

But du jeu

L'objectif de chaque joueur est de mettre le Roi adverse « L'échec au roi » de telle manière que l'adversaire n'a pas la possibilité d'éviter la prise du Roi au coup suivant. Quand un joueur y parvient, on dit alors qu'il « **a maté** » l'adversaire et il gagne la partie : on parle alors d'échec et mat.

Le plateau de jeu

L'échiquier

Le plateau de jeu est un carré composé de **8 x 8 cases (64 cases en tout)**.

Généralement en tournoi, les cases mesurent de **50 à 65 mm** de largeur.

- Les **8** lignes « verticales » sont appelées « **colonnes** ».
- Les **8** lignes « horizontales » sont appelées « **rangées** » ou « **traverses** ».
- Les **26** lignes obliques à 45° (**13** noires et **13** blanches) sont appelées « **diagonales** ».

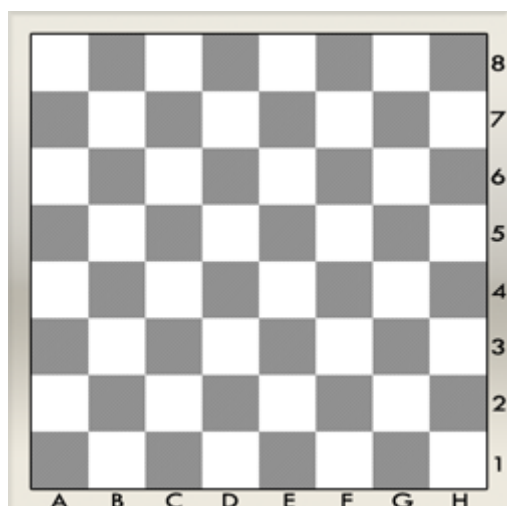
Pour repérer facilement les cases, les colonnes sont repérées par les lettres de « **a** » à « **h** » et les rangées par des chiffres : de **1** à **8**, en partant du bas.

Grâce à ces repères, il est aisé de retrouver la case désignée par le couple [**colonne (lettre) - rangée (chiffre)**], par exemple, e4.

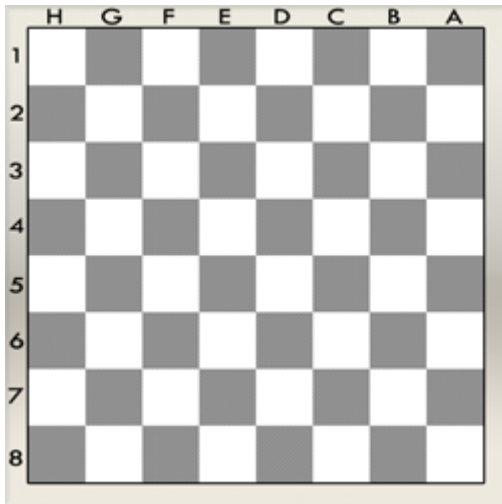
Attention, l'échiquier a un sens !

Chaque joueur doit avoir en bas, à sa droite, une case blanche (**a8 et h1**).

C'est le repère généralement utilisé pour vérifier, avant d'entamer la partie, que l'échiquier est bien orienté.



L'échiquier vu dans le sens des blancs



L'échiquier vu dans le sens des noirs

Le centre de l'échiquier est occupé par les cases de coordonnées **e4, e5, d4, d4**.

Les pièces & mouvements

Le positionnement des pièces en début de partie s'effectue de la façon suivante :



Positionnement initial des pièces

Chaque joueur possède le même nombre de pièces :

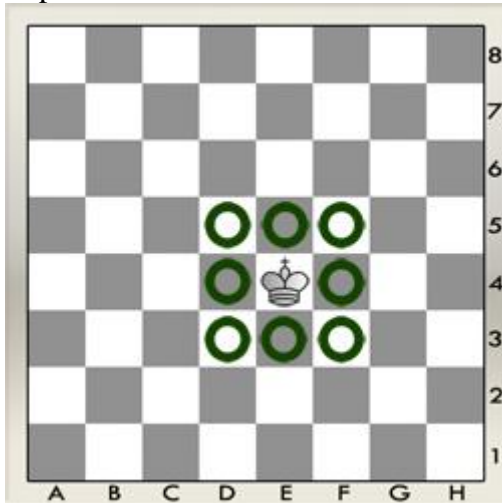
- **1** Roi
- **1** Dame
- **2** Tours
- **2** Fous
- **2** Cavaliers
- **8** Pions

...soit **16** pièces au total.

