

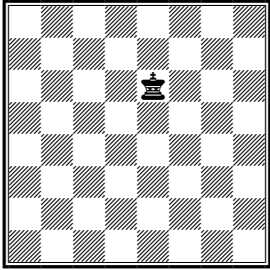
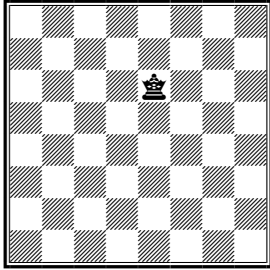
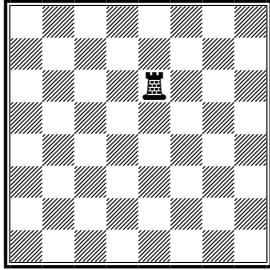
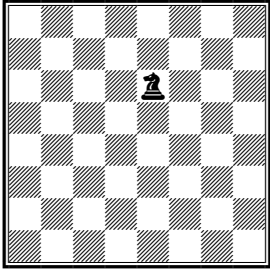
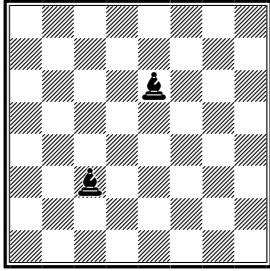
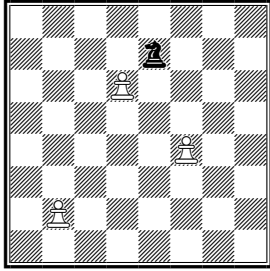
Figure 1 : au début d'une partie, les pièces sont ainsi placées (case blanche en bas à droite). Petit "truc" : la Dame commence toujours sur la case de sa couleur... C'est le joueur qui a les pions blancs qui commence.

Colorie en bleu les Rois, en rouge les Dames, en vert les Fous, en jaune les Cavaliers, en orange les Tours et en violet les Pions.

Le jeu d'échec est très ancien un jeu de guerre. Les joueurs sont des adversaires qui s'affrontent à la tête d'une armée. Voici une légende sur son origine :

L'inventeur présumé des échecs indiens serait un brahmane nommé Sissa. Il aurait inventé le tchaturanga pour distraire son prince de l'ennui, tout en lui démontrant la faiblesse du roi sans entourage. Souhaitant le remercier, le monarque propose au sage de choisir lui-même sa récompense. Sissa demande juste un peu de blé. Il invite le souverain à placer un grain de blé sur la première case d'un échiquier, puis deux sur la deuxième case, quatre grains sur la troisième, huit sur la quatrième, et ainsi de suite jusqu'à la soixante-quatrième case en doublant à chaque fois le nombre de grains. Cette demande semble bien modeste au souverain fort surpris et amusé par l'exercice. Mais le roi n'a jamais pu récompenser Sissa... Pourquoi ?

Tableau 2 : dans chaque échiquier ci-dessous, colorie les cases où peut s'arrêter la pièce concernée.

<p><b>♔ Le Roi</b> (valeur : 9)</p> <p>Il a toujours une petite croix sur sa couronne. C'est la pièce la plus importante du jeu : <u>s'il est maté, on perd la partie</u>. Il avance d'une case à la fois, dans n'importe quelle direction. Il peut également faire un mouvement spécial, le <u>roque</u>, une seule fois dans une partie.</p> 	<p><b>♚ La Dame</b> (valeur : 9)</p> <p>Elle est la pièce la plus puissante du jeu : elle peut se déplacer dans toutes les directions, en ligne droite (mais elle ne peut pas sauter par dessus une autre pièce).</p> 	<p><b>♖ La Tour</b> (valeur : 5)</p> <p>Les deux tours se déplacent d'une ou plusieurs cases, en ligne ou en colonne, tant qu'elles ne sont pas bloquées par une autre pièce.</p> 
<p><b>♘ Le Cavalier</b> (valeur : 3)</p> <p>C'est la seule pièce qui peut sauter par-dessus les autres. Il se déplace en L (deux cases en ligne droite, pas en diagonale, puis une vers la gauche ou la droite).</p> 	<p><b>♗ Le Fou</b> (valeur : 3)</p> <p>Le fou se déplace en diagonale, d'une ou de plusieurs cases. Chaque armée dispose de deux fous : un ne peut aller que sur les cases blanches et l'autre que sur les cases noires. Pendant longtemps, les Fous étaient représentés par des éléphants.</p> 	<p><b>♙ Le Pion</b> (valeur : 1)</p> <p>Le pion ne peut avancer <u>que vers l'avant</u>, d'une case (ou deux, pour son premier mouvement). Il ne peut capturer que d'une case vers l'avant, en diagonale. S'il parvient à traverser tout l'échiquier, il y aura <u>promotion du pion</u> : il se transformera immédiatement en une autre pièce (Dame*, Fou, Tour ou Cavalier).</p> 

\* Il peut donc y avoir plus d'une Dame par armée...

