



# Leçons d'échecs

## 8 ans et plus

### Leçon 1 Le but du jeu

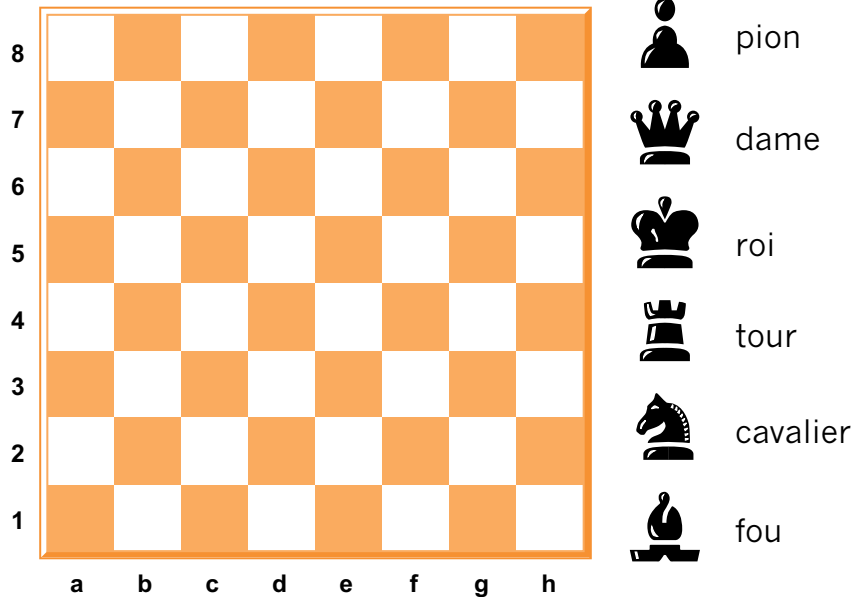
Les échecs se jouent à deux sur un plateau carré de 64 cases blanches (ou claires) et noires (ou foncées) qu'on appelle échiquier.

Le plateau est posé entre les deux joueurs et chacun a devant lui, en bas à droite, une case claire.

Chacun dispose de seize pièces. Huit petites, les Pions, et huit grandes : le Roi, la Dame, deux Tours, deux Cavaliers et deux Fous. On reconnaît le Fou à la petite fente qu'il a sur la tête.

Par habitude, on dit que les pièces claires sont les blancs, les pièces foncées les noires. Ce sont toujours les blancs qui commencent la partie.

A tour de rôle, chacun va avancer une pièce après l'autre vers le camp ennemi. Le but du jeu est de tout faire pour que le Roi adverse ne puisse plus bouger du tout.



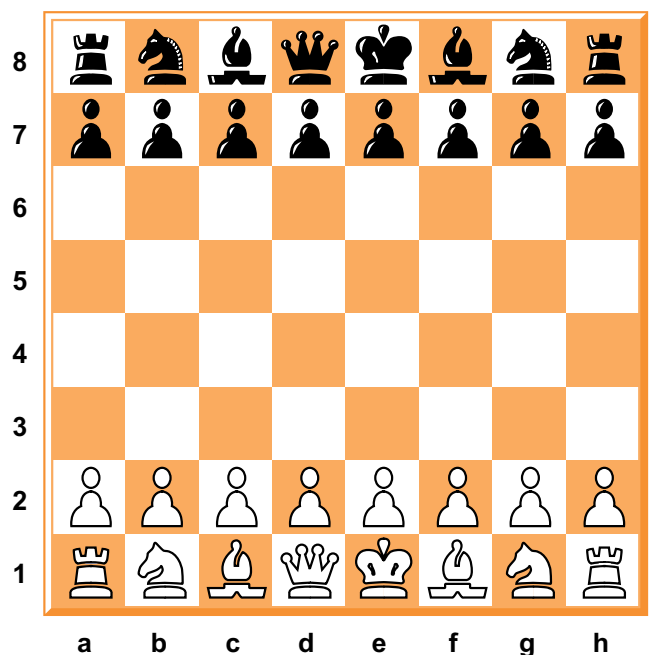
### Leçon 2 La mise en place du jeu

Au départ du jeu, chacun pose ses pièces sur les deux rangées qui sont juste devant lui. La règle pour les installer est la même pour les blancs et pour les noirs.

