

LES RÈGLES DU JEU



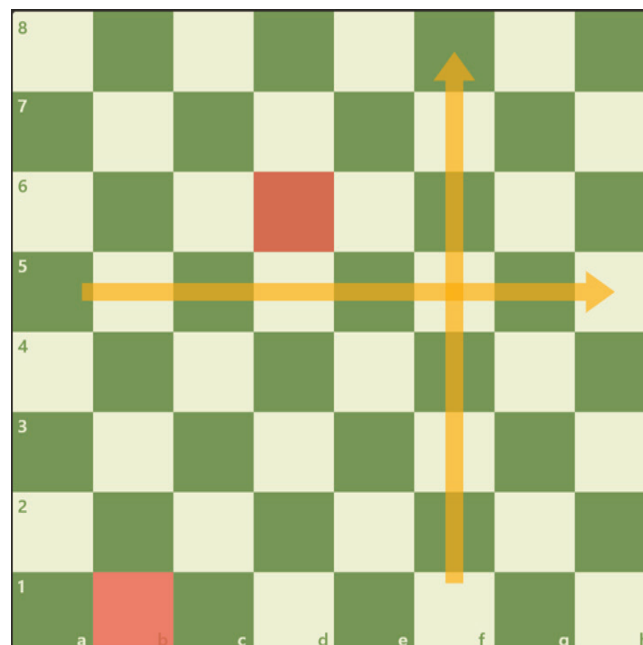
I – LES REGLES DU JEU

De quoi avez-vous besoin pour jouer aux Echecs

- Un échiquier : un échiquier est composé de 64 cases, 32 cases claires (appelées les cases blanches) et 32 cases foncées (appelées les cases noires).
- Des pièces : chaque joueur possède 16 pièces au début de la partie. L'un des joueurs joue avec les pièces claires (on dit qu'il a les Blancs), l'autre avec les pièces sombres (on dit qu'il a les Noirs).
- C'est suffisant pour jouer une partie. Dans les compétitions, les joueurs utilisent aussi une pendule, cela permet de limiter le temps de réflexion de chaque joueur.

L'échiquier






Les cases d'un échiquier sont numérotées. Par exemple, dans la figure ci-dessous, sont entourées en rouge les cases b1 et d6, la lettre correspond à la colonne de la case et le chiffre à la rangée. Ainsi, sur un échiquier, il y a 8 **colonnes** (allant de a à h) et 8 **rangées** (de 1 à 8). Dans la figure, sont indiquées par des flèches la colonne f et la 5^{ème} rangée.



Les pièces

Au début de la partie, chaque joueur dispose de 16 pièces : un Roi, une Dame, deux Tours, deux Fous, deux Cavaliers et huit pions. La figure ci-dessous montre les 6 types de pièces. Sont également indiqués, sous chaque pièce, les symboles utilisés habituellement dans les diagrammes, et les lettres utilisés dans les notations de parties.



Le Tour	Le Cavalier	Le Fou	Le Roi	La Dame	Le Pion
					
T	C	F	R	D	

Comment joue-t-on aux Echecs ?

La partie d'Echecs se joue sur un échiquier composé de 64 cases colorées alternativement en noir et en blanc (motif damier). Chaque joueur peut déplacer une pièce à la fois, et permet ainsi à son adversaire de jouer à son tour. Les deux joueurs jouent donc alternativement. Un joueur « a le trait » lorsque son adversaire a terminé son coup. Par convention, le joueur qui mène les pièces blanches débute toujours la partie. Notez que jouer est obligatoire, il n'est pas possible de « passer son tour ». Chaque joueur a 16 pièces à sa disposition, de sorte qu'au début de la partie, il y a 32 pièces en tout sur l'échiquier. Ces 32 pièces sont, au départ, toujours disposées conformément au diagramme ci-dessous.




L'échiquier est toujours placé de telle manière que la case située à l'extrême droite de chaque joueur soit une case blanche.

Chaque joueur a 8 Pions situés sur la seconde rangée et les pièces disposées sur la première rangée le sont de la manière suivante :


Dans chaque coin se trouve une Tour, représentée avec le symbole 

A côté de chaque Tour se trouve un Cavalier, avec le symbole 

A côté de chaque Cavalier se trouve un Fou, avec le symbole 

La quatrième pièce à partir du côté gauche (du point de vue des Blancs), ou la quatrième à partir du côté droit (du point de vue des Noirs), est la Dame avec le symbole 

Remarquez que cette pièce doit toujours être placée initialement sur une case de sa propre couleur.

La quatrième pièce à partir du côté droit (du point de vue des Blancs), ou la quatrième à partir du côté gauche (du point de vue des Noirs), est le Roi avec le symbole 

Celui-ci doit toujours être placé initialement sur une case de couleur opposée à la sienne.

Le but du jeu d'Échecs

L'objet de la partie est de placer le Roi adverse dans une position telle qu'il ne puisse éviter d'être pris au coup suivant. C'est ce qu'on appelle « faire échec et mat ». Le Roi est « en échec », s'il est attaqué (menacé) par une ou plusieurs pièces adverses, même si ces pièces ne peuvent elles-mêmes bouger. L'annonce de l'échec n'est pas obligatoire, mais est relativement coutumière. De plus, un joueur ne doit pas jouer un coup qui met ou laisse volontairement son propre Roi en échec, un tel coup est dit illégal, et le joueur doit le retirer et proposer un autre coup.

Chaque joueur peut prendre toutes les pièces de son adversaire avec les siennes, sauf prendre le Roi adverse.

