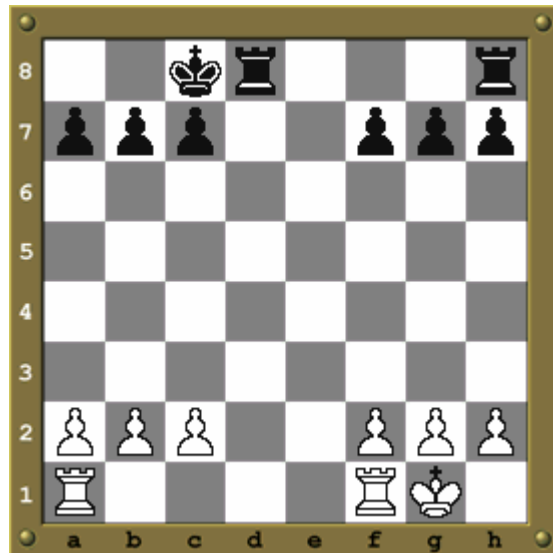
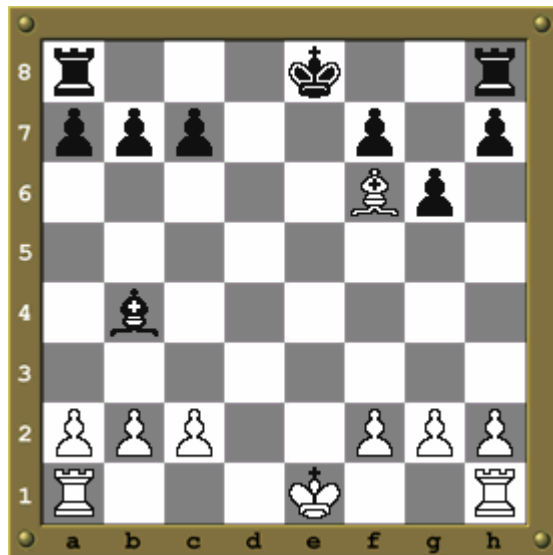


Le roque



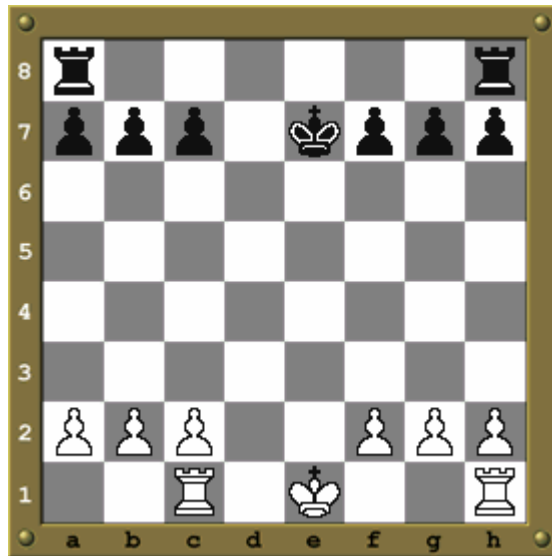
- Un joueur roque lorsque son roi bouge de deux cases et que sa tour passe au-dessus du roi pour venir se placer à côté de lui.
- Pour roquer il faut :
 - Qu'il n'y ait pas de pièces entre le roi et la tour.
 - Que le roi et la tour n'aient pas bougé.
 - Que le roi ne soit pas en échec. Il ne faut pas que le roi, en se déplaçant, passe par une case où il se mettrait en échec (voir exemple ci-dessous) .
- Le roque permet de mettre son roi a l'abri derrière les pions et la tour.
- Le roque s'écrit :
 - 00 pour le petit roque
 - 000 pour le grand roque
- On parle du petit roque parce qu'il y a deux cases entre le roi et la tour (les blancs ont fait le petit roque).
- On parle du grand roque parce qu'il y a trois cases entre le roi et la tour (les noirs ont fait le grand roque).

Le roi est en échec



- Les blancs ne peuvent faire ni le petit ni le grand roque car leur roi est en échec.
- Les noirs peuvent faire le petit roque (rien ne les empêche) ; le Ff6 attaque la tour. Ce n'est pas grave, car ce qu'il faut, c'est que le roi ne se mette pas en échec.
- Par contre les noirs ne peuvent pas faire le grand roque car le roi passerait sur la case d8 pour se rendre en c8. Or en passant sur cette case, le roi se mettrait en échec.

Une pièce a bougé



- Les blancs peuvent faire le petit roque car le roi et la tour blanche n'ont pas bougé.
- Les blancs ne peuvent pas faire le grand roque car la tour a bougé.
- Les noirs ne peuvent pas faire le petit et le grand roque car leur roi a bougé.

