

# Première partie

★ L'échiquier et les pièces ★ La position de départ ★ Comment bougent les pièces ★



*"Je sais quoi faire," dit Kroko, son crocodile domestique.*

*Il pleuvait, et Louis s'ennuyait devant la TV.*

*"Nous allons jouer aux échecs.  
C'est trop facile. Je vais t'apprendre."*

*"C'est une bonne idée," dit Louis. "Mais je veux apprendre comme il faut.  
Alors pas d'histoires à dormir debout, ou je t'éjecte dans les tu-sais-quoi."*

*"Moi ? Raconter des histoires ? Jamais !" dit Kroko.  
"Tu savais que mon oncle était Grand Maître ?"*



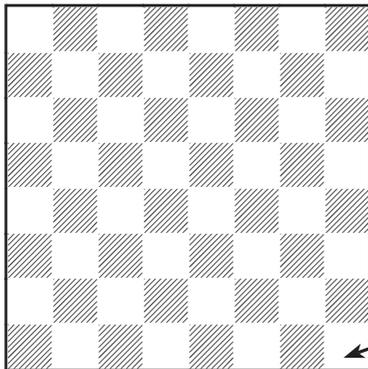
## Le nom des pièces

Chaque joueur (un avec les pièces blanches, l'autre avec les noires) commence la partie avec 16 pièces. Tu auras 8 pions, 2 Tours, 2 Cavaliers, 2 Fous, 1 Roi et 1 Dame.

Voici les symboles utilisés pour chaque pièce :

	Le pion blanc		Le pion noir
	Le Cavalier blanc		Le Cavalier noir
	Le Fou blanc		Le Fou noir
	La Tour blanche		La Tour noire
	La Dame blanche		La Dame noire
	Le Roi blanc		Le Roi noir

Nous allons très vite découvrir le pouvoir spécial de chaque pièce. Elles ont chacune leur propre façon de bouger et de prendre.



## L'échiquier

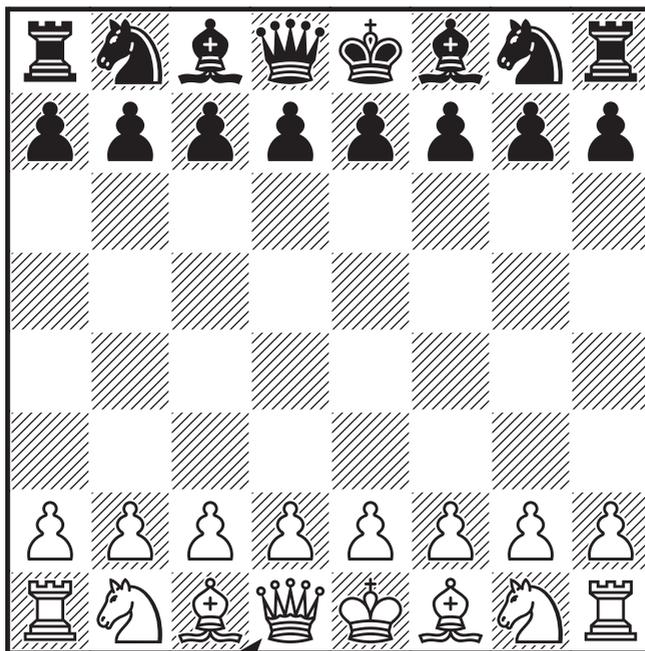
Les échecs se jouent sur un plateau de 8 x 8 cases.

Quand tu joues, fais bien attention de placer l'échiquier correctement devant toi – avec la case **blanche en bas à droite**.

"**BD = Blanche à Droite**" c'est un moyen facile pour le retenir. Un historien des échecs pourrait sûrement expliquer pourquoi, mais pour l'instant, retiens juste que c'est comme ça !

