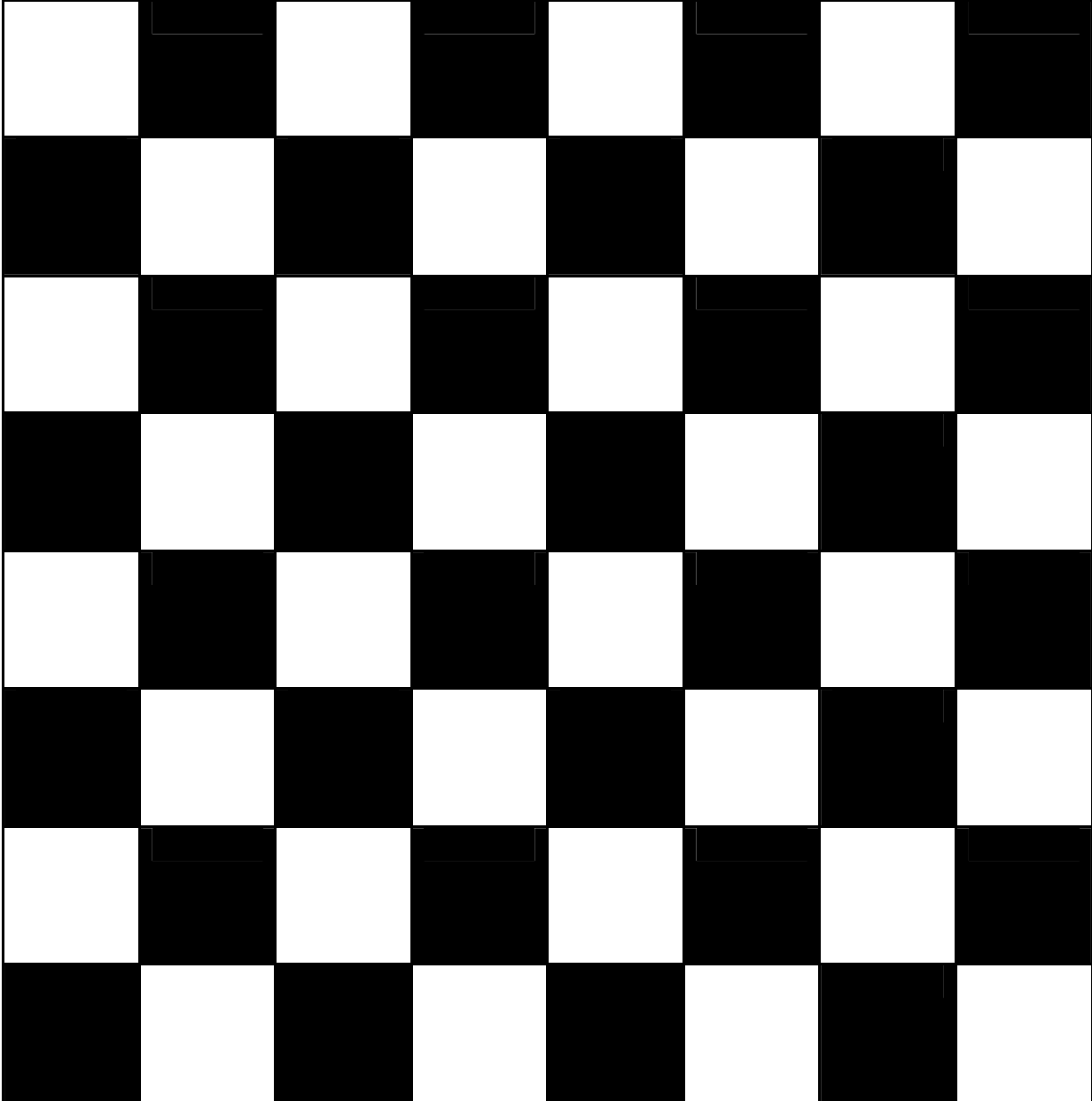
