

INITIATION AUX ECHECS



Version de 1997

INITIATION AUX ECHECS

I - LE JEUX

I-1 LES ELEMENTS PRESENTS

p 3

L'ECHIQUEUR

p 3

LES PIECES

p 4

LA PENDULE

p 7

LA FEUILLE DE PARTIE

p 7

I-2 REGLES ET PARTICULARITES

p 8

REGLES PRINCIPALES ET/OU IMPORTANTES

p 8

FORCE et PARTICULARITES DES PIECES

p 9

I-3 LE BUT DU JEU

p 11

GAIN DE LA PARTIE

p 11

CAS DE NULLITE

p 11

MISE EN PRATIQUE

p 13

II - ASPECTS DU JEU

II-1 VOCABULAIRE SPECIFIQUE

p 14

II-2 LA NOTATION ALGEBRIQUE

p 15

II-3 LES MANIERES DE JOUER

p 16

III - PRINCIPES DE BASE

III-1 PRINCIPES GENERAUX

p 17

III-2 PRINCIPES FONDAMENTAUX

p 17

III-3 BIBLIOGRAPHIE

p 19



I - LE JEUX

L'ancêtre du jeu d'échecs est le **tchatouranga** aux Indes au milieu du VI^{ème} siècle.

Il gagne rapidement la Chine et le Japon.

Au VI^{ème} siècle, il se répand en Perse où il devient le **tchatrang**, le Roi s'appelant Shah ("*shah mat*" signifiant le Roi est mort aurait donné "*échech et mat*").

L'épanouissement de la civilisation musulmane a fort contribué au développement et à l'approfondissement du jeu.

Du monde arabe, via l'Afrique du Nord, le jeu parvient en Espagne lors de son occupation par les Maures.

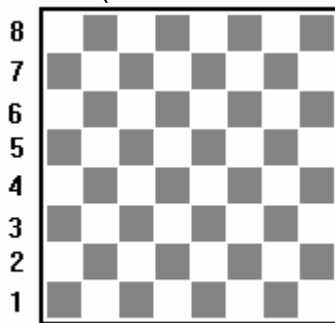
Il est ensuite répandu au IX^{ème} siècle dans toute l'Europe par les étudiants de retour des universités espagnoles.

Le jeu d'échecs opposant 2 camps, se joue donc à deux, l'un a les **BLANCS**, l'autre les **NOIRS**.

I-1 LES ELEMENTS PRESENTS

L'ECHIQUIER

NORD (côté des NOIRS)



a b c d e f g h
SUD (côté des BLANCS)

L'**échiquier** (surtout ne pas l'appeler damier), théâtre des opérations, est constitué de 64 **cases** (8x8) alternativement **blanches** et sombres (dites **noires**).

On y distingue 8 **rangées** et 8 **colonnes**.

Pour les différencier, les colonnes sont repérées de **a à h** (de la gauche vers la droite), les rangées de **1 à 8** (du sud au nord).



L'intersection d'une rangée et d'une colonne s'appelle **case**, chacune est repérée par sa lettre de colonne accolée à son numéro de rangée.

Quand on est assis devant un échiquier pour jouer, il faut nécessairement que l'on ait une case blanche en haut à sa gauche.

Sur une table on aura de son côté soit les pièces blanches, soit les noires, suivant le camp que l'on a. Mais dans la représentation schématique (manuscrit, informatique, échiquier mural, etc...), appelée **diagramme**, les Blancs seront toujours en bas de l'échiquier (Sud), les Noirs en haut (Nord).

LES PIECES

Les pièces sont au nombre de 16, 8 pour chaque joueur. L'un a celles de couleur blanche, l'autre celles de couleur noire.

Il y a les **figures** : Roi, Dame, Tour, Fou et Cavalier et les **piens**.

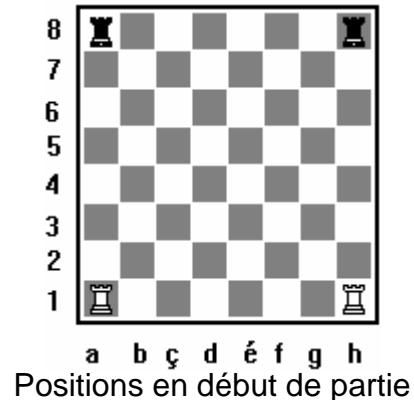
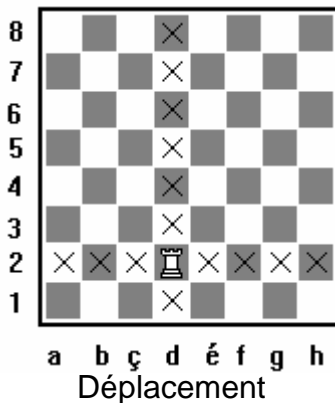
La forme des pièces la plus courante, a été créée en 1849 par Nathaniel Cook. Elle est appelée **STAUNTON**, du nom d'un champion anglais du XIX^{ème} siècle qui les fit adopter étant donné leurs qualités d'élégance, de légèreté, de visibilité, etc...

Leur taille en tournoi est normalisée, le Roi doit mesurer 86 mm (taille n°5).

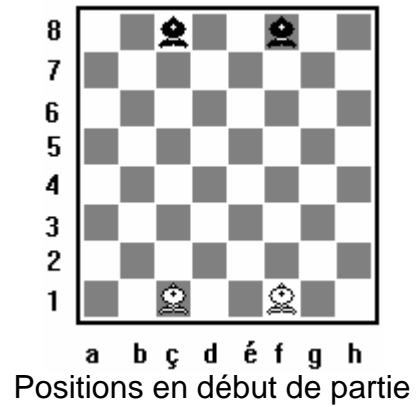
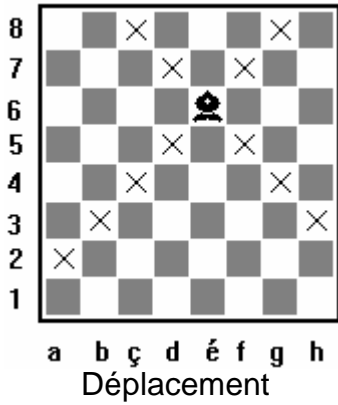
Hormis, les mille et une présentations des jeux fantaisistes ou artistiques, on trouve encore parfois la forme Régence.

- DENOMINATION, DEPLACEMENT ET POSITION EN DEBUT DE PARTIE

. Tour



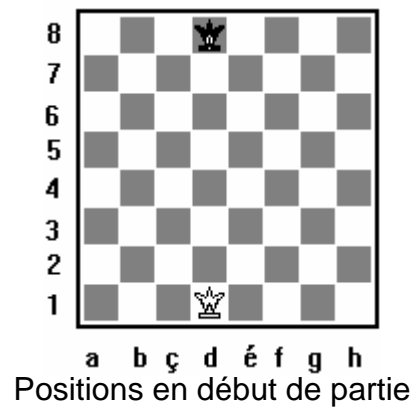
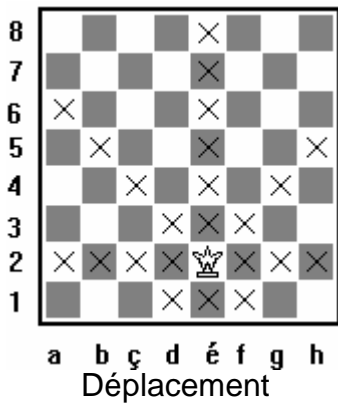
. Fou



* *caractéristique*

Un Fou ne pourra jamais quitter la couleur de la case sur laquelle il est au départ.

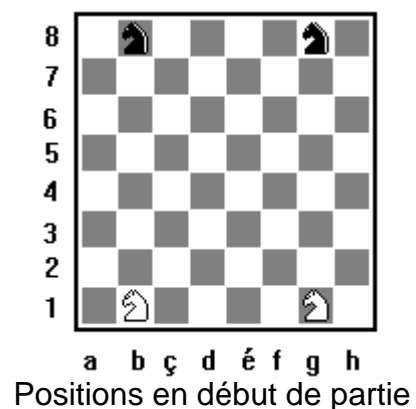
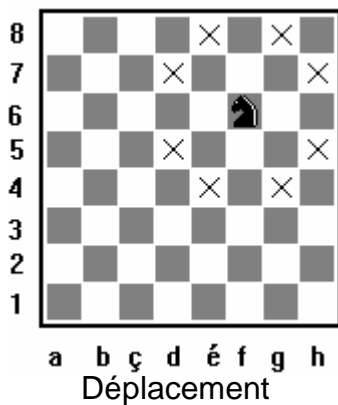
. Dame



* *caractéristique*

En début de partie, la Dame se place au milieu de la 1^{ère} ligne de l'échiquier, sur la case qui a la même couleur qu'elle.

