

VOTRE PREMIÈRE LEÇON D'ÉCHECS

INTRODUCTION

Temps estimé : 10 mn.

Généralités

Né en Inde il y a quelques centaines d'années, le jeu d'Échecs a connu de multiples évolutions et il doit son nom actuel au perse « Shah Mat » (le Roi est mort). Le jeu d'Échecs était très apprécié dans les cours Espagnoles et Italiennes au temps de la Renaissance (XVème-XVIème siècles).

Aujourd'hui ce sont les Russes qui jouent encore le mieux aux Échecs, mais ils sont rudement concurrencés par des joueurs asiatiques. Le Champion du Monde actuel s'appelle **Viswanathan ANAND** (Inde) et il a succédé en 2007 au Russe **Vladimir KRAMNIK**.

L'échiquier

Il se compose de 64 cases alternativement noires et blanches. Les lignes verticales sont nommées de « a » à « h » : ce sont des **colonnes**. Les lignes horizontales sont numérotées de 1 à 8 : ce sont des **rangées**. [On parlera de colonnes « a », « b », etc. et de 'première' rangée', 'deuxième' rangée, etc.].

À l'aide de ces coordonnées, il est possible de noter les coups d'une partie en indiquant le symbole de la pièce qui joue, suivi de la case d'arrivée de cette pièce.

Le matériel

Il y a autant de pièces blanches que de pièces noires : 32 en tout, soit 16 pièces blanches et 16 pièces noires. Ces pièces s'appellent les Tours (2 chacun), les Cavaliers (2 chacun), les Fous (2 chacun), la Dame (une seule chacun), le Roi (un chacun), et huit pions de chaque côté. Les pièces blanches doivent être placées sur la première et la deuxième rangée, les pièces noires sur la septième et la huitième rangée.

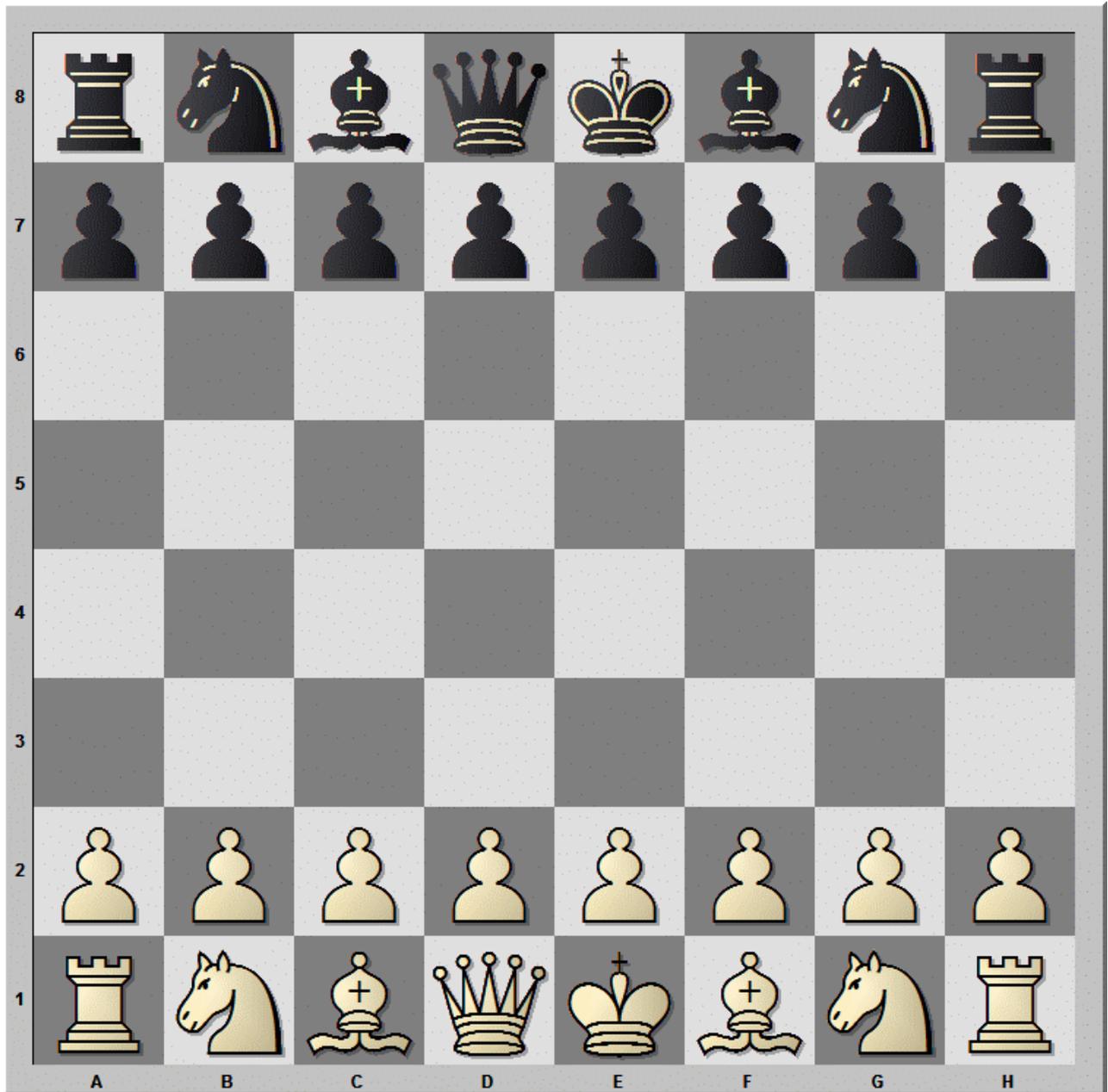
On doit avoir une case blanche en bas à droite.

