

Le jeu d'échecs

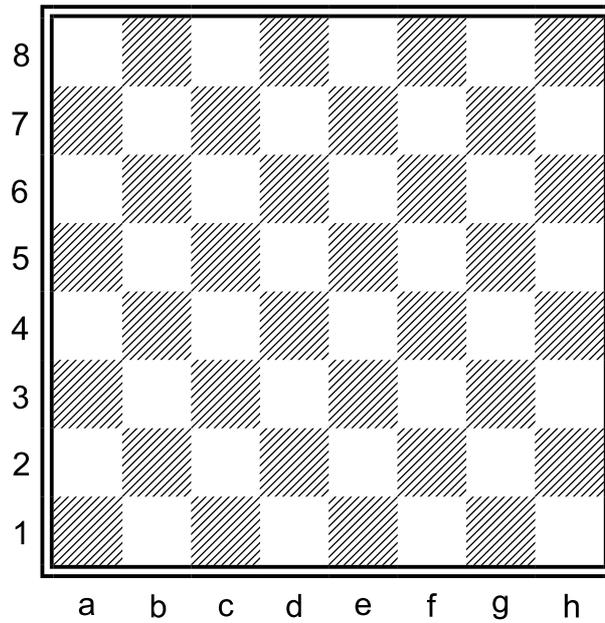
Histoire :

Le jeu d'échecs est né il y a environ **1500 ans** en **Inde** .

Le plateau de jeu :

Il s'appelle un **échiquier**.

Il est composé de **64 cases** : 32 blanches et 32 noires.



Les lignes verticales sont appelées des **colonnes**, les lignes horizontales des **rangées**, et les dernières sortes de lignes sont les **diagonales**.

Sur les côtés du plateau il y a parfois des lettres et des chiffres, ce sont les **coordonnées**. Elles servent à se **repérer**. Chaque case porte ainsi un nom.

Les pièces :

Aux échecs deux équipes (ou deux armées) s'affrontent : celle des Blancs et celle des Noirs. Pour gagner il faut capturer le **Roi** de son adversaire.

Pour prendre une pièce, il faut **prendre sa place**.

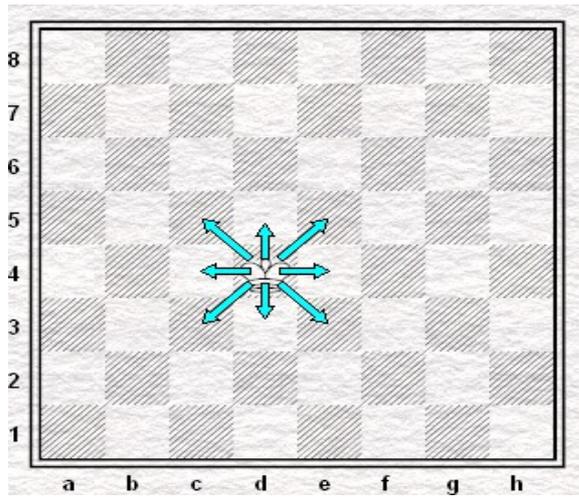
Il est interdit de prendre les pièces de sa propre équipe.

Aucune pièce ne peut passer par-dessus d'autres pièces, sauf le Cavalier.

<p>Placement des Blancs au départ :</p> <p>The diagram shows the starting position of white pieces on the chessboard. The pieces are arranged on the first and second ranks. On the first rank (row 1), from left to right: a Rook (Tour) on a1, a Knight (Cavalier) on b1, a Bishop (Evêque) on c1, a Queen (Dame) on d1, a King (Roi) on e1, a Bishop (Evêque) on f1, a Knight (Cavalier) on g1, and a Rook (Tour) on h1. On the second rank (row 2), from left to right: a Pawn (Pion) on a2, a Pawn on b2, a Pawn on c2, a Pawn on d2, a Pawn on e2, a Pawn on f2, a Pawn on g2, and a Pawn on h2.</p>	<p>Les pions en 2ème rangée. Les Cavaliers à côté des Tours. La Dame sur sa couleur ! Le Roi et la Dame au centre. Les pièces noires en « miroir ».</p>
--	--

