

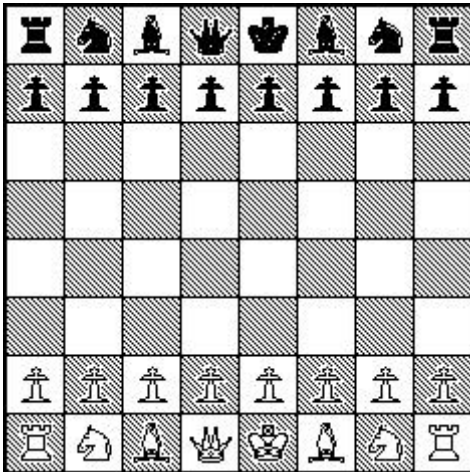
# ÉCHECS - RÈGLES

## But du jeu :

*Le but du jeu est la capture du roi adverse. C'est l'échec et mat.*

## Composition du jeu :

- Un damier 8 cases sur 8 de deux couleurs alternées (noire et blanche)
- 16 pièces blanches
- 16 pièces noires



## Nombre de joueurs :

2 (ou par équipe)

## Règle de base Jeu d'Échec :

Chaque joueur a seize pièces au début du jeu: un Roi, une Dame, deux Tours, deux Fous, deux Cavaliers, et huit pions. Les joueurs placent l'échiquier de sorte que la case en bas à gauche soit noire. En début de partie les pièces se

positionnent comme indiqué sur le schéma. (Notez que la Dame blanche est placée sur une case blanche, alors que la Dame noire est placée sur une case noire.)

Les joueurs jouent à tour de rôle, en commençant par les Blancs. Pour jouer, un joueur doit déplacer une pièce vers une nouvelle case, en respectant les règles de déplacement de chacune des pièces. Un joueur peut **prendre** une pièce de son adversaire en déplaçant l'une de ses pièces sur une case comportant une pièce adverse. Dans ce cas, la pièce adverse capturée est retirée de l'échiquier pour le reste de la partie. (La prise n'est jamais obligatoire.)

## Les déplacements aux Echecs:

- **La Tour** : elle se déplace en ligne droite, horizontalement ou verticalement d'autant de cases qu'elle le souhaite. La Tour ne peut sauter par dessus d'autres pièces: toutes les cases entre la position de départ de la Tour et sa position d'arrivée doivent être libres. (Comme pour toutes les pièces, lorsque la case d'arrivée de la Tour contient une pièce adverse, celle-ci est prise. Par contre la case d'arrivée ne peut contenir une pièce de son propre camp.)
- **Le Fou** : Le Fou se déplace en diagonale d'autant de cases qu'il le souhaite. Toutefois, le Fou ne peut sauter par dessus d'autres pièces.

- **La Dame** : La Dame est stratégiquement parlant, la pièce *maîtresse du jeu*. Elle peut aussi bien se déplacer comme une Tour, horizontalement ou verticalement, que comme un Fou, en diagonale.
- **Le Cavalier** : Le déplacement du Cavalier se fait en deux temps: un déplacement d'une case dans un sens vertical ou horizontal, suivi d'un déplacement d'une case selon une diagonale. On peut également décrire le déplacement du Cavalier comme un déplacement de deux cases verticalement suivi d'un déplacement d'une case horizontalement (ou inversement, deux cases horizontalement, suivi d'une case verticalement). Le Cavalier est autorisé à *sauter* par dessus une autre pièce (amie ou ennemie) lors de son déplacement. La pièce par dessus laquelle un Cavalier passe, reste en jeu. Comme pour les autres pièces, un Cavalier prend une pièce adverse en allant se placer sur la case occupée par celle-ci.
- **Les Pions** : Les Pions se déplacent différemment selon qu'ils vont sur une case libre ou qu'ils se déplacent pour prendre une pièce adverse. Quand un Pion ne prend pas de pièce adverse, il avance d'une case verticalement (il ne peut reculer). Toutefois, si un Pion n'a pas encore bougé depuis le début de la partie (autrement dit, s'il est toujours sur sa ligne de départ), le Pion est autorisé à avancer verticalement de deux cases d'un coup. Quand il prend une pièce adverse, le Pion se déplace en avançant en diagonale d'une case (il ne peut prendre en reculant). Un Pion qui atteint la huitième ligne de l'échiquier *va à dame*. Le joueur qui amène l'un de ses Pions jusqu'à la huitième ligne remplace ce Pion par une Dame, une Tour, un Cavalier ou un Fou (de même couleur bien entendu). Habituellement, les joueurs changent leur Pion en Dame, mais ce n'est pas une obligation. Tous les autres types de pièces sont autorisés. (Il n'est pas obligatoire de remplacer un Pion dans cette situation par une pièce ayant été prise auparavant. Ainsi, il est par exemple possible qu'un joueur, à un moment de la partie, possède deux Dames...)
- **Le Roi** : Le Roi se déplace d'une case dans n'importe quelle direction, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Le Roi est la pièce la plus importante du jeu, et ses déplacements doivent être effectués de telle sorte qu'il ne soit jamais mis en échec.

## Fin de jeux aux échecs

### Échec :

Lorsque le Roi d'un joueur peut être pris par une pièce adverse, on dit qu'il est *en échec*. Par exemple, le joueur blanc déplace sa tour de façon à ce qu'elle se trouve en position de prendre le Roi noir, C'est à dire que si le Roi noir ne fait rien, la Tour blanche peut le prendre au tour suivant: on dit que la Tour blanche *met en échec* le Roi noir. La bonne règle veut que l'on annonce à haute voix *Échec* lorsque l'on met en échec le Roi adverse. Il est interdit de déplacer l'une de ses pièces si ce mouvement a pour conséquence que son propre Roi se trouve en échec.

### Échec et Mat :

Si un joueur est en échec et qu'il ne puisse effectuer de déplacement permettant de libérer son Roi de cet échec, alors il est dit *échec et mat*, ou simplement mat. Le joueur qui est mat perd la partie, et son adversaire est déclaré vainqueur.

### Pat (Match nul) :

Quand un joueur ne peut plus déplacer de pièce, mais sans être en échec, il est dit *pat*. En cas de pat la partie est déclarée nulle.