

Comment lire une partie d'échecs

L'ÉCHIQUIER

L'échiquier est composé de 8 colonnes et de 8 rangées. Les colonnes vont de haut en bas ↕ et les rangées de cotés ↔. Chaque colonne est identifiée par une lettre et la rangée par un chiffre.

Chaque case de l'échiquier porte aussi un nom. On débute par la lettre de la colonne suivie du chiffre de la rangée. Sur le diagramme, le pion noir se situe à l'intersection de la colonne **d** et de la rangée **5**. La case se nomme donc: **d5**.

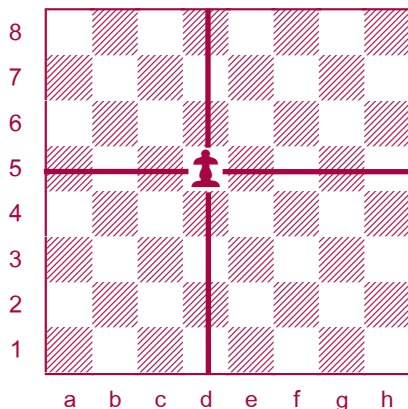
Lorsque tu écris les coups d'une partie, tu commences par écrire l'initiale de la pièce en lettre majuscule que tu veux bouger. Dans le cas où tu bouges un pion, tu ne dois pas l'identifier.

Dame ♚ = **D** **Roi** ♚ = **R**

Tour ♖ = **T** **Fou** ♗ = **F**

Cavalier ♘ = **C**

Pour noter un coup, on identifie d'abord la pièce (sauf pour le pion). On écrit par la suite la case de départ et celle d'arrivée, avec un tiret entre les deux.



Ainsi **Cb1-c3** signifie que le **Cavalier** se **déplace** de **b1** à **c3**. **e2-e4** signifie que le pion se **déplace** de **e2** à **e4**. Quand une pièce est capturée, on remplace le tiret (-) par un **x**. **Dh5xf7** signifie que la **Dame** en **h5 capture** en **f7**.

LES SIGNES

-	déplacement
x	capture
+	échec
#	échec et mat
ep	prise en passant
0-0	petit roque
0-0-0	grand roque
!	bon coup
!!	très bon coup
?	mauvais coup
1-0	blancs gagnent
0-1	noirs gagnent
½ - ½	nul



Organisé par l'ASSOCIATION ÉCHECS ET MATHS

L'Association Échecs et Maths est fière de t'annoncer la tenue du *Championnat Jeunesse Nord-Américain* à Montréal du 16 au 19 août prochain. Cet événement FIDE fait partie des grandes célébrations du 25e anniversaire d'Échecs et Maths.

Ce tournoi de 7 rondes de format suisse est ouvert à tous les joueurs du Canada, des États-Unis, du Mexique, et du reste de l'Amérique du Nord. Cet événement se tiendra sur 4 jours avec 2 parties par jour. La cadence de jeu est de 90 minutes par joueur avec 30 secondes d'incrément. Il y aura 6 sections par âge : moins de 8, moins de 10, moins de 12, moins de 14, moins de 16 et moins de 18. Âge au 1er janvier 2010.

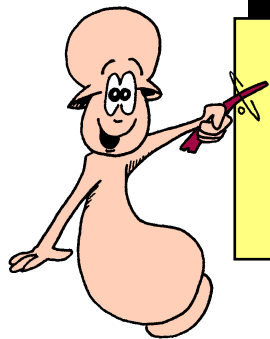
Trophées pour les 5 premiers de chaque section. Le premier recevra le titre de candidat maître FIDE. Le gagnant et la gagnante de chaque section se qualifieront pour participer au Festival jeunesse panaméricain de 2011 et jouira d'un hébergement gratuit.

Le coût pour participer à ce tournoi est de 75\$ jusqu'au 15 juillet, 100\$ jusqu'au 13 août et 125\$ après le 13 août. Les citoyens et les résidents canadiens doivent être membres FCE (sinon ajouter 10\$ à l'inscription).

Cet événement se tiendra à l'Université du Québec à Montréal et tu pourras te loger à l'Hôtel Lord Berri pour 99.95\$ par nuit, plus taxes (1 à 4 personnes par chambre avec 2 lits doubles).

Réserve ta chambre avant le 15 juillet au 1 888 363-0363 et mentionne « Échecs » pour obtenir le prix spécial.

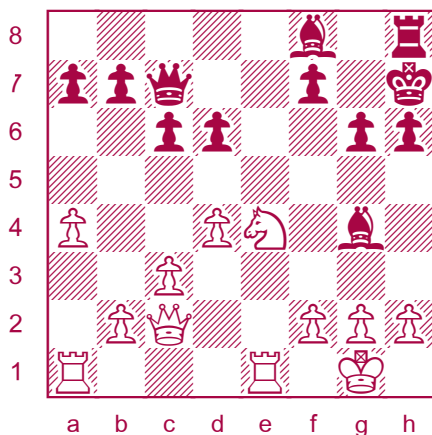
C'est un rendez-vous!



PROF KIRIL FOURCHETTE DU CAVALIER

La fourchette est un coup qui attaque deux pièces en même temps. Toutes les pièces peuvent faire une fourchette, mais la fourchette du Cavalier est sans doute la plus jolie et la plus difficile à prévoir. C'est donc une arme redoutable que tu dois connaître le plus tôt possible.

Diagramme 1



Dans l'exemple du premier diagramme, le Cavalier blanc joue 1.Ce4-f6+ et comme le Roi noir est en échec, le Fou en g4 est perdu. Mais après le coup forcé 1...Rh7-g7, les Blancs ont un bien meilleur coup que de prendre le Fou: 2.Cf6-e8+ mettant en fourchette le Roi et la Dame noire!

