

Le jeu d'échecs.

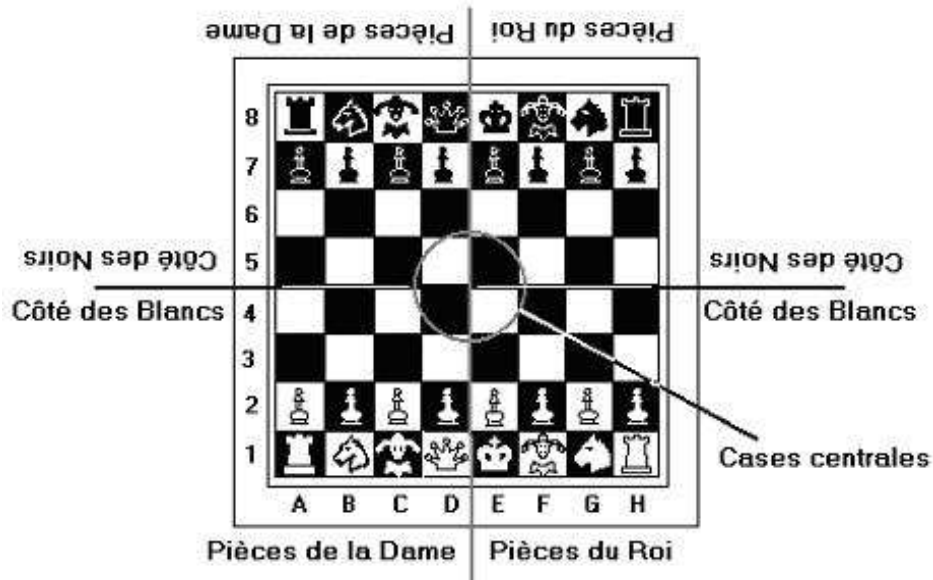


<p>Naissance du jeu d'échecs.</p> <p>Les historiens sont parvenus à un semblant de consensus. Selon eux, le jeu d'échecs serait apparu aux environs du V^{ème} siècle de notre ère au nord de l'Inde. En fait, ce n'était pas à proprement parler du jeu d'échecs tel que nous le connaissons aujourd'hui mais du Chaturanga (ce qui signifie "4 rois"). Le jeu du Chaturanga se jouait à 2 ou à 4 adversaires et l'objectif du jeu était de détruire l'armée adverse ou de capturer son roi. Les armées arabes du Calife Omar furent pris de passion de ce jeu. Quelques décennies plus tard en Perse. Ils l'ont tellement apprécié qu'ils y apportèrent quelques modifications: ils séparèrent les 64 cases en 32 cases blanches et autant de noires. Le mot Echecs vient de l'arabe "Sheiks" qui signifie chefs ou sage. Ils diffusèrent ensuite ce jeu dans tout le bassin méditerranéen .</p>	<p>Le but du jeu.</p> <p>Le but du jeu est la capture du roi adverse. Les blancs commencent toujours la partie. Chaque joueur joue un coup à tour de rôle. (jouer est obligatoire, on ne peut pas passer son tour).</p> <p>La mise en échec.</p> <p>Lorsque le roi peut être pris au coup suivant. il est en échec. Le joueur devra obligatoirement parer cet échec. S'il n'existe aucun coup pour soustraire le roi à l'échec, le roi est alors échec et mat et la partie est perdue. Pour échapper à l'échec, le joueur peut :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Déplacer le roi. - Prendre la pièce qui met le roi en échec. - Couvrir l'échec en intercalant une autre pièce. <p>Il est interdit de mettre son propre roi en situation d'échec.</p>
<p>La prise des pièces.</p> <p>Contrairement à d'autres jeux (en particulier le jeu de dame) où une pièce est éliminée du jeu lorsqu'une pièce adverse passe au-dessus, dans le jeu d'échecs, c'est au moment où une pièce peut être remplacée sur sa case par une pièce adverse qu'elle peut être éliminée . On dit aussi que cette pièce a été escamotée. Mettre le roi adverse en échec signifie pouvoir le remplacer par l'une de ses pièces.</p>	<p>L'ouverture.</p> <p>L'ouverture concerne le début de la partie. Le joueur qui détient les blancs ouvre la partie, c'est-à-dire du premier coup des blancs jusque la fin du développement des pièces et les premiers échanges de pièces.</p> <p>Le milieu de la partie.</p> <p>Après l'ouverture, les pièces sont déplacées et la position équilibrée. Le milieu de partie est le moment où tout peut basculer du côté d'un joueur ou de l'autre.</p>
<p>Les trois phases.</p> <p>Une partie d'échecs peut se décomposer en trois grandes phases :</p> <p>L'ouverture, le milieu de partie, la finale.</p>	<p>La finale</p> <p>Après le jeu et la prise de la majorité des pièces, il ne reste plus souvent sur l'échiquier que les deux rois. des pions et une ou deux pièces dans chaque camp. Une finale permet souvent concrétiser l'avantage d'un pion supplémentaire. Si le camp possédant un pion de plus arrive à le mener jusqu'à la promotion, il aura gagné (le pion se transforme en dame). La finale sont les derniers coups joués dans une partie.</p>

La position des pièces.

Au début d'une partie, chaque pièce possède sa place sur l'échiquier. Pour désigner l'endroit où elle se trouve, on numérote chacune des cases de l'échiquier. Les lettres représentent les colonnes. Elles vont de A jusqu'à H. Les chiffres représentent les rangées. Ils vont de 1 à 8.

Les pièces blanches sont placés sur les rangées 1 et 2. Les pièces noires occupent les rangées 7 et 8. La Dame blanche se trouve au départ sur une case blanche et la Dame noire sur une case foncée.



Partie Pat.

Si le seul coup jouable est de mettre son roi en échec (ce qui est interdit) le roi est dit pat et la partie est nulle. Une position de pat peut arriver en fin de partie quand il ne reste que les rois et quelques pions. Provoquer volontairement une situation de pat peut parfois sauver une position désespérée.

Les parties nulles.

Une partie est déclarée nulle dans les cas suivants:
Sur un commun accord des joueurs.

- Si l'un des rois est pat.
- Si une position se repère 3 fois à l'identique (consécutives ou non).
- Sur un échec perpétuel.
- Si 50 coups sont joués sans prise de pion et sans mouvement de pion.

L'échec perpétuel.

Si le roi ne peut se soustraire aux échecs répétitifs donnés par le camp adverse la partie est déclarée nulle.

L'abandon.

Aux échecs, une partie se termine souvent par l'abandon de l'un des deux joueurs. En effet le joueur considère que sa position est désespérée. Continuer la partie jusqu'à l'échec et mat est alors inutile.

Le roque.

Le roque est un déplacement spécial du Roi sur l'échiquier. Le roque permet de mettre le roi à l'abri sur un côté de l'échiquier et de mettre en jeu la tour.

Le roque permet de jouer simultanément le roi et une tour. Il existe le petit et le grand roque.

Le petit roque : il s'effectue avec la tour la plus proche du roi.

Le grand roque : il s'effectue avec la tour la plus éloignée du roi.

Dans les deux cas on déplace le roi de deux cases vers la tour et l'on place ensuite la tour de l'autre côté du roi.

Les conditions pour roquer.

- Le roi et la tour ne doivent pas avoir bougé.
- Le roi ne doit pas être en échec ni passer par une case en échec.
- Aucune pièce ne doit être présente entre le roi et la tour concernée.