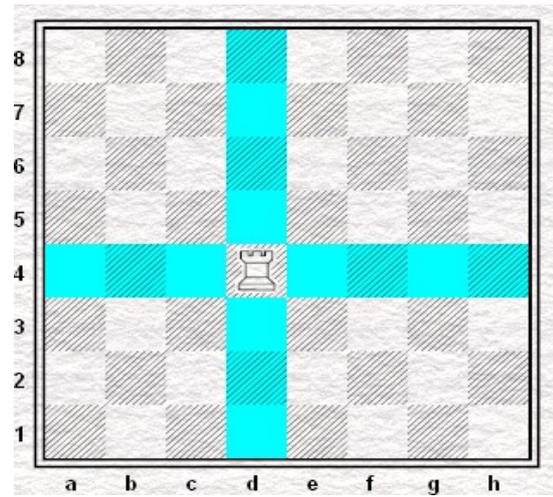
Le déplacement des pièces

Le Roi



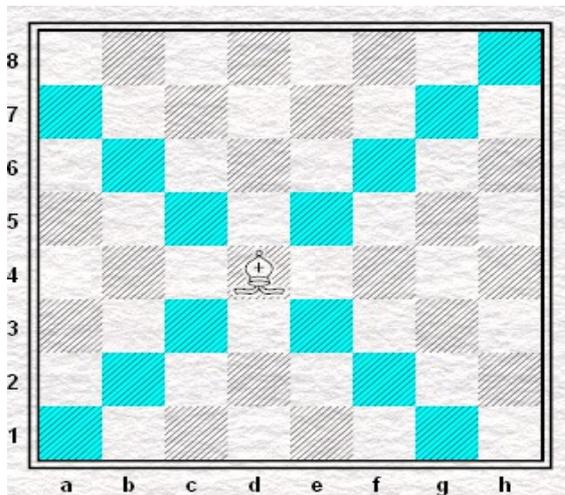
1 case autour de lui

La Tour



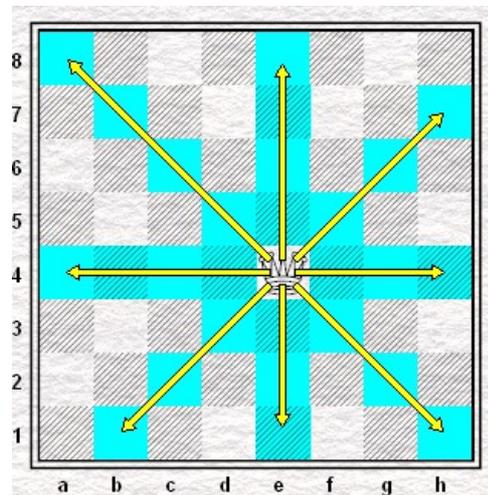
Verticalement et horizontalement

Le Fou



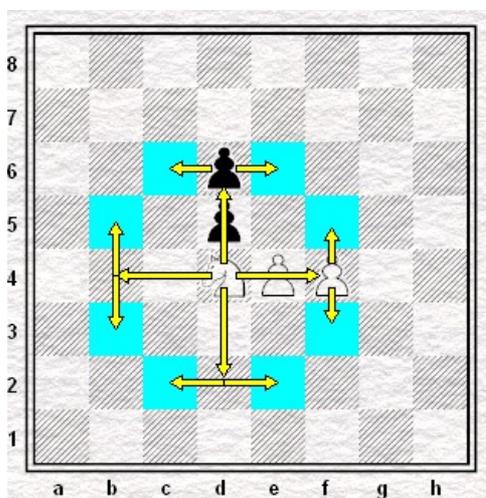
En diagonale

La Dame



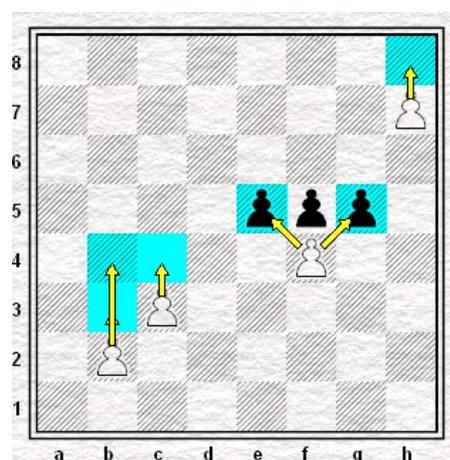
Vertical, horizontal, diagonale

Le Cavalier



En « L », 2 cases puis 1. Saute par-dessus

Le pion



Au départ 1 ou 2 cases. Prend 1 case en diagonale. Ne recule pas. Promotion DTFC.

