

LES BASES DU JEU

par [Stéphane ROUILLARD \(alias Kyonyx\)](#) et [Thierry GIROLT \(alias Retinolls\)](#)

Tous Droits réservés

[Le but du jeu](#) © (par Retinolls)

[La position de départ](#) © (par Kyonyx et Dilaram)

[Le déplacement des pièces](#) © (par Kyonyx et Dilaram)

[Les déplacements spéciaux](#) © (par Kyonyx et Dilaram)

[Valeur relative des pièces](#)

[Règles primordiales](#) © (par Retinolls)

[La pendule](#)

[La fin de partie](#)

[Un peu de vocabulaire](#) © (par Retinolls)

[La notation](#) © (par Retinolls)

Le but du jeu

Le but du jeu est de capturer le Roi de l'armée adverse. Pour cela, il faut l'attaquer et l'empêcher de s'enfuir.

Quand le Roi est en échec et mat, c'est la fin de la bataille, la défaite de l'armée du Roi adverse.

Les deux armées, les Noirs et les Blancs, doivent savoir attaquer et se défendre, poser des pièges, faire et défaire des plans en fonction des réactions et des initiatives de l'armée adverse. Il faut donc réagir vite et bien, s'adapter aux situations imprévues, déjouer les pièges de l'adversaire.

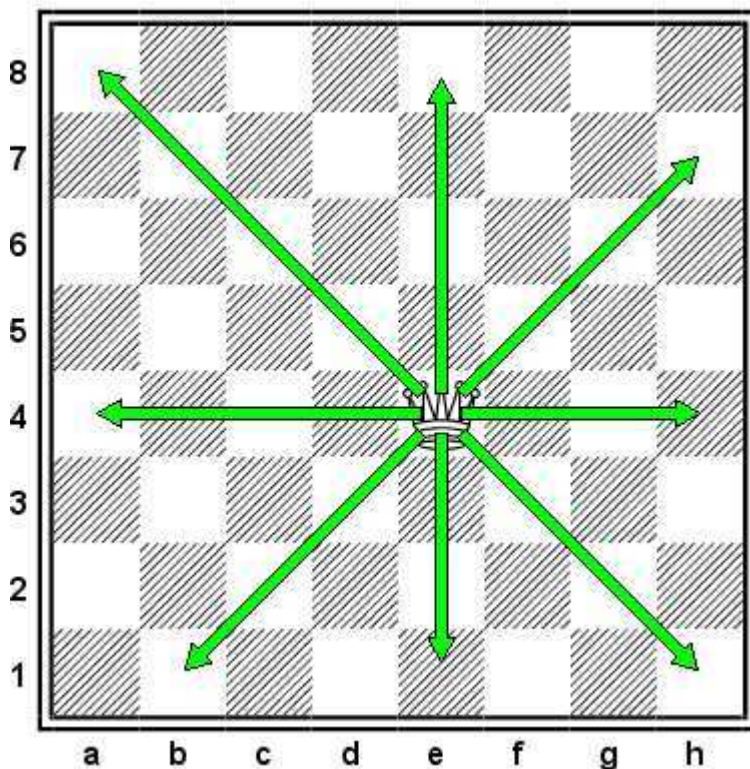
Pour affaiblir le Roi adverse, il faut essayer de faire prisonnier ses amis et ses soldats, et protéger les siens. Ainsi, on aura plus de chances de gagner la bataille.

Ne jamais oublier

Le jeu d'échecs est une bataille, tu dois savoir attaquer tout en sachant aussi protéger la pièce qui attaque le champ adverse.

