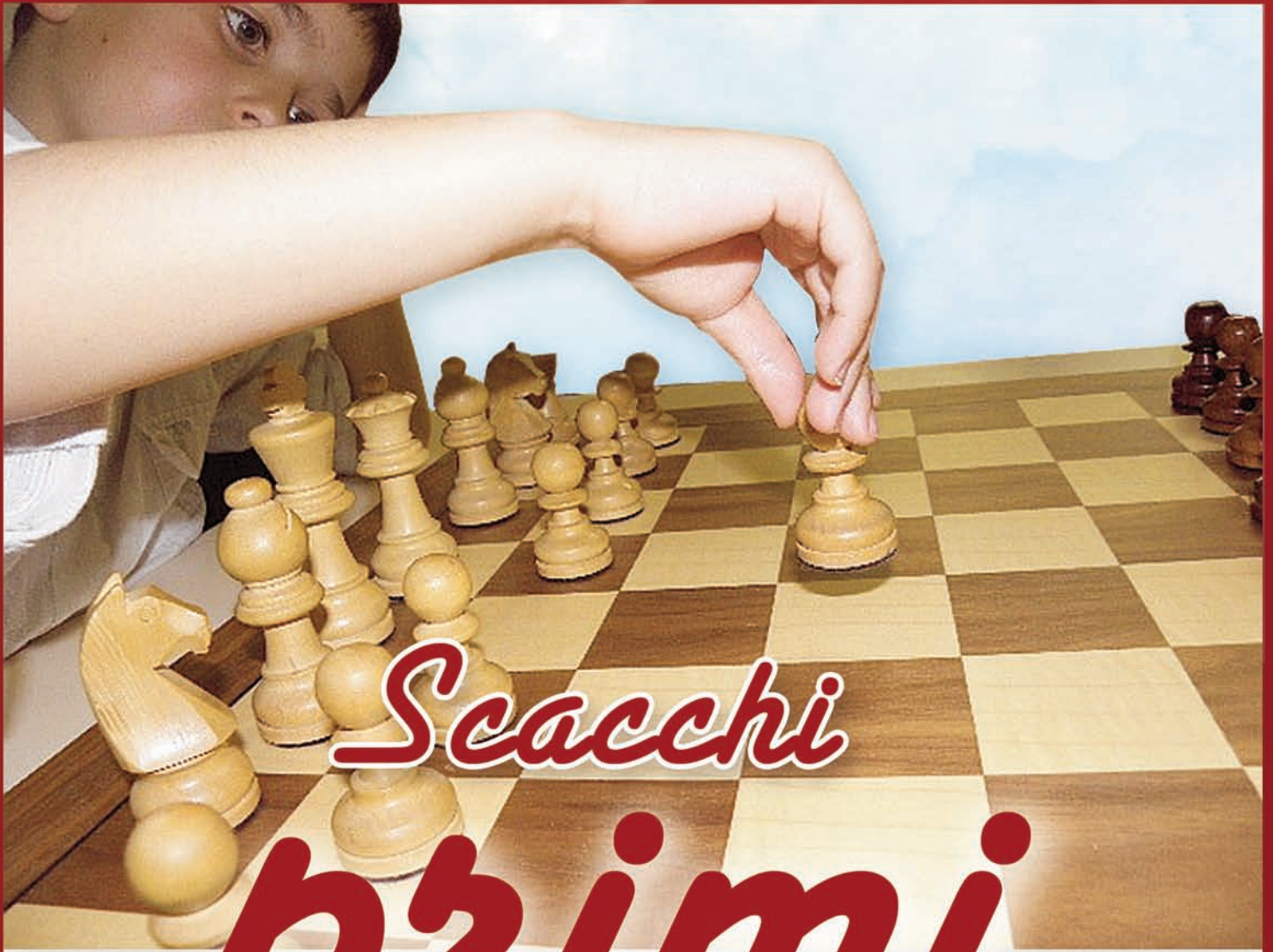


LEGA CORSA DI SCACCHI



Scacchi
primi
passi



Pour vite apprendre
et progresser aux échecs

Akkhavanh Vilaisarn

Nous sommes très fiers que la Ligue corse d'Échecs soit considérée, au niveau international, comme un modèle de développement de ce sport. Et s'il est un domaine où nous sommes en pointe, c'est bien celui de la formation. Chaque année nous nous efforçons d'enrichir nos outils pédagogiques.

Grâce à un solide partenariat avec la CTC et à l'Académie de Corse, nous offrons, à des milliers de scolaires bénéficiant de l'enseignement des Échecs, ce magnifique ouvrage.

"Primi passi" permettra à tout débutant, quel que soit son âge, d'assimiler rapidement les règles et les principes fondamentaux des Échecs.

Les Échecs apprennent une chose essentielle dans la vie : le respect. Des règles et d'autrui. Ce qui nous paraît fort utile. Puisse ce livre, en tous cas, y contribuer.

Bonne lecture à toutes et à tous.

Léo Battesti
Président de la Ligue corse d'Échecs

Simu propiu fieri chì a Lega corsa di Scacchi sia cunsiderata, à u livellu internaziunale, cum'è un esempiu di sviluppu di stu sportu. È s'ellu ci hè un settore induve simu in punta, hè bè quellu di a furmazione. Ogni annu, circhemu à arricchì i nostri mezi pedagogichi.

Per via di un partenariatu forte incù a CTC è l'Accademia di Corsica, pudemu rigalà, à millaie di sculari chì amparanu i scacchi, stu bellu libru.

"Primi Passi" permetterà, à tutti quelli chì principianu, qualsiasi a so età, d'amparà in furia e regule è i principii fundamentali di i Scacchi.

I Scacchi amparanu una cosa essenziale ind'a vita : u rispettu. Di e regule è di l'altri. Ciò chì ci pare assai utile. Chì stu librettu, in tutti casi, ci pudessi aiutà à ghjunghje à stu scopu.

Bona lettura à tutte è à tutti.

Léo Battesti
Presidente di a Lega corsa di Scacchi

Sommaire - Sunta

Les règles du jeu - Regule di u ghjocu

Rappel - <i>Ramintemuci</i>	p. 6
L'échiquier (1) - <i>A scacchera (1)</i>	p. 7
L'échiquier (2) - <i>A scacchera (2)</i>	p. 8
Le pion - <i>U pedinu</i>	p. 9
La Tour - <i>A Torra</i>	p. 10
Le Fou - <i>L'Alfieru</i>	p. 11
La Dame - <i>A Dama</i>	p. 12
Le Cavalier - <i>U Cavallu</i>	p. 13
Le Roi - <i>U Rè</i>	p. 14
Échec : la capture - <i>Scaccu : l'agguantata</i>	p. 15
Échec : la fuite - <i>Scaccu : a scappera</i>	p. 16
Échec : le bouclier - <i>Scaccu : u scudu</i>	p. 17
Échec et mat - <i>Scaccu mattu</i>	p. 18
Mat ou pat ? - <i>Mattu o pattu ?</i>	p. 19
Le Roque - <i>L'arruccamentu</i>	p. 20
La promotion - <i>A prumuzione</i>	p. 21
La prise en passant - <i>A presa per istrada</i>	p. 22

Échec et mat - Scaccu mattu

Mat du couloir - <i>Mattu di u curridò</i>	p. 24
Mat de l'escalier - <i>Mattu di a scala</i>	p. 25
Mat de l'escalier : technique - <i>Mattu di a scala : tecnica</i>	p. 26
Le baiser de la mort : Dame-Fou - <i>U basgiu di a morte : Dama-Alfieru</i>	p. 27
Le baiser de la mort : Dame-Cavalier - <i>U basgiu di a morte : Dama-Cavallu</i>	p. 28
Le baiser de la mort : Dame-pion - <i>U basgiu di a morte : Dama-pedinu</i>	p. 29
Le baiser de la mort : technique - <i>U basgiu di a morte : tecnica</i>	p. 30
Mat "Tour-Fou" - <i>Mattu "Torra-Alfieru"</i>	p. 31
Mat "Tour-Cavalier" - <i>Mattu "Torra-Cavallu"</i>	p. 32

Stratégie et tactique - Strategia è tattica

Le centre - <i>U centru</i>	p. 34
Le développement - <i>U sviluppu</i>	p. 35
La puissance des pièces - <i>A putenza di e pezze</i>	p. 36
Attaque-Défense - <i>Attaccu-Difesa</i>	p. 37
La fourchette - <i>A furcina</i>	p. 38
Le clouage - <i>L'inchjudera</i>	p. 39
Le coup du berger : attaque - <i>U colpu di u pastore : attaccu</i>	p. 40
Le coup du berger : défense - <i>u colpu di u pastore : difesa</i>	p. 41

Les règles du jeu

Regule di u ghjocu



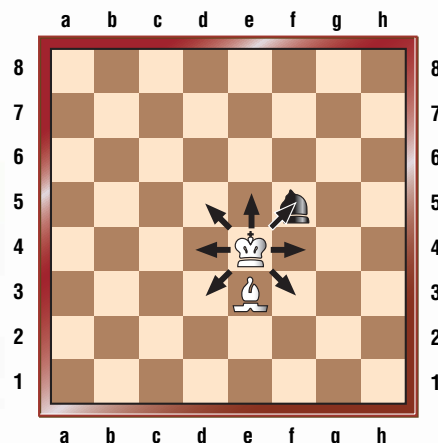
Déplacement des pièces

Muvimentu di e pezze

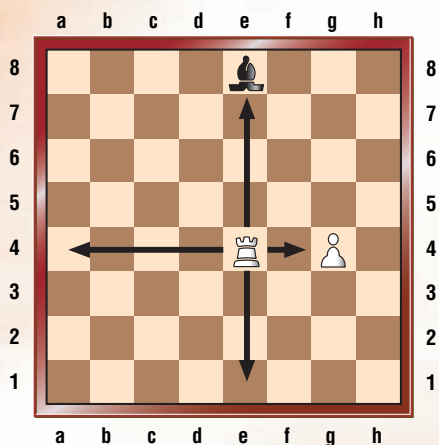
Le Roi bouge d'1 case. Lorsqu'il est attaqué (échec), il faut le sauver. S'il ne peut pas être sauvé, il y a échec et mat. C'est le but de la partie.

U Rè si dispiazza ind'a cantarella accanto. Quand'ellu hè attaccatu (scaccu), ci vole à salvallu. S'ellu ùn pò esse salvatu, ci hè scaccu mattu. Ghjè u scopu di a partita.

Le Roi - U Rè



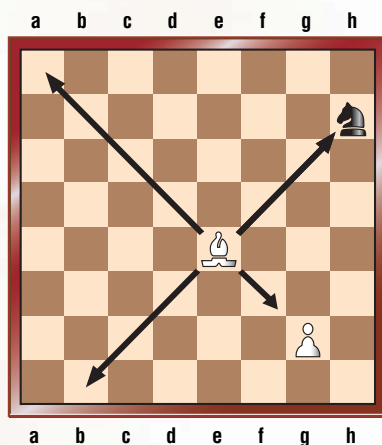
La Tour - A Torra



La Tour se déplace le long des colonnes et des rangées.

A Torra si tramuta long'à e culonne è e file.

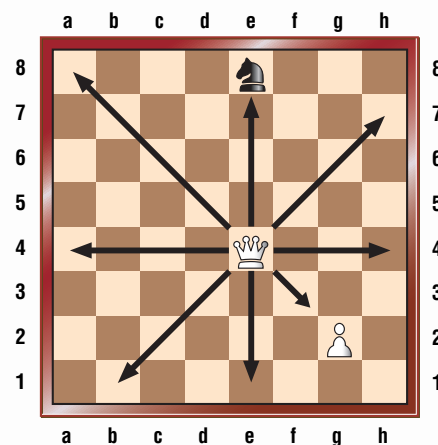
Le Fou - L'Alfieri



Le Fou se déplace le long des diagonales.

L'Alfieri si tramuta long'à e diagunali.

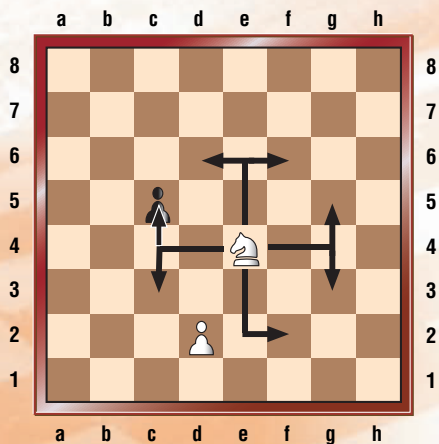
La Dame - A Dama



La Dame se déplace comme la Tour ou comme le Fou.

A Dama si tramuta cum'è a Torra o l'Alfieri.

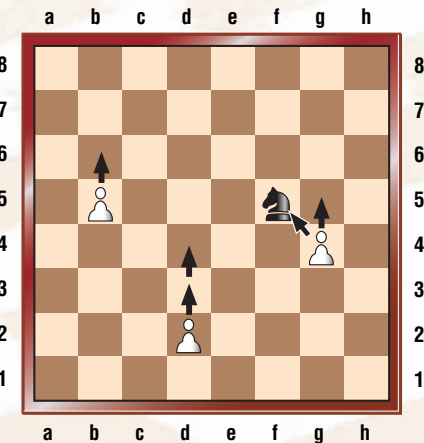
Le Cavalier - U Cavallu



Le Cavalier saute en "L". Il capture sur sa case d'arrivée.

U Cavallu salta in "L". Agguanta nant'à a cantarella induv'ellu ghjunghje.

Le pion - U pedinu



- Le pion bouge d'1 case vers l'avant. Il peut avancer de 2 cases lorsqu'il est encore sur sa case de départ.

- Il capture en diagonale.
- Arrivant à l'autre bout de l'échiquier, il peut se promouvoir en toutes pièces, sauf en Roi.

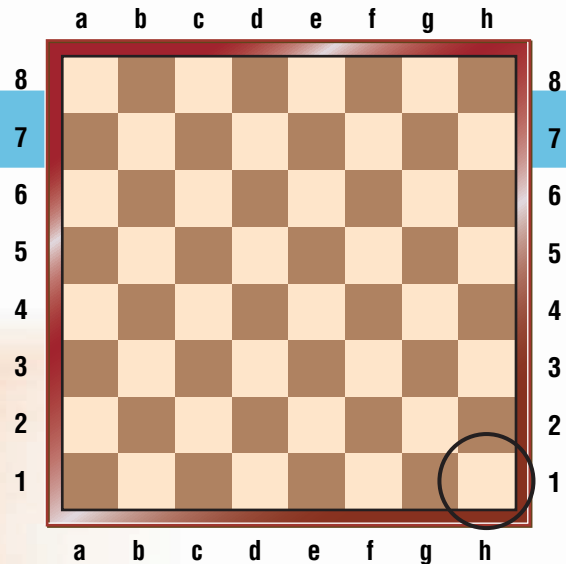
- U pedinu avanza in una cantarella davanti. Pò avanzà di 2 cantarelle quand'ellu hè sempre nant'à a so cantarella di partenza.

- Agguanta in diagunale.

- Ghjunghjendu à l'altru capu di a scacchera, si pò prumove in ogni pezza, fora di u Rè.

L'échiquier (1)

A scacchera (1)

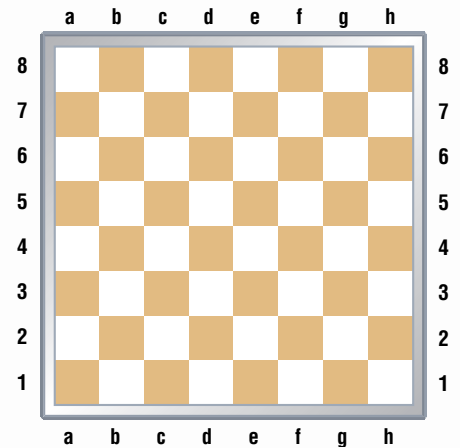
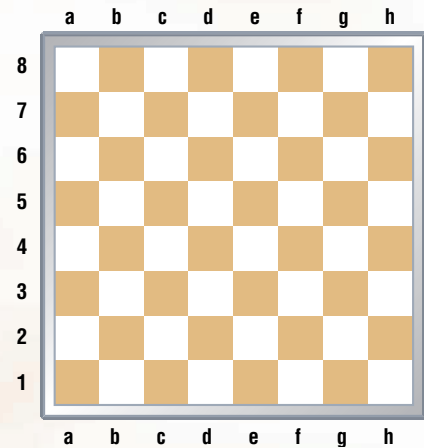
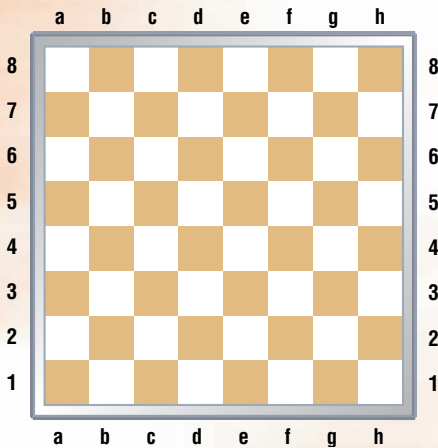


L'échiquier est placé avec la case blanche à droite.
A scacchera hè piazzata incù a cantarella bianca à diritta.

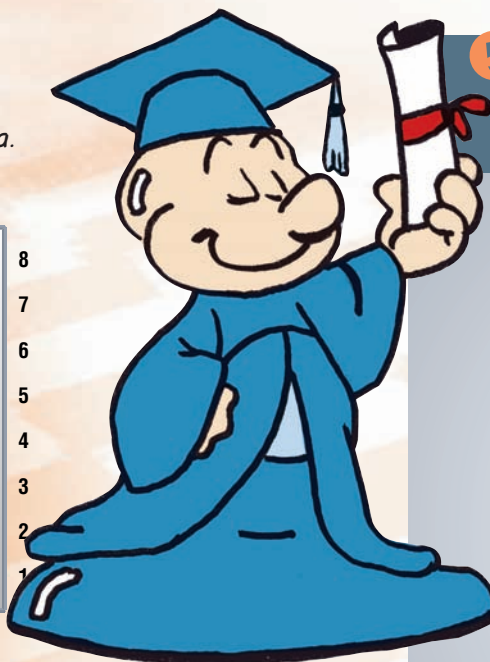
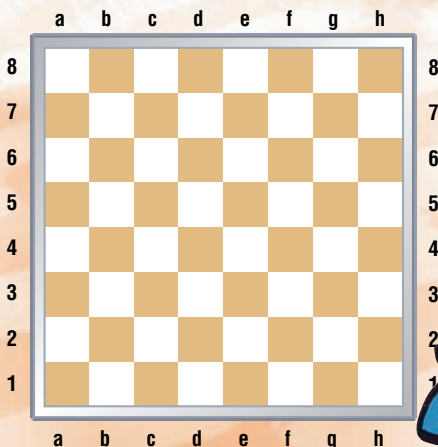
Colorie la colonne "b".
Culurisci a culonna "b".

Colorie la 7^e rangée.
Culurisci a 7^a fila.

Colorie la colonne "e"
et la 4^e rangée.
Culurisci a culonna "e" è a 4^a fila.

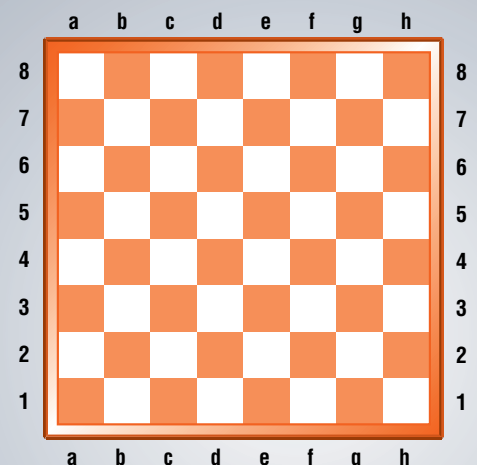


Colorie la colonne "c"
et la 5^e rangée.
Culurisci a culonna "c" è a 5^a fila.



5

Colorie la diagonale "c8-h3".
Culurisci a diagonale "c8-h3".

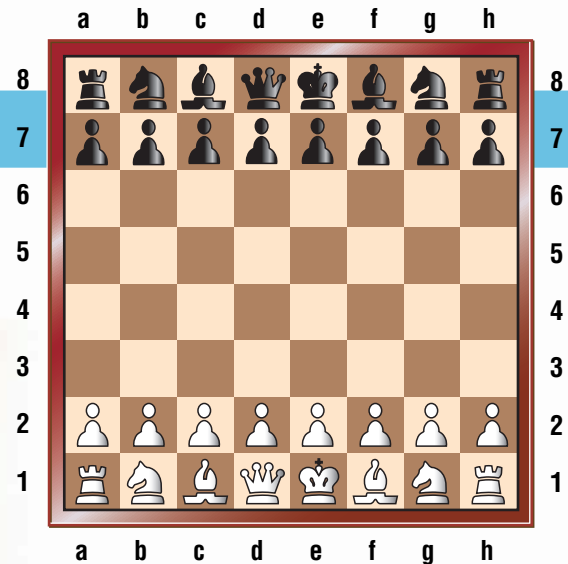


L'échiquier (2)

A scacchera (2)

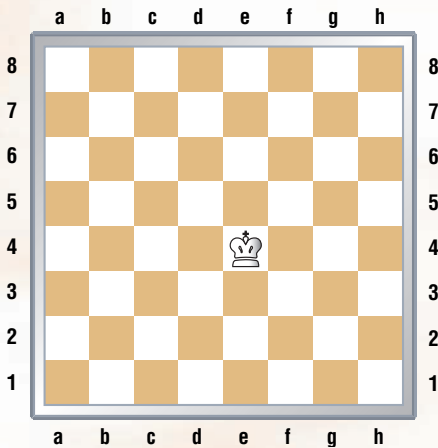
Voici la position initiale.
Regarde bien le placement des pièces.

Eccu a pusizione iniziale.
Feghja bè duve sò piazzate e pezze.



Sur quelle case se trouve
le Roi blanc ?

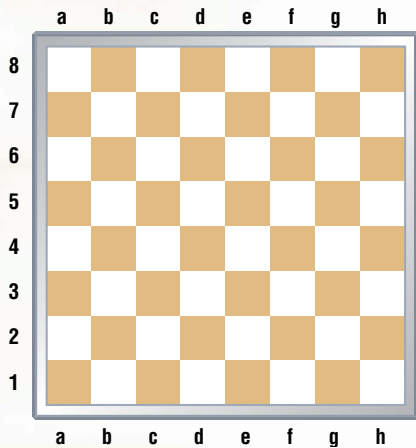
Nant'à chì cantarella si trova
u Rè biancu ?



1

Dessine une Tour ♖
sur la case "c4".

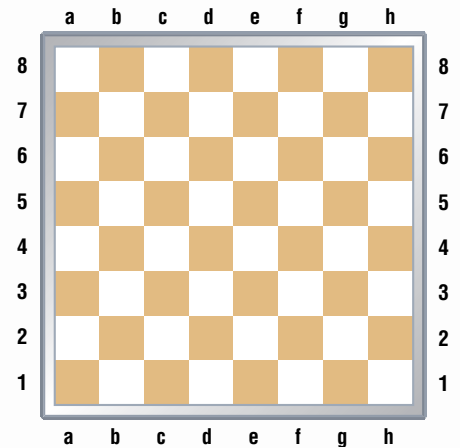
Disegna una Torra ♖
nant'à a cantarella "c4".



2

Dessine un Fou ♗
sur la case "e4".

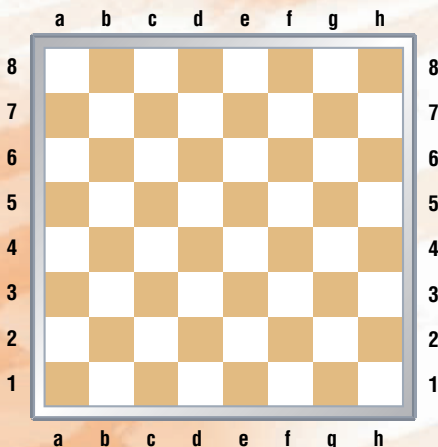
Disegna un'Alfieriu ♗ nant'
à a cantarella "e4".



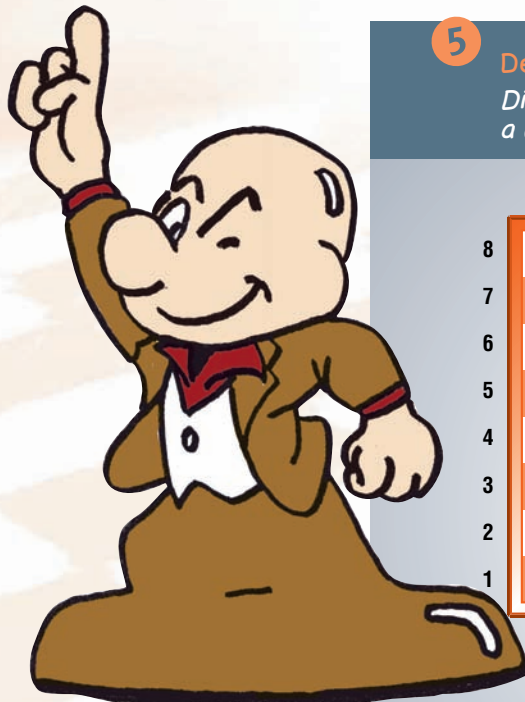
3

Dessine un Cavalier ♘
sur la case "d3".

Disegna un Cavallu ♘ nant'
à a cantarella "d3".



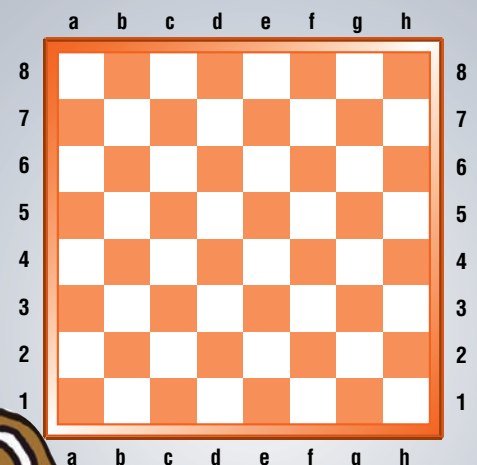
4



5

Dessine une Dame ♚ sur la case "f3".