Le Roi

Cette pièce est la plus importante du jeu, si le joueur adverse peut le capturer inévitablement au tour suivant : vous êtes échec et mat, vous perdez la partie !

Déplacements



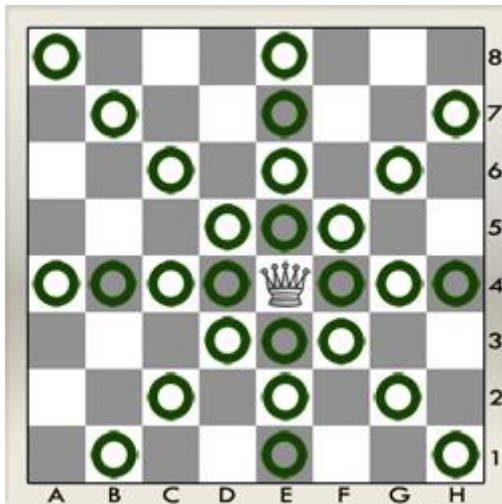
Les déplacements possibles du roi

- Le Roi peut se déplacer d'une case à la fois, dans toutes les directions : en diagonale, sur la même colonne ou sur la même rangée.
- Il possède aussi un déplacement bien spécifique : **Le roque**.
- En revanche il n'a absolument pas le droit de se déplacer sur une case qu'il le mettrait en échec !

La Dame

La Dame est la pièce maitresse du jeu d'échecs, elle est la plus mobile et la plus puissante du jeu. Faites donc très attention à ne pas la perdre, car si tel est le cas, il vous sera difficile de remporter la partie !

Déplacements



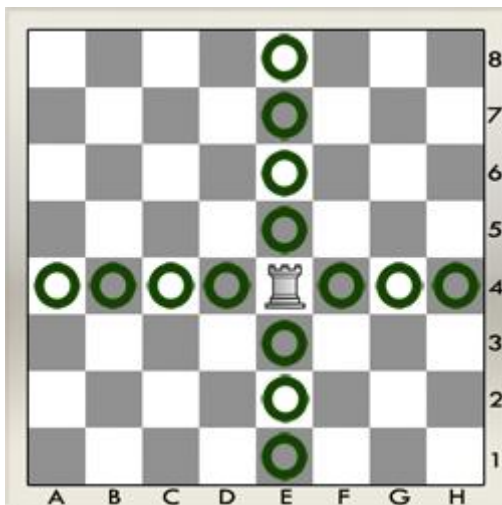
Les déplacements possibles de la dame

➤ La Dame peut se déplacer **d'autant de cases qu'elle le souhaite** dans **toutes les directions** : en diagonale, sur la même colonne ou sur la même rangée.

  **La Tour**

Moins puissante que la Dame, la Tour est tout de même redoutable étant donné sa portée. En début de partie il est compliqué de la sortir car elle est "coincée" dans les angles de l'échiquier. Le roque permet souvent de pouvoir la sortir facilement. Les Tours se retrouvent donc souvent en fin de partie pour des finales Tour - Pions contre Tour - Pions.

