

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



## INITIATION AUX ÉCHECS

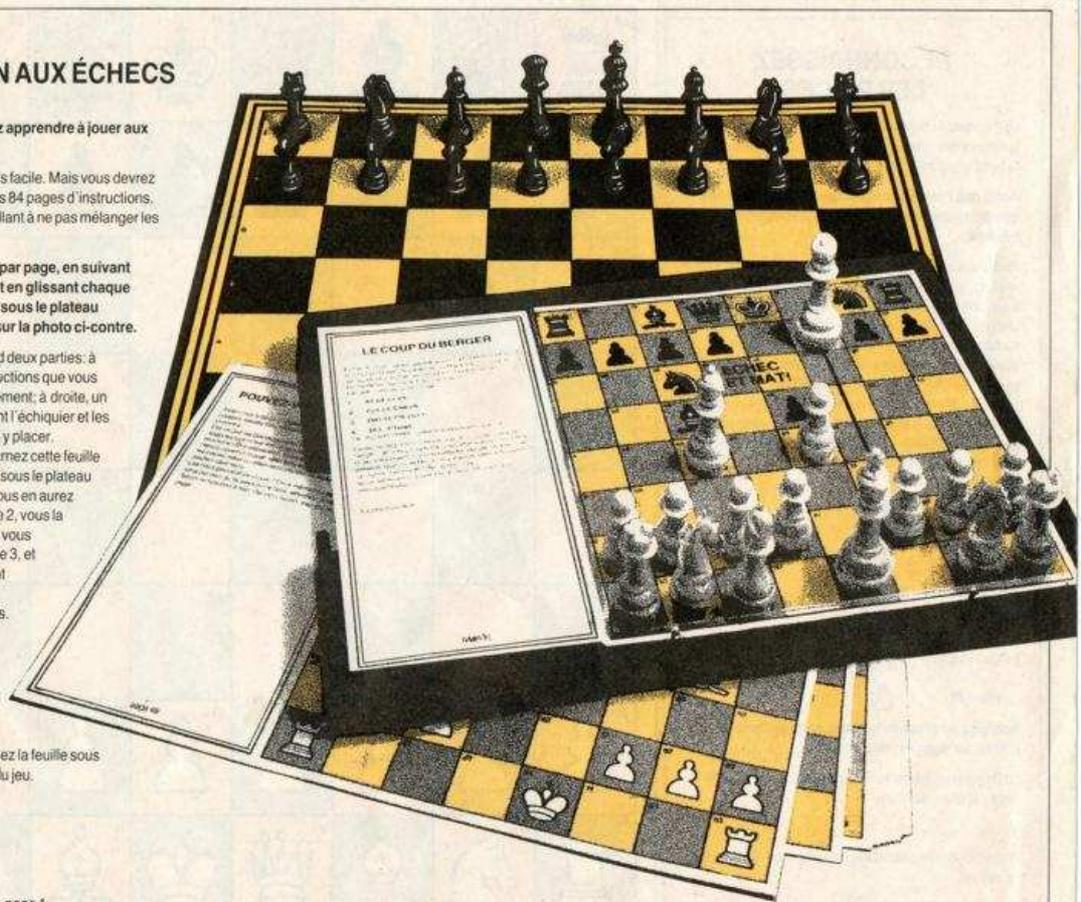
Avec ce jeu, vous allez apprendre à jouer aux échecs. Tout seul!

Vous verrez, ce sera très facile. Mais vous devrez suivre attentivement ces 84 pages d'instructions. Prenez le paquet en veillant à ne pas mélanger les feuilles.

Vous avancerez page par page, en suivant l'ordre des numéros et en glissant chaque fois la feuille à utiliser sous le plateau transparent, comme sur la photo ci-contre.

Chaque page comprend deux parties: à gauche, le texte d'instructions que vous devrez lire très attentivement; à droite, un diagramme représentant l'échiquier et les pièces que vous devrez y placer. Pour commencer, retournez cette feuille à la page 2 et glissez-la sous le plateau transparent. Lorsque vous en aurez terminé avec cette page 2, vous la laisserez en place mais vous glisserez dessus la page 3, et ainsi de suite, en suivant scrupuleusement la numérotation des pages.

Tournez la page et glissez la feuille sous le plateau transparent du jeu.



page 1

### RECONNAISSEZ LES PIÈCES

Le diagramme ci-contre représente un échiquier et les symboles des pièces telles qu'elles sont placées au début d'une partie.

Notez que l'échiquier est disposé de telle manière que la case de droite de la première rangée est blanche.

Remarquez que si un adversaire était assis en face de vous, pour jouer avec les pièces noires, il verrait lui aussi une case blanche à droite de la première rangée. Les rangées sont les lignes horizontales; elles sont numérotées de "bas en haut" de 1 à 8. Les colonnes sont les lignes verticales; elles sont désignées, de gauche à droite, par une lettre de a à h.

Sur le diagramme, les pièces sont représentées par leur symbole. En vous aidant de l'illustration ci-dessous, placez sur le plateau, au dessus de chaque symbole, la pièce correspondante.

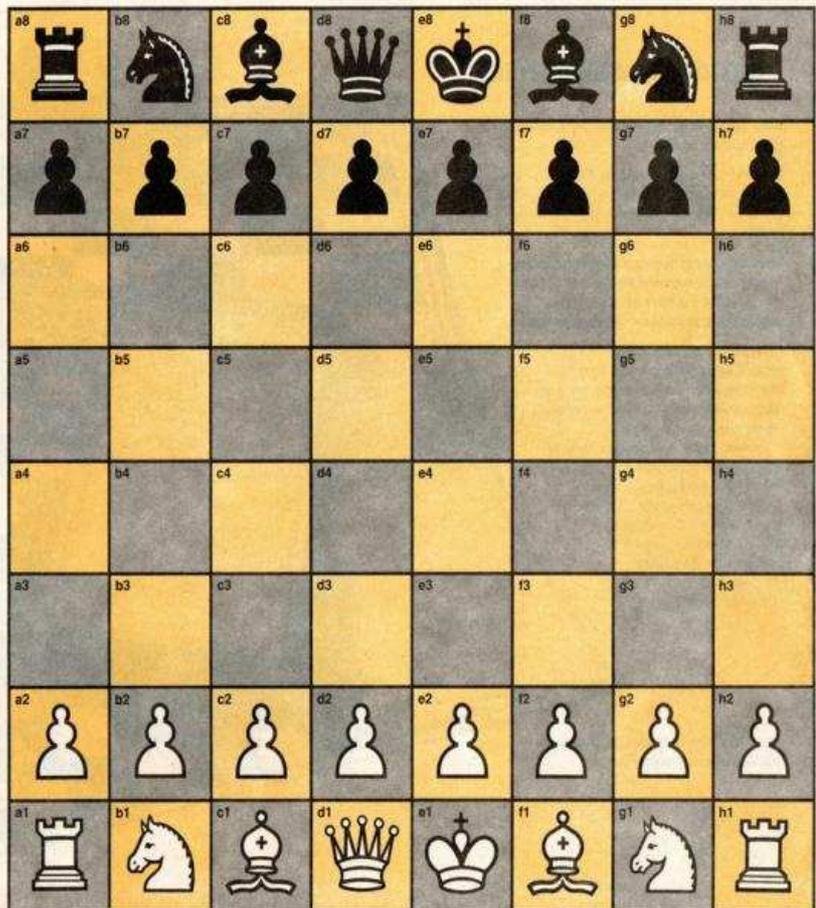
- pièce
- Le Roi (R) 
  - La Dame (D) 
  - La Tour (T) 
  - Le Fou (F) 
  - Le Cavalier (C) 
  - Le Pion (P) 

Notez qu'au début de la partie, chaque Dame est placée sur une case de sa couleur.

La Dame blanche est sur une case blanche, la Dame noire sur une case noire.

Retirez toutes les pièces et glissez la page 3 au dessus de celle-ci.

page 2



## SA MAJESTÉ LE ROI

Le Roi, s'il n'est pas, comme vous le découvrirez plus loin, la pièce la plus puissante, est en revanche la plus importante.

Le but du jeu est en effet de prendre le Roi adverse. Ce diagramme montre les deux Rois placés sur les cases qu'ils occupent au début de la partie. Placez sur le plateau le Roi blanc et le Roi noir sur les symboles qui les représentent.

Vous remarquerez qu'ils se trouvent face à face, sur la même colonne. Le Roi blanc est sur une case noire (e1) et le Roi noir sur une case blanche (e8).

### LE DÉPLACEMENT DU ROI

**le Roi se déplace d'une seule case à la fois dans n'importe quelle direction.**

Les déplacements possibles des deux Rois sont indiqués par des flèches. Ici, ils ne peuvent reculer puisqu'ils sont sur le bord de l'échiquier.

A présent, vous allez déplacer les pièces.

Pendant une partie, chaque joueur, à tour de rôle et en commençant par celui qui joue avec les pièces blanches, doit déplacer l'une des ses pièces.

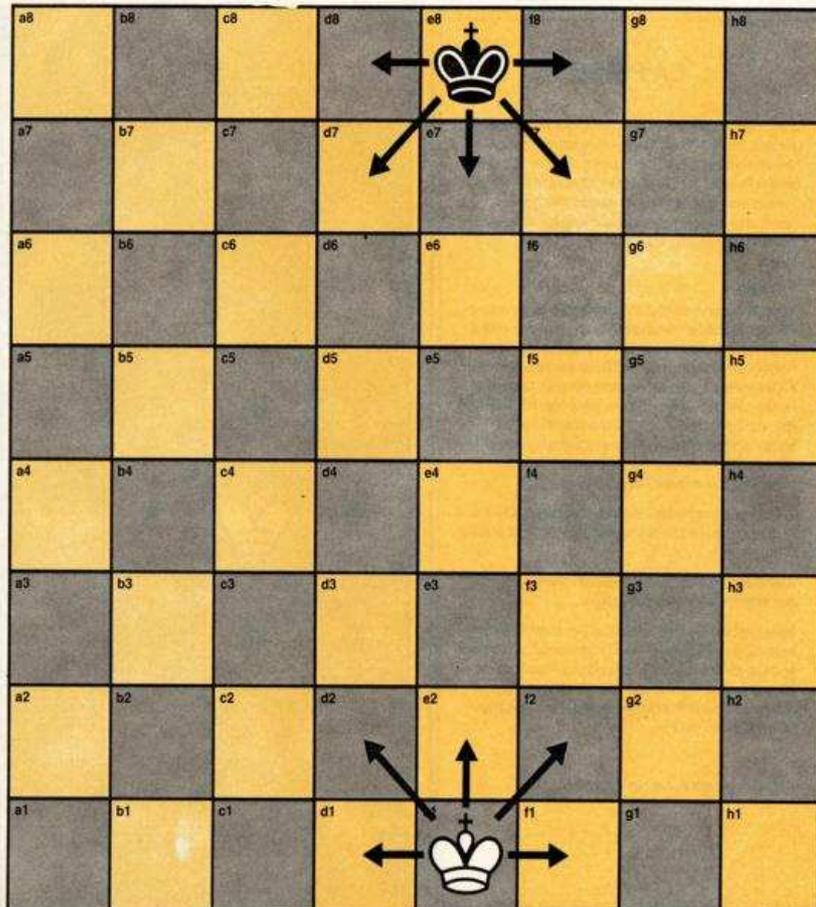
Ici, vous tiendrez alternativement le rôle du joueur "blanc", puis celui du joueur "noir".

Comme il n'y a que les Rois sur l'échiquier ce sont évidemment eux que vous devrez déplacer. Jouez de manière à amener au plus vite le Roi blanc sur la case b4 et le Roi noir sur la case h8. Combien de déplacements (on dit de "coups") aura-t-il fallu au Roi blanc? Et au Roi noir?

Avant de tourner la page, comptez combien, dans cette nouvelle position, le Roi blanc peut-il atteindre de cases différentes au prochain coup. Et le Roi noir?

A présent, ne touchez plus aux pièces, mais tournez la feuille et passez à la page 4.

page 3



## LA PRISE

Est-ce que les deux Rois sont placés sur les symboles correspondants? Bien! Combien de fois avez-vous déplacé le Roi blanc? Trois coups suffisaient. De même pour le Roi noir. A présent, le Roi blanc peut jouer sur l'une quelconque des huit cases qui l'entourent (marquées d'une croix). Mais, si c'était à lui de jouer, le Roi noir, dans le coin, n'aurait le choix qu'entre trois cases!

### LA PRISE

Vous devez vous en douter, il ne peut jamais se trouver deux pièces sur la même case! Que se passe-t-il donc si, sur l'une des cases où vous voulez déplacer votre Roi, se trouve déjà une pièce? Deux cas se présentent: 1. Cette pièce appartient au camp adverse: une pièce noire à côté du Roi blanc ou une pièce blanche à côté du Roi noir. Le Roi peut se déplacer sur la case où se trouve la pièce. On dit qu'il la prend: dans la pratique le joueur enlève la pièce adverse et la pose hors de l'échiquier puis met son Roi à sa place.

2. Cette pièce appartient au même camp que le Roi: le Roi ne peut la prendre et il ne peut venir occuper la case où se trouve la pièce.

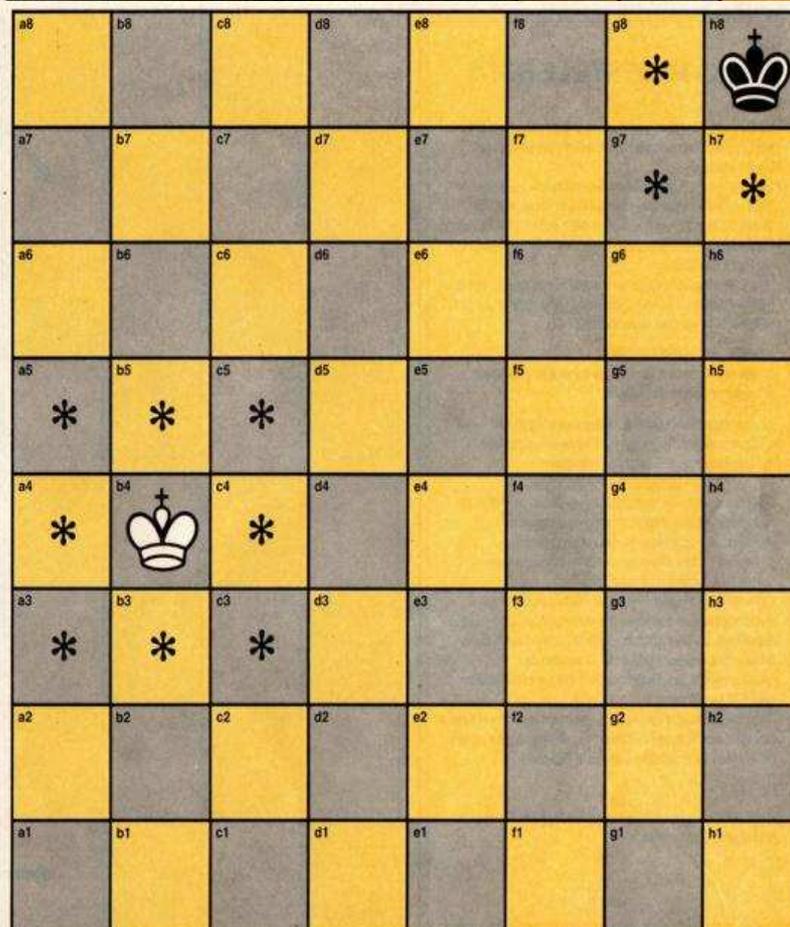
**Attention: contrairement au jeu de dames, la prise, aux échecs, n'est pas obligatoire.**

Sans déplacer les Rois, placez un Cavalier blanc sur la case b5, un pion blanc en a4, un autre en b3, un Fou noir en c4 et un Cavalier noir en c3 puis une Tour noire en g8, un pion noir en h7 et une Tour blanche en g7.

A présent, quelles sont les cases où le Roi blanc peut jouer? Et le Roi noir?

Glissez la page 5 au dessus de celle-ci.

page 4





## UNE PIÈCE LOURDE: LA TOUR

Comme son nom peut le suggérer, la Tour est une pièce puissante. Avec la Dame qui est encore plus efficace, c'est la seule pièce qui, associée seulement à son Roi, permet de vaincre le Roi adverse.

### LE DÉPLACEMENT DE LA TOUR

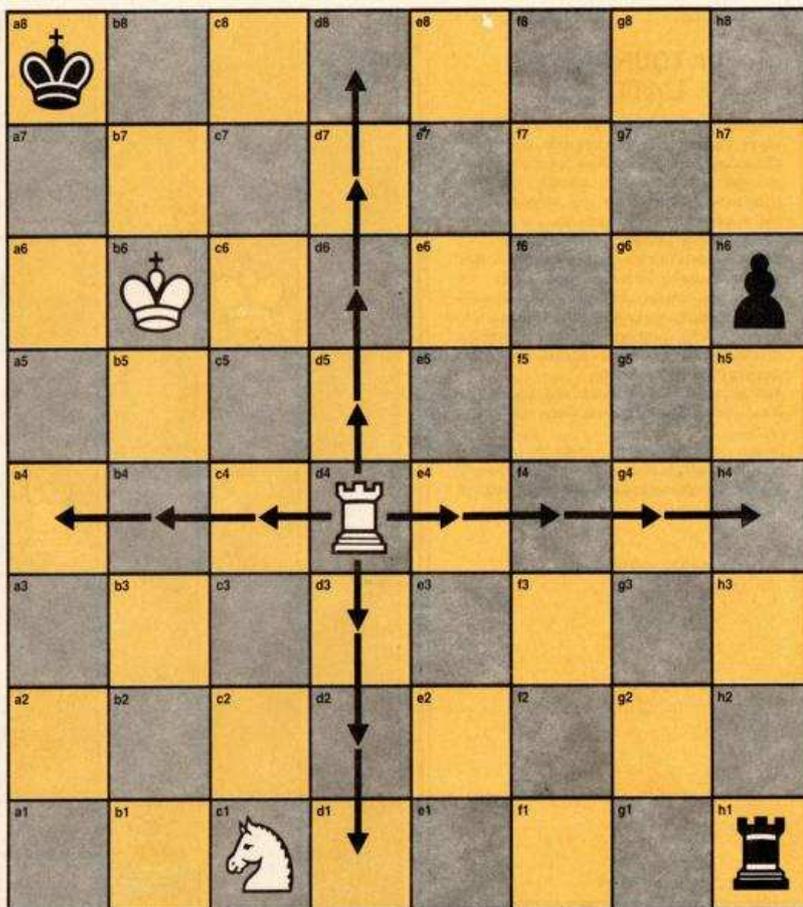
La Tour se déplace en ligne droite, d'un nombre quelconque de cases inoccupées sur une rangée (horizontale) ou une colonne (verticale).

Attention, elle ne se déplace pas en diagonale. Sur le diagramme ci-contre, les flèches indiquent les déplacements possibles pour la Tour blanche.

La colonne et la rangée sur lesquelles se trouve la Tour blanche sont entièrement libres. La Tour peut donc, en un coup, atteindre l'une quelconque de leurs cases. En revanche, un Cavalier blanc se trouve sur la même rangée que la Tour noire et un pion noir sur la même colonne.

Essayez de trouver tous les déplacements possibles pour la Tour noire. Quel est le plus long? Quand vous pensez l'avoir trouvé, jouez ce coup puis tournez la page.

page 7



## LA TOUR PASSE À L'ATTAQUE

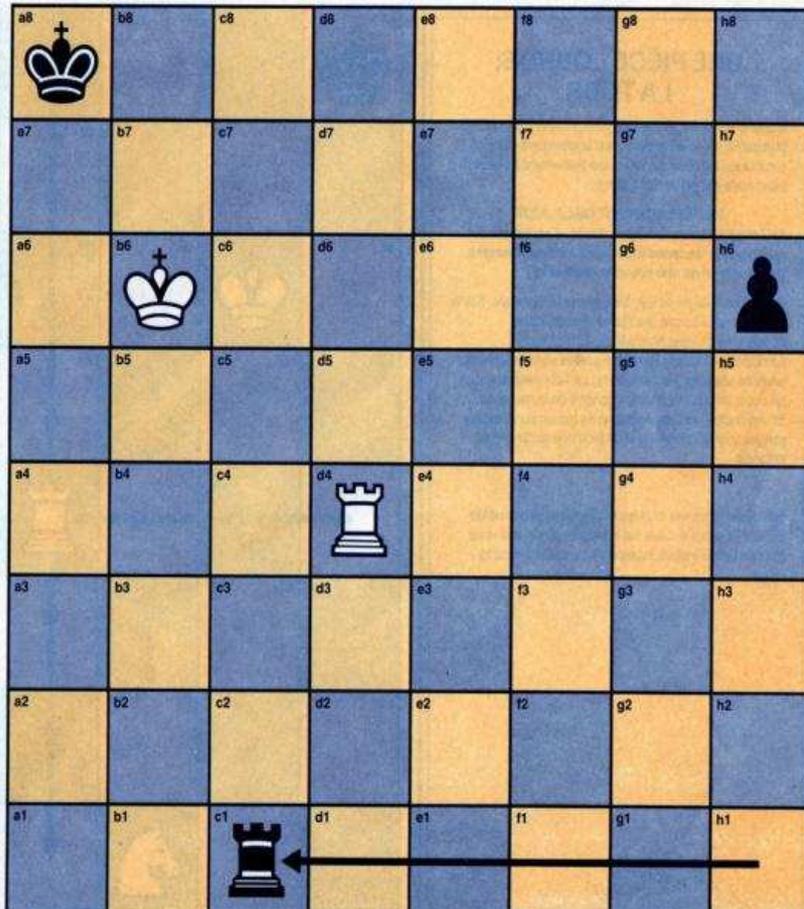
Avez-vous obtenu cette position? Oui? Bravo! Alors voyons. Remplacez votre Tour noire en h1, le pion noir en h6 et le Cavalier blanc en c1. Sur la colonne h, la Tour peut atteindre l'une des quatre cases libres devant elle. En revanche, sur la cinquième case, se trouve le pion noir du même camp que la Tour. Celle-ci ne peut ni le prendre, ni sauter par dessus. Il bloque donc la progression de la Tour qui, sur cette colonne, ne peut dépasser la case h5. Sur la 1<sup>ère</sup> rangée, la Tour dispose également de quatre cases libres. Mais sur la cinquième, se trouve le Cavalier blanc. Comme on l'a vu avec le Roi, la Tour peut prendre cette pièce adverse et se mettre à sa place. Dans notre position, c'était donc le plus long déplacement possible.

À présent, souvenons-nous que le but du jeu est de prendre le Roi adverse. Pour cela, il faudra bien l'attaquer.

Nous savons qu'un Roi ne peut en attaquer un autre. Essayons avec la Tour. Jouez votre Tour blanche en a4. Essayez de voir ce qui se passe, puis passez à la page suivante.

Glissez la page 9 au dessus de celle-ci.

page 8



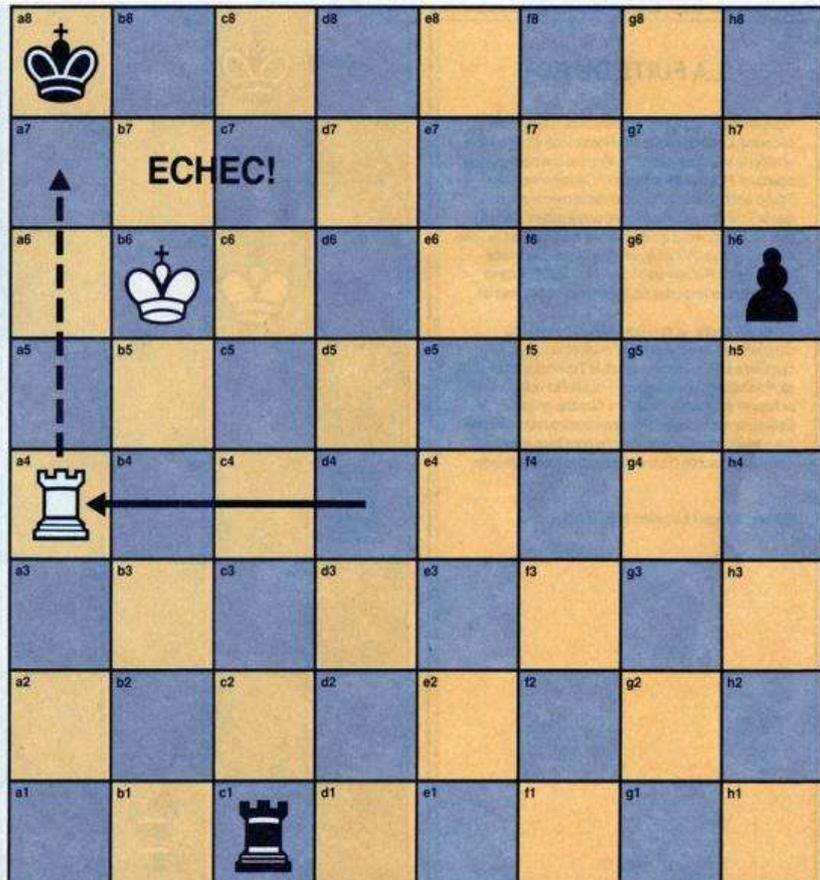
## ÉCHEC!

Votre Tour, en a4, se trouve en face du Roi noir. Si c'était encore à vous de jouer, avec les blancs, vous pourriez prendre, avec votre Tour, le Roi noir. Dans cette position, où vous menacez de prendre le Roi adverse et d'immédiatement gagner la partie, vous devez annoncer: "échec"! Cela signifie en clair: "j'attaque votre Roi; vous devez absolument le soustraire immédiatement à mon attaque, sinon vous avez perdu".

**Lorsqu'un Roi est en échec, il doit immédiatement et impérativement tenter d'échapper à cette attaque.**

A présent, c'est aux noirs de jouer. Que peut faire le Roi noir pour échapper à l'attaque, à l'échec, de la Tour blanche? Quand vous pensez avoir trouvé, jouez le coup des noirs et tournez la page.

page 9



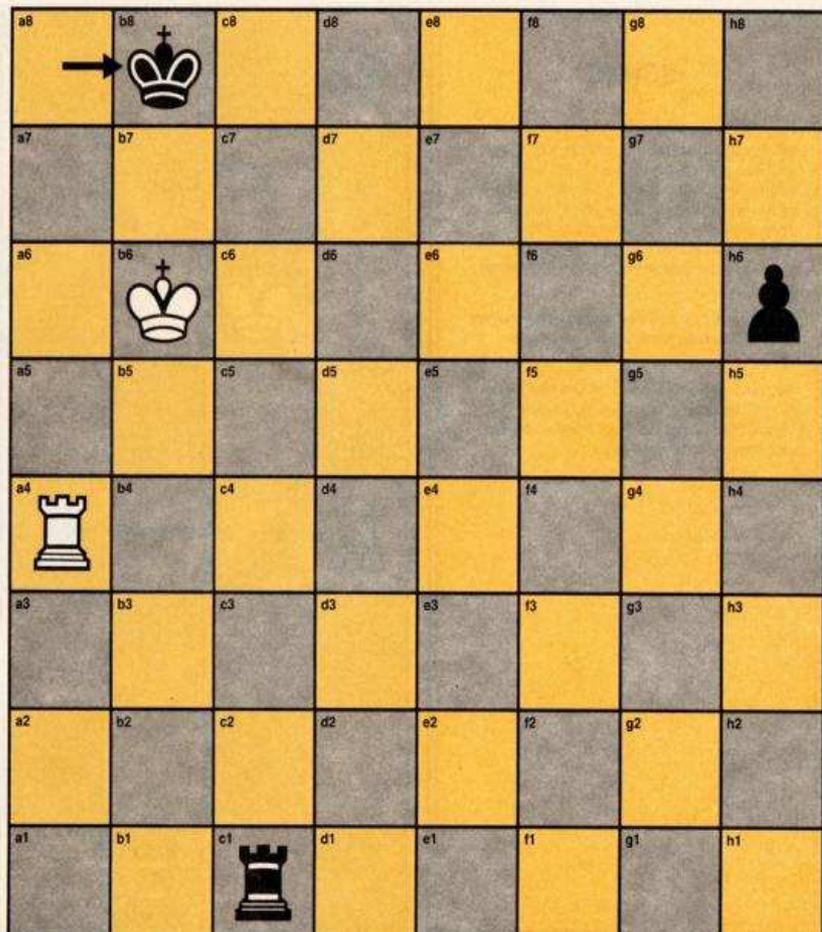
## LA FUITE DU ROI

Vous devez avoir obtenu la position du diagramme ci-contre. Le déplacement du Roi noir de a8 en b8 était en effet le seul coup possible. Voyons une nouvelle fois pourquoi. Pouvait-il venir en a7? Certainement pas! Tout d'abord parce qu'il restait sur la même colonne que la Tour et n'échappait donc pas à son attaque. Et puis souvenez-vous qu'un Roi ne peut se placer sur une case voisine du Roi adverse. C'est aussi pour cette raison que la Roi noir ne pouvait venir en b7. Il ne lui restait donc que la case b8. Ce déplacement était un coup forcé.

A présent, remplacez sur l'échiquier la position du diagramme 8, c'est-à-dire le Roi blanc en b6, la Tour blanche en d4, le Roi noir en a8, la Tour noire en c1 et un pion noir en h6. Nous avons vu que le Roi noir pouvait échapper à l'attaque de la Tour blanche en a4. Essayons autre chose! Pouvés-vous trouver une autre manière de jouer la Tour blanche pour faire échec au Roi noir? Jouez ce coup et passez à la page suivante.

Glissez la page 11 au dessus de celle-ci

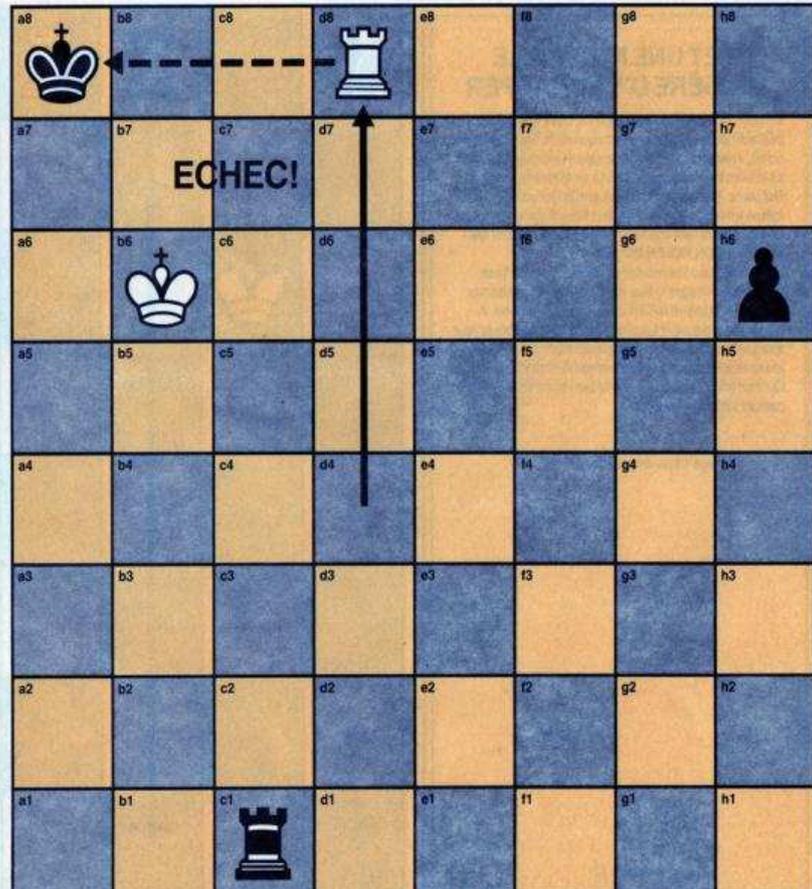
page 10



## UN AUTRE ÉCHEC...

Vous avez trouvé? Bien. Avez-vous pensé à annoncer "échec" lorsque vous avez joué votre Tour de d4 en d8? A présent, les noirs doivent absolument échapper à cette attaque de leur Roi, on dit "parer l'échec". Voyez-vous comment ils peuvent y parvenir? Ici encore, il n'y a qu'un seul coup possible. Quand vous pensez l'avoir trouvé, jouez-le et tournez la page.

page 11



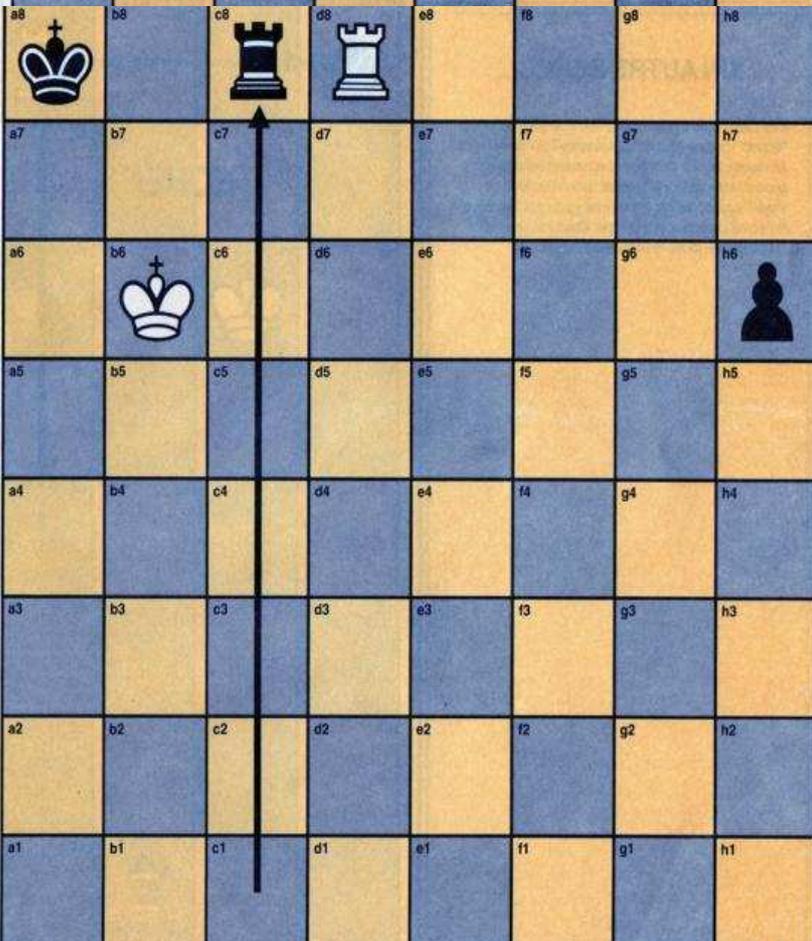
## ...ET UNE NOUVELLE MANIÈRE D'Y ÉCHAPPER

En effet, le Roi noir ne pouvait plus, cette fois, se déplacer pour échapper à l'attaque de la Tour blanche: en b8, il restait sur la même rangée et les cases a7 et b7 lui étaient interdites puisqu'elles se trouvent à côté du Roi blanc. Dans ce cas, on voit que le Roi se mettrait lui-même en échec puisqu'il serait attaqué par le Roi blanc. C'est évidemment impossible. **IL EST INTERDIT DE METTRE SON ROI EN ECHEC.**

La seule solution consistait donc à ramener la Tour noire pour protéger le Roi. La Tour blanche n'attaque plus le Roi puisque la Tour noire s'est interposée. A présent que peuvent faire les blancs pour continuer leur attaque? Quand vous pensez avoir trouvé le bon coup, jouez-le puis étudiez attentivement la nouvelle position. Qu'en déduisez-vous? Vérifiez bien votre analyse puis passez à la page suivante.

