

Les Règles du Jeu d'Échecs

Guide complet pour débutants

Mickaël Cailleau : echecsauroi.fr

Sommaire

Les Règles du Jeu d'Échecs

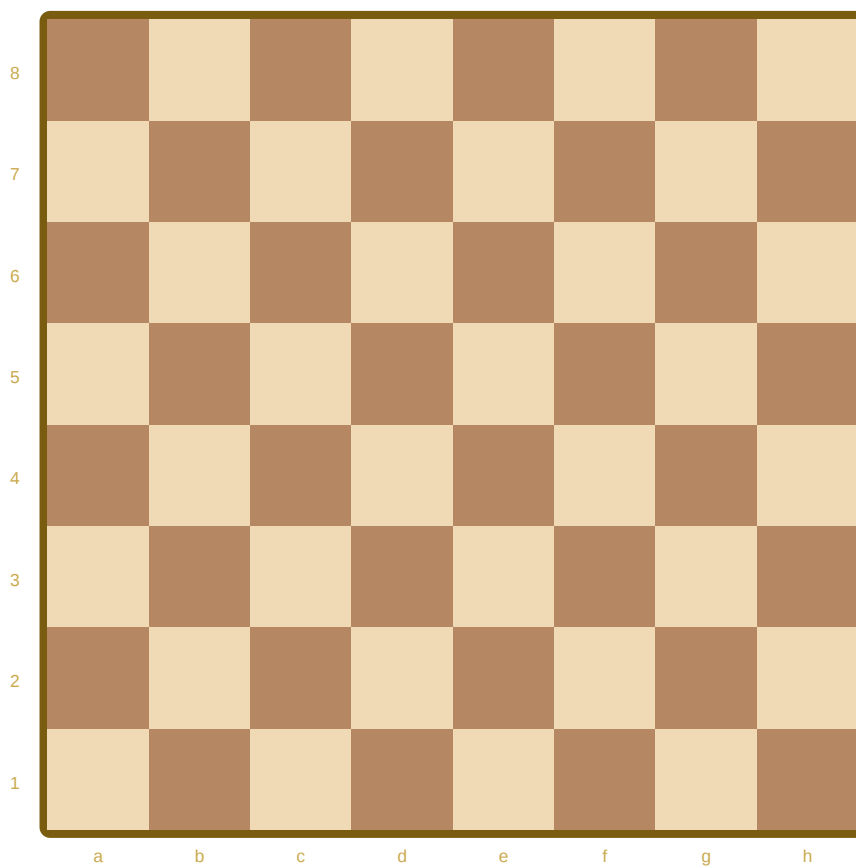
1.	Présentation	
	L'échiquier, les bases	
2.	Placement initial	
	64 cases, 32 pièces	
3.	Les pièces et leurs valeurs	
	Dame, Tour, Fou, Cavalier, Pion	
4.	Déplacements des pièces	
	Comment chaque pièce se déplace	
5.	L'échec et mat	
	Comment gagner une partie	
6.	Les 3 règles spéciales	
	Roque, prise en passant, promotion	
7.	Parties nulles	
	Pat, répétition, 50 coups...	
8.	Notation algébrique	
	Lire et écrire les coups	
9.	Règles de tournoi	
	Pièce touchée, j'adoube, pendule	
10	Questions fréquentes	
	▪ Les réponses aux doutes courants	
11	Le Programme 5 Piliers	
	▪ Franchir 1000 Elo en 6 semaines	
12	À propos de l'auteur	
	▪ Mickaël Cailleau : echecsauroi.fr	

1. Présentation

Ce guide vous dévoile l'essentiel pour commencer à jouer aux échecs : orienter l'échiquier, placer les pièces, comprendre leurs déplacements et savoir comment gagner. Les règles spéciales et les cas de partie nulle sont également couverts.

L'échiquier

L'échiquier comporte **64 cases** (8 colonnes × 8 rangées). Règle absolue : **la case en bas à droite doit toujours être blanche**. Colonnes notées « a » à « h », rangées « 1 » à « 8 ».



L'échiquier : 8 colonnes (a–h) × 8 rangées (1–8)

Article



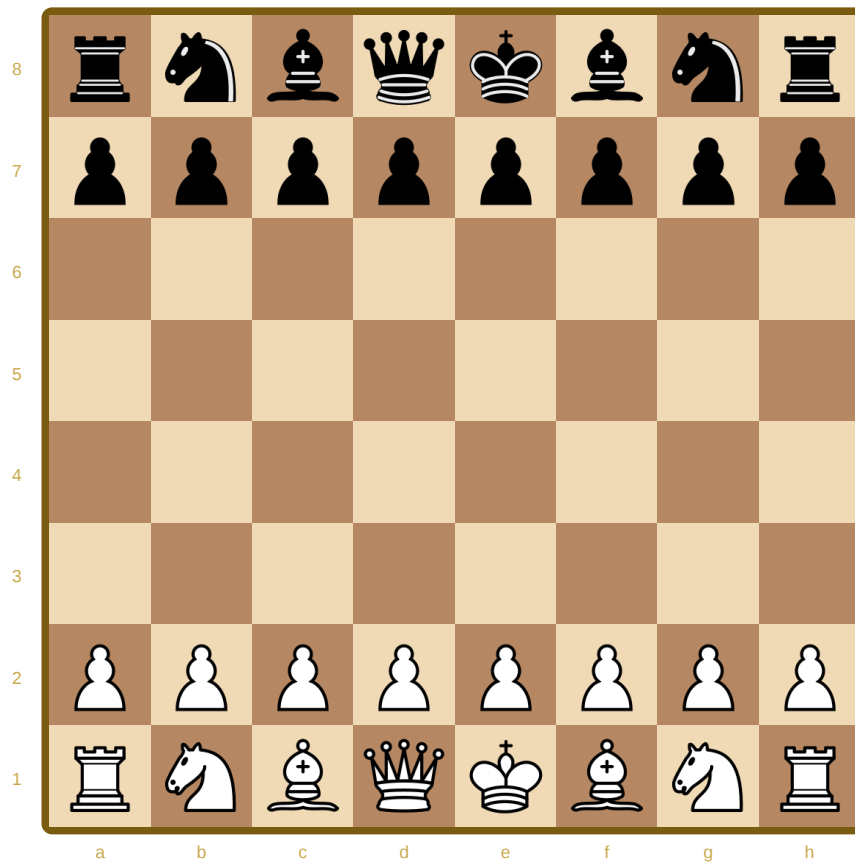
[L'échiquier aux échecs : tout comprendre en 5 minutes](#)

Vidéo



[L'échiquier expliqué en vidéo](#)

2. Placement initial des pièces



Diag. 1 : Position initiale : Blancs en bas, Noirs en haut

2 règles à retenir : la case en bas à droite est blanche ; la dame va toujours sur sa couleur (dame blanche sur case blanche, dame noire sur case noire).

a1 & h1	Tours
b1 & g1	Cavaliers
c1 & f1	Fous
d1	Dame (case blanche)
e1	Roi
a2 → h2	Pions
a8 → h8	Miroir exact pour les Noirs (pions en rangée 7)

→ [Guide illustré : comment placer les pièces aux échecs](#)

3. Les pièces et leurs valeurs



Pièce	Symbole FR	Valeur
Dame	D	9 pts
Tour	T	5 pts
Fou	F	3 pts
Cavalier	C	3 pts
Pion	—	1 pt
Roi	R	∞

Ces valeurs sont indicatives : selon la position, une pièce peut valoir davantage. Le roi n'a pas de valeur chiffrée : sa perte signifie la fin de la partie.

