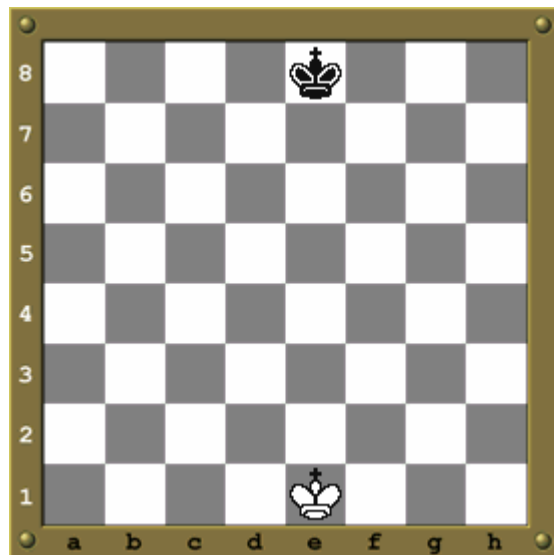
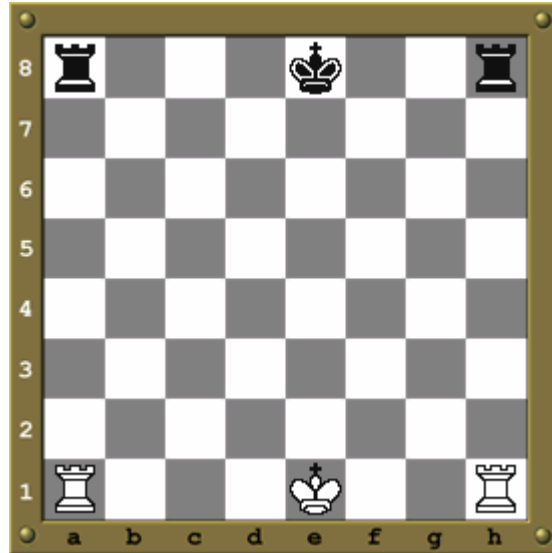


# L'Échiquier



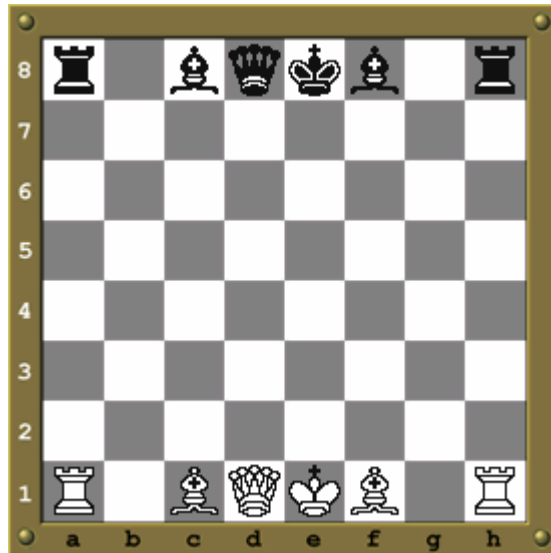
- Une partie de jeu d'échecs se joue sur un échiquier .
- Un échiquier est composé de 64 cases .
- La case blanche doit toujours être à droite .
- Le roi ne sort jamais de l'échiquier .
- La dame se place sur la case de sa couleur :
  - La dame blanche sur la case blanche.
  - La dame noire sur la case noire.
- Ce sont toujours les blancs qui commencent .

# La Tour



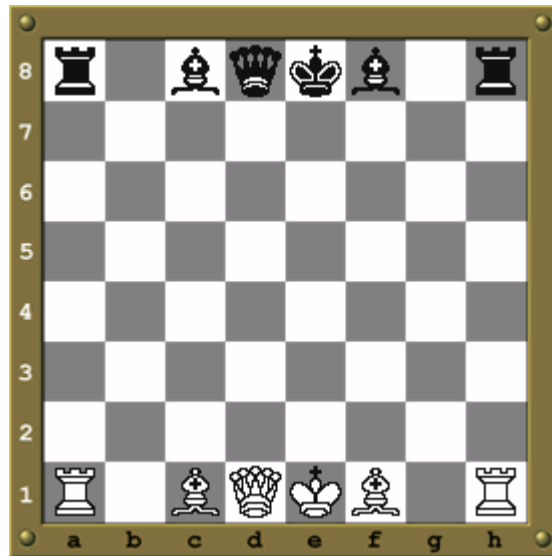
- La tour se place au bord de l'échiquier, sur les colonnes a et h . c'est un château dans lequel vont se réfugier tous les habitants du village .
- La tour peut se déplacer horizontalement OU verticalement.
- La tour avance du nombre de cases qu'elle veut et peut reculer . Elle s'arrête quand elle rencontre une pièce , mais peut manger les pièces adverses en se mettant à leur place. Par contre on ne peut jamais manger le roi :
  - La Ta1 peut jouer : 1)Ta2, 1) Ta3, 1) Ta4, 1) Ta5, 1) Ta6, 1) Ta7, 1) Txa8 + ; 1) Tb1 , 1) Tc1 , 1) Td1 .
  - La Th8 peut jouer : 1) ... - Th7, 1) ... - Th6 , 1) ... - Th5 , 1) ... - Th4, 1) ... - Th3, 1) ... - Th2 , 1) ... - Txl1+ ; 1) ... - Tg8, 1) --- -Tf8 .
- Il existe une manœuvre spécifique entre le roi et la tour : le roque.
  - Pour le petit roque (00) ou le grand roque (000) , le roi se déplace de deux cases vers la tour (Rg1) et la tour vient se placer de l'autre côté du roi (Tf1) .