Glissez la page 13 au-dessus de celle-ci.

page 12



## ÉCHEC ET MAT!

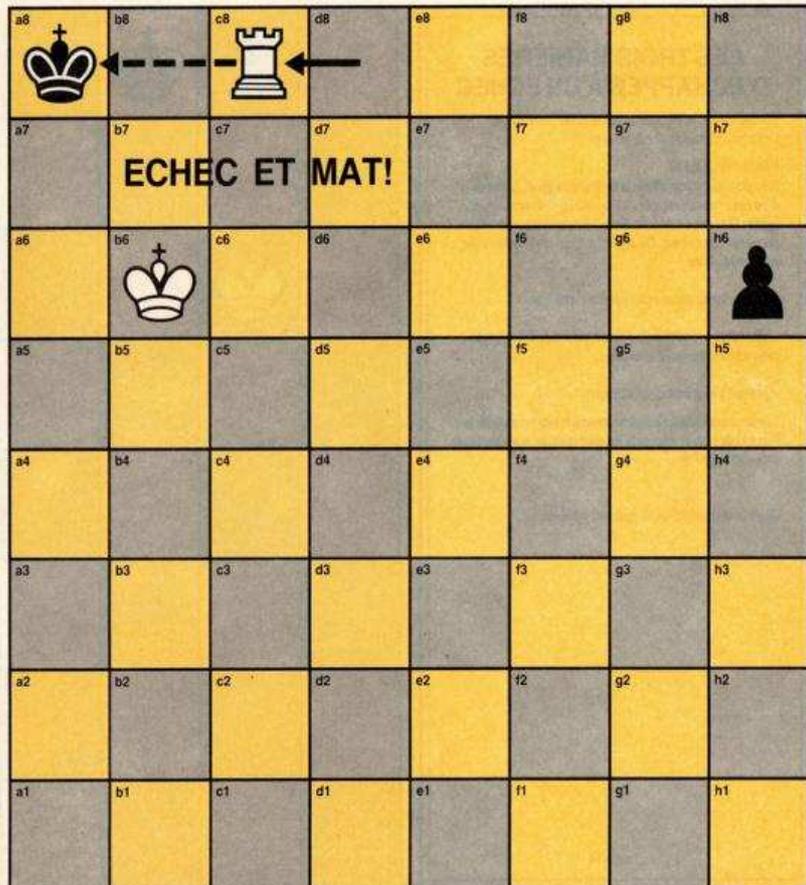
Les blancs avaient évidemment de nombreux coups à leur disposition. Mais un seul d'entre eux permettait de poursuivre efficacement leur attaque. La Tour blanche a pris la Tour noire! De nouveau, elle donne échec au Roi noir. Vous l'aviez vu? Bien. Mais avez-vous cherché à voir comment le Roi pouvait parer cet échec?

Il ne peut aller ni en a7, ni en b7 puisque ces cases sont voisines du Roi blanc. Il ne peut non plus aller en b8 puisqu'il resterait sous l'attaque de la Tour.

Alors? Il ne peut plus parer l'échec. Rien ne pourrait empêcher les blancs de le prendre au prochain coup. Il est donc inutile d'aller jusque-là.

**Lorsqu'un Roi ne peut échapper à un échec, on dit qu'il est ÉCHEC ET MAT. La partie est terminée: le joueur dont le Roi est échec et mat a évidemment perdu.**

Bien sûr, avant d'annoncer "échec et mat" il est nécessaire de bien vérifier que le Roi n'a aucun moyen de s'échapper. Par exemple ici, prenez le Roi noir en a8 et placez-le en b8. Dans cette nouvelle position, que peuvent jouer les noirs? Quand vous l'aurez trouvé, jouez le coup et tournez la page.



## LES TROIS MANIÈRES D'ÉCHAPPER À UN ÉCHEC

Evidemment, le Roi noir pouvait prendre la Tour blanche. A présent, il est sauvé!

### RECAPITULONS

Quand une pièce attaque le Roi adverse, c'est-à-dire menace de le prendre au coup suivant, on dit que le Roi est en échec. Il doit immédiatement tenter de parer cet échec. On a vu qu'il pouvait le faire de trois manières.

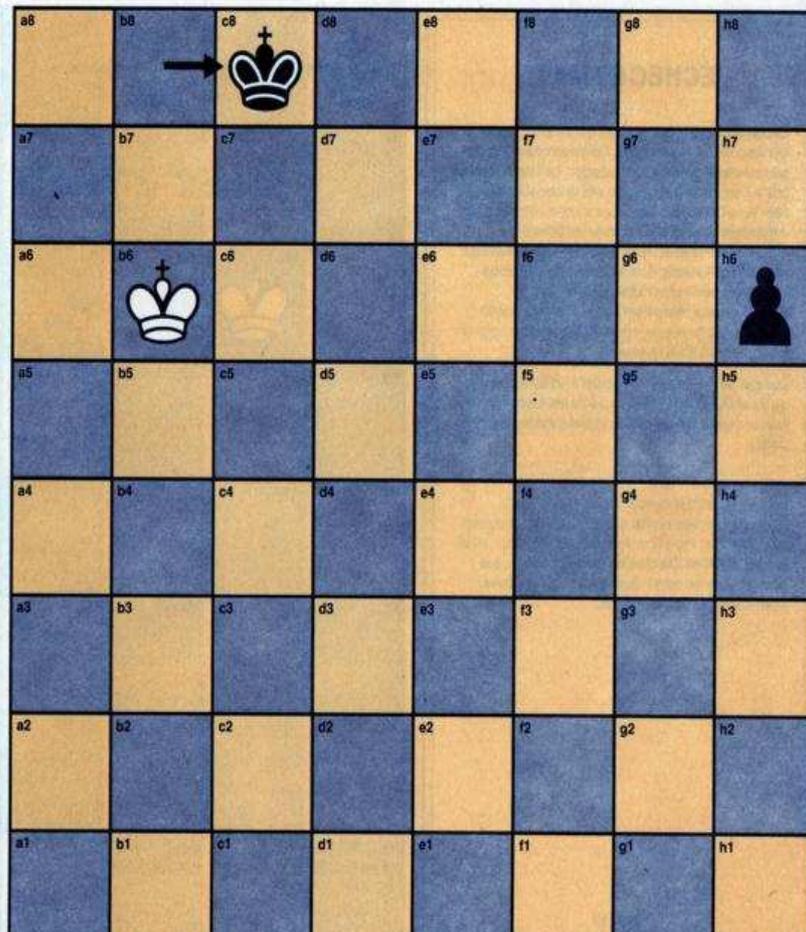
– se déplacer pour échapper à l'attaque.

– Interposer une pièce de son camp entre lui et la pièce adverse qui l'attaque.

– prendre la pièce qui l'attaque.

Lorsqu'aucune de ces solutions n'est possible, le Roi est échec et mat et le joueur auquel il appartient a perdu la partie.

Glissez la page 15 au dessus de celle-ci.



## TOUR ET ROI CONTRE ROI (Suite)

A présent, voici deux exercices pour vérifier vos premières connaissances. Le premier est très facile. Pour le second vous devrez tout de même réfléchir un peu plus.

### Problème n° 1:

Placez les pièces sur les symboles de la moitié supérieure du diagramme. Cherchez comment vous devez déplacer la TOUR blanche pour que la ROI noir soit ECHEC ET MAT.

1. Les blancs jouent et font mat en 1 coup.

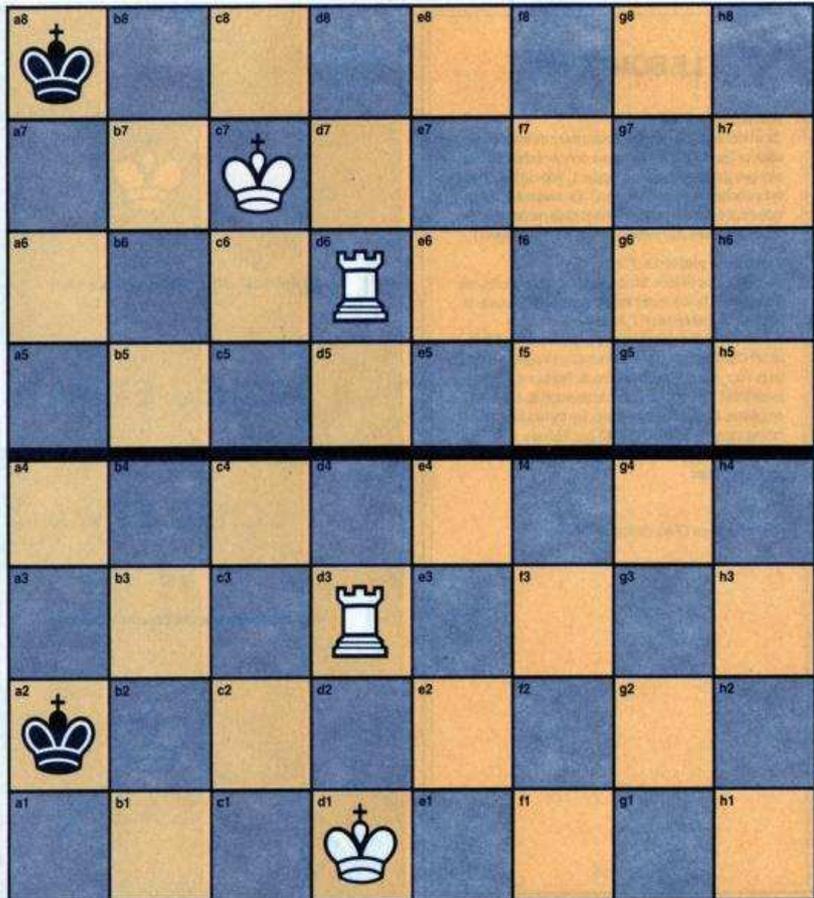
### Problème n° 2:

Placez à présent les pièces sur les symboles de la moitié inférieure du diagramme. Ici la TOUR blanche ne peut faire ECHEC ET MAT en un coup. Vérifiez-le. Puis cherchez comment elle peut y arriver en DEUX coups. Avec un peu de méthode, c'est facile. Il suffit, avec votre premier coup, de forcer le ROI noir à occuper la même position que dans le premier problème. N'oubliez pas qu'un ROI ne peut se mettre volontairement en ECHEC!

2. Les blancs jouent et font mat en 2 coups.

Lorsque vous avez résolu ces deux problèmes, tournez la page.

page 15



## LE BON COUP!

### Solution du problème n° 1

Ce n'était pas trop difficile et vous avez dû trouver. En effet, la Tour blanche ne pouvait donner échec au Roi noir que de deux manières. Après 1. Td6-d8 le Roi noir est en échec mais peut fuir en a7. En revanche, après 1 Td6-a6, il est également en échec mais ne peut fuir en b8, case voisine du Roi blanc. Il est ECHEC ET MAT!

### Solution du problème n° 2

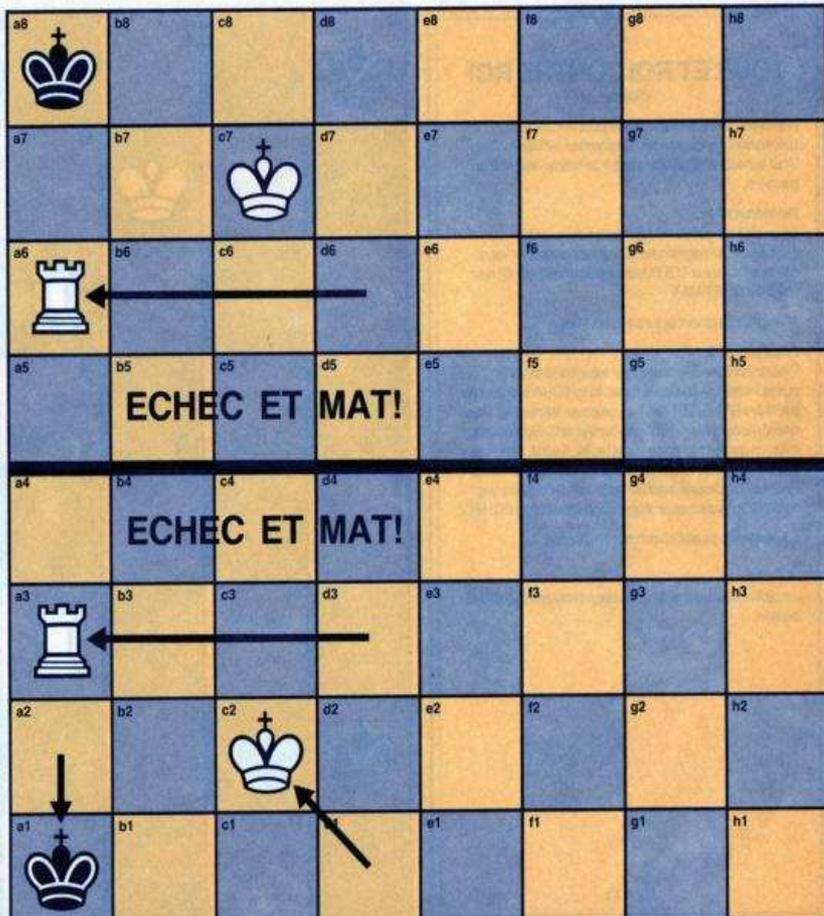
Ici, c'était plus difficile. Mais nous vous avons bien mis sur la voie! Il fallait, après le premier coup, retrouver la position du problème n° 1. Alors:

1. Rd1-c2. Le Roi noir n'est pas en échec. Mais il doit jouer! Où? Ne pouvant aller ni en a3 où il serait en échec de la Tour, ni en b2 ou b1, à côté du Roi blanc, il doit jouer en a1. On retrouve alors la position du premier problème. Et au deuxième coup, les blancs font de même manière ECHEC et MAT par Td3-a3.

Vous le voyez: **Faire échec n'est pas toujours le meilleur coup!**

Glissez la page 17 au-dessus de celle-ci.

page 16



## LA DAME

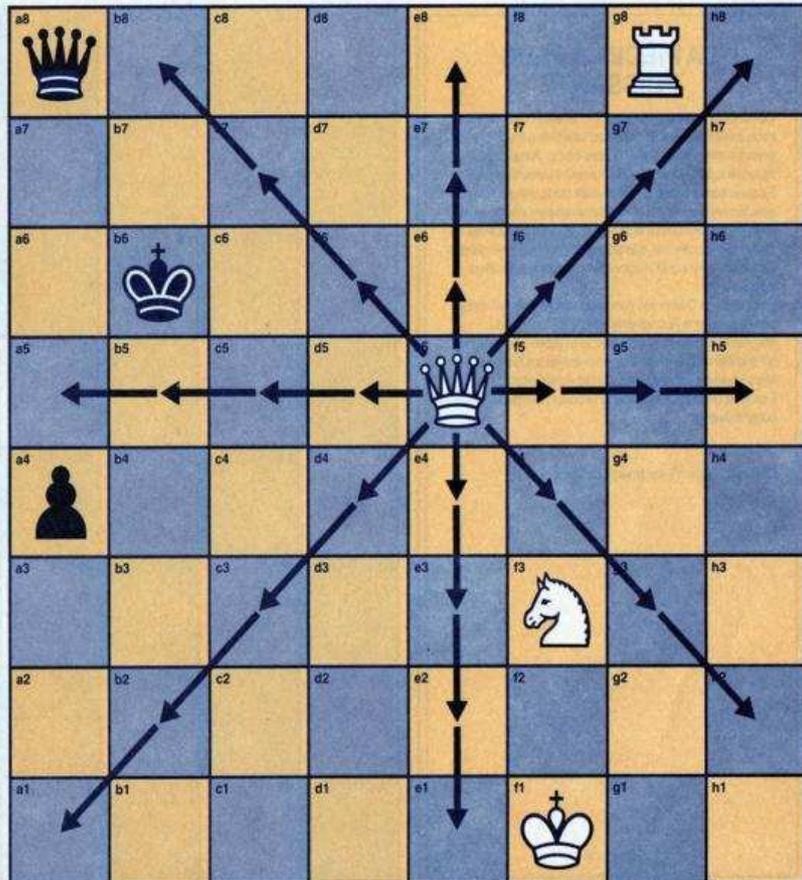
La Dame est la pièce la plus puissante sur l'échiquier. Pourquoi? Parce que c'est la plus mobile. En effet, elle peut non seulement se déplacer comme une Tour, horizontalement et verticalement, mais aussi en diagonale.

### LE DÉPLACEMENT DE LA DAME

La Dame se déplace en ligne droite, d'un nombre quelconque de cases inoccupées, horizontalement, verticalement et en diagonale.

Sur le diagramme ci-contre, les flèches montrent tous les déplacements possibles de la Dame blanche. A présent, comptez le nombre de cases que peut atteindre la Dame noire en un coup. Vous avez trouvé? Alors, tournez la page.

page 17



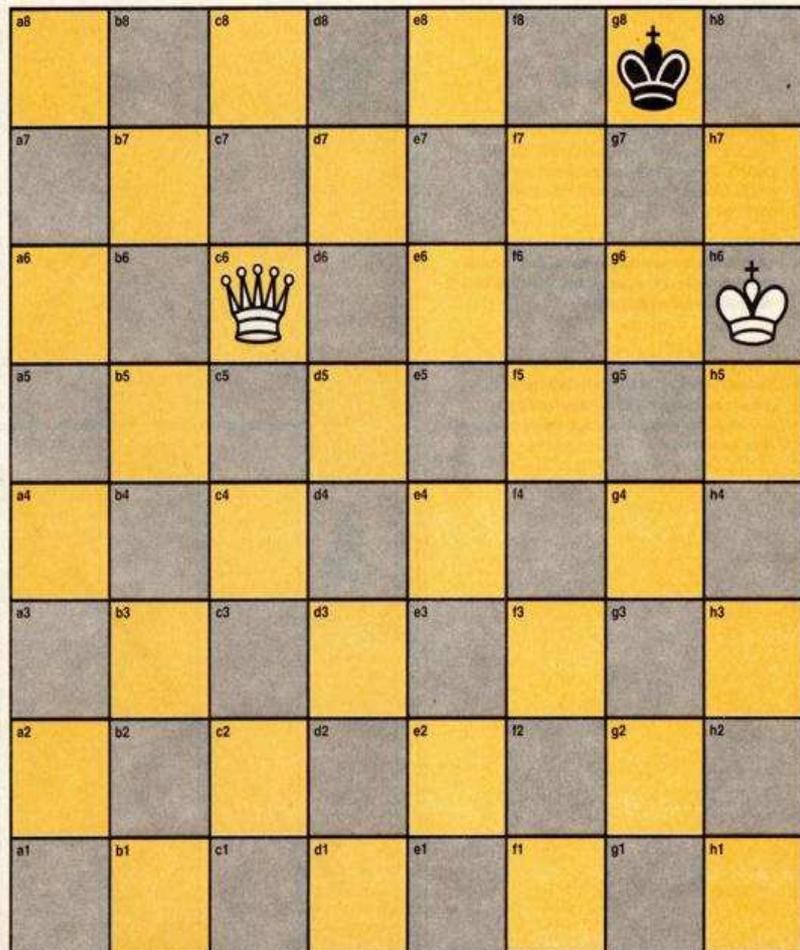
## LA PIÈCE LA PLUS PUISSANTE

Combien avez-vous trouvé? 14? Bravo! Non? Alors vous avez sans doute oublié qu'une pièce ne peut pas prendre une pièce de son propre camp. Ainsi, sur la colonne a, la Dame noire ne pouvait se déplacer que de 3 cases puisque la quatrième était occupée par un pion noir. En revanche, sur la huitième rangée, elle pouvait prendre la Tour blanche et disposait ainsi de 6 cases. De la même manière, elle pouvait également prendre le Cavalier blanc sur la diagonale où 5 cases lui étaient accessibles.

Puissante, la Dame est donc particulièrement efficace pour attaquer le Roi adverse. Dans la position du diagramme ci-contre, comptez le nombre de manières qu'a la Dame blanche de donner échec au Roi noir. Mais une seule d'entre elles le fait échec et mat. Essayez de la trouver et jouez le coup, puis passez à la page suivante.

Glissez la page 19 au dessus de celle-ci.

page 18



## LA DAME A L'ATTAQUE

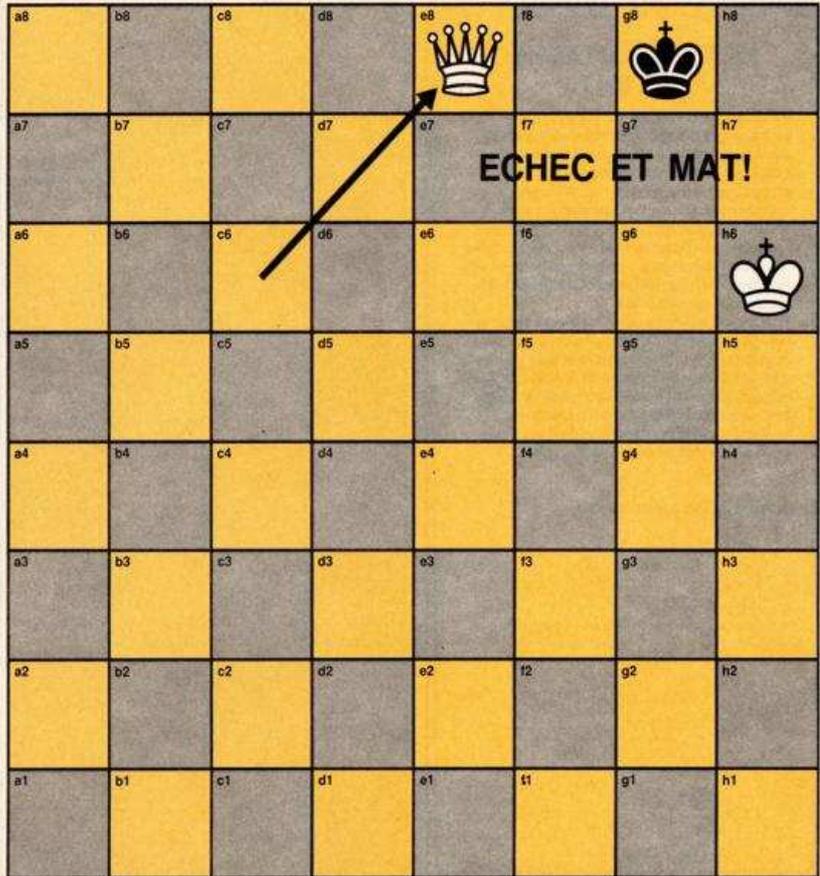
La Dame pouvait faire échec de huit manières différentes. En allant sur les cases g2, c4, d5, e6, g6, a8, c8 et e8! Mais elle devait venir en e8 pour faire échec et mat. Vérifions. Le Roi est en échec puisqu'il se trouve sur la même rangée que la Dame.

Il doit se soustraire à l'échec. Comment? Il ne peut aller ni en h7, ni en g7, cases voisines du Roi blanc. Il ne peut aller ni en f8 ni en h8 puisqu'il serait alors sur la même diagonale rangée que la Dame, ni en f7 où il serait sur la même. N'oublions pas que la Dame se déplace aussi en diagonale. On voit ici pourquoi elle est plus puissante que la Tour. Remplacez la par une Tour et le Roi noir pourra fuir en f7!

A présent, ajoutez une Tour noire en f8. Le Roi noir n'est plus en échec. Pourtant, en deux coups, les blancs peuvent faire échec et mat. Cherchez comment. Jouez le premier coup blanc qui doit mettre le Roi noir en échec. Les noirs n'ont alors qu'un coup possible. Jouez-le. Enfin, jouez le deuxième coup blanc. Le Roi noir doit être échec et mat.

Tournez la page.

page 19



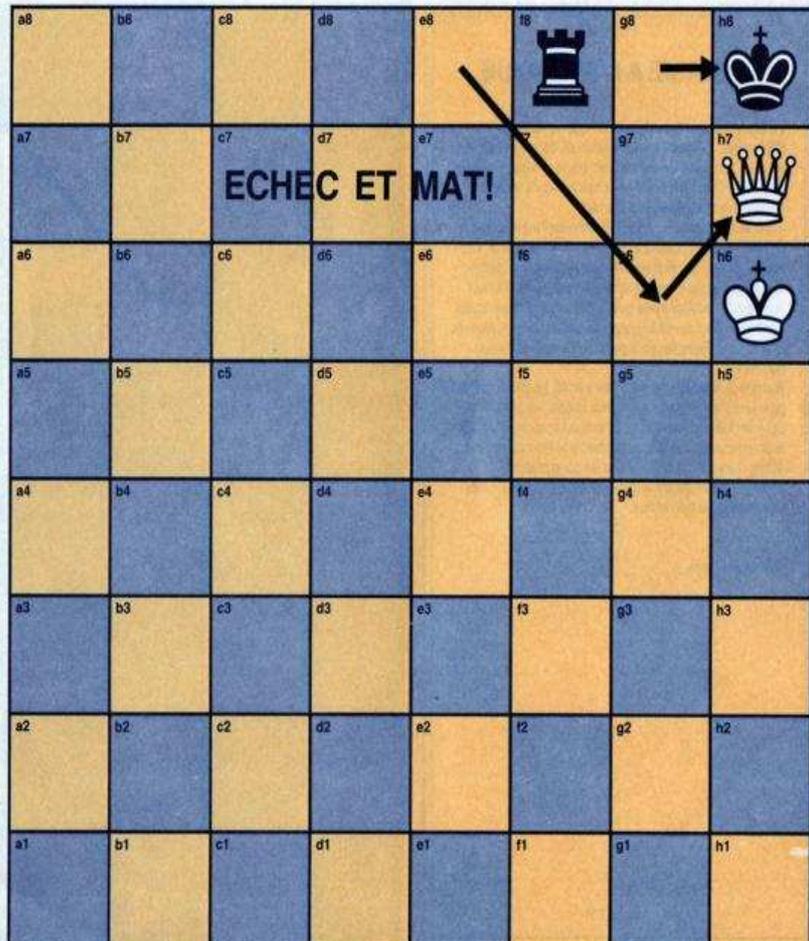
## LA DAME FAIT ÉCHEC ET MAT

Avez-vous atteint cette position? Ou votre Dame est-elle en g7? C'était en effet les seules manières de faire échec et mat en deux coups. La Dame se plaçait d'abord en g6 en faisant échec au Roi. Celui-ci ne pouvait jouer ni en f7, ni en g7, ni en h7, cases contrôlées par la Dame. Il ne lui restait plus que la case h8. La Dame jouait alors en h7 ou g7. Et le Roi noir ne pouvait plus fuir. Rappelons encore une fois que le Roi noir ne peut prendre la Dame puisque celle-ci se trouve sur une case voisine du Roi blanc. On dit alors qu'elle est défendue par le Roi blanc.

Vous avez déjà dû remarquer deux choses dans nos exemples d'échec et mat avec la Tour et avec la Dame. La première, c'est que le Roi noir se trouvait toujours au bord de l'échiquier ou dans un coin, la deuxième, que le Roi blanc était toujours présent pour soutenir la pièce attaquante ou pour empêcher le Roi adverse de s'enfuir. Souvenez-vous de cela: ce sont des règles générales qui vous serviront dans vos parties.

Glissez la page 21 au dessus de celle-ci.

page 20



## LE FOU

Regardez bien le diagramme ci-contre. Il montre les deux Fous blancs sur les cases qu'ils occupent au début de la partie. Les flèches montrent la manière dont ils se déplacent.

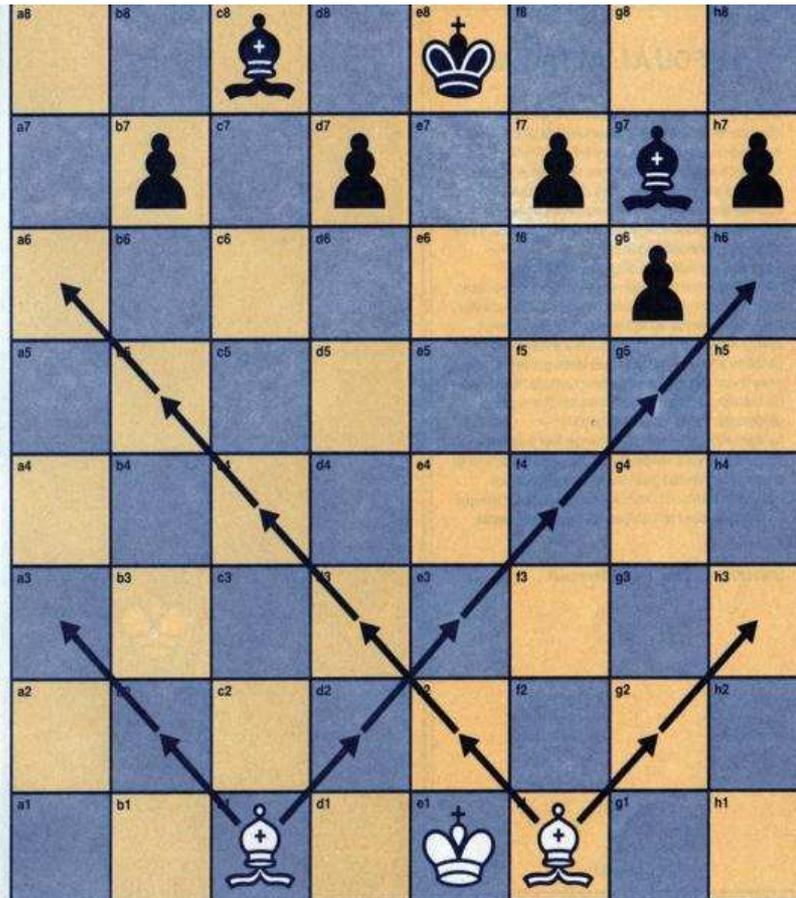
### LE DÉPLACEMENT DU FOU

**Le Fou se déplace en ligne droite, d'un nombre quelconque de case inoccupées, mais uniquement suivant les diagonales.**

Le Fou c1 est sur une case noire. Observez toutes les cases qu'il peut atteindre. Ce sont des cases noires. Vous comprenez qu'en se déplaçant uniquement en diagonale, il restera toujours sur des cases noires. Et ceci tout au long de la partie. On dit que c'est un Fou de cases noires. De la même manière, le Fou f1 est un Fou de cases blanches. Souvenez-vous de cette particularité. Elle joue un rôle important dans la partie d'échecs.

A présent considérez les deux Fous noirs. Comptez pour chacun, le nombre de cases qu'il peut atteindre. Puis tournez la page.

page 21



## LE FOU À L'ATTAQUE

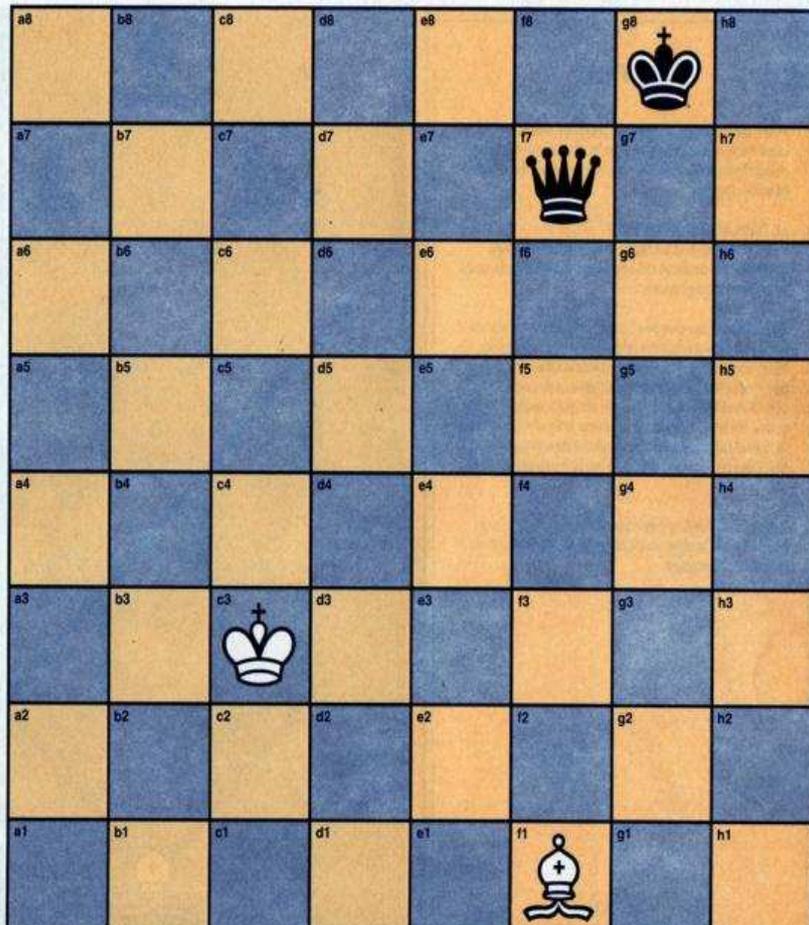
Le Fou g7 peut atteindre neuf cases différentes. Le Fou c8 : aucune ! Il est immobilisé par les deux pions. Alors que les trois pions qui entourent le Fou g7 ne lui enlèvent aucun déplacement possible ! **Souvenez-vous : les pions placés sur les cases de la même couleur que celles d'un Fou du même camp entravent sa mobilité. Sur la couleur opposée, ils ne lui procurent aucune gêne.**

A présent, considérez le diagramme ci-contre. Si c'étaient aux noirs de jouer, ils prendraient le Fou blanc avec leur Dame. Les blancs doivent donc déplacer leur Fou pour le dérober à l'attaque de la Dame. Mais un coup quelconque ne suffira pas à leur éviter la défaite. La Dame est beaucoup plus puissante que le Fou et les noirs finiront par gagner. Pourtant, un coup permet aux blancs, non de gagner, mais du moins d'arracher la partie nulle. Voyez-vous comment ?