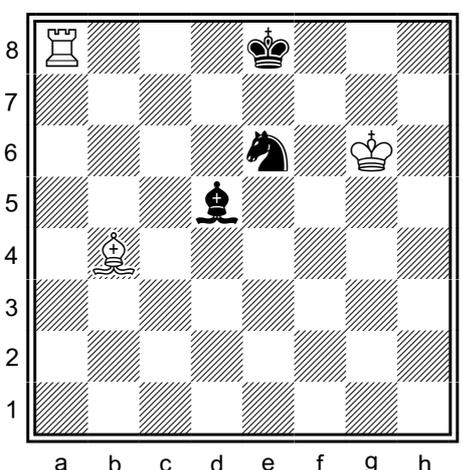
La règle de l'échec, l'échec et mat, le pat

Règle spéciale : l'échec au Roi

Lorsqu'une pièce **voit** le Roi, on dit qu'il est en **échec**.

Il **faut** alors **parer** cet échec. Pour cela, il existe 3 façons (par ordre de préférence) :

- 1) **Prendre**
- 2) **Mettre un bouclier**
- 3) **Fuir**

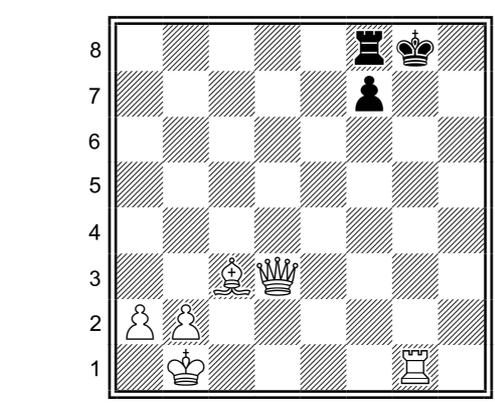
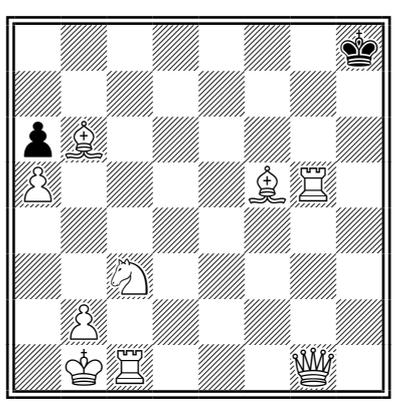
	<p>Le Roi noir est mis en échec par</p> <p>Les Noirs peuvent parer l'échec avec :</p> <ol style="list-style-type: none">1)2)3) <p>Attention : Re7 et Rf7 sont interdits car le Fb4 voit e7 et le Rg6 voit f7.</p> <p>On peut aussi dire « protéger son Roi ».</p> <p>* <u>Comment noter un coup</u> :</p> <p>1ère lettre de la pièce, en majuscule, puis la case où elle va. Exemple : Fd6.</p>
---	---

Il est **interdit** de placer son Roi en échec. Attention, cela peut arriver quand un Roi se déplace mais aussi quand une autre pièce découvre son Roi !

Lorsqu'un joueur n'a plus aucun coup pour parer l'échec, il y a **échec et mat**.
Il a alors perdu la partie !

Cas particulier :

Si un joueur dont c'est le tour ne peut plus jouer de coup autorisé mais que son Roi n'est pas en échec, il n'y a pas échec et mat mais la partie ne peut pas continuer. Cela s'appelle le **pat**. Le résultat est un match nul (on dit aussi *partie nulle* ou *égalité*).

 <p>Le Roi noir est échec et mat.</p>	 <p>Aux Noirs de jouer. Ils sont pat ! Égalité !</p>
--	--

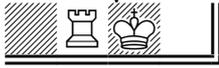
Règles spéciales

Le roque

Le roque est un coup très spécial :

- c'est le seul où l'on peut jouer 2 pièces à la fois.
- c'est le seul où le Roi peut jouer de 2 cases et où la Tour peut passer par dessus une pièce.

Le Roi se déplace de 2 cases en direction de la Tour et celle-ci passe par-dessus.

Le petit roque		Le grand roque	
<p>Avant</p>  <p>e f g h</p>	<p>Après</p>  <p>e f g h</p>	<p>Avant</p>  <p>1 a b c d e</p>	<p>Après</p>  <p>1 a b c d e</p>

Roquer sert à :

- **protéger** le Roi.
- sortir plus facilement la **Tour** plus tard.

