

Règles des échecs : déplacement des pièces et échec et mat

Aux échecs, chaque pièce se déplace selon une règle précise. Un joueur gagne lorsqu'il donne échec et mat : le roi adverse est attaqué et aucun coup légal ne permet de le sauver. Si le joueur au trait n'a aucun coup légal mais que son roi n'est pas en échec, la partie est nulle par pat.

| À retenir | |
|-----------|--------------------|
| Joueurs | 2 |
| Plateau | 64 cases |
| Pièces | 16 par joueur |
| Objectif | Échec et mat |
| Source | FIDE Laws of Chess |

Déroulement

- 1 Chaque joueur joue un coup légal à son tour.
- 2 Une pièce capture une pièce adverse en prenant sa case, sauf règles particulières comme le pion.
- 3 Le roi ne peut jamais rester ou se déplacer en échec.
- 4 La partie se termine par échec et mat, abandon, nulle ou autre résultat convenu par les règles de compétition.

Points / règles clés

| Élément | Règle | À retenir |
|----------|---|---|
| Pion | Avance d'une case, capture en diagonale | Peut avancer de deux cases depuis sa position initiale. |
| Tour | Horizontalement ou verticalement | Pièce essentielle pour le roque. |
| Fou | En diagonale | Reste toujours sur la même couleur de cases. |
| Cavalier | En L | Peut sauter par-dessus les pièces. |
| Dame | Lignes, colonnes et diagonales | Pièce la plus mobile. |
| Roi | Une case dans toutes les directions | Ne peut pas se mettre en échec. |

Cas à décider avant la partie

- Roque : il est interdit si le roi a bougé, si la tour concernée a bougé, si le roi traverse une case attaquée ou s'il est en échec.
- Prise en passant : elle n'est possible qu'immédiatement après l'avance de deux cases d'un pion adverse.
- Promotion : un pion arrivé au bout peut devenir dame, tour, fou ou cavalier, pas obligatoirement une dame.
- Pat : le pat n'est pas une victoire ; c'est une partie nulle.

Sources : FIDE - Laws of Chess, FIDE Handbook. Version vérifiée le 2026-05-16. Page complète : <https://www.regles.com/jeux/echecs.html>