Il s'agit de forcer les noirs à échanger leur puissante Dame contre votre modeste Fou. Essayez les différents coups possibles du Fou et cherchez les réponses possibles des noirs. Lorsque vous pensez avoir trouvé le bon coup, jouez le, puis passez à la page suivante.

Glissez la page 23 au dessus de celle-ci.

page 22



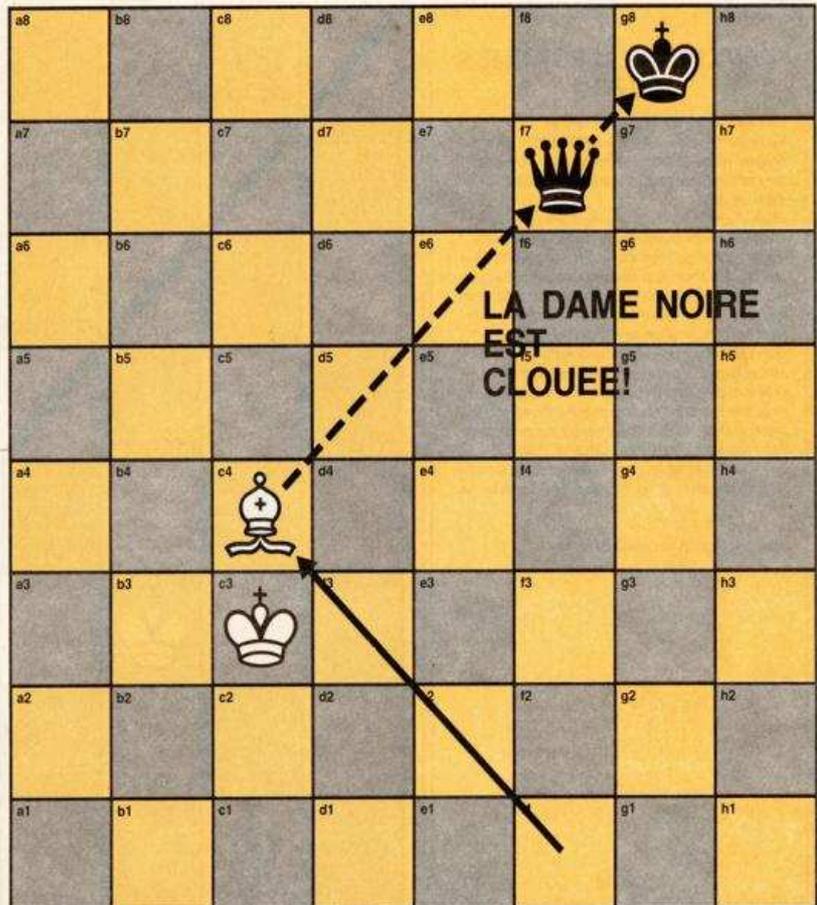
## LE CLOUAGE

Vous aviez trouvé? Bravo! Ce coup est l'un des éléments tactiques les plus importants aux échecs. Il vous permettra souvent de gagner des pièces et... la partie. On l'appelle: le clouage.  
En effet, la Dame noire est à présent "clouée". Elle ne peut pas quitter la diagonale passant par votre Fou et le Roi noir. Elle découvrirait ainsi le Roi et le mettrait en échec par votre Fou.  
C'est interdit.  
D'autre part, vous menacez évidemment de la prendre au prochain coup. Il ne lui reste plus qu'à prendre votre Fou. Elle fait ainsi échec à votre Roi mais ce n'est vraiment pas grave puisqu'il la prend évidemment aussitôt. Les deux Rois restent seuls sur l'échiquier. La partie est nulle! Bien sûr, si les noirs avaient joué leur Roi pour "déclouer" la Dame, vous auriez immédiatement pris celle-ci avec votre Fou.  
Avec le même résultat.

**Le clouage constitue une arme redoutable du Fou.**  
Nous allons en découvrir deux autres, sur le même principe mais d'une mise en œuvre un peu différente: l'attaque double et l'enfilade.

Tournez la page.

page 23

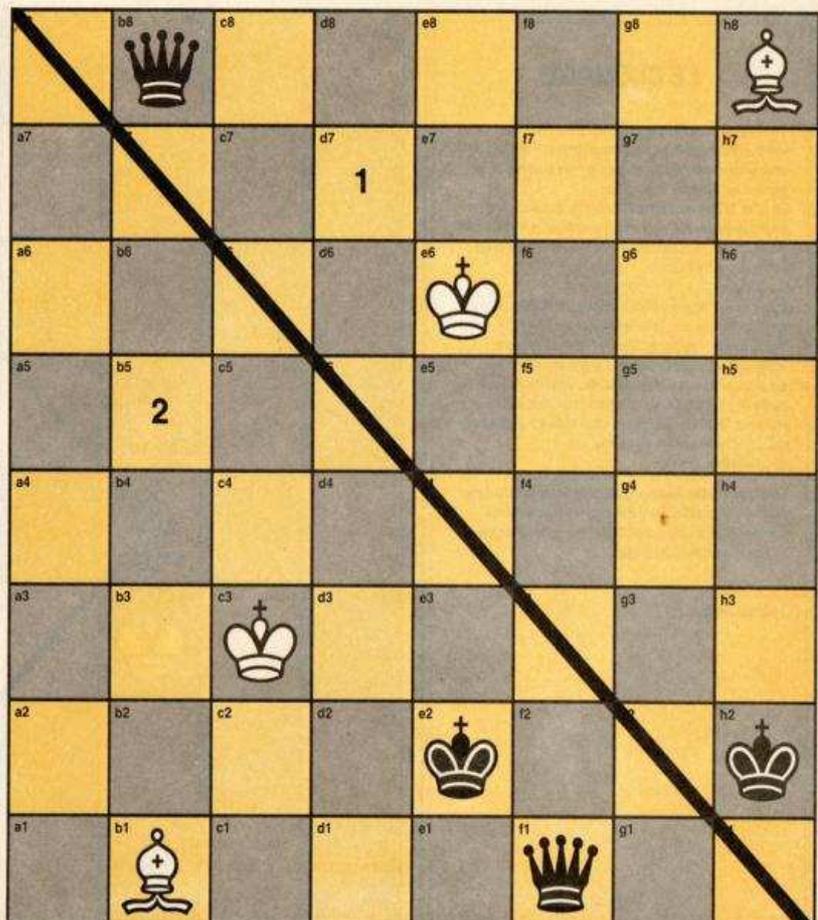


## DEUX NOUVELLES ARMES DU FOU

Ce diagramme propose deux problèmes.  
Nous allons commencer par le problème n° 1, dont la position est indiquée dans la moitié supérieure droite du diagramme. Placez vos pièces sur les symboles correspondants.  
Ici encore, les noirs ont un énorme avantage matériel, une Dame contre un Fou. Ils menacent également de prendre votre Fou. Pourtant, comme dans le problème précédent, les blancs disposent d'un coup de Fou qui leur assure la partie nulle. Quand vous penserez avoir trouvé ce coup, placez votre Fou sur la case où il doit jouer. Laissez-le sur cette case mais reprenez les autres pièces et passez au problème n° 2.  
Placez les pièces sur les symboles de la partie inférieure gauche du diagramme en utilisant votre deuxième Fou blanc. Comme dans les deux problèmes précédents, les noirs menacent de gagner en prenant votre Fou. Mais c'est à vous de jouer et, d'un coup de Fou, vous forcez la partie nulle! Lorsque vous pensez avoir trouvé, jouez le coup et passez à la page suivante.

Glissez la page 25 au dessus de celle-ci.

page 24



## ATTAQUE DOUBLE ET ENFILADE

Problème n° 1.

En venant en e5 votre Fou met le Roi noir en échec. Mais en même temps il attaque la Dame noire. Si à présent, le Roi noir se déplace pour échapper à l'échec, le Fou prendra la Dame noire. Il ne reste donc à celle-ci qu'à prendre tout de suite le Fou. Mais le Roi blanc la reprend aussitôt. Les deux Rois restent seuls sur l'échiquier. La partie est nulle! Cette manœuvre s'appelle "l'attaque double". Double parce que le Fou attaque à la fois le Roi et la Dame noirs.

Problème n° 2

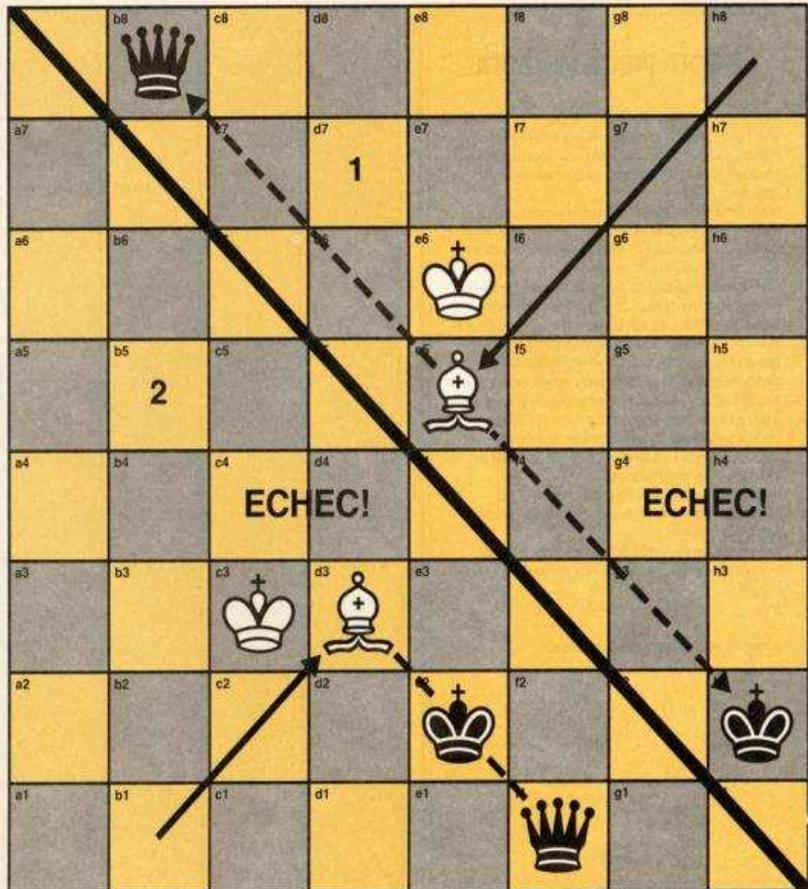
En venant en d3, votre Fou met le Roi noir en échec. Celui-ci doit se déplacer pour échapper à l'échec. Il ne reste plus à votre Fou qu'à prendre la Dame noire. Même si le Roi noir le reprend aussitôt, la partie est nulle!

Cette manœuvre s'appelle "l'enfilade". Puisque le Fou a pris en enfilade le Roi et la Dame noirs.

**Clouage, attaque double et enfilade fonctionnent sur le même principe. Le Fou vient se placer sur la diagonale où se trouvent le Roi et la Dame adverses pour forcer son échange avec la Dame.** Pensez-y à chaque fois que vous verrez les pièces adverses dans une telle position... Et méfiez-vous lorsque ce seront les vôtres qui s'y trouveront!

Tournez la page.

page 25



## LE FOU: PIÈCE MINEURE

Nous l'avons déjà vu: un Roi et une Dame ou un Roi et une Tour suffisent pour mettre le Roi adverse échec et mat et gagner la partie. Le Dame et la Tour sont donc particulièrement importantes: ce sont les pièces "lourdes".

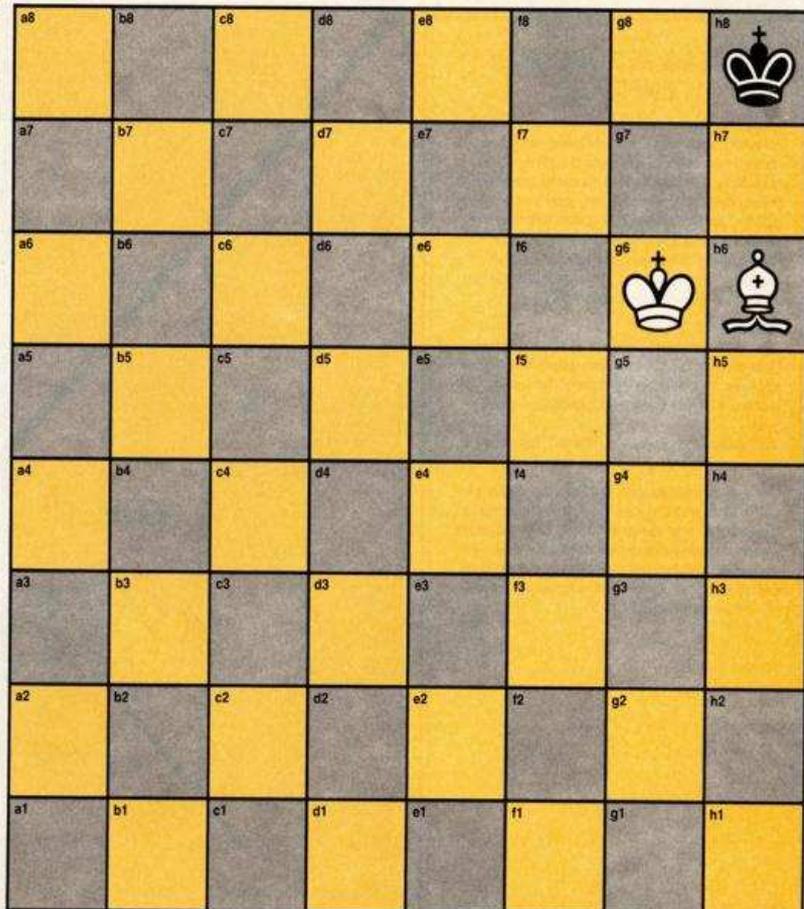
Nous venons de découvrir quelques prouesses tactiques du Fou. Des situations où il se révélait l'égal de la Dame. Mais peut-il, comme elle, donner avec le seul appui de son Roi échec et mat au Roi adverse? Considérez la position du diagramme ci-contre. Le Roi noir a été refoulé dans un coin. A présent, le Fou peut-il faire échec? Oui, bien sûr. En venant en g7, il attaque le Roi noir. Mais celui-ci peut s'échapper en g8! **Quelle que soit la position, vous n'arriverez jamais à mettre le Roi adverse seul échec et mat avec votre seul Roi et un Fou!** Essayez de manœuvrer les pièces jusqu'à ce que vous en soyez convaincu! A présent, rajoutez, à la position du diagramme, un Fou en a2. Maintenant les blancs peuvent faire échec et mat en jouant leur Fou en g7! Vérifiez-le.

Il vous faudra donc deux Fous pour mettre le Roi adverse échec et mat alors que vous n'y parviendrez pas avec un seul.

Le Fou est une pièce dite "mineure". Nous allons à présent découvrir la seconde pièce mineure: le Cavalier.

Glissez la page 27 au dessus de celle-ci.

page 26



## LE CAVALIER: UN BON SAUTEUR

Le Cavalier est une pièce très particulière. D'abord à cause de son original déplacement. Ensuite parce que c'est la seule pièce qui peut sauter par dessus d'autres pièces, qu'elles soient de son camp ou du camp adverse.

Sur le diagramme ci-contre, regardez le Cavalier c6. Toutes les cases qu'il peut atteindre sont marquées d'une étoile. Voyez vous comment il se déplace?

### LE DÉPLACEMENT DU CAVALIER

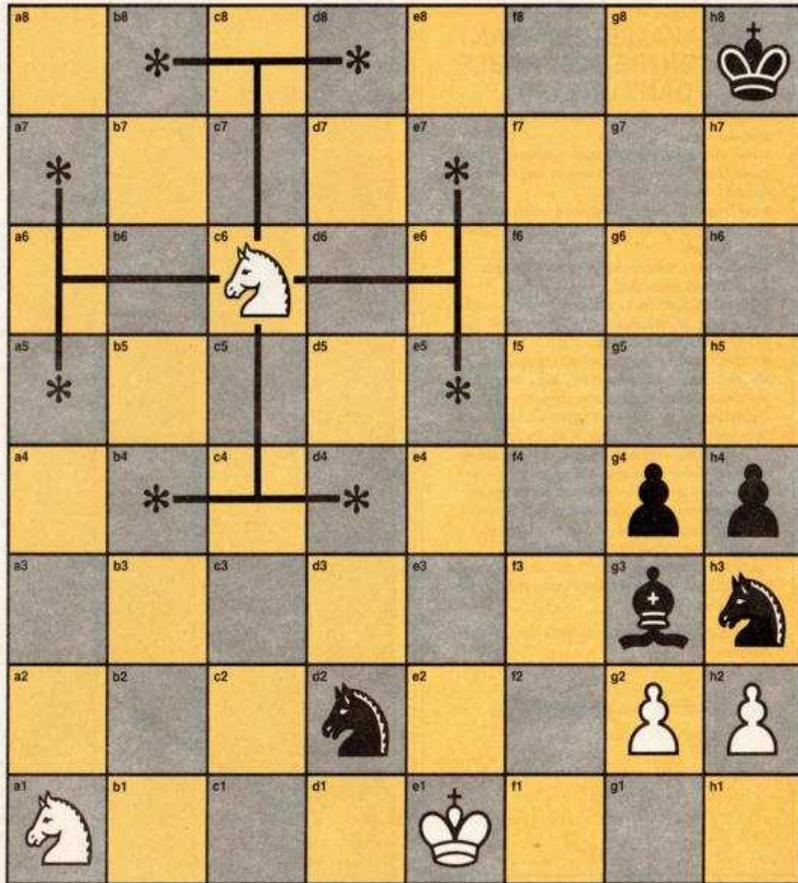
Le Cavalier se déplace d'un seul coup de deux cases verticalement ou horizontalement puis en tournant à angle droit, d'une case horizontalement ou verticalement. Il peut sauter par dessus n'importe quelle pièce située sur l'une des cases qui l'entourent.

À présent voici plusieurs exercices qui vous permettront de vous familiariser avec cet étrange déplacement.

1. Combien de cases le Cavalier blanc c6 peut-il atteindre en un coup?
2. Même question pour le Cavalier noir d2.
3. Même question pour le Cavalier noir h3.
4. Même question pour le Cavalier blanc a1.
5. Combien de coups faudra-t-il au moins au Cavalier a1 pour atteindre la case g7?
6. Combien de coups lui faudra-t-il au moins pour atteindre la case c3?

Lorsque vous pensez avoir répondu correctement à ces six questions, tournez la page.

page 27



## LE CAVALIER: PUISSANT AU CENTRE, MISÉRABLE DANS UN COIN

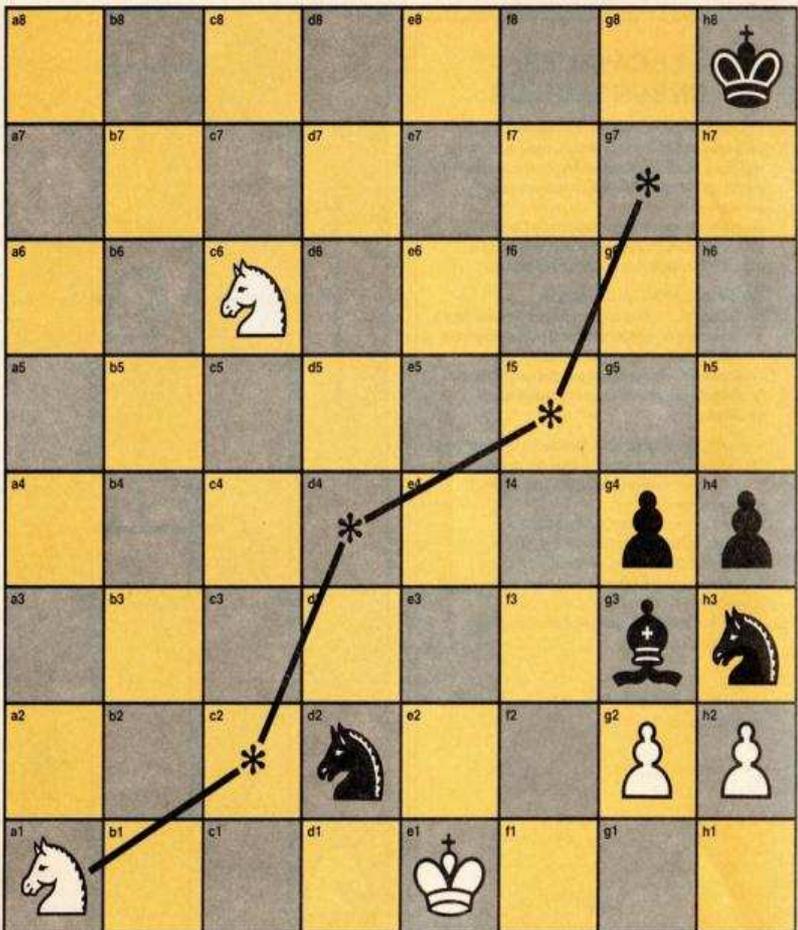
Voyons tout d'abord les réponses aux questions posées.

1. Huit, évidemment. Il suffisait de compter les étoiles!
2. Le Cavalier d2 peut atteindre en un coup l'une des 6 cases b1, b3, c4, e4, f3 ou f1.
3. Le Cavalier h3 peut sauter par dessus les pièces qui l'entourent et atteindre en un coup l'une des 4 cases, g1, f2, f4 ou g5.
4. Le Cavalier a1 ne peut atteindre que l'une des 2 cases b3 ou c2 en un coup.
5. Il lui faudra au moins 4 coups pour atteindre la case g7. Par exemple en passant par les cases c2, d4, f5 et g7 (voir diagramme ci-contre).
6. Il lui faudra également au moins 4 coups pour atteindre la case c3, pourtant beaucoup plus proche! Il devra passer par exemple par les cases c2, a3, b1 et c3. Vous devez commencer à être un peu moins dérouté par le déplacement du Cavalier. Avez-vous observé qu'à chaque déplacement, il se pose sur une case de couleur différente de celle de la case où il se trouvait? Souvenez-vous en, cela vous aidera à vous repérer. Mais, plus important, les réponses aux quatre premières questions ont dû vous apprendre une caractéristique capitale du Cavalier. Plus il se rapproche du centre, plus il est mobile, donc puissant. Sur le bord, il est deux fois moins mobile, et quatre fois moins dans un coin!

**Efforcez-vous toujours de jouer vos Cavaliers vers le centre.**

Glissez la page 29 au dessus de celle-ci.

page 28



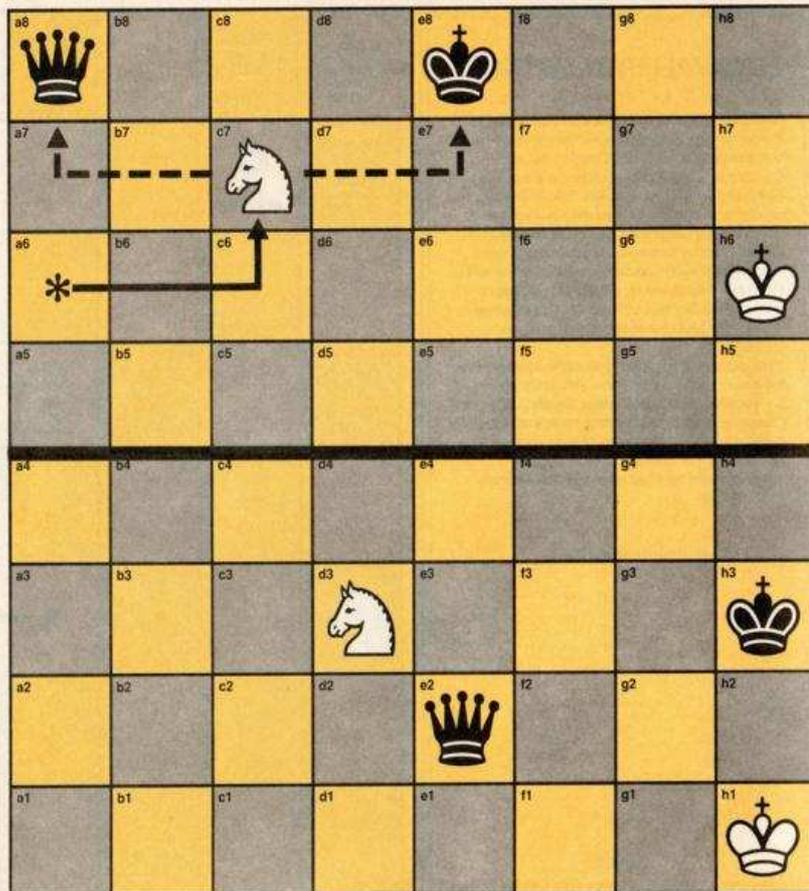
## LA FOURCHETTE DU CAVALIER

Observez bien la position de la moitié supérieure du diagramme. Le Cavalier blanc se trouvait en a6, attaqué par la Dame noire. Mais il vient de se déplacer en c7. Que se passe-t-il? Il attaque le Roi noir puisque celui-ci se trouve sur une case que le Cavalier pourrait atteindre au prochain coup. Le Roi noir est donc en échec et il doit se déplacer. Mais le Cavalier attaquant également la Dame noire. Après le déplacement du Roi noir, il ne lui reste plus qu'à prendre la Dame. **Ce coup extraordinaire s'appelle la "fourchette". C'est l'arme la plus redoutable du Cavalier.**

A présent, placez vos pièces dans la position indiquée par les symboles de la moitié inférieure du diagramme. Qu'observez-vous? Si c'était aux noirs de jouer, ils pourraient faire échec et mat en un coup de trois manières différentes. De plus, la Dame noire attaque le Cavalier. Mais c'est aux blancs de jouer. Comment se sauvent-ils en obtenant la partie nulle?

Quand vous pensez avoir trouvé, jouez votre coup et tournez la page.

page 29



## LE CAVALIER À L'ATTAQUE

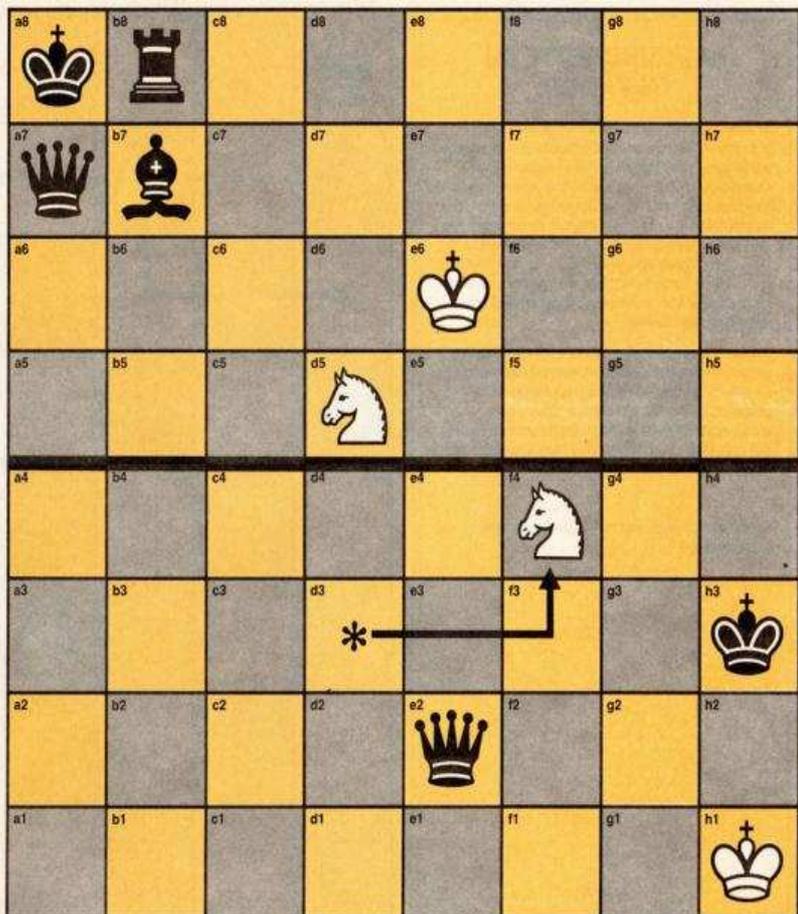
Regardez d'abord la moitié inférieure du diagramme. C'est la réponse à la question précédente. Avez-vous trouvé ce coup? Oui? Bravo. C'est l'un des plus spectaculaires aux échecs. Le Cavalier attaqué se déplace en donnant échec au Roi. Celui-ci doit bouger pour échapper à l'échec. Et il ne reste plus au Cavalier qu'à prendre la Dame noire. Et la partie est nulle. En effet, bien que les blancs aient un Cavalier, ils ne pourront mettre le Roi noir échec et mat. Comme le Fou, le Cavalier, pièce mineure, ne suffit pas pour gagner. Pire, contre un Roi seul, un Roi et deux Cavaliers ne suffisent pas pour l'échec et mat (sauf conduite "suicidaire" du Roi seul).

A présent, placez vos pièces comme l'indique la moitié supérieure du diagramme. Vous allez découvrir une autre arme redoutable du Cavalier. En effet, dans cette position, les noirs ont un avantage matériel considérable, largement suffisant pour gagner. Mais c'est aux blancs de jouer et ils font échec et mat en un coup!

Voyez vous comment? Jouez le coup et passez à la page suivante.

Glissez la page 31 au dessus de celle-ci.

page 30

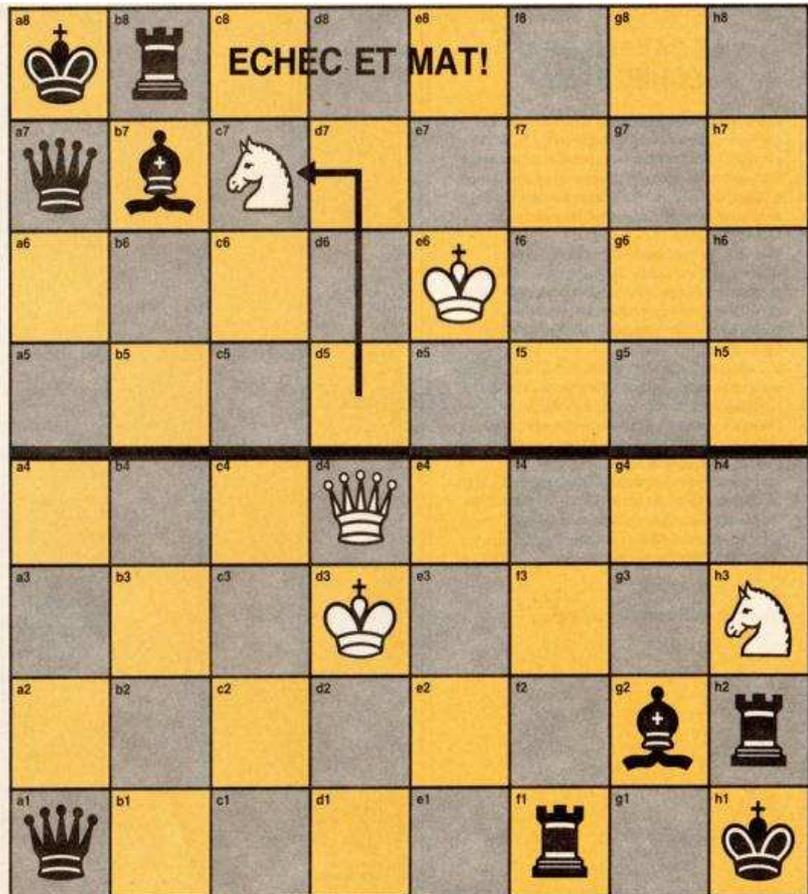


## LE MAT À L'ÉTOUFFÉ

Regardez la moitié supérieure du diagramme. C'est la réponse à la question précédente. Aviez-vous trouvé? Oui, évidemment, il ne fallait pas jouer le Cavalier en b6. Il mettait bien le Roi noir en échec mais était immédiatement pris par la Dame. En revanche, en c7, ni la Tour ni le Fou ne peuvent le prendre. Et le Roi noir, bloqué par ses propres pièces, ne peut bouger. Il est échec et mat. Cette manière de faire mat, propre au Cavalier, est appelée, "mat à l'étouffé". Car le Roi adverse est bel et bien étouffé! A présent, placez vos pièces comme l'indique la moitié inférieure du diagramme. Encore une fois, les malheureux blancs se retrouvent avec une épouvantable infériorité matérielle. Malheureux? Pas du tout, car dans cette position, ils forcent l'échec et mat en deux coups! A priori, cela peut sembler très difficile. Mais cela ressemble à ce que nous venons de voir. En fait, cela se termine de la même manière. Mais trouverez-vous le premier coup qui vous permettra d'obtenir la même position que dans l'exercice précédent? Réfléchissez bien. Car quand vous aurez trouvé, vous commencerez certainement à apprécier la beauté de ce jeu! Allez. Pour vous aider nous pouvons vous dire que le premier coup est un échec. Vous voyez quel coup?

Alors, jouez-le et tournez la page.

page 31



## LE CAVALIER FAIT ÉCHEC ET MAT

Aviez-vous trouvé le coup magnifique qu'indique la partie supérieure du diagramme ci-contre? C'était certes très difficile, mais nous vous avons bien aidé en indiquant qu'il s'agissait d'un échec et qu'il permettait d'obtenir la position de l'exercice précédent. Or, il n'y avait qu'un autre échec possible, donné en jouant le Cavalier en f2.

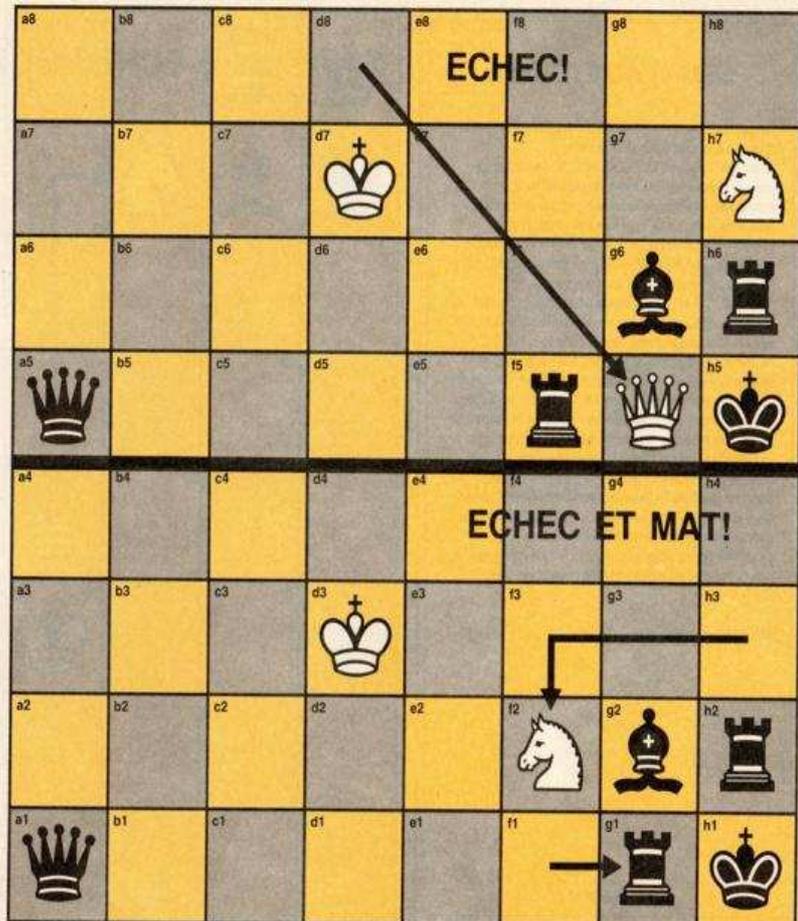
Mais alors le Roi pouvait venir en g1 et cela ne ressemblait pas du tout à la position citée. Tandis qu'à présent, le Roi ne peut bouger pour échapper à l'échec de la Dame. En effet, il ne peut pas prendre la Dame puisqu'elle est défendue par le Cavalier. Le seul coup est donc...

