



Apprendre les bases des Échecs

Avec le Cercle d'Échecs Aurillacois

Apprendre à jouer aux échecs, c'est facile !

- Le mieux est de pratiquer le jeu, par exemple en venant le **Samedi de 14h00 à 17h30** au Club (Centre Leymarie – 10 Rue Jean Cinq Arbres – 15000 Aurillac).
- Quel que soit votre âge ou votre niveau, du débutant complet au joueur qui a déjà joué en club, peu importe, vous êtes les bienvenu(e)s !
- Nous jouons dans une ambiance décontractée, sans esprit de compétition, on est là pour s'amuser et prendre du bon temps.
- Vous pouvez aussi vous initier seul. Mais c'est plus sympa à plusieurs !
- Vous trouverez ci-après les règles principales du jeu et des illustrations.
- Si vous ne comprenez pas une règle ou si vous butez sur une difficulté, vous pouvez nous poser une question en utilisant le formulaire de contact sur notre site Web (http://cercleechechsaaurillac.free.fr/Freddy_Chess1415/index.php/contact-2/), nous nous ferons un plaisir de vous répondre.
- Les enfants aiment beaucoup jouer aux échecs et apprennent très vite. En jouant, l'enfant apprend à se concentrer, à mémoriser des règles logiques, à se repérer dans un espace abstrait, à imaginer des solutions, à accepter de perdre etc.
- Si des parents ou des enseignants veulent apprendre à des enfants à jouer, et pouvoir jouer avec eux, c'est tout à fait possible.



Le plateau du Jeu d'Échecs

- Le jeu d'Échecs se joue à deux joueurs sur un échiquier carré de 8 cases sur 8 cases. Une case sur deux est claire (elle est appelée case BLANCHE), l'autre est plus foncée (elle est appelée case NOIRE). Chaque joueur a une case blanche à sa droite et donc une case noire à sa gauche. Les Blancs jouent, puis c'est aux Noirs de jouer etc...



Le plateau du Jeu d'Échecs

The diagram shows a standard chessboard with files labeled a-h and ranks 1-8. Callouts identify the following pieces and their positions:

- Je suis une Tour**: Points to the Rook on a8.
- Je suis un Fou**: Points to the Bishop on c8.
- Je suis un Cavalier**: Points to the Knight on b8.
- Je suis un pion**: Points to the Pawn on e7.
- Je suis la Dame**: Points to the Queen on d1.
- Je suis le Roi**: Points to the King on e1.

Two large text boxes provide additional context:

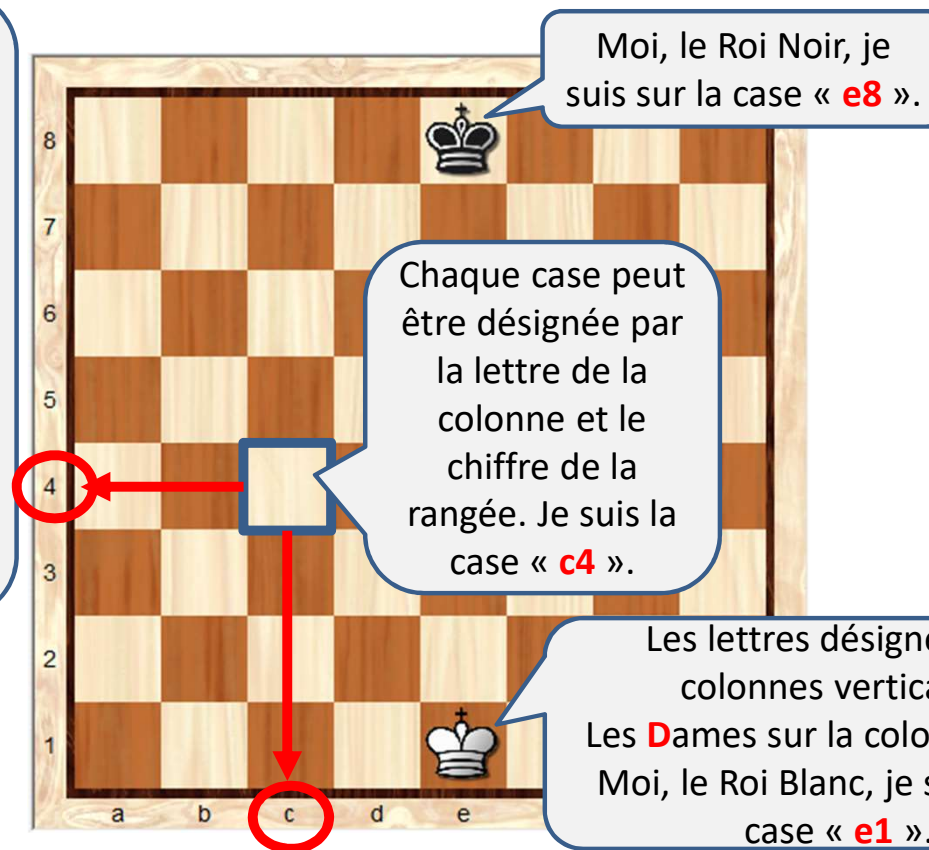
- Left box:** "Une rangée de pions devant les pièces. La Dame Noire sur une case noire. Les Rois se font face. Les Blancs peuvent jouer, les Noirs sont prêts à riposter !" (A row of pawns in front of the pieces. The Black Queen on a dark square. The Kings face each other. The Whites can move, the Blacks are ready to respond!)
- Right box:** "Toujours une case Blanche en bas à droite. Les Tours dans les coins, puis les Cavaliers, les Fous. La Dame Blanche sur la case Blanche et le Roi à ses côtés. Les pions sont alignés devant. Les Blancs sont prêts !" (Always a white square at the bottom right. The Rooks in the corners, then the Knights, the Bishops. The White Queen on the white square and the King next to her. The pawns are lined up in front. The Whites are ready!)

