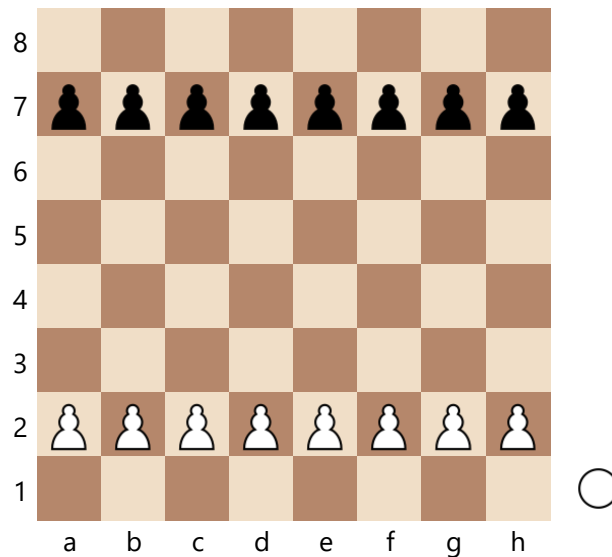




Le pion aux échecs

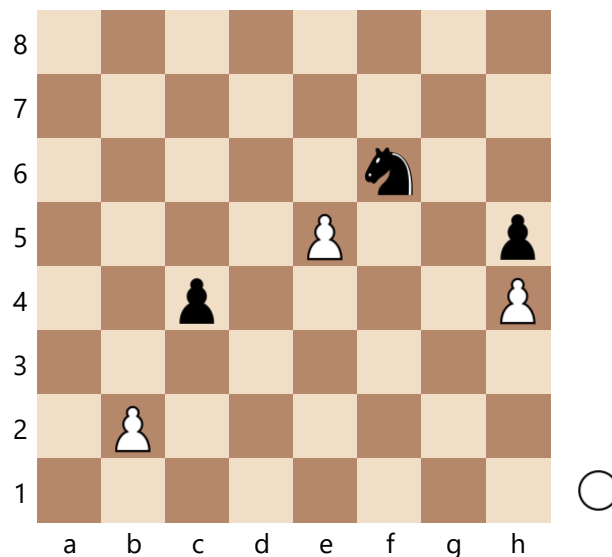
- [Comment se déplace le pion aux échecs ?](#)
- [Quelle est la valeur du pion ?](#)
- [La prise en passant](#)
- [La promotion](#)
- [Comment gagner avec juste un pion](#)
- [Comment mater avec un pion](#)
- [Bien jouer les pions en début de partie](#)
- [Le pion en milieu de partie](#)

Le pion est l'une des [pièces du jeu d'échecs](#). Au début de la partie, chaque joueur dispose de 8 pions placés sur l'échiquier de la façon suivante:



Comment se déplace le pion aux échecs ?

Le pion est la seule pièce qui **ne peut pas reculer**. C'est aussi la seule pièce qui ne prend pas comme elle avance. Les pions avancent en effet d'**une case sur la même colonne**, si la case située devant eux est libre. Ils prennent sur l'une ou l'autre des deux cases situées devant eux en diagonale. Un pion situé sur sa rangée de départ peut avancer de deux cases (mais il n'est pas obligé). Ainsi, dans le diagramme suivant, le pion en b2 peut aller en b3 ou en b4. Le pion en e5 peut avancer en e6 ou prendre le Cavalier en f6. Les deux pions en h4 et h5 se bloquent mutuellement, aucun des deux ne peut avancer.



Quelle est la valeur du pion ?

A cause de ses déplacements limités, le pion est la pièce du jeu d'échecs qui a la plus faible valeur, et qui sert d'unité pour la mesure de la valeur des autres pièces. On dit ainsi qu'un Cavalier ou qu'un Fou valent 3 pions, que la Tour vaut 5 pions et que la Dame vaut 9 pions.

Attention: le pion peut toutefois avoir une très grande valeur grâce à la règle de la promotion (voir plus bas dans cet article).

La prise en passant

La prise en passant est un coup particulier du pion.

Lorsqu'un pion situé sur sa rangée de départ avance de deux cases et se retrouve à côté d'un pion adverse, alors l'adversaire peut, **au coup suivant (et uniquement ce coup-là)**, prendre le pion qui vient d'avancer avec son pion comme si le pion adverse n'avait avancé que d'une case. Par exemple, dans le diagramme ci-dessus, si le pion b2 avance en b4, le pion c4 peut le prendre (au coup suivant) en allant en b3, comme si le pion blanc n'avait avancé que d'une case.

Pour aller plus loin, lisez notre article sur [la prise en passant](#).

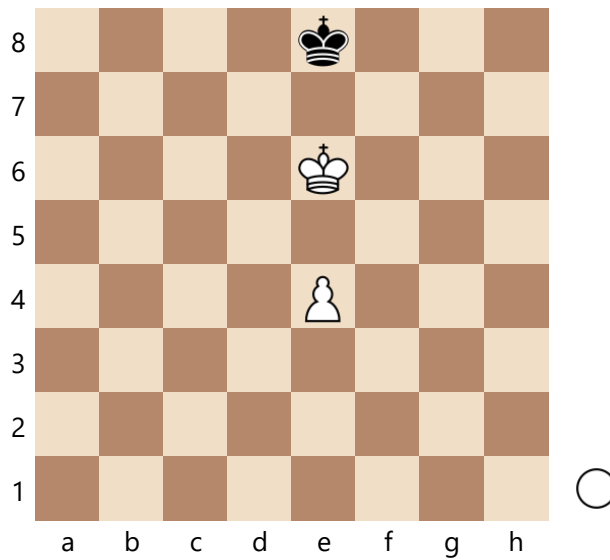
La promotion

Le pion est la pièce avec la valeur la plus mais, s'il atteint l'autre côté de l'échiquier, il peut (et doit !) être promu dans une pièce de plus forte valeur. En effet, lorsqu'un joueur avance un pion sur la dernière rangée, ou s'il prend avec un pion une pièce qui se trouve sur la dernière rangée, il doit le remplacer par une pièce de son choix (Dame, Tour, Fou ou Cavalier), quelles que soient les pièces restantes sur l'échiquier. Il peut ainsi se retrouver avec deux Dames, ou 3 Fous, etc.