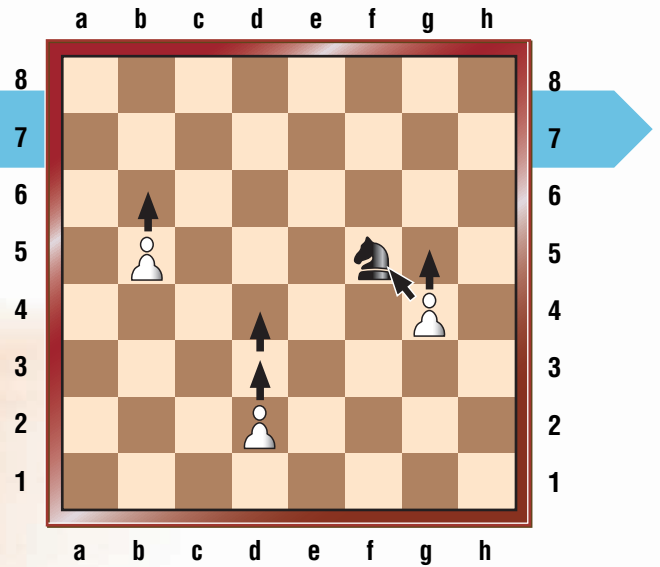
Disegna una Dama ♚ nant'
à a cantarella "f3".



Le pion

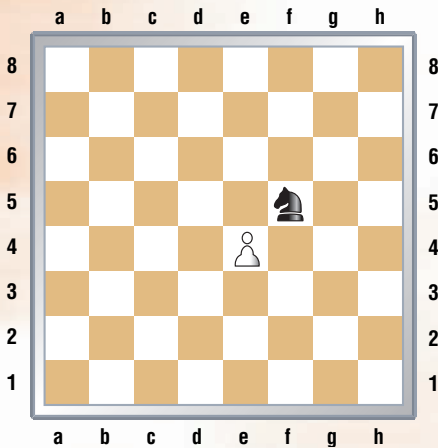
U pedinu

- Le pion bouge d'1 case vers l'avant. Il peut avancer de 2 cases lorsqu'il est encore sur sa case de départ.
- Il capture en diagonale.
- U pedinu avanza in una cantarella davanti. Pò avanzà di 2 cantarelle quand'ellu hè sempre nant'à a so cantarella di partenza.
- Agguanta in diagonale.



Le pion peut-il capturer le Cavalier noir ?

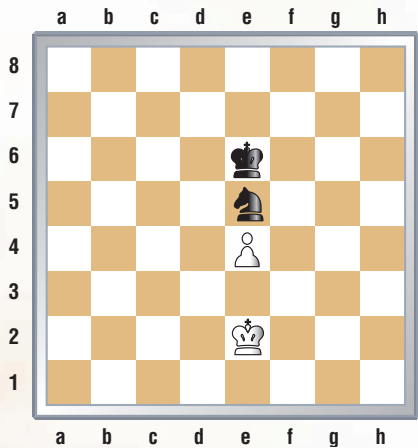
U pedinu puderà chjappà u Cavallu neru ?



1

Même exercice : le pion peut-il capturer le Cavalier noir ?

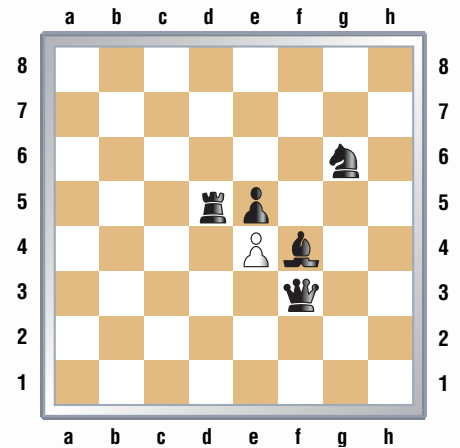
Listessu eserciziu : u pedinu puderà chjappà u Cavallu neru ?



2

Entoure ce que le pion blanc peut capturer.

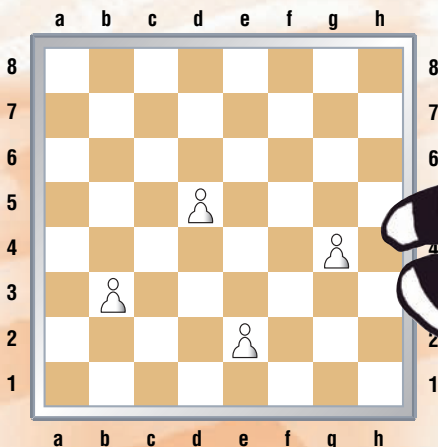
Ingira ciò chì u pedinu biancu pò chjappà.



3

Colorie le pion blanc qui peut avancer de 2 cases.

Coloriscì u pedinu biancu chì pò avanzà di duie cantarelle.



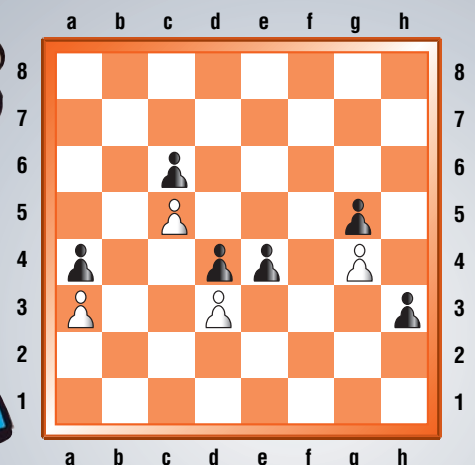
4



5

Entoure les pions blancs qui ne peuvent pas bouger.

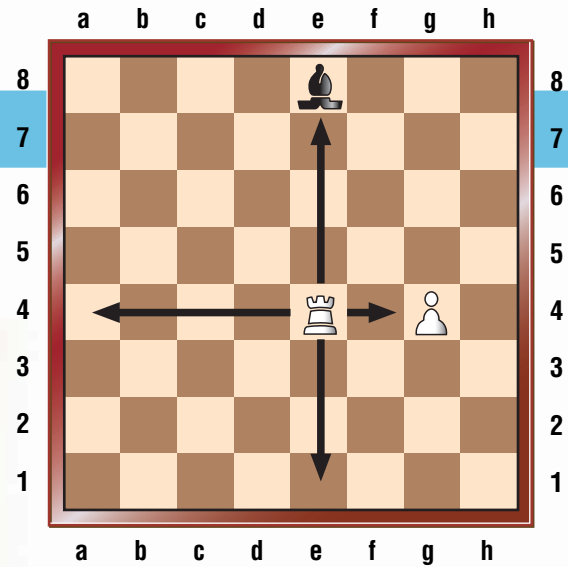
Ingira i pedini bianchi ch'un si ponu move.



La Tour

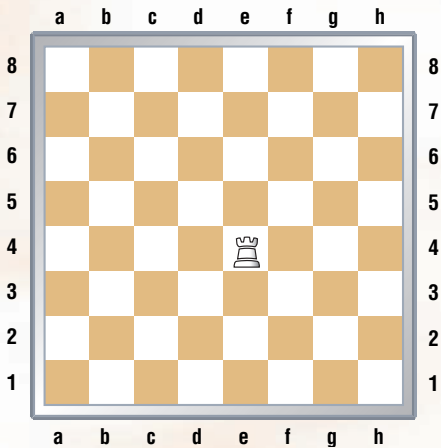
A Torra

La Tour se déplace le long des colonnes et des rangées.
A Torra si tramuta long'à e culonne è e file.



Colorie les cases sur lesquelles la Tour peut aller.

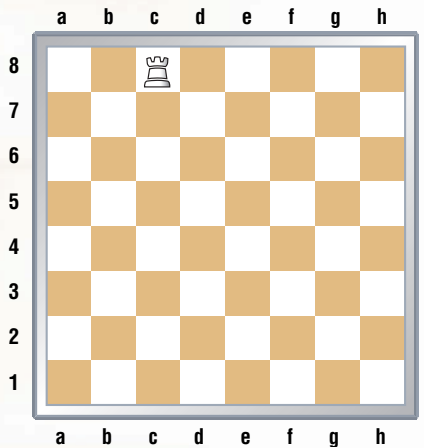
Culurisci e cantarelle duve a Torra pò andà.



1

Même exercice : colorie les cases sur lesquelles la Tour peut aller.

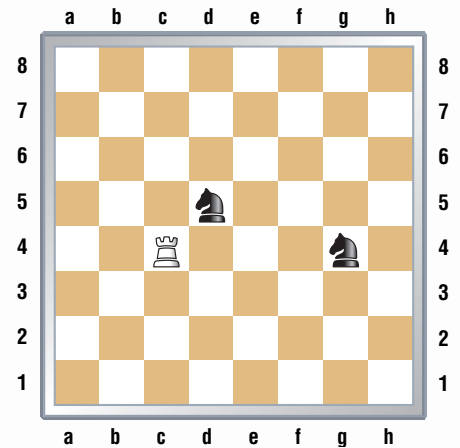
Listessu eserciziu : culurisci e cantarelle duve a Torra pò andà.



2

Entoure le Cavalier noir que la Tour peut capturer.

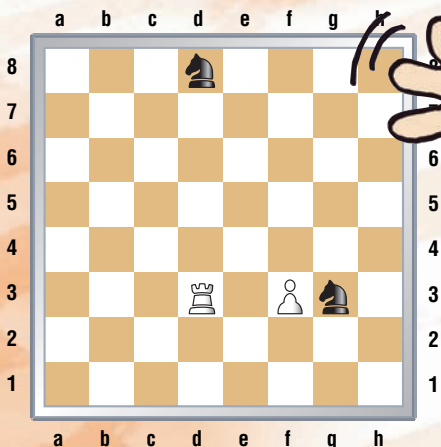
Ingira u Cavallu neru chi a Torra pò chjappà.



3

Même exercice : entoure le Cavalier noir que la Tour peut capturer.

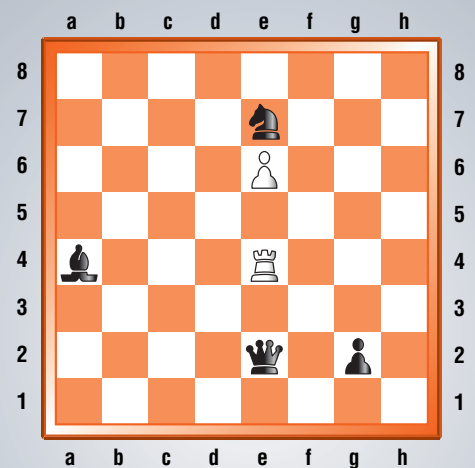
Listessu eserciziu : ingira u Cavallu neru chi a Torra pò chjappà.



4



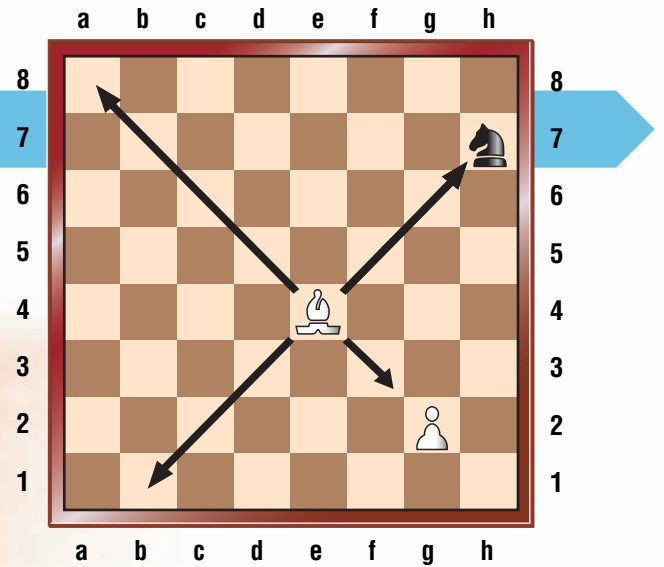
5 Entoure les pièces que la Tour blanche peut capturer.
Ingira e pezze chi a Torra bianca pò chjappà.



Le Fou

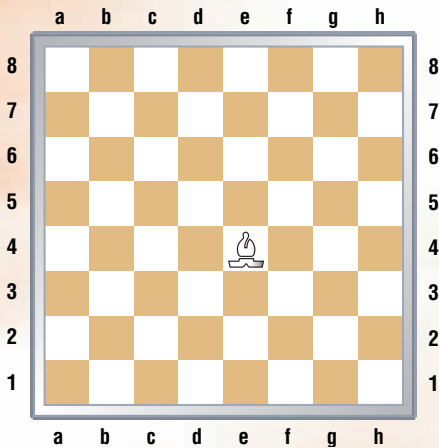
L'Alfieru

Le Fou se déplace le long des diagonales.
L'Alfieru si tramuta long'à e diagonalì.



Colorie les cases sur lesquelles le Fou peut aller.

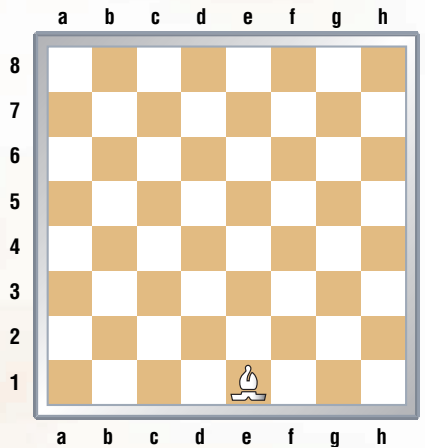
Culurisci e cantarelle induve l'Alfieru pò andà.



1

Même exercice : colorie les cases sur lesquelles le Fou peut aller.

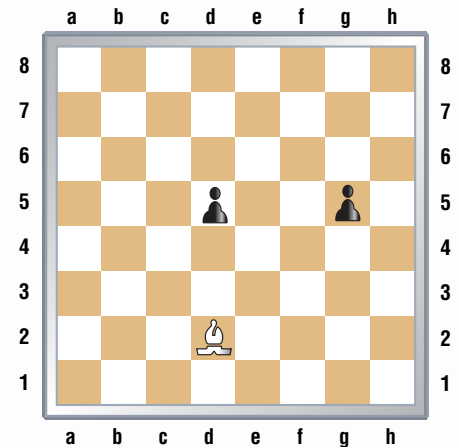
Listessu exerciziu : culurisci e cantarelle duve l'Alfieru pò andà.



2

Entoure le pion noir que le Fou peut capturer.

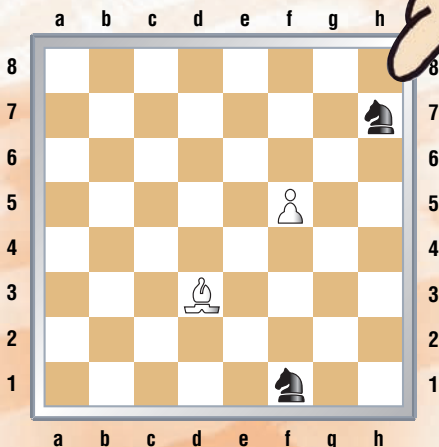
Ingira u pedinu neru chì l'Alfieru pò chjappà.



3

Entoure le Cavalier noir que le Fou peut capturer.

Ingira u Cavallu neru chì l'Alfieru pò chjappà.

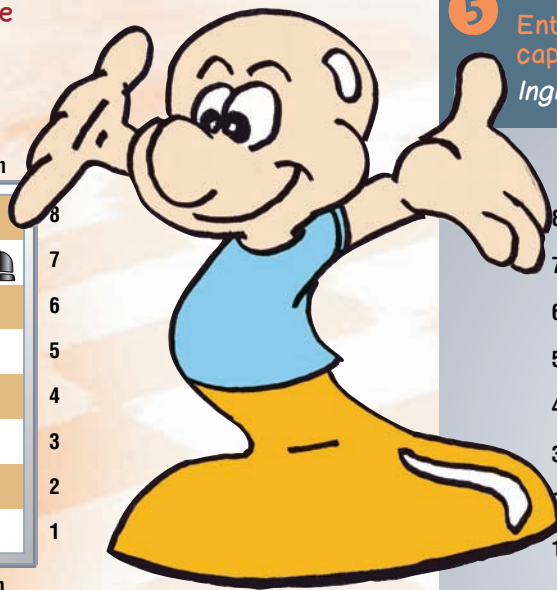
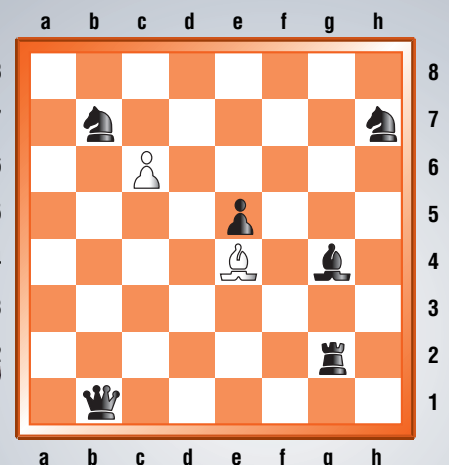


4

5

Entoure les pièces que le Fou blanc peut capturer.

Ingira e pezze chì l'Alfieru biancu pò chjappà.

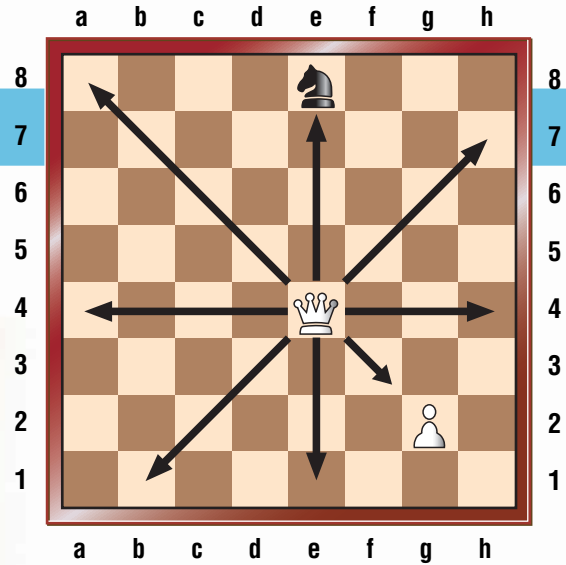


La Dame

A Dama

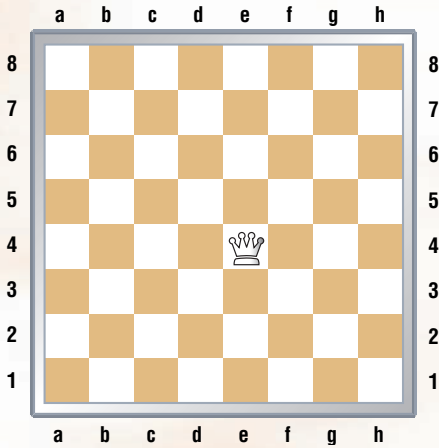
La Dame se déplace comme la Tour ou comme le Fou.

A Dama si tramuta cum'è a Torra o l'Alfieru.



Colorie les cases sur lesquelles la Dame peut aller.

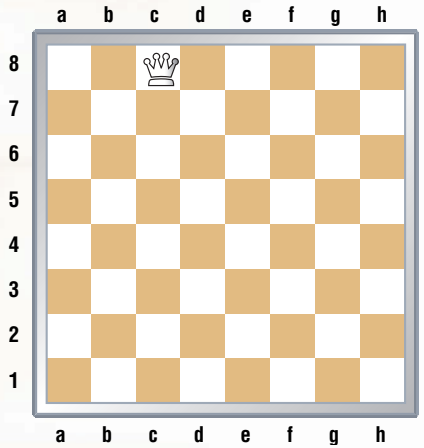
Culurisci e cantarelle duve a Dama pò andà.



1

Même exercice : colorie les cases sur lesquelles la Dame peut aller.

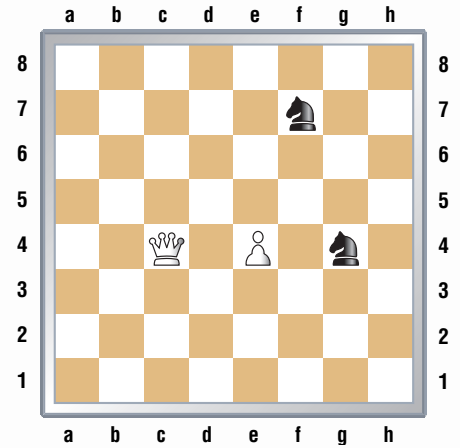
Listessu exerciziu : culurisci e cantarelle duve a Dama pò andà.



2

Entoure le Cavalier noir que la Dame peut capturer.

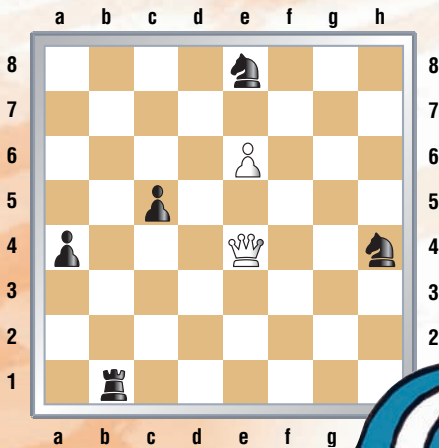
Ingira u Cavallu neru chì a Dama pò chjappà.



3

Entoure tout ce que la Dame blanche peut capturer.

Ingira tuttu ciò chì a Dama pò chjappà.



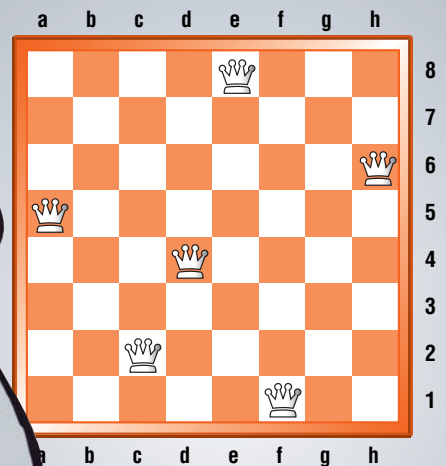
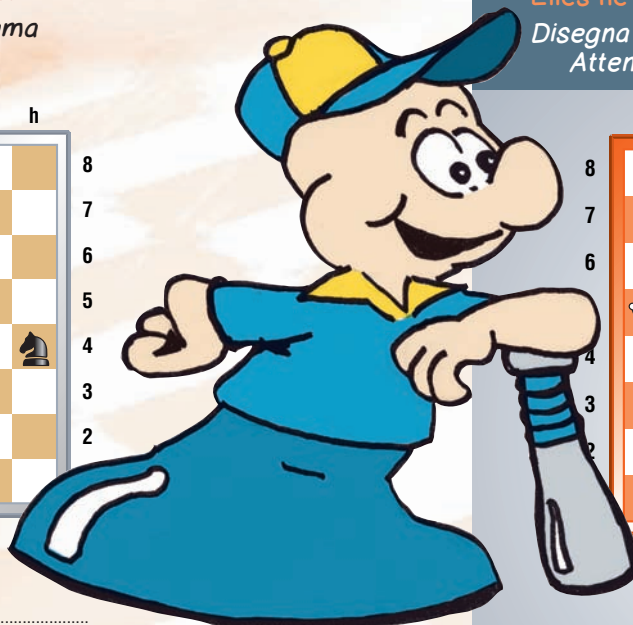
4

5

Dessine 2 Dames sur l'échiquier. Attention : Elles ne doivent pas s'attaquer entre elles !

Disegna duie Dame nant'à a scacchera.

Attenti, e Dame ùn si devenu micca attaccà.

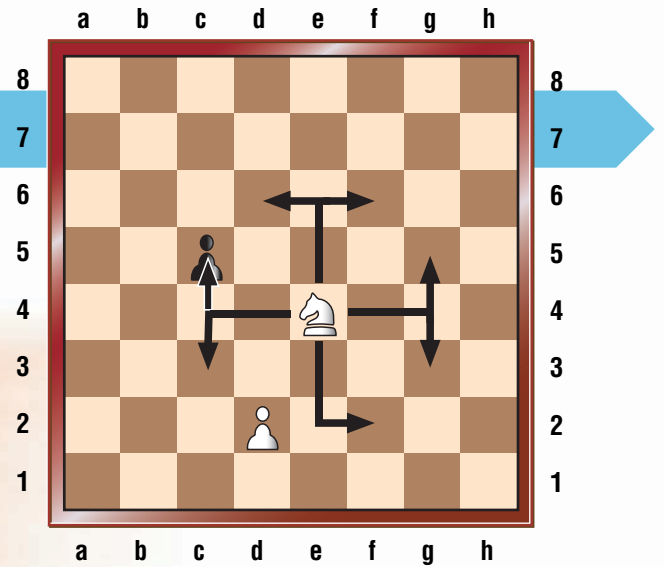


Le Cavalier

U Cavallu

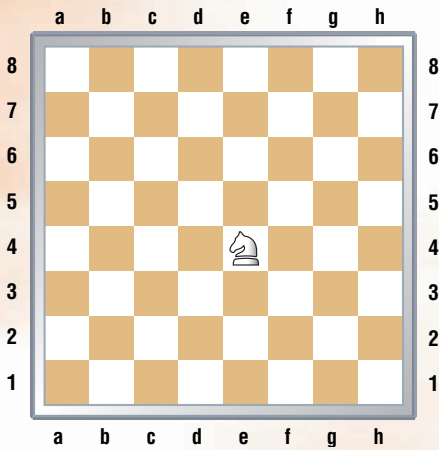
Le Cavalier saute en "L".
Il capture sur sa case d'arrivée.

U Cavallu salta in "L".
Agguanta nant'à a cantarella duv'ellu ghjunghje.



