

Règles du jeu d'échecs

Les échecs sont extrêmement prenants et addictifs et il faut un bon sens de la stratégie pour y jouer. Ce jeu existe depuis des siècles parmi les savants et les intellectuels. Il faut un certain esprit de génie pour y jouer, mais ce n'est pas pour autant qu'un enfant ne peut pas gagner contre un adulte. Si vous souhaitez apprendre à y jouer, ne vous laissez pas intimider par la complexité apparente des règles. Ce jeu ancien est considéré par de nombreuses personnes comme un des meilleurs jeux de plateau au monde !

COMPRENDRE LE JEU

Le plateau et les pièces

Familiarisez-vous avec les pièces. Apprenez leurs noms et leurs mouvements. Chaque type de pièce peut effectuer un mouvement en particulier. Voici une liste des différentes pièces et de leurs mouvements (il y a quelques exceptions qui seront expliquées plus tard).

Le pion

Est la pièce la plus simple du jeu. Chaque joueur en a 8. Lors de son premier mouvement, un pion peut avancer de 1 ou 2 cases vides, mais ensuite, il ne peut avancer que d'une seule case par tour. Si une pièce adverse se trouve directement sur son chemin, il ne peut pas avancer. Par contre, il peut capturer une pièce qui se trouve à une case devant lui en diagonale. Il s'agit de la seule pièce qui ne peut pas se déplacer en arrière et qui ne se déplace pas de la même façon lorsqu'elle avance simplement et lorsqu'elle capture des pièces.

La tour

Ressemble à une tour de château fort. Elle peut se déplacer en ligne droite horizontale ou verticale sur autant de cases que vous le souhaitez du moment qu'elles sont toutes vides. Elle peut capturer les pièces adverses qu'elle rencontre.

Le cavalier

A une forme de cheval et effectue les mouvements les plus compliqués. Il se déplace en formant un L, c'est-à-dire d'une case vers le côté puis de 2 cases vers l'avant ou l'arrière ou bien de 2 cases vers le côté puis d'une vers l'avant ou l'arrière. C'est la seule pièce qui peut passer par-dessus d'autres pièces (que ce soient les vôtres ou celles de votre adversaire). Par contre, un cavalier peut uniquement capturer une pièce qui se trouve dans sa case d'arrivée.

Le fou

Se déplace toujours en diagonale. Il peut parcourir autant de cases que vous voulez dans le sens choisi et peut capturer les pièces adverses qu'il rencontre.

La dame

Est la pièce la plus puissante. En général, elle a une couronne de forme relativement féminine. Elle peut se déplacer à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale en parcourant le nombre de cases souhaité et capturer des pièces en allant dans toutes ces directions.

Le roi peut se déplacer d'une seule case par tour, dans n'importe quelle direction. Il capture des pièces de cette façon. Il s'agit de la pièce que vous devez protéger à tout prix, mais qui ne doit jamais être capturée. Les règles du jeu interdisent à un joueur de mettre son propre roi en position d'échec. Si votre adversaire vous met en situation d'échec, vous devez prendre des mesures pour vous en sortir immédiatement. Un échec et mat met fin à la partie.

Pensez aux points forts de chaque pièce.

! Le roi est précieux et doit être protégé.

- ! La dame est la pièce la plus polyvalente et la plus utile pour aider d'autres pièces. Elle est souvent employée pour effectuer des fourchettes. Elle associe à la fois le pouvoir du fou et de la tour. Après le roi, on la considère comme la pièce la plus précieuse du jeu.
- ! Le cavalier est extrêmement utile pour effectuer des attaques-surprises et des fourchettes. Son mouvement complexe est souvent déroutant pour les débutants, qui ne voient pas toujours où il peut se déplacer.
- ! Le fou est généralement très puissant en position ouverte, mais de nombreux débutants sous-estiment cette pièce et ne s'en servent pas au maximum.
- ! La tour est puissante et peut se déplacer sur de grandes distances. Son potentiel est à son maximum dans de longues rangées ouvertes.
- ! Le pion peut sembler insignifiant, mais il peut être très pratique pour coincer votre adversaire lorsque vous le sacrifiez pour capturer une pièce plus puissante. Si vous jouez bien, vous pouvez même effectuer un échec et mat avec un pion !

