

Le jeu d'échecs

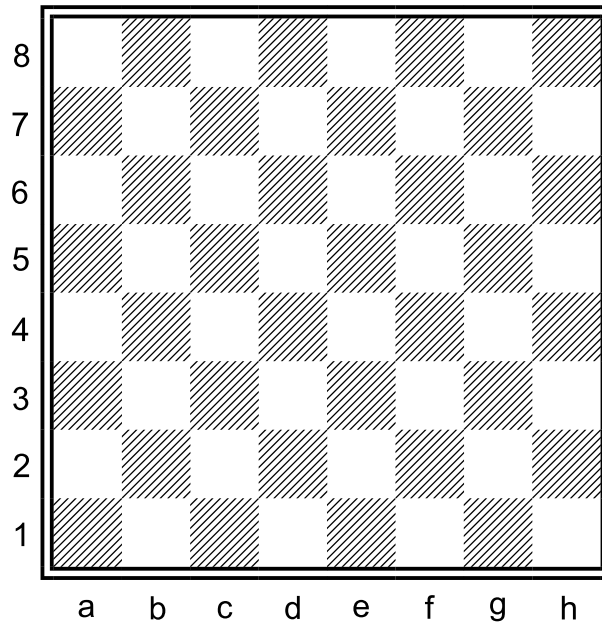
Histoire :

Le jeu d'échecs est né il y a environ **1500 ans** en **Inde** .

Le plateau de jeu :

Il s'appelle un **échiquier**.

Il est composé de **64 cases** : 32 blanches et 32 noires.



Les lignes verticales sont appelées des **colonnes**, les lignes horizontales des **rangées**, et les dernières sortes de lignes sont les **diagonales**.

Sur les côtés du plateau il y a parfois des lettres et des chiffres, ce sont les **coordonnées**. Elles servent à se **repérer**. Chaque case porte ainsi un nom.

Les pièces :

Aux échecs deux équipes (ou deux armées) s'affrontent : celle des Blancs et celle des Noirs. Pour gagner il faut capturer le **Roi** de son adversaire.

Pour prendre une pièce, il faut **prendre sa place**.

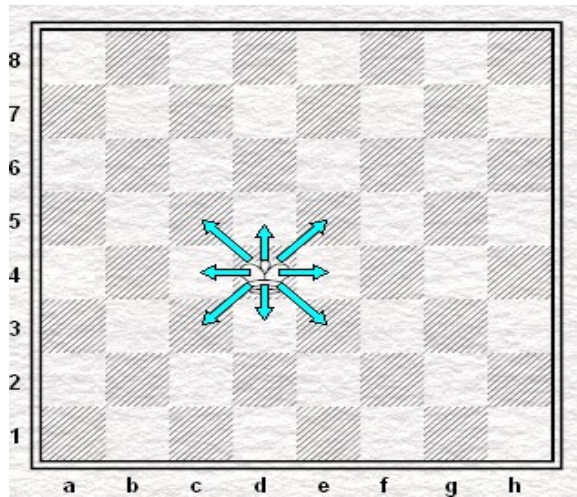
Il est interdit de prendre les pièces de sa propre équipe.

Aucune pièce ne peut passer par-dessus d'autres pièces, sauf le Cavalier.

<p>Placement des Blancs au départ :</p> <p>a b c d e f g h</p>	<p>Les pions en 2ème rangée. Les Cavaliers à côté des Tours. La Dame sur sa couleur ! Le Roi et la Dame au centre. Les pièces noires en « miroir ».</p>
--	--

