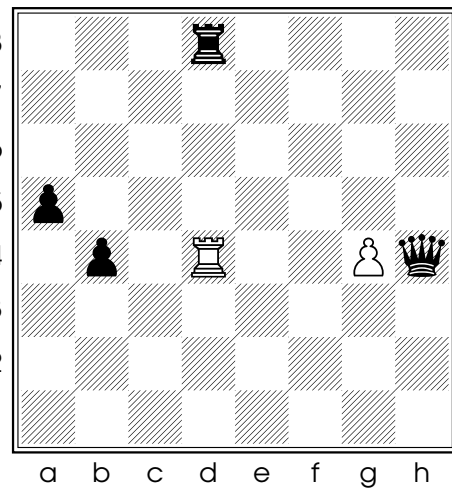
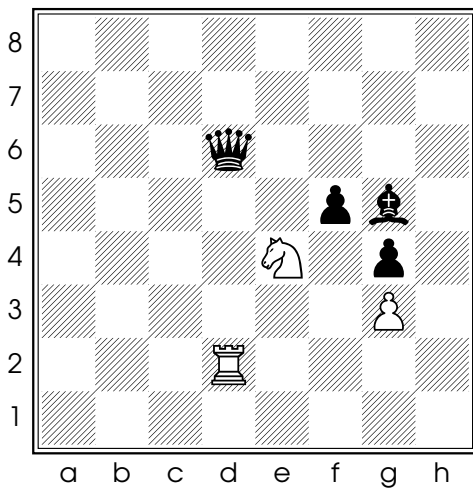


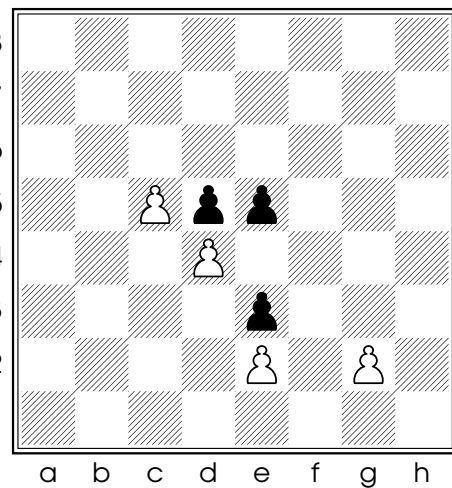
DIAG. 1 - Combien de coups différents les Blancs peuvent-ils jouer ?



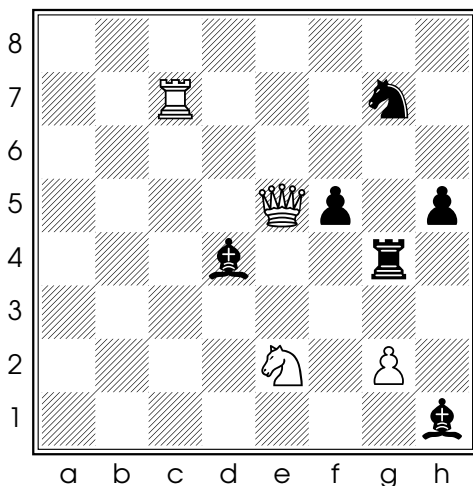
DIAG. 2 - Quelles pièces la Tour blanche peut-elle prendre ?



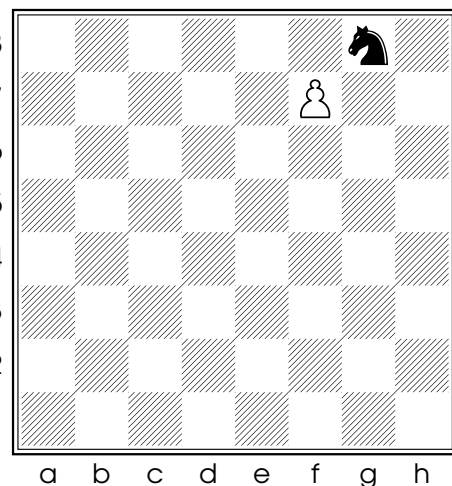
DIAG. 3 - Quelles pièces le Cavalier blanc peut-il prendre ?