## La position de départ

Noirs



Blancs

*On place la Dame sur sa couleur.  
Cela va t'aider pour placer  
la position de départ.  
Dame blanche = case blanche.  
Dame noire = case noire.*

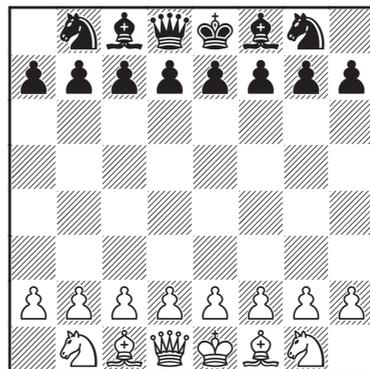
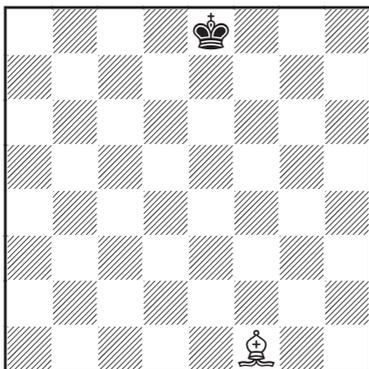
Voilà, chacun est à sa place : pièces et pions sont sur leurs cases de départ. Les pièces blanches sont d'un côté, et les noires de l'autre. Toutes les parties d'échecs commencent à partir de cette position, avec les pièces exactement sur ces cases.

Les Blancs commencent, puis les Noirs répondent. On joue chacun son tour, un coup à la fois.

Pour gagner aux échecs, **il faut enfermer le Roi ennemi**. Quand le Roi est attaqué et qu'il ne peut pas se sauver, cela s'appelle "échec et mat !"

## Test drôlement difficile n° 1

Tu gagnes un point par bonne réponse. Avec ces exercices, nous allons vérifier si tu reconnais les pièces et si tu places l'échiquier correctement. Si possible, essaie d'écrire tes réponses. *Solution page 119.*

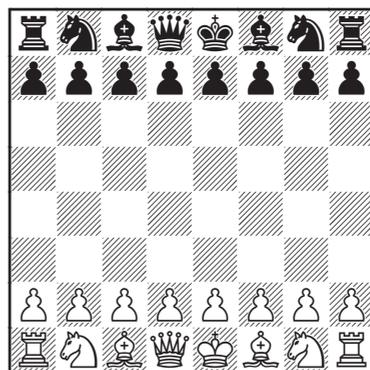
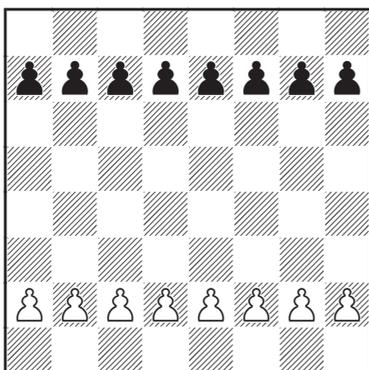


### 1) Donne le nom des pièces

Il y a une pièce blanche et une pièce noire sur cet échiquier. Peux-tu donner leur nom ?

### 2) Place les pièces qui manquent

Les joueurs sont prêts à commencer une partie – mais il manque quatre pièces !  
Peux-tu dire lesquelles ?



### 3) Compte les pions

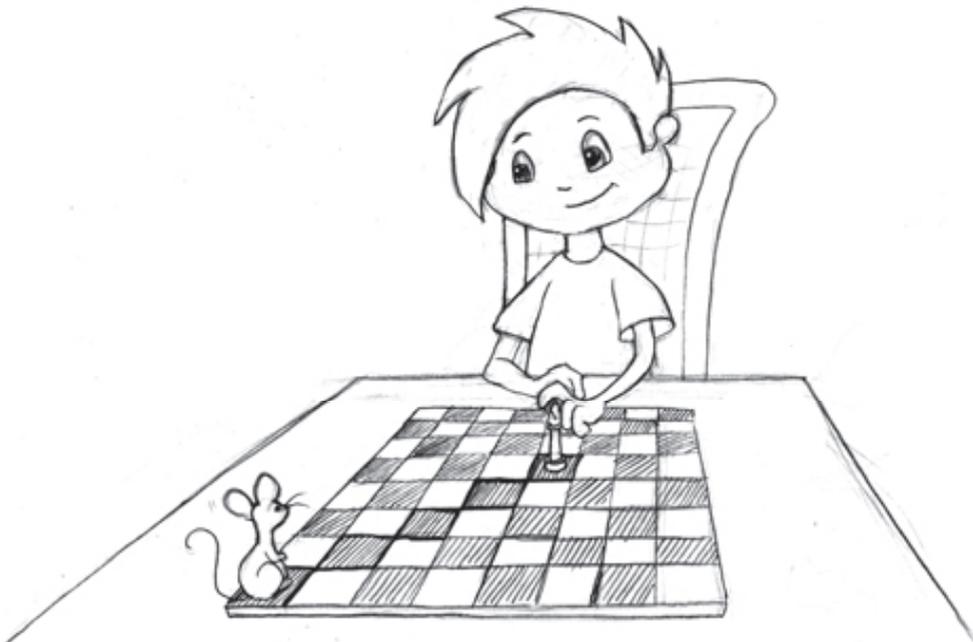
Tous les pions sont sur leurs cases de départ. Combien y a-t-il de pions sur l'échiquier au début d'une partie ?

