

Plaquette de prix Février 2026 – lejeudechecs.fr

Tarifs TTC hors frais de livraison (possibilité de trouver des solutions en se retrouvant au tournoi de Cappelle-La-Grande ou aux Championnats de France jeunes ou Métropole Lilloise ou autres)

Calcul des frais de Livraison en fonction du poids de la commande

boris.franck@live.fr

boris@lejeudechecs.fr

Pièces en bois 14,99€

Référence: P01



Taille et poids des pièces d'échecs :

Roi : hauteur 9 cm avec une base de 3,4 cm (30 g)

Reine : hauteur 7,5 cm avec une base de 3,4 cm (28,6 g)

Cavalier : hauteur 6,3 cm avec une base de 3,1 cm (22,3 g)

Fou : hauteur 6,4 cm avec une base de 3,1 cm (20,8 g)

Tour : hauteur 5,1 cm avec une base de 3,1 cm (20,1 g)

Pion : hauteur 4,5 cm avec une base de 2,7 cm (12,8 g)

Pièces en bois 16,99€

Référence: P02



Taille: Hauteur du roi 3,75
avec 1,3 de base
Plombés: x2

Pièces en bois 24,99€

Référence: P03



Taille: Hauteur du roi 3,75
Plombés: x3

Pièces en plastique : 5,99€ Référence: P04



Taille: Hauteur du Roi: 3,75 avec 1,5 de base

Petites pièces en plastique : 3,99€ Référence: P05



Taille: Hauteur du Roi: 3 avec 1,22 de base

Très petites pièces en plastique avec tapis : 3,49€
Référence: P06



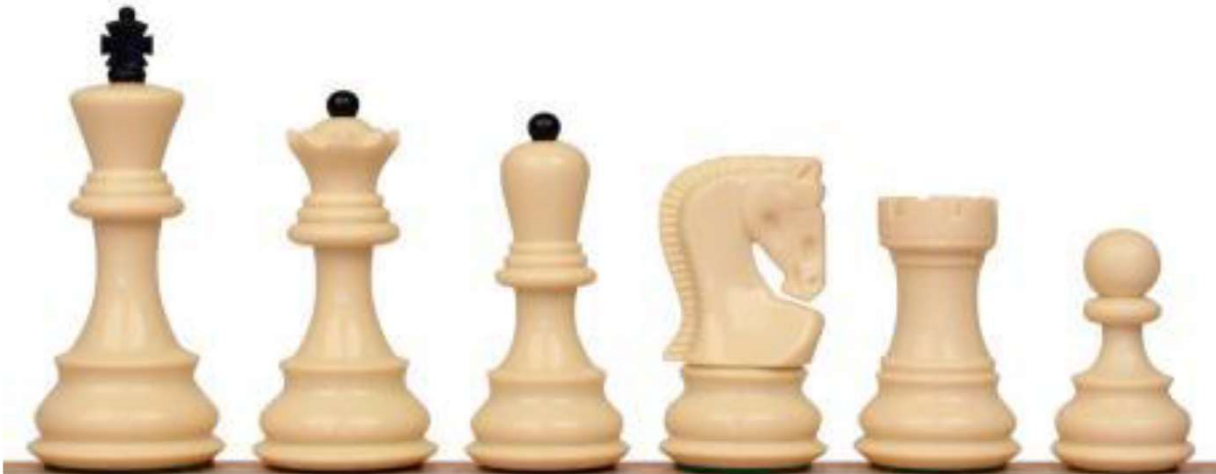
- L 'échiquier magnétique mesure **19 cm x 19 cm**.
- Chaque case mesure **2,2 cm** de côté.
- Le roi mesure **4,5 cm** de hauteur avec une base de **1,7 cm** de diamètre.

Pièces en plastique, couleur imitation bois:
7,99€ Référence: P07



Taille: Hauteur du Roi: 3,75
avec 1,5 de base

Pièces d'Échecs « Zagreb »: 14,99€ Référence: P08



Taille: Hauteur du Roi: 3,75
avec 1,35 de base

Pièces d'Échecs « German Knight » Staunton : 13,99€ Référence: P09



Taille: Hauteur du Roi: 3,75
avec 1,35 de base
Plombé: Triplement lesté,
environ 910 grammes.

Housse pour les pièces 1,99€
Référence: H01

Taille: 4 cm x 9 cm



Housse pour les pièces 3,29€

Références: H02 en vert

H03 en bleu

H04 en bordeaux

Taille: 5 cm x 6 cm x 9 cm



Housse en toile pour les pièces 3,29€
Référence: H05 en noir, H06 en marron



Taille: 8,5 cm x 7 cm

Boîte en plastique pour les pièces 2,49€
Référence: H07



Taille: 20 x 13,5 x 8,5 cm et
1 500 ml. Contient généralement
des pièces d'échecs de 97 mm

Boîte en bois pour les pièces 15,99€

Référence: H08



Taille: 25 x 15 x 8,5 cm
Matériaux: Acajou, Noyer

tapis 4,99€

Référence: T01

T02, T03,

T04, T05

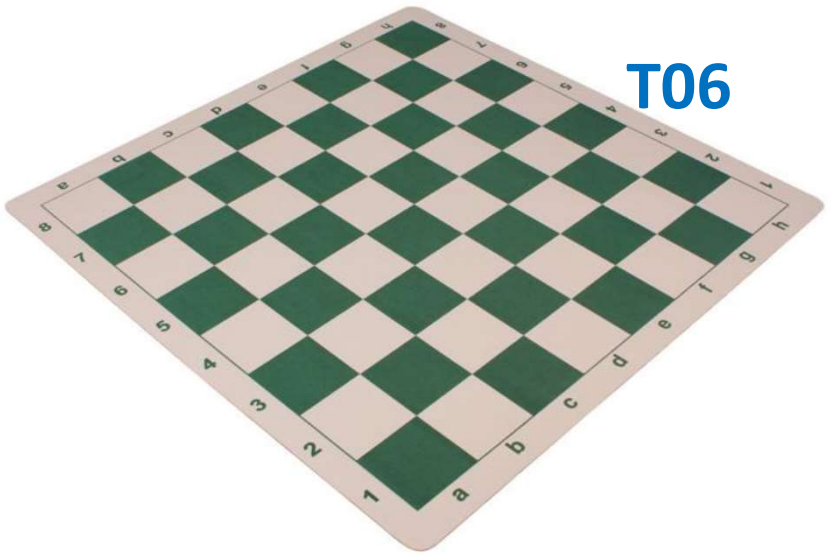
tapis d'échecs souple de 51 cm de côté,
avec des cases de 5,7 cm chacune



