



Club Échecs

La marche des pièces

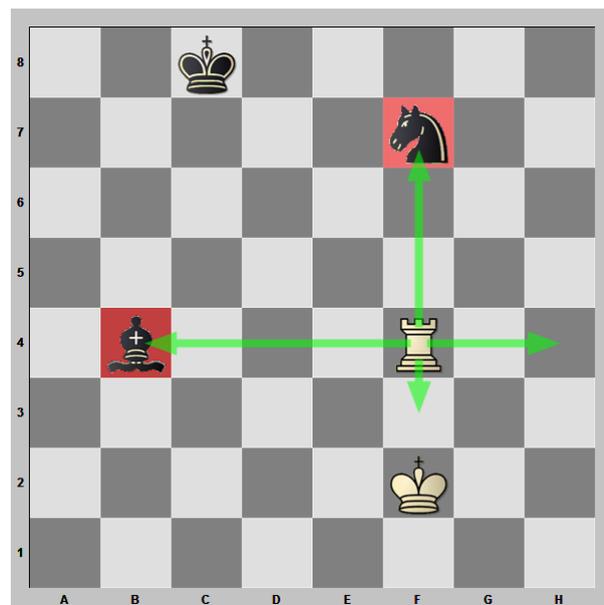
Aux échecs, les six catégories de pièces ont chacune une manière particulière de se déplacer. C'est en grande partie cette variété dans les possibilités de déplacement qui fait la richesse, la beauté et la profondeur de ce jeu.

La Tour

La Tour est la pièce la plus puissante après la Dame.

- La Tour ne se déplace qu'en ligne droite et cela d'autant de cases qu'elle le désire. Elle peut donc agir dans quatre directions : de bas en haut et de haut en bas, sur les colonnes, et de gauche à droite ou et de droite à gauche sur les rangées.
- La Tour ne peut avancer que sur des cases vides, si elle rencontre une pièce de sa couleur, elle doit s'arrêter avant de l'atteindre. Si elle rencontre une pièce ennemie, elle doit soit faire halte en chemin, soit capturer cette pièce ennemie en la prenant.

Diagramme d'explication.



Ici, la Tour peut capturer le Fou en b4, le Cavalier en f7. Elle peut se déplacer sur toutes les cases situées sur les flèches vertes.



Une Tour est d'autant plus influente qu'elle se situe sur une colonne ou une rangée dégagée.

Une Tour située au centre de l'échiquier peut se déplacer sur 14 cases maximum.



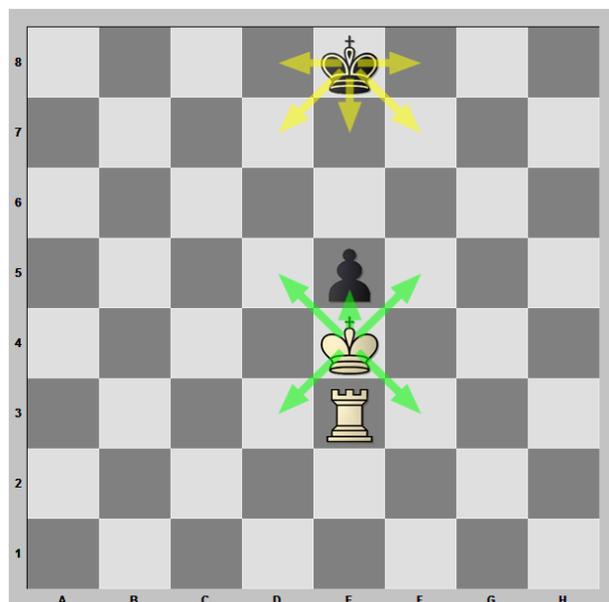
Club Échecs

La marche des pièces

Le Roi est la plus importante pièce du jeu.

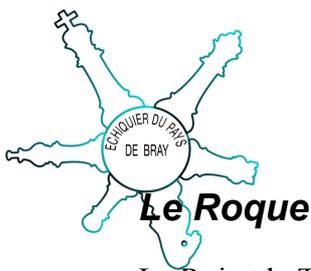
- Il se déplace comme la Dame, mais d'une seule case à la fois.
- Les deux Rois ennemis doivent toujours être séparés par une case au moins.
- Quand un Roi est en position d'être capturé au coup suivant par le camp adverse on dit qu'il est en échec.
- Un Roi ne peut se déplacer sur une case où il serait mis en échec.
- Le Roi ne peut avancer que sur des cases vides, s'il rencontre une pièce de sa couleur, il doit s'arrêter avant de l'atteindre. Si il rencontre une pièce ennemie, il doit soit faire halte en chemin, soit capturer cette pièce ennemie en la prenant.

