

OFFRE SPECIALE LICENCIES FFE

Pour tout abonnement à la revue EUROPE Echecs pour 1 an à 49,95 €

jusqu'à

1 AN DE JEU EN LIGNE OFFERT

né(e)s avant le 01/01/1985 - offre de 6 mois pour les plus de 20 ans



<http://jeu.echecs.com>
le plus grand site de jeu en ligne

Le nom figurant sur votre licence
sera votre nom d'utilisateur
sur la zone de jeu

paiement sécurisé par Internet sur :

www.europe-echecs.com

ou par téléphone :

03 81 51 01 26

ou par Fax :

03 81 51 71 64



NOM : PRENOM :
 ADRESSE :
 CODE POSTAL : VILLE :
 ADRESSE MAIL :
 DATE DE NAISSANCE : /.... /.....
 NUMERO DE LICENCE :

Par chèque
coupon à renvoyer à :
Europe-Echecs
4B2, rue Roussillon
25000 BESANCON

Akkhavan Vilaisarn

Exercices

pour
débutants

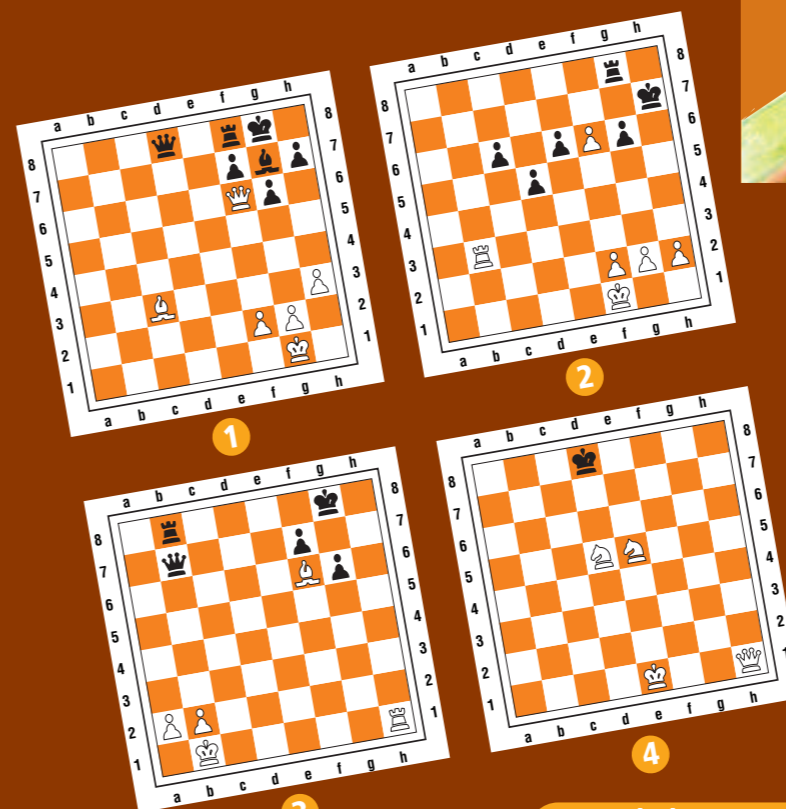
Echec et mat en un !

Dans les positions suivantes, tu as les
blancs. C'est à toi de jouer. Et, petit
veinard, tu as Echec et mat en un !
Alors, comment t'y prends-tu ?

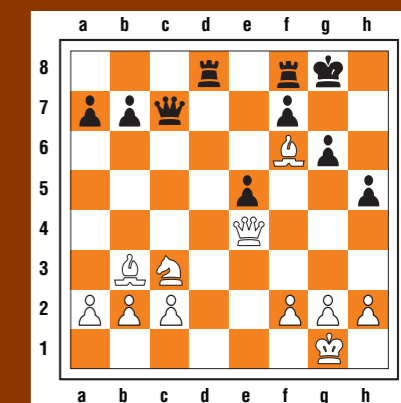


Un peu plus difficile

Si tu as trouvé les solutions des 4 diagrammes
précédents, tu dois penser qu'il est bien facile
de faire mat en un. Méfiance... Parfois c'est
plus dur. Comme ici. Aux blancs de jouer...