Les adversaires jouent à tour de rôle, en déplaçant une pièce à la fois. Le **but du jeu** est de mettre le Roi de l'autre armée "mat", c'est-à-dire de l'attaquer avec une (ou plusieurs) pièce(s) et de rendre sa fuite impossible. En Perse ancien, « *Shah mat* » signifie « le Roi est mort ». Dès qu'un Roi est en échec, le joueur auquel il appartient doit le sauver immédiatement (il ne peut pas le laisser en échec). On n'a pas le droit de poser le Roi sur une case où il sera en échec.

\*\*\*\*\*

Il existe **deux mouvements particuliers**, un petit peu difficiles à comprendre :

## Le roque

C'est un tour spécial qui consiste à **déplacer en un coup le roi et la tour**, pour protéger le roi en le plaçant dans un coin de l'échiquier. Cette manoeuvre répond à quatre règles très précises :

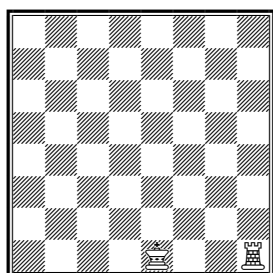
① *on ne peut roquer que si le roi et la tour concernée n'ont encore jamais bougé depuis le début de la partie ;*

② *on ne peut pas roquer si son Roi est en échec (ou va être en échec à la fin du roque) ;*

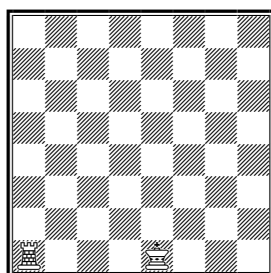
③ *le Roi ne peut pas traverser une case attaquée ;*

④ *toutes les cases entre le Roi et la Tour doivent être libres.*

Dans un roque, le Roi se déplace toujours de deux cases et la Tour saute par-dessus. Il y a deux types de roques :



le petit roque



le grand roque

Figures 3 : dans chacun des échiquiers ci-dessus, colorie en bleu la place du Roi et en orange celle de la Tour après le roque.

## Petit lexique des échecs

**Abandon** : lorsqu'un joueur sait que sa défaite est inévitable, il peut abandonner la partie avant que le mat soit déclaré.

**Capture** : on parle de capture (ou de "prise") lorsqu'une pièce s'empare d'une pièce adverse (elle prend sa place sur la case).

**Colonne** : cases de échiquier qui sont placées verticalement.

**Déplacement** : quand une pièce bouge sur l'échiquier (on dit aussi "coup").

**Échec** : attaque contre le roi à laquelle il peut échapper.

**Fianchetto** : tactique qui consiste à avancer les pions des Cavaliers d'une case pour libérer les Fous.

**Mat** [mat] : attaque contre le roi à laquelle il ne peut pas échapper. La partie est finie.

**Partie nulle** : une partie qu'aucun des deux joueurs ne peut gagner.

**Pat** : quand le roi est la seule pièce à pouvoir se déplacer, qu'il n'est pas en échec mais le sera s'il se déplace : partie nulle.

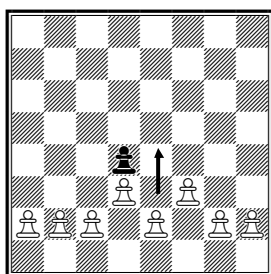
**Sacrifice** : lorsqu'un joueur perd volontairement une pièce pour attaquer ou mater le roi adverse.

**Traverse** : cases de échiquier qui sont placées horizontalement (ligne).

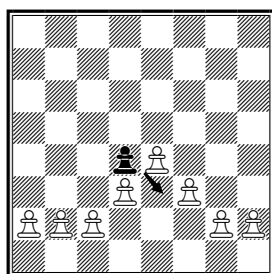
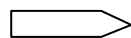
**Zugzwang** : terme allemand signifiant « obligation de jouer ». Lorsqu'un joueur va compromettre sa position quel que soit le coup qu'il joue... Mais il ne peut pas passer son tour : c'est interdit aux échecs.