Le joueur dont le Roi vient d'être mis en échec devra obligatoirement parer cet échec avant tout autre chose. S'il n'existe aucun coup pour soustraire le Roi à l'échec, le Roi est alors « échec et mat » et la partie est perdue. Dans les cas où le Roi est seulement en « échec », sans être « mat », il existe trois façons de parer l'échec :

1. Déplacer le Roi pour échapper à l'échec.
2. Capturer la pièce adverse qui met le Roi en échec.
3. Intercaler une de vos pièces entre le Roi et la pièce adverse de sorte à bloquer l'échec.

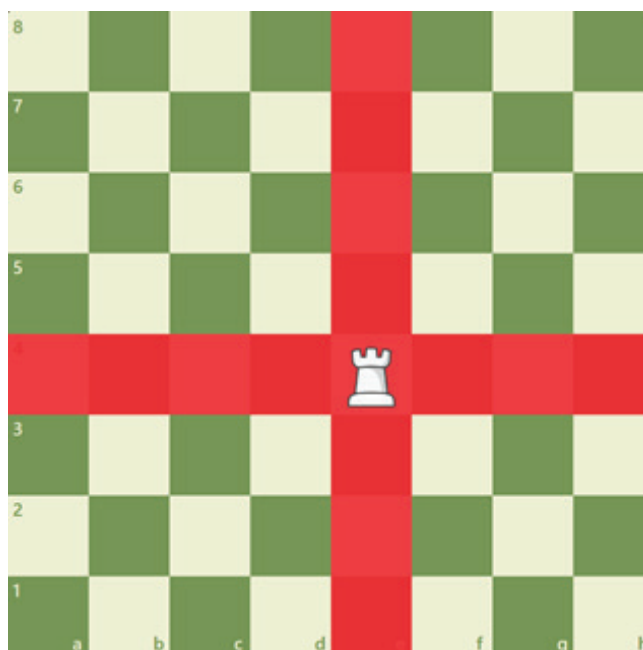
Même si « l'échec et mat » est l'objectif final du jeu d'échecs, toutes les parties ne vont pas jusqu'à ce terme. Le joueur accusant un retard matériel très important ne lui offrant plus aucune chance de vaincre ou d'annuler la partie, ou s'il est menacé d'un « échec et mat » imminent, peut aussi décider d'abandonner la partie avant de se faire « mater ». Typiquement, le joueur renverse son propre roi en signe d'abandon, ceci met immédiatement un terme à la partie.

Déplacement des pièces

Chacune des 6 sortes de pièces se déplace différemment. Les pièces ne peuvent pas en traverser d'autres (à part le cavalier qui peut sauter par-dessus) et ne peuvent jamais partager une case avec une pièce de leur propre camp. En revanche, elles peuvent prendre la place d'une pièce adverse, dans ce cas elles la capturent, la pièce adverse est retirée du jeu. Le but du déplacement des pièces en général est de les mettre en position d'en capturer une autre (en atterrissant sur sa case et en la remplaçant), de défendre leurs alliées contre la capture, ou de contrôler des cases importantes. Le but ultime évidemment est de positionner une de ces pièces pour délivrer une attaque mortelle (échec et mat) contre le roi de l'autre camp.

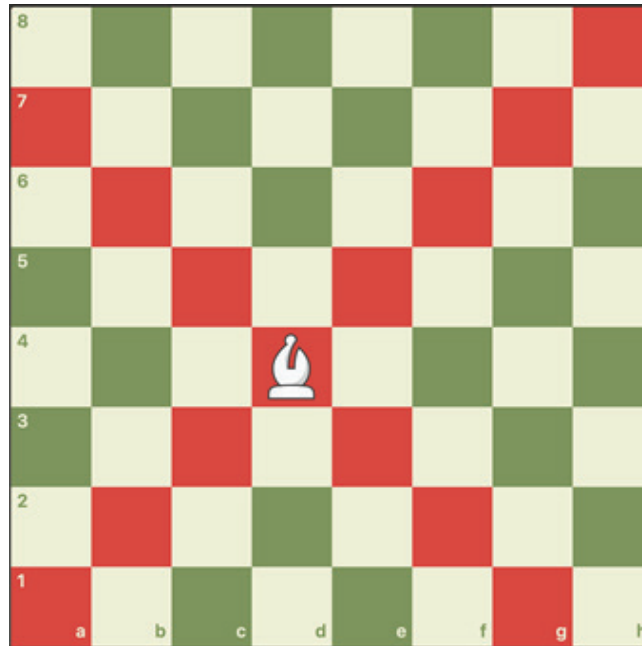
Le déplacement de la Tour

La Tour se déplace horizontalement ou verticalement, d'autant de cases qu'elle veut. La Tour ne peut pas aller sur une case occupée par une pièce de son camp, ni sauter au-dessus d'une autre pièce (quel que soit son camp).



