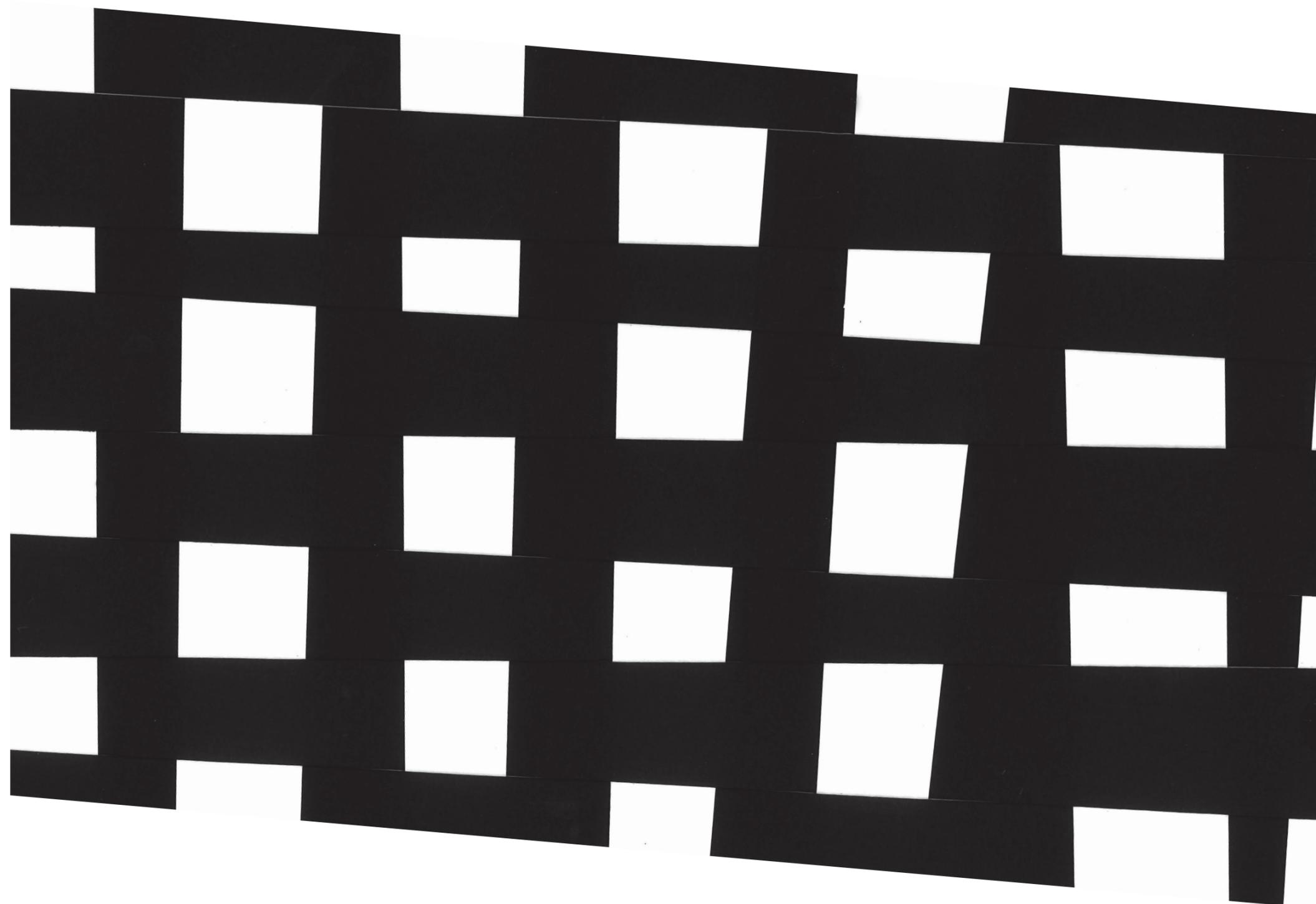
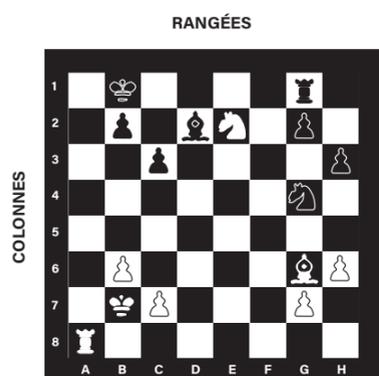


[ABC DUCHAMP]

# LES RÈGLES DU JEUX D'ÉCHECS



## L'ÉCHIQUIER



LA POSITION INITIALE

- 64 cases composent l'échiquier. 32 noires et 32 blanches.
- La case inférieure droite, face au joueur, doit toujours être blanche.
- Les pièces blanches occupent toujours les rangées 1 et 2.

## LE BUT DU JEU

- Le Roi est en échec lorsqu'il est en situation de prise par une pièce adverse. Il est illégal de maintenir son Roi en situation d'échec.

### IL Y A ÉCHEC ET MAT

- si le Roi ne peut se déplacer.
- si on ne peut interposer une pièce entre le Roi en échec et la pièce qui le menace.
- si on ne peut éliminer la pièce menaçante.

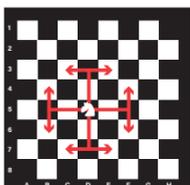
## LE DÉPLACEMENT DES PIÈCES

### LE PION



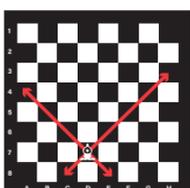
- Il avance, d'une case à la fois, droit devant lui et ne recule jamais.
- Lors de son premier coup, il peut effectuer un double pas.
- Il capture les pièces adverses en diagonale.