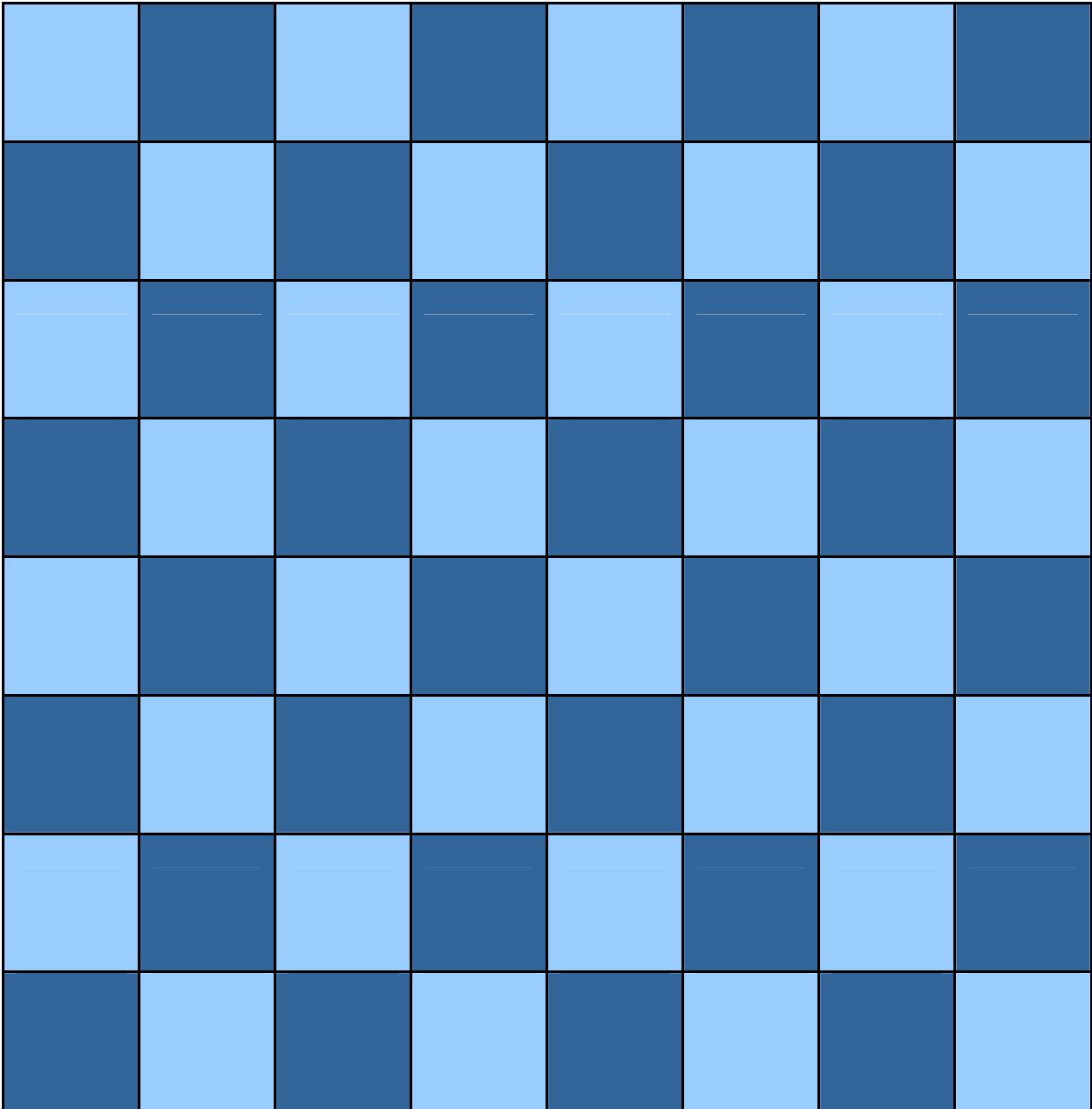


