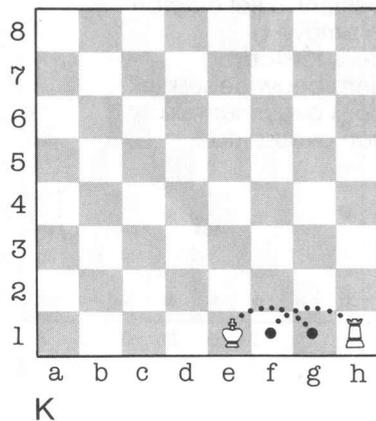
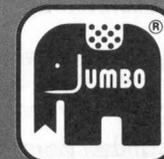
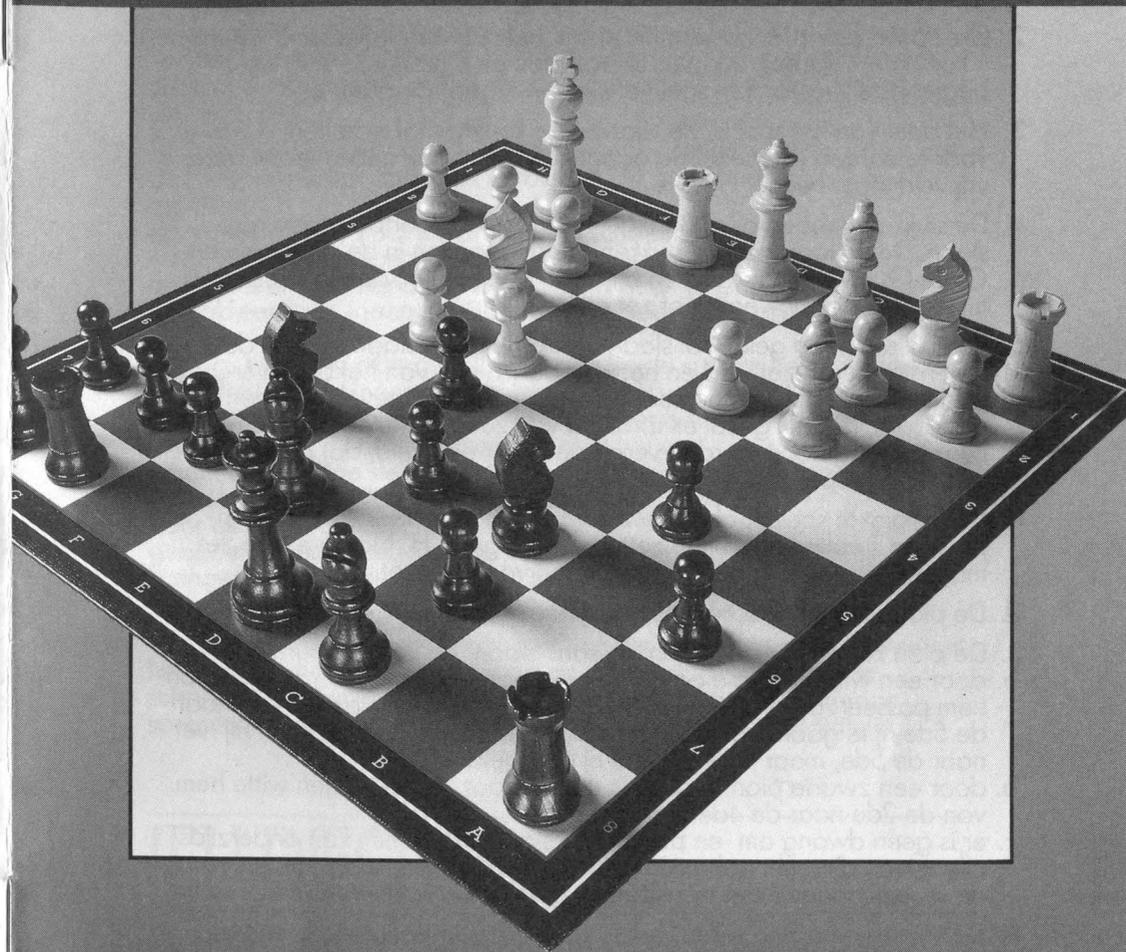


lange rokade
grand roque
long castling
lång rockad
lang rokade
lang rokade
pitkä tornitus



korte rokade
petit roque
short castling
kort rockad
kort rokade
kort rokade
lyhyt tornitus

SCHAKEN JEU D'ECHECS CHESS SCHACK SKAK SJAKK SHAKKI



© 1990 by Koninklijke Husemann en Hötte nv, Amsterdam, under Berne and Universal Copyright Conventions.

