

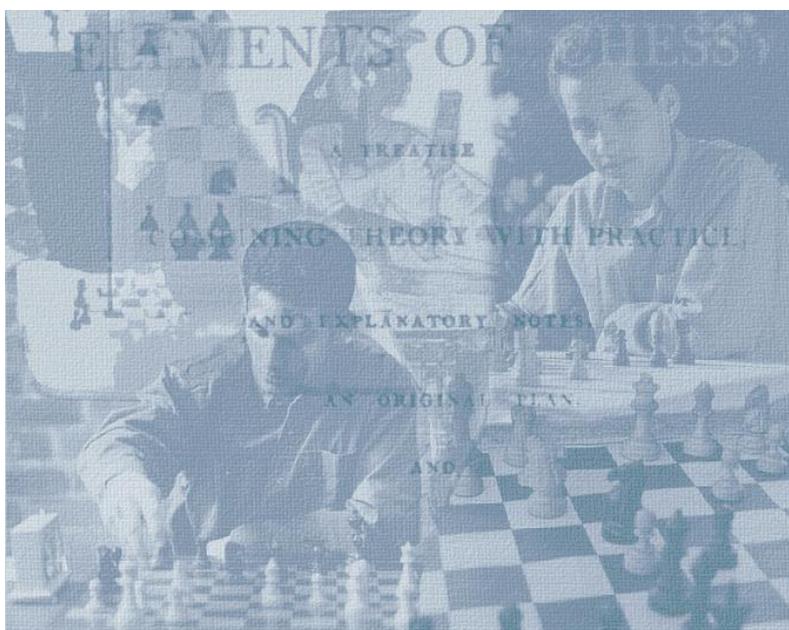
Manuel du jeu d'échecs

à l'usage des débutants



Nicolas B. Fillion

Arbitre certifié de la Fédération Québécoise des Échecs



15 octobre 2004

Ce fichier a été édité en L^AT_EX 2_ε
Version α1.02

Table des matières

I	Introduction	3
II	La base du jeu : l'échiquier, les pièces et les règles	5
1	L'échiquier	5
1.1	Les caractéristiques de l'échiquier	5
1.2	Exercices	6
2	Les pièces	6
2.1	Le pion	7
2.2	Le cavalier	9
2.3	Le fou	10
2.4	La tour	10
2.5	La dame	11
2.6	Le roi	12
2.7	Exercices	14
3	Règlements et déroulement de la partie	14
3.1	Le début et le déroulement de la partie	14
3.2	La fin de la partie	15
3.3	La notation des coups	19
3.4	Exercices	21
III	Réponses aux exercices	22
IV	Lexique	23

Première partie

Introduction

Le jeu d'échec est sans doute un des jeux les plus intéressants que l'être humain ait créé. Si on dit souvent à la blague que le jeu d'échecs n'est qu'une perte de temps, il faut concéder que c'est une très noble façon de le perdre. Comme vous le découvrirez bientôt, ce jeu est d'une profondeur et d'une beauté inouïes. Le débat à savoir si les échecs sont un art, une science, un sport ou simplement un jeu reste ouvert. Ce qui est certain, c'est qu'il exige à la fois de la créativité, de l'imagination, de la mémoire, de la rigueur intellectuelle, de la curiosité, de la détermination et de la volonté de vaincre. Ne serait-ce que pour développer ces facultés et traits de caractère, il semble que nous ayions une raison valable de pratiquer, voire de se passionner pour celui que l'on appelle souvent le roi des jeux.

Il arrive trop souvent que des joueurs débutants ou peu expérimentés demandent à d'autres joueurs plus forts ou à un manuel d'enseigner une formule infallible qui permette de gagner toutes les parties. Au grand désarroi de ces derniers, il faut dès maintenant vous annoncer qu'une telle formule magique n'a qu'une existence mythique et que vous n'en trouverez aucune trace ici. Par contre, vous apprendrez à vous construire une méthode d'analyse qui, à mesure que vous progresserez, vous permettra d'avoir une évaluation toujours plus juste des positions et de trouver des coups toujours meilleurs.

Plus vous progresserez, plus vous apprendrez à considérer la profondeur infinie du jeu. Dans *Et le fou devint roi*, Garry Kasparov¹ propose l'idée selon laquelle la résolution des problèmes d'échecs suivrait le même principe que la résolution de ceux de la vie quotidienne. De fait, dans les deux cas, le nombre de données à prendre en considération est demeuré par rapport à notre capacité d'analyse. Ainsi, dans la vie quotidienne comme aux échecs, une étape fondamentale consiste à *limiter l'étendue du problème*, pour que nous puissions le traiter. Ceci implique de baser notre analyse sur un nombre limité de facteurs. C'est sur la base de cette idée, que propose Kasparov, que le manuel que vous avez entre les mains se base. Au fil des sections, une méthode d'analyse vous sera expliquée et vous apprendrez à l'utiliser de façon fonctionnelle. Bien sur, votre progression devra passer par un long apprentissage, à la fois basé sur l'étude théorique et sur la pratique, sous forme de parties et d'exercices. Ainsi, vous maîtriserez de mieux en mieux certains aspects de la partie ; plus vous progresserez dans votre compréhension de plusieurs aspects de la partie, plus votre calibre de jeu sera grand. Si une formule gagnante existe, il y a de bonne chance que ce soit celle-ci.

¹↔ Garry Kasparov est un joueur originaire de la ville de Bakou, en Azerbaïdjan. Il est né en 1963 et en 1983, à l'âge de 21 ans, il devenait le plus jeune champion du monde de l'histoire des échecs. Encore aujourd'hui, 21 ans plus tard, il demeure le joueur le mieux coté au monde. Le règne ininterrompu de Kasparov depuis plus de 20 ans, règne d'une envergure sans précédent, fait dire à plusieurs experts qu'il est le plus grand joueur d'échecs que l'histoire ait vu.

