Règles des échecs PDF : aide-mémoire imprimable sur une page

Rang	Ce qui s'y trouve
1 (Blancs)	R N B Q K B N R, colonnes a à h
2 (Blancs)	Huit pions
3 à 6	Vides
7 (Noirs)	Huit pions
8 (Noirs)	R N B Q K B N R, symétrique des Blancs

Pièce	Déplacement	Prise	Valeur
Roi	1 case, dans toutes les directions	Comme il se déplace	À protéger
Dame	Distance libre, en ligne ou en diagonale	Comme elle se déplace	9
Tour	Distance libre, en rangée ou en colonne	Comme elle se déplace	5
Fou	Distance libre, en diagonale	Comme il se déplace	3
Cavalier	En L : 2 cases dans un sens, 1 en travers ; saute les pièces	Comme il se déplace	3
Pion	1 case vers l'avant ; 2 depuis sa case de départ si elles sont libres	1 case en diagonale vers l'avant	1

Coup	La règle
Roque : pièces	Le roi et cette tour n'ont jamais bougé, et la tour n'a pas été prise sur sa case de départ
Roque : cases	Les cases entre eux sont vides : f et g côté roi ; b, c et d côté dame
Roque : sécurité	Le roi n'est pas en échec, ne passe pas et n'arrive pas sur une case attaquée
Roque : notation	O-O côté roi, O-O-O côté dame
Prise en passant : quand	Un pion adverse vient d'avancer de deux cases et se trouve à côté du vôtre
Prise en passant : comment	Prenez-le en diagonale, comme s'il n'avait avancé que d'une case ; seulement au coup suivant immédiat
Promotion	Un pion qui atteint la dernière rangée devient une dame, une tour, un fou ou un cavalier ; en avançant ou en prenant

Fin	Résultat	Condition
Échec et mat	Victoire du camp qui mate	Aucun coup légal et le roi est en échec
Abandon	Victoire de l'autre camp	Un joueur abandonne ; c'est irréversible
Temps écoulé	Victoire du camp qui a du temps	Votre pendule tombe à zéro et votre adversaire pourrait encore mater
Temps écoulé, mat impossible	Nulle	Votre pendule tombe à zéro mais votre adversaire ne peut en aucun cas mater
Pat	Nulle	Aucun coup légal et le roi n'est pas en échec
Triple répétition	Nulle	La même position trois fois (même camp au trait, mêmes droits de roque et de prise en passant) ; automatique ici
Règle des cinquante coups	Nulle	100 demi-coups sans prise ni coup de pion ; automatique ici
Matériel insuffisant	Nulle	Roi contre roi ; roi et cavalier contre roi ; roi et fou contre roi ; roi et fou contre roi et fou de même couleur
Accord	Nulle	Un camp propose, l'autre accepte