Solutions page 43
ou sur www.echecs.asso.fr

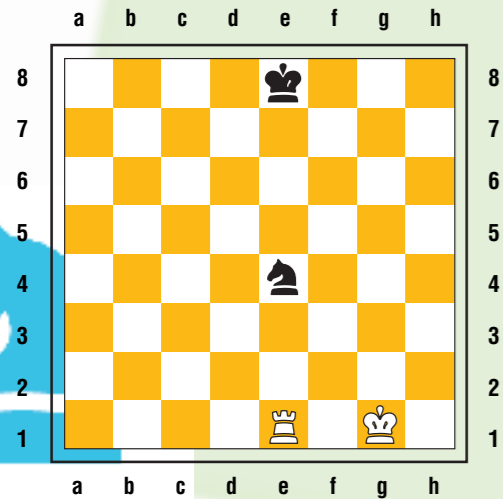


5

Exercices

Tactique : le clouage

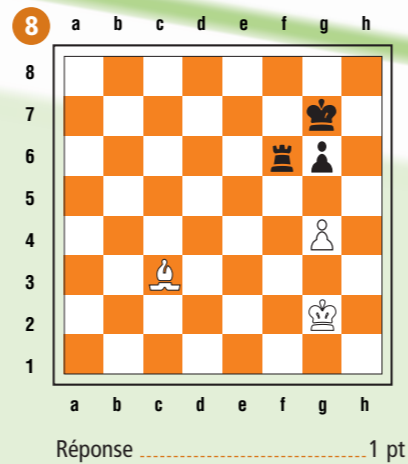
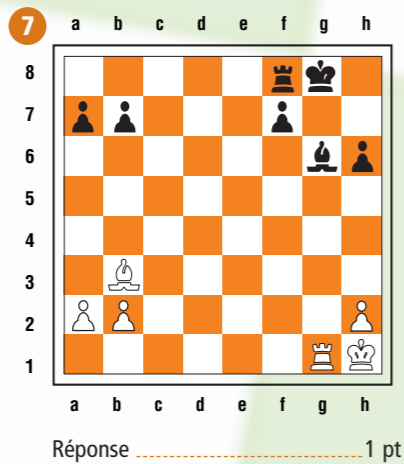
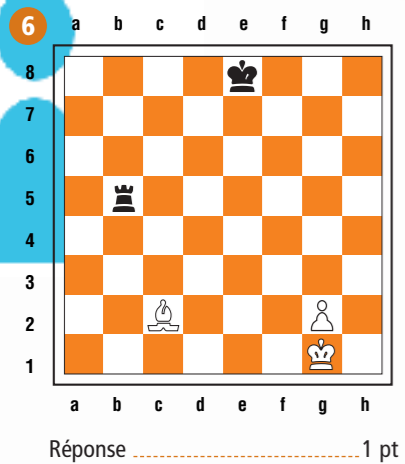
Une pièce clouée est une pièce qui ne peut pas bouger, soit parce qu'elle n'en a pas le droit, soit parce que cela entraînerait une perte de matériel.