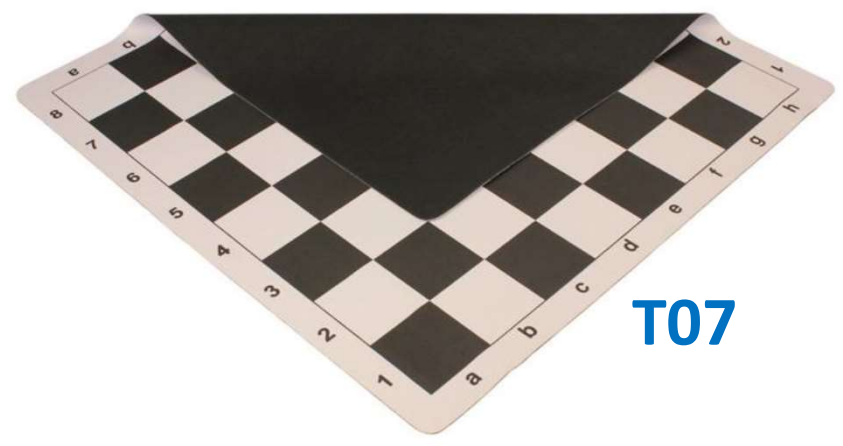
tapis 4,99€

Référence: T06 et T07

tapis d'échecs souple de 51 cm de côté,
avec des cases de 5,7 cm chacune

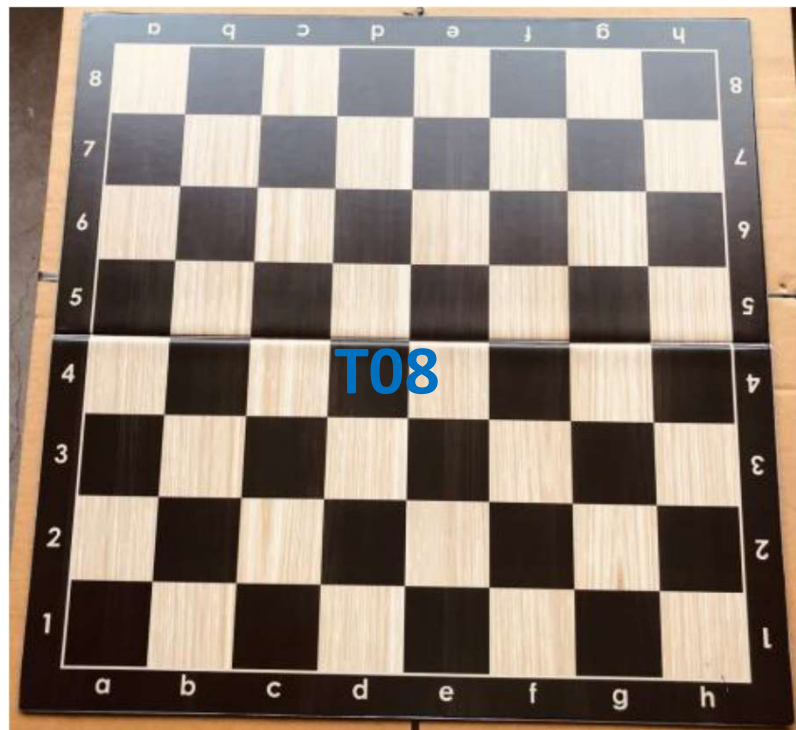


T06



T07

Tapis pliant modèle 1: 7,99€
Référence: T08



Size: 20" x 20" with 2-1/4" squares
Size: 51X51cm with 5.7cm squares
Thickness: 3mm

Tapis pliant modèle 2: 7,99€

Référence: T09



Size: 20" x 20" with 2-1/4" squares
Size: 51X51cm with 5.7cm squares
Thickness: 3mm

Tapis pliant modèle 3: 7,99€
Référence: T10



Size: 20" x 20" with 2-1/4" squares
Size: 51X51cm with 5.7cm squares
Thickness: 3mm

Plateau seul: 34,99€
Référence: T11



pièces en résine couleur bois: 29,99€
Référence: L01



pièces résine couleur bois: 49,99€
Référence: L02



Pièces en Résine couleur Or et argent: 49,99€
Référence: L03



pièces en Résine couleur Argent et noir: 49,99€
Référence: L04



pièces en Résine couleur cuivre et bronze: 49,99€
Référence: L05



pièces en Résine couleur Argent et noir: 87,99€
Référence: L06



Jeu d'échecs décoratif Staunton
argent et noir Finition métal
anodisé Pièces d'échecs
lestées
Hauteur du roi 3,5 avec 1,5 cm
de base

Petit jeu magnétique en plastique : 4,99€

Référence: V01



- L 'échiquier magnétique mesure **19 cm x 19 cm**.
- Chaque case mesure **2,2 cm** de côté.
- Le roi mesure **4,5 cm** de hauteur avec une base de **1,7 cm** de diamètre.

Mini jeu magnétique de poche en plastique : 4,99€

Référence: V02



L'échiquier magnétique à
5€ mesure **20 cm x 17 cm**
x 5 mm

Grand jeu magnétique en plastique : 14,99€

Référence: V03



- L'échiquier magnétique à 15€ mesure **34,5 cm x 34,5 cm**, ce qui est une taille standard pour un plateau d'échecs.
- Le roi mesure **8 cm** de hauteur.

Grand jeu magnétique en plastique couleur imitation bois:
24,99€ Référence: V04



- L'échiquier magnétique à 25€ mesure **36 cm** de longueur.
- Chaque case mesure **3,6 cm** de côté.
- Le roi mesure **7,2 cm** de hauteur.

Grand jeu magnétique en bois 29,99€

Référence: V05

Two extra queens



- Le roi mesure **7,6 cm** de hauteur.
- Le plateau mesure **38 cm x 38 cm**.
- Les pièces sont en bois d'ébène et d'érable, avec un plateau intérieur en EVA.

Grand jeu NON magnétique en bois 117,99€



Taille: Hauteur du Roi 3.5 avec 1.5 de base
Echiquier: 45x45cm, case: 4,8x4,8cm

Référence: V06

Pendule 13,99€

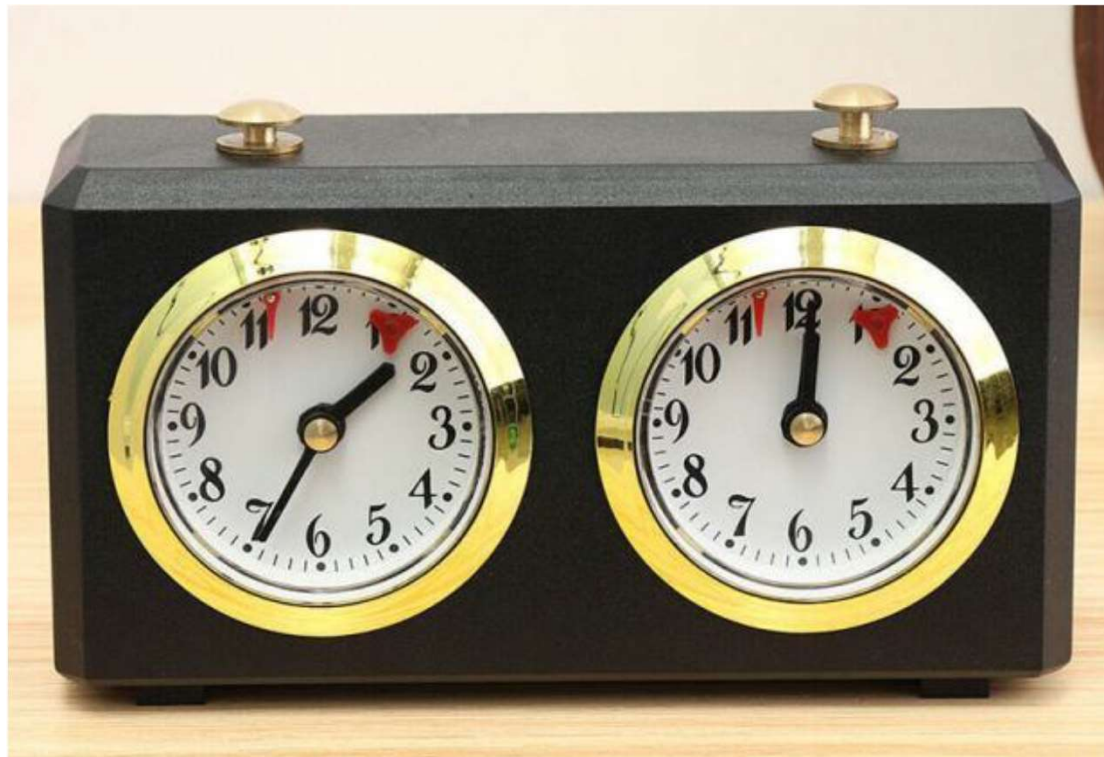
Référence: C01



Pendule couleur imitation bois: 15,99€
Référence: C02



Pendule mécanique: 27,49€
Référence: C03



Pendule Digitale bleue: 37,49€
Référence: C04



Pendule DGT 3000: 64,99€
Référence: C04



[La DGT3000 est une horloge d'échecs FIDE approuvée par la Fédération Internationale des Échecs FIDE.](#)

Pendule DGT 3000 Edition Limité: 66,99€

Référence: C05



[Une édition limitée spéciale DGT3000 a été lancée pour célébrer le 25e anniversaire de DGT.](#)

