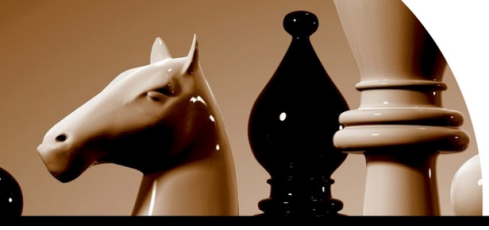
APPRENDRE À JOUER AUX ÉCHECS

UN GUIDE COMPLET POUR LES DEBUTANTS



LE PALAIS DES ECHECS



APPRENDRE À JOUER AUX ÉCHECS

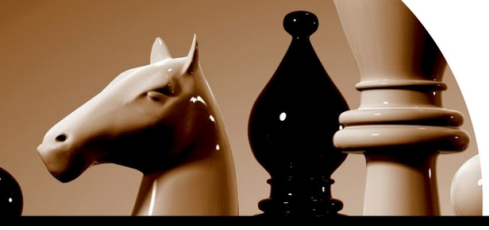
Apprendre à jouer aux échecs

Un guide complet pour les débutants

Palais des Echecs

Copyright © 2021 par Palais des Echecs

Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, y compris par balayage, photocopie ou autre, sans l'autorisation écrite préalable du détenteur des droits d'auteur.



APPRENDRE À JOUER AUX ÉCHECS

Table des matières

Avant-propos....2

1. Une introduction au jeu....3
I) L'échiquier....3
II) Pièces d'échecs....8

2. Les règles....16
I) Mise en place du plateau de jeu....16
II) Capture d'une pièce....17
III) Contrôle....20
IV) Échec et mat....23
V) L'impasse....24
VI) Le roque....25
VII) En passant....30
VIII) Notation des échecs....34
IX) Jouer le jeu....36

3. Échecs et mat de base en pièces....37
I) Roi et reine contre roi....37
II) Roi et Tour contre Roi....39
III) Roi 2 fous contre Roi....40
IV) Roi, Fou et Cavalier contre Roi....41
V) Échecs et mat impossibles....42

4. La tactique des échecs....43
I) L'épingle....43
II) La broche....44
III) La fourchette....45
IV) L'attaque découverte....46
V) La double vérification....47

5. Stratégie des échecs....48
I) L'ouverture....48
II) Le milieu de partie....49
III) La fin de la partie....51

Concusion....52

Avant-propos

Les échecs s'apprennent pas à pas. Ce guide vous accompagne de la découverte de l'échiquier jusqu'à vos premières idées de stratégie : le rôle de chaque pièce, les règles complètes (roque, prise en passant, impasse), les mats de base, puis les schémas tactiques qui décident la plupart des parties.

Notre conseil : gardez un échiquier à portée de main et rejouez chaque diagramme. Une position que l'on a déplacée soi-même se retient bien mieux qu'une position simplement lue.

Bonne lecture, et bonnes parties !
L'équipe du Palais des Échecs

NOUVEAU · FORMATION VIDÉO

Apprendre les échecs en vidéo

Vous préférez voir les pièces bouger ? Chaque notion de ce guide est expliquée sur un échiquier animé, puis mise en pratique avec des exercices interactifs corrigés.

- ✓ **39 leçons vidéo** courtes, 2 h 07 au total
- ✓ **37 exercices interactifs**, avec indice et solution
- ✓ **Accès immédiat et à vie**, sur ordinateur, tablette et téléphone

Scannez pour découvrir la formation

DÉCOUVRIR LA FORMATION

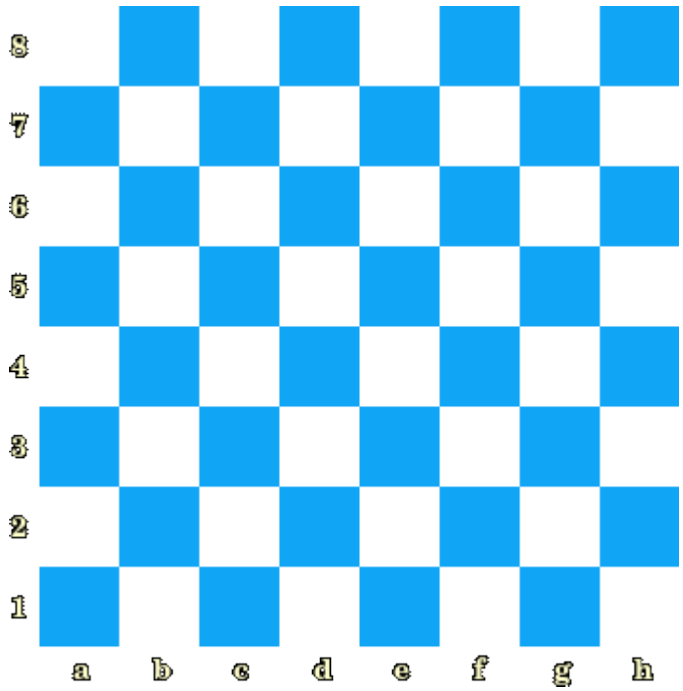
le-palais-des-echecs.com › Formations numériques

1. Une introduction au jeu

Les échecs sont un jeu qui se joue entre 2 joueurs et dont l'objectif est de capturer le roi de l'adversaire. Comme dans de nombreux sports, le résultat peut être soit une victoire pour l'un des camps, soit un match nul, auquel cas les concurrents se partagent la victoire.

I) L'échiquier

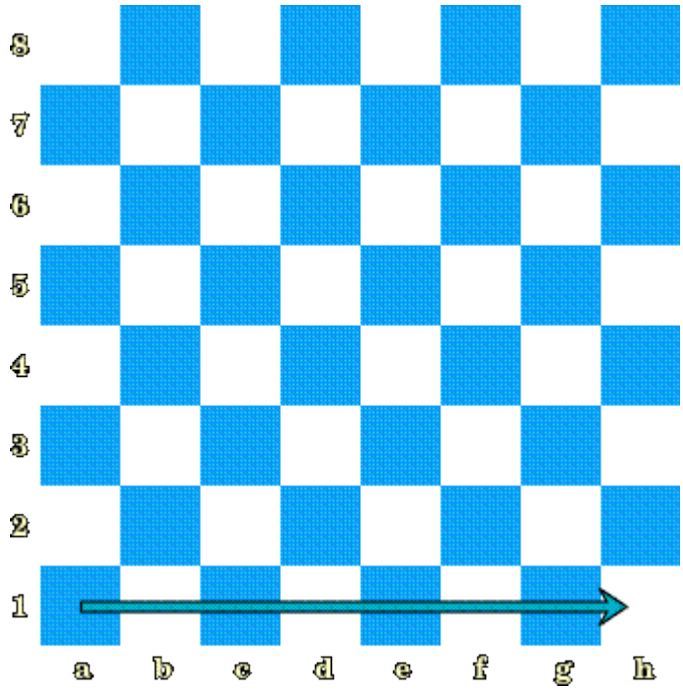
Le jeu se joue sur un plateau carré comportant 64 cases qui alternent entre des cases claires et des cases foncées. La figure ci-dessous montre à quoi ressemble un échiquier :



Diag. 1.1 (L'échiquier)

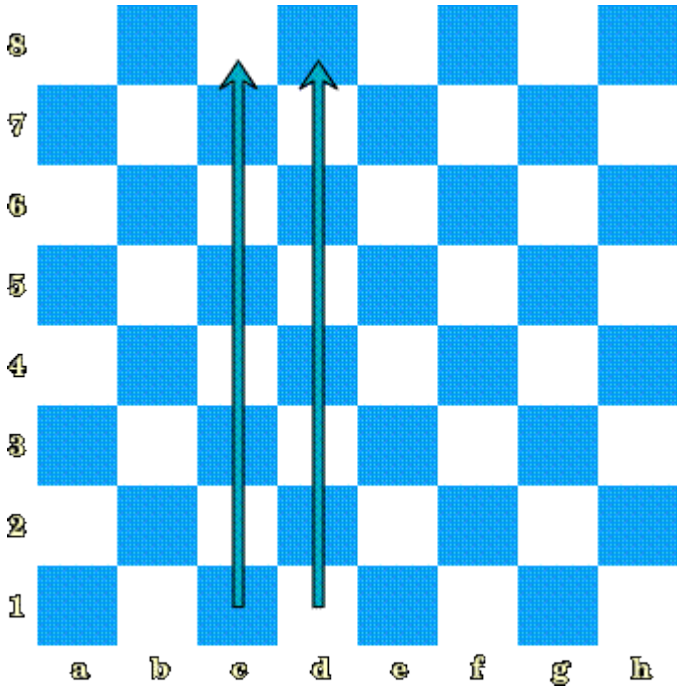
Les carrés du plateau sont identifiés à l'aide d'un système algébrique très simple. Dans les feuilles de calcul, les cellules sont identifiées en déterminant la colonne sur laquelle elles se trouvent, suivie de la ligne. Aux échecs, un système très similaire est utilisé, on les nomme **rangs** et **colonnes.**

Les **rangées** sont les lignes sur un échiquier qui s'étendent horizontalement de gauche à droite. Elles sont au nombre de huit et se voient attribuer les chiffres 1 à 8 en fonction de leur position sur l'échiquier. Dans le diagramme suivant, la 1ère rangée est illustrée :



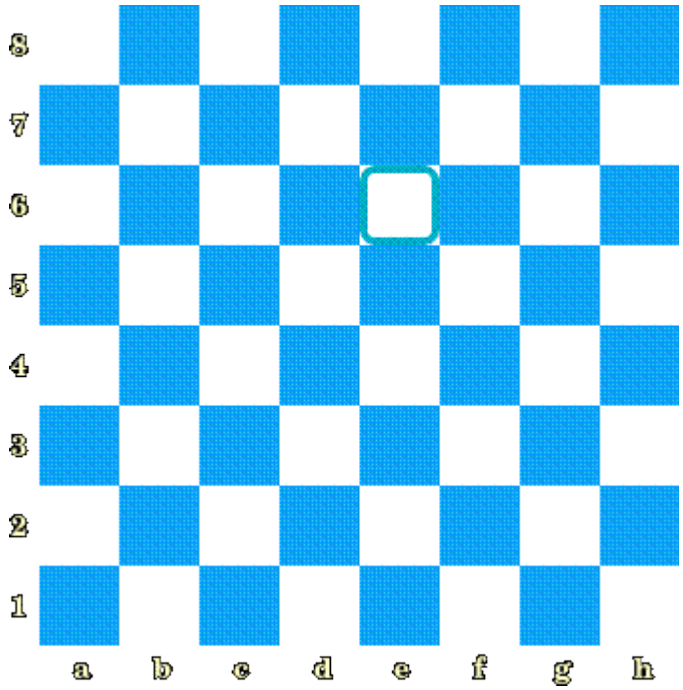
Diag. 1.2 (Le 1er rang)

Les **colonnes, quant à elles,** on leur attribue une lettre entre a et h en fonction de leur position. La colonne la plus à gauche est la **colonne a** tandis que la colonne la plus à droite est la **colonne h**. ***Le Diag. 1.3*** montre les colonnes c et d sur l'échiquier.



Diag. 1.3 (Les fichiers c et d)

Pour identifier n'importe quel carré sur le plateau, nous identifions d'abord la colonne sur laquelle se trouve le carré, puis le rang où il se trouve. La combinaison de ces deux valeurs nous donne le nom de la case. Essayons d'identifier la case surlignée dans le ***Diag 1.4*** en utilisant cette séquence.

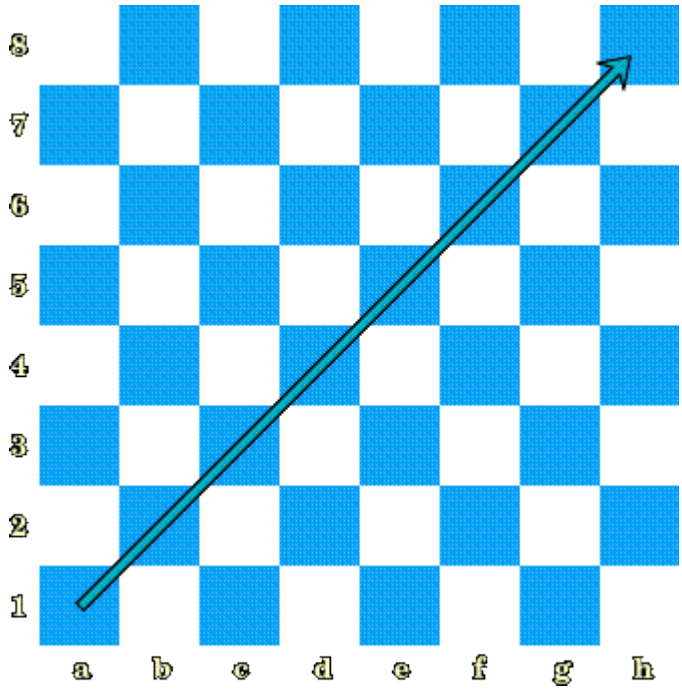


Diag. 1.4 (Identifier le carré marqué)

Nous commençons par nous demander : "Sur quelle colonne se trouve le carré sélectionné" La réponse à cette question est la colonne e . Ensuite, nous identifions le rang, qui est le **sixième rang**. Par conséquent, le nom de la case est e6.