. Cavalier

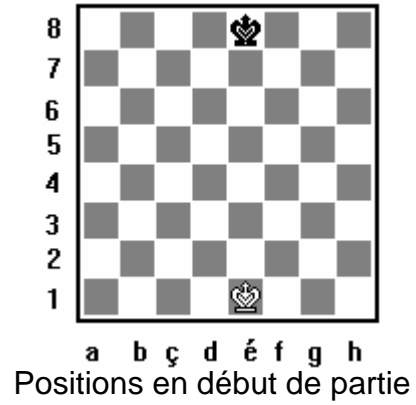
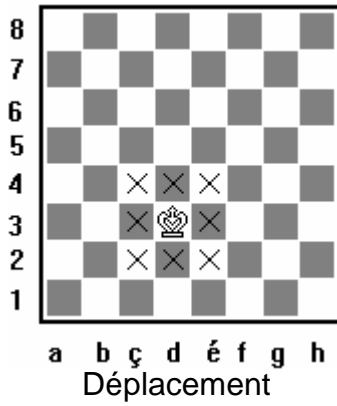


caractéristique

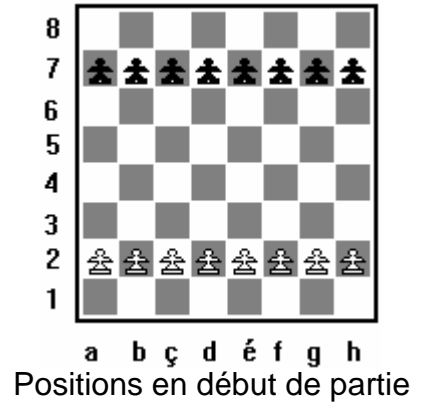
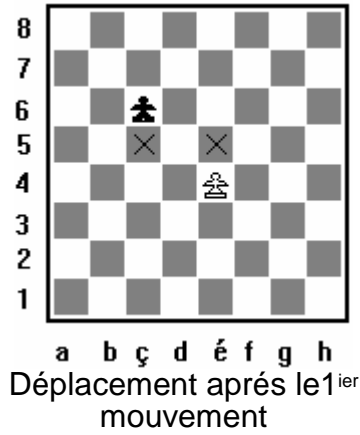
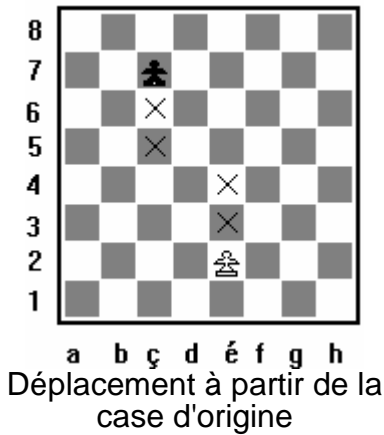
C'est la seule pièce qui puisse sauter par dessus les autres.



. Roi



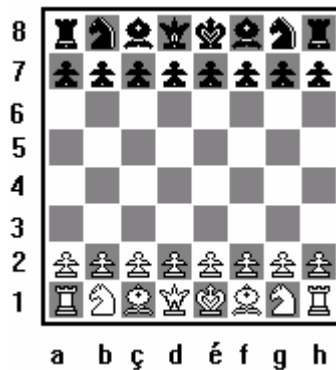
. Pion



. caractéristique

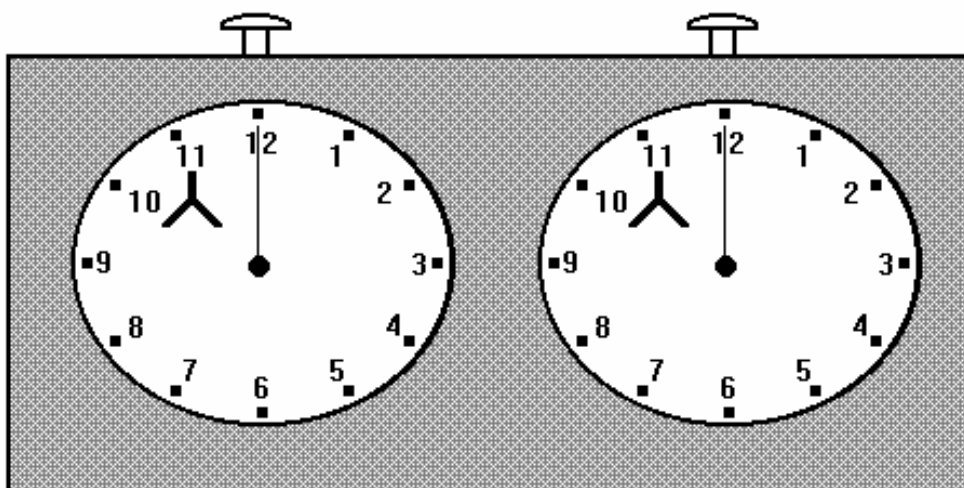
A son point de départ il peut, au choix, avancer tout droit de 1 ou 2 cases. Après son 1^{er} pas, simple ou double, il ne pourra qu'avancer de 1 case.

. Vue complète de l'échiquier dans sa position de départ



LA PENDULE

Elle sert à décompter le temps imparti aux 2 adversaires pour disputer leur partie.



- FONCTIONNEMENT :

Le joueur qui vient de jouer, appuie sur le taquet qui est de son côté sur la pendule. Cette action arrête l'égrainage de son temps de réflexion mais active l'écoulement du temps de l'adversaire. L'autre joueur quand il aura, lui aussi joué son coup, fera de même, de son côté de la pendule, et ainsi de suite.

LA FEUILLE DE PARTIE

Elle sert à noter tous les coups du déroulement de la partie (ANNEXE 1).

Elle sert de preuve dans les parties officielles (elle est signée des 2 joueurs).

Elle permet aussi, et surtout, de pouvoir reprendre plus tard le cheminement de la partie pour analyser à tête reposée les bons et mauvais coups.

En général une partie d'Echecs une fois jouée n'est pas la propriété des joueurs qui l'ont disputée, mais tombe dans le domaine public. C'est ce qui nous permet d'avoir des rubriques sur le jeu d'Echecs et donc de suivre sans problème toutes les parties, par exemple et entre autre, du cycle des championnats du monde (zonal, interzonal, candidats et finale), et ce depuis l'origine du jeu (voir ANNEXE 2).

I-2 REGLES ET PARTICULARITES

REGLES PRINCIPALES ET/OU IMPORTANTES

- CE SONT TOUJOURS LES BLANCS QUI COMMENCENT LA PARTIE

- CHACUN JOUE A TOUR DE ROLE

- PIECE TOUCHEE - PIECE JOUEE

. En cas de coup irrégulier, la 1^{ère} pièce qui a été touchée doit être jouée. Si cela est impossible, alors le coup reste sans conséquence.

- PRISE

. Toutes les pièces sont prenables. Leur prise entraîne leur élimination du jeu.

. Prendre, ou re-prendre n'est pas obligatoire (un cas particulier sera vu plus loin).

. Une **figure qui prend** respecte son mode de déplacement et se met à la place de ce qu'elle élimine.

. **Un pion prend** diagonalement à droite ou à gauche.

. Faire les exemples en ANNEXE 3.

- ANNONCE DE L'ECHEC AU ROI

. Si un joueur met le Roi adverse en prise, il doit l'annoncer en disant "**échec au Roi**". L'échec à la Dame ne s'annonce pas.

- LA SUSPENSION DE L'ECHEC EST OBLIGATOIRE

. Le Roi n'a pas le droit de rester (à fortiori de se mettre) en position de capture, il faut donc faire le nécessaire pour que la situation cesse. C'est ici que l'on peut se trouver dans l'obligation de prendre une pièce pour faire cesser cet état (cas particulier de la prise obligatoire).

. La zone de prise du Roi est celle de son déplacement, c'est à dire 1 case, donc, les 2 Rois ne pourront jamais se toucher, sinon il se mettent mutuellement en prise.