Pendule DGT 2500: 57,99€
Référence: C06



<https://www.digitalgametechnology.com/products/chess-clocks/dgt2500/>

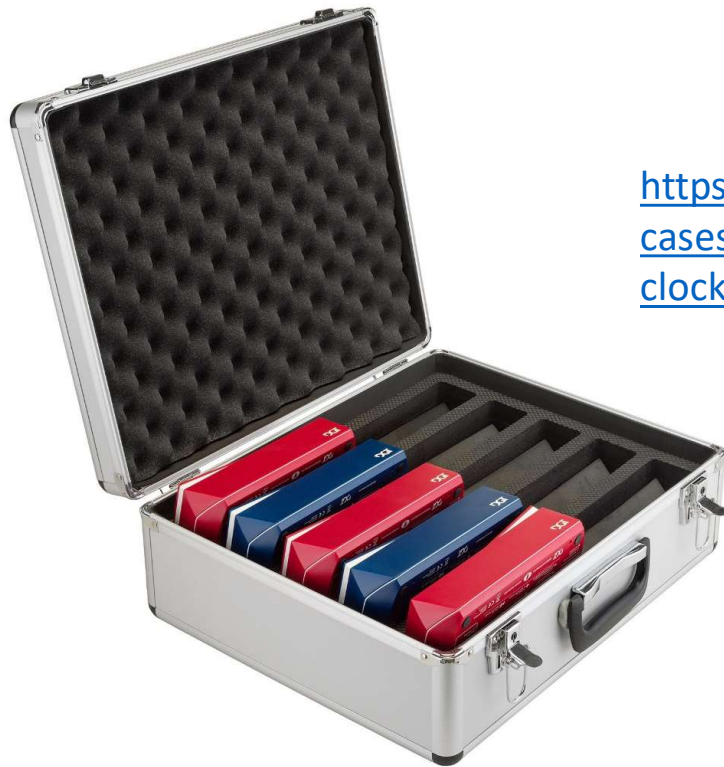
Pendule DGT 2010: 52,99€
Référence: C07

<https://www.digitalgametechnology.com/products/chess-clocks/dgt2010-official-fide-chess-clock/>



Mallette pour ranger 10 DGT

Référence: C08



<https://www.digitalgametechnology.com/products/bags-and-cases/aluminium-case-universal-storage-case-for-10-dgt-clocks/>

Cahier 50 parties: 1,99€
Référence: D01



Cahier 100 parties: 3,99€
Référence: D02



Jeu de carte avec une ouverture par carte, 52 ouvertures:
2,99€

Référence: D03



Sacoche pour le tapis souple: 2,99€
Références: Couleur noir D03, vert D04, marron D05, bleu D06, rouge D07