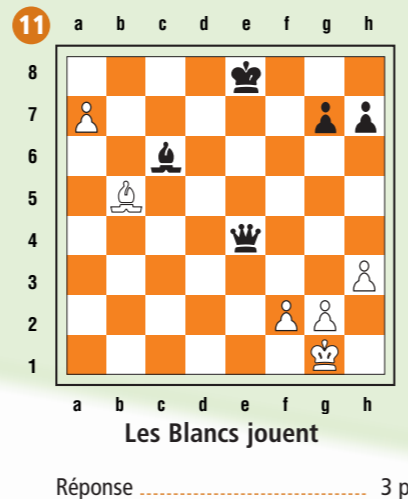
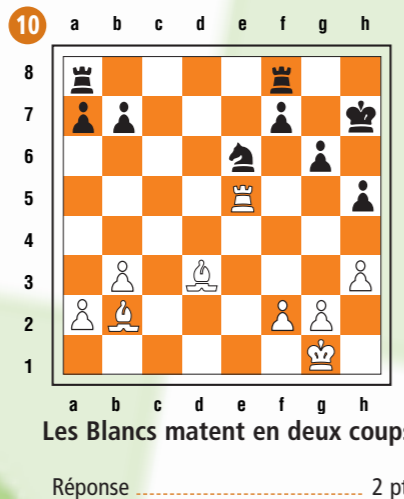
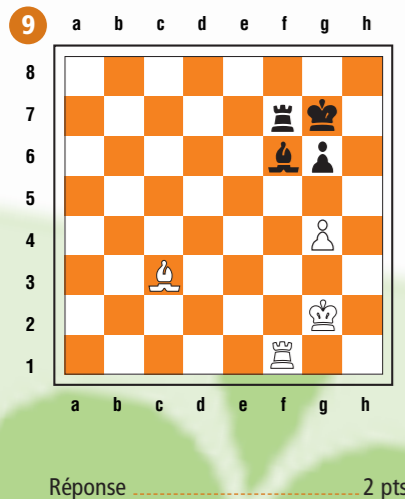
Ici, le Ce4 est cloué par la Te1. Le Cavalier ne pouvant pas bouger, il ne reste plus aux Blancs qu'à le capturer. Le clouage est une arme redoutable car elle paralyse les pièces de l'adversaire.



Les Blancs jouent et gagnent une pièce grâce au clouage

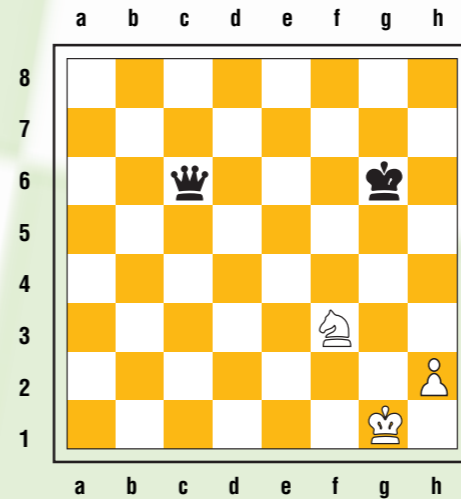


Attention, maintenant les exercices sont plus difficiles.



Tactique : la fourchette

Faire une fourchette, c'est attaquer deux pièces en même temps. L'adversaire sauve une pièce et on capture l'autre. En général, le terme "fourchette" est réservé au Cavalier et au pion. Pour les autres pièces, on parlera "d'attaque double". Dans l'exemple suivant, les Blancs viennent de jouer ...

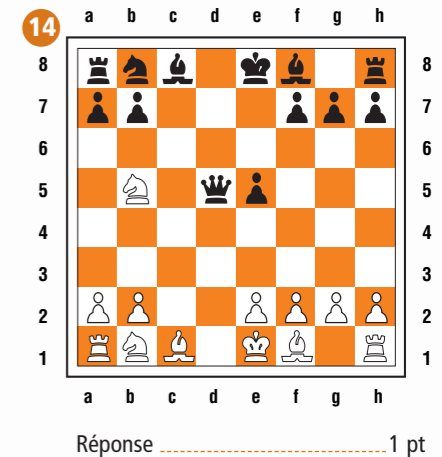
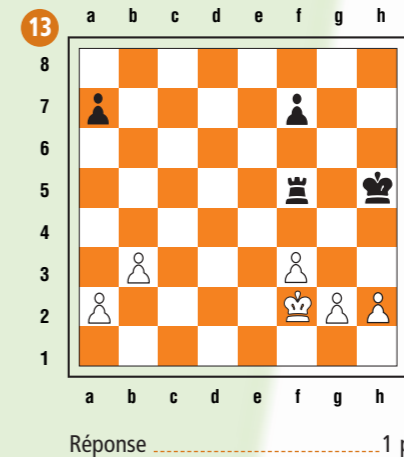
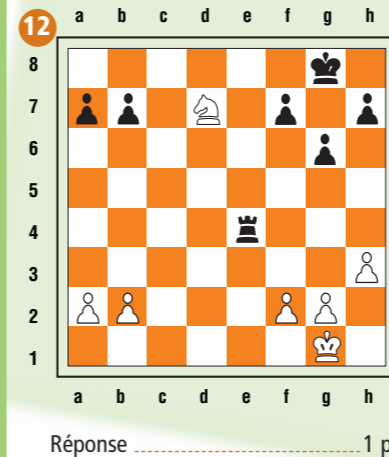


1. Ce5+ attaquant simultanément le Roi et la Dame. Les Noirs sauvent leur Roi, il ne reste plus aux Blancs qu'à capturer la Dame.

