



Aide-mémoire

LE MATERIEL ET LA MARCHÉ DES PIÈCES

L'ECHIQUIER

L'échiquier est composé de 64 cases de couleur alternativement **claire et foncée**.

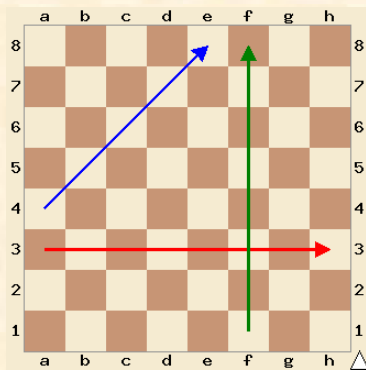
Sans faire de différence dans la variété des couleurs rencontrées, on emploiera l'expression :

Les Blancs ou **les Noirs** lorsqu'il s'agit de nommer l'un des camps.

-Blanches pour désigner aussi bien les cases que les pièces de couleur claire

.Noires pour désigner aussi bien les cases que les pièces de couleur foncée

LES LIGNES



Les **rangées** numérotées de **(1 à 8)** et de bas en haut. Ex : flèche rouge = la rangée 3.

Les **colonnes** indiquées par les lettres **(a à h)** de gauche à droite. Ex : flèche verte = colonne f

Les **diagonales**.

On distingue les diagonales blanches des diagonales noires.

Les diagonales sont désignées par les premières et dernières cases qui les constituent.

Ex : flèche bleue = la diagonale a4-e8

LES CASES

Chaque case se désigne par la lettre et le chiffre correspondant à l'intersection d'une colonne et d'une rangée.

Exemple : la case située au croisement de la colonne " f " et la rangée " 3 " est codée f3

LES PIÈCES

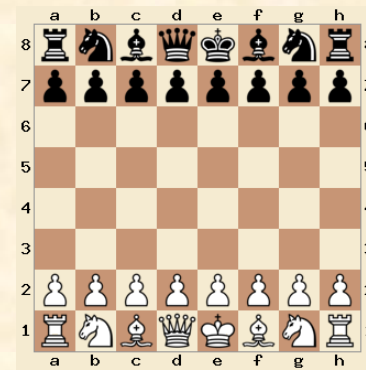
Au début de la partie chaque joueur reçoit un groupe de 16 pièces qui sont les suivantes :

Symbole Nom : Code : Nombre :

	Roi	R	1
	Dame	D	1
	Tour	T	2
	Fou	F	2
	Cavalier	C	2
	Pion	p	8

A ce matériel de base, peut s'ajouter une pendule. En compétition, en tournoi, la pendule est un élément indispensable du jeu d'échecs, elle permet d'assurer le même temps de jeu à chaque joueur et de limiter la durée de la partie.

LA POSITION INITIALE



Case blanche en bas à droite

Avant le début de la partie chaque joueur dispose les pièces sur l'échiquier de la façon indiquée par le diagramme ci-dessus.

Remarquez, l'échiquier est correctement orienté si la case d'angle située à droite devant chacun des joueurs est **blanche**.

De chaque côté de l'échiquier, les pièces occupent une position symétrique, **les pièces blanches sont placées sur la 1^{ère} et 2^{ème} rangée**, et **les pièces noires sont placées sur la 8^{ème} et 7^{ème} rangée**.

Il convient de noter qu'au départ, **la Dame blanche occupe toujours une case blanche**. Tandis que **la Dame noire occupe toujours une case noire**.



LE COUP

Ce sont toujours les Blancs qui commencent à jouer en déplaçant une de leurs pièces sur une case de leur choix.

Chaque pièce quitte la case sur laquelle elle se trouve pour venir sur une case libre ou occupée par une pièce de l'adversaire en prenant sa place

Le trait, on dit qu'un joueur a le trait quand c'est à son tour de jouer. On n'a pas le droit de renoncer à son coup ou de passer son tour.

LA MARCHÉ DES PIÈCES

GENERALITE

Nous parlons ici des généralités, nous verrons un peu plus loin les règles qui régissent précisément le mouvement de chaque pièce.

Les pièces peuvent se déplacer dans toutes les directions, (excepté le pion).

Aucune pièce n'a le droit de sauter par-dessus une autre (à l'exception du Cavalier).

Les pièces peuvent jouer sur toute la surface de l'échiquier, sans limitation du nombre de cases qu'elles peuvent atteindre.

