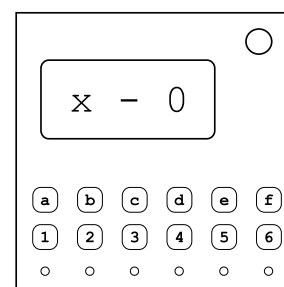


## À propos des Échecs

*Sous pression, les échecs ressemblent plus à une partie de bataille navale.*

Ce module est basé sur un **échiquier de 6×6** (référéncé sur la page suivante) et toutes les pièces suivent les règles standards de mouvement.

Le module est composé d'un écran et deux lignes de six boutons chacune.



- Il y a six coordonnées uniques qui représentent six positions sur l'échiquier.
- Utilisez les boutons chiffrés sur la ligne du bas pour naviguer entre les différentes coordonnées. Une LED verte indiquera la position des coordonnées sélectionnées.
- En utilisant le tableau de référence ci-dessous, il est possible d'assigner une pièce d'échecs à chaque position.
- Les pièces couvriront 35 des 36 cases possibles avec leur mouvements possibles combinés.
- Toutes les pièces sont sans couleur mais peuvent bloquer les mouvements des autres.
- Trouvez la case non-attaquée par les pièces et entrez les coordonnées correspondantes.
- Pour saisir les coordonnées, appuyez sur la lettre en premier lieu, puis sur le chiffre. Les LED s'allumeront en rouge pour valider la saisie d'une solution.

Utilisez ce tableau comme référence pour déterminer la nature de la pièce sur chaque position :

<p><b><u>Position #1: Monarchie Contre Théocratie</u></b> Occupée par un Roi si la position #5 est occupée par une Reine. Sinon, elle est occupée par un Fou.</p>
<p><b><u>Position #2: Commandant des armées</u></b> Occupée par une Tour si le dernier chiffre du numéro de série est impair. Sinon, elle est occupée par un Cavalier.</p>
<p><b><u>Position #3: Une affaire de régents</u></b> Occupée par une Reine si il y a moins de deux tours sur le plateau. Sinon, elle est occupée par un Roi.</p>
<p><b><u>Position #4: La Tour de fer</u></b> Toujours occupée par une Tour.</p>

**Position #5: Conflit entre le Bien et le Mal**

Occupée par une Reine si la case est blanche.

Sinon, elle est occupée par une Tour.

**Position #6: Le Sceptre, l'Épée et la Crosse**

Occupée par une Reine si il n'y a aucune autre Reine sur le plateau.

Sinon, elle est occupée par un Cavalier si le plateau ne comporte aucun autre Cavalier

Sinon, elle est occupée par un Fou.

**Échiquier de référence**

Utilisez le plateau ci-dessous comme référence du plateau du module.