On doit mettre la Dame sur sa couleur : la Dame blanche sur une case blanche et la Dame noire sur une case noire.

Au début d'une partie, ce sont toujours les Blancs qui commencent.

LE PLACEMENT DES PIÈCES AU DÉBUT D'UNE PARTIE

Temps estimé : 10 mn.



PION

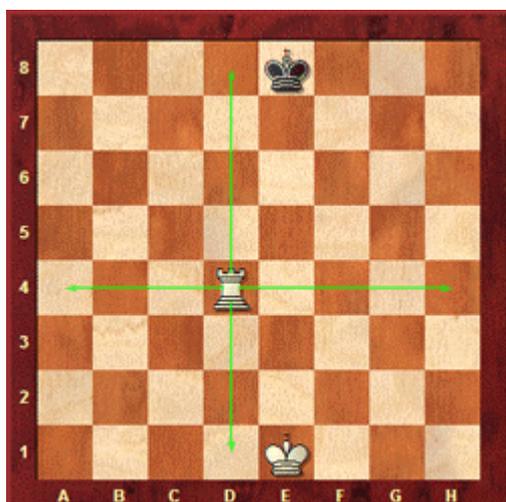
TOUR CAVALIER FOU DAME ROI

LES DÉPLACEMENTS

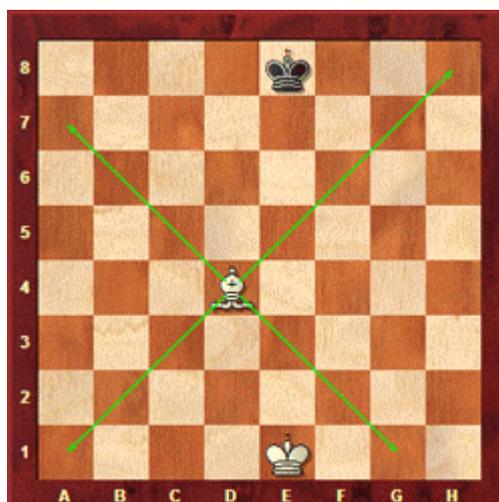
Temps estimé : 20 mn.

Du fait de leur nature différente, les pièces ne marchent pas toutes de la même façon.