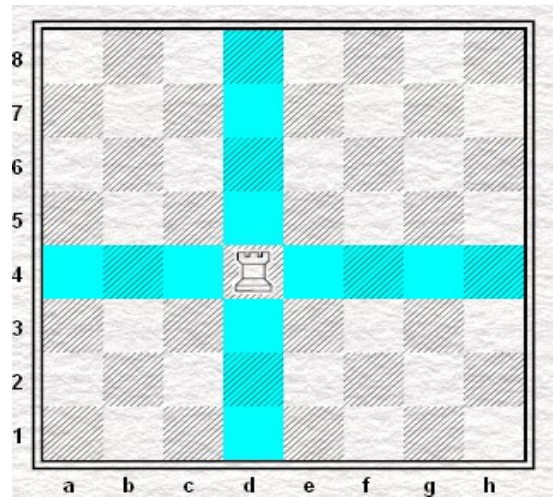
Le déplacement des pièces

Le Roi



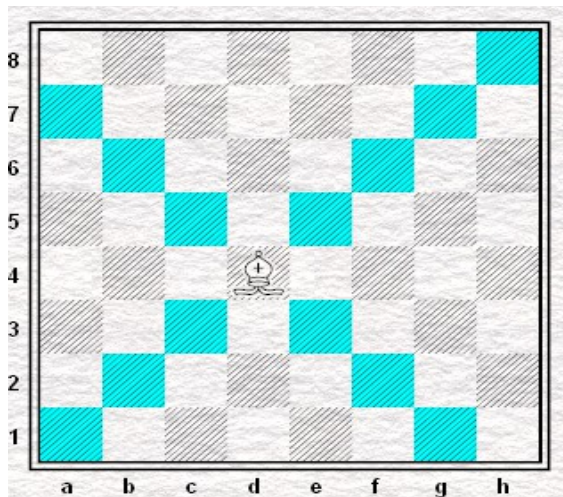
1 case autour de lui

La Tour



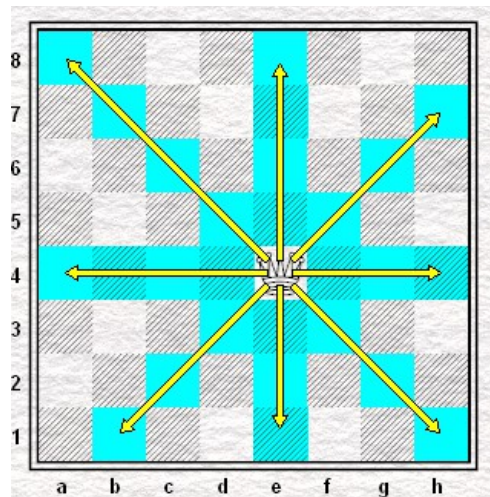
Verticalement et horizontalement

Le Fou



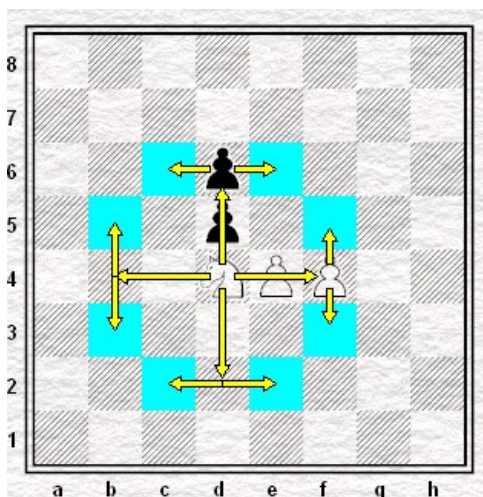
En diagonale

La Dame



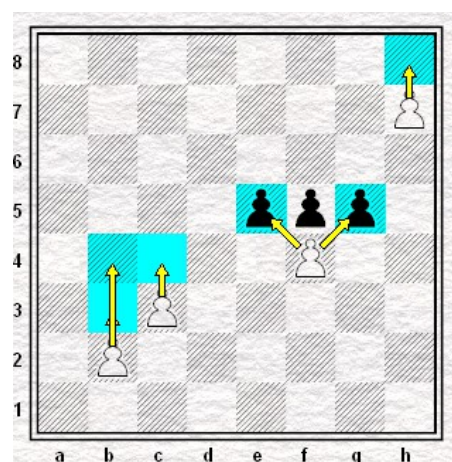
Vertical, horizontal, diagonale

Le Cavalier



En « L », 2 cases puis 1. Saute par-dessus

Le pion



Au départ 1 ou 2 cases. Prend 1 case en diagonale. Ne recule pas. Promotion DTFC.

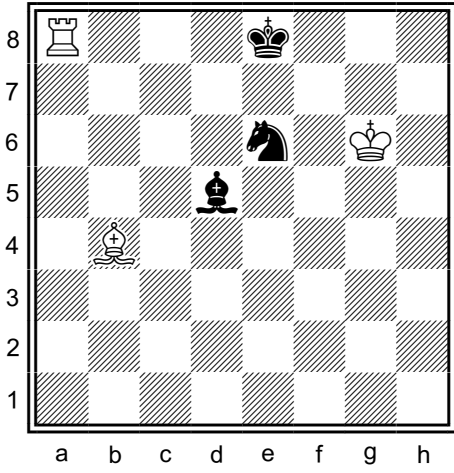
La règle de l'échec, l'échec et mat, le pat

Règle spéciale : l'échec au Roi

Lorsqu'une pièce **voit** le Roi, on dit qu'il est en **échec**.