Dans le présent manuel, afin que vous maîtrisiez les concepts qui serviront à votre progression, chaque section sera divisée en deux : d'abord l'explication théorique, et ensuite les exercices. La raison d'être des explications théoriques est de vous apprendre des notions générales, qui vous serviront d'outils d'analyse. La raison d'être des exercices est que vous devez *assimiler* les notions, et non simplement pouvoir les mentionner. Ainsi, le but des exercices est que vous maîtrisiez les notions *dans la pratique*, c'est-à-dire que vous puissiez en faire un usage fonctionnel dans le cours d'une partie. Surtout, prenez le temps de faire ces exercices ! Vous n'assimilerez pas les notions seulement qu'en respirant l'air ambiant : il vous faudra investir certains efforts. Suivant cette voie, vous maîtriserez davantage le jeu et vous aurez davantage de plaisir à jouer des parties qui seront toujours plus intéressantes stratégiquement.

Que ce soit pour les parties théoriques ou pratiques, il vous est recommandé de travailler avec un échiquier. Afin de ne pas produire un manuel trop volumineux, le nombre de schéma doit ne pas être trop grand. Avec l'échiquier, vous pourrez déplacer les pièces telles que dans les explications pour lesquelles il n'y a pas de schéma. Ainsi, vous aurez le support visuel souvent nécessaire à une bonne compréhension. Cependant, pour les exercices exigeant que vous trouviez des suites de coup, il est préférable que vous preniez l'habitude de trouver la solution mentalement, pour ne vous servir de vos mains que par la suite. Ainsi, votre étude vous placera dans les mêmes conditions que dans une partie, où l'on applique la règle *pièce touchée pièce jouée*². Car, après tout, les échecs sont un jeu basé sur l'analyse, et l'analyse ne se fait pas avec les mains, mais avec la tête !

Enfin, deux brèves remarques. Pour les termes techniques, vous pourrez consulter le lexique placé en appendice à la fin du manuel. D'autre part, vous trouverez à l'occasion des notes de bas de page commençant par le symbole \leftrightarrow ; elles ne sont pas en lien direct avec le sujet traité. Elles ont plutôt pour but de vous renseigner sur les joueurs, les tournois, des anecdotes, etc. Il est toujours intéressant de savoir globalement de qui l'on parle. Sur ce, amusez-vous bien !

²Voir la section III-3.1.

Deuxième partie

La base du jeu : l'échiquier, les pièces et les règles

Les règles du jeu d'échecs sont relativement simples. Au premier abord, elles vous paraîtront peut-être nombreuses et difficiles, mais vous verrez qu'après quelques parties seulement, vous les maîtriserez toutes aisément. Afin de vous faciliter la tâche, les items seront ici divisés en 3 sections. D'abord, vous apprendrez à connaître la surface sur laquelle vous jouerez, soit l'échiquier. Ensuite, vous apprendrez la marche des pièces; vous verrez comment fonctionnent le roque, la prise en passant et la promotion du pion, trois types de coups mal connus des amateurs. Enfin, vous apprendrez toutes les règles qui peuvent potentiellement vous servir lors de vos parties. Après la lecture de cette section, vous maîtriserez tous les concepts de base du jeu d'échecs. Prenez le temps de souffler et allez jouer quelques parties avec vos camarades. Et surtout, si vous perdez, ne vous en faites pas! À la section suivante, vous commencerez à apprendre des éléments de stratégie qui rehausseront votre niveau de jeu!

1 L'échiquier

1.1 Les caractéristiques de l'échiquier

Le jeu d'échecs se joue sur un échiquier divisé en 64 cases, soit 8 cases sur l'horizontale par 8 cases sur la verticale. Le terme *rangée*³ dénote une ligne horizontale de l'échiquier; on nomme les rangées selon les 8 premiers nombres entiers (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8). Le terme *colonne* dénote une ligne verticale de l'échiquier; on nomme les colonnes selon les 8 premières lettres de l'alphabet latin (a, b, c, d, e, f, g, h).

La case se trouvant en bas à gauche de l'échiquier *doit être une case noire*. Les couleurs des autres cases sont, en alternance, blanches et noires (ou encore pâles et foncées), selon les rangées et les colonnes. Les cases sont nommées d'abord par la lettre de la colonne sur laquelle elles se trouvent, ensuite selon le chiffre de la rangée sur laquelle elles se trouvent (*cf* schéma 1). Le terme *diagonale*, quant à lui, dénote une diagonale de l'échiquier. Les diagonales sont nommées d'après leurs cases de départ et d'arrivée (e.g. la diagonale a1-h8).

Dans la position initiale (*cf* schéma 2), les pièces des blancs occupent les cases des 1^{ère} et 2^{ème} rangées, alors que les pièces des noirs occupent les cases des 7^{ème} et 8^{ème} rangées. Les rois blancs et noirs sont respectivement sur les cases e1 et e8, alors que les dames sont respectivement sur les cases d1 et d8. Pour cette raison, la partie gauche de l'échiquier, comprenant les colonnes a, b, c et d, est appelée l'*aile-dame*. De même, la partie droite, comprenant les colonnes e, f, g et h, est appelée l'*aile-roi* (*cf* schéma 3).

³Le terme *traverse* est parfois utilisé.



Schéma 1 : l'échiquier et le nom des cases



Schéma 2 : la position initiale des pièces

Un peu plus loin, nous verrons l'importance fondamentale du *centre*. Ce qui est appelé centre est composé des cases d4, e4, d5 et e5. De plus, les cases c3, d3, e3, f3, c4, f4, d5, f5, c6, d6, e6 et f6 forment ce qui est parfois appelé le grand centre (schéma 4).

1.2 Exercices

Essayez de résoudre ces exercices sans avoir sous les yeux un échiquier, c'est-à-dire en visualisant l'échiquier dans votre tête. Essayez aussi de vous référer au texte du manuel le moins possible.

1. De quelle(s) couleur(s) doivent être ces cases sur l'échiquier : a1 ? h1 ? a8 ? h8 ?
2. Combien de diagonales compte l'échiquier ? Nommez-les.
3. Combien de cases compte le centre ? Nommez-les. De quelles couleurs sont-elles ?