La Tour



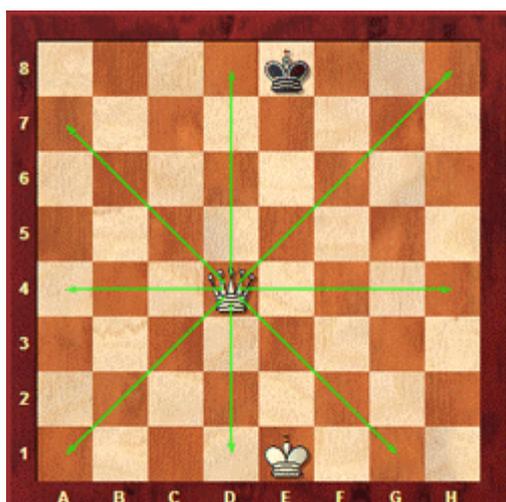
Le Fou



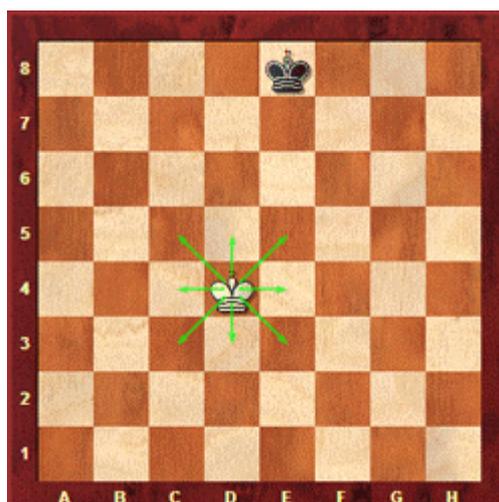
La Tour se déplace en colonnes et en rangées, horizontalement ou verticalement, d'autant de cases qu'elle le désire.
Elle peut avancer ou reculer.

Le Fou se déplace en diagonale (en « biais »), d'autant de cases qu'il le veut.
Il peut avancer ou reculer.

La Dame



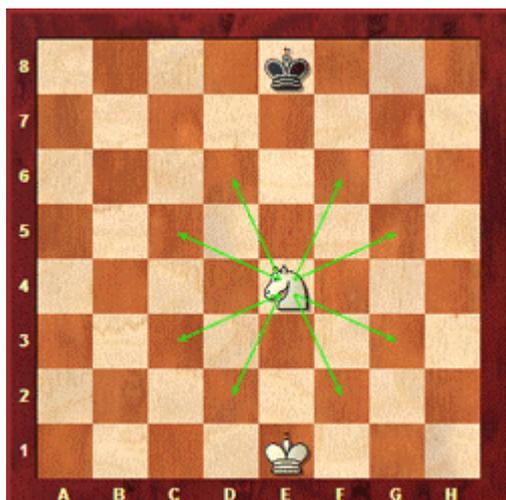
Le Roi



La Dame se déplace comme la Tour et le Fou en même temps, elle peut aller en diagonale, ou bien horizontalement ou verticalement, d'autant de cases qu'elle le veut.
Elle peut avancer ou reculer.

Le Roi se déplace dans toutes les directions mais seulement d'une seule case.
Il peut avancer ou reculer.

Le Cavalier

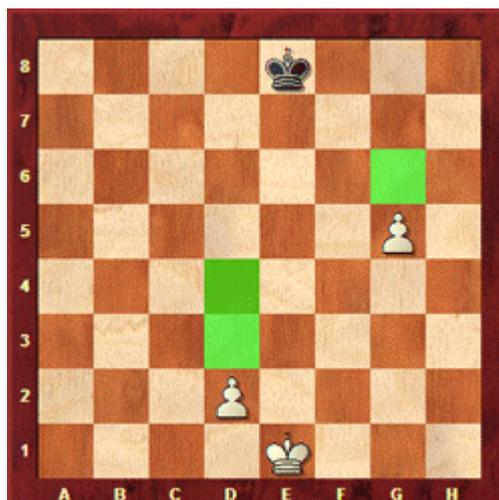


Le Cavalier se déplace en « L » : deux cases dans une direction puis une sur le côté.

Il peut avancer ou reculer.

Le Cavalier est la seule pièce qui peut sauter par-dessus les autres pièces.

Le pion



Le pion se déplace d'une case en avant.

Lors de son premier coup, il a la possibilité d'avancer de deux cases à la fois.

Un pion qui arrive sur la dernière rangée peut se transformer en n'importe quelle pièce sauf le Roi et le pion [*On appelle cette action, la « promotion » du pion*].

