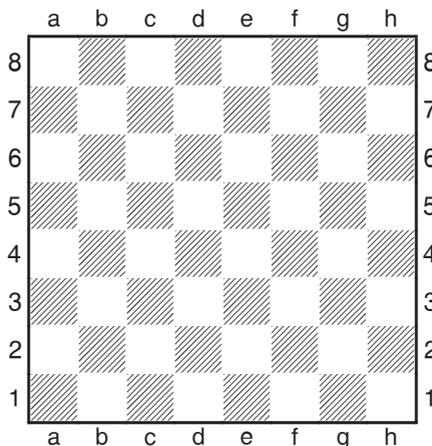


# 1. Les règles élémentaires

\* **L'échiquier** \* **Les forces en présence** \* **La position de départ** \* **La géographie de l'échiquier**  
\* **Le déplacement des pièces** \* **Les prises** \* **L'échec** \* **L'échec et mat** \* **Le gain de la partie**  
\* **La notation** \* **Questions** \* **Exercices** \* **Quelques conseils** \*

Le jeu d'échecs est un jeu qui oppose deux joueurs (ou deux camps). Ceux-ci effectuent un coup chacun leur tour. La partie se déroule sur un plateau quadrillé de 64 cases. Un des deux joueurs prend les pièces blanches et l'autre les pièces noires. Ce sont toujours les Blancs qui commencent à jouer.

## L'échiquier



L'échiquier est le champ de bataille sur lequel la partie est jouée. Il est plat et carré, avec huit lignes horizontales et huit lignes verticales, et se compose de 64 cases, alternativement blanches et noires.

Les lignes horizontales sont appelées les rangées et celles verticales les colonnes.

L'échiquier doit toujours être placé de telle sorte que les deux joueurs aient dans

le coin à droite une case blanche. Retenez-le, c'est important.

## Les forces en présence

Au début d'une partie, chaque joueur dispose des 16 pièces suivantes :

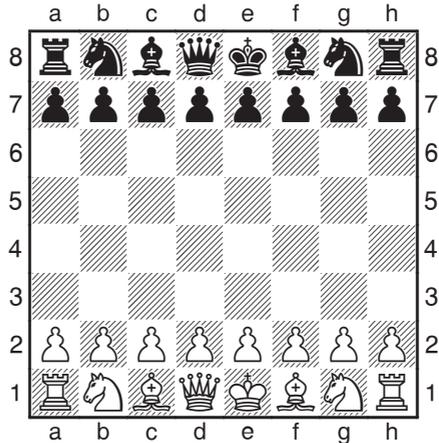
- Un Roi
- Une Dame
- Deux Tours
- Deux Fous
- Deux Cavaliers
- Huit pions

Le Roi, la Dame, les Tours, les Fous et les Cavaliers sont appelés les pièces. Les pions ne sont pas considérés comme des pièces à proprement parler, même si c'est parfois le cas dans un souci de simplification. On peut ainsi rencontrer la dénomination pièces blanches et pièces noires pour tous les composants de l'armée d'un des deux camps.

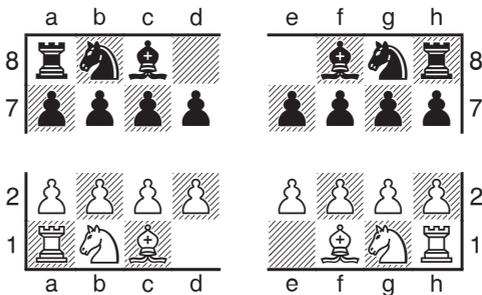
## La position de départ

Les pièces et les pions sont placés sur les deux rangées les plus proches de chaque joueur. Les pièces blanches sur la première et la deuxième rangée, et celles des Noirs

sur la septième et la huitième. Plus précisément, les pièces se positionnent sur les première et huitième rangées, et les pions sur la deuxième et la septième, le tout de la manière suivante :



Imaginons que les Rois et les Dames ont été retirés de l'échiquier. Les forces restantes se décomposent alors en quatre sections identiques, chacune composée elle-même d'une Tour, un Fou, un Cavalier et quatre pions.