Attention ! Le roque est interdit dans 3 cas :

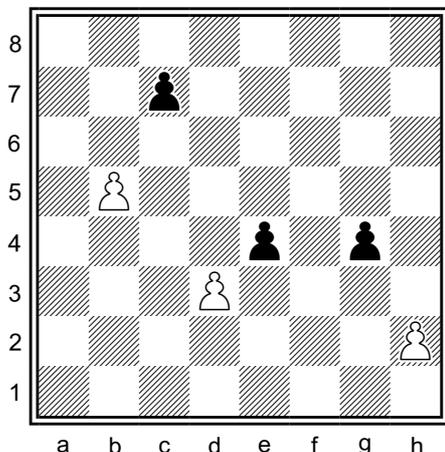
- si le Roi ou la Tour concernée ont déjà bougé
- si le Roi est en échec
- si le Roi passe sur une case qui le met en échec

Conseil : le petit roque est très souvent plus facile à faire et mieux protégé que le grand roque.

La prise en passant

C'est la règle la moins connue et peut-être la plus étrange ! La voici :

« Si un pion sur sa case départ peut être pris par un autre pion s'il avance d'une case, alors il peut être pris de la même façon s'il avance de deux cases ». Voyons voir :



Si c7 joue en c6, b5 peut le prendre. Si c7 joue en c5, b5 va en c6 et le prend !

De même, si h2 joue en h4, g4 peut le prendre en passant en se rendant en h3.

Attention, la prise en passant :

- doit être jouée immédiatement. Au tour suivant il sera trop tard.
- n'arrive que lorsqu'un pion avance de 2 cases (à gauche, si d3 joue en d4, alors e4 ne peut pas le prendre en passant)

C'est le seul coup où l'on se retrouve sur une case qui était vide avant la prise. Au début les joueurs l'oublient souvent !

Conseils pour bien commencer la partie

Le début de la partie est aussi appelé « l'**ouverture** ». Dès les premiers coups il y a de très nombreuses façons différentes de jouer, mais toutes ne sont pas bonnes.

Dans l'ouverture il faut surtout :

- développer toutes ses pièces
- prendre du terrain
- mettre son Roi à l'abri

Il est conseillé de sortir d'abord :

- 1) **Les pions** (mais pas n'importe lesquels)
- 2) **Les Cavaliers**
- 3) **Les Fous**

La Dame et les Tours, nos pièces les plus fortes, préfèrent sortir plus tard.

Le Roi préfère attendre que beaucoup de pièces se soient échangées.

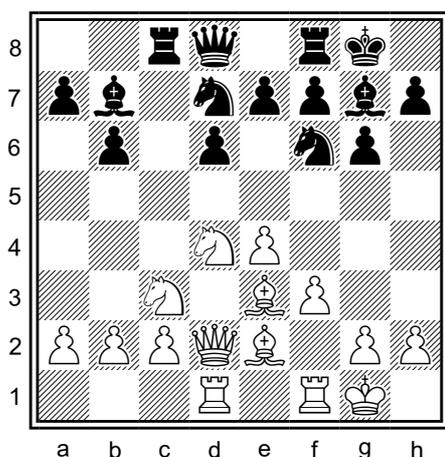
Il est prudent de **roquer** dans les 10 premiers coups. La **sécurité du Roi** est ce qu'il y a de plus important aux Échecs !

Une zone de l'échiquier est plus intéressante que les autres à contrôler : le **centre** (cases d4-d5-e4-e5).

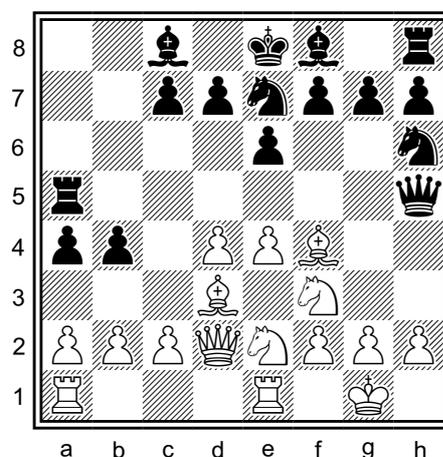
Les 12 cases situées tout autour du centre sont importantes aussi.

Ce qu'il **ne faut pas faire** :

- sortir la Dame trop loin, elle va se faire attaquer et devra se défendre.
- déplacer 2 fois la même pièce si cela ne vaut pas le coup, car pendant ce temps les autres pièces s'impatientent !
- gêner nos propres pièces entre elles !
- lancer une attaque avec une seule pièce, car en général cela ne donne rien.