Bon nombre de combinaisons de fourchette commencent d'abord par un sacrifice, que ce soit pour se débarrasser d'une pièce adverse gênante ou pour forcer l'adversaire à se déplacer où on veut.

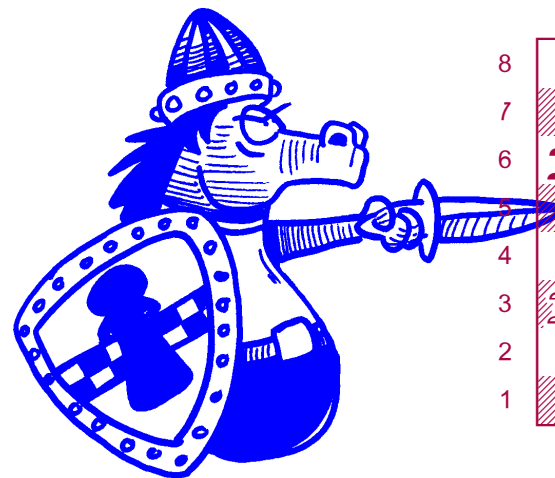
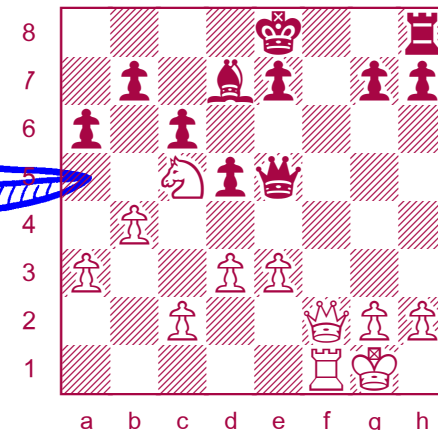


Diagramme 2



Voici au diagramme 2, un exemple de fourchette assez surprenante. Aux Blancs à jouer. Concentre-toi sur les cases d7, e5, et f8. S'il le faut, encercle ces cases sur ton diagramme et étudie attentivement la combinaison suivante:

1. **Df2-f8+!!** **Th8xf8**

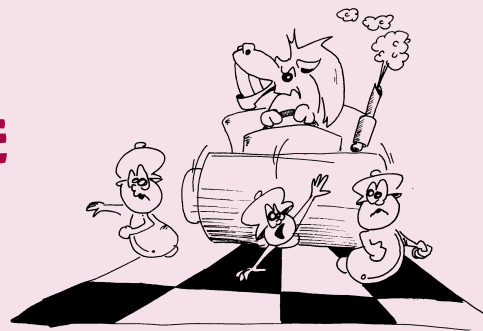
2. **Tf1xf8+** **Re8xf8**

3. **Cc5xd7+** **Rf8-e8**

4. **Cd7xe5**

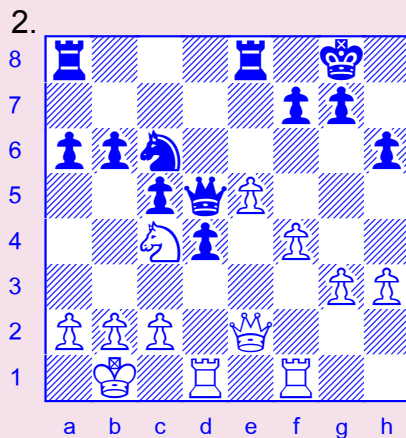
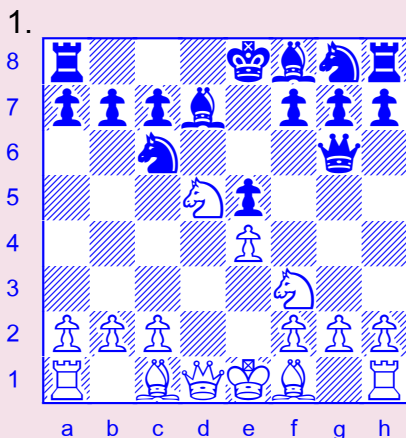


EXERCICES SUR LA FOURCHETTE DU CAVALIER

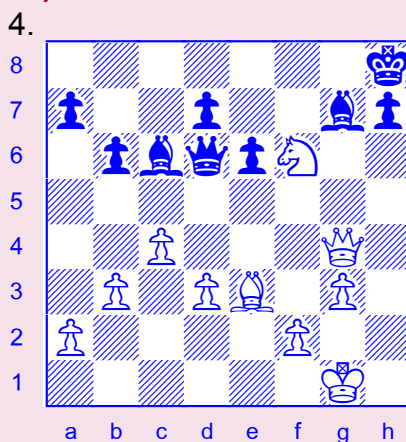
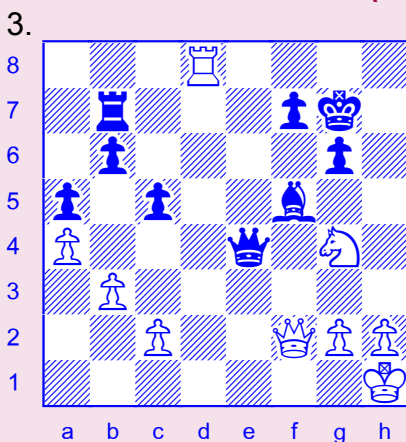


Solutions page 51

Fourchette simple. Aux Blancs à jouer. (Facile)

