

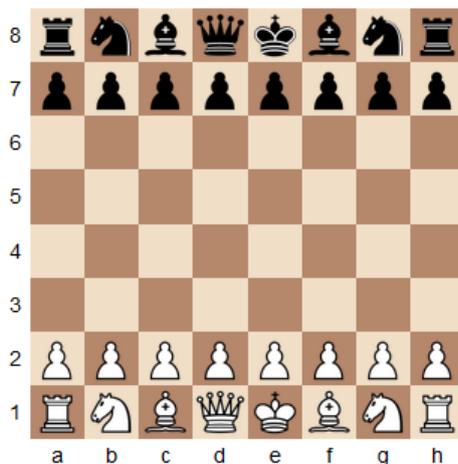


## Règles des échecs

- **But du jeu** : Le but du jeu est d'être le premier à faire rentrer tous ses chevaux à l'écurie.
- **Nombre de joueurs** : 2 joueurs
- **Age** : dès 6 ans
- **Matériel** :
  - 1 plateau de jeu de 64 cases
  - Des pièces : 16 par joueurs
  - Une pendule (facultatif) – Utilisation dans le cadre de compétition pour limiter le temps de réflexion de chaque joueur

### I – Préparation

- **Pièce** : Au début de la partie, chaque joueur dispose de 16 pièces : un Roi, une Dame, deux Tours, deux Fous, deux Cavaliers et huit pions.
- **Disposition** : Tous les pions sont disposés de la même façon symétriquement suivant cette disposition :



- **Deux joueurs** : Choisir un couleur.

### II – Début de partie

#### Qui commence ?

- Le joueur ayant les pions blancs commence.
- Les joueurs jouent ensuite chacun leurs tours à raison d'un déplacement de pions par tour. Lorsqu'un joueur à la main, on dit qu'il a le trait.

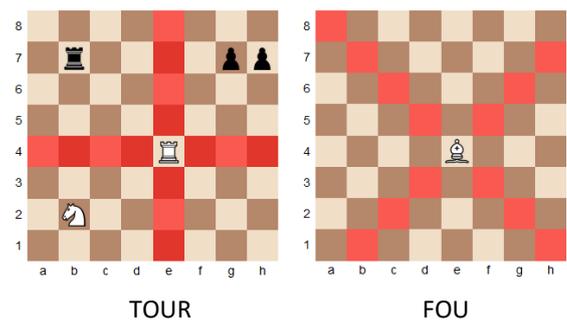
### III -Déroulement de la partie

#### a) Déplacement des pions

**La tour** : La Tour se

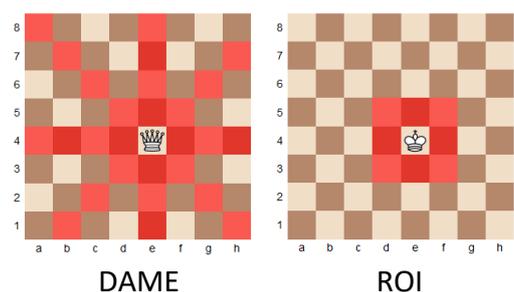
déplace horizontalement ou verticalement, d'autant de cases qu'elle veut.

**Le fou** : Le Fou se déplace en diagonale, d'autant de cases qu'il veut. Chaque joueur dispose au départ d'un Fou sur une case noire et d'un Fou sur une case blanche. Ces Fous ne pourront jamais changer de couleur durant toute la partie.



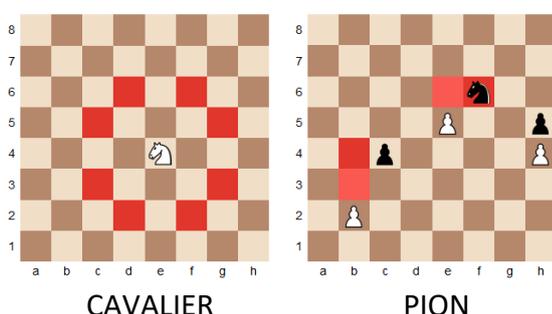
**La dame** : La Dame se déplace comme la Tour et le Fou : elle peut donc se déplacer verticalement, horizontalement et en diagonale, d'autant de cases qu'elle veut (sans bien sûr pouvoir passer au-dessus d'une autre pièce ou pouvoir prendre une pièce de son propre camp). Comme c'est la pièce la plus mobile, c'est aussi la pièce qui a la plus grande valeur.

**Le roi** : Le Roi se déplace d'une seule case, dans toutes les directions. Lorsqu'un Roi est attaqué par une pièce adverse, on dit qu'il est en échec. Un joueur n'a pas le droit de laisser son Roi en échec. Il n'a pas non plus le droit de déplacer son Roi sur une case où celui-ci sera attaqué (donc en échec).