... Tour prend Dame. Comme vous le voyez ci-contre sur la partie inférieure du diagramme. Nous voici donc parvenus à une position tout à fait similaire à celle de l'exercice précédent. Et, de la même manière, les blancs peuvent alors faire échec et mat en amenant leur Cavalier en f2. Splendide, non?

Après avoir appris à connaître l'enjeu de la partie, le Roi, la puissance de la Tour et de la Dame, les étonnantes ressources des plus modestes Fou et Cavalier, il nous reste à découvrir de celui qu'on appelle souvent le "petit" pion. Petit? Hum... pas toujours.

Glissez la page 33 au dessus de celle-ci.

page 32



## LE PION

Tout d'abord, voyons comment il se déplace.

**Première règle: le pion ne recule jamais.**

**Deuxième règle: le pion avance en ligne droite, verticalement, d'une case à la fois.**

**Première exception: un pion qui n'a jamais bougé, c'est à dire qui est resté sur la deuxième rangée de son camp, peut se déplacer au choix d'une ou de deux cases.**

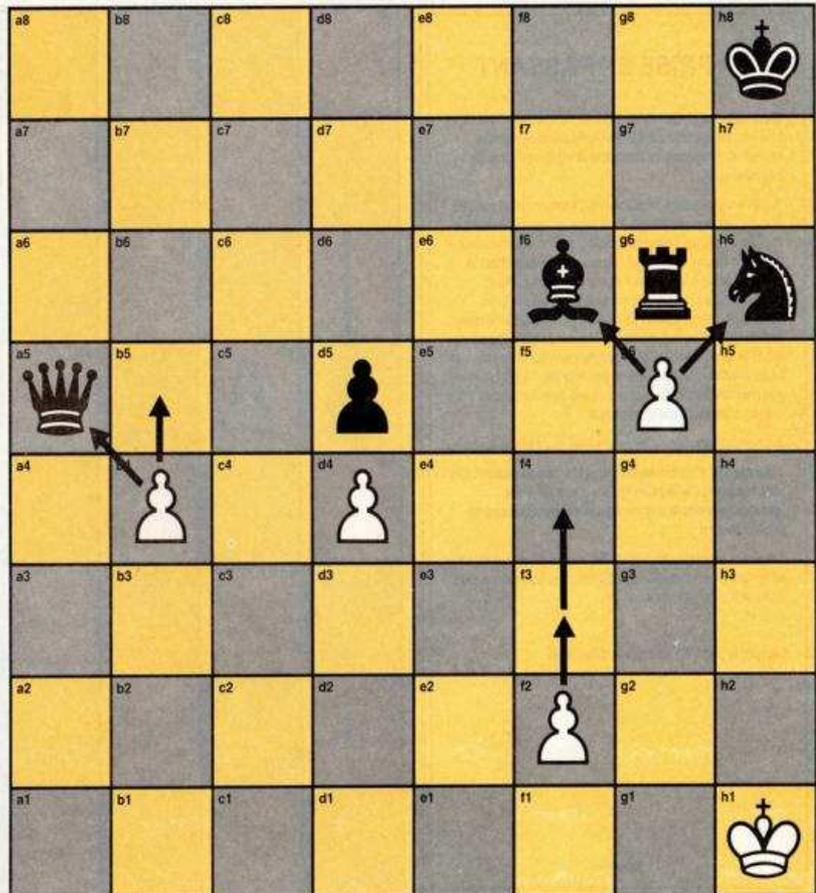
**Deuxième exception: le pion ne prend pas de la même manière qu'il avance sur une case libre. Il peut prendre une pièce placée sur l'une des deux cases voisines, vers l'avant, en diagonale.**

Tout cela peut sembler bien compliqué. Mais observez le diagramme ci-contre. Tous les mouvements possibles de pions sont indiqués par une flèche.

1. La case située devant le pion b4 est inoccupée. Il peut avancer d'une case et s'y placer. Mais il peut aussi prendre la Dame qui se trouve sur une case voisine, vers l'avant, en diagonale.
2. La case située devant le pion d4 n'est pas libre. Elle est occupée par un pion noir. Le pion blanc ne peut donc pas avancer car il ne peut prendre le pion noir. Rappelez vous: le pion ne prend que vers l'avant en diagonale.
3. Le pion f2 est sur la case qu'il occupait au début de la partie. Il n'a pas encore bougé. Il peut avancer d'une case, en f3, ou de deux cases, en f4.
4. Le pion g5 ne peut pas avancer. La case située devant lui est occupée par une Tour qu'il ne peut pas prendre. En revanche, il peut prendre soit le Fou f6, soit le Cavalier h6.

Tournez la page.

page 33



## LA PRISE EN PASSANT

Bien compliqué, ce "petit" pion. Et ce n'est pas fini! Voici une nouvelle particularité. Regardez le diagramme ci-contre. Il représente deux fois la moitié gauche de l'échiquier.

1. Les noirs avaient un pion en a7. Mais comme celui-ci n'avait pas encore bougé (il se trouvait sur la deuxième rangée des noirs), il avait le droit d'avancer, en un seul coup, de deux cases. C'est ce que les noirs ont fait. A présent, le pion blanc peut-il prendre le pion? Non, puisqu'il ne se trouve pas sur une case voisine, en diagonale, vers l'avant? Eh bien, si! On considère que les blancs ont pu le prendre au moment où il **passait** en a6. S'ils le veulent, les blancs prennent donc ce pion.

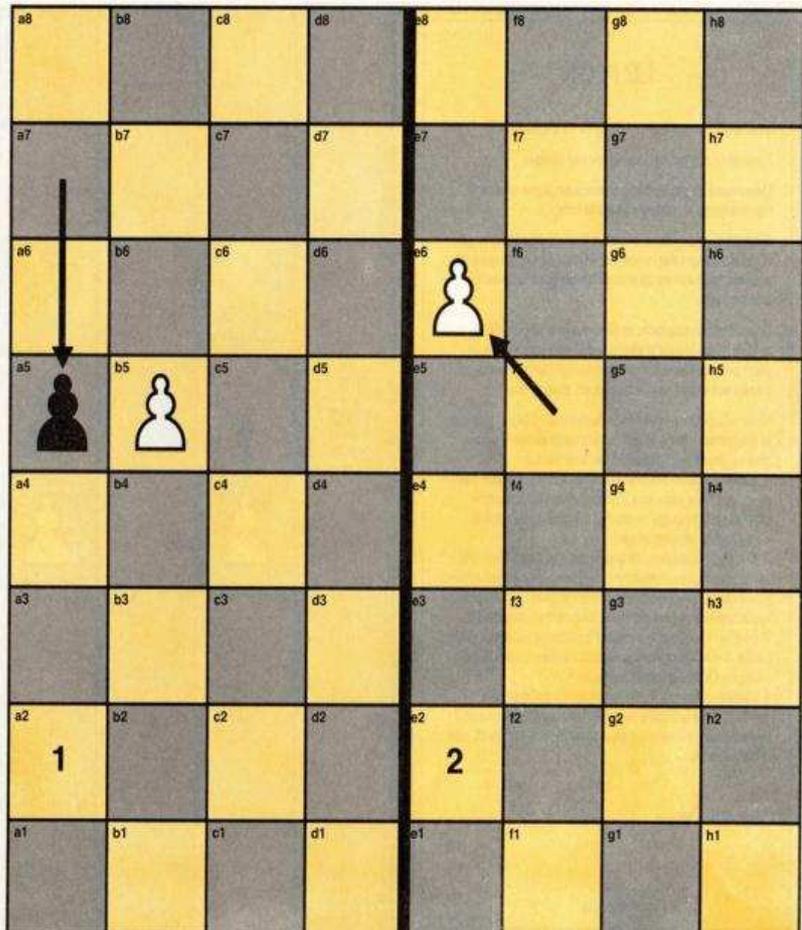
2. Le pion blanc prend le pion noir a5 et se place en a6!

**Attention, il s'agit bien d'une prise "en passant". On ne peut donc l'effectuer qu'au coup suivant immédiatement le déplacement de deux cases du pion adverse.**

Tout ceci est bien compliqué. Relisez le plusieurs fois et effectuez plusieurs fois l'opération avec vos pièces puis passez à la page suivante.

Glissez la page 35 au dessus de celle-ci.

page 34



## LE PION À L'ATTAQUE

Petit? Le pion l'est par sa taille. Sans doute aussi parce que, à cause de sa faible mobilité, c'est en général la pièce la moins puissante de l'échiquier. Et pourtant... Voici deux exemples où c'est lui qui va faire échec et mat le Roi adverse!

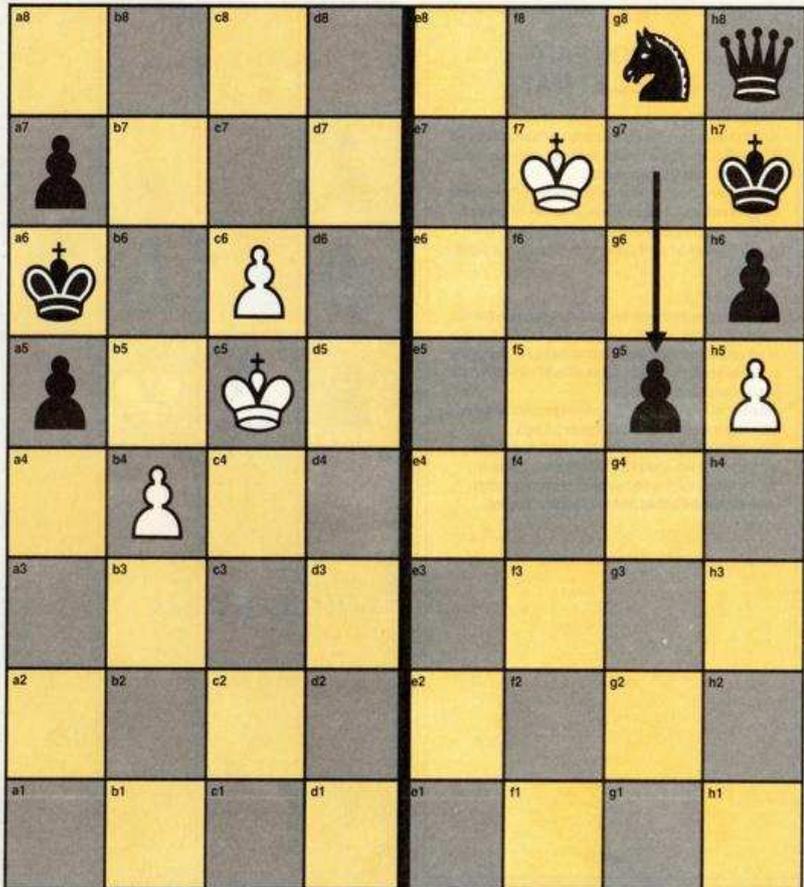
### Problème n° 1

Placez d'abord vos pièces comme l'indiquent les symboles placés sur la moitié gauche du diagramme. Voyez-vous comment les blancs peuvent jouer et faire échec et mat en un coup? Vous le savez déjà, c'est un coup de pion. Quand vous l'aurez trouvé, jouez le, laissez les pions à leur place mais reprenez les deux Rois.

### Problème n° 2

Placez vos pièces comme l'indiquent les symboles placés sur la moitié droite du diagramme. Ici, on sait que le dernier coup des noirs a consisté à avancer de deux cases leur pion de g7 à g5. C'est à présent aux blancs de jouer. Voyez-vous comment ils font échec et mat en un coup? Quand vous pensez l'avoir trouvé, jouez votre coup et ne touchez plus aux pièces.

Puis, tournez la page.



## LE PION FAIT ÉCHEC ET MAT

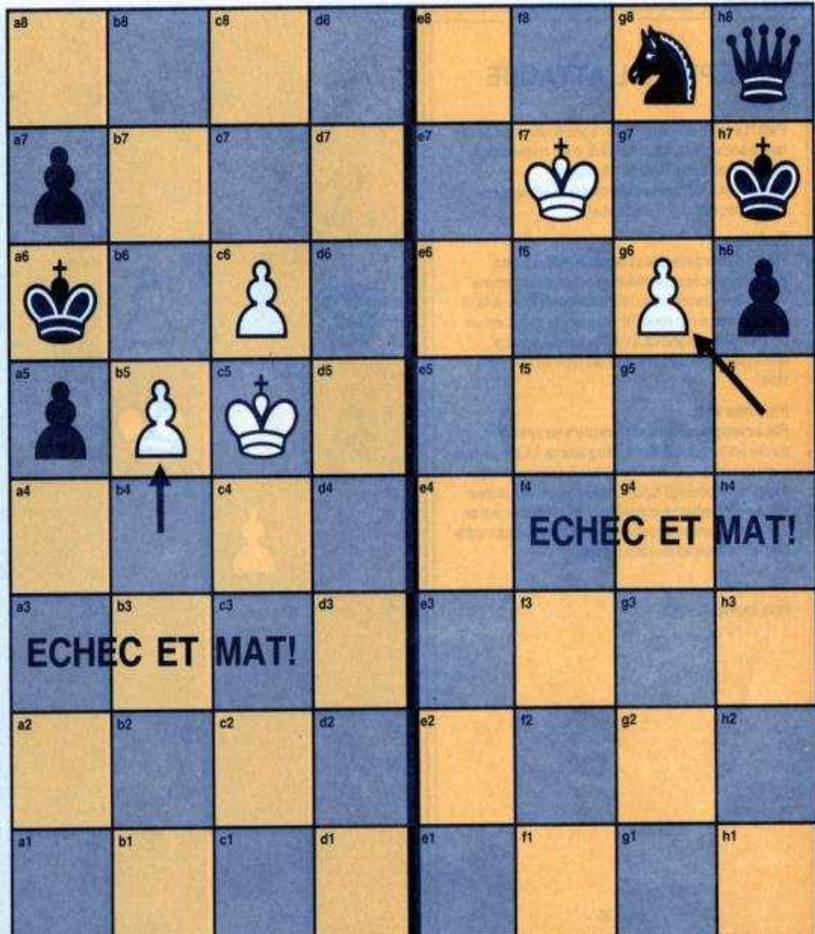
### Problème n° 1.

C'était facile, non? Il suffisait d'avancer le pion de b4 en b5. Il attaquait alors le Roi noir (n'oubliez pas que le pion prend vers l'avant en diagonale). Celui-ci, en échec, pouvait-il s'enfuir? Non. Il ne pouvait pas prendre le pion b5, défendu par le Roi. La case b6 lui était interdite car voisine du Roi blanc. Enfin, il ne pouvait aller en b7 car il aurait alors été en échec par le pion c6.

### Problème n° 2

Vous ne devez pas avoir de mal à vérifier que le Roi noir est échec et mat! Mais si vous n'avez pas trouvé et que vous vous demandez encore comment on a pu arriver à une telle position, relisez attentivement l'explication de la prise en passant, page 34. En effet, ici, le pion blanc h5 a pris en passant en g6 le pion noir que venait de s'avancer de g7 à g5. Spectaculaires et instructives, de telles attaques du pion contre le Roi sont plutôt rares dans la pratique. En revanche, il arrive souvent que le pion s'attaque avec succès à d'autres pièces adverses. Voyons.

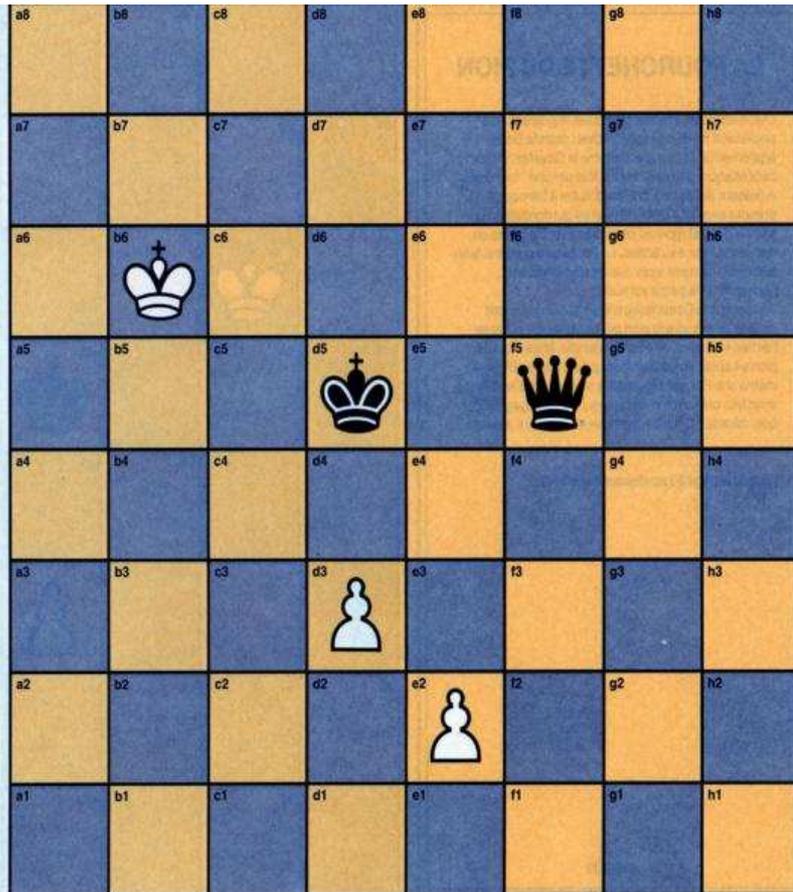
Glissez la page 37 au dessus de celle-ci.



## UNE NOUVELLE ARME DU PION

Regardez bien le diagramme ci-contre. Les blancs n'ont que deux malheureux "petits" pions contre une Dame. Et pourtant, ils vont forcer la partie nulle! Voyez vous comment? Non? Alors nous allons vous aider. Vous imaginez facilement que le but de la combinaison est de se débarrasser de la trop puissante Dame noire. En effet, sur un coup quelconque, les noirs feraient immédiatement échec et parviendraient en quelques coups à faire échec et mat. Il est donc indispensable de les en empêcher. Comment cela? En mettant vous-même le Roi noir en échec! Ça y est? Vous avez vu? Jouez votre coup et tournez la page.

page 37

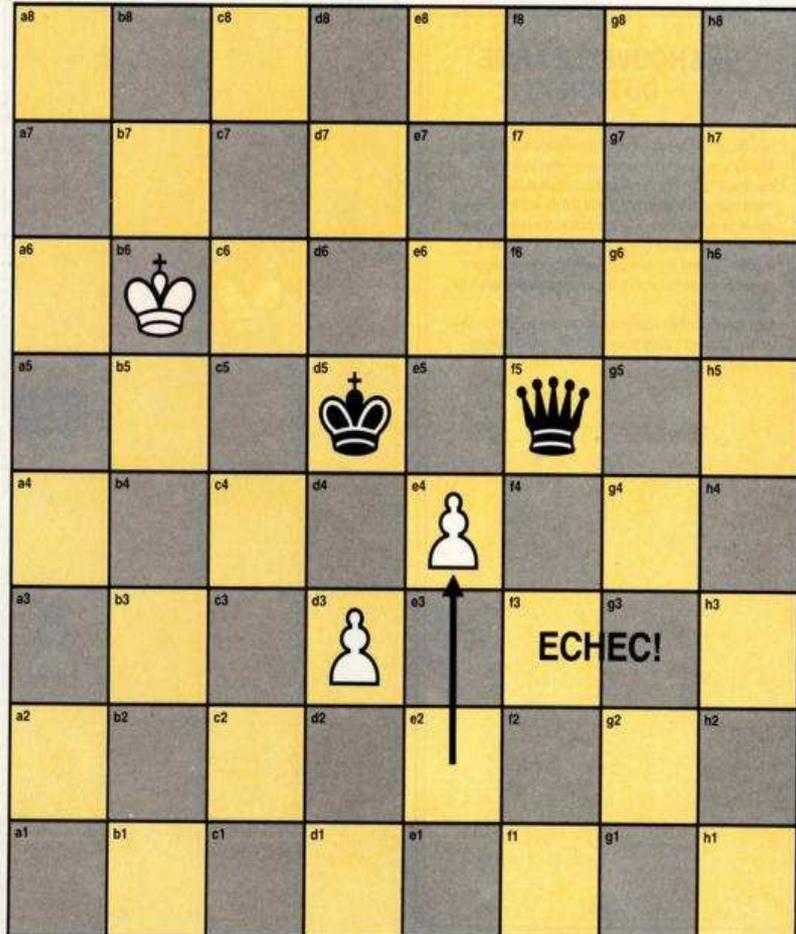


## LA FOURCHETTE DU PION

Oui, évidemment, vous aviez trouvé. A présent, non seulement le Roi noir est en échec, mais la Dame également est attaquée. Comme le Cavalier, le pion peut attaquer deux pièces à la fois par une "fourchette". A présent, les noirs n'ont rien d'autre à faire qu'à prendre avec leur Dame le pion e4 qui donnait échec. Mais le pion d3 reprend immédiatement la Dame en donnant à nouveau échec. Le Roi peut le prendre, bien sûr mais il ne reste alors que les deux Rois sur l'échiquier et la partie est nulle! A noter que la Dame noire n'était pas absolument obligée de prendre le pion e4. Le Roi aurait pu parer l'échec en fuyant, en e5 par exemple. Mais alors, le pion e4 aurait immédiatement pris la Dame. Et alors, même si le Roi noir reprenait le pion, ce sont les blancs, avec leur unique pion restant, qui auraient gagné! Par quel miracle? C'est ce que nous allons voir à présent.

Glissez la page 39 au-dessus de celle-ci.

page 38



## LE COURONNEMENT DU PION!

Après avoir lu ceci, vous comprendrez pourquoi un joueur d'échecs qui se respecte ne traite jamais le pion de "petit".

**En effet, parvenu sur la dernière rangée, le pion doit immédiatement se changer en une autre pièce quelconque de sa couleur, excepté le Roi.**

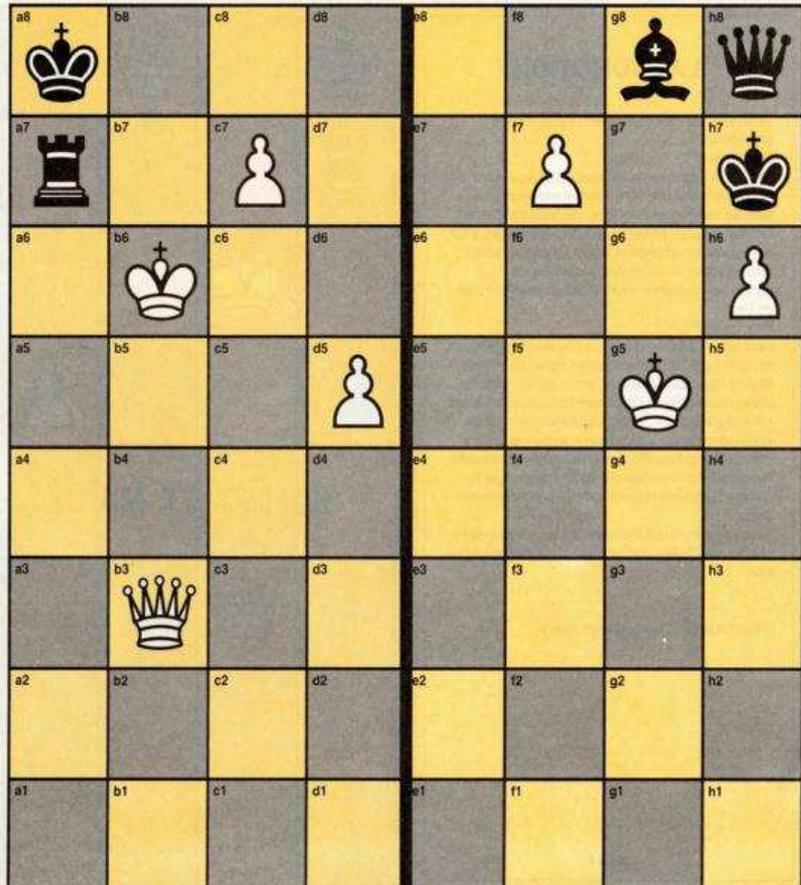
**Cette opération s'appelle la promotion du pion.** Souvenez-vous bien qu'elle s'opère en une pièce quelconque. Et si c'est très souvent en Dame, puisque c'est la pièce la plus puissante, le pion peut également être promu en Tour, en Fou ou en Cavalier. En revanche, l'un des pions peut être promu en Dame même si vous en avez déjà une sur l'échiquier!

Voici deux problèmes qui illustreront cette règle. Dans les deux cas, les blancs jouent et font échec et mat en un coup!

Essayez d'abord de résoudre le problème n° 1 présenté sur la moitié gauche du diagramme, puis reprenez les pièces pour résoudre le problème n° 2 présenté sur la moitié droite du diagramme.

Quand vous pensez avoir trouvé, tournez la page.

page 39



## LA PROMOTION

Voici la solution des deux problèmes de la page précédente.

### Problème n° 1.

La Dame blanche ne peut donner échec au Roi noir. Elle ne peut, a fortiori, le mettre échec et mat en un coup! Mais les blancs pouvaient faire une deuxième Dame! En effet leur pion, parvenu sur la dernière rangée, s'est immédiatement changé en Dame. Et les noirs sont à présent échec et mat. A noter que les blancs parvenaient au même résultat en changeant leur pion en Tour!

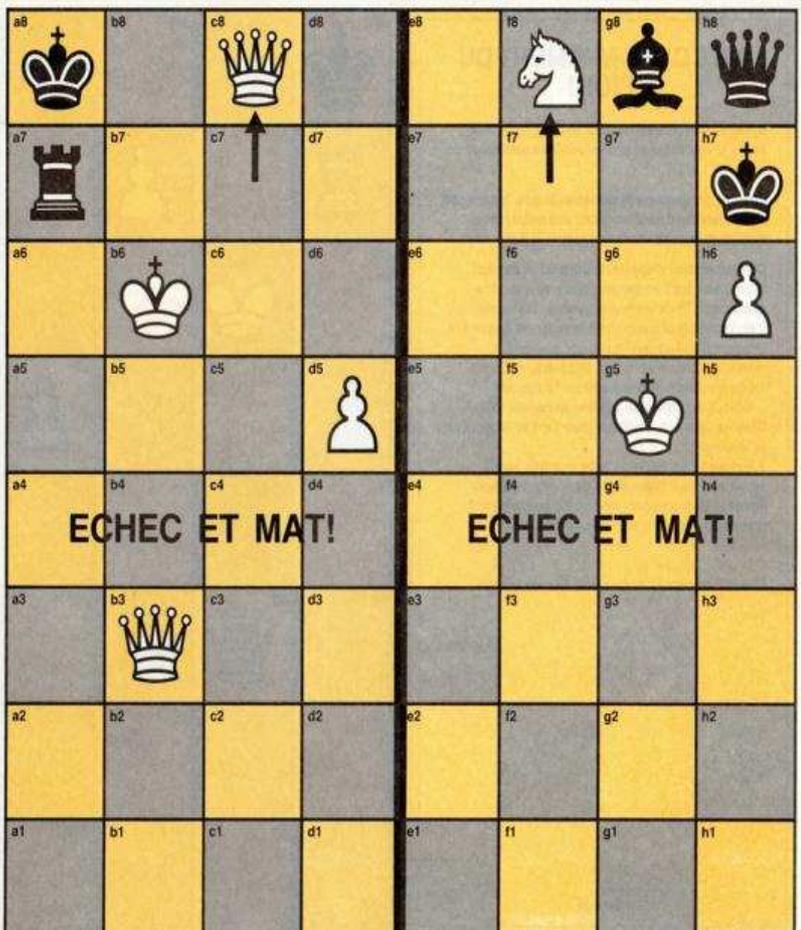
### Problème n° 2.

Les blancs pouvaient prendre le Fou avec leur pion tout en faisant une Dame et en donnant échec au Roi noir. Mais ce coup "extraordinaire" entraînait leur perte! La Dame noire prenait la Dame blanche toute neuve et les noirs gagnaient rapidement. Les blancs pouvaient également pousser le pion en f8 et le changer en une Dame. Mais ça ne suffisait pas pour gagner. Mais enfin, ils pouvaient pousser leur pion en f8 et le changer en Cavalier! Cette fois-ci le Roi noir était bel et bien échec et mat!

Nous allons à présent découvrir une autre raison de ne pas toujours choisir une Dame lors de la promotion d'un pion.

Glissez la page 41 au-dessus de celle-ci.

page 40



## UNE DAME TROP PUISSANTE!

Nous venons de voir un exemple où il fallait promouvoir le pion en Cavalier, et non en Dame pour gagner. Dans ce cas c'était parce que le Cavalier faisait immédiatement échec, et non la Dame. Nous allons voir une autre raison de choisir une autre pièce que la Dame.

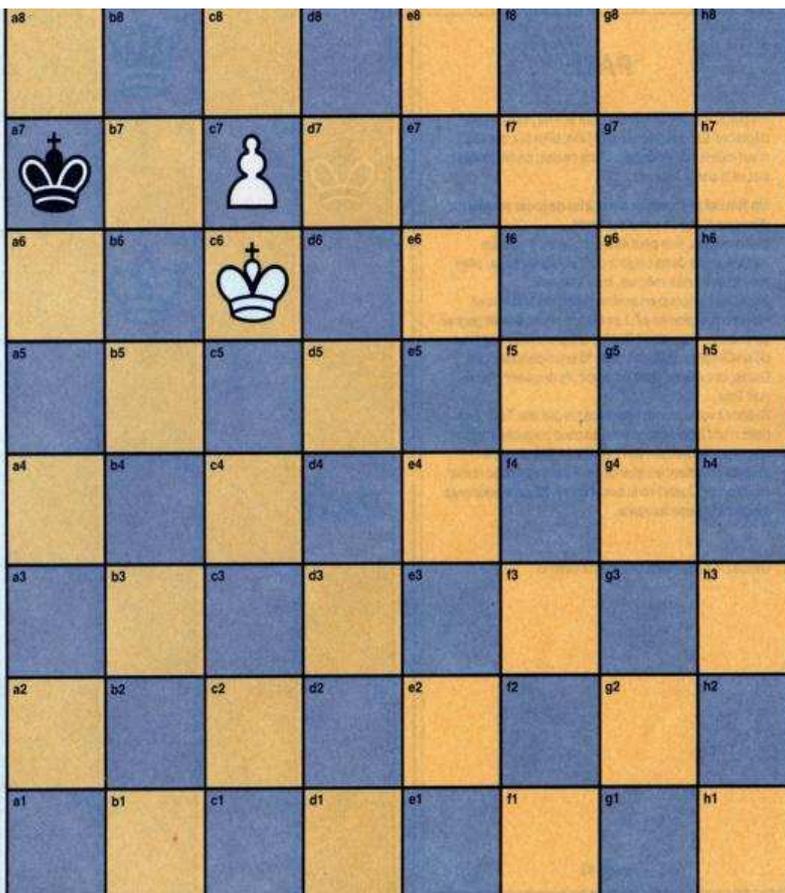
Regardez la position du diagramme ci-contre. C'est aux blancs de jouer. Ils vont donc pouvoir pousser leur pion et le changer en une autre pièce qui doit leur suffire pour gagner.

Mais quelle pièce? Certainement pas un Fou ou un Cavalier puisque nous savons que l'un d'eux ne suffit pas pour faire échec et mat. Remarquez au passage qu'en poussant le pion et en le transformant en Cavalier, celui-ci ferait échec au Roi. Mais le Roi pourrait facilement s'échapper.

Mais essayons une Dame. Poussez le pion sur la dernière rangée et remplacez-le par une Dame.

A présent, c'est aux noirs de jouer. Cherchez quels déplacements le roi noir peut effectuer. Quand vous penserez avoir tout essayé, tournez la page.

page 41



## PAT!

Eh oui! C'est au Roi noir de jouer et il ne peut pas se déplacer! Est-il échec et mat? Non, bien sûr, puisqu'il n'est même pas en échec. Dans ce cas, on dit qu'il est pat, et la partie est nulle.

**Un Roi est pat lorsque c'est à lui de jouer et qu'il ne dispose d'aucun coup autorisé.**

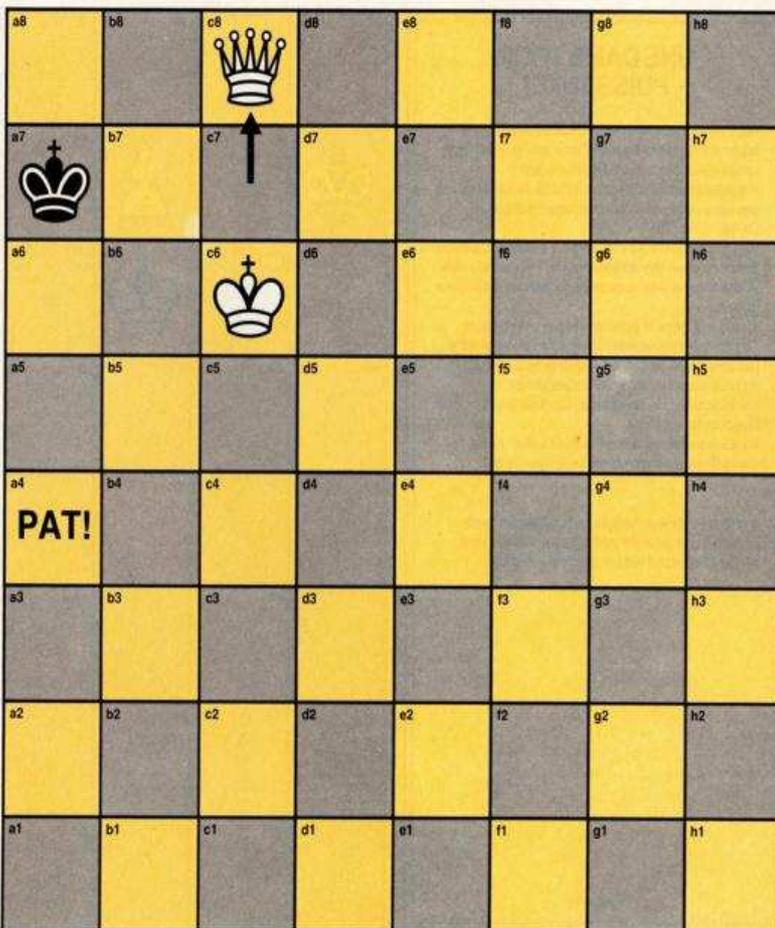
Bien entendu, il ne peut être pat que s'il n'y a plus aucune pièce de sa couleur sur l'échiquier ou qu'elles sont toutes, elles-mêmes, immobilisées.

