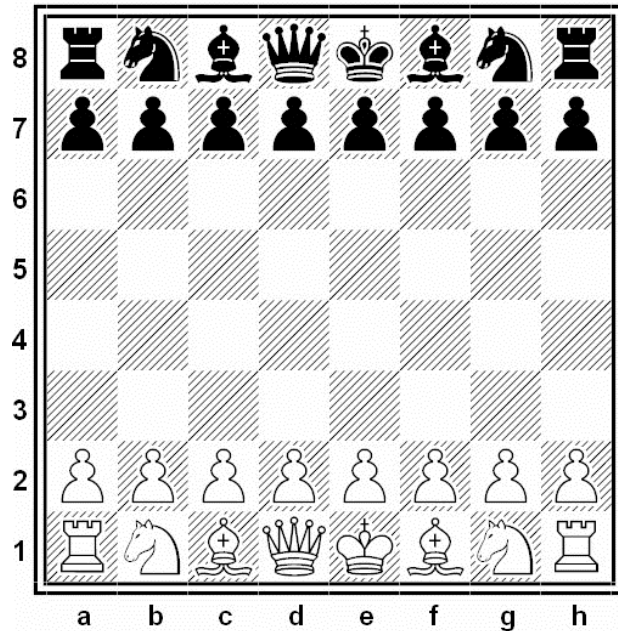


## Les règles du jeu d'échecs

### La position de départ :



### Le but du jeu :

Le Roi est en échec lorsqu'il est en situation de prise par une pièce adverse. Il est illégal de maintenir son roi en échec.

### Il y a échec et mat :

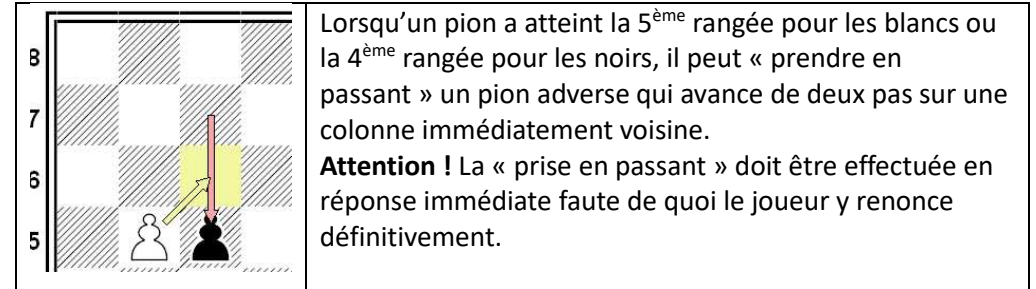
- Si on ne peut pas éliminer la pièce adverse menaçante
- Si on ne peut pas interposer une pièce entre le Roi en échec et la pièce qui le menace
- Si le Roi ne peut pas se déplacer

### Le pat et le match nul :

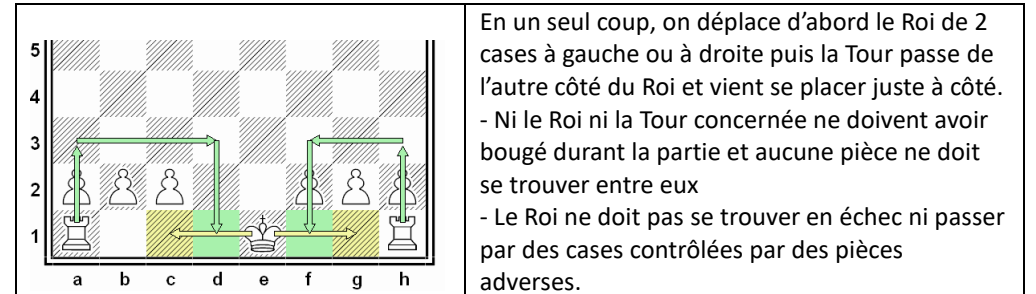
Un camp est pat lorsque son Roi n'est pas attaqué et ne peut pas jouer sans se mettre en échec ni déplacer aucune autre pièce.