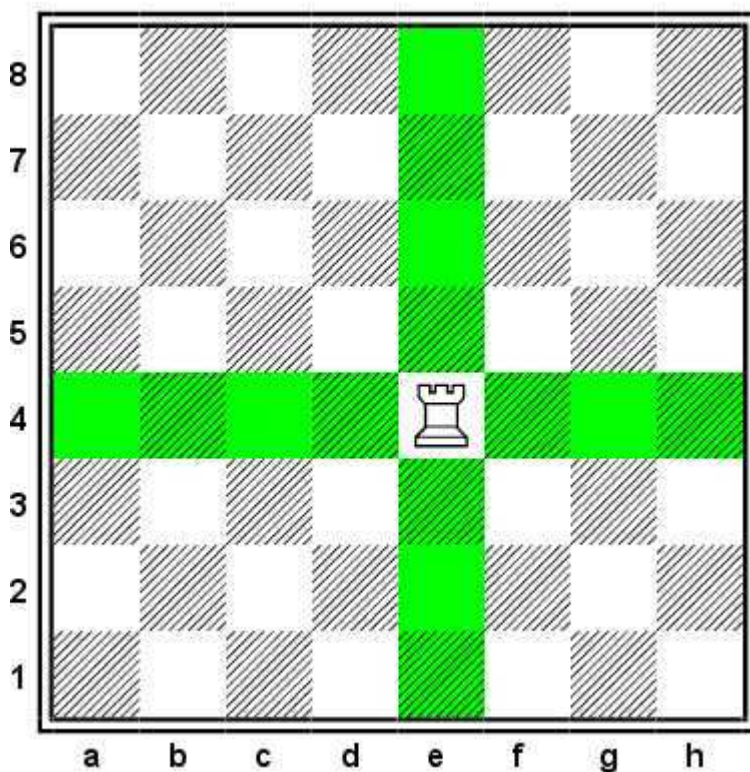
La Dame

La Dame, plus forte des pièces, se déplace horizontalement, verticalement ou en diagonale, d'autant de case qu'elle le veut.



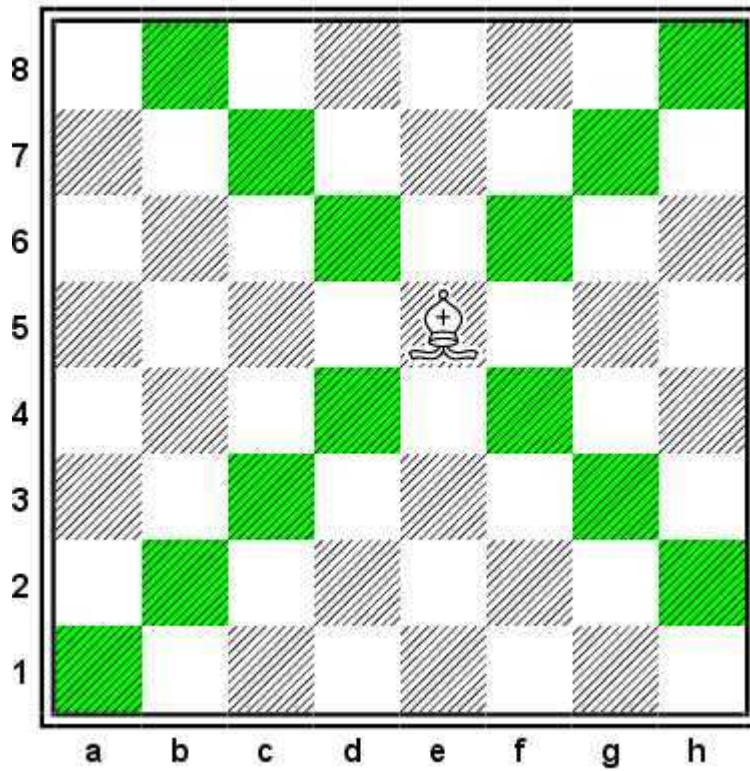
La Tour

Elle se déplace horizontalement ou verticalement, d'autant de case qu'elle le veut.



