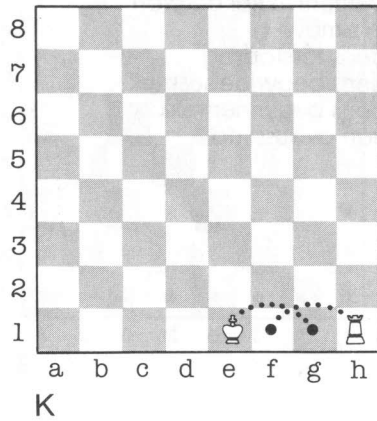
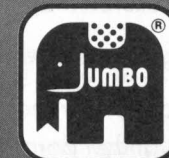
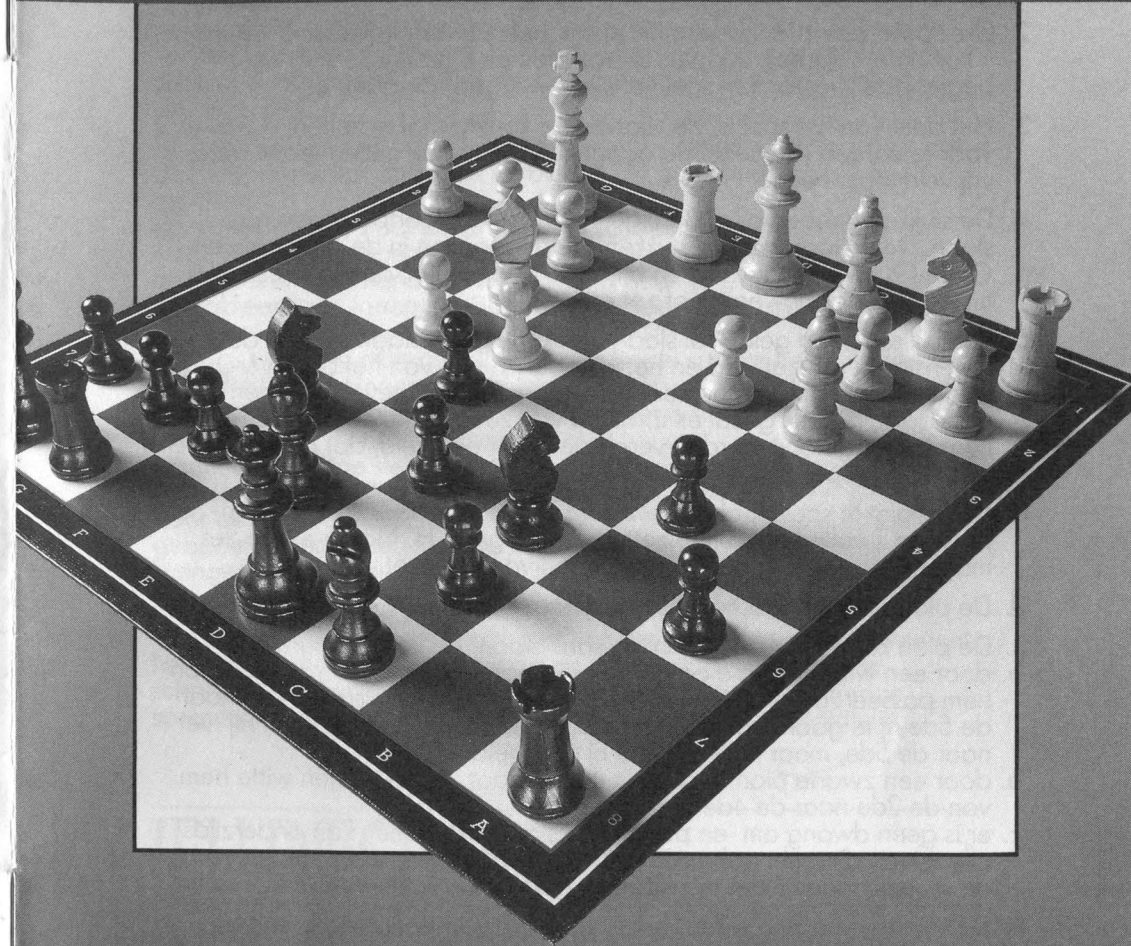


lange rokade  
grand roque  
long castling  
lång rockad  
lang rokade  
lang rokade  
pitkä tornitus



korte rokade  
petit roque  
short castling  
kort rockad  
kort rokade  
kort rokade  
lyhyt tornitus

# SCHAKEN JEU D'ECHECS CHESS SCHACK SKAK SJAKK SHAKKI



© 1990 by Koninklijke Husemann en Hötte nv, Amsterdam, under Berne and Universal Copyright Conventions.