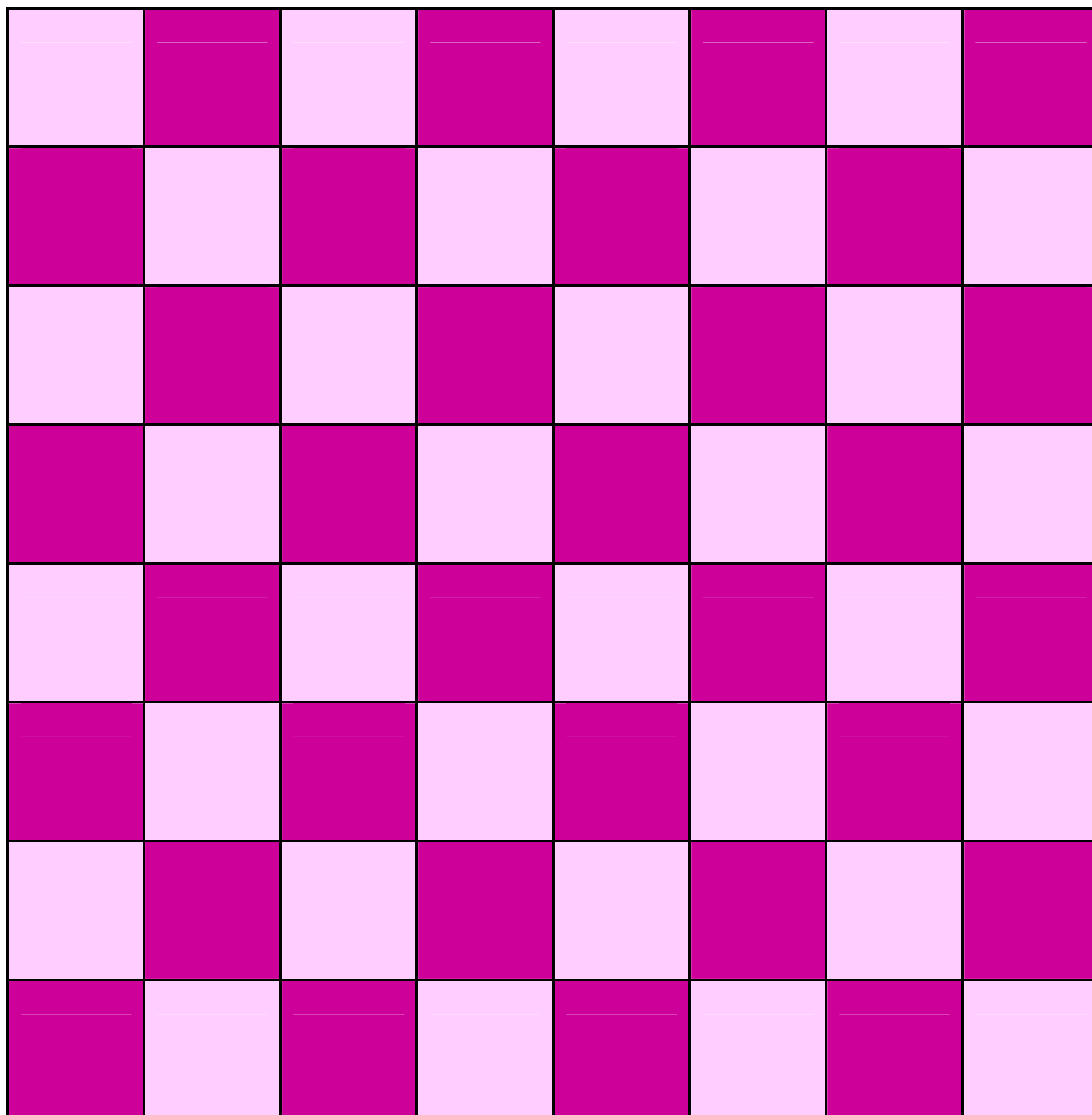
L'ECHIQUIER FLOTTANT



L'ECHIQUIER FLOTTANT



L'ECHIQUIER FLOTTANT



L'ECHIQUIER FLOTTANT

LES PIONS



LES TOURS



LES FOUS



LES CAVALIERS



LE ROI AVEC SA REINE



LES PIONS



LES TOURS



LES FOUS



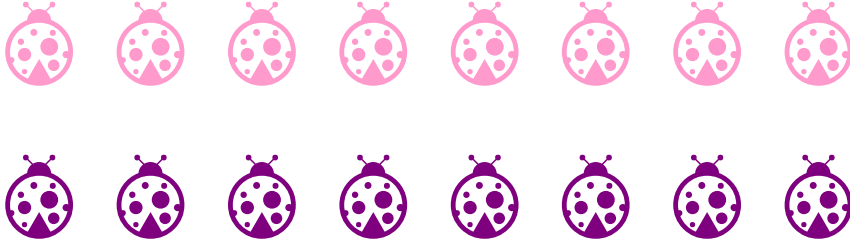
LES CAVALIERS



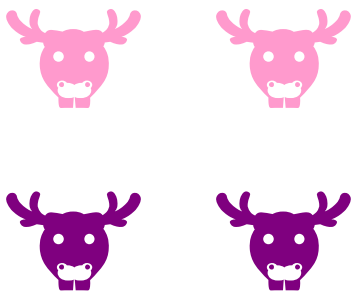
LE ROI AVEC SA REINE



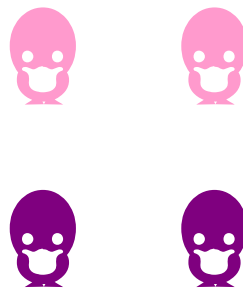
LES PIONS



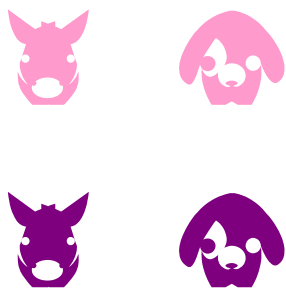
LES TOURS



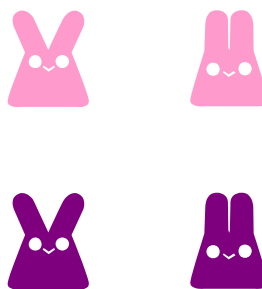
LES FOUS



LES CAVALIERS



LE ROI AVEC SA REINE



Les Échecs se jouent à 2 joueurs. L'un des joueurs joue avec les pièces blanches, et l'autre joueur avec les pièces noires. Chaque joueur a seize pièces au début du jeu: un Roi, une Dame, deux Tours, deux Fous, deux Cavaliers, et huit Pions.