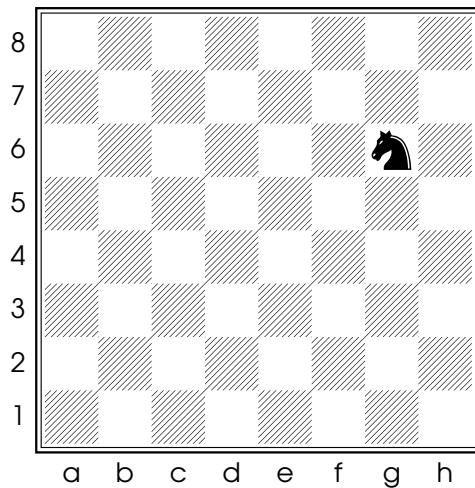
DIAG. 4 - Quels coups les pions blancs peuvent-ils jouer ?



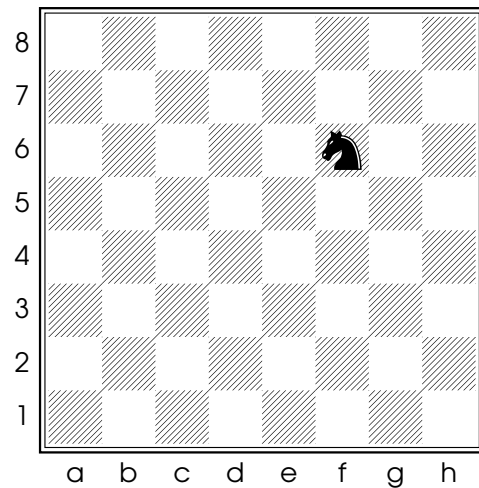
DIAG. 5 - Quelles pièces la Dame blanche peut-elle prendre ?



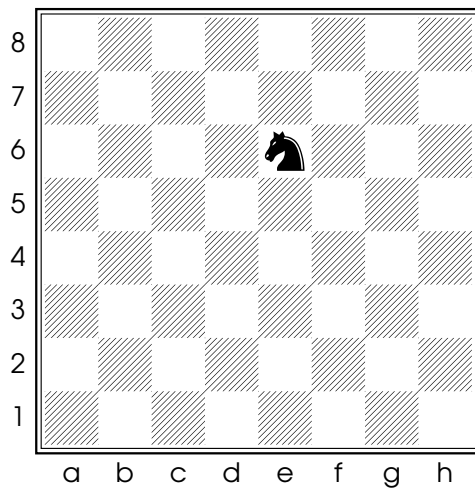
DIAG. 6 - Combien de coups différents les Blancs peuvent-ils jouer ?



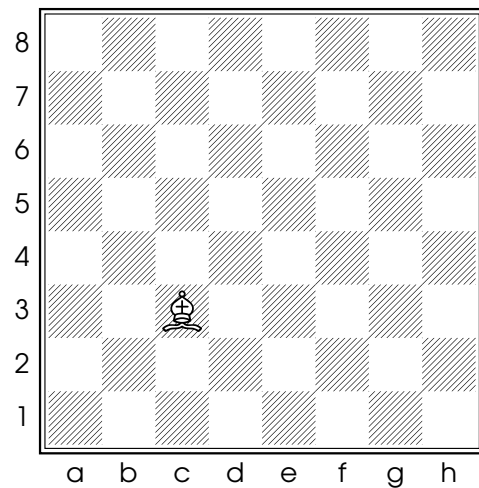
DIAG. 7 - Combien de coups faut-il au Cavalier noir pour aller en g5 ?



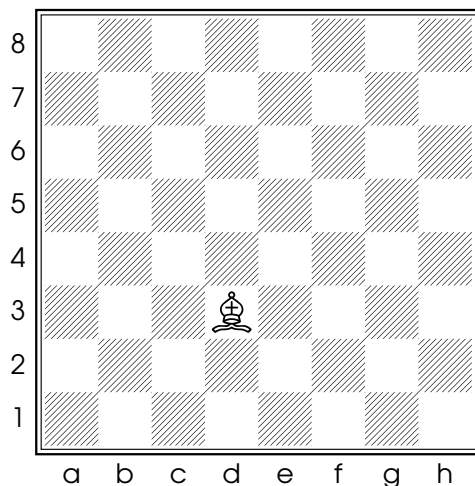
DIAG. 8 - Combien de coups faut-il au Cavalier noir pour aller en f4 ?



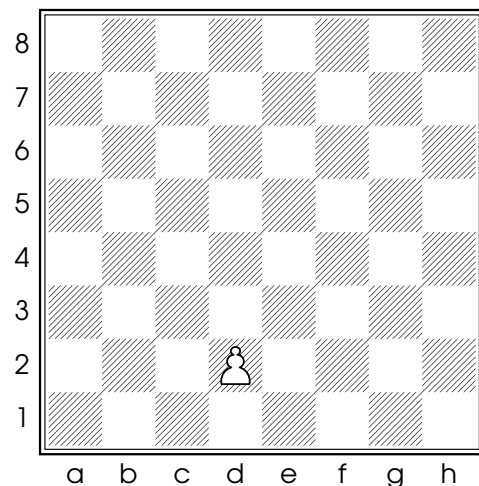
DIAG. 9 - Combien de coups faut-il au Cavalier noir pour aller en e3 ?



