

Les règles du jeu d'échecs

Introduction

Les règles officielles du jeu d'échecs sont disponibles en anglais sur le site de la Fédération Internationale des Echecs (FIDE) à cette adresse. Une traduction en français est disponible sur le site de la Fédération Française des Echecs (FFE) à cette adresse.

Ce document présente une façon simplifiée d'expliquer les règles du jeu, adaptée en particulier (mais pas seulement) aux enfants.

Ce qu'il faut pour jouer aux échecs

Pour jouer aux échecs, il faut :

- **Un échiquier**

Un échiquier est composé de 64 cases : 32 cases claires (appelées les cases blanches) et 32 cases foncées (appelées les cases noires)

- **Des pièces**

Chaque joueur a 16 pièces au début de la partie. L'un des joueurs joue avec les pièces claires (on dit qu'il a les Blancs), l'autre avec les pièces sombres (on dit qu'il a les Noirs).

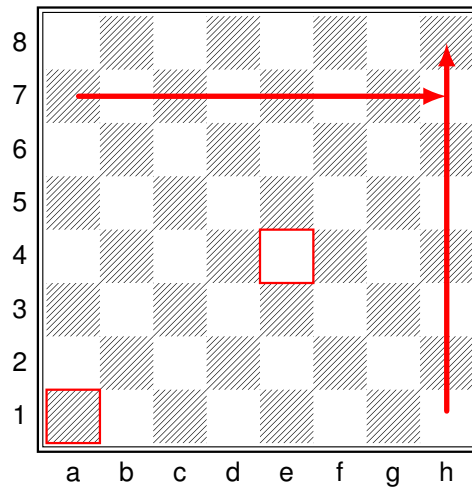
- **Une pendule**

les pendules sont utilisées lors des compétitions pour limiter les temps de réflexion de chaque joueur.



La photo à droite montre un échiquier, les pièces et une pendule. Il faut se rappeler que, lorsqu'on est assis devant un échiquier, la case à droite sur la première rangée doit être blanche.

L'échiquier



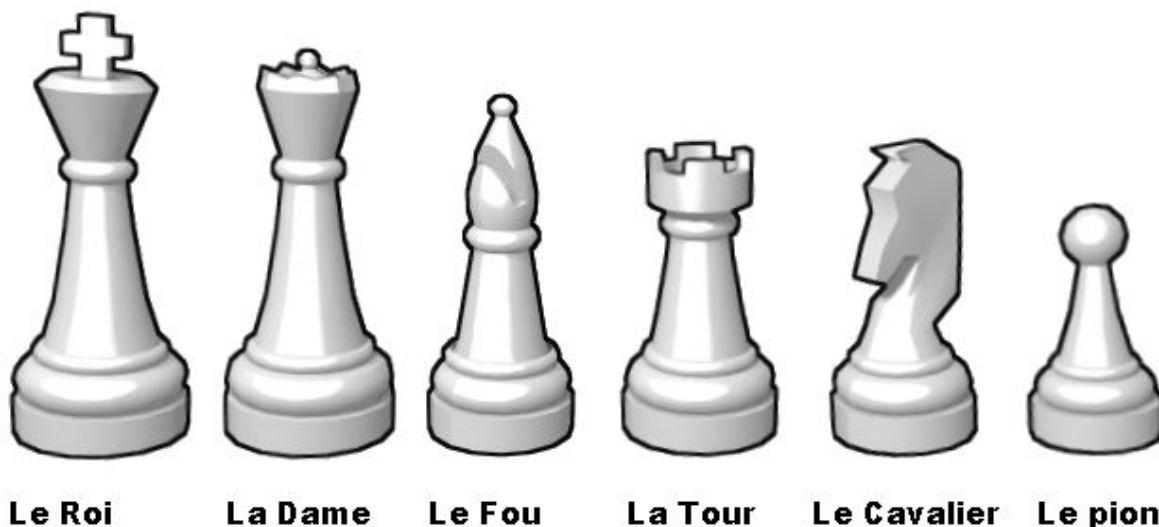
Les cases d'un échiquier sont numérotées, comme à la bataille navale. Par exemple, dans la figure ci-dessus, on a entouré en rouge les cases a1 et e4. Sur un échiquier, il y a 8 **colonnes** (de a à h) et 8 **rangées** (de 1 à 8). Dans la figure, on a indiqué par des flèches la colonne h et la 7e rangée.