Colorie les cases sur lesquelles le Cavalier peut aller.

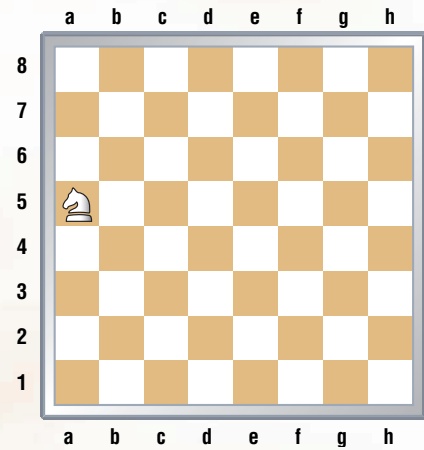
Culurisci e cantarelle duve u Cavallu pò andà.



1

Même exercice : colorie les cases sur lesquelles le Cavalier peut aller.

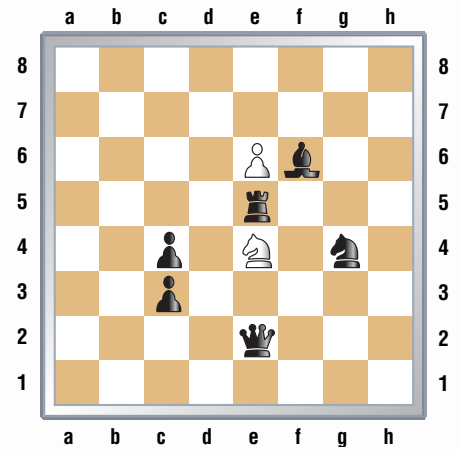
Listessu exerciziu : culurisci e cantarelle duve u Cavallu pò andà.



2

Entoure tout ce que le Cavalier blanc peut capturer.

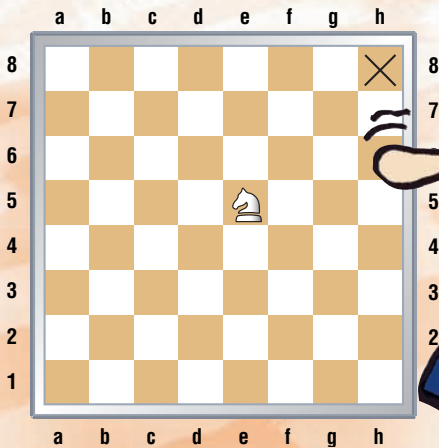
Ingira tuttu ciò chì u Cavallu biancu pò chjappà.



3

Trace un chemin au Cavalier pour aller en h8.

Insegna una strada à u Cavallu per andà in h8.

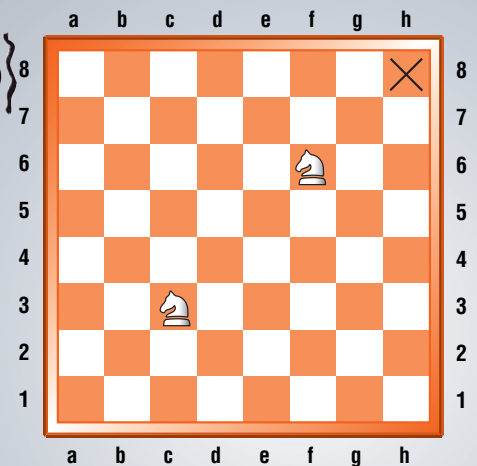


4



5

Quel Cavalier arrivera le premier en h8 ?
Quale serà u Cavallu à ghjunghje u primu in h8 ?

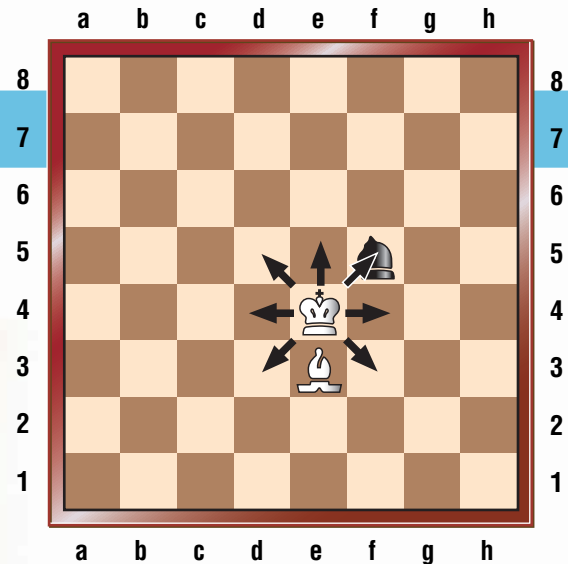


Le Roi

U Rè

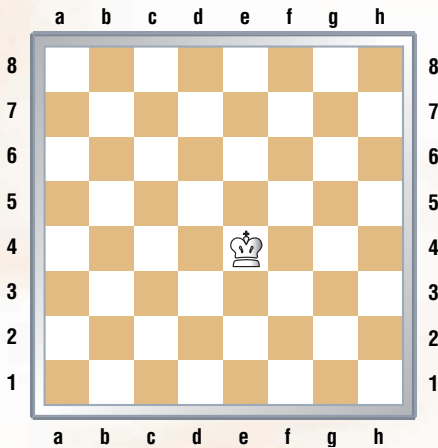
Le Roi bouge d'1 case. Lorsqu'il est attaqué (échec), il faut le sauver. S'il ne peut pas être sauvé, il y a échec et mat. C'est le but de la partie.

U Rè si dispiazza ind'a cantarella accanto. Quand'ellu hè attaccatu (scaccu), ci vole à salvallu. S'ellu ùn pò esse salvatu, ci hè scaccu mattu. Ghjè u scopu di a partita.



Colorie les cases sur lesquelles le Roi peut aller.

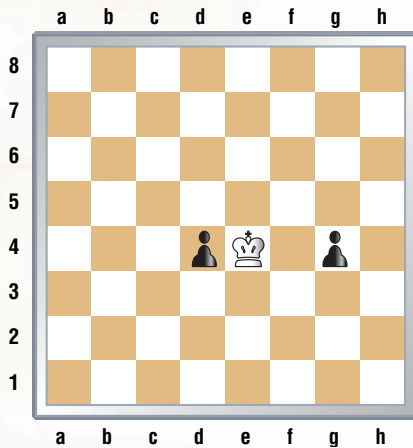
Culurisci e cantarelle duve u Rè pò andà.



1

Entoure le pion que le Roi blanc peut capturer.

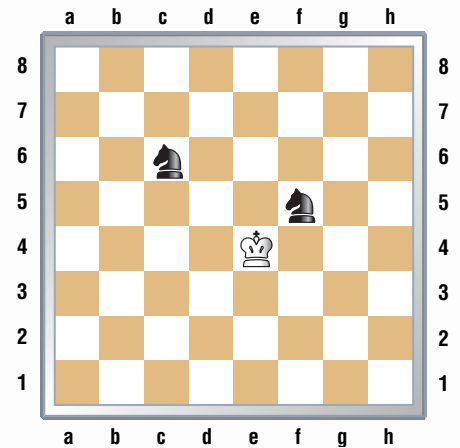
Ingira u pedinu chì u Rè biancu pò chjappà.



2

Entoure le Cavalier que le Roi blanc peut capturer.

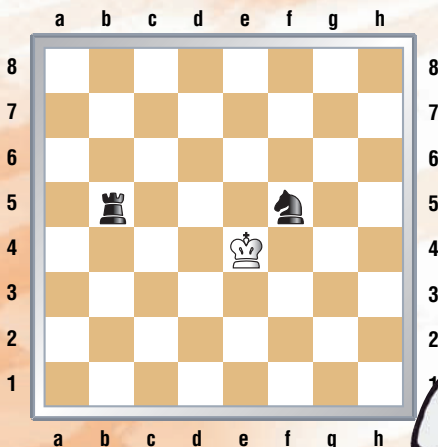
Ingira u Cavallu chì u Rè biancu pò chjappà.



3

Le Roi blanc peut-il capturer le Cavalier ?

Puderà chjappà u Cavallu, u Rè biancu ?

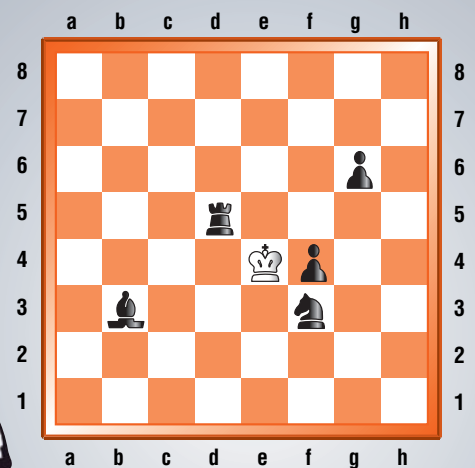


4

5

Entoure tout ce que le Roi blanc peut capturer.

Ingira tuttu ciò chì u Rè biancu pò chjappà.

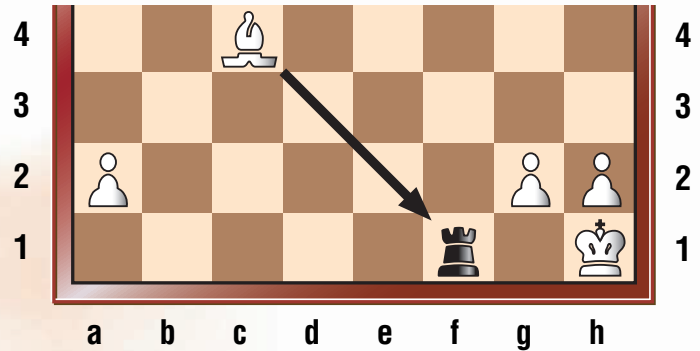


Échec : la capture

Scaccu : l'agguantata

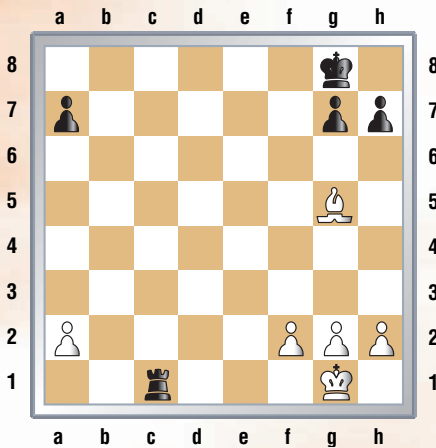
Lorsque le Roi est attaqué, on dit qu'il y a "échec". Il faut alors sauver le Roi.
Ici, le Fou capture la Tour noire (Fxf1).

Quand u Rè hè attaccatu, si dice ch'ellu ci hè "scaccu". Ci vole tandu à salvà u Rè.
Qui, l'Alfieru agguanta a Torra nera (Axf1).



La Tour noire fait échec.
Sauve ton Roi !

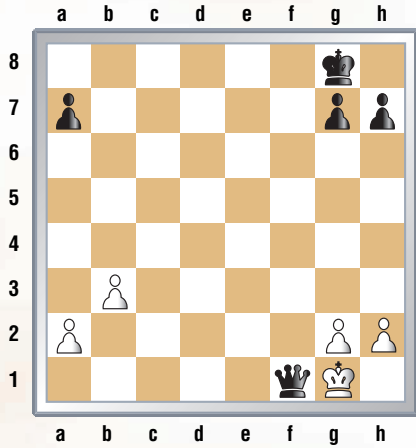
A Torra nera face scaccu.
Salva u to Rè !



1

Ici, c'est la Dame qui fait échec.
Comment sauver le Roi blanc ?

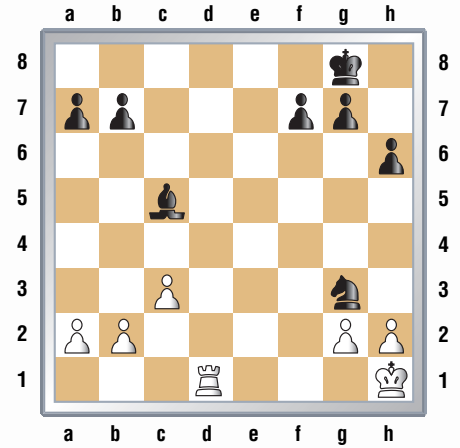
Qui, ghjè a Dama chi face scaccu.
Cumù salvà u Rè biancu ?



2

Le Cavalier fait échec.
Sauve ton Roi !

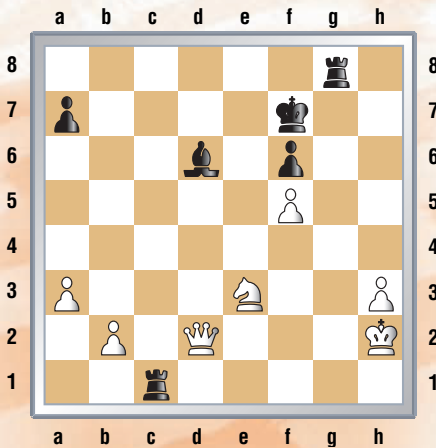
U Cavallu face scaccu.
Salva u to Rè !



3

Cette fois, le Fou noir fait échec.
Sauve le Roi blanc.

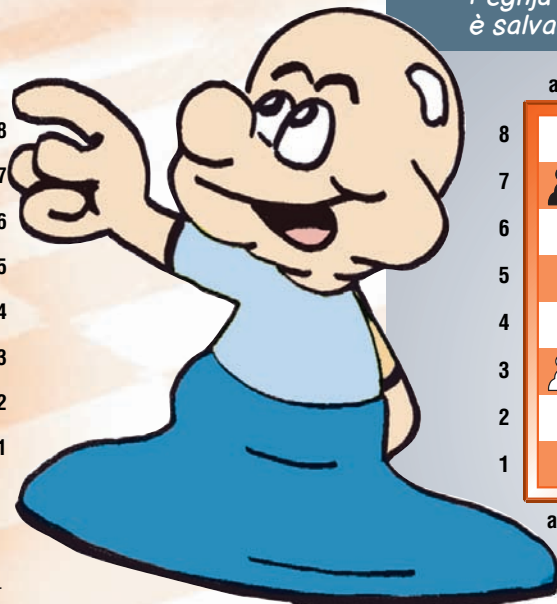
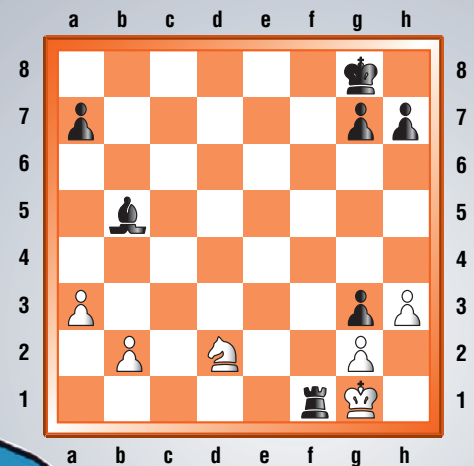
Sta volta, l'Alfieru neru face scaccu. Salva u Rè biancu.



4

5 Regarde bien qui attaque le Roi blanc et sauve-le !

Feghja bè quale attacca u Rè biancu, è salvàlu !

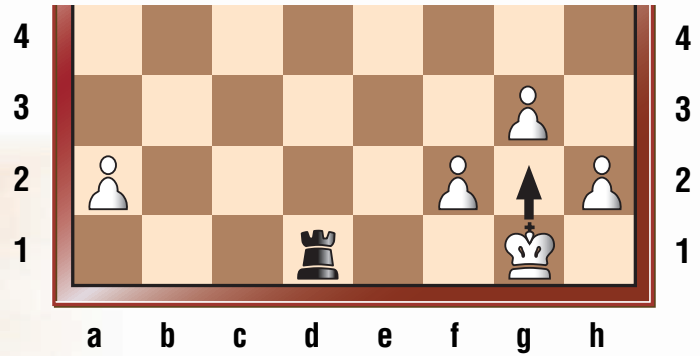


Échec : la fuite

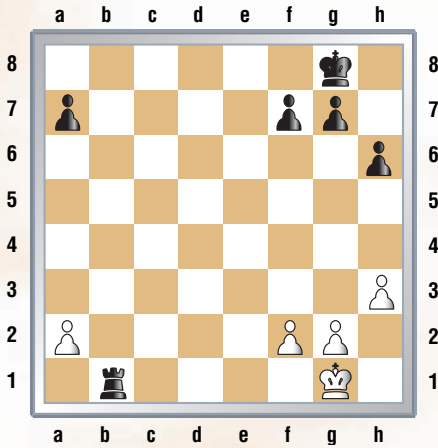
Scaccu : a scappera

Une façon simple de parer un échec est de fuir.
Ici, le Roi s'enfuit en g2
pour échapper à la Tour noire.

Una manera semplice di parà u scaccu hè di
fughje. Qui, u Rè si ne scappa in g2
per francassi da l'attaccu di a Torre nera.

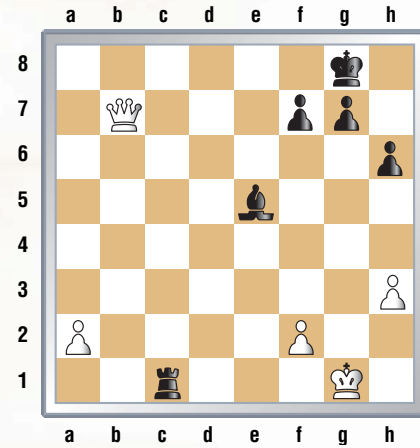


La Tour noire attaque ton Roi.
Sauve-le !
A Torre nera attacca u to Rè.
Salvalu !



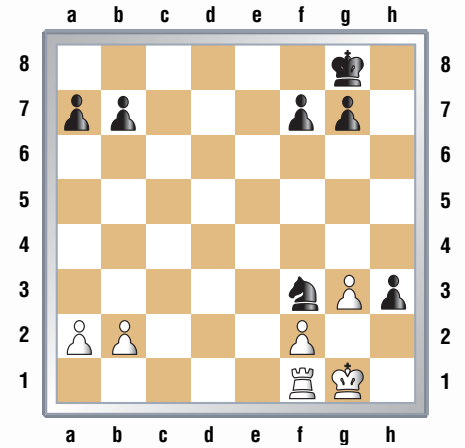
1

C'est encore la Tour qui fait échec.
Attention, regarde bien et sauve ton Roi.
Hè torna a Torre nera chì attacca u Rè.
Attenti, feghja bè è salva u to Rè.



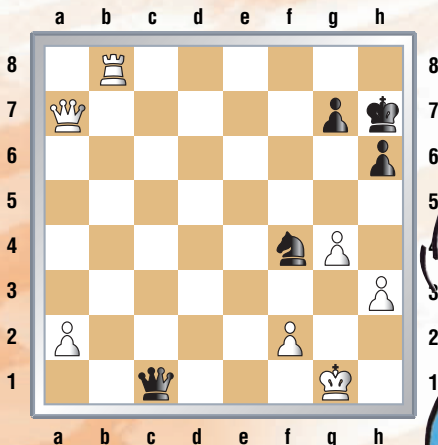
2

Comment échapper à l'échec
du Cavalier ?
Cummu francassilla da u scaccu
di u Cavallu ?

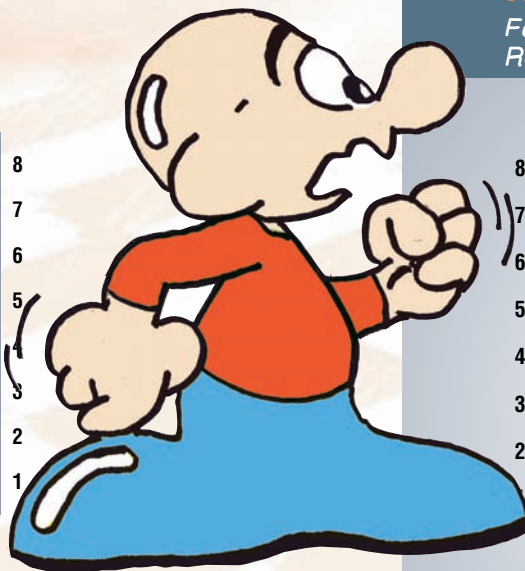


3

La Dame noire attaque ton Roi.
Sauve-le !
A Dama nera attacca u to Rè.
Salvalu !

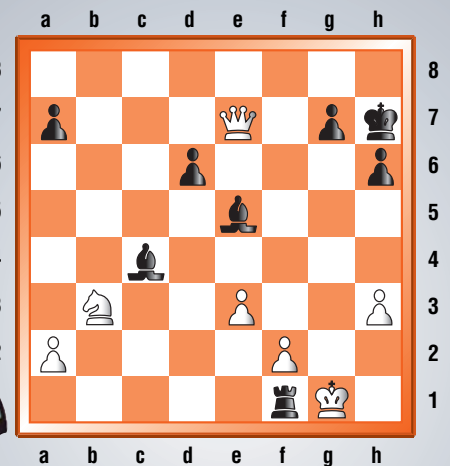


4



5

Regarde bien qui fait échec au Roi blanc
et sauve-le !
Feghja bè quale face scaccu à u
Rè biancu è salvalu !

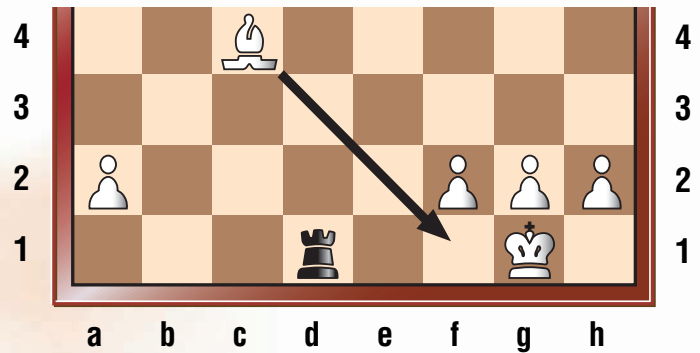


Échec : le bouclier

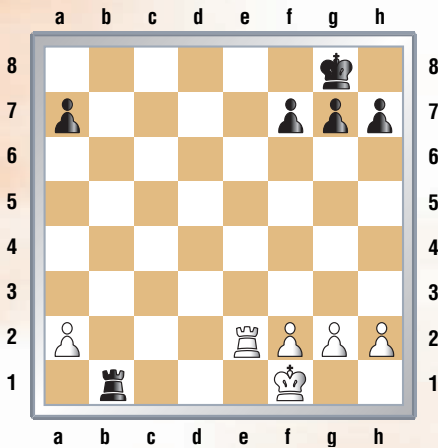
Scaccu : u scudu

Pour sauver le Roi d'un échec, on peut faire un **bouclier** en mettant une pièce entre l'attaquant et le Roi. Ici, les Blancs jouent Ff1.

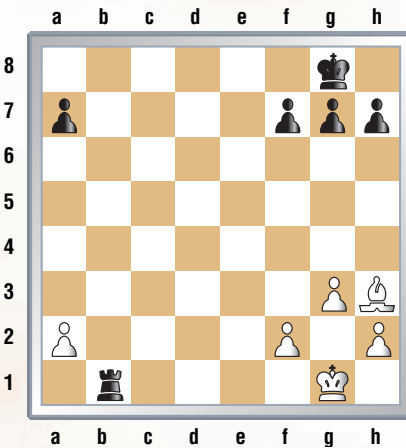
Per salvà u Rè da un scaccu, si pò fà un **scudu**, mettendu una pezza trà l'attaccante è u Rè.
Qui, i Bianchi ghjocanu Af1.



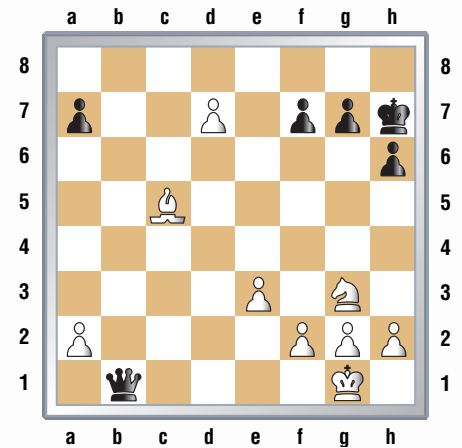
La Tour noire attaque ton Roi.
Il faut faire un bouclier !
A Torra attacca u to Rè.
Ci vole à fà un scudu !



C'est encore la Tour qui fait échec. Sauve-le !
Ghjè torna a Torra
chi face scaccu. Salva u Rè !



Comment échapper à l'échec de la Dame noire ?
Cummu francassi da u scaccu
di a Dama nera ?

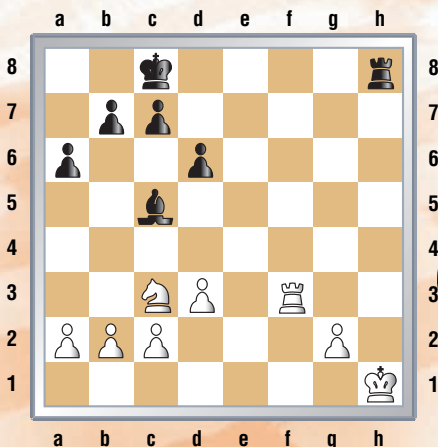


1

2

3

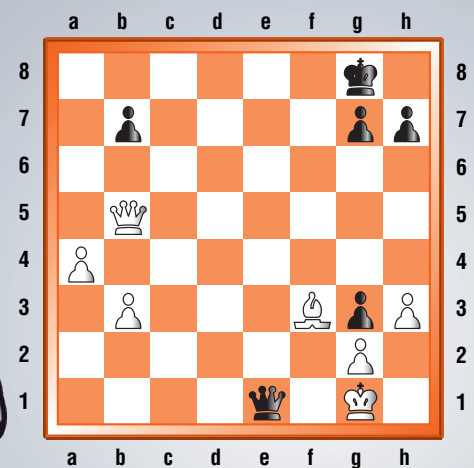
La Tour noire attaque ton Roi.
Regarde bien avant de jouer...
A Torra nera attacca u to Rè.
Feghja bè prima di ghjucà...



