



Initiation au jeu d'échecs

Séance 2

Séance 2 Le programme



1. Quelques rappels

- a) L'échiquier
- b) Les Pièces
- c) La marche du pion
- d) La capture par un pion

2. Le Roi

- a) Le déplacement du Roi
- b) La mise en échec
- c) Les Rois en « face à face »
- d) Comment utiliser le Roi dans une finale de pion

3. Et maintenant jouons

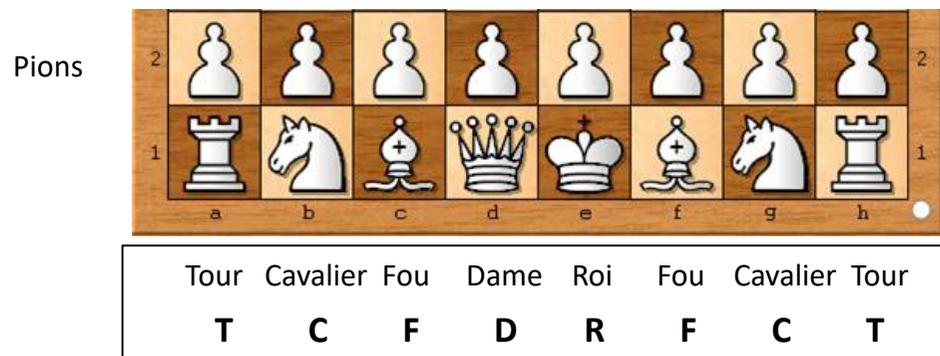
1 - Quelques Rappels



a) L'échiquier

- Les colonnes : a, b, c, d, e, f, g, h
- Les rangées : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
- Les diagonales : diagonales blanches ou diagonales noires
- Positionnement : les **Blancs** sur les rangées **1 et 2**; les **Noirs** sur les rangées **7 et 8**
(si l'échiquier ne comporte pas de numérotation : la case en bas à droite doit être blanche pour les 2 joueurs.)

b) Les pièces



c) La marche du pion

- Il avance uniquement sur sa colonne :
 - d'une ou deux cases depuis la rangée initiale
 - d'une seule case à partir des autres rangées
- S'il a une pièce devant lui, il est bloqué. Il ne peut plus avancer.
- Le pion est la seule pièce qui ne peut jamais aller en arrière (ni pour « avancer », ni pour capturer)

d) La capture par le pion

- Le pion peut capturer une Pièce adverse ou un pion adverse, placé à gauche ou à droite, juste devant lui.
- Le pion n'est pas obligé de faire une capture lorsqu'elle est possible : il peut ne rien faire ou avancer.

2 – Le Roi



Sa majesté le Roi est la Pièce la plus importante du jeu d'échecs.

Lorsque le Roi ne peut plus échapper à la capture par l'adversaire il est en échec et mat. Le camp dont le Roi est en ***échec et mat*** a perdu la partie.

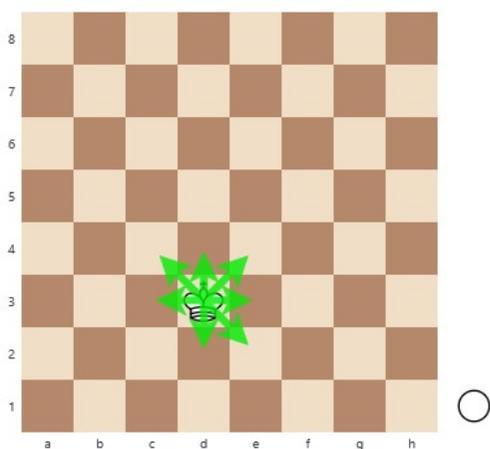
Le Roi n'est donc jamais réellement capturé par l'adversaire puisque la partie s'arrête juste avant.

a) Le déplacement du Roi

Comme le pion, le Roi ne peut avancer que d'une case à la fois.

Mais contrairement au pion qui ne peut avancer que sur sa colonne, **le ROI peut aller dans tous les sens**, sous réserve, comme nous le verrons, de ne pas se mettre en échec.

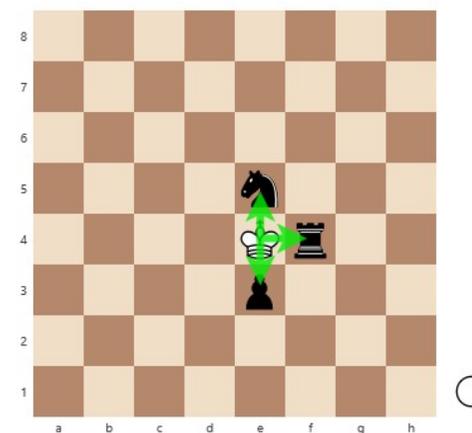
Contrairement au pion, **il peut également capturer les pièces tout autour de lui**, sous réserve de ne pas se mettre en échec.



