

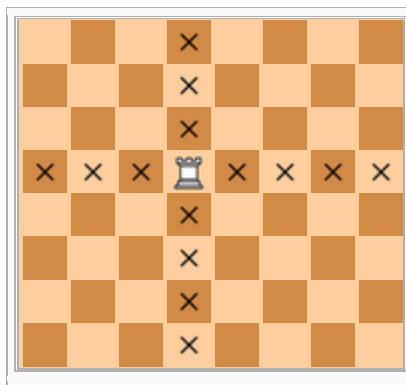
Règles de base du déplacement des pièces (les images sont tirées de Wikipedia.org)

Positions de départ de toutes les pièces :



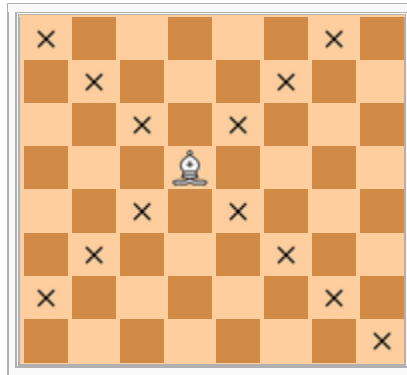
Les blancs débutent toujours la partie en jouant le premier coup

La Tour :



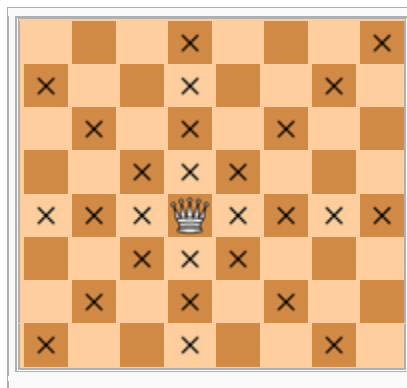
La tour se déplace horizontalement ou verticalement de n'importe quel nombre de cases. Elle ne peut pas sauter par-dessus d'autres pièces.

Le Fou:



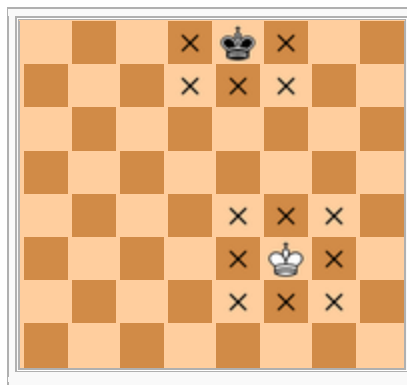
Le fou se déplace en diagonale d'autant de cases que souhaité mais ne peut pas sauter par-dessus d'autres pièces.

La dame :



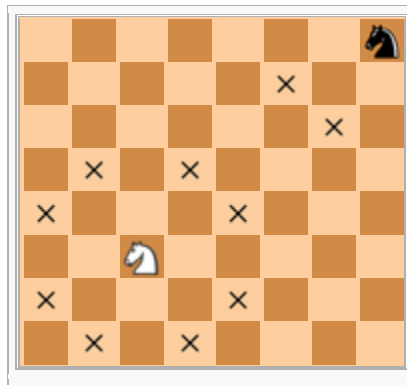
La dame peut se déplacer de n'importe quel nombre de cases, à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale, mais elle ne peut pas sauter par-dessus d'autres pièces.

Le Roi:



Le roi peut se déplacer d'une case dans n'importe quelle direction, y compris en diagonale

Le Cavalier



Le cavalier se déplace d'un coin à l'autre d'un rectangle de 2 cases sur 3. Contrairement aux autres, il peut sauter par-dessus d'autres pièces (qu'elles appartiennent à l'un ou à l'autre joueur).

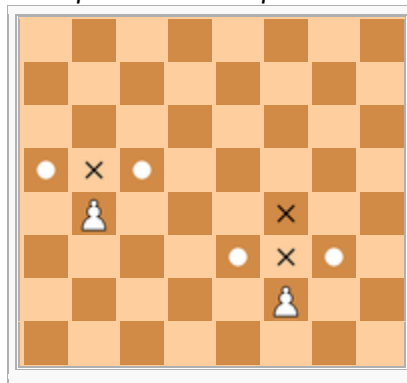
Le Pion :

Le Pion peut se déplacer sur les cases marquées d'un X **si elles sont vides**

Le Pion ne peut pas reculer contrairement aux autres pièces; il faut donc tenir compte de sa couleur.

On ne gère pas la capture de pièces en diagonale pour le moment car on ne sait pas ce qui se trouve sur les autres cases de l'échiquier

Déplacements d'un pion blanc



Déplacements d'un pion noir