Le pion ne recule jamais même pour prendre.

Du fait que les pièces n'ont pas toutes le même déplacement, vous aurez remarqué que la Dame est la pièce la plus puissante, puisqu'elle peut aller sur plus de cases que les autres pièces.

Le Roi lui, au contraire, a une marche limitée, avec un déplacement d'une seule case.

Enfin le pion, qui n'a pas le droit de reculer, est le plus faible, mais attention s'il va « au bout » de l'échiquier, sur la 8^{ème} rangée, il peut se transformer en Dame ! (ou en Tour ou en Fou ou en Cavalier).

Le Cavalier est une pièce à la démarche particulière, on doit lui prêter attention lorsqu'on apprend les règles. Il se déplace en « L » : une case en avant puis une sur le côté en diagonale (ou deux cases dans une direction puis une sur le côté).

Ce qui compte, ce n'est pas le chemin qu'empruntent les pièces (les cases sur lesquelles elles passent) mais leur case de départ et leur case d'arrivée !

LES PRISES

Temps estimé : 10 mn.

Aux Échecs, aucune prise n'est obligatoire. On ne prend qu'une seule pièce à la fois.

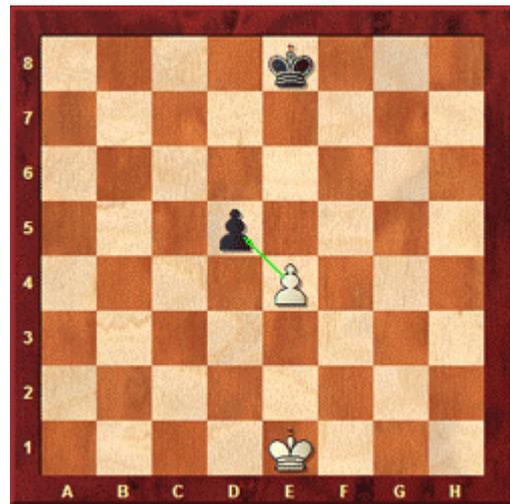
Lorsqu'on prend, on se met à la place de la pièce qu'on prend et on la retire du jeu.

Le Roi est la seule pièce que l'on n'a pas le droit de prendre.



Les pièces prennent comme elles marchent.

Ici, les pièces blanches qui peuvent prendre le Cavalier noir (en se mettant à sa place) sont : le Roi, la Tour, la Dame, le Cavalier et le Fou.



Les pions ne prennent pas comme ils marchent.

Ils prennent « en diagonale », toujours devant eux.

Ici, le pion blanc peut prendre le pion noir (en se mettant à sa place), et vice-versa.

L'ÉCHEC

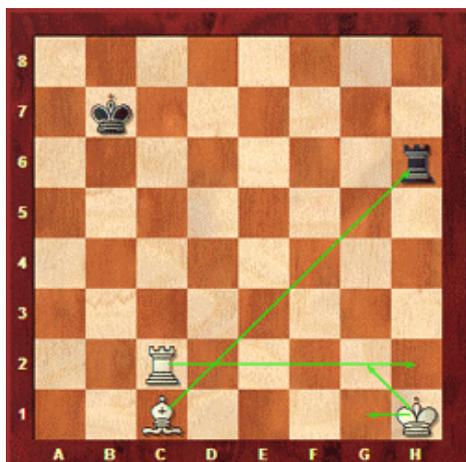
Temps estimé : 10 mn.

Lorsqu'un Roi est dans la situation d'être pris au coup suivant par une pièce ennemie (lorsqu'il est attaqué) , on dit qu'il est en **échec**.

L'adversaire doit annoncer « échec au Roi » ou « échec ». **Un Roi n'a pas le droit de rester en échec** : immédiatement, ce Roi doit écarter la menace d'être pris et ceci de trois manières :

- soit en se déplaçant sur une case où il n'est pas en échec.
- soit en interposant une pièce qui fait écran entre le Roi et la pièce qui donne échec.
- soit en prenant la pièce qui donne échec.