Cercle d'Échecs Aurillacois
 L'INTELLIGENCE DU JEU, L'ÉMOTION DU SPORT

Le plateau du Jeu d'Échecs

Les chiffres de 1 à 8 désignent les rangées horizontales.

Au départ, les pièces Blanches sont sur les rangées « **1 et 2** » et les pièces Noires sur les rangées « **7 et 8** ».



Les pièces du Jeu d'Échecs

- Chaque joueur dispose de 16 pièces.
- Chaque type de pièce a sa propre façon de se déplacer et chaque pièce peut prendre une pièce adverse.
- Voir les pages suivantes pour visualiser la manière de se déplacer de chaque pièce.

Les Blancs

-  = pion (8)
-  = Tour (2)
-  = Cavalier (2)
-  = Fou (2)
-  = Dame (1)
-  = Roi (1)

Les Noirs ont les mêmes pièces que les Blancs mais en Noir.

Le PION -

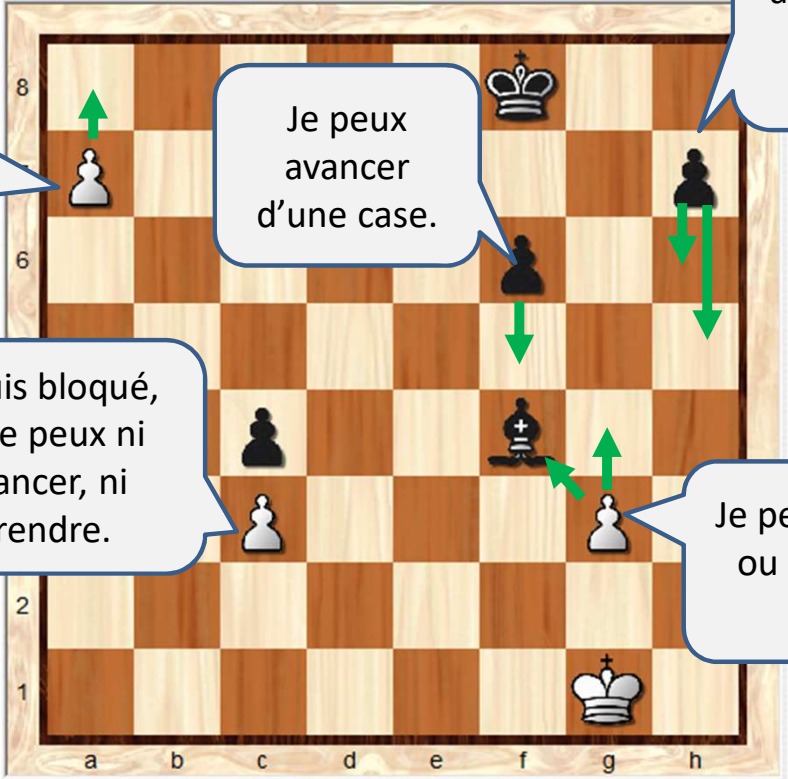
- Le pion avance droit devant lui d'une seule case (sauf la première fois, il peut avancer de 2 cases).
- Le pion prend en diagonale en se déplaçant d'une case.
- Le pion ne peut jamais reculer.
- Quand il a traversé tout l'échiquier, le pion peut être promu en Dame, Tour, Fou ou Cavalier.




Le PION -



Le PION - 



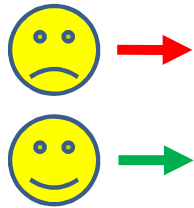
The diagram illustrates the movement rules for a pawn on a chessboard. It includes the following callouts:

- Top Left:** A sad face with a red arrow and a happy face with a green arrow, indicating the direction of movement.
- Top Left Callout:** "Je peux avancer d'une case et me transformer en Dame !" (I can advance one square and transform into a Queen!).
- Top Center Callout:** "Je peux avancer d'une case." (I can advance one square).
- Top Right Callout:** "Je peux avancer d'une ou de deux cases." (I can advance one or two squares).
- Bottom Left Callout:** "Je suis bloqué, je ne peux ni avancer, ni prendre." (I am blocked, I cannot advance or capture).
- Bottom Right Callout:** "Je peux avancer, ou prendre le Fou." (I can advance, or capture the Bishop).

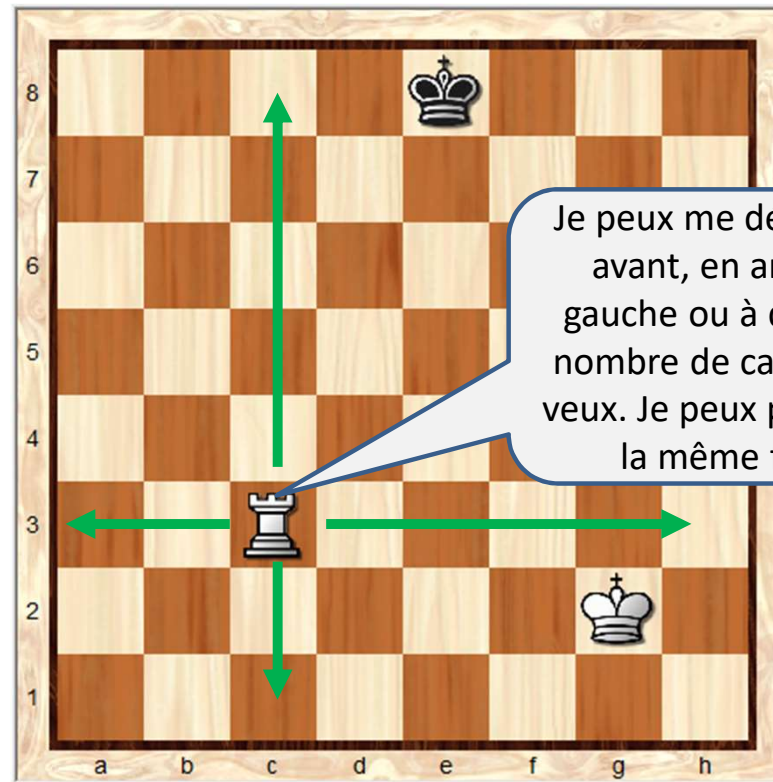
 L'INTELLIGENCE DU JEU, L'ÉMOTION DU SPORT

La Tour -

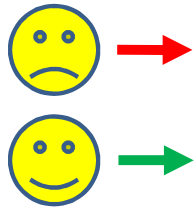
- La tour se déplace en ligne droite horizontalement ou verticalement d'une ou de plusieurs cases.
- La tour prend comme elle se déplace.
- La tour ne saute pas par-dessus les pièces.