Article



[Quelle pièce vaut combien ? Le guide des échanges](#)

Vidéo



[La valeur des pièces : ne plus perdre bêtement](#)

4. Déplacements des pièces

Chaque pièce a son propre mode de déplacement. La plupart capturent comme elles se déplacent. Le pion fait exception : il avance tout droit mais **capture en diagonale**.

→ Déplacement possible

→ Capture / attaque

→ Déplacement diagonal

→ Case cible

Les 3 principes à retenir :

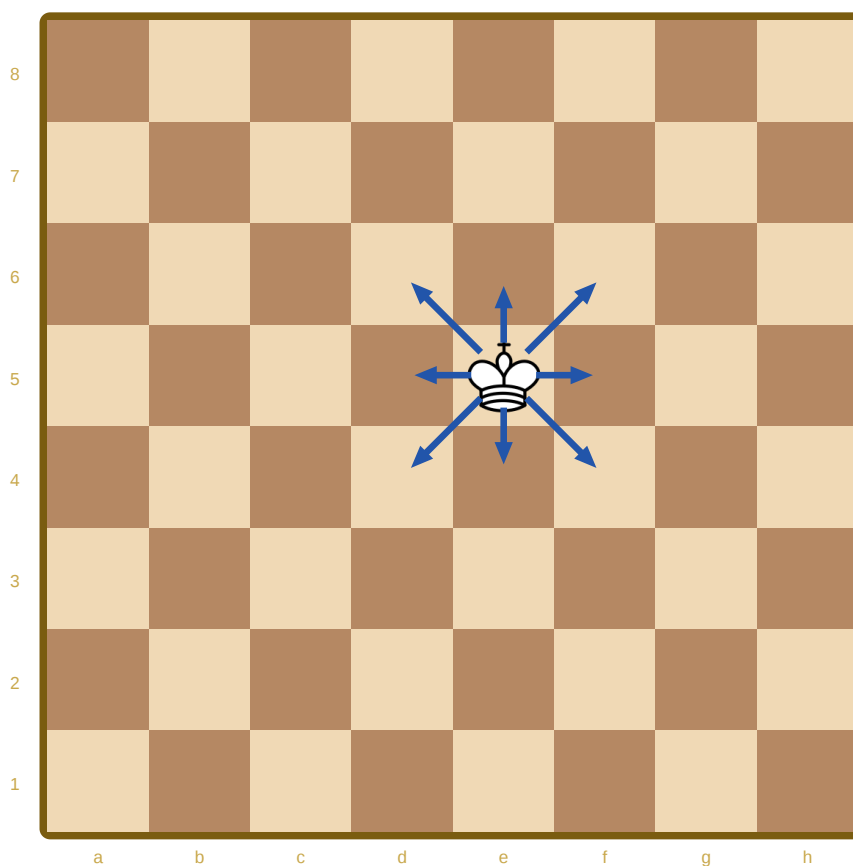
- **Pièces longue portée** (Dame, Tour, Fou) : se déplacent d'autant de cases que souhaité dans leur direction, mais ne peuvent pas sauter par-dessus d'autres pièces.
- **Pièces courte portée** (Roi, Cavalier) : déplacement limité. Le Cavalier est l'unique pièce pouvant **sauter** par-dessus les autres.
- **Le Pion** : cas particulier : avance tout droit, capture en diagonale, et peut devenir n'importe quelle pièce en atteignant la dernière rangée.

Récapitulatif des déplacements

Pièce	Direction	Portée	Peut sauter ?
Roi	Toutes (8 directions)	1 case	Non
Dame	Toutes (8 directions)	Illimitée	Non
Tour	Horizontale & verticale	Illimitée	Non
Fou	Diagonale	Illimitée	Non
Cavalier	En L	Fixe (2+1)	Oui ✓
Pion	Avant (capture: diag)	1 case (2 au départ)	Non

Les pages suivantes présentent chaque pièce en détail avec son diagramme de déplacement et des conseils stratégiques pour l'utiliser efficacement.

Le Roi



Diag. 2 : Roi : 1 case dans toutes les directions

Le Roi se déplace d'**une seule case** dans n'importe quelle direction : horizontalement, verticalement ou en diagonale. C'est la pièce la plus précieuse : sa perte signifie la fin de la partie.

Le roi peut capturer une pièce adverse si elle n'est pas protégée, mais il ne peut jamais se placer sur une case attaquée.

Article



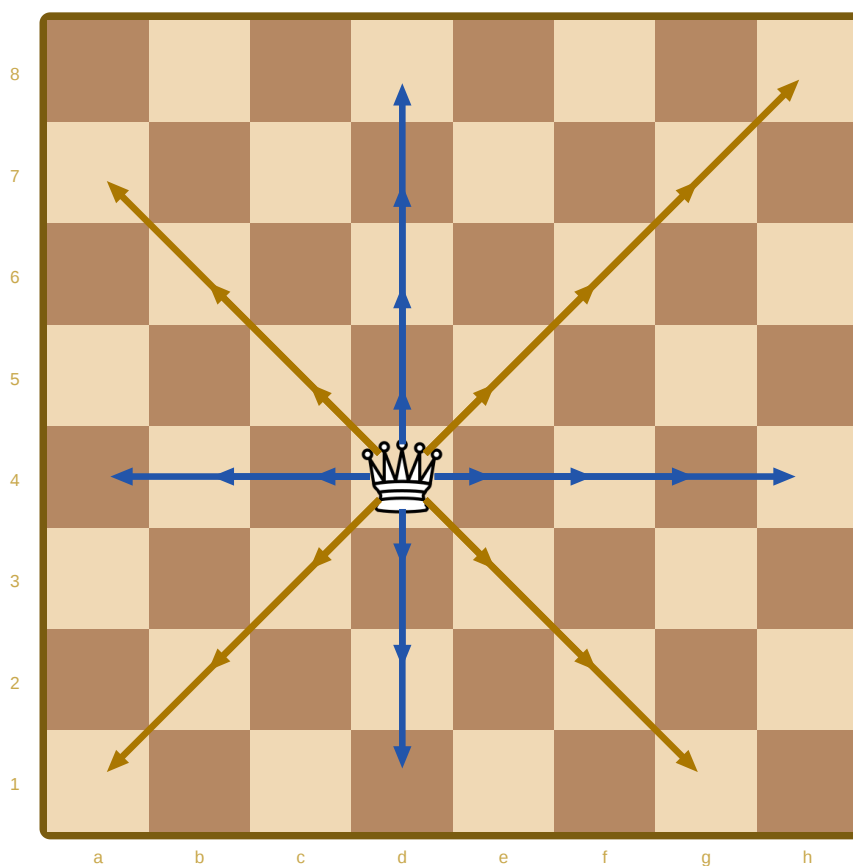
[Le Roi aux échecs : comment le protéger \(et l'utiliser en finale\)](#)

Vidéo



[Jouer le Roi : les erreurs qui coûtent la partie](#)

La Dame



Diag. 3 : Dame : lignes ET diagonales

La Dame est la pièce la **plus puissante** du jeu. Elle peut se déplacer d'autant de cases qu'elle le souhaite en ligne droite (horizontal, vertical) et en diagonale.