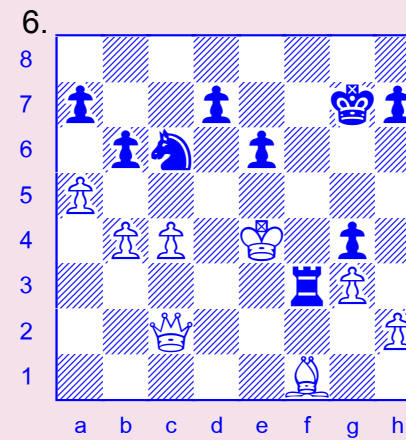
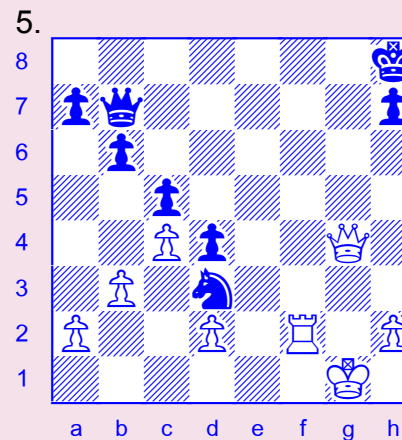


Fourchette avec sacrifice. Aux Blancs à jouer. (Moyen)

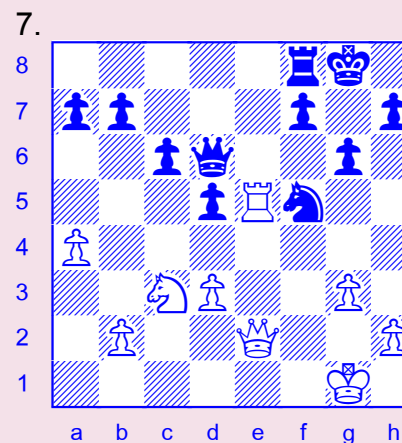


EXERCICES SUR LA FOURCHETTE DU CAVALIER

Aux Noirs à jouer. (Difficile)

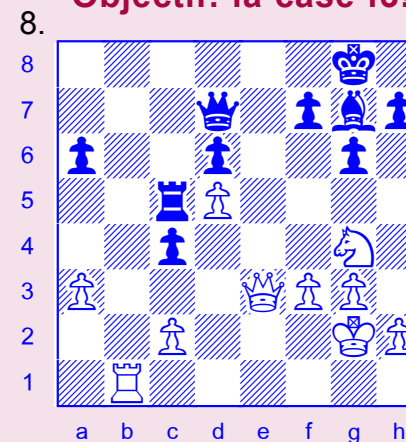


LE COIN DES AS Solutions page 51



Aux Noirs à jouer.
Objectif: la case f3!

Les Blancs doivent se débarrasser du Fou noir en g7 pour être en mesure de faire une fourchette à partir de la case f6. Comment faire?



MAT EN 1

LES BLANCS FONT MAT
EN 1 COUP.

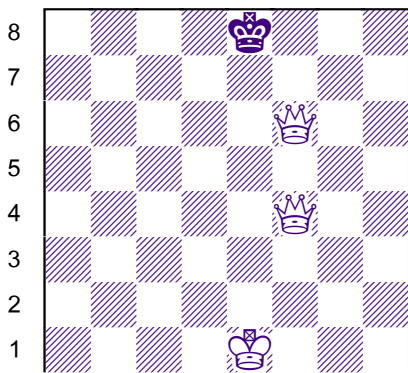


MAT EN 1

LES BLANCS FONT MAT EN 1
COUP AVEC LE CAVALIER.

