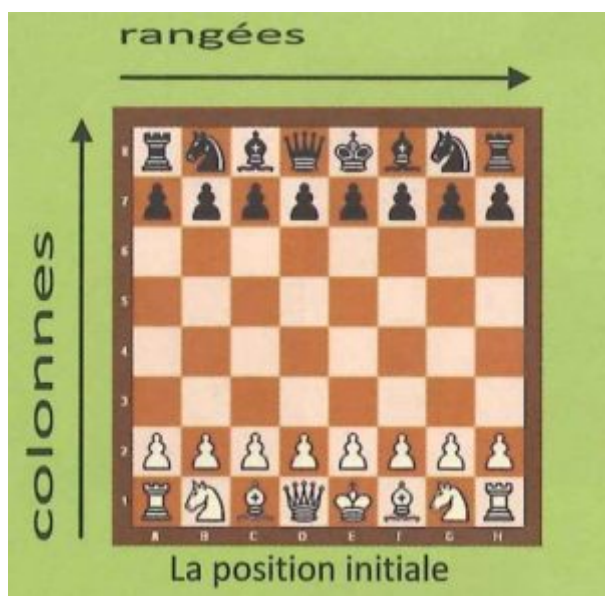


L'échiquier, le but du jeu

L'échiquier



L'échiquier se compose d'une grille 8×8 de 64 cases identiques alternativement claires (les cases "blanches") et foncées (les cases "noires").

L'échiquier est placé entre les joueurs de telle manière que la case d'angle à la droite de chaque joueur soit blanche.

Les huit lignes de cases verticales sont appelées "**colonnes**". Les huit lignes de cases horizontales sont appelées "**rangées**". Une ligne droite de cases de même couleur, menant d'un bord de l'échiquier à un bord adjacent, est appelée "**diagonale**".

Les pièces blanches occupent toujours les rangées 1 et 2.

Le but du jeu : l'échec et mat

L'objectif de chaque joueur est de placer le roi adverse "sous une attaque" de telle manière que l'adversaire n'ait aucun coup légal.

On dit que le joueur qui atteint ce but a "maté" le roi adverse et gagné la partie. Laisser son roi sous une attaque, exposer son roi à une attaque et aussi "prendre" le roi adverse n'est pas autorisé.

L'adversaire dont le roi a été maté a perdu la partie. Si la position est telle qu'aucun des deux joueurs n'a la possibilité de mater, la partie est nulle.

Le déplacement des pièces

Comment se déplace le pion ?



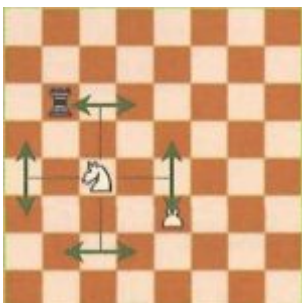
Le pion se déplace sur la case inoccupée immédiatement devant lui sur la même colonne,

ou à son premier coup, il peut se déplacer comme précédemment ou bien avancer de deux cases sur la même colonne à condition qu'elles soient toutes deux inoccupées,

ou il se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, située devant lui en diagonale sur une colonne adjacente, et capture ainsi cette pièce.

Voir aussi la **promotion du pion** et la **prise en passant** plus bas.

Comment se déplace le Cavalier ?

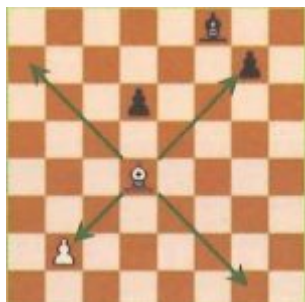


Le Cavalier se déplace sur l'une des cases les plus proches de celle sur laquelle il se trouve, mais pas sur la même colonne, rangée ou diagonale.

Il fait un bond de 3 cases en faisant un "L". Il change à chaque fois de couleur de case.

Il est le seul à sauter par dessus les autres.

Comment se déplace le Fou ?

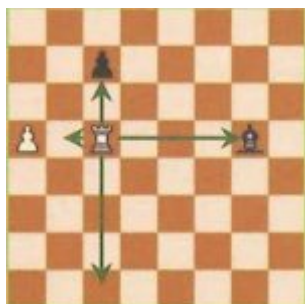


Le Fou se déplace sur toute case d'une diagonale sur laquelle il se trouve.