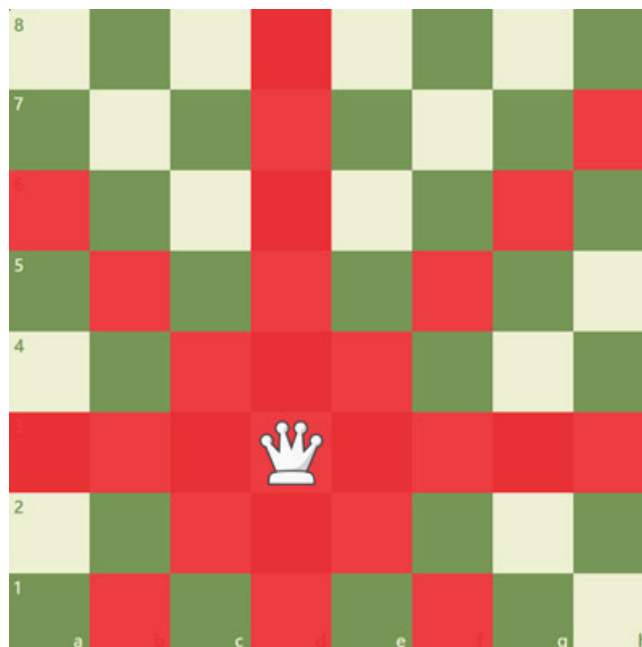
Le déplacement du Fou

Le Fou se déplace en diagonale, d'autant de cases qu'il veut. Chaque joueur dispose au départ d'un Fou sur une case noire et d'un Fou sur une case blanche. Ces Fous ne pourront jamais changer de couleur durant toute la partie.



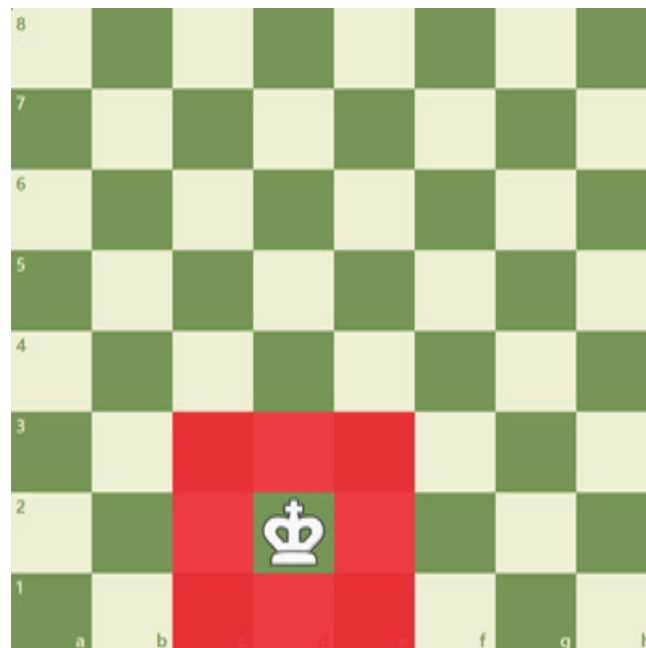
Le déplacement de la Dame

La Dame se déplace comme une combinaison de la Tour et le Fou : elle peut donc se déplacer verticalement, horizontalement et en diagonale, d'autant de cases qu'elle veut (sans bien sûr pouvoir passer au-dessus d'une autre pièce ou pouvoir prendre une pièce de son propre camp). Comme c'est la pièce la plus mobile, c'est aussi la pièce qui a la plus grande valeur.



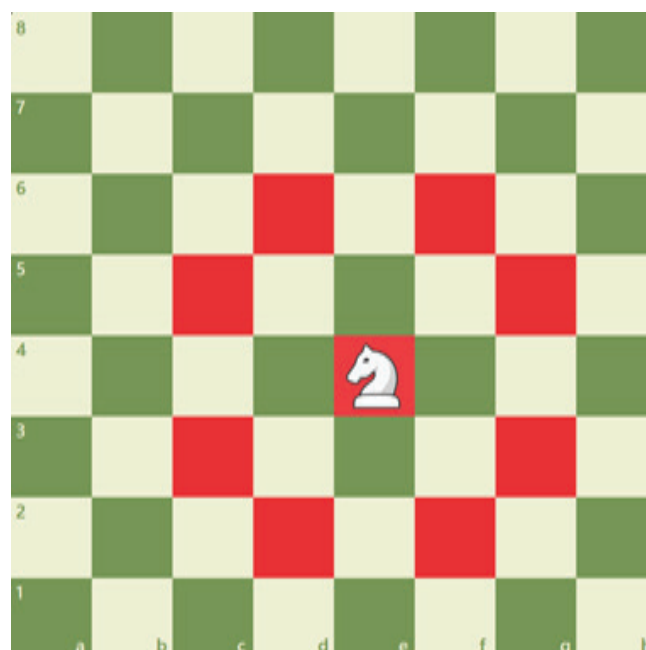
Le déplacement du Roi

Le Roi se déplace d'une seule case, dans toutes les directions. Lorsqu'un Roi est attaqué par une pièce adverse, on dit qu'il est en échec. Un joueur n'a pas le droit de laisser son Roi en échec. Il n'a pas non plus le droit de déplacer son Roi vers une case où celui-ci sera attaqué (et donc en échec). Ce n'est pas la pièce la plus puissante (c'est la dame) mais c'est la pièce la plus précieuse, puisque tout le but de la partie est de la mettre en mat.