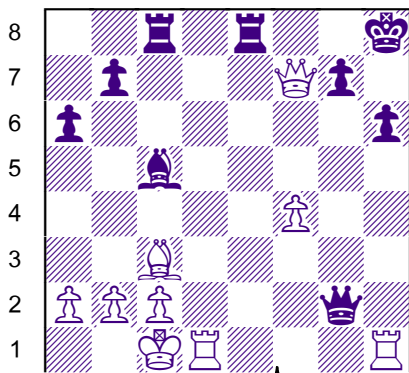


1



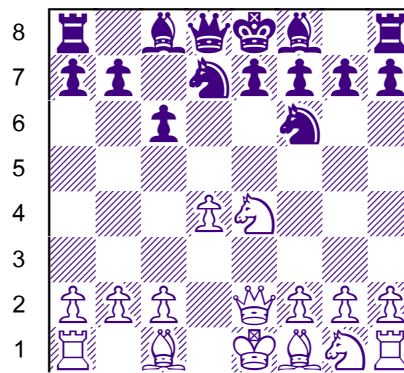
a b c d e f g h

2



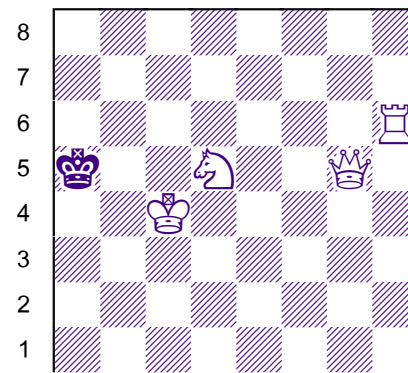
a b c d e f g h

5



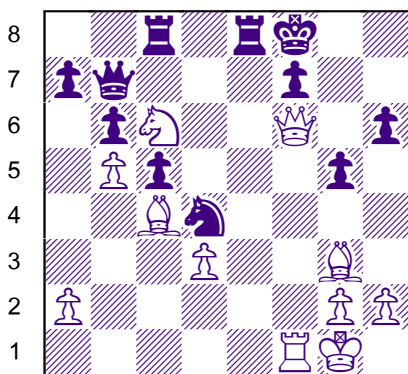
a b c d e f g h

6



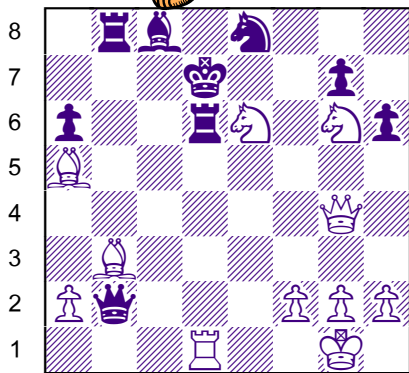
a b c d e f g h

3



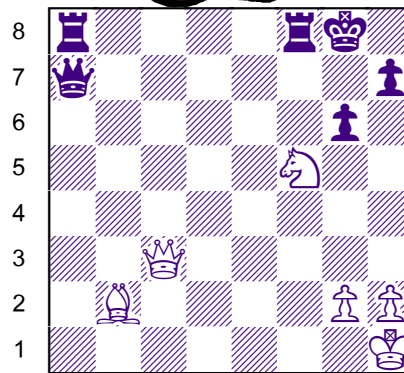
a b c d e f g h

4



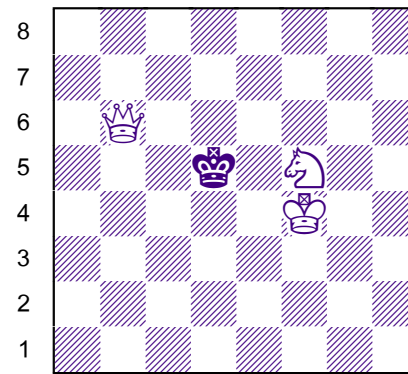
a b c d e f g h

7



a b c d e f g h

8



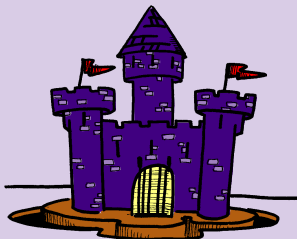
a b c d e f g h

**SOLUTIONS
PAGE 50**

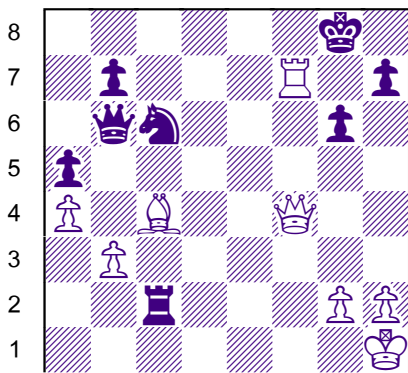
**SOLUTIONS
PAGE 50**

MAT EN 2

LES BLANCS FONT MAT
EN 2 COUPS.

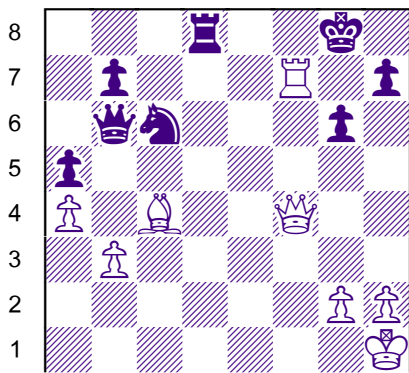


1



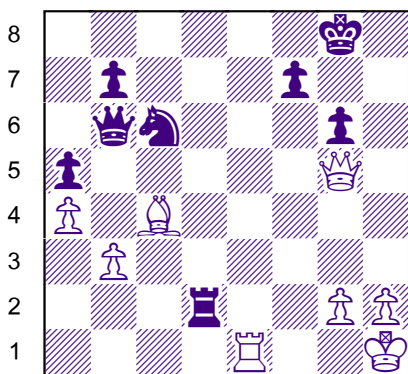
a b c d e f g h

2



a b c f g h

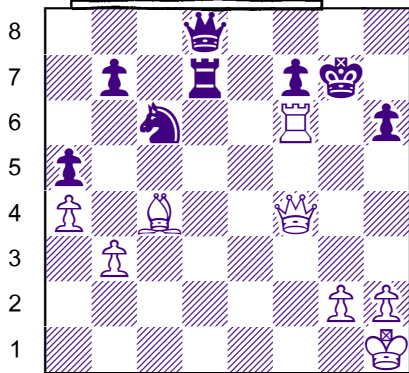
3



a b c d e f g h

**SOLUTIONS
PAGE 51**

4



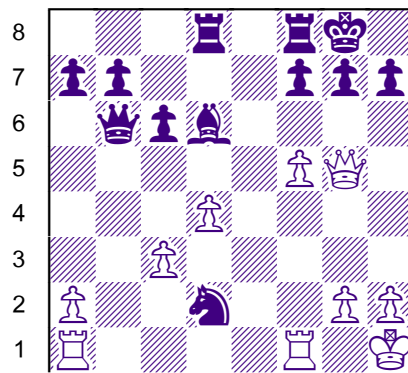
a b c d e f g h

MAT EN 3

LES BLANCS FONT MAT
EN 3 COUPS.