Revenons un coup en arrière: enlevons la Dame et replaçons le pion en c7. Les blancs pouvaient-ils gagner en avançant leur pion? Pas en le transformant en Fou ou en Cavalier, on le sait déjà. Ni en choisissant une Dame, comme on vient de le voir. Ils devaient choisir une Tour.

Avancez votre pion et remplacez-le par une Tour. Les noirs n'ont à présent qu'un seul coup possible (mais ils en ont un, heureusement). Jouez-le. Et trouvez à présent comment les blancs jouent et font échec et mat en un coup. Quand vous avez trouvé, jouez le coup puis passez à la page suivante.

Glissez la page 43 au dessus de celle-ci.

page 42



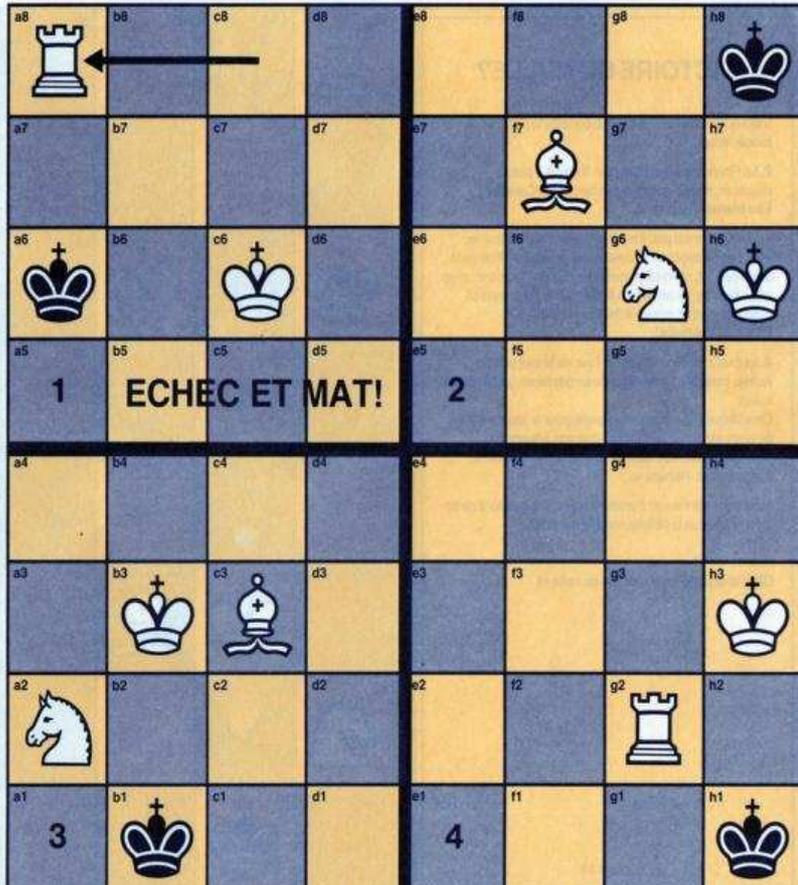
## MAT OU PAT?

Regardez la position 1 en haut à gauche. Était-ce celle que vous avez obtenue? Oui? Bravo! Non? Allons! Remplacez le Roi blanc en c6 (s'il n'y est plus), le Roi noir en a7, et la Tour blanche en c8. Dans cette position, c'était aux noirs de jouer. Voyez-vous maintenant pourquoi ils ne pouvaient jouer leur Roi qu'en a6? A présent il reste plus qu'à amener la Tour en a8 et le Roi noir est échec et mat.

Les positions 2, 3 et 4 nous proposent trois petits exercices. Dans chacune des positions, vous devrez dire si le Roi noir est échec et mat ou pat. Dans les trois cas, c'est évidemment aux noirs de jouer.

Quand vous pensez avoir trouvé les bonnes réponses, tournez la page.

page 43



## VICTOIRE OU NULLE?

Voici la réponse aux trois questions de la page précédente.

2. Le Roi noir est échec et mat. Il ne peut pas se déplacer, mais il est mis en échec par le Cavalier. **Les blancs ont gagné.**

3. Le Roi noir est pat. Il n'est pas en échec mais il ne peut pas se déplacer. Voyez-vous pourquoi? Il ne peut aller ni en b2, ni en c2, cases voisines du Roi blanc, ni en a1 puisqu'il y serait mis en échec par le Fou, ni en c1 puisqu'il y serait mis en échec par le Cavalier. **La partie est nulle!**

4. Ici encore le Roi est pat: la Tour ne le met pas en échec, mais elle l'empêche de se déplacer. La partie est nulle! On voit que le pat est une aubaine pour le joueur à qui il ne reste plus que le Roi alors que son adversaire dispose encore du matériel suffisant pour le mettre échec et mat. Pensez-y.

Mais nous allons voir à présent une autre manière de se sauver lorsque la défaite semble inévitable.

Glissez la page 45 au dessus de celle-ci.

page 44

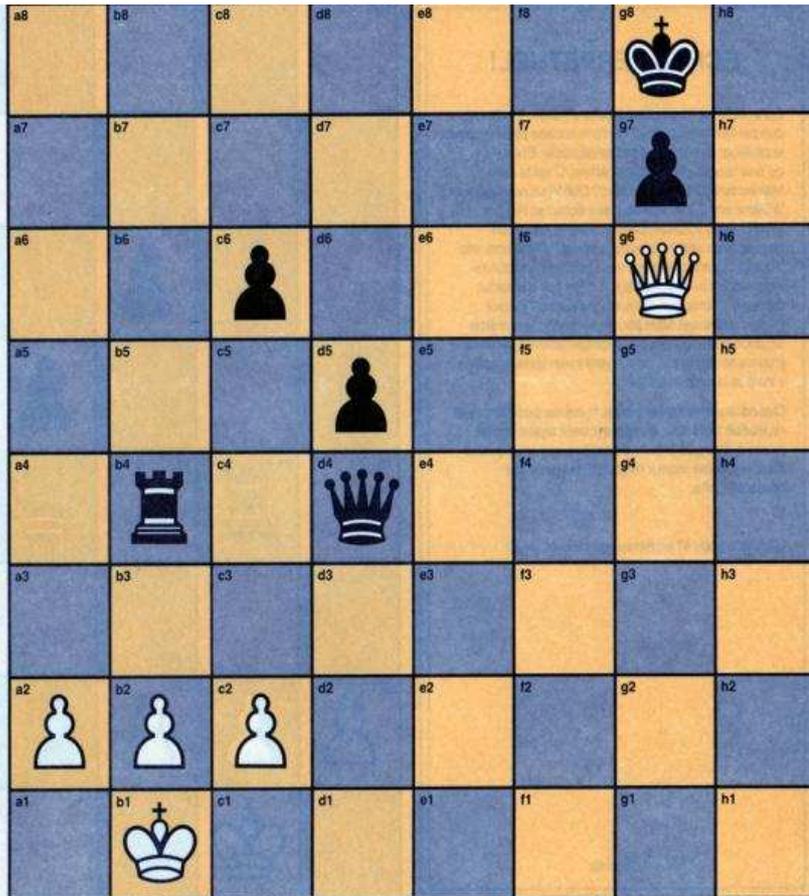


## SAUVETAGE INESPÉRÉ!

Regardez bien cette position. Vous avez les blancs. C'est à vous de jouer. Mais votre situation n'est vraiment pas brillante! Vous avez une Tour de moins. Et les noirs menacent de faire échec et mat de deux manières différentes en jouant leur Dame en d1 ou en b2 en prenant le pion. Dans les deux cas, le Roi blanc serait échec et mat! La situation semble désespérée, et pourtant...

C'est à vous de jouer. Tentez de trouver le coup qui vous évite la défaite. Jouez-le, essayez de voir comment les noirs vont pouvoir répondre et comment vous-même continuerez. Puis tournez la page.

page 45



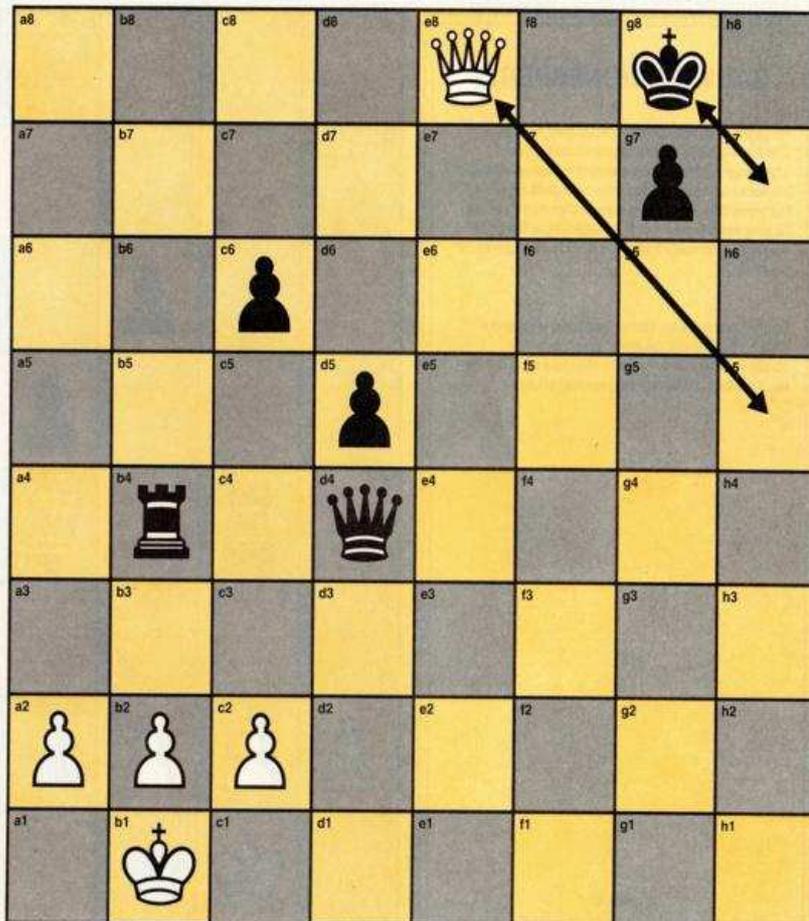
## ÉCHEC PERPETUEL!

Echec! Eh oui, il vous restait cette solution. A présent, que peut faire le Roi noir? Comme aucune pièce ne peut le protéger de l'échec, il doit se déplacer. Et il n'y a qu'une case qui le débarrasse à l'échec. C'est la case h7. Maintenant qu'allez-vous faire? Ouh! Vous pouvez jouer la Dame en h5 et à nouveau faire échec au Roi. Il n'aura alors comme solution que de revenir en g8. Vous pouvez alors encore faire échec avec votre Dame, etc. Vous comprenez bien que vous pourriez poursuivre indéfiniment ce petit manège. Le Roi noir n'a aucun moyen d'y échapper. On appelle cette manœuvre l'échec perpétuel. Mais pour justement que la même situation ne se reproduise perpétuellement quand les joueurs ne veulent ou ne peuvent varier leurs coups on a institué la règle suivante.

Quand, au cours de la partie, la même position s'est reproduit trois fois, le même joueur ayant le trait (c'est-à-dire que la même position apparaît quand c'est au même joueur de jouer), la partie est déclarée nulle.

Glissez la page 47 au dessus de celle-ci.

page 46



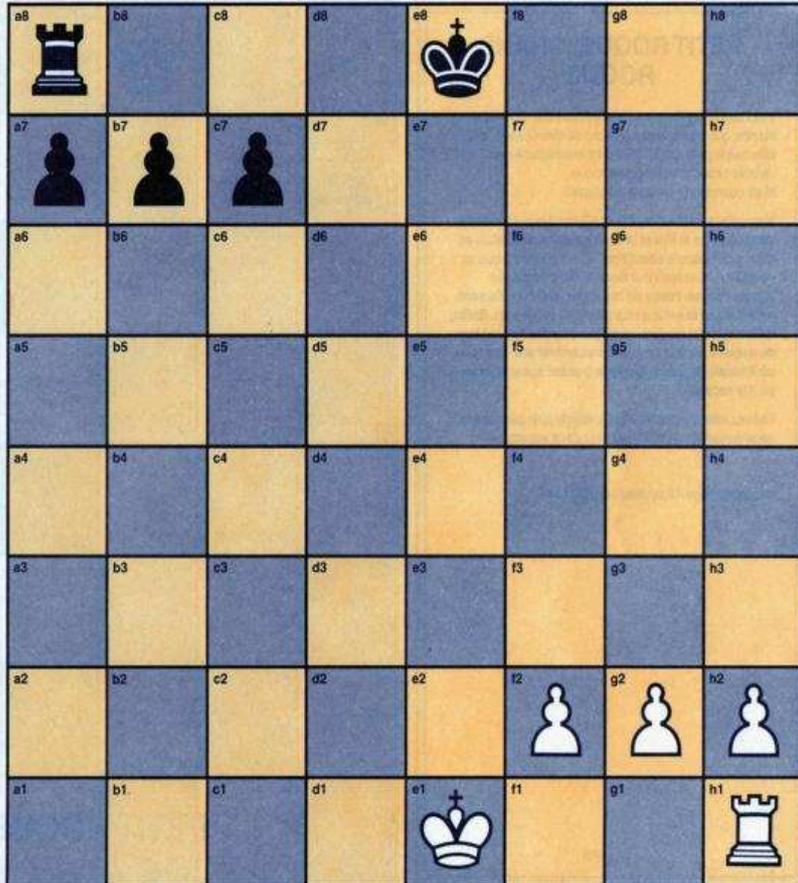
## LE ROQUE

Avant de commencer à jouer de vraies parties, il vous reste à découvrir une dernière règle particulière. Regardez bien le diagramme ci-contre. Considérons votre position, celle des blancs. Celle des noirs est d'ailleurs équivalente. Votre Roi est exposé au centre et vous aimeriez bien l'amener à l'abri du bouclier constitué par les trois pions f2, g2 et h2. En revanche, dans son coin, votre Tour est totalement inactive. Vous voudriez l'amener rapidement vers les colonnes ouvertes du centre. Essayez de réaliser ces deux objectifs. Vous verrez qu'il vous faudra plusieurs coups. En fait, vous pouvez le faire en un seul coup: le roque. C'est le seul cas où vous pourrez déplacer deux pièces en un seul coup. Et vous ne pourrez le faire qu'une seule fois par partie. A présent, déplacez vers la droite votre Roi de deux cases. Puis prenez la Tour et déplacez-la de deux cases vers la gauche, en sautant par dessus le Roi. Vous venez de roquer!

Opérez la même manœuvre avec les noirs. Déplacez leur Roi de deux cases vers la gauche puis prenez la Tour, par dessus le Roi et posez la sur la case juste à côté. Cette fois-ci, la Tour s'est déplacée de trois cases.

Tournez la page.

page 47



## PETIT ROQUE, GRAND ROQUE

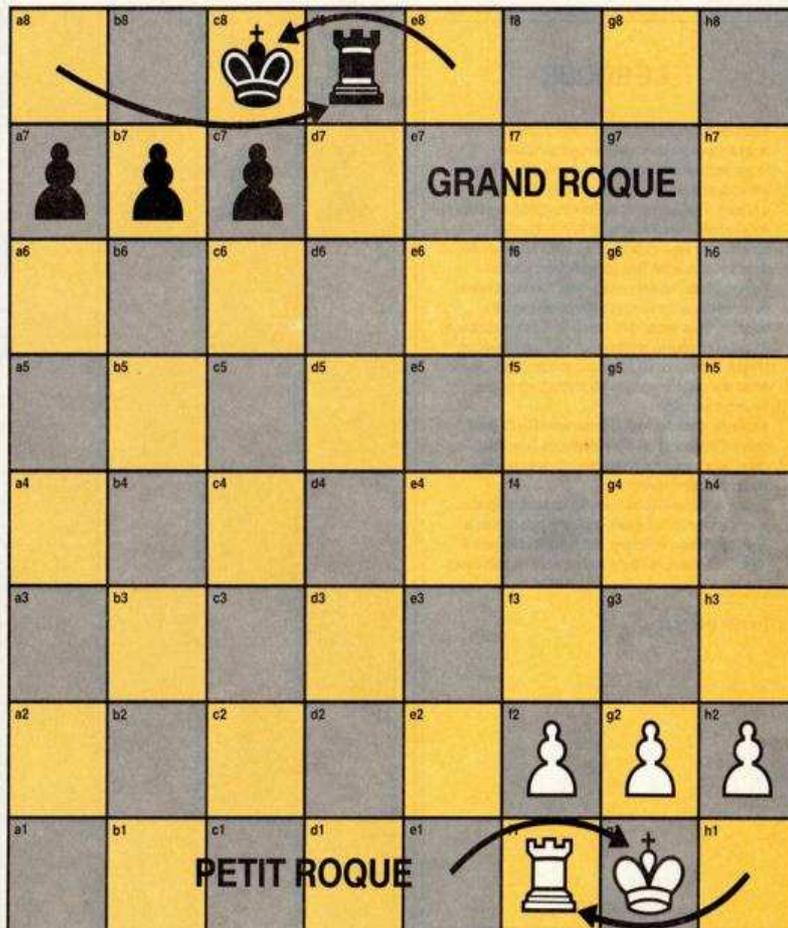
Voici la position des deux camps après le roque. Les blancs, qui ont déplacé leur Tour de deux cases, ont effectué le petit roque. Les noirs ont déplacé leur Tour de trois cases: c'est le grand roque. Mais quand peut-on faire le Roque?

Vous vous en doutez, il faut d'abord que les cases situées entre le Roi et la Tour soient vides. Mais ce n'est pas la seule condition. Il faut en outre que ni votre Roi, ni votre Tour ne se soient déplacés auparavant au cours de la partie... même s'ils sont revenus par la suite à leur position de départ. Enfin, le Roi ne doit pas être en échec à ce moment et lors du roque il ne doit bien sûr pas arriver sur une case où il serait en échec ni même passer sur une case où il le serait.

Relisez attentivement ce qui précède puis passez à la page suivante où vous trouverez deux exemples.

Glissez la page 49 au dessus de celle-ci.

page 48



## POUVEZ-VOUS ROQUER?

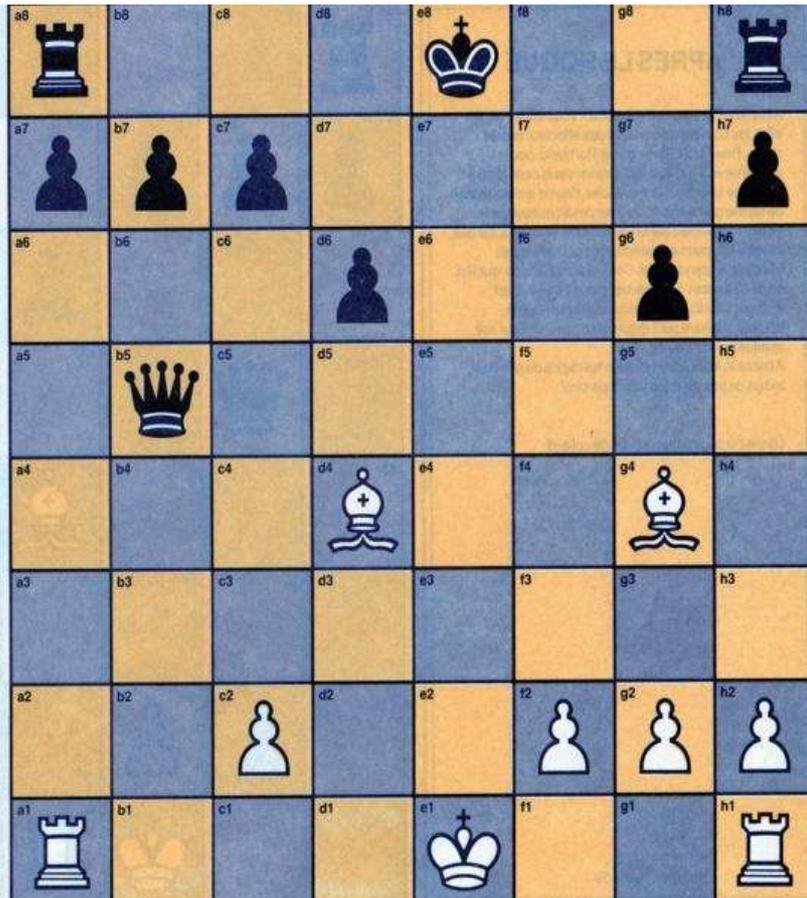
Avez-vous lu toute la règle concernant le roque? Bien. A présent, placez vos pièces comme sur le diagramme ci-contre.

Est-ce que les blancs peuvent roquer? Evidemment, on suppose que ni leur Roi ni aucune de leur deux Tours ne se sont encore déplacés. Si vous pensez que les blancs peuvent roquer, effectuez le coup. Sinon, laissez les pièces telles qu'elles sont placées et regardez la position des noirs.

Les noirs peuvent-ils roquer? De la même manière, si vous pensez qu'ils peuvent le faire, effectuez le coup. Sinon ne touchez à rien. De toute façon, tournez la page.



page 49

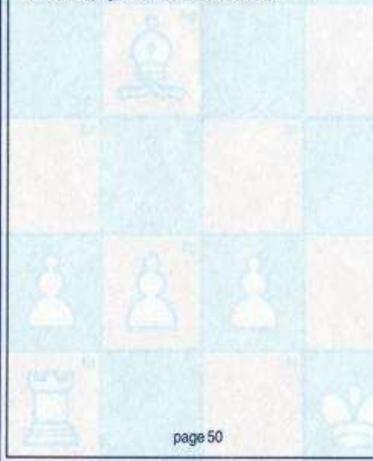


## APRES LE ROQUE

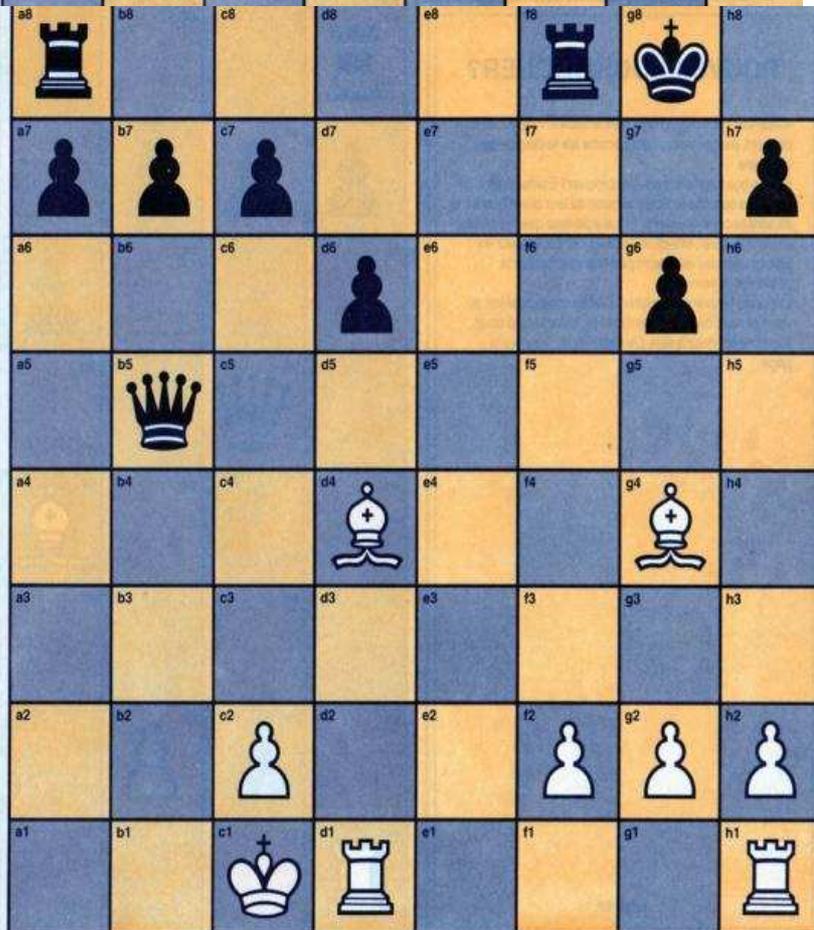
Avez-vous obtenu cette position? Vous auriez dû! En effet, les blancs ne pouvaient pas effectuer le petit roque. Pourquoi? Parce que le Roi blanc, pour se rendre de e1 à g1, aurait dû passer sur la case f1 où il aurait été en échec. En revanche, rien ne les empêchait de faire le grand roque. La Tour devait passer sur la case b1, contrôlée par la Dame noire, mais ce n'est pas interdit! Les noirs au contraire, ne pouvaient pas effectuer le grand roque. Celui-ci aurait amené leur Roi en c8 où il aurait été en échec par le Fou g4. Il est toujours interdit de se mettre en échec! Mais ils pouvaient faire le petit roque, bien que leur Tour soit attaquée par le Fou d4.

A présent, vous savez tout sur les règles du jeu. Il est temps de passer à des vraies parties!

Glissez la page 51 au dessus de celle-ci.



page 50



## PREMIÈRE PARTIE

Voici donc notre première partie d'échecs. Oh, ne vous inquiétez pas, elle sera fort courte. C'est même la plus courte partie possible. Elle ne va en effet durer que... deux coups! Évidemment, cela n'est possible que si l'un des joueurs, ici les blancs, commet une énorme faute. Espérons que cela ne vous arrivera jamais!

Placez toutes les pièces sur leurs cases de départ. Comme c'est la règle, les blancs commencent. Ils avancent leur pion de f2 à f3. Les noirs répondent en avançant leur pion de e7 à e5. Souvenez-vous qu'un pion sur sa case de départ peut avancer de deux cases. Ce premier coup (le déplacement des blancs puis celui des noirs) va se noter de la manière suivante:

### 1. f2-f3, e7-e5;

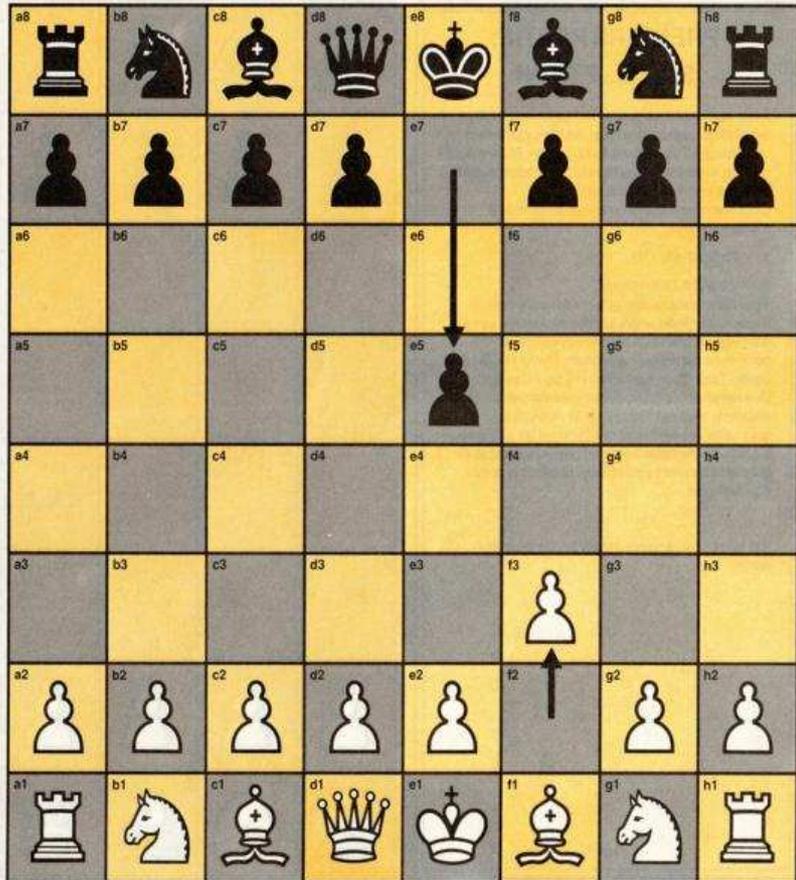
Comme on le voit, on indique d'abord le numéro du coup, puis la case de départ de la pièce blanche qui joue, sa case d'arrivée, la case de départ de la pièce noire qui joue et sa case d'arrivée.

A présent, jouez le coup suivant des blancs, noté ainsi:

### 2. g2-g4...

Puis, cherchez la meilleure réponse noire, jouez-la et tournez la page.

page 51



## PREMIÈRE PARTIE: SUITE... ET FIN!

Avez-vous obtenu cette position? La formule 2.g2-g4 signifiait qu'au deuxième coup, les blancs prenaient leur pion g2 et l'avancent sur la case g4. Et dans cette position, avez-vous trouvé que la Dame noire pouvait se déplacer et faire échec et mat?

Cette première partie se notait entièrement de la manière suivante:

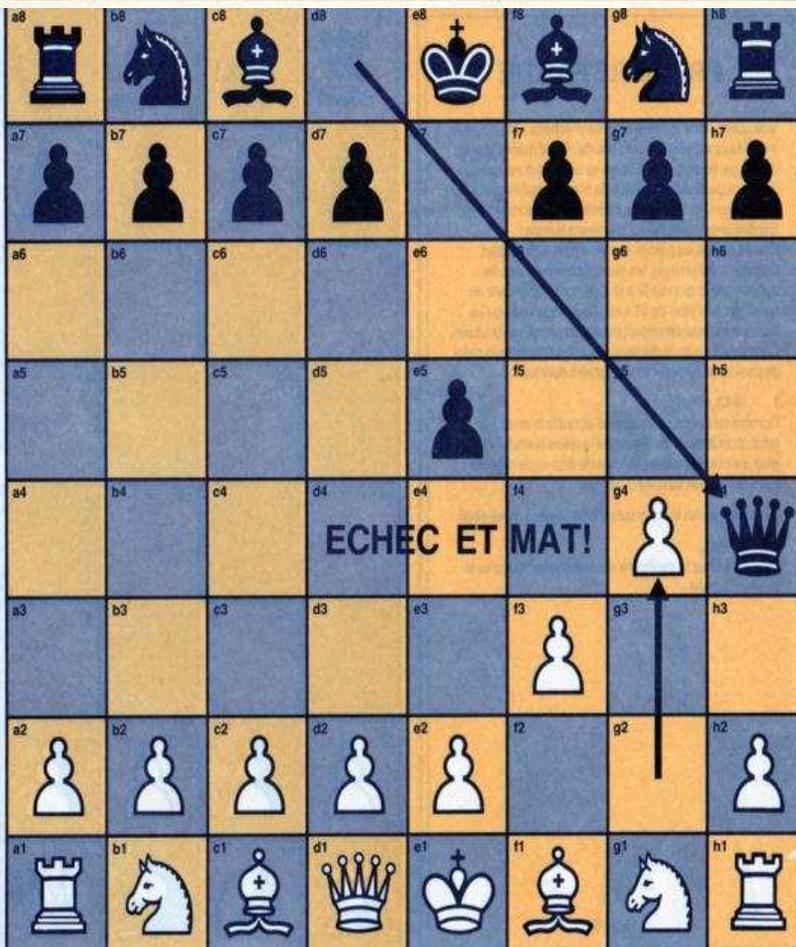
### 1. f2-f3, e7-e5;

### 2. g2-g4??, Dd8-h4! mat.

Vous aurez compris que, quand c'est un pion qui se déplace, on n'indique que sa case de départ et sa case d'arrivée. Mais quand c'est une autre pièce, on commence par indiquer son initiale, R pour Roi, D pour Dame, T pour Tour, F pour Fou et C pour Cavalier. Que signifient ces deux points d'interrogation après le deuxième coup des blancs? Ou ils viennent de commettre une terrible bévue. Ils ont en fait joué le seul coup qui permettait aux noirs de faire échec et mat, ce qui est évidemment un bon coup, salué par le point d'exclamation.

A présent, il est temps de passer à notre deuxième partie.

page 52



## DEUXIÈME PARTIE

Dans leur première partie, les blancs n'ont joué que deux coups... et deux mauvais! En effet, ils ont poussé leurs pions en affaiblissant les défenses de leur Roi sans chercher à sortir, on dit à développer, leurs pièces. Ils ont vu en revanche que les noirs avaient pu sortir efficacement leur Dame parce qu'ils avaient poussé le pion e7. Ils décident de suivre cet exemple. Placez toutes les pièces sur leurs cases initiales puis jouez le premier coup.

### 1. e2-e4, e7-e5

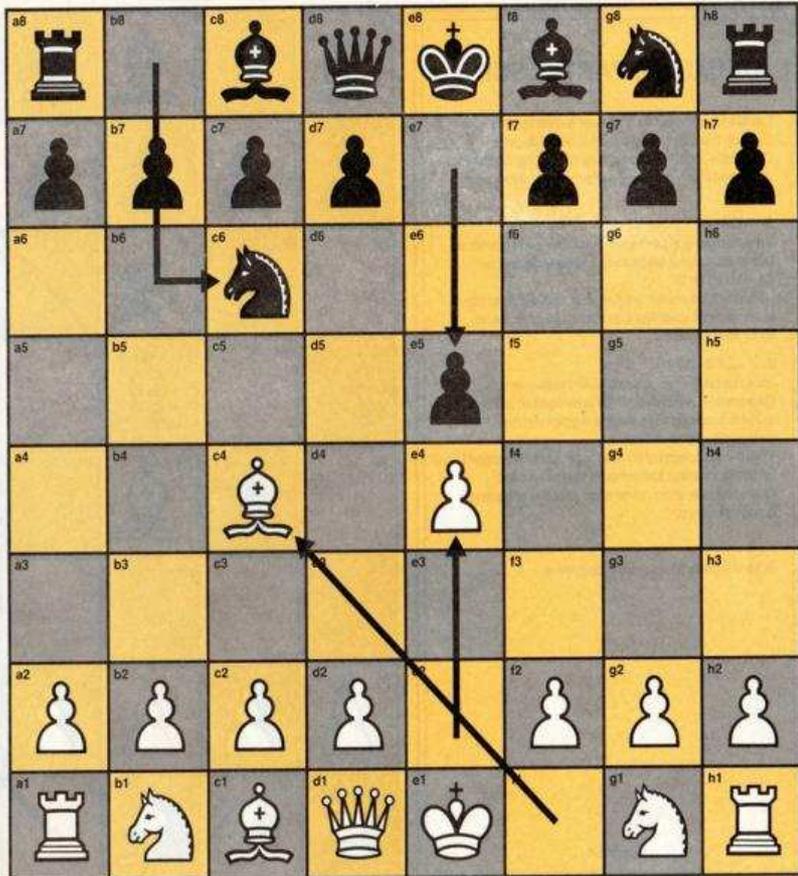
Vous avez compris cette manière de noter les coups? Les blancs déplacent leur pion de e2 à e4, les noirs leur pion de e7 à e5.