Remarque : une figure représentant un échiquier avec (en général) une position des pièces s'appelle un **diagramme**.

Les pièces

Au début de la partie, chaque joueur dispose de 16 pièces :

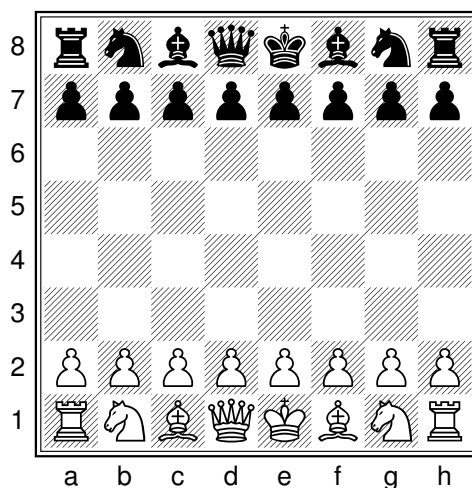
- un **Roi**, indiqué par le symbole ♔
- une **Dame**, indiquée par le symbole ♚
- deux **Tours**, indiquées par le symbole ♖
- deux **Fous**, indiqués par le symbole ♘
- deux **Cavaliers**, indiqués par le symbole ♞
- et enfin huit **piens**, indiqués par le symbole ♟



Les pièces de couleur claire s'appellent les *pièces blanches*, les pièces foncées s'appellent les *pièces noires*.

Remarque : les amateurs utilisent souvent le terme *la Reine* pour désigner la Dame, et les enfants *le Cheval* pour désigner le Cavalier.

Comment placer les pièces sur l'échiquier



Au début de la partie, les pièces sont toujours placées de la même façon. J'aime beaucoup la façon suivante d'expliquer le placement des pièces aux enfants :

- Les pièces sont dans un château. Au coin des châteaux, il y a toujours des **Tours**. Chaque joueur place donc une Tour à chaque coin de l'échiquier
- A côté des Tours, il y a les écuries : on y met donc ses deux **Cavaliers**

- Au milieu du château trônent le **Roi** et la **Dame**. La Dame est très élégante, elle aime se placer sur une case de la couleur de sa robe : la Dame blanche sur la case blanche, la Dame noire sur la case noire. On peut aussi remarquer que les Dames occupent la colonne d.
- Pour amuser le Roi et la Dame, on place les deux **Fous** à leurs côtés
- Enfin, les **piens** sont des soldats qui défendent le château : on met donc les huit piens devant les autres pièces, sur la deuxième rangée.

Les Dames étant placées initialement sur le colonne d, on appelle les quatre colonnes de *a* à *d* l'**aile dame** et les quatre colonnes de *e* à *h* l'**aile roi**. Il est important de retenir ces termes, non seulement parce que ça fait plus savant, mais parce que nous les utiliserons souvent dans les cours plus avancés.

Le déplacement des pièces

Règles générales

Les deux joueurs jouent à tour de rôle en déplaçant une seule de leurs pièces (le *roque*, que nous verrons plus loin, est une exception à cette règle). Si une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, celle-ci est prise et enlevée de l'échiquier. Une pièce ne peut pas se placer sur une case occupée par une pièce de son propre camp. Seul le Cavalier peut sauter au-dessus des autres pièces.

Les diagrammes ci-dessous illustrent les déplacements des pièces.