FORCE et PARTICULARITES DES PIECES

Pour simplifier et donner des repères il est commun de donner une valeur à chaque pièce.

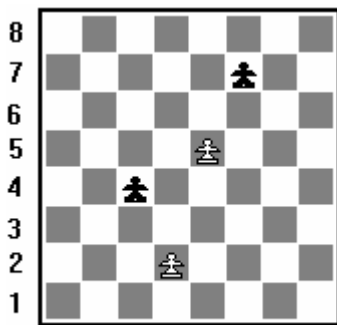
Elle est fonction de leur mobilité.

Cette valeur est approximative et ne tient pas compte de positions particulières où les valeurs peuvent aller jusqu'à s'inverser.

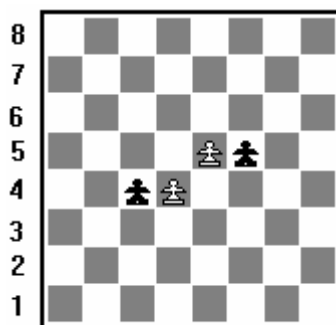
- PION

. La valeur du pion est de **1**.

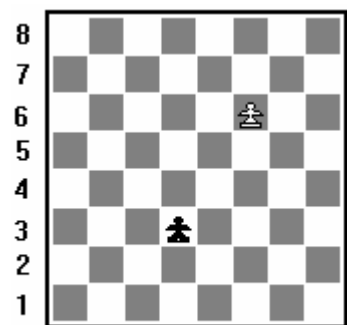
. Quand un pion a dépassé le milieu de l'échiquier, si l'adversaire déplace l'un des siens de sa case de départ à une case contigue à ce pion, il peut se le faire **prendre en passant**. Cette manière de prendre n'est possible que tout de suite après le déplacement de 2 cases.



a b c d e f g h
Position initiale



a b c d e f g h
Coup intermédiaire



a b c d e f g h
Position finale

. Un pion qui arrive tout au bout de l'échiquier se voit **promu** dans la figure que choisit celui qui l'y a conduit.

- CAVALIER

. La valeur du Cavalier est de **3 1/4**.

- FOU

. La valeur du Fou est de **3 1/3**.

. La légère différence de force entre le Fou et le Cavalier est appelée "**petite qualité**".

- TOUR

. La valeur de la Tour est de **5**.

. La différence de force entre le Fou ou le Cavalier et la Tour est appelée "**qualité**".



- DAME

- . La valeur de la Dame est de **9 2/3**.
- . Son équivalence est donc de 3 pièces légères ou de 2 Tours.

- ROI

- . Conjugué avec une Tour, le Roi peut **roquer**.

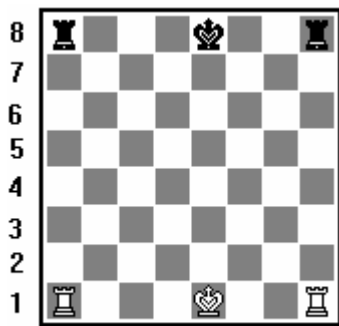
* en un seul mouvement, sur la **ligne** au bord de l'échiquier, s'il n'y a plus de pièce entre eux, le Roi glisse de 2 cases, la tour le saute et vient se mettre à côté de lui.

* quand la Tour se déplace de 3 cases c'est le **petit roque**, de 4 cases c'est le **grand roque**.

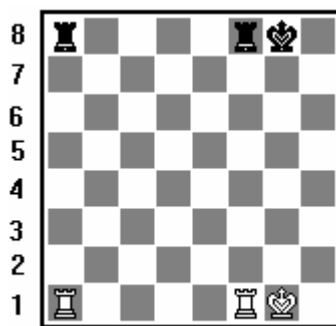
* il est interdit de roquer si :

- 1/ le Roi est en échec,
- 2/ le Roi ou la Tour concernés ont bougé,
- 3/ le trajet emprunté par le Roi passe par un échec.

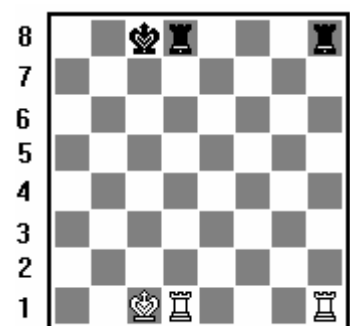
* les roques se pratiquent en touchant le Roi en premier ou les 2 pièces en même temps.



a b c d e f g h
Position initiale



a b c d e f g h
Après les petits roques



a b c d e f g h
Après les grands roques

- . La valeur du Roi peut être considérée comme ∞ (infinie).

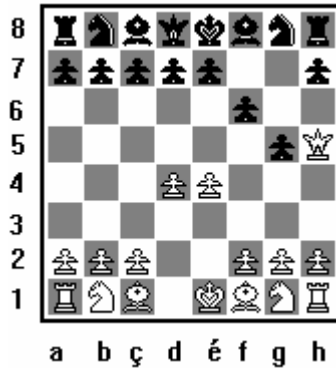


I-3 LE BUT DU JEU

GAIN DE LA PARTIE

- LE MAT

. Le but recherché dans une partie d'échecs est de faire le Roi prisonnier, c'est à dire qu'il ne puisse plus ni rester où il est, ni se déplacer sans être en échec. C'est l'"**échec et mat**".



. Faire les exemples en ANNEXE 3.

- PAR ABANDON DE L'ADVERSAIRE

. Peu de partie arrive à leur terme ultime, quand le déséquilibre des forces est trop grand ou la menace imparable, il y a **abandon**.

- PAR DEPASSEMENT DU TEMPS

. Le joueur qui arrive au **terme de son temps** sans avoir joué le nombre de coups requis perd, dès que l'adversaire lui en fait la remarque.

CAS DE NULLITE

- FORCES INSUFFISANTES

. Si après éliminations successives les forces qui restent en présence sont insuffisantes pour espérer mater l'autre, la partie est déclarée **nulle** (exemple Roi+Fou contre Roi).

- PROPOSITION ET ACCEPTATION

. Si l'un des 2 adversaires estime que la situation est tellement équilibrée qu'elle ne peut mener qu'à la nullité, il en fait à l'autre la proposition, si elle est acceptée, la partie est déclarée **nulle**.



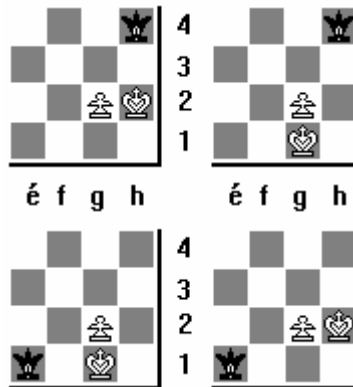
- REGLE DES 50 COUPS

. Si 50 coups sont joués sans qu'il y ait la prise d'une pièce ni le déplacement d'un pion, la partie est déclarée **nulle**.

- REPETITION A 3 REPRISES DE LA POSITION

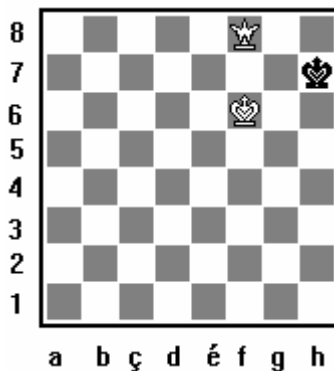
. Quand une position se répète pour la 3^{ème} fois, la **nullité** peut être réclamée par le joueur qui était au **trait** lors de sa 1^{ère} apparition.

. Si la répétition de la position est obtenue à l'aide d'échecs qui pourraient durer indéfiniment, à la 3^{ème} reprise il y a **nulle** par **échec perpétuel**.



- LE PAT

Le Roi est **pat**, si aucun coup n'est possible, ormsis mettre le Roi en échec ce qui est interdit. La partie est alors **nulle**.



Les Blancs viennent de jouer le pion blanc de f7 à f8 en faisant une Dame. Le Roi noir, sans être en échec ne peut plus bouger, il est **pat**.

