

LES RÈGLES DU JEU D'ECHECS

*Le Jeu d'Échecs
Une Passion qui gagne du Terrain...*

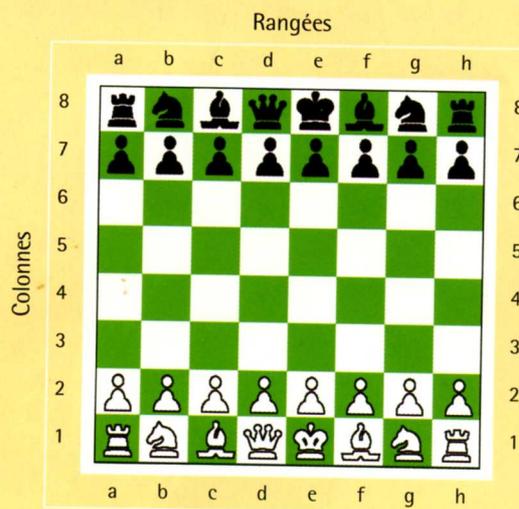


Partenaire Officiel
de la Fédération Française des Echecs



L'ÉCHIQUIER

► La position initiale



- 64 cases composent l'échiquier : 32 cases noires, 32 cases blanches.
- Le coin inférieur droit qui fait face aux joueurs doit toujours être une case blanche.
- Par convention, dans un diagramme, les pièces blanches se trouvent toujours en bas de l'échiquier.

LE BUT DU JEU

► Faire Echec et Mat

Le Roi est en échec lorsqu'il est en position d'être pris par une pièce adverse. Il est illégal de maintenir son roi en position d'échec. Il y a échec et mat :

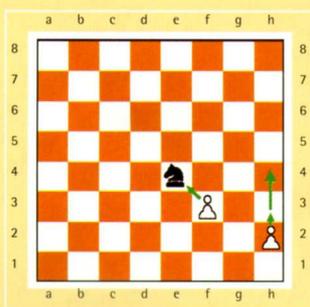
- si le Roi ne peut pas se déplacer.
- si l'on ne peut interposer une pièce entre le Roi en échec et la pièce qui le menace.
- si l'on ne peut éliminer la pièce qui fait échec.

LE DÉPLACEMENT DES PIÈCES



LE PION

- Il avance droit devant lui.
- Il est la seule pièce à ne pas pouvoir reculer.
- Il avance d'une case à la fois, excepté lors de son premier coup où il peut effectuer un double pas.
- Il capture les pièces adverses en diagonale.



LE CAVALIER

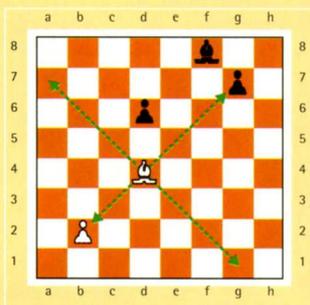


- Il se déplace suivant le dessin d'un L, en changeant à chaque fois de couleur de case.
- C'est l'unique pièce qui a la capacité de sauter par-dessus les autres.



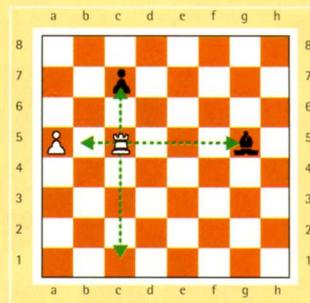
LE FOU

- Il se déplace en diagonale d'autant de cases qu'il veut.
- Remarquons que le Fou de cases blanches ne pourra évoluer que sur les cases blanches (idem pour le Fou de cases noires).



LA TOUR

- Elle se déplace le long des colonnes ou des rangées d'autant de cases qu'elle veut.
- Elle peut avancer ou reculer, aller à gauche comme à droite.



LE ROI

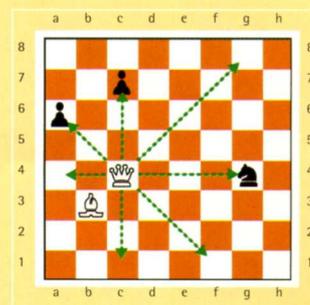


- Il peut se déplacer dans n'importe quelle direction, mais d'une seule case à la fois.
 - 2 Rois ne peuvent se côtoyer. Il doit toujours y avoir au moins une case entre les deux Rois adverses.
- "ÉCHEC AU ROI"** : Le Roi est menacé par une pièce du camp opposé.
- "ÉCHEC ET MAT"** : Le Roi, attaqué par une pièce adverse, est dans l'impossibilité de se soustraire à cette menace.



LA DAME

- C'est la pièce la plus puissante de l'échiquier. Elle cumule le déplacement de la Tour (horizontal et vertical) et du Fou (diagonal).
- Elle contrôle au maximum 27 cases.