Valeur estimée : **9 points**. Évitez de la jouer trop tôt en début de partie — elle sera facilement chassée par les pièces adverses.

Article



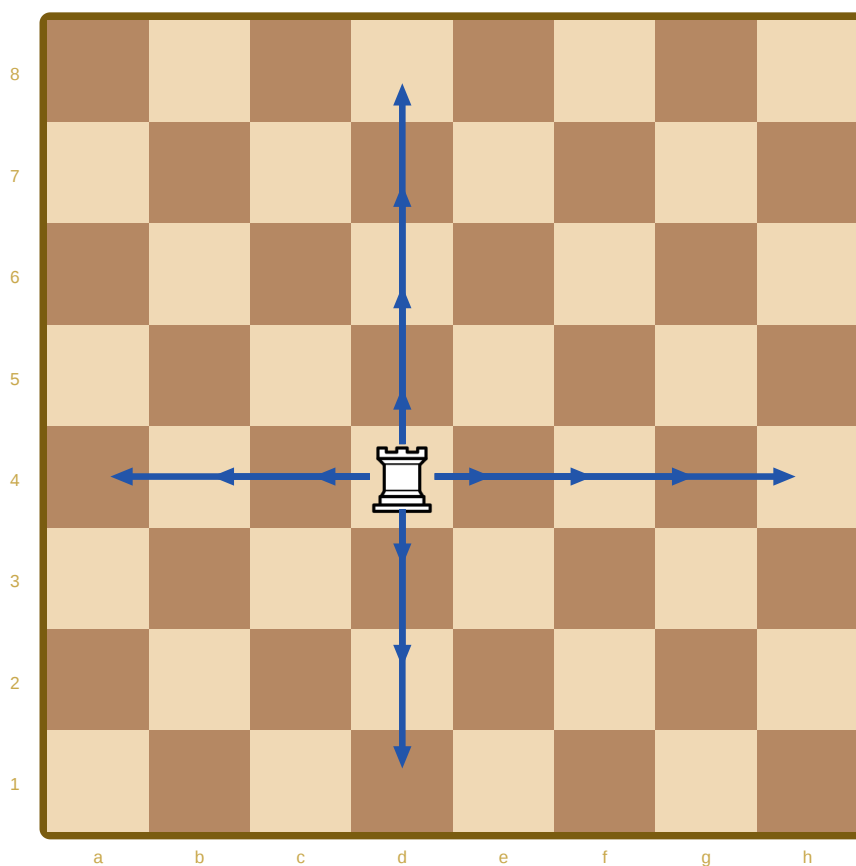
[La Dame aux échecs : puissance absolue, risques absolus](#)

Vidéo



[La Dame : la pièce la plus puissante : mais dangereuse !](#)

La Tour



Diag. 4 : Tour : lignes droites

La Tour se déplace en **ligne droite** : horizontalement ou verticalement, d'autant de cases qu'elle le souhaite. Elle ne peut pas sauter par-dessus d'autres pièces.

Valeur estimée : **5 points**. La tour est particulièrement puissante sur les colonnes ouvertes (sans pions) et en fin de partie.

Article



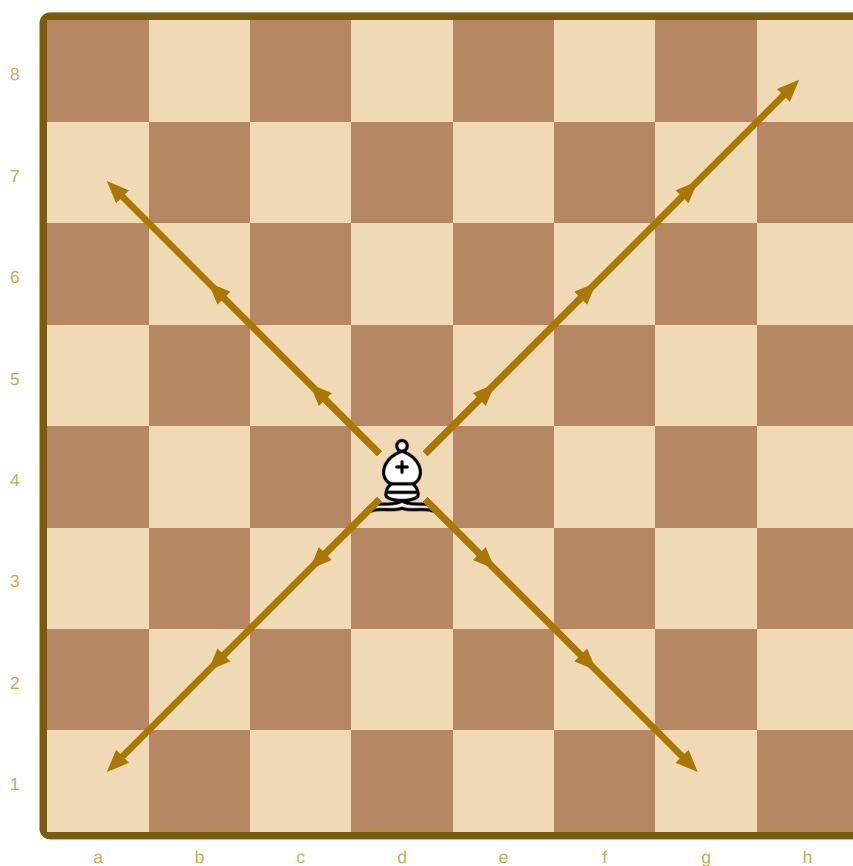
[La Tour aux échecs : colonnes ouvertes et tours en batterie](#)

Vidéo



[La Tour en action : pourquoi elle change tout en finale](#)

Le Fou



Diag. 5 : Fou : diagonales uniquement

Le Fou se déplace en **diagonale**, d'autant de cases qu'il le souhaite. Chaque fou reste sur sa couleur de départ tout au long de la partie.

Valeur estimée : **3 points**. Avoir les deux fous (sur cases blanches et noires) est un avantage stratégique : ils se complètent parfaitement.