Médailles Référence couleur Or D08 ou Argent
D09 ou Bronze D10: 2,49€

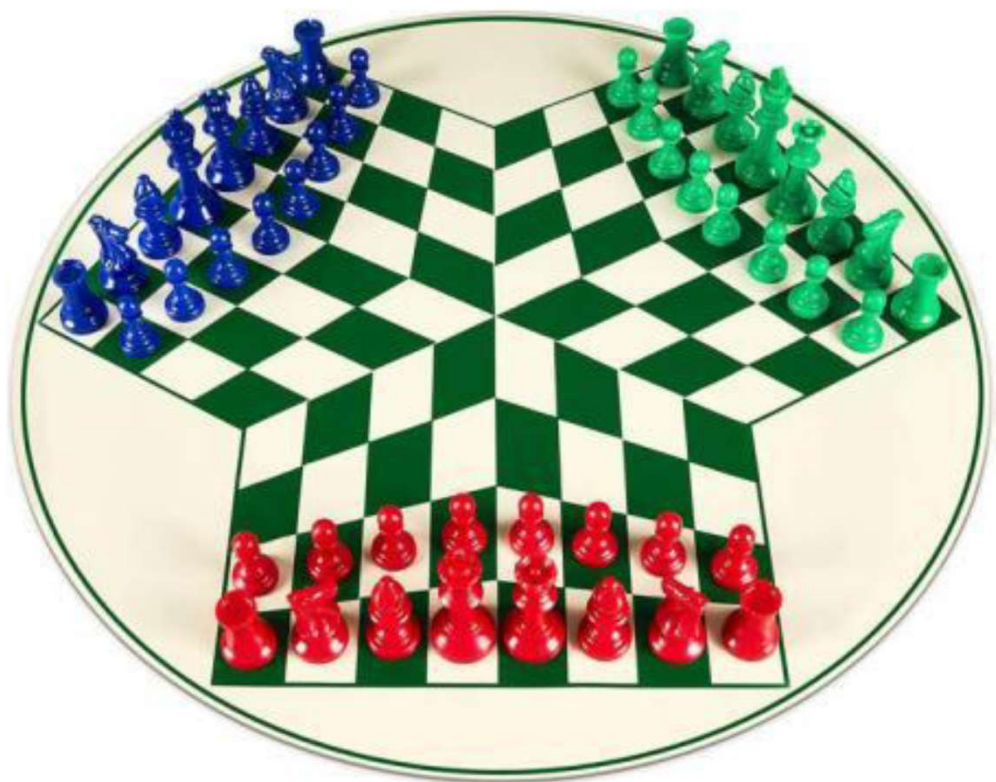


Jeu d'échecs à 4: 29,99€ Référence D11



Taille : Hauteur du Roi 3,75cm avec 1,5 de base

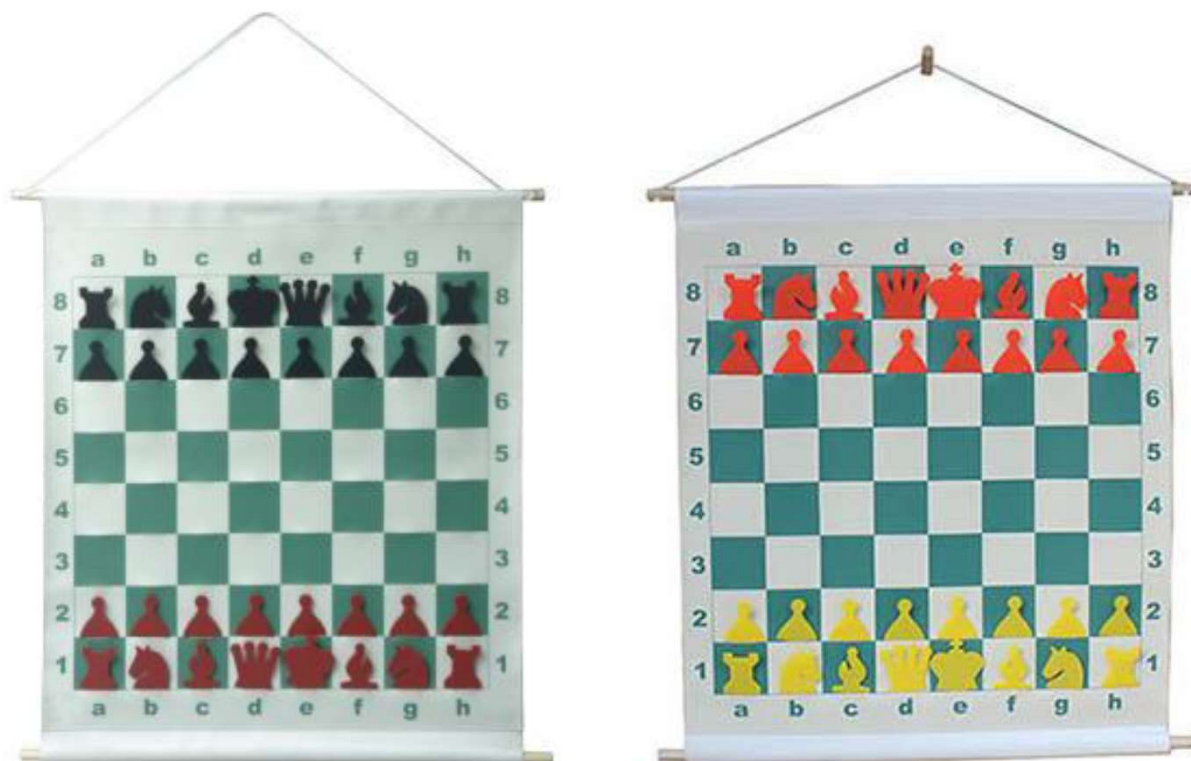
Jeu d'échecs à 3: 25,99€ Référence D12



Taille : Hauteur du Roi 3,75cm avec 1,5 de base

Jeu d'échecs mural: 29,99€

Référence D13



Taille : 28 x 28 cm
Matériaux : échiquier en vinyle,
pièces en plastique

Jeu d'échecs mural: 37,49€

Référence D14



Taille : 28 x 28 cm
Matériaux : échiquier en vinyle,
pièces en plastique

Pièces d'échiquier géant: 399,99€
Référence D15

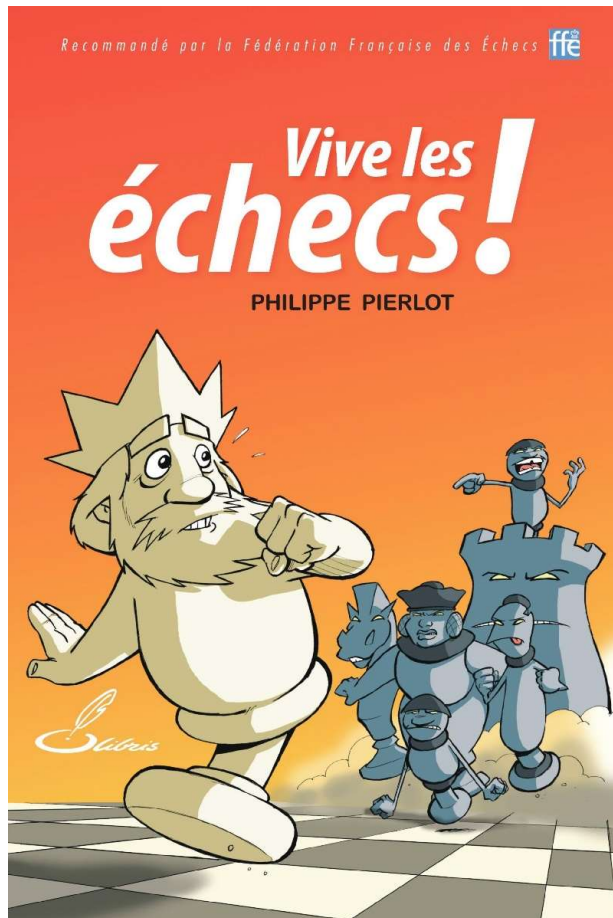


Dalles de tapis pour échiquier géant: 269,99€
Référence D16



VIVE LES ECHECS 1 ! (prix : 24,80 €)

Référence: B01



Sommaire

Édito.....	5
Le mot de l'auteur.....	8
Introduction.....	9
Comment utiliser une fiche?.....	12

LES FICHES

LES RÈGLES DU JEU..... 15

1 L'échiquier.....	16
2 Les pièces.....	18
3 Le déplacement des pièces.....	20
4 La comptine des pions.....	22
5 La valeur des pièces.....	24
6 Le roque.....	26
7 La prise en passant.....	28
8 Echec au Roi!.....	30
9 L'échec et mat.....	32
10 La promotion.....	34
11 La partie nulle.....	36
12 La notation.....	38
13 Pièce touchée, pièce à jouer!.....	40

LES BONNES HABITUDES..... 43

14 Commencer une partie.....	44
15 Les trois moments de la partie.....	46
16 Ton adversaire vient de jouer.....	48
17 Faire un plan.....	50
18 Obtenir une meilleure position.....	52

LES ARMES PRINCIPALES..... 55

19 Le clouage.....	56
20 La fourchette.....	58
21 L'enfilade.....	60
22 L'attaque à la découverte.....	62
23 L'échec double.....	64
24 L'enfermement de pièces.....	66

LES AUTRES ARMES..... 69

25 La surcharge.....	70
26 La déviation.....	72
27 L'interception.....	74
28 La moulinette.....	76

LES PIÈCES..... 78

29 La chaîne de pions.....	80
30 Les pions doublés.....	82
31 Le pion arriéré.....	84
32 Le pion passé.....	86
33 Le pion isolé.....	88
34 Les pions pendants.....	90
35 Les pions éloignés.....	92
36 Le dernier héritier.....	94
37 Le bon et le mauvais Fou.....	96
38 La paire de Fous.....	98
39 La Dame et le Cavalier.....	100
40 Le passage du Cavalier.....	102
41 La prise de la colonne.....	104
42 Le Roi qui attaque.....	106

BAGARRE SUR L'ÉCHIQUE!..... 109

43 Le sacrifice.....	110
44 L'élimination des défenseurs.....	112
45 Les deux dernières rangées.....	114
46 Le zugzwang.....	116
47 L'échange.....	118
48 L'échec intermédiaire.....	120
49 La triangulation.....	122
50 La surprotection.....	124
51 L'opposition.....	126
52 Le centre.....	128



LES MATS..... 130

53 Le mat du débutant.....	132
54 Le mat du couloir.....	134
55 Le mat de Tours.....	136
56 Les mats de Cavaliers.....	138
57 Le mat arabe.....	140
58 Le mat étouffé.....	142
59 Le mat des épaulettes.....	144
60 Le mat des oreilles.....	146
61 Le mat du guéridon.....	148
62 Le mat du berger.....	150
63 Le mat de Légal.....	152
64 Le mat de Boden.....	154
65 Le mat de Pillsbury.....	156
66 Le mat de Damiano.....	158
67 Le mat d'Anastasia.....	160
68 Le mat de Lolli.....	162
69 Le mat de Blackburne.....	164
70 Le mat de Gréco.....	166
71 Le mat du Calabrais.....	168
72 Le mat d'Andersen.....	170
73 Le mat de Morphy.....	172
74 Le mat de Réti.....	174

LES NIVEAUX..... 196

84 Niveau 1.....	200
85 Niveau 2.....	202
86 Niveau 3.....	204
87 Niveau 4.....	206
88 Niveau 5.....	208
89 Niveau 6.....	210
90 Niveau 7.....	212
91 Niveau 8.....	214
92 Niveau 9.....	216
93 Niveau 10.....	218

LES SAUVETAGES..... 221

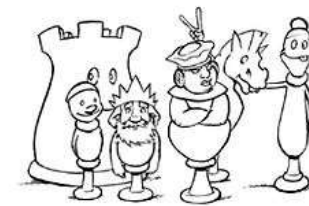
94 Le pat.....	222
95 L'échec perpétuel.....	224
96 La Tour folle.....	226
97 D'autres pièces folles.....	228
98 La forteresse.....	230
99 Le miracle.....	232

LES PARTIES CÉLÈBRES..... 235

100 Anderssen - Kieseritzky.....	236
101 Hampe - Meitner.....	237
102 Steinitz - Bardeleben.....	238
103 Teichmann - Tchigorine.....	239
104 Winter - Menchik.....	240
105 Nunn - Nataf.....	241
106 Simon - Dunis.....	242
Différents jeux.....	243
Solutions.....	247

LES PARTIES SIMPLIFIÉES..... 176

75 Partie de pions.....	178
76 Partie de pions et Tours.....	180
77 Partie de pions et Fous.....	182
78 Partie de Roi, pions et Tours.....	184
79 Parties de Roi, pions et Fous.....	186
80 Partie de Roi, pions et Cavaliers.....	188
81 Partie de Roi, pions, Tours et Fous.....	190
82 Partie de Roi, pions, Cavaliers et Tours.....	192
83 Partie de Roi et pions.....	194



Vive les échecs 1 suite

10 La promotion

Lorsqu'un pion arrive sur la dernière rangée de l'échiquier, il peut se transformer en Dame, en Tour, en Fou ou en Cavalier.

