

Règle des échecs : déplacement des pièces, but du jeu et échec et mat

Regle.Net

Règle de jeu

Comprendre les échecs sans se perdre dans les variantes

Les échecs se jouent à deux sur un échiquier de 64 cases, avec 16 pièces par joueur. La règle paraît impressionnante au premier regard, surtout quand les débats commencent sur le Cavalier, la promotion du pion ou le fameux échec et mat. Voici une version claire, pratique et prête à servir pour installer le jeu, déplacer correctement chaque pièce et savoir quand la partie est vraiment gagnée.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Aux échecs, chaque joueur déplace une pièce à tour de rôle pour attaquer le Roi adverse. Le but est de placer ce Roi en échec et mat, c'est-à-dire dans une situation où il est menacé et ne peut plus être sauvé par aucun coup légal.

En bref

Réponse rapide : aux échecs, chaque joueur

2 joueurs

Matériel

1 échiquier, 16 pièces blanches et 16 pièces noires

Objectif

Mettre le Roi adverse en échec et mat

Type

Jeu de réflexion et de stratégie

Présentation du jeu

Le jeu d'échecs se pratique sur un échiquier composé de 64 cases alternant cases claires et foncées. Les deux adversaires disposent chacun de 16 pièces : 8 pions, 2 Tours, 2 Cavaliers, 2 Fous, une Dame et un Roi. Les pièces blanches affrontent les pièces noires, et chaque camp cherche à prendre l'avantage par le placement, les menaces et les captures.

La force du jeu vient d'une règle simple à lire, mais très riche à jouer. Une pièce mal placée, un Roi trop exposé ou un pion avancé trop vite peuvent changer toute la partie. Bonne nouvelle : pour commencer, il suffit surtout de connaître la mise en place, le déplacement des pièces et la différence entre un simple échec et un échec et mat.

Pour une approche vidéo déjà présente autour de cette règle, vous pouvez aussi consulter : https://youtu.be/b3_p6pb8YcU

Règle des échecs : déplacement des pièces, but du jeu et échec et mat



Regle.Net

Principe et but du jeu

Le but du jeu est de mettre le Roi adverse en échec et mat. Un Roi est en échec lorsqu'il se trouve sur une case contrôlée par une pièce ennemie, autrement dit lorsqu'une pièce adverse pourrait le capturer si les Rois pouvaient réellement être pris. En pratique, on ne capture pas le Roi : on constate qu'il est attaqué et que le joueur doit immédiatement répondre à cette menace.

Lorsqu'un Roi est en échec, le joueur concerné doit trouver une solution légale : déplacer son Roi, capturer la pièce qui attaque ou interposer une autre pièce entre l'attaque et le Roi si la position le permet. Si aucune de ces solutions n'existe, la position est un échec et mat, et la partie s'arrête aussitôt.

Les Blancs commencent

La partie débute toujours par un coup des Blancs. Ensuite, les joueurs jouent chacun leur tour. Passer son tour n'est pas autorisé : à chaque tour, il faut effectuer un coup légal.

On gagne par le mat, pas au nombre de pièces

Capturer beaucoup de pièces aide souvent, mais ce n'est pas le score qui décide la victoire. Même avec moins de matériel, un joueur gagne s'il parvient à mater le Roi adverse.

Matériel et mise en place

Installez l'échiquier entre les deux joueurs en respectant une règle facile à retenir : chaque joueur doit avoir une case blanche dans le coin droit de son côté. Cette petite vérification évite déjà une bonne partie des erreurs de départ, surtout quand l'échiquier sort d'un placard après une longue pause.

Chaque joueur place ses 16 pièces sur les deux rangées les plus proches de lui. Les 8 pions occupent la rangée située devant les pièces principales. Les pièces majeures et mineures se placent derrière : Tours aux coins, Cavaliers à côté des Tours, Fous à côté des Cavaliers, puis Dame et Roi au centre. La Dame se place sur une case de sa couleur : Dame blanche sur case blanche, Dame noire sur case noire.

