SOCIÉTÉ

Règles des échecs : guide complet (pièces, échec et mat)

Mis à jour le 24 mai 2026

Règles des échecs : déplacement des pièces, prise en passant, roque, pat et nulle (règles FIDE). Le guide complet pour débuter.

Les échecs sont un jeu de stratégie à deux joueurs sur un échiquier de 64 cases. Chaque camp dispose de 16 pièces : roi, dame, tours, fous, cavaliers et pions, avec des déplacements propres. L'objectif est unique : mettre le roi adverse en échec et mat, c'est-à-dire l'attaquer sans qu'aucune case de fuite ne reste disponible. Ce guide reprend les règles FIDE (Fédération internationale des échecs) telles qu'on les enseigne en club et en compétition amateur en France.

Objectif et matériel

Objectif : donner mat au roi adverse : échec sans échappatoire.

Matériel : échiquier 8×8 (cases alternées claires et foncées), 32 pièces (16 blanches, 16 noires).

Joueurs : 2. Les Blancs commencent toujours. Durée typique : 10 minutes (blitz) à plusieurs heures (partie classique).

Mise en place

L'échiquier se place de façon qu'une case claire soit en bas à droite du joueur qui a les pièces blanches (règle « blanc à droite »).

Ordre des pièces sur la première rangée (de gauche à droite pour les Blancs) : Tour : Cavalier : Fou : Dame : Roi : Fou : Cavalier : Tour. La dame blanche va sur une case claire, la dame noire sur une case foncée.

Les 8 pions occupent la deuxième rangée de chaque camp.

Déplacements des pièces

Le roi

Une case dans toutes les directions (horizontale, verticale, diagonale). Il ne peut jamais se placer sur une case attaquée par l'adversaire, le roi ne peut pas « se mettre en échec » volontairement.

La dame

Nombre illimité de cases en ligne droite : horizontale, verticale ou diagonale. Elle combine les pouvoirs de la tour et du fou.

La tour

Nombre illimité de cases en horizontale ou verticale.

Le fou

Nombre illimité de cases en diagonale. Un fou reste toujours sur la même couleur de case.

Le cavalier

Déplacement en « L » : deux cases dans une direction puis une case perpendiculaire. Seule pièce qui peut sauter par-dessus les autres.

Le pion

Avance d'une case vers l'avant (vers l'adversaire). Depuis sa case de départ, il peut avancer de deux cases au premier coup. Il capture en diagonale, une case en avant-diagonale, uniquement si une pièce adverse s'y trouve. Il ne recule jamais.

Règles spéciales

Prise en passant

Si un pion adverse avance de deux cases depuis sa rangée initiale et passe à côté de l'un de vos pions comme s'il n'avait avancé que d'une case, vous pouvez le capturer « en passant » comme s'il n'avait fait qu'un pas, mais uniquement immédiatement au coup suivant.

Promotion du pion

Un pion qui atteint la dernière rangée (8e pour les Blancs, 1re pour les Noirs) est remplacé par une dame, tour, fou ou cavalier de même couleur (presque toujours une dame). C'est obligatoire.

Roque

Le roi et une tour bougent en un seul coup : le roi avance de deux cases vers la tour, la tour passe par-dessus et se place à côté du roi. Conditions : ni roi ni tour concernée n'ont encore bougé ; aucune case traversée ou d'arrivée du roi n'est attaquée ; aucune pièce entre le roi et la tour.

- Petit roque (côté roi) : roi en g1/g8, tour en f1/f8
- Grand roque (côté dame) : roi en c1/c8, tour en d1/d8

Échec, échec et mat, pat

Échec : le roi est attaqué. Le joueur au trait doit parer : bouger le roi, interposer une pièce ou capturer la pièce attaquante.

Échec et mat : le roi est en échec et aucun coup légal ne le sauve, la partie est gagnée par celui qui donne mat.

Pat : le joueur au trait n'est pas en échec mais n'a aucun coup légal : partie nulle.

Fin de partie et nulles

Outre le mat et le pat, une partie peut se terminer par une nulle dans les cas suivants :

- Accord mutuel entre les deux joueurs
- Triple répétition de la même position (mêmes coups possibles, même joueur au trait)
- Règle des 50 coups sans capture ni mouvement de pion
- Matériel insuffisant pour mater (ex. roi seul contre roi seul)
- Abandon d'un joueur, l'autre gagne

Déroulement d'une partie

1. Les Blancs jouent le premier coup, puis les joueurs alternent.
2. Un coup est légal seulement s'il respecte les mouvements de la pièce et ne laisse pas son propre roi en échec.
3. On annonce « échec » quand le roi adverse est attaqué (obligatoire en club, courtois en amical).
4. La partie s'arrête au mat, à l'abandon, au pat ou à toute autre fin légale.

Notation et temps (compétition)

En club, les coups s'écrivent en notation algébrique (ex. e4, Cf3, Txd5). Les pendules électroniques limitent le temps par joueur ; dépasser son temps entraîne la perte de la partie (sauf accord ou nulle par matériel).

Erreurs fréquentes des débutants

- Oublier que le pion capture en diagonale, pas droit devant
- Essayer de roquer alors que le roi a déjà bougé ou est en échec
- Laisser son roi en échec : coup illégal, à reprendre en amical
- Confondre dame et fou au déplacement
- Croire qu'on peut capturer en passant n'importe quand : seulement au coup suivant

S'entraîner après avoir appris les règles

Une fois les déplacements maîtrisés, le plus efficace est de jouer puis de relire ses parties. ChessDesk (gratuit, en anglais) analyse une partie coup par coup avec le moteur Stockfish et montre les erreurs à retravailler. Pour choisir vos premières ouvertures, son guide des ouvertures pour débutants propose un répertoire simple avec les Blancs et avec les Noirs.

FAQ : Règles des échecs

Qui commence ? Les Blancs jouent toujours en premier.

Peut-on déplacer deux pièces en un coup ? Non, sauf le roque (roi + tour) qui compte comme un seul coup.

Que devient un pion promu ? Dame, tour, fou ou cavalier au choix : presque toujours une dame.

Peut-on rester en échec ? Non : tout coup laissant son propre roi en échec est illégal.

Comment gagner sans mat ? Si l'adversaire abandonne ou dépasse son temps (avec pendule).

Les échecs sont-ils un jeu de hasard ? Non : aucun dé ni tirage. Seule la stratégie, la tactique et la connaissance des ouvertures comptent.

Sources et liens cités

ChessDesk

guide des ouvertures pour débutants