Printed in the Netherlands

Imprimé aux Pays-Bas

# JEU D'ECHECS

F

1. L'échiquier divisé en 64 cases est posé entre les 2 joueurs de façon que chaque joueur ait devant lui et à sa droite une case blanche. Afin de pouvoir noter facilement les coups, les cases ont été numérotées de a1 à h 8, voir diagramme A.
2. Chaque joueur a 16 pièces, blanches ou noires, à savoir: 1 roi, 1 dame, 2 tours, 2 fous, 2 cavaliers et 8 pions. Pour la position de départ voir diagramme B.
3. Le but du jeu est de mater le roi adverse, c.-à-d. qu'après être mis en échec il ne peut se sauver sur une autre case.
4. Chaque pièce a ses propres moyens de se déplacer et de prendre. Les mouvements des différentes pièces sont montrés dans les diagrammes C jusqu'à G. Des diagrammes il ressort que les pièces, à l'exception du pion, prennent dans le sens où elles marchent.
5. Prendre pour toutes les pièces signifie: se poser sur une case occupée par une pièce adverse et retirer celle-ci de l'échiquier. Une pièce peut se poser également sur une case vide, mais elle ne peut pas être placée sur une case occupée par une pièce de son camp.
6. Le joueur qui a les blancs commence. Il peut avancer un pion d'une ou 2 cases (diagramme H), à moins qu'il ne préfère jouer un de ses cavaliers. Après la position de départ il ne pourra avancer ses pions que d'une case.
7. Les pions doivent toujours prendre en biais d'une case, voir diagramme I.
8. Le pion peut prendre 'en passant' dans un seul cas. Cela peut se faire:
  - a. par un pion blanc placé sur la 5<sup>e</sup> rangée. Lorsqu'un pion noir le dépasse à droite ou gauche pour se déplacer de la 7<sup>e</sup> à la 5<sup>e</sup> rangée, le pion blanc a le droit de prendre ce pion de la même façon que si le pion noir était placé sur la 6<sup>e</sup> rangée et non sur la 5<sup>e</sup>;
  - b. par un pion noir se trouvant sur la 4<sup>e</sup> rangée, lorsqu'un pion blanc le dépasse pour aller de la 2<sup>e</sup> à la 4<sup>e</sup> rangée;
  - c. il n'y a aucune obligation à prendre 'en passant' mais on ne peut profiter de ce droit qu'immédiatement après le coup de l'adversaire. Après tout droit est perdu.
9. Durant la partie le roi ne peut se mettre qu'une seule fois en sécurité au moyen d'un roque, c.-à-d., en changeant de place avec l'une de ses tours. Pour la façon de procéder, il y a lieu de consulter les diagrammes J et K. Roquer est interdit:
  - a. lorsque le roi est en échec;
  - b. lorsque l'une des cases traversées par le roi est contrôlée par une pièce adverse;
  - c. lorsque le roi ou la tour en question ont déjà été déplacés antérieurement.

10. Si un joueur conduit un pion jusqu'à la dernière rangée de l'échiquier, il le remplace par une pièce de son choix, sauf par un pion ou un roi.
11. Si le roi est en échec, c.-à-d. qu'au tour suivant le roi peut être pris, chose que l'adversaire doit annoncer à haute voix, cet échec peut être levé:
  - a. en déplaçant le roi;
  - b. en plaçant une pièce entre le roi et la pièce attaquante;
  - c. en prenant la pièce adverse.Si le roi attaqué ne peut, au tour suivant, se mettre en sécurité par un des 3 moyens énoncés ci-dessus, il est fait échec et mat.
12. Outre la conclusion normale par échec et mat, la partie peut se terminer par une partie nulle. La nullité est déclarée dans les cas suivants:
  - a. le **pat**. Il y a pat quand le roi, sans être en échec, ne peut se déplacer sans être mis en échec et qu'il ne dispose d'autres pièces ou que ses pièces ne peuvent se mouvoir (clouage ou blocus).
  - b. l'insuffisance de matériel. Aucun des joueurs n'a conservé assez de matériel pour imposer le mat. Par exemple, le roi et un cavalier ou bien le roi et un fou contre un roi seul ne sont pas assez forts pour mater le roi de l'adversaire.
  - c. la même position se répète à trois reprises avec le même joueur au trait. Chacun des joueurs peut exiger la nullité.
  - d. l'échec perpétuel. Le roi se trouve dans l'incapacité de se soustraire à des échecs répétés alors qu'il dispose toujours d'une case de fuite empêchant le mat.
  - e. la convention mutuelle dans des positions estimées égales par les joueurs.