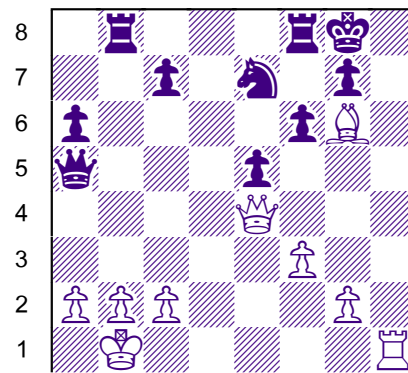


1



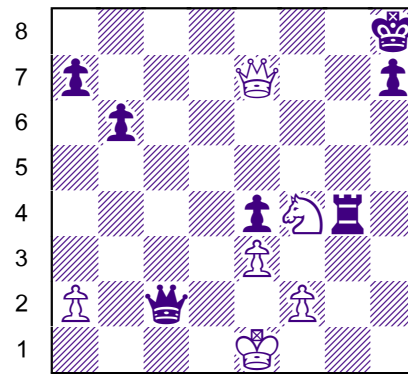
a b c f g h

2



a b c d e f g h

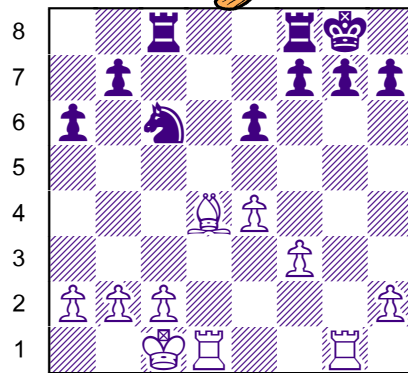
4



a b c d e f g h

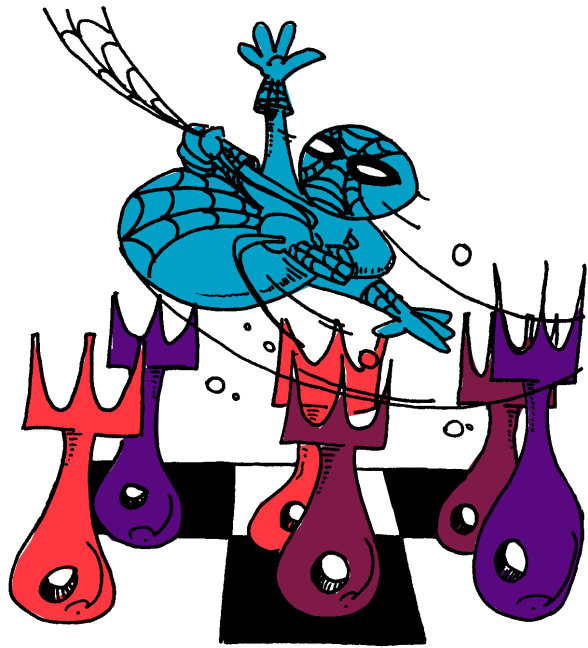
**SOLUTIONS
PAGE 51**

3



a b c d e f g h

L'ATTAQUE MEURTRIÈRE



DES FOURCHETTES

La nuit venait de tomber sur Pionville. Une nuit si silencieuse qu'on ne pouvait entendre une mouche voler.

Mais cette tranquillité apparente n'indiquait point le danger qui planait sur ses habitants. Une armée de fourchettes sans scrupule et sans loi marchait tout droit vers les portes de la ville. À leur tête, le terrible **Cavalier Masqué!**

Dès le lever du jour, la sanguinaire armée passa à l'attaque. Ce fut tout un massacre! Des centaines de pièces furent poursuivies et capturées par les fourchettes

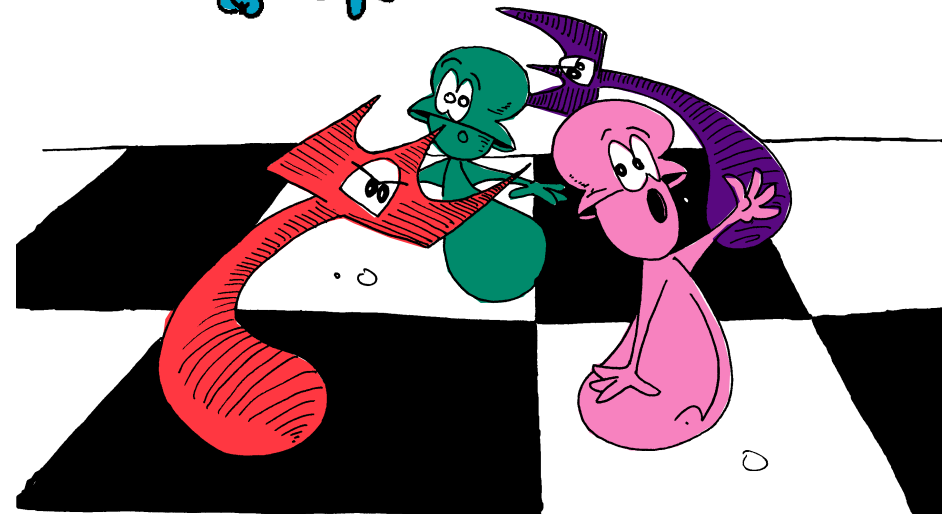


sans pitié. Personne n'y échappa.

La situation paraissait sans espoir. Tout à coup, une mystérieuse lumière jaillit du ciel. C'est le moment qu'avait choisi notre héros pour faire son entrée.

Quand la foule l'aperçut, on entendit une acclamation générale.

Et l'incroyable **Pion-Araignée** plongea au coeur de l'action!!



« Prépare-toi à affronter un adversaire de taille, mon ticasque! »

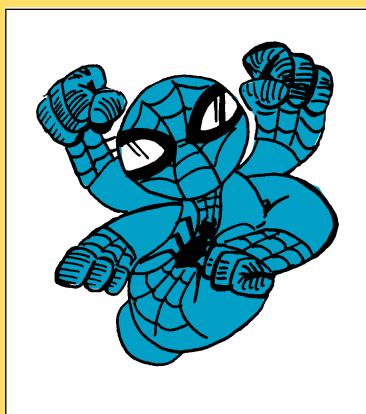
Rejetant sa cape d'un mouvement brusque, le Cavalier Masqué sortit son épée et prépara son premier coup. « Prépare-toi à faire face au coup de la fourchette, tête d'araignée! »

Blancs: Cavalier Masqué

Noirs: Pion-Araignée

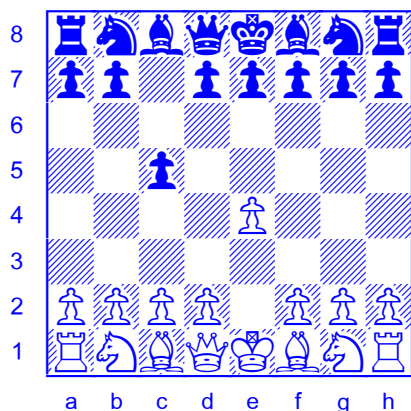


CAVALIER MASQUÉ



PION-ARAIGNÉE

1. e2-e4 c7-c5



L'Araignée utilise la défense sicilienne.

