

ECHECS

Le jeu d'échecs se joue à 2 joueurs sur un échiquier.

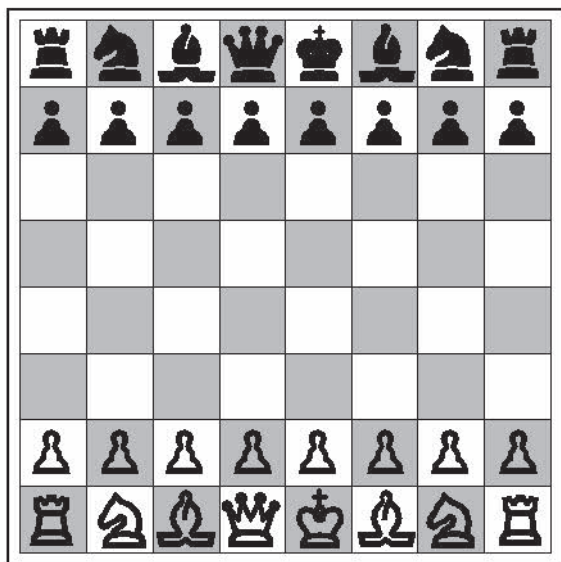
Chaque joueur possède 16 pièces.

BUT DU JEU :

Capter le roi adverse. Attaquer le roi adverse, c'est le mettre en "échec". Lorsque l'échec ne peut pas être paré, le roi adverse est "échec et mat", et la partie est terminée.

L'ÉCHIQUIER :

Il est divisé en 64 cases alternativement colorées en clair et en sombre. Les joueurs sont assis face à face. L'échiquier est placé entre eux de façon que chaque joueur ait une case claire à sa droite.





LES PIÈCES :

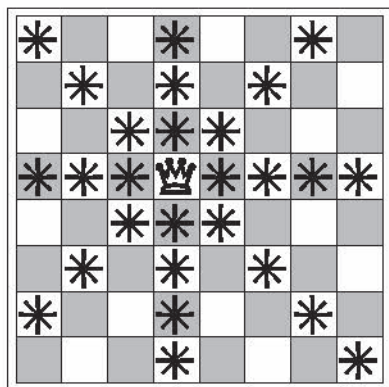
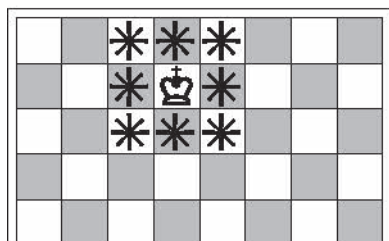
16 pièces claires - les Blancs - sont opposées à 16 pièces sombres - les Noirs.

Position des pièces au début de la partie : dans chaque camp, la dame occupe la case de sa couleur. Toutes les pièces sont placées en face des pièces adverses correspondantes.

Les Blancs jouent toujours en premier. Chaque joueur déplace une pièce à tour de rôle.

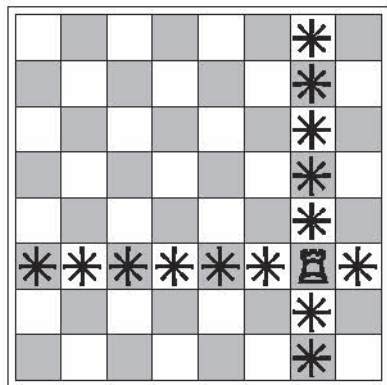
MARCHE DES PIÈCES :

Le **ROI** se déplace d'une case à la fois dans tous les sens.



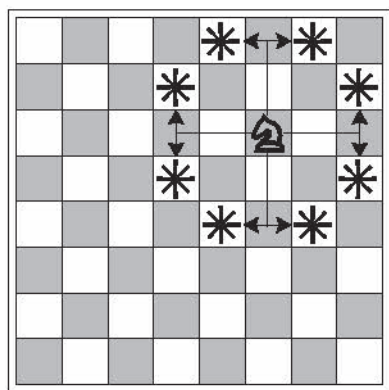
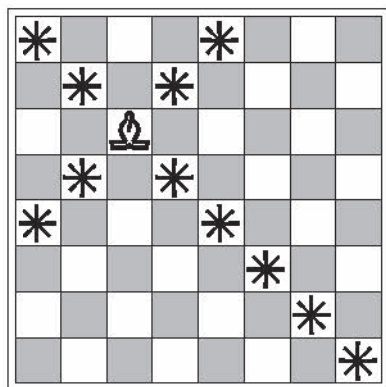
La **DAME**, d'autant de cases que l'on veut, dans tous les sens.