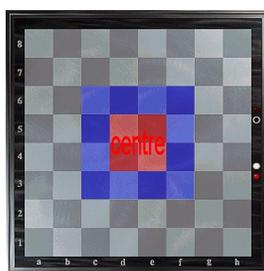
2 Les pièces

Dans cette section, nous verrons les caractéristiques de chaque pièce. Pour chacune, nous verrons :

1. leur position initiale ;
2. les mouvements qu'elles peuvent effectuer ;
3. la manière dont elles capturent les pièces ennemies.



Shéma 3 : l'aile-dame et l'aile-roi



Shéma 4 : le centre

Prenez bien le temps de comprendre le déplacement et la capture de chacune d'entre elles. Ces mouvements sont fondamentaux dans la partie et, de là, toute élaboration de stratégie présuppose que vous les maîtrisiez.

2.1 Le pion

Dans les manuels d'échecs, on fait habituellement la distinction entre les *pions* et les *pièces* ; le pion est celui que nous étudierons dans cette section. Dans la position de départ, chacun des joueurs a 8 pions occupant complètement une rangée : la 2^{ième} rangée pour les blancs, la 7^{ième} rangée pour les noirs. Ainsi, les 8 pions blancs occupent les cases a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2 et h2, alors que les 8 pions noirs occupent les cases a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7 et h7.

La marche du pion est la plus complexe de toute (*cf* schéma 5). Le mouvement de base du pion est l'avance en ligne droite sur une colonne, d'une seule case par tour, et ce, toujours en direction du camp adverse (c'est-à-dire la 8^{ième} rangée pour les pions blancs et la 1^{ière} rangée pour les pions noirs). L'avance d'un pion *n'est possible que si cette case n'est pas occupée*. Ensuite, le pion est *la seule pièce qui ne peut pas reculer*. Par exemple, un pion blanc sur la case f3 peut aller sur la case f4, mais ne peut pas revenir vers la case f2. De même, un pion noir à b4 peut aller en b3, mais ne peut pas revenir en b5.

De plus, le pion a deux particularités. Premièrement, *s'il est sur sa case initiale* (c'est-à-dire la 2^{ième} rangée pour les blancs et la 7^{ième} rangée pour les noirs), le pion *peut* avancer (mais n'y est pas obligé) de 2 cases en 1 seul tour.

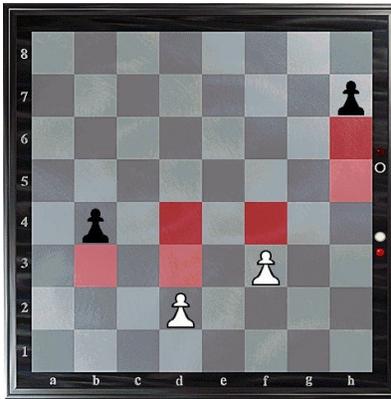


Schéma 5 : la marche du pion

Ainsi, un pion blanc en d2 peut aller en d3 ou en d4 : c'est le choix du joueur. De même, un pion noir en h7 peut aller en h6 ou en h5. Deuxièmement, le pion a un pouvoir qu'il est le seul à posséder. S'il atteint la dernière rangée, c'est-à-dire la 8^{ième} rangée pour les pions blancs et la 1^{ière} rangée pour les pions noirs, le joueur *doit* le transformer en cavalier, en fou, en tour ou en dame. C'est ce que l'on appelle la *promotion du pion*. La décision de choisir en quelle pièce le pion est promu revient au joueur. Le nombre de pièce de chaque sorte n'a aucun effet sur cette décision ; ainsi, il est possible (mais peu probable) qu'un joueur ait 9 dames, ou 10 fous, ou 10 cavaliers, ou encore 10 tours (sans compter toutes les combinaisons dame(s)-fou(s)-cavalier(s)-tour(s)).

La façon dont le pion capture les pièces ennemis est différente de celle des autres pièces. Le pion ne peut capturer un pion ou une pièce ennemie que si elle se trouve à une case de distance sur une diagonale (*cf* schéma 5). Ainsi,

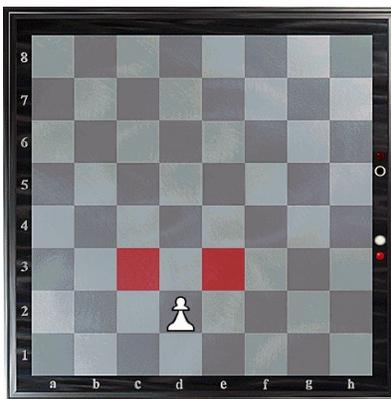


Schéma 5 : la capture par le pion

pour un pion blanc en d2, il est possible de capturer une pièce en c3 ou en e3. Si le joueur décide de capturer, on retirera alors la pièce ennemie de l'échiquier et on placera le pion qui a capturé sur la case qu'occupait auparavant la pièce capturée. Enfin, il existe un type de prise spécifique au pion, qui est appelée *prise en passant*. Ce type de capture est possible dans ces conditions :

1. le pion pouvant capturer doit être sur la 5^{ième} rangée pour les blancs ou sur la 4^{ième} pour les noirs ;
2. lorsqu'un pion adverse avance de 2 cases sur une colonne adjacente ;

Le coup *suivant immédiatement* l'avancée de 2 cases du pion, le joueur peut prendre le pion ennemi en le capturant au passage. Par exemple, si les noirs ont un pion à f4, et que les blancs jouent leur pion e2 en e4, les noirs peuvent le capturer en passant au coup suivant immédiatement l'avancée du pion. On retirera alors le pion e des blancs de l'échiquier, et on déplacera le pion noir f4 sur la case e3.

2.2 Le cavalier

Dans la position initiale, chacun des joueurs a 2 cavaliers. Ceux des blancs se trouvent sur les cases b1 et g1, alors que ceux des noirs se trouvent sur b8 et g8.