Le jeu se joue sur un échiquier, composé de 64 carrés: huit lignes et huit colonnes. Les carrés sont alternativement clairs (blancs) et de couleur sombre (noirs). L'échiquier doit être disposé de telle sorte qu'un carré noir se trouve pour chaque joueur à l'angle inférieur gauche. Pour aider à noter les mouvements des pièces, chaque carré a reçu un nom. Vu du côté du joueur blanc, les lignes sont numérotées 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8; la ligne la plus proche du joueur blanc est numérotée 1, et la plus éloignée porte le numéro 8. Les colonnes sont désignées, de gauche à droite, a, b, c, d, e, f, g, h. Chaque carré est repéré par la combinaison de la lettre de sa colonne et du numéro de sa ligne. Par exemple, le carré en bas à gauche (vu du joueur blanc) est le carré a1.

Noirs

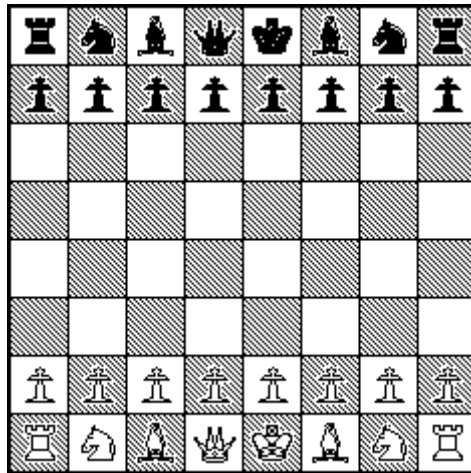
a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Blancs

Les joueurs jouent à tour de rôle, en commençant par les Blancs (le joueur qui joue avec les pièces blanches). Pour jouer, un joueur doit déplacer une pièce vers une nouvelle case (un nouveau carré), en respectant les règles de déplacement de chacune des pièces - il y a toutefois une exception, appelée **le roque**, au cours de laquelle le joueur qui roque déplace deux pièces simultanément.

Un joueur peut **prendre** une pièce de son adversaire en déplaçant l'une de ses pièces sur une case comportant une pièce adverse. Dans ce cas, la pièce adverse capturée est retirée de l'échiquier pour le reste de la partie. (La prise n'est jamais obligatoire.)

Au début du jeu, la position des pièces est la suivante:



Sur la première ligne on trouve, de gauche à droite huit pièces blanches: une Tour, un Cavalier, un Fou, la Dame blanche, le Roi blanc, un Fou, un Cavalier, une Tour. Sur la ligne 2, les huit Pions blancs. Sur la ligne 7, les huit Pions noirs. Sur la ligne 8, les huit pièces noires, de gauche à droite: une Tour, un Cavalier, un Fou, la Dame noire, le Roi noir, un Fou, un Cavalier, une Tour.

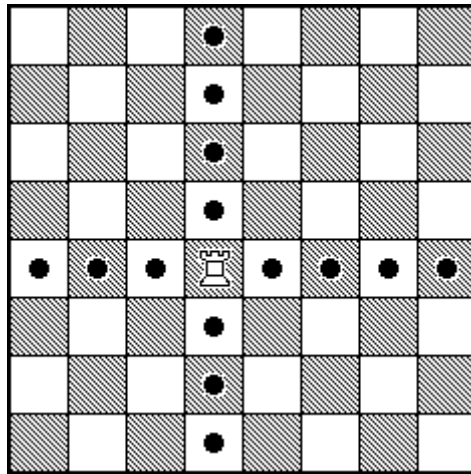
Notez que la Dame blanche est placée sur une case blanche, alors que la Dame noire est placée sur une case noire.

Règles de déplacement des pièces

La Tour

La Tour se déplace en ligne droite, horizontalement ou verticalement d'autant de cases qu'elle le souhaite. La Tour ne peut sauter par dessus d'autres pièces: toutes les cases entre la position de départ de la Tour et sa position d'arrivée doivent être libres. (Comme pour toutes les pièces, lorsque la case d'arrivée de la Tour contient une pièce adverse, celle-ci est prise. Par contre la case d'arrivée ne peut contenir une pièce de son propre camp.)