# Le Fou



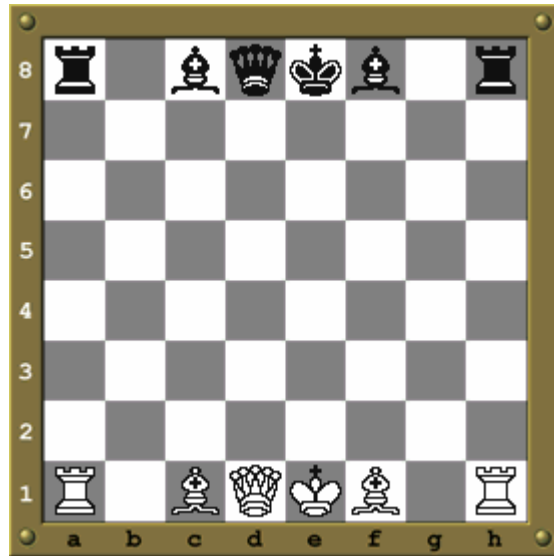
- Il faut placer les fous sur les colonnes c et f car ils vont faire rire le roi et la dame.
- Le fou se déplace en diagonale (il fait l'amuseur en marchant de travers car il veut faire rire le roi et la dame).
- Il se déplace du nombre de cases qu'il veut et peut reculer .
- Le Fc1 peut jouer : 1) Fb2, 1) Fa3, 1) Fd2, 1) Fe3, 1) Ff4, 1) Fg5, 1) Fh4. Comme la tour il s'arrête lorsqu'il rencontre une pièce ; pour manger il se met à la place de la pièce qu'il veut manger .

# La Dame



- La dame est la pièce la plus forte . Dans le château, c'est elle qui a le plus d'influence. Elle se place donc au centre de l'échiquier à côté du roi qui est le personnage le plus important.
- La dame peut se déplacer :
  - Horizontalement
  - Verticalement
  - Diagonalement
- La dame avance du nombre de cases qu'elle veut et peut reculer.
- La dame s'arrête quant elle rencontre une autre pièce et peut la manger, si c'est une pièce adverse, en se mettant à sa place.

# Le Roi



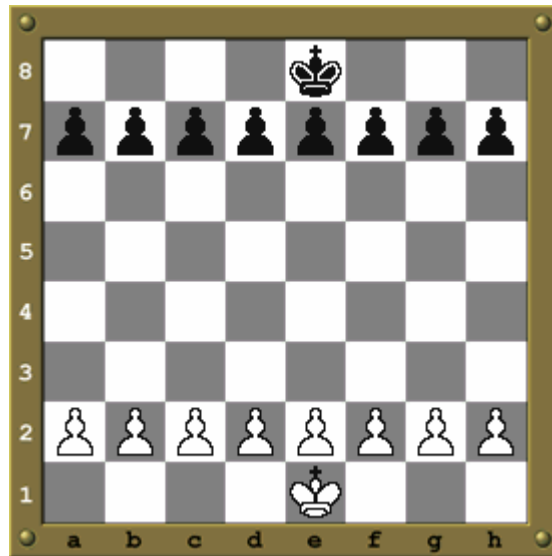
- C'est la pièce la plus importante (le but du jeu est de le capturer). Il faut donc le placer au milieu de l'échiquier, à côté de la dame.
- Le roi est moins puissant que la dame. Il se déplace dans toutes les directions mais seulement **D'UNE CASE** .
- Le Re1 peut se déplacer : 1) Rd2, 1) Re2, 1) Rf2.  
Le Re8 peut se déplacer : 1) Rd7, 1) Re7, 1) Rf7
- Il est **INTERDIT DE MANGER LE ROI**.
- Deux rois ne peuvent pas être à côté (sinon ils pourraient se manger).
- Le roi ne peut pas aller sur une case sur laquelle il peut se faire manger.
- On ne donne pas de valeur au roi car il ne sort jamais de l'échiquier.

# Le Cavalier



- Les cavaliers représentent des hommes sur des chevaux qui défendaient le château, les chevaliers. On les place donc à côté des tours.
- Le cavalier se déplace horizontalement **ET** verticalement, de 3 cases : il doit donc tourner . Il peut reculer.
- Le cavalier peut **SAUTER PAR DESSUS LES AUTRES PIÈCES.**
- Il ne mange que les pièces qui se trouvent sur la case où il arrive.
- Le Cb1 peut jouer : 1) Ca3, 1) Cc3, 1) Cd2  
Le Cg1 peut jouer : 1) Cf3, 1) Ch3, 1) Ce2  
Le Cb8 peut jouer : 1) Ca6, 1) Cc6, 1) Cd7  
Le Cg8 peut jouer : 1) Ch6, 1) Cf6, 1) Ce7

# Le Pion



- Les pions représentent les gardes à pied qui protégeaient le château. Ils se placent donc devant les autres pièces, pour les défendre.
- Le pion se déplace verticalement d'une case.
- Le pion mange en diagonale d'une case.
- Le pion ne recule pas.
- Le pion lorsqu'il arrive au bord de l'échiquier, n'ayant pas la possibilité de reculer, doit se transformer en une pièce qui recule (sauf le roi) pour pouvoir continuer à jouer : Dame, Tour, Cavalier ou Fou.
- Le pion peut avancer de deux cases lorsqu'il part de sa case de départ.
- La règle de la prise en passant sera examinée dans le Livre du Débutant Avancé .
- Un bon exercice : ne mettez que les pions sur l'échiquier. L'objectif de l'exercice est de faire arriver un pion au bout de l'échiquier.