Le Roi peut se déplacer dans tous les sens

***Sous réserve de ne pas
se mettre en échec !***

(voir ci-après)



Le Roi peut capturer des pièces tout autour de lui.

2 – Le Roi



b) La mise en échec

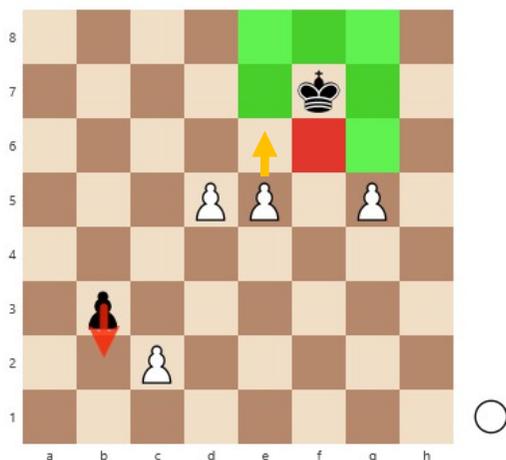
On dit que le Roi a été mis en échec lorsque au prochain coup l'adversaire pourrait le capturer. L'adversaire dira plus simplement « échec ».

Le Roi ne peut jamais rester en échec. Le joueur dont le Roi est en échec doit **immédiatement et obligatoirement** faire en sorte que son Roi ne soit plus en échec.

Si le joueur dont le Roi est en échec ne trouve aucune solution pour que son Roi ne soit plus en échec, on dit qu'il y a « **échec et mat** ». Le joueur dont le Roi est en échec et mat a perdu la partie.

Le Roi n'a pas le droit de se mettre lui-même en échec lorsqu'il fait un déplacement ou une capture. On dit qu'il s'agit d'un coup illégal et si le joueur a fait deux coups illégaux au cours de la partie, il perd la partie.

De même, si le joueur dont le Roi est en échec joue un autre coup que celui qui lui permettrait de sortir de l'échec, il fait un coup illégal avec la même sanction.



Le trait est aux Blancs (c'est aux Blancs de jouer).

- En avançant leur pion e5, ils mettent le Roi Noir en échec car au coup suivant ce pion pourrait capturer le Roi.
- Les Noirs doivent obligatoirement et immédiatement sortir de l'échec. Ils ne peuvent donc pas avancer leur pion Noir b3 qui est pourtant proche de la victoire.
- Le Roi Noir ne peut pas non plus capturer le pion qui vient d'avancer en e6 car il se mettrait à nouveau en échec. Le Roi Noir ne peut pas aller sur la case rouge car il se mettrait là aussi en échec à cause du pion g5 des Blancs.
- Il faut donc que le Roi Noir se déplace sur l'une des cases en vert.
- Malheureusement pour les Noirs, les Blancs vont ensuite en profiter pour capturer le dernier pion Noir en b3 à l'aide de leur pion c2.

2 – Le Roi

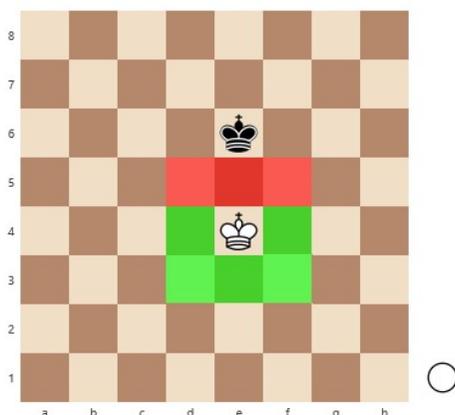


c) Les Rois en « face à face »

Nous avons vu que le Roi n'a pas le droit de se mettre lui-même en échec.

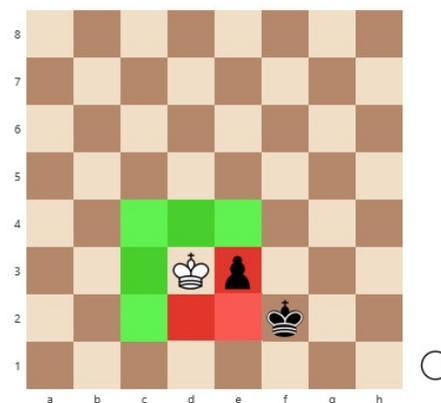
Si un Roi se plaçait dans une case tout à côté de l'autre Roi, il serait en échec puisque au prochain coup il se ferait capturer.