- Vérifiez que la case en bas à droite de chaque joueur est blanche.
- Placez les 8 pions de chaque camp sur la deuxième rangée devant les pièces.
- Installez Tours, Cavaliers, Fous, Dame et Roi sur la première rangée de chaque joueur.
- Souvenez-vous que la Dame commence sur une case de sa propre couleur.

Déroulement d'une partie

Une partie se déroule par alternance de coups. Le joueur qui a les Blancs joue le premier,

Règle des échecs : déplacement des pièces, but du jeu et échec et mat

Regle.Net

puis les Noirs répondent, et ainsi de suite jusqu'à l'échec et mat, la partie nulle ou l'arrêt convenu de la partie. À son tour, un joueur déplace une seule pièce selon son mode de déplacement, vers une case libre ou vers une case occupée par une pièce adverse qu'il capture.

Les pièces ne peuvent pas traverser les autres pièces lorsqu'elles se déplacent, sauf le Cavalier. Si une pièce amie bloque le chemin, le déplacement s'arrête avant cette case. Si une pièce adverse se trouve sur une case d'arrivée autorisée, elle peut être capturée et retirée de l'échiquier.

- Les Blancs jouent le premier coup de la partie.
- Chaque joueur déplace une pièce à tour de rôle, sans pouvoir passer.
- Une pièce peut capturer une pièce adverse située sur sa case d'arrivée légale.
- Le Cavalier est la seule pièce qui peut sauter par-dessus d'autres pièces.
- Si le Roi est attaqué, le joueur doit obligatoirement sortir de l'échec.

Règles particulières et cas fréquents

Chaque pièce possède son propre déplacement. La Tour se déplace horizontalement ou verticalement d'autant de cases que le joueur le souhaite, tant que le chemin est libre. Le Fou se déplace en diagonale, lui aussi sans limite de distance si rien ne bloque son trajet. La Dame combine les pouvoirs de la Tour et du Fou : elle peut aller horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Le Roi se déplace d'une seule case à la fois, dans n'importe quelle direction, mais il ne peut jamais se placer volontairement sur une case contrôlée par l'adversaire. Le Cavalier, souvent source de discussions autour de la table, se déplace en sautant vers une case proche de couleur opposée selon son mouvement caractéristique. C'est la seule pièce capable de passer par-dessus les pièces voisines.

Le pion avance droit devant lui d'une case. Depuis sa position initiale, il peut avancer de deux cases si le chemin est libre. Il ne recule jamais. Lorsqu'un pion atteint la dernière rangée de l'échiquier, il est promu : il se transforme en une autre pièce, le plus souvent en Dame. Il ne peut évidemment pas devenir un Roi supplémentaire, sinon la soirée risque de partir en débat constitutionnel.

Dire « échec » permet d'avertir l'adversaire que son Roi est menacé. Cette annonce aide à suivre la partie, mais l'essentiel reste la position sur l'échiquier : si le Roi est attaqué, il faut répondre à cette menace. Si le joueur peut encore déplacer son Roi, capturer l'attaquant ou interposer une pièce, la partie continue. S'il ne le peut pas, il y a échec et mat.

Tableau récapitulatif

Règle des échecs : déplacement des pièces, but du jeu et échec et mat



Regle.Net

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Tour	Elle se déplace en ligne droite, horizontalement ou verticalement, sans sauter les pièces.	Très forte sur les colonnes et rangées ouvertes.
Fou	Il se déplace uniquement en diagonale, d'autant de cases que possible.	Il reste toujours sur la même couleur de case.
Dame	Elle se déplace horizontalement, verticalement ou en diagonale.	C'est la pièce la plus mobile.
Roi	Il se déplace d'une case dans n'importe quelle direction, sans aller sur une case attaquée.	Sa sécurité est prioritaire.
Cavalier	Il saute par-dessus les pièces pour atteindre sa case d'arrivée.	C'est l'exception au blocage des chemins.
Pion	Il avance droit devant lui, d'une case, ou de deux depuis sa position initiale si le passage est libre.	Il ne recule jamais et peut être promu en arrivant au bout.
Échec	Le Roi est attaqué par une pièce adverse.	Le joueur doit immédiatement parer la menace.
Échec et mat	Le Roi est attaqué et aucun coup légal ne permet de le sauver.	La partie est terminée.