Il y a donc un Fou de cases blanches et un Fou de cases noires.

Souvent la paire de Fous peut constituer une arme très puissante.

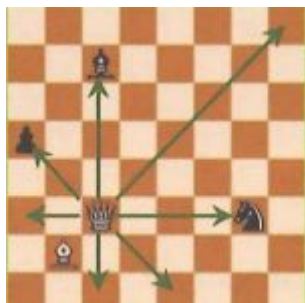
Comment se déplace la Tour ?



La tour se déplace sur toute case de la colonne ou de la rangée sur laquelle elle se trouve.

De part sa situation dans la position initiale de la partie c'est une pièce qu'on retrouve souvent dans les finales de partie.

Comment se déplace la Dame ?



La dame se déplace sur toute case de la colonne, de la rangée ou d'une diagonale sur laquelle elle se trouve.

Elle est donc la pièce la plus puissante du jeu d'échecs.

Comment se déplace le Roi ?



Il y a deux façons différentes de déplacer le roi,

soit : par un mouvement sur l'une des cases adjacentes qui n'est pas attaquée par une ou plusieurs pièces adverses

soit par le "roque" (voir les règles particulières).

Quand le Roi est menacé par une pièce il y a "échecs au Roi".

Les règles particulières

Le Roque

C'est un mouvement du roi et de l'une ou l'autre des tours de la même couleur, sur la première rangée du joueur, comptant pour un seul coup du roi et effectué de la manière suivante : le roi est déplacé de deux cases à partir de sa case initiale en direction de la tour sur sa case initiale; cette tour est ensuite déplacée sur la dernière case que le roi vient de traverser.

Sélectionnez un exemple de roque ci-dessous en cliquant sur "..."

Le droit de roquer est perdu : si le roi a déjà bougé, ou avec une tour qui a déjà bougé.

Le roque est momentanément empêché :

- si la case sur laquelle se trouve le roi, ou celle qu'il doit franchir, ou encore celle qu'il doit occuper, est attaquée par une ou plusieurs pièces adverses, ou
- si une pièce quelconque se trouve entre le roi et la tour avec laquelle le roque doit être effectué.

La promotion du pion

Quand un pion accède à la rangée la plus éloignée de sa position de départ, il doit être échangé, comme partie intégrante du coup sur la même case, contre une nouvelle Dame, Tour, Fou ou Cavalier de la couleur du pion.

Le joueur ne doit pas limiter son choix aux pièces qui ont été précédemment capturées. Cet échange d'un pion contre une autre pièce est appelé "**promotion**" et la pièce promue est immédiatement opérationnelle.

La prise en passant

Un pion attaquant une case traversée par un pion adverse qui a avancé, d'un seul coup, de deux cases à partir de sa case initiale peut prendre ce pion comme si ce dernier n'avait avancé que d'une case.

Cette prise n'est légale qu'en réponse immédiate à cette avancée de deux cases du pion adverse. On l'appelle : "**prise en passant**".

La fin de la partie

La victoire

La partie est gagnée par le joueur qui a maté le roi adverse. Ceci met immédiatement fin à la partie à condition que le coup produisant la position d'échec et mat soit légal.

La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare qu'il abandonne. Ceci met immédiatement fin à la partie.

La partie nulle

La partie est nulle lorsque le joueur ayant le trait n'a aucun coup légal et que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par un "**pat**". Ceci met immédiatement fin à la partie à condition que le coup produisant la position de pat soit légal.

La partie est nulle quand une position est telle qu'aucun joueur ne peut mater le roi adverse avec une série de coups légaux. On dit que la partie se termine "position morte". Ceci met fin immédiatement à la partie à condition que le coup produisant la position soit légal.

La partie est nulle si les deux joueurs le décident d'un commun accord pendant la partie. Ceci met immédiatement fin à la partie.

La partie peut être nulle si une position identique est sur le point de survenir ou vient de survenir au moins trois fois sur l'échiquier.

La partie peut être nulle si chaque joueur a joué au moins les 50 derniers coups consécutifs sans aucun mouvement de pion ni aucune prise.