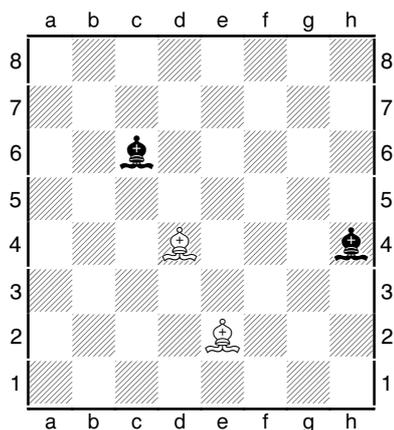


Chaque joueur a joué 11 coups.
Les 2 camps ont bien réussi l'ouverture.

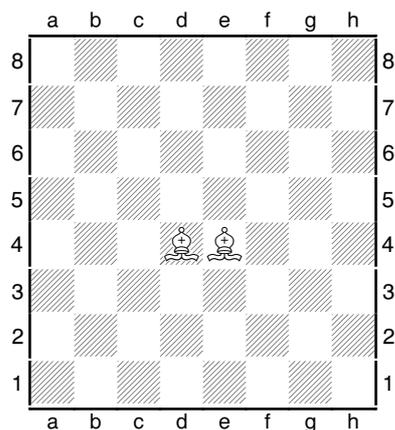


Chaque joueur a joué 10 coups.
Qui a mieux réussi l'ouverture ?

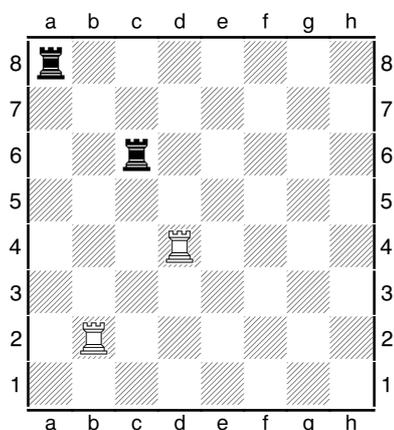
Nombre de cases contrôlées / Force des pièces



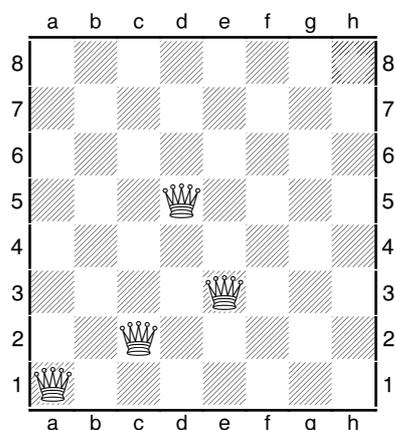
Un Fou au centre = 13 cases
 Fou c6 (ou carré c3-c6-f6-f3) = 11 cases
 Fou e2 (ou carré b2-b7-g7-g2) = 9 cases
 Fou h4 (ou sur un bord) = 7 cases



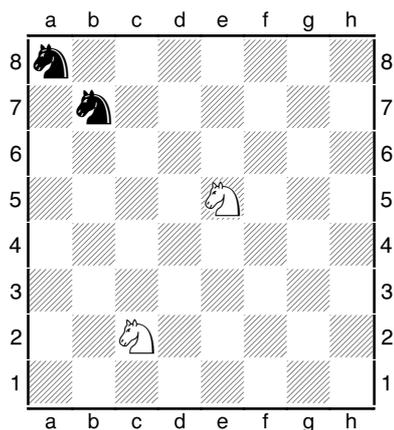
La paire de Fous au centre = 26 cases !
 Presque aussi forts qu'une Dame...
 Les Fous sont complémentaires, contrairement aux Cavaliers par exemple.



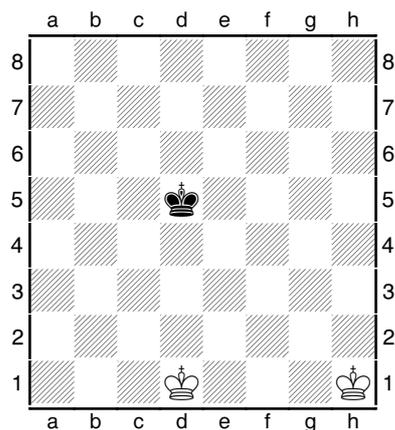
Toutes ces Tours contrôlent 14 cases ! Au centre, au bord, n'importe où, ça ne change rien ! Voici une des explications de la force de la Tour...