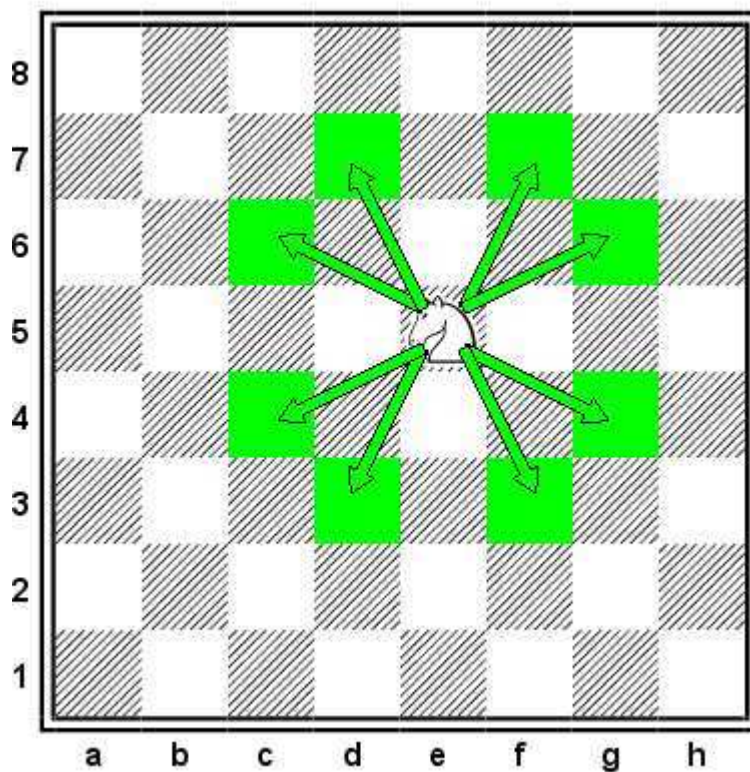
Le Fou

Il se déplace en diagonale, d'autant de case qu'il le veut.



Le Cavalier

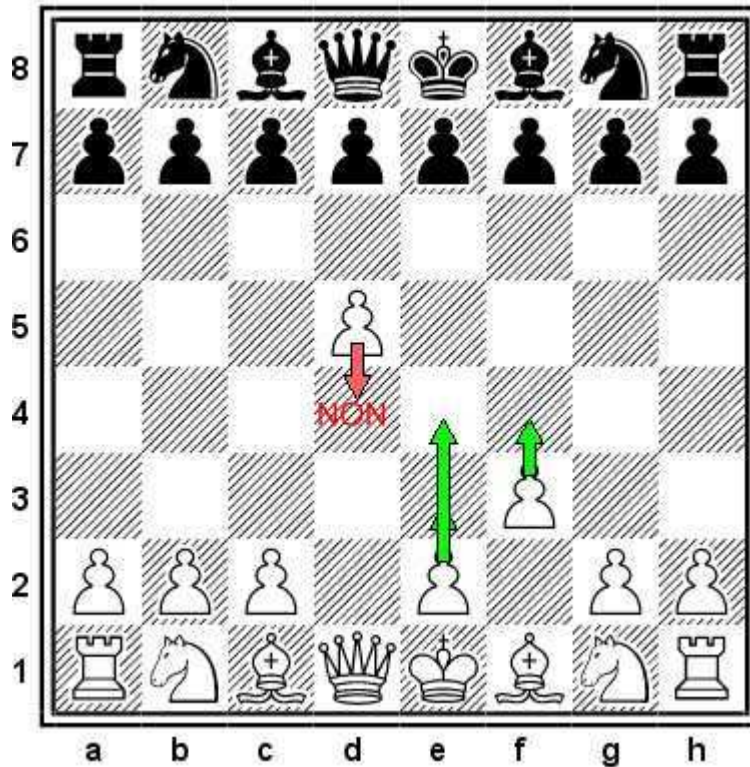
Le cavalier se déplace d'une case dans un sens et de 2 dans l'autre, format un L. C'est la seule pièce à pouvoir sauter par-dessus les pièces.



Le Pion

Le pion, depuis sa position de départ, peut se déplacer d'une ou de deux cases, au choix. Puis ensuite d'une seule case uniquement.

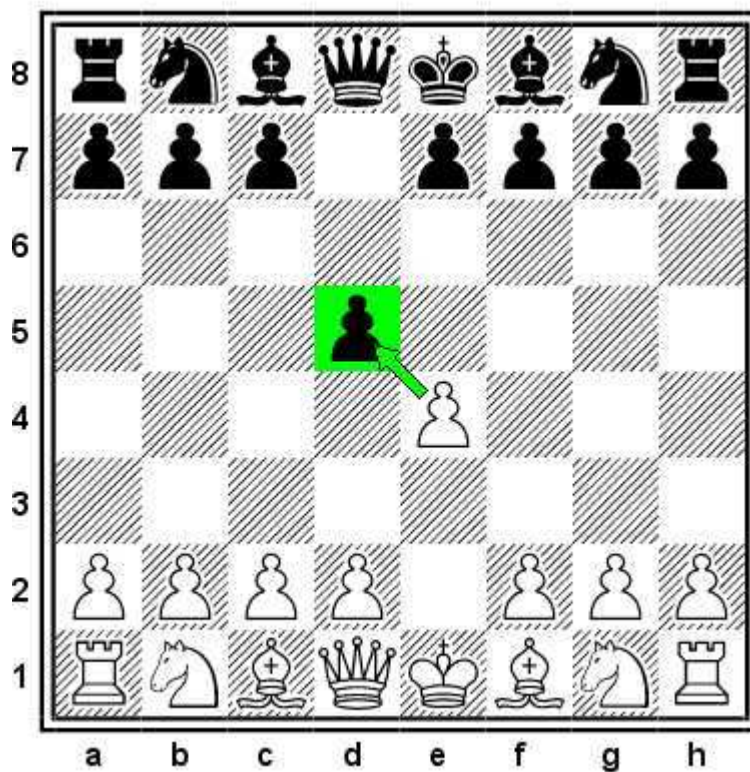
Il ne peut jamais reculer.