« Échec »

Si votre roi est en situation d'échec, cela signifie qu'il est dans une position où il peut être capturé par une pièce adverse. Dans ce cas, vous devez obligatoirement sortir de la position d'échec dès votre tour. Vous pouvez vous y prendre de 3 façons différentes.

- ! Déplacez votre roi dans une case sans danger, c'est-à-dire qui ne se trouve pas en position d'échec.
- ! Capturez la pièce qui vous menace.
- ! Placez une de vos pièces entre votre roi et la pièce adverse qui le menace pour la bloquer (cela ne fonctionne pas contre les cavaliers et les pions).

Si vous ne pouvez rien faire pour sortir de la situation d'échec immédiatement, il s'agit d'un échec et mat, ce qui signifie que la partie est finie et que vous avez perdu.

Le but

Dans une partie d'échecs, votre objectif est d'effectuer un échec et mat contre votre adversaire et son objectif est de faire la même chose contre vous. Il s'agit du but ultime, mais le plus important est toujours de protéger votre roi contre une situation d'échec et mat. Pour ce faire, vous pouvez capturer un maximum de pièces adverses ou éviter de faire capturer les vôtres.

Le jeu d'échecs allie réflexion et stratégie. Il existe un grand nombre de règles et de mouvements que les débutants ne peuvent pas prévoir ou comprendre au début. Faites preuve de patience. Plus vous jouerez, plus vous éprouverez de plaisir

Mettez en place le plateau

À présent que vous connaissez les pièces, vous pouvez les poser sur l'échiquier. Orientez celui-ci de manière à ce que chaque joueur ait une case blanche dans le coin inférieur droit. Disposez les pièces de la façon suivante.

- ! Posez tous vos pions dans la deuxième rangée devant vous de manière à ce qu'ils forment une barrière entre votre camp et celui de votre adversaire.
- ! Mettez une tour à chaque extrémité de votre première rangée.
- ! Placez un cavalier à côté de chaque tour puis un fou à côté de chaque cavalier.
- ! Posez votre dame dans une des 2 cases restantes dans la première rangée. Si vous avez les pièces noires, placez-la dans la case noire. Si vous jouez avec les pièces blanches, mettez-la dans la case blanche.
- ! Positionnez votre roi dans la dernière case vide de votre première rangée. Assurez-vous que votre adversaire a disposé ses pièces de la même façon. Les dames doivent être l'une en face de l'autre, tout comme les rois.

Les coordonnées des cases

Ce n'est pas indispensable, mais si vous voulez jouer de manière sérieuse, ce peut être utile. Chaque case de l'échiquier a un numéro et une lettre qui lui correspondent. Par exemple, lorsqu'un joueur dit qu'il déplace son cavalier vers la case c3, c3 désigne une case précise. Ce système permet d'établir un suivi de la partie beaucoup plus facilement.

JOUER AUX ÉCHECS

Commencez la partie

La personne avec les pièces blanches joue toujours en premier. Elle doit choisir une pièce à déplacer pour ouvrir la partie. Après ce mouvement, c'est au tour du joueur (se) ayant les pièces noires de déplacer une pièce. L'ouverture est l'une des phases les plus importantes du jeu. Il n'existe pas vraiment de bonne façon de vous y prendre. Chacun a sa propre façon de jouer et vous finirez par trouver la vôtre. Il y a tout de même quelques éléments à garder à l'esprit.

- ! N'essayez pas de monter une attaque dès le début. L'ouverture permet simplement de positionner vos pièces aux endroits les plus stratégiques. Elles doivent se trouver dans des cases qui leur permettront d'attaquer sans les mettre en danger.
- ! En général, il est conseillé de faire seulement 1 ou 2 tours avec les pions. Ensuite, commencez à jouer avec les pièces plus puissantes, c'est-à-dire la dame, les tours, les cavaliers et les fous. Le « développement » désigne le fait de positionner vos pièces puissantes dans des cases actives, comme celles au centre du plateau. Cette phase du jeu se termine lorsque toutes ces pièces ont été déplacées.
- ! Vos coups pendant l'ouverture dépendront en grande partie de ceux de votre adversaire. Il faudra réagir en fonction de ses mouvements. Pour le moment, observez ce qu'il ou elle fait et essayez de deviner sa stratégie. Dans ce jeu, le plus important est d'anticiper les menaces et les attaques potentielles et de prévoir le déroulement sur le long terme.