Une Dame au centre = 27 cases (14+13)
 Elle perd de la force comme le Fou : 25 cases autour du centre, 23 pour la Dc2, 21 au bord.



Cavalier au centre = 8 cases, perd de la force lorsqu'il s'approche des bords puis des coins.



Roi au centre = 8 cases, au bord 5, au coin 3.

Valeur des pièces : ♙ = 1 point ♘ = 3 points ♖ = 3 points ♜ = 5 points ♚ = 9 points

Compléments :

- Les pions a et h valent un peu moins (ils ne visent qu'une case).
- Plus un pion s'approche de la promotion, plus il devient fort.
- Le Fou vaut en moyenne légèrement plus qu'un Cavalier.

La notation

Savoir noter des coups est très utile :

- cela permet de noter vos parties pour pouvoir les rejouer et les analyser avec un entraîneur ou un ami.
- cela permet de lire des parties notées (par des amis, dans des livres, etc.).

Comment noter un coup :

1ère lettre de la pièce, en majuscule, puis la case où elle va en minuscule.

Exemple : Fd6 signifie que le Fou se rend sur la case d6.

Les pièces	Les symboles
 = R	prend = x
 = D	échec = +
 = T	échec et mat = #
 = F	petit roque = 0-0
 = C	grand roque = 0-0-0
 = (seulement la case d'arrivée)	prise en passant = e.p.
	promotion d'un pion en g8 en Dame = g8D

Résultats	Commentaires à l'analyse
1-0 = Les Blancs ont gagné	! = bon coup
0-1 = Les Noirs ont gagné	? = mauvais coup
1/2-1/2 = Match nul	!? = coup intéressant
	?! = coup douteux

Compléments :

Prise par un pion : colonne du pion qui prend + x + case du pion pris (exemple : exd5)

Attention, si 2 pièces de même nature peuvent aller sur la même case, il faut préciser.
Exemples : Tac8 si c'est la Tour de la colonne a qui va en c8. C2g3 si c'est le Cavalier de la 2ème rangée qui va en g3.

Un joueur propose nulle : (=)

Deux parties célèbres à rejouer :

1.d4 Cf6	1.e4 e5
2.Cd2?! e5!?	2.Cf3 d6
3.dxe5 Cg4	3.Fc4 g6
4.h3? Ce3!	4.Cc3 Fg4
0-1	5.Cxe5! Fxd1?
	6. Fxf7+ Re7
	7.Cd5# 1-0

Les 7 cas de partie nulle

1) Pat

Le joueur dont c'est le tour ne dispose d'aucun coup autorisé mais son Roi n'est pas en échec.

2) Matériel insuffisant

Aucun des deux joueurs n'a assez de pièces pour pouvoir faire échec et mat.

Exemples : Roi contre Roi ; Roi+Cavalier contre Roi ; Roi+Fou contre Roi

3) Trois fois la même position

Une même position (exactement toutes les pièces sur les mêmes cases) se présente trois fois pendant la partie (pas forcément à la suite).

(il faut que la partie soit notée ou que l'arbitre le voit)

4) Échec perpétuel

Un joueur ne cesse de faire échec au Roi et l'adversaire ne trouve aucune façon satisfaisante de l'arrêter.

(si on continuait, au bout d'un moment cela finirait par trois fois la même position)

5) La règle des 50 coups

Pendant 50 coups (50 coups blancs + 50 coups noirs), aucune prise ni aucun mouvement de pion ne se produit. C'est rare et n'arrive que dans les très longues parties.

(il faut que la partie soit notée)

6) Tombé au temps mais l'adversaire n'a plus de quoi mater

D'habitude si on dépasse le temps imparti on a perdu, mais si l'adversaire n'a plus assez de pièces pour faire échec et mat alors il y a partie nulle.

Attention : s'il reste seulement un Roi et un pion à l'adversaire, il peut toujours espérer le transformer en Dame et mater plus tard !

7) Nulle par accord mutuel

Après avoir joué son coup, un joueur peut proposer nulle. Son adversaire peut accepter ou refuser. S'il accepte la partie s'arrête.

Remarque : cela peut par exemple arriver si un joueur a l'avantage mais n'a presque plus de temps à la pendule et craint de perdre la partie en dépassant son temps. Son adversaire peut aussi craindre de perdre et accepter la proposition.

Remarque : en général il vaut mieux éviter de faire nulle par accord mutuel, on apprend plus de choses en jouant. Mais il peut arriver que ça soit une bonne idée.

Remarque : dans certains tournois la nulle par accord mutuel peut être interdite.