Les Rois doivent donc toujours avoir au minimum une case d'écart entre eux.



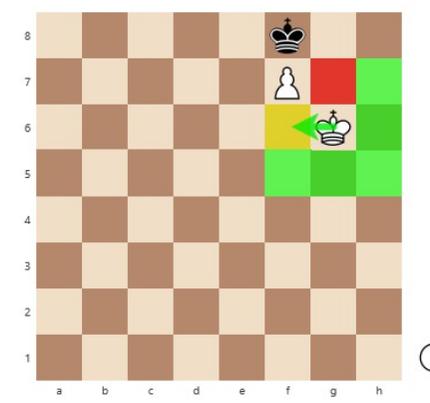
Le trait est aux Blancs.

Le Roi Blanc ne peut pas aller sur une case rouge. Il ne peut aller que sur l'une des cases vertes.



Le trait est aux Blancs.

Le Roi Blanc ne peut capturer le pion, ni aller sur une case rouge. Il ne peut aller que sur l'une des cases vertes. Les Noirs sont certains de gagner !



Le trait est aux Blancs.

Pour continuer à défendre son pion, le Roi Blanc va se placer derrière lui. Si au lieu de cela, il va sur l'une des cases vertes, le Roi Noir capturerait le dernier pion. En allant sur la case jaune, les Blancs mettent « le Roi Noir en pat ». Il n'est pas en échec mais serait en échec partout ailleurs.

2 – Le Roi



d) Comment utiliser le Roi dans une finale de pions ?

On dit qu'il s'agit d'une finale de pions lorsqu'il ne reste plus sur l'échiquier que les 2 Rois et un ou plusieurs pions.

Dans la partie que nous allons jouer, chaque camp a encore tous les pions et les pions sont sur leur rangée de départ. C'est bien sûr un cas qui ne peut pas arriver dans une vraie partie d'échecs.

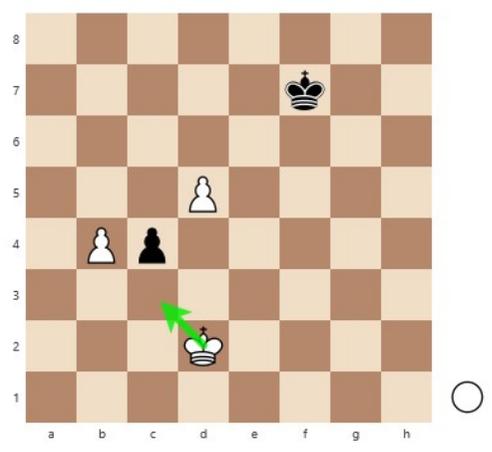
Mais la manière d'utiliser le Roi serait la même dans une vraie finale de pions.

Le Roi ne se déplace pas très vite mais il a l'énorme avantage par rapport aux pions de pouvoir se déplacer dans tous les sens et en particulier de revenir en arrière.

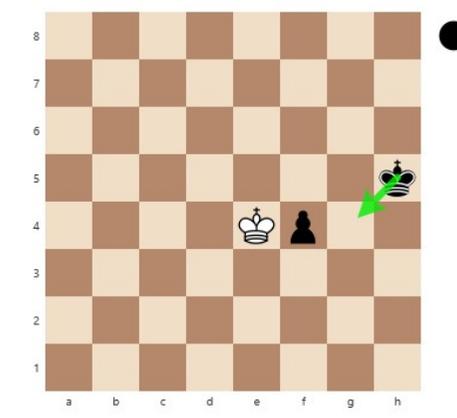
Le Roi peut donc jouer un rôle essentiel en défense pour arrêter un « pion passé » (un pion qui ne peut plus être arrêté par un autre pion dans sa course à la victoire).

Il peut aussi jouer un rôle important en attaque en soutenant (défendant) un pion qui veut avancer vers la victoire.

Au départ, il faut garder le Roi au milieu des colonnes car on ne sait pas encore où il devra intervenir soit pour stopper l'avancée d'un pion adverse, soit pour soutenir l'avancée de l'un de ses pions.

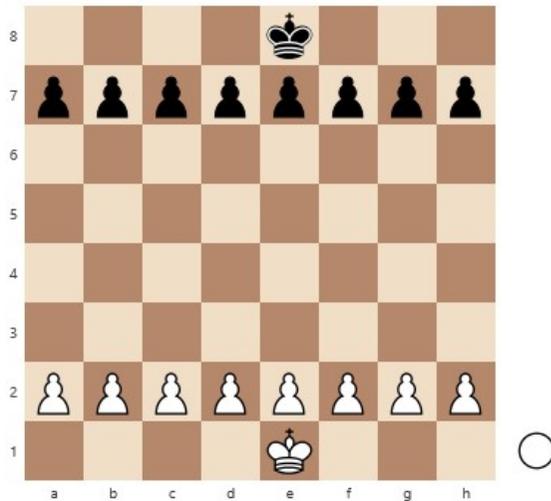


Le Roi Blanc se place devant le pion Noir pour le stopper



Le Roi Noir vient soutenir le pion.