Capter une pièce adverse

Le roi, la dame, la tour, le fou et le cavalier capturant une pièce adverse en s'arrêtant sur la case occupée par la pièce prise et en prenant sa place.

Le pion peut prendre uniquement en diagonale, contrairement à son sens de déplacement



Les déplacements spéciaux

Mis à part les déplacements « normaux ci-dessus, il existe trois autres types de coups.

La promotion

Lorsqu'un pion arrive sur sa dernière rangée, à l'autre bout de l'échiquier, il se transforme en la pièce (Dame, Tour, Fou ou Cavalier) de son choix mais de sa couleur. Il est possible d'avoir plusieurs pièces du même type sur le jeu (2 Dames). Cette échange est appelée « promotion » et la pièce promue est immédiatement opérationnelle.

Position de départ Position finale



La prise en passant

Lorsqu'un pion adverse avance de deux cases et vient se loger à côté d'un pion, ce dernier peut capturer l'autre comme s'il n'avait avancé que d'une seule case. Elle suppose que le pion adverse vient d'avancer de deux cases et non d'une seule. Elle doit se faire tout de suite, sans pouvoir être reportée au tour suivant.



Le Roque

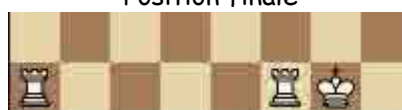
Le roque consiste à amener le Roi de 2 cases vers la Tour puis de basculer la Tour en question derrière le Roi. C'est le seul coup aux échecs qui permet de jouer 2 pièces en même temps.

Le petit roque

Position initiale

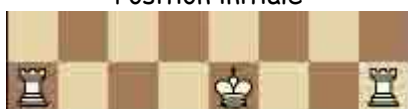


Position finale



Le grand roque

Position initiale



Position finale



Attention le roque est soumis aux règles suivantes :

- Un joueur ne peut roquer qu'une seule fois au cours d'une même partie.
- Toutes les cases entre le roi et la tour sont libres
- Le Roi et la Tour avec laquelle on souhaite roquer ne doivent pas avoir bougé
- Le Roi ne doit pas être en échec (attaqué)
- Le Roi ne doit pas être en échec (attaqué) après le roque
- Le Roi ne doit pas passer par une case où il serait en échec (attaqué)

Valeur relative des pièces

Cette échelle de valeur des pièces est utile lors des prises, cela permet de savoir si un échange est avantageux, équilibré ou désavantageux.

- Pion : 1 point
- Cavalier : 3 points
- Fou : 3 points
- Tour : 5 points
- Dame : 10 points

Cette valeur est relative, car elle dépend souvent de la position.

Par exemple, en finale (quand il reste peu de pièce) une paire de fous est généralement plus forte qu'une paire de cavaliers.

Règles primordiales

Une pièce touchée est une pièce à jouer : signifie que lorsqu'on touche une pièce, même par erreur, c'est celle-ci et non une autre que l'on doit déplacer.

Une pièce lâchée est une pièce jouée : signifie que lorsqu'une pièce a été déplacée et lâchée par le joueur, il ne peut plus revenir sur sa décision.

Adouber : un joueur souhaitant replacer correctement une pièce sur l'échiquier, il doit l'annoncer avant de toucher la pièce. Pour cela il doit annoncer « j'adoube » avant de toucher une pièce. Il peut alors replacer la pièce au centre de la case et il n'est pas obligé de jouer cette pièce.