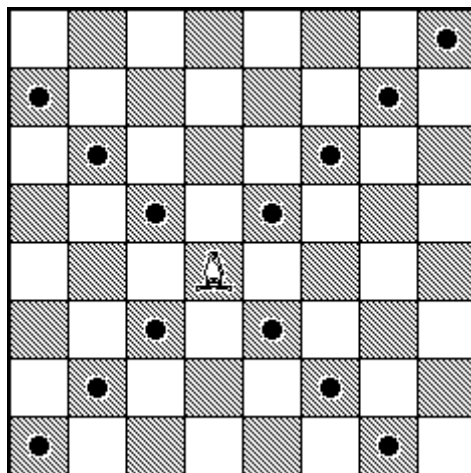
(Voir également le roque décrit plus loin dans les déplacements du Roi)



Le Fou

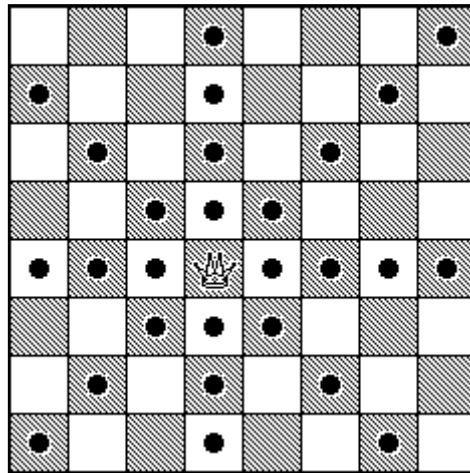
Le Fou se déplace en diagonale d'autant de cases qu'il le souhaite. Toutefois, le Fou ne peut sauter par dessus d'autres pièces.

Notez que chaque joueur dispose d'un Fou se déplaçant sur les diagonales blanches (composées de cases blanches), et d'un Fou se déplaçant sur les diagonales noires (composées de cases noires).



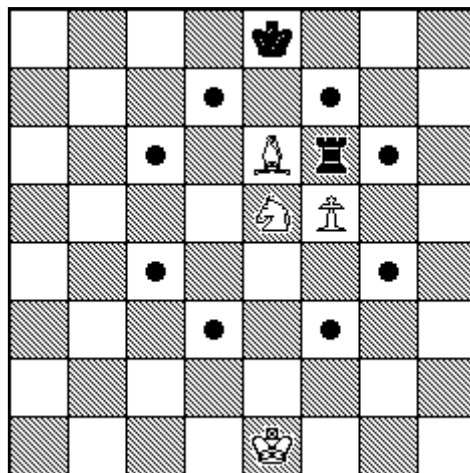
La Dame

La Dame est stratégiquement parlant, la pièce *maîtresse du jeu*. Elle peut aussi bien se déplacer comme une Tour, horizontalement ou verticalement, que comme un Fou, en diagonale.



Le Cavalier

Le déplacement du Cavalier se fait en deux temps: un déplacement d'une case dans un sens vertical ou horizontal, suivi d'un déplacement d'une case selon une diagonale. On peut également décrire le déplacement du Cavalier comme un déplacement de deux cases verticalement suivi d'un déplacement d'une case horizontalement (ou inversement, deux cases horizontalement, suivi d'une case verticalement). Le Cavalier est autorisé à *sauter* par dessus une autre pièce (amie ou ennemie) lors de son déplacement. En particulier, le joueur blanc peut commencer la partie en déplaçant son Cavalier de la case b1 à la case c3. La pièce par dessus laquelle un Cavalier passe, reste en jeu. Comme pour les autres pièces, un Cavalier prend une pièce adverse en allant se placer sur la case occupée par celle-ci .