Autorisez la prise en passant

Elle n'est pas obligatoire et de nombreux débutants ne s'en servent pas, mais si vous êtes curieux et souhaitez rendre la partie un peu plus complexe, vous pouvez incorporer cette règle. La prise en passant s'effectue de la manière suivante.

- ! Un pion peut avancer de 2 cases au lieu d'une seule lors de son premier déplacement. Imaginons que vous le faites et que votre pion se retrouve directement à côté d'un pion adverse dans la même rangée. Lors du tour suivant (et uniquement le tour suivant), votre adversaire peut prendre votre pion « en passant ». Habituellement, une pièce doit se déplacer dans une case occupée par une pièce adverse pour la capturer. La prise en passant est la seule exception à cette règle : pour l'effectuer, le pion adverse doit se déplacer en diagonale jusqu'à la case qui se trouve juste derrière le pion que vous venez d'avancer pour le capturer.
- ! Ce coup peut uniquement être effectué tout de suite après le déplacement initial de 2 cases. Si un autre mouvement est fait, ce sera trop tard par la suite. La prise en passant est propre aux pions et ne peut pas mettre en jeu d'autre pièce. Par exemple, vous ne pouvez pas l'effectuer avec votre dame ou un cavalier.

Alternez entre les joueurs

Votre adversaire et vous-même devez jouer à tour de rôle en effectuant un mouvement à chaque tour pour essayer de mettre le roi adverse en danger et de capturer des pièces adverses. Si vous pouvez menacer le roi ou la dame de l'autre personne pour qu'elle reste sur la défensive, vous serez dans une position de force. Cependant, il existe des possibilités infinies pour gagner.

Vous avez peut-être l'impression que les pions gênent simplement les autres pièces, mais ne les sacrifiez pas tout de suite. Si vous réussissez à atteindre l'autre côté de l'échiquier avec un pion, il sera promu et vous pourrez immédiatement choisir n'importe quel autre rang (hormis celui de roi) à lui attribuer. En général, on choisit la dame pour la promotion, mais dans quelques cas, il peut être judicieux de choisir une tour, un cavalier ou même un fou. Si vous pouvez faire parvenir un de vos pions jusqu'au camp adverse sans que l'autre joueur (se) s'en rende compte, vous pourrez bouleverser la situation.

Anticipez la suite

Essayez toujours de prévoir quelques coups. Par exemple, si vous déplacez un cavalier vers une case, que se passera-t-il ? Exposerez-vous d'autres pièces à une attaque de la part de votre adversaire lors de son tour suivant ? Pouvez-vous jouer de manière offensive ou devez-vous protéger votre roi ou même votre dame ? Quelle semble être l'intention de l'autre personne ? Comment la partie risque-t-elle d'évoluer lors des quelques coups suivants ?

Vous ne pouvez pas vous contenter de déplacer des pièces au hasard dans ce jeu. Elles interagissent toutes les unes avec les autres d'une manière ou d'une autre. Par exemple, un de vos pions peut bloquer un fou, un cavalier peut défendre votre roi et une tour adverse peut être prête à prendre votre dame. Prenez donc des mesures pour vous défendre et prévoyez vos quelques coups suivants tout en essayant d'anticiper ceux de l'autre personne. Pour gagner, vous devez faire réfléchir et employer de bonnes tactiques et une bonne stratégie.

Si possible, prévoyez toujours une façon de contrer les attaques. Par exemple, vous pouvez mettre un pion dans la ligne de mire d'un fou de façon à pouvoir capturer celui-ci avec un cavalier par la suite. Il faut parfois faire des sacrifices judicieux.