2. Cg1-f3 e7-e6
3. d2-d4

Le Cavalier ouvre le centre pour libérer ses pièces.

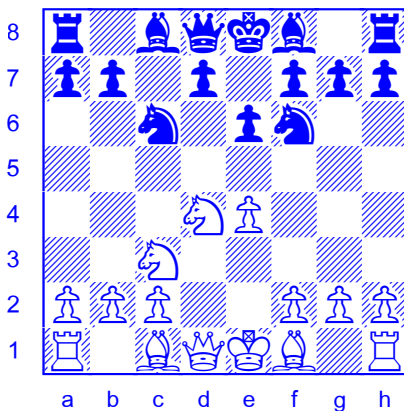
3. ... c5xd4

En échangeant ce pion, les Noirs utiliseront la colonne «c» avec une Tour.

4. Cf3xd4 Cb8-c6
5. Cb1-c3

L'Araignée doit prendre en c6 pour que son pion b se rapproche du centre.

5. ... Cg8-f6



6. Cd4-b5

Ce Cavalier a un oeil sur la case d6 ou bien espère faire une fourchette en c7.

6. ... Ff8-b4

L'Araignée réagit en clouant le Cavalier sur c3. De plus, les Noirs sont prêts à roquer ou à jouer leur Roi en e7 si le Cavalier fait échec en d6.

7. Fc1-f4

Wow! Terrible fourchette de Cavalier en c7! De plus, ce Fou contrôle toutes les belles cases de la diagonale de g3 à b8.

7. ... Cf6xe4!

Quel coup de super héros! L'Araignée attaque sans même se préoccuper de la menace.

8. Cb5-c7+

Une voix métallique retentit: « Tiens, face d'araignée, aucun pion mortel ne peut survivre à ce coup! »

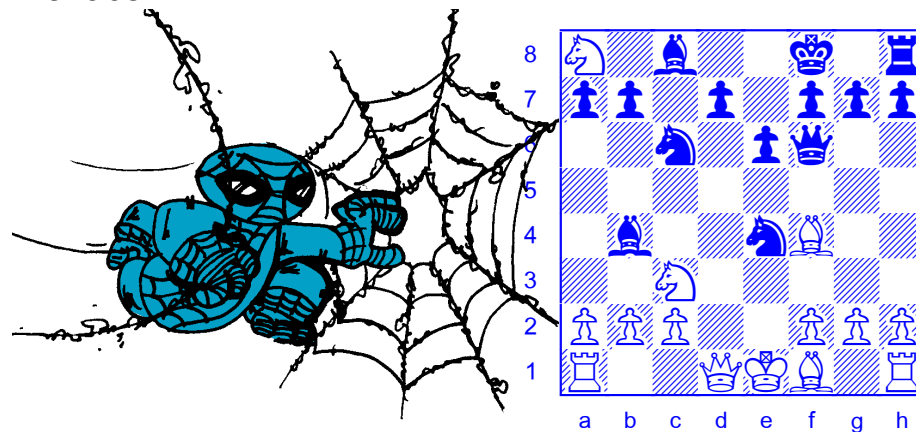
8. ... Re8-f8

Le Pion-Araignée ricana. « Tu peux bien parler mais tes fourchettes ne me font pas peur! »

9. Cc7xa8

Sans perdre de temps, le Cavalier Masqué capture la Tour. « Très bien, se dit l'Araignée, à mon tour maintenant! Le Fou blanc en f4 n'est pas protégé et le Cavalier en c3 est très bien cloué, c'est à mon tour de frapper. »

9. ... Dd8-f6!



Le cher Cavalier Masqué est dans l'eau bouillante. Comment parviendra-t'il à défendre la double menace?

10. Dd1-f3

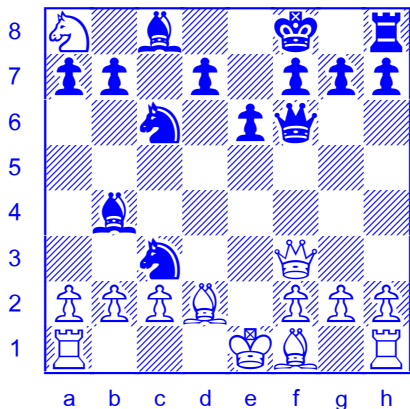
Le Cavalier Masqué réussit malgré tout à protéger d'un seul coup les cases f4 et c3. De plus, il menace le Cavalier noir en e4.

10.... Ce4xc3

« Et vlan! S'il reprend mon Cavalier, j'ai une fourchette de Fou en c3. »

11. Ff4-d2

Super bon coup! Le Masque défend son Roi et propose l'échange des Dames. Cela étoufferait l'attaque de l'Araignée qui, ne l'oublions pas, a déjà perdu une Tour.



11.... Cc6-d4!

C'est au tour de l'Araignée d'y aller d'une fourchette! Son Cavalier attaque la Dame et le pion en c2.

12. Df3-d3

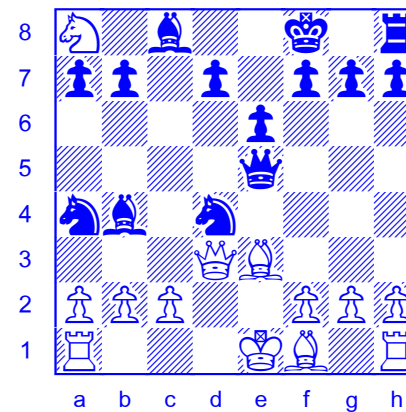
On se protège contre la menace Cd4xc2#!

12.... Df6-e5+

13. Fd2-e3?

Coup dangereux! L'Araignée peut maintenant faire un bel échec à la découverte. Le Cavalier Masqué aurait pu jouer l'autre Fou. Les Noirs pourraient quand même poursuivre leur attaque avec Cde4xc2+ Dd3xc2 De5xe2#.