Printed in the Netherlands

Imprimé aux Pays-Bas

JEU D'ECHECS

F

1. L'échiquier divisé en 64 cases est posé entre les 2 joueurs de façon que chaque joueur ait devant lui et à sa droite une case blanche. Afin de pouvoir noter facilement les coups, les cases ont été numérotées de a1 à h 8, voir diagramme A.
2. Chaque joueur a 16 pièces, blanches ou noires, à savoir: 1 roi, 1 dame, 2 tours, 2 fous, 2 cavaliers et 8 pions. Pour la position de départ voir diagramme B.
3. Le but du jeu est de mater le roi adverse, c.-à-d. qu'après être mis en échec il ne peut se sauver sur une autre case.
4. Chaque pièce a ses propres moyens de se déplacer et de prendre. Les mouvements des différentes pièces sont montrés dans les diagrammes C jusqu'à G. Des diagrammes il ressort que les pièces, à l'exception du pion, prennent dans le sens où elles marchent.
5. Prendre pour toutes les pièces signifie: se poser sur une case occupée par une pièce adverse et retirer celle-ci de l'échiquier. Une pièce peut se poser également sur une case vide, mais elle ne peut pas être placée sur une case occupée par une pièce de son camp.
6. Le joueur qui a les blancs commence. Il peut avancer un pion d'une ou 2 cases (diagramme H), à moins qu'il ne préfère jouer un de ses cavaliers. Après la position de départ il ne pourra avancer ses pions que d'une case.
7. Les pions doivent toujours prendre en biais d'une case, voir diagramme I.
8. Le pion peut prendre 'en passant' dans un seul cas. Cela peut se faire:
 - a. par un pion blanc placé sur la 5^e rangée. Lorsqu'un pion noir le dépasse à droite ou gauche pour se déplacer de la 7^e à la 5^e rangée, le pion blanc a le droit de prendre ce pion de la même façon que si le pion noir était placé sur la 6^e rangée et non sur la 5^e;
 - b. par un pion noir se trouvant sur la 4^e rangée, lorsqu'un pion blanc le dépasse pour aller de la 2^e à la 4^e rangée;
 - c. il n'y a aucune obligation à prendre 'en passant' mais on ne peut profiter de ce droit qu'immédiatement après le coup de l'adversaire. Après tout droit est perdu.
9. Durant la partie le roi ne peut se mettre qu'une seule fois en sécurité au moyen d'un roque, c.-à-d., en changeant de place avec l'une de ses tours. Pour la façon de procéder, il y a lieu de consulter les diagrammes J et K. Roquer est interdit:
 - a. lorsque le roi est en échec;
 - b. lorsque l'une des cases traversées par le roi est contrôlée par une pièce adverse;
 - c. lorsque le roi ou la tour en question ont déjà été déplacés antérieurement.

10. Si un joueur conduit un pion jusqu'à la dernière rangée de l'échiquier, il le remplace par une pièce de son choix, sauf par un pion ou un roi.
11. Si le roi est en échec, c.-à-d. qu'au tour suivant le roi peut être pris, chose que l'adversaire doit annoncer à haute voix, cet échec peut être levé:
 - a. en déplaçant le roi;
 - b. en plaçant une pièce entre le roi et la pièce attaquante;
 - c. en prenant la pièce adverse.
Si le roi attaqué ne peut, au tour suivant, se mettre en sécurité par un des 3 moyens énoncés ci-dessus, il est fait échec et mat.
12. Outre la conclusion normale par échec et mat, la partie peut se terminer par une partie nulle. La nullité est déclarée dans les cas suivants:
 - a. le **pat**. Il y a pat quand le roi, sans être en échec, ne peut se déplacer sans être mis en échec et qu'il ne dispose d'autres pièces ou que ses pièces ne peuvent se mouvoir (clouage ou blocus).
 - b. l'insuffisance de matériel. Aucun des joueurs n'a conservé assez de matériel pour imposer le mat. Par exemple, le roi et un cavalier ou bien le roi et un fou contre un roi seul ne sont pas assez forts pour mater le roi de l'adversaire.
 - c. la même position se répète à trois reprises avec le même joueur au trait. Chacun des joueurs peut exiger la nullité.
 - d. l'échec perpétuel. Le roi se trouve dans l'incapacité de se soustraire à des échecs répétés alors qu'il dispose toujours d'une case de fuite empêchant le mat.
 - e. la convention mutuelle dans des positions estimées égales par les joueurs.

