

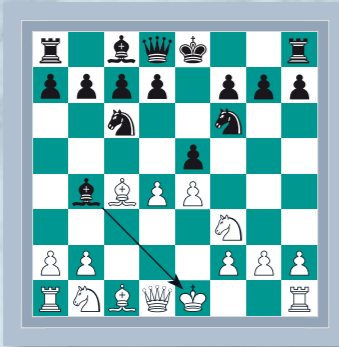
## Quand le Roi est-il en échec ?

Le Roi est en échec lorsqu'il est en position d'être "mangé" par une pièce adverse. Le joueur dont le Roi est en échec doit alors parer l'échec. Il est illégal de maintenir son Roi en position d'échec.

### Il y a ÉCHEC

Ici, le Fou noir met le Roi blanc en échec puisqu'il menace au prochain coup de le "manger".

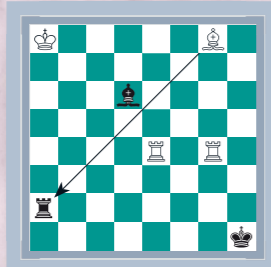
Les blancs doivent alors parer l'échec.



## Comment parer un échec ?

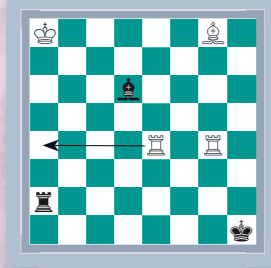
### 1) Manger la pièce qui met le Roi en échec.

Ici, le Fou blanc peut manger la Tour noire qui met en échec le Roi blanc.



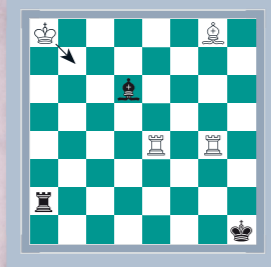
### 2) Protéger le Roi en intercalant une pièce ou un Pion entre lui et la pièce qui menace.

Ici, la Tour blanche peut venir s'intercaler entre la Tour noire et le Roi blanc.



### 3) Déplacer le Roi.

Ici, en B7 et non en B8 où il serait encore en échec avec le Fou.



## Le but du jeu : faire Échec et Mat

Il y a **Échec et Mat** si les trois conditions suivantes sont réunies :

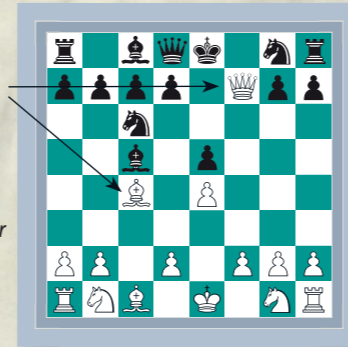
- > le Roi ne peut se déplacer ;
- > on ne peut interposer une pièce entre le Roi en échec et la pièce qui le menace ;
- > on ne peut éliminer la pièce qui fait échec.

### Il y a ÉCHEC et MAT

Ici, la Dame met en échec le Roi noir. Celui-ci ne peut la "manger" puisqu'elle est protégée par le Fou blanc.

Le Roi noir ne peut se déplacer. Aucune pièce noire ne peut manger la Dame : il y a donc Échec et Mat.

Ce Mat est connu sous le nom de "Mat du berger".



## Le pat

On dit qu'il y a Pat quand : (conditions simultanées)

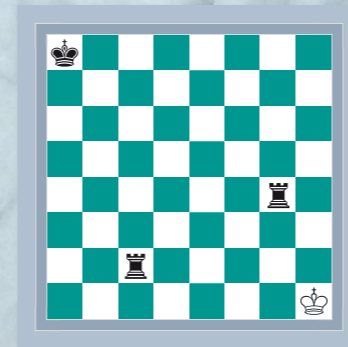
- > le Roi n'est pas en échec ;
- > il ne peut plus bouger sans se mettre en échec ;
- > on ne peut plus bouger d'autres pièces.

**Lorsque ces trois conditions sont réunies il y a PAT.**  
**La partie est alors déclarée nulle.**

Ici, c'est aux blancs de jouer.

Les blancs ne peuvent plus jouer car si on déplace le Roi, il devient en échec (ce qui est interdit).

Mais il n'est pas en échec. Donc il y a Pat.