4



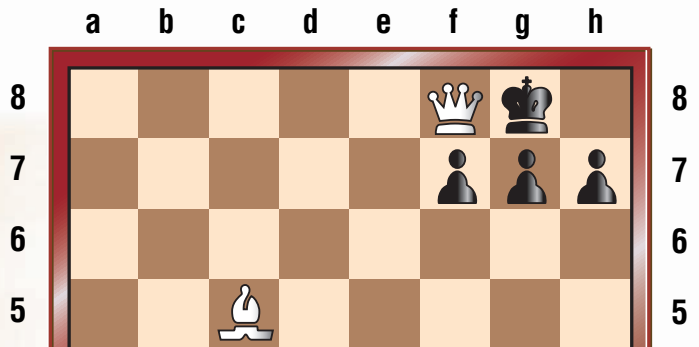
5 Quelle pièce fait échec au Roi blanc ?
Comment le sauver ?
Chi pezza face scaccu à u Rè biancu ?
Cummu salvallu ?



Échec et mat

Scaccu mattu

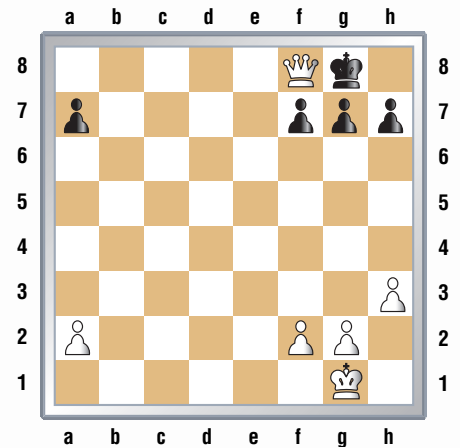
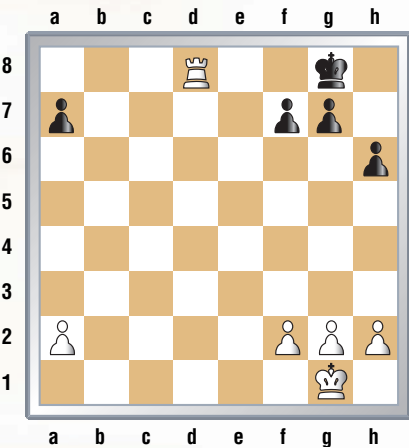
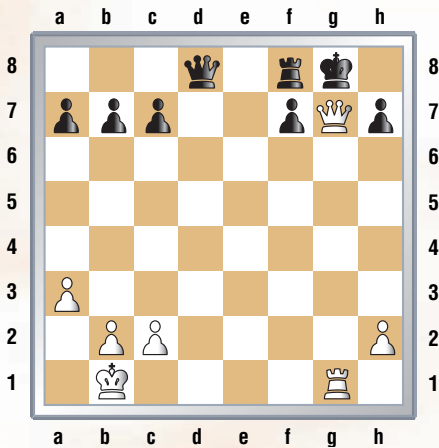
La Dame, protégée par son Fou, fait échec au Roi.
Le Roi ne peut pas être sauvé : il y a échec et mat !
A Dama, prutetta da u so Alfieru, face scaccu à u Rè.
Un' pò micca esse salvatu : ci hè scaccu mattu !



Y a-t-il mat dans cette position ?
In sta pusizione, ci serà mattu ?

La Tour fait échec,
mais y a-t-il mat ?
A Torra face scaccu,
ma ci serà mattu ?

C'est aux Noirs de jouer.
Y a-t-il mat dans cette position ?
Tocca à i Neri di ghjucà.
In sta pusizione, ci serà mattu ?

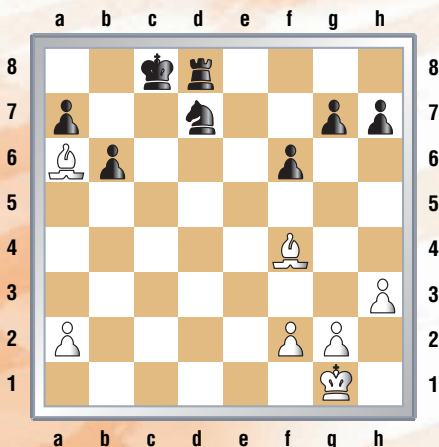


1

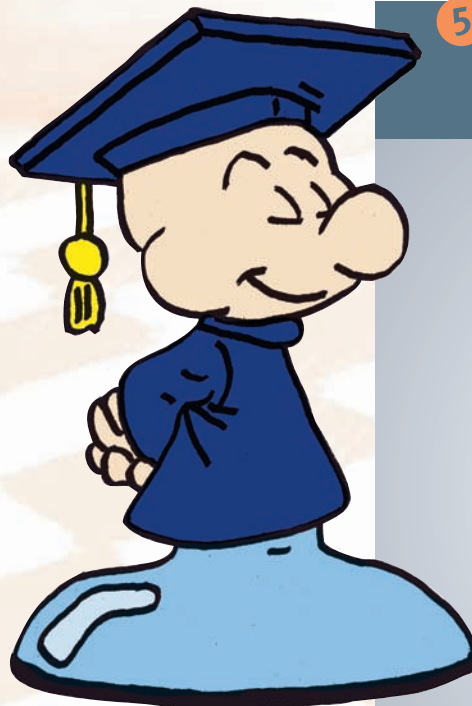
2

3

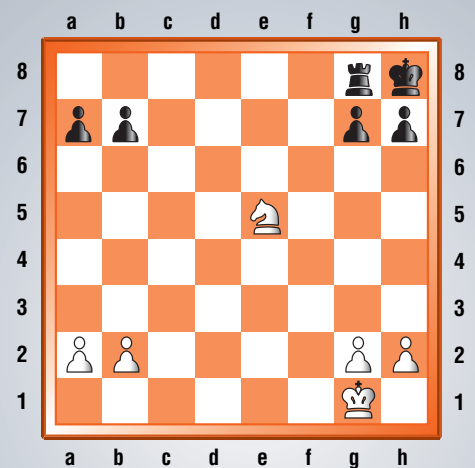
Les Blancs viennent de jouer Fa6.
Y a-t-il mat ?
I Bianchi anu ghjucatu Aa6.
Ci serà mattu ?



4



5 Les Blancs jouent et font mat en 1 coup.
I Bianchi ghjocanu è facenu mattu
in 1 colpu.

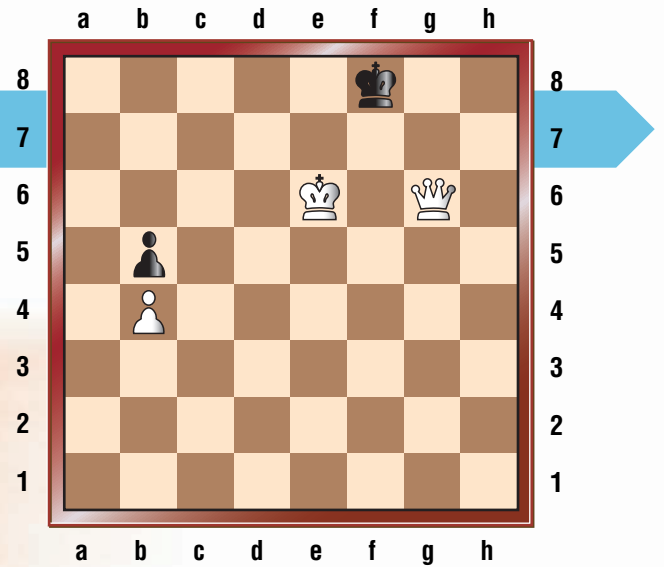


Mat ou pat ?

Mattu o pattu ?

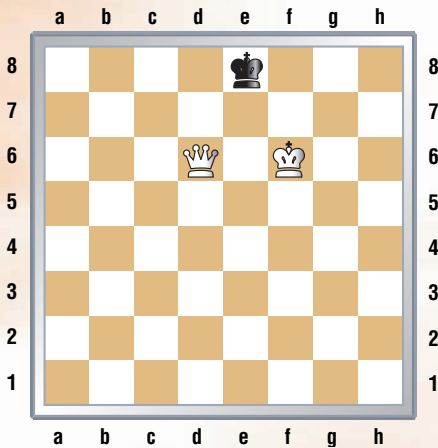
C'est aux Noirs de jouer mais ils ne peuvent plus rien faire sans mettre leur Roi en échec : Il y a pat. La partie est nulle.

Tocca à i Neri di ghjucà ma ùn ponu più fà nunda senza mette u so Rè in scaccu. Ci hè pattu. A partita hè para.



C'est aux Noirs de jouer. Y a-t-il mat ou pat ?

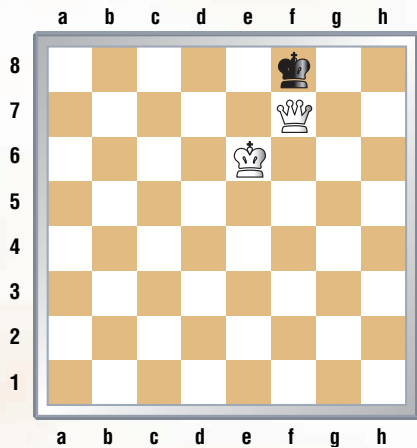
Tocca à i Neri di ghjucà. Ci serà mattu o pattu ?



1

Le trait est aux Noirs. Mat ou pat ?

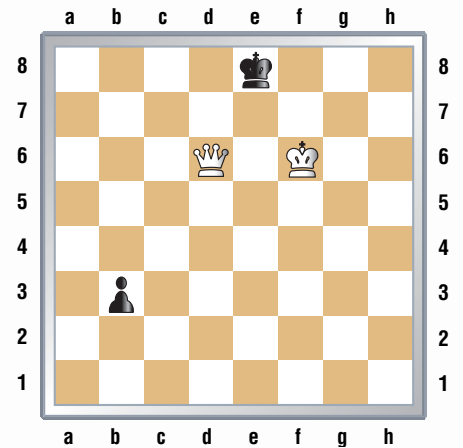
Tocca à i Neri di ghjucà. Mattu o pattu ?



2

Toujours aux Noirs de jouer. Y a-t-il mat, pat ou "rien" ?

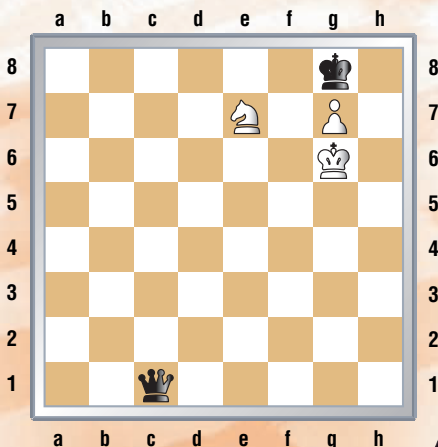
Tocca sempre à i Neri di ghjucà. Ci serà mattu, pattu o "nunda" ?



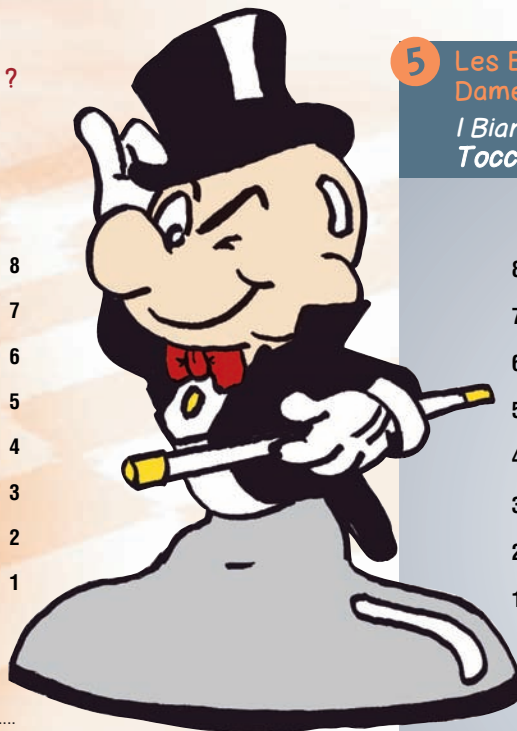
3

Le trait est aux Noirs. Mat ou pat ?

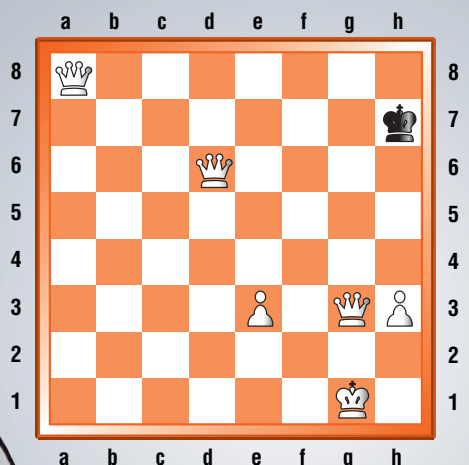
Tocca à i Neri di ghjucà. Mattu o pattu ?



4

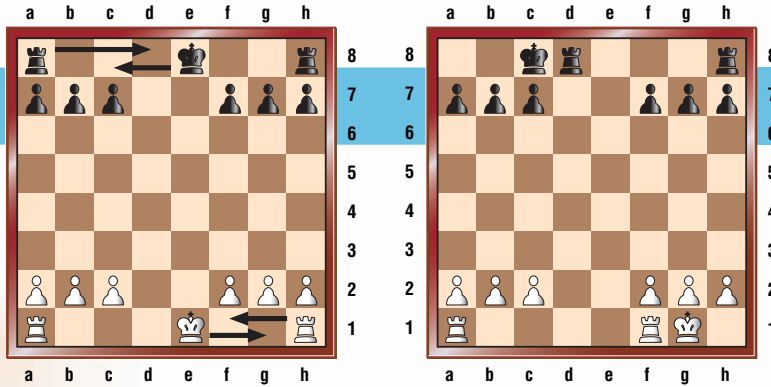


5 Les Blancs se sont amusés à faire plusieurs Dames... Le trait est aux Noirs. Que jouent-ils ?
I Bianchi, scherzosi, anu fattu parechje Dame...
Tocca à i Neri. Chi ghjocanu ?



Le roque

L'arruccamentu



Avant le roque.
Nanzu à l'arruccamentu.

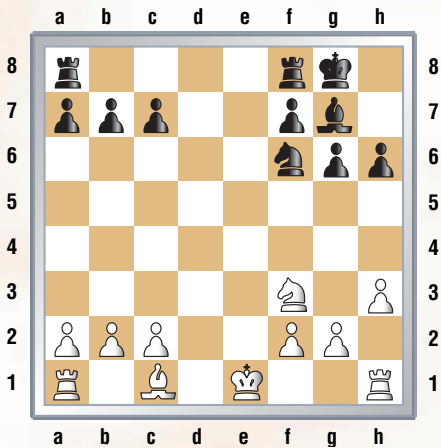
Après le roque.
Dopu à l'arruccamentu.

Exemple :
Les Blancs font le petit roque (noté "0-0")
et les Noirs, le grand roque (noté "0-0-0").

Esempiu :
I Bianchi facenu l'arruccamentu minò
(scrittu "0-0") è i Neri, l'arruccamentu
maid (scrittu "0-0-0").

Les Blancs peuvent-ils jouer 0-0 ?
Et 0-0-0 ?

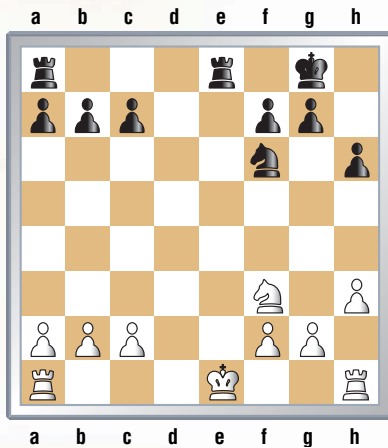
Puderanu ghjucà 0-0 i Bianchi ?
È 0-0-0 ?



1

Les Blancs ne peuvent
pas roquer. Pourquoi ?

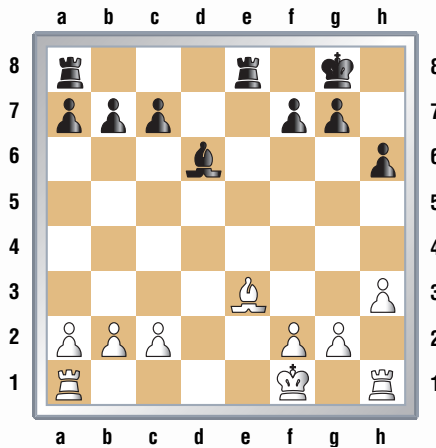
I Bianchi ùn ponu
micca arruccà. Perchè ?



2

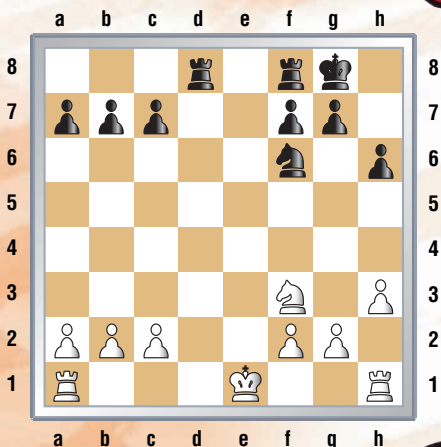
Ici non plus, les Blancs ne peuvent
pas roquer. Explique pourquoi.

Mancu qui, i Bianchi ùn ponu
arruccà. Spiega perchè.



3

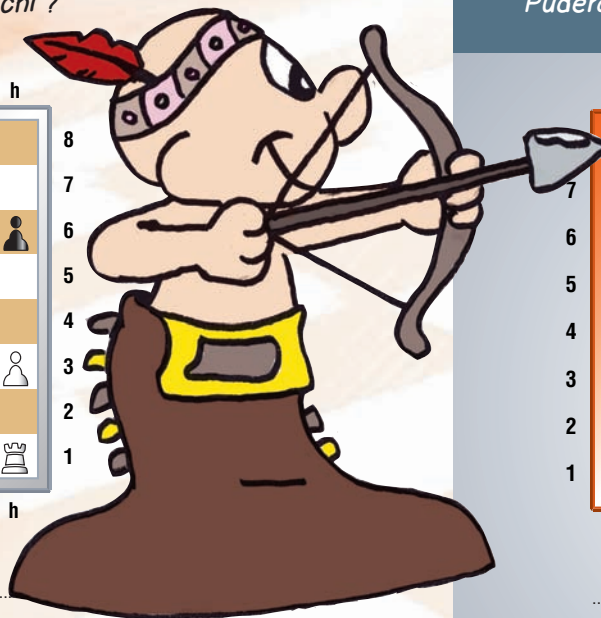
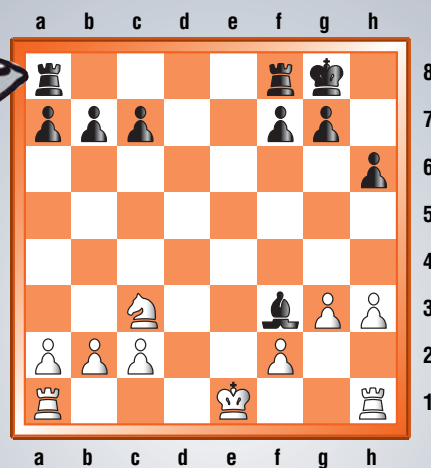
Les Blancs peuvent-ils jouer 0-0-0 ?
Puderanu ghjucà 0-0-0 i Bianchi ?



4

5

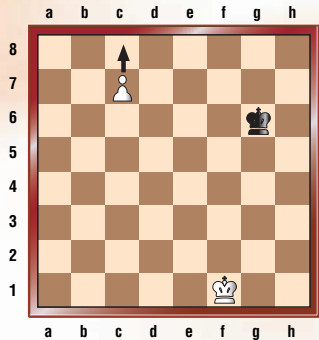
Les Blancs peuvent-ils jouer 0-0 ? Et 0-0-0 ?
Puderanu ghjucà 0-0 i Bianchi ? È 0-0-0 ?



La promotion - A prumuzione

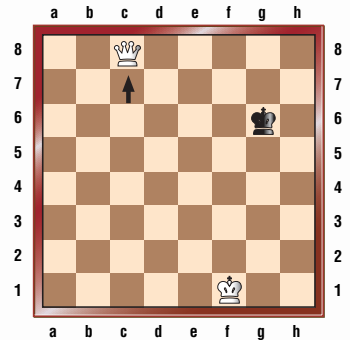
Lorsque le pion arrive à l'autre bout de l'échiquier (c7 en c8)...

Quandi u pedinu ghjunghje à l'altru capu di a scacchera, (c7 in c8)...



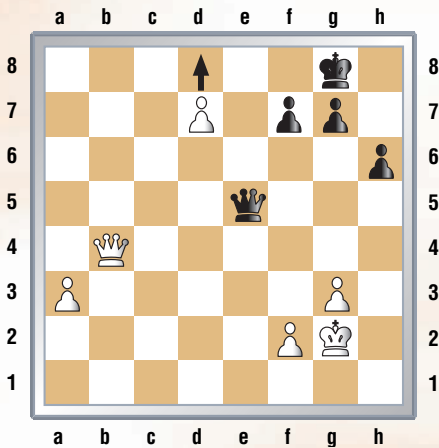
... il peut se promouvoir en toutes pièces, sauf en Roi.

... si pò prumove in ogni pezza, fora di u Rè.



Les Blancs peuvent-ils promouvoir leur pion en Dame même s'ils en ont déjà une ?

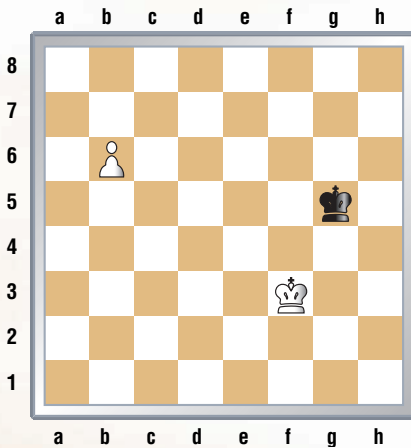
I Bianchi puderanu prumove u so pedinu in Dama, ancu s'elli ne anu digià una ?



1

Une partie entre 2 grands-maîtres. Les Noirs abandonnent. Pourquoi ?

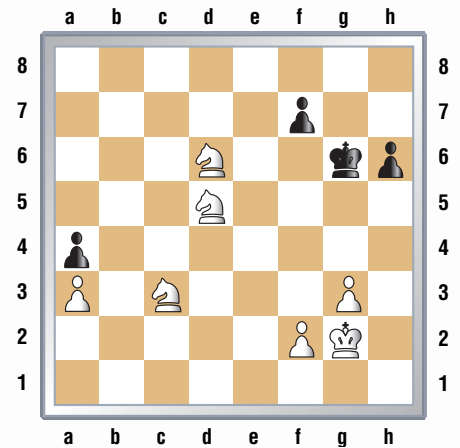
Una partita trà dui grandi maestri. I Neri abbanduneghjanu. Perché ?



2

Les Blancs ont 3 Cavaliers sur l'échiquier ! Est-ce possible ?

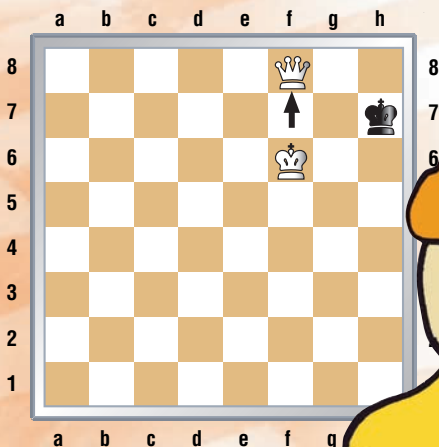
I Bianchi anu 3 Cavalli nant'à a scacchera ! Serà pussibile ?



3

Les Blancs viennent de promouvoir leur pion en Dame. Était-ce une bonne idée ?

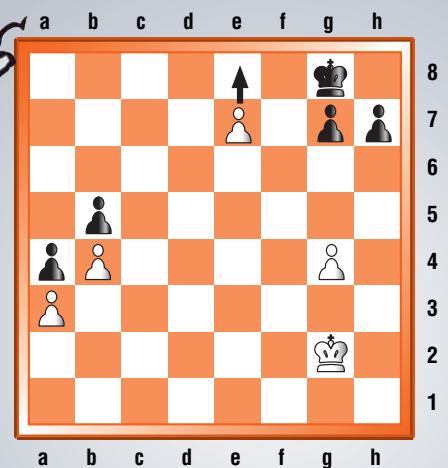
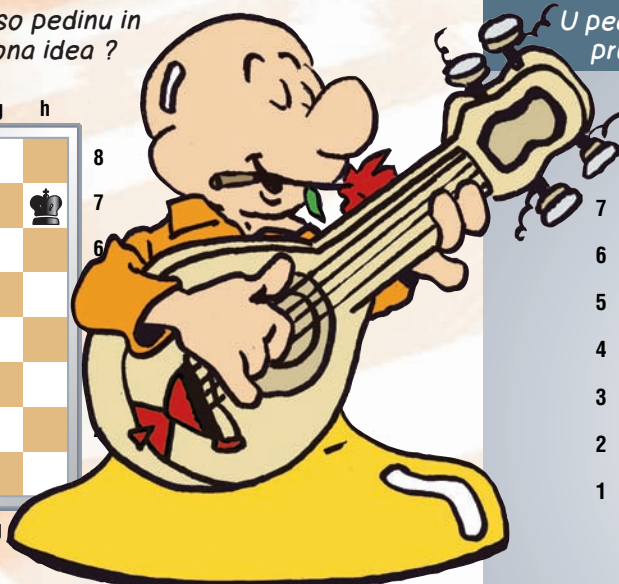
I Bianchi anu prumossu u so pedinu in Dama. Serà stata una bona idea ?