Diagramme d'explication.



Ici, le Roi Blanc peut capturer le pion en e5 et peut se déplacer sur toutes les cases situées sur les flèches vertes.

Le Roi Noir lui peut se déplacer sur les cases situées sur les flèches jaunes.



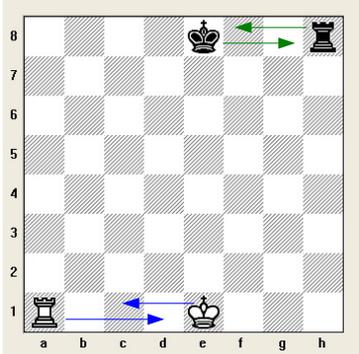
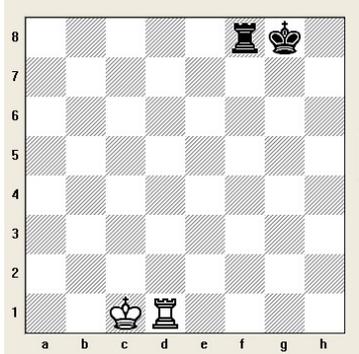
Club Échecs

La marche des pièces

Le Roi et la Tour peuvent effectuer sous certaines conditions un déplacement particulier et conjoint appelé le « Roque ». Les deux pièces vont alors jouer en même temps !

- Le Roi avance de deux cases à la fois en direction de sa Tour.
- La Tour passe par dessus son Roi et se place juste sur la case à côté.

Mouvements du roque

 <p>Attention, ça va valser !</p>	 <p>Les Blancs ont effectué le «grand roque» Les Noirs ont effectué le «petit roque»</p>
--	--

Mais certaines conditions doivent être respectées pour pouvoir «roquer».

- Aucune pièce ne doit se trouver entre le Roi et sa Tour.
- Ni le Roi ni la Tour ne doivent avoir déjà bougé
- Le Roi ne doit pas être en échec
- Le Roi ne doit pas traverser une case contrôlée par l'adversaire lors de son déplacement.

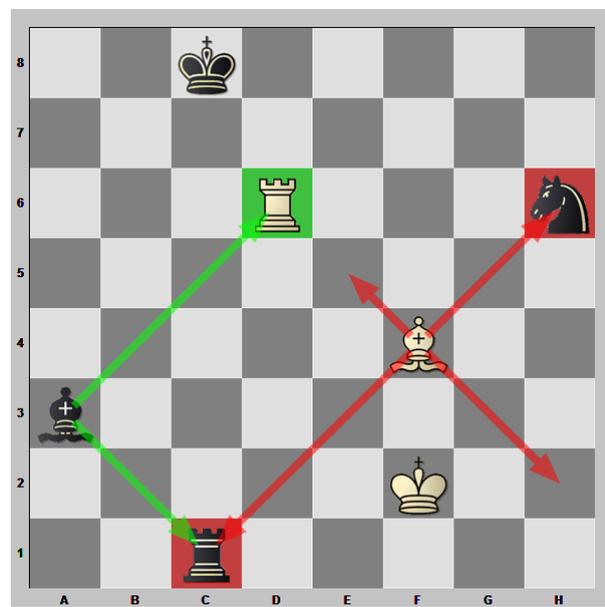


Club Échecs

La marche des pièces

- Le Fou se déplace obliquement en diagonale d'autant de cases qu'il veut en avançant ou en reculant.
- Dès qu'une pièce amie lui barre le passage, il lui faut s'arrêter, s'il s'agit d'une pièce ennemie il peut la capturer en occupant la case qu'elle occupait.
- Les deux Fous évoluent sur des cases de couleurs différentes, on les appelle le Fou de cases blanches et le Fou de cases noires. Ce sont les seules pièces à ne pouvoir changer de couleur de case.

Diagramme d'explication.

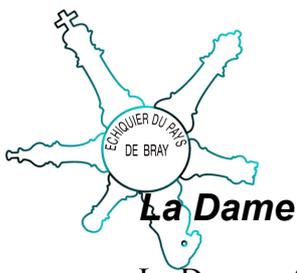


Ici, le Fou Blanc de cases noires peut capturer la Tour en c1, le Cavalier en h6. Il peut se déplacer sur toutes les cases situées sur les flèches rouges.