Déplacements



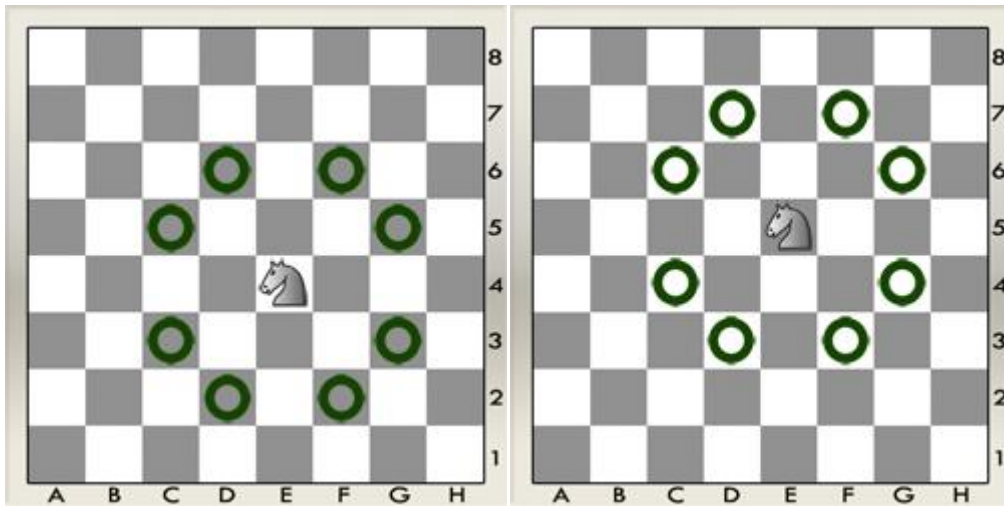
Les déplacements possibles de la tour

➤ La Tour peut se déplacer **d'autant de cases qu'elle le souhaite** sur la même colonne ou sur la même rangée.

Le Cavalier

Le Cavalier est la seule pièce "sauteuse" du jeu, ce qui peut s'avérer très pratique !
Après un déplacement, le Cavalier change systématiquement de couleur de case.

Déplacements



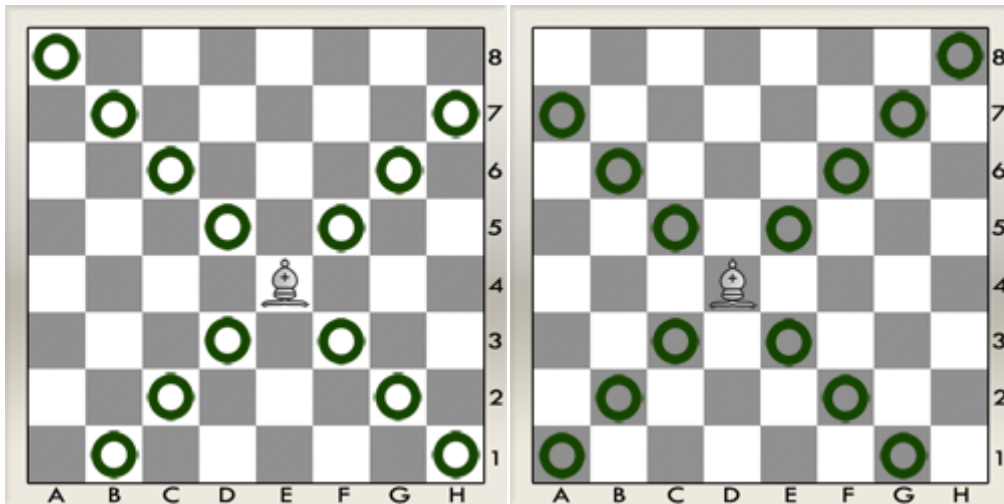
Les déplacements possibles du cavalier

- Il se déplace en forme de «L», 2 cases sur le côté puis une autre sur le côté (comme indiqué sur le schéma).
- Ce qui lui donne **8** possibilités de mouvement dans le meilleur des cas, les cases accessibles forment une rosace comme vous pouvez le constater.
- Le Cavalier est une pièce "sauteuse", il peut donc sauter par dessus une autre pièce (ou se "faufiler" entre les pièces) pour atteindre sa case d'arrivée.

Le Fou

Le Fou est une pièce à longue portée et restera toujours sur la même couleur.

Déplacements



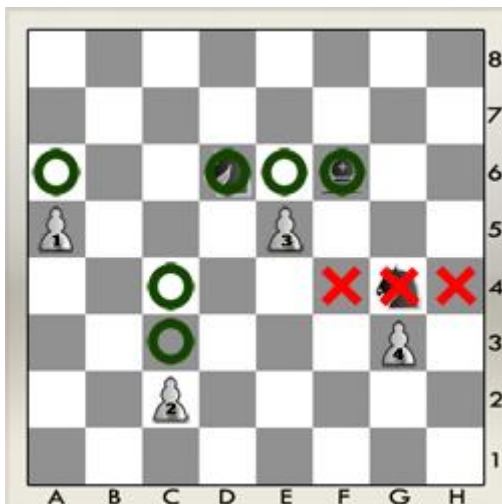
Les déplacements possibles du fou

➔ Le fou peut se déplacer **d'autant de cases qu'il le souhaite** sur la même diagonale.



