

LE JEU D'ÉCHEC

FICHE N° 1 – PRINCIPES DE BASE



On peut comparer une partie d'échecs à deux armées sur une carte représentée ici par l'échiquier où les deux adversaires luttent avec leur pièces pour conquérir du terrain et affaiblir l'ennemi selon des règles universelles.

Le seul but, est de paralyser le Roi adverse de telle sorte qu'il ne puisse plus bouger. Pour arriver à exécuter cette sentence, vous mettrez toutes vos figures en action dans le seul but de donner l'échec final (*L'échec et mat* qui signifie " le Roi est mort ").

Système de notation:

Il n'est pas tout de savoir jouer, il fallait trouver un système de notation des coups pour permettre la lecture et l'écriture des parties. La notation **algébrique** est la plus courante et la plus simple.

Ce système a été adopté dans les livres d'échecs et dans la presse échiquéenne.

Chaque pièce est désignée par la première lettre de son nom (*lettre en majuscule*).
Exemple : **R = Roi, D = Dame, T = Tour, F = Fou, C= Cavalier.**

Les Pions ne sont pas désignés par leur première lettre, mais au contraire, se reconnaissent par l'absence de celle-ci.

Exemple: Le Pion sur la case "e2" s'appelle e2.

Sur l'échiquier nous avons

- ◆ 8 colonnes désignées respectivement a, b, c, d, e, f, et h
- ◆ 8 traverses numérotées respectivement 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, et 8

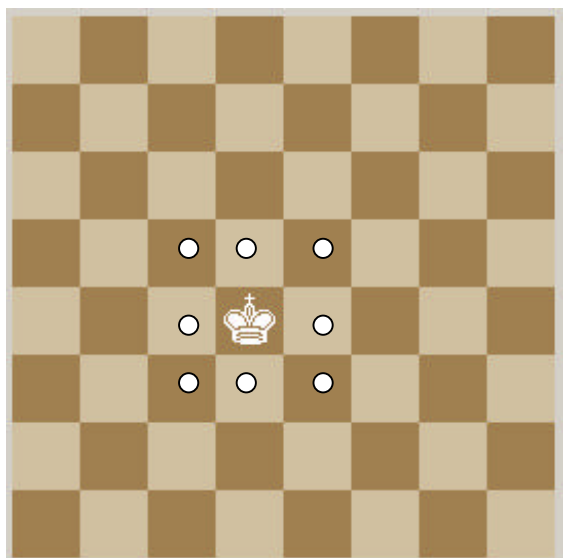
L'intersection d'une colonne et d'une rangée donne un nom à une case par la combinaison de sa lettre de colonne et de son chiffre de traverse. Exemple: L'intersection de la colonne "a" et la traverse "5" donne à la case le nom a5.

Ceci étant vu, un mouvement de pièce sera noté uniquement par sa case d'arrivée. Exemple : Un Cavalier se trouve actuellement sur la case nommée "d4" et décide de s'installer sur la case nommée "b6". La notation sera Cb6.

Pour les pions nous procédons de la même manière en indiquant uniquement la case d'arrivée.

Exemple: Un Pion se trouve actuellement sur la case nommée "f2" et décide de s'installer sur la case nommée f4. La notation sera f4.

FICHE N° 2 - DEPLACEMENTS



LE ROI

Le Roi ne peut se déplacer que d'une seule case à la fois.

Il ne peut accéder à une case menacée par un pion ou une pièce adverse.

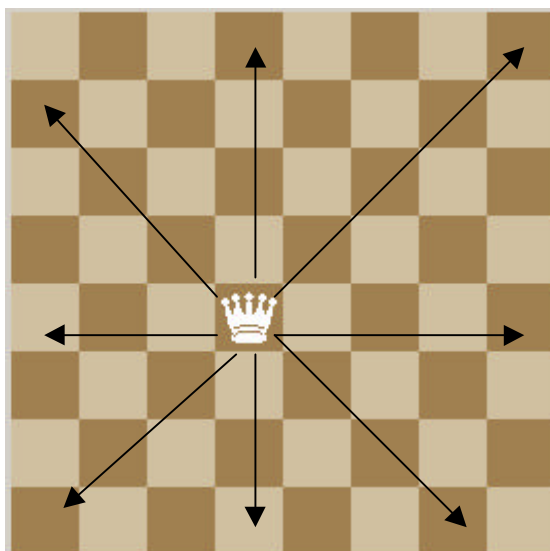
Lorsque le Roi ne peut plus accéder à aucune autre case sachant qu'il est mis en échec, le fameux **échec et mat** est prononcé et la partie est terminée.