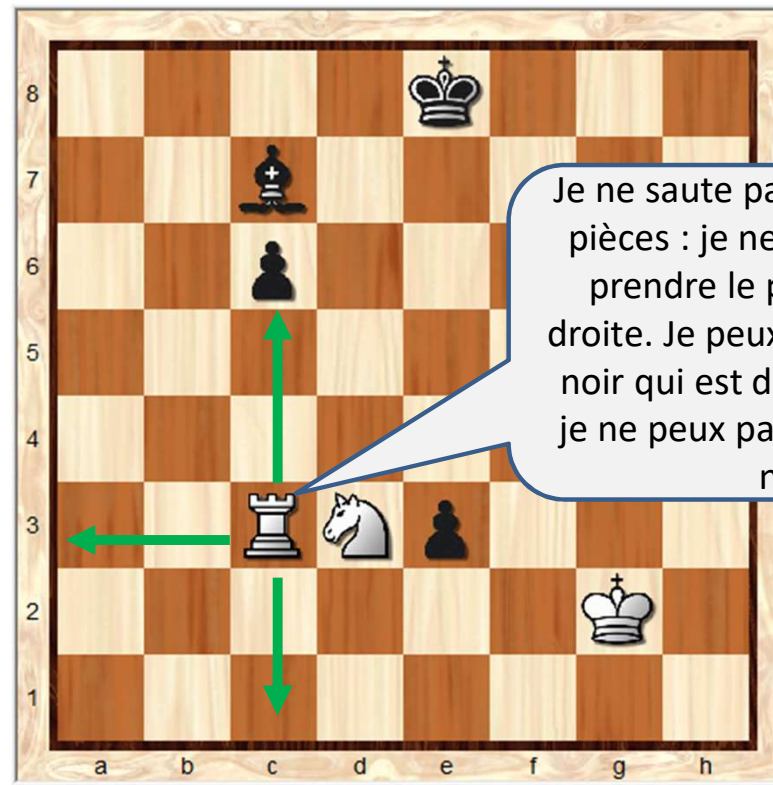
La Tour - ♖



Je peux me déplacer en avant, en arrière, à gauche ou à droite, du nombre de cases que je veux. Je peux prendre de la même façon.



La Tour - ♖



Je ne saute pas par-dessus les pièces : je ne peux donc pas prendre le pion noir à ma droite. Je peux prendre le pion noir qui est devant moi, mais je ne peux pas prendre le fou noir.

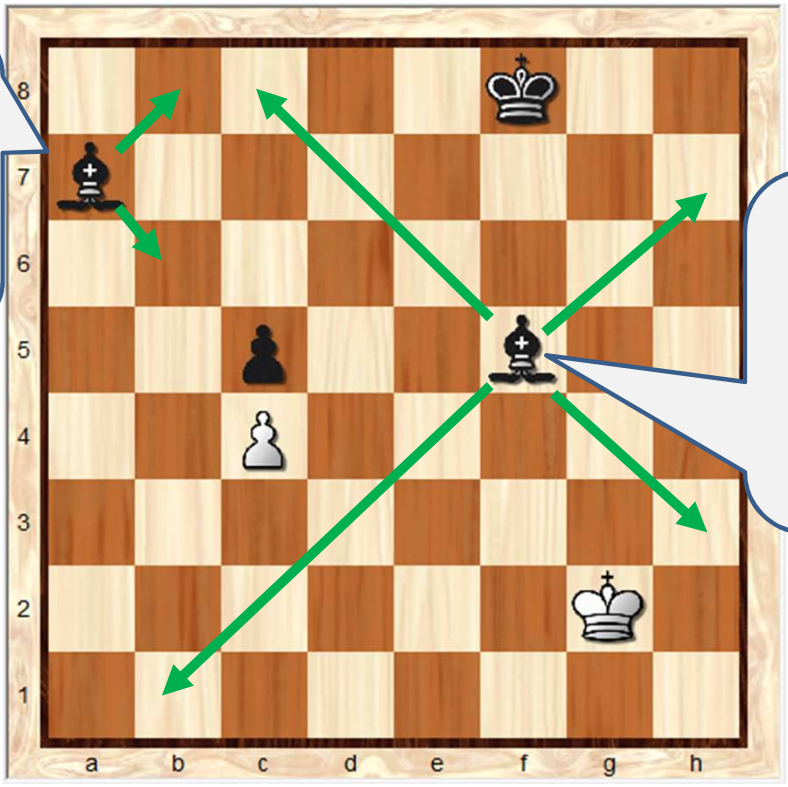
Le Fou -

- Le fou se déplace en diagonale d'une ou de plusieurs cases.
- Le fou prend en diagonale.
- Le fou habite toujours sur des cases d'une seule couleur.
- Le fou ne saute pas par-dessus les pièces.




Le Fou -

Moi, je n'habite que sur des cases noires. Là je ne peux aller que sur 2 cases.



Je me déplace en diagonale, je reste toujours sur des cases de même couleur. Je ne saute pas par-dessus les pièces.

