



inspection académique  
Seine-Saint-Denis

académie  
Créteil

éducation  
nationale



# MON CAHIER

## « Jeu d'ÉCHECS »



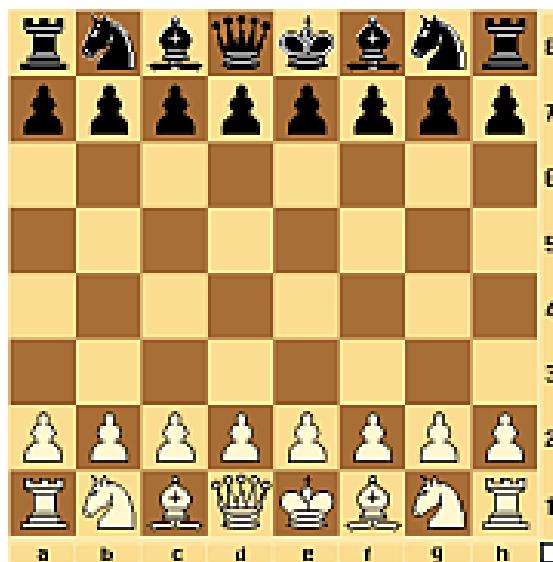
académie  
Créteil

jeunesse  
éducation  
recherche

## Position des pièces sur l'échiquier.

Chaque pièce possède sa place sur l'échiquier : Tout d'abord les pièces blanches (Roi, Dame, Tours, Fous, et Cavaliers) sont placées sur la première rangée, les pions blancs sur la 2<sup>e</sup>, les pièces noires sur la 8<sup>e</sup> et les pions noirs sur la 7<sup>e</sup>.

Les tours se retrouvent aux coins de l'échiquier, les cavaliers viennent se placer à coté, puis suivent les fous, et enfin le roi et la dame sur les 2 cases centrales de la rangée, la dame étant placée sur une case de sa couleur.



## Le repérage des cases

Afin de repérer facilement chaque case, un échiquier possède très souvent un système de **coordonnées**.

Les **lettres** de a à h désignent les **colonnes**.

Les **chiffres** de 1 à 8 désignent les **rangées**.

Une case sera donc repérée par un couple (lettre, chiffre).

Exemple : a8, c6, e4, ... etc.

Ce repérage permet de noter facilement une partie. Les blancs partent donc toujours du "bas" de l'échiquier et "montent", tandis que les noirs "descendent".

## *Les pièces et leurs déplacements.*

Un jeu d'échec comporte 32 pièces :

- 16 Blanches.
  - 16 Noires.

Chaque joueur possède les pièces suivantes :

- 1 Roi.
  - 1 Dame.
  - 2 Cavaliers.
  - 2 Fous.
  - 2 Tours.
  - 8 pions.

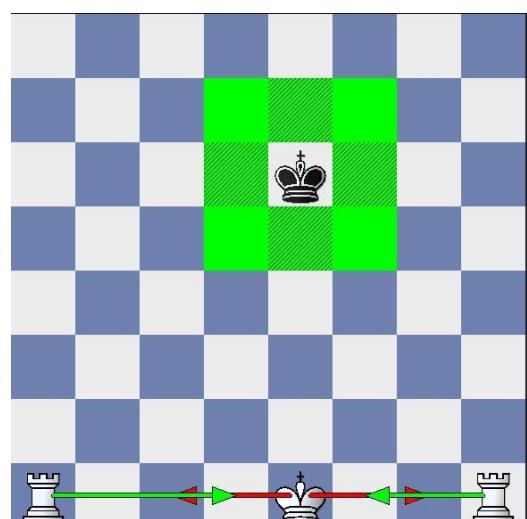


Chaque pièce possède son propre déplacement. Une pièce ne peut JAMAIS passer par-dessus une autre. (**Sauf le cavalier.**)

## *Le roj.*



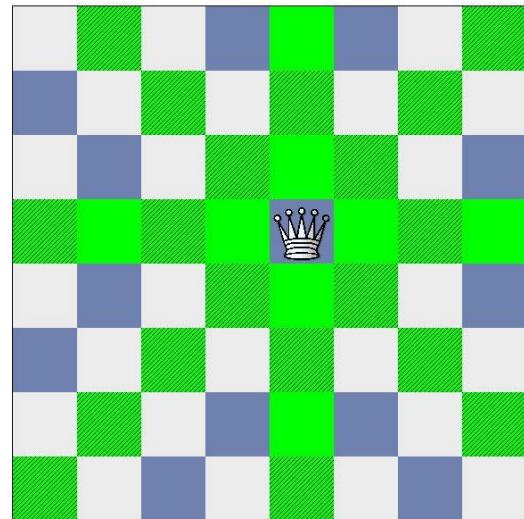
C'est la pièce centrale du jeu. La **capture du Roi** est, en effet, le **but final** de chaque partie. Il ne peut avancer que d'une case dans n'importe quelle direction, à condition que cette case ne soit pas menacée par une autre pièce. Le Roi n'est jamais battu, de sorte que sa mise en **échec et mat** signifie simplement la fin de la partie.



