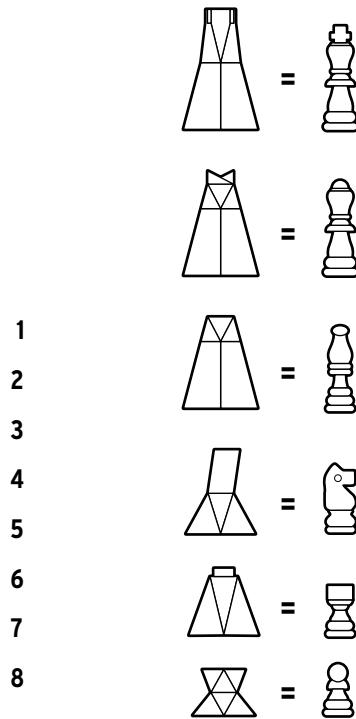
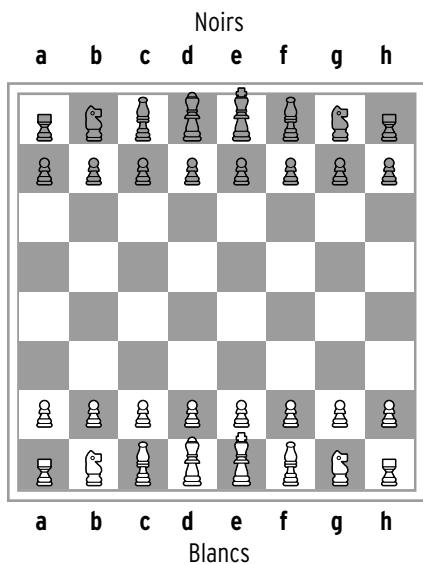


(fr) Règles du jeu

Échecs



Les joueurs se font face et disposent l'échiquier entre eux de sorte que la case de coin à leur droite soit blanche. Chaque joueur a seize pièces. Les joueurs tirent au sort pour désigner qui aura les blancs et commencera donc la partie. Ils placent les pièces sur l'échiquier comme indiqué sur l'illustration.

La dame blanche doit être sur une case blanche, la dame noire sur une case noire. Les joueurs jouent à tour de rôle en déplaçant l'une de leurs pièces.

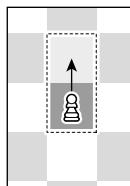
Le but du jeu

Le but du jeu est de déplacer habilement ses pièces pour mettre «mat» le roi adverse.

Le joueur qui met le roi adverse en échec doit l'annoncer en disant «Échec au roi» pour permettre à son adversaire de parer l'échec en déplaçant son roi sur une case non menacée.

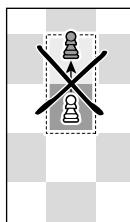
Les pièces se déplacent selon des règles bien précises. Chaque pièce qui, en respectant ces règles de marche, peut se poser sur une case occupée par une pièce adverse, peut la prendre (la retirer du jeu) et occuper sa place.

La marche des pièces

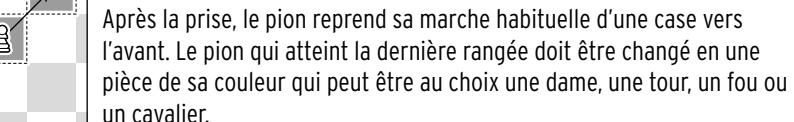


Le pion

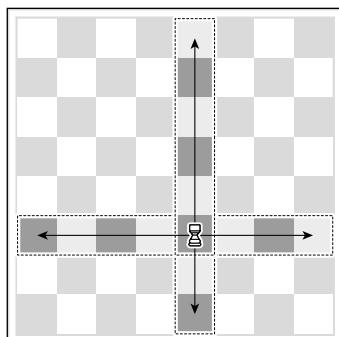
Le pion avance d'une seule case à la fois le long de la verticale et ne peut en aucun cas reculer. S'il n'a pas encore joué, il peut quitter sa position initiale en avançant au choix d'une ou deux cases. La particularité principale du pion par rapport aux autres pièces est qu'il ne prend pas comme il marche, mais en avançant d'une case en diagonale.



Exemple: le pion blanc en d4 ne peut pas prendre la pièce noire en d3, mais les pièces en c3 ou e3.

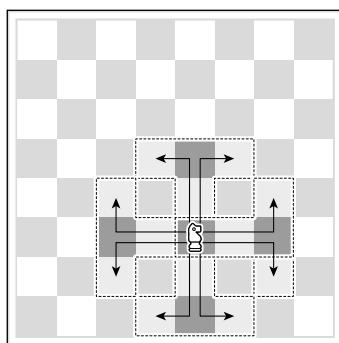


Après la prise, le pion reprend sa marche habituelle d'une case vers l'avant. Le pion qui atteint la dernière rangée doit être changé en une pièce de sa couleur qui peut être au choix une dame, une tour, un fou ou un cavalier.