### Les règles spéciales :

- **La prise en passant**



- **La promotion du pion** : Une fois parvenu sur la dernière rangée, le pion se transforme en une autre pièce de sa couleur sauf en Roi.
- **Le Roque et ses conditions** :



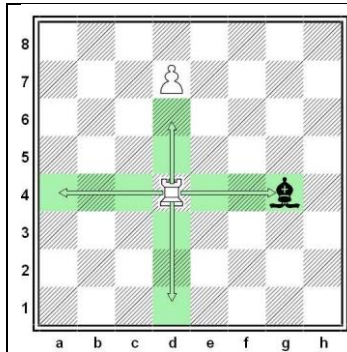
### 5 conseils pour bien débiter une partie d'échecs :

1. Occuper ou contrôler le centre avec des pièces ou des pions
2. Développer ses pièces le plus rapidement possible
3. Ne pas bouger inutilement les pions de l'aile
4. Roquer le plus rapidement possible afin de mettre le Roi à l'abri et mobiliser les Tours
5. Eviter de jouer plusieurs fois le même pion ou la même pièce dans l'ouverture

# Les règles du jeu d'échecs

## Le déplacement des pièces :

### La Tour

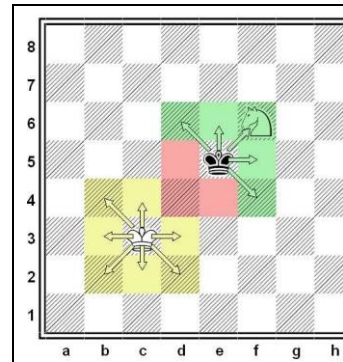


La Tour se déplace tout droit sur les colonnes et les rangées d'autant de cases qu'elle le souhaite.

La Tour peut capturer le Fou noir sur la 4<sup>ème</sup> rangée. Elle est stoppée par son pion sur la colonne d.

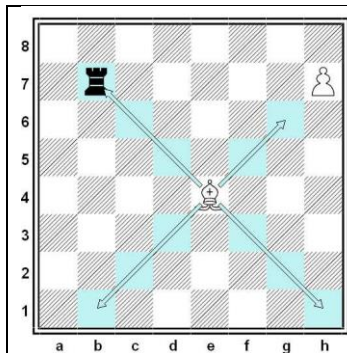
**Sa valeur : 5 points**

### Le Roi



Le Roi se déplace dans toutes les directions d'une seule case à la fois. Les deux Rois doivent toujours être séparés d'au moins une case (ici la case rouge d4). Il y a « Echec au Roi » quand le Roi est menacé par une pièce adverse. Il y a « échec et mat » s'il ne peut pas se soustraire à cette menace. **Sa valeur est infinie car on ne peut pas le capturer.**

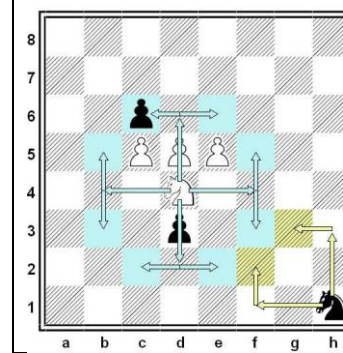
### Le Fou



Le Fou se déplace en diagonale d'autant de cases qu'il veut. Le Fou peut capturer la Tour noire en b7. Il est stoppé par son pion en h7.

**Sa valeur : 3 points**

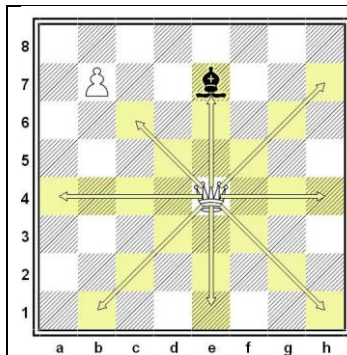
### Le Cavalier



Le Cavalier fait un bond de 3 cases en faisant un « L » selon le schéma du diagramme ci-contre. Il change à chaque mouvement de couleur de case. Il est la seule pièce à sauter par-dessus les autres.

**Sa valeur : 3 points**

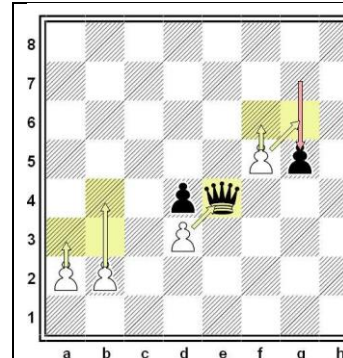
### La Dame



La Dame est la pièce la plus puissante. Elle cumule le déplacement de la Tour et du Fou dans toutes les directions. La Dame peut capturer le Fou en e7. Elle est stoppée sur une diagonale par le pion en b7.

**Sa valeur : 9 points**

### Le pion



Le pion avance d'une seule case à la fois, droit devant lui et il ne recule jamais. Lors de son premier coup, il peut avancer d'une ou deux cases. Il capture les pièces adverses en diagonale.

Ici le pion en d3 peut capturer la Dame en e4.

**Sa valeur : 1 point**