Deuxième règle importante à propos de l'échec : **un Roi n'a pas le droit de se mettre en échec**. De même qu'un Roi n'a pas le droit de prendre une autre pièce s'il se met lui-même en échec.



Les Noirs viennent de mettre échec le Roi blanc avec leur Tour.

Les Blancs ont ici trois possibilités pour parer l'échec :

- soit ils déplacent leur Roi en se mettant sur une case où ils ne sont pas en échec.
- soit ils interposent leur Tour entre la Tour noire et leur Roi.
- soit ils prennent la Tour noire avec leur Fou (c'est le mieux).

L'ÉCHEC ET MAT

Temps estimé : 10 mn.

C'est le but de la partie. Pour gagner, il faut mettre son adversaire échec et mat.

On met son adversaire échec et mat lorsque celui-ci ne peut plus parer les échecs.



Le Roi noir est en échec par la Dame et partout où il bouge, il est en échec. Il n'a pas le droit non plus de prendre la Dame car il se mettrait en situation d'être pris par le Roi blanc (il se mettrait en échec, « deux Rois n'ont pas le droit de se coller »).

C'est **mat**, la partie est terminée, les Blancs ont gagné.

LE PAT

Temps estimé : 5 mn.

Lorsqu'un joueur **qui n'est pas en échec** ne peut faire aucun coup possible sans être en échec, c'est **pat**, personne n'a gagné, personne n'a perdu, c'est partie nulle.



C'est aux Noirs de jouer.
Le Roi n'est pas en échec et partout où il bouge , il est en échec.

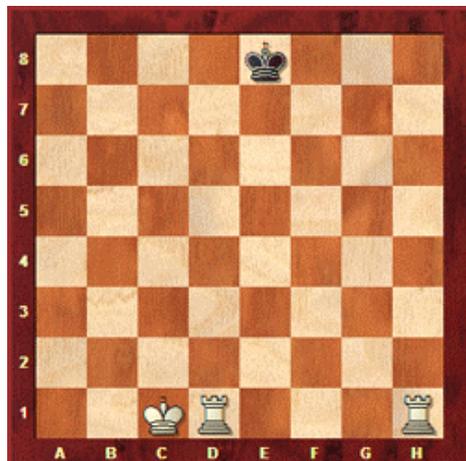
C'est **pat**, la partie est terminée, c'est partie nulle.

Attention donc à ne pas faire pat quand on peut faire mat !

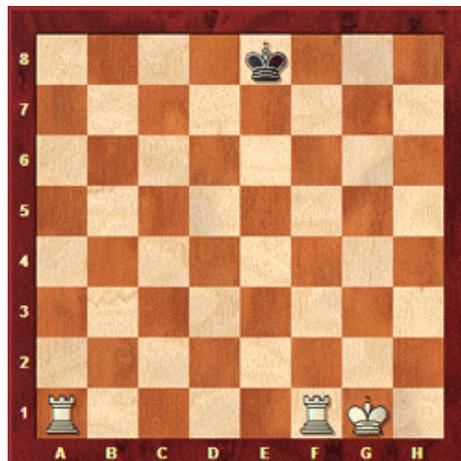
DEUX EXCEPTIONS : LE ROQUE ET LA PRISE EN PASSANT

Temps estimé : 10 mn.

Le roque



grand roque



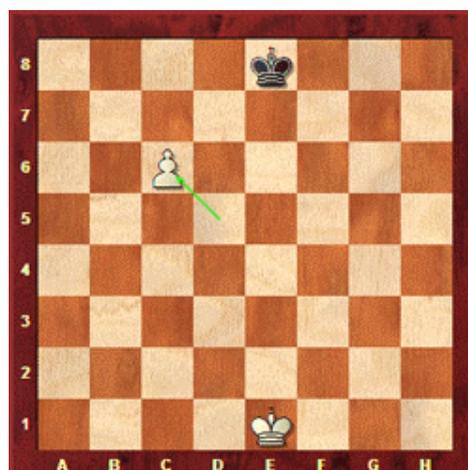
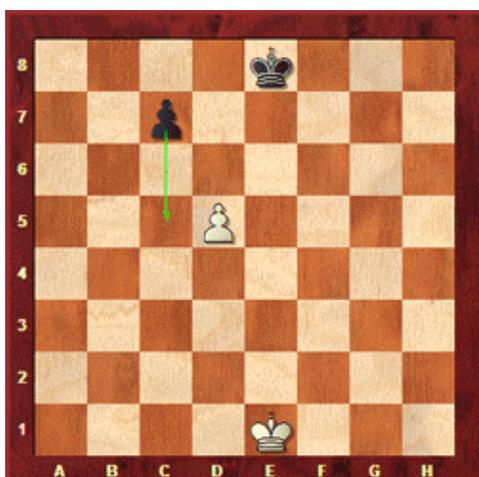
petit roque

