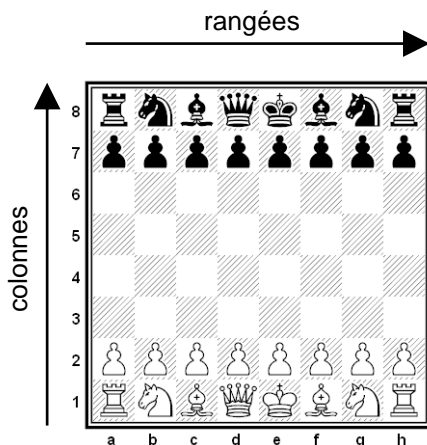


LES RÈGLES DU JEU D'ÉCHECS

L'ÉCHIQUIER



La position initiale

- 64 cases composent l'échiquier : 32 cases noires et 32 cases blanches.
- Le coin inférieur droit qui fait face aux joueurs doit toujours être une case blanche.
- Les pièces blanches occupent toujours les rangées 1 et 2.
- Les Blancs commencent toujours la partie.

LE BUT DU JEU

Le but du jeu est de mettre le Roi adverse échec et mat. Le Roi est en échec lorsqu'il est en situation de prise par une pièce adverse. Il est illégal de maintenir son Roi en situation d'échec.

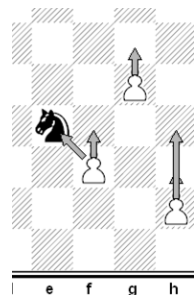
Il y a **échec et mat** :

- si le Roi ne peut pas se déplacer ;
- si on ne peut pas interposer une pièce entre le Roi en échec et la pièce qui le menace ;
- si l'on ne peut pas prendre la pièce qui fait échec.

LE DÉPLACEMENT DES PIÈCES

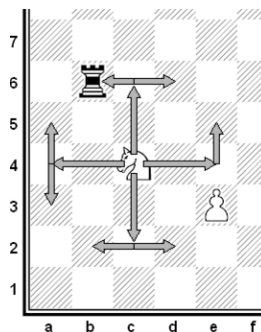
Le pion

- Il avance droit devant lui.
- Il est la seule pièce à ne pas pouvoir reculer.
- Il avance d'une case à la fois, excepté lors de son premier coup où il peut avancer de deux cases.
- Il capture les pièces adverses en diagonale.



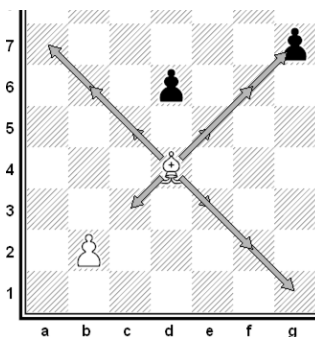
Le Cavalier

- Il fait un bond de trois cases en faisant un « L ».
- Il change à chaque fois de couleur de case.
- Il est la seule pièce à pouvoir sauter par-dessus les autres.



Le Fou

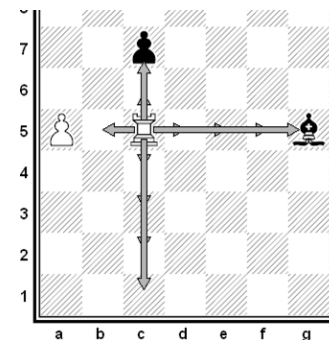
- Il se déplace sur les diagonales d'autant de cases qu'il le veut.
- Le Fou ne se déplace que sur les diagonales de la couleur qu'il occupe.



LE DÉPLACEMENT DES PIÈCES

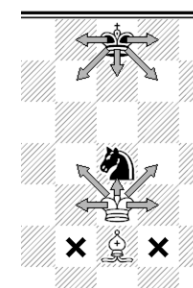
La Tour

- Elle se déplace le long des colonnes ou des rangées d'autant de cases qu'elle le souhaite.



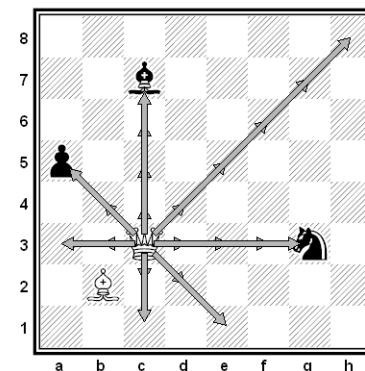
Le Roi

- Il peut se déplacer dans n'importe quelle direction, mais d'une seule case à la fois.
- Il doit toujours y avoir au moins une case entre les deux Rois.
- Il y a « **échec au Roi** » quand le Roi est menacé de prise par une pièce du camp adverse.
- Il y a « **échec et mat** » si le Roi ne peut pas se soustraire à un échec.