Promouvoir un pion est donc une bonne façon de prendre l'avantage sur votre adversaire. Pour en savoir plus, lisez notre article intitulé [Comment créer, avancer et promouvoir un pion passé](#).

Comment gagner avec juste un pion

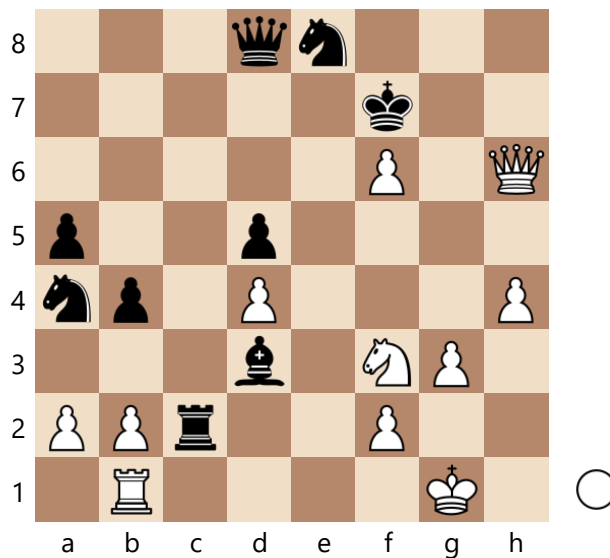
La promotion permet aussi, dans de nombreux cas, de gagner lorsque vous ne disposez plus que de votre Roi et d'un pion contre le Roi adverse, comme par exemple dans la position suivante:



Les Blancs gagnent de la façon suivante: **1.e5 Rf8 2.Rd7 Rf7 3.e6+ Rf8 4.e7+ Rf7 5.e8=D+** et les Blancs vont mater le Roi noir avec leur Dame.

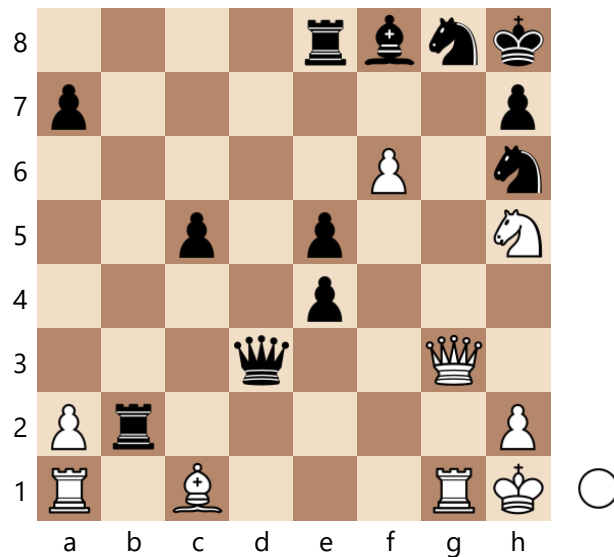
Comment mater avec un pion

Même si le pion est la pièce la plus faible sur l'échiquier, un pion peut faire échec. Par conséquent, il est parfois possible de **mater avec un pion**. En voici deux exemples.



30.Cg5+ et les Noirs abandonnent: **30...Rg8** (seul coup) **31.f7#** (Emre Can – Aleksandra Goryachkina, Moscou 2012)

Dans la position suivante, c'est même la pièce la plus forte, la Dame, qui se sacrifie pour permettre à un pion de mater:



32.Dg7+ et les Noirs abandonnent: **32...Fxf7 33.fxf7#** (Sergey Chapygin – Zhanna Shendrik, Nizhnij Novgorog 2008)

Découvrez dans [cet article](#) toutes les techniques pour mater votre adversaire.

Bien jouer les pions en début de partie

Au début de la partie, chaque joueur dispose de 20 coups possibles: 4 coups de Cavaliers et 16 coups de pions. La plupart des parties commencent par un coup de pion. Mais quel pion jouer, et pourquoi ? Pour le savoir, lisez notre cours intitulé [Comment bien commencer une partie d'échecs](#).

Le pion en milieu de partie

En milieu de partie, les coups de pions peuvent avoir de nombreuses conséquences. Il est important d'être conscient des conséquences de son coup avant de jouer un pion, et de vérifier les possibilités de votre adversaire lorsqu'il a poussé un pion.

Pour en savoir plus sur les conséquences des coups de pions, lisez ou relisez nos cours suivants:

- [Les 18 conséquences d'un coup de pion](#)
- [Les percées de pions](#)

Pour aller plus loin

Notre école d'échecs en ligne vous propose un cours complet sur les pions intitulé [L'art de jouer les pions](#). Inscrivez-vous vite, c'est gratuit ! 😊

▶▶ [M'inscrire à l'école](#)

(c) Can Stock Photo / montego

© [Ecole Apprendre-les-Echecs](#) - Ce fichier peut être utilisé et distribué librement