

## But du jeu et principes généraux

- Le but du jeu est l'assaut du roi adverse. C'est l'échec et mat.
- Les blancs commencent toujours la partie.
- Chaque joueur joue un coup à tour de rôle. (on ne peut pas passer son tour).
- Une partie d'échecs peut se terminer par un match nul

## La valeur relative des pièces

Pion	1 point
Cavalier	3 points
Fou	3 points
Tour	5 points
Dame	10 (ou 9) points
Roi	la partie

## L' échec

Lorsque le roi est en prise, il est en échec. Le joueur devra obligatoirement parer cet échec. S'il n'existe aucun coup pour soustraire le roi à l'échec, le roi est alors échec et mat et la partie est perdue.

Remarque : l'annonce de l'échec est facultative.

- Il existe trois façons de parer un échec:
  - Déplacer le roi.
  - Prendre la pièce qui met le roi en échec.
  - Couvrir l'échec en intercalant une autre pièce.

Il est interdit de mettre son roi dans une position d'échec. Si c'est le seul coup jouable le roi est dans une position de pat et la partie est nulle.

# Règles du jeu d'échecs



[contact@liguepacaechecs.com](mailto:contact@liguepacaechecs.com)

[www.liguepacaechecs.com](http://www.liguepacaechecs.com)

*Vous avez un projet, une idée,  
vous avez envie de  
nous rejoindre  
alors venez nous rencontrer*

*La victoire est brillante  
mais l'échec est mat*

**Renseignements:**

## L'échec et mat

L'expression "Echec et mat" signifie que le roi adverse reçoit un échec imparable. Cela constitue le dernier coup d'une partie d'échecs.

Les cas de parties nulles

Une partie est déclarée nulle dans les cas suivants

- sur un commun accord des joueurs.
- si le roi est pat.
- si une position se répète 3 fois à l'identique (consécutive ou non).
- sur un échec perpétuel.
- si 50 coups sont joués sans prise et sans mouvement de pion.

si le matériel est insuffisant pour mater.

Le pat

Si le seul coup jouable est de mettre son roi en échec (ce qui est interdit) le roi est dit pat et la partie est nulle. Une position de pat peut arriver en fin de partie quand il ne reste que les rois et quelques pions.

Volontairement provoquer une situation de pat peut parfois sauver une position désespérée.

L'échec perpétuel

Si le roi ne peut se soustraire aux échecs répétitifs donnés par le camp adverse la partie est déclarée nulle.

L'abandon

Aux échecs une partie se termine souvent par l'abandon de l'un des deux joueurs. En effet le joueur considère que sa position est désespérée, continuer la partie jusqu'à l'échec et mat est alors inutile.

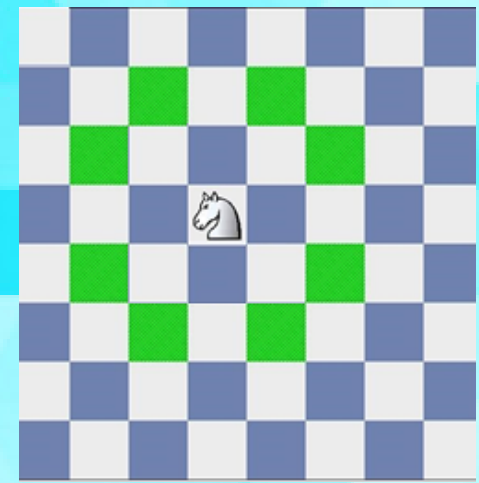




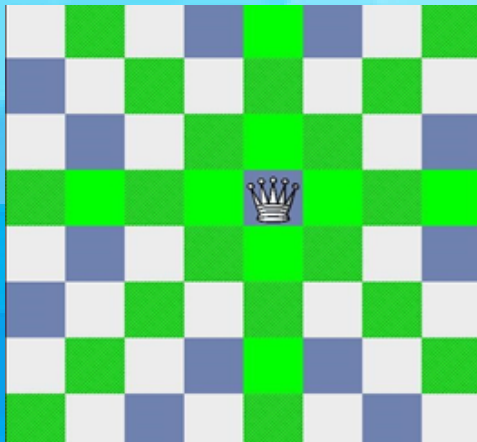
Le Roi se déplace comme la Tour et comme le Fou, mais d'une seule case à la fois. Il peut se déplacer et prendre en arrière. Pour prendre, il doit être au contact du pion ou de la pièce. Le Roi ne peut pas prendre le Roi adverse, et il doit y avoir au minimum une case entre les deux Rois. Le Roi ne peut pas se rendre sur une case, où il se mettrait de lui-même en échec



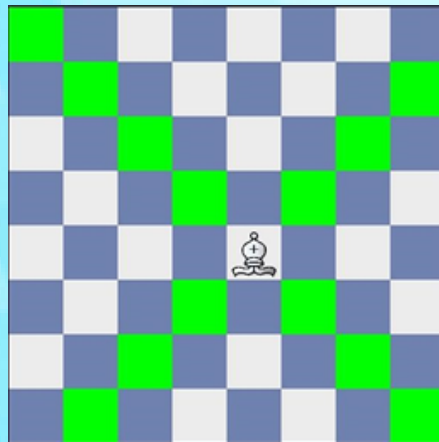
La tour se déplace "horizontalement et verticalement", mais elle ne peut faire qu'un déplacement à la fois. Elle peut se déplacer et prendre en arrière. Elle ne peut pas sauter une autre pièce ou pion.



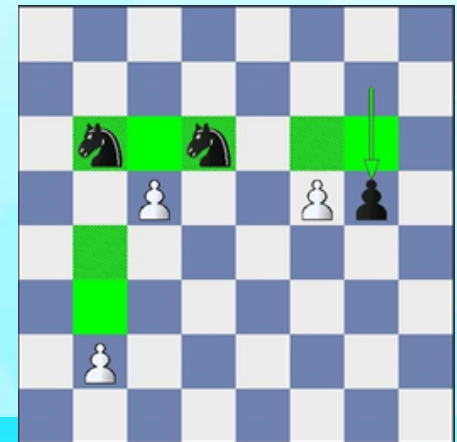
Le Cavalier se déplace en faisant un pas de Tour et un pas de Fou en s'éloignant de sa case de départ. Il fait un "L" imaginaire de 3 cases; 2 cases devant, derrière, gauche, droite, puis 1 case de côté; ou 1 case devant, derrière, gauche, droite, puis 2 cases de côté.) Il peut se déplacer et prendre en arrière. C'est la seule pièce de l'échiquier, qui peut sauter une autre pièce ou pion.



La Dame se déplace comme la "Tour et comme le Fou". (en horizontal, en vertical, en diagonale) Elle peut se déplacer et prendre en arrière. Elle ne peut pas sauter une autre pièce ou pion.



Le fou se déplace en "diagonale", sur la diagonale de la couleur de sa case d'origine. Il peut se déplacer et prendre en arrière. Il ne peut pas sauter une autre pièce ou pion.



Le pion se déplace en avant sur une case inoccupée en face de lui. A son premier coup, il peut avancer de 2 cases sur la même colonne à condition qu'elle soit inoccupée, puis il avance d'une case. Il ne peut pas prendre la pièce ou le pion qui se trouve face à lui sur la même colonne, mais il prend en diagonale. "Il ne recule jamais, et il ne prend pas en arrière."