Sur la ligne la plus proche de soi, on place les plus grosses pièces. Les deux Tours vont dans les deux coins ; à côté de chaque Tour vient se poser un Cavalier, puis un Fou.

Au milieu de la rangée restent deux cases. La Dame s'installe sur la case de sa couleur, le Roi prend la dernière case libre.

Les huit Pions s'alignent côte à côte sur la deuxième ligne. Ils protègent les pièces les plus importantes.



### Leçon 3 La marche avant du Pion

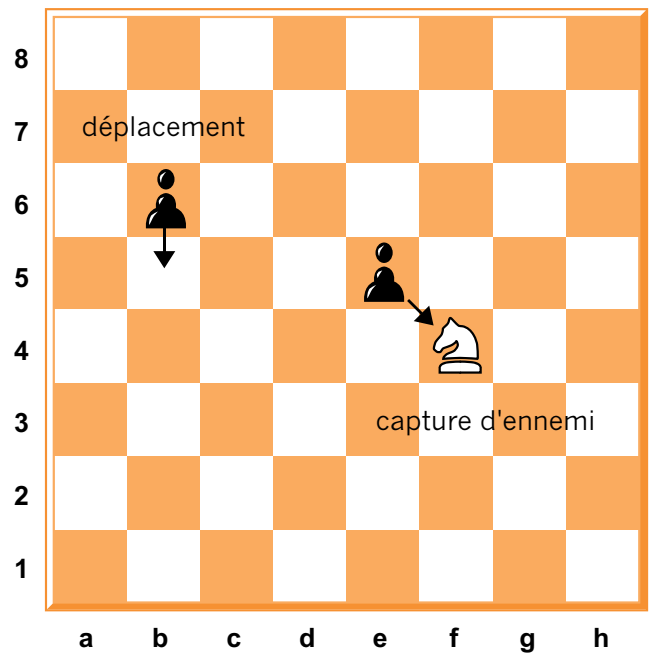
Ce qui est rigolo aux échecs, c'est que chaque pièce a sa façon propre d'avancer.

**Le Pion** marche tout droit ; il est le seul à ne jamais reculer.

Il fait de tout petits pas : une seule case à la fois. Sauf sur sa ligne de départ où il peut avancer de deux cases. Mais ce n'est pas obligatoire.

Quand un Pion a une pièce devant lui, il est bloqué. Car il est le seul à changer de façon de marcher pour capturer l'ennemi. Il attaque en avançant de travers, en diagonale, d'une seule case.

Le Pion a une autre particularité. S'il parvient sans problème sur la dernière ligne face à lui, alors il peut se transformer. De petit guerrier il devient une pièce plus importante : une Dame, une Tour, un Cavalier, un Fou. Le joueur peut choisir d'en faire ce qu'il veut, sauf un Roi.



