

F Règle du jeu

Échecs

Jeu de stratégie : Le joueur développe une stratégie pour déjouer les ruses de son adversaire et obtenir ainsi la victoire.

Age : à partir de 6 ans

Nombre de joueurs : 2



La partie se joue sur un échiquier de 64 cases alternativement claires et foncées.

Attention : placer l'échiquier de telle sorte à avoir toujours une case claire à l'angle en bas à droite.

Chaque joueur dispose de 16 pièces : 1 Roi, 1 Dame, 2 Fous, 2 Cavaliers, 2 Tours et 8 pions qui, en début de jeu sont placés comme ci-dessus.

Attention : les dames sont toujours placées sur leur couleur.

But du jeu

Capturer le roi adverse : c'est l'échec et mat.

Déroulement de la partie

On tire au sort celui qui prendra la couleur claire : celui qui l'obtient commence. Jouer est obligatoire, on ne peut pas passer la main.

A tour de rôle, chaque joueur déplace un de ses pions.

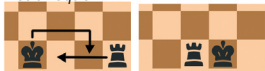
- **Déplacement des pièces** (voir schémas en début de livret). Une pièce ne peut jamais passer par-dessus une autre pièce (excepté pour le cavalier).

Le ROI est la pièce principale du jeu ; sa capture signifie la perte de la partie ! Il avance d'une seule case dans toutes les directions et possède également un déplacement spécifique appelé le Roque.



- Le Roque permet de jouer simultanément le roi et une tour si ceux-ci n'ont pas encore été déplacés :

Petit Roque



Grand Roque



La **DAME** avance d'autant de cases qu'elle le veut et ce dans toutes les directions.

La **TOUR** se déplace verticalement ou horizontalement d'un nombre illimité de cases.

Le **FOU** se déplace en diagonale d'un nombre illimité de cases

Le **CAVALIER** se déplace de trois cases : une ou deux dans le sens horizontal (ou vertical) et le complément dans l'autre sens. On dit aussi qu'il se déplace en « L ». Le cavalier est la seule pièce à pouvoir passer au dessus des autres.

Le **PION** se déplace toujours vers l'avant et ne peut jamais reculer. Il se déplace d'une seule case à la fois, sauf s'il est encore sur sa case de départ. Dans ce cas, il peut avancer de deux cases.

Attention : pour prendre une pièce adverse, il se déplace d'une case en diagonale. S'il parvient à atteindre la dernière rangée de l'échiquier, il peut se transformer en dame, tour, fou ou cavalier, au choix du joueur (on peut donc avoir 2 reines).

- **La prise**

Une pièce est retirée du jeu quand une pièce de l'adversaire vient se positionner sur la case qu'elle occupait. A l'exception du pion, les pièces prennent dans le sens où elles avancent. Le pion, lui, prend en diagonale et en avant.

Qui gagne ? Celui qui met le roi de l'autre dans une position où il ne peut plus bouger : on dit alors que le roi est **ECHEC ET MAT !**

La partie est terminée.

Une partie d'échec peut également se terminer par une partie nulle.