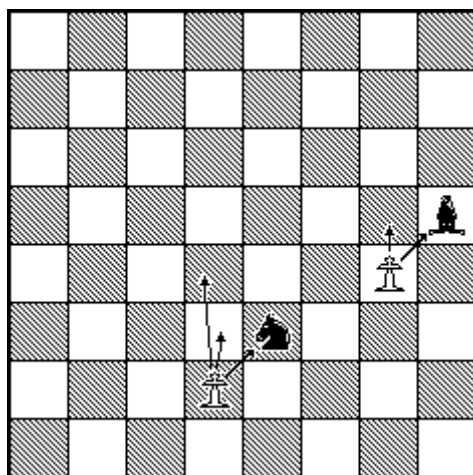


Les Pions

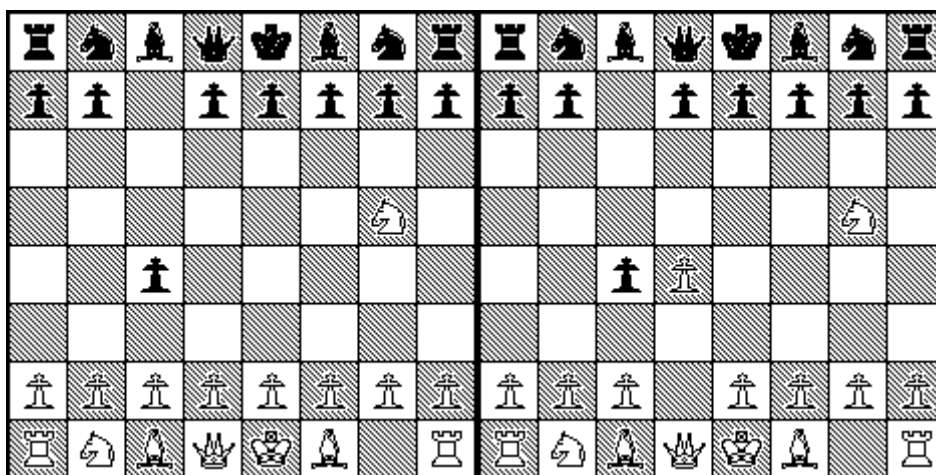
Les Pions se déplacent différemment selon qu'ils vont sur une case libre ou qu'ils se déplacent pour *prendre* une pièce adverse. Quand un Pion ne prend pas de pièce adverse, il avance d'une case verticalement (il ne peut reculer). Toutefois, si un Pion n'a pas encore bougé depuis le début de la partie (autrement dit, s'il est toujours sur sa ligne de départ), le Pion est autorisé à

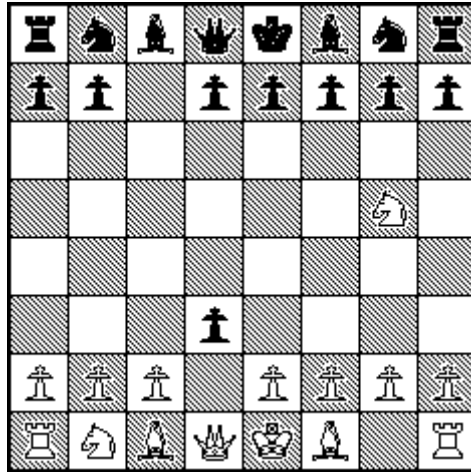
avancer verticalement de deux cases d'un coup. Par exemple, un Pion blanc en d2 peut au choix aller en d3 ou en d4.

Quand il prend une pièce adverse, le Pion se déplace en avançant en diagonale d'une case (il ne peut prendre en reculant). Par exemple un Pion blanc en d2 peut prendre un Cavalier noir se trouvant en e3.



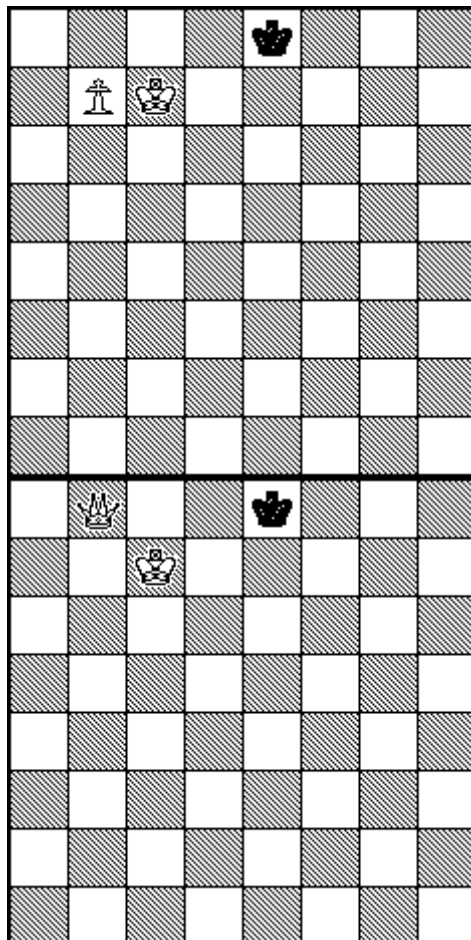
Il existe pour le Pion, une règle spéciale de prise appelée *prise en passant*. Quand un Pion avance de deux cases en partant de la deuxième ligne (dans l'exemple ci-après un Pion blanc) pour aller à la quatrième ligne, et qu'un Pion adverse (noir dans l'exemple) se trouve sur une case adjacente de la quatrième ligne, alors ce Pion adverse (noir) peut se déplacer sur la case de la troisième ligne "survolée" lors du déplacement du premier Pion (blanc), et prendre ce Pion. (Tout se passe comme si le Pion blanc n'avait avancé que d'une seule case et se soit donc trouvé en position d'être pris par le Pion adverse.) Cette prise en passant doit être effectuée immédiatement par l'adversaire: si le joueur pouvant prendre en passant ne le fait pas immédiatement, la prise en passant n'est plus possible ultérieurement sur ce Pion.