REALISER LES EXEMPLES EN ANNEXE 3

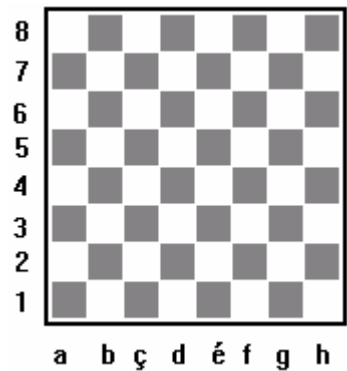
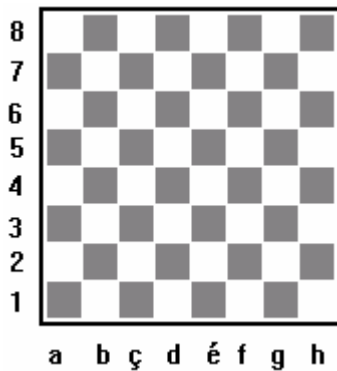
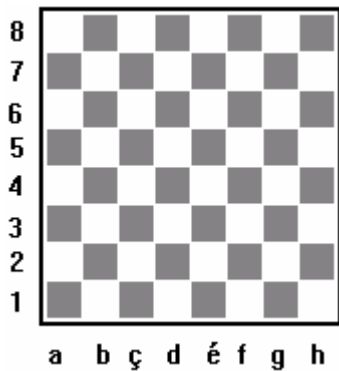
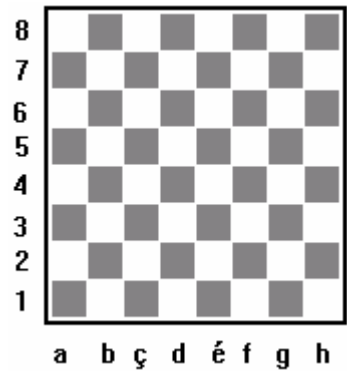
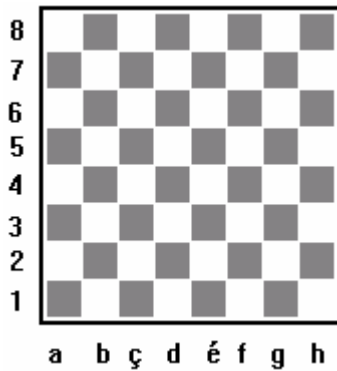
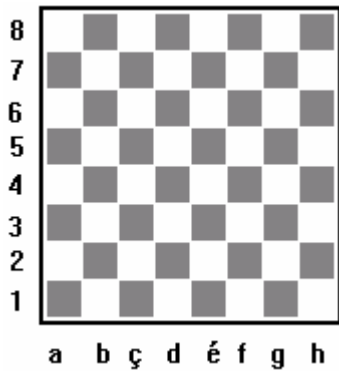


MISE EN PRATIQUE

Partie en simultanée notée pour en faire l'analyse ultérieurement.

Le _____ - _____

- | | | |
|-----|-----|-----|
| 1. | 21. | 41. |
| 2. | 22. | 42. |
| 3. | 23. | 43. |
| 4. | 24. | 44. |
| 5. | 25. | 45. |
| 6. | 26. | 46. |
| 7. | 27. | 47. |
| 8. | 28. | 48. |
| 9. | 29. | 49. |
| 10. | 30. | 50. |
| 11. | 31. | 51. |
| 12. | 32. | 52. |
| 13. | 33. | 53. |
| 14. | 34. | 54. |
| 15. | 35. | 55. |
| 16. | 36. | 56. |
| 17. | 37. | 57. |
| 18. | 38. | 58. |
| 19. | 39. | 59. |
| 20. | 40. | 60. |



II - ASPECTS DU JEU

II-1 VOCABULAIRE SPECIFIQUE

ADOUBER : se dit lorsque l'on touche une pièce pour la recentrer sur sa case.

AILE DAME : moitié de l'échiquier où se trouve les Dames au début.

AILE ROI : moitié de l'échiquier où se trouve les Rois au début.

AJOURNER : remettre la fin de la partie à un autre moment.

AVOIR LE TRAIT : être celui à qui c'est le tour de jouer.

CLOUER : placer une pièce de telle sorte que celle de l'adversaire ne peut pas bouger, comme si elle était fixé avec un clou.

COMBINAISON : suite de coup (forcé) qui permettent (normalement) de prendre un avantage.

ECHEC A LA DECOUVERTE : l'échec au Roi est donné en enlevant une pièce qui limitait l'action de celle qui donne échec.

ECHEC DOUBLE : l'échec est donné et par la pièce qui se déplace, et par celle que l'on découvre.

ELO : échelle du classement des joueurs (**Kasparov** 2800, débutant 1400).

FIANCHETTO : positionnement des fous sur les cases b2 ou g2 pour les

Blancs, et respectivement b7 et g7 pour les Noirs.

FOURCHETTE : action d'une pièce qui en met en prise 2 autres

GAMBIT : sacrifice d'un pion

INITIATIVE : obliger l'autre à être très attentif à ce que l'on joue s'il veut contrer les coups

SACRIFICE : perdre du matériel de manière délibérée parce que l'on estime qu'il existe une compensation supérieure (espace, développement, etc..). Voici en exemple la partie dite "*Immortelle*"

ANDERSSEN-KIESERITZKY
Londres - 1851
gambit Roi

1.é4 é5 2.f4

1^{er} sacrifice du à l'ouverture (gambit)

2... éxf4 3.Fç4 b5 4.Fxb5 Dh4+ 5.Rf1 Cf6 6.Cf3 Dh6 7.d3 Ch5 8.Ch4 Dg5 9.Cf5 ç6 10.Tg1!

2^{ème} sacrifice

10.. çxb5 11.g4 Cf6 12.h4 Dg6 13.h5 Dg5 14.Df3 Cg8 15.Fxf4 Df6 16.Cç3 Fç5 17.Cd5 Dxb2 18.Fd6

3^{ème} sacrifice

18... Dxa1+ 19.Ré2 Fxg1

c'est la 4^{ème} pièce

20.é5 Ca6 21.Cxg7+ Rd8 22.Df6+!!

le 5^{ème} sacrifice concerne la Dame, mais c'est le mat

22... Cxf6 23.Fé7#

STRATEGIE : ce sont les idées poursuivies

TACTIQUE : c'est l'application des techniques de base

TRAVERSE : autre nom de la rangée

ZEITNOT : être à court de temps, ce qui oblige à jouer vite sans trop réfléchir

ZUGZWANG : avoir le trait et être obligé de jouer (mal). Si l'on n'était pas forcé de jouer il n'y aurait pas de conséquence facheuse.



II-2 LA NOTATION ALGEBRIQUE

CONVENTION DE NOTATION

- LA 1^{ère} INFORMATION est le numéro d'ordre du coup :

1. pour les Blancs 1... pour les Noirs

- LA 2^{ème} INFORMATION porte sur les pièces. Seules les figures sont désignées par une lettre :

| | |
|---------------------|-----------------|
| R = Roi | D = Dame |
| T = Tour | F = Fou |
| C = Cavalier | |

- LA 3^{ème} INFORMATION donne la case d'arrivée de la pièce.

Dans le cas où 2 pièces de même nature peuvent atteindre la destination, il est fait référence à la ligne ou la colonne d'origine qui les différencie.

Exemple :

19.Cf6

19^{ème} coup de la partie (de la position), le Cavalier blanc joue sur la case f6

19... Taé8

19^{ème} coup de la partie (de la position), la Tour noire sur la colonne a (case a8) joue sur la case é8 (la Tour en f8 avait aussi cette possibilité, d'où la précision de la Tour origine).

- SYMBOLES DE LA NOTATION ALGEBRIQUE :

. **Déroulement de la partie :**

| | |
|-----------------|--|
| O-O | petit roque |
| O-O-O | grand roque |
| x | indique une prise |
| ep | indique que la prise s'est faite en passant |
| =X | promotion du pion en 8 ^{ème} rangée. X est la pièce choisie D,T,F,C |
| + | indique que le Roi adverse est mis en échec |
| ++ | indique que l'échec est double |
| +d | l'échec est provoqué par la découverte d'une pièce |
| # ou mat | indique que le Roi est échec et mat |

. **Commentaires :**

| | |
|-------------------|--|
| ? | le coup est mauvais |
| ?? | le coup est une faute décisive |
| ?! | le coup est de valeur douteuse |
| !? | le coup est original , il est à analyser |
| ! | le coup est bien joué |
| !! | le coup est génial , souvent pas évident |
| ad libitum | quel que soit le coup effectué |
| = | la position est équilibrée (égale) |
| +- | la position est meilleure pour les Blancs (-+ mieux pour les Noirs) |
| 1-0 | la partie est gagnée par les Blancs (0-1 gagnée par les Noirs) |
| 1/2-1/2 | la partie est nulle, il y a partage des points |



II-3 LES MANIERES DE JOUER

PARTIE AMICALE

COMPETITION

En général dans une structure : club, fédération, école, etc..