Article



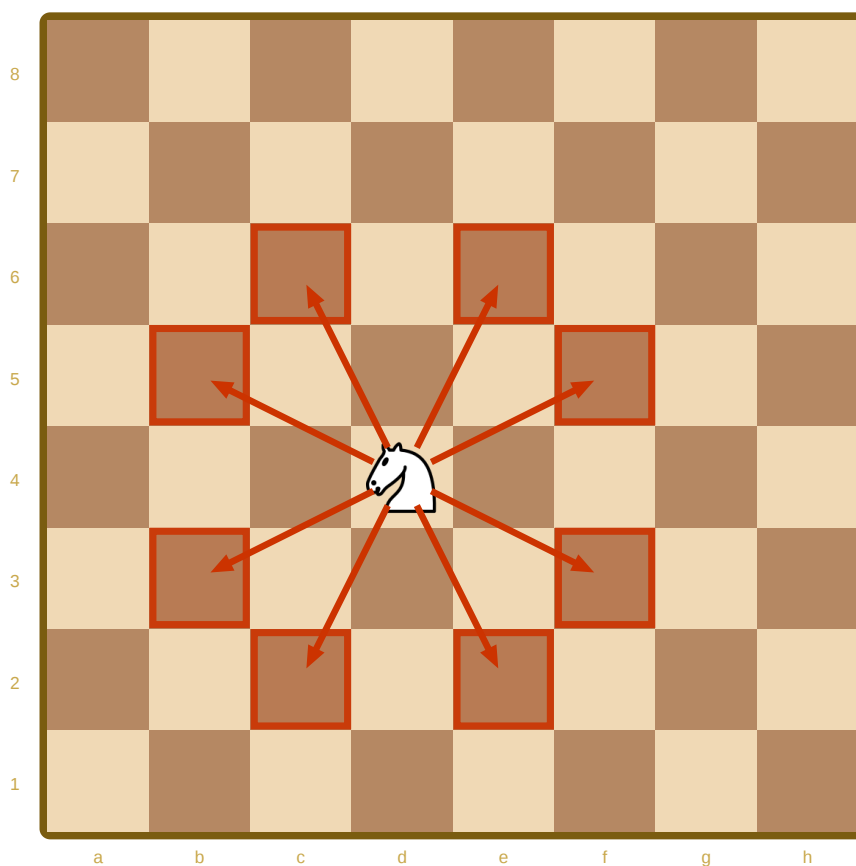
[Le Fou aux échecs : maîtriser les diagonales](#)

Vidéo



[Le Fou : comment exploiter les diagonales comme un pro](#)

Le Cavalier



Diag. 6 : Cavalier : en L, saute par-dessus les pièces

Le Cavalier se déplace en **L** : deux cases dans une direction, puis une case perpendiculairement. C'est la **seule pièce** qui peut sauter par-dessus d'autres pièces.

Valeur estimée : **3 points**. Le cavalier est redoutable en position fermée et pour les fourchettes : il peut attaquer deux pièces simultanément.

Article



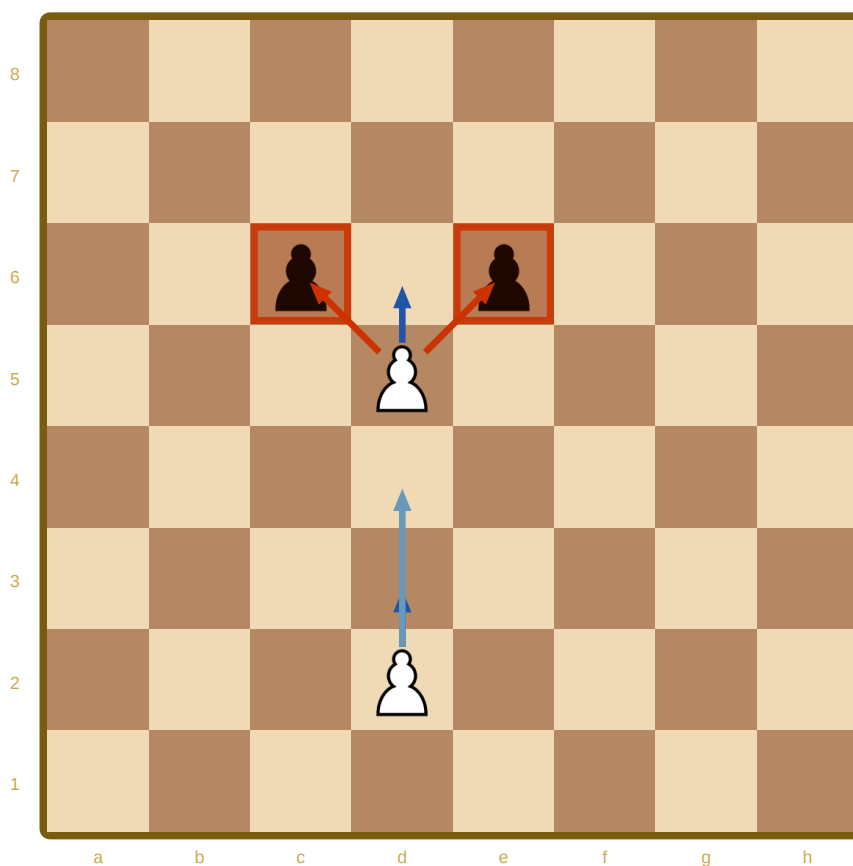
[Le Cavalier aux échecs : le roi de la fourchette](#)

Vidéo



[Le Cavalier : le saut en L qui surprend tout le monde](#)

Le Pion



Diag. 7 : Pion : avance tout droit, capture en diagonale

Le Pion avance d'une **seule case** vers l'avant (jamais en arrière). Lors de son **premier déplacement**, il peut avancer de deux cases. Il **capture uniquement en diagonale**, sur une seule case devant lui.

Valeur estimée : **1 point**. Ne sous-estimez pas les pions : un pion passé (sans pion adverse en face) peut devenir une dame !

Article



[Les Pions aux échecs : la colonne vertébrale de votre jeu](#)

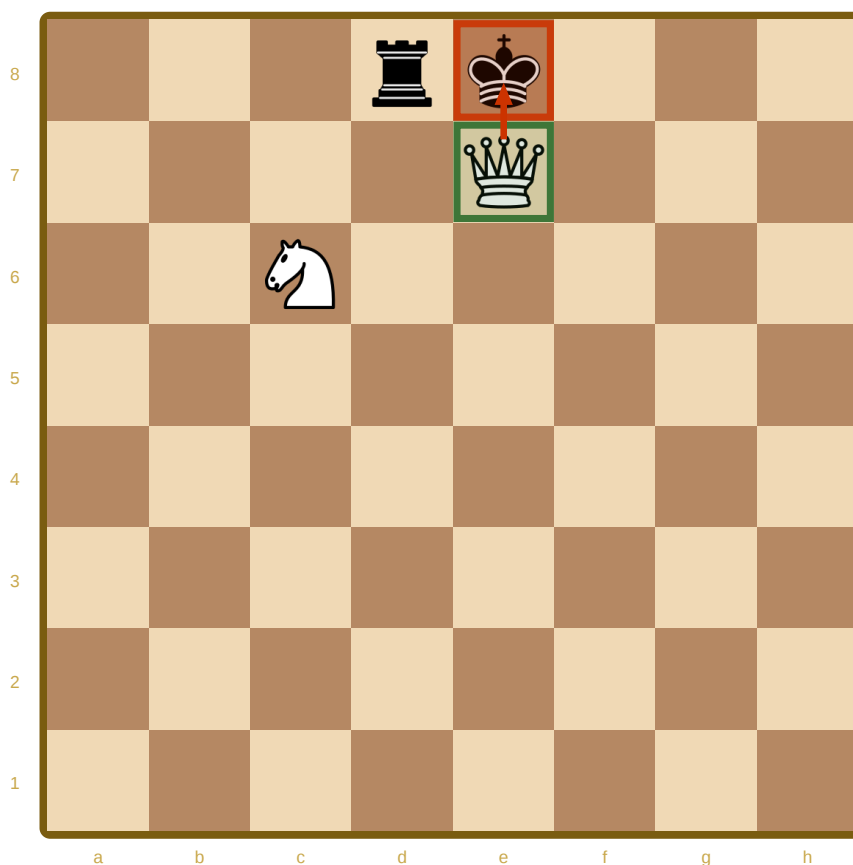
Vidéo



[Les Pions : la pièce sous-estimée qui gagne les parties](#)

5. Comment gagner : L'échec et mat

Le but est de mettre le roi adverse en **échec et mat** : attaqué, sans possibilité de fuite, de capture de l'attaquant ni d'interposition.