Le déplacement du Cavalier

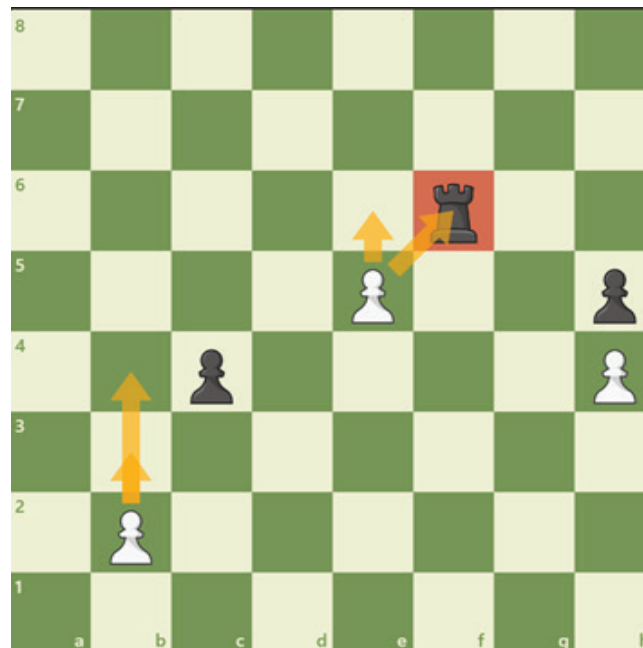
Les cavaliers se déplacent d'une manière particulière par rapport aux autres pièces : ils bougent de deux cases dans une direction, puis d'une à 90 degrés, comme pour former un « L ». Les cavaliers sont aussi les seuls autorisés à passer par-dessus les autres pièces, quel que soit leur camp.



Le déplacement du Pion

Les pions sont particuliers, car ils ne capturent pas de la même manière qu'ils se déplacent : ils bougent vers l'avant et attaquent en diagonale. Les pions ne peuvent avancer que d'une case à la fois, sauf lors de leur premier déplacement quand ils quittent leur case de départ. Dans ce cas, il leur est permis d'avancer de deux cases s'ils le souhaitent (ou bien d'une seule case). Ils ne peuvent capturer que sur l'une des deux cases situées en diagonale devant eux. Ils ne peuvent ni bouger, ni capturer en arrière. Lorsqu'une pièce se trouve sur la case juste devant eux, ils sont bloqués, ne pouvant ni la capturer ni passer par-dessus.

Dans le diagramme ci-dessous, le pion en b2 peut aller en b3 ou en b4. Le pion en e5 peut avancer en e6 ou prendre la Tour en f6. Les deux pions en h4 et h5 se bloquent mutuellement, aucun des deux ne peut avancer.



Le poids des pièces

Pour donner une indication de la valeur relative des pièces, la liste ci-dessous est souvent utilisée par les joueurs.

- Un pion vaut 1 point
- Un cavalier vaut 3 points
- Un fou vaut 3 points
- Une tour vaut 5 points
- La dame vaut 9 points
- Le roi est infiniment précieux évidemment

À la fin de la partie, ce système de points ne signifie rien en soi, puisque le but est de capturer le roi. Mais il permet simplement d'avoir une référence pour prendre des décisions en cours de jeu et savoir s'il est préférable de capturer, d'échanger une pièce avec une autre ou simplement de jouer un autre coup.

Les règles spéciales des échecs

Le Roque

En cours de partie, et en supposant qu'ils n'aient pas quitté leur case de départ, vous avez le droit en un seul coup de déplacer le Roi de 2 cases sur la droite (le petit roque) ou sur la gauche (le grand roque), et la Tour qui est dans le coin du côté de déplacement du roi, de sauter.

En cours de partie, et en supposant qu'ils n'aient pas quitté leur case de départ, vous avez le droit en un seul coup de déplacer le Roi de 2 cases sur la droite (le petit roque) ou sur la gauche (le grand roque), et la Tour qui est dans le coin du côté de déplacement du roi, de sauter simultanément par-dessus son Roi, et venir se placer à ses côtés. Le diagramme suivant illustre le petit roque pour le roi blanc et le grand roque pour le roi noir.



Les conditions :

- Ni le Roi, ni la Tour concernée ne doivent avoir bougé auparavant durant la partie
- Aucune pièce ne doit se trouver entre eux
- Le Roi ne doit pas se trouver en échec
- Le Roi ne doit pas traverser sur son chemin une case contrôlée par des pièces adverses.

L'intérêt du roque :

Si le roque peut paraître pour le débutant une règle bizarre, en réalité elle a 2 utilités extrêmement importantes :

- Le roque permet de mettre le roi rapidement à l'abri, l'enlevant du centre où il sera facilement mis en attaque pour le transporter dans le coin où il est plus difficile de le toucher
- Il développe la tour « roquée » en l'amenant plus proche du centre et aide à la connecter à la tour du côté opposé. Les tours sont plus fortes lorsqu'elles sont connectées, elles peuvent travailler en tandem

Illustrons les bénéfices du roque à l'aide de la situation suivante.



Cette position est relativement naturelle après quelques coups. Les pions centraux ont avancé dans un effort de la part des 2 joueurs de contrôler le centre et il y a eu des échanges. Le joueur noir a effectué un petit roque, son roi est à l'abri de tout échec.

Pour illustrer la position ouverte du roi blanc, supposons que les blancs jouent un coup aléatoire, Tc1 par exemple. Dans ce cas, la tour noire peut attaquer le roi blanc dès le prochain coup avec Re8+, et si les blancs jouent Rf1, les noirs répondent Fa6+, et si les blancs répondent Rg1, les noirs finissent la partie avec Te1 mat. On voit que le roi blanc au centre est exposé. Si cela ne suffisait pas, il y a aussi à un 2ème échec possible, cette fois de la part de la dame noire avec Da5+. Comparons cette situation avec celle issue si les blancs choisissent de roquer ce coup.