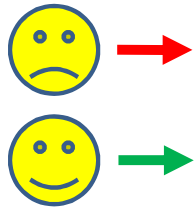


Cercle d'Échecs Aurillacois

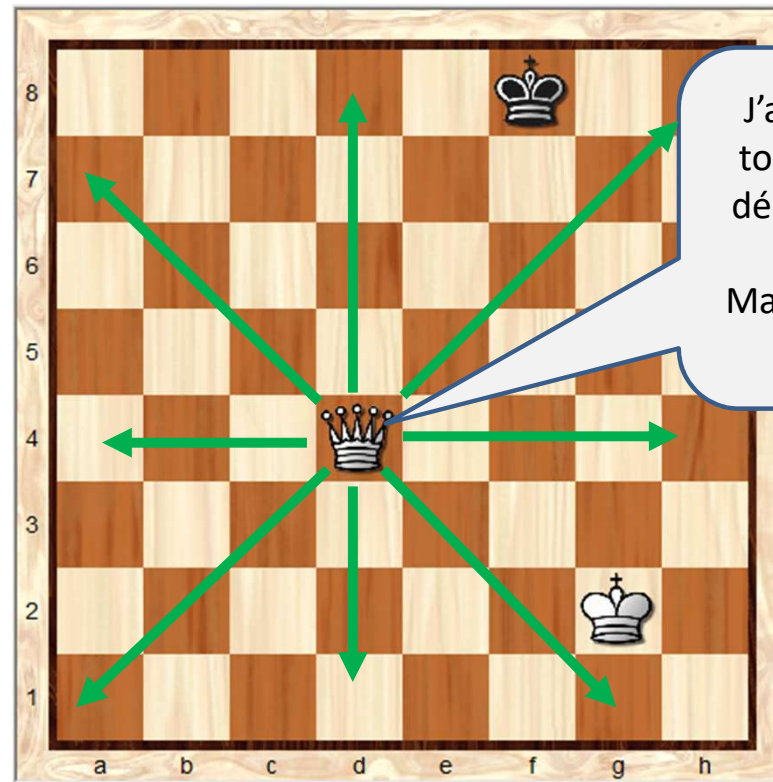
L'INTELLIGENCE DU JEU,
L'ÉMOTION DU SPORT

La Dame -

- La dame se déplace en ligne droite horizontalement ou verticalement d'une ou de plusieurs cases (comme une tour).
- La dame se déplace en diagonale (comme un fou).
- La dame prend comme elle se déplace .
- La dame ne saute pas par-dessus les pièces.



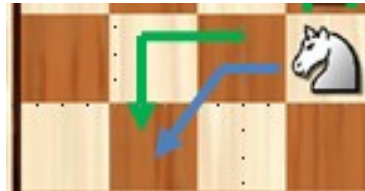
La Dame - ♔



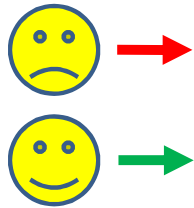
J'ai la puissance d'une tour et d'un fou, je me déplace dans toutes les directions !
Mais je ne saute pas par dessus les pièces.

Le Cavalier -

- Le cavalier se déplace en L (2 pas en avant et 1 sur le côté) ou (1 pas sur le côté et 1 pas en diagonale).

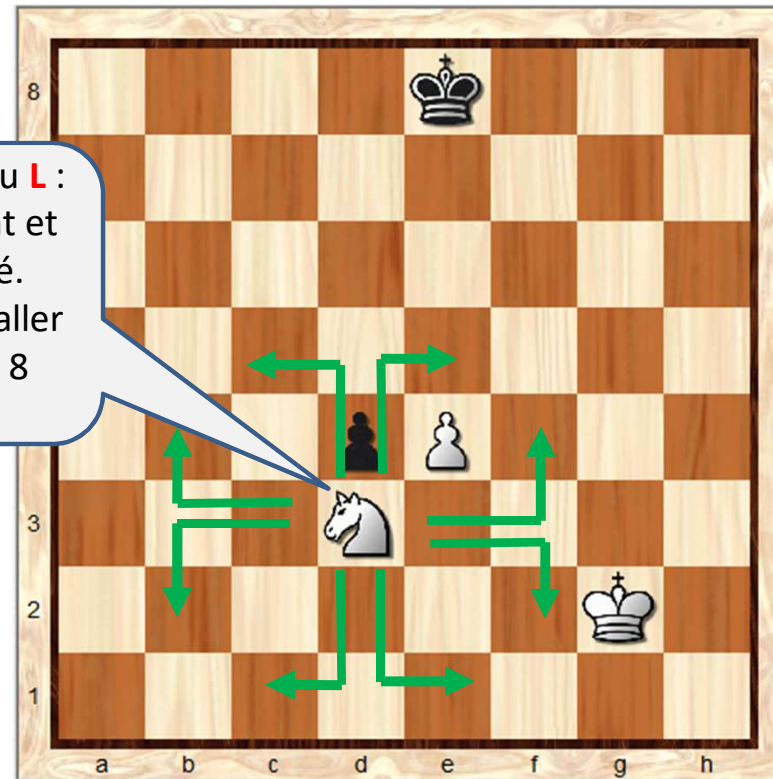


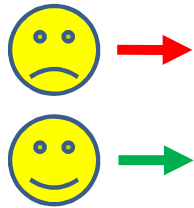
- Il peut sauter par-dessus les pièces.



