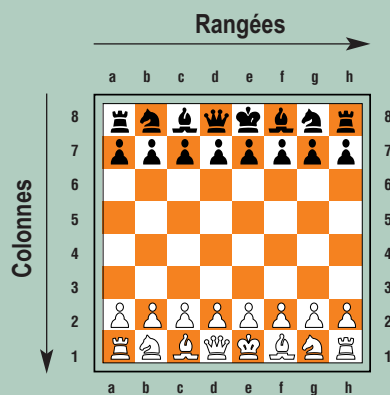


règles du jeu D'ÉCHECS

L'ÉCHIQUIER

La position initiale



- L'échiquier se compose de 64 cases, 32 cases noires et 32 cases blanches.
- L'échiquier est placé avec la case blanche en bas à droite.
- On place les blancs sur les rangées 1 et 2, les noirs sur les rangées 7 et 8.

le BUT du JEU

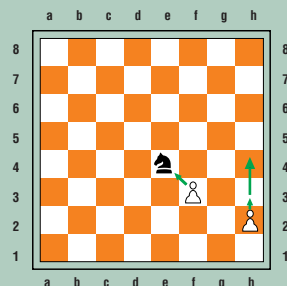
FAIRE "ÉCHEC ET MAT"

Quand le Roi est attaqué, on dit qu'il est en "échec". Il faut alors sauver le Roi. S'il ne peut pas être sauvé, il y a "échec et mat" :

le DÉPLACEMENT des PIÈCES

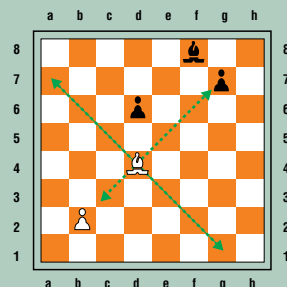
LE PION

- ♦ Il avance droit devant lui.
- ♦ Il ne recule jamais.
- ♦ Il peut avancer d'1 ou de 2 cases lorsqu'il est sur sa case de départ. Ensuite il avance d'1 seule case.
- ♦ Il capture en diagonale en prenant la place de la pièce adverse.



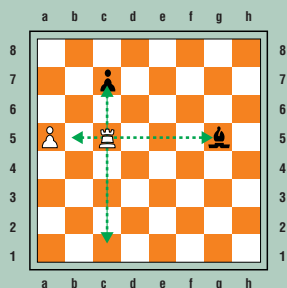
LE FOU

- ♦ Il se déplace en diagonale d'autant de cases qu'il veut.
- ♦ Il capture comme il bouge, en prenant la place de la pièce adverse.



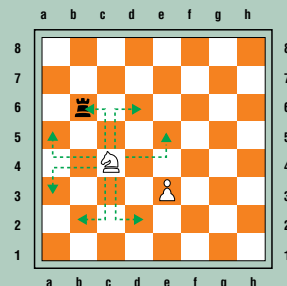
LA TOUR

- ♦ Elle se déplace le long d'une colonne ou d'une rangée d'autant de cases qu'elle veut.
- ♦ Elle capture comme elle bouge, en prenant la place de la pièce adverse.



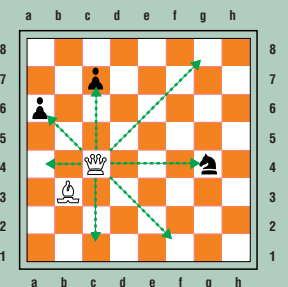
LE CAVALIER

- ♦ Il saute en "L".
- ♦ Il capture sur sa case d'arrivée en prenant la place de la pièce adverse.



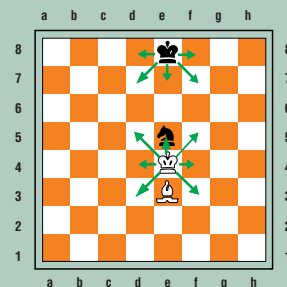
LA DAME

- ♦ La Dame se déplace comme la Tour ou comme le Fou.
- ♦ Elle capture comme elle bouge, en prenant la place de la pièce adverse.



LE ROI

- ♦ Il se déplace d'une seule case autour de lui.
- ♦ Il ne peut pas aller sur une case où il est attaqué.
- ♦ Il capture comme il bouge en prenant la place de la pièce adverse.



"ÉCHEC"

Le Roi est attaqué, il faut le sauver.

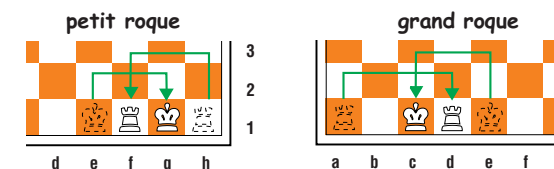
"ÉCHEC ET MAT"

Le Roi est attaqué, on ne peut plus le sauver..

les RÈGLES PARTICULIÈRES

LE ROQUE

En un seul coup, le Roi se déplace de 2 cases et la Tour se met de l'autre côté du Roi.