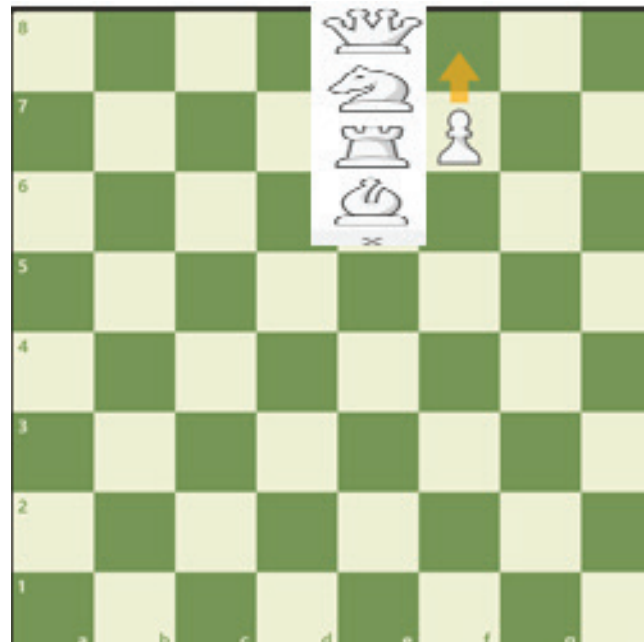


Maintenant, le roi blanc est parfaitement douillé dans cette position, aucune attaque contre lui n'est possible. Les noirs devront faire des efforts importants avant de pouvoir le mettre en échec.

Astuce : choisissez de roquer du côté où vous n'avez pas avancé vos pions. Ceux-ci formeront une barricade de protection très utile contre les attaques adverses.

Promouvoir un pion

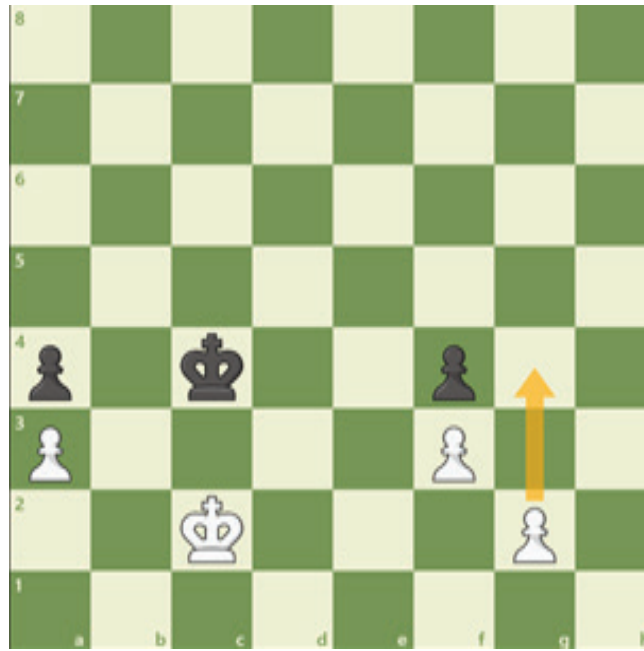
Le pion dispose d'un autre coup spécial. Si un pion atteint l'autre bout de l'échiquier, il est promu : le joueur choisit de le remplacer avec n'importe quelle autre pièce, à l'exception d'un roi.



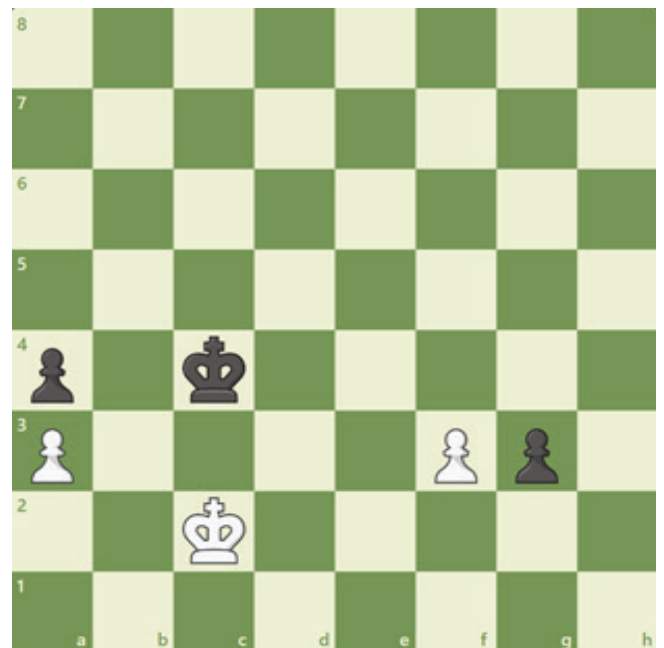
En grande majorité, les joueurs choisissent de promouvoir leur pion en dame parce que c'est la pièce la plus puissante, mais dans quelques rares situations promouvoir en une autre pièce peut comporter un intérêt. Les pions sont les seules pièces qui peuvent être promues.

Prendre « en passant »

La dernière règle concernant les pions s'appelle « la prise en passant ». Lorsqu'un pion avance de deux cases à son premier coup, et ce faisant se retrouve à côté d'un pion de l'adversaire (qui ne peut donc plus le capturer de manière classique), cet autre pion a la possibilité de capturer le premier « en passant », comme s'il ne s'était déplacé que d'une seule case. Illustrons cela avec une position donnée.



Ici les blancs choisissent d'avancer le pion g de 2 cases. Les noirs ont le choix, et ils l'exercent dans ce cas, de prendre le pion g avec leur pion en f4. Celui-ci se retrouve en g3. On dit que le pion f4 a pris le pion g en passant (on considère qu'il est passé à côté de lui en g3 avant d'atterrir en g4).