- PARTIE BLITZ :
- PARTIE SEMI-RAPIDE
- PARTIE AVEC TEMPS DE REFLEXION IMPORTANT

AUTRES ASPECTS

- REGLES ADAPTEES

Certaines règles sont transformés ou ajoutés.

- . tirage au sort de la position des figures
- . marseillaise (on joue 2 coups à la fois, sauf le 1^{er} coup blanc)
- . échecs fusils

- COMPOSITION

- . ancienne
les créations mettent en jeu des situations qui pourraient découler de parties réellement jouées. La solution est surprenante.
- . **féérique**
les positions créées mettent en jeu des figures inventées aux propriétés particulière (la sauterelle, etc..)
- . à **thème**
la position difficilement obtenue dans une partie réelle répond cependant aux règles du jeu.

- ETUDE FIN DE PARTIE

- . démonstration que, dans la position donnée, l'énoncé est toujours vérifié.

- CORRESPONDANCE, maintenant é-mail avec INTERNET

- . la partie se déroule entre 2 adversaires qui s'écrivent leurs coups.

- INFORMATIQUE

- . l'un des adversaires est un ordinateur.



III - PRINCIPES DE BASE

III-1 PRINCIPES GENERAUX

On retrouve, dans les Echecs, les 3 composantes universelles : **matière, espace, temps**.

matière = pièces (force exercée)

espace = aire du jeu en cases (centre= carré c3-c6-f6-f3)

temps = les coups (1 temps=1 coup)

On distingue communément 3 phases dans la partie : **début, milieu et fin**. Dans chacune les caractéristiques matière-espace-temps évolue.

A chaque coup (ou ensemble de coups), il est nécessaire d'organiser sa réflexion : **analyses, évaluations, décision**

III-2 PRINCIPES FONDAMENTAUX

L'essentiel est de ne s'attacher qu'aux principes de base (pas aux **dogmes**). Ainsi, il est inutile de connaître les suites de coups dites "*théoriques*" si l'on ne sait pas pourquoi elles le sont.

THEORIE DES OUVERTURES

- POUR OUVRIR LE JEU

- . les Blancs jouent **1.é4**
- . les Noirs répondent **1... é5**

- POUR GARDER LE JEU FERME

- . les Blancs jouent **1.d4**

- POUR AVOIR JEU SEMI-OUVERT

- . les blancs jouent **1.é4**
- . les Noirs répondent autre chose que **1... é5**

PRINCIPES DE BASE

- CENTRE

- . **contrôle** (par occupation ou à distance) du centre primordial



- DEVELOPPEMENT

- . rayonnement/resserrement
- . initiative/repli sur soi
- . position des pièces par rapport aux pions
- . squelette : fixé, mobile
- . activité
- . contrôle espace (colonne, diagonale)
- . pression/défensive
- . stabilité
- . attaque

- FORCES, FAIBLESSES

- . resserrement/rayonnement
- . repli sur soi/initiative
- . plan
- . position des pièces par rapport aux pions
- . squelette : fixé, mobile
- . pions : passé, doublé, arriéré
- . activité
- . contrôle espace (colonne, diagonale)
- . pression
- . stabilité
- . contre-attaque

ANALYSE PARTIE NOTEE page 13



III-3 BIBLIOGRAPHIE

REVUES :

| | |
|--------------------------|--------------------------------|
| "Echecs & Mat" | le périodique de la Fédération |
| "Le Courrier des Echecs" | organe de l'AJEC |
| "Europe-Echecs" | en kiosque |

OUVRAGES ENCYCLOPEDIQUESE

| | | |
|-----------------------------|----------------|------------|
| "Guide Marabout des Echecs" | Marabout | Van Seters |
| "Le guide des Echecs" | Robert Laffont | Giffard |

OUVRAGES POUR DEBUTANT

| | | |
|---------------------------|---------------------------|---------|
| "Initiation aux Echecs" | Edition du Rocher | Arrabal |
| "Les Echecs" | Livre poche pratique 3873 | Sénéca |
| "Le testament d'Alékhine" | | Baratz |

OUVRAGES DE PERFECTIONNEMENT

| | | |
|---------------------------|-------|------|
| "Position et combinaison" | Payot | Euwe |
| "Jugement et plan" | Payot | Euwe |
| "Les idées cachées ..." | Payot | Fine |

OUVRAGES DE PARTIES

| | | |
|-----------------------------|--|-----------|
| "Le maître de l'attaque" | Impensé Soultanbéieff | radical |
| "L'art du combat" | Garnier | Bronstein |
| "Mes 60 meilleures parties" | Garnier | Fischer |
| "L'informateur" | périodique trimestriel avec des milliers de parties disputées dans le trimestre | |

ANNEXE 2

- **François André Danican** (1726-1795) dit **PHILIDOR** : chanteur, compositeur, co-créateur de l'Opéra comique

Il fut brillant vainqueur du mathématicien syrien **Stamma** sur le score de 8,5 à 1,5, ce qui lui valut d'être considéré comme le premier "*Champion du monde*".

Commentaires pédagogiques d'une partie qu'il a probablement joué
Partie du Fou

"1.é4 é5 2.Fç4 ç6 3.d4

Vous devez pousser ce pion 2 pas, pour l'empêcher de porter ses pions au centre, ce qu'il ferait en jouant d5, en attaquant votre Fou ; et par ce coup il gagnerait sur vous l'avantage d'un trait.

3... éxd4

Si au lieu de prendre il jouait d5, cela changerait la partie.

4.Dxd4 d6 5.f4 Fé6

Il joue ce Fou pour 2 raisons : la première, pour pouvoir pousser le pion de sa Dame, et par là, faire place au Fou de son Roi, et s'en défaire dans l'occasion, selon la règle prescrite dans la partie précédente.

6.Fd3 d5 7.é5 ç5 8.Df2 Cç6

Si au lieu de sortir ses pièces, comme il faut en jouant ce Cavalier, il continuait de pousser ses pions en avant, il risquerait de perdre la partie. Il faut observer qu'1 ou même 2 pions, lorsqu'ils sont trop avancés, courent grand risque d'être perdus, à moins qu'ils ne puissent être soutenus ou remplacés par d'autres, ou que toutes les pièces n'aient le champ libre pour les secourir.

9.ç3 g6 10.h3 h5

Il pousse ce pion 2 pas, pour empêcher les vôtres d'avancer sur les siens. Dans la situation présente, il y a de part et d'autre deux corps égaux de pions sur l'échiquier. Vous en avez quatre du côté de votre Roi contre trois des vôtres du côté de sa Dame. Celui qui pourra le premier séparer les pions de son adversaire, où ils sont en plus grand nombre que les siens, doit indubitablement gagner la partie.

11.g3

Ce coup est essentiel, parce qu'en jouant h4, il couperait la communication de vos pions. Celui du Cavalier de votre Roi ne pourrait jamais joindre celui de votre Fou, sans s'exposer à être pris par le pion de sa Tour.

11... Ch6 12.Cf3 Fé7 13.a4 Cf5 14.Rf1 h4 15.g4 Cg3+ 16.Rg2 Cxh1 17.Rxh1

Quoiqu'une Tour soit une pièce plus importante qu'un Cavalier, votre jeu est peut-être meilleur que le sien, parce que cet échange met votre Roi en sûreté, et que vous êtes en état de former une attaque de quelque côté qu'il roque.

17... Dd7 18.Dg1

Ce coup est essentiel pour soutenir le pion du Cavalier de votre Roi, et empêcher qu'il ne sacrifie son Fou pour vos 2 pions, ce qu'il ferait indubitablement. La force de votre jeu consistant à présent dans vos pions, il doit chercher à les rompre, d'autant plus que par-là il gagnerait sur vous une attaque qui pourrait causer la perte de votre partie.

18... a5 19.Fé3

Vous jouez ce Fou, dans l'intention de lui faire pousser le pion du Fou de sa Dame ; ce qui donnerait passage à vos Cavaliers et vous procurerait le gain de la partie en peu de coups.

