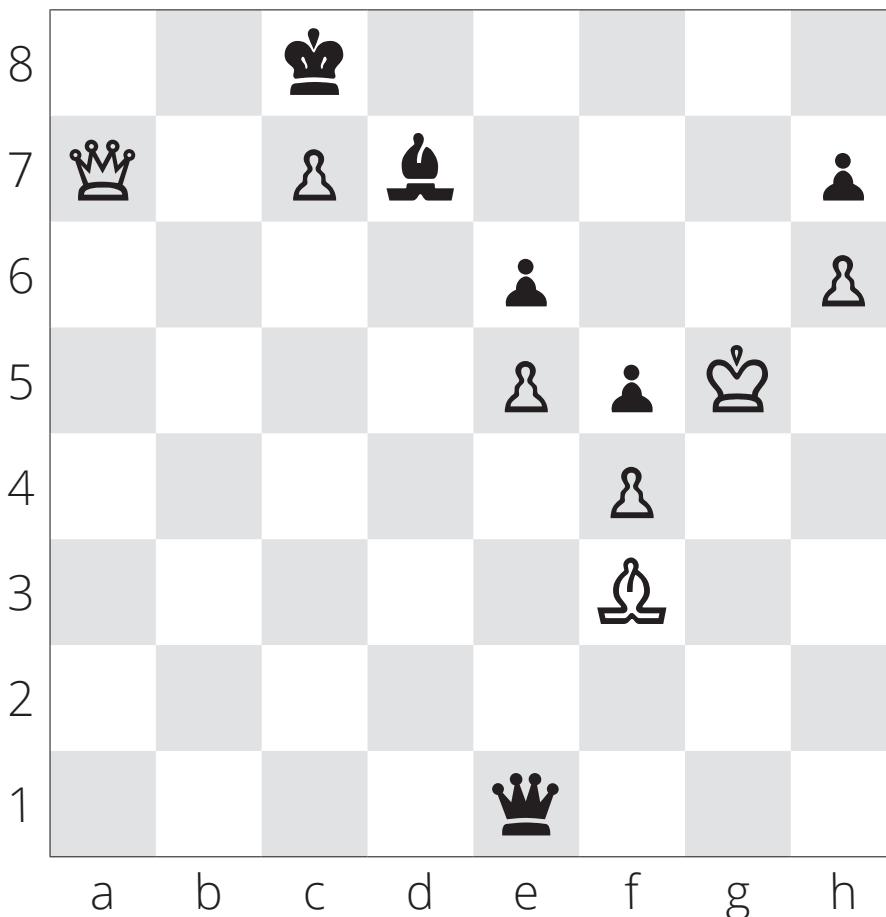




La **Fédération Luxembourgeoise des Echecs (FLDE)** invite les lecteurs de *Letz be healthy* à participer au concours ci-dessous.

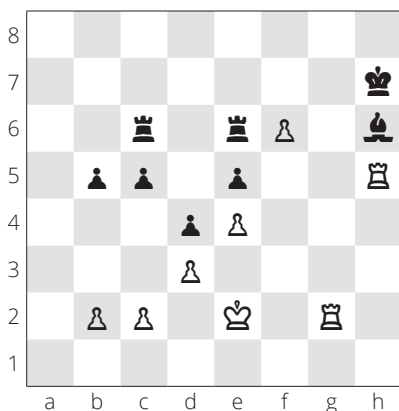
Trouvez la solution du problème et tentez de remporter un exemplaire du livre de Patrick Dewaere, *L'écorché!*

En cas de difficulté pour la résolution du problème, adressez-vous à votre club de proximité (vous trouverez les coordonnées de tous les clubs d'échecs au Luxembourg sur le site www.flde.lu)



Aux noirs de jouer! Mat en 7 coups.

Solutions dans le prochain numéro



Exemple: Au jeu d'échecs, on note les mouvements des pièces en fonction des cases (lettres de a à h en horizontal et chiffres de 1 à 8 en vertical) sur lesquelles elles se trouvent et se déplacent. Sur l'illustration à gauche, les blancs peuvent faire échec et mat en deux coups. Le premier coup des blancs est la Tour qui se place de la case g2 vers la case g7 et donne échec. On note ce mouvement de la façon suivante: **1 Tg7+**. Le mouvement des noirs est noté en deuxième après celui des blancs. Dans ce cas-ci le roi noir ne peut aller que sur la case h8. On note alors: **1... Rh8**. (Le fou sur la case h6 ne peut pas prendre la Tour de la case g7, puisque le joueur noir ne peut pas mettre son propre roi en échec. Dans ce cas-ci, la Tour de la case h5 donnerait Echec).

Après les coups **1 Tg7+ Rh8**, les blancs jouent **2 Txb6 #. Echec et mat!** (La Tour prend le fou noir sur la case h6 – on note un x lorsqu'une pièce prend une autre pièce).