La pendule

La durée d'une partie d'échecs pouvant être importante, il s'est avéré nécessaire de limiter le temps de réflexion de chacun des joueurs.

L'utilisation d'une pendule ad hoc a permis d'attribuer un temps de réflexion global pour la durée de la partie ou bien pour un nombre déterminé de coups, par exemple 40 coups en deux heures.

La pendule mécanique classique est un boîtier juxtaposant deux horloges identiques commandées par deux boutons reliés par une bascule.

Après avoir joué son coup un joueur appuie (avec la même main que celle qui a joué) sur le bouton relevé situé de son côté. Cette action bloque son horloge, relève le bouton de son adversaire, ce qui met en marche son horloge.

Le cadran de chaque horloge est équipé d'un drapeau. Ce drapeau est progressivement soulevé lorsque l'aiguille des minutes approche du « 12 » de l'horloge, puis retombe brusquement lorsqu'elle l'atteint précisément. Si la chute du drapeau se produit avant que le joueur n'ait effectué le nombre de coups demandé, celui-ci perd immédiatement la partie (sauf si l'adversaire dispose d'un matériel insuffisant pour mater - roi isolé par exemple - auquel cas la partie se conclut par un nul).

Il existe depuis plusieurs années des pendules électroniques qui autorisent d'autres cadences de jeu, notamment celles avec incrément. Par exemple le rajout de 30 secondes de temps de réflexion après chaque coup joué.

La fin de la partie

La partie est gagnée par le joueur qui a maté le roi adverse.

La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare qu'il abandonne.

Si l'on joue avec une pendule, la partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire dépasse le temps qui lui était imparti.

La partie est nulle lorsque le joueur ayant le trait n'a aucun coup légal et que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par un pat.

La partie est nulle quand une position est telle qu'aucun joueur ne peut mater le roi adverse avec une série de coups légaux. On dit que la partie se termine "position morte".

La partie est nulle si les deux joueurs le décident d'un commun accord pendant la partie.

La partie peut être nulle si une position identique est sur le point de survenir, ou vient de survenir, pour la troisième fois sur l'échiquier.

La partie peut être nulle si chaque joueur a joué au moins les 50 derniers coups consécutifs sans aucun mouvement de pion ni aucune prise.

Un peu de vocabulaire

Arriéré: se dit d'un pion qui n'est pas protégé par un autre pion, ce qui est une faiblesse.

Bande: les cases situées sur les bords de l'échiquier forment ce que l'on appelle la bande.

Blitz: partie très rapide. Blitz signifie éclair en allemand.

Déroquer: enlever à l'adversaire les possibilités d'effectuer le roque forçant à bouger son Roi ou une Tour.

Empoisonné(pion): se dit d'un pion laissé sans défense mais dont la prise est un piège.

Faiblesse: un point faible sera souvent un objectif d'attaque (pion isolé).

Isolé: se dit d'une pièce qui n'est pas protégée.

Mineures (pièces): se dit des Fous et des Cavaliers.

Miniature: partie en moins de 20 coups

Passé (pion): se dit d'un pion n'ayant plus d'obstacles sur sa course à la promotion.

Pat: match nul.

Sacrifice: perte volontaire d'une pièce en vue d'obtenir un avantage décisif

La notation

La notation algébrique abrégée

Il s'agit du système de notation internationale.

Il désigne une lettre (majuscule) pour représenter chacune des pièces et la case d'arrivée de la pièce en question.

Roi : la lettre R

Dame : la lettre D

Tour : la lettre T

Fou : la lettre F

Cavalier : la lettre C

Pion : Aucune lettre ne lui est assignée

Les déplacements sont représentés par la lettre représentant la pièce qui bouge et sa case d'arrivée. Pour un pion, seul la case d'arrivée est indiquée.

Par exemple depuis la position initiale des pièces

Blancs Noirs

1) e4 Cf6

signifie que lors du premier coup les blancs ont déplacé le pion devant le roi de e2 à e4, les noirs ont répondu à cela en déplaçant le cavalier le plus proche de leur roi de la case g8 à la case f6.

Les captures sont représentées en interposant un « x » entre la lettre de la pièce qui capture et sa case d'arrivée. Pour les pions, la capture est indiquée en inscrivant la colonne du pion qui capture, suivit du « x » et pour terminer la case d'arrivée du pion.