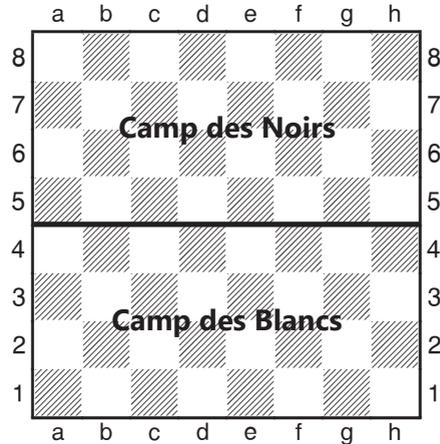


Comprendre comment jouer avec ces quatre ensembles totalement identiques, composés des mêmes pièces et des mêmes pions, n'est pas aussi difficile que beaucoup de personnes le pensent. En fait, jouer aux échecs est facile. C'est bien jouer

qui est une tout autre histoire. Ce livre va vous aider à maîtriser les différents aspects d'une partie, mais fort logiquement, tout dépendra de vous : de vos capacités innées et du temps que vous consacrerez à l'étude des échecs, sans oublier qu'il vous faudra passer au moins deux fois plus de temps à jouer qu'à étudier !

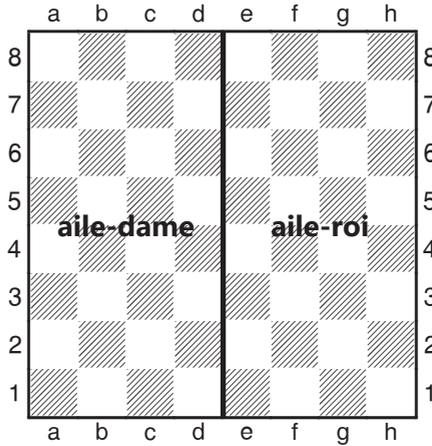
## La géographie de l'échiquier

### Les deux camps



Si on divise l'échiquier en deux parts égales depuis la ligne médiane, la partie inférieure (sur nos diagrammes), composée des quatre premières rangées, sera appelée le **camp des Blancs**, et l'autre moitié, composée des quatre dernières rangées, sera le **camp des Noirs**.

## Les ailes



Si on divise maintenant l'échiquier verticalement en deux parties égales, la partie de droite, composée de quatre colonnes (dont celle sur laquelle les Rois sont situés) est appelée **l'aile-roi**.

L'autre partie, sur la gauche, à partir de la colonne où sont situées les Dames, est **l'aile-dame**.

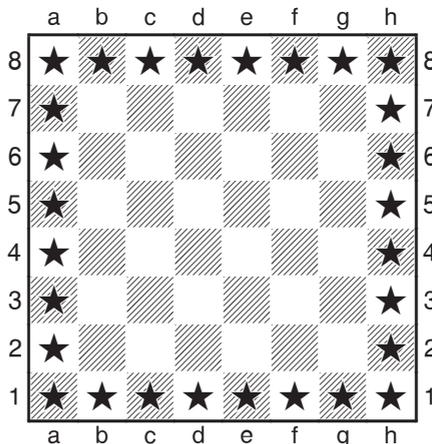
Les quatre lignes autour de l'échiquier, c'est-à-dire les première et huitième rangées et les deux colonnes sur le bord, forment la **bande**.

Il est utile de connaître cette terminologie, dans la mesure où elle fait partie du langage universel des échecs. On peut rencontrer tous ces termes à chaque fois qu'on ouvre un livre ou une revue d'échecs, ainsi que dans les commentaires des joueurs.

