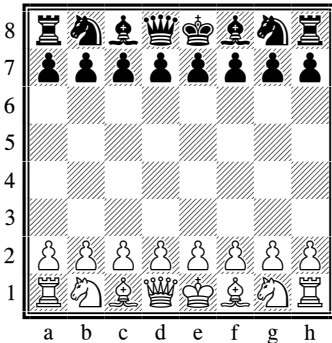


LES RÈGLES

1. Déroulement du jeu



position initiale

A partir de la position initiale, chaque joueur joue à tour de rôle (Blanc commence) dans le but de capturer le Roi adverse.

Le match peut aussi être nul en cas de :

- « pat » (aucun coup légal disponible)
- accord mutuel des 2 joueurs
- règle des 50 coups (aucune prise ni mouvement de pion n'ont été joués lors des 50 derniers coups des 2 joueurs)
- triple répétition d'une même position
- échec perpétuel

Remarques :

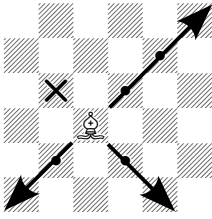
- le Roi n'est jamais capturé, car la partie s'arrête lorsqu'il y a « échec et mat » (aucun moyen d'échapper à la prise). Un simple « échec » (menace sur le Roi) n'est pas suffisant, mais oblige une parade de l'adversaire car il est interdit de laisser son Roi en prise.
- Lorsque les joueurs jouent avec une pendule, le premier à épuiser son temps de réflexion perd quelle que soit la position, à moins que le matériel restant ne soit insuffisant pour créer un mat (il y a alors nulle).
- En tournoi, la première pièce touchée doit obligatoirement être jouée (si c'est possible). Pour faire le roque, il faut alors d'abord jouer le Roi. Pour pouvoir replacer des pièces sans être pénalisé par cette règle, il faut l'annoncer à l'adversaire (traditionnellement en disant « j'adoube ». Par fair-play, il faut éviter d'en abuser).

2. Mouvements des pièces

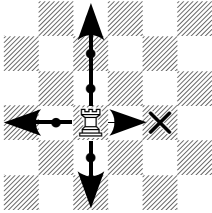
Au début, chaque camp dispose de 8 Pions (symbole ♙), 2 Cavaliers (♘), 2 Fous (♗), 2 Tours (♖), 1 Dame (♕) et le Roi (♔) qui se déplacent différemment.

A l'exception du pion, les pièces prennent comme elles se déplacent (en remplaçant la pièce capturée. On ne peut pas prendre ses propres pièces).

La prise n'est pas obligatoire.

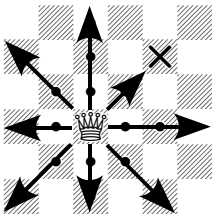


Le Fou se déplace en diagonale.
C'est une pièce à longue portée : il va aussi loin que l'on veut tant que la ligne est dégagée. S'il y a un obstacle (croix ci-contre), il ne peut aller plus loin (mais peut le capturer s'il s'agit d'une pièce adverse).



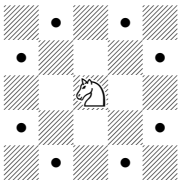
La Tour est aussi une pièce à longue portée, mais se déplaçant dans le sens horizontal ou vertical.

Voir aussi « le roque ».



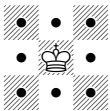
La Dame combine les possibilités d'une Tour et d'un Fou (mouvements horizontaux, verticaux et diagonaux).

C'est la pièce qui contrôle le plus de cases, donc la plus puissante du jeu.



Le Cavalier se déplace vers le coin opposé d'un rectangle 3x2. En clair, c'est un mouvement en L : 2 cases horizontalement (resp. verticalement), puis 1 case verticalement (resp. horizontalement).

Les autres pièces ne lui font pas obstacle.



Le Roi se déplace d'une case dans n'importe quel sens (à condition de ne pas se placer en échec).

Voir aussi « le roque ».



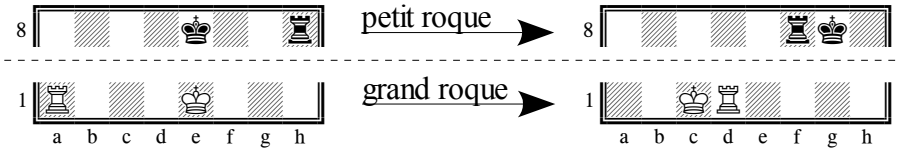
Le pion avance d'une case si elle est libre (points ci-contre), mais prend à une case en diagonale (croix). Si la case devant lui est occupée, il peut donc capturer mais pas avancer (en rouge).