### 4) Compte les Cavaliers

Toutes les pièces sont dans la position de départ. Combien y a-t-il de Cavaliers sur l'échiquier au début d'une partie ?

## Comment bougent les Fous et les Tours

*"Celui-ci s'appelle le Fou," dit Kroko.  
"Il bouge et mange seulement en diagonale."*



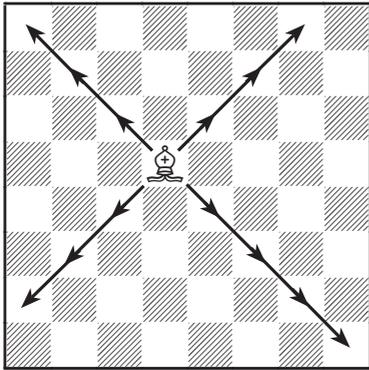
*"Ce n'est pas trop dur," dit Louis. "Le Fou prend la souris !"*

*"Tu prends ton élan pour prendre la souris," dit Kroko.  
"Moi j'ai souri quand j'ai pris mon élan"*



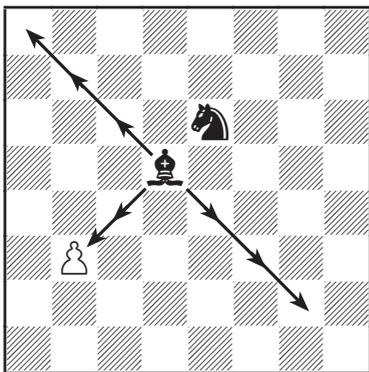
## Comment bouge le Fou

Les Fous bougent en diagonale, en suivant les lignes en biais. Ils peuvent bouger d'autant de cases qu'ils veulent, jusqu'au bord de l'échiquier. Ils peuvent avancer ou reculer le long de ces diagonales.



Ce Fou blanc peut aller sur n'importe quelle case pointée par une flèche.

Les Fous ne peuvent pas sauter par-dessus les autres pièces. Il ne doit pas y avoir de pièce ou de pion sur leur passage. Tu ne peux pas "passer à travers" ou sauter par-dessus une de tes propres pièces, ni de tes pions. Mais, si une pièce ou un pion de ton adversaire se trouve sur le chemin du Fou, tu peux **capturer** ce pion ou cette pièce. Tu l'enlèves de l'échiquier et tu mets ton Fou à sa place.



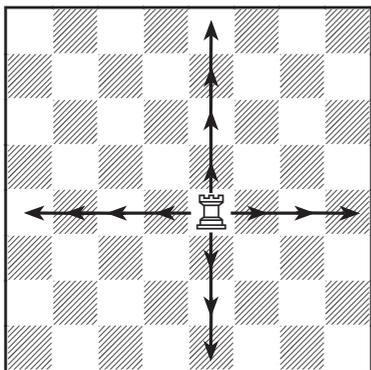
Ici, le Fou noir ne peut aller que sur les cases marquées d'une flèche.

Le Fou *ne peut pas* sauter par-dessus les pièces – tu vois que le Cavalier noir bloque les mouvements du Fou vers le haut.