## La prise "en passant"

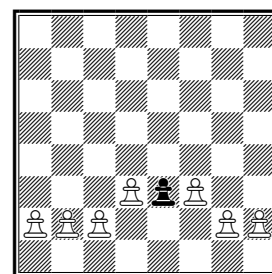
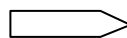
Une seule fois dans la partie, si un Pion adverse avance de deux cases alors qu'un de nos Pions aurait pu le prendre s'il n'avait avancé que d'une case, on peut faire comme s'il n'avait avancé que d'une case et le « prendre » sur une case où il n'est pas !



Figures 4 : le pion blanc sur la case de départ avance de deux cases.



Il a dépassé la case attaquée (colorie-la en rouge).



Le tour suivant, le pion noir le capture « en passant », comme s'il n'avait avancé que d'une case.

### Quelques petites précisions

- ☞ Une pièce touchée doit être jouée (si l'on veut replacer une pièce correctement sur l'échiquier, on doit prévenir l'adversaire en disant « j'adoube »).
- ☞ Une pièce lâchée sur une case d'arrivée est considérée comme jouée : on ne peut pas la reprendre.
- ☞ On n'est pas obligé d'annoncer « échec » ou « échec et mat ».
- ☞ On ne doit pas commenter à haute voix les coups d'une partie à laquelle on assiste.

### Partie nulle

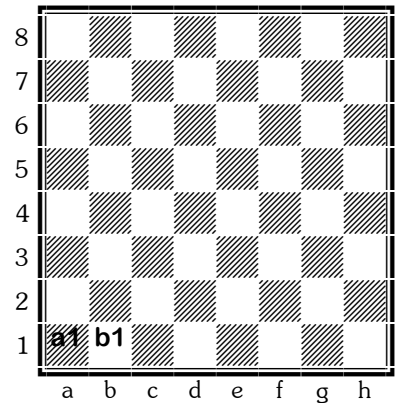
Il y a quatre cas où la partie peut être considérée comme nulle :

- ❶ le **pat** (cf. le lexique) ;
- ❷ l'**échec perpétuel** (si une position d'échec se répète trois fois) ;
- ❸ les **50 coups** : quand aucun pion n'a bougé et qu'aucune prise n'a été faite pendant 50 coups !
- ❹ l'**accord mutuel** : si un joueur « propose nul » et que l'autre accepte.

## La notation des coups

Pour garder une trace de tous les coups joués dans une partie, on utilise la **notation algébrique**. Chaque case d'un échiquier a des coordonnées : une lettre de **a** à **h** et un chiffre de **1** à **8**.

Figure 5 : Note ses coordonnées sur chacune des cases de cet échiquier.



Pour noter un coup, on utilise une feuille séparée en deux colonnes : la première pour les blancs et la seconde pour les noirs. À chaque fois, on écrit à la suite :

- ☞ le numéro du coup (**1, 2, 3**, etc.)
- ☞ l'initiale de la pièce jouée (rien s'il s'agit d'un pion)  
**R** → Roi   **D** → Dame   **T** → Tour   **F** → Fou   **C** → Cavalier
- ☞ si deux pièces identiques peuvent se déplacer sur la case d'arrivée, on indique la ligne ou la colonne de départ, pour lever l'ambiguïté.
- ☞ un **x** si une pièce est capturée lors de ce coup.
- ☞ les coordonnées de la case d'arrivée (**a5, E7...**)
- ☞ un **+** si ce coup met l'adversaire en échec.

date : .. / .. / ..	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	

Tableau 6 : Note sur la feuille les coups de la partie jouée en classe, puis compare tes résultats avec ceux de tes camarades.

D'autres éléments de notation peuvent être utilisés :

**++** pour échec et mat.

**(=)** pour une offre de nullité

**=D** pour la promotion d'un pion en Dame.

**0-0** pour un petit roque et **0-0-0** pour un grand roque.

**e. p.** pour une prise « en passant ».

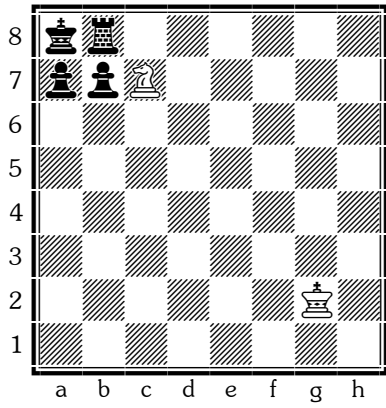
**1-0** pour une victoire des blancs, **0-1** pour une victoire des noirs et  $\frac{1}{2} - \frac{1}{2}$  pour une partie nulle.

1. C'est aux noirs de jouer.

Ils sont en :  
 échec et mat  
 échec

Dans ce dernier cas, quel coup peuvent-ils jouer pour s'en sortir ?