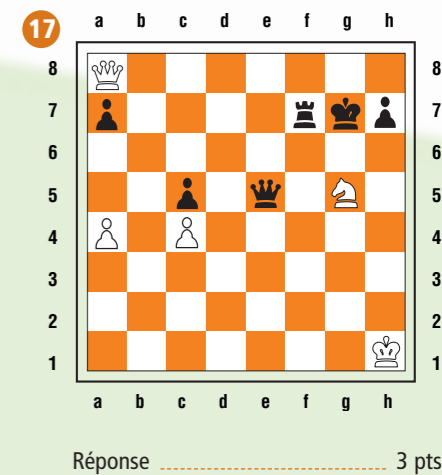
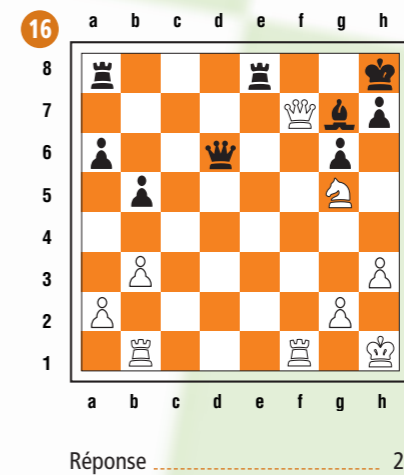
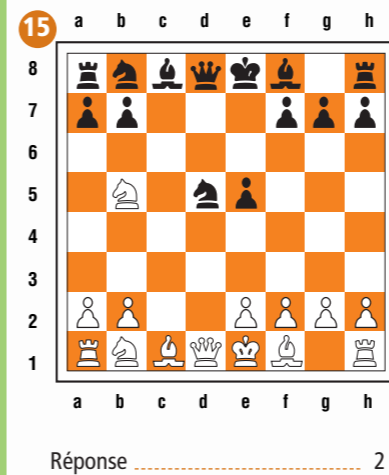


3

Les Blancs jouent et gagnent une pièce grâce à la fourchette



Attention, maintenant les exercices sont plus difficiles. Les Blancs jouent...



La fourchette du dernier exercice a été jouée par l'ancien champion du monde Tigran Petrossian.

sur un maximum de 20 points

Total de mes points

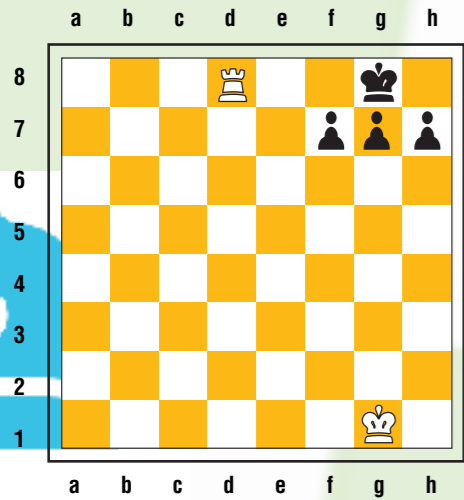
J'ai ... points

J'ai plus de 15 points : bon niveau
De 10 à 15 points : niveau moyen
De 0 à 10 points : niveau débutant