Dans son déplacement, une pièce quitte la case sur laquelle elle se trouve pour venir sur une case libre située sur son rayon d'action.

Dans le cas d'une capture, la pièce qui effectue la prise prend la place de la pièce capturée (qui est alors retirée de l'échiquier).

BUT DU JEU

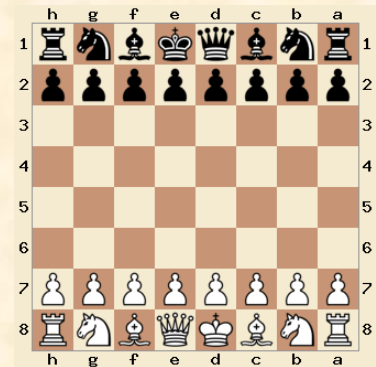
Ces mouvements de pièces visent à la réalisation du but suprême du jeu : la "capture" du Roi adverse.

Celui qui réussit à "capture" le Roi ennemi, on emploie l'expression "échec et mat", gagne automatiquement la partie.

Précisons que toutes les parties ne s'achèvent pas par un échec et mat : le camp qui voit sa défaite inévitable à la possibilité d'abandonner.

Vérifions par la pratique !

La partie va pouvoir débuter ! Mais est-ce que tout est bien en place ?



Cochez les bonnes réponses :

On tire au sort le camp qui doit jouer le premier coup de la partie ! **VRAI FAUX**

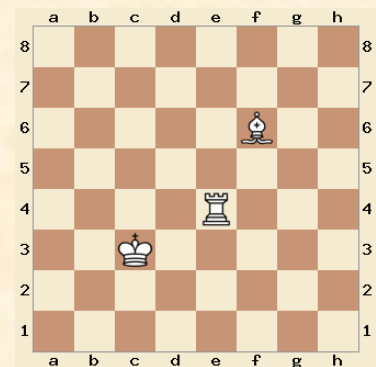
En début de partie, la Dame est placée sur une case de sa couleur ! **VRAI FAUX**

La pièce attaquante prend la place de la pièce capturée ! **VRAI FAUX**

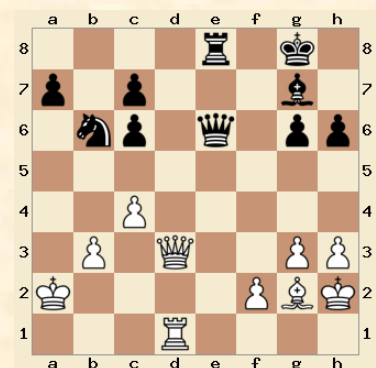
La case à droite des noirs est toujours de couleur noire ! **VRAI FAUX**

Codez (nommez) la case où a été posé :

Le Roi
La Tour
Le Fou



Il y a quelque chose qui cloche dans la position ci-dessous, oui mais quoi ?



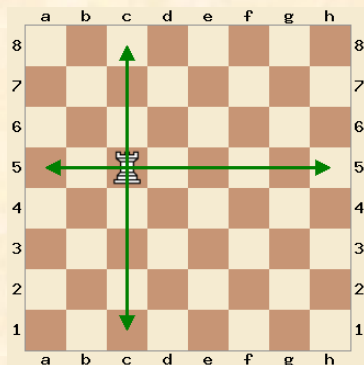
LA TOUR

La Tour est une pièce puissante.
C'est une pièce majeure.

LE DEPLACEMENT

La Tour est une pièce à longue distance

La Tour se déplace en ligne le long des colonnes ou des rangées, sans limitation du nombre de case qu'elle peut atteindre

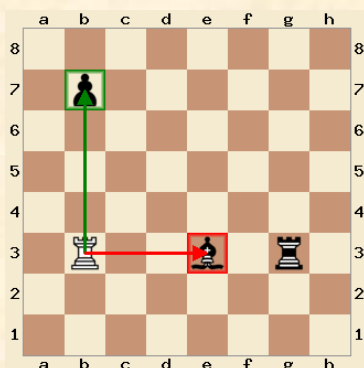


Il est possible de déplacer la Tour, à partir de sa position, sur l'une des 14 cases de ses quatre rayons d'action, comme indiqué.

La Tour peut occuper indifféremment les cases blanches ou noires, et donc de contrôler ou attaquer les deux couleurs de l'échiquier.

LA CAPTURE

La Tour peut attaquer ou capturer la première pièce adverse qui se situe sur sa trajectoire.



