JEU ECHEC

Chaque joueur possède au départ un roi, une dame, deux tours, deux fous, deux cavaliers et huit pions. Le but du jeu est d'infliger à son adversaire un échec et mat, une situation dans laquelle le roi d'un joueur est en prise sans qu'il soit possible d'y remédier.

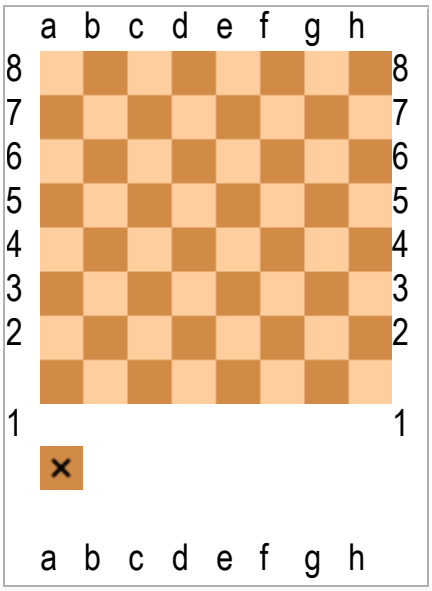
Règle de jeu:

Le jeu d'échecs oppose deux joueurs possédant seize pièces chacun, respectivement blanches et noires, sur un échiquier de 64 cases. Chacun leur tour, les joueurs en font évoluer une selon ses déplacements propres. Pour parler des adversaires, on dit « les Blancs » et « les Noirs »[1].

L'échiquier

- Les huit lignes de cases verticales sont appelées *colonnes* (c'est-à-dire toutes les cases qui ont une lettre en commun)[2].
- les huit lignes de cases horizontales sont appelées *rangées* (ou plus rarement *traverses*) (c'est-à-dire toutes les cases qui ont un chiffre en commun)[2].
- les lignes obliques à 45° sont appelées *diagonales*.

Au départ, les Blancs sont toujours sur les rangées « 1 » et « 2 » et les Noirs sur les rangées « 8 » et « 7 ». Par convention, chaque joueur doit avoir à sa droite une case blanche (h1 pour les Blancs et a8 pour les Noirs)[3].



Le x marque l'emplacement de la case e5.

Afin de permettre la notation des coups, les colonnes sont désignées par des lettres minuscules, de « a » à « h » (la colonne « a » étant la plus à gauche pour les Blancs), et les rangées par des chiffres, de 1 à 8 (la rangée « 1 » étant celle des pièces blanches.). Chaque case est ainsi représentée par une combinaison colonne-rangée, par exemple « e5 ». Les indications de colonnes et de rangées sont parfois omises sur l'échiquier ou le diagramme, seuls les joueurs débutants en ayant réellement besoin.

Chaque pièce est sur une seule case, et chaque case ne peut être occupée que par une seule pièce. Chaque joueur possède initialement un roi, une dame, deux fous, deux cavaliers, deux tours et huit pions.

Les dames se font face sur la colonne « d ». Il est proposé aux débutants comme moyen mnémotechnique de placer les dames sur la case centrale de leur couleur, la dame blanche sur une case blanche et la dame noire sur une case noire.

Déroulement du jeu

Jouer un coup consiste à effectuer un déplacement de l'une de ses pièces, accompagné éventuellement de la capture d'une pièce adverse se trouvant sur la case d'arrivée de la pièce jouée (sauf si le coup joué est une prise en passant). À l'exception du roque (voir ci-dessous), un coup ne peut pas être constitué du mouvement de deux pièces du même camp à la fois. Si l'on décide de déplacer sa pièce sur la case occupée par une pièce adverse, on retire cette pièce adverse de l'échiquier : elle a été prise ; contrairement au jeu de dames, aucune prise n'est obligatoire aux échecs (à l'exception des cas où les seuls coups légaux pour parer un échec consistent à prendre la pièce adverse qui administre cet échec)[4].

Blancs et Noirs jouent à tour de rôle. Les Blancs jouent le premier coup de la partie.

