



FR

Collection
Classique

JEU D'ÉCHECS

Contenu de jeu :

1 plateau de jeu, 32 pièces d'échecs.

Les Échecs se jouent à deux sur un échiquier de 64 cases (plateau de jeu en bois) colorées alternativement en blanc ou en noir, sur lesquelles sont disposées 32 pièces de jeu (16 par joueur, voir figure 1).

But du jeu :

Le but de ce jeu est d'atteindre une position dite "échec et mat" dans laquelle le Roi de l'adversaire est dans l'impossibilité de s'échapper.

Préparation du jeu :

La case blanche du bas doit se trouver à la droite du joueur.

Les pièces sont placées comme suit de gauche à droite et sur 2 rangées : une Tour, un Cavalier, un Fou, le Roi, la Reine qui est toujours placée sur sa couleur, puis un Fou, un Cavalier et une Tour – sur la rangée suivante 8 pions.

Les règles à suivre :

1. Les blancs commencent toujours la partie.
2. Au premier coup, les joueurs ne peuvent déplacer qu'un Pion ou un Cavalier.
3. Chaque coup suppose que le joueur déplace ses propres pièces vers une autre case et prenne la pièce de l'adversaire qui s'y trouverait éventuellement.
4. Une pièce peut toujours se poser sur une case vide.
5. Quand une pièce prend une pièce adverse, elle doit se mettre à sa place.
6. A l'exception du Cavalier, aucune pièce ne peut sauter par-dessus une case occupée.

Les pièces et leurs déplacements :

A. La Tour : (Figure 5)

1. Elle se déplace d'une ou plusieurs cases horizontalement ou verticalement.
2. Elle ne peut pas sauter une pièce adverse.

B. Le Fou : (Figure 6)

1. Il se déplace diagonalement d'une ou plusieurs cases sur les cases de même couleur que sa case de départ.
2. Il ne peut pas sauter une pièce adverse.

C La Reine : (Figure 4)

1. Elle se déplace comme la Tour et le Fou c'est-à-dire à la verticale, à l'horizontale et en diagonale.
2. Elle ne peut pas passer par-dessus une autre pièce.

D. Le Roi : (Figure 2)

1. Le Roi se déplace d'une case à la fois dans n'importe quelle direction.
2. Lorsqu'un joueur menace le Roi de son adversaire il dit : "échec au roi" en indiquant la ou les pièce(s) qui le menace(nt). Le danger doit être écarté aussitôt d'une des trois manières suivantes :
 - Prendre la pièce qui menace le Roi
 - Déplacer le Roi vers une case non menacée
 - Intercaler une autre pièce entre son Roi et la pièce qui le menace
3. Un joueur n'a pas le droit de jouer de coup qui mettrait son propre Roi en échec.
4. Si un joueur ne peut pas éliminer la menace d'échec sur son Roi, on déclare "échec et mat" et il a perdu la partie (voir aussi "Fin de la partie").

E. Le Cavalier : (Figure 7)

1. Contrairement aux autres pièces, il peut sauter par-dessus les pièces pour atteindre son but.
2. Deux coups au choix :
 - un saut de 2 cases horizontalement ou verticalement, suivi d'un pas à gauche ou à droite
 - un pas horizontal ou vertical suivi d'un pas diagonal dans la même direction

F. Le Pion : (Figure 8)

1. Il se déplace toujours vers l'avant et d'une seule case à la fois.
2. Toutefois il y a exception au premier tour : le Pion peut passer de la 2ème rangée à la 4ème.
3. Lorsque le Pion atteint la 8ème rangée, il est promu à un autre rang au choix du joueur (Reine, Tour ... etc.)
4. Le Pion ne peut prendre que les pièces adverses situées sur les cases en avant et en diagonale par rapport à sa position, il est donc bloqué par toutes les pièces qui se présentent droit devant lui sur l'échiquier. Dans le cas d'une prise, le Pion se déplace d'une case en diagonale et prend le pion adverse.

Le Roque :

Le Roque est un coup spécial en général pour protéger le Roi. La rangée entre le Roi et la Tour doit être complètement vide.

Comment "roquer" : (Figure 3)

1. Déplacer le Roi de 2 cases en partant de la position de départ et en direction de la position initiale de la Tour.
2. Placer la Tour sur la case sautée par le Roi.

Le Roque n'est pas possible si :

1. Le Roi est en échec,
2. Le Roi ou la Tour ont déjà été déplacés,
3. Les cases intermédiaires sont menacées par une pièce adverse.

" La prise en passant " :

Elle a lieu lorsqu'un pion avance de deux cases et vient se placer à côté d'un pion adverse. Figure 9, par exemple, le pion noir avance de deux cases se trouvant ainsi à côté du pion blanc qui pourra faire une "prise en passant" en prenant le pion noir et en se posant sur la case indiquée ; ce coup est facultatif. Si le pion blanc n'utilise pas cette option tout de suite, le pion noir est sauf jusqu'à la fin du jeu. "La prise en passant" peut être jouée dans toute situation similaire et par tous les pions.

Fin de la partie :

La partie prend fin lorsque l'un des joueurs annonce "échec et mat" (voir plus haut "Les pièces et leurs déplacements" D. Le Roi). Toutefois il peut arriver que les joueurs ne puissent plus prendre de pièces bloquant la bonne marche du jeu. Dans ce cas, la partie est considérée comme nulle.

