

Initiation au jeu d'échecs

Le jeu d'échecs est un jeu de stratégie où 2 armées s'affrontent sur un champ de bataille.

Normalement chaque armée est constituée de 16 pièces (1 roi, 1 dame, 2 tours, 2 fous, 2 cavaliers, 8 pions), le champ de bataille est un échiquier de 64 cases (un carré de 8 cases x 8 cases) alternativement noires et blanches. Le but du jeu est de mettre en échec le roi c'est à dire rendre tout déplacement du roi impossible il est pris!

Pour apprendre à déplacer les différentes pièces le jeu va être restreint à une armée de 4 pièces et un champ de bataille de 16 cases

Installation de l'échiquier et ses conventions

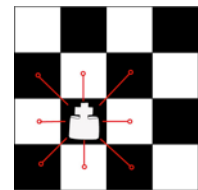
1. Placer l'échiquier entre les deux joueurs. Il faut que le coin gauche devant le joueur soit une case noire
2. En début de jeu lorsqu'on place les pièces, la dame est toujours placée sur une case de sa couleur

Déplacement des pièces

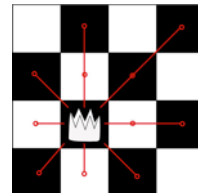
Le roi, la dame, la tour et le cavalier ont chacun leur propre façon de se déplacer sur l'échiquier



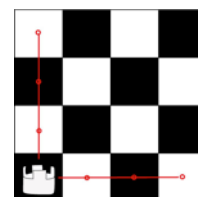
Le roi se déplace dans toutes les directions horizontalement, verticalement et en diagonale mais seulement d'une case



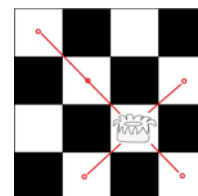
La dame se déplace d'une ou plusieurs cases en ligne droite dans toutes les directions : horizontalement, verticalement, en diagonale . Elle ne peut pas sauter par-dessus une pièce sur son chemin.



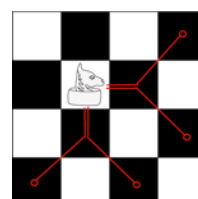
La tour se déplace d'une ou plusieurs cases en ligne droite, dans deux directions : horizontalement et verticalement. Elle ne peut pas sauter par-dessus une pièce sur son chemin



Le fou se déplace d'une ou plusieurs cases en ligne droite uniquement en diagonale. Il ne peut pas sauter par-dessus une pièce sur son chemin



Le cavalier se déplace de deux cases : d'une case horizontalement ou verticalement suivi d'une case en diagonale en s'éloignant de sa position initiale. Il peut sauter par dessus une pièce sur son chemin



Initiation au jeu d'échecs

Jouer

1. Les joueurs tirent au sort leur couleur d'armée (pile ou face avec une pièce de monnaie ou tirage en aveugle d'une des pièces du jeu d'échec placées préalablement dans un sac)
2. Par une convention du jeu d'échec ,le joueur qui a les Blancs commence (pour les jeux colorés se mettre convenir de la couleur qui démarre la partie)
3. Différentes règles de jeu sont possibles pour jouer avec l' échiquier d'initiation de 16 cases , dans tous les cas les joueurs s'accordent pour jouer avec 4 mêmes pièces, les deux armées doivent avoir la même force. (La présence du roi et ou de la dame n'est pas obligatoire).

3.1 Les pièces sont placées sur la première ligne de l'échiquier. Les joueurs déplacent une pièce de leur armée à tour de rôle en respectant le mode de déplacement de la pièce choisie. Le joueur peut prendre une pièce de son adversaire si elle occupe la case ou le joueur peut déplacer sa pièce. La pièce prise est retirée du jeu. Le premier joueur qui n'a plus de pièce sur l'échiquier a perdu la partie.

3.2 A tour de rôle les joueurs placent une à une les 4 pièces de leur armée sur l'échiquier, quand toutes les pièces sont installées la bataille commence les joueurs déplacent chacun leur tour une de leur pièce comme dans la règle de jeu précédente en 3.1

Remarque : dans cette variante du jeu d'échec la notion d'»échec et mat» n'existe pas. Si on souhaite approcher cette notion il suffit d'arrêter la partie dès que le roi est pris. Le joueur qui a pris de roi à son adversaire est le gagnant de la partie.

Exemple : d' une mise en place des pièces