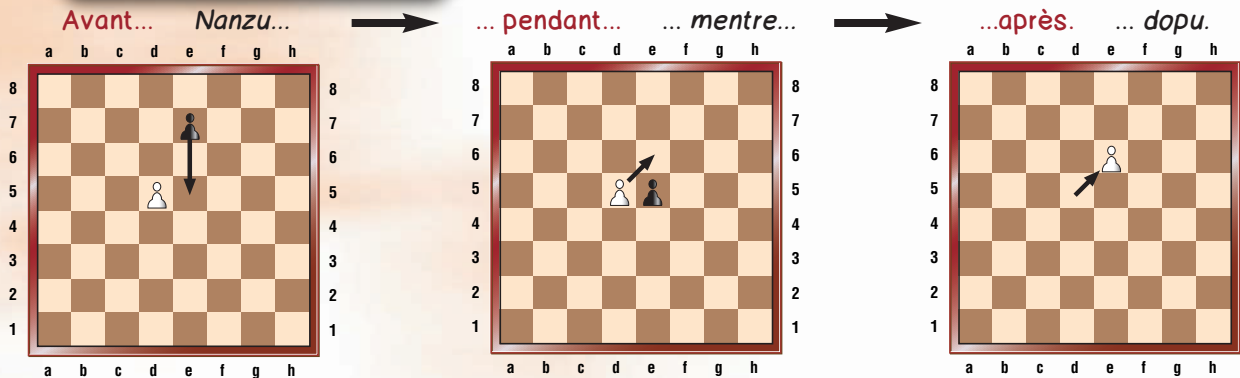
4

5 Le pion arrive au bout ! Dessine la pièce promue pour qu'il y ait échec et mat.

U pedinu ghjunghje in cima ! Disegna a pezza prumossa per fà scaccu mattu.

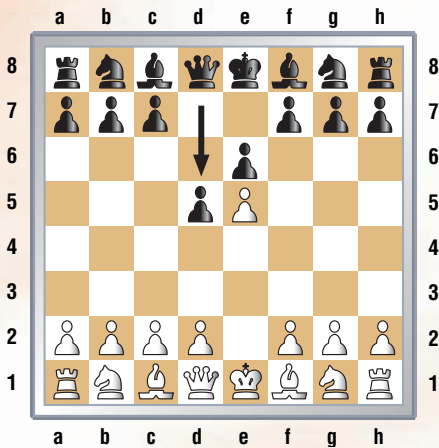


La prise en passant - A presa per istrada



Les Noirs jouent d7-d5. Les Blancs peuvent-ils prendre en passant ?

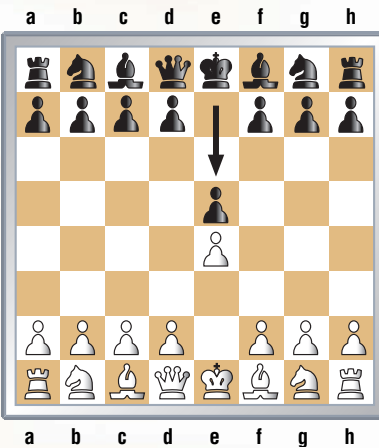
I Neri ghjocanu d7-d5. I Bianchi puderanu fà a presa per istrada ?



1

Et ici, après e7-e5 ? Peut-on prendre en passant ?

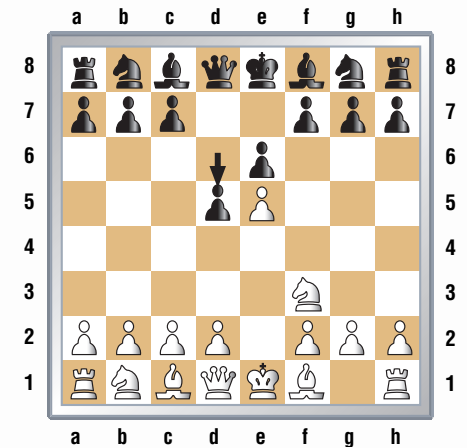
È qui, dopu à e7-e5 ? Si puderà piglià per istrada ?



2

Attention, cette fois, Les Noirs ont joué d6-d5. Peut-on prendre en passant ?

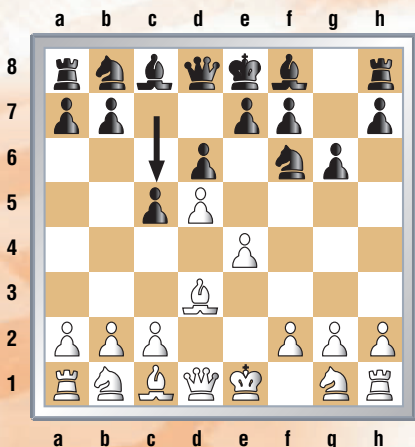
Attenti, sta volta i Neri anu ghjucatu d6-d5. Si puderà piglià per istrada ?



3

Les Noirs jouent c7-c5. Les Blancs peuvent-ils prendre en passant ?

I Neri ghjocanu c7-c5. I Bianchi puderanu piglià per istrada ?

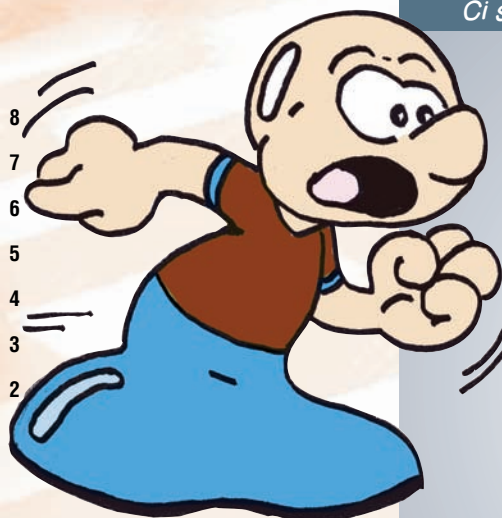
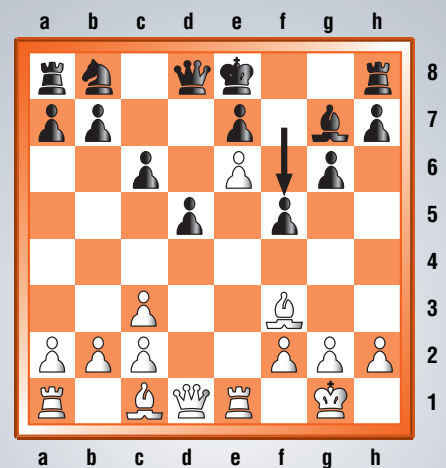


4

5

Les Noirs ont joué f7-f5. Y a-t-il la prise en passant ?

I Neri anu ghjucatu f7-f5. Ci serà a presa per istrada ?



Échec et mat

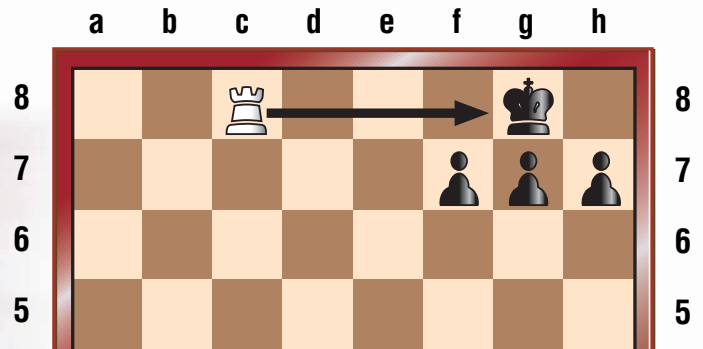
.....
Scaccu mattu



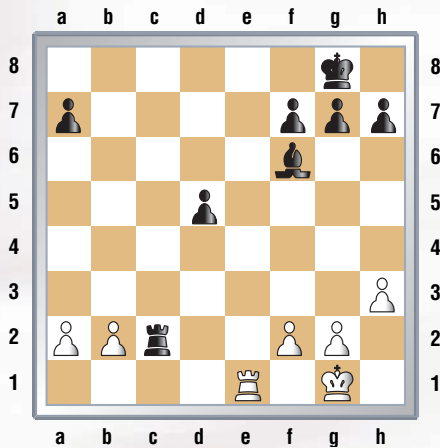
Mat du couloir - Mattu di u curridò

Le Roi noir est bloqué dans un couloir formé par les pions noirs.

U Rè hè bluccatu in un curridò furmatu da i pedini neri.

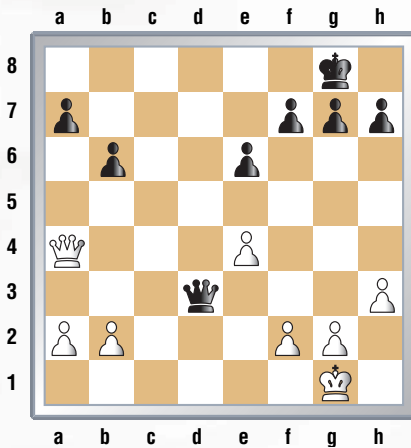


Un mat du couloir simple et efficace.
Un mattu di u curridò semplice è ghjuvevule.



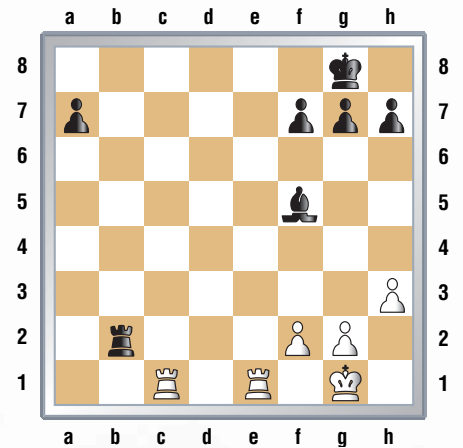
1

La Dame aussi peut faire un mat du couloir...
A Dama dinò pò fà un mattu di u curridò...



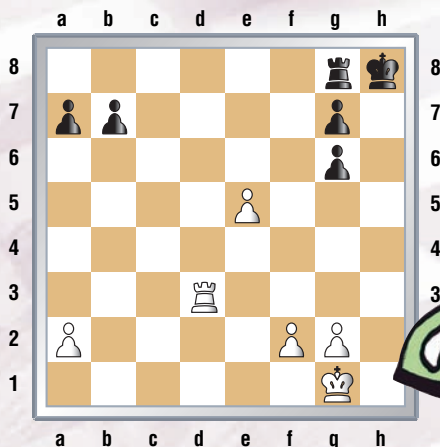
2

Il y a un petit piège, regarde bien avant de jouer.
Ci hè una trappuluccia, feghja bè nanzu di ghjucà.



3

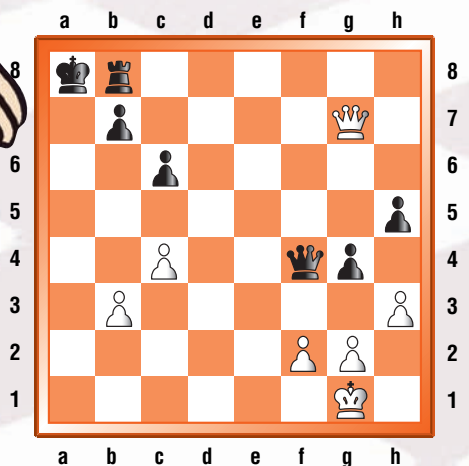
Suivant les colonnes, ça marche aussi !
Secondu e culonne, pò funziunà !



4

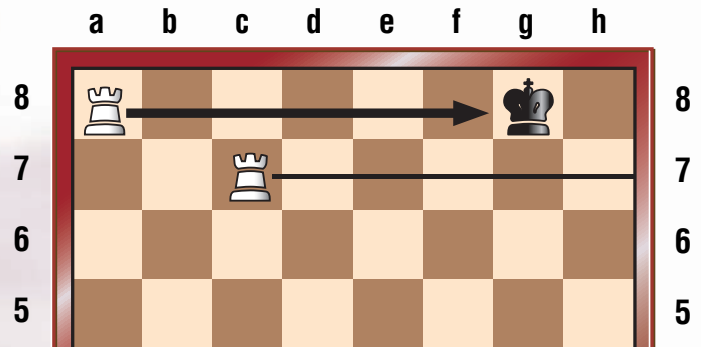
5

Plus difficile : les Blancs matent en 1 coup...
Più difficiule : i Bianchi facenu mattu in 1 colpu...



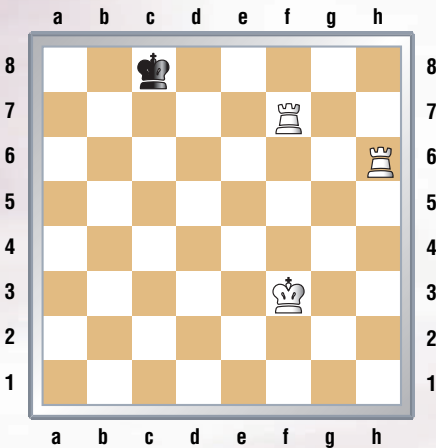
Mat de l'escalier - Mattu di a scala

La Tour c7 empêche le Roi de passer.
La Ta8 fait échec et mat !
A Torra c7 impedisce u Rè di passà.
A Ta8 face scaccu mattu !



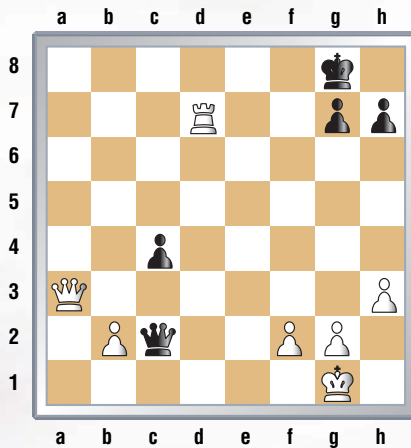
Mat en 1 coup. Regarde bien
quelle Tour jouer !

Mattu in 1 colpu. Feghja bè !
Chì Torra bianca ci vulerà à ghjucà ?



1

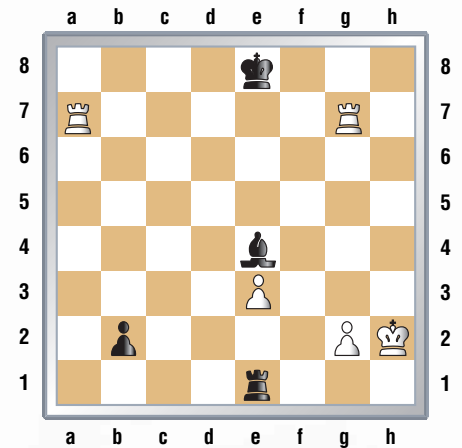
La puissante Dame donne le mat !
A Dama, putente, face mattu !



2

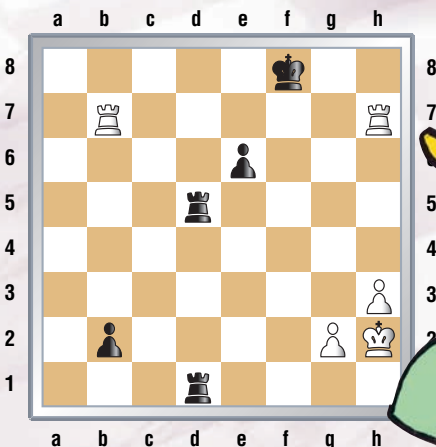
Les Blancs matent. Attention,
vérifie avant de jouer !

I Bianchi facenu mattu. Attenti,
fà casu nanzu di ghjucà !



3

Quelle Tour blanche faut-il
jouer pour mater ?
Chì Torra bianca ci vulerà à ghjucà
per fà mattu ?

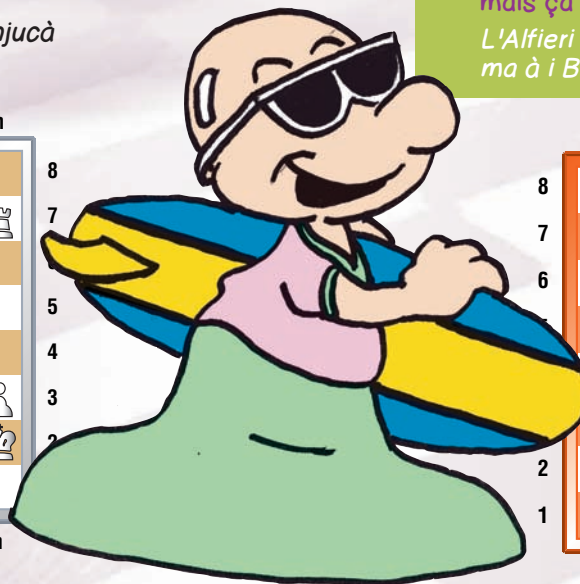
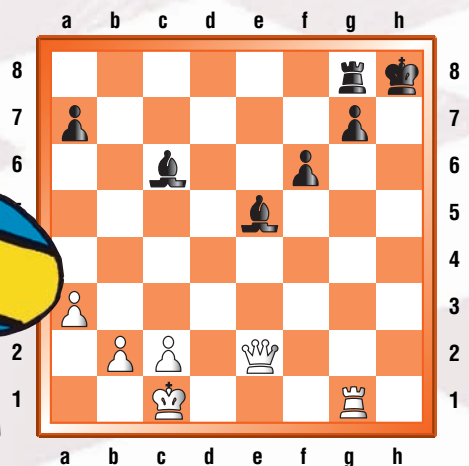


4

5

Les Fous noirs contrôlent beaucoup de cases
mais ça n'empêche pas les Blancs de mater !

L'Alfieri neri cuntrollanu parecchie cantarelle,
ma à i Bianchi facenu mattu listessu !

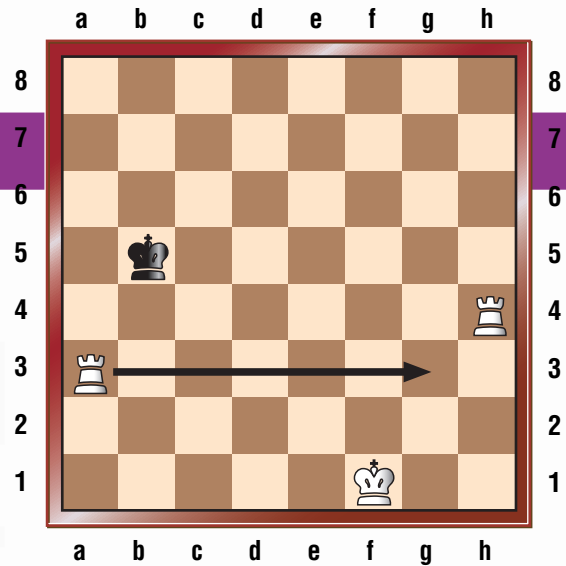


Mat de l'escalier : technique

Mattu di a scala :
tecnica

La Tour a3 s'éloigne du Roi noir et se place en position "d'escalier", en g3.

A Torra a3 s'alluntana da u Rè neru è si piazza in pusizione di "scala", in g3.

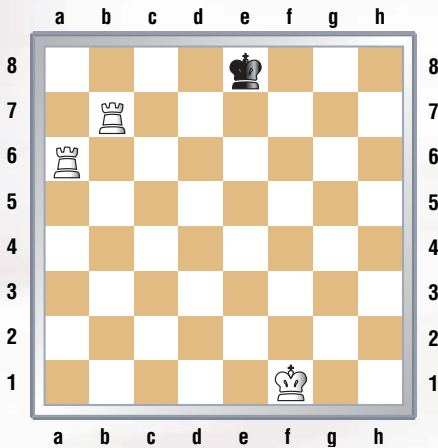


Regarde bien quelle Tour sert à bloquer le Roi. Tu trouveras ainsi le meilleur coup à jouer...

Feghja bè chi Torra ghjova à bluccà u Rè. Cusi puderei ghjucà u più bellu colpu...

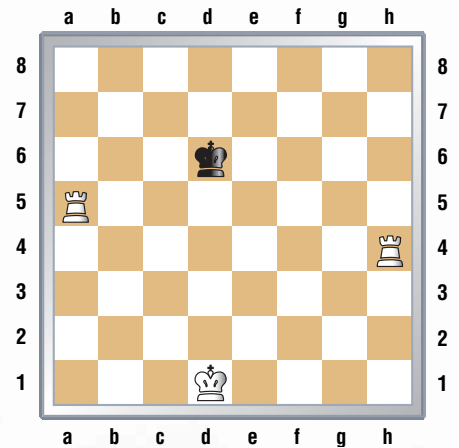
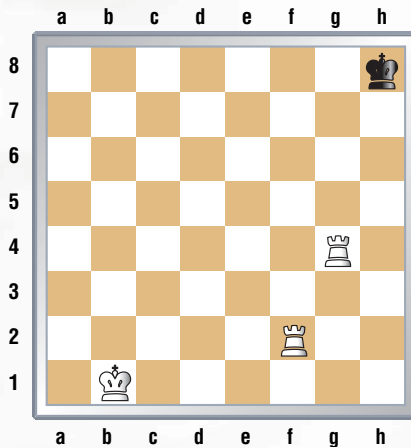
Mat en 1 coup. Regarde bien quelle Tour jouer !

Mattu in 1 colpu. Feghja bè chi Torra ghjucà !



Encore un mat en 1. Selon les colonnes cette fois-ci !

Torna mattu in 1. Secondu e culonne, sta volta !



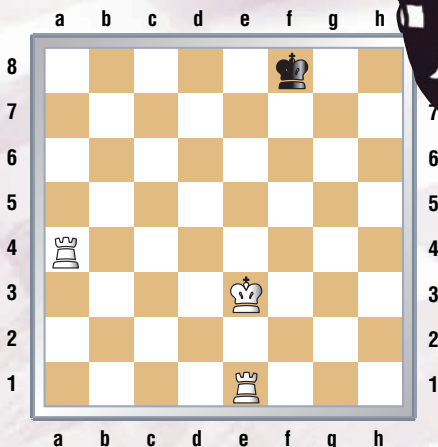
1

2

3

Quel est le meilleur coup pour bloquer le Roi noir ?

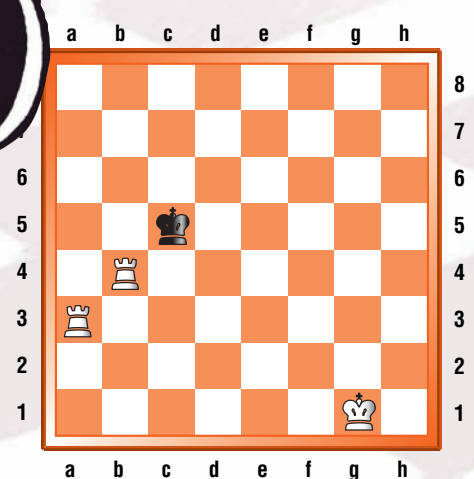
Quale hè u più bonu colpu per bluccà u Rè neru ?



5

Attention, le Roi noir attaque la Tb4. Que faire ?

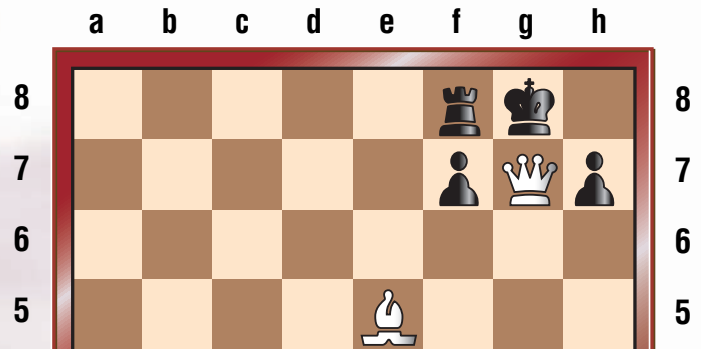
Attenti, u Rè attacca a Tb4. Chi fà ?



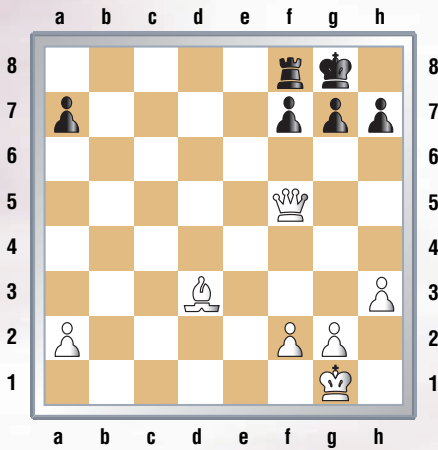
4

Le baiser de la mort : Dame-Fou - U basgiu di a morte : Dama-Alfieru

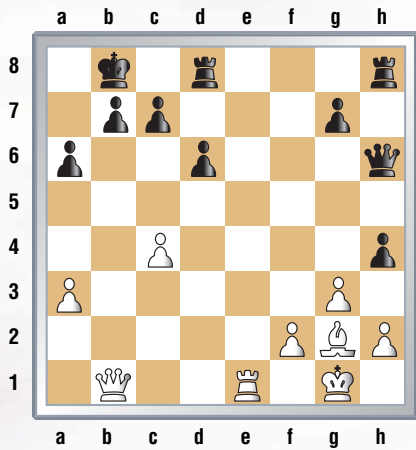
La Dame blanche fait échec et mat.
Elle est protégée par son Fou.
A Dama bianca face scaccu mattu.
Hè prutetta da u so Alfieru.



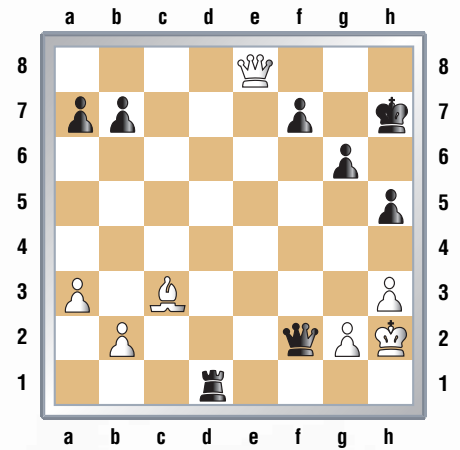
La case h7 est une case sensible...
A cantarella h7 hè una cantarella sensibile...



A peine plus difficile...
Appena più difficile...



