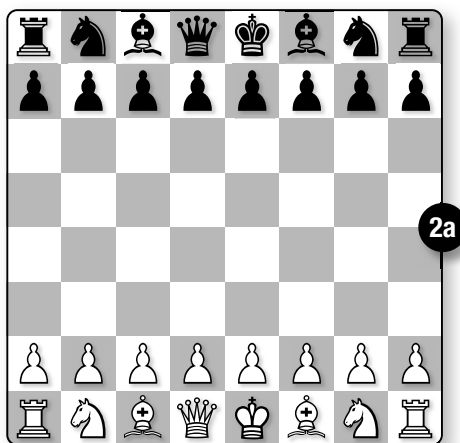


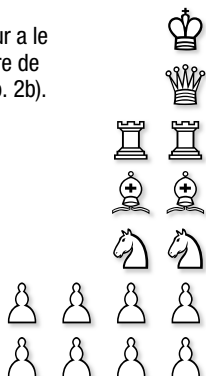
JEU D'ÉCHECS

F Les règles du jeu

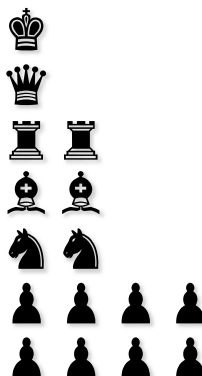
Le plateau de jeu se compose de 64 cases, 8 rangées horizontales et 8 rangées verticales. Veillez à ce que chaque joueur avant de débiter la partie ait une case blanche en bas à droite du plateau. Les pions sont disposés comme sur la figure no. 2a. La Dame se trouve toujours sur une case de même couleur : Dame blanche sur case blanche, noire sur case noire. Un joueur prend les pions noirs, l'autre les pions blancs. Celui qui a les blancs débute, on dit qu'il ouvre la partie.



Chaque joueur a le même nombre de pions (Fig. no. 2b).



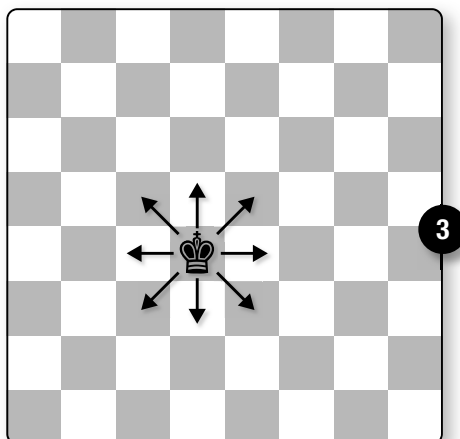
- 1 Roi
- 1 Dame
- 2 Tours
- 2 Fous
- 2 Cavaliers
- 8 Pions

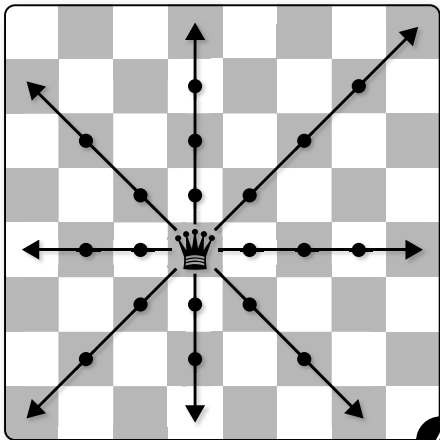


Déplacement des pièces

Le Roi

Il se déplace d'une case à la fois dans tous les sens (Fig. 3). Il a le privilège de ne pas être pris comme les autres pièces, mais d'être d'abord prévenu du danger par l'avertissement « Echec ».

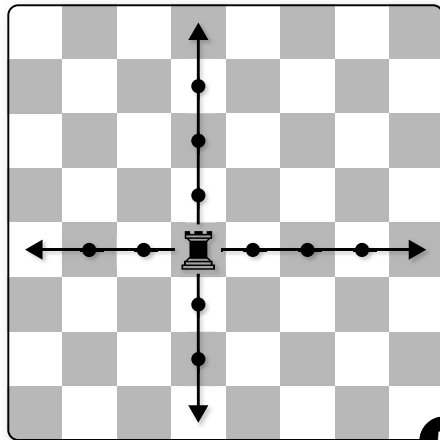




4

La Dame

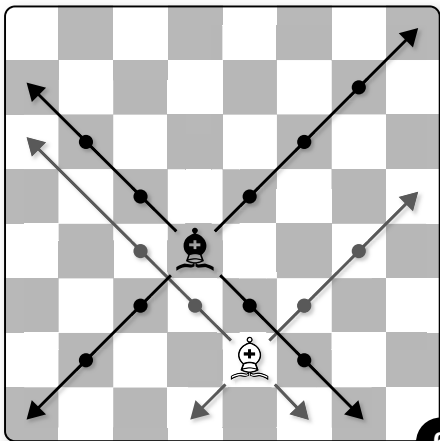
C'est la pièce la plus forte du jeu ; elle se déplace dans tous les sens d'autant de cases que l'on veut jusqu'au bord du plateau. Elle surpasse toutes les autres pièces par sa liberté de mouvement et sa combativité.