13.... Cc3-a4+!



Le Pion-Araignée dirige son Cavalier vers la case b2.

14. c2-c3

Le Masque ne met pas son Roi en d1 puisqu'il y a une fourchette de cavalier en b2.

14.... Ca4xb2

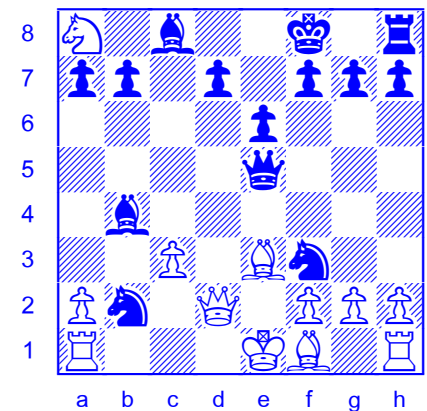
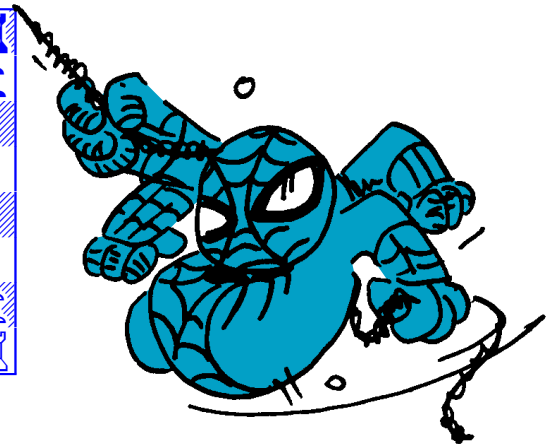
15. Dd3-d2

Le Cavalier Masqué ne tombe pas dans le piège de jouer le coup tentant Dd3xd4 car le Pion-Araignée qui a les Noirs gagnerait la Dame avec Fb4xc3.

15.... Cd4-f3+!

VLAN ET REVLAN!

Après le coup de la fourchette, voici le coup de l'Araignée! « Retiens ton souffle, ça va barder! »



16. g2xf3

Il doit prendre ce Cavalier qui lui fait une fourchette royale.

16.... Fb4xc3

L'Araignée poursuit sa belle combinaison par un clouage mortel.

17. Ta1-c1

Assommé par l'énergie très

puissante de l'Araignée, le Masque grimace de dépit en sentant la défaite venir. Il aura ici à se défendre sans sa forte Dame.

17.... **Fc3xd2+**

Ça sent la victoire...

18. **Re1xd2 De5-a5+**

La Dame noire force le Roi à prendre une décision.

19. **Rd2-e2**

Le Cavalier Masqué déteste bloquer son Fou en f1 mais jouer Tc1-c3 permettrait Cb2-a4.

19.... **Rf8-e7**

L'Araignée protège son Fou en c8 en libérant sa Tour.

20. **Fe3-d4**

Le Masque revient avec une de ses fameuses fourchettes en attaquant b2 et g7.

20.... **Da5xa2**

L'Araignée protège son Cavalier et menace un échec à la découverte.

21. **Tc1-c2 Da2-a6+**

22. **Re2-e1 Da6-a1+**

Le Pion-Araignée ne lâche plus sa proie. Il se prépare maintenant à tisser l'ultime réseau du mat final.

23. **Re1-d2**

Le Masque perd sa Tour s'il joue son Roi en e2 à cause de Da1-d1+

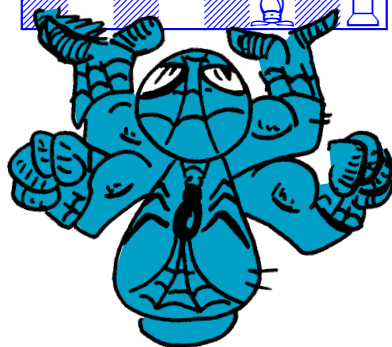
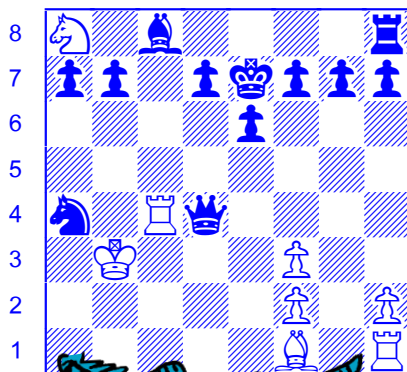
23.... **Da1-d1+**

24. **Rd2-c3 Cb2-a4+**

25. **Rc3-b3 Dd1xd4**

26. **Tc2-c4**

Une dernière fourchette pour le vilain Cavalier.

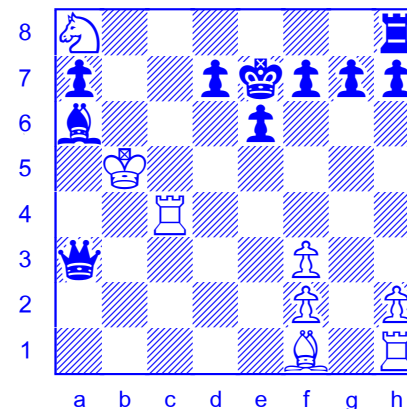
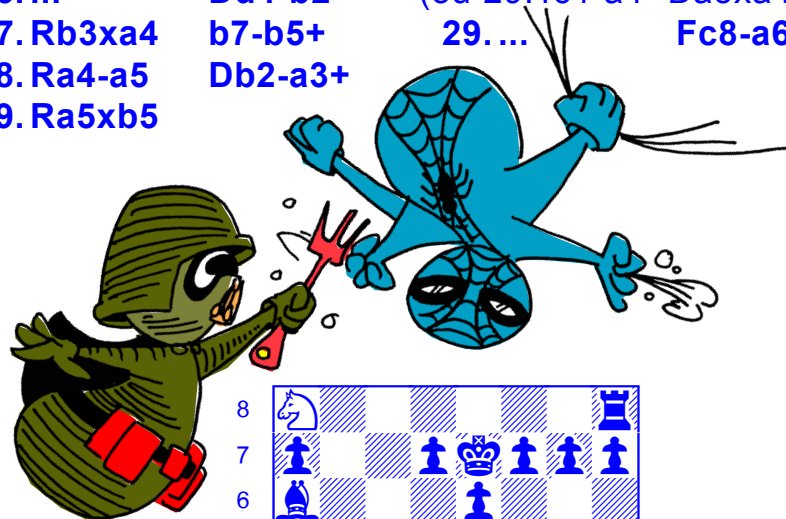