Diag. 8 : Mat du baiser de la mort : Dame blanche en e7, mat immédiat

Mat du baiser de la mort : la Dame blanche en e7 donne mat au roi noir en e8. Les pions noirs en d7 et f7 bloquent toute fuite. La Tour noire en d8 et le Fou en f8 sont cloués. Le Cavalier blanc en c6 protège la Dame : c'est l'**échec et mat**.

Répondre à un échec

- Déplacer le roi vers une case sûre.
- Capturer la pièce attaquante.
- Interposer une pièce (impossible contre un cavalier).

Le double échec : quand deux pièces attaquent le roi simultanément, la seule réponse possible est de **déplacer le roi**.

Mats à connaître absolument

Voici les 4 mats fondamentaux à maîtriser dès le début. Reconnaître ces schémas vous permettra de les exécuter et surtout de les éviter.

Le mat du berger : survient après 1.e4 e5 2.Fc4 Cc6 3.Dh5 Cf6?? 4.Dxf7#. La Dame exploite la faiblesse de f7 dès le 4e coup. Parade : jouer Cf6 dès que la Dame blanche sort.

Le mat du couloir : le Roi est piégé sur sa dernière rangée par ses propres pions. Parade : créer une case de fuite avec h3 ou g3 avant d'en avoir besoin.

Le mat de l'escalier : deux Tours repoussent méthodiquement le Roi bord par bord. Technique incontournable à maîtriser avec les pièces lourdes.

Le mat du baiser de la mort : la Dame donne mat au contact du Roi, protégée par une autre pièce. Le Roi n'a aucune case de fuite.

Article



[Tout comprendre sur l'échec et mat](#)

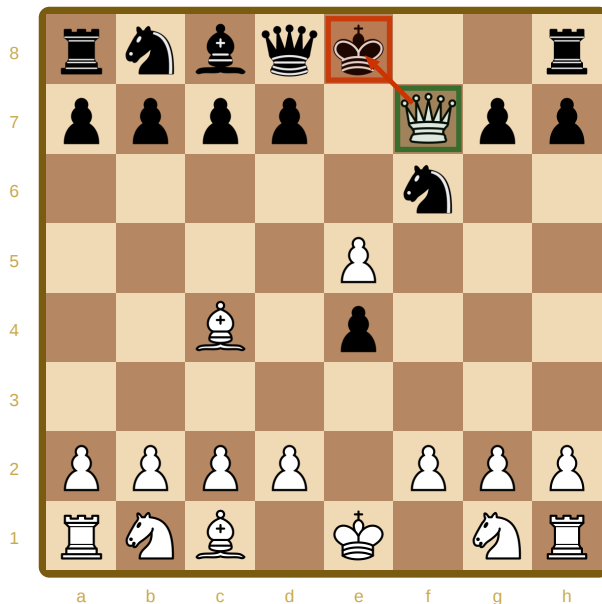
Vidéo



[Le mat du berger expliqué étape par étape](#)

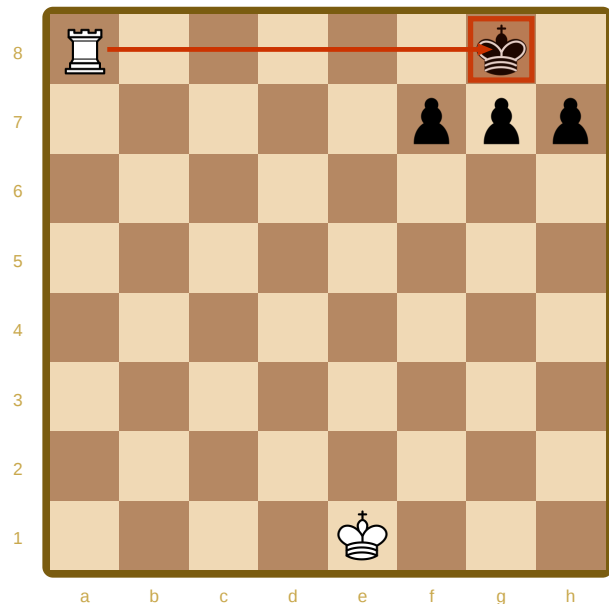
Mats célèbres pour débuter

Ces quatre patterns de mat sont les plus fréquents en dessous de 1000 Elo. Les reconnaître et les éviter change radicalement vos résultats.



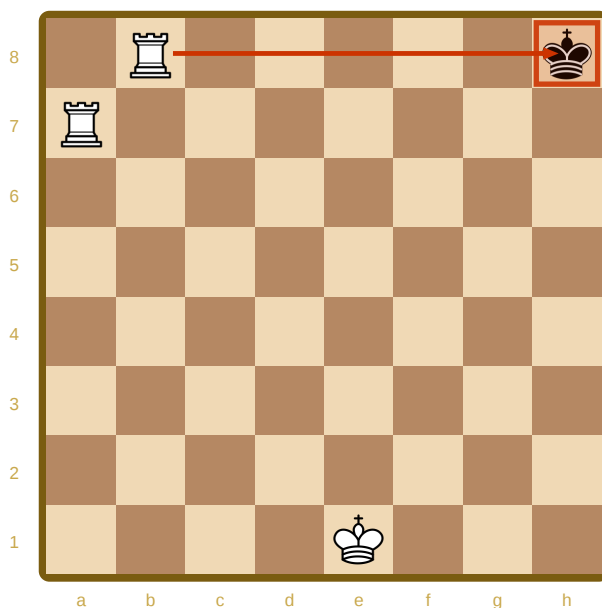
Mat du berger : 1.e4 e5 2.Fc4 Cc6 3.Dh5 Cf6?? 4.Dxf7#

Mat du berger : exploite la faiblesse de f7 dès l'ouverture. Contre-mesure : jouer Cf6, puis g6 si nécessaire.

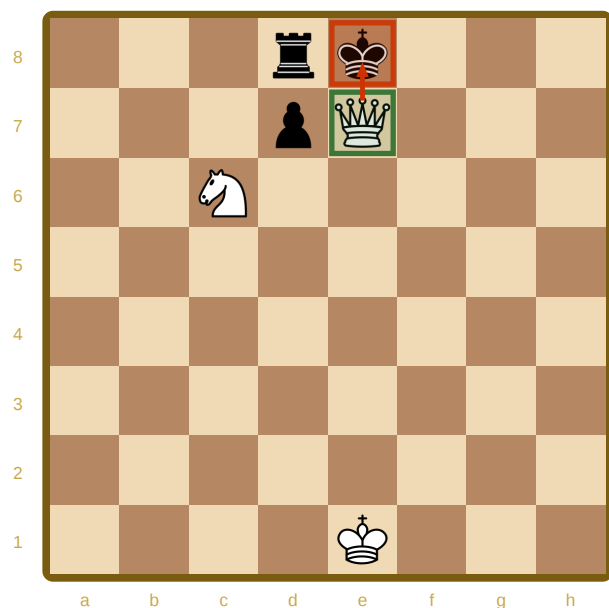


Mat du couloir : Ta8#

Mat du couloir : le roi est piégé par ses propres pions sur la dernière rangée. Toujours créer une case de fuite (h3 ou g3) !