Les Noirs sont faibles sur
la grande diagonale.
I Neri sò debuli nant'à
a diagonale maiò.

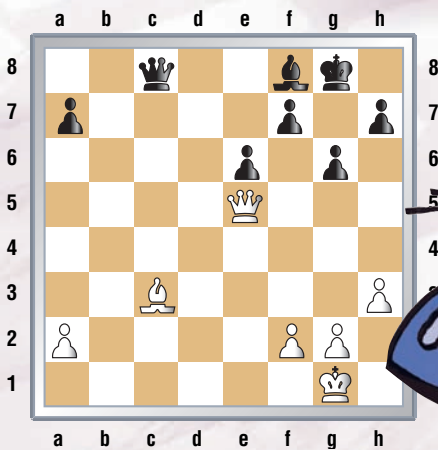


1

2

3

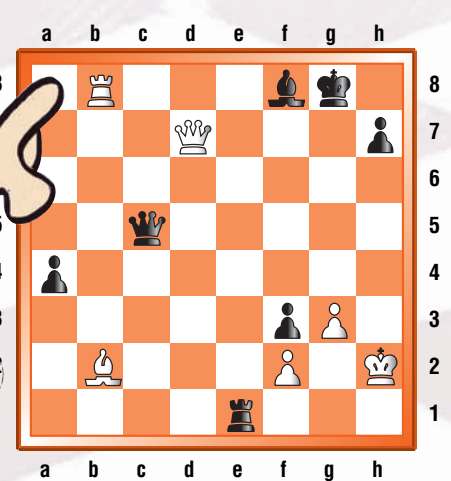
Attention, il y a un petit piège...
Attenti, ci hè una trappuluccia...



4

5

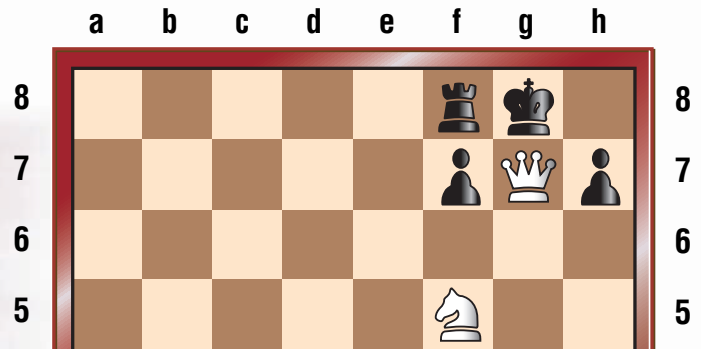
Un mat en 1 coup très élégant.
Un mattu in 1 colpu assai aggalabatu.



Le baiser de la mort : Dame-Cavalier - U basgiu di a morte : Dama-Cavallu

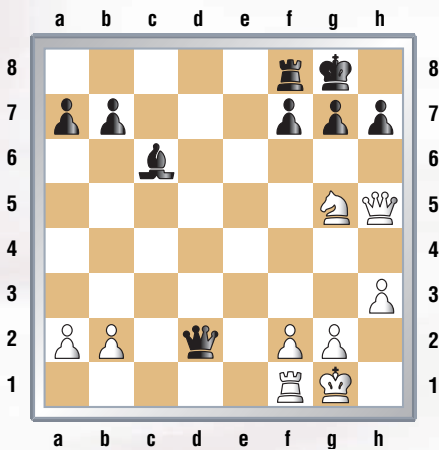
La Dame blanche fait échec et mat.
Elle est protégée par son Cavalier.

A Dama bianca face scaccu mattu.
Hè prutetta da u so Cavallu.



La case h7 est une case sensible...

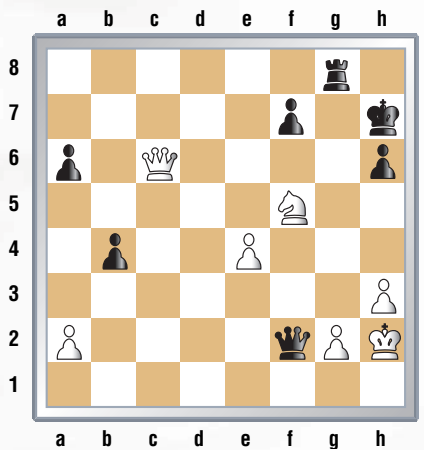
A cantarella h7 hè
una cantarella sensibile...



1

Le Cavalier est bien placé
pour soutenir sa Dame.

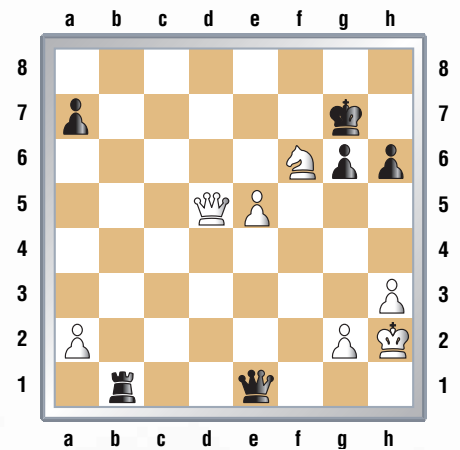
U Cavallu hè à postu
per sustene a so Dama.



2

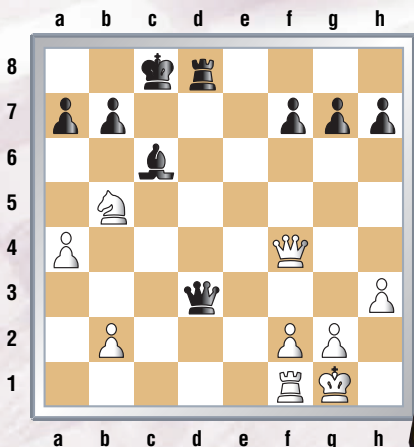
Une attaque à revers !

Un attaccu à e spalle !



3

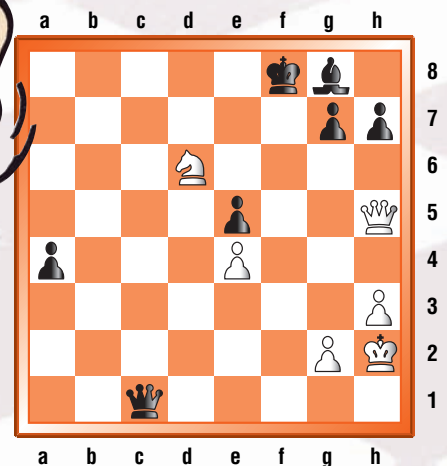
Simple et efficace.
Semplice è ghjuvevule.



4

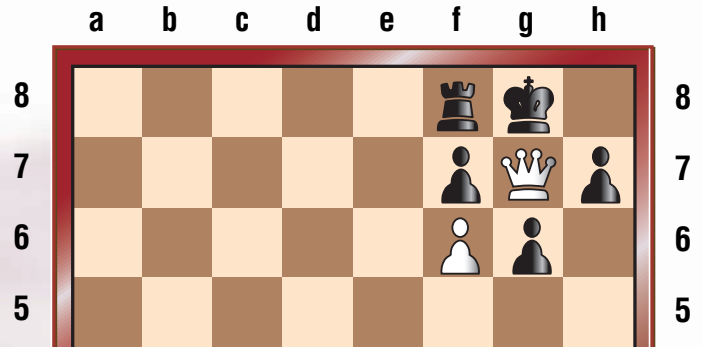
5

Vérifie ton coup, il y a un petit piège...
Fà casu nanzu di ghjucà, chì ci hè
una trappuluccia...

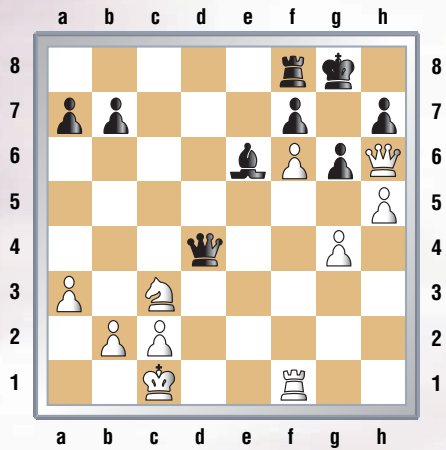


Le baiser de la mort : Dame-pion - U basgiu di a morte : Dama-pedinu

La Dame blanche fait échec et mat.
Elle est protégée par son pion.
A Dama bianca face scaccu mattu.
Hè prutetta da u so pedinu.

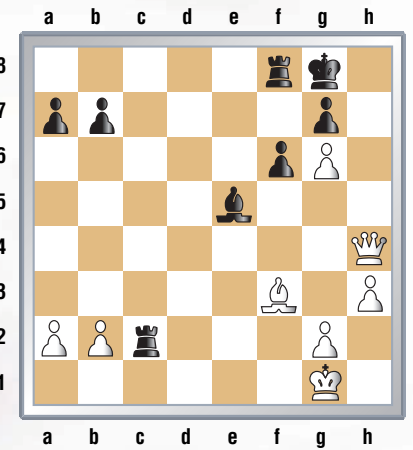


Le pion f6 va protéger sa Dame.
On appelle ce mat, le "mat de Lolli".
U pedinu f6 hà da prutega
a so Dama. Issu mattu si chjama
u "mattu di Lolli".



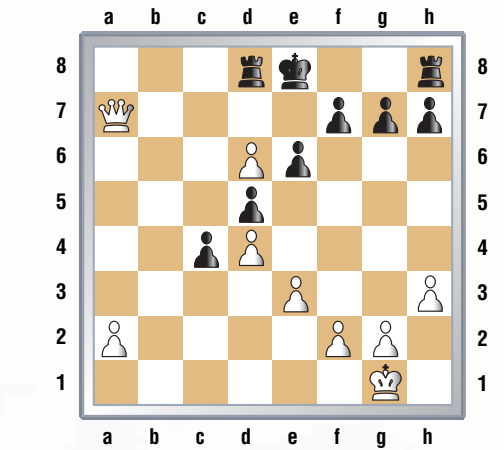
1

Ici, le pion g6 protégera la Dame.
C'est "le mat de Damiano".
Qui, hè u pedinu g6 chi hà
da prutega a so Dama.
Ghjè u "mattu di Damiano".



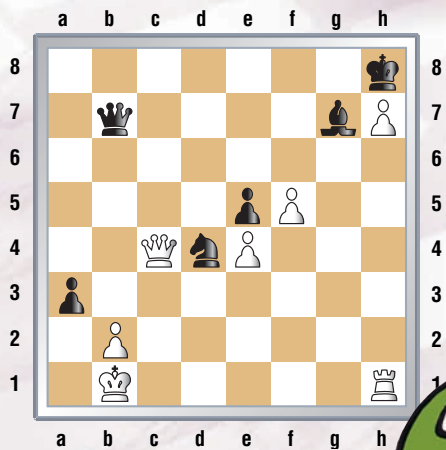
2

Les Noirs n'ont pas roqué
dans la partie. Le Roi se fait
attraper au centre.
I Neri ùn anu micca arruccatu in a partita.
U Rè si face agguantà ind'u centru.



3

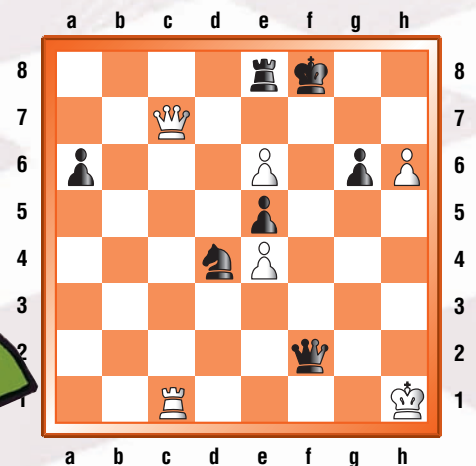
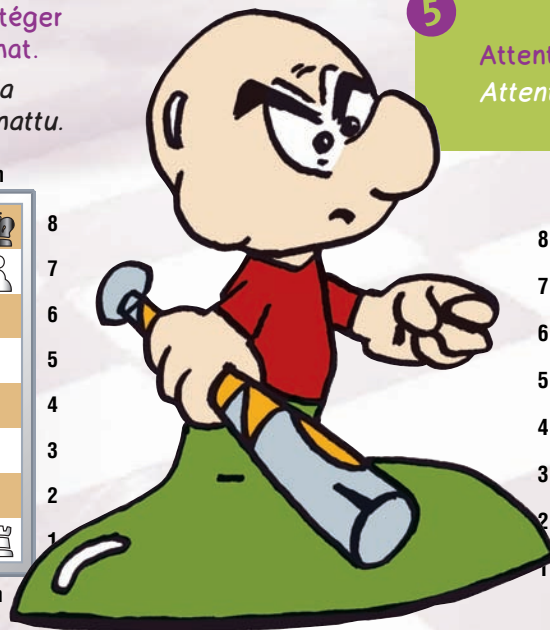
Regarde bien quel pion va protéger
la Dame et tu trouveras le mat.
Feghja bè chi pedinu hà da
prutega a Dama è truverei u mattu.



4

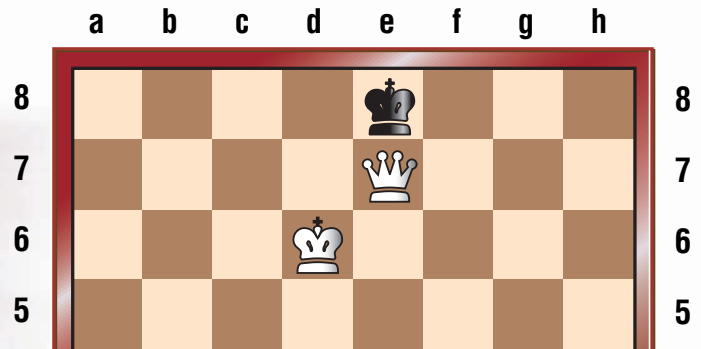
5

Attention, il y a un piège diabolique...
Attenti, u diavule hà tesu qualchi trappula...

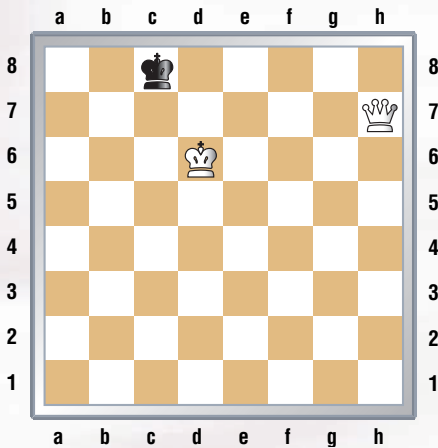


Le baiser de la mort : technique - U basgiu di a morte : tecnica

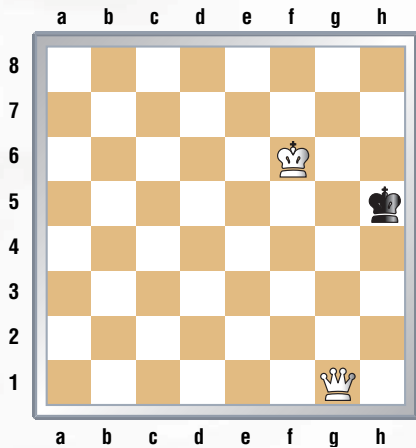
La Dame blanche fait échec et mat.
Elle est protégée par son Roi.
A Dama bianca face scaccu mattu.
Hè prutetta da u so Rè.



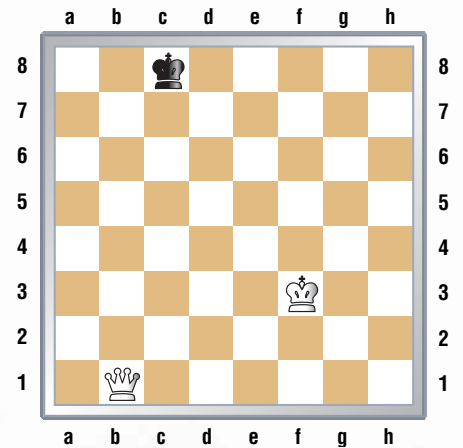
Le Roi noir est "dans la boîte".
Mat en 1 coup.
Hè "ind'a scatola" u Rè neru.
Mattu in 1 colpu.



Encore un mat en 1.
Torna mattu in 1.



Plus difficile. Il faut bloquer
le Roi noir sur la 8^e rangée.
Più difficiule. Ci vole à bluccà
u Rè neru nant'à l'8^o fila.

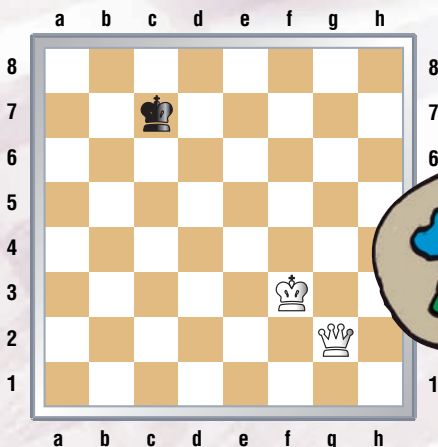


1

2

3

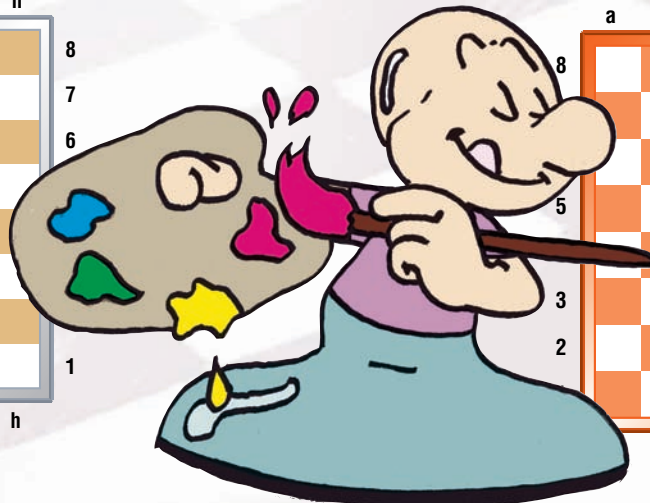
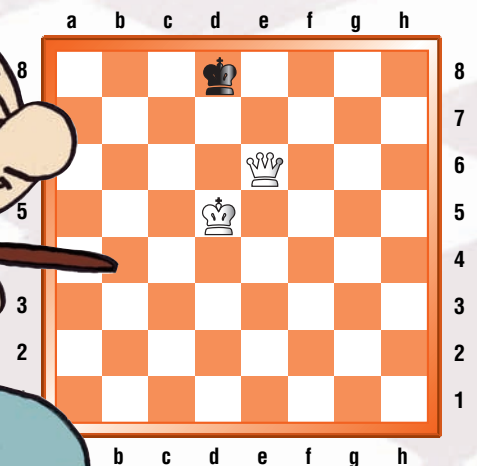
Quel est le meilleur coup
pour les Blancs ?
Qualessu hè u più bonu colpu
di i Bianchi ?



4

5

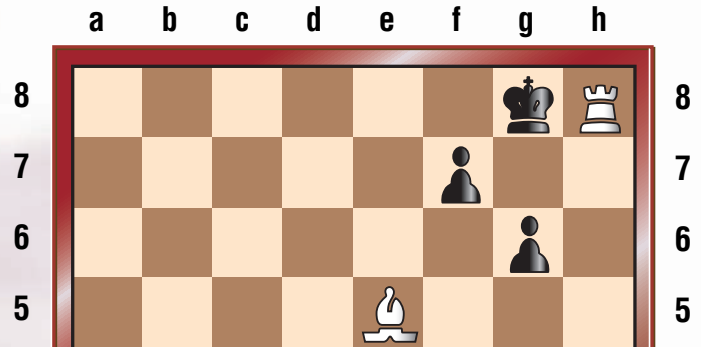
Attention, c'est une position difficile.
Vérifie ton coup avant de jouer.
Attenti, hè una pusizione difficiule.
Fà casu nanzu di ghjucà.



Mat "Tour-Fou" - Mattu "Torra-Alfieru"

Tour et Fou sont deux pièces de lignes qui se complètent bien. Ici, la Tour protégée par le Fou, fait échec et mat.

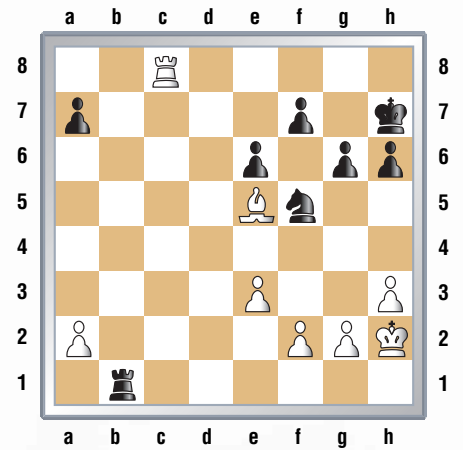
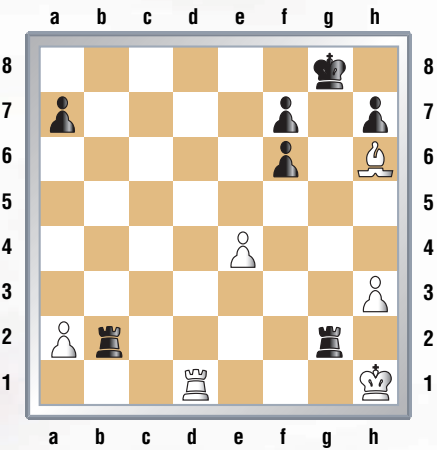
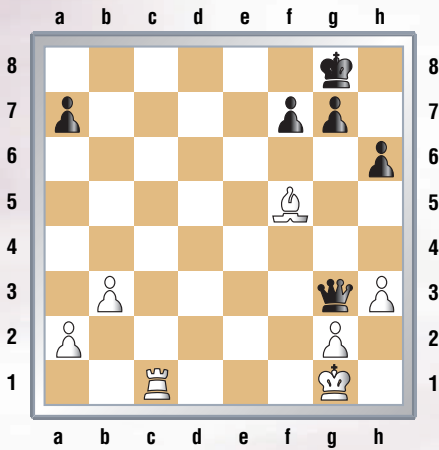
Torra è Alfieru sò duie pezze di linee chì si cumpletanu bè. Qui, a Torra, prutetta da u so Alfieru, face scaccu mattu.



Le Fou veille et la Tour attaque !
L'Alfieru cura è a Torra attacca !

Ici aussi, le Fou bloque et la Tour attaque !
Qui dinò, l'Alfieru blocca è a Torra attacca !

Une attaque à revers !
Un attaccu à e spalle !



1

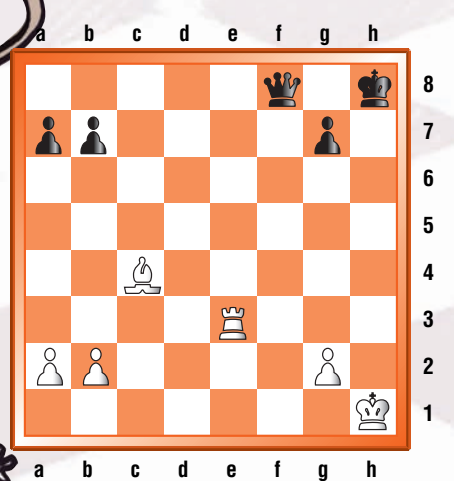
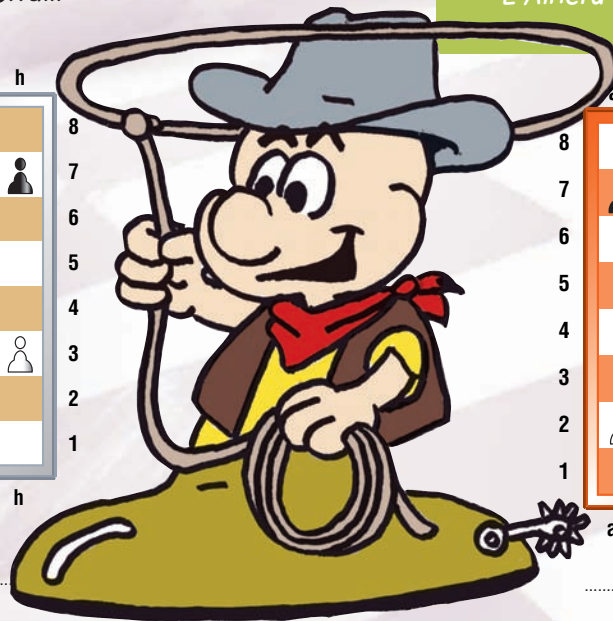
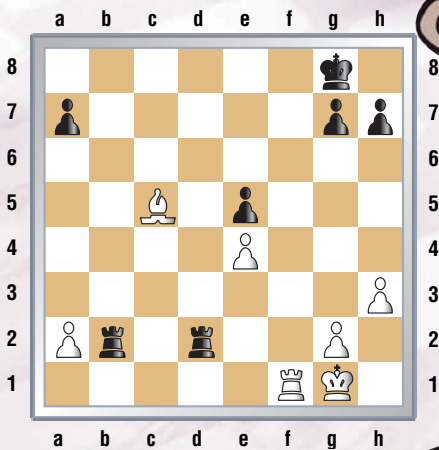
2

3

Le Fou protégera la Tour...
L'Alfieru hà da prutega a Torra...

5

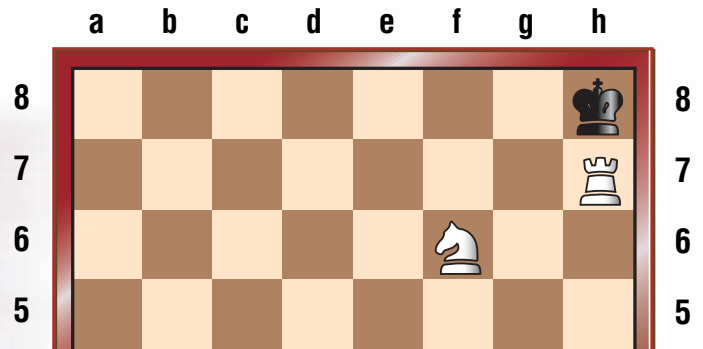
Le Fou surveille et la Tour attaque !
L'Alfieru cura è a Torra attacca !