Faites un roque

Il s'agit d'un coup spécial mettant en jeu le roi et une tour. Il s'agit du seul mouvement permettant de déplacer 2 pièces en un seul tour. C'est le seul coup spécial à part la prise en passant. Pour l'effectuer, vous devez échanger les positions de votre roi et d'une tour afin de mettre le roi à l'abri et de développer la tour de façon à ce qu'elle puisse passer à l'offensive. En général, c'est un mouvement très utile.

Toutes les conditions suivantes doivent être respectées pour faire un roque.

Le roi et la tour concernée ne doivent pas encore avoir été déplacés au cours de la partie.

Le roi ne doit pas être en échec.

Il ne doit y avoir aucune pièce entre les 2 pièces.

Le roi ne doit pas passer par (ou se retrouver dans) une case menacée par une pièce adverse.

Pour faire un roque, vous déplacerez le roi et une tour lors du même coup. Commencez par déplacer le roi de 2 cases vers la tour. Faites ensuite passer celle-ci par-dessus le roi et posez-la dans la case directement à côté. Si vous faites un roque sur le côté du roi, la tour se déplacera de 2 cases. Si vous le faites sur le côté de la dame, la tour se déplacera de 3 cases.

Effectuez un échec et mat

Il vous permettra de gagner la partie. Pour cela, le roi adverse doit être en échec et l'autre personne ne doit rien pouvoir faire pour le sauver en un seul tour. Dès que cette situation se présente, vous pouvez dire « échec et mat », mais ce n'est pas indispensable. Votre adversaire doit alors renverser son roi à l'horizontale pour admettre sa défaite.

Il peut parfois y avoir une partie nulle. Cela se produit lorsque la personne qui doit jouer n'est pas en position d'échec, mais ne peut faire aucun coup autorisé qui ne la mette pas en échec. Cette situation est appelée « pat » et personne ne gagne.

La partie peut n'être déclarée nulle dans quelques autres cas.

L'accord mutuel : si les 2 joueurs déclarent qu'ils ne peuvent pas gagner et ne voient aucune façon de gagner, ils peuvent être d'accord pour que la partie soit nulle.

La répétition : si une même position est répétée 3 fois pendant la partie, celle-ci est déclarée nulle. Par exemple, si les 2 personnes se contentent d'aller et de venir entre exactement les mêmes cases avec leurs cavaliers, la partie est nulle.

La règle des 50 coups : si aucun joueur ne déplace de pion ou ne capture de pièce pendant 50 tours consécutifs, la partie se termine et est déclarée nulle. Cette règle sert à empêcher une personne de rendre la partie interminable ou de fatiguer son adversaire.

Le manque de pièces : si aucun joueur ne dispose d'assez de pièces pour effectuer un échec et mat, la partie est nulle. Par exemple, un roi et un cavalier ne suffisent pas pour mettre un roi adverse sans aucune protection en échec et mat.

L'absence d'autres pièces : si toutes les pièces hormis les rois sont capturées et absentes de l'échiquier, la partie est nulle. C'est un exemple de manque de pièces. En effet, un roi seul ne peut pas mettre le roi adverse en échec et mat.

STRATÉGIE

Utilisez toutes vos pièces

Ne vous contentez pas de déplacer un cavalier sans arrêt simplement parce qu'il peut souvent mettre le roi adverse en échec. Mettez toute votre armée en jeu. Une des erreurs de débutant les plus grosses est d'utiliser seulement quelques pièces, car les autres finissent par être laissées à l'abandon et peuvent être prises facilement par l'autre joueur (se). Jouez de manière active pour forcer votre adversaire à rester sur la défensive !

Lors de l'ouverture, avancez quelques pions de 1 ou 2 cases puis commencez à avancer d'autres pièces. De cette façon, les pièces puissantes de votre première rangée pourront passer et entrer en jeu facilement, ce qui vous donnera plus de force offensive.

Contrôlez le centre du plateau

Étant donné qu'il y a une multitude de pièces pouvant se déplacer dans tous les sens, il est généralement plus avantageux de contrôler le centre que les bords. Si vous dominez le centre de l'échiquier, vos pièces seront plus libres dans leurs déplacements que si elles se trouvaient sur un bord ou dans un coin. Par exemple, un cavalier qui se trouve dans un angle peut uniquement effectuer 2 mouvements différents, mais depuis une position centrale, il a 8 possibilités différentes. Tâchez de contrôler le centre dès que possible.