Mat de l'escalier : Tb8#



Mat du baiser de la mort : De7#

Mat de l'escalier : deux tours poussent méthodiquement le roi vers le bord, rang par rang. Technique fondamentale à maîtriser.

Mat du baiser de la mort : la Dame donne mat au contact du Roi, protégée par le Cavalier. Le pion d7 bloque toute fuite.

→ [Le mat du couloir : comprendre et éviter ce piège classique](#)

→ [Le mat du berger : comment l'exécuter et s'en défendre](#)

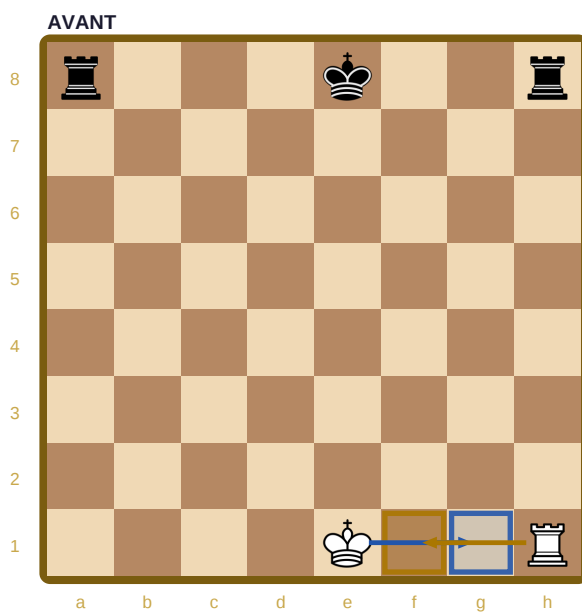
→ [Le mat de l'escalier : la technique avec deux tours](#)

→ [Apprendre tous les tableaux de mat fondamentaux](#)

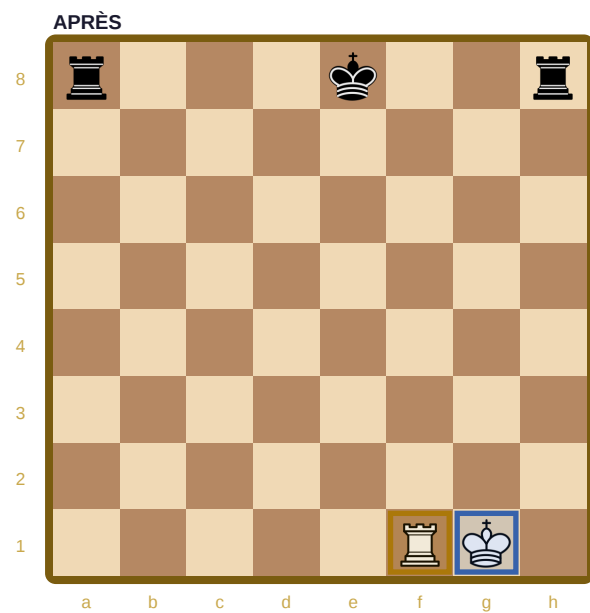
6. Les 3 règles spéciales

Règle spéciale n°1 : Le roque

Le roque est le seul coup où **deux pièces bougent simultanément**. Il met le roi à l'abri et active une tour en une seule action.



Diag. 9 : Avant le petit roque



Diag. 10 : Après le petit roque

Conditions requises

- Roi et tour concernée n'ont **jamais bougé** depuis le début.
- Aucune pièce entre le roi et la tour.
- Le roi n'est pas en échec, ne traverse pas et n'arrive pas sur une case attaquée.

Petit roque (O-O) : roi en g, tour en f : côté roi.

Grand roque (O-O-O) : roi en c, tour en d : côté dame.

Article



[Le Roque : mettez votre Roi à l'abri dès l'ouverture](#)

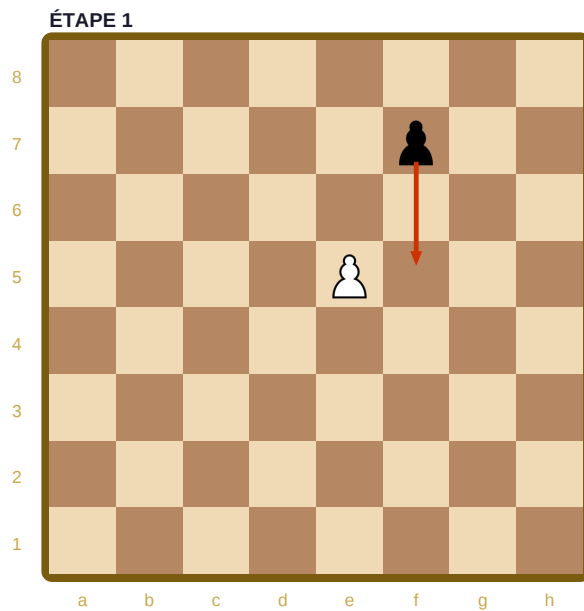
Vidéo



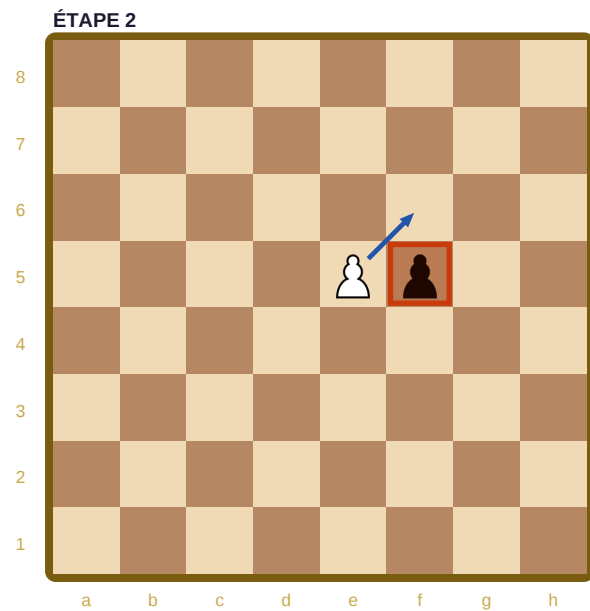
[Roquer sans se tromper : les règles et les pièges](#)

Règle spéciale n°2 : La prise en passant

Capture spéciale entre pions. Le pion capturé n'est **pas** sur la case d'arrivée.