On dit alors qu'il est « promu » (du verbe promouvoir). C'est la promotion du pion, qui est élevé à un grade supérieur.

On installe alors la pièce qu'on a choisie à la place du pion. On prend presque toujours la Dame, la pièce la plus forte.

Un pion Blanc va arriver sur la dernière rangée.



Abracadabra ! Il se transforme en Dame. Et en plus, il y a échec et mat.

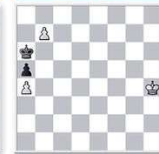


Tu as touché ton pion blanc, il faut donc le jouer...
...et le transformer, puisqu'il arrive à promotion !
En quelle pièce dois-tu promouvoir ton pion pour gagner la partie ?
ATTENTION AU PAT (voir fiche 94)

Grosse promo !



Promotion dans le coin



Vainqueur du grand prix



Prin Fou



20 La fourchette

On réussit une fourchette quand on attaque deux pièces de l'adversaire en même temps avec la même pièce.

La fourchette est intéressante quand elle permet de gagner une pièce.

Hop ! Une fourchette



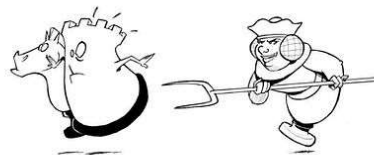
Fourchette royale !

Hop ! Une autre fourchette



C'est du royal !

La fourchette peut aussi faire gagner la partie.



? La promotion la dernière. Parfois, il y a échec et mat.

LES ARMES PRINCIPALES

58

37 Le bon et le mauvais Fou

Lorsque les pions sont en chaîne, ils bloquent un Fou : « le mauvais Fou ».
Ils laissent passer l'autre Fou : « le bon Fou ».

Le mauvais Fou qui est bloqué...



[K NE VOUS FICHEZ PAS !]

...et le bon Fou qui peut passer



Aux Blancs de jouer !

Petite visite



Venez dans mes bras !



Bonjour Messieurs-Dames



Cache-cache



Fourchette obligatoire



Échec-Smyslov 1948



? On peut faire une fourchette avec n'importe quelle pièce.

59

Aux Blancs de jouer !

Qui court le plus vite ?



... C'est moi !



La porte de derrière



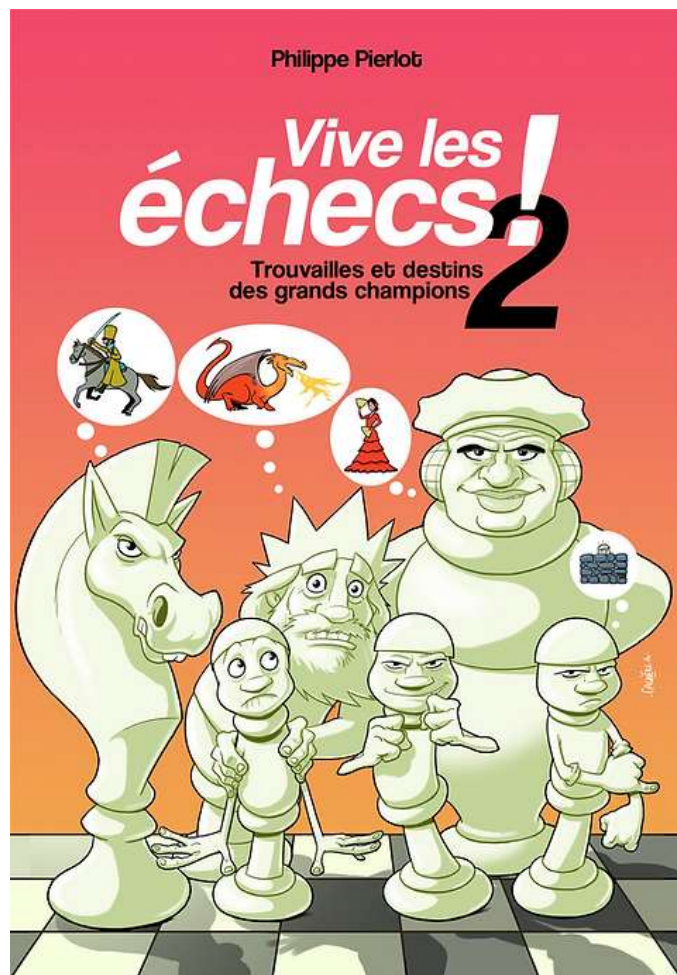
Recette pour faire un bon Fou




? Le bon Fou se déplace plus vite, et il peut attaquer les pions adverses. On peut transformer un mauvais Fou en bon Fou en changeant ses pions de case.

97

VIVE LES ECHECS 2 ! (prix : 30 €) **RUPTURE DE STOCK**



Sommaire



Mot de l'Auteur	3
Remerciements	4
1^{re} partie - Les ouvertures	9
Chapitre A	10
Tout sauf 1...e4, 1...d4	
1...d4 tout sauf 1...d5, 1...c6	
1...d4 Cf6 2...tout sauf 2...c4	
1...d4 Cf6 2...c4 tout sauf 2...e6, 2...g6	
Chapitre B	26
1...e4 tout sauf 1...c5, 1...e6, 1...e5	
1...e4 e5	
Chapitre C	43
1...e4 e6	
1...e4 e5	
Chapitre D	75
1...d4 d5	
1...d4 Cf6 2...c4 g6 avec ...d5	
Chapitre E	90
1...d4 Cf6 2...c4 e6	
1...d4 Cf6 2...c4 g6 sans ...d5	

Référence: B02



Blackburne, après avoir bu le verre d'un adversaire qui s'était absenté :
« Mon adversaire a laissé un verre de whisky en prière, et je l'ai pris en passant ».

2^e partie - Les mini biographies

Alajin	102	Fine	132	Murco	162	Rossolimo	192
Albin	103	Fischer	133	Muroczy	163	Rubinstein	193
Alekhine	104	Fighe	134	Marshall	164	Saint-Amant	194
Anderssen	105	Fergacs	135	Mason	165	Sarnish	195
Arnoux de Rivière	106	Geller	136	Menchik	166	Schiffers	196
Belavsky	107	Gligoric	137	Mises	167	Schlechter	197
Bernkö	108	Greco	138	Mkenas	168	Showalter	198
Bernstein	109	Grünfeld	139	Morphy	169	Smyslov	199
Bird	110	Gunsberg	140	Najdorf	170	Soutanbelieff	200
Blackburne	111	Harrwitz	141	Nimzowitsch	171	Spassky	201
Boden	112	Horwitz	142	Noteboom	172	Spielmann	202
Bogoljubow	113	Ilyin-Genevsky	143	Nunn	173	Stahlberg	203
Boleslavsky	114	Janowski	144	O'Kelly	174	Staunton	204
Bondarevsky	115	Junge	145	Pachman	175	Steiner	205
Botvinnik	116	Karpov	146	Paulsen	176	Steinitz	206
Breyer	117	Kasparov	147	Petrosian	177	Sultan Khan	207
Bronstein	118	Keres	148	Petrov	178	Taimanov	208
Burn	119	Kinoch	149	Philidor	179	Tal	209
Byrne	120	Koltanovsky	150	Pillsbury	180	Tarrasch	210
Canal	121	Kortchnoi	151	Pirc	181	Tartakover	211
Capablanca	122	Kotov	152	Polugaevsky	182	Teichmann	212
Caro	123	Landau	153	Ponsar	183	Timman	213
Charousek	124	Lange	154	Portisch	184	Torre	214
Chigorin	125	Larsen	155	Prins	185	Vidmar	215
Colt	126	Lasker	156	Ragozin	186	Von Bardeleben	216
Duras	127	Leonhardt	157	Reshevsky	187	Von Kolisch	217
Duz-Chatimivsky	128	Levenfish	158	Reti	188	Winawer	218
Elskases	129	Lizenthal	159	Robatsch	189	Winter	219
Euwe	130	Loman	160	Romanovsky	190	Zukertort	220
Evans	131	Löwenthal	161	Rosenthal	191		