Noirs matent en 4 coups

26. ...
27. **Rb3xa4**
28. **Ra4-a5**
29. **Ra5xb5**

Dd4-b2+
b7-b5+
Db2-a3+

(ou 29. **Tc4-a4 Da3xa4#**
29.... **Fc8-a6#**)



Ainsi se termina cette fameuse bataille contre le redoutable Cavalier. Après avoir perdu leur Cavalier, les fourchettes furent rapidement maîtrisées. Avant de quitter la ville, le Cavalier Masqué déclara furieusement: « tu m'as battu cette fois, face d'araignée, mais attention, je reviendrai! »

La bonne humeur régna de nouveau parmi les citoyens de Pionville. On décida même d'ériger une statue géante en l'honneur de notre héros qui était déjà parti à la rescousse d'un autre échiquier en péril! Hourra! Hourra!



SOLUTIONS (suite)

MAT EN 1

1. Df4-a4# 2. Th1xh6# 3. Df6-h8# 4. Ce6-d8#
 5. Ce4-d6# 6. Cd5-c3# 7. Cf5-h6# 8. Cf5-e3#

LES ENQUÊTES DE FRIZOUNE

Ch1-f2-h3-g1-e2-d4-c2-a1-b3-c1-a2-c3-a4-b6-a8-c7-a6-b8-c6-a7-b5-a3-b1-d2-e4-g5-h7-f8-d7-c5-e6-d8-b7-a5-c4-e3-d1-b2-d3-b4-d5-e7-c8-d6-e8-g7-f5-h4-g6-h8-f7-h6-g8-f6-h5-f4-g2-e1-f3-e5-g4-h2-f1-g3-h1

PARTIE ANGLAISE

1. La Dame noire se trouve trop exposée sur la case d5. Les Blancs pourront gagner rapidement du temps et de l'espace en jouant 3.Cb1-c3 et en poussant leurs pions centraux.

2. Non, car les Blancs peuvent se débarrasser d'un de leurs pions doublés et en créer chez les Noirs avec

10. c4xd5 Dd8xd5
 11. Fh4xf6 g7xf6



UN AUTRE PROGRAMME GOUVERNEMENTAL VISANT À LES ÉLOIGNER DES AUTOROUTES

SOLUTIONS

MAT EN 2

1. 1. Tf7-f8+ Rg8-g7 2. Tf8-g8#
 2. 1. Tf7-d7+ Rg8-h8 2. Df4-f6#
 3. 1. Dg5xg6+ Rg8-h8 2. Te1-e8#
 3. 1. ... Rg8-f8 2. Dg6xf7#
 4. 1. Df4xh6+ Rg7-g8 2. Tf6-f6#

FOURCHETTE DU CAVALIER

1. 1. Cd5xc7+
 2. 1. Cc4xb6
 3. 1. Td8-g8+ Rg7xg8 2. Cg4-f6+
 4. 1. Dg4xg7+ Rh8xg7 2. Cf6-e8+
 5. 1. Db7-h1+! 2. Rg1xh1 Cd3xf2+
 6. 1. ... d7-d5+ 2. c4xd5 e6xd5+
 3. Re4xd5 Cc6xb4+
 7. 1. ... Cf5-d4 2. De2-e3 Dd6xe5!
 3. De3xe5 Cd4-f3+
 8. 1. De3xc5! d6xc5 2. Tb1-b8+ Fg7-f8
 3. Cg4-f6+

TACTIQUES 101

1. 1.Tc3-c7 (2.Tc7xd7+)
 2. 1.Fe3-g5
 (2.Fg5xf6 ou 2.Cd5xf6)
 3. 1.Da7-a2 (2.Da2xd5+)
 4. 1.Te1xe6 cloue et
 gagne la Dame noire, le
 pion f7 est cloué

LE GRAND DÉMÉNAGEMENT

1. Df3 et f7
 2. Ta8 et Tc1
 3. Cd5 et Fg6
 4. Dc3 et Fg7



MAT EN 3

1. 1. f5-f6 g7-g6 2. Dg5-h6 importe 3. Dh6-g7#
 2. 1. Th1-h8+ Rg8xh8 2. De4-h4+ Rh8-g8 3. Dh4-h7#
 3. 1. Tg1xg7+ Rg8-h8 2. Tg7-g8+ Rh8xg8 3. Td1-g1#
 4. 1. De7-f8+ Tg4-g8 2. Cf4-g6+ h7xg6 3. Df8-h6#

LES POSITIONS BIDONS DE TI-PION

1. Les Rois sont un à côté de l'autre.
 2. Les Noirs ont 2 ensembles de double pion ce qui signifie 2 captures mais il ne manque qu'une seule pièce aux Blancs.
 3. Les Blancs ont 3 Cavaliers.
 4. Les Blancs sont dans un impossible échec. La Tour noire ne pouvait se rendre en d8 que par la huitième rangée et elle aurait mis en échec automatiquement. Il n'y avait pas de possibilité d'échec à la découverte et les Noirs n'ont pas roqué au coup précédent à cause de la Dame blanche en g5.