En dehors des colonnes et des rangs. Nous avons aussi des diagonales, qui vont du sud-ouest au nord-est sur le plateau. Toutes les cases d'une diagonale ont la même couleur.

Le diagramme suivant montre la diagonale **a1-h8** :



Diag. 1.5 (La diagonale a1-h8)

Vous vous demandez peut-être pourquoi il est nécessaire d'avoir un système de dénomination pour les colonnes, rangs et diagonales. Rappelez-vous que les échecs sont une discipline universelle. Lorsque des livres, des articles, etc. sont publiés, il faut qu'il y ait une terminologie universelle qui soit comprise par tous.

Maintenant que nous avons examiné le champ de bataille (l'échiquier), il est temps de se pencher sur les différents types de pièces qui existent aux échecs.

II) Pièces d'échecs

Il existe 6 types de pièces aux échecs : le roi, la reine, la tour, le fou, le cavalier et le pion. Examinons les pièces en détail :

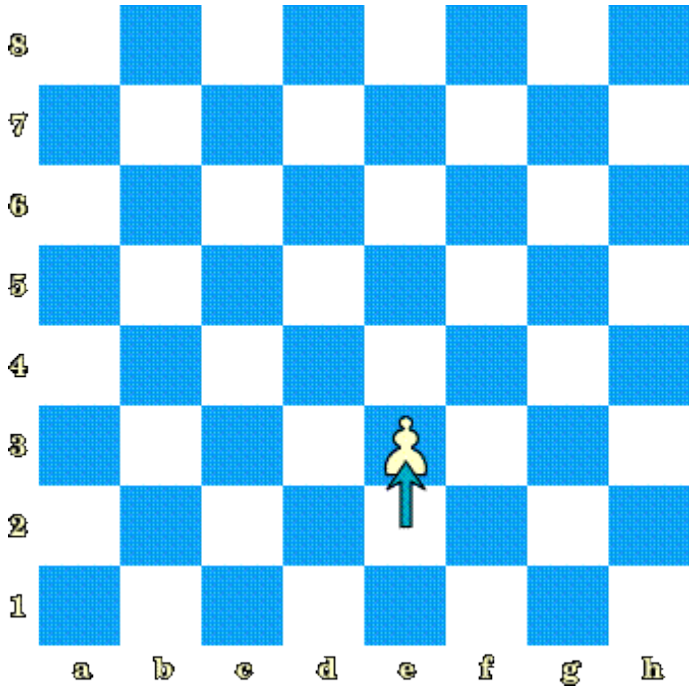
a) Pion - Le pion est la pièce la plus faible et, par convention, on lui attribue une valeur numérique de 1 en termes de force. En 2D, le pion est représenté de la manière suivante :



Diag. 1.6 (représentation 2D du pion)

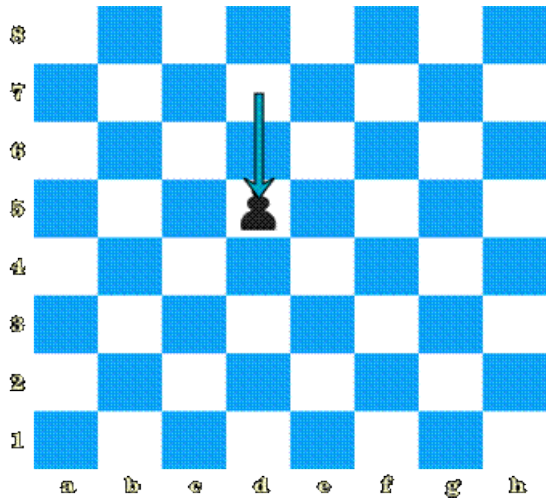
Les pions se déplacent verticalement d'une case en avant, à condition qu'aucune pièce ne bloque leur chemin, mais ils se capturent en diagonale.

Les diagrammes suivants illustrent le mouvement des pions :

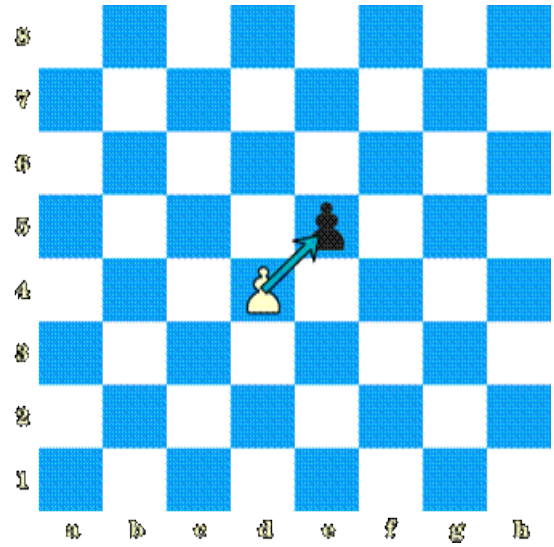


Diag. 1.7 (Le pion blanc s'est déplacé de e2 à e3)

Dans le diagramme 1.7, le pion blanc s'est déplacé de e2 à e3. Si un pion n'a pas bougé du tout depuis le début de la partie, il est autorisé à se déplacer de 2 cases au lieu d'une. Cela signifie que si un pion blanc se trouve sur la 2e rangée, ou un pion noir sur la 7e rangée, une avance de 2 cases est autorisée. Un pion est la seule pièce qui **ne peut pas** se déplacer en arrière.



Diag. 1.8 (Le pion noir était dans sa case de départ, il peut donc se déplacer de d7 à d5)

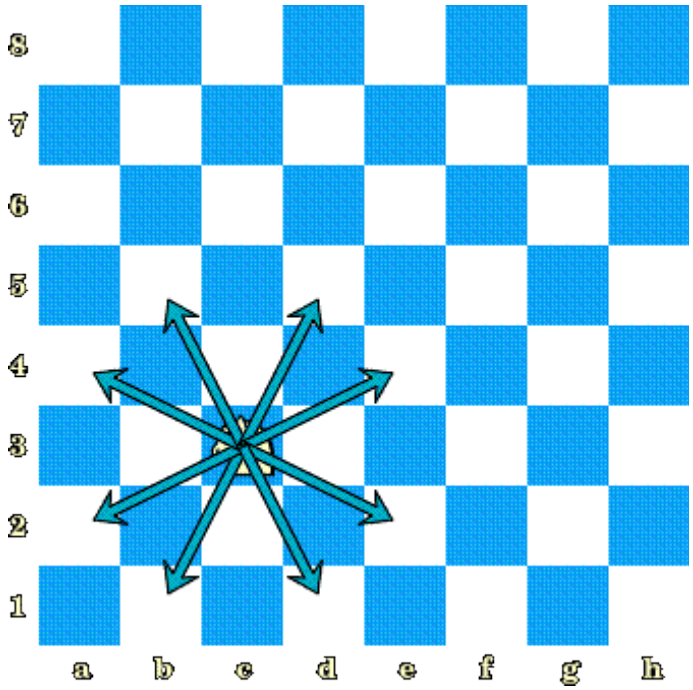


Diag. 1.9 (Les pions capturent en diagonale. Le pion d4 peut capturer le pion sur e5)

b) Cavalier - Le cavalier est probablement la pièce la plus délicate en terme de mouvement. Le cavalier se déplace en forme de L dans n'importe quelle direction, à condition que la case sur laquelle il a l'intention d'atterrir ne soit pas occupée par une pièce amie. Si la case prévue est occupée par une pièce ennemie, le cavalier peut capturer la pièce. Le mouvement du cavalier peut être décrit comme un déplacement d'une case horizontalement suivi de 2 cases verticalement ou vice versa. Aux échecs, le cavalier est la seule pièce qui peut sauter par-dessus d'autres pièces (nous y reviendrons plus tard). Le diagramme suivant montre toutes les cases qu'un chevalier de c3 peut atteindre. En 2D, un cavalier est représenté de la manière suivante :



Diag. 1.10 (Une représentation 2D du chevalier)



Diag. 1.11 (Toutes les cases sur lesquelles un cavalier sur c3 peut sauter)

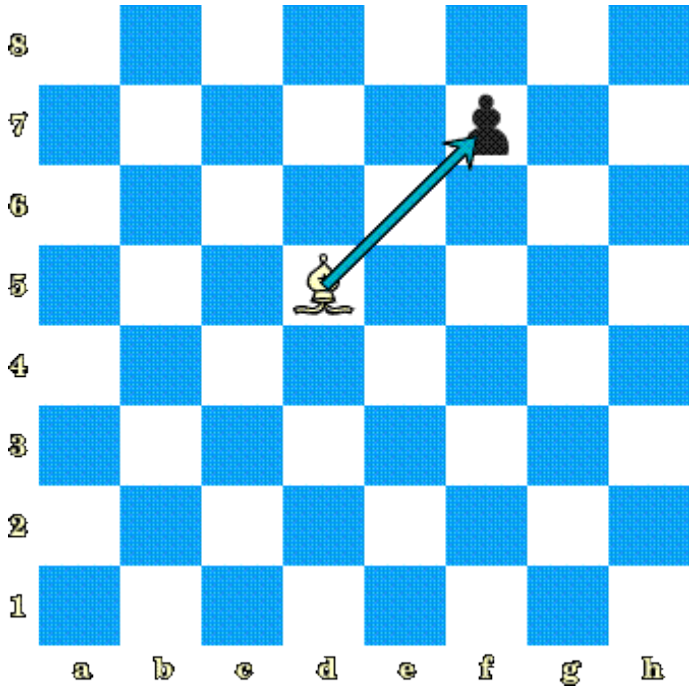
c) Fou - Le fou se déplace en diagonale dans n'importe quelle direction à condition qu'aucune pièce amie ne lui bloque le passage. Si une pièce ennemie se trouve sur son chemin, le fou peut la capturer. Dans la littérature, le fou est représenté à l'aide du schéma suivant :



Diag. 1.12 (L'évêque)

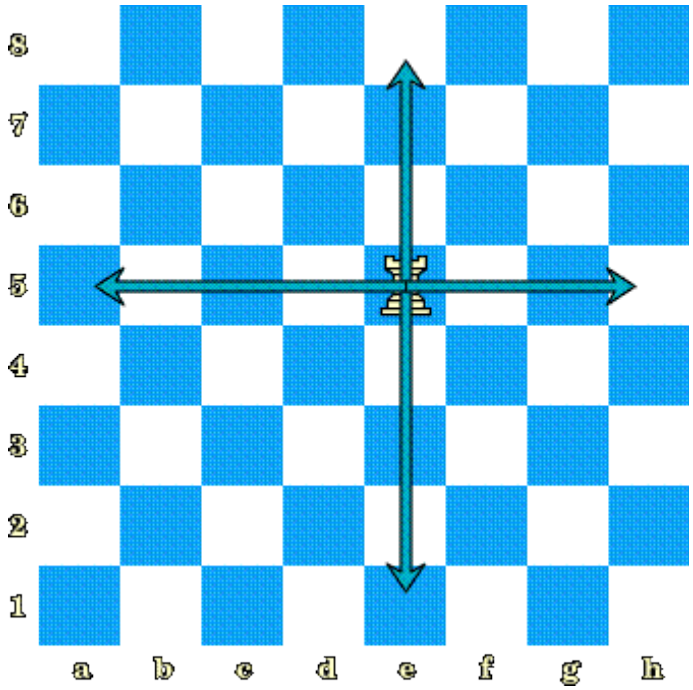
Vous vous souvenez quand nous avons dit que toutes les cases le long d'une diagonale ont la même couleur ? Cela signifie qu'un fou ne pourra se tenir que sur des cases d'une couleur particulière pendant toute la partie. En termes de force, le fou a une force égale à celle du chevalier et on lui attribue donc également une valeur de 3.