C'est une manière très classique de débiter une partie. Les deux camps ont libéré à la fois leur Dame et leur Fou. Pour l'instant, les deux pions centraux sont bloqués. Ils ne peuvent avancer et souvenez-vous que le pion ne prend qu'en diagonale. A présent, les deux camps, fort justement, décident de développer une pièce. Jouez le deuxième coup.

### 2. Ff1-c4, Cb8-c6

Souvenez-vous que F signifie Fou et C, Cavalier. Vérifiez bien que vous jouez les pièces sur les bonnes cases puis tournez la page.

page 53



## DEUXIÈME PARTIE: SUITE

Les blancs décident de continuer à sortir leurs pièces. C'est un très bon principe dans le début de partie. Optimistes, ils pensent même remporter rapidement la victoire en instituant une terrible menace. Jouez leur coup:

### 3. Dd1-f3

Il n'est en général pas recommandé de sortir trop tôt sa Dame. Ici, il aurait été beaucoup plus sage de jouer le Cavalier g1 en f3.

Mais, ici, les noirs n'ont pas vu la menace des blancs. Ils auraient dû jouer leur Cavalier de g8 en f6, hélas (pour eux), ils jouent:

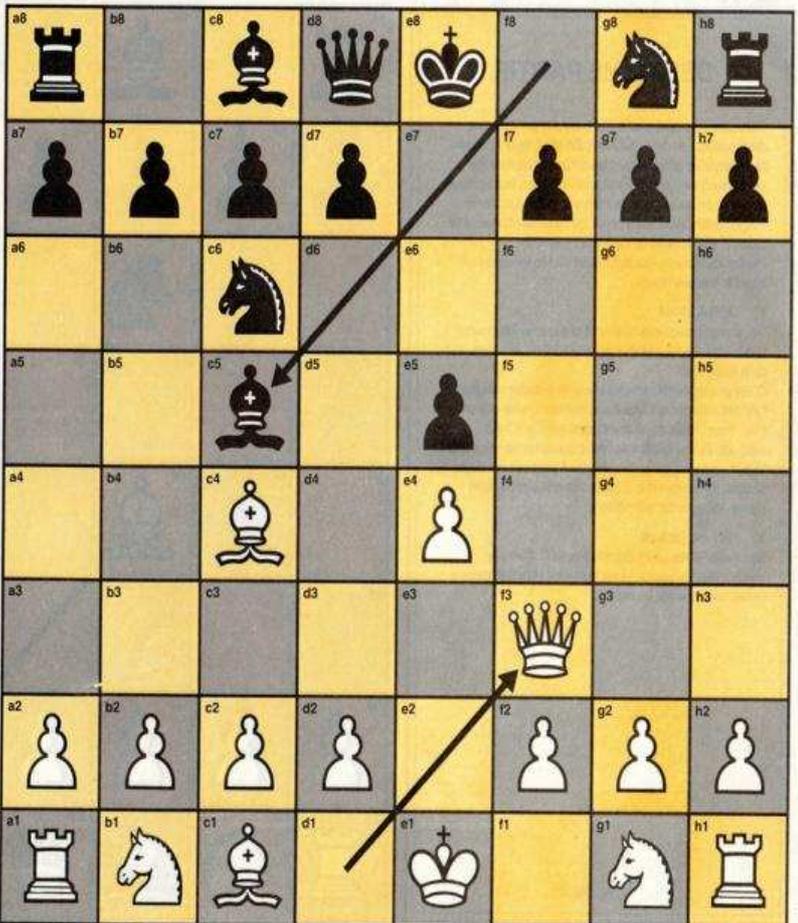
### 3. ... Ff8-c5??

Jouez ce coup et vous aurez atteint la position du diagramme. Les deux points d'interrogation placés après le coup des noirs indiquent qu'ils viennent de commettre une terrible faute.

Voyez-vous comment les blancs peuvent en profiter? En fait, ils jouent et font échec et mat en un coup! Quand vous avez trouvé ce coup, jouez-le et passez à la page suivante.

Glissez la page 55 au dessus de celle-ci.

page 54



## LE COUP DU BERGER

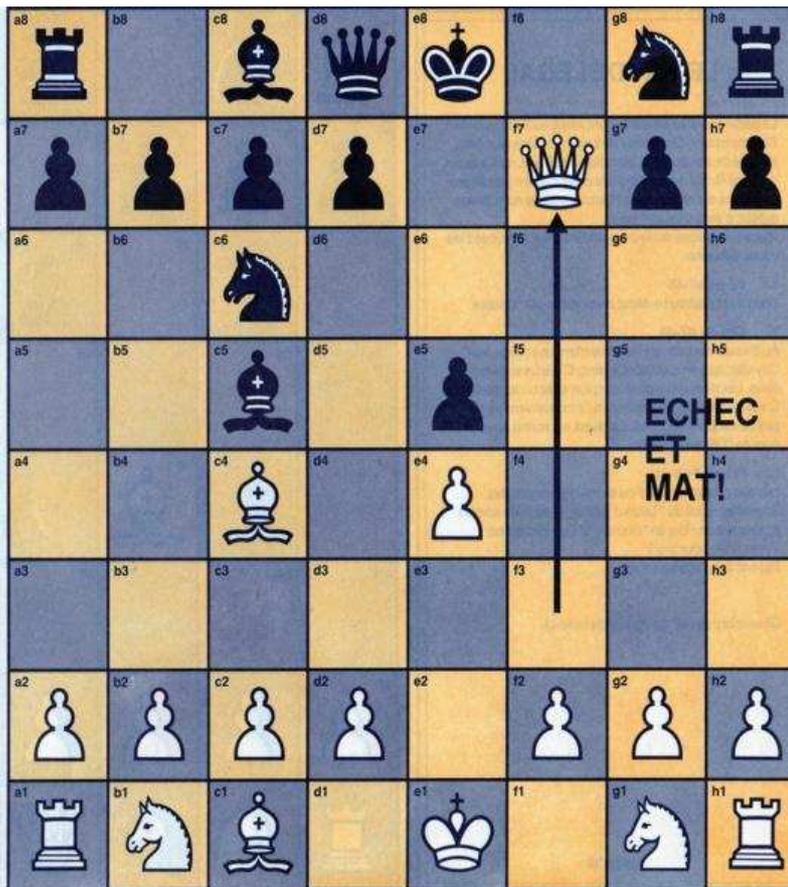
Echec et mat! L'aviez-vous trouvé? La Dame blanche a pris le pion f7 en faisant échec au Roi. Celui-ci ne peut se déplacer pour fuir l'échec et il ne peut prendre la Dame défendue par le Fou. La partie entière se notait ainsi:

1. e2-e4, e7-e5;
2. Ff1-c4, Cb8-c6;
3. Dd1-f3, Ff8-c5??;
4. Df3 x f7! mat.

Le "signe multiplié" signifie simplement "prend". Cette courte partie, connue sous le nom de "coup du berger", illustre parfaitement la faiblesse du pion f2 (ou f7 pour les noirs). C'est en effet le seul pion qui ne soit défendu que par le Roi. C'est, dans le début de partie, le véritable "talon d'Achille" d'un camp. Nous allons en voir une nouvelle illustration, encore plus spectaculaire.

Tournez la page.

page 55



## LE MAT DE LEGAL

La partie suivante fut réellement jouée au XVIII<sup>e</sup> siècle. Elle opposait le Sir Kermur de Legal, l'un des plus forts joueurs de son époque, alors âgé de 85 ans, au Cavalier de Saint-Brie. La spectaculaire combinaison placée par les blancs est entrée dans l'histoire sous le nom de son auteur: c'est le mat de Legal.

Placez les pièces sur leurs cases initiales, puis jouez les coups suivants:

1. e2-e4, e7-e5

Vous avez déjà vu ce début dans la deuxième partie.

2. Cg1-f3, d7-d6

Au deuxième coup, les blancs sortent une pièce, leur Cavalier, tout en attaquant le pion. C'est un excellent coup. Les noirs défendent leur pion avec un autre pion. C'est un coup solide, mais qui a l'inconvénient de ne pas développer de pièce. Ce début est connu sous le nom de "Défense Philidor"

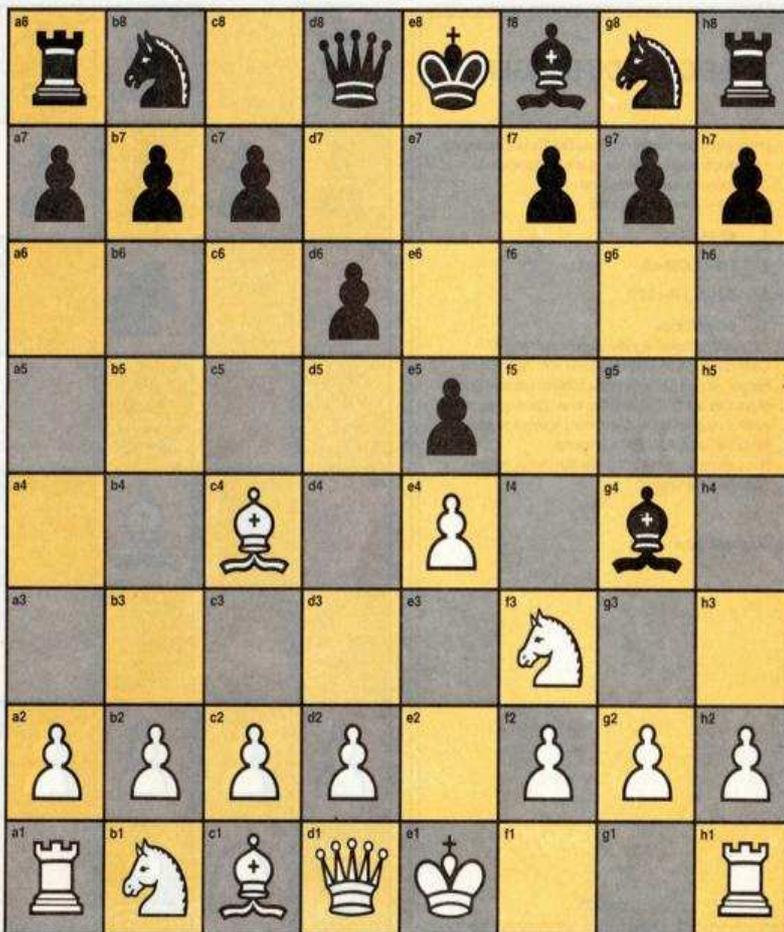
3. Ff1-c4, Fc8-g4

Les blancs sortent leur Fou de manière agressive. Souvenez-vous du "Talon d'Achille"! Les noirs sortent également un Fou, en "clouant" le Cavalier blanc. Voyez vous pourquoi?

Passez à la page suivante.

Glissez la page 57 au dessus de celle-ci.

page 56



## UN CLOUAGE TOUT RELATIF

Souvenez-vous qu'une pièce, placée sur une diagonale entre le Roi de son camp et un Fou adverse, est "clouée" par le Fou.

La pièce "clouée" ne peut évidemment pas quitter cette diagonale puisque le Roi serait alors mis en échec par le Fou. C'est un clouage "absolu". On parle aussi de clouage lorsque la pièce clouée protège non plus le Roi mais une pièce de plus grande valeur que le Fou (la Dame ou la Tour) ou une pièce non défendue. Il n'est pas alors interdit à la pièce clouée de se déplacer mais son mouvement entraîne une perte matérielle. On dit qu'il s'agit alors d'un clouage "relatif". Ici, le Cavalier a le droit de se déplacer. Mais évidemment, le Fou prendrait alors la Dame. Même si le roi reprend le Fou, les noirs auront fait une bonne affaire puisque la Dame a beaucoup plus de valeur que le Fou. Mais voyons la suite...

### 4. Cb1-c3, g7-g6?

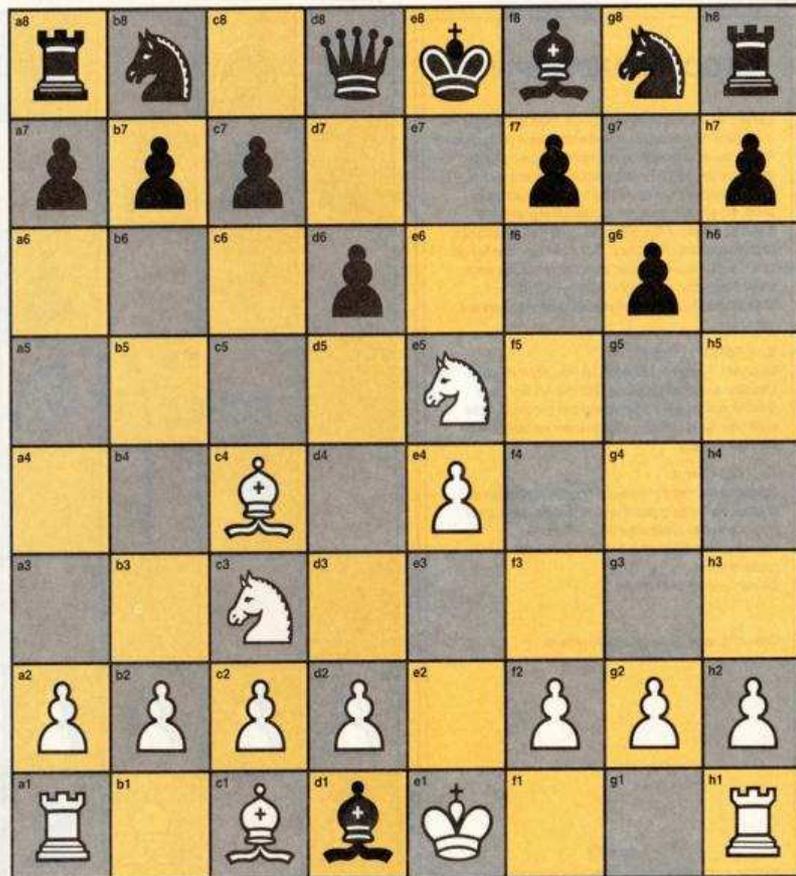
Les blancs ont encore développé une pièce, leur deuxième Cavalier. Les noirs n'ont qu'une pièce de sortie et ils jouent encore un coup de pion. Ils accusent à présent un grand retard de développement. Ils vont être immédiatement punis!

### 5. Cf3×e5!, Fg4×d1??

Que s'est-il passé. Le Cavalier "cloué" a abandonné la défense de la Dame pour prendre un simple pion et c'est un très bon coup (deux points d'exclamation)? Le Fou prend alors la Dame et c'est une grosse faute? Pourquoi? En fait, à présent les blancs jouent et font mat en deux coups. Voyez-vous comment?

Tournez la page.

page 57



## LA GOURMANDISE PUNIE

Certes, le Cavalier blanc était cloué, mais ce clouage était relatif. Et son déplacement entraînait la perte de la Dame, mais permettait en revanche une bien plus grosse prise: le Roi! En fait, les noirs auraient dû être moins gourmands et après leur mauvais quatrième coup, 4... g7-g6?, accepter la punition et prendre le Cavalier après 5. Cf3×e5!! par 5... d6×e5. Les blancs regagnaient une pièce par 6. Dd1×g4 et comme le Fou et le Cavalier ont à peu près la même valeur, les noirs n'avaient perdu qu'un pion dans l'opération. Mais, au lieu de cela, ils ont pris la Dame et se sont fait mater par:

### 6. Fc4×f7+, Re8-e7;

Le signe "+" signifie "Echec". Le Fou, défendu par le Cavalier, a encore frappé au "Talon d'Achille" de la position noire. Le Roi noir ne peut pas fuir en d7, case contrôlée par le Cavalier e5. A présent les blancs font échec et mat par:

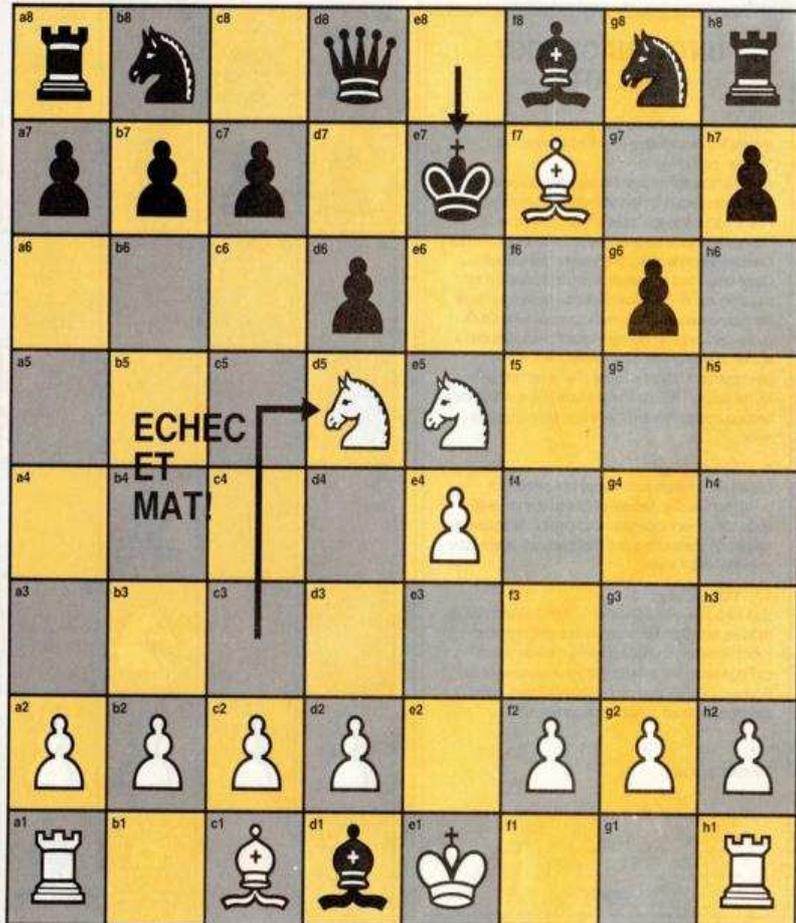
### 7. Cc3-d5 mat.

Evidemment, des parties aussi courtes impliquent de grosses fautes de la part d'un des joueurs. Mais c'est pourquoi elles sont instructives. Etudiez-les attentivement. Elles vous éviteront pareilles mésaventures.

En voici encore un exemple.

Glissez la page 59 au dessus de celle-ci.

page 58



## QUATRIÈME PARTIE

Ne vous lamentez pas sur les erreurs que vous commettez inévitablement durant vos premières parties. Mais cherchez à voir pourquoi vous les avez commises et ce que vous auriez dû jouer à la place. Et n'oubliez jamais que même les forts joueurs ne sont pas à l'abri de terribles bévues. Voici une partie disputée en 1924 au Tournoi de Paris.

### 1. d2-d4, Cg8-f6

Au premier coup, les blancs avancent cette fois le pion de la Dame. C'est également un début très classique. Les noirs, en sortant leur Cavalier, empêchent les blancs d'occuper immédiatement le centre par 2. e2-e4 puisque le Cavalier pourrait prendre le pion avancé en e4.

### 2. Cb1-d2, e7-e5

Le deuxième coup blanc a l'inconvénient de bloquer avec le Cavalier, le Fou c1 et la Dame. Les noirs jouent très énergiquement en sacrifiant temporairement un pion. C'est un "gambit".

### 3. d4×e5, Cf6-g4

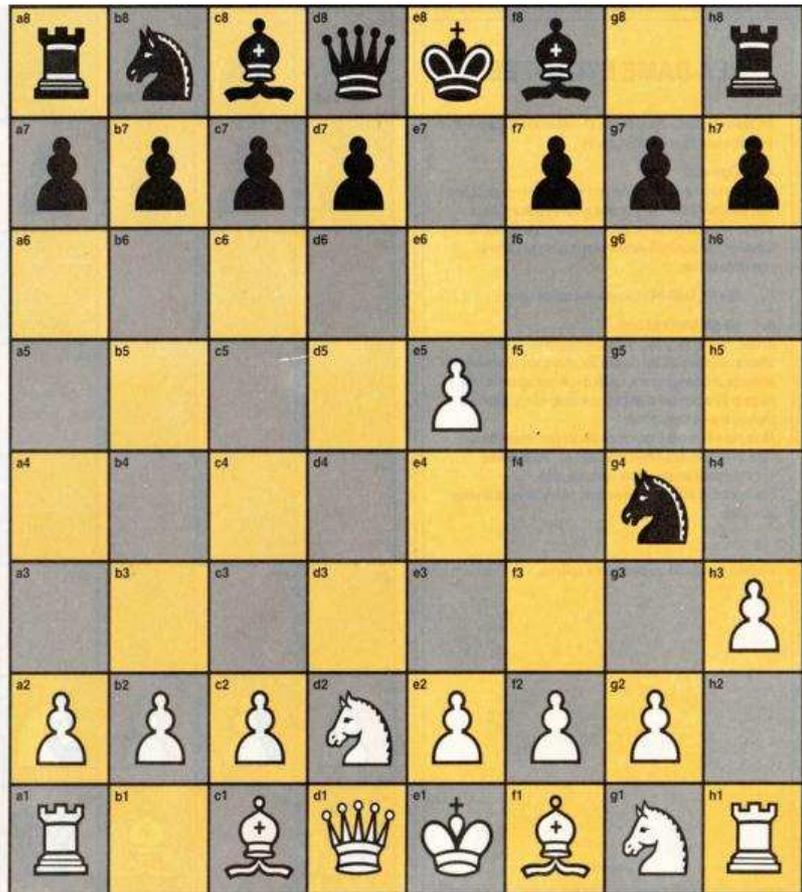
En fait, les blancs ne pourraient pas défendre longtemps leur pion e5. Mais ils devaient songer à développer leurs pièces. Au lieu de cela, ils commettent une énorme faute.

### 4. h2-h3??

Dans le but de chasser le Cavalier noir. Mais à présent, les noirs jouent et gagnent la Dame blanche au prix de leur Cavalier. Voyez-vous comment? Souvenez-vous de la première partie.

Tournez la page.

page 59



## LA DAME ÉTOUFFÉE

Ici, les noirs ne font pas échec et mat, mais ils gagnent la Dame blanche! En effet, après

### 4. Cg4-e3!!

la Dame blanche, attaquée, par le Cavalier, ne peut pas fuir. Elle est "étouffée" par ses propres pièces. Mais voyez-vous ce qui se passe si les blancs prennent le Cavalier? Ils sont mis échec et mat comme dans la première partie:

### 5. f2×e3, Dd8-h4+; il ne reste qu'un coup.

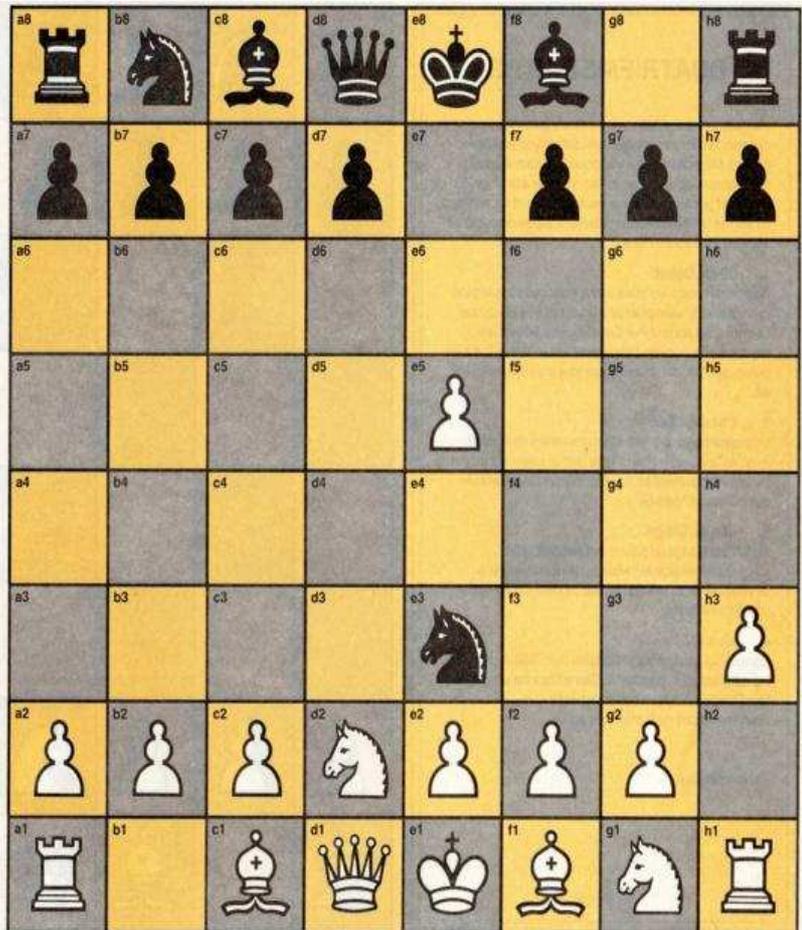
### 6. g2-g3, Dh4×g3 mat.

En fait, quand ils ont vu qu'ils perdaient leur Dame contre un Cavalier, les blancs ont abandonné. En effet, entre deux bons joueurs, un tel désavantage matériel ne peut être comblé et implique à coup sûr la défaite à plus ou moins long terme.

Mais peut-être est-il temps de parler justement de la valeur relative des différentes pièces. Vous devez commencer à en avoir une certaine idée. Essayez d'établir un classement, puis passez à la page suivante.

Glissez la page 61 au dessus de celle-ci.

page 60



## LA VALEUR DES PIÈCES

Evidemment, il n'est pas question de donner une valeur au Roi. Il n'a pas de prix puisque sa perte signifie la perte immédiate de la partie. En revanche, on peut classer, par ordre croissant, les autres pièces. Si l'on prend la plus faible d'entre elles, le pion, comme unité on obtient le classement suivant:

le pion = 1  
 le Cavalier = 3  
 Le Fou = 3 ou 3,5  
 La Tour = 5  
 la Dame = 9 ou 9,5

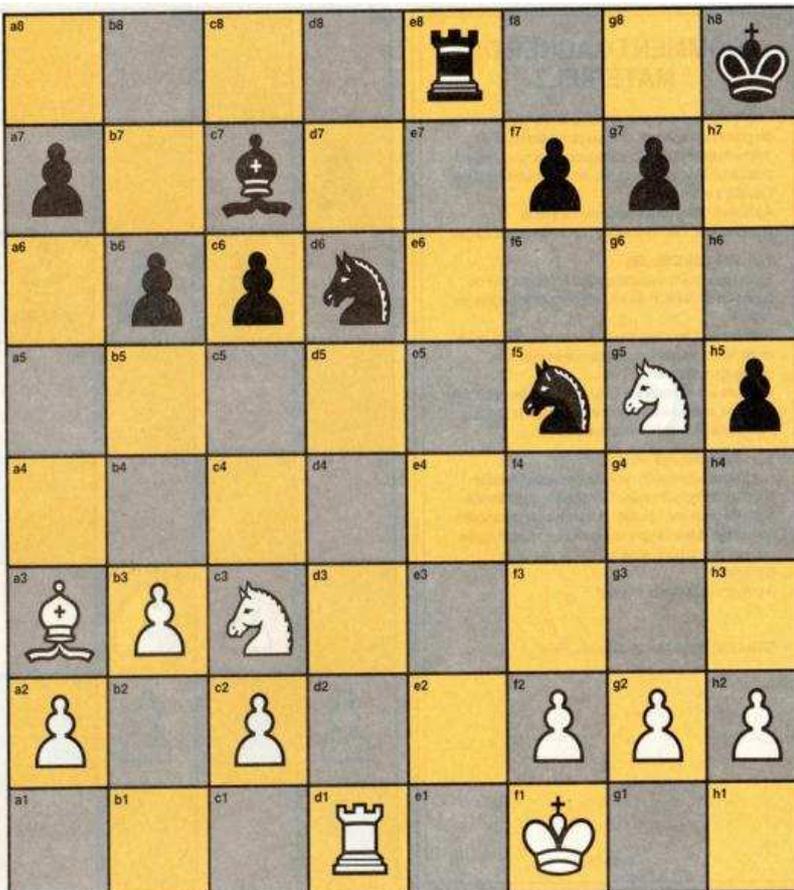
Attention, si vous devez constamment avoir cette échelle des valeurs en tête, il faut bien savoir qu'elle est toute relative. La valeur d'une pièce dépend toujours de la position. Mais vous pouvez vous souvenir des équivalences suivantes (toutes choses étant égales par ailleurs):

- 1 Fou ou 1 Cavalier = 3 pions
- En général, un fou vaut légèrement plus qu'un Cavalier
- 1 Tour = 1 Fou + 2 pions
- 1 Tour = 1 Cavalier + 2 pions
- 1 Fou + 1 Cavalier = 1 Tour + 1 ou 2 pions
- 1 Dame = 2 Cavaliers + 1 Fou
- 2 Tours valent légèrement plus qu'une Dame.

Pendant une partie, vous devez toujours rester à l'affût de combinaisons permettant de gagner du matériel. La position du diagramme ci-contre en montre un exemple. Les noirs jouent et gagnent du matériel. C'est assez difficile et vous aurez sans doute beaucoup de mal à trouver. Mais nous allons suivre ensemble le déroulement de la combinaison.

Tournez la page.

page 61



## COMMENT GAGNER DU MATÉRIEL?

Tout d'abord, avez-vous vérifié, que, dans la position du diagramme précédent, chaque camp disposait du même matériel? En fait, les blancs et les noirs avaient chacun un Roi (évidemment!), une Tour, un Fou, deux Cavaliers et six pions.

A présent, observons le déroulement de la combinaison. Elle commence par un simple échange:

1. **Fa3 × d6, Cf5 × d6;**

Il n'est pas toujours avantageux d'échanger un Fou contre un Cavalier, mais ici, cela permet de gagner du matériel.

Evidemment, les noirs sont forcés de reprendre le Fou, sinon ils resteraient avec une pièce en moins et perdraient rapidement.

Ils pouvaient reprendre le Fou blanc avec leur Fou, mais la combinaison aurait encore été plus rapide (nous le vérifierons plus tard). Voyons la suite:

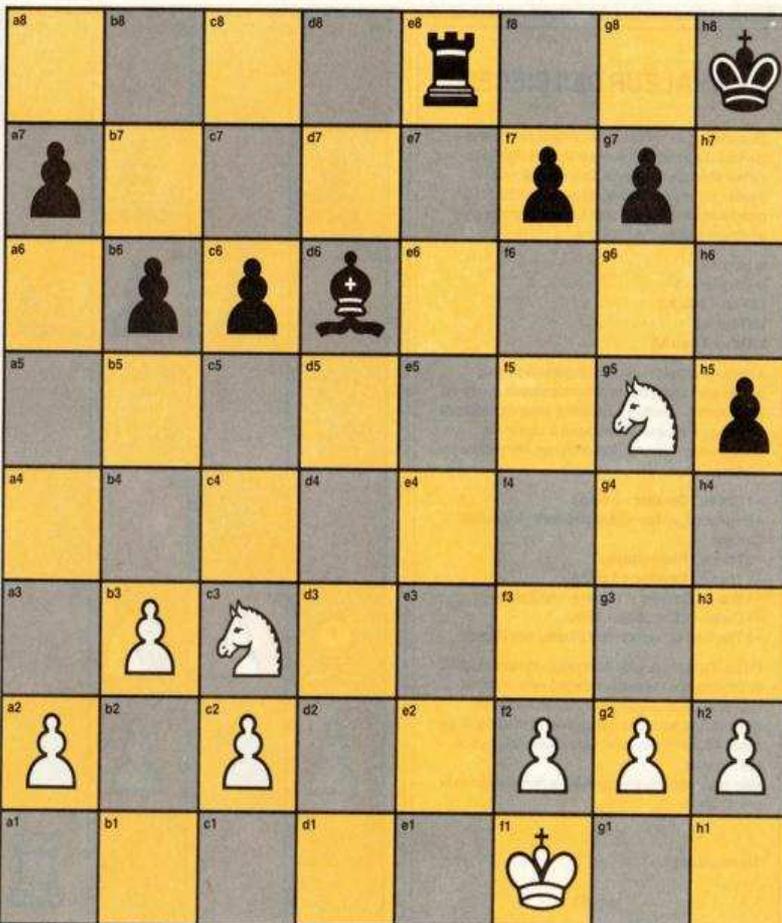
2. **Td1 × d6, Fc7 × d6;**

Les blancs échangent une Tour contre un Cavalier pourtant de moindre valeur! On appelle la différence entre les deux une "qualité". Ici, les blancs ont sacrifié une qualité. Mais ils vont regagner du matériel! Après que les noirs auront repris la Tour, voyez-vous comment?

A présent vous devez trouver!

Glissez la page 63 au dessus de celle-ci.

page 62



## LA RÉCOLTE

Vous êtes vous souvenu de la fourchette du Cavalier?