Le Pion est la pièce la plus faible du jeu (surtout lorsqu'elle est isolée), mais peut devenir redoutable en fin de partie grâce à La promotion.

Déplacements



Les déplacements possibles du pion

1. Le Pion se déplace **d'une case en avant** à chaque coup (il ne peut pas se déplacer en arrière).
2. Il peut cependant se déplacer de **deux cases à la fois** lors de son **premier déplacement**.
3. Il ne peut capturer une pièce uniquement sur la première case en diagonale (toujours vers l'avant).
4. Il ne peut donc pas capturer une pièce droit en avant (et donc se déplacer sur la case devant lui si elle est occupée par l'adversaire).

➤ Le Pion a aussi la possibilité d'effectuer un coup spécial, à savoir La prise en passant.

➤ Lorsque le Pion **atteint la dernière rangée**, il est possible (et obligatoire) de l'échanger contre une Dame, une Tour, un Fou ou un Cavalier, ça s'appelle La promotion.

Remarque : En début de partie, il n'est pas autorisé d'avancer 2 Pions d'une case au lieu de déplacer un Pion de deux cases.

Règles à respecter lors des déplacements

Ces règles s'appliquent à toutes les pièces :

➤ Il n'est pas autorisé de déplacer une de ses pièces pouvant d'une manière ou d'une autre mettre son propre Roi en échec.

Exemple : Schéma A

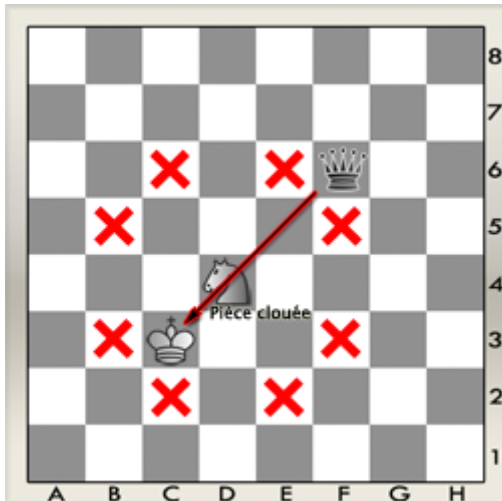
➤ On ne peut pas capturer ses propres pièces. Il y a capture lorsque la pièce d'un joueur se déplace sur la même case que la pièce de l'adversaire.

Exemple : Schéma B

➤ Lors d'un déplacement la pièce ne peut pas en sauter une autre (exception faite au Cavalier).

Exemple : Schéma B

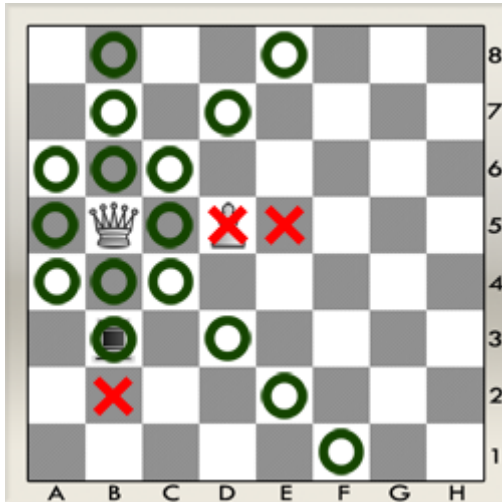
Schéma A



Le Fou ne peut pas se déplacer car le Roi blanc serait en échec

Dans le vocabulaire des échecs le Cavalier est donc ici une pièce clouée

Schéma B



Ici, le Pion empêche la Dame de se déplacer en **d5** ou en **e5**...

La Dame peut capturer la Tour en **b3** mais ne peut la passer pour aller en **b2** ou **b1**

Valeur relative des pièces

nom de la pièce valeur estimée (en Pion)

Dame	9 ou 10
Tour	5
Cavalier	3
Fou	3
Pion	1

Cette échelle de valeur est relative puisque la position des pièces sur l'échiquier joue un rôle capital. Néanmoins il est primordial pour un débutant de se référer à ce tableau pour éviter, par exemple, de sacrifier une Tour pour un Fou ou un Cavalier sans raison.