La Tour blanche peut capturer le pion en prenant sa place. Elle peut aussi capturer le Fou en "e3" mais dans cette éventualité elle pourrait à son tour se faire prendre par la Tour noire !

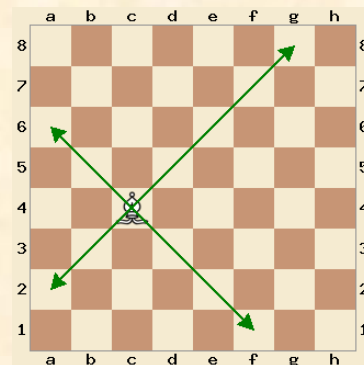
LE FOU

Le Fou comme le Cavalier est une pièce dite *mineure*.

LE DEPLACEMENT

Le Fou est une pièce à longue distance

Le Fou se déplace en ligne et uniquement en diagonale, sans limitation du nombre de case qu'il peut atteindre

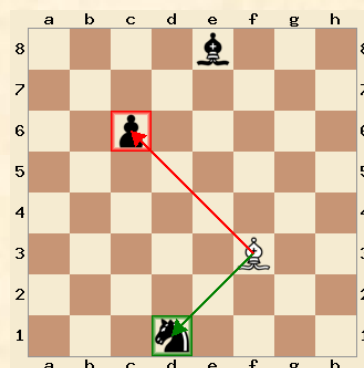


Il est possible de déplacer le Fou sur n'importe quelle case de ses quatre rayons d'action.

Le Fou a cette particularité qui fait de lui la seule pièce qui ne pourra jamais sortir de la couleur sur laquelle il a été placé au départ, et ne balaie donc que la moitié de l'échiquier.

LA CAPTURE

Le Fou peut attaquer ou capturer la première pièce adverse qui se situe sur sa trajectoire.



Le Fou blanc peut capturer le Cavalier en prenant sa place. Il peut aussi capturer le pion en "c6" mais dans cette éventualité il pourrait à son tour se faire prendre par le Fou noir !



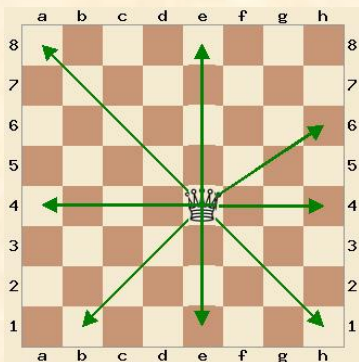
LA DAME

La Dame est une pièce majeure, elle est la pièce la plus puissante du jeu d'échecs.

LE DEPLACEMENT

La Dame est une pièce à longue distance

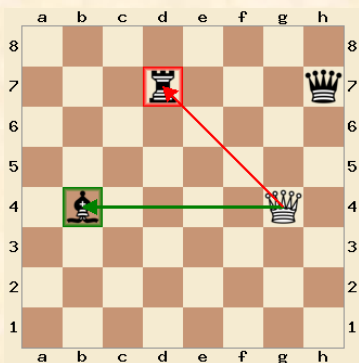
La Dame se déplace en ligne le long des colonnes des rangées et des diagonales, sans limitation du nombre de case qu'elle peut atteindre



Il est possible de déplacer la Dame, à partir de cette position, sur n'importe quelle case de ses huit rayons d'action, comme indiqué. Elle peut occuper indifféremment les cases blanches ou noires, et donc de contrôler ou attaquer les deux couleurs de l'échiquier.

LA CAPTURE

La Dame peut attaquer ou capturer la première pièce adverse qui se situe sur sa trajectoire.



La Dame blanche peut capturer le Fou en prenant sa place. Elle peut aussi capturer la Tour en "d7" mais dans cette éventualité elle pourrait à son tour se faire prendre par la Dame adverse !

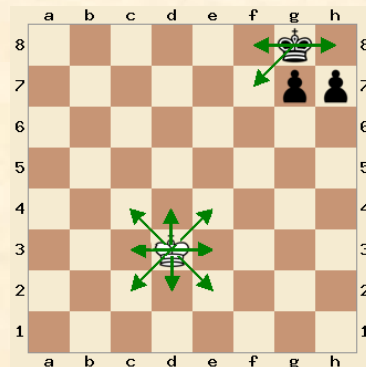
LE ROI

Le Roi est la pièce la plus importante du jeu, sa perte entraîne immédiatement celle de la partie.