LA REINE (ou la Dame)

La Reine est la pièce la plus puissante du jeu d'échec. Elle peut se déplacer d'autant de cases qu'elle le souhaite dans les 8 directions à partir de son emplacement.

La Reine comme les autres pièces à l'exception du Cavalier ne peut sauter par dessus une autre pièce.

Au centre de l'échiquier, la Reine contrôle 27 cases.

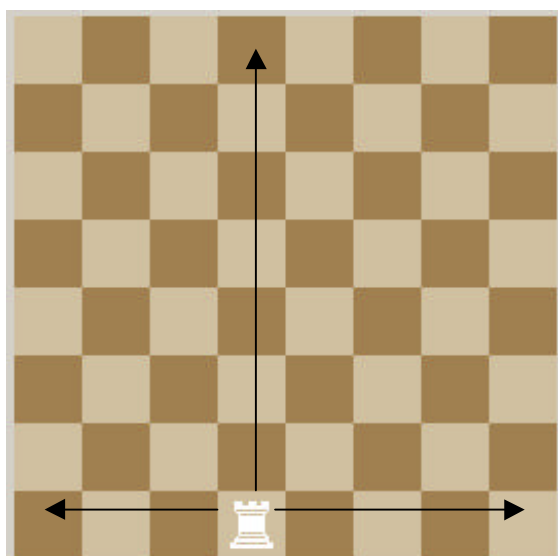


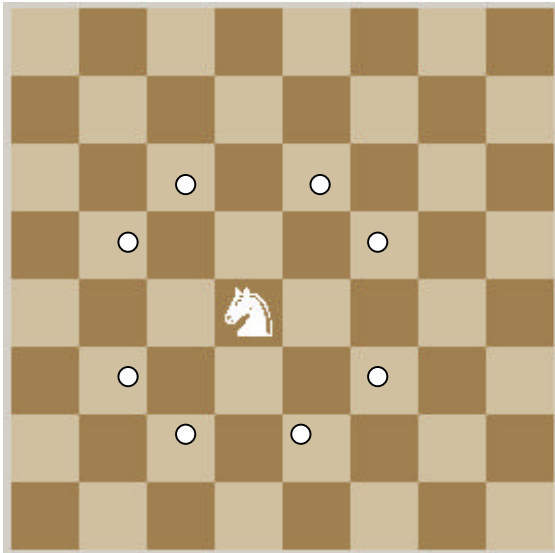
LA TOUR

La Tour se déplace à volonté sur autant de cases qu'elle le souhaite sur une ligne ou une colonne.

Quelle que soit la position de la tour, elle contrôle 14 cases.

La Tour est redoutable en fin de partie.





LE CAVALIER

Le Cavalier est la seule pièce qui possède la faculté de « sauter » par dessus les autres pièces.

Son déplacement est peu commun. En effet, il ne peut accéder qu'aux cases les plus proches, de couleur opposée et non contiguës !

Le Cavalier est particulièrement actif en début de partie.

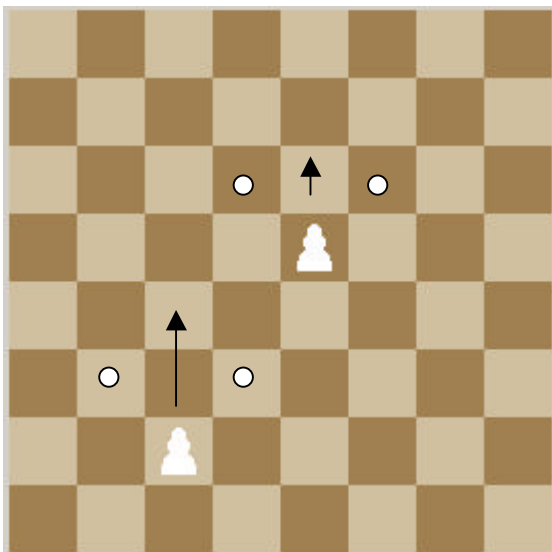
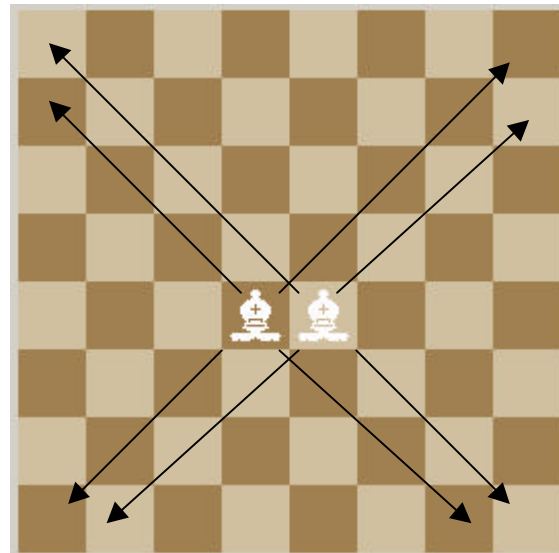
Il peut contrôler jusqu'à 8 cases.