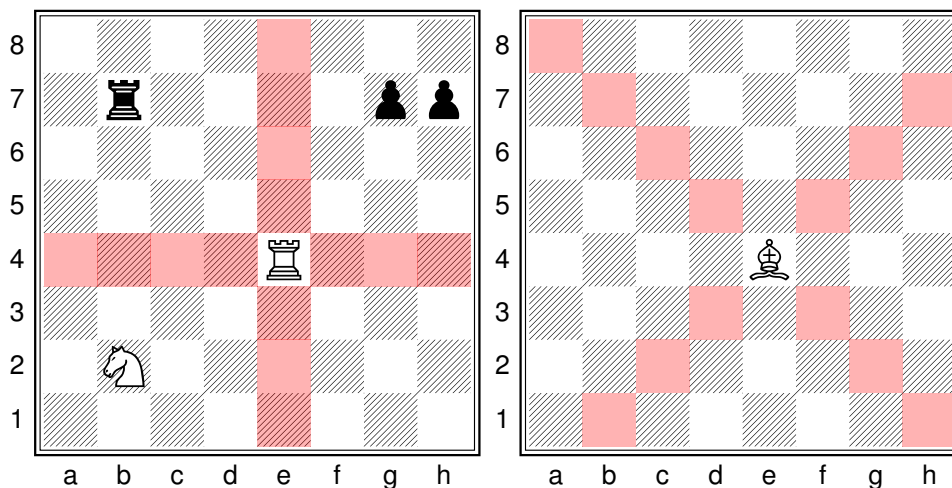
Le déplacement de la Tour et du Fou

La Tour se déplace **horizontalement** ou **verticalement**, d'autant de cases qu'elle veut. Dans le diagramme, on a indiqué en couleur toutes les cases où la Tour e4 peut aller. La Tour ne peut pas aller sur une case occupée par une pièce de son camp, ni sauter au-dessus d'une autre pièce. Dans le diagramme, la Tour noire en b7 ne peut aller ni en g7 ni h7. La Tour peut prendre une pièce adverse en allant sur la case occupée par cette pièce. Dans le diagramme, la Tour en b7 peut prendre le Cavalier blanc en b2.

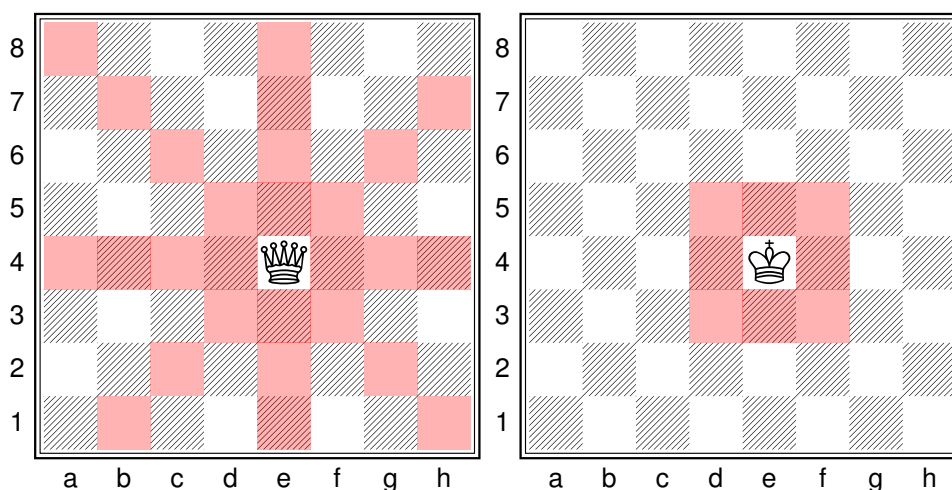
Le Fou se déplace **en diagonale**, d'autant de cases qu'il veut. Dans le diagramme ci-dessous, on a indiqué en couleur toutes les cases où le Fou e4 peut aller. Chaque joueur dispose au départ d'un Fou sur une case noire et d'un Fou sur une case blanche. Ces Fous ne pourront jamais changer de couleur durant toute la partie.

Le déplacement de la Dame et du Roi

La Dame se déplace comme la Tour et le Fou : elle peut donc se déplacer verticalement, horizontalement et en diagonale, d'autant de cases qu'elle veut (sans bien sûr pouvoir passer au-dessus d'une autre pièce ou pouvoir prendre une pièce de son propre camp). Comme c'est la pièce la plus mobile, c'est aussi la pièce qui a la plus grande valeur.



Le Roi se déplace d'une seule case, dans toutes les directions. Lorsqu'un Roi est attaqué par une pièce adverse, on dit qu'il est *en échec*. Un joueur n'a pas le droit de laisser son Roi en échec. Il n'a pas non plus le droit de déplacer son Roi sur une case où celui-ci sera attaqué (donc en échec).