Le Fou Noir de cases blanches peut capturer lui la Tour d6 et peut se déplacer sur toutes les cases situées sur les flèches vertes.



Un fou situé au centre de l'échiquier peut se déplacer sur 13 cases maximum.



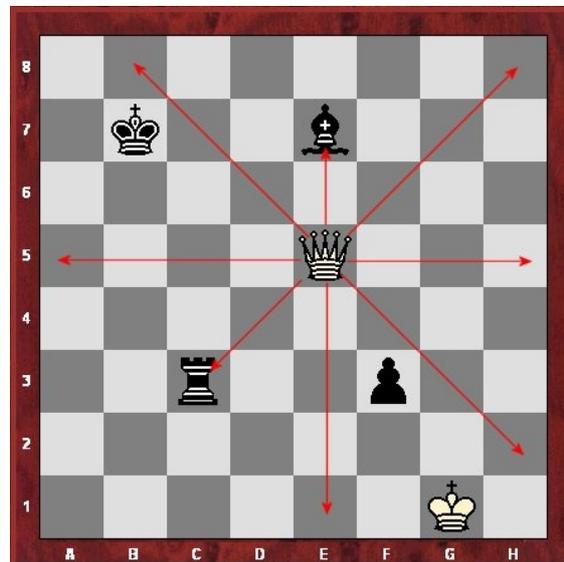
Club Échecs

La marche des pièces

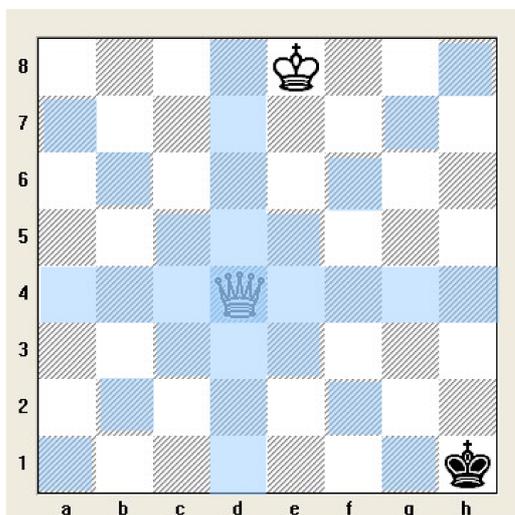
La Dame est la plus puissante pièce du jeu et aussi la plus précieuse après le Roi.

- Elle allie la marche du Fou et de la Tour, c'est-à-dire qu'elle peut se déplacer, à son gré, horizontalement, verticalement ou diagonalement en avant ou en arrière d'autant de cases qu'elle le désire.
- Elle ne peut pas sauter par-dessus une autre pièce amie ou ennemie.
- La Dame ne peut avancer que sur des cases vides, si elle rencontre une pièce de sa couleur, elle doit s'arrêter avant de l'atteindre. Si elle rencontre une pièce ennemie, elle doit soit faire halte en chemin, soit capturer cette pièce ennemie en la prenant.

Diagrammes d'explication.

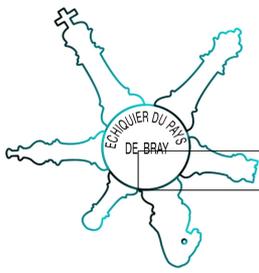


Ici, la Dame Blanche peut capturer la Tour en c3, le Fou en e7. Elle peut se déplacer sur toutes les cases situées sur les flèches rouges.



Ici, la Dame d4 ne contrôle pas moins de 27 cases, coloriées en bleu, sans compter celle qu'elle occupe ! L'échiquier comportant 64 cases, c'est plus d'un tiers de l'aire de jeu qui tremble sous sa surveillance! Ces chiffres te donnent une idée de la domination qu'elle peut exercer pendant la partie, surtout lorsqu'elle est centralisée.

La Dame, le Fou et la Tour sont des pièces à longue portée.