LES CONDITIONS DU ROQUE

- Il n'y a rien entre le Roi et la Tour.
- Ni le Roi ni la Tour ne se sont déplacés.
- Le Roi n'est pas en échec.
- Le Roi ne passe pas par un échec.

LE PION

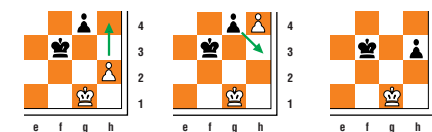
2 règles spéciales

LA PROMOTION

Le pion arrive à l'autre bout de l'échiquier. Il se transforme alors en n'importe quelle pièce, sauf en Roi.

LA PRISE EN PASSANT

Le pion adverse avance de 2 cases. Il arrive à la hauteur de votre pion. Vous pouvez le capturer comme s'il n'avait avancé que d'une seule case. La prise en passant doit se faire immédiatement.



le PAT et le MAT

Il y a PAT lorsque :

- Le Roi n'est pas en échec.
- On ne peut plus rien jouer.

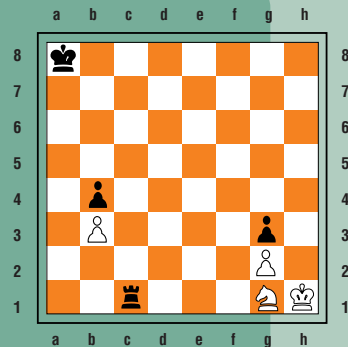
**LORSQU'IL Y A PAT
LA PARTIE EST NULLE.**



Exemple :

Ici c'est aux blancs de jouer. Ils ne peuvent déplacer ni leur Roi, ni leurs pions, ni leur cavalier. Mais leur roi n'est pas en échec.

Il y a donc PAT.

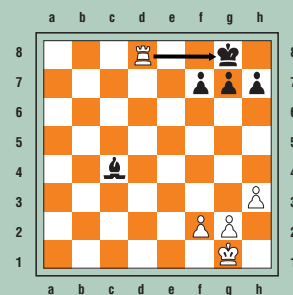


On peut faire "match nul" dans les cas suivants :

- quand il y a pat.
- quand le matériel sur l'échiquier est insuffisant pour faire échec et mat (exemple : Roi contre Roi + Fou)
- 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.

le MAT

Le Roi est attaqué, on ne peut plus le sauver.



Voici une position de mat :

La Tour Blanche attaque le Roi noir (échec).

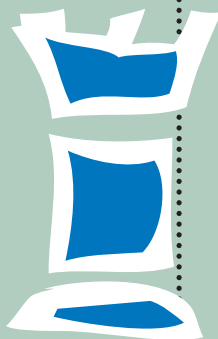
- on ne peut pas capturer la Tour.
- on ne peut mettre aucune pièce entre la Tour et le Roi.
- le Roi ne peut pas bouger sans être attaqué.

Il y a échec et mat.

Les blancs gagnent la partie.

Quelques conseils pour bien DÉBUTER une PARTIE

- 1 Occupez ou contrôlez le centre de l'échiquier.
- 2 Développez vos pièces rapidement.
- 3 Roquez pour protéger votre Roi.
- 4 Ne jouez pas votre Dame trop tôt.
- 5 Faites attention à ce que joue votre adversaire.



FAITES UN SPORT
JOUÉZ AUX ÉCHECS

TROUVEZ UN CLUB
dans votre RÉGION

CORSICA CHESS CLUB

2, rue du Commandant Lherminier • BASTIA
Tél. 04 95 31 59 15

PION 2B

Salle polyvalente de la Rotonde • BIGUGLIA
Tél. 06 50 28 66 46

I SCACCHI DI U CENTRU

Cafet' universitaire • Campus Mariani • CORTE
Tél. 06 16 72 13 18

ÉCHECS CLUB AJACCIEN

Fontaine du Vittulo (au-dessus de l'école Loretto) • AJACCIO
Tél. 07 67 52 90 46

BALAGNA CHESS CLUB

Centre social et jeunesse • Espace Cardellu • CALVI
Tél. 07 88 33 03 06

A TORRA TURCHINA

Espace éducation populaire • "Albert Stefanini"
11, rue César Campinchi • BASTIA • Tél. 06 14 20 48 79

SCACCHERA 'LLU PAZZU

12, rue Pasteur • PORTO VECCHIO • Tél. 06 45 81 03 41

CLUB D'ÉCHECS DE CASINCA

Association familiale "Fiumaltu" • Centre social MSA
FOLELLI • Tél. 06 83 35 66 13

ÉCHECS CLUB DU FIUM'ORBÙ

École de GHISONACCIA ou salle du futsal de PRUNELLI
Tél. 06 20 51 83 97

TOUTE L'ACTUALITÉ ÉCHIQUEENNE CORSE
ET INTERNATIONALE SUR

www.corse-echecs.corsica

Les ÉCHECS



Faites un sport,

jouez

AUX ÉCHECS !