19... b6 20.Ca3 O-O-O

Il roque de ce côté, pour éviter l'attaque de vos pions sur son Roi, ayant moins à craindre du côté où ils sont moins avancés.

21.Fa6+ Rç7 22.Cç2

Si vous lui eussiez donné échec avec le Cavalier, vous auriez embarrassé votre Fou et perdu

plusieurs temps. Il vaut donc mieux rétrograder.

22... Ta8 23.Fb5 Dd8

Il joue sa Dame pour la porter ensuite à la case f8, et mieux soutenir le pion du Fou de sa Dame.

24.b4 Df8 25.bxç5 bxç5 26.Cd2

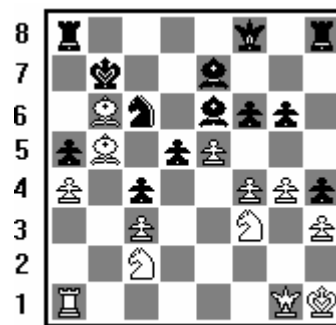
Vous jouez ce Cavalier, pour suivre votre attaque sur son pion, dont dépend toute la partie.

26... ç4

Il joue ce pion pour gagner un coup, et pour empêcher le Cavalier de votre Roi de se porter à la case b3. **27.Cf3 f6**

Vos Cavaliers ayant une libre entrée dans son jeu, il perd nécessairement la partie, quelque autre pièce qu'il joue.

28.Fb6+ Rb7



29.Fxç6+ Rxç6 30.Cfd4+ Rd7

S'il prend avec son Roi le Fou de votre Dame, il perd sa Dame par échec à la découverte ; et s'il retire son Roi ailleurs, il perd le Fou de sa Dame.

31.f5 Fg8 32.é6+ Ré8 33.Cb5 Fd6 34.Dd4 1-0

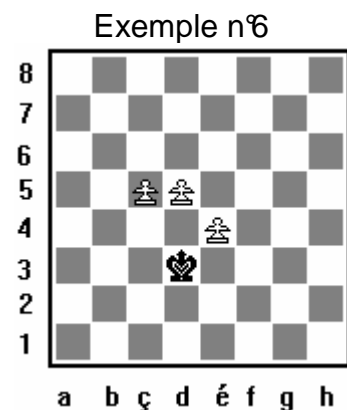
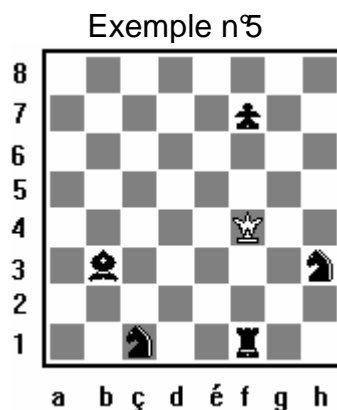
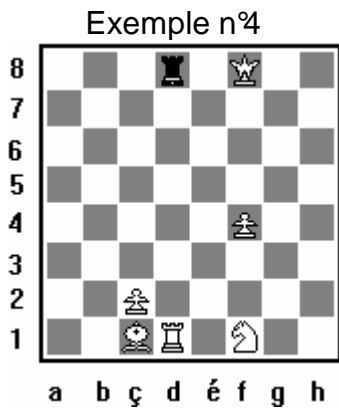
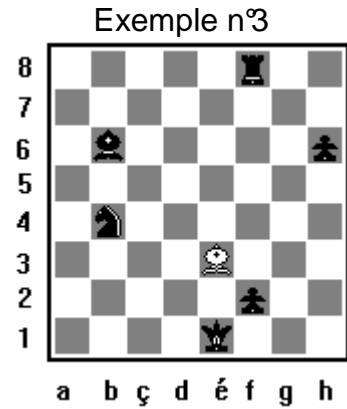
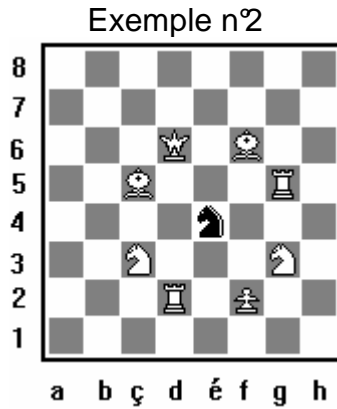
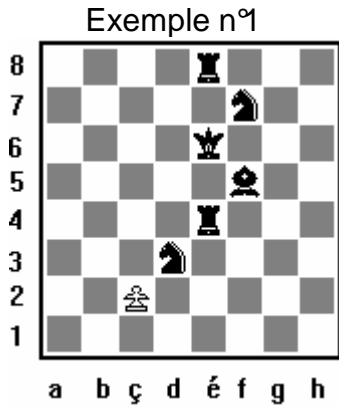
Votre Dame prend ensuite le pion de la sienne, entre dans son jeu, met toutes ses pièces en prise et gagne la partie."



