

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	♜	♞	♝	♚	♛	♞	♜	
7	♙	♙	♙	♙	♙	♙	♙	
6								
5								
4								
3								
2	♞	♞	♞	♞	♞	♞	♞	
1	♜	♞	♝	♚	♛	♞	♜	
	a	b	c	d	e	f	g	h

♚ = Roi ♞ = Fou
 ♛ = Dame ♞ = Cavalier
 ♜ = 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 cette figure, ♜, ♛, ♞, ♝, ou ♞. (ex. ♛d2, ♝c4). 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. ♞b2, ♞1c3, ♝he1, ♜1h4).

La prise par une figure est notée par le signe x (ex. ♞xc6, ♝xa8). 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. ♝e1+, ♛xg7+).

La promotion est indiquée par les coordonnées de la case d'arrivée du pion suivies de la figure en laquelle il est transformé (ex. a1♞, g8♞).

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. ♛h5 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

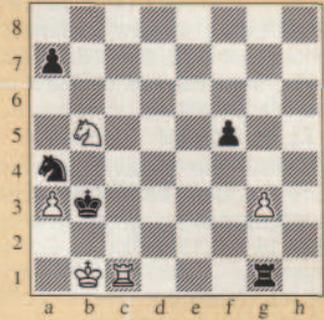
VÉRIFIONS

Q.323



Trait aux Noirs.
Le clouage est double.

Q.327



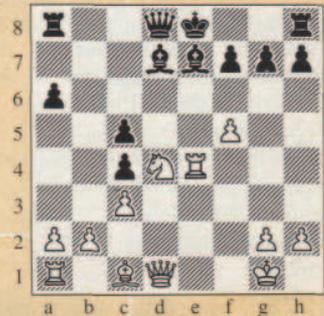
Trait aux Noirs. Un clouage déjà présent permet une simplification gagnante. Mais il faut aussi reconnaître que la finale obtenue est gagnante !

Q.324



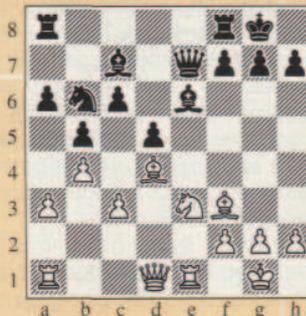
Trait aux Blancs. Une façon classique d'exploiter le clouage du ♞f6!

Q.328



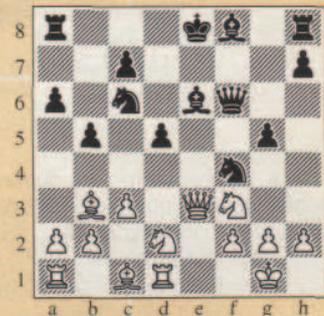
Trait aux Blancs. Poussez l'exploitation du clouage évident jusqu'au mat. Prenez votre temps et essayez toutes les variantes sur l'échiquier. La solution vous en apprendra ensuite beaucoup.

Q.325



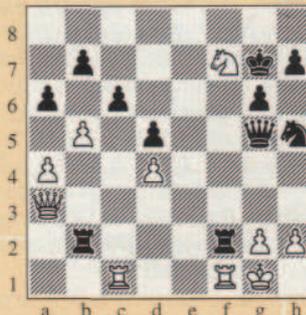
Trait aux Blancs. La présence d'un clouage un peu dissimulé permet un gain matériel.

Q.329



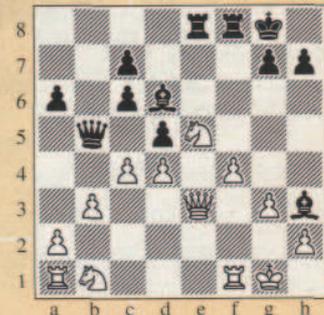
Trait aux Blancs. Tirez parti du premier clouage pour en réaliser d'autres qui se révèlent fatals. Opérez comme avec l'exemple précédent.

Q.326



Trait aux Blancs. Si 1. ♞xg5? ♝xg2+ 2. ♞h1 ♝xh2+ 3. ♞g1 ♝bg2 mat. Ils ont cependant un moyen de sauver leur partie grâce à un clouage brillamment amené.

Q.330



Trait aux Noirs. Un formidable double clouage permet un coup apparemment impossible, mais ensuite il faut encore en calculer toutes les conséquences. Faites comme dans les deux exemples ci-dessus.