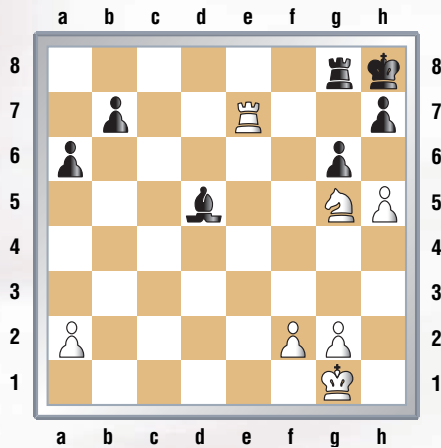
4

Mat "Tour-Cavalier" - Mattu "Torra-Cavallu"

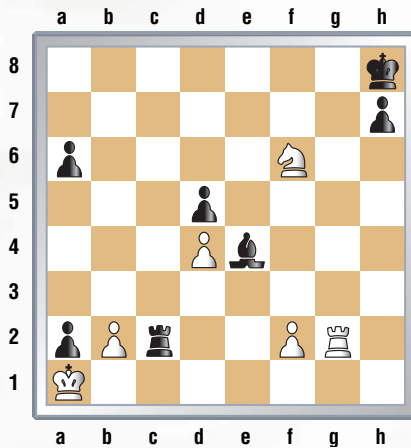
Ici, la Tour protégée par le Cavalier, fait échec et mat.
Qui, a Torra, prutetta da u Cavallu, face scaccu mattu.



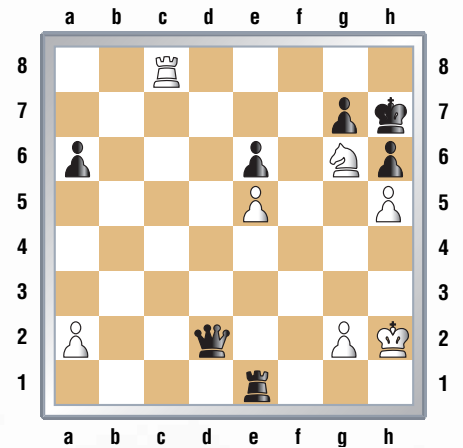
Le classique "mat des Arabes" :
Le Cavalier protège et la Tour mate !
U classicu "mattu di l'Arabi" :
u Cavallu prutega è a Torra matta !



Encore le terrible "mat des Arabes".
Torna u tremendu "mattu di l'Arabi".



Le Cavalier veille.
La Tour peut foncer !
U Cavallu cura.
A Torra si pò lancià !

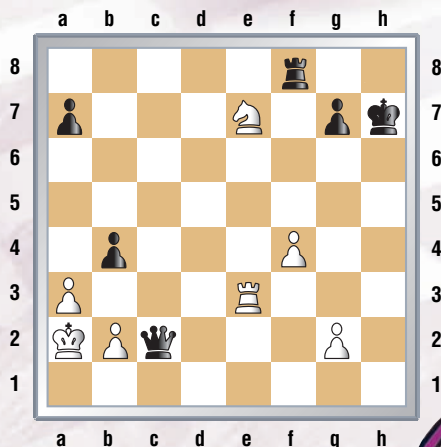


1

2

3

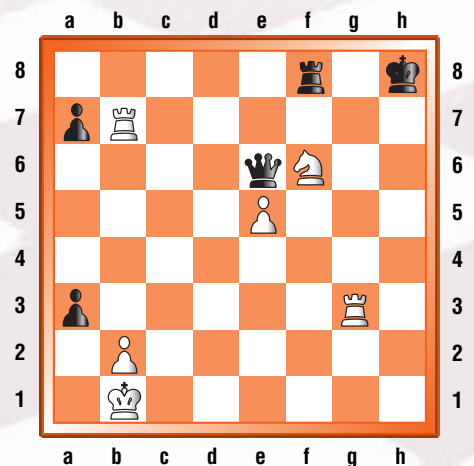
Un peu plus difficile.
C'est le "mat d'Anastasia".
Appena più difficile.
Ghjè u "mattu d'Anastasia".



4

5

Il y a un petit piège.
Regarde bien quelle Tour jouer.
Ci hè una trappuluccia.
Feghja bè chi Torra ghjucà.



Stratégie et tactique

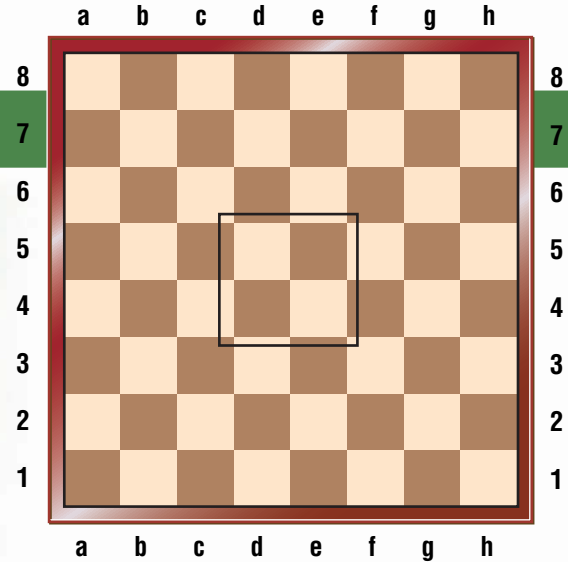
.....
Strategia è tattica



Le centre

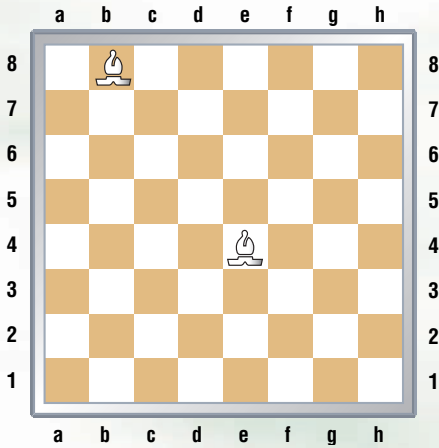
U centru

Les 4 cases "e4-d4-e5-d5" forment "le centre".
Il faut contrôler cet endroit stratégique car c'est là où les pièces sont les plus puissantes.
E 4 cantarelle "e4-d4-e5-d5" formanu "u centru".
Ci vole à cuntrullà stu locu strategicu, ghjè custi chi e pezze sò u più putente.



Colorie les cases que contrôle le Fb8.
Colorie d'une autre couleur les cases contrôlées par le Fe4.

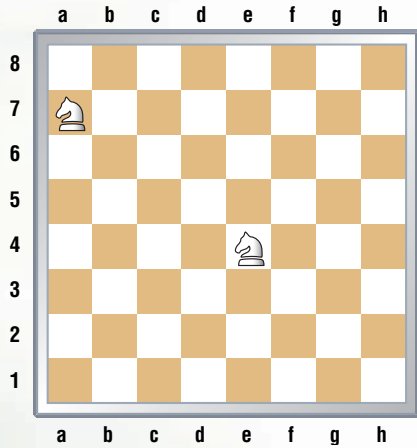
Culurisci e cantarelle ch'ellu cuntrolla l'Ab8. Culurisci cù un'antru culore e cantarelle cuntrullate da l'Ae4.



1

Colorie les cases d'arrivée du Ca7.
Colorie d'une autre couleur les cases d'arrivée du Ce4.

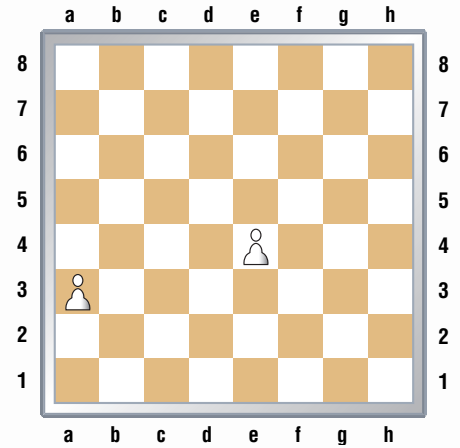
Culurisci e cantarelle duv'ellu pò andà u Ca7. Culurisci cù un'antru culore e cantarelle duv'ellu pò andà u Ce4.



2

Quel pion contrôle le plus de cases ?

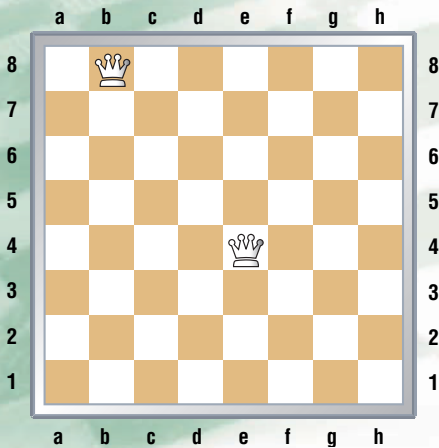
Qualessu hè u pedinu chi cuntrolla u più cantarelle ?



3

Quelle Dame contrôle le plus de cases ?

Chi Dama cuntrolla u più cantarelle ?

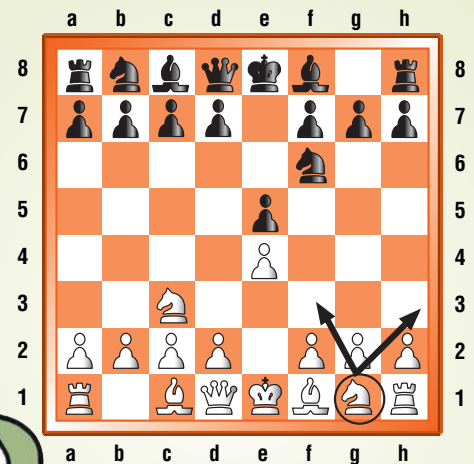


4



5 Les Blancs vont jouer leur Cg1. Faut-il le mettre en h3 ou en f3 ?

I Bianchi anu da ghjucà u so Cg1. Ci vulerà à mettelu in h3 o in f3 ?

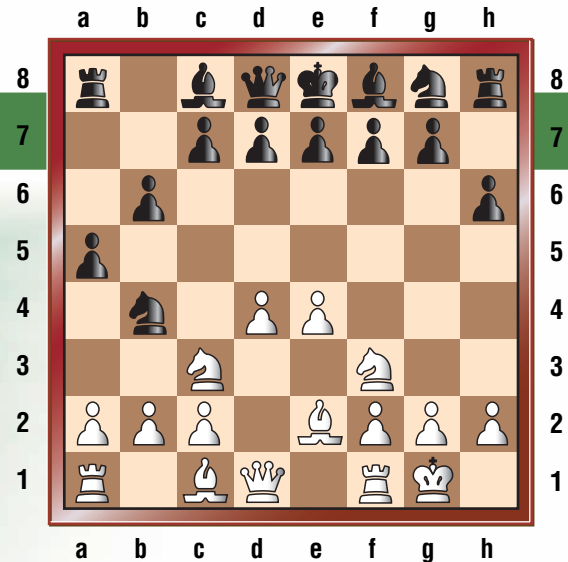


Le développement

U sviluppù

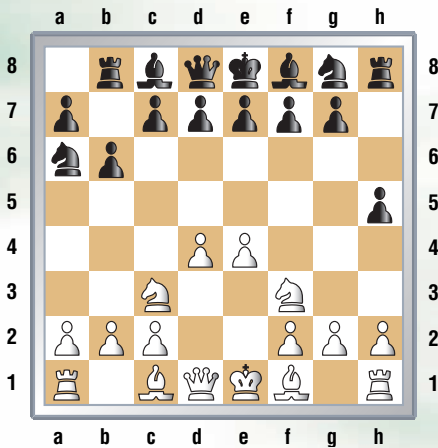
Les Noirs ont mal joué : ils ont bougé plusieurs fois leur Cavalier et ont joué sur le côté. Les Blancs, par contre, ont bien développé leurs pièces.

I Neri anu ghjucatu male : anu mossu u so Cavallu parecchie volte è anu ghjucatu nant'à u latu. Invece i Bianchi, elli, anu sviluppatu bè e so pezze.



Les 2 camps ont joué 4 coups chacun. Qui a le mieux développé ses pièces ?

I dui campi anu ghjucatu signunu 4 colpi. Quale averà sviluppatu u megliu e so pezze ?



1

Les Blancs ont débuté avec 1.a4 et 2.Ta3. Est-ce un bon développement ?

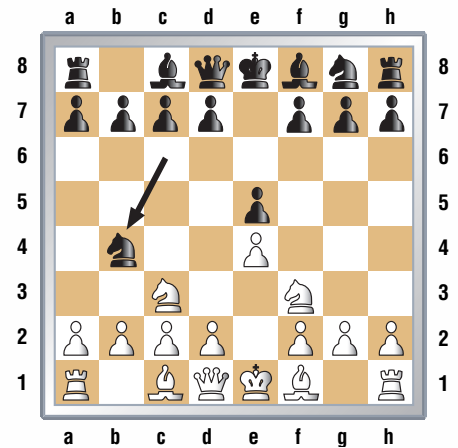
I Bianchi anu principiatu cù 1.a4 è 2.Ta3. Serà un bellu sviluppù ?



2

Les Noirs partent à l'attaque avec Cb4. Est-ce une bonne idée ?

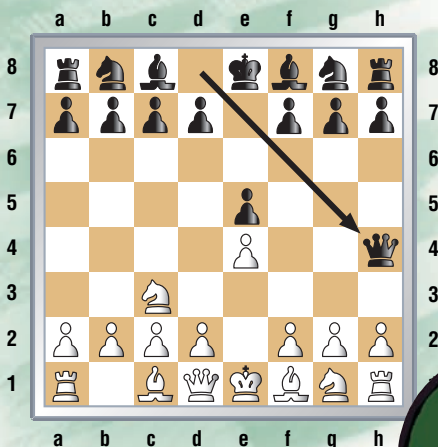
I Neri attaccanu cù Cb4. Serà una bona idea ?



3

Les Noirs développent leur Dame dès le 2^e coup de la partie. Ont-ils bien joué ?

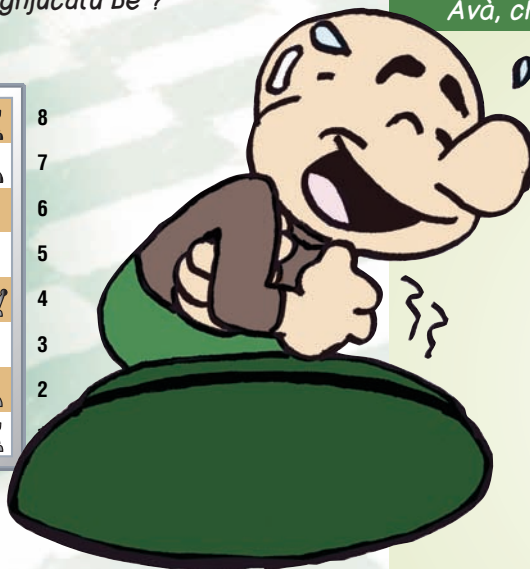
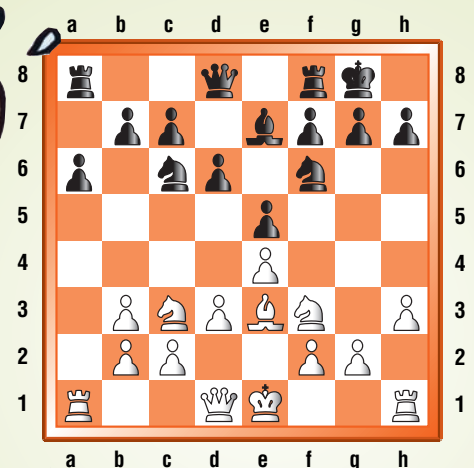
Subitu, à u 2^u colpu di a partita, i Neri svilupanu a so Dama. Averanu ghjucatu bè ?



4

5 Les 2 joueurs ont bien développé leurs pièces. Maintenant, que joues-tu avec les Blancs ?

I dui ghjucadori anu sviluppatu bè e so pezze. Avà, chì ghjochi cù i Bianchi ?



La puissance des pièces

A putenza di e pezze

Voici la puissance de chaque pièce.
Eccu a putenza di ogni pezza.



1



3



3



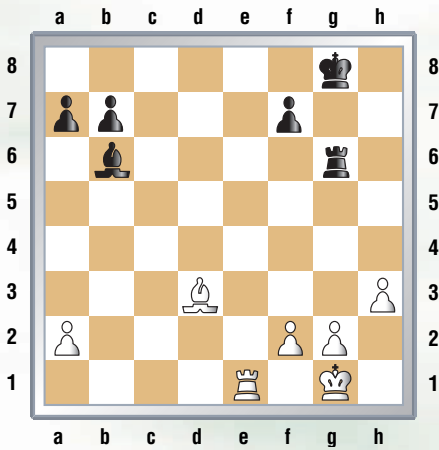
5



10

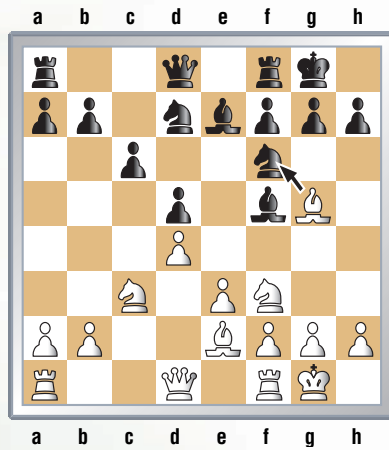
Bien entendu, la puissance des pièces varie selon leur position lors de la partie.
Ben intesa, a putenza di e pezze pò scambià secondu a so pusizione in a partita.

Les Blancs gagnent du matériel.
I Bianchi vincenu a robba.



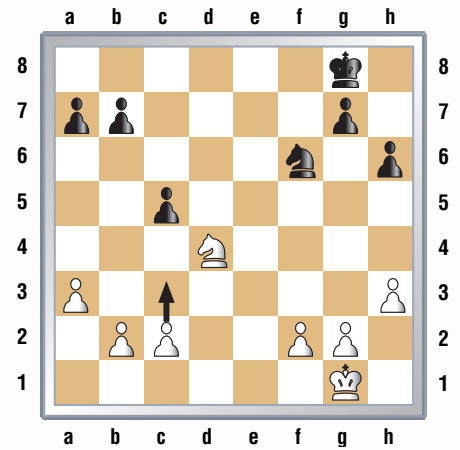
1

Les Blancs gagnent-ils quelque chose en jouant Fxf6 ?
Vinceranu qualcosa i Bianchi ghjuchendu Axf6 ?



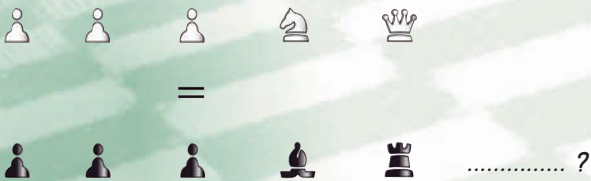
2

Les Noirs attaquent le Cavalier blanc.
I Neri attaccanu u Cavallu biancu.
Serà una bona idea di difende u Cavallu ghjuchendu c3 ?



3

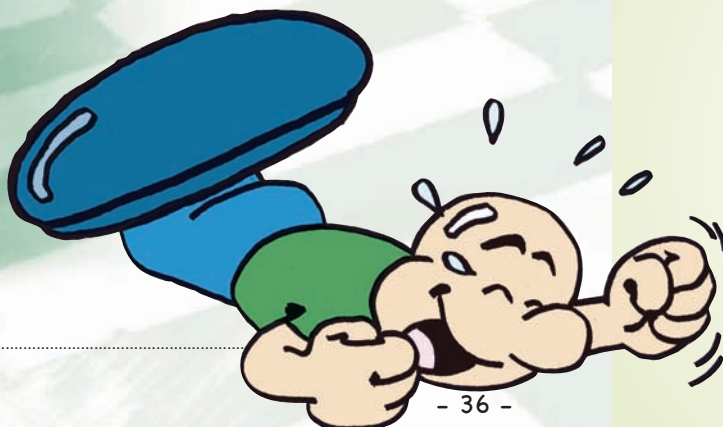
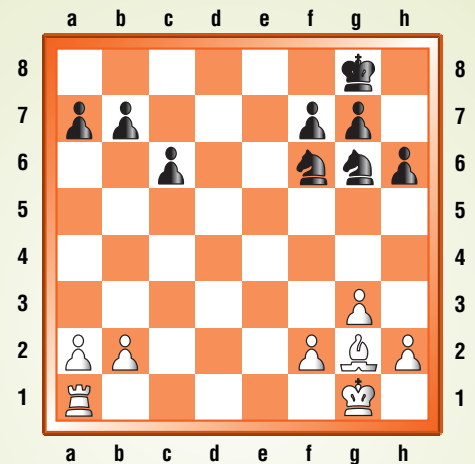
À la place de "... ?", dessine la pièce qui manque pour équilibrer.
Disegna a pezza chi manca per apparinà.



4

5

Qui a l'avantage matériel ?
Quale averà u vantaghju materiale ?

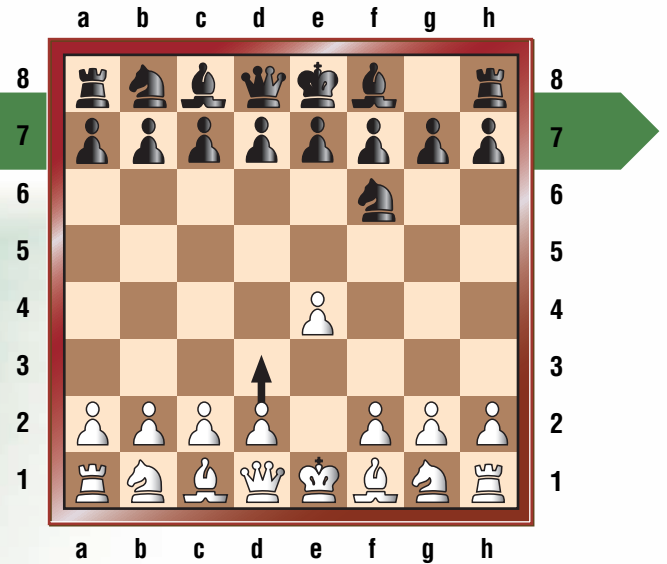


Attaque-Défense

Attaccu-Difesa

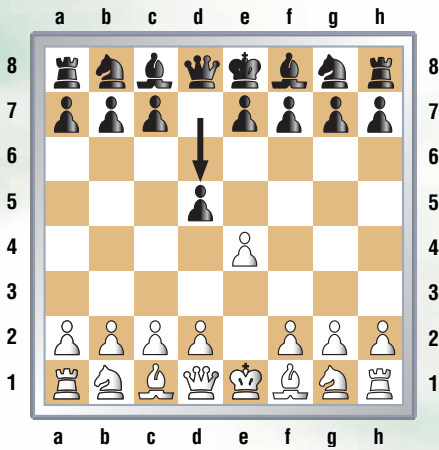
Les Noirs attaquent le pion blanc en e4.
Les Blancs peuvent par exemple le protéger en jouant d3.

*I Neri attaccanu u pedinu biancu in e4.
I Bianchi u ponu prutege ghjuchendu d3, per esempiu.*



Les Noirs viennent de jouer d5, attaquant le pion e4. Comment se défendent les Blancs ?

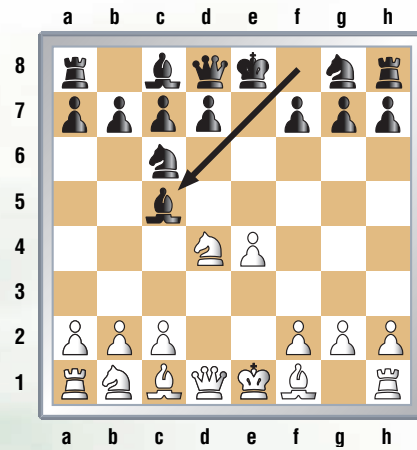
*I Neri anu ghjucatu d5, attacchendu u pedinu e4.
Cumu si difenderanu i Bianchi ?*



1

Les Noirs ont joué Fc5. Regarde ce que cela attaque et défends-toi !

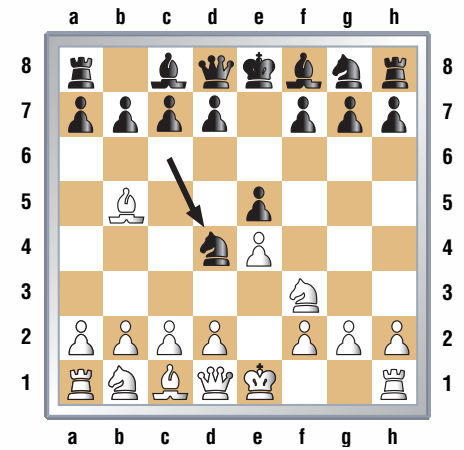
*I Neri anu ghjucatu Ac5.
Guarda bè duve porta l'attaccu è difenditi !*



2

Les Noirs jouent Cd4. Que fais-tu avec les Blancs ?

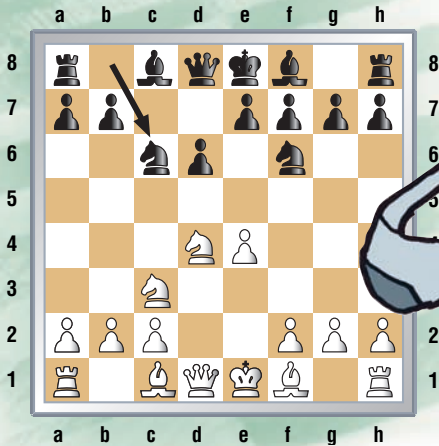
*I Neri ghjocanu Cd4.
Chì faci, tù, cù i Bianchi ?*



3

Les Noirs viennent de jouer Cc6 attaquant ton Cd4. Est-ce grave ?