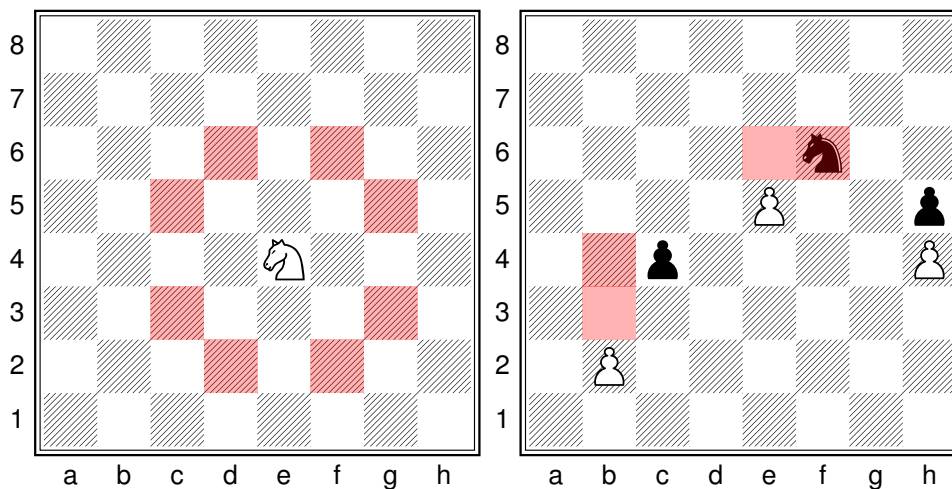


Le déplacement du Cavalier et du Pion

Le déplacement du Cavalier est un peu plus compliqué, et il y a plusieurs façons de l'expliquer. J'aime bien dire que le Cavalier se déplace de deux cases horizontalement ou verticalement, puis fait un pas sur le côté. Il effectue donc une sorte de *L* majuscule, tourné dans n'importe quel sens. On peut remarquer qu'un Cavalier qui se trouve sur une case blanche ne peut, au coup suivant, aller que sur des cases noires (et inversement). Le Cavalier est la seule pièce qui peut sauter au-dessus des autres pièces (les siennes et celles de l'adversaire).

Le pion est la seule pièce qui ne peuvent pas reculer. C'est aussi la seule pièce qui ne prend pas comme elle avance. Les pions avancent en effet d'une case sur la même colonne, si la case située devant eux est libre. Ils prennent sur l'une ou l'autre des deux cases situées devant eux en diagonale. Un pion situé sur sa rangée de départ

peut avancer de deux cases (mais il n'est pas obligé). Ainsi, dans le diagramme, le pion en b2 peut aller en b3 ou en b4. Le pion en e5 peut avancer en e6 ou prendre le Cavalier en f6. Les deux pions en h4 et h5 se bloquent mutuellement, aucun des deux ne peut avancer.



La prise en passant

Lorsqu'un pion situé sur sa rangée de départ avance de deux cases et se retrouve à côté d'un pion adverse, alors l'adversaire peut, au coup suivant (et uniquement ce coup-là), prendre le pion qui vient d'avancer avec son pion comme si le pion adverse n'avait avancé que d'une case. Par exemple, dans le diagramme précédent, si le pion b2 avance en b4, le pion c4 peut le prendre (au coup suivant) en allant en b3, comme si le pion blanc n'avait avancé que d'une case.