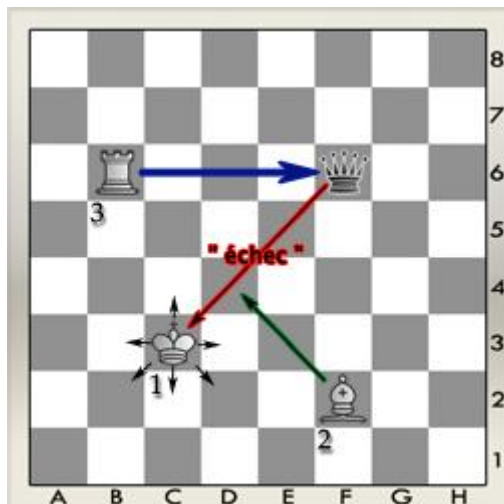
Dans notre section « Tactiques » nous vous donnons quelques conseils pour utiliser au mieux vos pièces au cours de la partie.

L'échec au roi

Lorsque le Roi est menacé par une pièce adverse, il est en échec.
La Dame met le Roi en échec.

Le joueur devra obligatoirement parer cet échec au prochain coup.

Comment parer un échec au roi ?



L'échec au roi

Il existe **3 façons** de se défaire de l'échec :

1. Déplacer le Roi
2. Protéger le Roi en intercalant une autre pièce
3. Prendre la pièce qui met le Roi en échec

➤ S'il n'existe aucune possibilité pour éviter l'échec, le joueur est échec_et_mat et perd la partie.

➤ Rappelons qu'il est interdit que le roi se mette en échec volontairement.

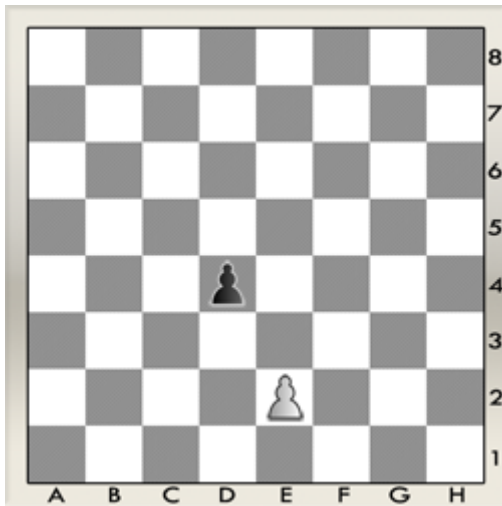
La prise en passant

La prise en passant concerne deux Pions dans le cas suivant :

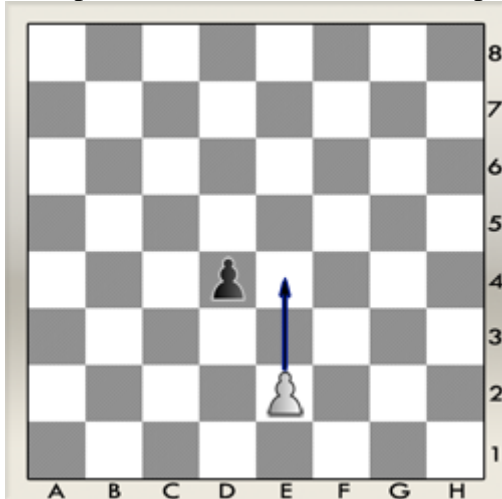
Lorsqu'un Pion se trouve sur la cinquième rangée et que l'adversaire avance un Pion d'une colonne voisine de deux cases (les deux Pions se retrouvent alors côte à côte sur la même rangée), le premier Pion peut prendre en passant le second. Pour effectuer la prise en passant, le joueur avance son Pion en diagonale (sur la sixième rangée) et ôte le Pion adverse de l'échiquier.

La prise en passant est facultative mais ne peut être jouée qu'en réponse immédiate après le double pas du Pion, elle n'est plus possible par la suite.

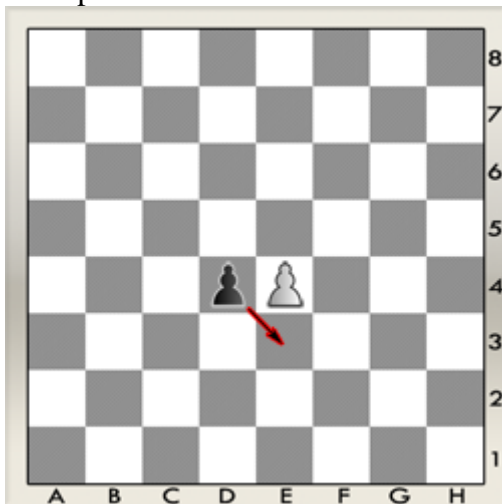
La prise en passant visuellement parlant...



