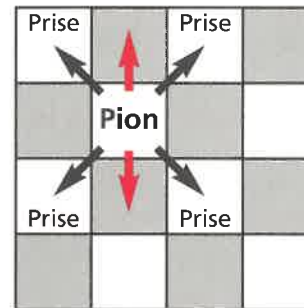
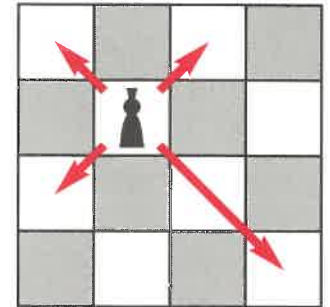


LE FOU

Le Fou se déplace sur les diagonales de la couleur où il a été posé. Il peut avancer du nombre de cases souhaité par le joueur dans la limite du plateau, mais ne saute pas au-dessus des pièces.

Valeur estimée : 2.



LE PION

Le Pion, dans Chessquito, avance ou recule d'une seule case. En revanche, il ne peut prendre qu'en diagonale sur les cases adjacentes.

Dans un jeu d'échec classique, il ne peut reculer.

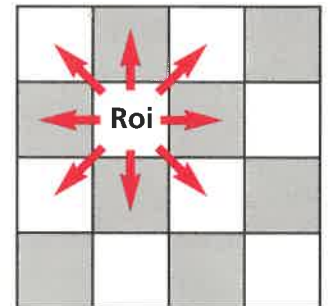
Valeur estimée : 1.

LE ROI

Le Roi ne peut se déplacer que d'une case, mais dans toutes les directions.

Il peut prendre lors de ces déplacements. Il ne doit jamais être déplacé vers une case où il peut être pris.

Un joueur perd la partie lorsque son Roi est en position «d'échec et mat».



PRISE D'UNE PIÈCE

La capture d'une pièce se fait par substitution, c'est à dire que la pièce victorieuse se met sur la case de la pièce prise, qui est retirée du plateau de jeu.