ANNEXE 3

EXEMPLES

- EXEMPLES DE PRISES

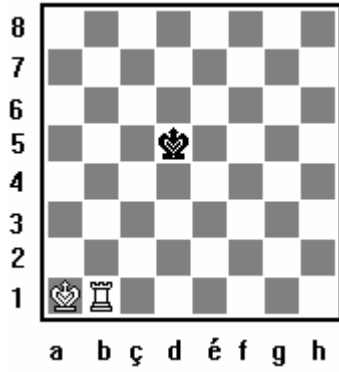


Combien, dans chaque cas, de coups minimum pour prendre les pièces

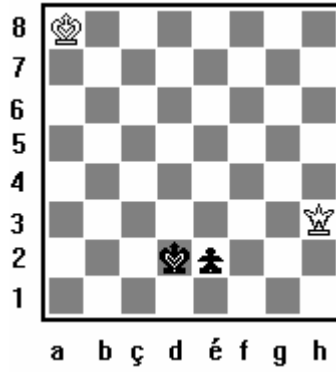


- EXEMPLES DE MAT

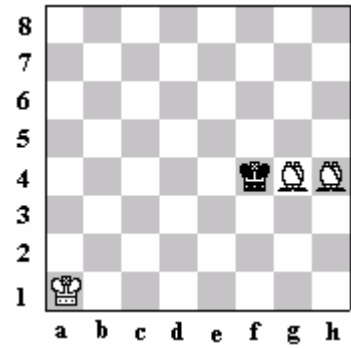
Exemple n°7



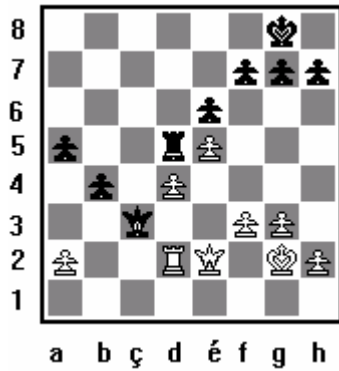
Exemple n°8



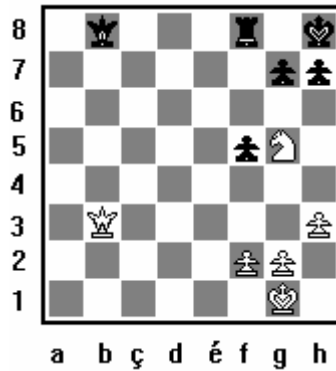
Exemple n°9



Exemple n°10



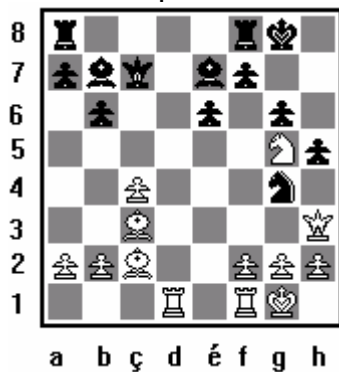
Exemple n°11



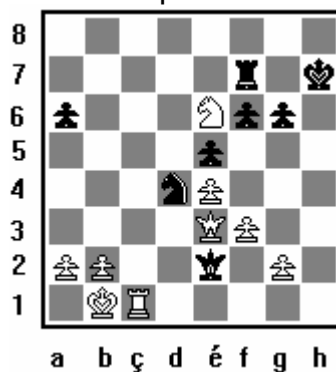
Exemple n°12



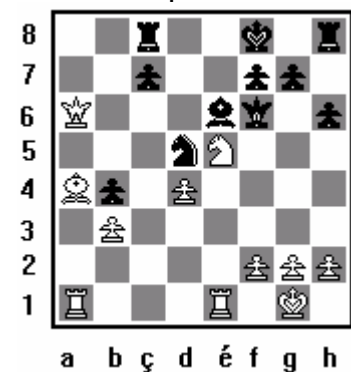
Exemple n°13



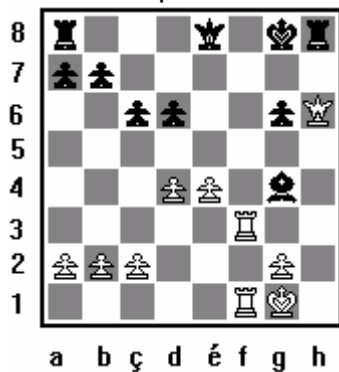
Exemple n°14



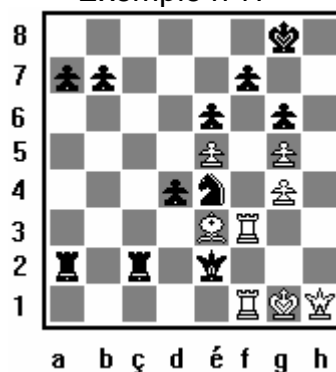
Exemple n°15



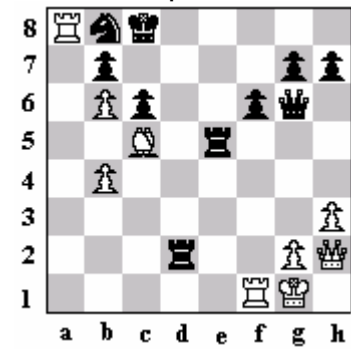
Exemple n°16



Exemple n°17



Exemple n°18

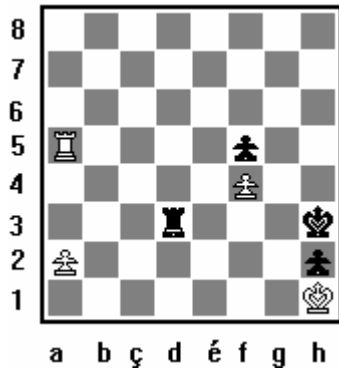


Trait aux Blancs dans toutes les positions



- EXEMPLES DE NULLITE

Exemple n°19



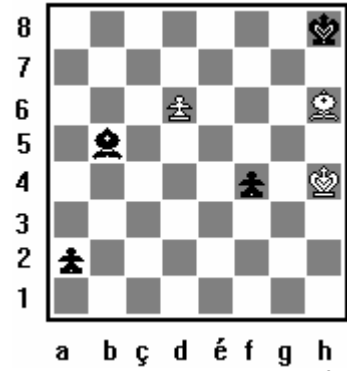
les Noirs menacent le mat par 1... Td1#

Exemple n°20



les Noirs menacent le mat par 1... Th2# ou 1... g2#

Exemple n°21

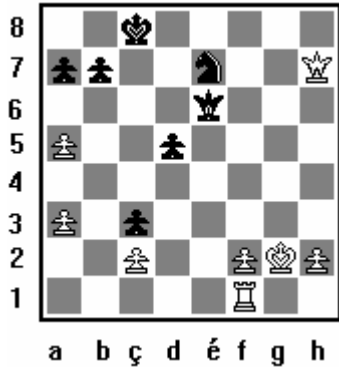


les Noirs menacent de faire Dame en a1 et de gagner

Dans tous les cas, les Blancs jouent et font nulle

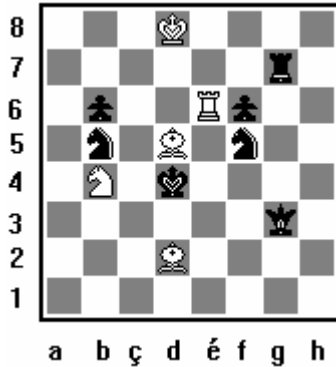
Exemple n°22

après 21.Rxg2



Les Noirs font nulle

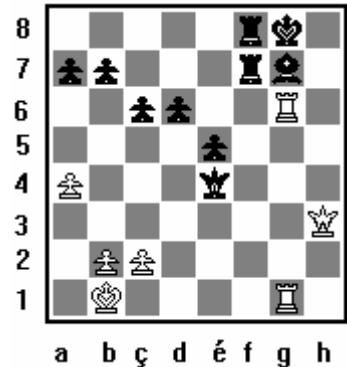
Exemple n°23



Les Noirs font nulle

Exemple n°24

après 27... Dxé4



Les Blancs font nulle



SOLUTIONS

Exemple n°1

Il faut 6 coups :

1.çxd3 2.dxe4 3.éxf5
4.fxé6 5.éxf7 6.fxé8

Exemple n°2

Il faut 15 coups, qui peuvent être :

1.Cxd6 2.Cç4 3.Cxd2 4.Cf3
5.Cxg5 6.Cé6 7.Cxç5
8.Cd3 9.Cxf2 10.Cg4
11.Cxf6 12.Cd5 13.Cxç3
14.Cé2 15.Cxg3

Exemple n°3

Il faut 6 coups :

1.Fxh6 2.Fxf8 3.Fxb4
4.Fxé1 5.Fxf2 6.Fxb6

Exemple n°4

Il faut 6 coups :

1.Txf8 2.Txf4 3.Txf1
4.Txd1 5.Txç1 6.Txç2

Exemple n°5

Il faut 5 coups :

1.Dxç1 2.Dxf1 3.Dxf7
4.Dxb3 5.Dxh3

Exemple n°6

Il faut 3 coups :

1.Rxe4 2.Rxd5 3.Rxç5

Comme entre la dernière prise (pièce ou Pion) et le mat, il faut 50 coups (parfois 100), sinon c'est partie nulle, il est impératif de connaître les méthodes de gain élémentaires. C'est l'objet des exemples 7, 8 et 9

Exemple n°7

il faut que les 2 pièces blanches (noires) conjuguent leur action pour

réduire l'espace du Roi noir (blanc) et le refouler à la bande

1.Rb2 Rd4 2.Rç2 Ré4
3.Rç3 Ré5 4.Rç4 Ré4
5.Té1+ Rf5 6.Rd4

le Roi noir doit quitter le centre

6... Rf6 7.Té5 Rg6 8.Ré4
Rf6 9.Rf4 Rg6 10.Té6+
Rg7

si 10... Rh5 11.Td6 Rh4
12.Th6#

11.Rg5 Rf7 12.Rf5 !

12.Tf6+? Ré7! retarde l'échéance

12... Rg7 13.Tf6 Rh7
14.Tf7+ Rh8 15.Rf6 Rg8
16.Rg6 Rh8 17.Tf8#

Exemple n°8

1.Dd7+ Rç2

si 1... Ré1? 2.Rb7

2.Dé6 Rd2 3.Dd5+ Rç2
4.Dé4+ Rd2 5.Dd4+ Rç2
6.Dé3! Rd1 7.Dd3+ Ré1
8.Rb7

toute cette manoeuvre pour, le Roi Noir empêchant l'avance de son Pion, approcher le Roi Blanc. Elle doit être répétée jusqu'à ce que le Roi Blanc arrive vers le Pion Noir

8... Rf2 9.Dd2 Rf1 10.Df4+
Rg2 11.Dé3 Rf1 12.Df3+
Ré1 13.Rç6 Rd2 14.Df2
Rd1 15.Dd4+ Rç2 16.Dé3
Rd1 17.Dd3+ Ré1 18.Rd5
Rf2 19.Dd2 Rf1 20.Df4+
Rg2 21.Dé3 Rf1 22.Df3+
Ré1 23.Ré4 Rd2 24.Dd3+
Ré1 25.Ré3 Rf1 26.Dxe2+

la prise redonne 50 nouveaux coups à la Dame et au Roi pour mater

26... Rg1 27.Rf3 Rh1
28.Rg3 Rg1 29.Dg2#

Exemple n°9

il faut pousser le Roi sur un bord, puis dans un coin en évitant le pat, et en

respectant la règle des 50 coups

1.Fd1 Ré3 2.Rb2 Rd2
3.Fç2 Ré3 4.Rç3 Rf3 5.Rd4
Rg4 6.Fé1 Rf3 7.Fd3 Rf4
8.Fé4 Rg5 9.Ré5 Rg4
10.Ff2 Rg5 11.Ff5 Rh6
12.Rf6 Rh5 13.Fé6 Rh6
14.Fg4 Rh7 15.Rf7 Rh6
16.Fé3+ Rh7 17.Ff5+ Rh8
18.Fd4#