5

La Tour

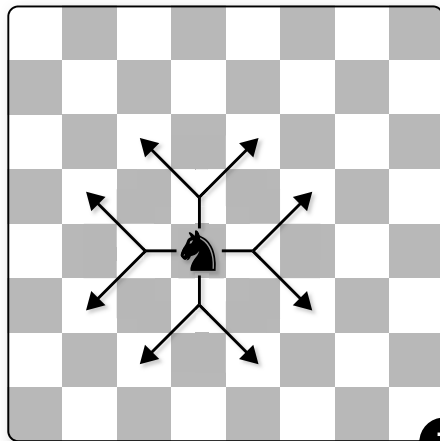
Elle se déplace horizontalement ou verticalement d'autant de cases que l'on veut – et ne pourra attaquer et prendre un pion adverse que dans ses champs d'action (vertical – horizontal).



6

Les fous

Chaque joueur possède deux fous un sur une case blanche, l'autre sur une case noire et chaque fou devra tout au long du jeu conserver la même couleur de case en se déplaçant en diagonale dans les quatre directions, d'autant de cases que l'on veut, Fig. no. 6. Le fou à la droite du Roi s'appelle « le fou du roi », celui, à la gauche de la Dame, se nomme « le fou de la Reine ».



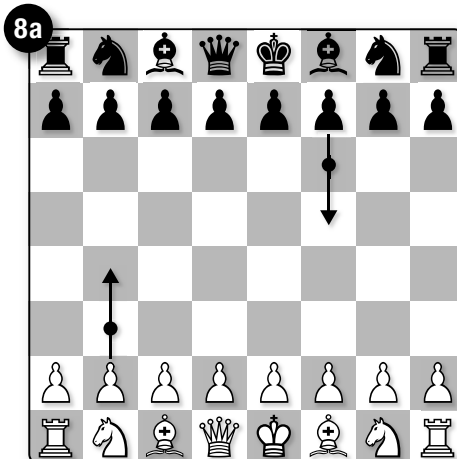
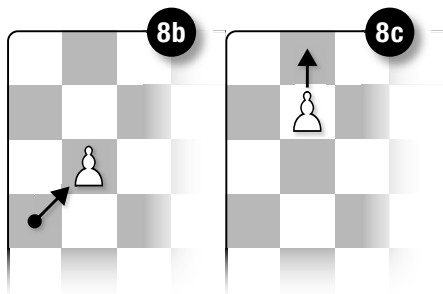
7

Le cavalier

C'est la seule pièce qui puisse sauter par dessus une autre. Il avance de deux cases horizontalement ou verticalement et tourne à angle droit pour s'arrêter sur la case adjacente à droite ou à gauche qui est toujours de la couleur opposée à celle de la case qu'il occupait au départ (Fig. no 7). En résumé : Une case en avant et une case diagonale. Le cavalier a de ce fait une très grande mobilité.

Le Pion

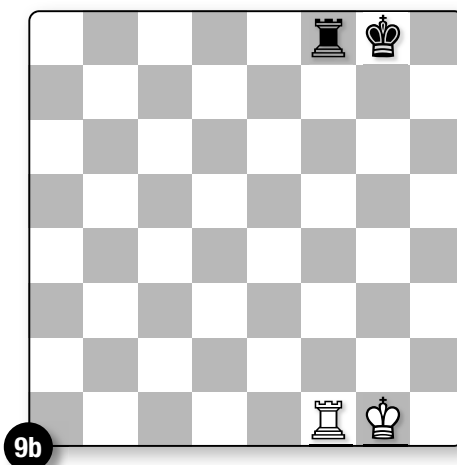
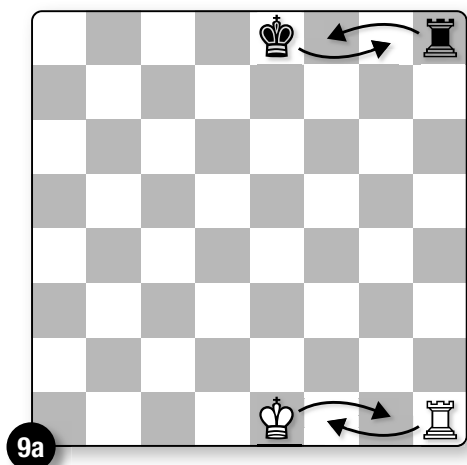
Il peut depuis sa case de départ se déplacer d'une ou deux cases en avant. Ensuite il ne pourra se déplacer que d'une case à la fois (Fig. no 8a). Il est la seule pièce qui ne se déplace que dans un sens et il ne peut prendre les pièces adverses qu'en diagonale (Fig. no. 8b). Quand un pion atteint le bord du plateau de jeu, il prend la pièce qui se trouve sur la case et le joueur peut alors y placer