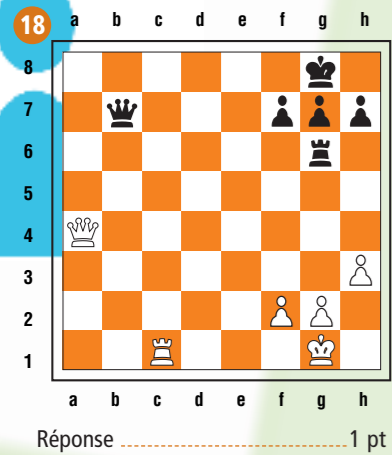
Exercices

Tactique : le mat du couloir

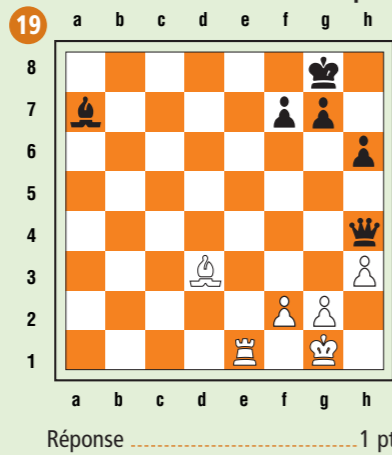
Le mat du couloir est fréquemment rencontré dans la pratique. Ce mat exploite la faiblesse de la 8^e rangée.



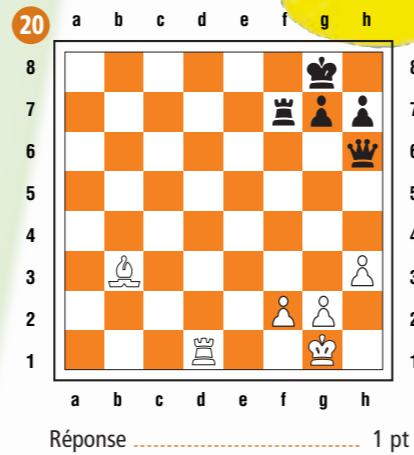
La Td8 fait échec et mat. Les trois pions noirs forment comme un couloir qui emprisonne leur propre Roi.



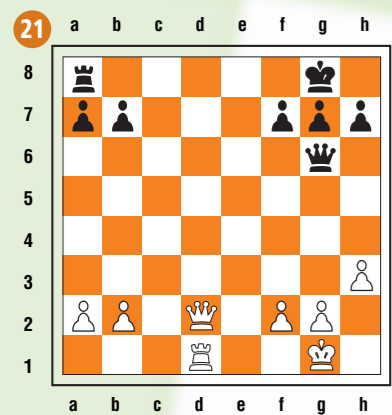
Réponse 1 pt



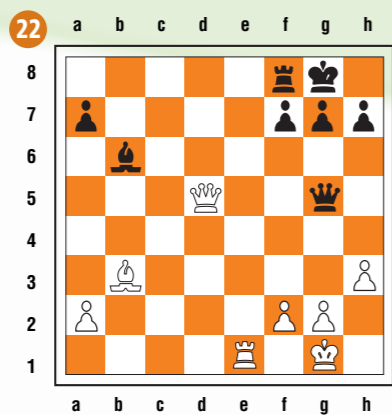
Réponse 1 pt



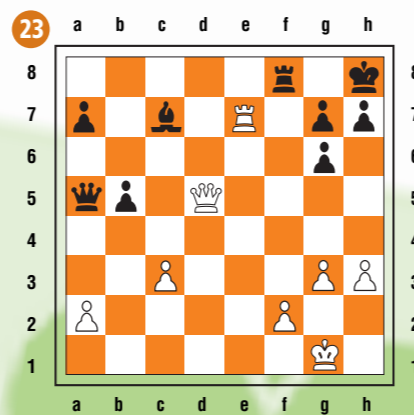
Réponse 1 pt



Réponse 1 pt



Réponse 2 pts



Réponse 4 pts

Exercices plus difficiles.

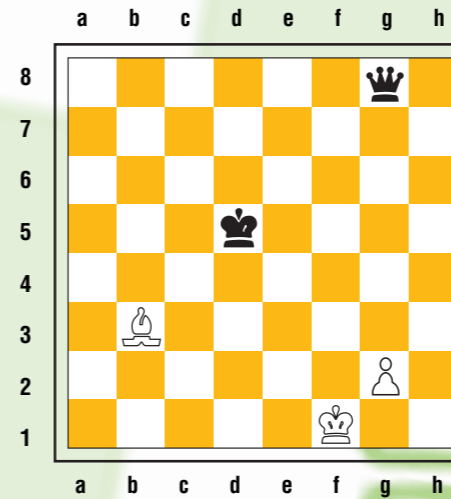
Aide-toi du l' exercice 20

Mat en trois coups

Tactique : l'enfilade

L'enfilade se fait en trois temps :

