

JEU D'ÉCHECS

Le but du jeu : l'échec et mat

L'objectif est d'infliger à son adversaire un échec et mat, une situation où il ne peut plus se déplacer.

On dit que le joueur qui atteint ce but a "maté" le roi adverse et gagné la partie. L'adversaire dont le roi a été maté a perdu la partie. Si la position est telle qu'aucun des deux joueurs n'a la possibilité de mater, la partie est nulle.

Commencer une partie de jeu d'échecs

Il est indispensable d'orienter l'échiquier dans le bon sens pour que les pièces soient placées correctement. Une case blanche doit se trouver dans le coin à votre droite.



- Mettez les pions sur la deuxième rangée.
- Les tours vont dans les coins.
- Placez vos cavaliers à côté de vos tours.
- Les fous arrivent après les cavaliers.

- La dame est sur sa couleur. C'est IMPORTANT de savoir sur quel case va votre Dame. Une manière simple de s'en rappeler est de se dire que votre Dame veut être assortie à sa couleur. La dame blanche sur case blanche, la Dame noire sur case noire

- Placez votre Roi sur la case restante. Il ne reste plus qu'une case libre pour votre Roi !

N'oubliez pas, ce sont les blancs qui commencent.

Aux échecs le joueur avec les pièces blanches commence la partie. Vous pouvez décider du joueur ayant les pièces blanches au début de la partie par un tirage au sort. Vous pouvez par exemple cacher un pion blanc et un pion noir dans vos mains et laisser votre adversaire tirer au sort son pion et donc sa couleur.



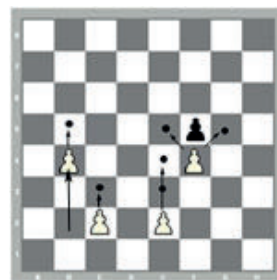
Le déplacement des pièces

Comment se déplace le pion ?

Le pion se déplace sur la case inoccupée immédiatement devant lui sur la même colonne,

> ou à son premier coup, il peut se déplacer comme précédemment ou bien avancer de deux cases sur la même colonne à condition qu'elles soient toutes deux inoccupées,

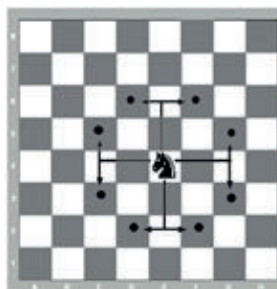
> ou il se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, située devant lui en diagonale sur une colonne adjacente, et capture ainsi cette pièce.



Comment se déplace le Cavalier ?

Le cavalier se déplace uniquement en bond de trois cases en faisant un "L"

Il change à chaque fois de couleur de case. Il est le seul à sauter par dessus les autres.

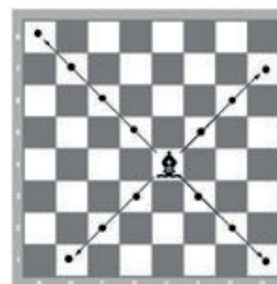


Comment se déplace le Fou ?

Le Fou se déplace sur toute case d'une diagonale sur laquelle il se trouve.

Il y a donc un Fou de cases blanches et un Fou de cases noires.

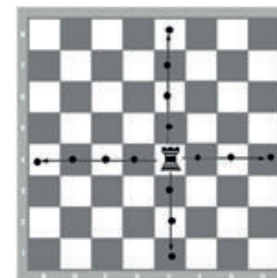
Souvent la paire de Fous peut constituer une arme très puissante.



Comment se déplace la Tour ?

La tour se déplace sur toute case de la colonne ou de la rangée sur laquelle elle se trouve.

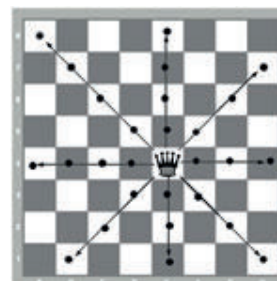
De part sa situation dans la position initiale de la partie c'est une pièce qu'on retrouve souvent dans les finales de partie.



Comment se déplace la Dame ?

La dame se déplace sur toute case de la colonne, de la rangée ou d'une diagonale sur laquelle elle se trouve.