Il **faut** alors **parer** cet échec. Pour cela, il existe 3 façons (par ordre de préférence) :

- 1) **Prendre**
- 2) **Mettre un bouclier**
- 3) **Fuir**

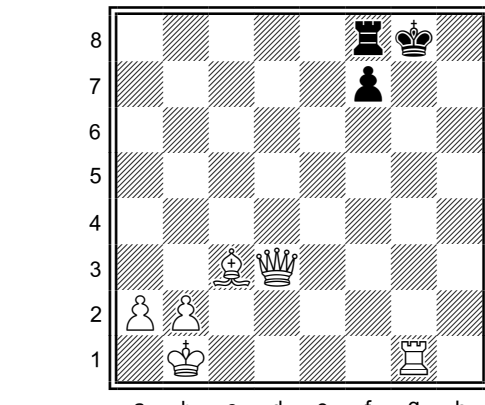
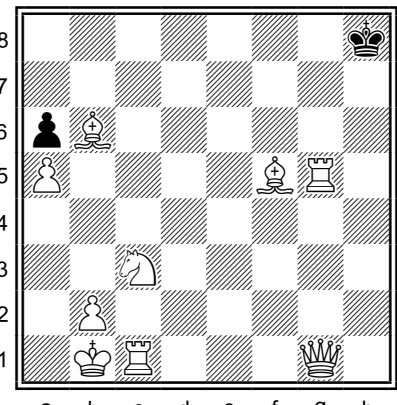
	<p>Le Roi noir est mis en échec par</p> <p>Les Noirs peuvent parer l'échec avec :</p> <ol style="list-style-type: none">1)2)3) <p>Attention : Re7 et Rf7 sont interdits car le Fb4 voit e7 et le Rg6 voit f7.</p> <p>On peut aussi dire « protéger son Roi ».</p> <p>* <u>Comment noter un coup</u> :</p> <p>1ère lettre de la pièce, en majuscule, puis la case où elle va. Exemple : Fd6.</p>
---	---

Il est **interdit** de placer son Roi en échec. Attention, cela peut arriver quand un Roi se déplace mais aussi quand une autre pièce découvre son Roi !

Lorsqu'un joueur n'a plus aucun coup pour parer l'échec, il y a **échec et mat** . Il a alors perdu la partie !

Cas particulier :

Si un joueur dont c'est le tour ne peut plus jouer de coup autorisé mais que son Roi n'est pas en échec, il n'y a pas échec et mat mais la partie ne peut pas continuer. Cela s'appelle le **pat** . Le résultat est un match nul (on dit aussi *partie nulle* ou *égalité*).

 <p>Le Roi noir est échec et mat.</p>	 <p>Aux Noirs de jouer. Ils sont pat ! Égalité !</p>
--	--


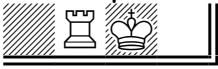


Règles spéciales

Le roque

Le roque est un coup très spécial :

- c'est le seul où l'on peut jouer 2 pièces à la fois.
- c'est le seul où le Roi peut jouer de 2 cases et où la Tour peut passer par dessus une pièce.

Le Roi se déplace de 2 cases en direction de la Tour et celle-ci passe par-dessus.

Le petit roque		Le grand roque	
<p>Avant</p>  <p>e f g h</p>	<p>Après</p>  <p>e f g h</p>	<p>Avant</p>  <p>1 a b c d e</p>	<p>Après</p>  <p>1 a b c d e</p>

Roquer sert à :

- **protéger** le Roi.
- sortir plus facilement la **Tour** plus tard.

Attention ! Le roque est interdit dans 3 cas :

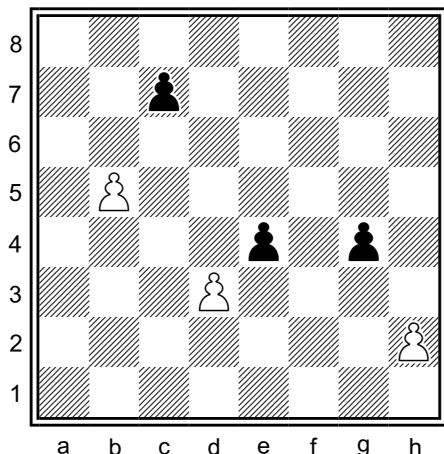
- si le Roi ou la Tour concernée ont déjà bougé
- si le Roi est en échec
- si le Roi passe sur une case qui le met en échec

Conseil : le petit roque est très souvent plus facile à faire et mieux protégé que le grand roque.

La prise en passant

C'est la règle la moins connue et peut-être la plus étrange ! La voici :

« Si un pion sur sa case départ peut être pris par un autre pion s'il avance d'une case, alors il peut être pris de la même façon s'il avance de deux cases ». Voyons voir :



Si c7 joue en c6, b5 peut le prendre. Si c7 joue en c5, b5 va en c6 et le prend !

De même, si h2 joue en h4, g4 peut le prendre en passant en se rendant en h3.

Attention, la prise en passant :

- doit être jouée immédiatement. Au tour suivant il sera trop tard.
- n'arrive que lorsqu'un pion avance de 2 cases (à gauche, si d3 joue en d4, alors e4 ne peut pas le prendre en passant)

C'est le seul coup où l'on se retrouve sur une case qui était vide avant la prise. Au début les joueurs l'oublient souvent !