Le Cavalier -

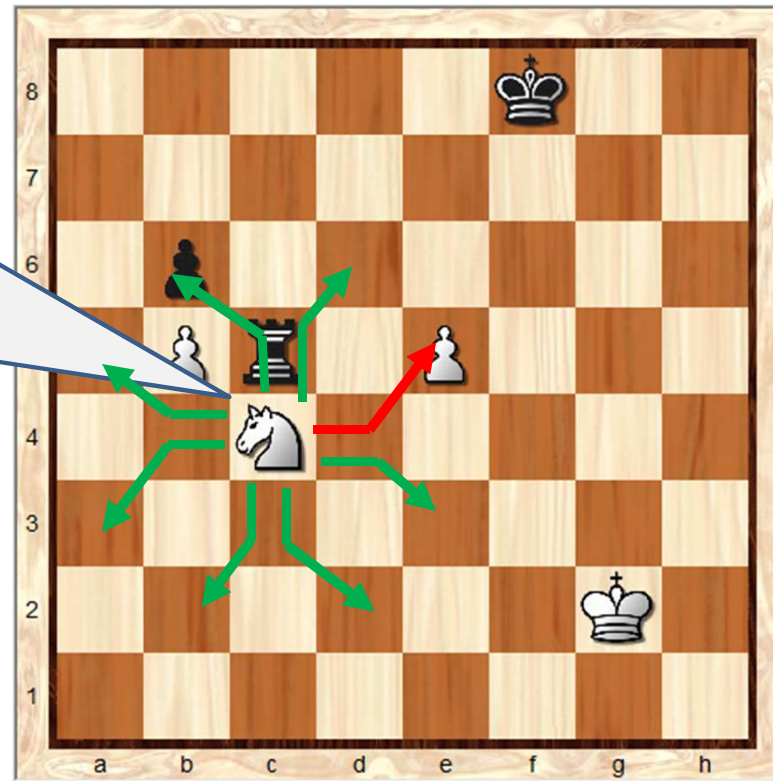
La méthode du **L** :
2 pas en avant et
1 sur le côté.
D'ici, je peux aller
sur une des 8
cases.





Le Cavalier -

Une case devant
puis une case en
diagonale
toujours en
m'éloignant de
ma position.
C'est comme un
pas de Tour suivi
d'un pas de Fou



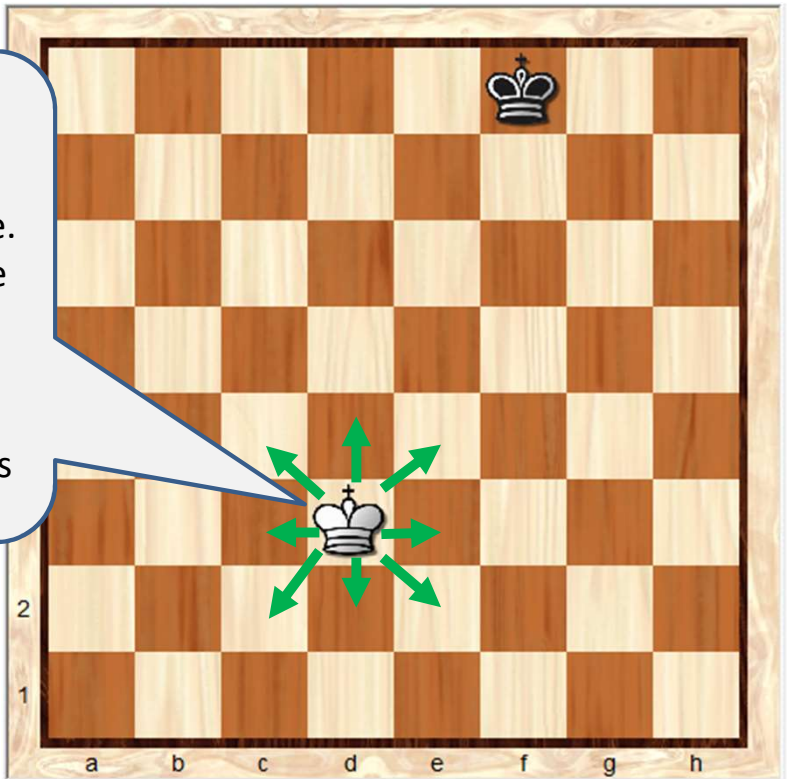
Le Roi -

- Le roi se déplace dans toutes les directions mais d'une seule case.
- Le roi ne saute pas par-dessus les pièces.
- Le roi prend comme il se déplace.
- Les deux rois ne peuvent être l'un à côté de l'autre. Il doit toujours rester une case entre eux.




Le Roi -

Je me déplace dans toutes les directions mais d'une seule case. Je peux prendre les pièces adverses. Je ne peux pas sauter au dessus des pièces.





La Notation

- La notation permet de rejouer ses parties.
- La notation permet de jouer les parties présentes dans les livres et les revues.
- La notation est obligatoire dans certains tournois.



La Notation

Les coups d'une partie sont notés en marquant l'initiale de la pièce et la case de départ suivi de la case d'arrivée.

C = cavalier

F = fou

T = tour etc.

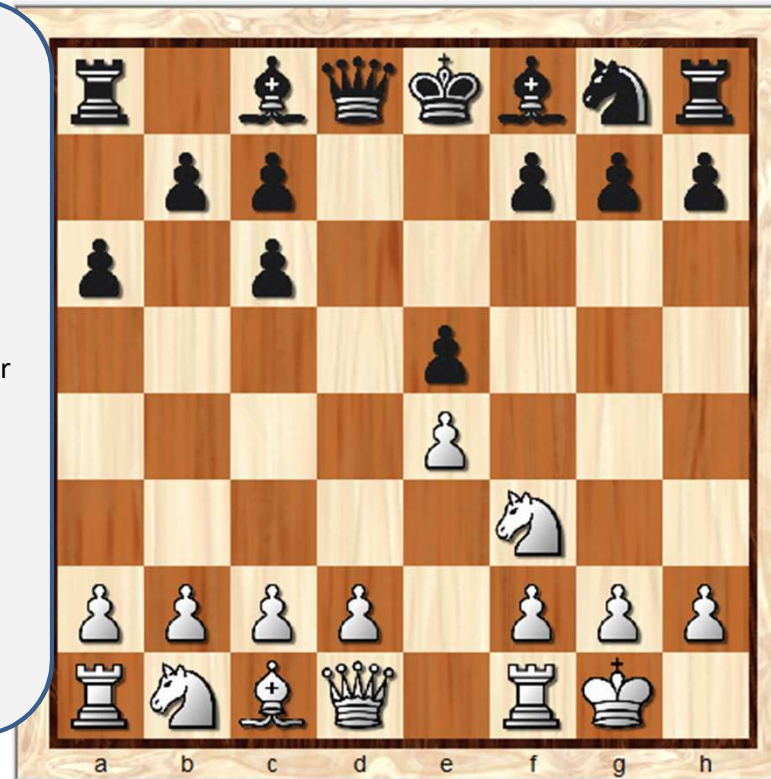
On ne met pas d'initiale pour les pions.

