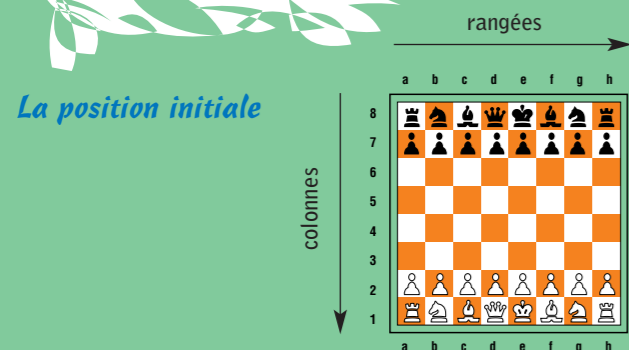


Les RÈGLES du jeu d'ÉCHECS

l'ÉCHIQUIER



- 64 cases composent l'échiquier : 32 cases noires, 32 cases blanches.
- Le coin inférieur droit qui nous fait face doit toujours être une case blanche.
- Les pièces blanches se trouvent, au début de la partie, en bas de l'échiquier.

le BUT du JEU

FAIRE ÉCHEC ET MAT

- Le Roi est en échec lorsqu'il est en position d'être "mangé" par une pièce adverse. Il est illégal de maintenir son roi en position d'échec. Il y a **échec et mat** :
- si le Roi ne peut pas se déplacer.
 - s'il ne peut mettre une pièce entre son Roi et la pièce qui menace.
 - s'il ne peut manger la pièce qui menace.

le DÉPLACEMENT des PIÈCES

LE PION

- Avance droit devant lui.
- Seule pièce qui ne recule pas.
- Avance d'une case à la fois.
- Excepté lors de son premier coup, il peut avancer de 2 cases.
- Il ne peut sauter par-dessus aucune pièce.
- Il capture les figurines en diagonale.

LE CAVALIER

- C'est l'unique pièce qui a la capacité de sauter par dessus les autres.
- Il se déplace suivant le dessin d'un L.
- Il peut se déplacer en avant ou en arrière, à droite ou à gauche.

LE FOU

- Il avance en diagonale, sur autant de cases qu'il veut.
- Si nous jouons avec le Fou pièce blanche, il n'avancera que sur les cases blanches (idem pour le Fou pièce noire).

LA TOUR

- Elle se déplace le long des colonnes ou des rangées, sur autant de cases qu'elle veut.
- Elle peut avancer ou reculer, aller à gauche comme à droite.



LE ROI

- Il peut aller dans n'importe quelle direction, mais se déplace que d'une seule case à la fois.
- 2 Rois ne peuvent se côtoyer. Il doit toujours y avoir au moins une case entre eux.

"ÉCHEC AU ROI" : il est menacé (toujours avertir l'adversaire).

"ÉCHEC ET MAT" : le Roi est mort.

"LE MAT DU COULOIR" : le Roi est bloqué par ses propres pions.

"LE MAT DES ESCALIERS" : les 2 Fous menacent le Roi en avançant et ne peuvent être mangés.



LA DAME

- C'est la plus puissante pièce sur l'échiquier : elle cumule le déplacement de la Tour (horizontale, verticale) et du Fou (diagonale).
- Elle contrôle 27 cases.



les RÈGLES PARTICULIÈRES

LE ROQUE

- En un seul coup, on déplace le Roi en premier de 2 cases sur la droite (le petit roque) ou sur la gauche (le grand) puis l'on déplace la Tour à côté du Roi.

LES CONDITIONS DU ROQUE :

- Le Roi et la Tour ne doivent pas avoir bougé durant la partie.
- Le roi ne doit pas se trouver en échec.
- Le roi ne doit pas passer par des cases contrôlées par des pièces adverses.

LE PION

2 règles spéciales

LA PROMOTION :

- Une fois parvenu sur sa dernière rangée, le Pion peut se transformer en une autre pièce de sa couleur - sauf un roi - au gré du joueur.

LA PRISE EN PASSANT :

- Le Pion peut être pris en passant lors de son premier déplacement s'il se déplace de deux cases durant la partie.
- Le Roi ne doit pas se trouver en échec.
- Le Roi ne doit pas passer par des cases contrôlées par des pièces adverses.



Le PAT et le MATCH NUL

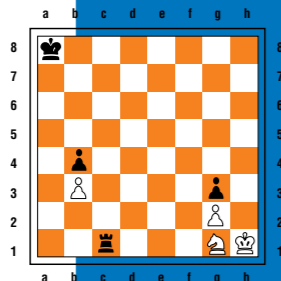
On dit qu'il y a PAT quand :

- le Roi n'est pas en échec.
- le Roi ne peut plus bouger sans se mettre en échec.
- on ne peut plus bouger d'autres pièces.

LORSQUE CES TROIS CONDITIONS SONT RÉUNIES : IL Y A PAT. LA PARTIE EST ALORS DÉCLARÉE NULLE.

Exemple :

Ici c'est aux blancs de jouer. Les blancs ne peuvent jouer car si on déplace le Roi, on est en échec (ce qui est interdit). Mais il n'est pas en échec.



Donc il y a PAT.

Aux échecs, on peut également faire "MATCH NUL"

Dans les cas suivants :

- quand il y a PAT
- quand il ne reste plus que les deux Rois sur l'échiquier.
- quand le matériel sur l'échiquier est insuffisant pour faire Échec et Mat (exemple : Roi contre Roi + Fou).
- quand l'un des deux joueurs fait un échec perpétuel.
- quand une même position se reproduit trois fois.

Quelques conseils pour bien DÉBUTER une PARTIE

- 1 Occuper ou contrôler le centre de l'échiquier avec des pièces (Cavalier ou Fou de préférence) ou des pions.
- 2 Ne pas bouger inutilement ses pions de l'aile.
- 3 Sortir ses pièces le plus rapidement.
- 4 Roquer le plus tôt possible afin de mettre le Roi à l'abri et de pouvoir utiliser ses tours.
- 5 Éviter de jouer si possible plusieurs fois le même pion ou la même pièce (perte de temps par rapport à l'adversaire).

Lexique

ADOUBER Réajuster une pièce mal placée. Avant de toucher une pièce, on dit "j'adoube", ainsi l'adversaire ne peut pas nous obliger à jouer la pièce touchée.

BLITZ C'est une partie rapide pour laquelle chaque joueur dispose de 5 minutes pour jouer.

ELO Classement des joueurs d'échecs inventé par un professeur américain Arpad ELO.

FOURCHETTE attaque simultanée de 2 pièces.

G.M.I Abréviation de Grand Maître International, la plus haute distinction décernée par la Fédération internationale des Échecs.

M.I. abréviation de Maître international

La Fédération Française des ÉCHECS



UN SPORT DE ROI

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS

BP 2022
3, place Jean Jaurès
34024 Montpellier Cedex 1

TÉL. : 04 67 60 02 20
FAX : 04 67 60 02 25



Le MAGAZINE de la Fédération

UNE ADRESSE INTERNET UTILE
<http://www.echecs.asso.fr>

JOUEZ...

En direct contre les joueurs du monde entier, à la cadence de votre choix, et améliorez votre Élo internet.

DÉCOUVREZ...

les résultats détaillés de tous les tournois, les grilles américaines des Opens, et toute l'actualité.

CONSULTEZ...

L'annuaire des Clubs, le Classement National, le Classement Élo FIDE, les règlements fédéraux, la liste des licenciés de Clubs...

Les ÉCHECS



le plus

noble

DES JEUX