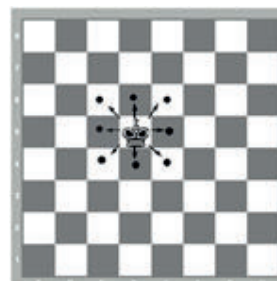
Elle est donc la pièce la plus puissante du jeu d'échecs.



Comment se déplace le Roi ?

Le roi se déplace par un mouvement sur l'une des cases adjacentes qui n'est pas attaquée par une ou plusieurs pièces adverses

Quand le Roi est menacé par une pièce il y a "échecs au Roi".



La fin de la partie

La victoire

La partie est gagnée par le joueur qui a maté le roi adverse. Ceci met immédiatement fin à la partie à condition que le coup produisant la position d'échec et mat soit légal.

La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare qu'il abandonne. Ceci met immédiatement fin à la partie.

La partie nulle

La partie est nulle lorsque le joueur ayant le trait n'a aucun coup à jouer et que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par un "pat" . Ceci met immédiatement fin à la partie à condition que le coup produisant la position de pat soit légal.

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". Ceci met fin immédiatement à la partie à condition que le coup produisant la position soit légal.

La partie est nulle si les deux joueurs le décident d'un commun accord pendant la partie. Ceci met immédiatement fin à la partie.

La partie peut être nulle si une position identique est sur le point de survenir ou vient de survenir au moins trois 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.

JEU DE DAMES

Le but du jeu : capturer tous les pions adverses

Si un joueur ne peut plus bouger, même s'il lui reste des pions, il perd la partie.

Chaque pion peut se déplacer d'une case vers l'avant en diagonale.

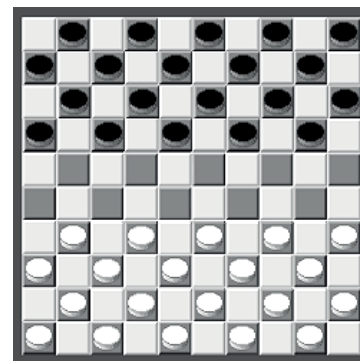
Un pion arrivant sur la dernière rangée et s'y arrêtant est promu en « dame ». Il est alors doublé (on pose dessus un deuxième pion de sa couleur).

La dame se déplace sur une même diagonale d'autant de cases qu'elle le désire, en avant et en arrière.

Commencer une partie de jeu de dames

Tout d'abord, le damier doit être orienté de façon à ce que chaque joueur ait en première case en bas à gauche une case foncée. Les 2 joueurs placent ensuite leurs pions sur leurs 4 premiers rangs respectifs mais uniquement sur les cases foncées.

Le joueur ayant les pions de couleur claire commence alors la partie.



Le déplacement et l'attaque des pièces

Un pion se déplace uniquement vers l'avant, en diagonale et d'une rangée à l'autre. Si bien que les pions seront durant toute la partie du jeu sur les cases foncées.

Pour prendre un pion à son adversaire, le pion du joueur A doit passer par dessus le pion du joueur B seulement si celui-ci est diagonalement collé en sachant qu'il est obligatoire que la case derrière soit libre. Si c'est le cas, le joueur A enlève du damier le pion adverse.

Bien qu'il soit impossible de reculer au jeu de dames, cela se fait lors d'une attaque mais bien évidemment toujours en diagonale et avec une case libre derrière.

Attention ! Une prise de pion est obligatoire !

Il est également possible de prendre plusieurs pions d'un seul coup. Pour cela, Il vous suffit à chaque fois d'avoir une case de libre derrière et d'être collé diagonalement à un pion adverse après chaque saut.

Comment obtenir une dame :

Pour obtenir une dame, le pion du joueur A doit arriver sur l'une des cases du dernier rang du joueur B. Quand cela arrive, on ajoute alors un pion enlevé au préalable du damier lors d'une précédente attaque pour le placer par dessus le pion.

Une dame peut se déplacer librement (en avant et en arrière), franchir plusieurs cases vides et changer de direction tant qu'elle trouve une case vide derrière le pion adverse. Elle peut donc supprimer plusieurs pions adverses d'un seul coup.

Comment gagner une partie de dames :

Le joueur déclaré gagnant est celui qui a réussi à prendre tous les pions de son adversaire. Il arrive que les 2 joueurs n'arrivent pas à prendre tous les pions adverses. La partie est alors considérée comme nulle, sans gagnant. Ne reste plus alors aux 2 joueurs de recommencer une partie !