La marche du cavalier est relativement simple. Comme les étalons que l'on voit dans les compétitions équestres, le cavalier a la capacité de *sauter par-dessus les obstacles*. C'est d'ailleurs *la seule pièce* qui a cette capacité. Ainsi, le cavalier peut effectuer un mouvement (si la case d'arrivée est libre), peu importe qu'il y ait des pions ou pièces obstruant le chemin. La façon de se déplacer du cavalier est un peu inusitée ; il suit la forme de la lettre *L* majuscule (*cf* schéma 6). Ainsi, il va se soit se déplacer de trois cases vers la gauche ou la droite *et* d'une

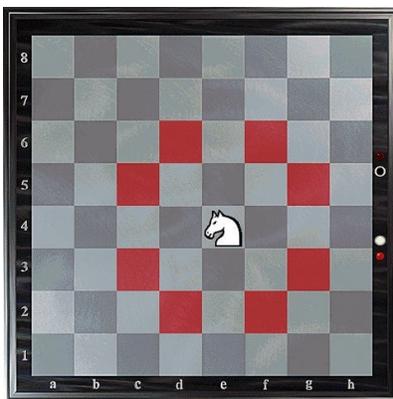


Schéma 6 : la marche du cavalier

case vers le haut ou le bas, soit se déplacer de trois cases vers le haut ou le bas

et d'une case vers la gauche ou la droite. Suivant cette règle, un cavalier en e4 peut aller en d2, f2, c3, g3, c5, g5, d6 et f6.

La capture par le cavalier est très simple. Les cases sur lesquelles peut aller le cavalier correspondent aux cases *emph* attaquées; ainsi, si une pièce ennemi se trouve sur une des cases attaquées, le joueur peut la capturer. On retirera alors la pièce ennemi de l'échiquier et on déplacera le cavalier sur la case qu'occupait auparavant la pièce capturée.

2.3 Le fou

Dans la position initiale, chacun des joueurs a 2 fous. Ceux des blancs se trouvent sur les case c1 et f1, alors que ceux des noirs se trouvent sur c8 et f8.

La marche du fou est simple. Il se déplace sur les diagonales. Le joueurs peut le déplacer d'autant de case qu'il le veut sur une diagonale, en autant que la diagonale ne soit pas obstruée par une pièce (*cf* schéma 6). Suivant cette règle,

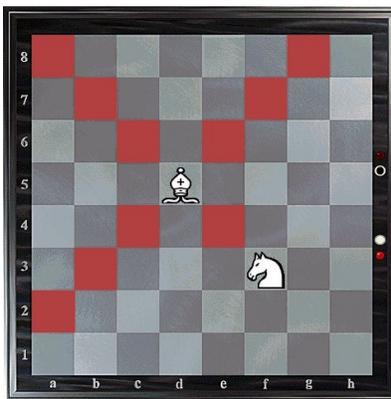


Schéma 6 : la marche du fou

un fou blanc en d5 peut aller en a2, b3, c4, e6, f7, g8, a8, b7, c6, e4, f3, g2 et h1. Si par contre un cavalier blanc se trouve en f3, le fou n'a plus accès aux cases f3, g2 et h1. Sa façon de se déplacer a une conséquence directe : un fou commençant la partie sur une case blanche ne pourra se déplacer que sur des cases blanches pour le reste de la partie, et ce, sans exception.

Comme pour le cavalier, les cases sur lesquelles peut aller le fou correspondent aux cases attaquées; ainsi, si une pièce ennemi se trouve sur une des cases attaquées, le joueur peut la capturer. On retirera alors la pièce ennemi de l'échiquier et on déplacera le fou sur la case qu'occupait auparavant la pièce capturée.

2.4 La tour

Dans la position initiale, chacun des joueurs a 2 tours. Celles des blancs se trouvent sur les cases a1 et h1, alors que celles des noirs se trouvent sur a8 et

h8.

La marche de la tour est aussi simple que celle du fou. Le joueur peut la déplacer d'autant de case qu'il le veut sur une colonne ou une rangée, en autant que cette colonne ou rangée ne soit pas obstruée par une pièce. Suivant cette règle, une tour noire en c5 peut aller en c1, c2, c3, c4, c6, c7, c8, a5, b5, d5, e5, f5, g5 et h5. Si par contre un pion noir se trouve en g5, le fou n'a plus accès à la case h5.

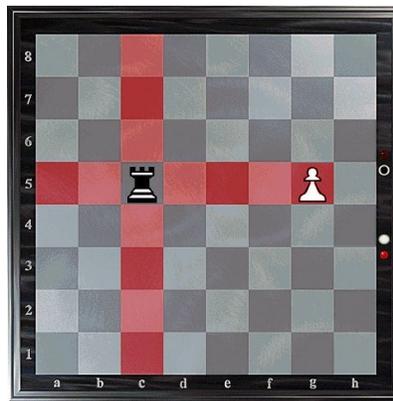


Schéma 7 : la marche de la tour

Comme pour le cavalier et le fou, les cases sur lesquelles peut aller la tour correspondent aux cases attaquées ; ainsi, si une pièce ennemi se trouve sur une des cases attaquées, le joueur peut la capturer. On retirera alors la pièce ennemie de l'échiquier et on déplacera la tour sur la case qu'occupait auparavant la pièce capturée. Selon le schéma 7, on retirerait le pion blanc g5 de l'échiquier et on mettrait la tour noire c5 sur g5.

2.5 La dame

Dans la position initiale, chacun des joueurs a 1 dame. Celle des blancs se trouve en d1, alors que celle des noirs se trouve en d8⁴.

Si on observe la marche de la dame, on aura l'impression qu'elle est à la fois un fou et une tour, ce qui lui donne une grande mobilité. Le joueur peut la déplacer d'autant de case qu'il le veut sur une colonne, une rangée ou une diagonale, en autant que cette colonne, rangée ou diagonale ne soit pas obstruée par une pièce. Suivant cette règle, une dame noire à d4 peut aller en d1, d2, d3, d5, d6, d7, d8, a4, b4, c4, e4, f4, g4, h4, a1, b2, c3, e5, f6, g7, h8, a7, b6, c5, e3, f2 et g1. Si par contre une pièce blanche se trouve en d7 et une pièce noire en f2, la dame n'a plus accès aux cases d8, f2 et g1.