Comment gagner ?

Pour gagner, il faut mettre le Roi adverse en échec et mat. La victoire ne dépend donc pas uniquement du nombre de pièces capturées. Un joueur peut avoir pris beaucoup de matériel et se faire surprendre si son Roi reste vulnérable. À l'inverse, une attaque bien construite peut mener au mat même avec peu de pièces encore en jeu.

La partie peut aussi être nulle lorsqu'aucun des joueurs ne peut plus mater. Dans une partie entre débutants, il est utile de prendre le temps de vérifier la position : le Roi est-il vraiment attaqué ? Peut-il bouger ? Une pièce peut-elle capturer l'attaquant ? Une autre pièce peut-elle s'interposer ? Ces quatre questions tranchent la plupart des situations sans transformer la table en tribunal.

Il est possible de jouer avec une pendule ou un chronomètre si les joueurs le décident au début. Chaque joueur dispose alors d'un temps limité pour réfléchir à ses coups. Cette façon

Règle des échecs : déplacement des pièces, but du jeu et échec et mat



Regle.Net

de jouer ajoute de la tension, mais elle n'est pas indispensable pour apprendre les règles.

Erreurs fréquentes

Mal orienter l'échiquier

Avant même de placer les pièces, vérifiez la case blanche dans le coin droit. Si l'échiquier est tourné de travers, toute la position de départ devient confuse.

Faire sauter une pièce qui ne peut pas

Seul le Cavalier peut sauter par-dessus les autres pièces. La Tour, le Fou et la Dame ont besoin d'un chemin libre pour se déplacer.

Confondre échec et mat

Un échec n'est pas forcément la fin de la partie. Il devient mat seulement si le joueur attaqué n'a aucun moyen légal de sauver son Roi.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux de réflexion, les duels tactiques et les règles qui se révèlent petit à petit, plusieurs lectures peuvent compléter cette règle. Les échecs ont une identité très différente du jeu de dames, même si les deux se jouent sur un plateau à cases. Pour explorer d'autres classiques stratégiques, vous pouvez aussi regarder le Backgammon, découvrir pourquoi certains comparent le Go aux échecs avec Le jeu de Go est-il plus dur que les échecs ?, ou prolonger la lecture avec D'où viennent les échecs et comment ont-ils évolué ?.

Et pour changer complètement d'ambiance tout en restant dans les règles claires à sortir au bon moment, les Jeux de Réflexion regroupent d'autres idées pour se creuser les méninges. Le lien vers les règles simples d'un jeu d'extérieur peut aussi dépanner quand les joueurs ont besoin de bouger entre deux parties.

Jeu de dames Backgammon Origine des échecs Go et échecs Jeux de Réflexion

Questions fréquentes

Qui commence une partie d'échecs ?

C'est toujours le joueur qui a les Blancs qui commence la partie. Les joueurs jouent ensuite chacun leur tour, sans pouvoir passer.

Quel est le but du jeu aux échecs ?

Le but est de mettre le Roi adverse en échec et mat. Cela signifie que le Roi est attaqué et qu'aucun coup légal ne permet de le sauver.



Le Cavalier peut-il sauter par-dessus les pièces ?

Oui. Le Cavalier est la seule pièce qui peut sauter par-dessus les autres pièces, qu'elles soient alliées ou adverses.

Que devient un pion qui arrive au bout de l'échiquier ?

Quand un pion atteint la dernière rangée de l'échiquier, il est promu et se transforme en une autre pièce, le plus souvent en Dame. Il ne peut pas devenir un Roi.