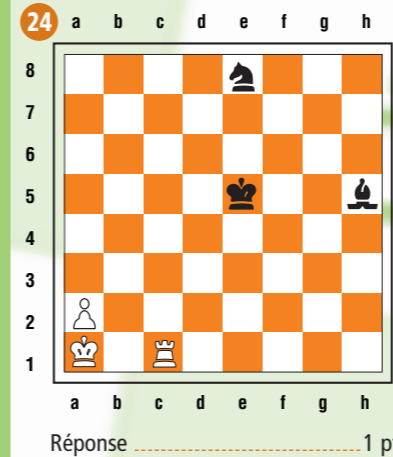
1. On attaque une pièce importante.
2. L'adversaire sauve cette pièce.
3. On capture la pièce qui se trouve derrière, sur la même file.



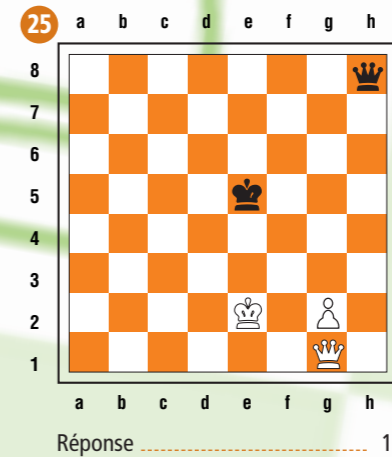
Ici, le Fb3 attaquent le Rd5. Les Noirs sauvent leur Roi. Les Blancs capturent alors la Dg8 qui se trouve derrière.



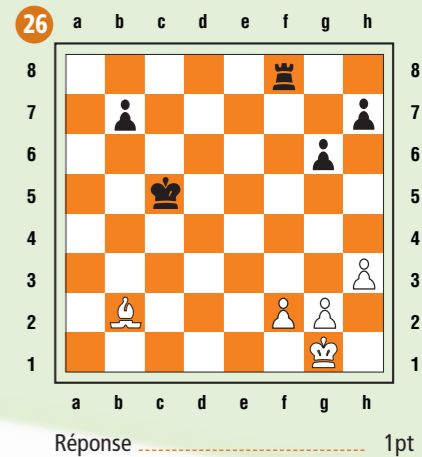
Les Blancs jouent et gagnent une pièce grâce à l'enfilade