3^e partie - Les grands tournois

1851 : Londres	222	1870 : Baden Baden, Londres	223
1857 : Manchester, New York	222	1873 : Vienne, Londres (garden party)	223
1858 : Birmingham	222	1875 : Rome	223
1860 : Cambridge	222	1877 : Leipzig, Saint Petersburg	223
1861 : Bristol	222	1878 : Francfort, Paris	224
1862 : Londres	222	1879 : Saint Petersburg	224
1867 : Paris	222	1880 : Paris	224
1868 : Hambourg, Londres, Varsovie	222	1881 : Berlin	224
1869 : Barmen	222	1882 : Vienne	224

VIVE LES ECHECS 3 ! (prix : 24 €)

I offer you a draw

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

I offer you a draw

"Il ne dépend pas de nous de n'être pas pauvres, mais il dépend toujours de nous de faire respecter notre pauvreté" (Voltaire)

En 1999, quand mon ami Américain John Colwell m'avait invité chez lui à Baltimore dans le Maryland, je n'avais pas mis très longtemps à comprendre que je devais saisir cette occasion inespérée de traverser l'Océan Atlantique. J'avais, comme tout le monde, entendu tellement de choses sur les Américains et leur pays, que je me faisais une joie d'aller vérifier légendes et racontars.

Une des premières faveurs que je demandai à John fut, à son grand étonnement, qu'il m'emmené jouer aux échecs dans un parc de la ville. Il m'avait répondu : "Tu es sûr ? Parce que les recoins de la ville, eux, ne sont pas sûrs...". A l'époque, Baltimore possédait le 4^{ème} ou 5^{ème} plus fort taux de criminalité aux Etats-Unis (maintenant, ça va beaucoup mieux, elle est classée 9^{ème}). Je lui avais assuré que rien ne me ferait plus plaisir, et que je n'étais pas du genre à me dégonfler face aux gars de la rue. Hé hé ! J'en connaissais un rayon sur "les misérables", et pas que dans ma bibliothèque ! Que de temps avais-je dépensé en maison de quartier, en prison ou dans des colos d'ados chenapans ? Je pensais alors avoir une somme d'expérience humaine non négligeable et suffisante. Mais la suffisance est une grande ennemie de l'homme. Combien sont passés près d'un gouffre en sifflant "tout va bien" sans savoir ce à quoi ils avaient échappé ? Il y a moi, déjà...

a1

La zermi

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

La zermi

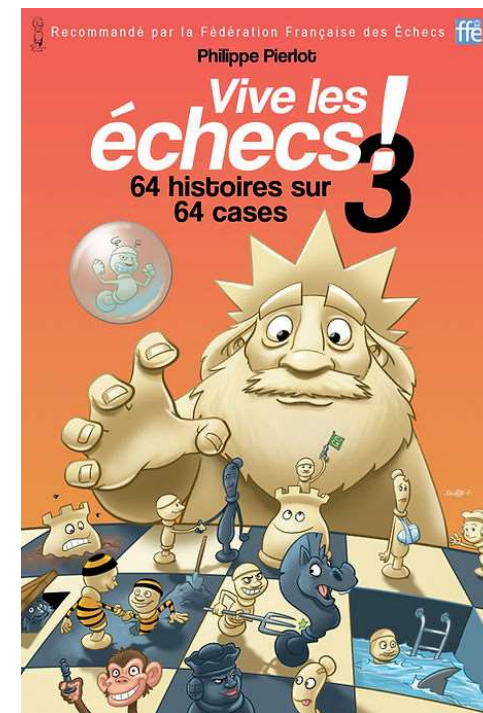
"Celui qui ouvre une porte d'école, ferme une prison" (Victor Hugo)

Donner des cours d'échecs, ce n'est pas toujours simple. Donner des cours d'échecs en prison, c'est plus compliqué. Alors donner des cours d'échecs aux mineurs en prison, ça devient vraiment très technique. On appelle cela "aller au charbon". Avant le regroupement des détenus mineurs dans de grands centres spécialisés en 2008, il y avait dans la Maison d'Arrêt d'Osny une vingtaine de pensionnaires n'ayant pas encore atteint la majorité légale. Oh, bien sûr, ils s'étaient octroyés tout un tas d'autres majorités, mais celles-ci, la loi ne les reconnaissait pas.

"En zonpri, y a rien à faire, c'est la zermi, les activités wouallaaa ! Et la console, elle est niquée, on peut plus jouer..."
Mon travail pendant 10 ans exactement, fut de proposer l'activité "échecs" à ces gars-là, qui n'aimaient pas se lever le matin, qui n'aimaient pas les activités, qui n'aimaient pas les échecs et qui ne voulaient rien faire du tout.

Voici comment je procédais :
Avec la complicité des surveillants du quartier mineurs, des gars patients, diplomates et réactifs qu'on prendrait aisément pour des éducateurs spécialisés, je me faisais amener "de bon matin" (10h00) devant la porte d'une cellule occupée par un lascar.

a2



Référence: B03

VIVE LES ECHECS 4 ! (prix : 27 €)

Référence: B04



Oldrich DURAS

Né en 1882 à Pisecky, en Bohême (Empire Austro-Hongrois). Il fut l'un des plus grands joueurs tchèques du début du 20^{ème} siècle. Entre 1906 et 1912, il participa à 35 des 24 plus forts tournois. Il était alors considéré comme l'un des 10 meilleurs au monde. Il gagna le tournoi de Vienne en 1908 et termina 1^{er} ex-aequo à Prague la même année. Il cessa les tournois internationaux après la 1^{ère} guerre mondiale, mais composa des problèmes d'échecs. Un gambit porte son nom : 1.e4 f5. Mort en 1957 à Prague.



Gustaf NYHOLM

Né en 1880 à Stockholm en Suède. Il fut le premier champion de Suède et le premier champion des pays nordiques. Il fit parties au 2^{ème} échiquier de l'équipe de Suède qui participa à la première olympiade d'échecs à Londres en 1927. Il termina 11^{ème} en 1910 du tournoi B de Hambourg derrière Rodewi, Carls, Ahues. Une attaque porte son nom dans la partie espagnole : 1.e4 e5 2.f3 f6 3.f3 b5 4.f6 4.d4 exd4 5.f4 0-0. Mort en 1957 à Stockholm.



Oldrich Duras en simultané en 1908


Fin de la partie précédente

24. e7 f7 25. f7 d7 26. f7 d7 27. f7 d7 1-0

C77 Les coups qui tuent

Duras Nyholm
Coburg 1904

Aux Blancs de jouer



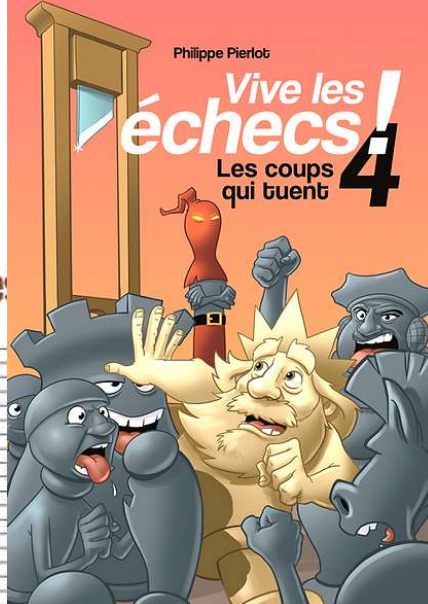
La partie complète :

1. e4 e5	9. f3 b3 d7	17. dxc6 d6
2. f3 c6	10. c4 0-0	18. c2 Eb6
3. b5 a6	11. c3 d7	19. d2 d8
4. a4 f6	12. d5 b6	20. f4 f5
5. e2 d6	13. 0-0 xd5	21. fe1 c8
6. xc6+ bxc6	14. exd5 a5	22. c3 xc6
7. d4 exd4	15. a4 f6	23. f2 b6
8. xd4 c5	16. d2 c6	24. ♚

Philippe Pierlot

Vive les échecs!