Un double déplacement d'un Pion, suivi d'une prise en passant de l'adversaire

Un Pion qui atteint la huitième ligne de l'échiquier (ligne 8 pour les blancs, ligne 1 pour les noirs) *va à dame*. Le joueur qui amène l'un de ses Pions jusqu'à la huitième ligne remplace ce Pion par une Dame, une Tour, un Cavalier ou un Fou (de meme couleur bien entendu). Habituellement, les joueurs changent leur Pion en Dame, mais ce n'est pas une obligation. Tous les autres types de pièces sont autorisés. (Il n'est pas obligatoire de remplacer un Pion dans cette situation par une pièce ayant été prise auparavant. Ainsi, il est par exemple possible qu'un joueur, à un moment de la partie, possède deux Dames...)

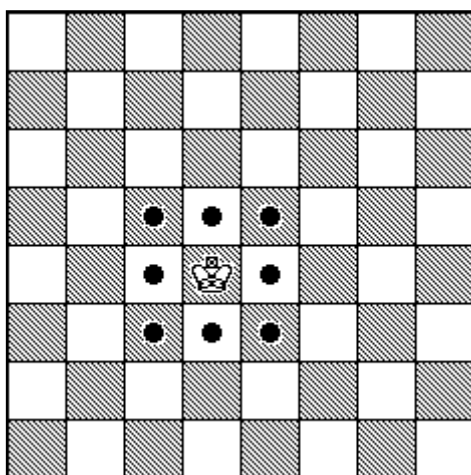


Un Pion arrive à dame

Le Roi

Le Roi se déplace d'une case dans n'importe quelle direction, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Il existe un déplacement particulier effectué *simultanément* par le Roi et une Tour appelé *roque*: voir plus loin.

Le Roi est la pièce la plus importante du jeu, et ses déplacements doivent être effectués de telle sorte qu'il ne soit jamais mis en échec: voir plus loin.



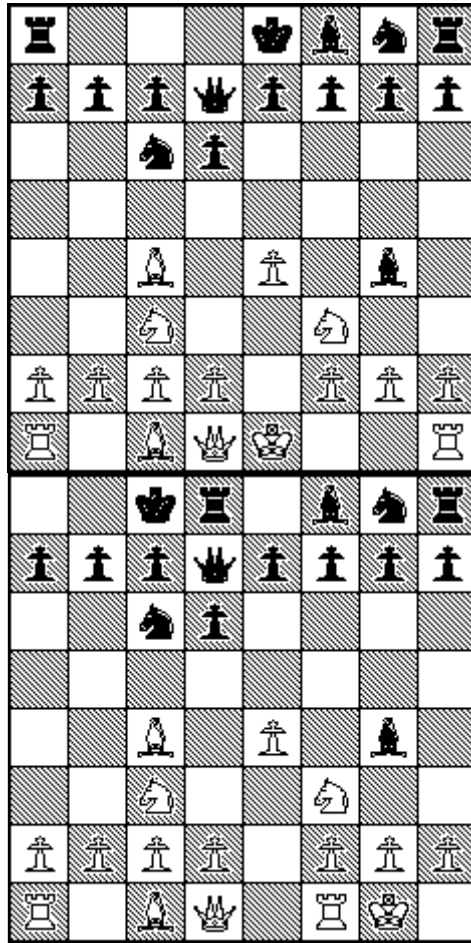
Le Roque

Sous certaines conditions, le Roi et l'une des Tours peuvent *roquer* en se déplaçant simultanément.

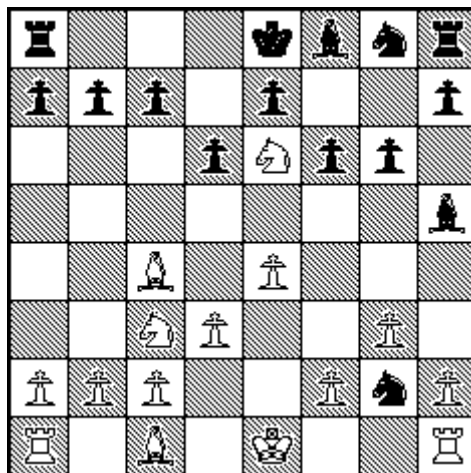
Les conditions suivantes doivent être réunies:

- Ni le Roi ni la Tour considérée ne doivent avoir bougé depuis le début de la partie.
- Le Roi ne doit pas être en échec.
- Durant le mouvement, le Roi ne doit pas passer au-dessus d'une case "attaquée" par une pièce adverse.
- Le Roi ne doit pas terminer le mouvement de roque sur une case "attaquée" par une pièce adverse (il serait immédiatement en échec).
- Toutes les cases entre le Roi et la Tour du roque doivent être libres.