## La Dame.



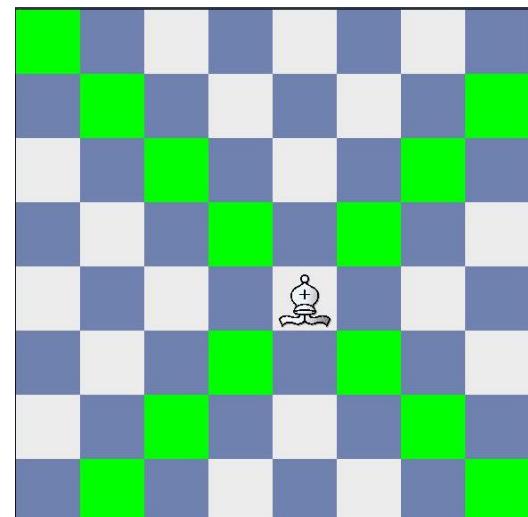
La Dame est la pièce la **plus importante du jeu**. Elle peut se déplacer tant comme la Tour que comme le Fou. C'est-à-dire, sans restrictions, sur les verticales, les horizontales et les diagonales. En fin de partie, la Dame devient une force déterminante pour l'obtention du mat.



## Le Fou



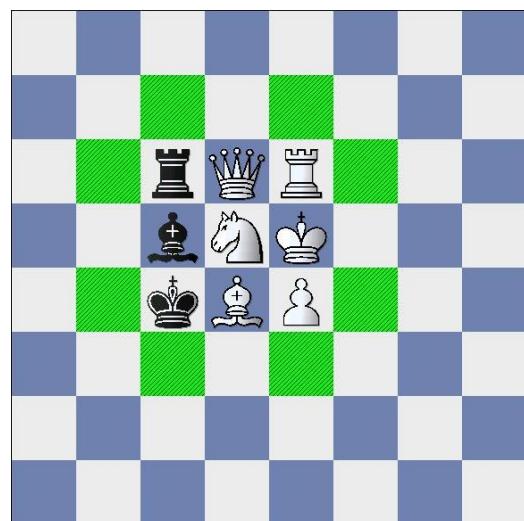
Le Fou se déplace sur les deux diagonales de la position qu'il occupe. Le Fou restant durant toute la partie sur la **couleur de sa case de départ**, il convient de préciser que chaque camp possède deux Fous. Un sur les cases blanches et l'autre sur les cases noires.



## Le Cavalier



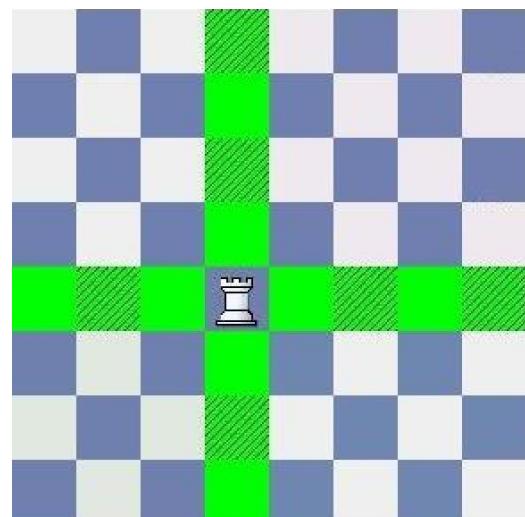
Le cavalier est la pièce avec laquelle les débutants ont le plus de mal, tant il est compliqué de la déplacer sur l'**échiquier**. Le mouvement du Cavalier est particulier (Deux cases à la verticale ou à l'horizontale, puis une case en diagonale) Chaque camp possède deux Cavaliers, situés respectivement à côté de la Dame ou du Roi.



## La Tour



La tour est placée aux **angles** de l'échiquier. Cette pièce se déplace sur les lignes et colonnes de la position qu'elle occupe au départ. Il est souvent délicat de les activer et elles restent souvent en fin de partie.



## Le Pion



Dans les échecs modernes, le pion est la pièce de plus **faible valeur**. Mais il bénéficie de propriétés que ne possède aucune autre pièce du jeu. Il **ne peut revenir en arrière**, ce qui fait que chacun de ses mouvements est irréversible. Depuis sa case, il peut se déplacer d'une ou de deux cases. Ensuite il ne peut avancer que d'une case. Il prend les autres pièces uniquement en diagonales.