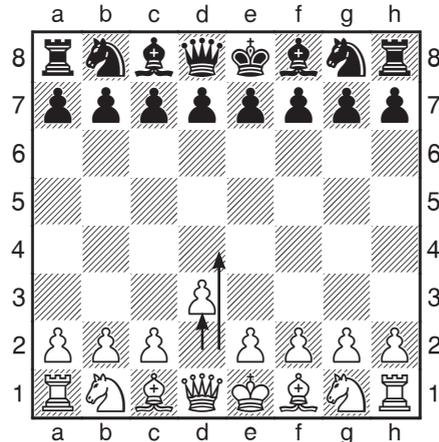
## Le déplacement des pièces

Chaque pièce se déplace sur l'échiquier d'une manière caractéristique, même si certains déplacements sont communs à plusieurs pièces. Je vais maintenant présenter le déplacement de toutes les pièces, ce qui est relativement simple à apprendre. Normalement, vous pouvez assimiler la marche des pièces en moins de 15 minutes.

## La bande



## Le pion

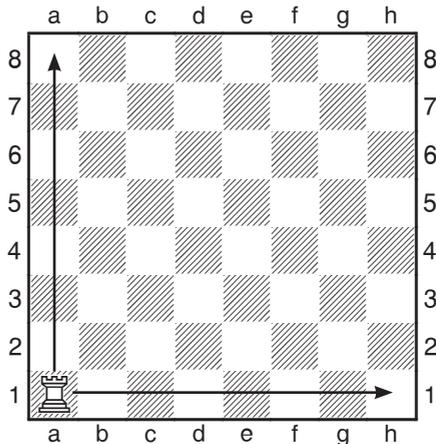


Le pion se déplace tout droit, verticalement, d'une case à la fois en avant sur sa colonne. Il ne peut jamais reculer.

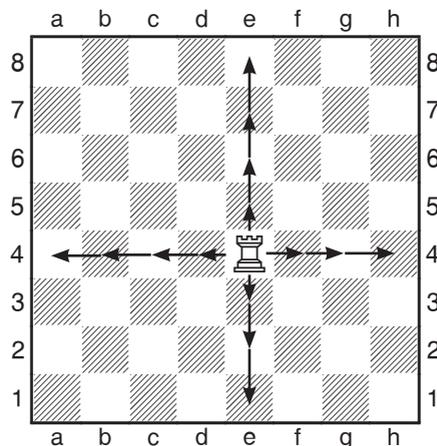
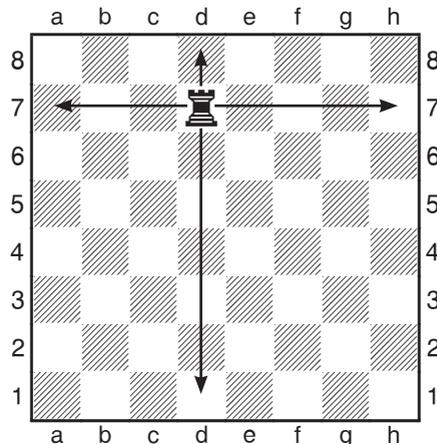
Depuis sa position initiale, un pion peut avancer de deux cases d'un coup. C'est un droit, mais non une obligation. Autrement dit, il peut aussi n'avancer que d'une seule case (cf. le diagramme).

### La Tour

La Tour est une pièce puissante qui se déplace tout droit verticalement et horizontalement, d'autant de cases que le joueur le souhaite. Elle ne peut toutefois pas sauter au-dessus des autres pièces (que ce soit celles de son camp ou de l'adversaire), mais elle peut capturer toute pièce adverse qui occupe une case où elle pourrait aller.



Depuis n'importe quelle case de l'échiquier (et en supposant qu'il n'y ait aucune pièce sur sa route), la Tour peut se déplacer sur 14 cases différentes, sans compter celle où elle se trouve.



### Le Fou

Le Fou est une autre pièce qui se déplace également en ligne droite, mais, au contraire de la Tour, uniquement en diagonale. Cela signifie que le Fou qui est placé initialement sur une case noire restera toute la partie sur des cases noires, et inversement pour celui qui commence la partie sur une case blanche. Tout comme la Tour, le Fou peut se déplacer d'autant de cases qu'il le souhaite, mais il ne peut pas passer au-dessus d'autres pièces, qu'elles soient de