Les fous et les cavaliers sont appelés les pièces mineures.



Diag. 1.13 (Le fou sur d5 est capable de capturer le pion sur f7)

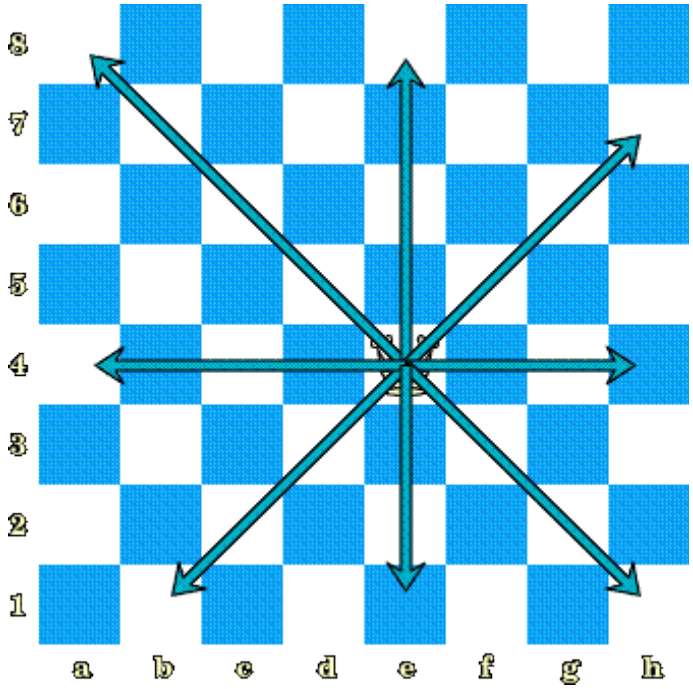
d) Tour - La tour se déplace horizontalement ou verticalement dans toutes les directions à condition qu'aucune pièce amie ne lui barre la route. Si une pièce ennemie lui barre la route, la tour peut la capturer. En raison du large éventail de cases qu'elle peut couvrir, la tour se voit attribuer une valeur relative de **5 pour** représenter sa force.



Diag. 1.14 (Toutes les cases qui sont à la portée de la tour sur e5)

e) La reine - Sa majesté est la pièce la plus forte de l'échiquier. Elle combine les mouvements du fou et de la tour et se déplace donc en diagonale, horizontalement ou verticalement dans n'importe quelle direction, à condition qu'aucune pièce ne se trouve sur son chemin. Une pièce ennemie qui se trouve sur son chemin peut bien sûr être capturée. En raison de son immense portée, la reine se voit attribuer une valeur de **9 en ce qui concerne la** force/valeur.

La reine et la tour sont connues comme les **pièces lourdes** aux échecs. Le diagramme suivant illustre les cases qu'une reine peut atteindre depuis e4.



Diag. 1.15 (La reine de e4 peut aller sur n'importe quelle case traversée par les flèches)

Dans la littérature, la reine est représentée à l'aide du graphique suivant :



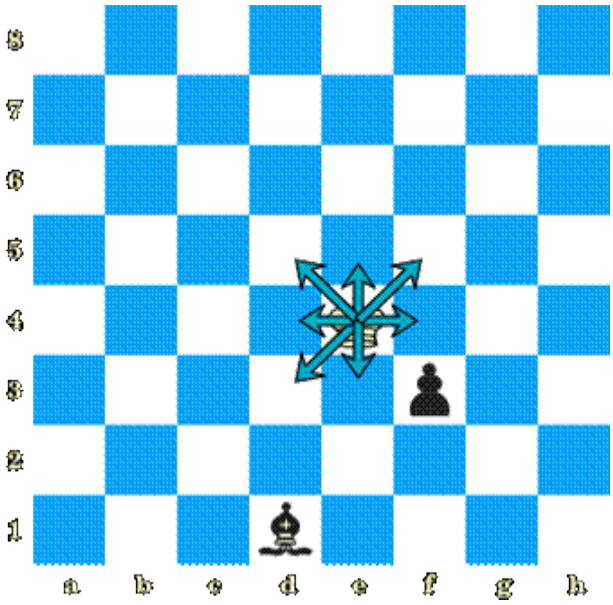
Diag. 1.16 (représentation 2D de la reine)

e) Le roi - Le roi est la pièce la plus importante du jeu d'échecs. Toutes les actions, les déplacements, les pièges et les tactiques visent à obtenir l'échec et mat du roi ennemi. Peu importe le nombre de pièces que l'on a sur l'échiquier, si le roi est capturé, la partie s'arrête sur le champ. C'est pourquoi il faut protéger son propre roi tout en traquant le roi ennemi.

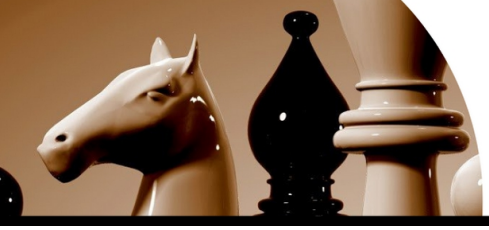
En termes de mobilité, le roi se déplace d'un pas dans n'importe quelle direction tant qu'il n'y a pas de pièce amie sur son chemin. S'il y a une pièce ennemie sur le chemin, le roi ne peut la capturer que si, après la capture, il n'atterrit pas sur une case attaquée par une pièce ennemie. Nous n'attribuons pas de valeur numérique au roi car le roi est **inestimable**. Dans les textes littéraires, le roi est représenté comme :



Diag. 1.17 (Le roi)



Diag. 1.18 (Le roi peut ici aller sur n'importe quelle case indiquée. Cependant, la capture du pion sur f3 est hors limites puisque la case f3 est gardée par le fou noir sur d1).



Même si nous affirmons que le jeu se termine lorsqu'un des rois a été capturé, le roi n'est pas réellement capturé mais plutôt piégé de telle sorte que si le jeu devait continuer, la capture du roi serait inévitable. Nous y reviendrons plus tard.

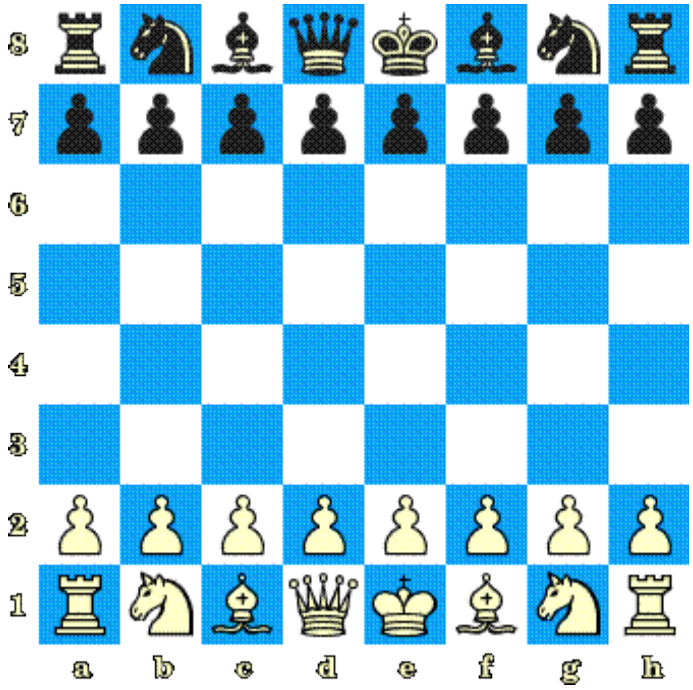
Nous avons maintenant couvert les bases de l'échiquier et des pièces. Nous pouvons maintenant comprendre ce que veut dire un professionnel lorsqu'il dit quelque chose comme "*J'ai joué mon fou en f7*". Dans le prochain chapitre, nous allons maintenant examiner les règles de ce jeu magnifique et acquérir une meilleure compréhension des échecs dans leur ensemble.

2. Les règles

Chaque sport a un organisme directeur qui établit des règles et veille à ce qu'elles soient respectées. Par exemple, dans le football, l'organe directeur est la FIFA. Aux échecs, l'organisme directeur est connu sous le nom de FIDE. Une description détaillée des règles peut être trouvée sur leur site : www.fide.com mais nous allons nous pencher sur les bases.

I) Mise en place du plateau de jeu

Au début d'une partie, l'échiquier doit toujours être disposé de la manière suivante :



Diag. 2.1 (Position initiale avant le début d'une partie d'échecs)

La plupart des échiquiers sont généralement étiquetés et les pièces blanches doivent toujours occuper les 1ère et 2ème rangées tandis que les pièces noires doivent toujours occuper les 7ème et 8ème rangées. Si l'on dispose d'un échiquier qui n'est pas étiqueté, il doit toujours être disposé de manière à ce que les cases inférieures les plus à gauche (a1 et h8) des deux joueurs soient des cases sombres.

Les positions des dames et des rois ont également tendance à dérouter la plupart des joueurs qui découvrent le jeu. Rappelez-vous toujours que les dames occupent toujours la **colonne d**, tandis que les rois occupent toujours la **colonne e**.

Une fois que l'échiquier a été mis en place, le joueur avec les pièces blanches fait toujours le premier mouvement et ensuite les joueurs alternent les mouvements entre eux. Un joueur n'a pas le droit de passer sur un coup. Il est obligatoire de jouer un coup à chaque tour.

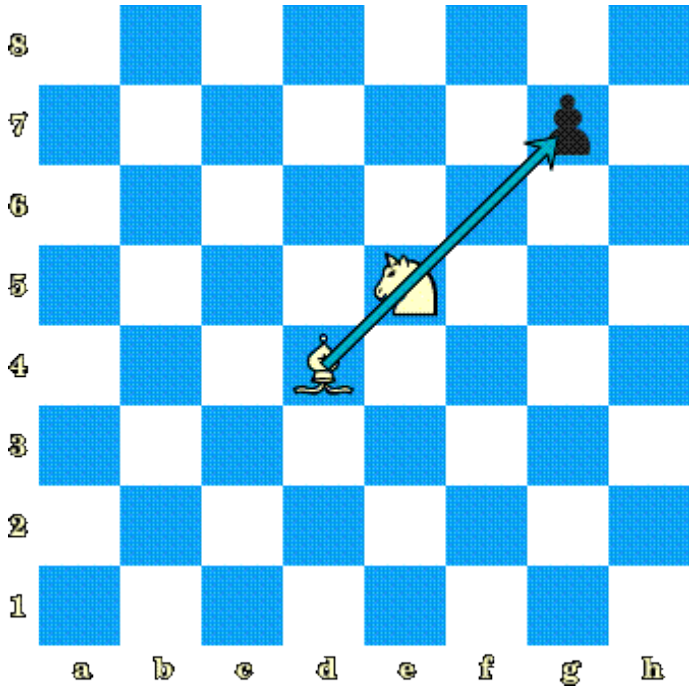
II) Capture d'une pièce

Aux dames, une pièce est capturée en sautant par-dessus celle-ci, puis on la retire du plateau. Aux échecs, la pièce capturée doit être remplacée par la pièce qui l'a capturée, c'est à dire sur la case où elle se trouvait.

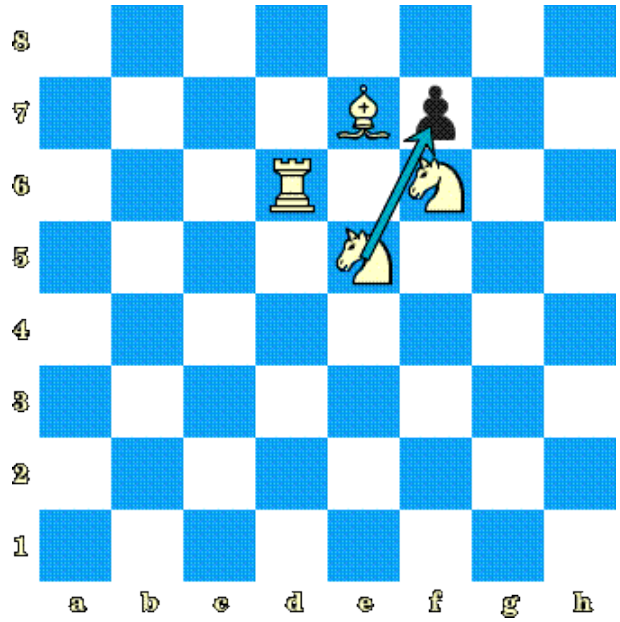
Une autre différence entre les échecs et les dames est que dans la plupart des variantes des dames, la capture d'une pièce est obligatoire lorsque cela est possible. Aux échecs, la capture d'une pièce ennemie est laissée à la discrétion de chacun et dans de très nombreux cas, un joueur choisit de ne pas capturer une pièce pour éviter des conséquences néfastes.