La prise est notée « x ».

L'échec est noté « + ».

Le petit roque (côté roi) se note « O-O »..

Le grand roque (côté dame) est noté « O-O-O ».



Les blancs jouent toujours le premier coup de la partie.

Les noirs répondent et ainsi de suite. On ne peut pas passer son tour. Pour prendre, on se met à la place de la pièce adverse qu'on enlève de l'échiquier.

Le but du jeu est de mettre le roi de son adversaire « échec et mat ».

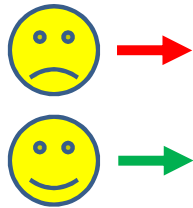
Voici la notation du début de la partie qui a permis d'atteindre cette position :

- | | |
|-----------|--------|
| 1) e2-e4 | e7-e5 |
| 2) Cg1-f3 | Cb8-c6 |
| 3) Fb1-b5 | a7-a6 |
| 4) Fb5xc6 | dxc6 |
| 5) O-O | |

Échec & Échec et mat

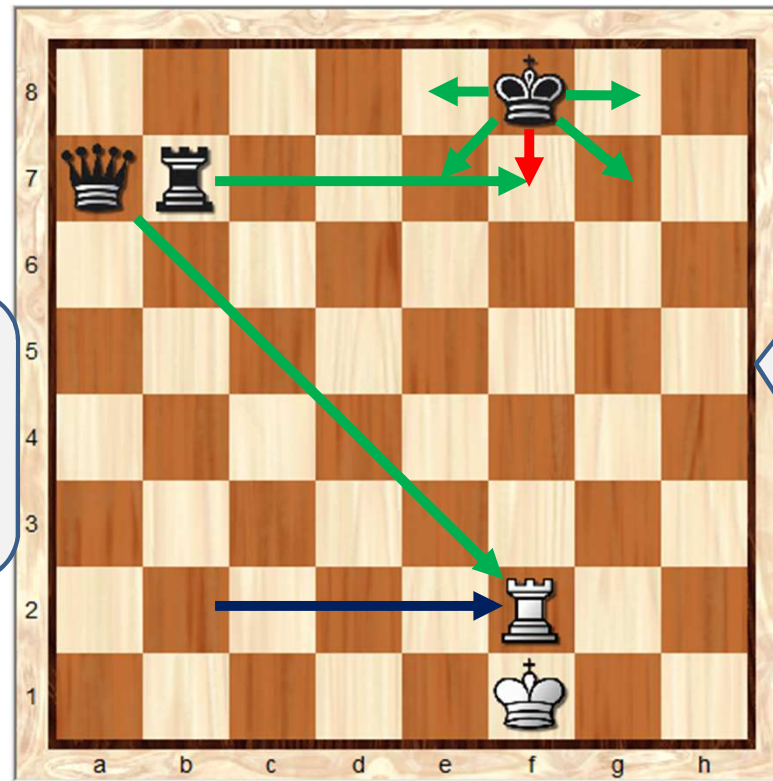
- « échec au roi » est la phrase prononcée par un joueur pour dire « Attention, je menace de capturer ton roi. »
- Le roi menacé doit immédiatement faire cesser l'échec.
- Si le roi n'a aucun moyen de faire cesser l'échec, c'est qu'il est Mat. La partie est perdue par le joueur dont le roi est alors « Échec et Mat ».





Échec au roi

Les blancs viennent de jouer leur tour en f2 et disent « échec au roi ». Le roi noir doit faire cesser l'échec immédiatement.

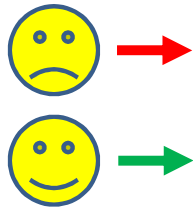


Pour faire cesser l'échec, le roi attaqué doit avoir du **PIF**.

P : **prendre** la pièce qui attaque (ici, la dame peut prendre la tour)

I : **intercaler** une pièce entre le roi et l'attaquant (ici, la tour peut se déplacer entre la tour blanche et le roi noir)

F : **fuir** sur une case non attaquée (ici le Roi peut fuir sur l'une des 4 cases disponibles).



Échec et Mat

Les blancs viennent de jouer leur tour en f2 et disent « échec au roi » !. Les noirs doivent immédiatement faire cesser l'échec. Aucune pièce noire peut **prendre** la tour blanche. Aucune pièce noire peut **s'intercaler** entre le roi et la tour blanche. Le roi ne peut pas **fuir**, les deux cases libres sont sous le contrôle de la tour pour f7 et sous contrôle du cavalier blanc pour g8. Les noirs ne peuvent faire cesser l'échec, ils sont « échec et mat ». La partie s'arrête, les noirs ont perdu.



Je contrôle la case g8. Le Roi ne pourra pas s'enfuir de ce côté.

Je contrôle la case f7 et je mets le roi en échec sur sa case f8.

