

Echecs

Pièces blanches
p
t
c
f
d
r

Pion
Tour
Cavalier
Fou
Dame
Roi

Pièces noires
P
T
C
F
D
R

8	T	C	F	D	R	F	C	T
7	P	P	P	P	P	P	P	P
6								
5								
4								
3								
2	p	p	p	p	p	p	p	p
1	t	c	f	d	r	f	c	t
	a	b	c	d	e	f	g	h

C'est la position de départ

La reine est toujours sur sa couleur.

Il faut prendre le roi adverse pour gagner.

Les pièces viennent occuper la place de la pièce qu'ils prennent.

Si l'on est en mesure de prendre le roi au tour suivant, on doit annoncer « échec au roi ».

L'adversaire a alors trois possibilités :

- prendre la pièce qui menace le roi.
- déplacer le roi vers une case où il n'est plus en danger d'être pris.
- intercaler une pièce entre le roi et la pièce adverse.

On n'a jamais le droit de mettre son propre roi en échec, que ce soit en le déplaçant ou en déplaçant une autre pièce qui le protège.

Si l'on est en mesure de prendre le roi au tour suivant et que l'adversaire ne peut s'y opposer par une des trois manières décrites ci-dessus, on doit annoncer « échec et mat »

Le déplacement des pièces :

La tour

			X				
			X				
			X				
X	X	X	t	X	X	X	X
			X				
			X				
			X				

Elle suit les horizontales et les verticales.
Elle se déplace d'une ou plusieurs cases dans une seule direction.

Le fou

	X						X
		X				X	
			X		X		
				B			
			X		X		
		X				X	
	X						X
X							

Il suit les diagonales.
Un fou reste toujours sur des cases de la même couleur.
Il se déplace d'une ou plusieurs cases dans une seule direction.

La reine

			X				X
X			X			X	
	X		X		X		
X	X	X	d	X	X	X	X
		X	X	X			
	X		X		X		
X			X			X	

Elle se déplace comme un fou ou une tour.
Elle se déplace d'une ou plusieurs cases dans une seule direction.

Le roi

			X	X	X		
			X	K	X		
			X	X	X		

Il peut se déplacer dans n'importe quelle direction mais d'une seule case. On ne peut pas le déplacer vers une case où il pourrait être pris (Il serait en échec).

Le cavalier

		X		X			
	X				X		
			s				
	X				X		
		X		X			

C'est la seule pièce qui peut sauter au-dessus des autres. Il ne passe pas par les cases intermédiaires.
Il parcourt une case en diagonale puis une case horizontalement ou verticalement

Le pion avance d'une case devant lui. Quand il n'a pas encore bougé, il peut avancer de deux cases. Il prend en diagonale.

Le pion

						P	
			P			X	
	X			p			
	X						
	P						

Pendant la partie, on doit parfois sacrifier une pièce pour en prendre une autre. Pour savoir quelles sont les pièces les plus importantes, on peut leur attribuer une valeur

- Pion.....1
- Cavalier3 (plus si le jeu est encombré de pièces)
- Fou.....3 (plus si le jeu est dégagé)
- Tour5
- Reine.....9

Le roque

t				k	X		t

On vient placer une des tours à côté du roi et on place le roi de l'autre côté de la tour qui vient de bouger.
Dans l'exemple on a le petit roque.

t					t	k	

C'est le seul cas où on peut déplacer deux pièces. Il faut que ni le roi, ni la tour qui roque n'aient bougé, que le roi ne soit en échec ni sur sa case de départ, ni sur sa case d'arrivée, ni sur les cases entre les cases de départ du roi et de la tour concernée.