⁴Pour arriver à mémoriser où commence la dame et où commence le roi, rappelez-vous que la dame commence toujours sur sa couleur (la blanche sur case blanche, la noire sur une case noire).

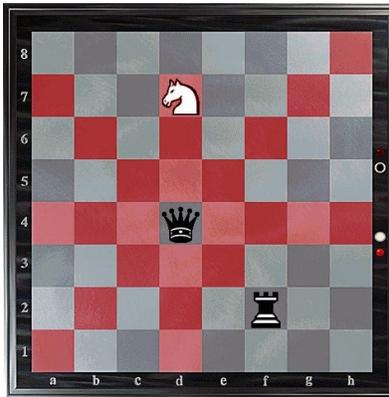


Schéma 8 : la marche de la dame

Comme pour le cavalier, le fou et la tour, les cases sur lesquelles peut aller la dame correspondent aux cases attaquées ; ainsi, si une pièce ennemi se trouve sur une des cases attaquées, le joueur peut choisir de la capturer. On retirera alors la pièce ennemi de l'échiquier et on déplacera la dame sur la case qu'occupait auparavant la pièce capturée. Selon le schéma 8, on retirerait le cavalier blanc d7 de l'échiquier et on mettrait la dame noire d4 sur d7.

2.6 Le roi

Dans la position initiale, chacun des joueurs a 1 roi. Celui des blancs se trouve en e1, alors que celui des noirs se trouve en e8.

La marche du roi est similaire à celle de la dame, à deux différences près : 1-le roi ne peut se déplacer que d'une seule case par tour et 2-le roi peut effectuer un coup spécial appelé le roque. D'abord, le joueur peut le déplacer d'une case sur une colonne, une rangée ou une diagonale, en autant que cette colonne, rangée ou diagonale ne soit pas obstruée par une pièce. Il faut ajouter une autre restriction qui découle de la nature du jeu d'échec ; en effet, la prise du roi ennemi est le but de la partie d'échec⁵. Pour cette raison, les règles des échecs *interdisent* qu'un joueur place à dessein son roi sur une case attaquée par l'ennemi. Suivant ces deux règles, un roi noir en d6 peut aller en c5, d5, e5, c6, e6, c7, d7 et e7. Si par contre un cavalier blanc se trouve en b8, les cases d7 et c6 lui sont refusées. Ensuite, le roi peut effectuer un coup spécial que l'on appelle le roque. Bien que ce coup soit, selon les règlements, un coup de roi, il implique le déplacement de deux pièces, soit le roi et une tour. Pour que ce coup soit permis, il faut 1-que le roi soit sur sa case et qu'il n'ait jamais bougé lors de la partie, 2-que la tour qui sera utilisée pour le roque soit sur sa case initiale et qu'elle n'ait jamais bougée lors de la partie et 3-, que le roi ne soit pas attaqué par une pièce ennemie. Si ces conditions sont respectées, on peut roquer : ce coup consiste à déplacer

⁵Pour plus de détails à ce propos, voir la section II-3.

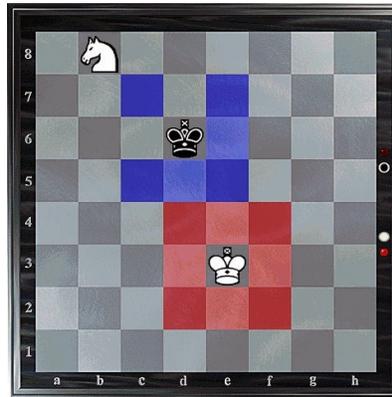


Schéma 9 : la marche du roi

le roi de deux cases sur sa rangée et à transférer la tour se trouvant de ce côté sur la case immédiatement adjacente à la case de destination du roi, mais de l'autre côté du roi. Deux roques sont possibles, sur l'aile-roi et sur l'aile-dame. Suivant ces règles, un roi en e1 peut jouer ses coups normaux (d1, f1, d2, e2 et f2), et en plus, il peut roquer à l'aile-dame et à l'aile-roi, si les trois conditions ci-hauts sont respectées. Pour les blancs, le grand-roque donnera ces résultats :

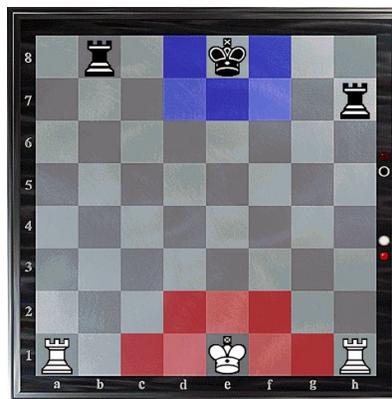


Schéma 10 : coups possibles du roi en position de roquer

pour le petit roque (c'est-à-dire sur l'aile-roi), le roi sera en g1 et la tour h1 ira en f1, pour le grand-roque (c'est-à-dire sur l'aile-dame), le roi sera en c1 et la tour a1 ira en d1. Pour les noirs, le grand-roque donnera ces résultats : pour le petit roque, le roi sera en g8 et la tour h8 ira en f8, pour le grand-roque, le roi sera en c8 et la tour a8 ira en d8. Le schéma 11 montre la position du roi et de la tour après le roque : les blancs ont fait le petit roque et les noirs ont fait le grand roque. Une dernière restriction reste à poser. Comme nous l'avons

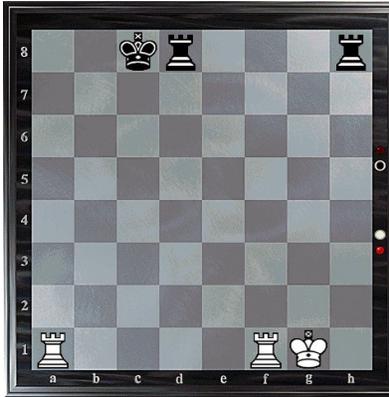


Schéma 11 : position du roi et de la tour après le roque

dit plus haut, le roi ne peut aller sur une case attaquée par l'ennemi. Or, pour le roque, le roi a à se déplacer de deux case ; même s'il ne s'arrête que sur la deuxième case, il *pass*e par la première. Pour cette raison, si la case qu'il doit traverser est attaquée par l'ennemi, le roque de ce côté lui est interdit.

