



prénom :

*Mon carnet
pour apprendre
à jouer
aux échecs*



prénom :

*Mon carnet
pour apprendre
à jouer
aux échecs*

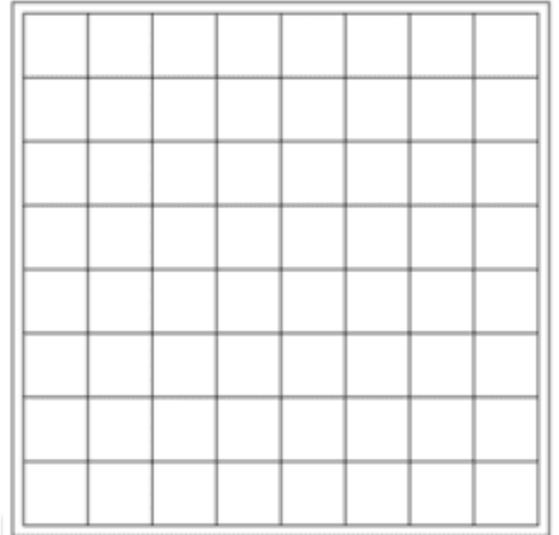


L'ÉCHIQUIER

L'échiquier est le tablier ou plateau du jeu d'échecs.

C'est une grille carrée de 8 cases de côté, soit 64 cases noires et blanches alternées.

Avant de commencer à jouer, chaque joueur doit avoir une case blanche dans le coin devant lui sur sa droite.



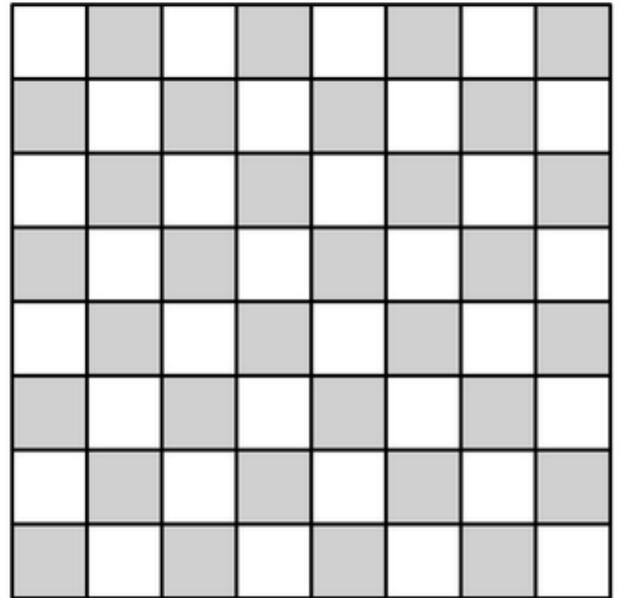
LES PIÈCES

Chaque pièce possède son propre déplacement. Une pièce ne peut **JAMAIS** passer par-dessus une autre.
(Sauf le cavalier.)



PLACER LES PIÈCES

Sur la 1ère rangée, on trouve :
Les tours à chaque coin de l'échiquier, les cavaliers viennent se placer à côté, puis suivent les fous, et enfin le roi et la dame au centre de la rangée. La dame étant placée sur une case de sa couleur.



Sur la 2ème rangée, on trouve les 8 pions.

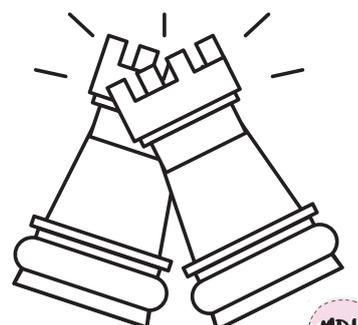


Su

LE BUT DE LA PARTIE

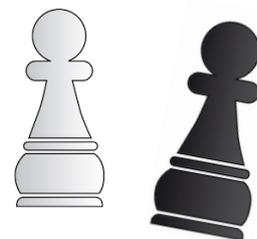
Le but du jeu d'échecs est de capturer le Roi de l'adversaire. Il est alors « échec et mat » et la partie est finie.

Quand le Roi est attaqué, on dit qu'il est en échec et on prévient l'adversaire en lui disant « échec ».