Pour son 1er coup, il peut avancer de 2 cases au lieu d'une (en bleu) autorisant alors la « prise en passant ».

Il ne peut jamais reculer, mais s'il atteint le bord opposé, il est promu en Dame, Cavalier, Tour ou Fou (en vert).

2-b. Mouvements particuliers :

* Le roque est une sorte d'échange entre le Roi et une de ses Tours dans le même coup. Lorsqu'aucun obstacle ne les sépare, le Roi avance de 2 cases vers la Tour concernée et cette dernière vient se placer juste derrière lui. Comme il y a 2 Tours, on peut avoir le petit roque (illustré ci-dessous avec les pièces noires) ou le grand roque (illustré avec les pièces blanches).



Ce coup est très utile pour à la fois placer son Roi à l'abri dans un coin et mettre une Tour en jeu, mais ne peut se faire que si les 4 conditions suivantes sont réunies :

- Les cases entre le Roi et la Tour sont vides
- Ni le Roi ni la Tour n'ont déjà joué au cours de la partie
- Le Roi n'est pas en échec
- Le Roi ne passe pas par une case d'échec (ou de manière équivalente, ni le Roi ni la Tour ne doivent être en prise après avoir roqué).

* La prise en passant ne concerne que les pions parvenus en 5ème ligne (du point de vue du joueur) et n'est possible qu'**immédiatement après une avancée de 2 cases du pion adverse**. Elle consiste alors à prendre ce pion comme s'il n'avait avancé que d'une case :

Le pion blanc n'a pas encore été joué (encore en 2 ^{de} ligne) et peut donc avancer de 2 cases.	En avançant de 2 cases, il ne va pas sur la case contrôlée par le pion noir (croix).	Il n'échappe pourtant pas à la prise "en passant", qui permet de prendre le pion blanc comme s'il n'avait avancé que d'une case.

* La promotion récompense un pion parvenu au bord opposé, que ce soit par une avance normale ou sur une prise. Il est alors immédiatement remplacé par une figure autre que le Roi (le plus souvent une Dame).

3. La notation algébrique

Il existe différentes manières de noter les coups d'échecs (pour relire une partie par exemple). La plus simple est la notation algébrique abrégée.

On note la pièce jouée par son initiale en majuscule, suivi des coordonnées de la case d'arrivée (une lettre pour la colonne, un chiffre pour la ligne ; la case a1 est la case en bas à gauche du point de vu des Blancs). On n'écrit généralement pas le P pour un pion. Une forme plus internationale utilise un symbole plutôt qu'une initiale : merci les polices de traitement de texte ☺. Lorsqu'il y a une ambiguïté, on précise une des coordonnées de la case départ avant la case d'arrivée.

Même si ce n'est pas nécessaire, on précise généralement s'il s'agit d'une prise en ajoutant "x" avant la case d'arrivée (ou après la colonne de départ pour un pion). De même pour un échec, on ajoute à la fin un "+", et un "#" s'il s'agit d'un échec et mat.

Quelques symboles sont aussi très employés pour annoter une partie :

! bon coup	!! coup excellent	= position égale
? mauvais coup	?? grosse faute	±/∓ léger avantage blanc/noir
!? coup intéressant	?! coup douteux	±/∓ gros avantage blanc/noir

A titre d'exemple, voici la retranscription du célèbre « mat du berger ».

1.e4 e5

Les 2 joueurs occupent le centre en libérant leur Dame et leur Fou.

2.♞h5?!

Cette attaque du pion e5 expose trop la Dame blanche.

3...♘c6!

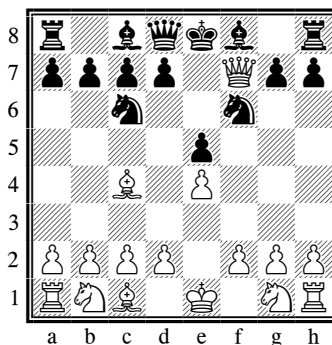
Protège le pion tout en développant une pièce vers le centre.

4.♞c4 ♘f6??

Certes, les Noirs attaquent la Dame en développant une nouvelle pièce, mais...

5.♞xf7#

Le Roi en échec ne peut ni fuir, ni prendre la Dame protégée par le Fou en c4 : mat !