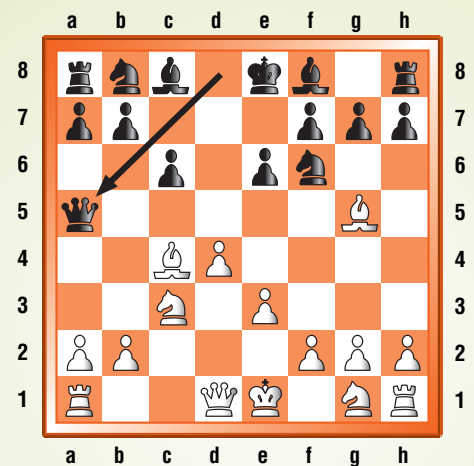
*I Neri anu ghjucatu Cc6, attacchendu u to Cd4.
L'affare serà seriu ?*



4

5 Les Noirs viennent de jouer Da5. Un coup très dangereux. Que fais-tu avec les Blancs ?

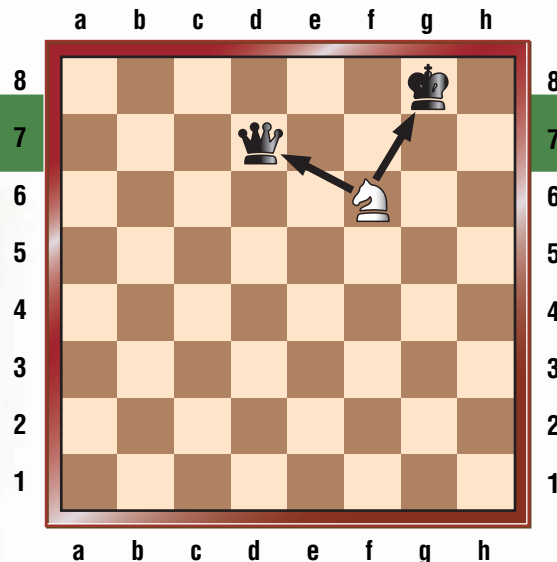
I Neri anu ghjucatu Da5. Un colpu assai periculosu. Chì faci, cù i Bianchi ?



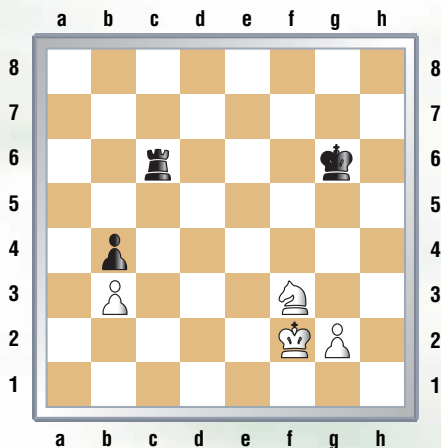
La fourchette

A furcina

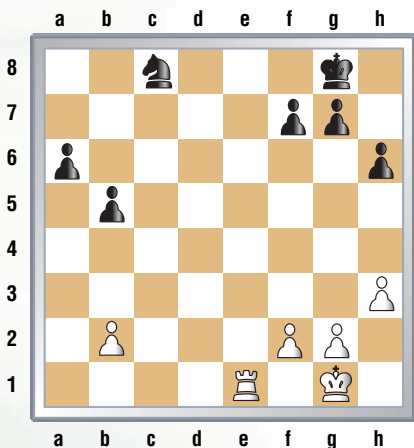
Le Cavalier attaque en même temps deux pièces noires.
U Cavallu attacca à tempu duie pezze nere.



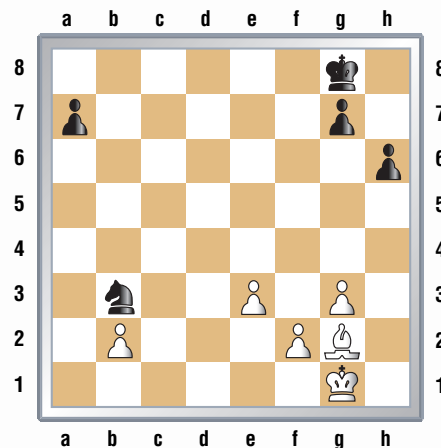
Une pirouette du Cavalier et la Tour est capturée !
U Cavallu girivolta è a Torra hè chjappa !



Comment gagner le Cavalier ?
Cumu vince u Cavallu ?



Une petite fourchette et hop, par ici le Cavalier noir !
Una furcinuccia è u Cavallu neru hè in stacca !

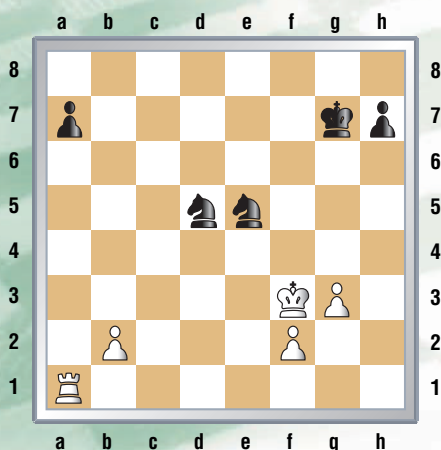


1

2

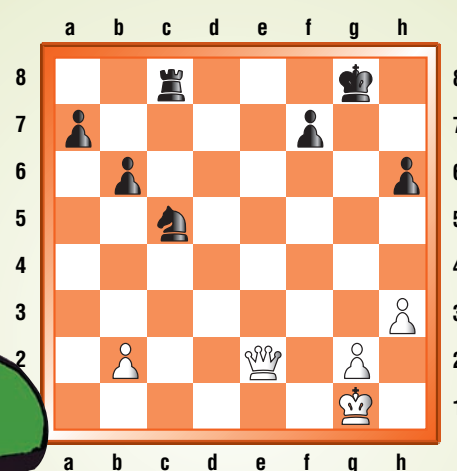
3

Le Roi lui-même va faire la fourchette !
U Rè stessu hà da fà a furcina !



5

Plus difficile. Comment gagner la Tour noire ?
Più difficiule. Cumu vince a Torra nera ?



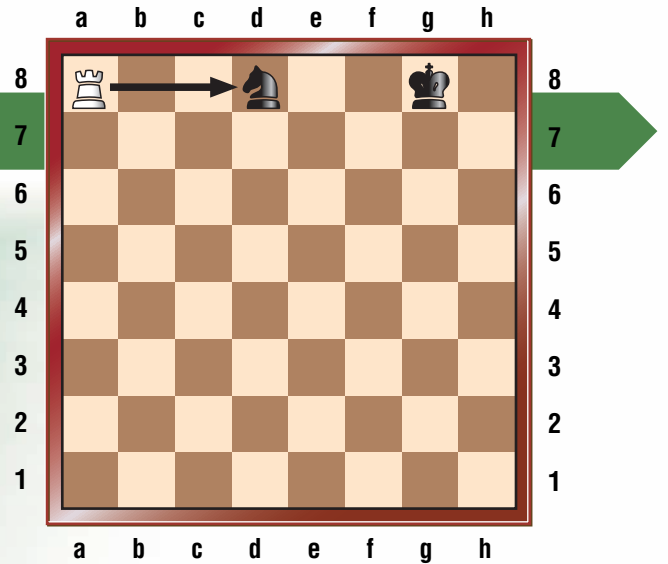
4



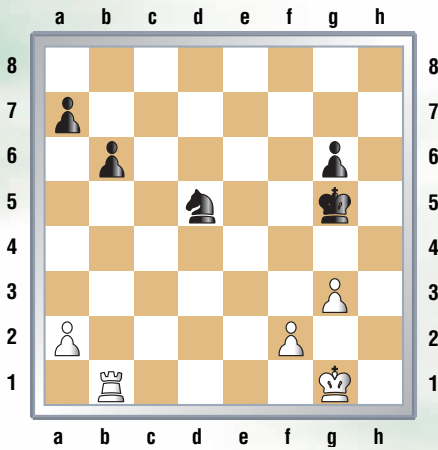
Le clouage

L'inchjudera

La Tour cloue le Cavalier, l'empêchant ainsi de bouger.
A Torra inchjoda u Cavallu è cusì l'impedisce di move.

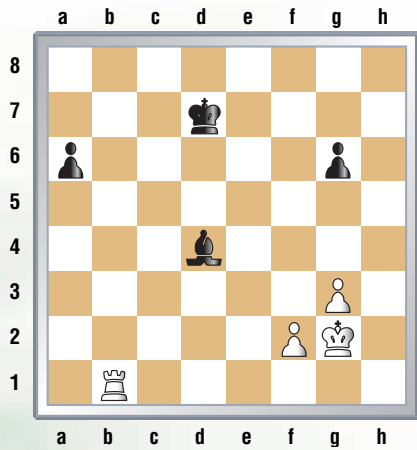


Les Blancs gagnent le Cavalier.
I Bianchi vincenu u Cavallu.



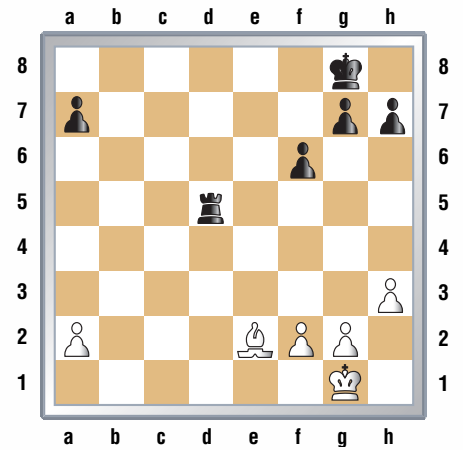
1

Un petit clouage pour gagner le Fou.
Una piccula inchjudera per vince l'Alfieru.



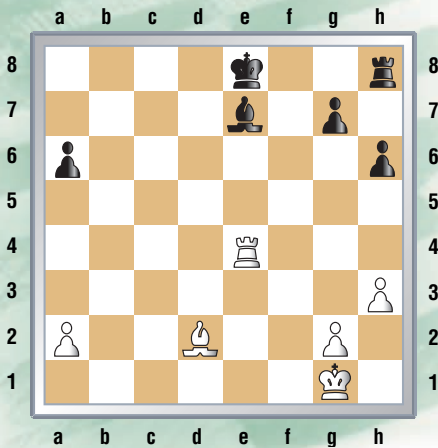
2

Il faut gagner la Tour !
Ci vole à cunquistà a Torra !



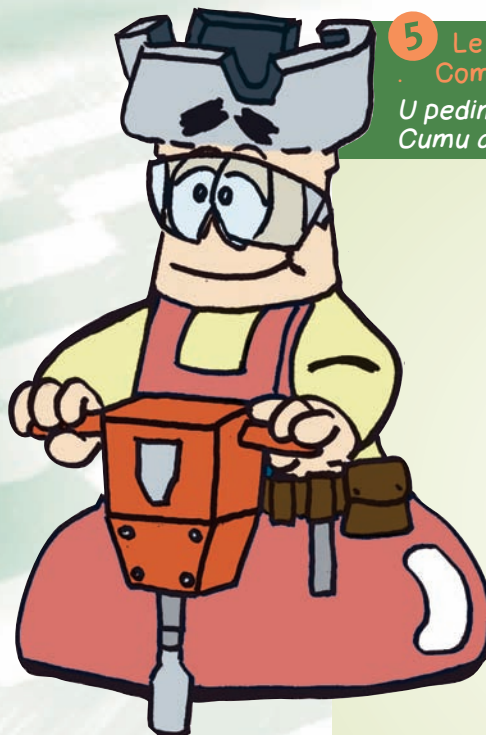
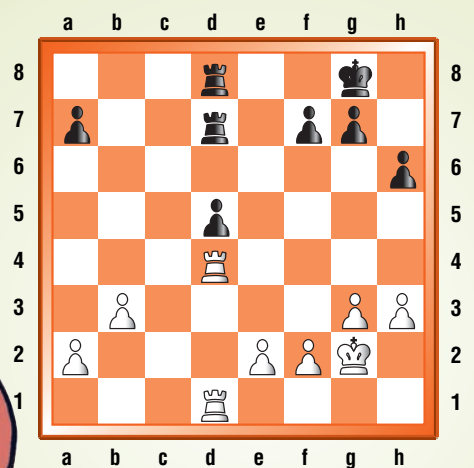
3

Le Fou noir est cloué par la Tour.
Comment en profiter ?
L'Alfieru neru hè inchjudatu da a Torra. Cumu appruffittanne ?



4

5 Le pion noir en d5 est solidement défendu.
Comment attaquer ce pion une fois de plus ?
U pedinu neru in d5 hè difesu bellu bè. Cumu attaccallu torna ?



Le coup du berger : attaque

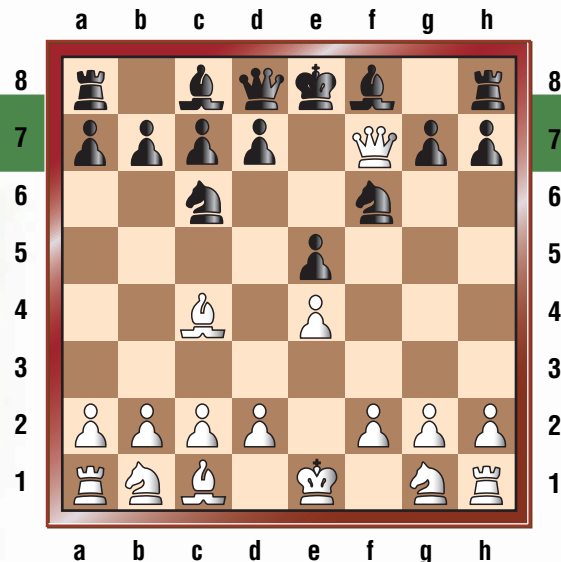
*U colpu di u pastore :
attaccu*

Le terrible coup du berger. Les Blancs matent en f7 avec la Dame, protégée par le Fc4.

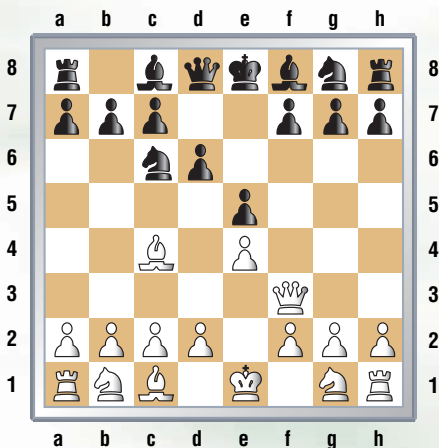
1.e4 e5 2.♘c4 ♗c6 3.♕h5 ♘f6 4.♕xf7#.

U colpu tremendu di u pastore. I Bianchi mattanu in f7 cù a Dama, prutetta da l'Ac4

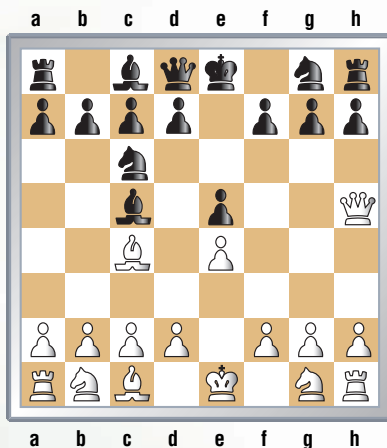
1.e4 e5 2.♘c4 ♗c6 3.♕h5 ♘f6 4.♕xf7#.



Les Blancs matent.
I Bianchi mattanu.

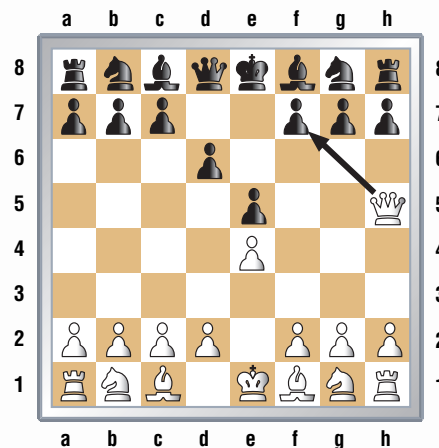


Encore un mat en 1 coup.
Torna un mattu in 1 colpu.



Est-ce un bon coup de prendre en f7 avec les Blancs ?

Serà un bellu colpu di piglià in f7 cù i Bianchi ?



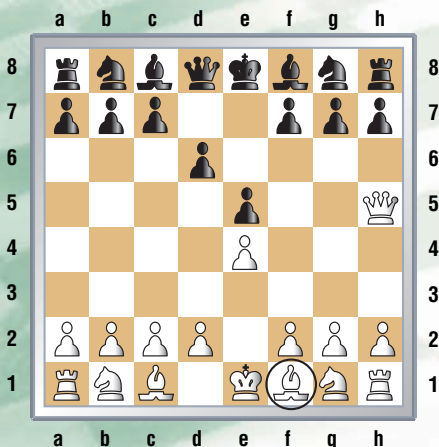
1

2

3

Où faut-il jouer le Fou pour tenter le coup du berger ?

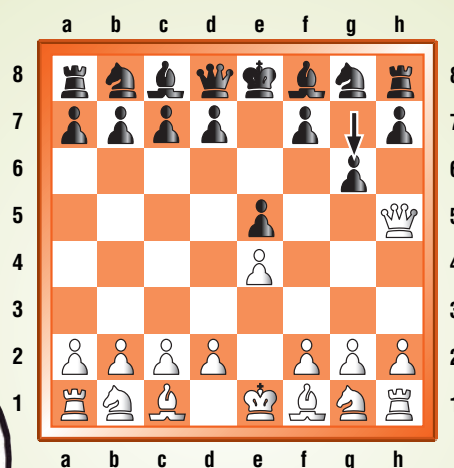
Duve ci vulerà à ghjucà l'Alfieri per pruvà u colpu di u pastore ?



4

5 Les Noirs viennent de jouer g6. C'est une défense catastrophique ! Que font les Blancs ?

I Neri anu ghjucatu g6. Un veru scumpientu, issa difesa ! Chi facenu i Bianchi ?

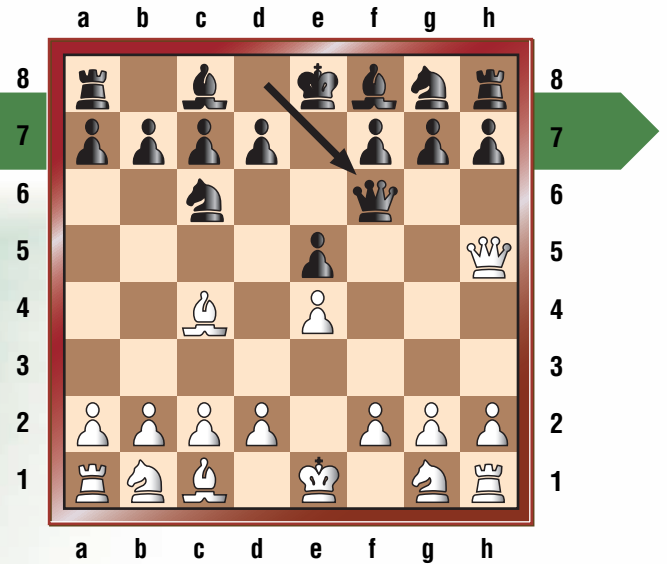


Le coup du berger : défense

*U colpu di u pastore :
difesa*

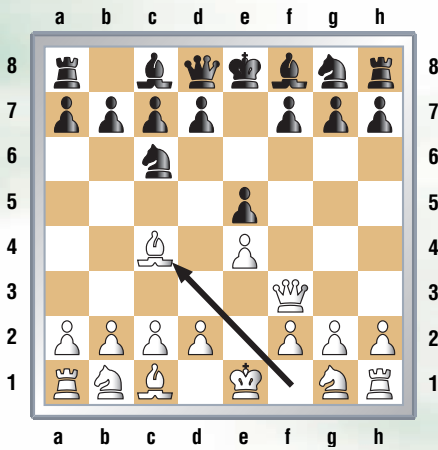
Pour défendre leur pion f7, les Noirs sortent la Dame en f6. Bien joué !

*Per difende u so pedinu f7,
i Neri escenu a Dama in f6. Bellu colpu !*



Les Blancs préparent le coup du berger avec Fc4. Comment jouer avec les Noirs ?

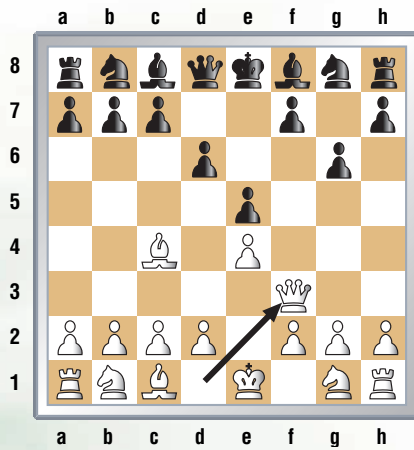
*I Bianchi preparanu u colpu di u pastore cù Ac4.
Cumù ghjucà incù i Neri ?*



1

Attention, les Blancs viennent de jouer Df3. Tu as les Noirs.

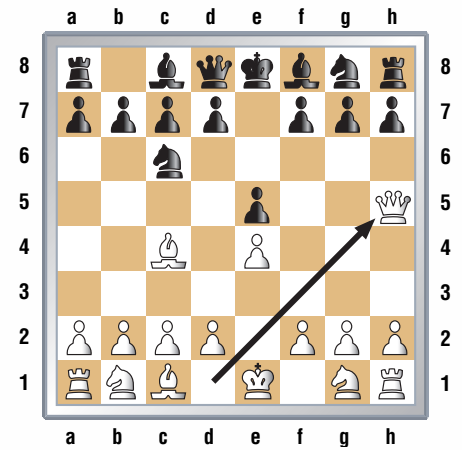
*Attenti, i Bianchi anu ghjucatu Df3.
Ai i Neri.*



2

Les Blancs ont joué Dh5. Attention au pion « f7 ». Trait aux Noirs.

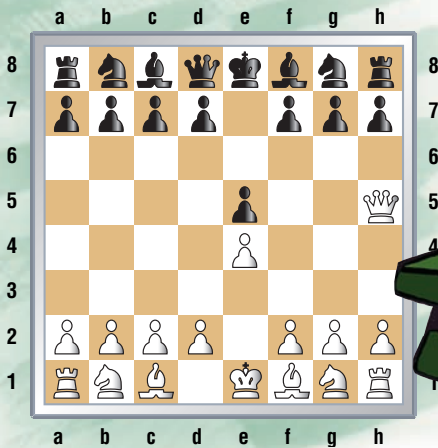
*I Bianchi anu ghjucatu Dh5. Attenti à u pedinu « f7 ».
Tocca à i Neri.*



3

Un piège dangereux.
Que joues-tu avec les Noirs ?

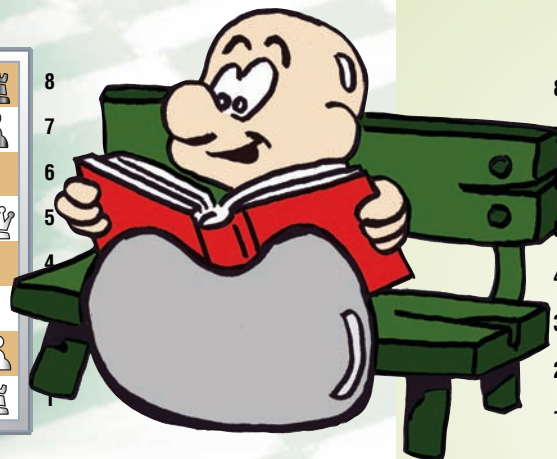
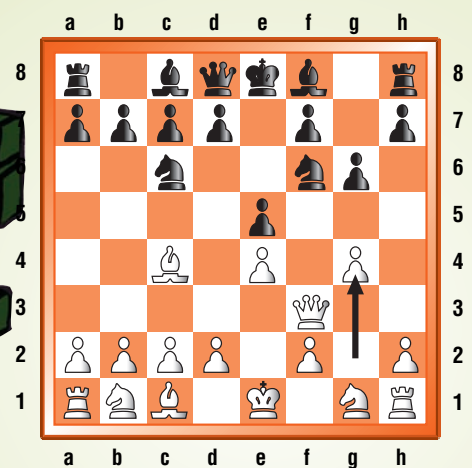
*Una trappula periculosa.
Chì ghjochi incù i Neri ?*



4

5 Les Blancs viennent de jouer g4. Ils veulent pousser g5 pour chasser le Cf6. Que faire avec les Noirs ?

*I Bianchi anu ghjucatu g4. Volenu puntà g5 per scaccià u Cf6.
Chì fà incù i Neri ?*



Apprends les éco-gestes

sur www.joueavecsaveriu.fr

Je TRIE les DÉCHETS



syvadec
F E M U P E R D U M A N E



ECO EMBALLAGES

➔ www.syvadec.fr



Vos premiers pas dans le monde fascinant des échecs

Règles du jeu, schémas de mat, stratégie, arsenal tactique, mécanismes d'attaque et de défense... 200 diagrammes pour devenir un champion !

Les dessins sont drôles et vivants. Les diagrammes sont clairs et pertinents.

Apprenez les secrets des champions, affûtez vos premières armes et épatez votre entourage !

Parce que les exercices suivent votre progression, ce cahier bilingue est idéal pour un apprentissage en classe ou en club.

Bienvenue dans le monde merveilleux des échecs !

I vostri primi passi ind' u mondu affascinante di i scacchi

Regule di u ghjocu, fiure di mattu, strategia, arsenale tatticu, meccanismi d'attaccu è di difesa... 200 diagrammi per diventà un campione !

I disegni sò animati è divertenti. I diagrammi sò chjari è apprupiati.

Amparate i sicreti di i campioni, affilate e vostre prime arme è stupiscete u vostru vicinatu !

Incù esercizi chì v'aiutanu à fà prugressi, stu quaternu bislingu hè d'incantu per un'amparera in scola o in associu.

Siate i benvenuti ind' u mondu maravigliosu di i scacchi !