### 3. Cg5×f7+; Rh8-g8:

Le Cavalier blanc prend le pion f7 en faisant échec. Le Roi noir doit se déplacer et il ne reste plus au Cavalier qu'à prendre le Fou:

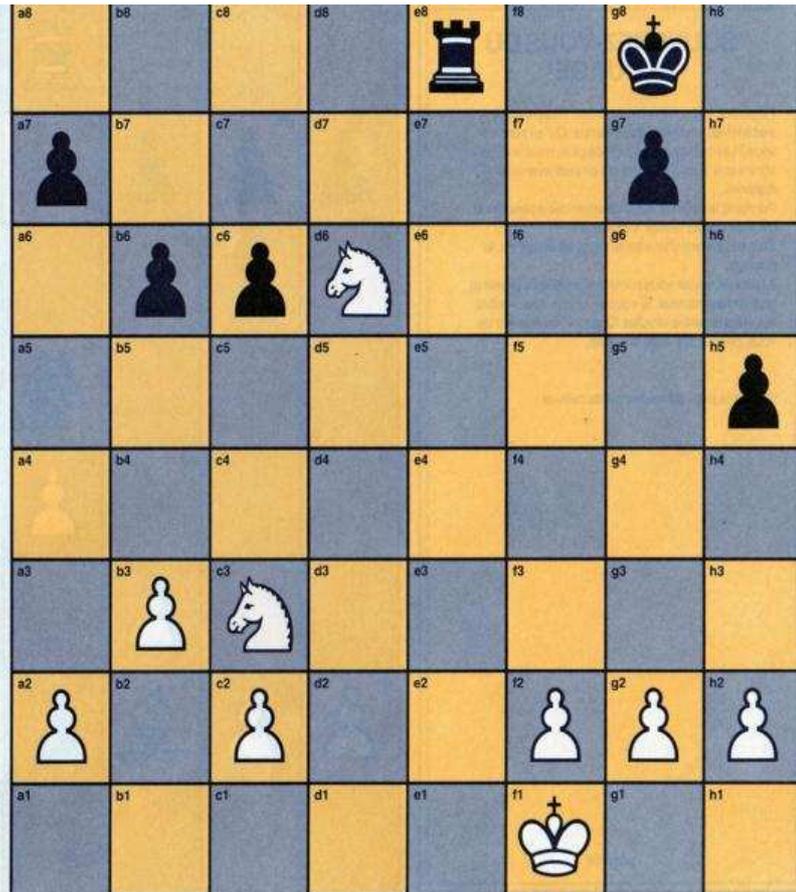
### 4. Cf7×d6

Faisons le bilan: contre une Tour, les blancs ont obtenu deux Cavaliers et un pion. Ils ont à présent un net avantage matériel.

Si les noirs avaient, au premier coup, repris le Fou blanc avec leur Fou, les blancs auraient immédiatement pu jouer 2. Cg5×f7+ gagnant le Fou au camp suivant. En reprenant du Cavalier, les noirs protégeaient le pion f7. Nous allons voir d'autres exemples de combinaisons permettant de gagner du matériel.

Tournez la page.

page 63



## SOUVENEZ-VOUS DU CLOUAGE!

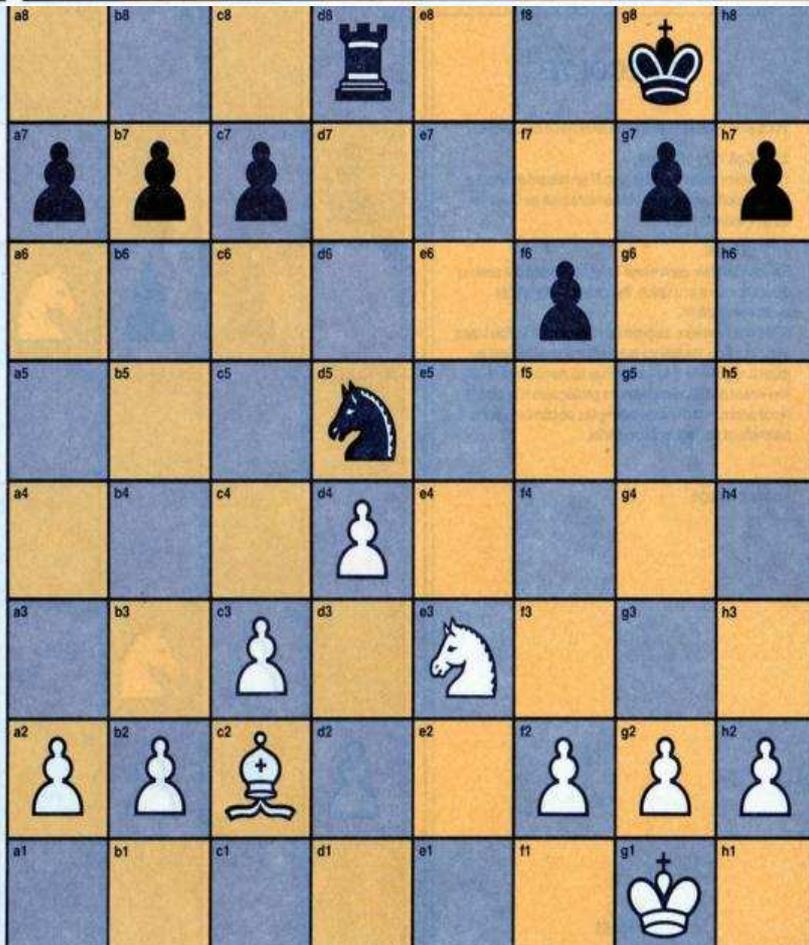
Regardez le diagramme ci-contre. Comparez le matériel respectif des deux camps. Qu'en pensez-vous? Les blancs ont un pion de plus, mais un Fou contre une Tour. Les noirs ont un petit avantage matériel.

Pourtant, les blancs vont nettement faire pencher la balance en leur faveur. Comment? Souvenez-vous d'une arme redoutable du Fou: le clouage.

À présent, voyez-vous comment les blancs jouent et gagnent du matériel. Si vous avez une idée, vérifiez soigneusement le résultat. Quand vous êtes sûr de vous, passez à la page suivante.

Glissez la page 65 au dessus de celle-ci.

page 64



## ATTENTION A L'ORDRE DES COUPS!

La présence du Calavier noir sur la même diagonale que son Roi aurait dû réveiller vos souvenirs:

1. **Ce3×d5, Td8×d5;**

Les blancs ont pris le Cavalier noir. Les noirs n'ont d'autre solution que de reprendre le Cavalier. Mais à présent:

2. **Fc2-b3 (position du diagramme) c7-c6;**

Le Fou attaque la Tour. Mais celle-ci ne peut bouger car elle est clouée! Pour ne pas perdre de pièce, les noirs ne peuvent que la défendre avec leur pion. Et:

3. **Fb3×d5+, c6×d5**

Bilan: à présent, il ne reste plus que des pions dans les deux camps. Mais les blancs en ont un de plus. Et ce petit avantage matériel doit leur suffire pour gagner!

A noter qu'un autre ordre des coups ne donnait pas le même résultat:

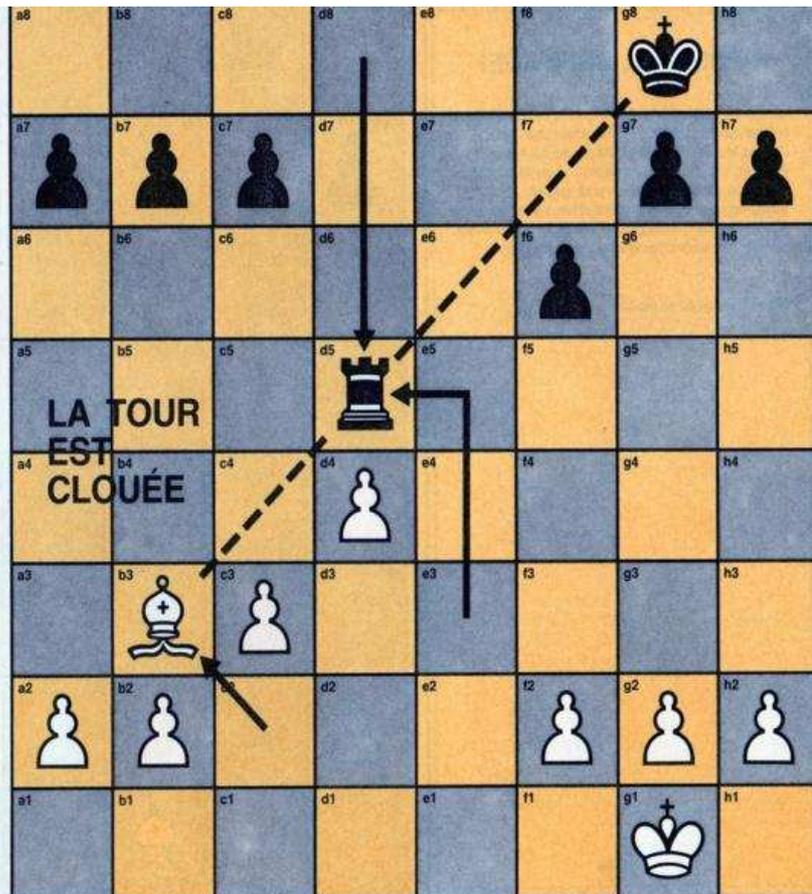
1. **Fc2-b3?, c7-c6!**  
et après

2. **Ce3×d5, c6×d5**

Les blancs n'ont rien gagné du tout.

Tournez la page.

page 65

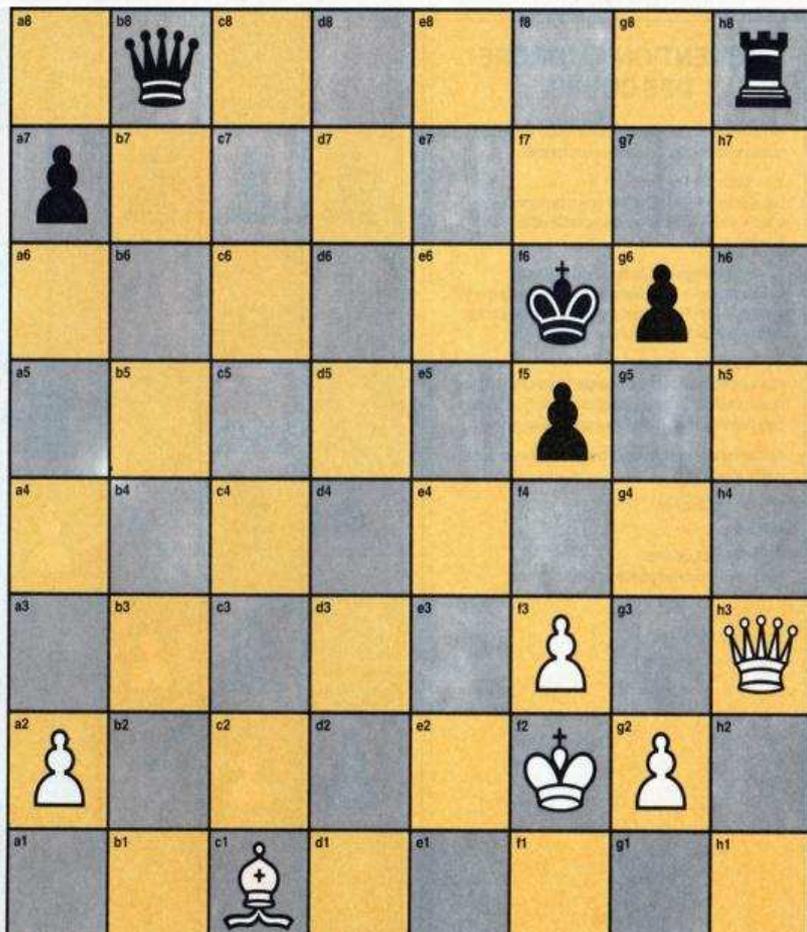


## PENSEZ À L'ENFILADE!

Ici, encore, les blancs sont en infériorité matérielle. Ils ont une qualité de moins (un Fou contre une Tour). De plus, leur Dame est attaquée par la Tour noire. Pourtant, par une jolie combinaison, ils vont s'assurer un avantage matériel suffisant pour gagner. Voyez-vous comment? Cherchez bien. La beauté de la solution vous récompensera de vos efforts. Quand vous pensez avoir trouvé, passez à la page suivante.

Glissez la page 67 au dessus de celle-ci.

page 66



## UN SACRIFICE PAYANT

Vous êtes vous souvenu de l'enfilade?

1. **Dh3 × h8!l, Db8 × h8;**  
Magnifique! La Dame blanche prend la Tour noire en faisant échec. Les noirs sont bien forcés de reprendre la Dame. Sinon, c'est la Dame blanche qui prendrait elle-même la leur! Et à présent:

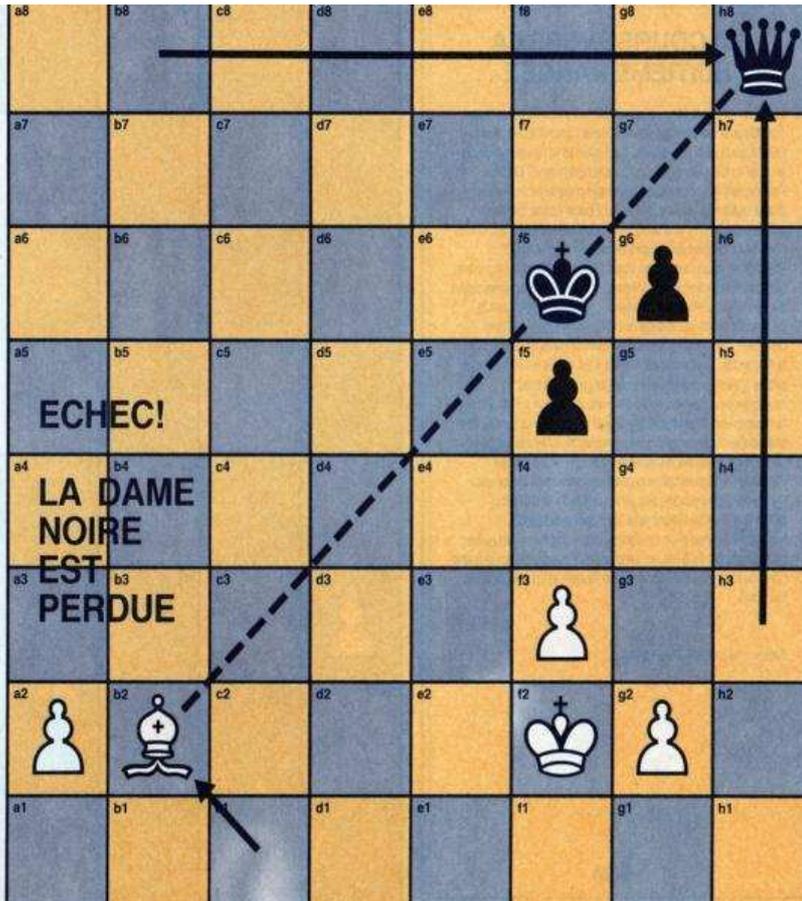
2. **Fc1-b2+ (position du diagramme), Rf6-f7;**  
Le Fou blanc met le Roi noir en échec. Celui-ci doit se déplacer, mais il ne peut même pas venir défendre la Dame qui va être prise par le Fou.

3. **Fb2 × h8**  
Faisons le bilan: maintenant, les blancs ont une pièce de plus et ils doivent gagner.  
Notons encore une fois que seul cet ordre des coups permettaient de gagner. Car évidemment, une grosse faute aurait été:

1. **Fc1-b2+ ??, Db8 × b2+ !;**  
Le Roi blanc doit bouger et la Tour noire va prendre la Dame blanche; un vrai désastre!

Tournez la page.

page 67

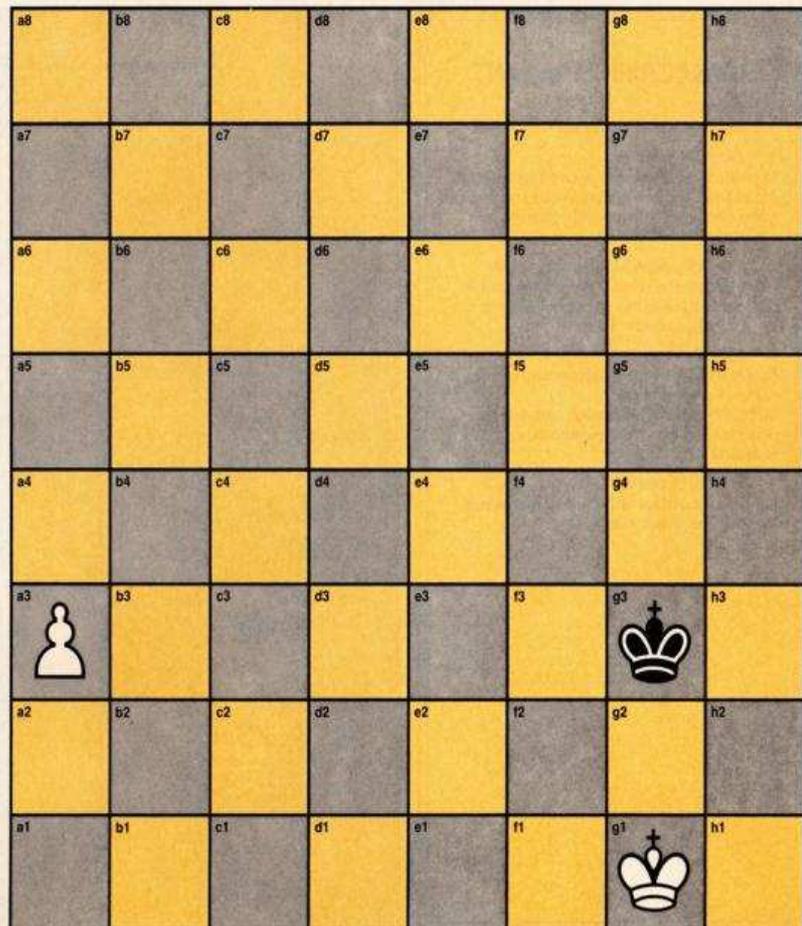


## LA COURSE VERS LA HUITIÈME RANGÉE

Vous avez peut-être été étonné des conclusions des combinaisons précédentes. Dans l'une d'elles, il ne restait plus que des pions. Les blancs en avaient un de plus et ils devaient gagner. Mais comment? Dans l'autre, les deux camps avaient le même nombre de pions mais les blancs, avec un Fou en plus, devaient encore gagner. Pourtant, vous vous souvenez qu'un Fou ne suffit pas pour faire échec et mat. Alors? Peut-être vous rappelez-vous aussi qu'un pion parvenu à la dernière rangée se transforme aussitôt en une autre pièce. Vous comprenez mieux qu'un simple pion de plus suffit souvent à gagner. De même, dans notre deuxième exemple, le Fou décida de la victoire, non en donnant lui-même échec et mat, mais en aidant ses pions à parvenir à la dernière rangée. De très nombreuses parties se terminent ainsi par une course à la promotion. Cette phase de jeu s'appelle la finale. Elle est très technique et on ne compte plus les ouvrages qui lui sont consacrés. Mais il suffit souvent de savoir calculer et de connaître quelques principes de base. Commençons par le plus simple. Dans la position ci-contre, il est évident que les blancs doivent transformer leur pion en Dame pour gagner. Les noirs parviendront-ils à les en empêcher? Essayez en faisant commencer les blancs, puis en jouant en premier avec les noirs.

Glissez la page 69 sur celle-ci.

page 68



## À UN COUP PRÈS!

Vous vous serez vite aperçu que le Roi blanc ne peut pas venir aider son pion. Celui-ci doit donc courir le plus vite possible vers la dernière rangée. Le Roi noir peut-il l'attraper. Essayons d'abord en faisant commencer les blancs. Lisez la suite des coups en déplaçant les pièces au fur et à mesure.

1. a3-a4, Rg3-f4;
2. a4-a5, Rf4-e5;
3. a5-a6, Re5-d6;
4. a6-a7, Rd6-c7;
5. a7-a8 = Dame!

Le Roi noir arrive trop tard, il ne peut approcher de la Dame. Maintenant, voyons ce qui arrive si c'est aux noirs de jouer. Enlevez la Dame blanche et remplacez un pion blanc en a3 et le Roi noir en g3. A présent, déplacez les pièces:

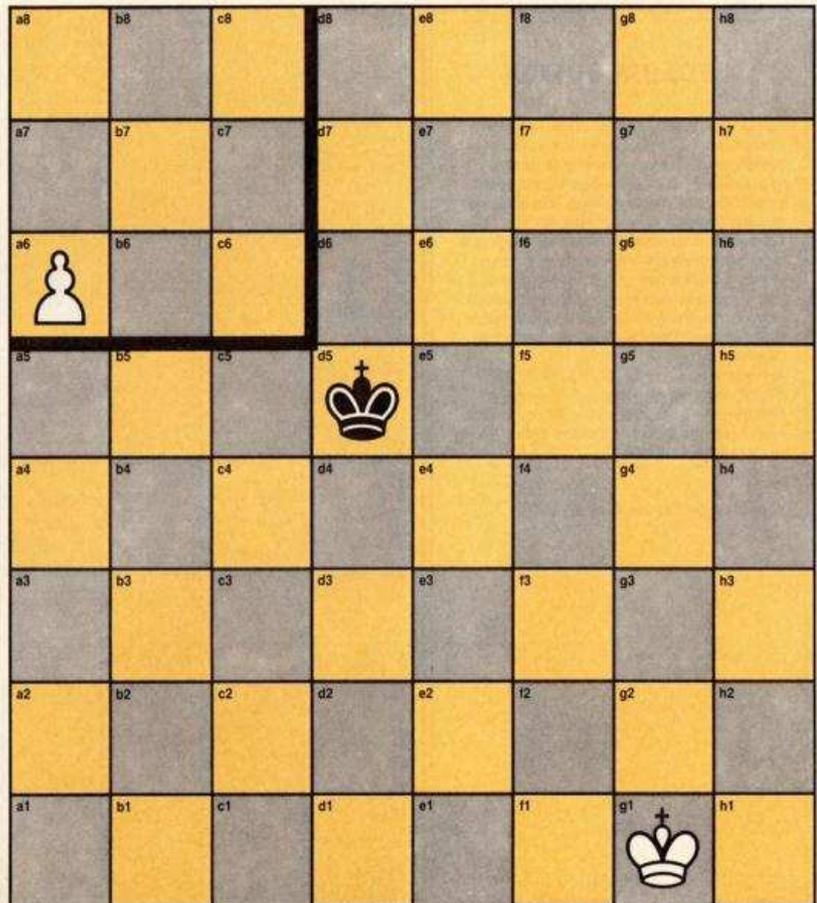
1. ...Rg3-f4;
2. a3-a4, Rf4-e5;
3. a4-a5, Re5-d6;
4. a5-a6, Rd6-c7;
5. a6-a7, Rc7-b7;
6. a7-a8 = Dame+, Rb7 x a8!

Ici, le Roi se trouvait à côté de la case de promotion du pion et il a pu prendre la Dame dès son apparition. Vous pensez donc sans doute que le résultat est bien facile à vérifier lorsque l'on peut déplacer les pièces sur l'échiquier mais que le calcul doit se révéler un vrai casse-tête au cours d'une partie!

En fait, il existe un moyen bien simple de vérifier si un Roi peut rattraper un pion.

Regardez à présent le diagramme ci-contre. Essayez de comprendre pourquoi on y a inscrit un carré. Quand vous pensez avoir trouvé, tournez la page.

page 69



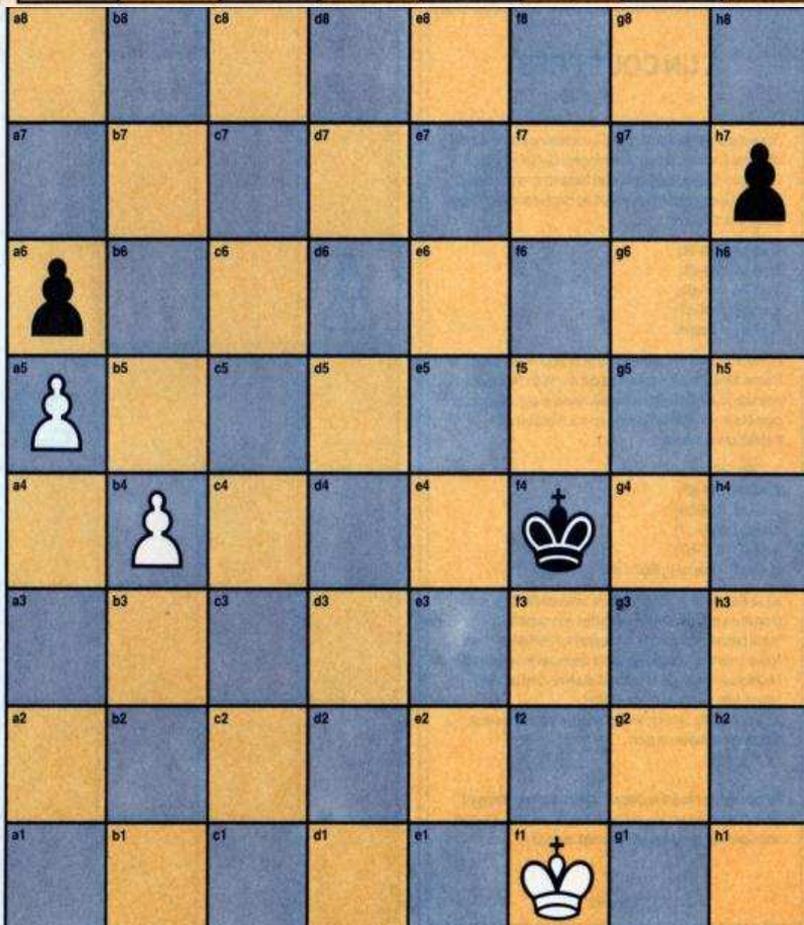
## LE CARRÉ DU PION

Sans doute avez-vous vu que si c'était aux blancs de jouer, ils amenaient tranquillement leur pion sur la dernière rangée, le transformaient en Dame et gagnaient. Et qu'en revanche, le Roi noir rattrapait le pion si c'était à lui de jouer. A présent vous devez avoir deviné l'intérêt de ce carré. Si c'est au Roi noir de jouer il peut entrer dans le carré: il pourra rattraper le pion. Si le pion blanc se déplace en premier le Roi noir ne la rattrapera pas car il ne pourra entrer dans le carré du pion. Car, vous l'avez compris, ce carré a pour côté la distance entre le pion et la dernière rangée. A chaque fois qu'il avance d'une case, le pion réduit le côté de "son" carré d'une case.

A présent, essayez de résoudre "l'étude" du diagramme ci-contre, les blancs jouent et gagnent! Réfléchissez bien. Si vous ne voyez pas, essayez en déplaçant les pièces. Quand vous pensez avoir trouvé, passez à la page suivante.

Glissez la page 71 au dessus de celle-ci.

page 70



## COMMENT PASSER?

Avez-vous trouvé le premier coup?

### 1. b4-b5!!

A présent, que peuvent faire les noirs? Prendre le pion? Ca ne va pas, parce que le Roi noir n'est pas dans le carré du pion a5! Si le Roi tente de l'attraper, le pion sera trois coups plus tard en a8 où il se transformera en Dame alors que le Roi noir ne sera arrivé qu'en c7. Vérifiez-le. Mais peut-être qu'après 1. ... a6 x b5 le pion noir peut lui-même aller faire Dame. Voyons le résultat de la course:

### 2. a5-a6, b5-b4

### 3. a6-a7, b4-b3

### 4. a7-a8 = Dame, b3-b2

le pion noir n'est plus qu'à une case du but, mais tous les espoirs s'évanouissent:

### 5. Da8-b8+, Rf4-e3

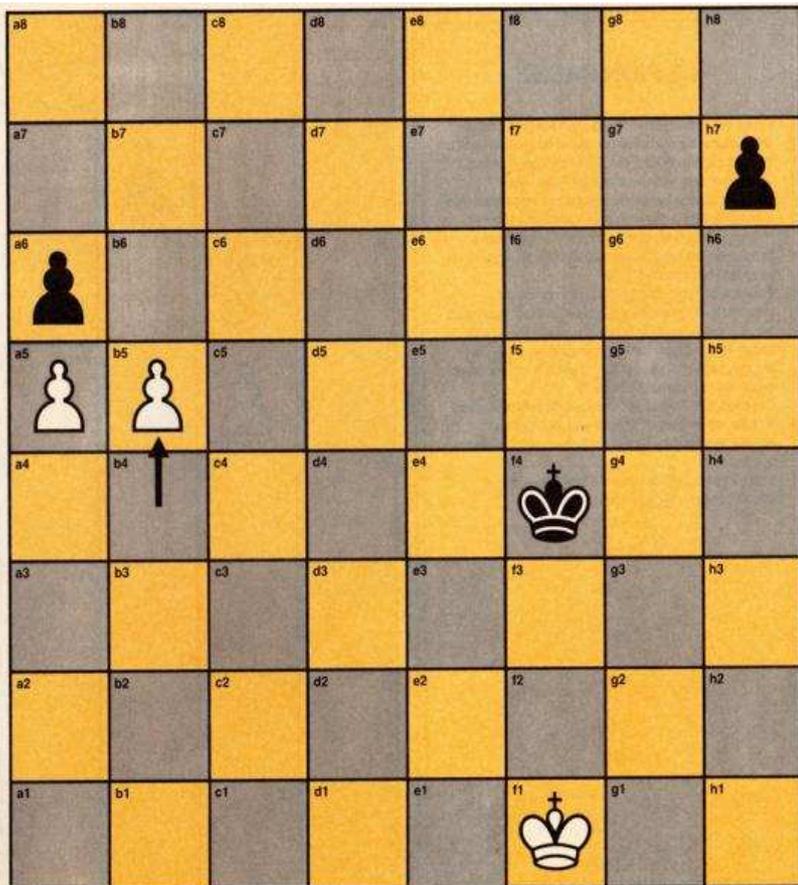
### 6. Db8xb2!

Mais si, au lieu de prendre le pion b5, les noirs amenaient leur Roi?

Après 1. ... Rf4-e5 les blancs ne doivent pas jouer 2. b5-b6? car le Roi noir est dans le carré du pion.

Vérifiez-le. Mais après 2. b5xa6!, le Roi ne peut rattraper le pion. Encore, une fois, essayez avec les pièces. Quand vous serez convaincu que toutes les tentatives des noirs sont vaines, tournez la page.

page 71



## LE PION PASSÉ

Que s'est-il passé dans l'exemple précédent. Les deux pions blancs semblaient bloqués par un seul pion noir. Mais en sacrifiant l'un d'eux, les blancs ont ouvert la voie au second: ils se sont créé un "pion passé".

Un pion passé est un pion devant lequel ne se trouve de pion adverse ni sur sa colonne (il bloquerait son avance), ni sur une colonne voisine (il le prendrait si l'imprudent s'avançait). L'obtention d'un pion passé un atout souvent décisif en finale.

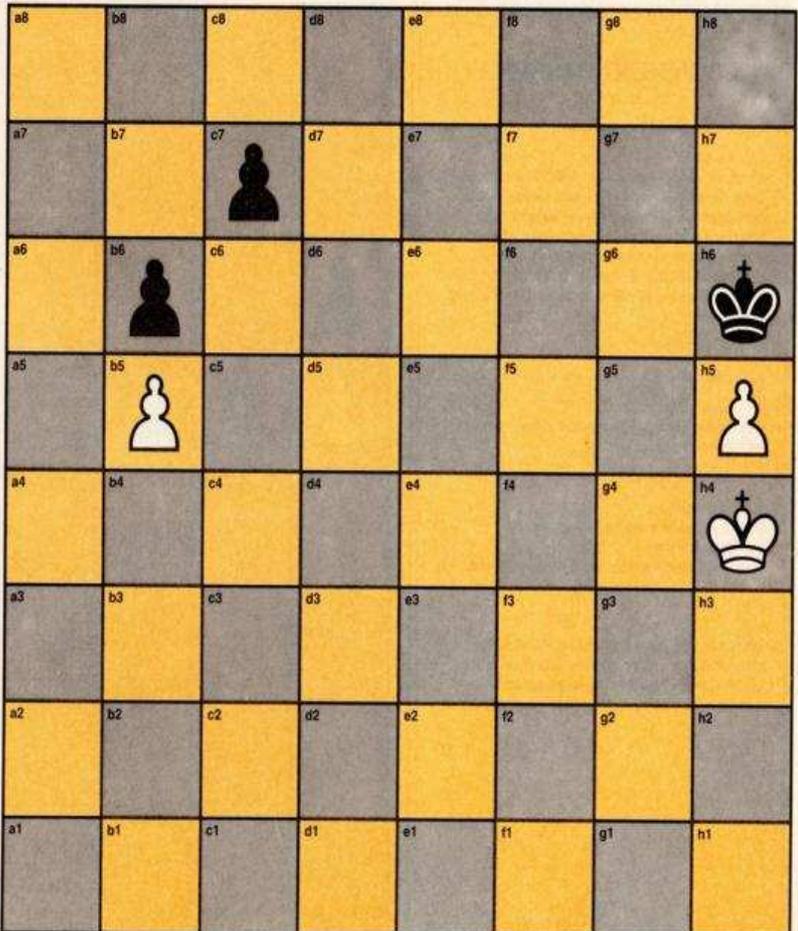
Pour vous en convaincre, étudiez la position du diagramme ci-contre. Les deux camps ont chacun deux pions. Mais aucun des deux pions noirs n'est un pion passé: le pion b6 est sur la même colonne que le pion blanc, le pion c7 sur une colonne voisine. En revanche, le pion blanc h5 est un pion passé.

Cependant, le Roi noir semble parfaitement placé pour stopper le pion blanc h5. Quant au pion b5, il est absolument immobilisé. Et pourtant, ce sont les blancs qui gagnent.

Essayez de trouver comment. Quand vous aurez trouvé, passez à la page suivante.

Glissez la page 73 au dessus de celle-ci.

page 72



## LA COURSE DES ROIS

Le Roi devra perdre du temps pour éliminer le pion h5. Pendant que le Roi blanc ira tout tranquillement cueillir les deux pions noirs et emmener son dernier pion faire Dame. Regardez le cheminement instructif des deux Rois. Par exemple:

1. **Rh4-g4, Rh6-g7;**
2. **Rg4-f5, Rg7-h6;**
3. **Rf5-e6, Rh6×h5;**

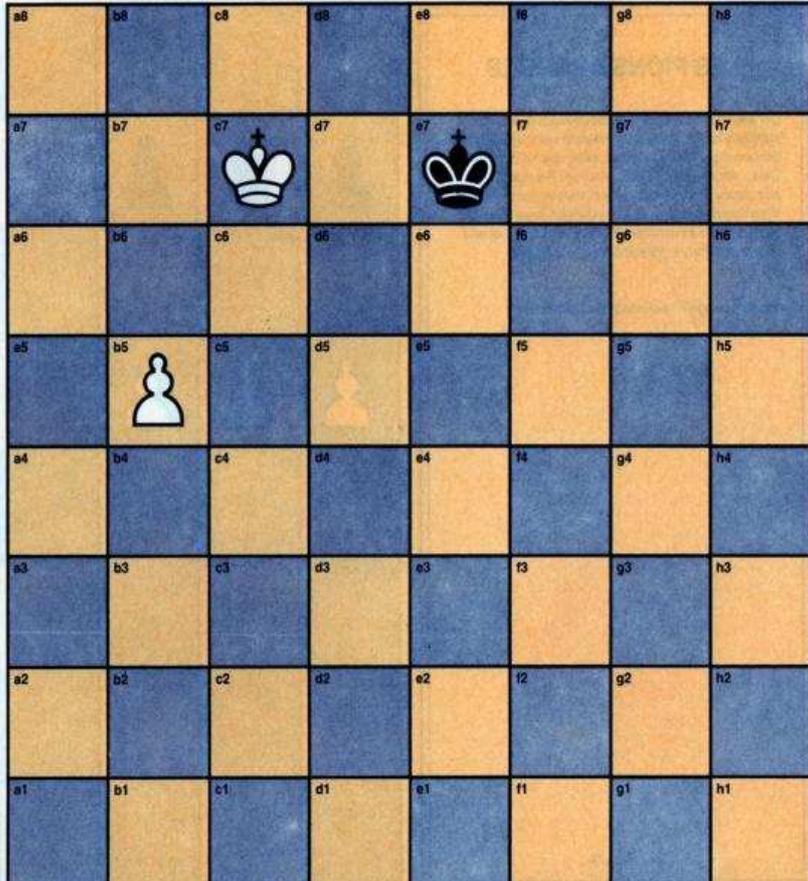
Les noirs ont un pion de plus, mais il est trop tard.