Le mat du Berger

NOTIONS DE BASE

1. Le rapport matériel

L'avantage matériel est le plus évident et le plus difficile à contrebalancer, aussi est-il important de bien connaître la valeur des pièces.

Une échelle simple permet d'estimer rapidement le rapport matériel :

$$\text{♙} = 1 \quad | \quad \text{♘} \approx \text{♗} \approx 3 \quad | \quad \text{♖} \approx 5 \quad | \quad \text{♔} \approx 9$$

Agissant à courte distance, un Cavalier contrôle souvent moins de cases qu'un Fou qui lui ne voit que la moitié de l'échiquier! (diagonales noires ou blanches). Individuellement, on leur donne donc la même valeur, mais **la paire de Fous vaut souvent plus que 2 Cavaliers ou Fou+Cavalier** : la paire se complète sans jamais se gêner (chacun sa couleur).

Cette échelle indique aussi par exemple que Tour+Pion valent Fou+Cavalier, qu'une Dame vaut 3 pièces mineures (Cavaliers et Fous) ou Tour + pièce mineure + Pion, mais que deux Tours sont plus fortes, etc.

Le Roi n'a pas de valeur (ou infinie) puisqu'il scelle le sort de la partie.

On appelle la différence de valeur entre une pièce mineure et une Tour « la qualité » et elle vaut approximativement 2 pions.

Si un déficit plus grand que la qualité est presque toujours fatal, le simple avantage d'un pion peut suffire : ne pas oublier qu'il peut être promu !

On peut en déduire une stratégie assez basique mais efficace lorsqu'on a l'avantage matériel : il faut échanger au maximum les figures (il ne restera alors plus que la pièce d'avance qui aidera à la promotion des pions en finale). Au contraire, le joueur avec un retard matériel devra essayer de garder ses pièces en jeu, et cherchera plutôt à éliminer tous les pions.

Il ne faut pas confondre une perte et un échange de pièces !

Une pièce est perdue si elle est capturée sans qu'une pièce de valeur au moins égale ne puisse être reprise. Il en résulte un désavantage matériel.

Au contraire, dans un échange chaque joueur prend une pièce de valeur égale. Il n'y a donc pas de perte : le rapport de force reste le même !

Compter les attaquants et défenseurs d'une case indiquera souvent s'il en résultera un simple échange (égalité) ou une perte de matérielle. Attention quand même à l'ordre des prises et aux coups intermédiaires !

2. Bien jouer ses pièces : activité et coordination

Si l'avantage matériel est particulièrement important aux échecs, il ne s'obtient pas tout seul (à moins d'une faute adverse) et il faut aussi considérer l'influence concrète d'une pièce pour l'exploiter au mieux.

La valeur matérielle reflète assez bien l'activité potentielle d'une pièce : placez en une sur un échiquier vide et comptez le nombre de cases contrôlées. On retrouve les mêmes relations. Notons que la position des pièces mineures est aussi importante : partant du bord vers le centre, un Fou voit sa force pratiquement doubler, et elle quadruple pour un Cavalier! Une Tour par contre n'a nul besoin d'être centralisée.

Un coup d'œil sur les règles montre aussi que si la plupart des pièces sont très mobiles, le Roi et le Pion sont eux beaucoup plus lents.

Et que déduire de tout cela?

Déjà, la faible mobilité du Roi doit inviter à la prudence. N'oublions pas que c'est la cible adverse, et donc la pièce la plus importante du jeu ! Il sera alors presque toujours mis à l'abri dans un coin (grâce au roque) où il sera plus facile à défendre. Tant que les forces adverses seront nombreuses, le Roi sera en danger au centre.

Le Pion, de moindre valeur, servira par contre à ouvrir les lignes, ou contrôler des cases importantes. Mais il faudra bien faire attention avant de les avancer, car ils ne peuvent pas reculer et peuvent être bloqués. Leurs forces et faiblesses auront donc un impact important car durable.

Les pièces à longue portée ont elles besoin de lignes libres de pions pour s'exprimer pleinement. Il faudra donc trouver des diagonales dégagées pour les Fous et des colonnes ouvertes pour les Tours. Le Cavalier agissant à plus courte distance devra disposer d'avant-postes sûrs au centre de l'échiquier, tandis que la Dame ne devra pas être exposée inutilement, trop précieuse pour être éliminée prématurément.

Soulignons encore l'importance stratégique du centre. Les pièces y trouvent leur plus grande efficacité, mais pas seulement. Son contrôle facilite en général une meilleure coordination.