On ne peut pas capturer une pièce amie. De plus, comme nous l'avons vu précédemment en discutant du mouvement des pièces, une capture ne peut être effectuée que si aucune pièce ne se trouve entre la pièce qui capture et la pièce capturée. La seule pièce qui peut capturer une pièce ennemie tout en étant entourée d'autres pièces est le cavalier.

Les doubles captures ne sont pas autorisées aux échecs. Si après avoir effectué la première capture, la pièce peut capturer une autre pièce, il faut attendre son prochain tour pour la capturer, si cela sera toujours possible.

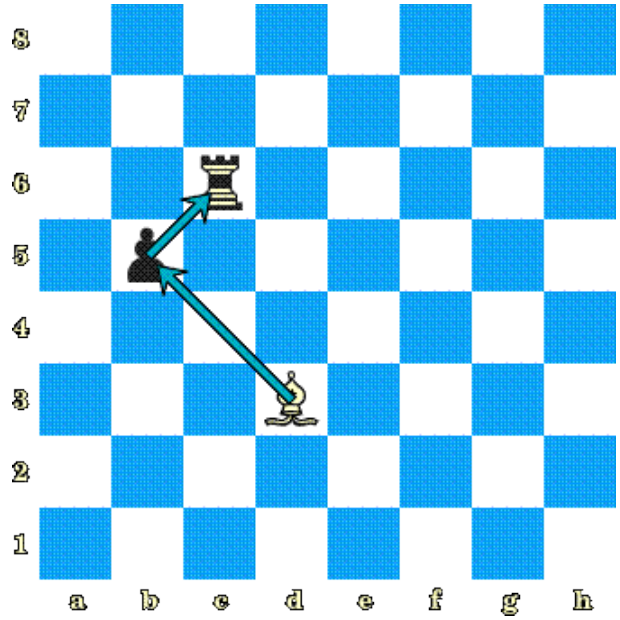


Diag. 2.2 (Le fou sur d4 ne peut pas capturer le pion sur g7 car le cavalier se trouve sur son chemin)



Diag. 2.3

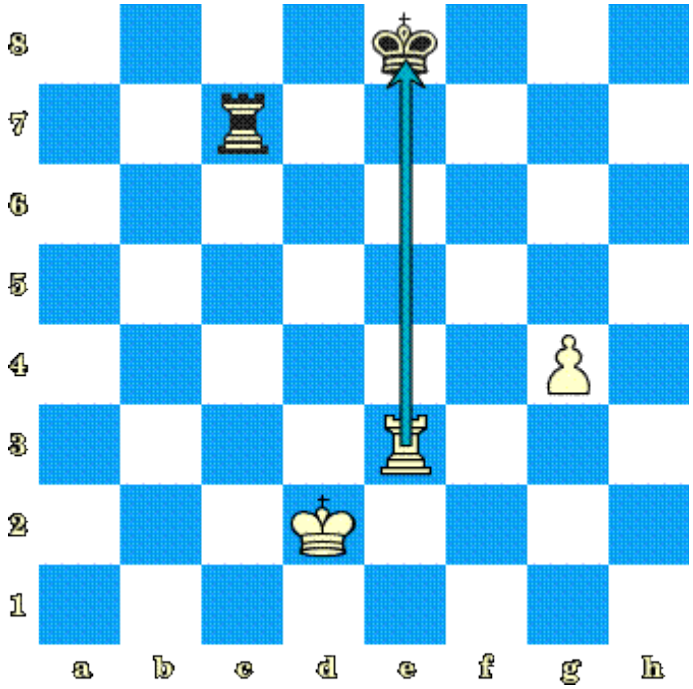
(Malgré le fait que le cavalier sur e5 est entouré de pièces, le cavalier est toujours capable de capturer le pion sur g7)



Diag. 2.4 (Après que le fou blanc ait capturé le pion sur b5, il attaquera la tour sur c6. Cependant, les Blancs ne peuvent pas capturer à la fois le pion et la tour car les doubles captures ne sont pas autorisées.)

III) Contrôle

Pendant la partie, si un joueur joue un coup qui menace le roi, il dit généralement "**échec",** ce qui implique que le roi de l'ennemi est en danger et que ce dernier doit réagir à cette menace. On dit que le roi attaqué est *en échec.*



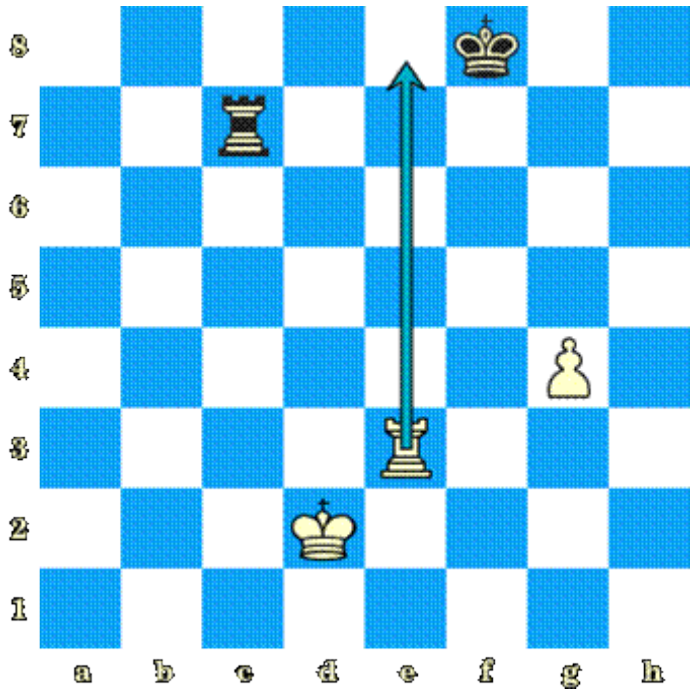
Diag. 2.5 (Le roi noir est en échec)

Lorsque le roi d'un joueur est en échec, il ne peut jouer qu'un coup qui répond à la sécurité du roi. Voici les façons dont un joueur peut répondre à un échec :

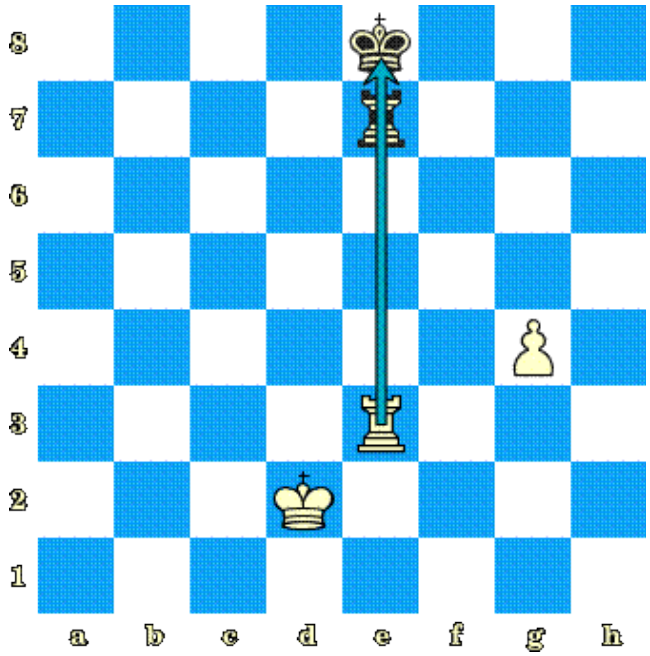
a) Déplacer le roi - Le roi peut se libérer de l'échec en se déplaçant sur une case sûre. Dans ce cas, cela signifie que la case n'est pas attaquée par une autre pièce.

b) Blocage - Si c'est possible, une autre pièce peut se placer entre le roi et la pièce de contrôle. Cela signifie alors que le roi n'est plus dans la ligne de tir. Notez que les contrôles des cavaliers ne peuvent pas être bloqués parce que les cavaliers sont capables de sauter par-dessus les autres pièces.

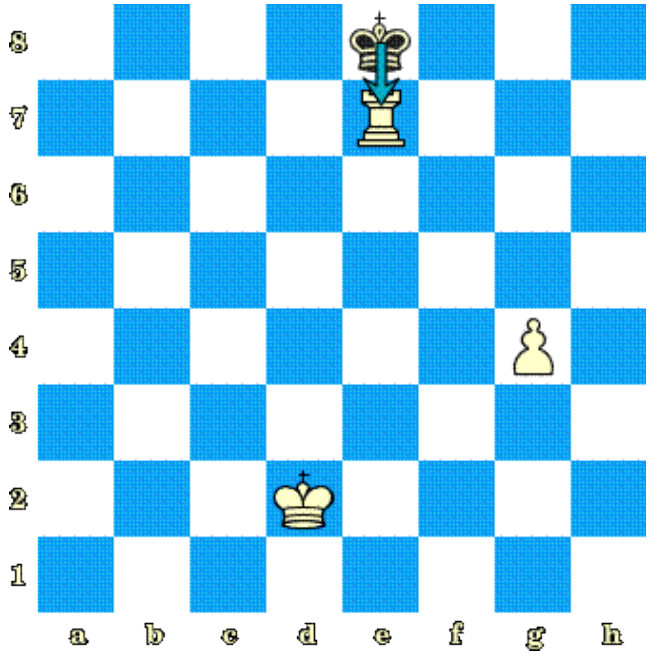
c) Capture de la pièce d'échec - Le roi est autorisé à capturer la pièce d'échec si cela ne met pas le roi lui-même en échec.



Diag. 2.6 (Répondre à un contrôle en se déplaçant)



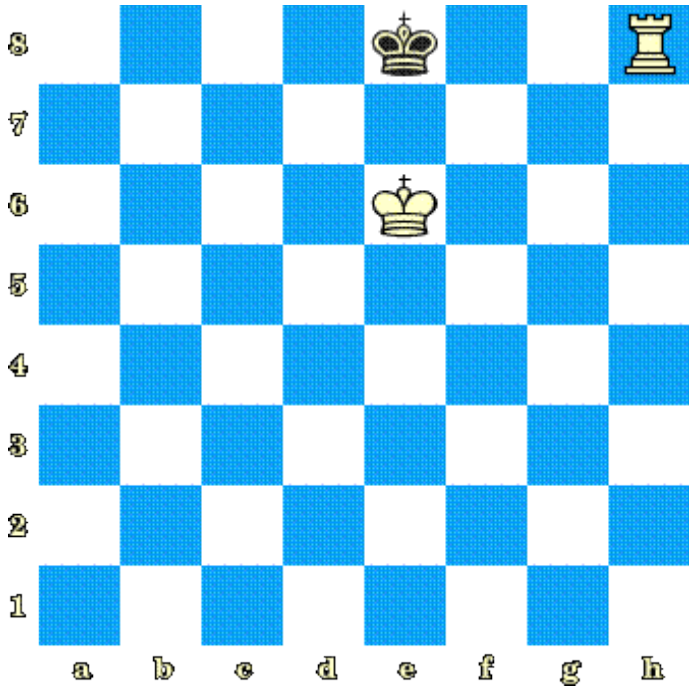
Diag. 2.7 (Réponse à un contrôle par blocage)



Diag. 2.8 (Le roi est en échec mais il peut capturer la tour car aucune autre pièce blanche n'attaque la case e7).