La Dame

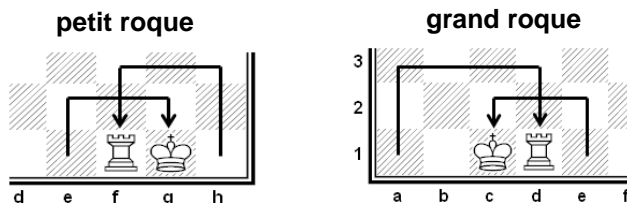
- Elle est la pièce la plus puissante.
- Elle cumule le déplacement de la Tour (horizontal et vertical) et du Fou (diagonales).



LES RÈGLES PARTICULIÈRES

Le roque

En un seul coup, on déplace d'abord le Roi de 2 cases en direction d'une de ses Tours, puis la Tour, « sautant » par-dessus son Roi, vient se placer à ses côtés. Le roque du petit côté s'appelle « le petit roque » et le roque du grand côté s'appelle « le grand roque ».



Les conditions pour effectuer un roque :

- Ni le Roi ni la Tour concernée ne doivent avoir bougé durant la partie.
- Aucune pièce ne doit se trouver entre le Roi et la Tour concernée.
- Le Roi ne doit pas être en échec.
- Le Roi ne peut pas passer par des cases contrôlées par des pièces adverses.

LE PAT

Un camp est **pat** lorsque :

- son Roi n'est pas en échec et ne peut pas jouer sans se mettre en échec ;
- il ne peut déplacer aucune autre pièce.

Lorsque ces conditions sont réunies, il y a pat. La partie est déclarée nulle.

LES RÈGLES PARTICULIÈRES

Deux règles spéciales concernant le pion

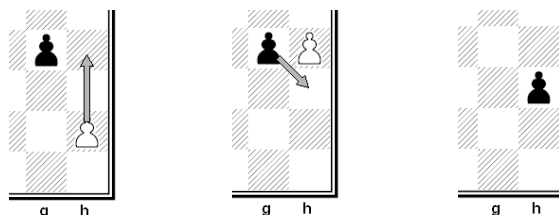
La promotion du pion :

Une fois parvenu sur la dernière rangée, le pion se transforme en une autre pièce de sa couleur, sauf un Roi, au choix du joueur.

La prise en passant :

Lorsqu'un pion a atteint la cinquième rangée pour les Blancs ou la quatrième rangée pour les Noirs, il peut « prendre en passant » un pion adverse qui avance de deux pas sur une colonne adjacente à la sienne.

Attention ! La prise en passant doit être effectuée immédiatement, faute de quoi le joueur y renonce définitivement.



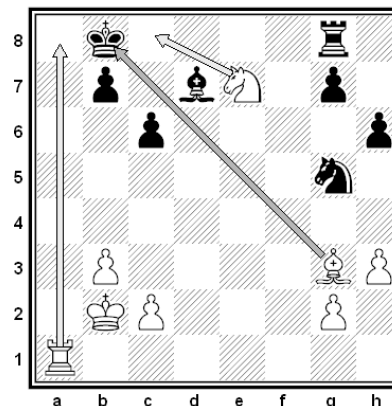
LE MATCH NUL

Aux échecs, on peut faire « **match nul** » dans les cas suivants :

- Quand il y a pat.
- Quand le matériel est insuffisant pour faire échec et mat (exemple : Roi contre Roi + Fou).
- Quand une même position se reproduit trois fois.
- Quand 50 coups ont été joués sans prise ni déplacement de pions.

LE MAT

Voici une position de mat :



- Le Roi noir en b8 est attaqué par le Fou blanc en g3 (échec) ;
- les Noirs ne peuvent pas capturer le Fou g3 ;
- Les Noirs ne peuvent interposer aucune pièce sur la diagonale du Fou g3 pour « couvrir » l'échec ;
- Le Roi noir ne peut pas se soustraire à l'échec en bougeant : les cases a8 et a7 sont contrôlées par la Tour blanche a1 et la case c8 est contrôlée par le Cavalier blanc e7.

Les Noirs sont donc échec et mat. Les Blancs ont gagné la partie.

**Envie de jouer aux échecs avec des amis ?
Envie d'en apprendre davantage sur les tactiques
et les stratégies pour gagner aux échecs ?**

**N'hésite pas à prendre contact avec le club
d'échecs de Payerne ! Tu es le bienvenu !**

Site internet : www.echecs-payerne.ch

**M. David Monnier, président :
Courriel : davidmonnier@tchiboo.net
Tél. : 026 660 26 11**