2.7 Exercices

1. Sur quelles cases se trouvent ces pièces dans la position initiale :
 - (a) Le roi blanc ?
 - (b) La dame noire ?
 - (c) La tour blanche de l'aile-roi ?
 - (d) Le cavalier noir de l'aile-dame ?
 - (e) Le fou des blancs se déplaçant sur les cases noires ?
 - (f) Le fou des noirs se déplaçant sur les cases blanches ?
 - (g) Les pions de l'aile-roi des noirs ?
 - (h) Les pions de l'aile-dame des blancs ?
2. Combien les blancs ont-ils de coups possibles dans la position initiale ?

3 Règlements et déroulement de la partie

3.1 Le début et le déroulement de la partie

Avant le début de la partie, il faut attribuer aux joueurs la couleur de leurs pièces (blanches ou noires). Ceci se fait soit par un système d'attribution des couleurs, comme on en retrouve dans les tournois, ou par un tirage au sort. Ainsi, un joueur aura les pièces blanches et l'autre aura les pièces noires.

Le joueur ayant les pièces blanches est toujours le premier à jouer. Par la suite, les noirs répondent un coup. Le joueur dont c'est le tour de jouer est dit *avoir le trait*. Ainsi, la partie commence avec le trait aux blancs. Après le coup des blancs, le trait revient aux noirs, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Lorsqu'un joueur a le trait, il peut jouer la pièce qu'il veut en respectant les règles de la marche des pièces. Une seule restriction. Si le roi est attaqué, le coup qui sera joué doit nécessairement faire cesser cette attaque. Si c'est impossible, c'est que le roi est mat. *Mater le roi adverse est le but de la partie et y met immédiatement fin*. Voir la section II-3.2 pour voir les plus d'explications.

Enfin, tout au long de la partie, la règle *pièce touchée pièce jouée* s'applique. Ceci signifie qu'un joueur au trait qui touche une pièce est obligé de la jouer. Cependant, tant que le joueur n'a pas *lâché* la pièce, il peut encore choisir quel coup il jouera avec. Cette règle a deux exceptions : 1-la pièce n'a aucun coup légal et 2- le roi est échec et la pièce touchée ne peut s'interposer pour bloquer l'échec ou capturer la pièce ennemie mettant le roi en échec.

3.2 La fin de la partie

Deux résultats sont possibles pour une partie d'échecs :

1. le gain d'un des joueurs ;
2. la partie est nulle.

Voyons ces cas successivement.

Le gain d'un joueur Le gain peut s'obtenir de deux façons :

1. par le mat ;
2. par l'abandon d'un des deux joueurs.

Le mat Le roi d'un joueur est *mat* quand ces deux conditions sont respectées : 1-le roi est échec et 2-le roi n'a aucun coup légal à jouer. Le roi est dit *échec* quand une pièce ennemie l'attaque⁶. Les réponses possibles sont celles-ci : 1-se déplacer sur une case libre adjacente, 2-interposer une pièce afin de bloquer l'attaque ou 3-capturer la pièce qui donne échec. Si aucune de ces réponses n'est possible, ceci signifie que le roi n'a aucun coup légal à jouer : il est donc mat. Le schéma 12 en donne un exemple. Dans cette position, les trois conditions sont remplies. D'abord, le roi est en échec : la tour blanche en d8 l'attaque. Ensuite, le roi n'a aucun coup légal à jouer. En effet, des trois types de réponse, aucun n'est possible. Premièrement, le roi ne peut se déplacer sur une case libre adjacente. Il demeurera attaqué par la tour en d7 et f8, et attaqué par le fou en e7. Deuxièmement, il est impossible d'interposer une pièce car la pièce qui attaque le roi est sur une case adjacente. Troisièmement, le roi ne peut capturer la tour, car elle est protégée par le fou en g5. En effet, le roi ne peut aller sur une case

⁶En aucun temps un joueur n'est obligé de signaler à son adversaire qu'il est échec et le disant à haute voix. Cependant, si son adversaire ne le voit pas et qu'il tente de jouer un autre coup, il faut alors l'en avertir afin qu'il reprenne son coup.



Schéma 12 : le roi noir est mat

attaquée et, pour cette raison, ne peut capturer une pièce défendue. Toutes les conditions sont donc remplies et le roi noir est mat. Ceci signifie que les blancs ont gagné la partie.

L'abandon Un joueur peut abandonner pour diverses raisons. Pour ce faire, il n'a qu'à coucher son roi, ce qui signifie qu'il abdique et qu'il concède la victoire à son adversaire. En tournoi, il est rare que la partie se termine par un mat ; le joueur clairement en infériorité abandonnera généralement par respect pour son adversaire, car le haut niveau des belligérants fait en sorte que le gain n'est clairement qu'une formalité dans une telle situation. Cependant, l'abandon n'est pas recommandé pour les parties d'amateurs. En effet, le nombre d'erreurs majeures est très grand ce qui assure une très grande quantité de revirement important. Ainsi, il est rare que le gain soit chose acquise dans une partie amateur. Pour cette raison, continuez à livrer le combat jusqu'à la fin ! Il se pourrait bien que vous ressortiez de l'affrontement avec une nulle, ou mieux, la victoire !

La partie est nulle Même si le but de la partie est de mater le roi adverse, il arrive souvent qu'aucun joueur ne parvienne à atteindre ce but. Dans ce cas, la partie est déclarée nulle. La partie peut être nulle pour plusieurs raisons :

1. il n'y a plus suffisamment de pièces pour mater ;
2. il y a triple répétition ;
3. il y a échec perpétuel ;
4. le roi est pat ;
5. les joueurs s'entendent pour déclarer la partie nulle.