### Leçon 4 La droiture de la Tour, l'oblique du Fou

**La Tour** se déplace tout droit. Vers l'avant, vers l'arrière, vers la droite, vers la gauche, mais tout droit.

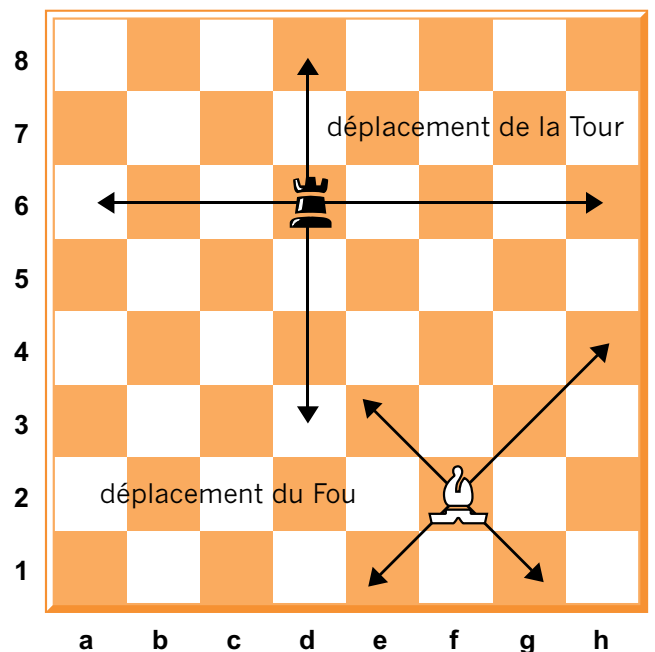
Elle bouge d'autant de cases qu'elle veut. Mais si une pièce amie est sur sa route, alors la Tour est bloquée et doit s'arrêter.

La Tour capture l'ennemi comme elle bouge, toujours en allant tout droit. Si elle croise un adversaire en chemin, elle le prend, le retire du jeu, et s'installe sur sa case.

A l'opposé de la Tour, **le Fou** marche de travers. Il peut avancer, reculer, d'autant de cases qu'il veut, pourvu qu'il le fasse de travers, c'est-à-dire en diagonale.

Le Fou capture ses adversaire en se déplaçant de travers. Il s'installe sur la case d'une pièce ennemie ; mais comme la Tour, une pièce amie l'oblige à s'arrêter.

Comme il marche en diagonale, le Fou circule toujours sur des cases de même couleur.



## Leçon 5 Les drôles de pas du Cavalier

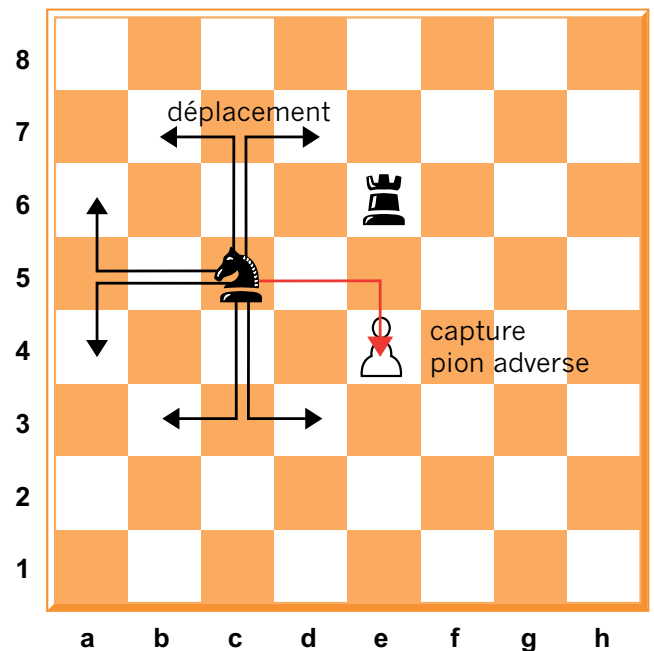
**Le Cavalier** est le plus difficile à bouger. Il avance de deux cases tout droit, puis il tourne d'une case. Ou l'inverse. On dit qu'il marche en « L ». Regarde-bien le dessin à côté.

Le Cavalier est la seule pièce à pouvoir sauter par-dessus d'une autre pièce, amie ou ennemie.

Il ne peut capturer une pièce ennemie que si elle se trouve sur la case où il arrive.

Si c'est une pièce amie, alors le Cavalier est obligé d'aller ailleurs.

Avec le Pion, le Cavalier est le seul à pouvoir entamer la partie. C'est en effet la seule pièce noble à pouvoir sauter par-dessus la rangée de Pions.