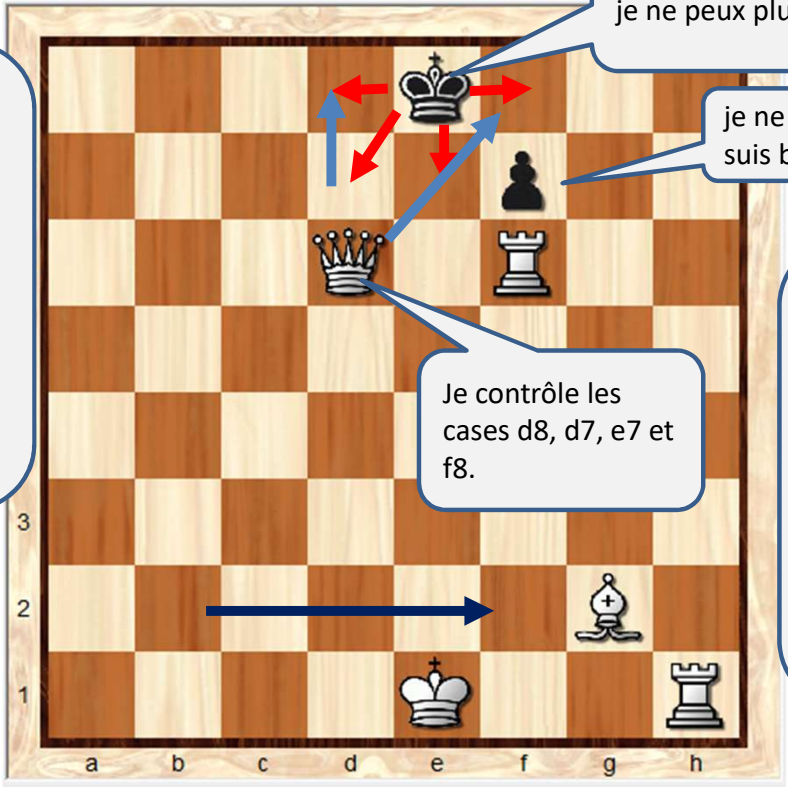
Partie nulle




Trait au noir : ils ne peuvent rien faire. Le pion noir est bloqué, les cases libres autour du roi sont contrôlées par les blancs.

Mais, le roi n'est pas en échec, il n'est donc pas échec et mat.

La partie est nulle !. On dit aussi que le roi noir est PAT.



Je ne suis pas en échec, et je ne peux plus bouger.

je ne peux pas bouger, je suis bloqué par la tour.

Je contrôle les cases d8, d7, e7 et f8.

Il y a quelques autres cas où la partie est nulle :

- Pas assez de pièces pour mettre MAT
- Répétition de la même position 3 fois
- Échec perpétuel
- Accord entre les joueurs.



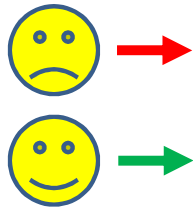
Cercle d'Échecs Aurillacois

L'INTELLIGENCE DU JEU,
L'ÉMOTION DU SPORT

Le roque

- C'est le seul coup où on joue deux pièces à la fois.
- Le roi et la tour sont concernés par le roque.
- Le roque permet de mettre son roi à l'abri derrière ses pions et d'activer la tour rapidement.
- Le roque est soumis à certaines contraintes.

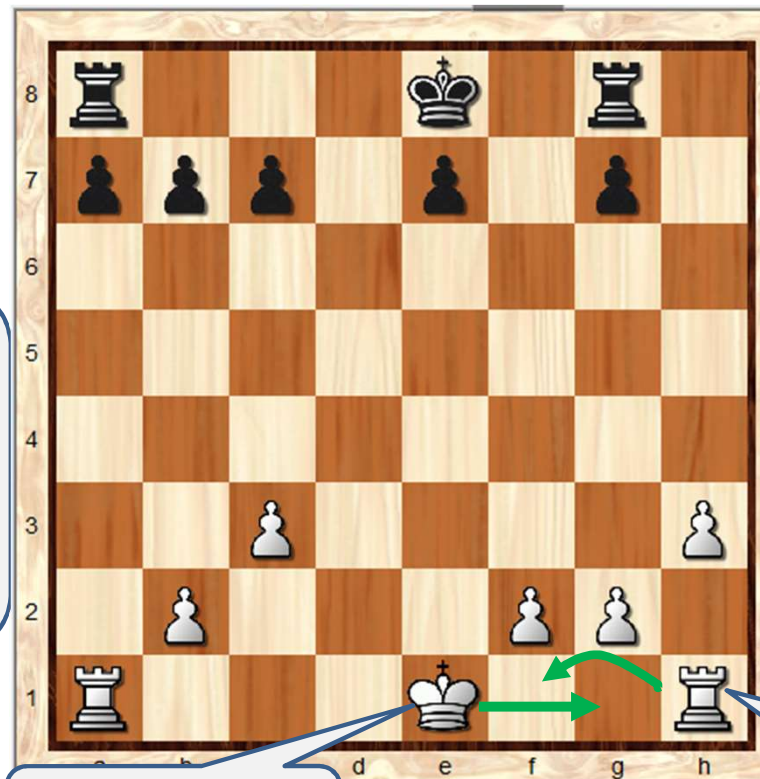




Le petit roque

Le roque est un coup défensif.

- 1) Le roi est d'abord déplacé de 2 cases vers la tour.
- 2) La tour est placée de l'autre côté du roi juste à côté de lui.



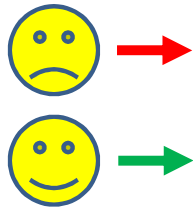
Je me déplace de 2 cases vers la tour.

Plusieurs conditions pour pouvoir roquer :

- Ni le roi, ni la tour ne doivent avoir bougé
- Le roque ne peut être joué pour faire cesser un échec
- Le roi ne peut se mettre en échec
- Le roi ne peut passer sur une case où il serait en échec.

Petit roque car il y a 2 cases entre le roi et la tour avant l'exécution du roque.

Quand le roi aura bougé, je me mettrai de l'autre côté.