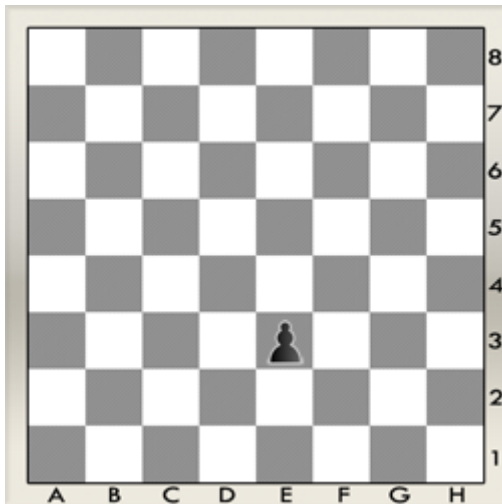
1. Le pion blanc est sur sa case de départ



2. Ce pion blanc avance de 2 cases



3. Le pion noir peut maintenant « intercepter » le pion blanc



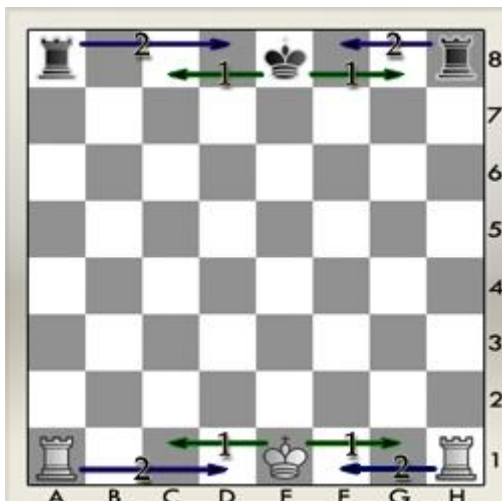
4. Le pion blanc en e4 est capturé
Le pion noir se place en d3

Le roque

C'est le seul cas où, en un seul coup réglementaire, on peut déplacer deux pièces à la fois (le Roi et une Tour), et avec des modes de déplacement inhabituels : le Roi se déplace sur sa rangée de deux cases vers sa Tour, et la Tour saute par-dessus son Roi pour venir se placer à côté de lui, sur le flanc opposé.

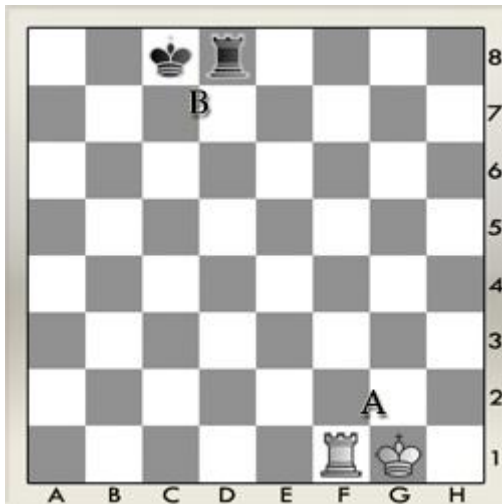
Il vise à mettre le Roi en sécurité et à centraliser une Tour.

Deux roques sont possibles : le **petit roque** (le Roi est en colonne g, la Tour en colonne f) et le **grand roque** (le roi en colonne c, la tour en colonne d).



Le grand roque, il s'effectue avec la Tour la plus éloignée du Roi

Le petit roque, il s'effectue avec la Tour la plus proche du Roi



A : petit roque effectué par les blancs

B : grand roque effectué par les noirs

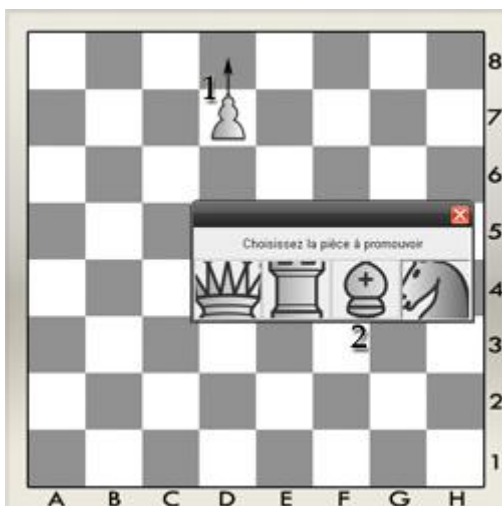
Condition pour pouvoir roquer :