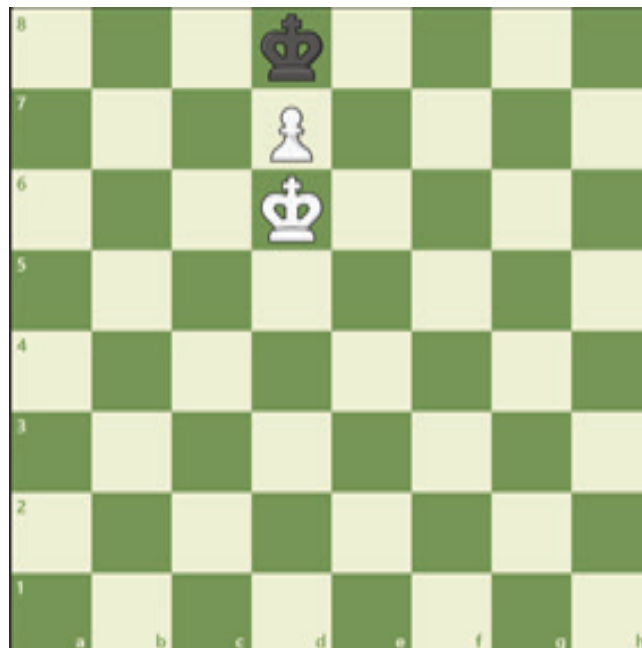


Ce coup spécial doit être joué immédiatement, dans le tour qui suit le déplacement du pion de 2 cases, faute de quoi le joueur y renonce définitivement et ne peut plus le jouer ultérieurement.

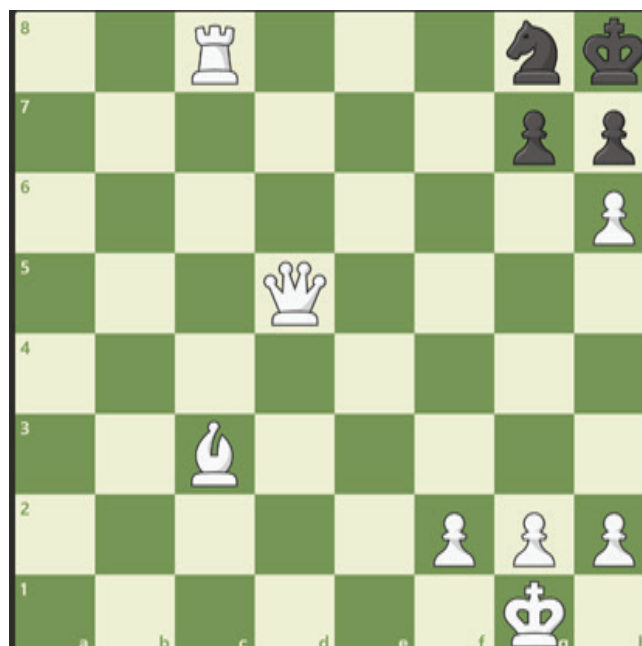
La règle du « Pat »

Au cours d'une partie d'Échecs, chaque joueur a le choix lorsque c'est son tour, entre plusieurs coups « légaux ». Maintenant, il est possible quelques rares fois qu'un des joueurs n'ait aucun coup légal à sa disposition, il est bloqué. Cela est possible soit parce que toutes ses pièces sont bloquées ou bien parce que bouger une pièce, dont le roi, exposerait directement son roi à une pièce adverse (et on sait que cela n'est pas permis aux Échecs). Dans ce cas, on a une situation de « Pat », la partie s'arrête et est déclarée nulle.

Voici des exemples où le trait est aux noirs (c'est aux noirs de jouer), et force est de constater que la partie est Pat.



Ci-dessus, le roi noir ne peut aller ni en c8 ni en e8 (sous le contrôle du pion blanc). Il ne peut aller ni en c7 ni en e7 non plus (sous le contrôle du roi blanc). Le roi noir ne peut pas bouger, c'est un pat.



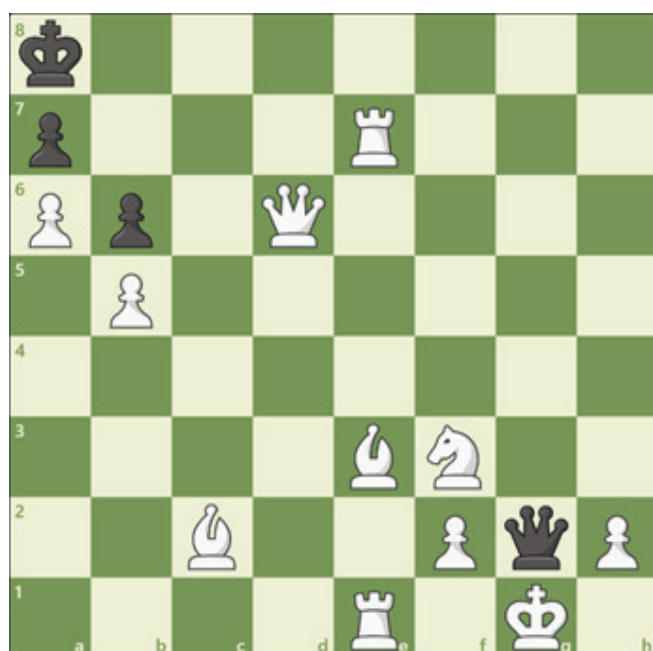
Ici, plusieurs pièces noires sont dans le jeu et pourtant aucune ne peut bouger : le roi et le pion h7 sont bloqués. Le pion g7 ne peut ni avancer, ni prendre en h6 parce qu'il exposerait son roi au fou blanc. Le cavalier g8 ne peut pas bouger sinon il exposerait son roi à la tour blanche. C'est pat.