.....

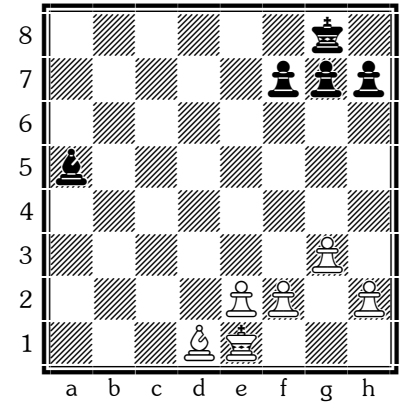


5. C'est aux blancs de jouer.

Ils sont en :  
 échec et mat  
 échec

Dans ce dernier cas, quel coup peuvent-ils jouer pour s'en sortir ?

.....

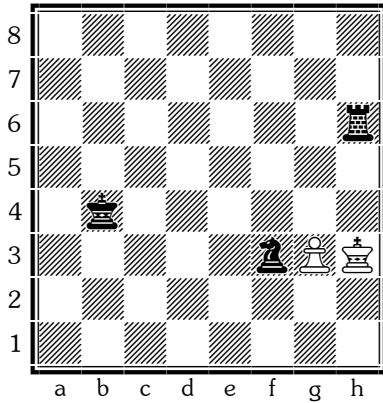


2. C'est aux blancs de jouer.

Ils sont en :  
 échec et mat  
 échec

Dans ce dernier cas, quel coup peuvent-ils jouer pour s'en sortir ?

.....

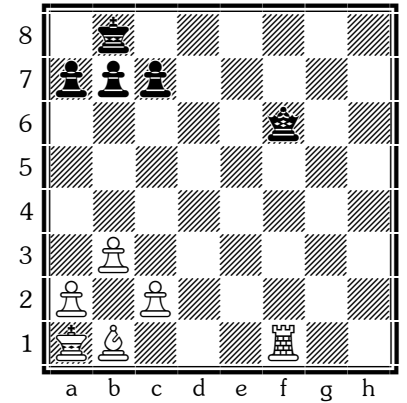


6. C'est aux blancs de jouer.

Ils sont en :  
 échec et mat  
 échec

Dans ce dernier cas, quel coup peuvent-ils jouer pour s'en sortir ?

.....

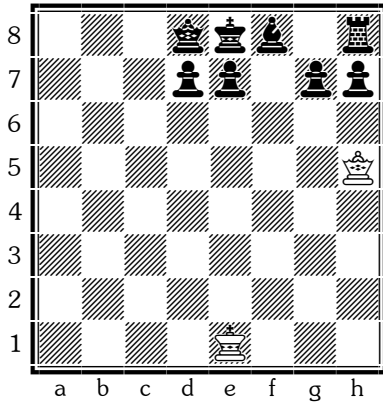


3. C'est aux noirs de jouer.

Ils sont en :  
 échec et mat  
 échec

Dans ce dernier cas, quel coup peuvent-ils jouer pour s'en sortir ?

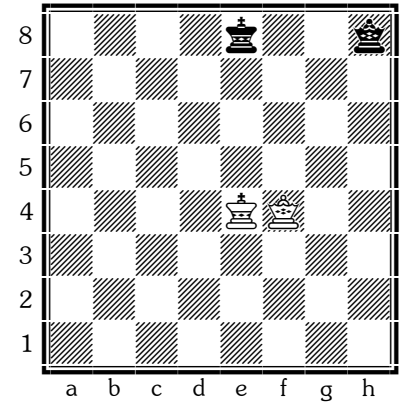
.....



7. C'est aux blancs de jouer.

Comment peuvent-ils faire pour être certains de prendre la Dame noire ?

.....  
.....  
.....

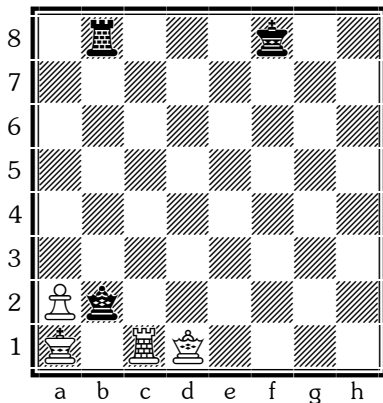


4. C'est aux blancs de jouer.

Ils sont en :  
 échec et mat  
 échec

Dans ce dernier cas, quel coup peuvent-ils jouer pour s'en sortir ?

.....



8. C'est aux blancs de jouer.

Comment peuvent-ils faire pour être certains de prendre la Tour noire ?

.....  
.....  
.....