LE DEPLACEMENT

Le Roi est une pièce à courte distance

Le Roi se déplace dans toutes les directions mais seulement d'une seule case

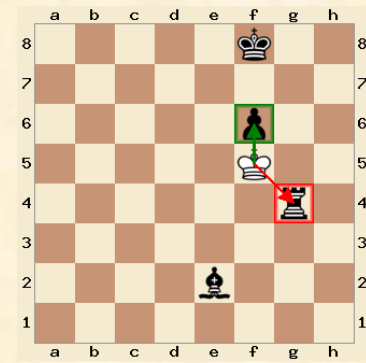


Il est possible de déplacer le Roi blanc, à partir de sa position, sur n'importe quelle case composant l'un de ses huit rayons d'action, comme indiqué.

Un Roi n'a pas le droit de se mettre en échec
Pour la même raison les deux Rois ennemis ne peuvent pas s'approcher l'un de l'autre à moins d'une case

LA CAPTURE

Le Roi peut capturer une pièce adverse se trouvant sur une case mitoyenne à la sienne



Le Roi blanc peut capturer le pion en prenant sa place. Il ne peut pas prendre la Tour, ce coup est illégal (il est interdit au Roi de se mettre en échec du Fou e2)



LE PION

Le pion est la pièce la moins mobile du jeu et pour cette raison elle est considérée comme la moins forte.

Malgré sa force réduite, Il ne faut cependant pas le sous-estimer une différence d'un seul pion suffit parfois pour faire pencher la balance.

Comme en attestait Philidor « **les pions sont l'âme du jeu d'échecs** »

-François-André Danican Philidor (1726-1795)
incontestablement le meilleur joueur du XVIIIe siècle-

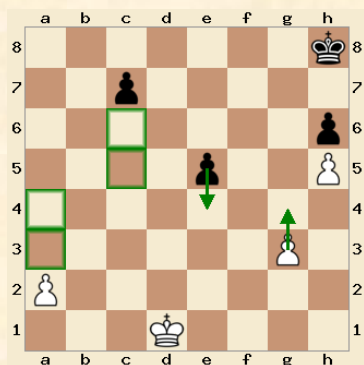
LE DEPLACEMENT

Le pion est une pièce à courte distance

Le pion se déplace d'une seule case à la fois, sur la case inoccupée immédiatement devant lui, sur la même colonne.

Exception : Si un pion n'a encore jamais bougé, il peut alors - et seulement dans ce cas - avancer au choix d'une ou de deux cases sans jamais franchir une case occupée.

Exemple :



Le pion "a2" peut, au choix, jouer sur "a3" ou "a4"
Le pion "c7" peut, au choix, jouer sur "c6" ou "c5"
Le pion "e5" n'étant plus sur sa case initiale ne peut jouer qu'en "e4"

Le pion "g3" ayant lui aussi quitté sa case de départ ne peut jouer qu'en "g4"

Le pion blanc "g5" ou le pion noir "g6" ne peuvent avancer en raison d'un obstacle, ils sont bloqués.

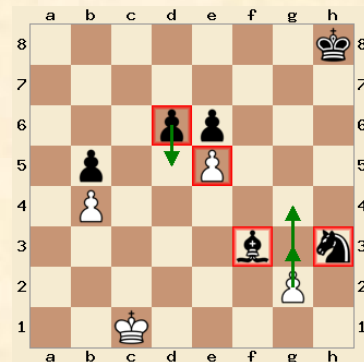
Particularité : tout mouvement de pion doit être effectué avec une grande attention car contrairement aux autres pièces:

Le pion ne recule jamais

LA CAPTURE

Le pion est la seule pièce qui ne capture pas comme elle se déplace.

Le pion prend en diagonale sur les cases situées, à gauche ou à droite, immédiatement devant lui.



Pions blancs :

Le pion "b4" est bloqué et n'a aucune capture possible

Le pion "e5" peut capturer le pion "d6"

Le pion "g2" peut capturer le Fou ou le Cavalier

Pions noirs :

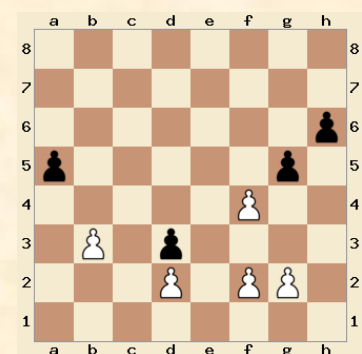
Les pions "b5" et e6 bloqués n'ont aucune capture possible

Le pion "d6" peut capturer le pion "e5"

Rappel : aux échecs la capture n'est pas obligatoire, les noirs ou les blancs peuvent simplement choisir d'avancer les pions comme indiqué

Vérifions par la pratique !