## Leçon 6 La dame est la plus forte

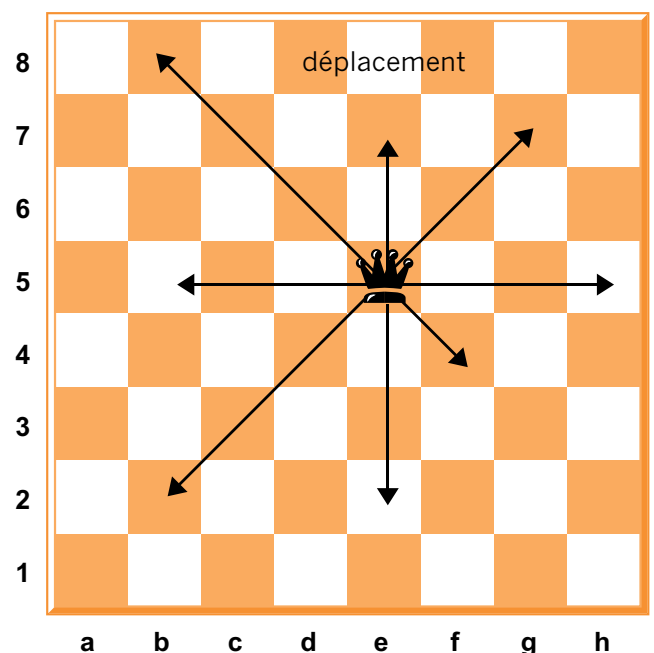
**La Dame** est la pièce la plus importante du jeu.

Elle peut se déplacer comme la Tour, tout droit, devant, derrière, à gauche, à droite. Elle bouge aussi comme le Fou, de travers, vers l'avant ou vers l'arrière. De plus, elle se déplace d'autant de cases qu'elle veut. Elle a tous les pouvoirs.

La Dame peut capturer son ennemi en se déplaçant dans tous les sens.

Mais à la différence du Cavalier, elle ne peut pas sauter. Même si elle est très puissante, elle est donc bloquée sur sa route si elle rencontre une pièce de son camp.

Lorsqu'un joueur a la possibilité de transformer un pion, il choisit souvent de le transformer en dame. Il joue alors avec deux dames.



## Leçon 7 Au centre du jeu, le Roi

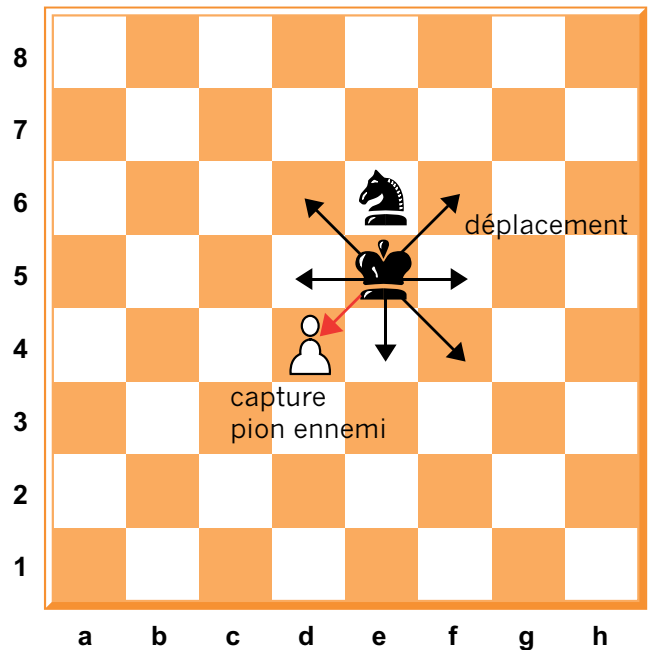
**Le Roi** est puissant et peut aller sur toutes les cases autour de lui. Mais il est lent et ne se déplace que d'une case à la fois.