- Le Roi et la Tour ne doivent pas avoir bougé
- Aucune pièce ne doit être présente entre le Roi et la Tour concernée
- le Roi ne doit pas être en échec (**mais il peut l'avoir été**)
- Le Roi ne doit pas passer par une case en échec

La promotion

Lorsqu'un Pion a traversé tout l'échiquier il se transforme obligatoirement et immédiatement en l'une des pièces suivantes : Dame, Tour, Fou ou Cavalier.

Pour une promotion d'un Pion en Tour, Fou ou Cavalier on parle de sous-promotion : celle-ci est très rare mais peut parfois éviter une situation de pat.



1 : un pion blanc rejoint la dernière rangée

2 : le pion est transformé par la pièce choisie par le joueur

Remarque : il est donc possible d'avoir plusieurs Dames sur l'échiquier.

Evidemment, lorsqu'on joue sur un jeu d'échec classique, il n'y a qu'une seule Dame (voir deux) par couleur.

La pendule

➤ La pendule est un élément indispensable du jeu d'échecs pour jouer des parties sérieuses et équitables.

➤ La pendule permet d'assurer le même temps de jeu à chaque joueur et de limiter la durée de la partie.

➤ Le temps devient alors un facteur supplémentaire à gérer pour le joueur qui peut perdre une partie au temps même s'il est totalement gagnant sur l'échiquier.

Les cadences de jeu

Les cadences de jeu qui sont décrites ci-après sont adaptées à Chess-Mind.

- Partie flash

C'est une partie qui dure moins de 4 min (**2 min** / joueur).

Nous avons beaucoup hésité à classer ce type de partie qui rend les parties de moins bonne qualité.

- Blitz

Ce type de partie alloue une pendule de **2 à 14 min** / joueur.

- Partie rapide

Une partie dite rapide dure environ de **30 à 120 min**.

- Partie longue

La partie longue dure plus de **60 min**.

- Partie par correspondance

Les parties par correspondance sont destinées aux joueurs qui veulent jouer une partie tranquillement.

Les joueurs ont un certain nombre d'heures (ou de jours) pour jouer leur coup.

La pendule Fisher (nom breveté par son inventeur Bobby Fisher) apporte un énorme plus pour les fins de parties dites au K.O. En effet certain joueur pouvait perdre sévèrement une partie par manque de temps alors qu'il leur restait quelques coups à jouer pour gagner.

L'idée est de rajouter un bonus de quelques secondes à chaque coup joué (par exemple 5 secondes).

Ainsi le joueur aura au pire des cas, au minimum **5 secondes** pour jouer son coup.

L'handicap de temps

Le handicap de temps permet d'équilibrer une partie entre deux joueurs de forces différentes en l'attribuant au joueur le plus fort.

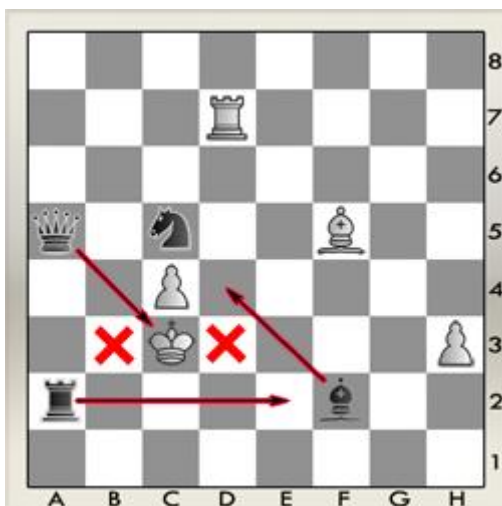
Chess-Mind, le jeu, vous permet d'attribuer un handicap de temps pour les parties d'entraînement.

Les parties officielles ne le permettent pas pour ne pas fausser le classement.