La **TOUR**, d'autant de cases que l'on veut, mais seulement à la verticale ou à l'horizontale.



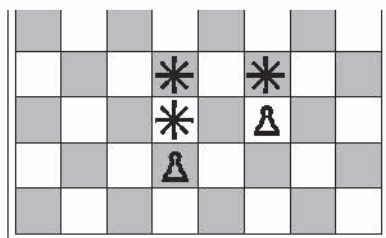


Le **FOU** d'autant de cases que l'on veut, mais seulement en diagonale. Il ne joue que sur les cases de la couleur qu'il occupe au départ.



Le **CAVALIER** avance de 2 cases, verticalement ou horizontalement, puis tourne à angle droit pour s'arrêter sur la case adjacente à droite ou à gauche, qui est toujours d'une couleur différente de celle qu'il occupait au départ. Le cavalier est la seule pièce qui puisse sauter par-dessus d'autres pièces qui font obstacle entre sa case de départ et sa case d'arrivée.

Le **PION** avance d'une seule case à la fois, en avant. S'il n'a pas encore joué, il peut avancer de deux cases.

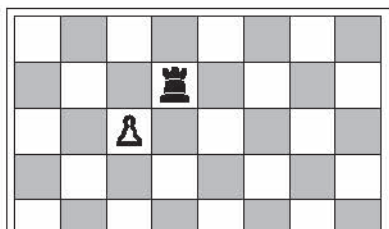




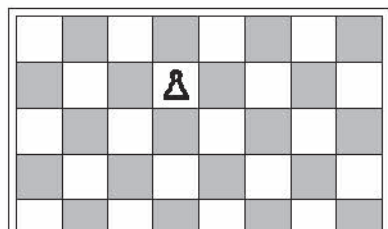
LA PRISE :

Une pièce ne peut se poser que sur une case vide, ou bien sur une case occupée par une pièce adverse. Dans ce cas, elle prend la pièce adverse, et occupe sa place. Les pièces prises sont sorties du jeu.

Contrairement aux autres pièces, le pion ne peut pas prendre en se déplaçant normalement, c'est-à-dire en avant. Il prend en diagonale.



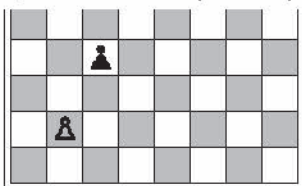
avant la prise



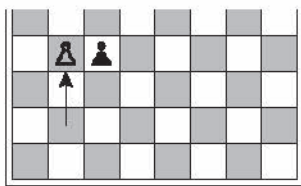
après la prise

LA PRISE EN PASSANT :

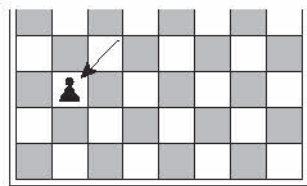
Lorsqu'un pion qui n'a pas encore joué avance de deux cases, il peut être pris "en passant". Regardez le dessin : le pion noir prend la case qu'aurait occupée le pion blanc s'il n'avait avancé que d'une seule case.



1 - avant que
Blanc joue



2 - Blanc a joué



3 - Noir prend Blanc

PROMOTION DU PION :

Si un pion atteint l'autre extrémité de l'échiquier, il ne peut plus avancer ni prendre. Le joueur auquel il appartient le retire de l'échiquier, et le remplace par une pièce de son choix (à l'exception du roi). Après la promotion, un joueur peut donc avoir deux dames ou trois tours à sa couleur qu'elle se trouve parmi les pièces qui lui ont été prises ou qu'il en choisisse une autre encore présente sur le plateau.

Dans ce dernier cas, très rare, pour se souvenir de la nouvelle fonction du pion promu, le joueur glisse un morceau de papier sous la pièce.



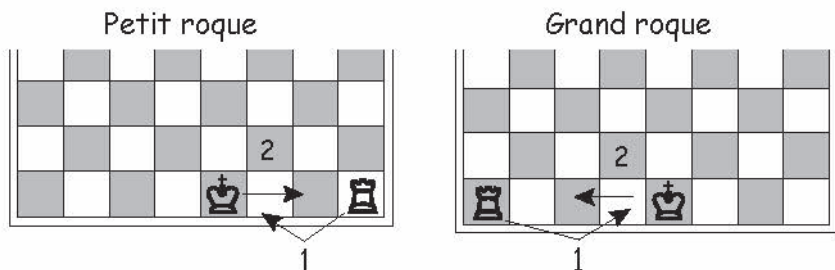


LE ROQUE :

Le roi et l'une des deux tours peuvent être déplacés simultanément si cinq conditions sont remplies :

- 1 - Ni le roi, ni la tour n'ont encore joué.
- 2 - Les cases entre le roi et la tour sont vides.
- 3 - Le roi n'est pas en échec.
- 4 - La case que va occuper le roi après le roque n'est pas en échec.
- 5 - Que la case franchie par le roi ne soit pas en échec.