Pour chacun des pions blancs cocher tous les choix possibles (avance ou prise) sans qu'ils puissent eux même se faire capturer

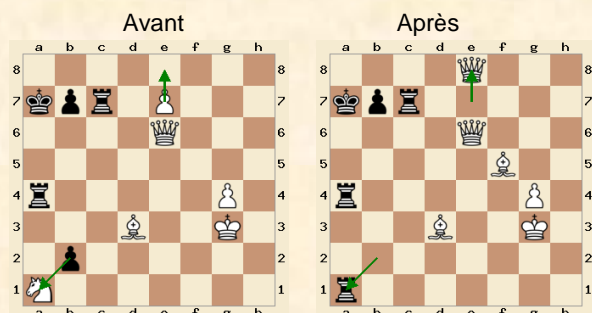


Règles particulières du pion

LA PROMOTION DU PION

La promotion d'un pion survient lorsqu'un pion atteint la dernière rangée de son parcours, soit après avoir avancé soit après une capture.

Lorsqu'un pion atteint sa case de promotion, il doit être changé en toute autre pièce de sa couleur, sauf un pion ou un Roi. Exemple :

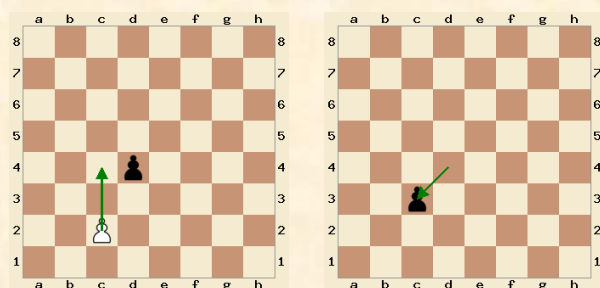


Ainsi, il peut être changé en Dame, en Tour, en Fou ou en Cavalier **indépendamment des pièces identiques déjà présentes sur l'échiquier**.

Il est donc possible, après la promotion d'un pion de voir sur l'échiquier plusieurs pièces de même type (comme dans notre exemple ci-dessus).

LA PRISE EN PASSANT

Est un type particulier de capture qu'un pion exécute aux dépens d'un pion adverse ayant de sa position de départ joué de deux cases.



Ici, le pion blanc encore sur sa case de départ est joué de deux cases et va se trouver alors à côté du pion noir (*le pion blanc dans son déplacement est considéré, à un moment, comme effectivement en prise*).

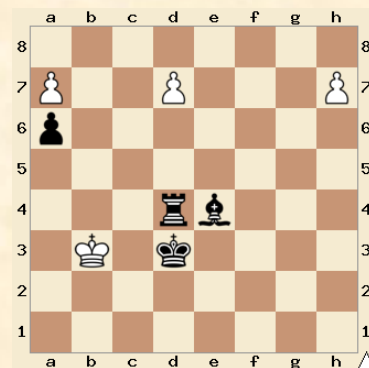
Le pion noir, à qui c'est le tour de jouer, prend en passant ; cela veut dire qu'il prend sur la case où le pion blanc est passé.

Attention ! La prise en passant doit être effectuée immédiatement en réponse à la poussée du pion adverse de deux cases, après il est trop tard et le pion fugueur est définitivement passé.

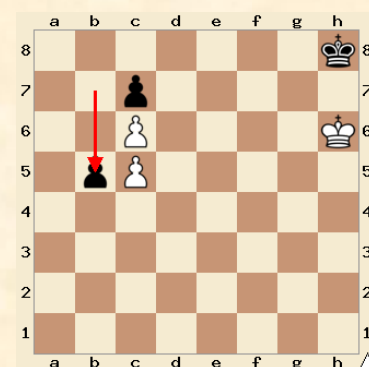
Et bien sûr ce type de capture n'est possible qu'entre pions.

Vérifions par la pratique !