C'est le seul cas où il est permis de déplacer deux pièces à la fois. Le Roi bouge de deux cases en direction d'une Tour qui passe par-dessus le Roi en se plaçant à côté.

Les 4 conditions pour pouvoir roquer :

- Il ne doit y avoir aucune pièce entre le Roi et le pion.
- Le Roi et la Tour ne doivent pas encore avoir bougé.
- Le Roi ne peut roquer s'il est en échec.
- Le Roi n'a pas le droit de traverser un échec.

La prise en passant



Un pion avançant de deux cases et se plaçant à côté d'un pion adverse peut, au coup suivant seulement, être pris comme s'il n'avait avancé que d'une case.

LES CAS DE NULLE

Temps estimé : 4 mn.

La partie est déclarée Nulle :

- Quand il ne reste plus assez de matériel pour mater (par exemple, un Roi contre un Roi).
- Quand la partie se termine par un pat.
- Quand la même position se répète trois fois (consécutivement ou non).
- Quand aucun coup de pion ni prise de pion ou de pièce n'a été effectué au bout de 50 coups.
- Par convention mutuelle entre les deux joueurs (cette dernière règle tend à disparaître).

COMMENT NOTER UNE PARTIE

(Supplément – Ne fait pas partie des règles)

La notation algébrique abrégée

- Chaque pièce est notée par son initiale écrite en majuscule : R = Roi ; D = Dame ; T = Tour ; F = Fou ; C = Cavalier.
- Les pions ne sont pas indiqués par leur initiale, on les reconnaît par cette absence.
- Les huit colonnes sont désignées par des minuscules : a, b, c, d, e, f, g, h.
- Les huit rangées sont désignées par des chiffres : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.
- Chacune des 64 cases est désignée par l'association d'une lettre et d'un chiffre : a1, f6, etc.
- Chaque coup d'une pièce est indiqué par l'initiale de la pièce et par la case d'arrivée. Exemple : Cf3, Th8, Df6, etc. Pour les pions, on ne marque que la case d'arrivée.
- En cas de prise, on note x entre l'initiale de la pièce et sa case d'arrivée (ex : Fxf3). En cas de prise par un pion on marque au début la colonne de la case du pion (ex. gxf3).
- En cas de prise en passant, on rajoute à la fin e.p. (ex : hxg6 e.p.).
- Si deux pièces de même nature peuvent aller sur une même case, on notera la lettre ou le chiffre qui permettent de les identifier. Exemple : un Cavalier blanc en g3 et un autre en g7, un pion noir en f5, si le Cavalier g3 prend le pion, on note C3xf5 puisque c'est la troisième rangée qui permet de l'identifier par rapport à l'autre Cavalier. Autre exemple : une Tour blanche en h3 et l'autre en a3, une Dame noire en d3, si la Tour en a3 prend la Dame, on note Taxd3.
- Pour la promotion d'un pion, le coup de pion est indiqué suivi de l'initiale de la pièce choisie : d8=D, c8=T, f8=C, b8=F, etc.

Abréviations importantes

O-O : petit roque, O-O-O : grand roque, x : prend, e.p. : en passant, + : échec, # : mat.

Le mat peut s'écrire tel quel 'mat' ou par les signes '#', 'x', '+', après le coup, par exemple : Dxxh7x ('Dame prend h7 mat').

Partie exemple

1. e4 e5
2. Cf3 Cc6
3. Cc3 d6
4. Fc4 Fg4
5. h3 Fh5
6. Cxe5 Fxd1
7. Fxf7+ Re7
8. Cd5 #