

Les Échecs: Le jeu de stratégie classique

Age: 10+ | 2 joueurs

Contenu

1 échiquier
1 règle du jeu
32 pièces

Objectif

Le but final du jeu est de déplacer vos pièces jusqu'à être en position de capturer le Roi de votre adversaire à votre prochain tour, sans que ce dernier ne puisse contrer votre coup. Ce coup s'appelle *échec et mat* et apporte la victoire.

Installation

Le jeu se joue sur un échiquier composé de 8 lignes numérotées de 1 à 8 et de 8 colonnes désignées de A et H. Au début de la partie, les pièces sont positionnées comme l'indique la Figure 1, avec en position 1A la Tour Blanche. Le joueur blanc commence.

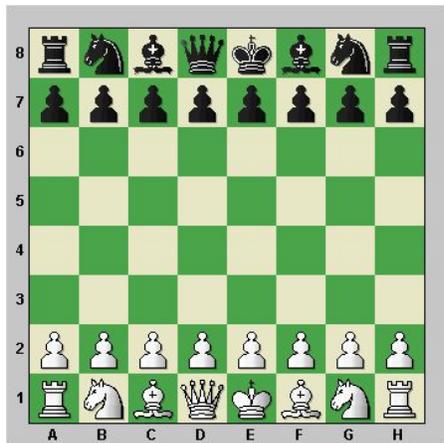


Figure 1. Installation



Le jeu

Chaque joueur joue alternativement une pièce (sauf pour le cas du Roque, voir ci-dessous) en respectant les règles de déplacement de chacune des pièces. Si votre action se termine sur la case d'une pièce adverse, cette pièce est capturée et retirée de l'échiquier. Vous ne pouvez pas déplacer une pièce sur une case où se trouve déjà une de vos pièces. Le tour d'un joueur se termine quand celui-ci a déplacé la pièce et retiré sa main ; un joueur peut donc remettre une pièce dans sa position initiale tant qu'il n'a pas lâché la pièce. Lorsqu'un joueur a terminé son coup, le joueur suivant prend la suite.

Les pièces

Le Pion: avance vers l'avant (il ne peut jamais reculer) d'une case à la fois sauf :

- 1) Quand il se déplace de sa position de départ (pour son premier coup du jeu), un pion peut avancer de 2 cases.
- 2) Un pion ne peut pas prendre une pièce adverse en avançant tout droit, mais peut la capturer en diagonale.

L'avantage du pion : Le joueur qui amène l'un de ses Pions jusqu'à la huitième ligne peut **remplacer** ce Pion par n'importe quelle autre pièce excepté le Roi.

Le Cavalier: avance de 2 cases vers l'avant ou vers l'arrière puis d'une case sur le côté OU de 2 cases sur le coté puis d'une case vers l'avant ou vers l'arrière. Ce déplacement suit la forme de la lettre L. Toutes les pièces sur son chemin sont ignorées (les siennes ou celles de son adversaire), il ne peut capturer que la pièce adverse qui se trouve sur la case d'arrivée.

Le Fou: se déplace en diagonale sur autant de cases libres qu'il le souhaite et capture la première pièce adverse se trouvant sur son chemin.

La Tour: se déplace horizontalement ou verticalement sur autant de cases libres qu'elle le souhaite et capture la première pièce adverse se trouvant sur son chemin.

La Reine: se déplace horizontalement, verticalement, ou en diagonale sur autant de cases libres qu'elle le souhaite et capture la première pièce adverse se trouvant sur son chemin.

Le Roi: se déplace d'une seule case dans n'importe quelle direction tant qu'il ne se met pas en échec. Il peut capturer une pièce adverse.

Règles spécifiques

Échec: Si la fin d'une de vos actions menace de capturer le Roi adverse, vous devez annoncer « échec » et l'adversaire doit obligatoirement bouger son Roi au prochain tour pour le protéger.

Échec et Mat: Si la fin d'une de vos actions menace de capturer le Roi adverse et qu'il ne peut effectuer aucun déplacement pour se libérer de cet échec alors vous devez annoncer « échec et mat » et vous gagnez la partie.

Prise *en passant*: Si un pion adverse sort de sa position initiale en franchissant 2 cases et se retrouve côte à côte avec un de vos pions, vous avez la possibilité de le capturer « en passant » au tour suivant en bougeant votre pion d'une case pour capturer ce pion et vous positionner derrière le pion comme s'il n'avait franchi qu'une seule case.

Roque: Si les 4 conditions suivantes sont réunies vous pouvez déplacer votre Tour à côté du Roi et ensuite placer votre Roi de l'autre côté de votre Tour sur la même ligne :

- 1) La Tour et le Roi n'ont pas encore bougé durant la partie
- 2) Aucune autre pièce de l'échiquier ne se trouve entre le Roi et la Tour
- 3) Le Roi ne doit pas être en échec avant ou après le coup
- 4) Le Roi ne doit pas être en échec sur aucune des cases qu'il traverse.

Fin du jeu

Vous gagnez lorsque vous terminez un coup en menaçant de capturer le Roi adverse alors qu'il ne peut effectuer aucun autre déplacement pour se protéger. Vous annoncez *échec et mat* et terminez la partie.

Match Nul: Si le Roi d'un joueur n'est pas en échec mais qu'aucun déplacement n'est possible pour le piéger alors le jeu se termine par une impasse. C'est un match nul.