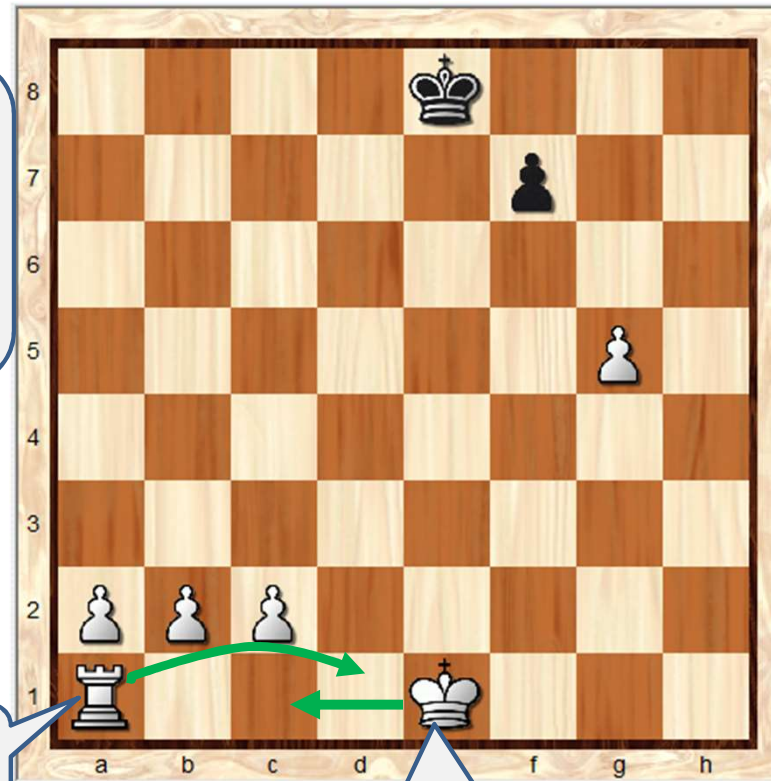


Le grand roque

Le roque est un coup défensif.

- 1) Le roi est d'abord déplacé de 2 cases vers la tour.
- 2) La tour est placée de l'autre côté du roi juste à côté de lui.

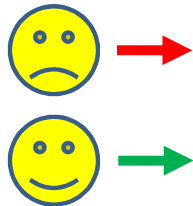
Quand le roi aura bougé, je me mettrai de l'autre côté.



Je me déplace de 2 cases vers la tour.

On peut aussi faire le grand roque. C'est le roque du côté dame. Il faut que le cavalier, le fou et la dame soient partis et que les conditions de roque soient respectées.

Grand roque car il y a 3 cases entre le roi et la tour avant l'exécution du roque.



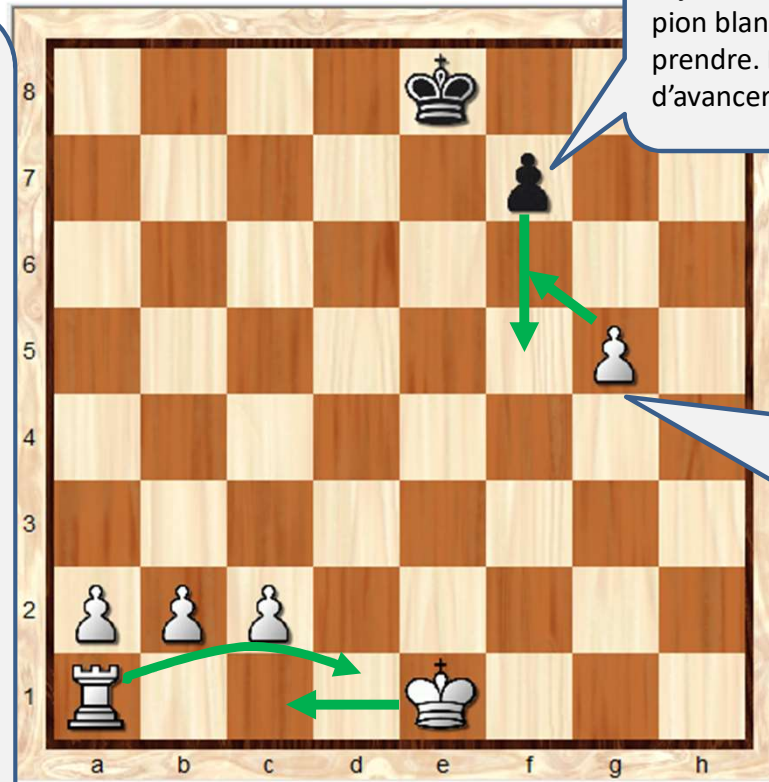
La prise en passant

La prise en passant est un coup spécial.

Il se produit quand un pion blanc est sur la rangée 5 et qu'un pion noir avance de 2 cases pour éviter d'être pris. (Pour les noirs, la prise en passant se produit quand un pion noir est sur la 4^{ème} rangée et qu'un pion blanc quitte sa position de départ en avançant de 2 cases.

Remarques :

- La prise en passant doit être effectuée immédiatement après le déplacement de 2 cases du pion adverse
- La prise en passant n'est pas obligatoire.



Si j'avance d'une case, le pion blanc pourra me prendre. Donc je choisis d'avancer de 2 cases.

S'il avance de 2 cases, je vais faire la prise en passant : c'est-à-dire que je vais prendre le pion noir et me mettre en f6 comme s'il s'était avancé d'une seule case.

A bientôt

- Cercle d'Échecs Aurillacois
Centre Michel Leymarie – Salle 1 à droite
10 rue Jean Cinq Arbres
15000 Aurillac
Chaque samedi - de 14h à 17h30.
- Web : <https://cercleechecsaurillac.wordpress.com/>
- Mail : cercleechecsaurillac@free.fr
- Tel : 06-82-37-48-51