Pour roquer, la tour vient contre le roi, et le roi saute par-dessus la tour.



PARER UN ÉCHEC :

Le roi est en échec lorsqu'il est attaqué. Le joueur attaquant annonce "**ÉCHEC**".

L'échec doit obligatoirement être paré :

- 1 - En prenant la pièce qui attaque.
- 2 - En mettant une pièce entre le roi et la pièce attaquante (sauf si c'est un cavalier qui attaque !)
- 3 - En déplaçant le roi sur une case où il n'est plus en échec.

Si le roi ne peut parer l'échec, il est **MAT**. La partie est perdue.

PARTIE NULLE :

Si le roi, qui n'est pas en échec, ne peut jouer sans se mettre lui-même en échec, il est **PAT**. La partie est nulle si toutes les autres pièces ont été prises ou ne peuvent être déplacées. Il y a d'autres cas de nullité :

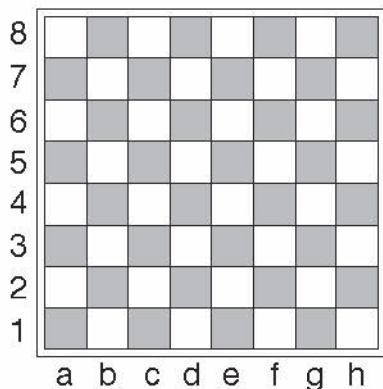
- 1 - Il ne reste plus assez de pièces pour donner mat.
- 2 - La même position se reproduit trois fois de suite.
- 3 - 50 coups ont été joués sans prise.






LA NOTATION :


Pour résoudre les problèmes d'échecs, ou correspondre avec un autre joueur, il existe une notation conventionnelle. Les colonnes portent une lettre et les rangées un numéro. Le déplacement d'une pièce entre deux cases est noté par - , la prise par un X.



Exemple :

c2 - c 4 : Le pion blanc avance de 2 cases.

 b 8 - c 6 : Le cavalier noir se déplace.

 d 1 - a 4 : La dame blanche se déplace.

 a 4 X c 6 : La dame blanche prend une pièce noire.

QUELQUES CONSEILS

- 1 - Dégagez rapidement vos pions pour permettre aux autres pièces (fous, dame, tours) d'entrer en jeu.
- 2 - Avant de déplacer une pièce, envisagez toutes les actions que peut mener votre adversaire.
- 3 - Veillez à toujours protéger une pièce par une autre.
- 4 - Rappelez-vous l'échelle des valeurs des différentes pièces : il vaut mieux sacrifier un pion qu'un cavalier ou un fou, une tour qu'une dame.
- 5 - Apprenez à conclure une partie en étudiant différentes façons d'aboutir au mat.



CHESS

Chess is a game for two players using a chessboard .

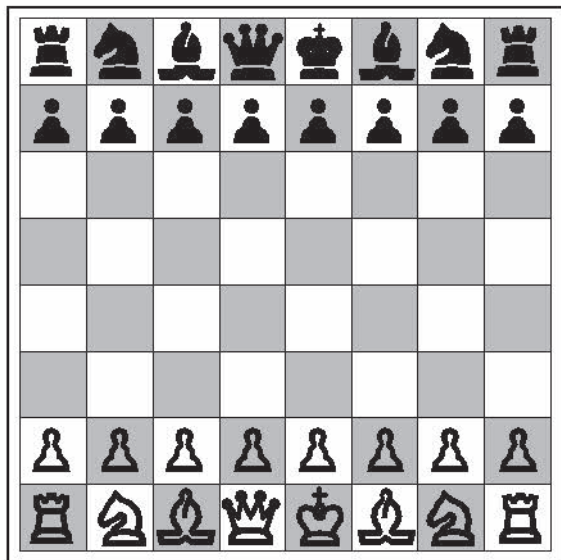
Each player has 16 pieces.

AIM OF THE GAME

Capture the opponent's King. An attack on the opponent's King is a "check". When the check cannot be removed the opponent's King is "checked and mated" and the game is over.