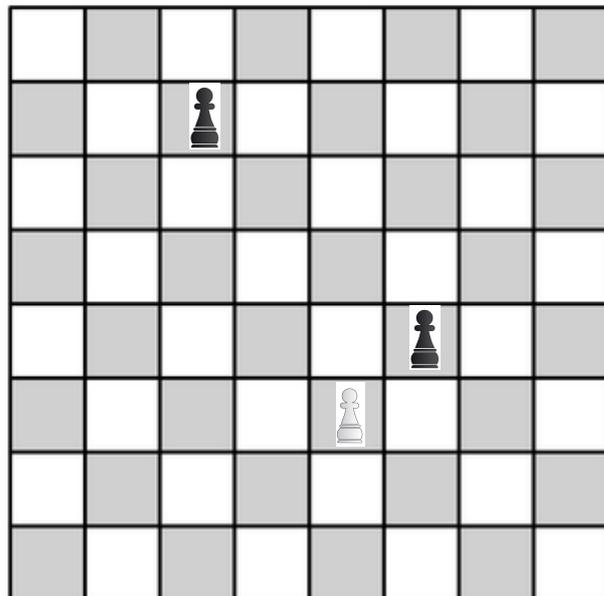
LE PION



Les Pions avancent tout droit et ne reculent jamais.

Comme ils sont petits, ils n'avancent que d'une case à la fois. Sauf sur la ligne de départ où il peut avancer de deux cases. Si un pion adverse se trouve juste devant lui, alors le Pion est bloqué et ne peut plus avancer.

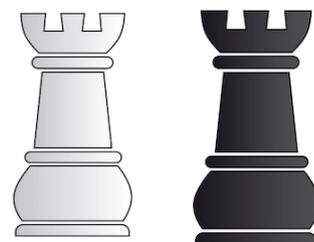
Mais il peut éliminer une pièce adverse en se déplaçant sur la case située juste devant la sienne, à droite ou à gauche, mais aussi en diagonale.



Su



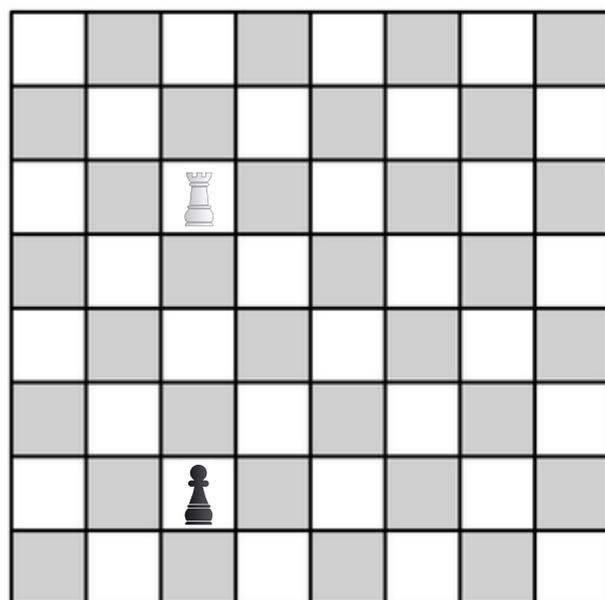
LA TOUR



La Tour n'avance qu'en ligne droite. Elle est à le droit d'aller vers l'avant, vers l'arrière, à droite ou à gauche.

Elle bouge d'autant de cases qu'elle veut.

Si une pièce se trouve sur son chemin, la Tour est obligée de s'arrêter. Si c'est une pièce adverse, elle peut le prendre et l'éliminer du jeu.

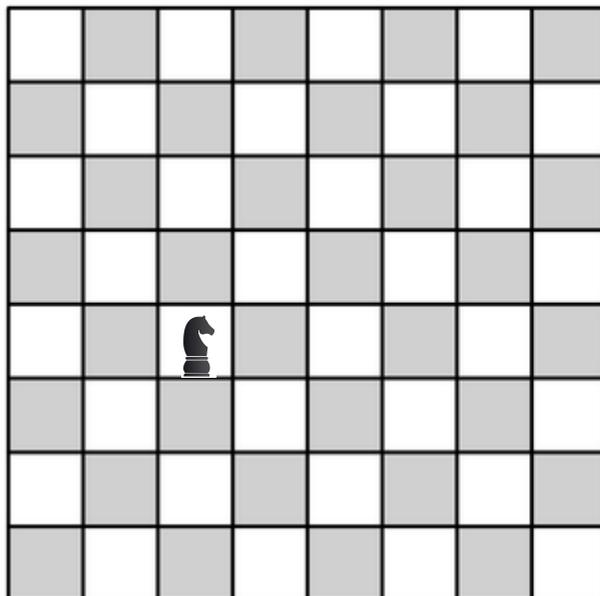


LE CAVALIER



Le Cavalier se déplace en faisant deux pas vers l'avant ou vers l'arrière, puis il tourne et fait un pas sur le côté ou un pas vers l'avant ou l'arrière, puis deux pas sur le côté.