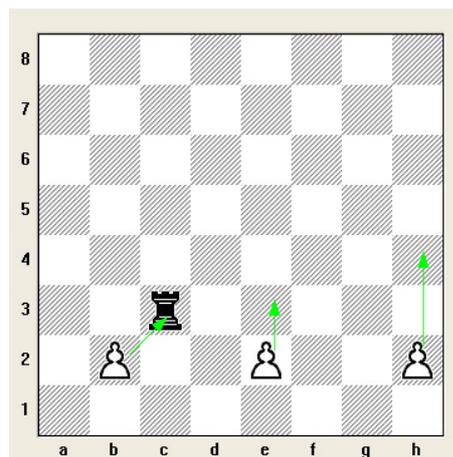
Club Échecs

La marche des pièces

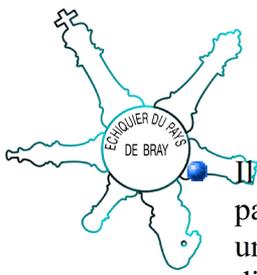
Les pions

Les pions représentent les fantassins de ton armée. Leur nom vient du latin *pes* qui signifie «pied». Comme dans une véritable armée, les fantassins sont plus nombreux que les autres types de combattants. Souviens-toi que tu disposes de huit pions au départ.

- Ils se dirigent toujours vers l'avant, jamais vers l'arrière. Il est interdit de les faire reculer et il faut donc bien réfléchir avant de les pousser.
- Le pion n'avance que d'une case à la fois, sauf s'il avance pour la première fois et seulement dans ce cas, il peut franchir deux cases en un seul coup. Par exemple, sur le diagramme, le pion Blanc qui est sur la case h2 peut se porter en un seul coup sur la case h4 ; mais ensuite sa marche se fera pas à pas ; souviens-toi que ce double bond est possible à tout moment de la partie, pourvu que le pion soit toujours sur sa rangée de départ.. Attention cette avance de deux cases n'est pas obligatoire, et tu peux très bien avancer ton pion d'une seule case par exemple e3 si tu estimes que cela est mieux pour toi.
- Un pion peut capturer (on dit «prendre» aux échecs) n'importe quelle pièce ennemie (sauf le roi bien entendu). Il le fait d'une façon un peu spéciale, en avançant d'une case en diagonale à sa droite ou à sa gauche, comme le font les pions au jeu de Dames. Mais, contrairement au jeu de dames, il ne saute pas par-dessus la pièce pour la prendre : il se contente d'occuper la case où se trouvait la pièce adverse, laquelle est alors définitivement retirée de l'échiquier. Une fois de plus, la prise n'est pas obligatoire.



Le pion avance d'une case vers l'avant.
Il peut avancer de deux cases lorsqu'il n'a pas joué.
Il prend en diagonale d'une case.

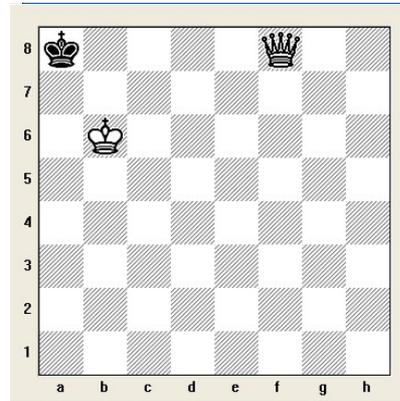
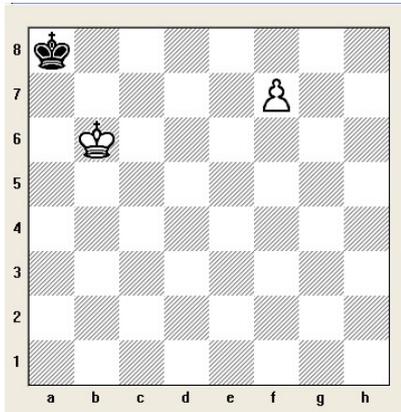


Club Échecs

La marche des pièces

Il arrive que les pions bénéficient d'une promotion exceptionnelle. En effet, si un pion parvient à atteindre la dernière rangée de l'échiquier située devant lui, il est promu en une pièce de ton choix (hormis le Roi), le plus souvent une Dame, même si tu disposes encore de ta Dame, mais tu peux bien sûr choisir de le promouvoir en fou, tour ou cavalier.

diagrammes d'explication 'Promotion'

