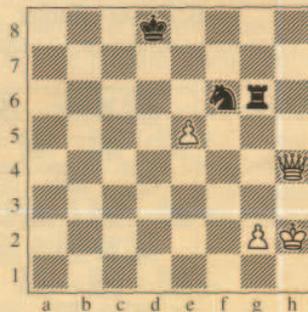
VÉRIFIONS

Q.275



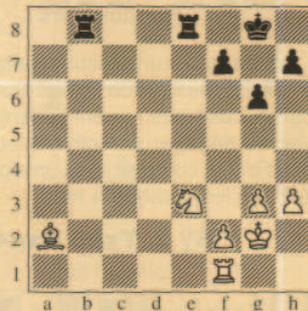
Les Blancs jouent et font mat en 2 coups

Q.276



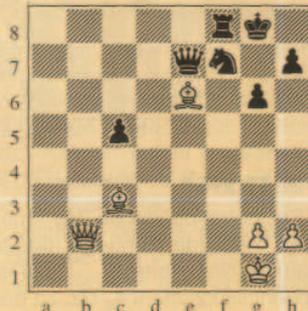
Trait aux Noirs. Le clouage du Cf6 assure-t-il le gain aux Blancs ?

Q.277



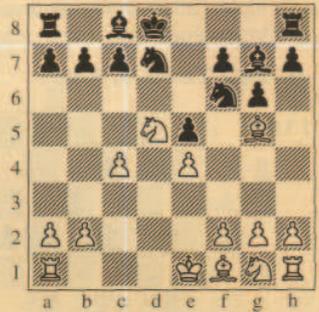
Trait aux Noirs. Gain matériel.

Q.278



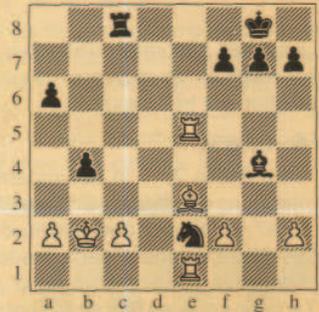
Les Blancs jouent et font mat en 2 coups

Q.279



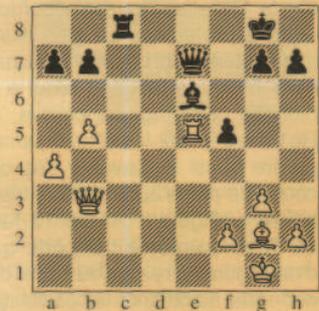
Trait aux Blancs. Deux coups presque identiques forcent l'abandon.

Q.280



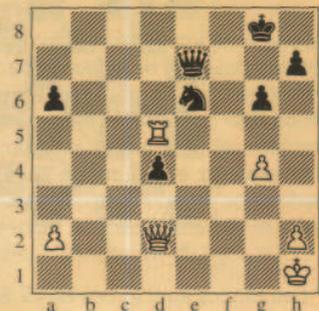
Trait aux Blancs. Gain matériel.

Q.281



Trait aux Noirs. Les Blancs espéraient résoudre tous leurs problèmes en clouant le Fe6. C'est pourtant un autre clouage qui va leur coûter la partie.

Q.282



Trait aux Noirs. Une série de coups forcés aboutit au gain de la Tour blanche.