THE CHESSBOARD

It is divided into 64 squares alternately coloured light and dark. The players are seated opposite each other. The chessboard is placed between them so that each player has a light square on his right.





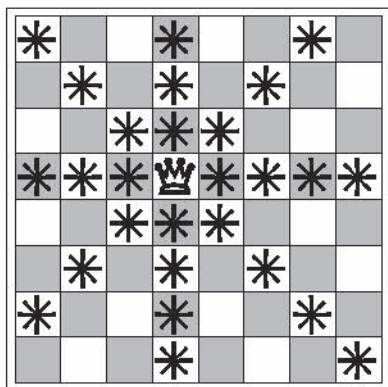
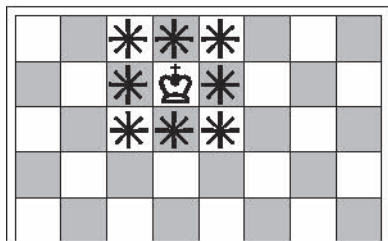
THE PIECES

16 light pieces - White - are opposed to 16 dark pieces - Black.

Position of the pieces at the beginning of the game: on each side, the Queen occupies the square of her colour. All the pieces are placed opposite the opponent's corresponding pieces.

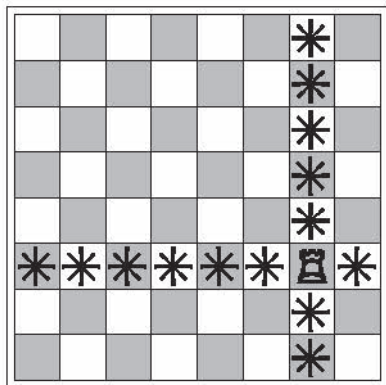
MOVES OF THE PIECES

The **KING** moves one square at a time in any direction.



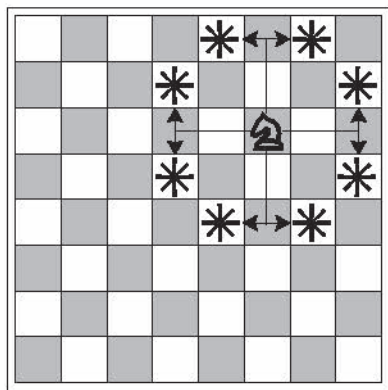
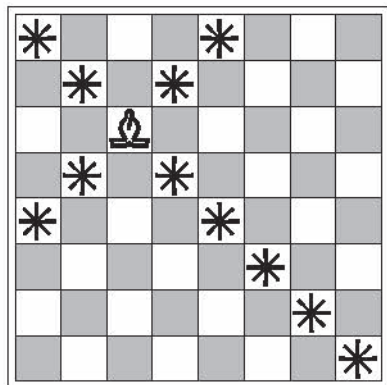
The **QUEEN** moves as many squares as desired and in any direction.

The **ROOK** moves as many squares as desired, but only vertically or horizontally.



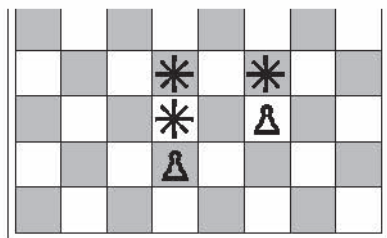


The **BISHOP** moves as many squares as desired, but only diagonally. It must use the same colour squares throughout the game.



The **KNIGHT** moves two squares, vertically or horizontally, then can make a right angle to stop at the adjacent square, left or right, which is always of a different colour than that occupied at the beginning of the game. The Knight is the only piece which can jump over other pieces in its path from its starting point to the place of arrival.

The **PAWN** moves one square at a time, forwards. If it has not yet played it can move two squares.

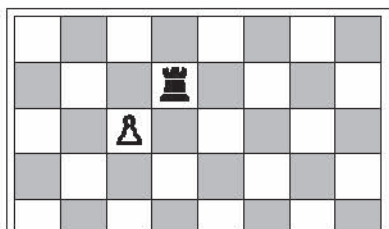




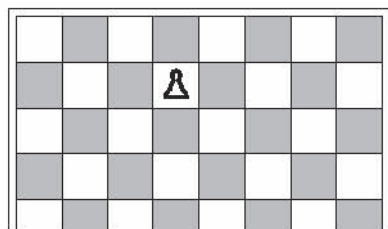
CAPTURING

A piece can only land upon a free square, or on a square occupied by an opponent's piece. In this case, it captures that piece and takes its place. The captured pieces are removed from the game.