Le Fou **peut** prendre le pion blanc.

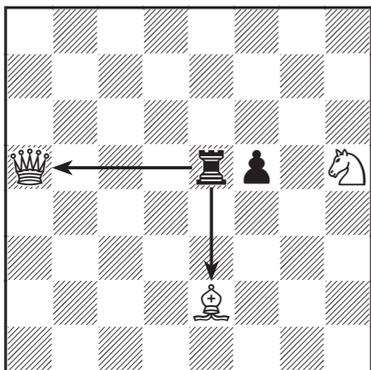
## Comment bouge la Tour

Tu possèdes deux Tours. Elles ressemblent aux Tours d'un château fort. Les Tours ne se déplacent qu'en lignes droites sur l'échiquier. Elles peuvent aller en haut et en bas (le long des colonnes), ou bien à droite et à gauche (le long des rangées).



La Tour blanche peut aller sur n'importe quelle case pointée par les flèches.

Les Tours prennent comme elles bougent. Elles ne peuvent pas sauter par-dessus les autres pièces.

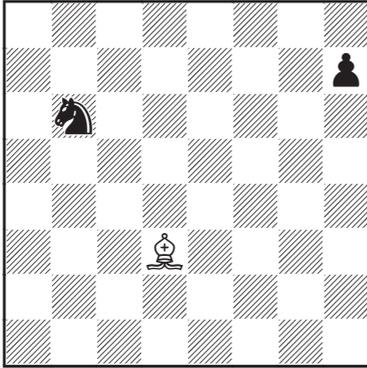


Ici, la Tour noire peut choisir entre deux pièces *en prise*. Elle peut prendre le Fou blanc, ou la Dame blanche.

Mais la Tour noire **ne peut pas** prendre le Cavalier blanc ! Le passage est **bloqué par son propre pion**.

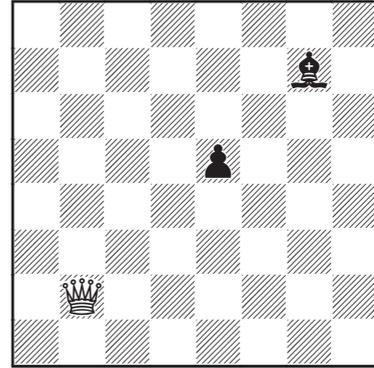
## Test drôlement difficile n° 2

Tu marques un point par bonne réponse. Les Tours et les Fous peuvent traverser toute la longueur de l'échiquier, alors réfléchis bien à chaque exercice. Si possible, essaie d'écrire tes réponses. *Solution page 119.*



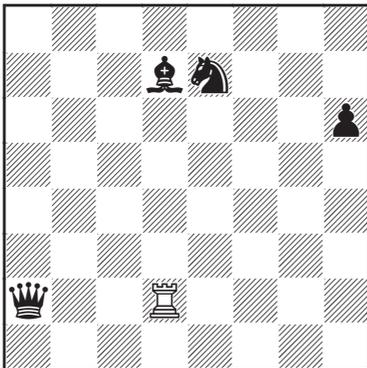
### 1) Les Blancs jouent

Le Fou blanc peut capturer une pièce dans cette position. Est-ce le Cavalier ou le pion noir ?



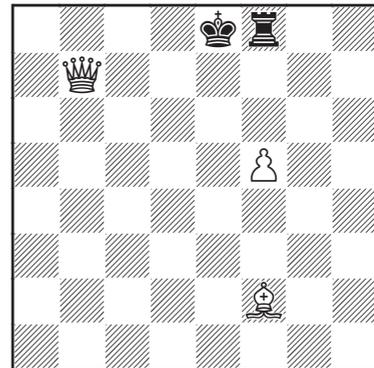
### 2) Les Noirs jouent

Le Fou noir peut-il prendre la Dame blanche ?



### 3) Les Blancs jouent

Combien de pièces noires la Tour blanche peut-elle prendre au prochain coup ?



### 4) Les Noirs jouent

La Tour noire ne peut prendre qu'une seule pièce. Laquelle ?