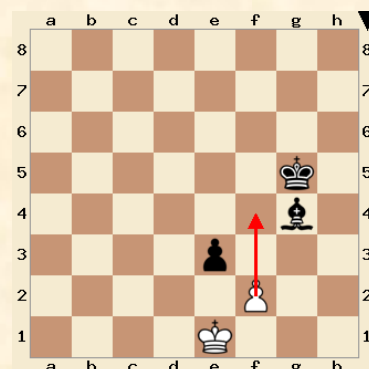
Quel est le pion blanc en mesure de réaliser une promotion utile (celle qui préserve la pièce promue) ?



Le pion noir vient d'être joué comme indiqué : Les blancs peuvent-ils pratiquer une prise en passant et de quelle manière ?



Le pion blanc vient d'être joué comme indiqué ! Y a-t-il une prise en passant possible pour les noirs ?



LE CAVALIER

Sa démarche est assez particulière, le Cavalier est la seule pièce qui ne se déplace pas en ligne droite.

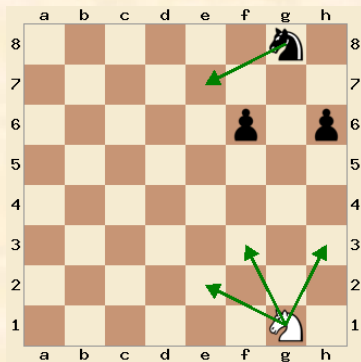
Contrairement aux autres pièces d'échecs, le Cavalier se déplace en sautant.

Le Cavalier comme le Fou est une pièce dite *mineure*.

LE DEPLACEMENT

Le Cavalier, contrairement au Fou, est considéré comme une pièce de courte distance.

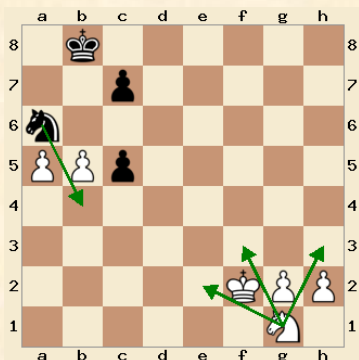
Le Cavalier saute sur la plus proche case de couleur inverse à la sienne qui n'est pas sur une même rangée ou colonne



Précisons, le Cavalier atteint toujours une case d'arrivée de couleur différente de sa case de départ.

Ce qui veut donc dire que le Cavalier a la possibilité d'occuper ou d'attaquer les deux couleurs de l'échiquier.

Autre particularité du Cavalier il peut sauter au-dessus de ses propres pièces et celles de l'adversaire

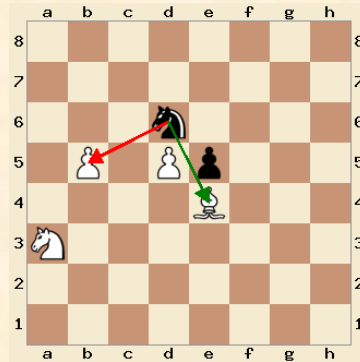


Le Cavalier blanc de sa case initiale peut, comme dans le diagramme précédent, se déplacer sur la case f3, e2 ou h3.

Le Cavalier noir seulement sur la case libre b4

LA CAPTURE

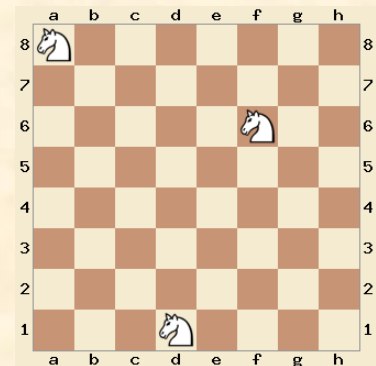
Le Cavalier capture la pièce adverse qui se trouve sur une case qu'il peut occuper lors de son déplacement



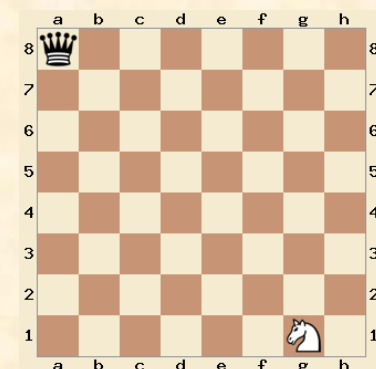
Le Cavalier noir peut capturer sans risque le Fou, mais devra s'abstenir de prendre le pion en b5 !

Vérifions par la pratique !

Cocher toutes les cases où chaque Cavalier peut se déplacer



Quel chemin prendre pour gagner la Dame noire sans passer sur une case contrôlée par celle-ci ?