**Le cavalier** : Le déplacement du Cavalier est un peu plus compliqué, et il y a plusieurs façons de l'expliquer. J'aime bien dire que le Cavalier se déplace de deux cases horizontalement ou verticalement, puis fait un pas sur le côté. Il effectue donc une sorte de « L » majuscule, tourné dans n'importe quel sens. On peut remarquer qu'un Cavalier qui se trouve sur une case blanche ne peut, au coup suivant, aller que sur des cases noires (et inversement). Le Cavalier est la seule pièce qui peut sauter au-dessus des autres pièces (les siennes et celles de l'adversaire).

**Le pion** : Le pion est la seule pièce qui ne peut pas reculer. C'est aussi la seule pièce qui ne prend pas comme elle avance. Les pions avancent en effet d'une case sur la même colonne, si la case située devant eux est libre. Ils prennent sur l'une ou l'autre des deux cases situées devant eux en diagonale. Un pion situé sur sa rangée de départ peut avancer de deux cases (mais il n'est pas obligé).



CAVALIER

PION

### b) Price en passant

Il n'est pas possible d'avoir 2 chevaux sur une même case ; Si votre cheval atterrit exactement sur la case d'un autre cheval en course, alors celui-ci est renvoyé dans son box ; Il n'est pas possible de doubler un cheval déjà en course. Par conséquent, vous avancerez le vôtre puis reculerez d'autant de cases qu'il vous reste à jouer.

### c) Promotion

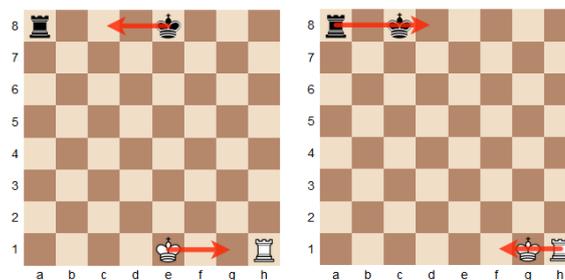
Lorsqu'un joueur avance un pion sur la dernière rangée, ou s'il prend avec un pion une pièce qui se trouve sur la dernière rangée, il doit le remplacer par une pièce de son choix (Dame, Tour, Fou ou Cavalier), quelles que soient les pièces restantes sur l'échiquier. Il peut ainsi se retrouver avec deux Dames, ou 3 Fous, etc.

### d) Le roque

Le roque est un coup spécial qui concerne le Roi et l'une des deux Tours. Lorsque le Roi et cette Tour sont encore sur leurs cases initiales et qu'il n'y a plus de pièces entre eux, le joueur peut déplacer de deux cases le Roi vers la Tour, puis placer cette Tour sur la case juste à côté du Roi, de l'autre côté. Le roque peut être effectué sur l'aile roi (on parle alors de petit roque) ou sur l'aile dame (on parle alors de grand roque).

La figure ci-dessous représente les deux étapes du petit roque des Blancs et du grand roque des Noirs. Il faut bien

faire attention à bouger d'abord le Roi puis la Tour, sinon le coup est considéré comme illégal.



Le roque est un coup très spécial : c'est le seul coup où l'on peut bouger deux pièces à la fois, c'est le seul coup où le Roi bouge de deux cases, et c'est le seul coup où la Tour saute au-dessus d'une autre pièce.

### e) L'échec et Mat

Lorsqu'un Roi est attaqué par une pièce adverse, on dit qu'il est en échec. Un joueur n'a pas le droit de laisser son Roi en échec. Il doit parer l'échec en prenant la pièce qui attaque le Roi, en déplaçant son Roi ou en interposant une pièce entre son Roi et l'attaquant.

Le joueur qui fait échec peut l'annoncer en disant « échec », mais cette annonce n'est pas obligatoire.

Un joueur n'a pas le droit de déplacer son Roi sur une case où il serait en échec.

Le but du jeu est de mettre le Roi du joueur adverse en échec de telle façon que l'échec ne puisse pas être paré: on dit que ce joueur est échec et mat. Dans l'exemple ci-contre le Roi noir est échec et mat: : les Noirs ne peuvent pas prendre la Tour blanche, ils n'ont aucune pièce à interposer sur la 8e rangée et le Roi noir ne peut pas aller en f8 ou h8 car il serait toujours en échec.

### f) Résultat de la partie

Une partie d'échec peut avoir trois résultats : le gain des Blancs, le gain des Noirs ou un match nul. Une partie est nulle dans les cas suivants :

- par accord mutuel entre les deux joueurs. Attention, le nul par accord mutuel peut-être soumis à des conditions dans certains tournois, comme par exemple de n'être autorisé qu'après 20 coups
- si l'un des joueurs n'a aucun coup légal mais que son Roi n'est pas en échec. On dit que ce joueur est **pat**. Par exemple, les Noirs sont pat dans la position ci-contre s'ils ont le trait
- en cas de matériel insuffisant pour permettre le mat. C'est le cas par exemple s'il ne reste que les deux Rois sur l'échiquier, ou dans les positions avec Roi contre Roi + un Fou ou Roi contre Roi + un Cavalier
- si la même position survient trois fois sur l'échiquier
- si les deux joueurs ont joué chacun 50 coups consécutifs sans poussée de pion ni prise de pièce