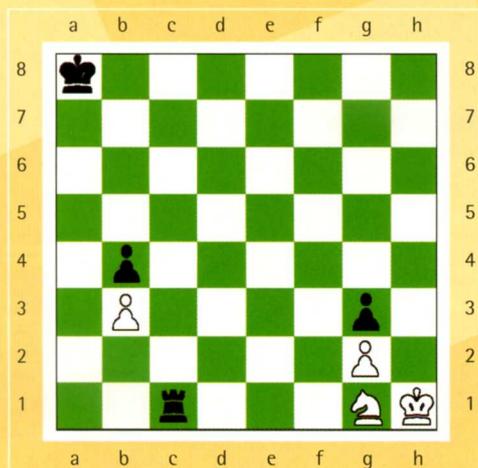


LE PAT

► Un camp est PAT lorsque :

- son Roi n'est pas attaqué et ne peut jouer sans se mettre en échec.
- il ne peut déplacer aucune autre pièce.

LORSQUE CES 3 CONDITIONS SONT RÉUNIES, IL Y A PAT. LA PARTIE EST ALORS DÉCLARÉE NULLE.



Exemple :

Ici c'est aux blancs de jouer. Ils ne peuvent déplacer ni leur Roi, ni leurs Pions, ni leur Cavalier. Mais leur Roi n'est pas en échec. Il y a donc PAT.

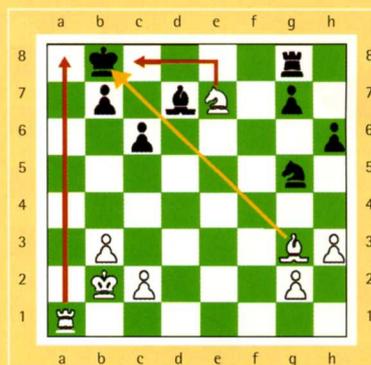
LE MATCH NUL

► Aux échecs, on peut faire "MATCH NUL" dans les cas suivants :

- quand il y a PAT.
- quand le matériel sur l'échiquier est insuffisant pour faire Échec et Mat (exemple : Roi contre Roi + Fou).
- quand l'un des deux joueurs fait échec perpétuel.
- quand une même position se reproduit trois fois.
- quand 50 coups sont joués sans prise ni déplacement de Pions.

LE MAT

► Voici une position de mat :



- Le Roi noir est attaqué par le Fou blanc en g3.
- Les noirs ne peuvent capturer ce Fou.
- Les noirs ne peuvent interposer aucune pièce sur la diagonale de ce Fou pour "couvrir" l'échec.
- Le Roi noir ne peut se soustraire à l'échec : les cases a8 et a7 sont contrôlées par la Tour blanche a1, et la case c8 par le Cavalier e7.
- Les noirs sont échec et mat. Les blancs ont gagné.

QUELQUES CONSEILS

► Pour bien débuter une partie

- 1 Occuper ou contrôler le centre de l'échiquier avec des pièces (Cavalier ou Fou de préférence) ou des Pions.
- 2 Ne pas bouger inutilement les Pions de l'aile.
- 3 Développer les pièces le plus rapidement.
- 4 Roquer le plus tôt possible afin de mettre le Roi à l'abri et de mobiliser les Tours.
- 5 Éviter de jouer si possible plusieurs fois le même Pion ou la même pièce dans l'ouverture (perte de temps par rapport à l'adversaire).

LES RÈGLES PARTICULIÈRES

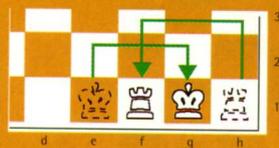
LE ROQUE

En un seul coup, on déplace d'abord le Roi de 2 cases sur la droite (le petit roque) ou sur la gauche (le grand roque) ; puis la Tour, "sautant" par-dessus son Roi, vient se placer à ses côtés.

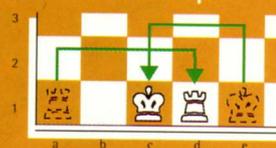
► Les conditions du roque

- Ni le Roi ni la Tour concernée ne doivent avoir bougé durant la partie et aucune pièce ne doit se trouver entre eux.
- Le Roi ne doit pas se trouver en échec.
- Le Roi ne doit pas aller sur des cases contrôlées par des pièces adverses.

Petit roque



Grand roque



LE PION

2 règles spéciales

► La promotion

Une fois parvenu sur sa dernière rangée, le Pion se transforme en une autre pièce de sa couleur - sauf un Roi au gré du joueur.

► La prise en passant

Lorsqu'un Pion a atteint la cinquième rangée pour les blancs ou la quatrième rangée pour les noirs, il peut "prendre en passant" un Pion adverse qui avance de deux pas sur une colonne immédiatement voisine.

Attention ! La prise en passant doit être effectuée sur le champ, faute de quoi le joueur y renonce définitivement.

