



# ***Jouer aux échecs***

**Le but du jeu : mettre le roi adverse en échec et mat, c'est-à-dire une position où il est attaqué et ne peut s'échapper.**

## *L'échiquier :*

Il compte 64 cases (8 x 8), blanches/beiges et noires/marron alternées en damier. La case en bas à droite doit être claire.

Chaque case est identifiée de façon unique par ses coordonnées.

Les colonnes de a à h (horizontalement, de gauche à droite) pour les blancs ; les rangées de 1 à 8 (verticalement, 1 côté Blanc, 8 côté Noir).

**Les Blancs**, rangée 1 : Tours (en coin), Cavaliers (à côté des Tours), Fous (à côté des Cavaliers), Dame (case blanche « sur sa couleur ») et Roi (case noire) au milieu. Pions en rangée 2.

**Les Noirs**, rangée 8 : en symétrie des Blancs, Dame (case noire « sur sa couleur »), Roi (case blanche). Pions en rangée 7.

## *Les pièces et leur déplacement :*

- **Pions (8)** : avancent d'une case vers l'avant (2 cases au premier coup) ; capturent en diagonale ; peuvent se transformer en Dame (ou autre pièce) en atteignant l'autre bout.

- **Tours (2)** : se déplacent horizontalement ou verticalement d'autant de cases que voulu.

- **Fous (1 blanc et 1 noir)** : se déplacent en diagonale (sur leur couleur) d'autant de cases que voulu.

- **Cavaliers (2)** : se déplacent en L (2 cases dans une direction + 1 case perpendiculaire) ; peuvent sauter par-dessus les pièces.

- **Reine (ou Dame)** : combine les déplacements des Tours et des Fous (horizontale, verticale, diagonale).

- **Roi** : se déplace d'une case dans n'importe quelle direction.

**Apprendre les règles :**

S'assurer de bien comprendre le déplacement de chaque pièce et les règles spéciales (roque, prise en passant, promotion des pions).

**Contrôler le centre :** Placer ses pièces (pions, cavaliers, fous) au centre de l'échiquier. Cela donne plus d'espace pour manœuvrer et limite les options adverses.

**Développer ses pièces :** Sortir ses cavaliers et fous rapidement, puis roquer pour mettre votre roi en sécurité. Éviter de déplacer plusieurs fois la même pièce au début.

**Protéger son roi :** Le roque permet de mettre le Roi à l'abri. (Garder une structure de pions solide autour de lui.) Roquer assez tôt (plutôt avant le 10<sup>ème</sup> coup).

**Ne pas sortir la Dame trop tôt :** Elle risque d'être attaquée et on perd des coups à la déplacer pour la protéger.

**Ne pas négliger les pions au début :** Les pions sont la base de votre position. Essayer de ne pas les avancer trop tôt sans raison, car ça peut créer des faiblesses. Seuls les pions du centre ou nécessaires au développement des fous.

*(A noter: éviter de se retrouver avec 2 pions l'un devant l'autre, cela compromet le déplacement ultérieur des pièces principales, notamment des tours.)*

**Connecter ses tours :** les placer sur des colonnes ouvertes ou semi-ouvertes (sans pion de sa couleur).

**Penser aux menaces :** Avant chaque coup, se demander : "Qu'est-ce que mon adversaire prépare ?" Cela permet d'éviter les pièges.

**Protéger ses pièces :**

Avant de jouer un coup, vérifier si la case envisagée est sûre (non attaquée par un pion ou une pièce de moindre valeur).

Ne pas laisser ses pièces sans défense.

**Capture et coups particuliers :**

**Capturer :** prendre une pièce adverse en positionnant sur sa case une de ses propres pièces.

*A noter: un pion peut capturer dans les 2 cases diagonalement en face mais ne peut se déplacer sur ces cases si elles sont vides.*

**Roquer :** mouvement spécial impliquant le Roi et une Tour. Le Roi se déplace de 2 cases dans le sens de la Tour et cette Tour se positionne de l'autre côté du Roi. On peut roquer du côté droit, côté du Roi dit « Petit Roque » ou du côté gauche, côté de la Reine dit « Grand Roque ».

*Le Roi et la Tour ne doivent pas avoir bougé. Il ne doit pas y avoir de pièces entre les 2. Le Roi ne doit pas être -ou avoir été mis- en échec, se mettre en échec ou « traverser un échec ».*

**Promotion :** quand un pion atteint l'autre bout du plateau, il peut être remplacé par n'importe quelle autre pièce, sauf le Roi.

**Prise « en passant » :** c'est un coup spécial de capture de pion... quand l'adversaire déplace un Pion de sa position de départ, il peut être capturé par un Pion qui l'aurait pris de toute façon si il n'avait avancé que d'une seule case.

*Ce mouvement n'est possible que le coup suivant.*

**Attaquer les pièces adverses :**

regarder si une pièce est non protégée ou sous-protégée (moins défendue qu'elle est attaquée).

**Vérifier les menaces :**

avant de jouer, toujours se demander : « quel(s) coup(s) dangereux (les plus dangereux) mon adversaire peut décider en réponse afin d'éviter les pièges et les mats par contre-coup.

**Utiliser des tactiques simples :**

- **la fourchette :** une pièce (souvent le Cavalier ou le pion) attaque deux pièces adverses en même temps.

- **l'élimination du défenseur :** capturer une pièce qui protège une autre pièce ou une case importante.

- **le clouage :** une pièce adverse ne peut bouger sans exposer une pièce plus précieuse derrière elle (les Fous et le Dame en sont des pièces efficaces).

- **l'enfilade :** une pièce attaque une pièce adverse, et si celle-ci bouge, une autre pièce derrière est menacée.

*Les Tours et la Reine sont les Tours et la Reine très utiles dans ce cas.*

## *Pour finir...*

**ECHEC** : le Roi est attaqué par une pièce adverse et sous menace de capture au prochain coup.

**MAT (ou échec et mat)** : le Roi est en échec et aucune pièce ne peut capturer l'attaquant, s'interposer et le Roi ne peut fuir vers une case sûre. La partie s'arrête sur la victoire du joueur qui réalise le mat.

**PAT** : cas particulier où le Roi n'est pas en échec mais aucun coup n'est possible (autres pièces bloquées). La partie est nulle (match nul).

## *Pour progresser : jouer, jouer, jouer !*

**Pratiquer régulièrement** : entre des amis, en ligne ou contre un ordinateur, la pratique est la clé pour progresser.

**Analyser ses parties** : après chaque partie, revoir ses coups et apprendre de ses erreurs, de ses succès, comprendre tous les moments-clés.

**Apprendre les mats de base** : mat avec 2 Tours, avec la Dame et le Roi, avec la Tour et le Roi.

**Faire des exercices tactiques** : un bon moyen pour améliorer sa vision du jeu et de gagner des pièces.

**Réfléchir à chaque coup** : ... dès les premiers coups.

**Rester patient et concentré** : les échecs sont un jeu de stratégie et de patience. Prendre son temps pour réfléchir à chaque coup.

***Bonne(S) partie(S)!***