Afin de bien apprendre à jouer aux échecs, il est conseillé de se procurer un livre d'étude traitant du sujet.
Le choix est infini aussi bien pour débutants que pour joueurs avancés.

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

A

schaakbord
 échiquier
 chessboard
 schackbrädet
 skakbræt
 sjakkbrett
 shakkilauta

8								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h

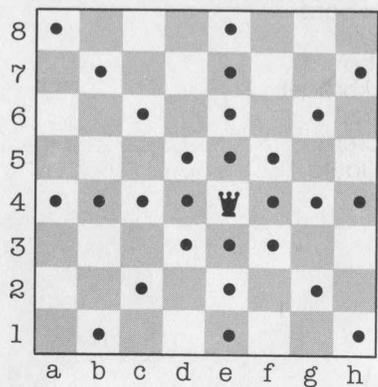
B

beginopstelling
 position de départ
 starting position
 utgangsstilling
 begyndelsesopstilling
 begynnelsesposisjon
 alkuaasetelma

8								
7								
6								
5				•	•	•		
4				•		•		
3				•	•	•		
2								
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h

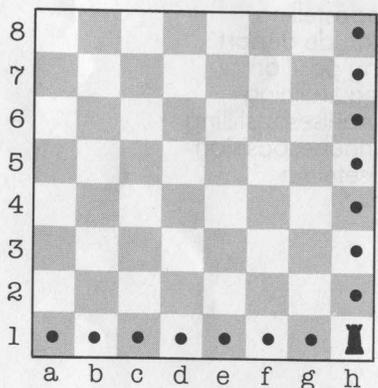
C

koning
 roi
 king
 kung
 konge
 konge
 kuningas



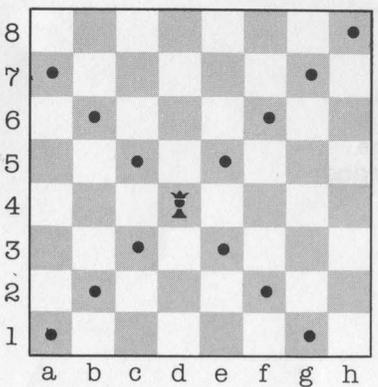
koningin
dame
queen
dam
dronning
dronning
kuningatar

D



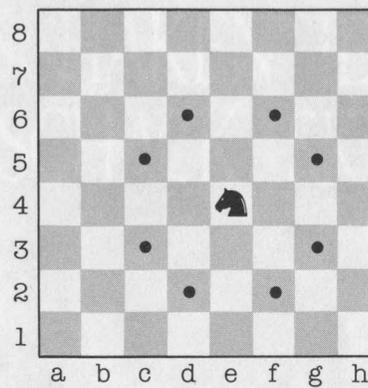
toren
tour
rook
törn
tårn
tårn
torni

E



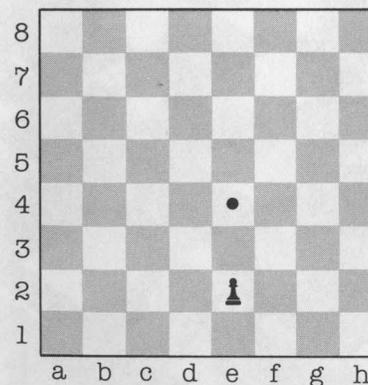
loper
fou
bishop
löpare
løber
løper
lähetti

F



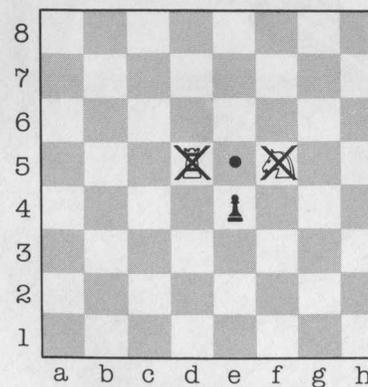
paard / paardesprung
cavalier / saut de cavalier
knight / knight's move
springare / springardrag
springer / springer-træk
springer / springertrekk
hevonen

G



beginzet van de pion
mouvement initial du pion
pawn's move
bondens förstadrags
bondens begyndelsestræk
bondens begynnertrekk
sotilaan avaussiirto

H



zet en slag van de pion
mouvement et prise du pion
move and capture of pawn
bondens drag resp. slag
bondens træk og slag
bondens trekk og slag
sotilaan lyönti

I