Dans le cas d'une prise en passant, la case d'arrivée est celle où le pion va se trouver après la prise en passant. On peut ajouter « e.p. » à la suite de la notation.

Par exemple depuis la position initiale des pièces

Blancs Noirs

1) e4 Cf6

2) d4 Cxe4

3) Cf3 e5

4) dxe4

Cxe4 signifie que le Cavalier noir a capturé la pièce (ici le pion) qui se trouve sur la case e4

dxe4 signifie que le pion se trouvant sur la case d4 a capturé la pièce (ici le pion) qui se trouve sur la case e5

Il faut parfois préciser la colonne ou la rangée de départ

Dans certains cas, nous devons préciser laquelle des pièces doit effectuer le déplacement en ajoutant la colonne ou la rangée de départ de celle-ci. Si vous consultez le diagramme à droite vous remarquerez que la description suivante serait difficile à déchiffrer :

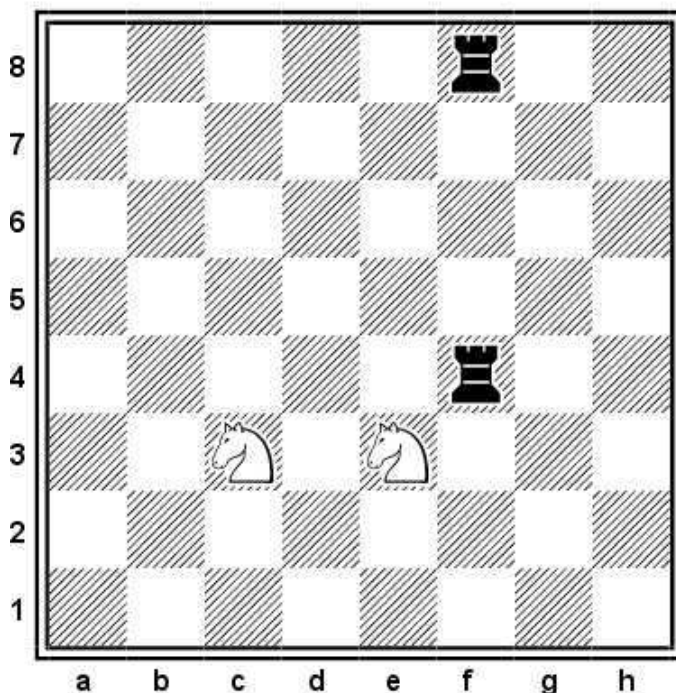
1) Cd5 - Tf5

Lequel des deux cavaliers blancs bouge ? Et par la suite, laquelle des deux tours noires ira sur la case f5 ? Pour enlever cette ambiguïté, il suffit de mentionner la colonne de la pièce qui bouge lorsque les deux pièces se trouvent sur la même rangée, et la rangée de la pièce qui bouge lorsque les deux pièces se trouvent sur la même colonne. Nous pouvons employer la notation suivante pour ce même diagramme :

ce même diagramme :

1) Ced5 - T4f5

Notation du roque



Le petit roque est représenté par le symbole « 0-0 »
et le grand roque par le symbole « 0-0-0 »

Notation de la promotion

La promotion est désignée par le déplacement normal du pion, suivi d'un symbole « = » et de la lettre désignant la pièce pour laquelle il est changé. e1=D signifie que le pion noir e avance en e1 et qu'il est changé en dame.

Notation d'un échec

Un échec est désigné en inscrivant le signe « + » à la fin du déplacement de la pièce

Notation de l'échec et mat

Un échec et mat est représenté en inscrivant les symboles « # » ou « ++ » à la fin du coup.

Noter une proposition de nulle

Si un joueur propose la nulle à son adversaire (en cas d'accord cela arrête la partie et les points sont partagés entre les joueurs), le symbole « = » est inscrit après le coup.

D'autre symbole utilisé

1-0	Victoire des blancs
0-1	Victoire des noirs
1/2-1/2	Match nul

!	Bon coup
!!	Très bon coup
?	Mauvais coup
??	Très mauvais coup
!?	Coup intéressant
?!	Coup douteux
+-	Les blancs sont gagnants
+=	Les blancs sont mieux
-+	Les noirs sont gagnants
=+	Les noirs sont mieux