La promotion

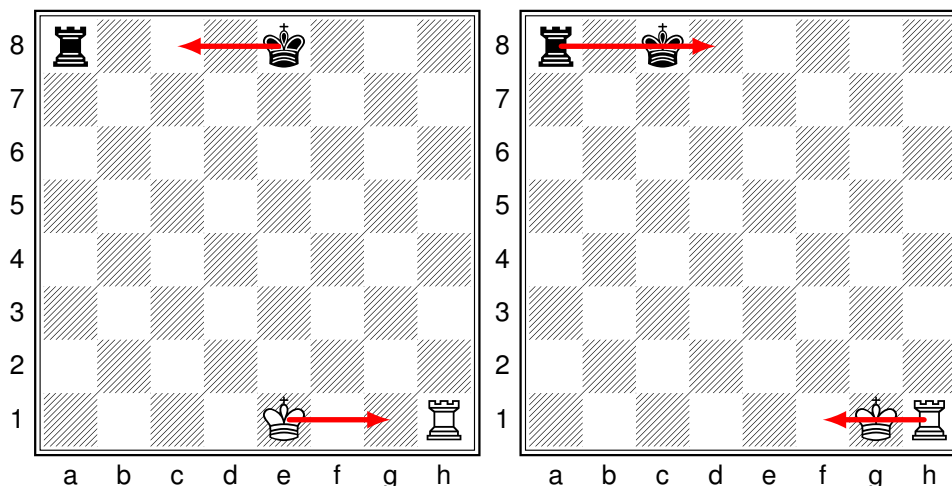
Lorsqu'un joueur avance un pion sur la dernière rangée, ou s'il prend avec un pion une pièce qui se trouve sur la dernière rangée, il doit le remplacer par une pièce de son choix (Dame, Tour, Fou ou Cavalier), quelles que soient les pièces restantes sur l'échiquier. Il peut ainsi se retrouver avec deux Dames, ou 3 Fous, etc.

Le roque

Le roque est un coup spécial qui concerne le Roi et l'une des deux Tours. Lorsque le Roi et cette Tour sont encore sur leurs cases initiales et qu'il n'y a plus de pièces entre eux, le joueur peut déplacer de deux cases le Roi vers la Tour, puis placer cette Tour sur la case juste à côté du Roi, de l'autre côté. Le roque peut être effectué sur l'aile roi (on parle alors de *petit roque*) ou sur l'aile dame (on parle alors de *grand roque*).

La figure ci-dessous représente les deux étapes du petit roque des Blancs et du grand roque des Noirs. *Il faut bien faire attention à bouger d'abord le Roi puis la Tour, sinon le coup est considéré comme illégal.*

Le roque est un coup très spécial : c'est le seul coup où l'on peut bouger deux pièces à la fois, c'est le seul coup où le Roi bouge de deux cases, et c'est le seul coup où la



Tour saute au-dessus d'une autre pièce.

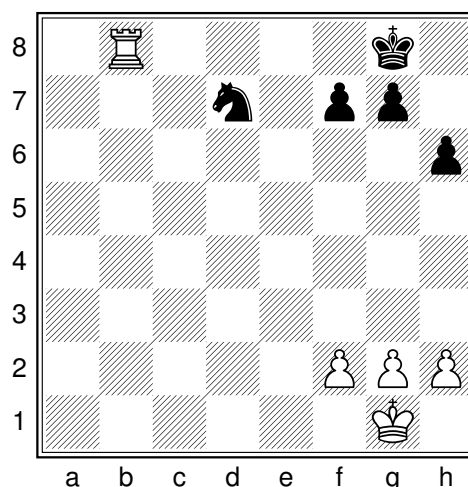
Attention aux règles suivantes qui empêchent de roquer temporairement ou définitivement. Un joueur ne peut pas effectuer le roque si :

- il y a une ou plusieurs pièces entre le Roi et la Tour
- le Roi ou la Tour ont déjà bougé (et sont revenus sur leur case initiale). Par exemple, si la Tour en h1 a bougé, le petit roque des Blancs n'est plus possible, mais le grand roque peut encore l'être
- le Roi est en échec, si une case qu'il doit traverser est attaquée ou si sa case d'arrivée est attaquée. Le roque est alors momentanément interdit. Mais le roque est possible si la Tour est attaquée !

Déroulement de la partie

Le joueur ayant les Blancs commence, puis chaque joueur effectue un coup à tour de rôle. On dit du joueur qui doit jouer qu'il a **le trait**.