une pièce de son choix même si elle s'y trouve déjà une fois, p.ex. une deuxième Dame.

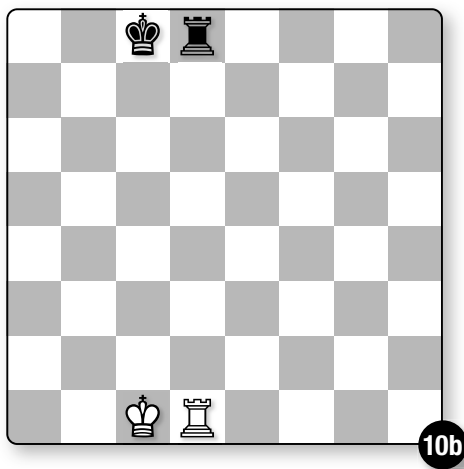
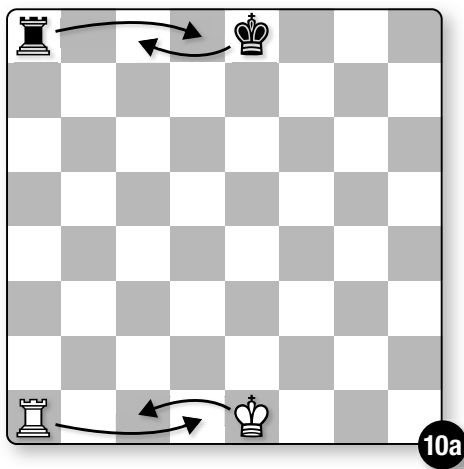
La Roque

La Roque est en fait un coup double de deux pièces (Roi et Tour) que l'on déplace en même temps pour protéger le roi. On distingue la Roque courte (Fig. no. 9a-9b) et la Roque longue (Fig. no. 10a – 10b). Lors d'une Roque la Tour est toujours amenée d'abord à côté du Roi.



On ne peut faire une Roque que dans les cas suivants :

- le Roi et la Tour correspondante n'ont pas modifié leur position depuis le début de la partie.
- Le Roi n'est pas en « Echec ».
- Aucune pièce, propre ou adverse, ne se trouve entre le Roi et la Tour.
- Le Roi doit se déplacer sur une case non menacée par l'adversaire ; il ne doit pas se trouver en échec après la Roque.



Echec et Matt

Quand le Roi est menacé par une pièce adverse, l'adversaire doit dire « Echec au Roi », Le Roi doit alors faire en sorte de se sortir de cette situation.

Le but du jeu est de faire « Echec et Matt » au Roi. Deux conditions doivent être réunies.

- a) Le Roi doit être attaqué sur son territoire et être « en Echec ».
- b) Il ne doit plus y avoir aucune possibilité de fuite, pour lui.

Remis

Il y a remis quand un roi et une autre pièce sont placés de telle manière que l'on ne peut plus les manœuvrer et qu'aucune issue n'est possible (Pat).

Quelques règles à observer :

1. Quand une pièce est prise, elle est retirée du jeu et est remplacée par la pièce adverse.
2. Une roque prématurée peut être importante pour la protection d'un Roi.
3. Lorsqu'une rangée de cases se trouve vide (sans pions), il faut faire son possible pour l'occuper avec des pièces telles que des Tours, Dames, Fous pour pouvoir ainsi menacer l'adversaire et l'encercler sur son propre territoire. Veiller également à protéger ses pièces plusieurs fois (c'est-à-dire constituer avec ses pièces des protections successives).

© Schmidt Spiele GmbH
D-12313 Berlin

www.schmidtspele.de