IV) Échec et mat

Maintenant que nous comprenons le concept d'échec, nous pouvons voir ce qu'est l'**échec et mat**. Vous vous souvenez que nous avons dit que le but du jeu d'échecs est de capturer le roi ? Eh bien, si un roi est en échec et qu'il est incapable de répondre à l'échec de l'une des 3 manières que nous avons mentionnées, alors la partie se termine sur le champ. Le joueur dont le roi est en échec perd la partie. Notez que nous ne capturons pas réellement le roi. La partie se termine avec le roi acculé. Voici un exemple de roi mis en échec :

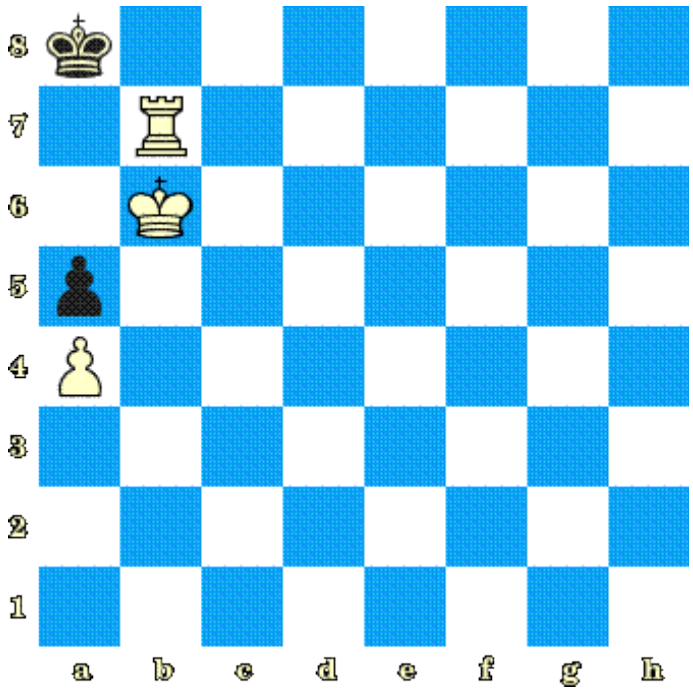


Diag. 2.9 (Le roi noir a été mis en échec et les blancs gagnent la partie. Remarquez que toutes les cases autour du roi sont attaquées).

V) L'impasse

Pour qu'un camp gagne la partie, le roi piégé doit être en échec. Si le camp qui joue n'a aucun mouvement possible mais que le roi n'est pas en échec, la partie se termine par un match nul ou aussi dit Pat. L'impasse est une ressource très utile lorsque l'on a un déficit matériel.

Dans la position suivante, c'est aux Noirs de jouer. Le résultat de la partie est une impasse car il n'y a pas de coup possible. Le pion est bloqué et le roi n'a aucun mouvement possible :



Diag. 2.10 (Un roi dans l'impasse)

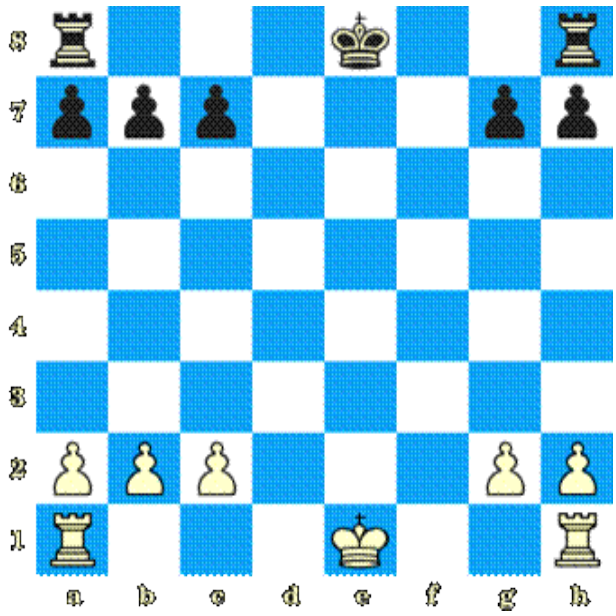
VI) Le roque

Nous allons à présent introduire l'idée du roque. Le roque est une manœuvre par laquelle un joueur déplace son roi de deux cases sur le côté, puis amène une des tours juste à côté du roi, de l'autre côté. Le but de la manœuvre de roque est généralement de déplacer le roi vers une case plus sûre. Pendant une partie d'échecs, le roque est le seul moment où le roi est autorisé à se déplacer de plus d'une case. Le roque n'est pas toujours possible ; certaines conditions doivent être remplies pour que la manœuvre de roque soit légale. Ces conditions sont les suivantes :

- Il ne doit y avoir aucune pièce entre le roi et la tour qui se trouve du côté où le roi veut faire son roque.
- Le roi et la tour qui vont se déplacer ne doivent pas avoir bougé pendant toute la partie.
- Le roi ne doit pas être en échec au moment où l'on souhaite faire un roque.
- Si, au cours de la procédure de roque, le roi traverse une case qui est attaquée par une pièce ennemie, le roque n'est pas autorisé dans ce cas.

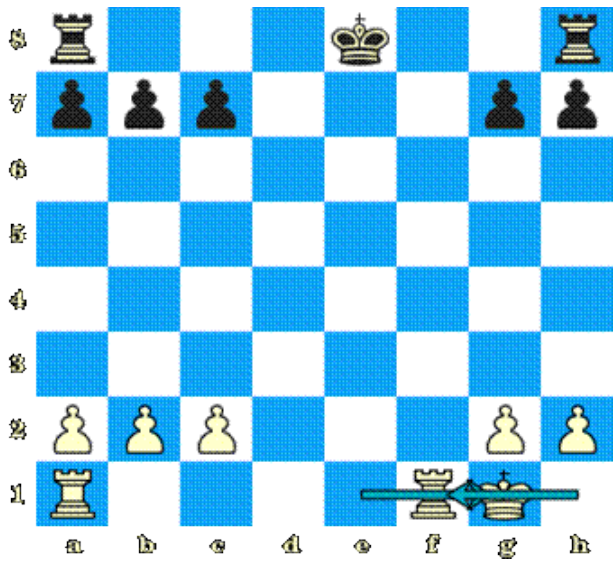
Lorsque le roi roque vers la colonne h, on parle de **roque côté roi** ou de **roque côté court**. Inversement, lorsque le roi roque vers la colonne A, on parle de **roque du côté de la reine** ou de **roque long**.

Voyons maintenant à quoi ressemble le roque dans une partie réelle. Dans le diagramme suivant, les blancs ont la possibilité de roquer soit du côté du roi, soit du côté de la reine :



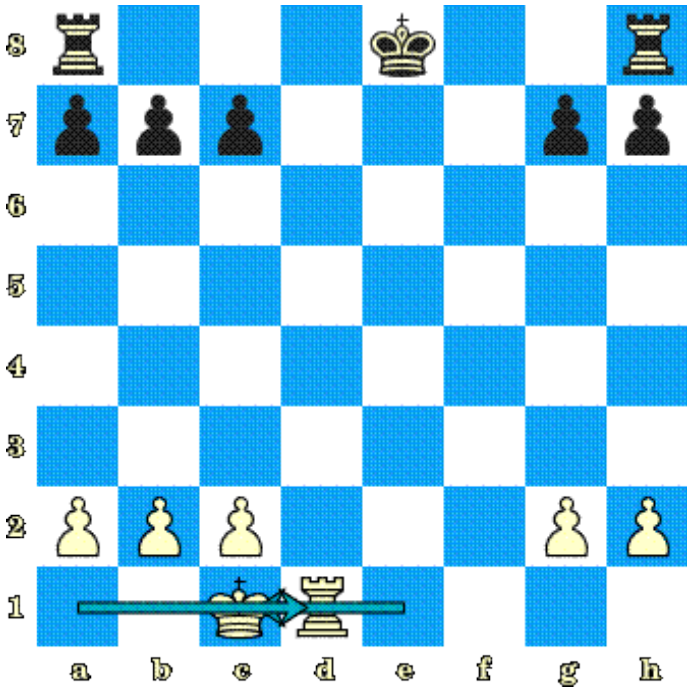
Diag. 2.11 (Le roi blanc peut roquer à l'aile roi ou à l'aile reine)

Après le roque du côté roi, le roi et la tour blancs roqués se retrouveraient dans la position suivante :



Diag. 2.12 (les Blancs ont roqué côté roi)

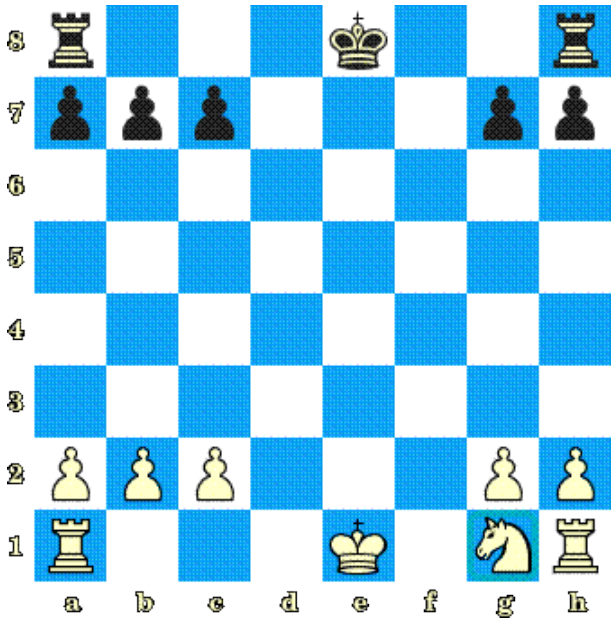
Si les blancs avaient fait le roque du côté de la reine, alors le roi se serait retrouvé dans la position suivante :



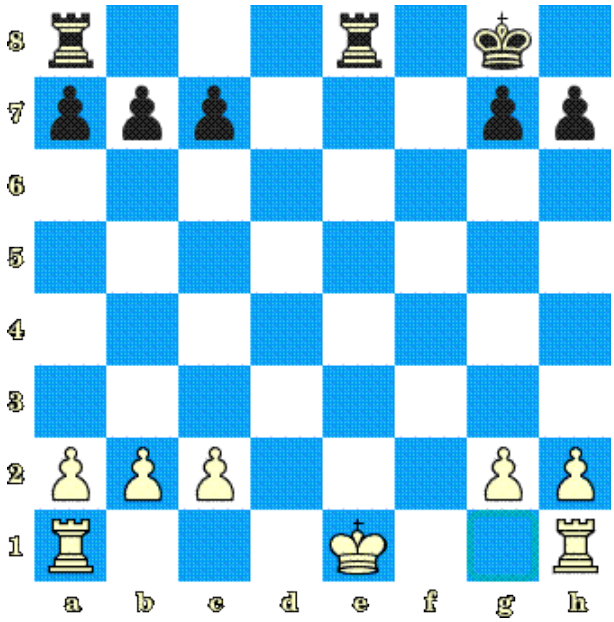
Diag. 2.13 (roque de la reine)

Dans le second diagramme, nous pouvons remarquer que la tour s'est déplacée de 3 cases, contrairement au roque du roi où elle ne s'est déplacée que de 2 cases. Cependant, le roi ne s'est toujours déplacé que de 2 cases. Vous devez toujours déplacer le roi en premier et seulement ensuite la tour. Il s'agit en fait d'une règle qui s'applique également aux tournois. Si vous touchez la tour en premier, vous êtes alors obligé de jouer avec la tour et dans ce cas, le roque ne sera pas autorisé. Déplacer le roi en premier permet également d'éviter toute confusion pour les nouveaux joueurs.