Exemple n°10

1.Tç2 Dxd4 2.Tç4 Db6
3.Tç8+ Td8 4.Db5!! 1-0

c'est le mat du couloir ou la perte de la Dame (correspondance Allemagne 1962 Lepek-Konen)

Exemple n°11

1.Cf7+ Rg8

1... Txf7 2.Dxb8+ Tf8
3.Dxf8#

2.Ch6+d! Rh8 3.Dg8+!
Txg8 4.Cf7#

Exemple n°12

14.Cxe5! Fxd1

si 14... fxé5 15.Dxg4+ Dg5
16.Dxg5#

15.Cd7!!

double la menace sur f6

15... Fé7 16.Céxf6+ Fxf6
17.Té8+!

déviation de la Dame

17... Dxé8 18.Cxf6#
(Yougoslavie 1940 Kazic-Vukovic)

Exemple n°13

1.Td7!! Dxd7

1... Dxh2+ 2.Dxh2 Cxh2
3.Txe7 Cxf1 4.Txb7 1-0

évite le mat au prix de trop de matériel

2.Dxh5!! gxh5 3.Fh7#
(Londres 1937 Mlle
Menchik- Mme Graf)



Exemple n° 4

1.Dh6+ Rxh6 2.Th1#
 si 1... Rg8 2.Tç8 Tf8
 3.Txf8# (Moscou 1938
 Spassky-Kortchnoi)

Exemple n° 5

1.Cd7+ Fxd7 2.Dxç8+ Fxç8
3.Té8# (Hanovre 1967
 Friedrich-Bantleon)

Exemple n° 6

1.Tf8+ Dxf8 2.Txf8+ Txf8
3.Dxg6# (New-York 1857
 Morphy-X)

Exemple n° 7

Les Noirs menacent le mat
 des 2 Tours sur colonnes,
 par Dg2+ suivi du mat avec
 Tg2 et Th2

Mais, ce sont les Blancs au
 trait qui mettent en pratique
 le thème

1.Dh7+ Rxh7 2.Txf7+ Rg8
3.Tf8+ Rg7 4.T1f7#

Exemple n° 8

1.Txb8+! Rxb8 2.Dxé5+!
 et c'est le mat :
 1/ du **couloir** :
 2... fxé5 3.Tf8#
 2/ de **Lolli**
2... Rç8 3.Dç7# (Kemerli
 1937 Alékhine- Reshevsky)

Exemple n° 9

1.Ta3!!, **Txa3 pat**
 si 1... Tg3 2.Txg3+, Rxg3
 pat (Couquèques
 19/10/1995 Teyssier)

Exemple n° 10

1.Tb8+ Ra7 2.Tb7+ Ra6
3.Tb6+ Ra5 4.Tb5+ Ra4
5.Tb4+ Ra3 6.Tb3+ Ra2
7.Tb2+ Txb2 pat

Exemple n° 11

1.d7! Fxd7 2.Fxf4 a1=D
3.Fé5+! Dxé5 pat (1973 Al.
 Kalinin)

Exemple n° 12

21... Dg4+ nulle
 et répétition après 22.Rh1
 Df3+ 23.Rh1 etc..
 (Olympiade de Leipzig 1960
 Fischer-Tal)

Exemple n° 13

1.Té4+ Rç5 2.Tç4+ Rd6
3.Tç6+ Ré5 4.Té6+ Rd4
nulle

Exemple n° 14

28.Dé6!
 menace 29.Txg7+ Rh8
 30.Dh6+ Dh7 31.Txh7+
 Txh7 32.Dxf8#. La réponse
 est donc forcée car 28...
 Dxg6 29.Dxg6 +-
28... Rh8 29.Dh3+ Rg8
 si 29... Fh6?? 30.Dxh6+
 Rg8 (30... Th7 31.Dxf8#)
 31.Txg6+ Tg7 32.Dxg7#
30.Dé6 nulle
 car la position va se répéter
 3 fois (St-Etienne 1981
 Teyssier-Charles)



INITIATION AUX ECHECS

I - LE JEUX

I-1 LES ELEMENTS PRESENTS

L'ECHIQUEUR

LES PIECES

- DENOMINATION, DEPLACEMENT ET POSITION EN DEBUT DE PARTIE

LA PENDULE

- FONCTIONNEMENT

LA FEUILLE DE PARTIE

I-2 REGLES ET PARTICULARITES

REGLES PRINCIPALES ET/OU IMPORTANTES

- CE SONT TOUJOURS LES BLANCS QUI COMMENCENT LA PARTIE
- CHACUN JOUE A TOUR DE ROLE
- PIECE TOUCHEE - PIECE JOUEE
- PRISE
- ANNONCE DE L'ECHEC AU ROI
- LA SUSPENSION DE L'ECHEC EST OBLIGATOIRE

FORCE et PARTICULARITES DES PIECES

- PION
- CAVALIER
- FOU
- TOUR
- DAME
- ROI

I-3 LE BUT DU JEU

GAIN DE LA PARTIE

- LE MAT
- PAR ABANDON DE L'ADVERSAIRE
- PAR DEPASSEMENT DU TEMPS

CAS DE NULLITE

- FORCES INSUFFISANTES
- PROPOSITION ET ACCEPTATION
- REGLE DES 50 COUPS
- REPETITION A 3 REPRISES DE LA POSITION
- LE PAT

REALISER LES EXEMPLES EN ANNEXE 3

MISE EN PRATIQUE

II - ASPECTS DU JEU

II-1 VOCABULAIRE SPECIFIQUE

II-2 LA NOTATION ALGEBRIQUE

CONVENTION DE NOTATION

- LA 1^{ère} INFORMATION
- LA 2^{ème} INFORMATION
- LA 3^{ème} INFORMATION
- SYMBOLES DE LA NOTATION ALGEBRIQUE

II-3 LES MANIERES DE JOUER

PARTIE AMICALE

COMPETITION

- PARTIE BLITZ :
- PARTIE SEMI-RAPIDE
- PARTIE AVEC TEMPS DE REFLEXION IMPORTANT

AUTRES ASPECTS

- REGLES ADAPTEES
- COMPOSITION
- ETUDE FIN DE PARTIE
- CORRESPONDANCE
- INFORMATIQUE

III - PRINCIPES DE BASE

III-1 PRINCIPES GENERAUX

- . **matière** = pièces (force exercée)
- . **espace** = aire du jeu en cases (centre= carré c3-c6-f6-f3)
- . **temps** = les coups (1 temps=1 coup)
- . **début, milieu et fin**
- . **analyses, évaluations, décision**

III-2 PRINCIPES FONDAMENTAUX

THEORIE DES OUVERTURES

- POUR OUVRIR LE JEU
- POUR GARDER LE JEU FERME
- POUR AVOIR JEU SEMI-OUVERT

PRINCIPES DE BASE

- CENTRE
- DEVELOPPEMENT
- FORCES, FAIBLESSES

ANALYSE PARTIE NOTEE

III-3 BIBLIOGRAPHIE

REVUES

OUVRAGES ENCYCLOPEDIQUES

OUVRAGES POUR DEBUTANT

OUVRAGES DE PERFECTIONNEMENT

OUVRAGES DE PARTIES



MATERIEL

ECHIQUIERS

PIECES

PENDULE

Exemple n°1 0

mat du couloir

Exemple n°1 1

mat à l'étouffé

Exemple n°1 2

Cavalier+Fou

Exemple n°1 3

mat avec 2 Fous

Exemple n°1 4

Cavalier + Tour

Exemple n°1 5

Fou + Tour (tableau 2)

6 tableaux de mat



Tableau 1 de mat

FEUILLE DE PARTIE

CARNET DE PARTIES



Tableau 2 de mat



Tableau 3 de mat



Tableau 4 de mat

REVUES

LIVRES

MICRO-ORDINATEUR



Tableau 5 de mat



Tableau 6 de mat

Exemple n°1 6

Epaulettes

Exemple n°1 7

2 Tours

Exemple n°1 8

mat de **Lolli**