Il capture comme il bouge, mais il est bloqué par une pièce amie. (c'est-à-dire, une pièce de la même couleur que lui)

Le Roi n'a pas le droit de se mettre en danger. C'est la règle d'or du jeu d'échecs. Quand le Roi est attaqué, on dit qu'il y a « échec au Roi ». Cela signifie qu'au tour suivant, le Roi pourrait être pris.

Mais comme le Roi n'a pas le droit de se mettre en danger, le joueur doit le sauver. Pour cela, il a trois solutions : capturer la pièce qui attaque ; mettre une pièce entre son Roi et l'attaquant pour le protéger ; changer son Roi de place.

Si aucune de ces solutions n'est possible, que le Roi ne peut plus du tout bouger, on dit « échec et mat ». Le joueur qui a coincé le Roi adverse a gagné. La partie est terminée.

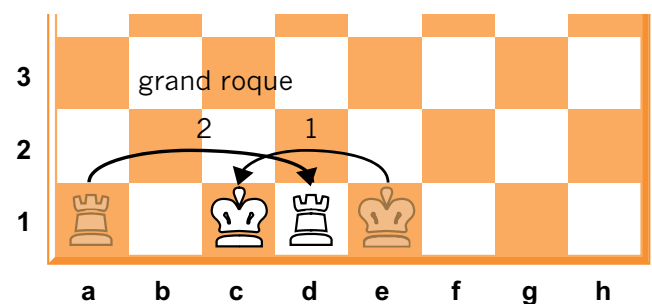
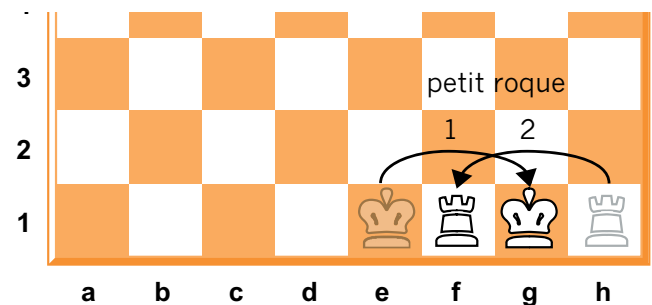


## Leçon 8 Le roque ou le privilège du Roi

Pour protéger le Roi, une règle l'autorise, mais une seule fois dans la partie, à bouger de plusieurs cases. On appelle ça un roque.

Quand le Roi roque, il bouge de deux cases et la Tour passe de l'autre côté de lui, sur la case voisine.

Si le Roi bouge de deux cases vers la gauche, c'est un petit roque ; s'il bouge de deux cases vers la droite, c'est un grand roque. (diagrammes d'illustration)



Pour roquer, il faut que toutes les conditions suivantes soient réunies :

- le Roi et la Tour n'ont jamais bougé depuis le début de la partie ;
- le Roi n'est pas en échec ;
- il n'y a aucune pièce entre le Roi et la Tour ;
- le Roi ne passe par aucune case où il serait en échec ;
- le Roi n'est pas en échec à l'arrivée.

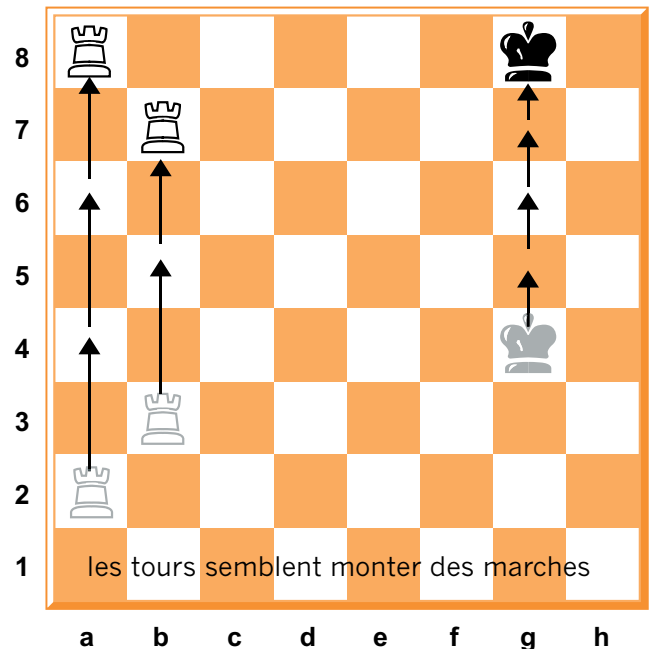
## Leçon 9 Deux figures pour s'entraîner : le mat de l'escalier