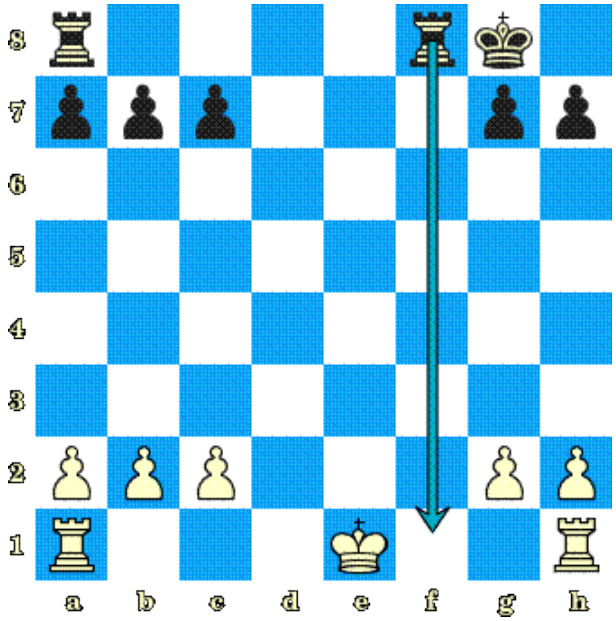
Examinons maintenant les situations où le roque n'est pas possible :



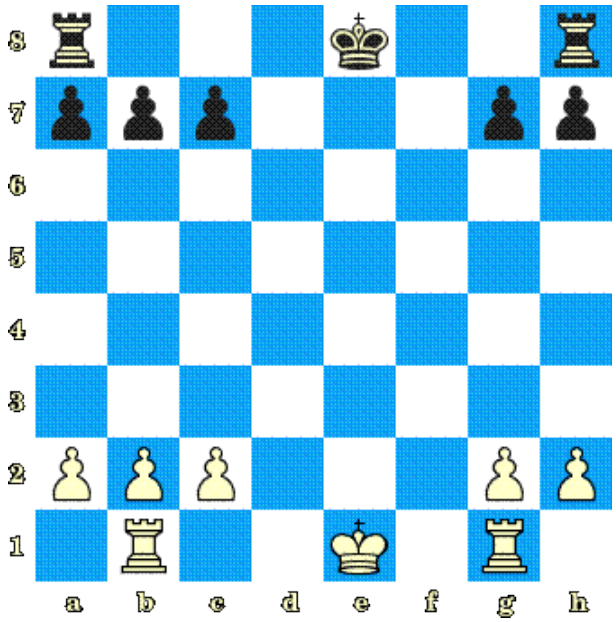
Diag. 2.14 (Le roque côté roi n'est pas possible ici pour les blancs parce que le cavalier sur g1 est entre le roi et la tour. Cependant, les blancs peuvent toujours roquer côté reine)



Diag. 2.15 (les Blancs ne peuvent pas roquer du tout car le roi blanc est mis en échec par la tour sur e8)



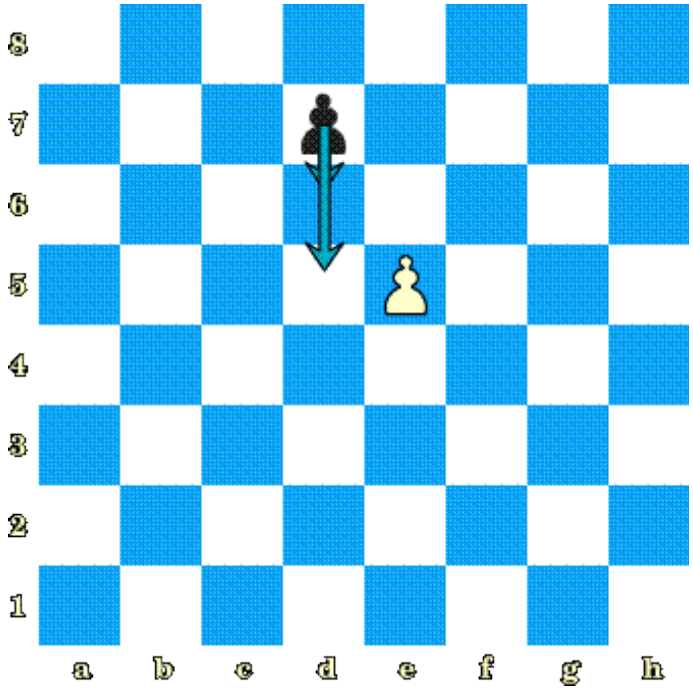
Diag. 2.16 (Les Blancs ne peuvent pas roquer à l'aile roi car le roi traverserait la case f1 qui est attaquée par la tour noire sur f8. Cependant, il peut roquer à l'aile reine)



Diag. 2.17 (dans ce cas, les Blancs ne peuvent pas roquer d'un côté ou de l'autre car les deux tours ont déjà bougé).

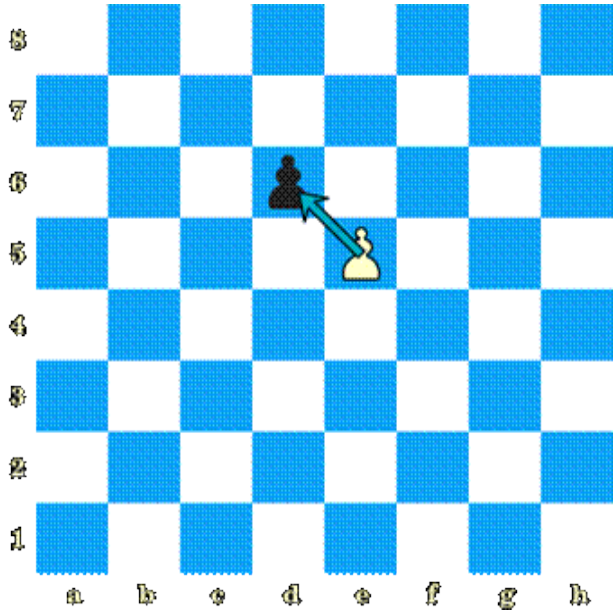
VII) En passant

Nous avons dit que les pions se déplacent verticalement d'une case mais capturent en diagonale d'une case. Cependant, il y a une exception à cette règle. Lorsqu'un pion ennemi se déplace de 2 cases à la fois (rappelons qu'un pion qui n'a pas bougé de toute la partie peut avancer de 2 cases au lieu d'une), et qu'il arrive sur une case adjacente à notre pion, nous sommes autorisés à prendre ce pion "en passant", ce qui signifie prendre le pion "en passant". Nous capturons le pion de telle sorte que c'est comme si le pion s'était déplacé d'une seule case. La meilleure façon de comprendre cela est de le voir graphiquement. Considérons la position suivante. Le pion noir peut se déplacer en d6 ou en d5 puisqu'il n'a pas bougé depuis le début de la partie :



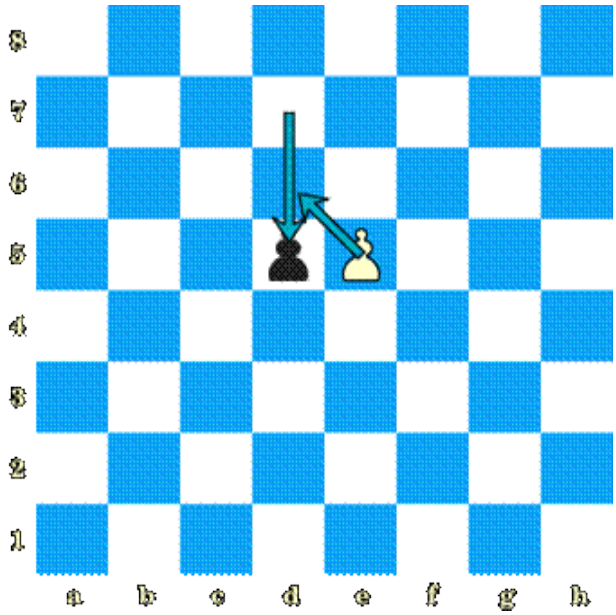
Diag. 2.18 (Le pion d noir peut se déplacer soit en d6 soit en d5)

Si le pion noir est allé sur d6, nous savons déjà que nous pouvons le capturer avec notre pion sur e5.



Diag. 2.19 (les Blancs peuvent capturer le pion noir s'il est allé en d6)

Maintenant, voici la partie surprenante ! Si le pion est allé sur d5 au lieu de d6, nous pouvons toujours le capturer **en passant**.



Diag. 2.20 (Les Blancs peuvent toujours capturer le pion comme s'il ne s'était déplacé que d'une case. C'est ce qu'on appelle une capture en passant)

Alors pourquoi cela est-il autorisé ? Pourquoi avoir une telle règle ?

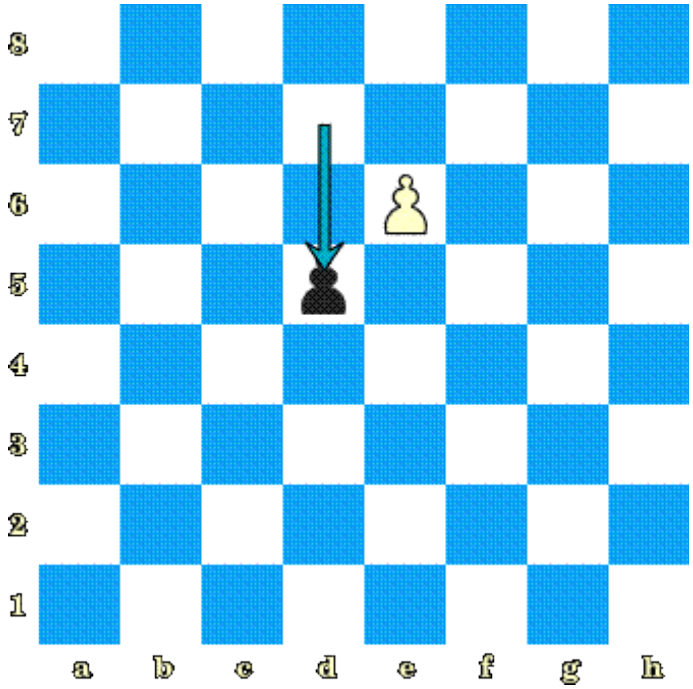
En effet, à l'époque des échecs, les pions ne pouvaient se déplacer que d'une seule case, qu'ils aient déjà bougé ou non. Au fil du temps, la règle de l'avance de 2 cases a été introduite et les pions pouvaient désormais se déplacer de 2 cases s'ils n'avaient pas bougé du tout pendant la partie. La règle du passage a ensuite été introduite afin d'empêcher un pion d'échapper à une capture en se déplaçant de 2 cases. En bref, la règle en passant a été introduite pour compenser l'introduction de l'avance de 2 cases pour les pions.

Cela dit, certaines conditions doivent être remplies pour qu'une capture en passant soit autorisée. Ces conditions sont :

- La capture en passant doit être faite immédiatement après que le pion ennemi ait signifié une avance de 2 pas. Si le pion n'est pas immédiatement capturé lors de ce mouvement, il n'est plus possible de capturer le pion en passant.
- La pièce qui capture et celle qui est capturée doivent toutes deux être des pions. Les autres pièces ne sont pas impliquées dans une prise en passant.

Note : Vous ne pouvez faire la capture en passant que si le pion ennemi était à 2 rangs de votre pion. Cela a été une source de confusion pour de nombreuses personnes mais c'est très simple si vous le regardez graphiquement.

Dans le diagramme suivant, les blancs ne peuvent pas faire une prise en passant même si le pion noir s'est déplacé de 2 cases :



Diag. 2.21 (Dans cette position, le pion blanc ne peut pas capturer en passant)

VIII) Notation des échecs

En science, des unités et des termes standards sont utilisés pour permettre à l'ensemble de la communauté scientifique de comprendre la littérature, où que l'on se trouve dans le monde. De même, les échecs ont une notation standard qui est utilisée pour enregistrer les mouvements d'une partie. Commençons par les pièces.

Dans les textes littéraires, les pièces sont représentées à l'aide des lettres suivantes :

Pion - (sans désignation)

Fou - **B**

Cavalier - **N**

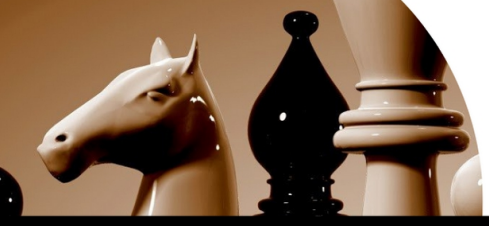
Tour - **R**

Reine - **Q**

Roi - **K**

Voici comment on enregistre les mouvements dans une partie d'échecs :

- Le **mouvement** des pièces est enregistré en identifiant d'abord la pièce, puis la case sur laquelle elle est allée. Par exemple, si un fou se déplace de c1 à h6, nous enregistrons ce mouvement comme **Bh6**. Si la pièce qui s'est déplacée est un pion, nous enregistrons uniquement la case sur laquelle le pion s'est rendu. Par exemple, un pion qui se déplace de d2 à d4 sera simplement enregistré comme **d4**.



- La **capture** d'une pièce est enregistrée en inscrivant d'abord la pièce capturée, un "**x**" après et ensuite la case sur laquelle la pièce capturée a atterri après la capture. Par exemple, si une tour en a1 capture un pion en a4, nous noterons **Rxa4**. Si la pièce capturée est un pion, au lieu d'enregistrer la pièce capturée, nous enregistrons la colonne d'où provient le pion. Par exemple, si un pion sur c4 capture un cavalier sur d5, cela sera enregistré comme **cxd5**.
- Le **roque** - Le roque court est enregistré comme O-O tandis que le roque long est enregistré comme O-O-O.
- **Échec -** Un échec est enregistré en ajoutant un signe plus après le coup. Par exemple, si une tour en e8 met en échec un roi en e1, le coup sera enregistré comme **Re8+**.