Les coups qui tuent 4



Index thème

Partie	Thème rencontré
17	7 ^{ème} rangée
26	7 ^{ème} rangée
30	7 ^{ème} rangée
32	7 ^{ème} rangée
37	7 ^{ème} rangée
39	7 ^{ème} rangée
85	7 ^{ème} rangée
89	7 ^{ème} rangée
106	7 ^{ème} rangée
123	7 ^{ème} rangée
128	7 ^{ème} rangée
115	7 ^{ème} rangée
18	Attaque à la découverte
22	Attaque à la découverte
30	Attaque à la découverte
53	Attaque à la découverte
66	Attaque à la découverte
67	Attaque à la découverte
78	Attaque à la découverte
95	Attaque à la découverte
99	Attaque à la découverte
128	Attaque à la découverte
29	Attaque à la découverte royale
81	Attraction
98	Attraction
111	Attraction
123	Bélier diagonal
102	Bélier diagonal
8	Cloilage
12	Cloilage
15	Cloilage
19	Cloilage
20	Cloilage
31	Cloilage
33	Cloilage
45	Cloilage
51	Cloilage
66	Cloilage
68	Cloilage
74	Cloilage
80	Cloilage
88	Cloilage
92	Cloilage
103	Cloilage
111	Cloilage
125	Cloilage
113	Cloilage
95	Cloilage
4	Cloilage impérial
82	Cloilage royal
63	Cloilage scintillant
117	Coup intermédiaire
115	Couple Dame/Cavalier
77	Couple Dame/Cavalier
129	Dépeuplement
14	Déviation
120	Fourchette
87	Fourchette au palais
40	Fourchette couronnée
31	Fourchette de bébé
86	Fourchette de bébé
78	Fourchette de couronnes
46	Fourchette de mats
100	Fourchette de trônes
10	Fourchette en or
26	Fourchette royale
55	Fourchette royale
70	Fourchette royale
87	Grosse brochette
101	Infiltration
77	Interception
10	Interception
33	Interception
36	Interception
90	Interception
92	Interception
93	Interception
96	Interception
97	Interception
113	Interception
118	Interception
127	Interception
130	Interception
115	Invasion
122	Invasion
11	Mat à la découverte
51	Mat arabe
54	Mat arabe
99	Mat au becail
20	Mat au lasso
124	Mat au lasso
88	Mat au lasso
125	Mat au rouleau compresseur
40	Mat avec bonus
2	Mat d'Anastasia
13	Mat d'Anastasia
126	Mat d'Anastasia avec un Fou

VIVE LES ECHECS 5 ! (prix : 25 €)

1 BLACKBURNE

Prise en passant



A l'époque où l'on pouvait boire et fumer durant les parties, il n'était pas rare de voir les tables de jeu encombrées par des verres, des tasses ou des cendriers.

Certains joueurs avaient la réputation d'avoir toujours un cigare entre les doigts, et d'autres un verre de whisky à portée de main.

Un jour, lors d'un tournoi où tout semblait permis, Blackburne le farceur, confortablement installé dans son fauteuil, vit son adversaire revenir à sa table. Ce dernier, qui était sans doute allé se dégourdir les jambes, fit ce que tout joueur d'échecs à coutume de faire lorsqu'il vient se réinstaller devant sa partie : il jeta un rapide coup d'œil à la position pour voir ce qui avait changé.

Il fut immédiatement stupéfait de constater que son verre, posé près de l'échiquier était vide !
« Mais vous avez bu mon whisky ! » s'indigna-t-il devant Blackburne qui faisait mine de rien.

La partie se poursuivit malgré tout et Blackburne l'emporta. Ce dernier expliqua ensuite : « Eh bien voilà, mon adversaire a laissé un verre de whisky en prise, et je l'ai pris en passant ».

BLACKBURNE 1

GRABUGE ET SUBTERFUGES

Blackburne Steinitz

Londres 1883

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♖c3 g6 4. d4 exd4 5. ♗xd4 ♗g7 6. ♖e3 ♖f6 7. ♖e2 0-0 8. 0-0 ♘e7 9. ♗f3 d6 10. ♗d2 ♗d7 11. ♗h6 ♘e5 12. ♗xg7 ♗xg7 13. ♖e2 f6 14. ♗f7 15. ♖ad1 c6 16. ♖c4 ♗d7 17. ♗xf7 ♗xf7 18. f5 ♖c8 19. e5 fxe5 20. ♖e6+ ♗xe6 21. fxe6 ♖e7 22. ♗g5 ♖e8 23. ♗d3 ♗xe6 24. ♗h3 ♖e7 25. ♗h6+ ♗g8 26. ♗f8+ ♗xf8 27. ♗xh7 Mat !



2 DONNER

Echiquier



Leiden 1970 - Donner et Botvinnik

Il était à l'époque permis de fumer en jouant et Donner était un très grand fumeur, consommant cigarette sur cigarette lors de ses parties d'échecs. Il abusa de ce privilège de manière très exagérée au point de rapidement remplir le cendrier mis à disposition. Les seuls moments où il ne portait pas de cigarette à ses lèvres étaient lorsqu'il vidait nerveusement une tasse de café trop sucrée.

Le grand cendrier de bakélite (un plastique résistant à la chaleur) se remplissait inlassablement et émettait une fumée qui semblait ne gêner personne. Après plusieurs heures de jeu, il y avait maintenant un monticule impressionnant de cendres et de mégots dont certains n'étaient pas bien éteints.

Penrose et Donner, absorbés par leur partie, n'y prêtaient pas attention lorsque soudain, le contenu du cendrier s'enflamma, faisant craquer en 2 le cendrier, tel un volcan en fusion. Les 2 joueurs regardèrent alors fixement la table qui commençait à brûler sans esquiver le moindre geste. Ils semblaient sortir de leur partie tout engourdis, comme on sort d'un rêve.


C'est à ce moment que Keene, qui avait terminé sa partie contre Euwe, et qui se trouvait debout comme spectateur à côté de la table ardente, décida qu'il fallait agir sans délai pour contenir l'incendie. Il s'empara de la tasse de café de Donner et en vida le contenu sur les flammes pour les éteindre.


Devant le désastre de la situation et des cendres éparpillées un peu partout, collantes dans un café caramélisé, les 2 adversaires se regardèrent. L'un des deux proposa : « nuils ? ». Ils se serrèrent la main, se levèrent et quittèrent la salle...




Référence: B05

VIVE LES ECHECS 6 ! (prix : 27 €)


Adolf Anderssen 

1818 Breslau

 1879 Breslau


Considéré comme le meilleur joueur du monde de 1869 à 1879





Gravure d'Auguste Hüssener vers 1850



Vers 1865



Lithographie à l'occasion du « cinquantième des échecs », respectueusement dédié à Adolph Anderssen qui se trouve ici opposé à Paulsen

Monnaie commémorative et alternative de papier créée en 1921 dans la ville de Kahla (sud d'ena)

Anderssen – Kieseritzky
 Adolf Lienek

Londres 1851

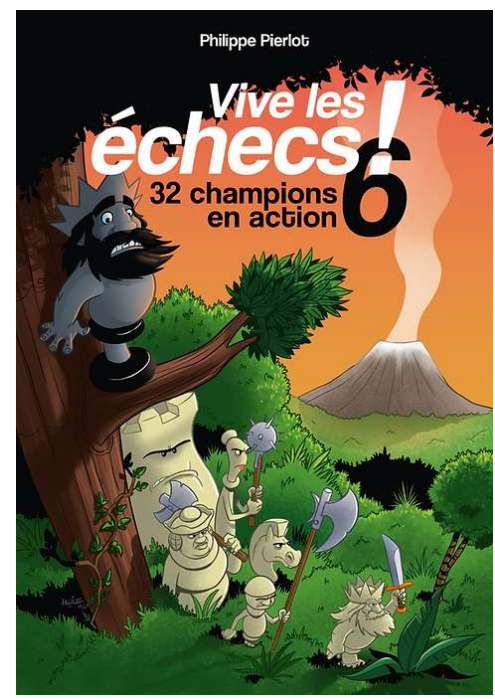
Gambit du Roi accepté
 Contre-gambit Bryan