En concentrant leurs actions sur un même objectif, ou en se défendant mutuellement, les pièces seront plus dangereuses que lors d'actions isolées qui ne peuvent que désorganiser et fragiliser leur camp.

3. Les 3 phases du jeu

Une partie suit 3 périodes : l'ouverture, le milieu de jeu, et la finale. Cette dernière phase du jeu n'est pas toujours atteinte, surtout si l'écart entre les 2 joueurs est important, mais il ne faut pas la négliger pour autant, car elle aide à mieux jouer le milieu de partie (parfois l'ouverture aussi).

Chacune a ses particularités, que ces quelques conseils devraient éclairer.

3-a. L'ouverture

Lors des 1ers coups, les priorités concernent le développement des pièces, le contrôle du centre et la sécurité du Roi, afin de préparer un milieu de partie favorable. Dans une position ouverte, tout retard de développement peut se révéler catastrophique, aussi conseille-t-on généralement de jouer une pièce différente à chaque coup, et d'éviter les coups de pions inutiles. On essaie souvent de pousser les pions d et e de 2 cases pour contrôler le centre. Enfin, il vaut mieux roquer assez rapidement pour abriter le Roi.

3-b. Le milieu de partie

C'est peut être la phase la plus compliquée, où se mêlent le plus de possibilités tactiques et stratégiques. L'élaboration d'un plan y est plus que jamais nécessaire, la moindre différence entre les positions blanches et noires devant être analysée pour décider de la bonne marche à suivre. Transformer ces différences en avantage et/ou compensation de faiblesses puis les exploiter n'est pas une mince affaire. Mais un jeu sans plan défini, réagissant au coup par coup, amène presque inévitablement au désastre. Le calcul de variantes sans fil conducteur se révèle difficile et inefficace.

3-c. La finale

C'est une phase très technique, où la connaissance de positions théoriques (dont le résultat est connu) peut faire toute la différence. Comme de nombreuses pièces ont été échangées, le Roi court moins de risque au centre, et son aide y sera même indispensable. La patience y est un atout, et il faudra aussi être précis. D'avantage pendant cette phase, les plans doivent s'organiser sous forme de schémas, où chaque pièce doit trouver sa position la plus utile et la plus active. Le « zugzwang » (inconvenient de devoir jouer) ou le pat ne doivent pas être négligés dans cette phase.

CONSEILS POUR BIEN APPRENDRE

Le précédent chapitre peut paraître abstrait lorsqu'on débute. Ce sont pourtant les points essentiels à comprendre avant d'aller plus loin. Heureusement, ceux-ci deviendront plus clairs après quelques parties, aussi, **la meilleure chose à faire est ... de jouer !**

Premiers pas

Bien évidemment, il faut d'abord maîtriser complètement le déplacement des pièces. Une fois que l'on ne pensera plus à la manière de les bouger, alors seulement on pourra se concentrer sur leur efficacité.

La vigilance vis à vis du matériel doit aussi rapidement être mise en avant. Pour construire des attaques sérieuses, il faut déjà ne pas donner ses pièces en 1 coup (en plaçant ou laissant une pièce en prise).

Enfin, pour éviter des pertes légèrement plus subtiles (au moins 2 coups) et monter ses lères véritables attaques, il faudra prêter attention aux attaques doubles (au moins 2 menaces lors d'un unique coup). Elles sont la base de presque tous les motifs tactiques.

Comment progresser

Une fois familiarisé avec le jeu, il faudra chercher à appliquer les notions de bases vues précédemment (notamment contrôler le centre et coordonner ses pièces en suivant un plan défini).

Une étude plus spécifique aux 3 phases du jeu deviendra alors nécessaire. C'est peut être surprenant, mais le mieux est de commencer par l'étude des finales : il est plus simple de manœuvrer 2 ou 3 pièces qu'une dizaine, et elles illustrent des notions d'une portée générale (pas seulement le mat et le pat). De même, les motifs tactiques et éléments positionnels courants sont le fer de lance du milieu de jeu, mais sont utiles tout au long d'une partie et doivent donc aussi être vus avant de s'intéresser aux ouvertures.

A partir d'un certain niveau, c'est surtout en analysant ses propres parties que les progrès s'accéléreront : on apprend mieux à partir des ses erreurs! Les parties de Grands Maîtres sont aussi une source d'inspiration importante : étudier leurs parties est à la fois distrayant et enrichissant. Il ne peut qu'être profitable d'observer comment jouent les meilleurs.