IX) Jouer le jeu

Il existe des règles qui doivent être respectées pendant une partie d'échecs. Une liste complète de ces règles peut être consultée sur le site https://handbook.fide.com/. Cependant, nous allons aborder les règles fondamentales d'une partie d'échecs sur l'échiquier :

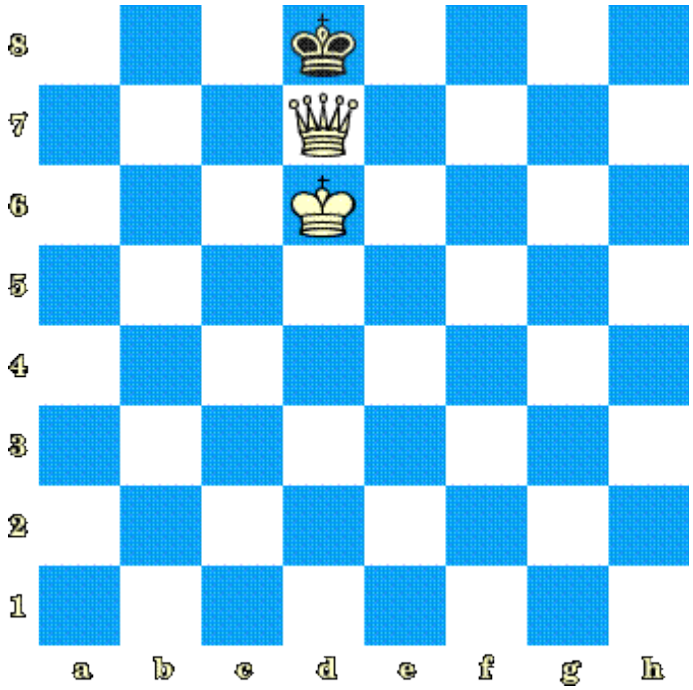
1. Le joueur avec les pièces blanches joue toujours le premier coup. C'est pourquoi la plupart des ouvertures du côté des blancs sont appelées des ouvertures, tandis que la plupart des ouvertures des noirs sont appelées des défenses.
2. Vous n'avez pas le droit de passer votre tour. Chaque joueur doit jouer son coup et ensuite permettre à son adversaire de jouer son coup.
3. Déplacement par contact : Si vous touchez une pièce, vous êtes obligé d'effectuer un coup avec cette pièce, à moins qu'il n'existe aucun coup autorisé pouvant être effectué avec cette pièce. Si vous touchez une pièce de l'adversaire, vous devez capturer cette pièce si cela est possible. Si vous touchez une pièce afin de la placer correctement sur une case, vous devez dire "Je règle", ou quelque chose de similaire, pour indiquer que vous ne jouez pas un coup mais que vous réglez une pièce.
4. Après chaque déplacement, on appuie sur le pendule avec la même main que celle qui a été utilisée pour déplacer la pièce.

3. Échecs et mat de base en pièces

Voyons maintenant les différentes façons de mettre le roi ennemi en échec. Tous les schémas d'échec et mat impliquent d'abord de limiter le roi ennemi au bord de l'échiquier avant de le mettre échec et mat.

I) Roi et reine contre roi

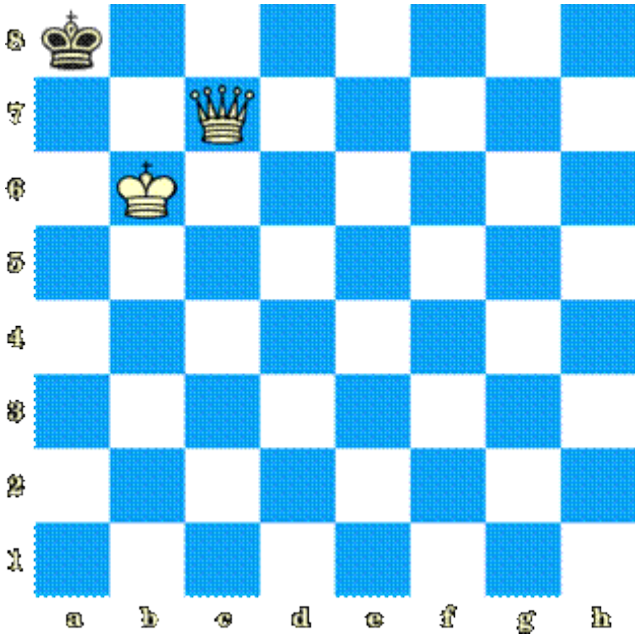
Dans ce cas, la position résultante est la suivante :



Diag. 3.1 (Un roi noir mis en échec)

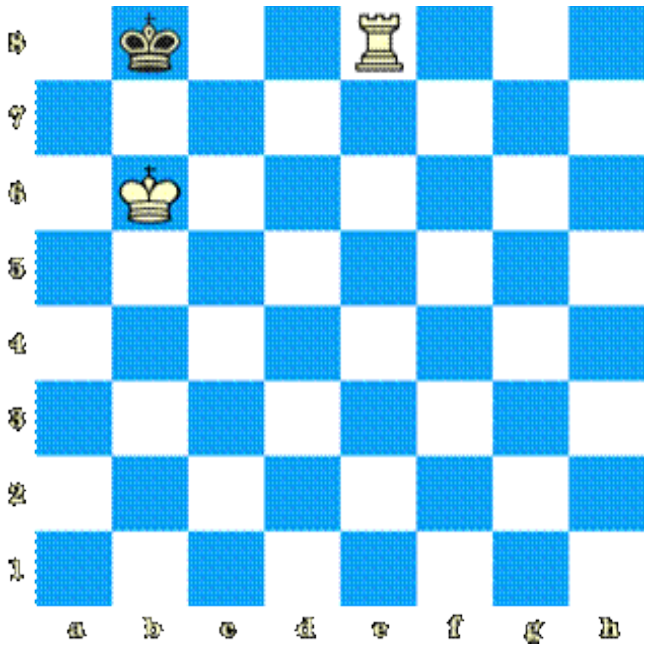
En utilisant le roi et la reine, nous limitons lentement le roi ennemi à la colonne a, à la colonne h, à la première ou à la huitième rangée, avant de le mettre échec et mat. Ceci étant dit, il faut faire attention à ne pas se retrouver dans une position d'échec et mat.

Le diagramme suivant montre la position d'impasse que nous devons éviter :



Diag. 3.2 (Un roi dans l'impasse)

II) Roi et Tour contre Roi

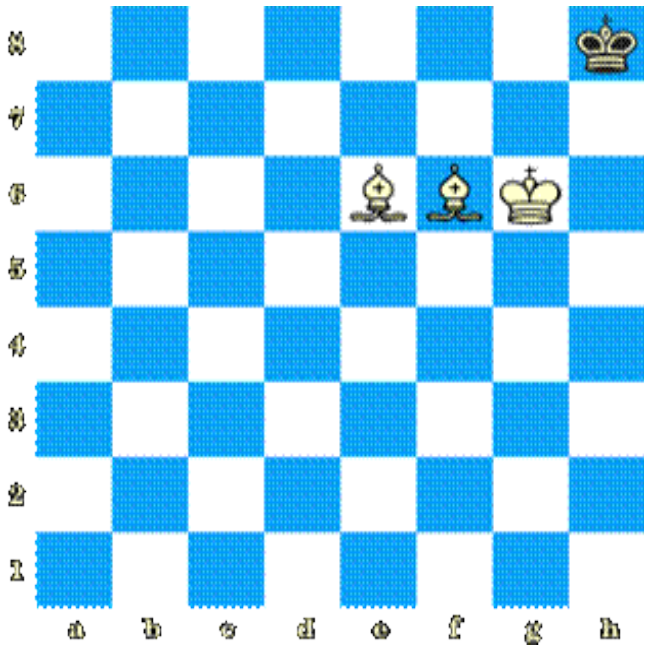


Diag. 3.3 (Roi et Tour contre échec et mat roi)

Le Diag. 3.3 montre ce que serait la position finale. Comme dans le cas du roi et de la tour, la stratégie consisterait à limiter le roi à l'un des quatre bords, puis à mettre le roi ennemi échec et mat.

III) Roi 2 fous contre Roi

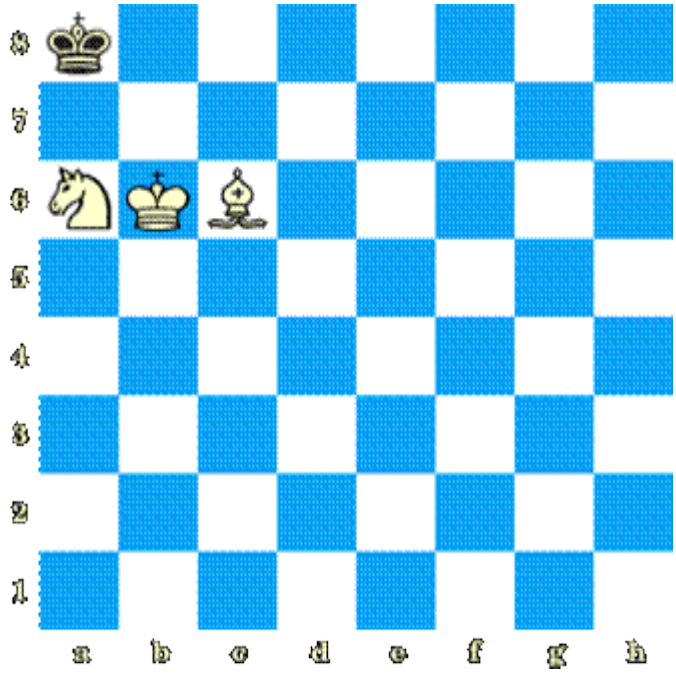
La position finale serait la suivante :



Diag. 3.4 (Roi et 2 Fous contre Roi échec et mat)

IV) Roi, Fou et Cavalier contre Roi

Cette méthode est sans doute la plus difficile à apprendre pour les nouveaux joueurs, mais le concept de restriction du roi ennemi est toujours valable :



Diag. 3.5 (Roi et 2 Fous contre Roi échec et mat)

V) Échecs et mat impossibles

Les pièces suivantes ne peuvent pas faire échec à un roi seul et la partie se terminerait automatiquement par un match nul par manque de pièces :

- Le roi et le fou seuls ne peuvent pas mater un roi seul.
- Le roi et le cavalier seuls ne peuvent pas mater un roi seul.
- Le roi et deux cavaliers seuls ne peuvent pas mater un roi seul.

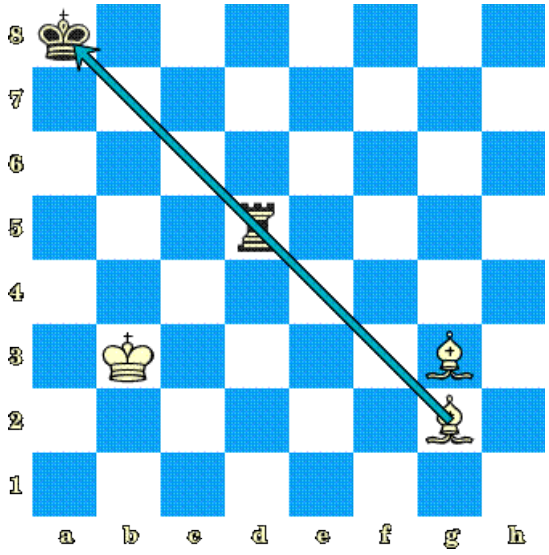
La meilleure façon de comprendre pourquoi ces échecs sont impossibles est de les essayer sur le plateau.