## Il y a forcément un club près de chez vous en Bretagne



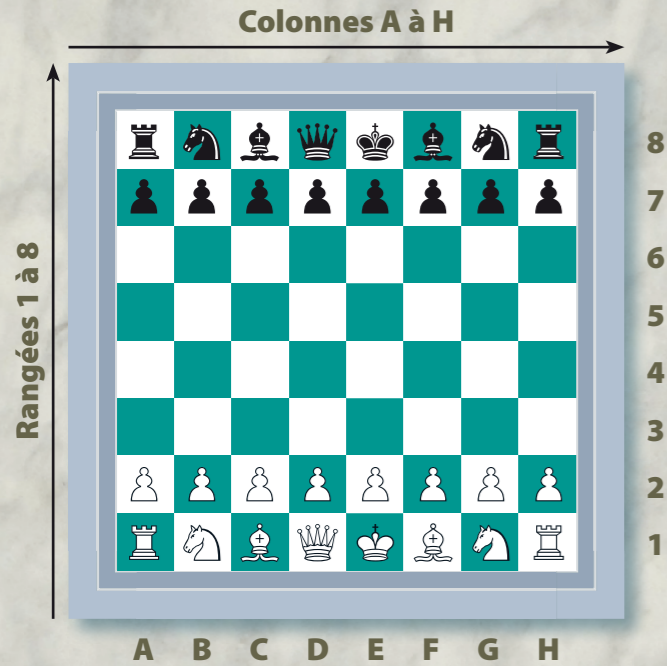
- > 45 clubs
- > 2 400 joueurs licenciés
- > De nombreux tournois
- > Écoles d'Échecs (à partir de 6 ans)
- > Championnat scolaire

Maquette et Impression : APF Entreprises Si concept - Imprim'Vert



# Les Échecs, un sport de Roi

## L'échiquier



### La position initiale

- > 64 cases composent l'échiquier : 32 cases noires, 32 cases blanches.
- > Le coin inférieur droit qui fait face aux joueurs doit toujours être une case blanche.
- > Par convention, dans un diagramme, les pièces blanches se trouvent toujours en bas de l'échiquier.

## Le but du jeu

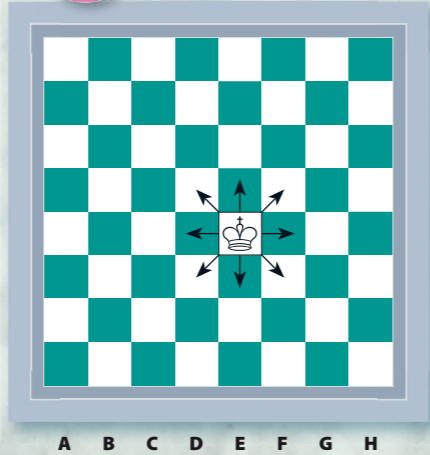
### Faire Échec et Mat

La partie est gagnée lorsque le Roi adverse est **Échec et Mat**. Une partie peut être déclarée nulle : dans ce cas aucun joueur n'a gagné.

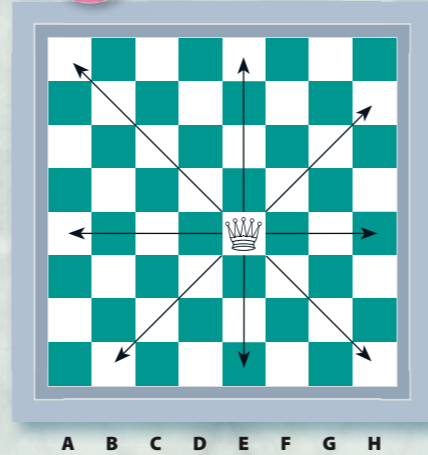
## Le déplacement des pièces



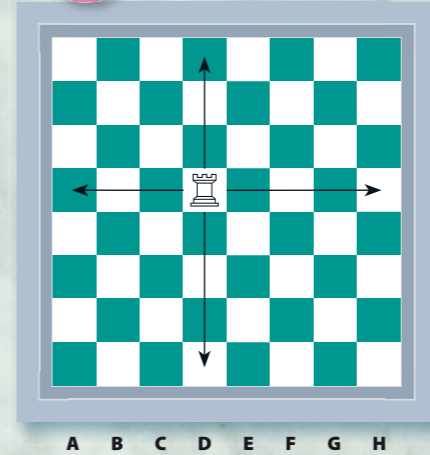
**Le Roi** (1 par couleur)