LE ROQUE

Le roque est un coup spécial qui concerne le Roi et qui implique aussi le mouvement d'une Tour. C'est le seul coup règlementaire qui engage le déplacement de deux pièces.

LE DEPLACEMENT

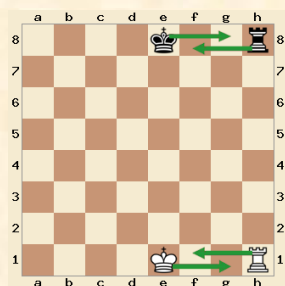
- * D'abord le Roi se déplace de deux cases en direction de l'une des Tours
- * On place ensuite la Tour de l'autre côté du Roi sur la case voisine.

Étant une manœuvre du Roi, le Roque s'effectue toujours en déplaçant le Roi en premier.

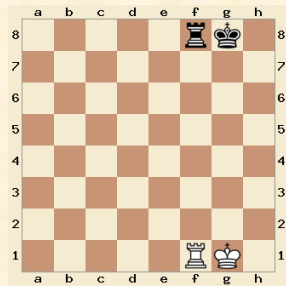
Ce double déplacement constitue un seul coup. Chaque camp à la possibilité de faire un petit ou un grand roque !

Le Petit Roque :

Mouvement des Pièces

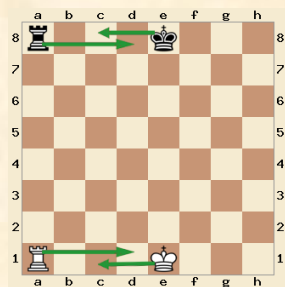


Position Finale

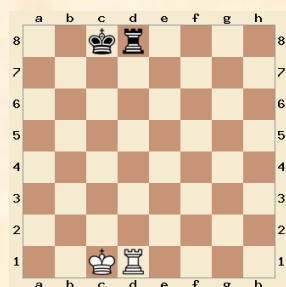


Le Grand Roque :

Mouvement des Pièces



Position Finale



UTILITE DU ROQUE

Il s'agit d'une manœuvre de défense que l'on effectue pour mettre le Roi à l'abri d'éventuelles attaques de l'adversaire.

En effet, elle permet au Roi de se trouver derrière un mur solide formé de pions de sa couleur.

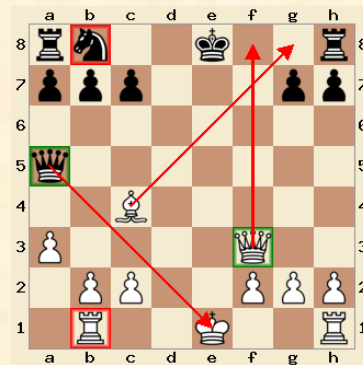
Cette manœuvre libère aussi la Tour et la rend plus rapidement active.

LES CONDITIONS DU ROQUE

Le règlement autorise le Roque si :

- 1-Les cases séparant le Roi et la Tour sont vides.
- 2-Le duo Roi / Tour n'a jamais bougé.
- 3-Le Roi n'est pas en échec.
- 4-Le Roi ne doit pas franchir ou occuper une case contrôlée par une pièce adverse.

Examinons cette position :



*Les Blancs n'ont pas la possibilité d'effectuer le petit ou le grand Roque, tant que la Dame adverse donne échec.

Même sans l'échec de la Dame noire, les Blancs ne peuvent pas engager le grand Roque car la Tour a bougé, par contre le petit roque serait possible.

*Les Noirs n'ont pas la possibilité d'effectuer le grand Roque tant qu'une des cases, entre le Roi et la Tour, est encore occupée.

Le petit roque n'est pas possible non plus, le Roi ne peut pas franchir une case tant que celle-ci sera contrôlée par une pièce adverse.

Même sans la Dame blanche le petit roque n'est toujours pas possible, tant que le Fou contrôle la case d'arrivée du Roi.

Quelques observations :

Le roque est donc un bon coup de défense généralement nécessaire, il peut aussi être un fort coup d'attaque : alors ne l'oubliez pas !

Empêcher le roque adverse est bien souvent un avantage

Précisons !

Le roque étant un coup du Roi, la Tour, qui sera mise en œuvre, n'est aucunement concernée si celle-ci est attaquée, ou doit franchir ou occuper une case contrôlée par une pièce adverse.