La fin de partie

L'échec et mat

L'expression « échec et mat » signifie que le Roi adverse reçoit un échec imparable.



Le joueur blanc est « échec et mat »

Les conditions suivantes sont donc réunies :

- Le Roi ne peut plus se déplacer
- Il est impossible de capturer la pièce qui met le Roi en échec
- Protéger le Roi en intercalant une autre pièce n'est pas possible

Lorsque l'un des joueurs est **échec et mat**, la partie est terminée, celui qui « a maté » l'autre remporte la partie.

L'abandon

Aux échecs, une partie se termine souvent par l'abandon de l'un des deux joueurs.

En effet le joueur considère que sa position est désespérée, continuer la partie jusqu'à l'échec et mat est alors inutile.

Dans un jeu classique l'abandon se traduit symboliquement en faisant tomber son Roi sur l'échiquier.

Par K.O.

L'abréviation du terme de boxe **Knock-Out** est utilisé en contexte échiquéen pour signifier qu'un joueur ne recevra pas de temps supplémentaire pour terminer la partie en cours, peu importe le nombre de coups qui reste à jouer.

Une partie en **1 heure K.O.** signifie que chaque joueur disposera d'exactly 1 heure de réflexion sans ajout de temps.

Donc lorsque qu'un joueur n'a plus assez de temps de jeu pour terminer la partie (**00:00**), l'autre joueur gagne par **K.O.**

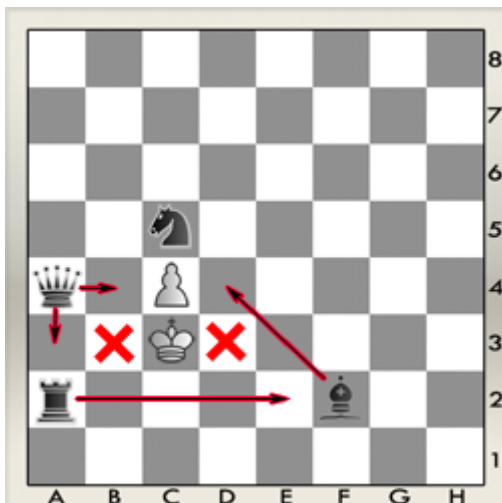
Le cas des parties nulles

Il existe **4 cas** pour lesquels la partie peut devenir nulle (Nous assimilons **l'échec perpétuel** dans les coups répétitifs).

Le pat

Le joueur qui doit jouer n'est pas en échec mais ne peut déplacer aucune pièce légalement. On dit alors que le joueur est pat.

C'est le joueur blanc qui a le trait...



Le joueur blanc est « **pat** »

Une position de pat arrive surtout en fin de partie quand il ne reste que les rois et quelques pions. Il arrive souvent qu'un joueur provoque volontairement une situation de pat pour se sauver d'une position désespérée.

Plus assez de pièces pour mettre un roi échec et mat

Une partie devient nulle lorsque les 2 joueurs n'ont plus assez de « matériel » (de pièces) pour mettre l'autre échec et mat.

Les finales suivantes déclenchent automatiquement une partie nulle :

- Roi contre Roi
- Roi et Cavalier contre Roi
- Roi et Fou contre Roi
- Roi et Fou contre Roi et Fou de même couleur

Triple répétition de la position

Lorsque la même position vient de se présenter **une troisième fois** au cours de la même partie, **consécutivement ou non**, le joueur qui doit jouer peut réclamer la partie nulle. Si le joueur ne réclame pas la nullité et qu'il joue son coup, c'est alors à l'adversaire de choisir s'il veut déclarer la partie nulle.

Dans Chess-Mind, nous assimilons **l'échec perpétuel** au cas de nul par coups répétitifs, car, si le roi ne peut se soustraire aux échecs répétitifs de l'autre camp, la même position sur l'échiquier se présentera forcément plusieurs fois et l'un des joueurs pourra déclarer la partie nulle.

La règle des 50 coups

Lorsque **50 coups** consécutifs des blancs et des noirs sont joués **sans prise** et **sans mouvement de pion** le joueur qui a le trait peut déclarer la partie nulle. Si le joueur ne déclare pas la partie nulle l'adversaire peut le faire.

Si au coup suivant il n'y a ni capture, ni mouvement de pion, les joueurs peuvent de nouveau déclarer la partie nulle et ainsi de suite.