4. **Re6-d7, Rh5-g6;**
5. **Rd7×c7, Rg6-f7;**
6. **Rc7×b6, Rf7-e8;**

7. **Rb6-c7, Re8-e7** (position du digramme) et le pion blanc, en trois coups, devient Dame! Etes-vous convaincu de l'intérêt du pion passé? Vous allez en avoir une dernière preuve avec une position bien connue.

Tournez la page.

page 73

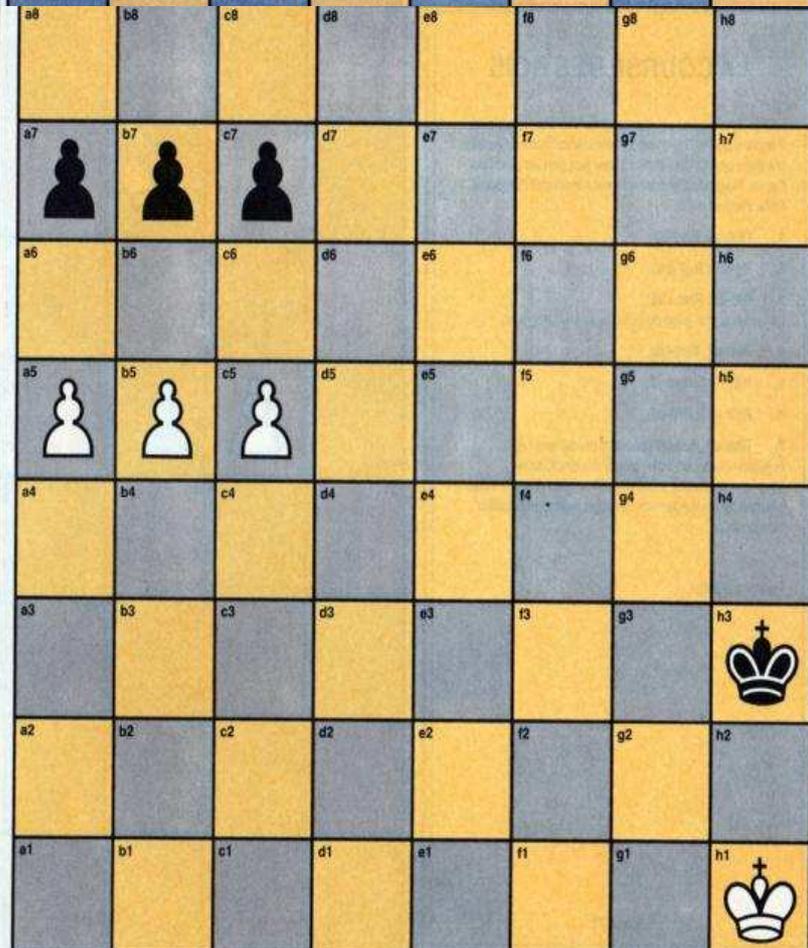


## LES PIONS AVANCÉS

Dans la position ci-contre, le matériel est absolument identique et bien symétrique. Mais les pions blancs sont beaucoup plus près de la promotion que les pions noirs. Cela, combiné avec l'éloignement du Roi noir, permet aux blancs de réaliser une spectaculaire combinaison. Vous l'aurez compris, il s'agit pour eux de se créer un pion passé. Mais comment? Cherchez bien et, quand vous aurez trouvé, passez à la page suivante.

Glissez la page 75 au dessus de celle-ci.

page 74



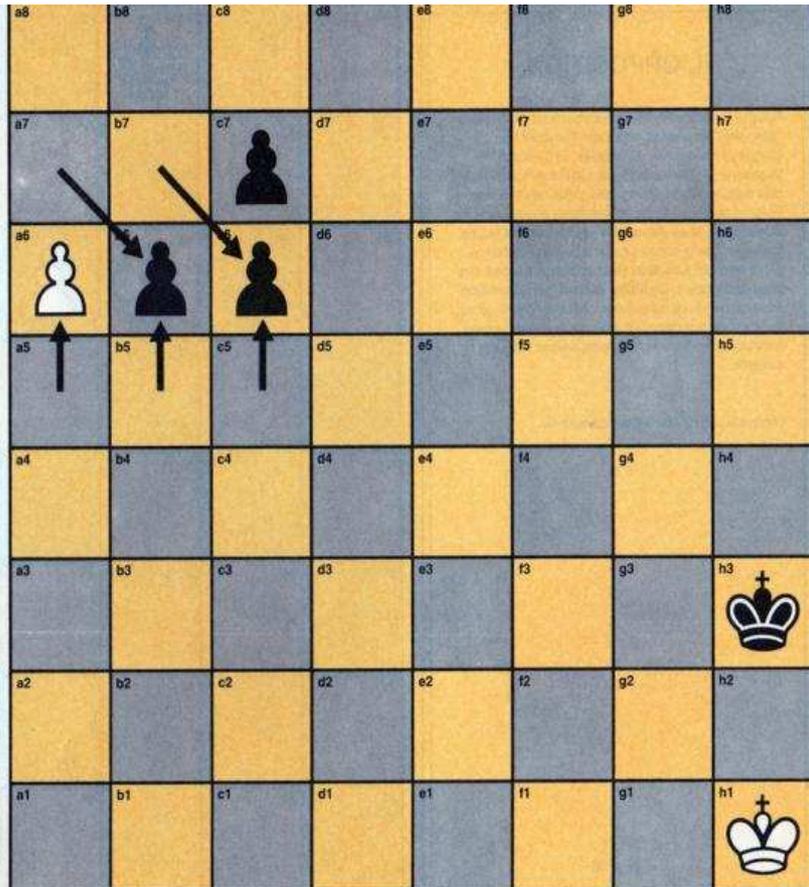
## PASSAGE EN FORCE!

Cette combinaison est autant instructive que spectaculaire. Gardez-la en mémoire. Les blancs gagnent ainsi:

1. **b5-b6!**, a7 × b6;  
Les noirs sont bien forcés de prendre le pion, sinon les blancs font Dame en deux coups par 2. b6 × a7 et 3. a7-a8 = Dame. Evidemment, sur 1. ... c7 × b6, la suite serait symétrique à celle-ci.
2. **c5-c6!**, b7 × c6;  
Ici encore, les noirs sont forcés de prendre le pion, sinon les blancs font Dame en deux coups par 2. c6 × b7 et 3. b7-b8 = Dame. A présent, les noirs ont trois pions, et les blancs un seul! Mais il devient un pion passé et en trois coups, il fait Dame!
3. **a5-a6**, (position du diagramme) ...
4. **a6-a7**, ...
5. **a7-a8** = Dame!

Tournez la page.

page 75

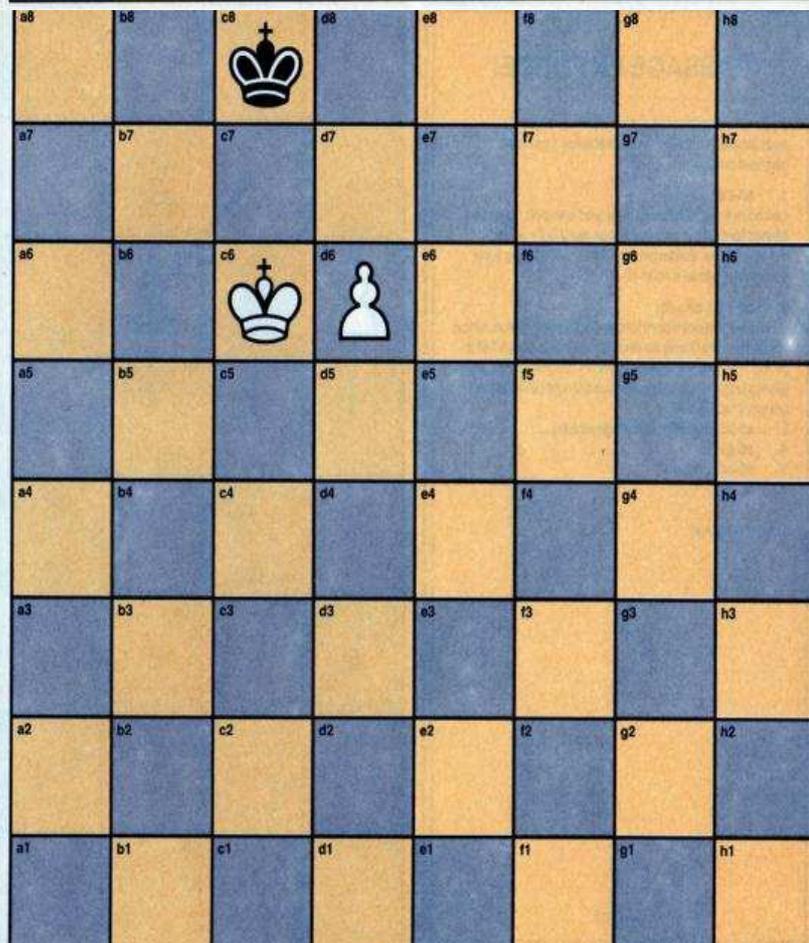


## L'OPPOSITION

Nous venons de voir différentes situations où les pions "passaient" tous seuls, le Roi adverse étant trop éloigné pour intervenir. Mais hélas, ce n'est pas toujours le cas dans la pratique. Quand le Roi adverse sera dans le carré du pion passé, l'aide de votre propre Roi sera nécessaire pour amener sans encombre votre pion à Dame. Mais elle ne sera pas toujours suffisante. Le diagramme ci-contre montre la position-cléf de ce genre de finale. **Les deux Rois sont face à face à une case de distance. On dit qu'ils sont "en opposition"**. Essayez de voir ce qui arrive si c'est aux noirs de jouer. Puis, si c'est aux blancs de jouer. Quand vous pensez avoir trouvé les bonnes réponses, passez à la page suivante.

Glissez la page 77 au dessus de celle-ci.

page 76



## PASSERA, PASSERA PAS?

Lorsque les deux Rois sont en opposition, le camp qui doit jouer est défavorisé!

Regardons ce qui se passe si c'est aux noirs de jouer.

### 1. ... Rc8-d8

Evidemment, sinon les blancs avancent tout simplement leur pion et les noirs ne peuvent l'empêcher d'aller à Dame.

### 2. d6-d7, Rd8-e7

La réponse du Roi noir est forcée. Et maintenant...

### 3. Rc6-c7

Et quelle que soit la réponse des noirs, les blancs poussent leur pion à Dame au coup suivant. Les blancs ont gagné parce que c'était aux noirs de jouer! En revanche, regardez sur le diagramme ci-contre ce qui se passe si c'est aux blancs de jouer.

### 1. d6-d7 +, Rc8-d8!

Les blancs n'avaient rien de mieux à faire. S'ils reculaient par exemple leur Roi en d5, le Roi noir avançait en d7 et les blancs ne pouvaient plus progresser.

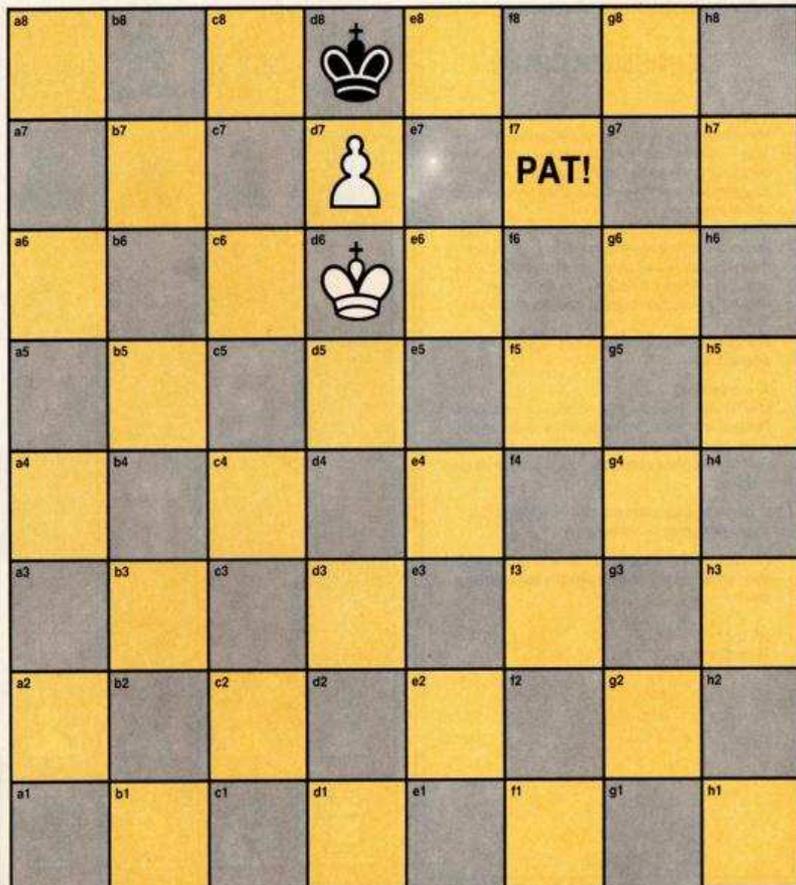
A présent, les blancs doivent abandonner leur pion ou jouer:

### 2. Rc6-d6 (position du diagramme)

Et regardez bien. C'est aux noirs et de jouer mais le Roi noir ne peut se déplacer sans se mettre en échec. Il est pat! Et la partie est nulle.

Glissez la page 78 au dessus de celle-ci.

page 77



## LE PREMIER COUP!

Voilà. Vous devez à présent être prêt pour disputer votre première partie d'échecs contre un adversaire. Mais vous vous posez sans doute encore une dernière question: "comment faut-il commencer une partie?" Peut-être même pensez-vous qu'il faut "apprendre les débuts par cœur".

Certainement pas! Ou du moins pas avant que vous ne vous prépariez à la haute compétition. En attendant, quelques principes simples suffiront largement à vous sortir de l'embarras. Nous allons les découvrir en étudiant les premiers coups de quelques débuts très connus.

Placez les pièces sur leurs cases initiales et jouez le premier coup:

### 1. e2-e4

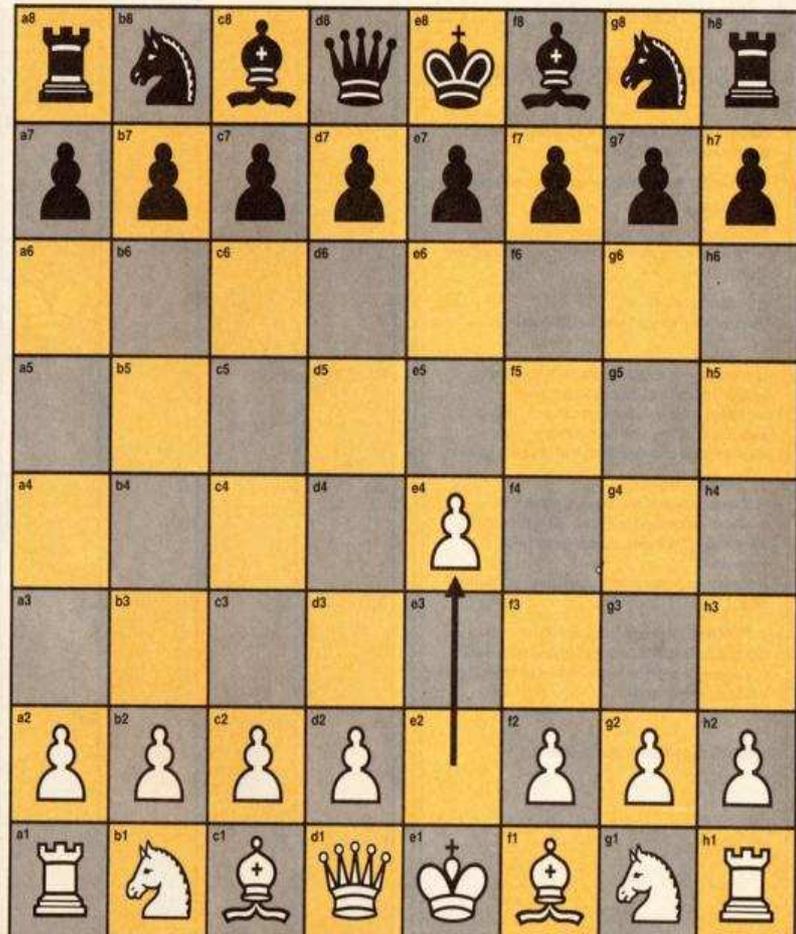
C'est le coup le plus simple et nous vous conseillons de l'adopter lors de vos premières parties. Mais bien sûr, il existe d'autres coups aussi bons. Vous les découvrirez au fil de vos parties. L'avantage de ce premier coup est double.

1. Il ouvre les diagonales du Fou et de la Dame. Ces pièces sont à présent prêtes à sortir.

2. Il place un pion au centre. Le contrôle du centre doit être l'un de vos principaux objectifs du début de partie.

glissez la page 78

page 78



## LA PARTIE ESPAGNOLE

Les noirs peuvent répondre correctement de plusieurs manières. Mais la plus simple est évidemment de jouer le coup symétrique de celui des blancs. Il aura les mêmes avantages!

1. ... e7-e5.

A présent, il s'agit de développer vos pièces. Il est préférable de commencer par le Cavalier g1.

Vous préparez ainsi le petit roque. Ne le sortez surtout pas en h3. **Souvenez-vous qu'un Cavalier est beaucoup plus actif vers le centre.** De plus, en f3, il attaque le pion noir e5. Donc:

2. Cg1-f3

A présent, le meilleur moyen pour les noirs de défendre leur pion est de sortir leur Cavalier en c6. Ce coup de défense est en même temps un coup de développement.

2. ... Cb8-c6

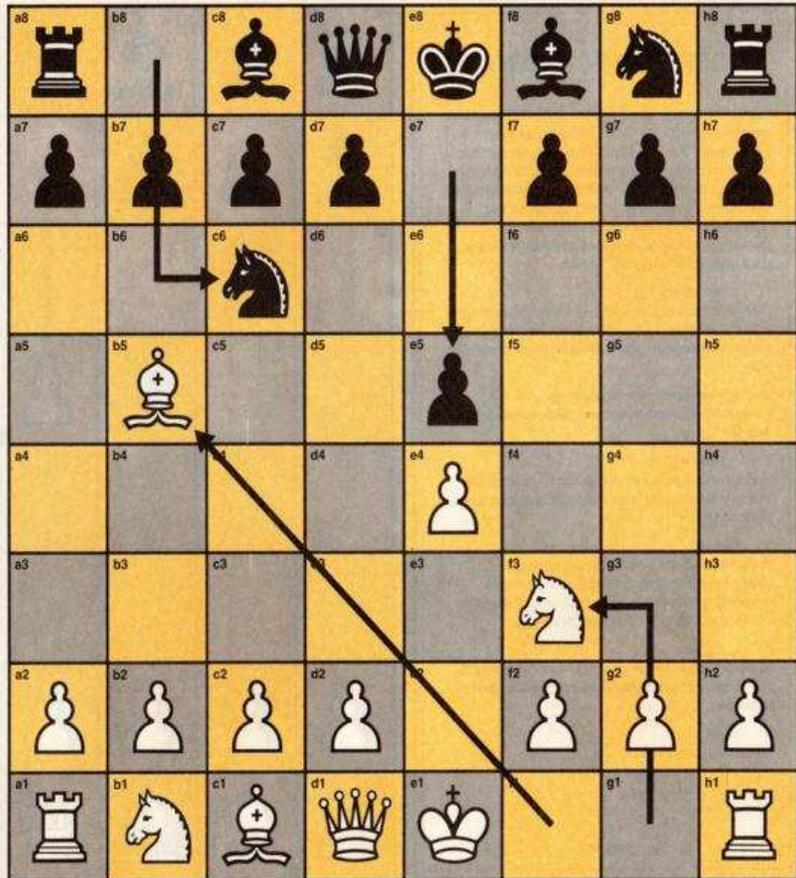
Les blancs vont à présent sortir leur Fou f1. Ils peuvent le placer activement en c4. Il vise déjà, souvenez-vous, le Talon d'Achille f7. Ce début s'appelle la partie italienne. Mais de nos jours, on préfère souvent placer le Fou en b5. C'est la partie espagnole.

3. Ff1-b5

Les blancs ont bien commencé leur développement. Ils sont prêts à effectuer le petit roque qui mettra leur Roi à l'abri et activera la Tour h1. Notez que le Fou b5 menace le Cavalier c6 qui défend le pion e5. Les noirs doivent être vigilants.

Glissez la page 80 au dessus de celle-ci.

page 79



## LA DÉFENSE SCANDINAVE

Evidemment, les noirs ne répondront pas toujours de la même manière à votre début. Sachez vous adapter à leur réponse. Voici par exemple une défense que nous ne vous conseillons pas d'employer pour l'instant avec les noirs. Elle n'est pas particulièrement mauvaise mais elle risque de vous entraîner dans des coups peu naturels qui exigent une certaine expérience. Cependant, elle ne doit pas vous désorienter si c'est votre adversaire qui la joue. Voyons.

1. e2-e4, d7-d5

C'est la défense scandinave. Les noirs ne bloquent pas le pion blanc mais l'attaquent aussitôt. A présent, le plus simple, et le meilleur comme souvent, est de prendre le pion:

2. e4 x d5 (position du diagramme)

Ici, les noirs peuvent reprendre immédiatement le pion avec leur Dame:

2. ... Dd8 x d5.

Mais alors vous sortez votre Cavalier b1 avec gain de temps. Vous attaquez la Dame qui doit se déplacer une seconde fois:

3. Cb1-c3!

Vous avez déjà une avance de développement. C'est pourquoi les noirs préfèrent souvent ne pas reprendre le pion avec la Dame mais plutôt l'attaquer une seconde fois en sortant leur Cavalier g8.

2. ... Cg8-f6

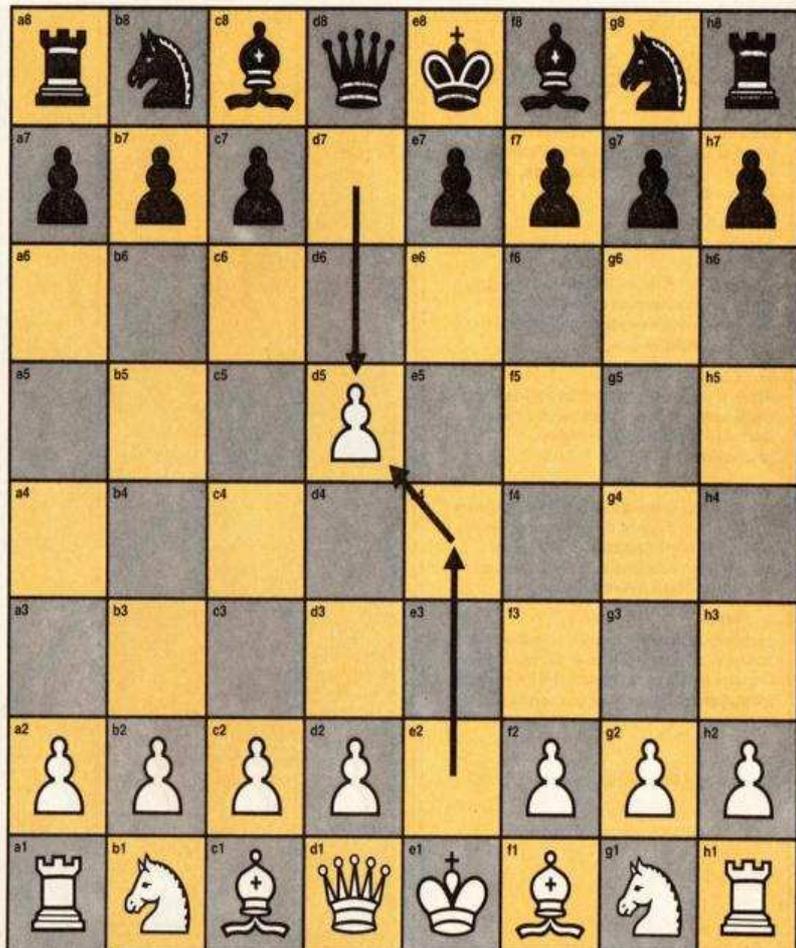
Ne perdez pas de temps alors à défendre votre pion de plus. Profitez en plutôt pour installer un second pion au centre par:

3. d2-d4

Tout va bien pour l'instant.

Tournez la page.

page 80



## LES DÉFENSES FRANÇAISE ET CARO-KANN

Encore une fois, évitez ces défenses qui demandent une certaine habitude. Si avec les blancs, votre adversaire joue 1. e2-e4, préférez leur pour l'instant la réponse simple 1... e7-e5. Mais sachez y répondre si votre adversaire les adopte avec les noirs. Quelle est son idée? Au lieu de vous empêcher d'installer vos deux pions au centre en e4 et d4, il vous laisse le faire en préparant la contre-attaque.

Regardons:

### 1. e2-e4, e7-e6

C'est la défense française. Vous pouvez toujours y répondre en sortant simplement votre Cavalier g1 en f3 mais puisque votre adversaire vous laisse vous installer au centre, pourquoi ne pas en profiter?

### 2. d2-d4, d7-d5

C'était l'idée des noirs. Ils contre-attaquent au centre, maintenant si vous prenez le pion, il le reprendra avec le pion e6 et la situation sera équilibrée au centre. Préférez défendre votre pion en développant une pièce:

### 3. Cb1-c3 (position du diagramme)

Si à présent les noirs échangent eux-même les pions, vous reprenez du Cavalier avec une bonne position: la défense Caro-Kann suit la même idée.

### 1. e2-e4, c7-c6;

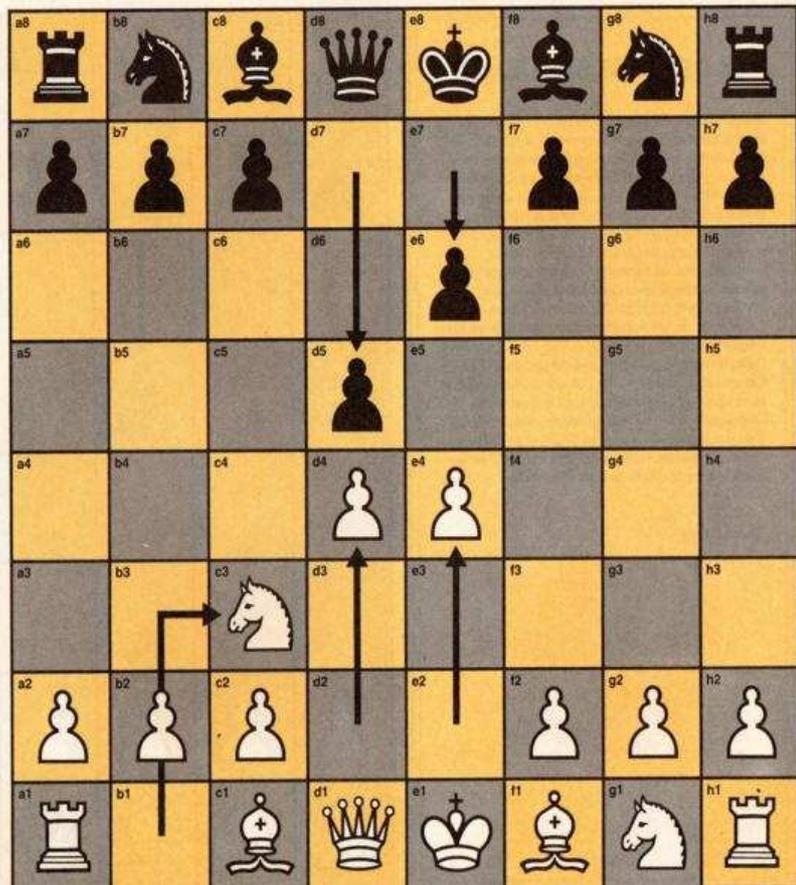
### 2. d2-d4, d7-d5;

### 3. Cb1-c3

En règle générale: si votre adversaire ne vous empêche pas de le faire, occupez le centre avec deux pions en e4 et d4.

Glissez la page 82 au dessus de celle-ci.

page 81



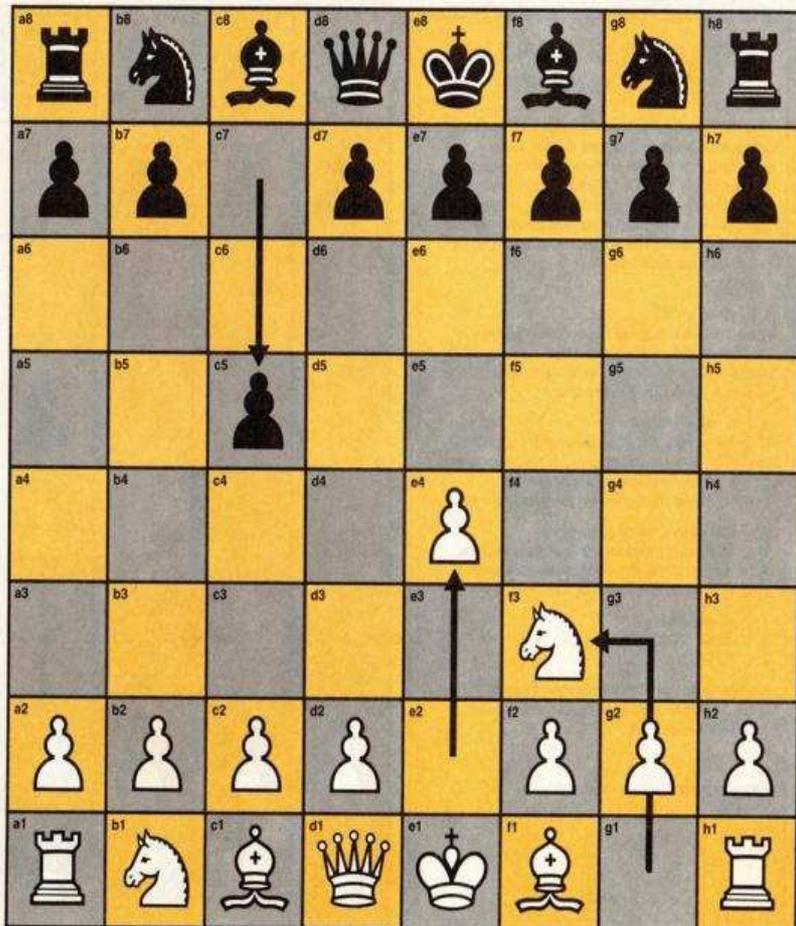
## LA DÉFENSE SICILIENNE

Après 1. e2-e4, votre adversaire a un moyen efficace de vous empêcher d'occuper le centre par 2. d2-d4. Il joue lui-même 1... c7-c5. C'est la défense sicilienne. Le coup des noirs n'est pas un coup de développement mais il vise à entraver le vôtre. A présent si vous jouez tout de suite 2. d2-d4, il prendra votre pion par 2... c5x d4. Si vous le reprenez avec la Dame, il gagnera un temps en l'attaquant par 3... Cb8-c6. De toute manière, il aura échangé un pion de l'aile contre un pion du centre ce qui est toujours avantageux.

Préférez le simple 2. Cg1-f3 (position du diagramme). Les noirs disposent de nombreuses suites dont les plus fréquentes sont 2... d7-d6, 2... Cb8-c6 et 2... e7-e6. De toute manière, vous pouvez à présent jouer 3. d2-d4. Car après 3... c5x d4; 4. Cf3x d4, votre adversaire aura certes échangé les pions mais vous disposerez en contre-partie d'une avance de développement. Vous avez un magnifique Cavalier au centre et surtout, toutes vos pièces sauf les Tours sont prêtes à sortir! C'est loin d'être le cas pour celles de votre adversaire!

Tournez la page.

page 82



## LE GAMBIT DAME

Mais, demanderez-vous: et si j'ai les noirs et que mon adversaire ne joue pas 1. e2-e4? **Restez simples et préoccupez vous toujours du contrôle de centre et du développement de vos pièces.** Regardons tout de même l'un des débuts les plus fréquents:

1 d2-d4, d7-d5

Evidemment la réponse la plus simple.

2 c2-c4.

Qu'est ce que c'est? "Mon adversaire me donne un pion dès le deuxième coup?" Non, pas vraiment. Car si vous prenez son pion, vous ne pourrez pas défendre le vôtre très longtemps. Notez d'ailleurs qu'il pourrait immédiatement le regagner après 2... d5xc4 par 3. Dd1-a4 + suivi de 4. Da4xc4. Mais il préférera certainement se préoccuper d'abord de son développement en sortant une pièce. Ce sacrifice temporaire dans le but d'activer le développement s'appelle un "gambit". Ici, il s'agit du Gambit Dame. Ne prenez pas le pion! Défendez sagement le vôtre par

2... e7-e6.

Tournez la page.

page 83

## DERNIERS CONSEILS

Le combat va s'engager! Il est capital de maintenir l'équilibre des forces au centre du champ de bataille. Quand votre adversaire sort une pièce, développez l'une des vôtres.

Reprenons la position du diagramme 83. Les blancs vont le plus souvent sortir leur Cavalier b1 pour renforcer la pression sur le pion d5 tout en contrôlant la case e4. Faites de même et sur 3... Cb1-c3 développez vous par 3... Cg8-f6 (position du diagramme).

En résumé:

- Dans le début, tentez d'occuper ou de contrôler le centre.
- Sortez vos pièces
- Ne jouez pas de coups de pions inutiles.
- Ne jouez pas, sauf nécessité, plusieurs fois la même pièce.

Nous arrêtons là, car cette fois, vous en savez déjà beaucoup. Il est temps de passer à la pratique.

A vous de jouer!

page 84

