

RÈGLE DU JEU D'ÉCHECS

[I – Mise en place de l'échiquier & But du jeu](#)

[II – La marche des pièces](#)

[III – Règles particulières](#)

I – L'ÉCHIQUIER



■ But du jeu :

Faire **échec et mat**, (← définition et tableaux de mats) évidemment, *l'adversaire peut abandonner et vous avez la possibilité de gagner au temps.*

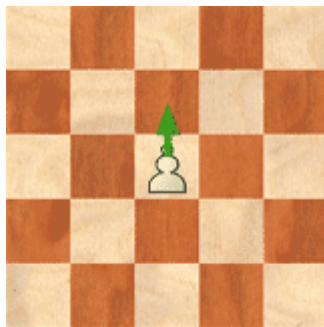
On dit que le **Roi est en échec**, lorsque la case qu'il occupe est contrôlée par une pièce adverse. (en d'autres termes, lorsqu'une pièce peut le manger). → le Roi doit donc **OBLIGATOIREMENT** parer cet échec.

Si le Roi ne peut parer l'échec, il perd la partie, puisqu'il est **échec et mat**.

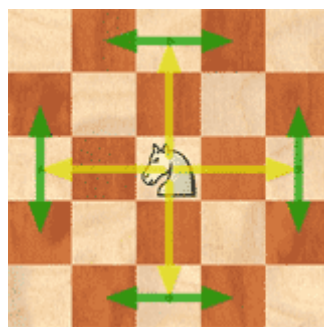
→ Caractéristiques de l'échec et mat :

- Le Roi ne peut plus se **déplacer**
- Aucune pièce alliée **ne peut s'interposer** pour parer l'échec
- La pièce qui fait l'échec ne peut être **éliminée**

II- LA MARCHÉ DES PIÈCES



Le pion (1)



Le Cavalier (2)



Le Fou (3)

Le Pion (1) :

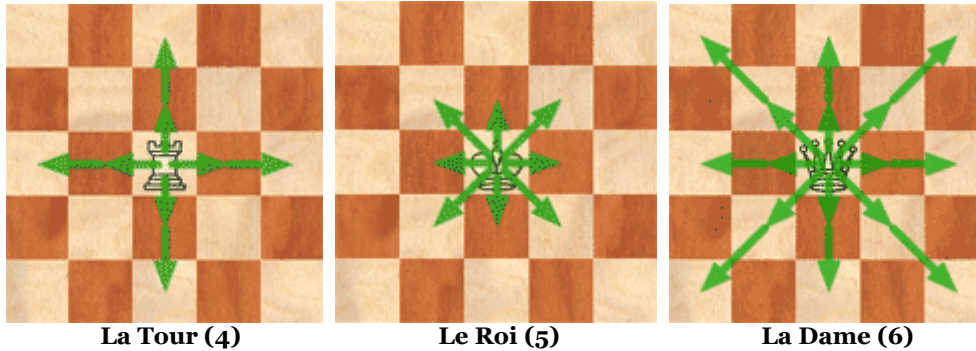
Avance droit devant lui – Ne recule jamais – Avance d'1 case à la fois SAUF lors de son 1er coup où il peut avancer de 2 cases – **Capture en diagonale**

Le Cavalier (2) :

– Déplacement en « L » – Change de couleur de case à chaque déplacement – Saute par-dessus les autres.

Le Fou (3) :

– Déplacement en diagonale d'autant de cases qu'il veut.



La Tour (4) :

– Déplacement horizontal/vertical d'autant de cases qu'elle veut – Peut avancer/reculer

Le Roi (5) :

– Déplacement toutes directions d'une seule case à la fois – Il doit y avoir au moins une case entre 2 Rois adverses.

La Dame (6) :

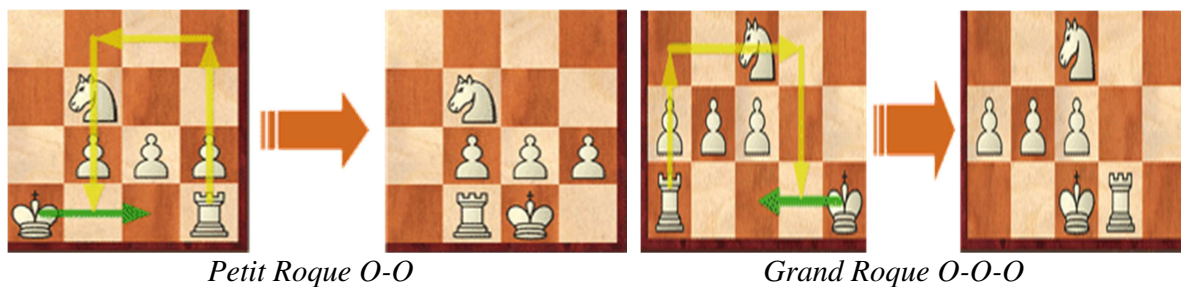
– Pièce la plus puissante – Cumule déplacement de la Tour (horizontal/vertical) et du Fou (diagonal) – Peut contrôler 27 cases !

III – RÈGLES PARTICULIÈRES

LE ROQUE

– Le **Roi** se **décale de deux cases**, en direction d'une de ses Tours.

- La **Tour** vient sauter par-dessus le Roi pour se **placer juste à côté** (sur une cases adjacente).



Les conditions du Roque :

– Ni le **Roi**, ni la **Tour** concernés, **ne doivent avoir bougé** pendant le jeu et aucune pièce ne doit les séparer.

– Le **Roi** ne peut être en échec.

– **Aucune pièce ennemie ne doit contrôler les deux cases** que le Roi parcourt pour roquer.

LE PION :

■ La Promotion :

Quand le pion atteint la dernière rangée de l'échiquier, il se **transforme** en une autre pièce de sa couleur (en général une Dame). Le pion ne peut se transformer en Roi.

■ La Prise en passant :



Un pion peut capturer un pion adverse (de colonne adjacente), si celui-ci saute deux cases, **comme s'il n'avait avancé que d'une case**. On dit que ce pion prend le pion ennemi « en passant ».

Une prise en passant s'effectue **immédiatement** (le tour suivant, il est trop tard).

LE PAT ET LA PARTIE NULLE :

■ Un joueur se retrouve en situation de Pat, lorsque :

- Son **Roi n'a aucun coup légal** (c'est à dire, que le Roi n'est pas en échecs, mais qu'il ne peut aller nulle part sans se mettre en échec).
- **Aucune autre pièce** ne peut être **déplacée**.
- Le joueur ne peut donc effectuer aucun coup, il y a Pat et la partie est déclarée **NULLE**
- La **même position est répétée trois fois**.
- Un joueur fait des **échecs perpétuels** (échec à l'infini).

■ Voici la liste des cas qui déterminent le match nul :

- Il y a **Pat**.
- Il n'y a **pas assez de matériel** pour mater les Rois.
- **50 coups sont joués** sans **aucune prise**, ni **aucun déplacement de pion**.