On dit de celui qui doit jouer qu'il a *le trait*, et jouer est une obligation (on ne peut pas « passer » son tour). Être obligé de jouer est parfois un handicap lorsque tous les coups à disposition se révèlent mauvais, on parle alors de zugzwang. Si le joueur qui a le trait est dans l'impossibilité d'exécuter un coup légal, la partie se termine (c'est un pat ou un échec et mat, voir plus loin).

Le temps de réflexion alloué à chaque joueur, le mode d'attribution des Blancs, le nombre de rondes dans un tournoi, etc., ne font pas partie des règles du jeu lui-même, ce sont des règles d'organisation des rencontres (partie amicale, par correspondance, tournoi, etc.).

Déplacements

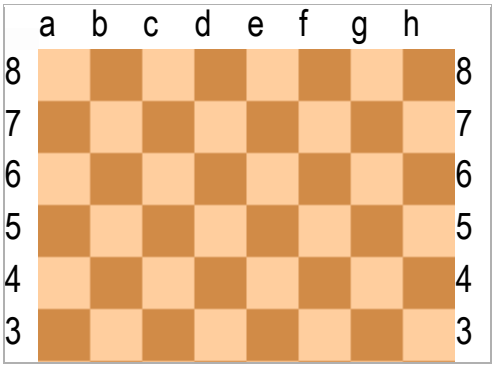
Les bords de l'échiquier sont infranchissables par les pièces.

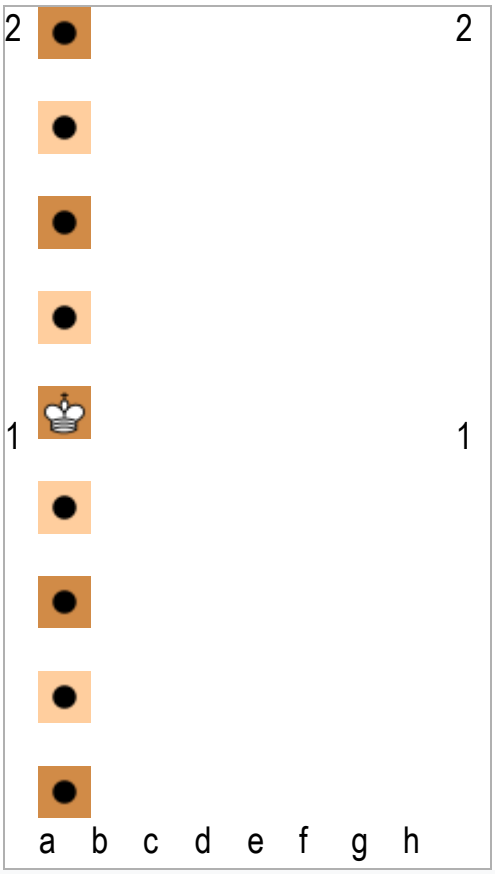
Aucune pièce ne peut venir occuper une case déjà occupée par une pièce de son propre camp. Si une pièce (amie ou ennemie) se trouve dans la trajectoire de déplacement d'une pièce à longue portée (dame, tour, ou fou), celle-ci est obligée de stopper son déplacement ou de prendre la pièce (si elle n'est pas de la même couleur qu'elle), dans lequel cas, elle stoppe son déplacement sur la case de la pièce prise.

Quand une pièce est touchée, elle doit être jouée (« pièce touchée, pièce jouée »). Tant que la pièce n'est pas relâchée, sa trajectoire peut être modifiée.

Le Roi

Article détaillé : Roi (échecs).





Déplacement du roi. Les cases qui lui sont accessibles en un coup sont indiquées par un rond noir.

Le roi se déplace d'une case dans n'importe quelle direction[5]. Il est interdit à un joueur de mettre son propre roi en échec. Si cela se produit entre débutants, on demande au joueur de reprendre ce coup illégal. À une cadence de jeu de blitz ou entre deux joueurs plus expérimentés, la sanction serait la défaite pour le camp ayant joué ce coup illégal.

Le roque