Afin de bien apprendre à jouer aux échecs, il est conseillé de se procurer un livre d'étude traitant du sujet.  
Le choix est infini aussi bien pour débutants que pour joueurs avancés.

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

A

schaakbord  
 échiquier  
 chessboard  
 schackbrädet  
 skakbræt  
 sjakkbrett  
 shakkilauta

8								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h

B

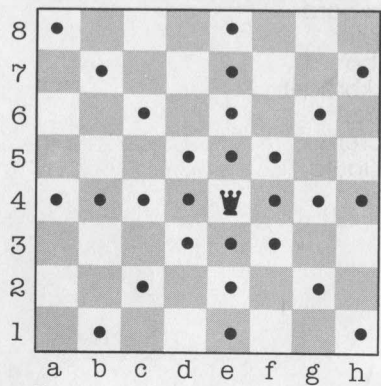
beginopstelling  
 position de départ  
 starting position  
 utgangsstilling  
 begyndelsesopstilling  
 begynnelsesposisjon  
 alkuaasetelma

8								
7								
6								
5				•	•	•		
4				•		•		
3				•	•	•		
2								
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h

C

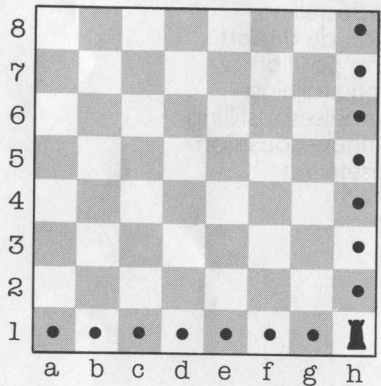
koning  
 roi  
 king  
 kung  
 konge  
 konge  
 kuningas





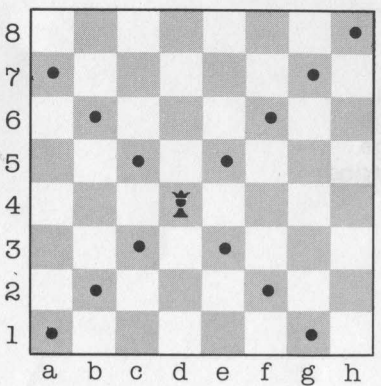
koningin  
dame  
queen  
dam  
dronning  
dronning  
kuningatar

D



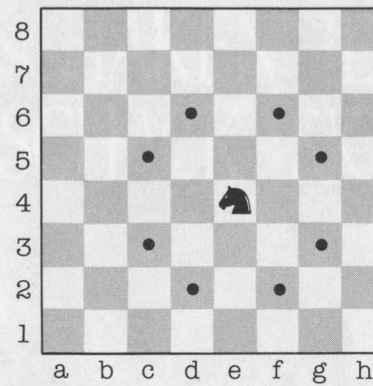
toren  
tour  
rook  
törn  
tårn  
tårn  
torni

E



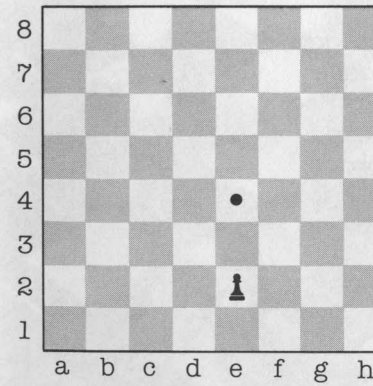
loper  
fou  
bishop  
löpare  
løber  
løper  
lähetti

F



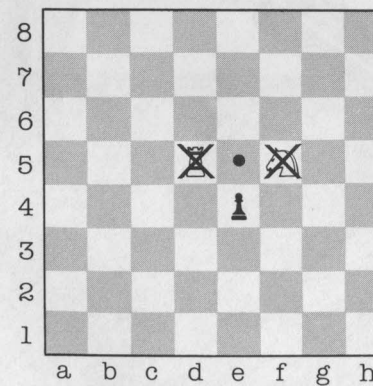
paard / paardesprung  
cavalier / saut de cavalier  
knight / knight's move  
springare / springardrag  
springer / springer-træk  
springer / springertrekk  
hevonen

G



beginzet van de pion  
mouvement initial du pion  
pawn's move  
bondens förstadrags  
bondens begyndelsestræk  
bondens begynnertrekk  
sotilaan avaussiirto

H



zet en slag van de pion  
mouvement et prise du pion  
move and capture of pawn  
bondens drag resp. slag  
bondens træk og slag  
bondens trekk og slag  
sotilaan lyönti

I