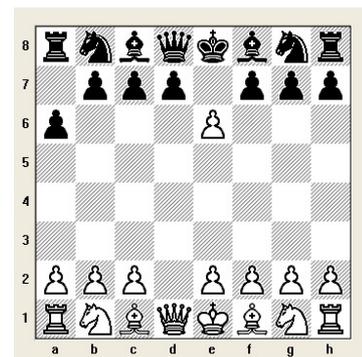
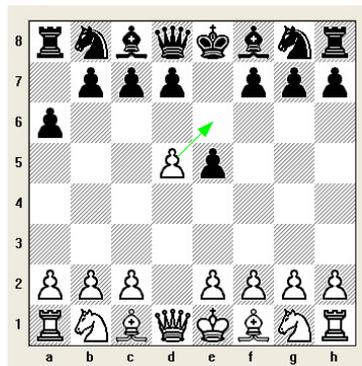
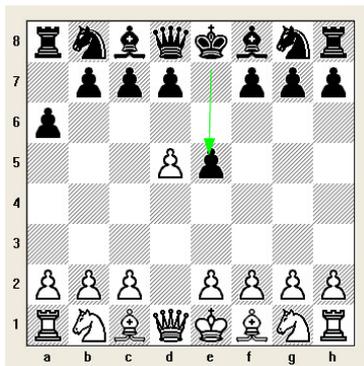


Un pion Blanc va arriver
sur la dernière rangée

Abacadabra ! Il se transforme en Dame.
Et en plus, il y a échec et mat !

- Il existe encore une règle concernant les pions c'est la règle de « la prise en passant ». Elle dit : Lorsqu'un pion a atteint la cinquième rangée pour les Blancs ou la quatrième rangée pour les Noirs, il peut « prendre en passant » un pion adverse qui avance de deux pas sur une colonne immédiatement voisine. Attention, la prise en passant doit être effectuée immédiatement.

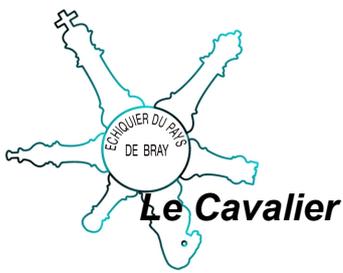
diagrammes d'explication 'Prise en passant'



Hop ! Deux cases !

Miam Miam !

Et plus de pion !

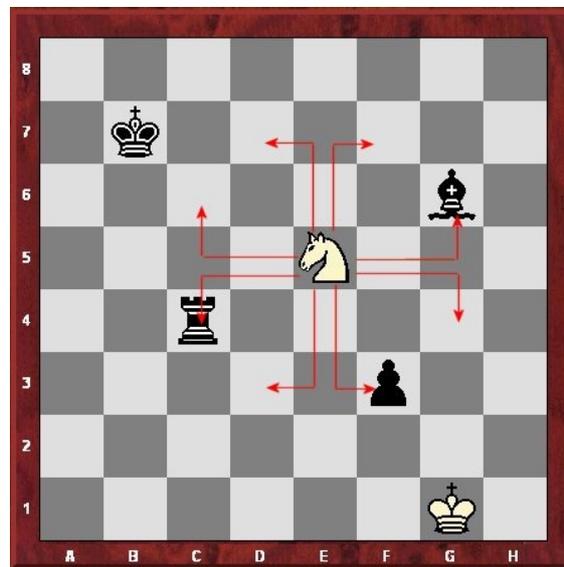


Club Échecs

La marche des pièces

- Le Cavalier se déplace de deux cases en ligne droite, puis d'une case vers la droite ou vers la gauche, en fait il se déplace en décrivant un L ; mais tu peux dessiner cette lettre dans la direction de ton choix. Un autre moyen de retenir le déplacement du Cavalier est d'imaginer qu'il combine le déplacement de la tour et du Fou, mais en avançant d'une seule case seulement, cela revient à dire qu'il avance d'abord d'une case verticalement ou horizontalement et dans n'importe quelle direction puis d'une case en diagonale comme le Fou.
- Le Cavalier change de couleur de case à chacun de ses mouvements.

Diagramme d'explication.



Ici, le Cavalier Blanc peut capturer la Tour en c4, le Fou en g6 et le pion f3. Il peut se déplacer sur toutes les cases situées à la pointe des flèches rouges.



Un Cavalier placé au centre de l'échiquier dispose de huit cases d'arrivée par contre un Cavalier situé dans un coin de l'échiquier ne dispose que de deux cases d'arrivées, il est donc beaucoup plus efficace au centre que sur les côtés ou dans les coins.