Un début d'attaque très classique !	e4	1	e5	Kieseritzky joue un coup réponse logique. Le gambit est accepté (quand on prend le pion offert).
Anderssen offre un pion de Roi pour dévier le pion noir et avoir la possibilité d'envoyer le cavalier par d4. Ind est gagnant. Du temps de la Fou, blanc voit rapidement et joue f3, un coup faible de camp noir. On joue en général c3 pour protéger Dh4.	f4	2	exf4	
La Fou blanc est tenté d'espérer l'attaque en jouant e4, mais alors par le Fou, pas de doute, mais la Dame noire est mal placée. L'axe des rois est de redonner leur pion d'avance en colportant le Fou noir à sa place sur sa maison. Lors f3, tout est réglé. Ce coup était prévu depuis longtemps, il permet de gagner un temps sur la Dame noire, qui doit fuir.	♙c4	3	♖h4+	Ce coup était très tentant, jusqu'à ce qu'on remarque que si les Blancs jouent g3, alors h3 et e4. On 1.
Préface est libre le danger. Fou d1 qui a le pion h4 et la Dame noire en ligne de vue.	♗f1	4	b5	C'est un coup qui donne son nom au contre-gambit Bryan et qui partiellement le nom de contre-gambit Kieseritzky.
Une défense très efficace. Sur c3, on peut maintenant tout simplement attaquer le Cavalier avec le pion "h", qui est déboué. Grâce à une "interruption" de ligne.	♗xb5	5	♗f6	Une menace réelle. Si le Cavalier noir a le temps de protéger le pion e4, les Blancs sacrifient dans l'attaque d'attaque le pion e4. Au lieu de se développer, les Blancs jouent sur Dame qui reste sur la colonne "h" avec une idée derrière la tête.
Anderssen parvient à sauver ses deux pions.	♗f3	6	♖h6	Une pure menace. Le Cavalier attaque sur la case g4 pour une fourchette Roi-Tour. Le pion "h" est coupé !
Au lieu de sauver son Fou mal placé, Anderssen choisit d'attaquer le Cavalier adverse.	d3	7	♗h5	Une fourchette enterrée à voir.
Surprise ! Anderssen laisse son Fou et protège son pion "h". Mais derrière il a déjà préparé quelque chose de bête.	♗h4	8	♗g5	La Dame menace à la fois le Cavalier et le Fou. Découpe le pion e7 et attaque le Fou blanc.
Le tour est maintenant tout à fait fermé.	♗f5	9	c6	
La Dame noire doit reculer !	g4	10	♗f6	Ce coup permet à la fois de garder le Fou blanc en place et de menacer le pion g4.
Voilà le but : une seule question dans l'attaque Anderssen va dépasser les pièces noires à sa guise, à sa honte.	♗g1	11	cxb5	Kieseritzky s'empresse d'accepter le Fou, ne croyant pas trop à la menace d'envahissement de sa Dame par h4.
Mémoire F4, qui gagnent la Dame noire, ou bien e4, qui attaquent immédiatement le Tour et le Cavalier f4.	h4	12	♗g6	Kieseritzky croit avoir calculé assez bien, mais il ne sait pas dans quel gouffre il est en train de sauter...
Coup plus utile à l'attaque parfaitement le centre, qui est d'une blanche. Attendez, chassés la Dame et bloqué un Fou royalement.	h5	13	♗g5	Quelque coup de "pas le choix".
La dernière pièce ligne est développée.	♗f3	14	♗g8	Personne coup forte de suite. Les Blancs ne se développent plus, de "sacrificer". Mais la Dame était pas sur sa case.
Les Blancs sont plus que jamais les maîtres du jeu.	♗xf4	15	♗f6	C'est ce qui se passe en e4, e4... Sur e4, les Blancs proposent l'échange par d4 et ont un peu mieux. Menace sur c3.
La Dame est une fois de plus attaquée, sans que c7, pour une fourchette Roi-Tour. Et même c4 à la Dame quelle la diagonale.	♗c3	16	♗c5	L'attaque est d'attente le maximum de pièces tout en gardant l'attaque blanche, immuable.
Anderssen offre ses deux Tours à son adversaire en échange d'une attaque décisive à l'ennemi dans le Fou e7.	♗d5	17	♗xb2	La Dame reste bloquée sur la diagonale et menace maintenant d'aller deux Tours. Mais pourquoi alors n'est-il pas protégé ?
Ce coup mène à la Dame noire de défendre ou c7.	♗d6	18	♗xg1	Si F4 est... C'est le Roi (avec mat), c7+ Roi, c6+ Roi, d8 mat.
Il n'y a aucun autre moyen de résister dans son camp !	e5	19	♗xa1+	Avec un roque incompris, les Blancs prennent le Tour e1. Kieseritzky prend donc le deuxième Tour sur échec, mais après, il faut passer à la case.
Un coup simple, et il n'y a plus d'échec pour les Blancs.	♗e2	20	♗a6	Cette défense contre c4? et f4? mat aura-t-elle ?
La combinaison est en marche.	♗xg7+	21	♗d8	Forc...
Un sacrifice massivement et inévitable, les Blancs donnent leur dernière pièce facile pour dévier le Cavalier de la case a7.	♗f6+	22	♗xf6	Répond...
Tous pièces légères contre l'ennemi vaincu !	♗e7+	23		

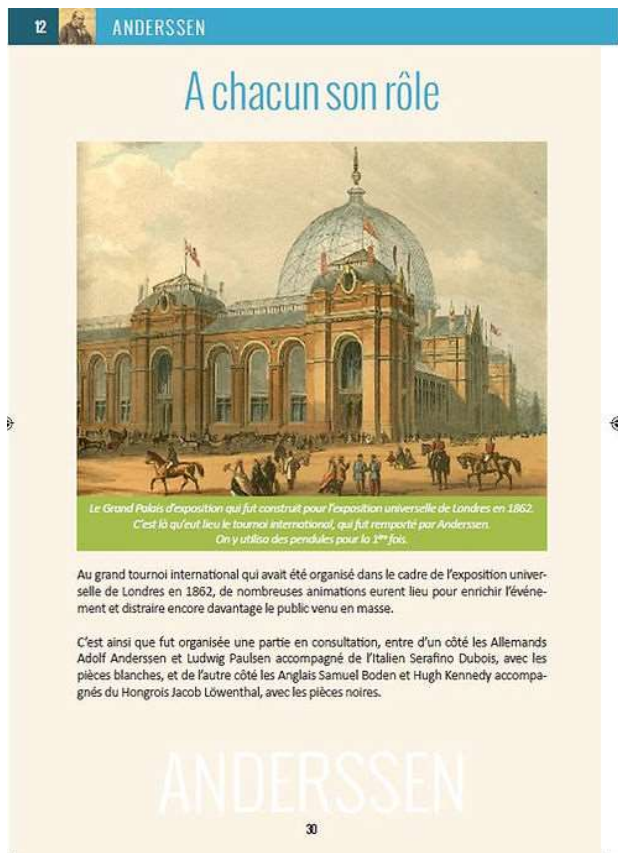
CONCLUSION : Une partie unique !
 C'est Ernst Falkbeer, fameux joueur autrichien, qui publia une analyse détaillée de cette partie en 1855 dans le magazine "Wiener Schachzeitung", et qui décida de l'appeler "l'immortelle".
 C'est aussi une partie "modèle", où toutes les pièces (qui restent) participent à l'attaque finale et au mat. Kieseritzky, un génial joueur français, qui recherchait continuellement le beau jeu a trouvé son maître ce jour-là, durant l'exposition de Londres.



Référence: B06

VIVE LES ECHECS 7 ! (prix : 25 €)



Référence: B07