Lorsqu'un Roi est attaqué par une pièce adverse, on dit qu'il est **en échec**. Un joueur n'a pas le droit de laisser son Roi en échec. Il doit parer l'échec en prenant la pièce qui attaque le Roi, en déplaçant son Roi ou en interposant une pièce entre son Roi et l'attaquant. Par exemple, dans la position du diagramme ci-contre, le Roi noir est mis en échec par la Tour blanche en b8. Les Noirs doivent

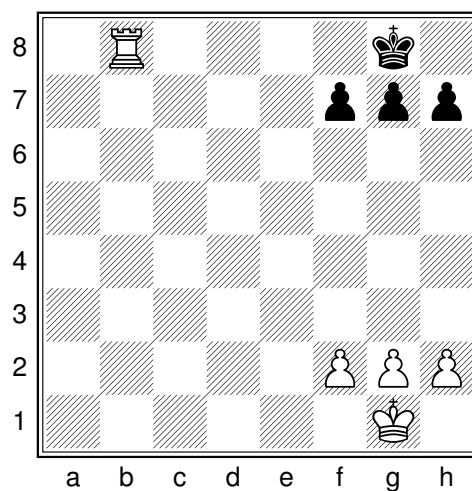


parer l'échec soit en prenant la Tour avec leur Cavalier, soit en déplaçant le Cavalier en f8, soit en bougeant le Roi sur la case h7. Tout autre coup est illégal.

Le joueur qui met son adversaire en échec peut l'annoncer en disant "échec", mais cette annonce n'est pas obligatoire.

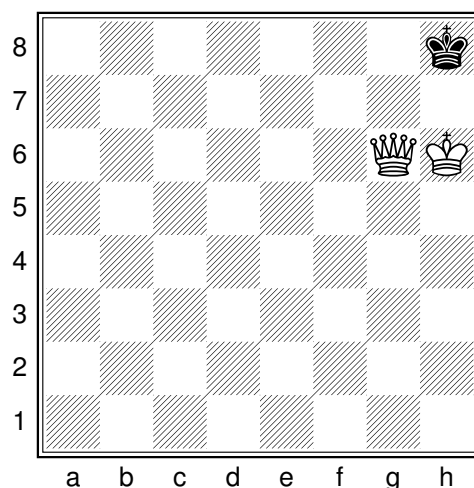
Un joueur n'a pas le droit de déplacer son Roi sur une case où il serait en échec.

Le but du jeu est de mettre le Roi du joueur adverse en échec de telle façon que l'échec ne puisse pas être paré : on dit que ce joueur est **échec et mat**. Dans l'exemple ci-dessous le Roi noir est échec et mat : les Noirs ne peuvent pas prendre la Tour blanche, ils n'ont aucune pièce à interposer sur la 8e rangée et le Roi noir ne peut pas aller en f8 ou h8 car il serait toujours en échec.



Une partie d'échec peut avoir trois résultats : le gain des Blancs, le gain des Noirs ou un match nul. Une partie est nulle dans les cas suivants :

- par accord mutuel entre les deux joueurs. Attention, le nul par accord mutuel peut-être soumis à des conditions dans certains tournois, comme par exemple de n'être autorisé qu'après 20 coups
- si l'un des joueurs n'a aucun coup légal mais que son Roi n'est pas en échec. On dit que ce joueur est **pat**. Par exemple, les Noirs sont pat dans la position ci-dessous s'ils ont le trait
- en cas de matériel insuffisant pour permettre le mat. C'est le cas par exemple s'il ne reste que les deux Rois sur l'échiquier, ou dans les positions avec Roi contre Roi + un Fou ou Roi contre Roi + un Cavalier
- si la même position survient trois fois sur l'échiquier
- si les deux joueurs ont joué chacun 50 coups consécutifs sans poussée de pion ni prise de pièce



Pour aller plus loin

Connaître les règles du jeu d'échecs, c'est bien, mais ce n'est pas suffisant pour prendre du plaisir à jouer et... gagner. Si vous voulez aller plus loin, inscrivez-vous à notre [école en ligne Apprendre-les-Echecs](#), et suivez notre cours [Bien débiter aux échecs](#) (c'est gratuit). Vous y apprendrez :

- Comment lire et noter une partie d'échecs
- Gagner, échanger et perdre du matériel
- Les mats élémentaires
- Les combinaisons tactiques de base
- Comment gagner avec juste un pion
- Comment bien commencer une partie d'échecs

Copyright

Ce document est distribué gratuitement sur le site apprendre-les-echecs.com, qui propose de nombreux cours et conseils pour progresser aux échecs. Vous pouvez redistribuer ce document, sans modifications, sur votre site web ou l'imprimer pour le redistribuer librement.