La tour

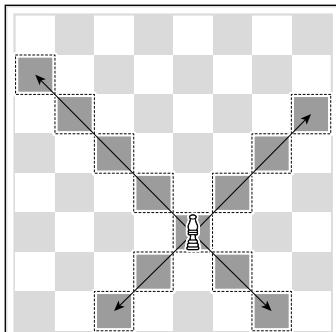
La tour se déplace uniquement le long des verticales et des horizontales (vers le haut, le bas, à droite ou à gauche) du nombre de cases désiré, sans pouvoir sauter par-dessus une autre pièce. Du fait de leur position initiale dans les coins de l'échiquier, les tours ne sont pas faciles à mobiliser. Exception: le roque (voir ce terme).



Le cavalier

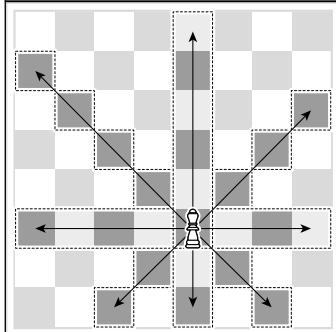
Le cavalier est la seule pièce qui soit autorisée à sauter par-dessus les autres pièces, adverses ou de sa couleur. La couleur de la case sur laquelle se trouve le cavalier change à chaque coup. Le cavalier se déplace en «L»: il saute de deux cases dans une direction et d'une case dans la direction perpendiculaire ou inversement.

Exemple: le cavalier en e6 peut aller sur huit cases: c5 ou c7, d4 ou f4, g5 ou g7, d8 ou f8.



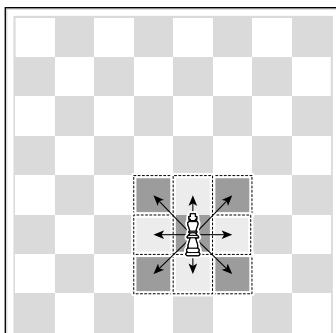
Le fou

Le fou avance uniquement en diagonale, dans les quatre directions indiquées sur l'illustration, du nombre de cases inoccupées désiré, sans pouvoir sauter par-dessus une autre pièce. Il reste donc toujours sur des cases de la même couleur.



La dame

La dame est la pièce la plus puissante. Elle combine la marche de la tour et celle du fou. Elle se déplace en ligne droite, verticalement, horizontalement et diagonalement, d'un nombre quelconque de cases inoccupées. La dame ne peut pas changer de direction pendant un coup.



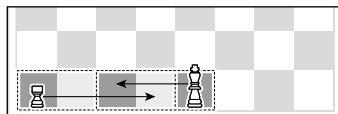
Le roi

Le roi ne peut se déplacer que d'une case à la fois, mais dans toutes les directions. Il peut se poser sur toute case contiguë à la sienne, sauf si elle est menacée par une pièce adverse. Exception: le roque (voir ce terme).

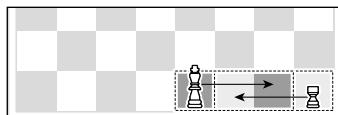
Le roque

Le roque est un déplacement particulier du roi et d'une des tours permettant de mettre le roi à l'abri tout en mobilisant cette tour. Si les cases séparant le roi et la tour sont inoccupées et que ni le roi ni la tour n'ont encore été déplacés, le joueur peut jouer les deux pièces en un seul coup. Exécution: le roi se déplace de deux cases en direction de la tour et celle-ci se place de l'autre côté du roi.

Exemples (les blancs roquent):



Grand roque (trajet long): dans la position initiale, le roi est en e8, et la tour en a8. Le roi se déplace de deux cases en direction de la tour et celle-ci se place de l'autre côté du roi. Le roi est alors en e8 et la tour en d8.



Petit roque (trajet court): dans la position initiale, le roi est en e8, et la tour en h8. Le roi se déplace de deux cases en direction de la tour et celle-ci se place de l'autre côté du roi. Le roi est alors en g8 et la tour en f8.

La fin de la partie

La partie est gagnée par le joueur qui met le roi adverse échec et mat, c'est-à-dire dans une situation d'échec sans possibilité de s'y soustraire.

La partie peut aussi ne pas avoir d'issue décisive:

Un joueur est «pat» quand il ne peut plus jouer aucune pièce. Le roi lui-même est pat quand il n'est pas en échec, mais ne peut plus bouger sans s'y mettre (il ne peut pas se poser sur les cases menacées par l'adversaire).

Il existe plusieurs possibilités d'obtenir une partie nulle:

- Aucun joueur, en raison des pièces en jeu ou de leur position sur l'échiquier, n'est en mesure de mettre mat le roi adverse.
- Si une position identique vient de se produire pour la troisième fois, le joueur qui est au trait peut demander la partie nulle (triple répétition d'une position).
- La partie est également déclarée nulle si les cinquante derniers coups ont été joués sans prise de pièce ni mouvement de pion.



www.fr.tchibo.ch/notices

Référence: 616 810

Made exclusively for: Tchibo GmbH, Überseering 18, 22297 Hamburg, Germany
www.tchibo.ch