Contrary to the other pieces, the pawn cannot capture when moving normally, that is forward. It can only capture when moving diagonally.



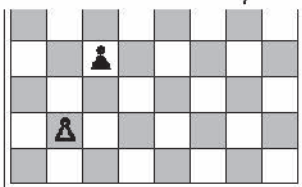
before capture



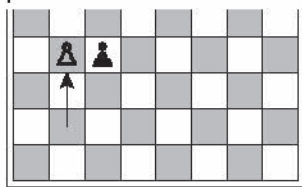
After capture

PASSING CAPTURE

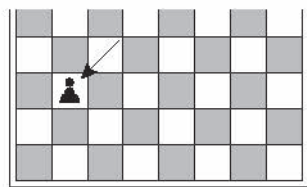
When a pawn which has not yet played moves two squares, it can be taken "in passing". Examine the diagram: the black pawn takes the square which should have been occupied by the white pawn if it had only moved forward by one square.



1. Before white moved



2. White has played



3. Black takes White

PROMOTION OF THE PAWN

If a pawn reaches the opposite side of the chessboard, it can no longer advance or capture. The player to whom it belongs removes it from the board and replaces it by a piece of his colour and choice which has been captured, except the King, or he can choose another piece on the board. In the latter case, which is rare, in order to distinguish the new function of the promoted pawn, the player places a piece of paper under the piece. After the promotion, the player may have two queens or three rooks.



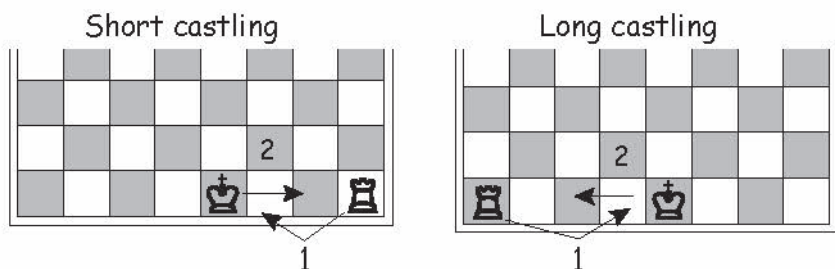


CASTLING

The king and one of the two rooks can be moved simultaneously if five conditions are met:

1. Neither the king nor the rook has yet moved in the game
2. The squares between the king and the rook are free
3. The king is not in check
4. The square to be occupied by the king after the rook is not in check.
5. The square the king crosses is not in check.

When castling, the rook is alongside the king and the king jumps over the rook.



AVOIDING CHECK

The king is in check when he is attacked. The attacking player calls out "**CHECK**".

The check must obligatorily be countered:

1. By taking the attacking piece.
2. By placing a piece between the king and the attacking piece (unless it is a knight which is attacking!).
3. By moving the king to a square where he is not in check.

If the king cannot make a move to avoid being in check, he is thus **MATED** and the game is lost.

DRAWN GAME

If a king that is not in check can only play by putting himself in check, he is **STALEMATED**. The game is a draw if all the other pieces have been taken or cannot be moved. There are other conditions for a draw:

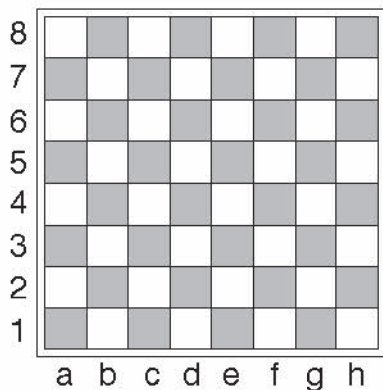
1. Sufficient pieces are not available to make a mate.
2. The same situation occurs three consecutive times.
3. 50 turns were played without capture.





MARKING


To resolve chess problems, or for communicating with another player, there exists a conventional marking system. The columns are marked by a letter and the rows are marked by a number. The move of one piece between two squares is noted by -, the capture by an X.




Example:

c2 - c 4 : The white pawn moves two squares.

 b 8 - c 6 : The black knight moves.

 d 1 - a 4 : The white queen moves.

 a 4 X c 6 : The white queen captures a black piece.

ADVICE

1. Try to free your pawns rapidly in order to introduce other pieces (bishops, queen, rooks) into the game.
2. Before moving a piece, try to consider all the moves that your opponent can make.
3. Always be careful to protect one piece by another.
4. Remember the values of the different pieces: it is better to sacrifice a pawn than a knight or a bishop, a rook rather than a queen.
5. Learn to conclude a game by studying the different ways to check and mate.