C'est pour cette raison que de nombreuses personnes ouvrent la partie en déplaçant leurs pions du milieu. Faites tout de même attention à ne pas exposer votre roi à un échec et mat potentiel de la part d'une dame ou d'un fou bien placés.

Conservez vos pièces. Ne les sacrifiez pas inutilement

Cela peut vous sembler évident, mais de nombreuses personnes perdent des pièces lorsque ce n'est pas nécessaire, même des grands maîtres ! Si vous devez laisser prendre une pièce, veillez à ce que ce soit un sacrifice utile. Ne perdez jamais une pièce sans raison. Elles sont toutes utiles, même les pions. Si cela vous intéresse, sachez qu'il y a un système de classement des pièces. Plus elles ont de valeur, plus on leur attribue de points.

- ! Les pions valent 1 point.
- ! Les cavaliers valent 3 points.
- ! Les fous valent 3 points.
- ! Les tours valent 5 points.
- ! La dame vaut 9 points.
- ! Le roi n'a pas de classement, car si vous le perdez, vous perdez la partie.

Protégez le roi

Vous ne devez jamais oublier de le faire tout au long de la partie. Même si vous ne faites rien d'autre (par exemple, si vous n'êtes pas très doué(e) en attaques), vous devez absolument protéger cette pièce. Positionnez-la dans un coin grâce à un roque, entourez-la de nombreuses autres pièces pour former une barrière et veillez à ce qu'elle puisse s'échapper vers une case en cas d'échec. Essayez de mettre votre adversaire sur la défensive plutôt que l'offensive le plus tôt possible.

Le roi ne peut pas faire grand-chose tout seul, mais il peut maintenir sa position. Pendant l'ouverture et le milieu de la partie, il lui faut pratiquement toujours au moins 1 ou 2 pièces pour le protéger contre les échecs. Vers la fin de la partie, lorsqu'il ne reste que quelques pièces en jeu, le roi devient plus offensif et doit être positionné en position centrale active.

Conseils

Surveillez attentivement les coups de votre adversaire, car ils détermineront vos mouvements.

Vous ne pouvez pas simplement espérer que la partie se déroulera comme vous l'avez imaginé.

Apprenez grâce à vos erreurs. Vous en ferez forcément lorsque vous débuterez. Même les grands maîtres et les champions internationaux font parfois des erreurs et perdent des parties.

Si votre roi a été déplacé avec un roque, que vos fous et vos cavaliers ne se trouvent pas dans leur position de départ et que vos tours peuvent accéder au plateau, vos pièces sont développées. Pensez toujours à garder de nombreuses pièces puissantes au centre de l'échiquier. Plus vous laisserez de pions dans votre camp, mieux vous pourrez défendre votre roi.

Si vous perdez souvent, ne baissez pas les bras. Il faut du temps pour devenir doué(e) aux échecs et de nombreux bons joueurs ont plus de 10 ans d'expérience.

Apprenez quelques coups fourbes pour pouvoir effectuer des attaques inattendues et éviter les pièges que d'autres personnes essaieront de vous tendre.

Déplacez vos pions de façon judicieuse. Contrairement aux autres pièces, ils ne peuvent pas reculer une fois qu'ils ont avancé. Ils restent en grande partie immobiles et peuvent déterminer la façon de jouer.

N'essayez pas de faire un échec et mat rapidement, car il est probable que votre adversaire vous punisse pour votre témérité !

Aucun guide de jeu n'est une règle d'or. Il n'y a aucune manière particulière de gagner une partie. Les 4 cases au centre du plateau sont les meilleures positions pour vos pièces, car elles permettent de faire plus de déplacements vers le centre qu'une position latérale. Plus vous augmenterez le nombre de mouvements que vous pouvez effectuer, plus vous limiterez ceux de votre adversaire.

Le roque peut parfois être un coup catastrophique qui se termine par un échec et mat. Dans d'autres cas, il peut permettre de mettre l'autre personne en échec et mat. Observez bien la situation et déplacez vos pièces de manière avisée.