4. La tactique des échecs

Aux échecs, une tactique est une combinaison forcée de coups qui conduit à un gain matériel pour un camp ou à un échec et mat du roi. Il est utile de se familiariser avec ces tactiques afin d'être en mesure de les repérer lorsqu'elles apparaissent dans une partie réelle. Voici les différentes tactiques d'échecs :

I) L'épingle

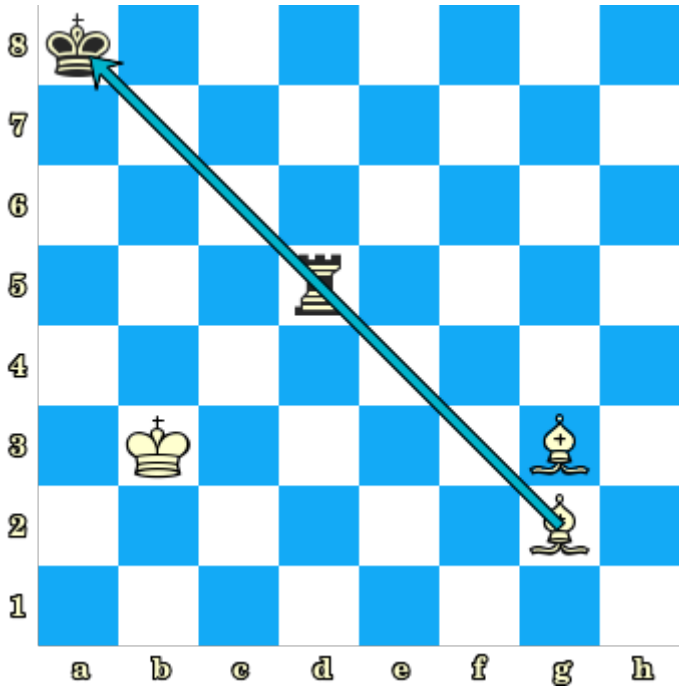
Une épingle est une tactique où une pièce se trouve dans la même ligne de tir qu'une pièce de valeur, ce qui signifie que la pièce ne peut pas être déplacée car la pièce de valeur serait perdue. Si la pièce de valeur est le roi, alors la pièce clouée ne peut pas du tout bouger car cela exposerait le roi à un échec. Dans ce diagramme, la tour est clouée au roi par le fou des blancs :



Diag. 4.1 (La tour sur d5 est clouée au roi par le fou sur g2)

II) La broche

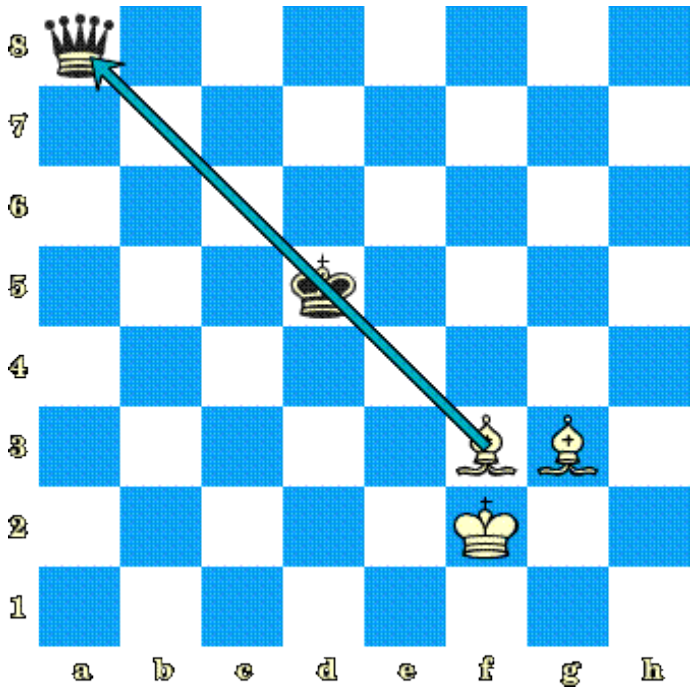
La brochette est comme l'épingle mais cette fois la pièce de valeur est celle qui se trouve sur la même file, diagonale ou rang. Voici un exemple de broche



Diag. 4.2 (Une brochette, également appelée broche inversée)

III) La fourchette

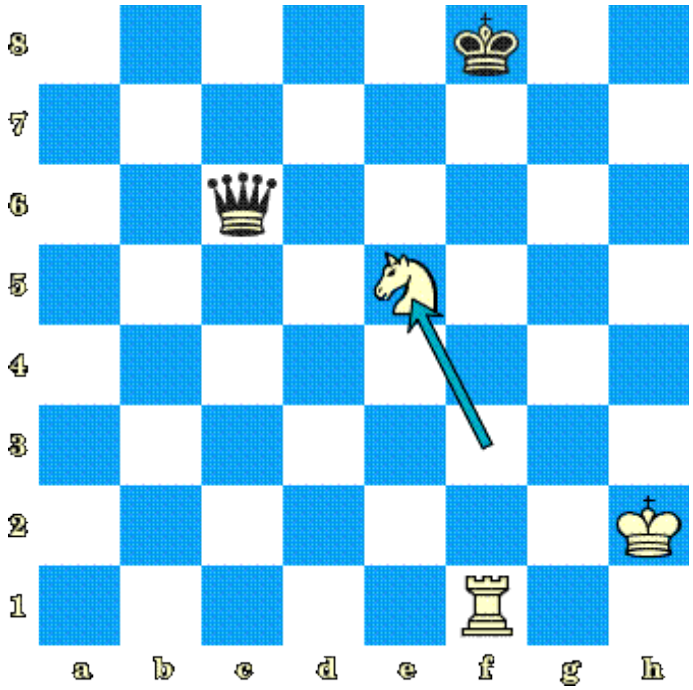
Dans une fourchette, une pièce attaque généralement 2 pièces ennemies à la fois, ce qui rend impossible pour l'adversaire de défendre les deux pièces à la fois. Le Diag. 4.3 montre un exemple de fourchette. Dans ce cas, le cavalier attaque la reine tout en mettant le roi noir en échec. Par conséquent, la reine sera perdue au prochain coup car les Noirs doivent réagir à l'échec, ce qui les rend impuissants face à l'attaque de la reine :



Diag. 4.3 (Une brochette, également appelée broche inversée)

IV) L'attaque découverte

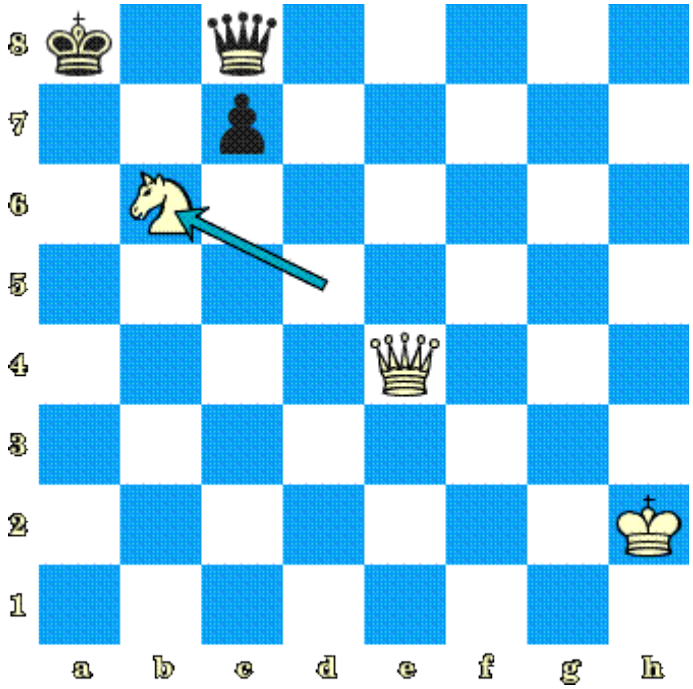
Une attaque découverte est une attaque contre une pièce ennemie qui n'est révélée qu'une fois qu'une autre pièce s'est écartée du chemin. Elle repose sur le fait qu'il est difficile de faire face à deux menaces à la fois. Le diagramme suivant illustre cela :



Diag. 4.4 (Le cavalier a bougé, exposant un échec au roi blanc tout en attaquant la reine avec le cavalier)

V) La double vérification

Ici, le roi ennemi est bloqué à la fois par le cavalier et la tour et il est donc impossible de se défendre contre les deux. Le roi n'a pas d'autre choix que de bouger.



Diag. 4.5 (Une double vérification

5. Stratégie des échecs

Contrairement aux tactiques, les stratégies ne sont pas des combinaisons mais plutôt des plans, des objectifs réalisés à différents stades du jeu.

Il y a 3 étapes dans une partie, à savoir l'ouverture, le milieu de partie et la fin de partie.

Chacune de ces phases requiert un état d'esprit différent. Néanmoins, il faut avoir un plan concret.

I) L'ouverture

L'ouverture se situe principalement dans les 10 à 15 premiers coups de la partie où les joueurs sortent leurs pièces. Les choses essentielles à faire dans une ouverture sont :

- Visez à obtenir un bon contrôle du centre. Une fois que vous avez contrôlé le centre, il est facile de lancer des attaques et d'obtenir de bonnes positions pour toutes vos pièces.
- Développez vos pièces. Rappelez-vous, vous ne pouvez pas lancer une attaque réussie avec seulement quelques pièces. Préparez toute l'armée à se battre.

- Ne déplacez pas deux fois la même pièce. Chaque fois que vous choisissez de déplacer deux fois la même pièce, vous perdez du temps qui pourrait être utilisé pour développer une autre pièce.
- Ne sortez pas la reine trop tôt. La reine peut être facilement attaquée, la faire sortir trop tôt vous fera perdre du temps pour parer aux attaques de la reine.
- Mettez le roi en sécurité. Le roque, dès que possible.

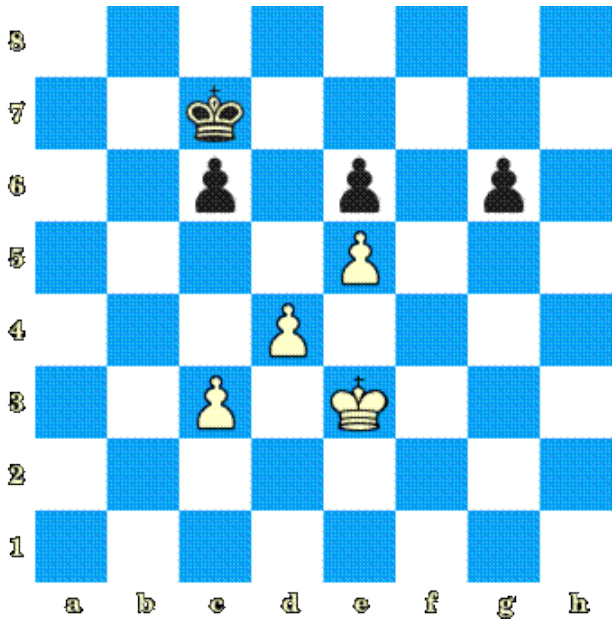
Le seul moment où ces règles peuvent être enfreintes est lorsque l'adversaire commet une erreur qui peut être sanctionnée immédiatement.

II) Le milieu de partie

Le milieu de partie est généralement la phase du jeu qui suit l'ouverture mais précède immédiatement la finale. L'objectif est généralement de mettre le roi ennemi échec et mat ou d'obtenir une fin de partie supérieure. Voici quelques principes à observer en milieu de partie :

- Améliorez la position de vos pièces. Déplacez les tours vers les colonnes ouvertes et les fous vers les diagonales actives. Les cavaliers doivent être placés au milieu de l'échiquier, où ils auront accès à de nombreuses cases.

- Échangez les pions de flanc contre des pions centraux. Les pions centraux contrôlent de meilleures cases, il est donc préférable de les échanger contre des pions centraux.
- Évitez les faiblesses des pions en gardant vos pions dans une seule chaîne. Dans le diagramme suivant, les blancs ont une meilleure structure de pions que les noirs :



Diag. 5.1 (les Blancs ont une meilleure structure de pions)

- Lorsque vous êtes en avance sur le plan matériel, échangez des pièces afin d'éliminer le contre-jeu de l'adversaire.
- Lorsque vous êtes en retard sur le plan matériel, échangez des pions, pas des pièces. Il est plus facile de se battre pour une partie nulle lorsqu'il n'y a pas de risque qu'un pion ennemi se transforme en dame.

III) La fin de la partie

La fin de partie est généralement caractérisée par la présence de nombreuses pièces sur l'échiquier, les rois devenant actifs afin d'aider les pions à atteindre les cases de promotion. Il s'agit d'une phase très technique qui requiert avant tout de la précision.

Voici quelques lignes directrices à suivre dans une finale :

- Rendez votre roi actif. Un roi inactif a conduit à la perte de la partie pour de nombreux joueurs.
- Si des tours sont impliquées, mettez vos tours derrière des pions passés.
- Limitez le roi ennemi autant que possible.
- Si l'adversaire possède un fou, il est préférable de placer vos pions sur des cases de la couleur opposée au fou de l'adversaire.

Conclusion

Nous avons examiné les bases du jeu d'échecs et à la fin de ce livre, le débutant complet devrait être capable de jouer une partie d'échecs confortablement. Une fois ces principes de base maîtrisés, vous pourrez passer à des concepts plus avancés.