LE FOU

Le fou se déplace sur les diagonales uniquement. Il doit rester sur sa couleur d'origine. Il y a un fou noir et un fou blanc.

Les fous sont très utiles en milieu de partie.

Placé au centre, le fou contrôle 13 cases.



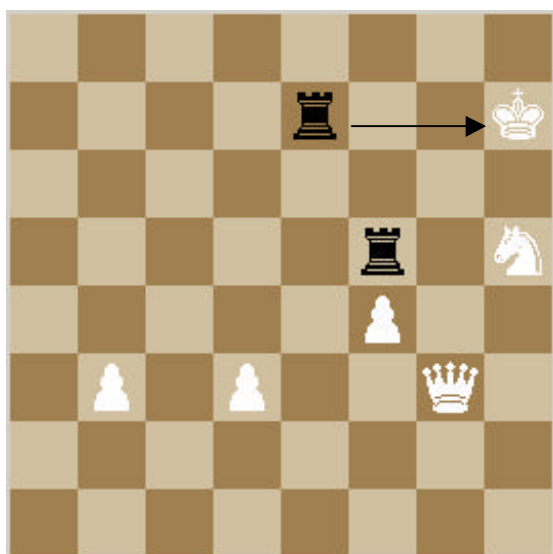
LE PION

Le pion avance sans avoir la possibilité de faire marche arrière. Lorsque le pion est sur sa ligne de départ, il a la faculté, s'il le souhaite, de se déplacer de 2 cases ; sinon il devra se contenter que d'une seule case.

Le pion ne peut prendre une autre pièce qu'en diagonale.

Lorsque ce dernier arrive sur la première ligne adverse, il a la faculté de pouvoir se transformer dans n'importe quelle autre pièce (à l'exception du Roi) de l'échiquier (Reine, Tour, Fou, Cavalier) de même couleur que lui.

FICHE N° 3 – ECHEC et MAT

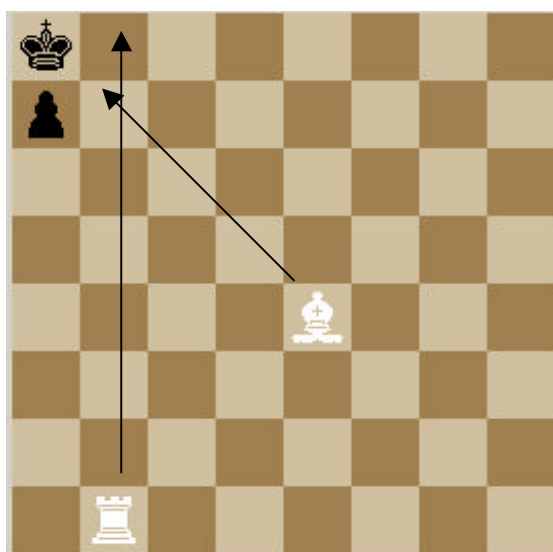
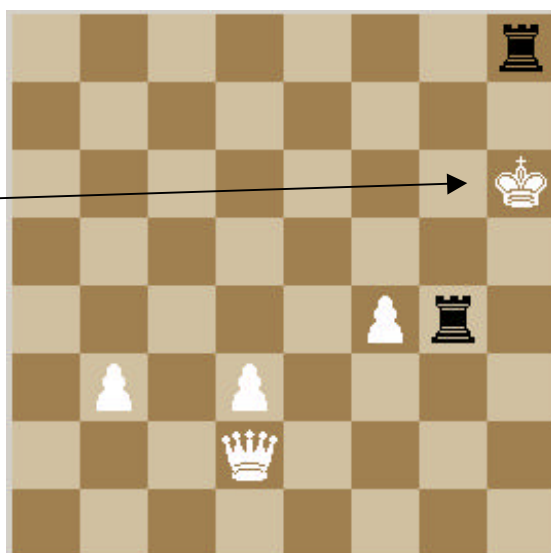


Le Roi est en **échec** quand une pièce de l'ennemi vient de jouer et **qu'elle menace de le prendre au prochain coup**. Les joueurs jouent un coup chacun leur tour, cela laisse le temps de couvrir l'échec.

La Tour noir menace le Roi au prochain coup !

Les événements qui mettent un terme aux hostilités sur l'échiquier sont ...