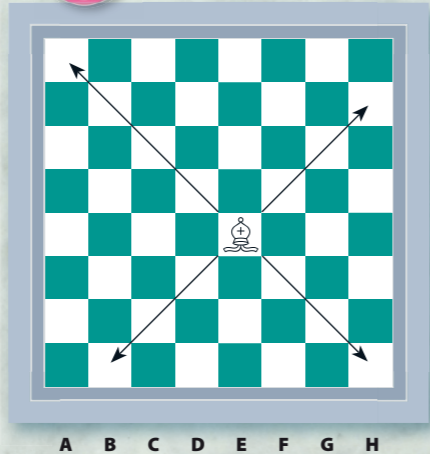
**La Dame** (1 par couleur)



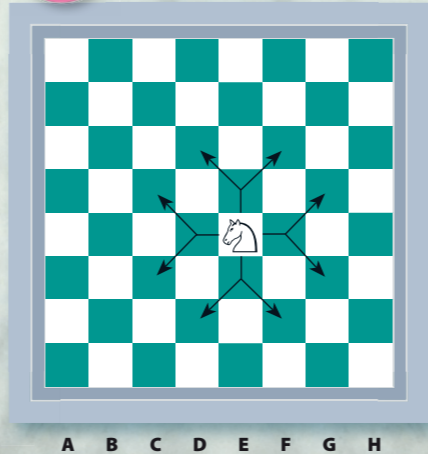
**La Tour** (2 par couleur)



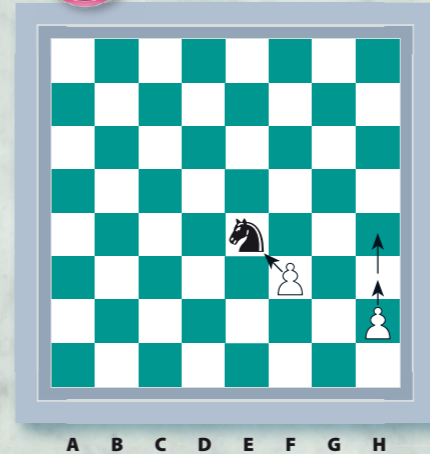
**Le Fou** (2 par couleur)



**Le Cavalier** (2 par couleur)



**Le Pion** (8 par couleur)



### Le Pion

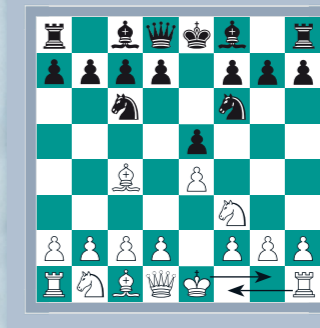
- > S'il atteint la dernière rangée, il obtient une promotion. Il est alors échangé contre une Dame, une Tour, un Cavalier ou un Fou (mais pas un Roi).
- > Il peut être pris "en passant" lors de son premier déplacement s'il se déplace de deux cases.

## Le Roque

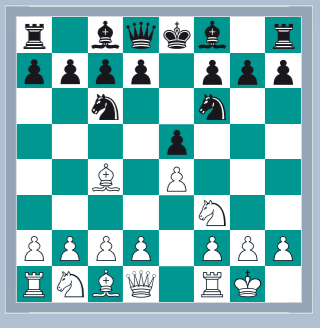
Il existe deux types de Roque : en un seul coup, on déplace le Roi en premier de 2 cases puis l'on déplace la Tour à côté du Roi.

### Le petit

Avant

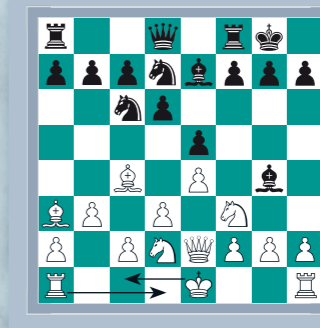


Après

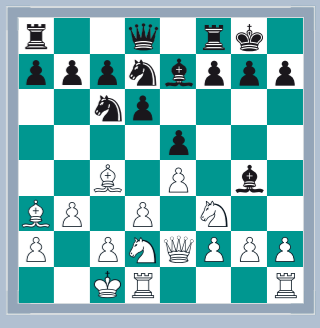


### Le grand

Avant



Après



### Les conditions du Roque

- 1) Le Roi et la Tour ne doivent pas avoir bougé durant la partie.
- 2) Le Roi ne doit pas se trouver en échec.
- 3) Le Roi ne doit pas passer par des cases contrôlées par des pièces adverses.