Sur l'échiquier deux Tours amies affrontent un Roi. Le but de l'exercice est de faire échec et mat avec le moins de coups possibles.

La méthode consiste à bloquer le Roi avec une Tour et de l'attaquer avec l'autre.

La figure est dite de « l'escalier » à cause du mouvement des deux Tours qui bougent comme si elles montaient des escaliers.

(diagrammes d'illustration)



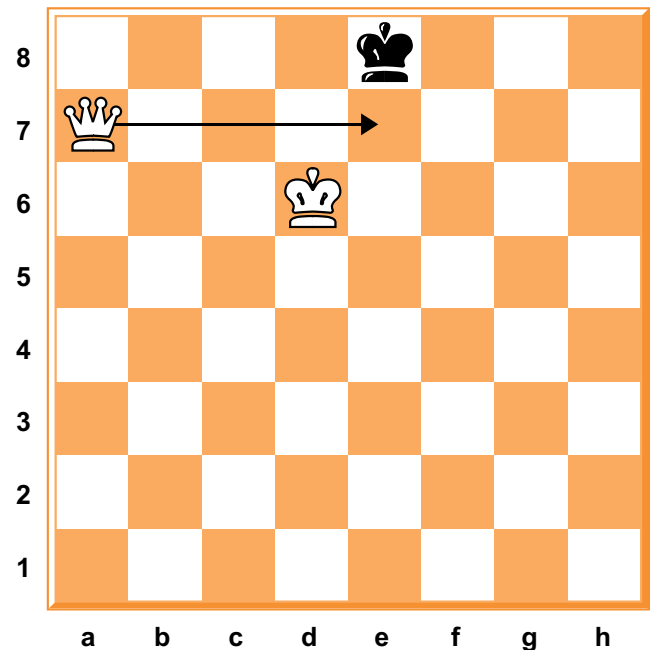
## et le baiser de la mort

Un Roi et une Dame affrontent sur l'échiquier un autre Roi.

Le but de l'exercice est de faire mat en un coup avec la Dame.

La méthode consiste à attaquer le Roi ennemi avec la Dame, en la positionnant juste devant lui. La Dame est protégée lors de son attaque par le Roi ami.

La figure est dite « le baiser de la mort » à cause de la position de la Dame tout contre le Roi adverse, comme si elle voulait lui donner un baiser... mortel.



## Leçon 10 Jouer au centre et développer ses pièces

Sur l'échiquier, il y a le centre et les bords. Le centre est très important : quand une pièce s'y tient, elle peut aller sur plus de cases.

Le Cavalier, au centre, peut aller sur 8 cases, au bord, sur 4 cases. De même le Fou, au centre, peut aller sur 13 cases, au bord, sur 7 cases. La Dame, enfin, peut aller sur 27 cases au centre, au bord, sur 21 cases.

Pour augmenter ses chances aux échecs, il faut donc disposer du plus grand nombre de pièces au centre. Et pour être plus fort encore, il faut sortir les pièces qui n'ont pas encore été bougées. On appelle ça « développer ses pièces ». Comme les grosses pièces sont plus fortes que les Pions, on essaie de jouer en priorité les grosses pièces.

Au début de partie, on bouge généralement les deux Pions qui permettent de sortir les Fous. Les Cavaliers, eux, peuvent sortir en sautant par dessus les Pions.

**Et maintenant, à vos pions ! La meilleure écoles est encore de jouer.**