- ◆ Un des deux rois est en position **d'Échec et mat**.
- ◆ D'un commun accord les deux joueurs décident d'une partie nulle
- ◆ Un des joueurs décide d'abandonner (*perte de matériel*)
- ◆ La position est telle qu'elle ne permet plus à aucun des deux joueurs de **mater** (*partie nulle*).



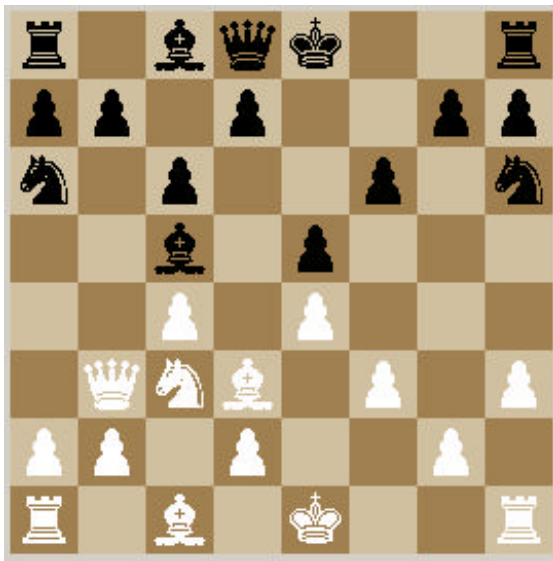
L'échec et Mat !

Un roi est mis en Echec mais ne peut parer !

En fait, ...

- ◆ Il ne peut s'enfuir
- ◆ Aucune pièce ne peut s'interposer entre lui et la pièce qui le met en Echec
- ◆ Les cases de fuite sont sous le contrôle des pièces adverses
- ◆ Il ne peut capturer la pièce responsable de la mise en Echec

FICHE N° 4 – LES COUPS « SPECIAUX »



Exemple de petit Roque...



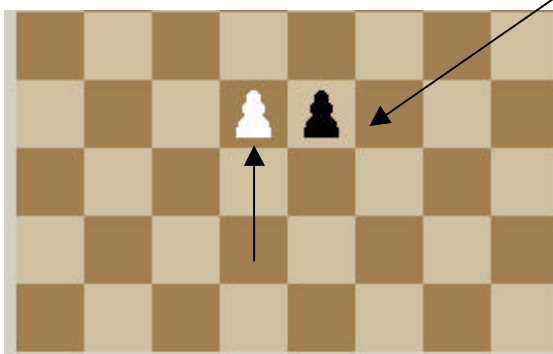
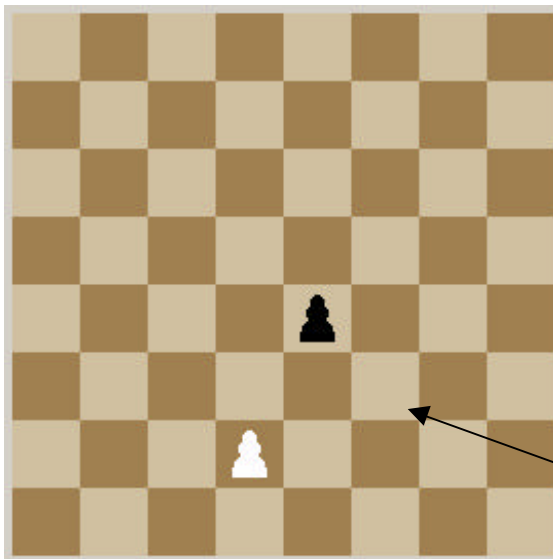
Le Roque

Le Roque (petit ou grand) n'est autorisé qu'une seule fois dans la partie pour chaque camp. C'est un coup unissant le Roi et la Tour. Pour effectuer ce coup, il faut que plusieurs conditions soient satisfaites :

1. Le Roi et la Tour (impliqués) ne doivent pas avoir été déplacés auparavant
2. Les cases entre le Roi et la Tour sont vides
3. Le Roi n'est pas mis en échec
4. La case d'arrivée du Roi et la case qu'il franchit ne sont pas soumis à l'échec.

Il existe le petit et le grand Roque.

- ◆ Le petit roque correspond au déplacement de la Tour de son aile
- ◆ Le grand Roque correspond au déplacement de la Tour de l'aile Dame



La prise en passant

Le pion, nous l'avons vu dans la fiche N°2, possède la faculté d'avancer de deux case lors de son premier mouvement. Hors, l'adversaire peut s'il le souhaite et en fonction de la position de ses pions sur l'échiquier, effectuer une « prise en passant » sur ledit pion adverse.

Ce coup consiste à prendre le pion adverse comme s'il avait avancé que d'une seule case.

1. Avant l'avancée du pion blanc
2. Le pion blanc avance de deux case
3. Le pion noir effectue la « prise en passant »