Grâce à cette règle, même lorsqu'un joueur est en infériorité matérielle, il devrait continuer à se battre. Des opportunités de faire pat peuvent surgir dans les situations les plus désespérées.

Dans la position suivante, la situation du joueur noir est absolument désespérée, mais c'est à son tour de jouer.



Il se rappelle de la règle du pat et arrive à arracher la nulle : il choisit de sacrifier sa dame en prenant le pion g2 (diagramme gauche ci-dessous). Le roi blanc n'a d'autre choix que de la reprendre. C'est au tour des noirs de jouer, et comme toutes ses pièces sont bloquées, cela met un terme à la partie avec un pat (diagramme droit ci-dessous).



Le Pat est une ressource utile dont il faut se rappeler lorsque vous êtes dans une situation perdante.

La règle de « la répétition triple »

Une dernière règle qu'il est utile de connaître : lorsque la même position se répète 3 fois au cours d'une partie (même si ce n'est pas 3 fois à la suite), un des 2 joueurs peut déclarer la partie nulle. Cette règle peut se révéler utile pour le joueur qui est en position inférieure et souhaite forcer la nulle.

Voici un exemple de nulle part répétition triple. Le trait est aux noirs.



La situation noire est clairement perdante. Pourtant, la position ouverte du roi blanc permet aux noirs de sécuriser la nulle. Les noirs jouent d'abord Dame g4 échec. Le roi blanc est dans une boîte, il ne peut aller qu'en h1 ou h2. Lorsque les noirs répondent en bougeant leur dame en h4 avec échec, le roi blanc ne peut revenir qu'en g1 ou g2. Les noirs continueront à alterner leur dame entre g4 et h4 avec échec, jusqu'à ce que la même position se répète 3 fois. Partie nulle !

Ceci conclut la description des règles du jeu. Pour finir, comprenons comment on écrit et qu'on lit une partie d'échecs.

La notation d'une partie d'Echecs

Pour pouvoir retranscrire les coups d'une partie d'Echecs, la communauté s'est accordée sur une façon commune pour rapidement et fidèlement reproduire cette l'information.

La première lettre en majuscule détermine la pièce à bouger (R :roi, D :dame, T :tour ; F :fou, C :cavalier). En l'absence d'une lettre majuscule, on comprend qu'il s'agit d'un pion. La lettre minuscule et le chiffre qui suivent représentent la case d'arrivée de la pièce. Un exemple : 1.e4. Cf6.

1.e4, on comprend que c'est un pion qui doit arriver en e4, il ne peut s'agir que du pion e2 qui avance de 2 cases jusqu'à e4.

1...Cf6. on comprend que c'est un cavalier qui doit atterrir en f6, il ne peut s'agir que du cavalier g8.



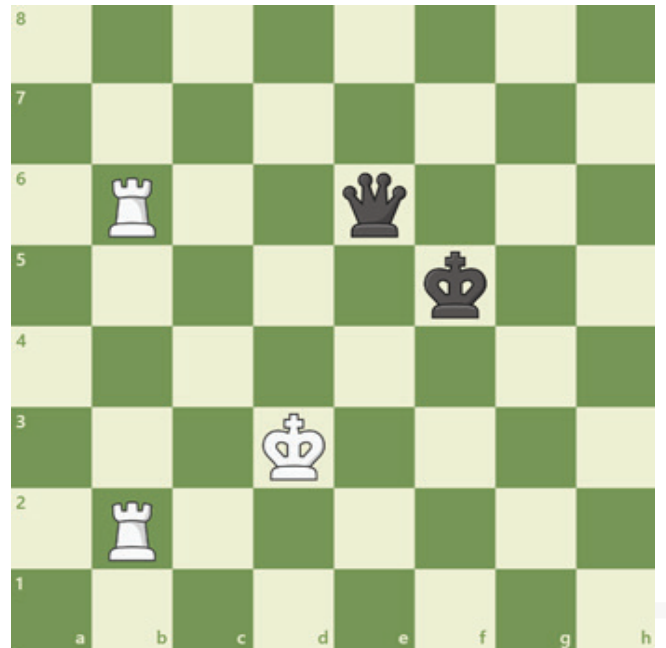
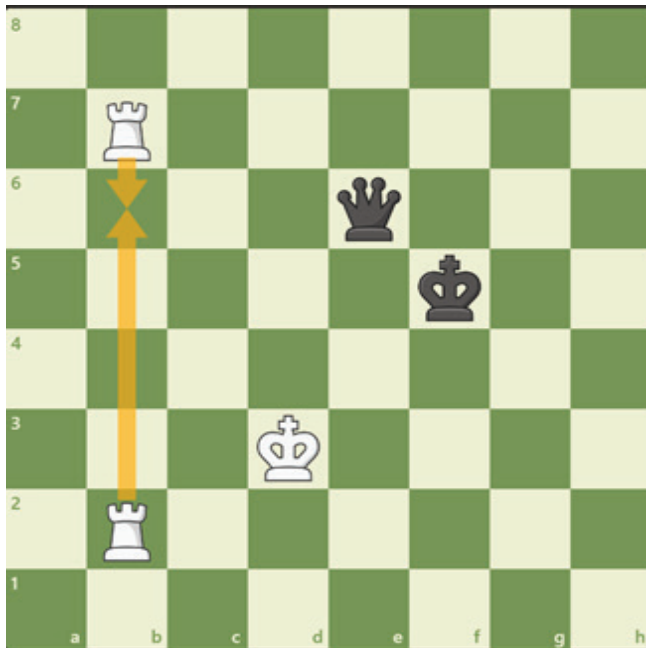
Quelques fois, il peut y avoir 2 pièces similaires qui peuvent atterrir à la même case. Dans ce cas, on insère une lettre ou un chiffre qui marque la colonne ou la rangée de départ pour distinguer quelle pièce va bouger.

