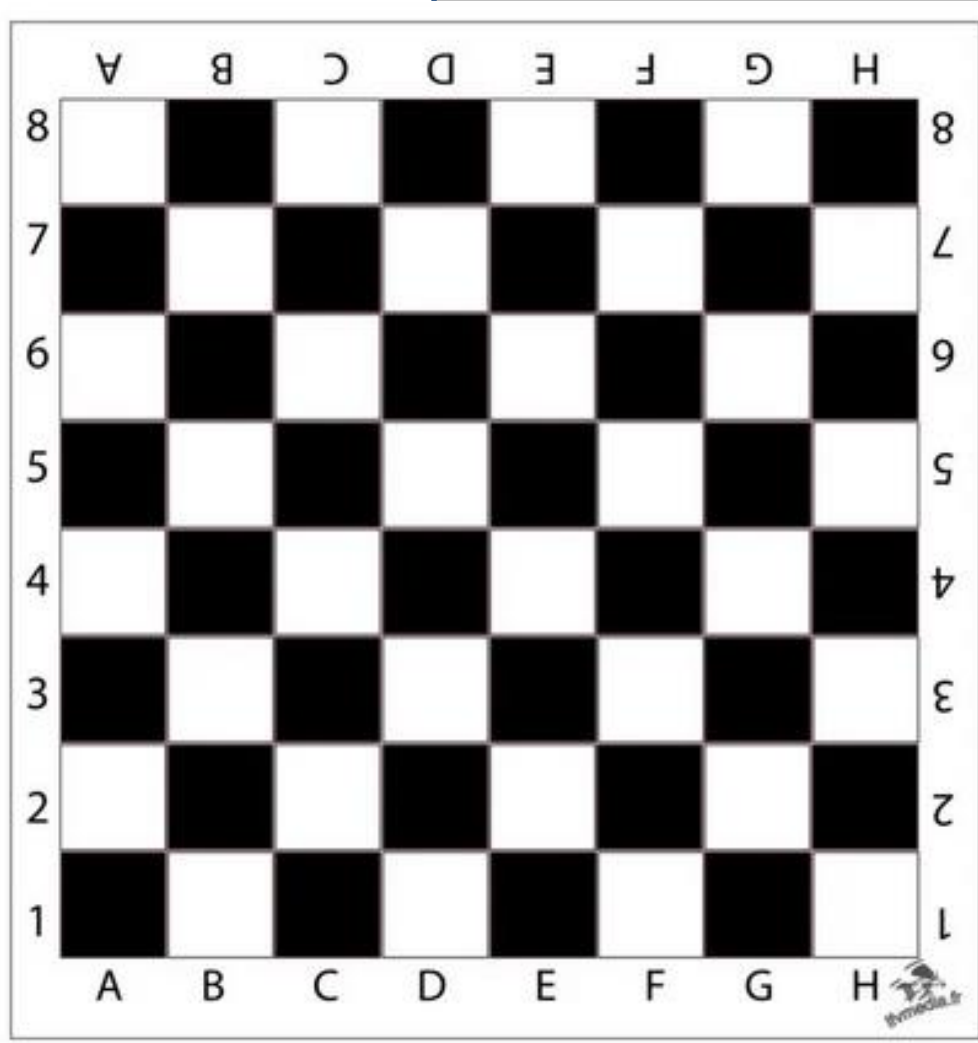


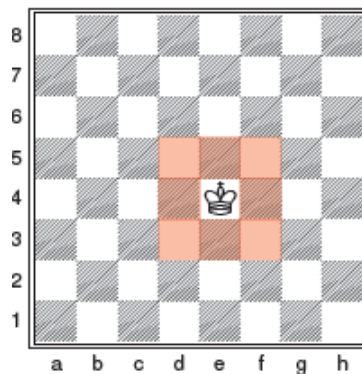
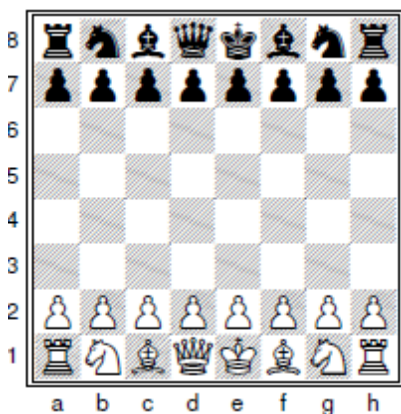
Jouer aux Échecs

Déplacement des pièces et grands principes



B. PERRODON

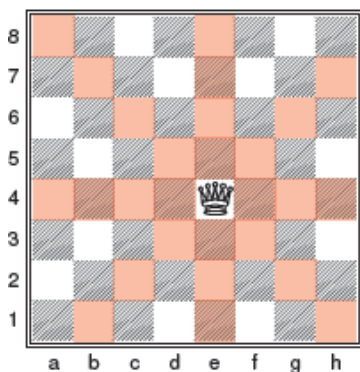
Le placement des pièces au début du jeu :



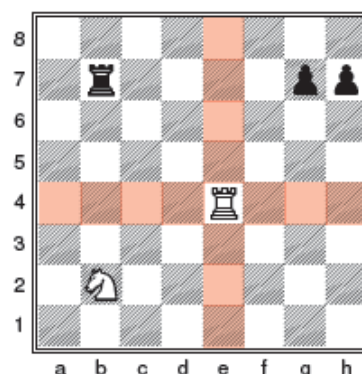
La **Tour** toujours en ligne droite (horizontale ou verticale) d' une ou plusieurs cases.