Pour se souvenir du déplacement du Cavalier, il faut imaginer qu'il marche en « L ». Un « L » qui pourrait prendre toutes les positions autour de lui. Le Cavalier est la seule pièce à pouvoir sauter par-dessus une pièce de son jeu ou un adversaire dans ses déplacements. Si un adversaire est sur sa case d'arrivée, il l'élimine. Mais si c'est une pièce de sa couleur, alors il ne peut y aller.

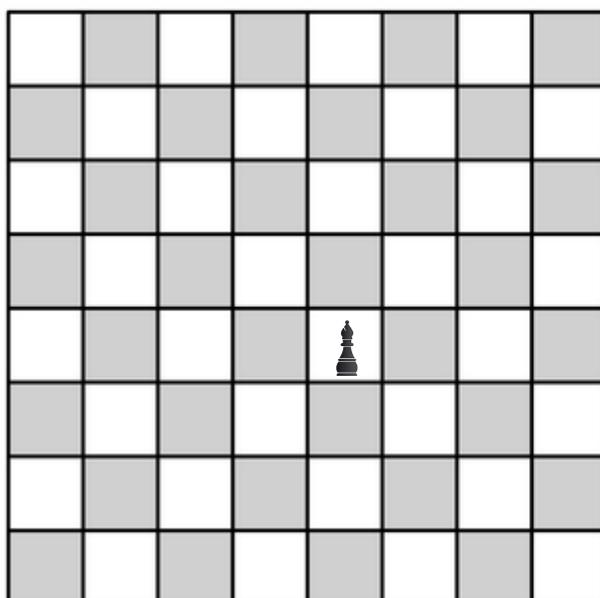


LE FOU



Le Fou se déplace en diagonale. Les deux Fous d'une même équipe ne se rencontrent jamais. L'un avance sur les cases blanches, l'autre sur les cases noires.

le Fou avance d'autant de cases qu'il veut, mais reste bloqué par une pièce de même couleur déjà sur son chemin. Il peut cependant prendre une pièce adverse qui se retrouve sur sa trajectoire.



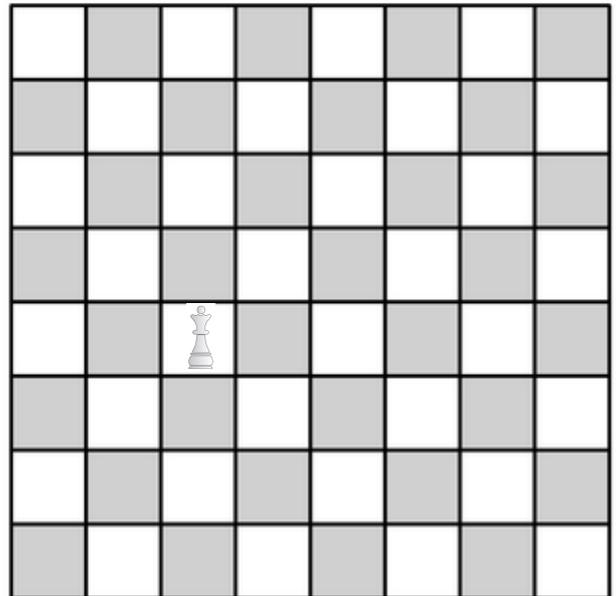


LA DAME



La dame avance comme elle le souhaite, en diagonale, tout droit, sur le côté, vers l'avant, vers l'arrière. Elle bouge d'autant de cases qu'elle veut, sauf si une pièce de sa couleur bloque sa route. La Dame est puissante, mais ne sait pas sauter comme le Cavalier.

Mais si une pièce adverse se trouve sur sa trajectoire, elle peut l'éliminer, si elle l'a décidé.



Su



LE ROI



Le Roi peut se déplacer tout autour de lui, mais d'une seule case à la fois. Si un adversaire est sur la case qu'il convoite, il le prend. Si une pièce de sa couleur occupe la case, le Roi ne peut y aller.

Même ses adversaires respectent le Roi. S'ils l'attaquent, ils le préviennent en lui disant « échec ».

Le Roi n'a pas le droit de se mettre en danger. Si toutes les cases qui l'entourent sont menacées, le Roi ne peut plus bouger. Quand le Roi est coincé sur sa case, on dit qu'il est « échec et mat ».

Son adversaire a gagné la partie.

