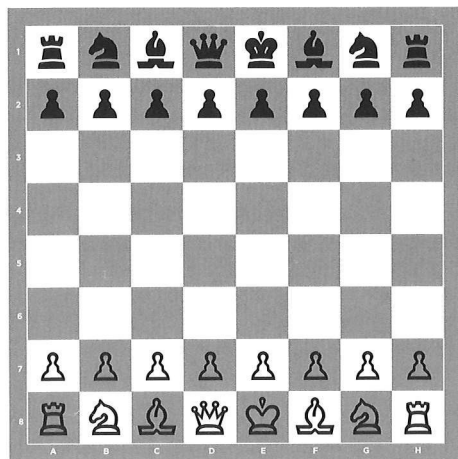


JEU D'ÉCHECS

Jeu de plateau pour 2 joueurs

Matériel de jeu:
16 pièces de 2 couleurs
Échiquier




Carlit

www.carlit.ch

But du jeu

Le but du jeu est d'attaquer le Roi de l'adversaire, c'est-à-dire de le mettre en «échec» avec une ou plusieurs pièces, de sorte que celui-ci n'ait plus aucune possibilité d'échapper à la menace de l'adversaire. Le Roi est «mat», c'est-à-dire «mort» et l'adversaire a gagné la partie.

Les pièces

Un joueur dispose de 16 pièces blanches, l'autre de 16 pièces noires: 1 Roi, 1 Dame, 2 Cavaliers, 2 Fous, 2 Tours et 8 Pions. La disposition des pièces est représentée sur l'illustration.

L'échiquier est caractérisé par une ligne blanche sur le damier.

Remarque : Dame noire = case noire D8;

Dame blanche = case blanche D1.

Le déplacement des pièces

Le Roi, le Fou, le Cavalier et la Tour peuvent se déplacer en avant et en arrière.

Le Roi: il peut se déplacer d'une seule case dans n'importe quel sens.

La Dame: la pièce la plus puissante, elle se déplace d'un nombre quelconque de cases dans toutes les directions aussi loin que les cases libres le permettent.

Le Fou: se déplace en diagonale d'autant de cases qu'il souhaite s'il ne rencontre pas d'obstacle. (Un Fou se trouvant sur une case blanche ne peut jamais accéder à une case noire et vice-versa !)

Le Cavalier: il se déplace en formant un „L“, c'est-à-dire deux cases verticalement et une case horizontalement. Le Cavalier est la seule pièce à pouvoir sauter par-dessus ses propres pièces et celles de l'adversaire.

La Tour: elle se déplace horizontalement ou verticalement d'autant de cases qu'elle souhaite si elle ne rencontre pas d'obstacle.

Les Pions: les Pions ne se déplacent qu'en avant. Ils peuvent avancer de deux cases à partir de leur position d'origine – au choix aussi seulement d'une seule case – puis toujours sur la case située devant eux.

Prendre

Sur chaque case ne peut se trouver qu'une seule pièce. Si l'on veut prendre une case occupée par l'adversaire, la pièce de l'adversaire peut être prise par l'une de nos propres pièces (conformément à la possibilité de mouvement). Prendre n'est pas une obligation; les pièces prises sont enlevées du plateau. Le Roi est la seule pièce qui peut prendre mais qui ne peut jamais être prise. Les Pions peuvent prendre les pièces adverses se trouvant devant eux, en diagonale. La direction du mouvement des Pions pour prendre est autre que celle pour se déplacer: les Pions ne peuvent prendre que les pièces situées sur la case devant eux en diagonale.

Règles particulières pour les Pions

La prise «en passant»: si un Pion a déjà dépassé le milieu du plateau d'une case, alors il peut prendre «en passant» le Pion adverse se situant à côté de lui et qui a été avancé de deux cases à partir de sa position d'origine. Le Pion se déplace alors sur la case située derrière le Pion adverse qui est enlevé du plateau. Il est ainsi possible de prendre le Pion comme s'il n'avait avancé que d'une case à partir de sa position d'origine. Cette règle n'est valable que pour la prise immédiate après le déplacement du Pion adverse; ensuite, cette possibilité de prise n'est plus valable.

Transformation des Pions: si un Pion atteint le côté opposé de l'échiquier, la 8e ligne ou la 1re ligne, le Pion doit être transformé en une autre pièce en conservant sa couleur, c'est-à-dire en une Dame, une Tour, un Cavalier ou un Fou (si cette pièce n'est pas disponible, elle peut être représentée symboliquement, par ex. une Tour retournée = une Dame).

Le roque

Il est possible d'effectuer un roque lorsqu'une Tour et le Roi n'ont pas encore été déplacés et qu'il n'y a aucune pièce entre les deux. Un roque signifie qu'il est possible de déplacer le Roi de deux cases (petit roque) ou de 3 cases (grand roque) sur l'autre côté en direction de la Tour qui elle, saute par-dessus le Roi sur la case voisine. Les deux mouvements sont considérés comme un seul déplacement.

Par principe, il n'est pas possible d'effectuer un roque si

- a) Le Roi et / ou la Tour correspondante ont déjà effectué un mouvement;
- b) Le Roi et la Tour doivent aller ou passer sur / par une case menacée par une pièce adverse;
- c) Le Roi vient d'être mis en « échec ».

Échec et mat

Le Roi ne peut pas avancer sur une case menacée par l'adversaire. Lorsque l'adversaire attaque le Roi ennemi avec l'une de ces pièces, il dit «échec!» (menace de prise) afin d'attirer l'attention sur la menace. L'attaqué peut repousser la menace s'il

- a) protège son Roi en plaçant l'une de ses pièces entre l'attaquant et son Roi;
- b) prend l'attaquant;
- c) peut se rabattre sur une case qui n'est pas menacée par l'adversaire.

Si ces 3 mesures de protection ne sont plus possibles alors, le Roi est échec et mat et la partie est perdue.

Partie nulle et Pat

Un jeu se termine en «partie nulle» lorsque les deux partis n'ont ou ne voient plus de possibilité de mettre le Roi adverse mat en raison de leur position ou du manque de pièces.

Un jeu se termine «Pat» lorsque le Roi ou les autres pièces du joueur qui doit jouer sont bloqués de telle façon qu'ils n'ont plus de possibilité de déplacement mais que le Roi n'est pas en «échec» et donc pas directement menacé.

Une «partie nulle», un «Pat», nommé aussi Échec interminable (Échec perpétuel) ainsi qu'une position répétée pour la troisième fois sont évalués comme une «Partie nulle».