Prenons 2 exemples :

Ci-dessous 1. Cbd2 indique que c'est le cavalier de la colonne b qui se déplace en d2

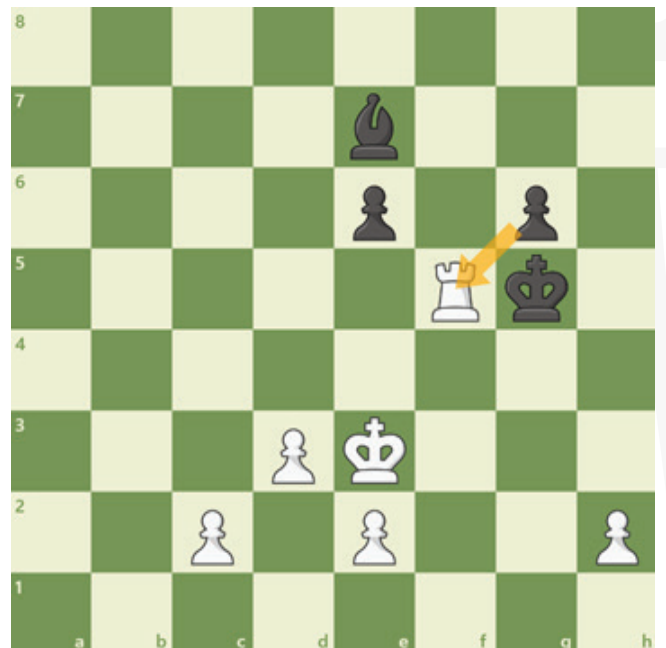
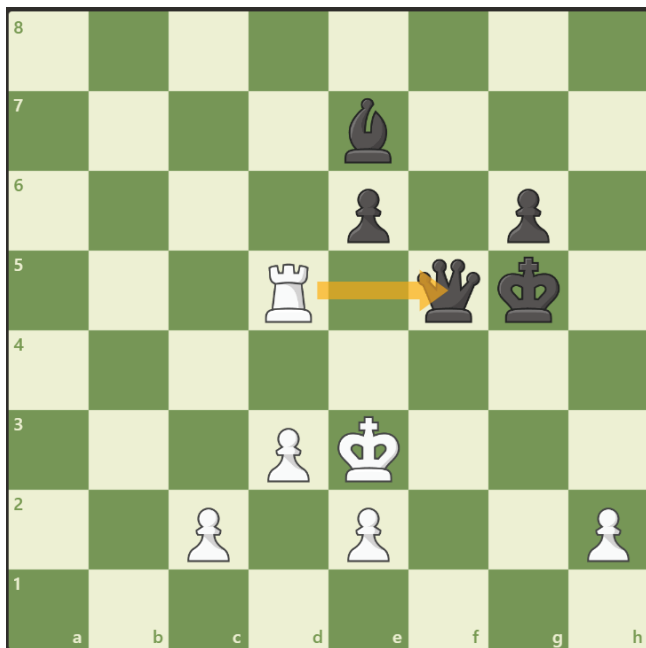


Et ci-dessous 1. T7b6 dénote que c'est la tour en b7 qui se déplace en b6



Lorsqu'il s'agit d'une prise le symbole x est utilisé. Lorsqu'il s'agit d'un pion, c'est la rangée de départ qui précède le x et la case d'arrivée qui le suit. Pour les autres cas, c'est le symbole de la pièce qui débute le coup. Un exemple issu de la position ci-dessous gauche.

1. Txf5. gxf5



La notation des autres coups :

0-0 dénote un petit roque, 0-0-0 un grand roque, + à la fin d'un coup dénote un échec, et # un échec et mat. Pour le résultat de la partie, le gain blanc est marqué 1-0, et le gain noir 0-1, tandis qu'une partie nulle 1/2-1/2

Lorsque la partie est commentée, le commentateur peut choisir de rajouter les symboles suivants à la fin de chaque coup pour marquer son opinion vis-à-vis du coup joué. Le symbole ! signifie bon coup, et !! un excellent coup. Le symbole ? un mauvais coup, et ?? un très mauvais coup.

Considérons, par exemple, la position suivante



La position est parfaitement égale, et le trait est aux noirs. Le joueur noir va cependant décider de roquer, ce qui habituellement est un bon coup de développement. Cependant, ici remarquons que la dame blanche pointe sur h7 appuyée par le fou c2 qui la soutient. Il est vrai que le cavalier en f6 défend h7... mais il peut être éliminé. Avec ces données, un bon joueur exploitera avec les blancs le très mauvais coup noir qui suit. La notation suivante vous donne la fin de la partie :

1...0-0 ?? 2. Fxf6!! Fxf6. 3. Dxh7# 1-0