3 – Et maintenant jouons ...



1. Tu gagnes si :

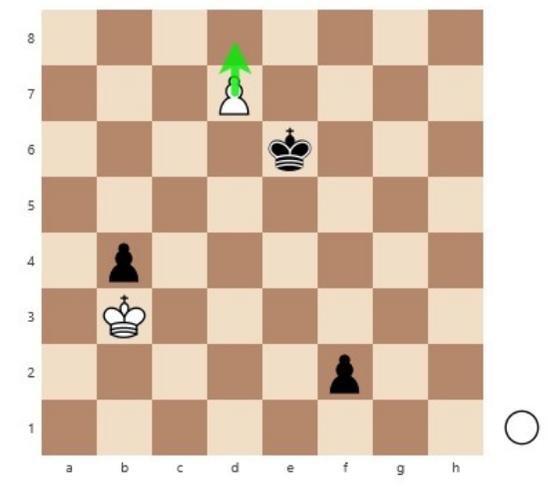
- Si ton adversaire n'a plus aucun pion
- Si l'un de tes pions se rend le premier à l'autre extrémité de l'échiquier et qu'il ne peut pas être immédiatement repris par l'adversaire.

2. La partie est nulle si :

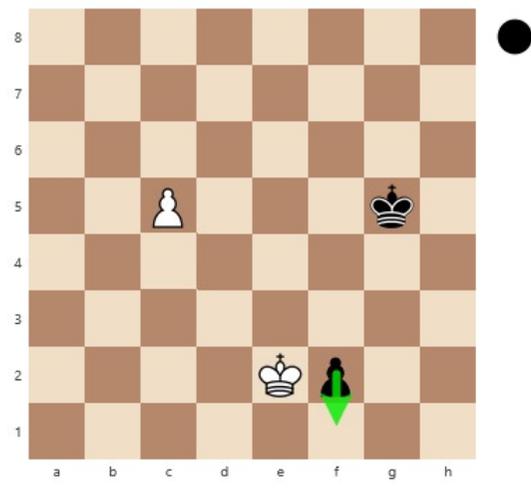
- Si plus aucun des deux camps n'a de pions
- Si l'un des Rois est « pat »
- Ou si les deux joueurs conviennent que la partie est nulle (aucun d'eux ne peut gagner)

A la fin de la partie, communiquer le résultat à l'arbitre.

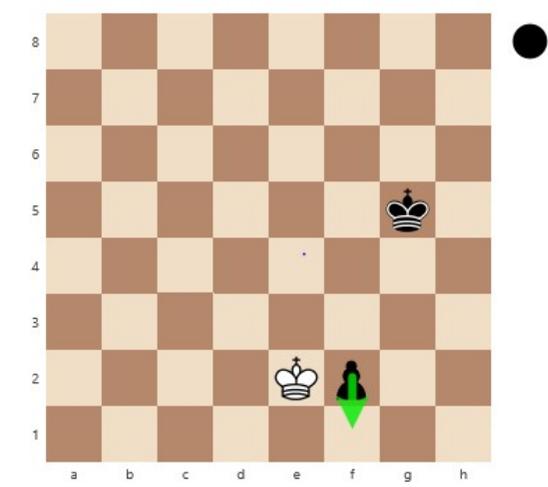
3 – Et maintenant jouons ...



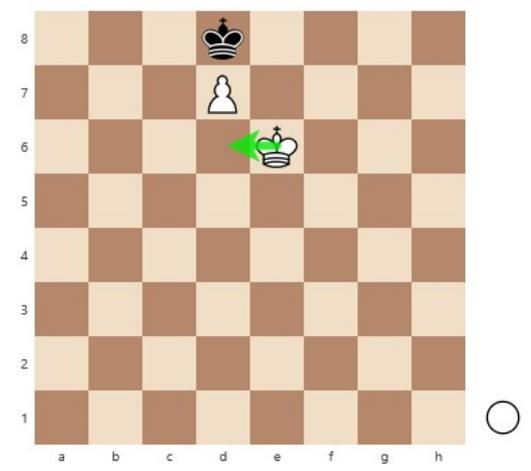
Les Blancs gagnent.



Les Noirs perdent.



La partie est nulle.



La partie est nulle.

Soit le Roi Noir est pat,
Soit les Blancs perdent leur
dernier pion.