

LES RÈGLES DU JEU D'ECHECS

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

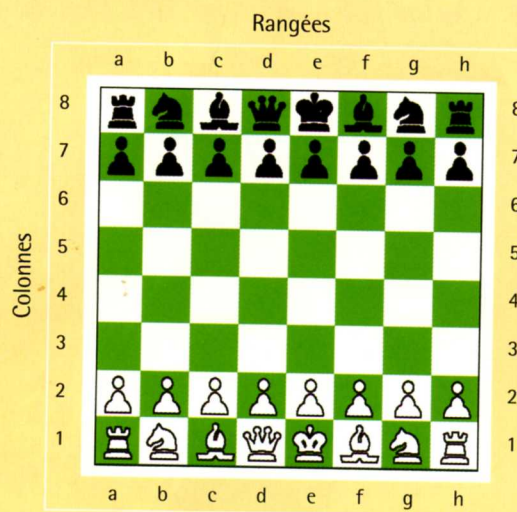


Partenaire Officiel
de la Fédération Française des Echecs



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 :

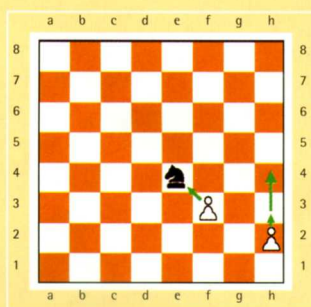
- si le Roi ne peut pas se déplacer.
- si l'on ne peut interposer une pièce entre le Roi en échec et la pièce qui le menace.
- si l'on ne peut éliminer la pièce qui fait échec.

LE DÉPLACEMENT DES PIÈCES



LE PION

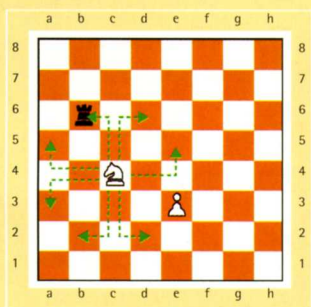
- Il avance droit devant lui.
- Il est la seule pièce à ne pas pouvoir reculer.
- Il avance d'une case à la fois, excepté lors de son premier coup où il peut effectuer un double pas.
- Il capture les pièces adverses en diagonale.



LE CAVALIER

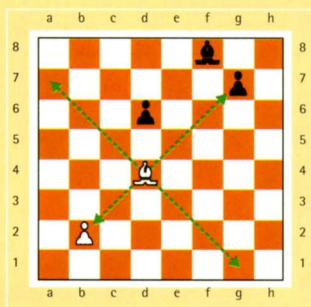


- Il se déplace suivant le dessin d'un L, en changeant à chaque fois de couleur de case.
- C'est l'unique pièce qui a la capacité de sauter par-dessus les autres.



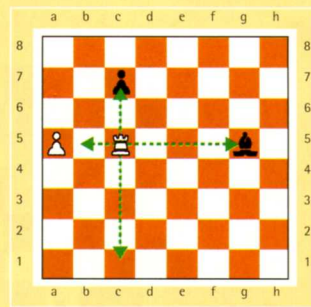
LE FOU

- 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

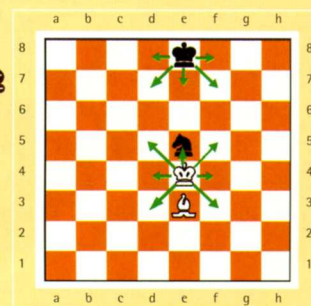
- Elle se déplace le long des colonnes ou des rangées d'autant de cases qu'elle veut.
- Elle peut avancer ou reculer, aller à gauche comme à droite.



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.