DIAG. 10 - Combien de coups faut-il au Fou blanc pour aller en g5 ?



DIAG. 11 - Combien de coups faut-il au Fou blanc pour aller en h4 ?



DIAG. 12 - Combien de coups faut-il au pion blanc pour aller en d8 ?

Diagramme 1 :

Dans la position de départ, les Blancs (comme les Noirs) disposent de 20 coups possibles : avancer l'un des 8 pions d'une case, avancer l'un des 8 pions de deux cases, déplacer l'un ou l'autre des Cavaliers, qui disposent chacun de deux cases.

Diagramme 2 :

La Tour blanche peut prendre le pion noir en b4 et le Tour noire en d8. Elle ne peut pas prendre le pion en g4 (de sa propre couleur) ni la Dame noire en h4 (elle ne peut pas sauter le pion en g4).

Diagramme 3 :

Le Cavalier blanc peut prendre la Dame noire en d6 et le Fou noir en g5 (car il peut sauter au-dessus des autres pièces). Il ne peut pas prendre le pion de sa couleur en g3 ou la Tour en d2.

Diagramme 4 :

Le pion blanc en c5 peut avancer en c6. Il ne peut pas prendre le pion noir en d5.

Le pion blanc d4 peut prendre le pion noir en e5. Il ne peut par contre pas prendre le pion en d5 car les pions ne prennent qu'en diagonale. Il ne peut pas non plus prendre le pion en e3 car les pions ne vont que vers l'avant.

Le pion blanc en e2 ne peut pas bouger.

Le pion blanc en g2 peut avancer d'une case ou de deux cases (car il est sur sa rangée de départ).

Diagramme 5 :

La Dame blanche peut prendre le Cavalier en g7, le Fou en d4 et le pion en f5. Elle ne peut pas prendre la Tour en c7 ou le Cavalier en e2 (de sa couleur) ni le pion noir en h5 (car elle ne peut pas sauter au-dessus du pion en f5).

Diagramme 6 :

Les Blancs peuvent pousser le pion sur la case f8 ou prendre le Cavalier en g8. Dans les deux cas ils doivent promouvoir leur pion et peuvent choisir de le promouvoir en Dame, en Tour, en Fou ou en Cavalier.

Les Blancs disposent donc de 8 coups différents.

Diagramme 7 :

Il faut 3 coups au Cavalier noir pour aller en g5, par exemple ♞f8–e6–g5

Diagramme 8 :

Il faut 2 coups au Cavalier noir pour aller en f4, en passant par la case d5 ou par la case h5

Diagramme 9 :

Il faut 3 coups au Cavalier noir pour aller en e3, par exemple ♞f4–d5–e3

Diagramme 10 :

Il faut 2 coups au Fou blanc pour aller en g5, en passant par la case d2 ou par la case f6

Diagramme 11 :

Ce Fou ne se déplace que sur des cases blanches. Il ne pourra donc jamais aller en h4

Diagramme 12 :

Le pion, qui se trouve sur sa rangée de départ, peut avancer de 2 cases. Il lui suffit donc de 5 coups pour atteindre la case d8

Pour aller plus loin

Notre livre *Le cours d'échecs de Marie : bien débiter aux échecs* regroupe toutes les connaissances nécessaires pour apprendre à jouer facilement ou pour enseigner le jeu d'échecs à des enfants.

Vous y apprendrez :

- Les règles du jeu (bien sûr !)
- Comment lire et noter une partie d'échecs
- Comment calculer qui a l'avantage
- Les techniques de mat élémentaires
- Les combinaisons de base pour prendre l'avantage
- Comment gagner avec juste un pion
- Comment bien commencer une partie d'échecs
- Comment gagner à travers d'exemples de parties
- Des astuces pour participer à votre premier tournoi
- Le vocabulaire des échecs grâce à un lexique de plus de 50 termes

[Cliquez ici pour en savoir plus](#)

Les règles du jeu

Les mats et les combinaisons de base

Comment gagner en finale

Les principales ouvertures et les pièges à éviter

Des parties commentées

Des conseils pour votre premier tournoi



Des explications claires et concises

Des exemples tirés des parties de joueurs amateurs

150 diagrammes
+
110 exercices !