

Les règles du jeu d'échecs

L'échiquier

La position initiale



64 cases composent l'échiquier : 32 cases blanches, 32 cases noires.

Le coin inférieur droit qui fait face aux joueurs doit toujours être une case blanche.

Le joueur ayant les pièces blanches commence toujours la partie.

Déplacer les pièces

La Tour

Elle se déplace en ligne droite d'une ou plusieurs cases.

Le Fou

Il se déplace en diagonale d'une ou plusieurs cases.

La Dame

Elle se déplace en ligne droite ou en diagonale d'une ou plusieurs cases.

Le Roi

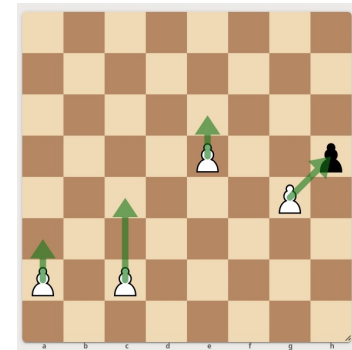
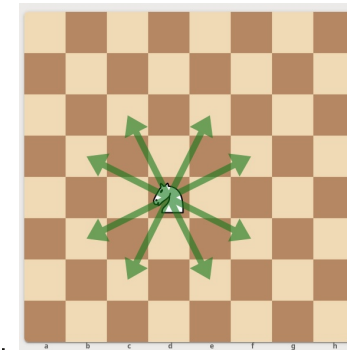
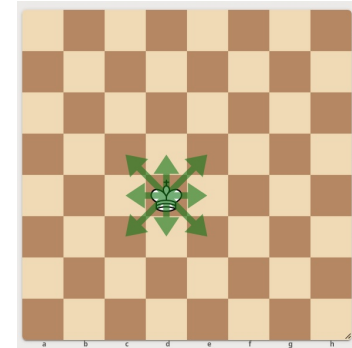
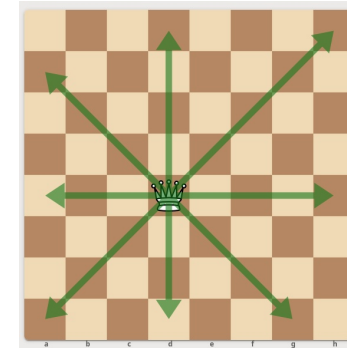
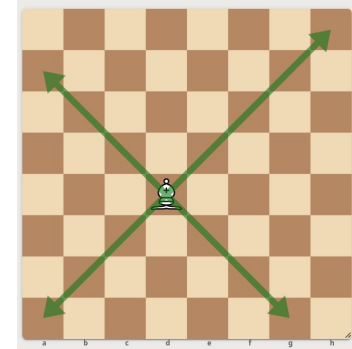
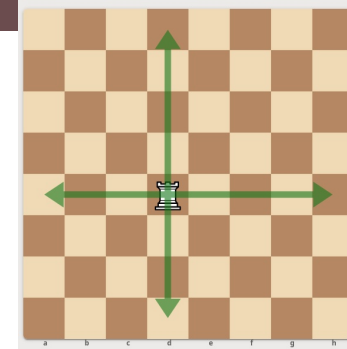
Il se déplace en ligne droite ou en diagonale d'une seule case. Les deux Rois ne peuvent pas se côtoyer. Il doit toujours y avoir au moins une case qui les sépare. C'est la seule pièce qui ne peut jamais être prise.

Le Cavalier

Il se déplace en effectuant un saut en forme de "L". C'est la seule pièce qui peut sauter par dessus les autres.

Le pion

Il se déplace d'une case droit devant lui. C'est la seule pièce qui ne peut pas reculer. Lors de son premier coup, il a le choix d'avancer d'une ou de deux cases. Il capture les pièces adverses en diagonale.





Le but du jeu

Faire échec et mat

Le Roi est en **échec** lorsqu'il est attaqué par une pièce adverse. Il est illégal de maintenir son Roi en position d'échec. Il y a **échec et mat** :

- Si la pièce qui le menace ne peut pas être prise.
- S'il n'est pas possible d'interposer une pièce entre le Roi et la pièce qui le menace.
- Si le Roi ne peut pas se déplacer.

Pat et match nul

Un camp est **pat** lorsque son Roi n'est pas attaqué et qu'il ne peut pas se déplacer sans se mettre en échec. Le joueur ne peut déplacer aucune autre pièce. Aux échecs, il y a **match nul** dans les cas suivants :

- Quand il y a pat.
- Quand le matériel est insuffisant pour faire échec et mat.
- Quand l'un des deux joueurs fait échec perpétuel.
- Quand une même position se reproduit trois fois.
- Quand 50 coups sont joués sans prise ni déplacement de pions.

Echiquier Beauvaisien

3 coups particuliers

Le Roque

En un seul coup, on va déplacer deux pièces. D'abord on va déplacer le Roi de deux cases vers la droite (petit Roque) ou vers la gauche (grand Roque), puis la Tour "sautant" par dessus le Roi pour se placer à ses côtés. Les conditions pour roquer :

- Ni le Roi, ni la Tour concernée ne doivent avoir bougé durant la partie et aucune pièce ne doit se trouver entre eux.
- Le Roi ne doit pas se trouver en échec.
- Le Roi ne doit pas aller sur des cases contrôlées par des pièces adverses.

La promotion

Une fois parvenu sur la dernière rangée, un pion se transforme en une autre pièce de sa couleur (sauf un Roi) au gré du joueur.

La prise en passant

Lorsqu'un pion atteint la 5ème rangée pour les blancs ou la 4ème pour les noirs, il peut "prendre en passant" un pion adverse qui avance de deux cases sur une colonne voisine. La prise en passant doit être effectuée sur le champ, faute de quoi le joueur y renonce définitivement.

Jouer aux échecs à Beauvais

Lieu

Ancienne mairie de Marissel
166, rue de Marissel
60000 Beauvais

Horaires

Samedis après-midis de 14h15 à 19h00

Site web

echiquier-beauvaisien.fr

Contact

Jacques Dumoulin (président)

Tél : 06 99 61 55 42

Email : president.echiquier.beauvaisien@gmail.com

Cours pour les jeunes à partir de 6 ans

3 groupes selon âge et niveau encadrés par des animateurs diplômés de la Fédération Française