Le déplacement des pièces :

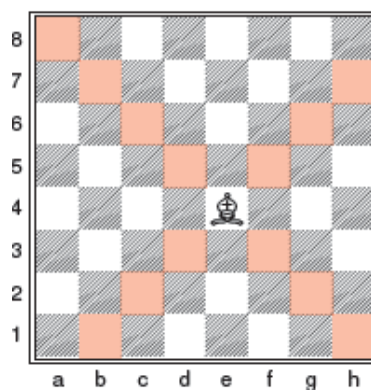
La Dame se déplace en ligne oblique ou droite d' une ou plusieurs cases.



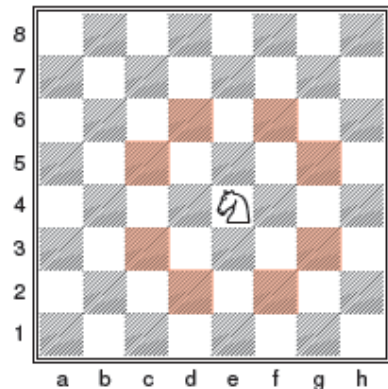
Pareil pour le **Roi** mais seulement d'une case à la fois (sauf en cas de Roque).



Le **Fou** en diagonale (il reste toujours sur sa couleur) d' une ou plusieurs cases.



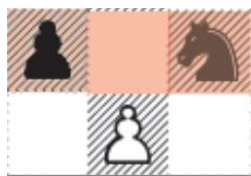
Le **Cavalier** se déplace en formant un L (2 +1 / ou 1 + 2). C'est la seule pièce qui peut sauter par-dessus des pièces.



Les **Pions** avancent toujours droit devant d'une case (en général). Les pions ne reculent pas.

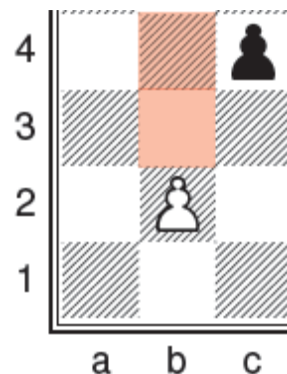


Ils prennent sur le côté. Ils prennent sur l'une des 2 cases en diagonale devant eux.



Ci-dessus, le Pion blanc peut avancer sur la case blanche ou prendre soit un Pion soit un Cavalier

Un pion situé sur sa ligne de départ peut avancer de 2 cases (mais pas obligé).



La **Prise en passant** : dans le dernier exemple, imagine que le pion blanc ait avancé de 2 cases (en b4) par ce qu'il se trouvait sur sa ligne de départ. Le pion noir pourrait le prendre en diagonale en se rendant sur la case b3, case que le Pion blanc devrait normalement occuper.

La **Promotion**

Si un joueur avance pion à la dernière rangée, il doit la remplacer avec une pièce de son choix (Dame, Tour...)

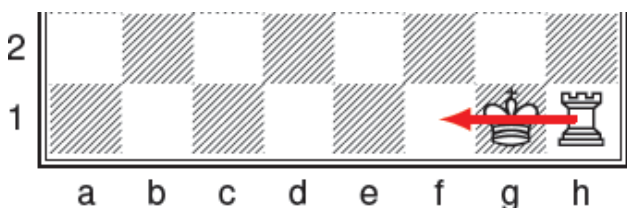
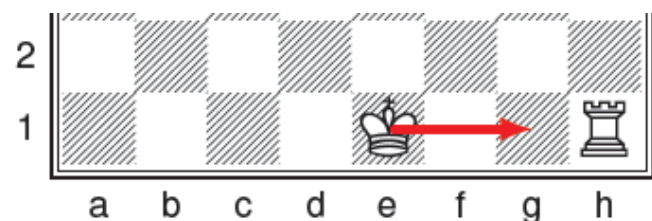
Le Roque

C'est la possibilité à certaines conditions de bouger en même temps son Roi et une Tour :

Le grand Roque (du côté de la Dame) : le Roi se déplace de 2 cases à gauche et la Tour de gauche passe par-dessus le roi et se place directement à sa droite.



Le petit Roque (du côté du Roi) : le Roi se déplace de 2 cases à droite et la Tour de droite passe par-dessus le roi et se place directement à sa gauche.



Les conditions du Roque :

1. Le Roi et la Tour qui vont roquer doivent être sur leur cases initiales.
2. Il n'y a plus de pièces entre le Roi et la Tour.
3. Le Roi ne doit ni être en échec ni passer en échec pour roquer.

Les blancs commencent toujours la partie.

Le but du jeu : mettre le Roi en échec et mat.

Attention, le Roi est la seule pièce qui ne peut pas être prise au cours du jeu !

Un Roi est en échec quand il est attaqué mais qu'il peut parer l'attaque (règle du P.I.F.*).

*c'est-à-dire qu'il peut Prendre, Interposer ou Fuir...

Le Roi est échec et mat quand il est attaqué et qu'il ne peut pas parer l'attaque :

Pas Prendre une pièce qui l'attaque (car elle est hors de sa portée ou qu'elle est protégée par un autre).

Pas Interposer une autre pièce, c'est-à-dire placer une autre pièce entre lui et la pièce qui l'attaque.

Pas Fuir (à cause de pièces qui le bloquent ou qui l'attaquent sur d'autres cases) ;

Certaines parties peuvent se finir en match nul (égalité) ou Pat (si un joueur ne peut pas déplacer son roi - ni d'autres pièces - sans mettre son roi en échec, il y a là aussi égalité).



Bonnes parties !