En roquant, le Roi se déplace de deux cases en direction de la Tour, et la Tour vient se placer de l'autre côté du Roi sur la case adjacente. Par exemple (si toutes les conditions sont remplies pour cela), le Roi blanc situé en e1 et la Tour en a1 roquent en se déplaçant: en c1 pour le Roi et d1 pour la Tour (*grand roque*). Si le roi blanc situé en e1 roque avec la tour blanche située en h1, les positions finales seront: g1 pour le Roi, et f1 pour la Tour (*petit roque*). Même chose pour les noirs.



Positions avant et après un Roque: Petit Roque pour les Blancs, et Grand Roque pour les Noirs



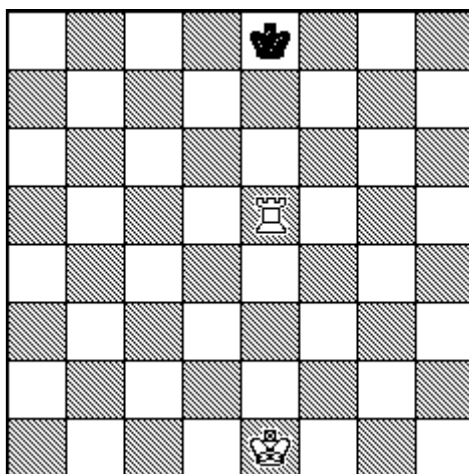
Ni les Blancs, ni les Noirs ne peuvent roquer: le Roi blanc est en échec, et le Roi noir ne peut passer par dessus la case d8 (attaquée par le Cavalier blanc placé en e6)

Échec, Échec et Mat, Match nul (Pat)

Échec

Lorsque le Roi d'un joueur peut être pris par une pièce adverse, on dit qu'il est *en échec*. Par exemple, le joueur blanc déplace sa tour de façon à ce qu'elle se trouve en position de prendre le Roi noir, C'est à dire que si le Roi noir ne fait rien, la Tour blanche peut le prendre au tour suivant: on dit que la Tour blanche *met en échec* le Roi noir. La bonne règle veut que l'on annonce à haute voix *Échec* lorsque l'on met en échec le Roi adverse.

Il est interdit de déplacer l'une de ses pièces si ce mouvement a pour conséquence que son propre Roi se trouve en échec.

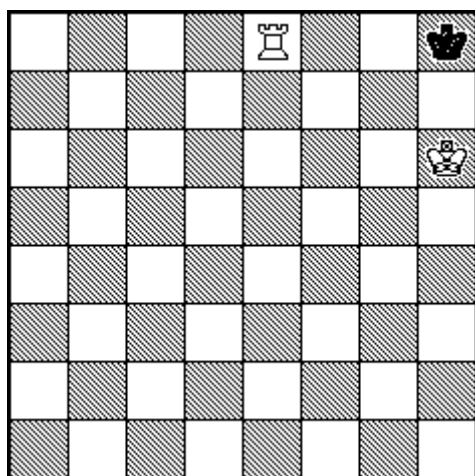


Échec et Mat

Si un joueur est en échec et qu'il ne puisse effectuer de déplacement permettant de libérer son Roi de cet échec, alors il est dit *échec et mat*, ou simplement mat. Le joueur qui est mat perd la partie, et son adversaire est déclaré vainqueur.

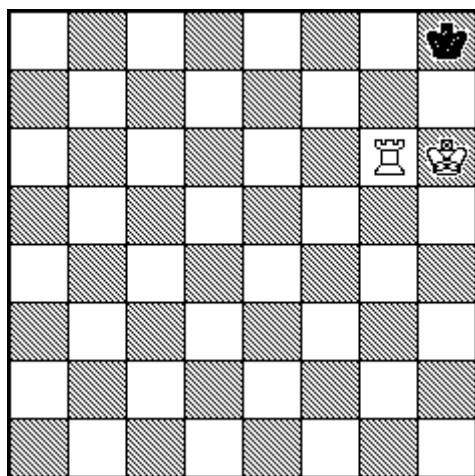
Noter qu'il y a trois sortes de mouvement pour se sortir d'une position d'échec:

1. Déplacer le Roi vers une case où il ne sera plus en échec.
2. Prendre la pièce responsable de la mise en échec.
3. (Ou dans le cas d'une mise en échec "à distance" par une Tour, un Fou ou une Dame): intercaler une pièce entre la pièce responsable de l'échec et le Roi. Ce type de déplacement est sans effet sur une mise en échec par un Cavalier, celui-ci étant autorisé à sauter par dessus les pièces adverses, pour se déplacer ou prendre.



Pat (Match nul)

Quand un joueur ne peut plus déplacer de pièce, mais sans être en échec, il est dit *pat*. En cas de pat la partie est déclarée nulle.



Le Roi noir n'est pas en échec, mais ne peut se déplacer (il se mettrait en échec). Il y a pat et la partie est nulle.