Matériel insuffisant Dans les manuels d'échecs, lorsque l'on veut désigner à la fois les pions, les pièces et le roi, on utilise le terme *matériel*. Dans certains

cas, il ne reste pas suffisamment de matériel pour que les deux joueurs puissent mater. Autrement dit, même si un nombre infini de coup sont encore joué et que ce sont tous les meilleurs, il n'y aura toujours pas de mat. Voici une liste de base de ces situations :

- Roi contre Roi
- Roi+Fou contre Roi
- Roi+Cavalier contre Fou

L'expression *Roi+Fou contre Roi* signifie qu'un des joueurs n'a plus que son roi et un fou sur l'échiquier, alors que l'adversaire n'a plus que son roi.

Dans ces cas, la partie est immédiatement déclarée nulle.

Triple répétition Lorsqu'il y a triple répétition de la position sur l'échiquier, un joueur peut réclamer la partie nulle. Si un joueur la réclame la nulle, que la réclamation est fondée, et que la réclamation est faite selon la procédure décrite ci-dessous, la partie est immédiatement déclarée nulle.

Seul le joueur au trait a le droit de réclamer la nulle par triple répétition. On considère qu'il y a triple répétition si ces deux conditions sont remplies : 1-toutes les pièces sont sur les mêmes cases et ont les mêmes possibilités de coup⁷ et 2-le trait est au même joueur pour chacune des trois répétitions. Enfin, si le joueur au trait a l'intention de répéter la position pour une troisième fois, il signale verbalement à son adversaire qu'il répètera la position une troisième fois et qu'il réclame la nulle (il ne doit pas jouer le coup car il perd le trait et, de là, le droit de réclamer la nulle).

Évidemment, cette règle ne peut s'appliquer que dans les cas où un joueur peut prouver que les deux conditions ont été remplies. Ceci n'est pas toujours facile si l'on doit seulement se fier à la mémoire. Pour cette raison, il est recommandé aux joueurs de noter les coups de la partie. Vous apprendrez à noter les coups à la section III-3.3.

Échec perpétuel Lorsqu'il y a échec perpétuel, la partie est déclarée nulle si le joueur donnant échec répète la position. Un échec perpétuel signifie que le joueur dont le roi est en échec ne peut fuir l'échec définitivement, bien que le joueur mettant en échec n'arrive pas à mater.

Dans la position du schéma 13, les blancs manquent de mater le roi noir de deux façons différentes (en bougeant la dame en g7 ou h7). Les noirs n'ont aucune façon de défendre à la fois les cases g7 et h7. Cependant, les noirs peuvent donner échec en jouant la tour g1 et g2. Après le déplacement du roi blanc, ils pourront redonner échec, et encore, et encore, de façon perpétuelle. À aucun moment le roi blanc n'a de possibilité de s'échapper ; en même temps, les noirs n'ont aucune façon de mater le roi blanc. Comme les blancs materont au prochain coup s'ils ne sont pas en échec, les noirs donneront perpétuellement échec et on déclare la partie nulle. Dans le cas du schéma 13, l'échec perpétuel a réussi à sauver les noirs grâce à un nulle *in extremis*.

⁷Parmi ces possibilités de coup comptent le droit aux roques et à la prise en passant



Schéma 13 : Échec perpétuel par les noirs

Pat Si un des joueurs n'a aucun coup légal et que son roi n'est pas en échec, la position est pat. Dans ce cas, la partie est nulle⁸. Le schéma 14 en donne un exemple.

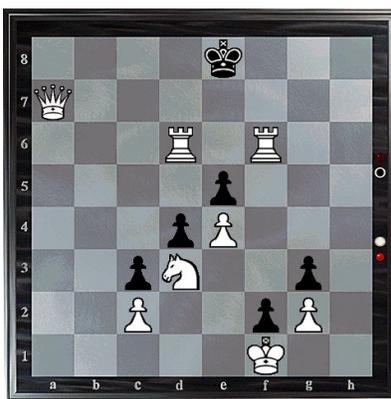


Schéma 14 : Trait aux noirs. La position est pat

Entente mutuelle Enfin, il existe une dernière façon d'en arriver à une nulle : il s'agit d'une entente mutuelle des deux joueurs. Cette situation arrive souvent dans les tournois ; les deux joueurs considèrent que la partie est stérile et qu'aucun des deux joueurs ne réussira à mater l'autre. Dans cette situation, le joueur au trait peut offrir la nulle à son adversaire. Cette proposition de nulle tient tant que le joueur s'étant fait offrir la nulle n'a pas redonné le trait (c'est-à-dire tant qu'il n'a pas joué). Ceci a deux implications : 1-le joueur se faisant

⁸Il n'est pas important qu'un joueur ait l'avantage ou qu'il mate au prochain coup. S'il n'y a aucun coup légal et que le roi n'est pas en échec, la partie est nulle.

offrir la nulle peut tout simplement répondre à son adversaire de jouer d'abord un coup et qu'il prendra sa décision ensuite et 2-le joueur voulant décliner l'offre de nulle peut l'annoncer verbalement ou tout simplement jouer un coup, action par laquelle l'offre de nulle expire.

3.3 La notation des coups

La notation des coups est très importante⁹. D'abord, elle permet de faire une analyse *post-mortem* de la partie. Ceci permet au joueur de comprendre ses erreurs afin de s'améliorer. On ne saurait assez insister sur l'importance de l'analyse *post-mortem* pour la progression aux échecs. Ensuite, elle permet de résoudre plusieurs points de règlements, entre autre la nulle par triple répétition. Enfin, tous les manuels d'échecs utilisent la notation des coups (y compris celui-ci, à partir de la prochaine section) afin d'expliquer les aspects du jeu de façon claire. Ainsi, il est essentiel pour un joueur voulant progresser d'apprendre à noter ses coups. La notation adoptée ici est dite *notation algébrique*¹⁰. C'est celle que tous les manuels modernes utilisent.

