

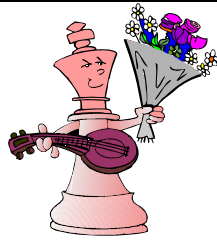
Règles du jeu d'échecs



© Christophe LEROY, Pascal BELLANCA-PENEL – Dessins de Philippe BRON



	<h2>Le Roi</h2> <p><i>Le Roi se déplace dans n'importe quelle direction, mais d'une seule case à la fois, et sans jamais avoir le droit se mettre lui-même en prise, c'est à dire en échec.</i></p> <p>Prend : comme il se déplace</p>		<h2>La Tour</h2> <p><i>La Tour se déplace d'autant de cases consécutives que voulu suivant un alignement horizontal ou vertical, mais sans jamais pouvoir franchir une case occupée.</i></p> <p>Prend : comme elle se déplace</p>
	<h2>La Reine (Dame en France)</h2> <p><i>La Reine se déplace d'autant de cases consécutives que voulu suivant un alignement horizontal, vertical ou diagonal, mais sans jamais pouvoir franchir une case occupée.</i></p> <p>Prend : comme elle se déplace</p>		<h2>Le Fou (ou Bishop en anglais soit l'évêque !)</h2> <p><i>Le Fou se déplace d'autant de cases consécutives que voulu suivant un alignement diagonal, mais sans jamais pouvoir franchir une case occupée.</i></p> <p>Prend : comme il se déplace</p>
	<h2>Le Cavalier</h2> <p><i>Le Cavalier se déplace en « L ». Il est la seule pièce qui peut franchir les cases occupées autour de lui, d'où le fait que certains préfèrent dire qu'il s'agit d'un bond plutôt que d'une marche.</i></p> <p>Prend : sur sa case d'arrivée.</p>	 <p>Promotion : Un pion arrivé sur la 8^{ème} traverse peut-être promu en n'importe quelle pièce sauf en Roi.</p>	<h2>Le pion</h2> <p><i>Le pion se déplace en avançant droit devant lui, sans jamais pouvoir reculer ni franchir une case occupée. Il peut avancer d'une ou deux cases lors de son premier mouvement puis d'une seule case ensuite.</i></p> <p>Prend : en diagonale en se posant sur la case de la pièce dévorée !</p>



L'échec au Roi

Le Roi est dit « en échec » lorsqu'une ou plusieurs pièces adverses menacent de le prendre.

Dans l'exemple ci-contre, comment le Roi noir peut-il s'en sortir ?

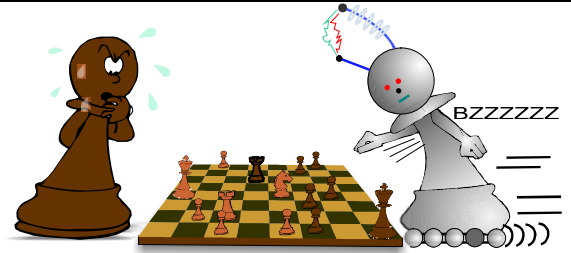
La règle du P. I. F. (Prendre, Interposer, Fuir)



Le Roi noir est en échec et il peut interposer le Cavalier !

Il n'existe que trois façons de parer un échec au Roi :

- ✓ **Prendre** la pièce qui met le Roi en échec.
- ✓ **Interposer** une pièce entre le Roi et la pièce qui donne l'échec (Attention, cette « manœuvre est impossible si c'est le Cavalier qui donne l'échec).
- ✓ **Fuir** : le Roi se déplace sur une case où il n'est plus en échec.



La prise en passant



Si un pion avance de 2 cases, il peut être pris comme s'il avait avancé d'une case.

Attention, la prise en passant ne peut être réalisée que juste après le mouvement de pion de 2 cases. Imaginez un combat de Cavaliers (Chevaliers) avec leur lance sur leur chevaux : ils touchent bien avec leur lance leur adversaire en passant en diagonal !

Dans l'exemple suivant si les blancs viennent de jouer c2-c4, les noirs peuvent prendre le pion c4 en jouant d4 prend en c3. Si les noirs viennent de jouer f6-f5, les blancs ne peuvent pas prendre car le pion n'a pas joué de 2 cases.



Le Roi noir est échec et mat :
Vérifiez !

Le MAT

Si le Roi en échec ne parvient pas à s'en sortir, c'est-à-dire à parer l'échec, il est Mat.

Notez que le mot « échec » vient du Persan Shâh et veut dire « Roi » ; tandis que le mot « Mât » veut dire « mort ». Aussi, nous devrions dire « échec est mat » plutôt qu'« échec et mat » pour signifier que le Roi est mort.



La valeur des pièces :

♙ = Pion = 1 point ;
♘ = Cavalier = 3 points ;
♗ = Fou = 3 points ;
♖ = Tour = 5 points ;
♔ = Roi = la partie ;
♚ = Reine ou Dame = 10 points
(valeur du XIX^{ème} siècle, elle a été ajustée à 9 points au XX^{ème}.)

Calculons la valeur totale des pièces de chaque camp lors de la position initiale : 8 pions + 2 Cavaliers + 2 Fous + 2 Tours + 1 Dame = 40 points.



Trait aux Noirs :
le Roi noir est PAT.

Lorsqu'une position de Pat se produit la partie est déclarée nulle et le point partagé entre les deux joueurs au grand dam de celui qui possédait un matériel supérieur !

Le PAT

Le Pat est une position où le joueur ayant le « trait » (celui dont c'est le tour de jouer) ne peut effectuer aucun mouvement sans enfreindre les règles du jeu d'échecs.

En particulier, rappelez-vous qu'un Roi n'a pas le droit de se mettre lui-même en échec !

La position initiale d'une partie d'échecs : une position miroir !



La partie des 4 cavaliers !

Position symétrique, nouveau jeu de miroir !

Autre position miroir amusante : la partie des 4 Cavaliers, un début de partie d'échecs très connu : 1.e2-e4, e7-e5 2.Cg1-f3, Cb8-c6 3.Cb1-c3, Cg8-f6.

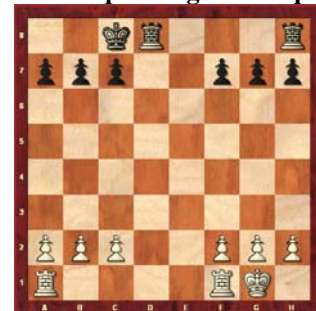


Le petit roque et le grand roque :



Afin de mettre à l'abri le Roi, il existe une règle spéciale où, exceptionnellement, le Roi a le droit de se déplacer de 2 cases à l'aide du petit ou grand roque.

Position après le grand roque :



Dans l'exemple ci-dessus petit roque blanc, grand roque noir.

Le roque est interdit si :

- 1) Le Roi ou la Tour ont déjà bougé.
- 2) Le Roi est en échec.
- 3) Le Roi passe par un échec.

D'autres renseignements sur le Jeu d'Echecs ?

N'hésitez plus ! Contactez le Comité Rhône Echecs, 3, rue de l'Angile, 69005 Lyon
Téléphone : 04 78 28 85 87 / 06 10 60 60 75 - Email : comiterhoneechecs@wanadoo.fr

Sites : <http://www.comite-rhone-echecs.com>

<http://www.open-rhone-echecs.com> ou <http://www.echecs-histoire-litterature.com>