Réponse 1 pt

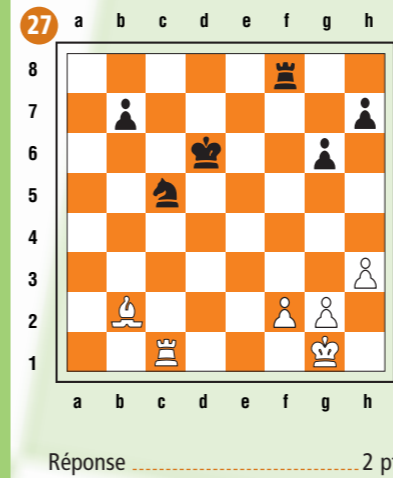


Réponse 1 pt

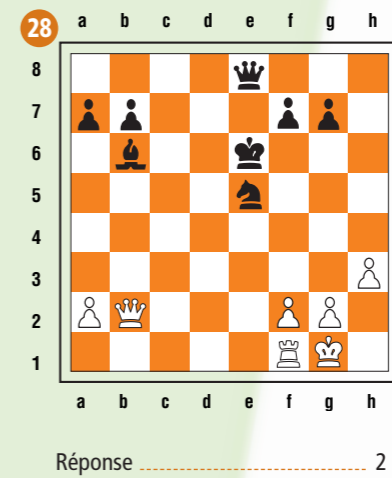


Réponse 1pt

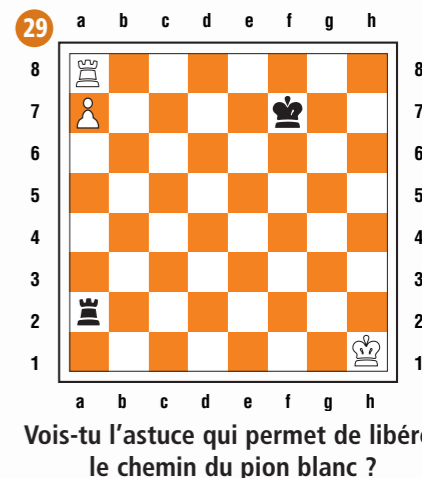
Attention, maintenant les exercices sont plus difficiles.



Réponse 2 pts



Réponse 2 pts



Vois-tu l'astuce qui permet de libérer le chemin du pion blanc ?

Réponse 3 pts

Total de mes points

J'ai points

sur un maximum de 20 points

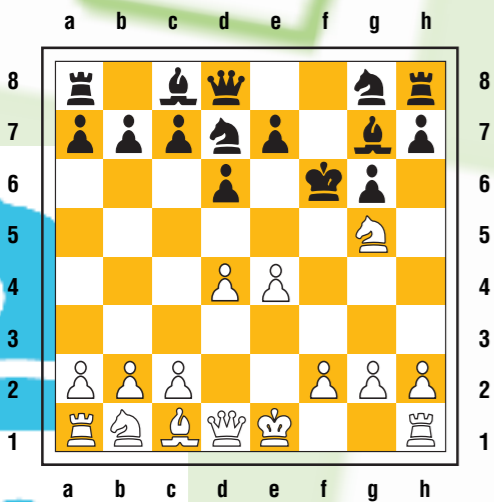
J'ai plus de 15 points : bon niveau

De 10 à 15 points : niveau moyen

De 0 à 10 points : niveau débutant

2 Miniatures

Une miniature est une partie (non nulle) comportant peu de coups. Ces parties sont non seulement amusantes mais aussi instructives. Refais ces parties sur un échiquier et apprends-les par cœur. Elles t'aideront à réaliser toi aussi, des parties brillantes.



Première partie

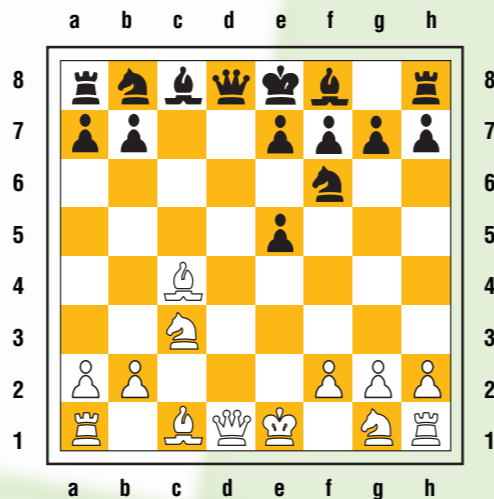
1. e4 d6
2. d4 g6 Les Noirs jouent la défense moderne
3. ♖c4 un coup agressif qui vise le pion f7 3... ♗d7
4. ♗f3 ♗g7?? [4...e6 pour gêner le Fc4 est préférable]
5. ♗xf7+ Paf ! Ce genre de sacrifice est à retenir.
6. ♗g5+ ♗f6

Après ce coup, les Blancs jouent et font mat en un coup. Vois-tu comment ?
Que jouent les Blancs sur 6... ♗f8 ?
Que jouent les Blancs sur 6... ♗e8 ?

Solutions page 43 ou sur www.echecs.asso.fr

Deuxième partie

1. e4 c5 La défense sicilienne. C'est une des défenses les plus violentes contre 1.e4.
2. d4 Les Blancs ouvrent très vite le centre. 2... cxd4
3. c3!? Les Blancs offrent un pion pour accélérer le développement. Cette variante de la sicilienne est appelée "le gambit Morra".
- 3... dxc3 Les Noirs acceptent le défi en prenant le pion.
4. ♗xc3 Pour le pion sacrifié, les Blancs ont obtenu :
- un pion e4 qui domine le centre.
- un meilleur développement.
- deux belles diagonales pour leurs Fous.
- deux jolies colonnes ("c" et "d") pour leurs Tours.
Les Noirs quant à eux, ont un pion de plus et devront essayer de finir leur développement. 4... d6
5. ♗c4 Un coup agressif qui vise le pion f7.
- 5... ♗f6 Ce coup naturel n'est pas le meilleur ici. [5...e6 ou; 5... ♗c6 sont préférables.]
6. e5 dxe5?? Les Noirs auraient dû enlever leur Cavalier. Accepter le pion perd immédiatement.