D'abord, chaque pièce est dénotée par une lettre majuscule. Le roi est dénoté par *R*, la dame par *D*, la tour par *T*, le fou par *F* et le cavalier par *C*. Pour le pion, il n'y a aucune lettre majuscule ; par défaut, l'absence de lettre majuscule dénote un pion. Ensuite, on indique le nom de la case sur laquelle se trouve la pièce (par exemple a1, e4, g6, etc). Ainsi, dans la position de départ, on parlera du Ff1, de la Th8, du Cb1, etc.

Lorsque l'on voudra dénoter le mouvement d'une pièce, on indiquera d'abord le nom et l'emplacement de départ d'une pièce. Ensuite, on ajoute un tiret qui est suivi de la case de destination du coup. Par exemple, dans la position de départ, on peut jouer Cb1-c3, e2-e4, Cg8-f6, etc. S'il s'agit d'une capture de pièce ou de pion, on remplace le tiret par un *x*. S'il s'agit d'une prise en passant, on ajoute en plus *e.p.* à la fin du coup (par exemple e4xf3e.p.)

Si le coup joué met le roi adverse en échec, on ajoutera *+* au coup (par exemple Ff1-b5+). Si le coup joué permet de mettre le roi adverse par 2 pièces différentes, on notera le double-échec en ajoutant *++*. Lorsqu'il y a mat ou pat, on ajoute *mat* ou *pat* à la suite du coup (par exemple Db3-b5mat ou Db6-g6pat).

On inscrit *0-0* pour le roque sur l'aile-roi et *0-0-0* pour le roque sur l'aile-dame.

Pour noter une partie, on indique d'abord le numéro du coup suivi d'un point, ensuite le coup blanc et finalement le coup noir, en séparant le coup blanc et le noir d'un espace. On recommence jusqu'à la fin de la partie. Pour terminer, on inscrit à la fin de la partie le résultat. On note *1-0* pour une victoire des blancs, *0-1* pour une victoire des noirs et $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$ pour une partie nulle.

Prenez le temps de bien lire cette section, car désormais, cette notation sera utilisée pour les explications. Afin de vérifier votre maîtrise de la notation

⁹Pour les tournois cotés, plusieurs fédérations d'échecs exigent que les deux joueurs notent leurs coups lors des parties.

¹⁰D'autres notations existent aussi, par exemple la *notation algébrique abrégée* et la *notation anglaise*.

algébrique, essayez de reproduire la partie suivante sur un échiquier.

Partie 1

Bobby Fischer - Mikhaïl Tal

Olympiade de Leipzig, Allemagne, 1960

1. e2-e4 e7-e6
2. d2-d4 d7-d5
3. Cb1-c3 Ff8-b4
4. e4-e5 c7-c5
5. a2-a3 Fb4-a5
6. b2-b4 c5xd4
7. Dd1-g4 Cg8-e7
8. b4xa5 d4xc3
9. Dg4xg7 Th8-g8
10. Dg7xh7 Cb8-c6
11. Cg1-f3 Dd8-c7
12. Ff1-b5 Fc8-d7
13. 0-0 0-0-0
14. Fc1-g5 Cc6xe5
15. Cf3xe5 Fd7xb5
16. Ce5xf7 Fb5xf1
17. Cf7xd8 Tg8xg5
18. Cd8xe6 Tg5xg2+
19. Rg1-h1 Dc7-e5
20. Ta1xf1 De5xe6
21. Rh1xg2 De6-g4+
- $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

La partie est nulle par entente mutuelle. De toute façon, il y aura échec perpétuel comme le montre cette suite de coup : 22.Rg2-h1 Dg4-f3+ 23.Rh1-g1 Df3-g4+ ce qui mène à un échec perpétuel.

D'autres symboles sont aussi utilisés, non pas pour la notation lors d'une partie, mais pour les manuels qui exposent l'analyse de certaines parties en notation algébrique, ce qui sera le cas ici. Ces symboles sont placés à la suite de la notation normale du coup et expriment des commentaires de l'auteur. Voici donc une légende expliquant la signification de ces symboles :

!! \Rightarrow Excellent coup
! \Rightarrow Bon coup
!? \Rightarrow Coup intéressant
?! \Rightarrow Coup douteux
? \Rightarrow Erreur
?? \Rightarrow Erreur majeure
+- \Rightarrow Avantage décisif pour les blancs
 \pm \Rightarrow Bon avantage pour les blancs
 \pm \Rightarrow Léger avantage pour les blancs
= \Rightarrow Position égale
 ∞ \Rightarrow Position qui n'est pas claire
 $\bar{=}$ \Rightarrow Léger avantage pour les noirs
 $\bar{\mp}$ \Rightarrow Bon avantage pour les noirs
-+ \Rightarrow Avantage décisif pour les noirs

3.4 Exercices

Troisième partie

Réponses aux exercices

Exercices de la section II-1.2

1. a1 : noire, h1 : blanche, a8 : blanche, h8 : noire.
2. L'échiquier compte 26 diagonales : a7-b8, a6-c8, a5-d8, a4-e8, a3-f8, a2-g8, a1-h8, b1-h7, c1-h6, d1-h5, e1-h4, f1-h3, g1-h2, a2-b1, a3-c1, a4-d1, a5-e1, a6-f1, a7-g1, a8-h1, b8-h2, c8-h3, d8-h4, e8-h5, f8-h6 et g8-h7.
3. Le centre compte 4 cases ; d4 : noire, e4 : blanche, e5 : noire, d5 : blanche.

Exercices de la section II-2.7

1. a) e1 ; b) d8 ; c) h1 ; d) b8 ; e) c1 ; f) c8 ; g) e7, f7, g7 et h7 ; h) a2, b2, c2 et d2.
2. 20, 4 coups de cavaliers et 16 coups de pions.

Quatrième partie
Lexique