Diag. 11 : Pion noir avance de 2 cases



Diag. 12 : Blanc prend en passant

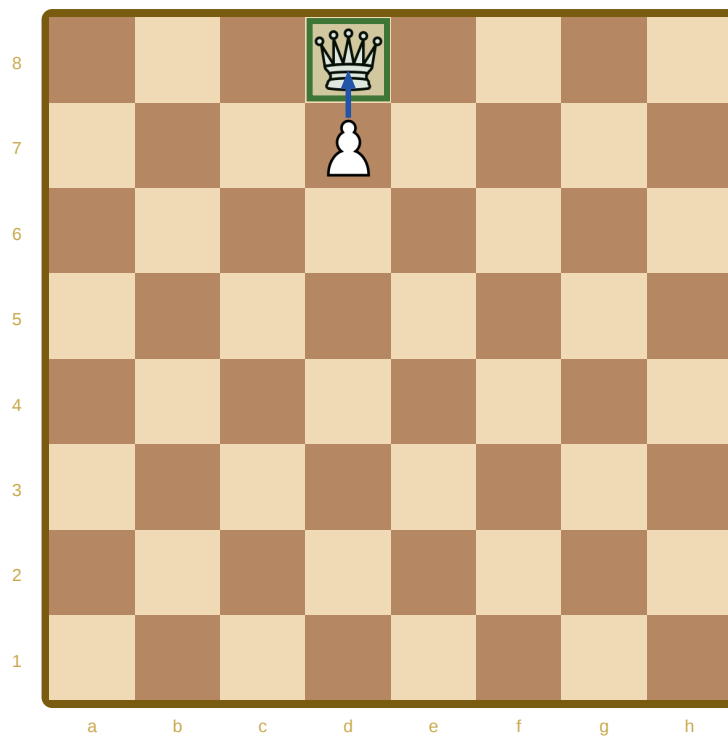
Conditions

- Votre pion est sur la 5e rangée ; un pion adverse vient d'avancer de 2 cases.
- La prise doit être effectuée **immédiatement** : au coup suivant uniquement.

Article	Vidéo
 La Prise en passant : la règle secrète qui surprend les débutants	 Prise en passant : enfin une explication claire !

Règle spéciale n°3 : La promotion du pion

Quand un pion atteint la **dernière rangée**, il doit obligatoirement être promu.



Diag. 13 : Pion promu en Dame sur la 8e rangée

Choix de promotion

- **Dame** : choix quasi systématique.
- **Tour, Fou ou Cavalier** : sous-promotion utile dans certaines positions.

Article



[La Promotion : transformer un Pion en Dame : mode d'emploi](#)

Vidéo



[Promotion : quand votre Pion devient une Dame !](#)

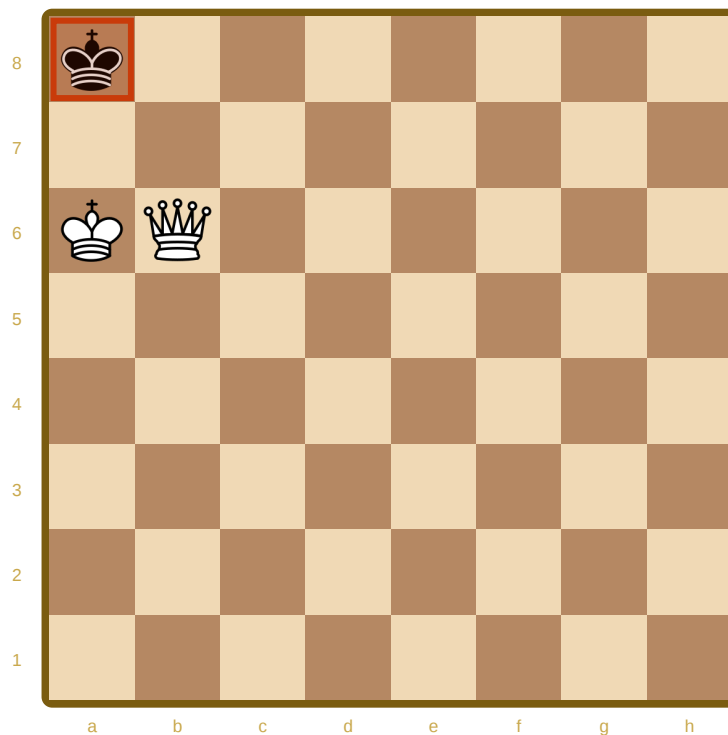
7. Quand une partie est nulle

Accord mutuel	Les deux joueurs s'accordent sur une nulle à tout moment.
Pat	Le joueur au trait n'a aucun coup légal sans être en échec. Nulle immédiate.
Triple répétition	La même position se répète trois fois avec le même joueur au trait.
Règle des 50 coups	50 coups consécutifs sans mouvement de pion ni capture.
Matériel insuffisant	Aucun camp ne peut forcer le mat (ex. : roi seul contre roi).

L'échec perpétuel : suite répétée d'échecs menant à une triple répétition. Souvent utilisé pour forcer la nulle en position défavorable.

Exemple de pat

Le pat est souvent une ressource défensive inattendue. Voici une position type : le roi noir (a8) n'est pas en échec mais n'a aucun coup légal : la partie est nulle.



Pat : le roi noir ne peut jouer nulle part : partie nulle

Aller plus loin sur les parties nulles

Article	Vidéo
 <u>La triple répétition : quand la position se répète</u>	 <u>La prise en passant : la règle secrète qui surprend les débutants</u>
Article	Vidéo
 <u>La partie nulle aux échecs : tous les cas</u>	 <u>La valeur des pièces : ne plus perdre bêtement</u>
Article	Vidéo
 <u>Le pat aux échecs : définition et exemples concrets</u>	 <u>Roquer sans se tromper : les règles et les pièges</u>
Article	Vidéo
 <u>La règle des 50 coups : comment réclamer la nulle</u>	 <u>La promotion : quand votre Pion devient une Dame !</u>

8. La notation algébrique

La notation algébrique permet d'enregistrer, transmettre et rejouer les parties. Elle est indispensable pour analyser ses parties, lire un livre ou suivre une vidéo.

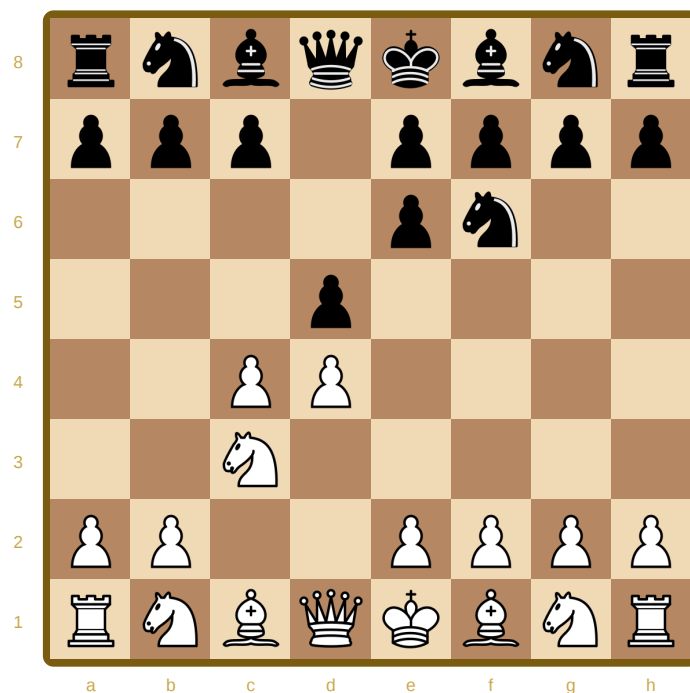
Cf3	Le Cavalier se déplace en f3
e4	Le Pion se déplace en e4 (pas de lettre pour le pion)
Dxd5	La Dame capture en d5 (x = capture)
O-O	Petit roque
O-O-O	Grand roque
e8=D	Promotion du pion en e8 en Dame
Th1+	La Tour va en h1 et donne échec (+)
Dxf7#	La Dame capture en f7, échec et mat (#)
1. e4 e5 2. Cf3 Cc6	Exemple de début de partie

Correspondance FR / EN (FIDE) : R=K (Roi/King), D=Q (Dame/Queen), T=R (Tour/Rook), F=B (Fou/Bishop), C=N (Cavalier/Knight). Le pion n'a pas de lettre dans les deux systèmes.