### LE CAVALIER



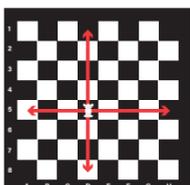
- Il fait un bond de cases en faisant un « L ».
- Il change à chaque fois de couleur de case.
- Il est le seul à sauter par dessus les autres.

### LE FOU



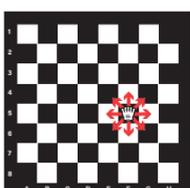
- Il se déplace sur les diagonales d'autant de cas qu'il veut.
- Le Fou n'évolue que sur les diagonales de la couleur qu'il occupe.

### LA TOUR



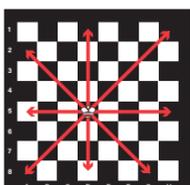
- Elle se déplace le long des colonnes ou des rangées d'autant de cases qu'elle le souhaite.

### LE ROI



- Il se déplace, de case en case, dans toutes les directions.
- Il doit toujours y avoir une case entre les deux Rois.

### LA DAME



- C'est la pièce la plus puissante, elle cumule le déplacement de la Tour (horizontalement et verticalement) et du Fou (diagonales).

## LE PAT ET LE MATCH NUL

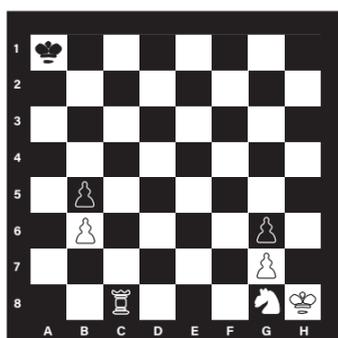
### UN CAMP EST PAT LORSQUE

- Son Roi n'est pas attaqué et ne peut jouer sans se mettre en échec.
- Il ne peut déplacer aucune autre pièce.
- Lorsque ces conditions sont réunies, il y a pat. La partie est alors déclarée nulle.

### AUX ÉCHECS, ON PEUT FAIRE «MATCH NUL» DANS LES CAS SUIVANTS

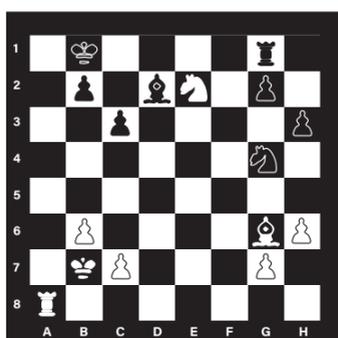
- Quand il y a PAT.
- Quand le matériel est insuffisant pour faire échec et mat (exemple : Roi contre Roi + Fou).
- Quand il y a échec perpétuel.
- Quand la même position se reproduit trois fois.
- Quand 50 coups sont joués sans prise, ni déplacement de pion

### EXEMPLE



- Ici c'est aux blancs de jouer. Ils ne peuvent déplacer le Roi, ni les pions, ni le Cavalier. Mais, leur Roi n'est pas en échec. Il y a donc PAT.

## LE MAT



### VOICI UNE PROPOSITION DE MAT :

- Le Roi noir en B8 est attaqué par le Fou blanc en G3.
- Les Noirs ne peuvent capturer ce Fou.
- Les Noirs ne peuvent interposer aucune pièce sur la diagonale de ce Fou pour « couvrir » l'échec.
- Le Roi noir ne peut se soustraire à l'échec : les cases A8 et A7 sont contrôlées par la Tour blanche A1, et la case C8 par le Cavalier E7.
- Le Roi noir est échec et mat, les blancs ont gagné !

## LE ROQUE

### LE DÉPLACEMENT

- En un seul coup, on déplace d'abord le Roi de 2 cases sur la droite (le petit roque) ou sur la gauche (le grand roque) ; puis la Tour, « sautant » par dessus son Roi, vient se placer à ses côtés.

### LES CONDITIONS

- Ni le Roi, ni la Tour concernée ne doivent avoir bougé durant la partie et aucune pièce ne doit se trouver entre eux.
- Le Roi ne doit pas se trouver en échec.
- Le Roi ne peut passer par des cases contrôlées par des pièces adverses.

## DEUX RÈGLES SPÉCIALES

### LA PROMOTION DU PION

- Une fois parvenu sur sa dernière rangée, le pion se transforme en une autre pièce de sa couleur (sauf un Roi) au gré du joueur.

### LA PRISE EN PASSANT

- Lorsqu'un pion a atteint la cinquième rangée pour les blancs ou la quatrième rangée pour les noirs, il peut « prendre en passant » un pion adverse qui avance de deux pas sur une colonne immédiatement voisine. Attention ! La « prise en passant » doit être effectuée sur le champ, faute de quoi le joueur y renonce définitivement.

## 5 CONSEILS POUR DÉBUTER UNE PARTIE

- Occuper ou contrôler à distance le centre de l'échiquier avec des pièces (Cavaliers ou Fou de préférence) ou des pions.
- Ne pas bouger inutilement les pions de l'aile.
- Développer les pièces le plus rapidement.
- Roquer le plus tôt possible afin de mettre le Roi à l'abri et mobiliser les Tours.
- Éviter de jouer plusieurs fois le même pion ou la même pièce dans l'ouverture (perte de temps par rapport à l'adversaire).