Les Blancs jouent et gagnent la Dame. Vois-tu comment ?

Solutions page 43 ou sur www.echecs.asso.fr

Les annotations d'une partie

!	Bon coup	#	Echec et mat	±	Les blancs sont mieux
!!	Très bon coup	x	Prise	±	Les blancs sont légèrement mieux
?	Mauvais coup	e.p.	Prise en passant	- +	Les noirs sont gagants
??	Très mauvais coup	o-o	Petit roque	≠	Les noirs sont mieux
!?	Coup intéressant	o-o-o	Grand roque	≠	Les noirs sont légèrement mieux
?!	Coup douteux	=	Position égale	1-0	Victoire des blancs
+	Echec	∞	Position indéterminée	0-1	Victoire des noirs
++	Echec et mat	+ -	Les blancs sont gagnants	1/2 - 1/2	Match nul

Quiz

1

1. Combien y a-t-il de coups possibles pour débuter une partie ?

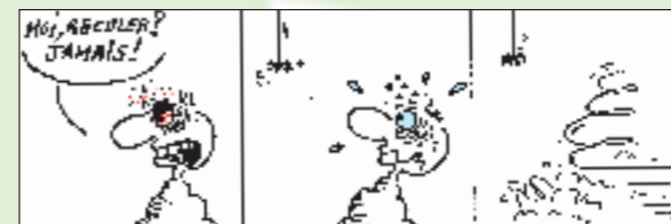
- a) 10
- b) 32
- c) 20

2. Toutes les pièces peuvent prendre, même le Roi.

- a) Vrai
- b) Faux

3. Les pions peuvent reculer.

- a) Vrai
- b) Faux
- c) Seulement pour prendre une pièce



4. Quand un pion est promu...

- a) Il peut se transformer en n'importe quelle pièce
- b) Il doit être transformé en Dame
- c) Il peut se transformer en n'importe quelle pièce sauf en Roi

5. Un Cavalier dans un coin de l'échiquier contrôle...

- a) 4 cases
- b) 2 cases
- c) 3 cases

6. Lorsque tu débutes une partie, il est conseillé de...

- a) attaquer avec ta Dame le plus vite possible
- b) occuper le centre de l'échiquier
- c) avancer prudemment un pion d'une case pour voir ce que va jouer ton adversaire

7. Pendant la partie, ton adversaire te dit "Echec". Tu penses alors...

- a) qu'il va gagner
- b) qu'il a gagné
- c) qu'il menace ton Roi

8. Quelle distinction fais-tu entre un pat et un mat ?

- a) Aucune, ils entraînent tous les deux le gain de la partie
- b) Le mat entraîne le gain de la partie et le pat la partie nulle
- c) Le pat entraîne la défaite et le mat la victoire

9. Peut-on faire "Echec et mat" en un coup lorsqu'on est soi-même en échec ?

- a) Oui
- b) Non

10. Avec un Roi et une Tour contre un Roi, on ne peut...

- a) mater que sur la bande de l'échiquier
- b) mater que sur la huitième rangée
- c) mater que dans un coin de l'échiquier

ET SI JE SUIS SUR LA TOUR, ON ME MATE COMMENT?



Solutions page 43 ou sur www.echecs.asso.fr

1 point par bonne réponse

J'ai points

8 à 10 points : Bravo, ton score est très bon. Tu joues sûrement dans un club !

4 à 6 points : Pas mal ! Encore un petit effort et tu seras bientôt dans la catégorie des meilleurs...

0 à 3 points : Désolé, mais demande à ton moniteur de t'expliquer à nouveau les points que tu n'as pas compris.