Article	Vidéo
 Comment lire et écrire une partie d'échecs	 L'échiquier expliqué en vidéo

Exemple annoté : Ouverture du Pion Dame 1. d4 d5

La notation **1. d4 d5 2. c4 e6 3. Cc3 Cf6** illustre le Gambit Dame refusé. Les Blancs attaquent le centre avec c4, les Noirs défendent solidement.



Position après 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Cc3 Cf6 : Gambit Dame refusé

9. Règles de tournoi

Pièce touchée, pièce jouée

En tournoi officiel, toucher volontairement l'une de ses pièces oblige à la jouer si un coup légal est possible. Toucher une pièce adverse oblige à la capturer si légal.

L'exception « j'adoube »

Pour recentrer une pièce sur sa case, annoncez « **j'adoube** » avant de la toucher. Règle essentielle en club et en compétition.

La pendule d'échecs

En compétition, chaque joueur dispose d'un temps limité. Dépasser son temps entraîne la défaite (sauf si l'adversaire n'a pas suffisamment de matériel pour mater).

Formats courants :

- **Bullet (1–2 min)** : Très rapide, privilégie les réflexes.
- **Blitz (3–5 min)** : Format populaire en ligne et en club.
- **Rapide (10–25 min)** : Bon équilibre réflexion / temps.
- **Classique (90 min+)** : Format des tournois officiels FIDE.

Article



J'adoube : la règle officielle pour repositionner une pièce

Vidéo



L'échiquier expliqué en vidéo

10. Questions fréquentes

Qui commence la partie ?

Les **Blancs** jouent toujours en premier. Par convention les joueurs tirent la couleur au sort.

Peut-on capturer le roi adverse ?

Non. La partie s'arrête à l'**échec et mat** : avant que le roi soit physiquement capturé.

Peut-on roquer en étant en échec ?

Non. Trois interdictions : roquer *en étant* en échec, traverser une case attaquée, arriver sur une case attaquée.

La prise en passant est-elle obligatoire ?

Non. Elle est optionnelle : mais si vous ne la faites pas immédiatement, vous perdez définitivement ce droit.

Peut-on promouvoir en cavalier ?

Oui. Un pion peut être promu en **dame, tour, fou ou cavalier**. On peut même avoir deux dames !

Quelle est la différence entre pat et mat ?

Le **mat** donne la victoire (roi en échec sans issue). Le **pat** donne une nulle (aucun coup légal, mais pas en échec).

Combien de pièces au départ ?

16 pièces par joueur : 1 roi, 1 dame, 2 tours, 2 fous, 2 cavaliers et 8 pions. 32 au total.

Les Blancs ont-ils un avantage ?

Statistiquement oui : jouer en premier confère un léger avantage. Au niveau amateur, il est négligeable.

Pour aller plus loin

Ce guide couvre les règles fondamentales. Pour progresser vraiment, trois étapes sont recommandées :

- **Apprendre les motifs tactiques** : fourchette, clouage, enfilade, déviation...
- **Comprendre les plans stratégiques** : structures de pions, cases fortes, colonnes ouvertes.
- **Jouer régulièrement et analyser ses parties** : la progression vient de la répétition consciente.

*Le **Programme 5 Piliers** d'echecsauroi.fr est conçu pour franchir les 1000 Elo en 6 semaines, avec un plan d'entraînement adapté aux adultes qui manquent de temps.*

Article	Vidéo
 Apprendre les échecs de zéro : le guide complet du débutant	 Comment apprendre les échecs rapidement
Article	Vidéo
 Les 7 erreurs des débutants : les reconnaître pour les éviter	 Comment apprendre les échecs rapidement
Article	Vidéo
 Comment progresser aux échecs : la méthode qui fonctionne	 L'échiquier expliqué en vidéo

11. Le Programme 5 Piliers

*La plupart des défaites avant 1000 Elo ne viennent pas d'un manque de talent. Elles viennent d'**automatismes manquants** : et ça se corrige en 6 semaines.*

1

Les Fondamentaux

Maîtriser les déplacements, les règles spéciales et les échecs simples. Sans base solide, aucune progression n'est possible.

2

La Tactique de Base

Fourchettes, clouages, enfilades, déviations. Les motifs tactiques qui font gagner 80 % des parties au niveau 600–1000 Elo.

3

Les Plans Stratégiques

Comprendre les structures de pions, les cases fortes, les colonnes ouvertes. Jouer avec un plan plutôt qu'improviser.

4

Les Ouvertures Efficaces

Apprendre 1–2 ouvertures solides adaptées à votre niveau, sans mémoriser des dizaines de variantes inutiles.

5

L'Entraînement Régulier

Méthode, régularité et analyse de ses propres parties. La progression visible sur votre Elo en 6 semaines.

Pour qui ?

- Adultes débutants ou joueurs bloqués **sous les 1000 Elo**.
- Joueurs qui consomment du contenu sans progression visible sur leur Elo.
- Joueurs qui perdent du matériel sur des fourchettes et clouages simples.
- Joueurs qui improvisent dès l'ouverture et perdent dès le 6e coup.

Résultat visé : franchir les **1000 Elo en 6 semaines** avec un accompagnement individuel adapté à votre rythme de vie.

Article



[Découvrir le Programme 5 Piliers : franchir 1000 Elo en 6 semaines](#)

Vidéo



[Road to 1000 Elo : la progression filmée étape par étape](#)

12. À propos de l'auteur

Mickaël Cailleau

Une passion qui dure depuis 1992

33 ans
de pratique

1500
Elo sur Lichess

600–950
Elo : mon terrain

Ma mission : Vous aider à progresser aux échecs, même si vous partez de zéro

Si vous êtes adulte débutant ou joueur amateur bloqué sous les 1000 Elo, vous êtes au bon endroit. Mon approche : vous guider étape par étape, avec des explications claires et une progression adaptée à votre rythme.

Je ne suis pas Grand Maître. Mais je suis un passionné pragmatique. Je connais les blocages des adultes : le manque de temps, le doute, la difficulté à savoir quoi travailler. C'est pour ça que j'ai conçu echecsauroi.fr : *simple, humain, orienté résultats*.

Mon parcours

■ **12 ans : premiers pas** : Découverte du jeu, premières parties, première fascination pour la profondeur des échecs.

■ **Années de pratique autonome** : Lectures, formations, analyse de parties : construction d'une méthode efficace.

■ **1500 Elo : et une mission claire** : Partager les automatismes qui font vraiment progresser au niveau 600–1000 Elo.

■ **Road to 1000 & 1300 Elo : sur YouTube** : La progression filmée, étape par étape. Rien n'est inventé.

■ echecsauroi.fr

■ YouTube @echecsauroi

✉ Contact via le site

« À très vite autour de l'échiquier. »

© Mickaël Cailleau : echecsauroi.fr

Pièces d'échecs : jeu cburnett © Colin M.L. Burnett, licence CC BY-SA 3.0