

Règle du jeu des échecs

Initiez vos proches au jeu d'échecs ! Je vous propose ici, une règle du jeu d'échecs, à la fois simplifiée, intelligible et synthétique. Elle comblera les petits comme les grands.



- I – Mise en place de l'échiquier & But du jeu
- II – La marche des pièces
- III – Règles particulières

I – L'échiquier

■ But du jeu :

Faire **échec et mat**, (<— définition et tableaux de mats) *évidemment*, *l'adversaire peut abandonner et vous avez la possibilité de gagner au temps*.

On dit que le **Roi est en échec**, lorsque la case qu'il occupe est contrôlée par une pièce adverse. (en d'autres termes, lorsqu'une pièce peut le manger). → le Roi doit donc **OBLIGATOIREMENT** parer cet échec.

Si le Roi ne peut parer l'échec, il perd la partie, puisqu'il est **échec et mat**.

→ Caractéristiques de l'échec et mat :

- Le Roi ne peut plus se déplacer
- Aucune pièce alliée ne peut s'interposer pour parer l'échec
- La pièce qui fait l'échec ne peut être éliminée



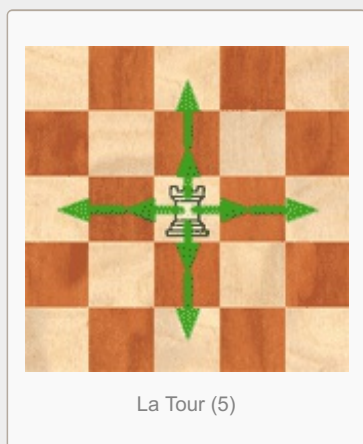
II- La marche des pièces



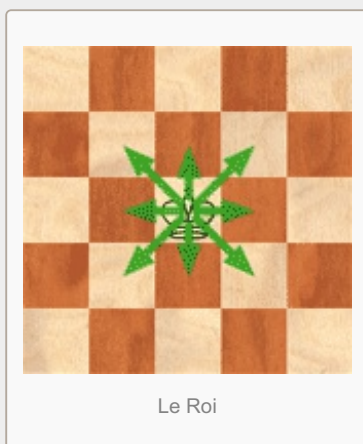
- Avance droit devant lui
- Ne recule jamais
- Avance d'1 case à la fois SAUF lors de son 1er coup où il peut avancer de 2 cases
- **Capture en diagonale**

- Déplacement en « L »
- Change de couleur de case à chaque déplacement
- Saute par dessus les autres

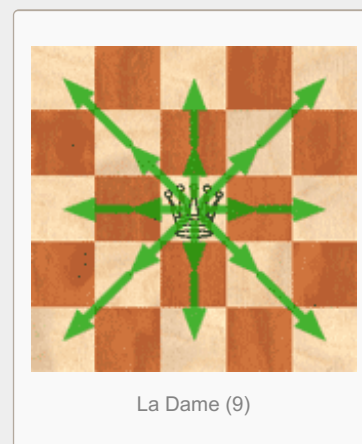
- Déplacement en diagonale
- d'autant de cases qu'il veut



La Tour (5)



Le Roi



La Dame (9)

- Déplacement horizontal/vertical
- d'autant de cases qu'elle veut
- Peut avancer/reculer

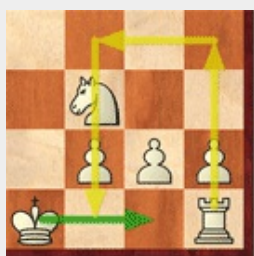
- Déplacement toutes directions
- d'1 seule case à la fois
- Il doit y avoir au moins une case entre 2 Rois adverses

- Pièce la plus puissante
- Cumule déplacement de la Tour (horizontal/vertical) et du Fou (diagonal)
- Peut contrôler 27 cases !

III – Règles particulières

Le Roque

- Le **Roi** se **décalle de deux cases**, en direction d'une de ses Tours.- La **Tour** vient sauter par dessus le Roi pour se **placer juste à côté**(sur une cases adjacente)



Petit Roque O-O

Grand Roque O-O-O

Les conditions du Roque :

- Ni le **Roi**, ni la **Tour** concernés, **ne doivent avoir bougé** pendant le jeu et aucune pièce ne doit les séparer.
- Le **Roi** ne peut être en échec.
- **Aucune pièce ennemie** ne doit contrôler les deux cases que le Roi parcourt pour roquer.

Le Pion

■ La Promotion :

Quand le pion atteint la dernière rangée de l'échiquier, il se **transforme** en une autre pièce de sa couleur (en général une Dame). Le pion ne peut se transformer en Roi.

■ La Prise en passant :



Un pion peut capturer un pion adverse (de colonne adjacente), si celui-ci saute deux cases, **comme s'il n'avait avancé que d'une case**. On dit que ce pion prend le pion ennemi « en passant ».

Pour vous aider à visualiser la scène, imaginez deux chevaliers au galop, face à face, pratiquant la **joute équestre**. Les deux chevaliers se croisent, mais l'un des deux tombe (celui qui a sauté deux cases)

Une prise en passant s'effectue **immédiatement** (le tour suivant, il est trop tard).



Le Pat et la Partie Nulle

■ Un joueur se retrouve en situation de Pat, lorsque :

– Son **Roi n'a aucun coup légal** (c'est à dire, que le Roi n'est pas en échecs, mais qu'il ne peut aller nulle part sans se mettre en échec).

– **Aucune autre pièce** ne peut être **déplacée**

→ Le joueur ne peut donc effectuer aucun coup, il y a Pat et la partie est déclarée **NULLE**

■ Voici la liste des cas qui déterminent le match nul :

– Il y a **Pat**

– Il n'y a **pas assez de matériel** pour mater les Rois

– Un joueur fait des **échecs perpétuels** (échec à l'infini)

– La **même position est répétée trois fois**

– **50 coups sont joués** sans aucune prise, ni aucun déplacement de pion.

