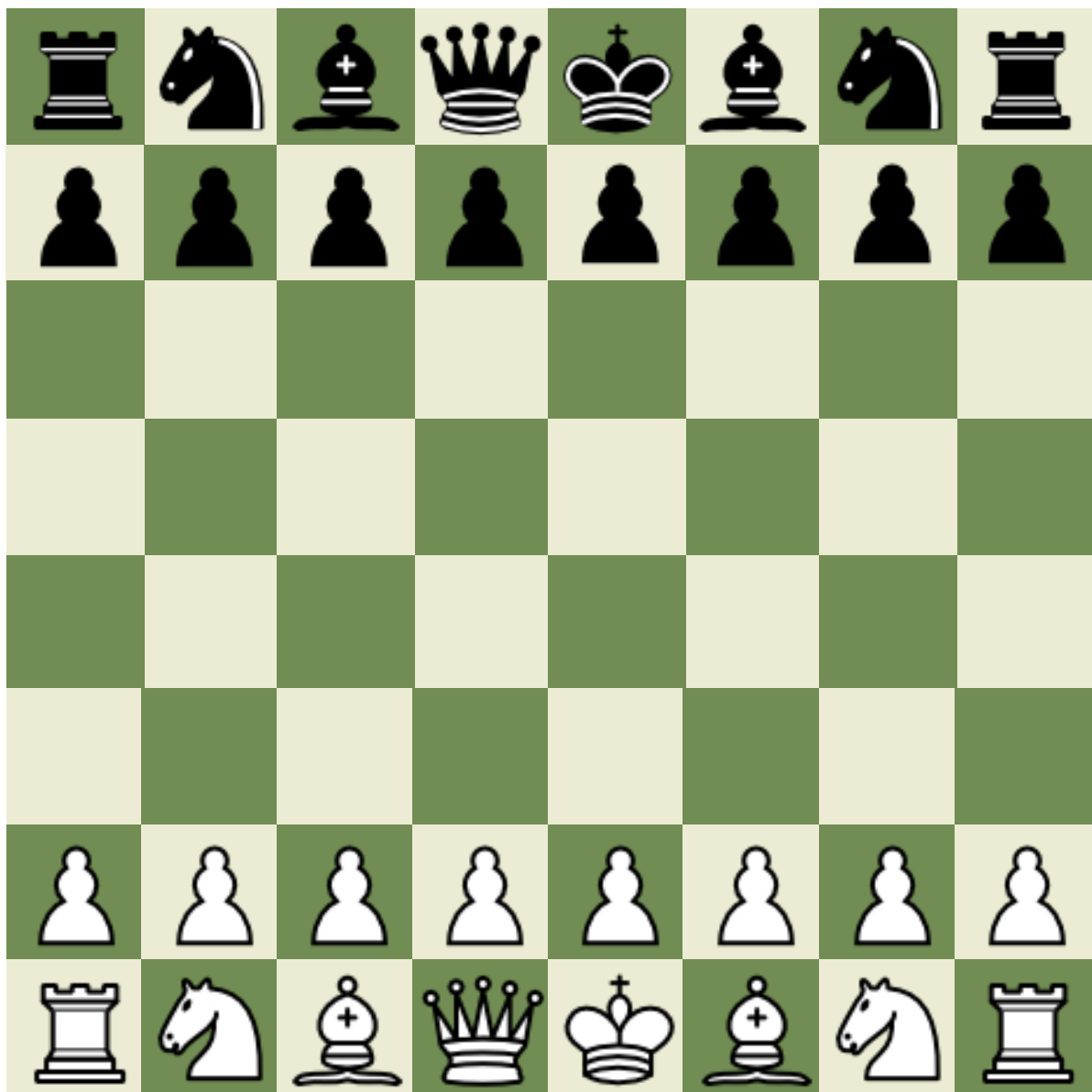




APPRENDRE À JOUER AUX ÉCHECS

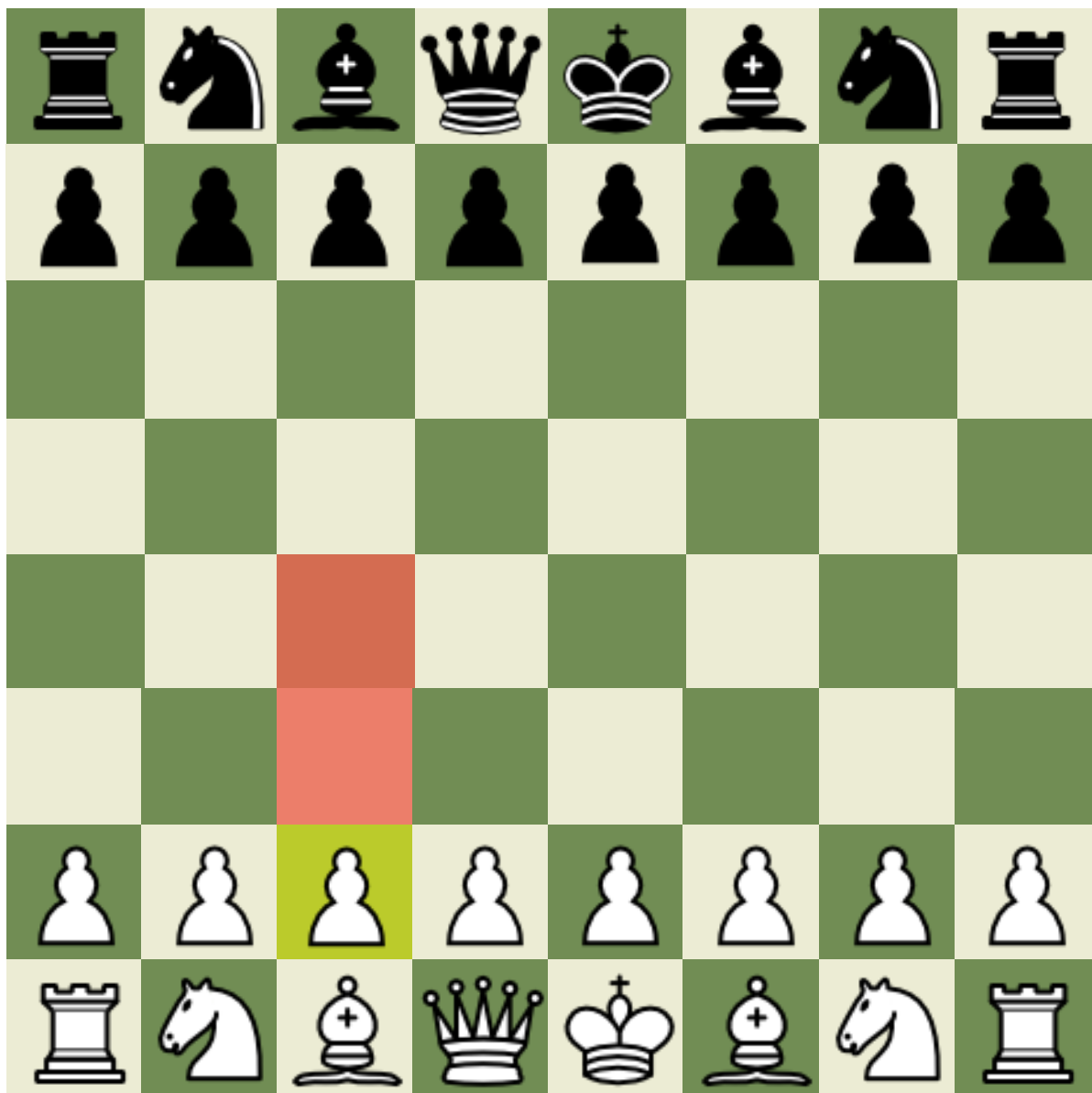
DEBUT DE PARTIE

**Voici le placement au début d'une partie
Et c'est toujours les blancs qui commencent
Puis les tours s'alternent**



LE PION

Lorsqu'un pion n'a pas bougé de la partie, il peut avancer d'une ou deux cases



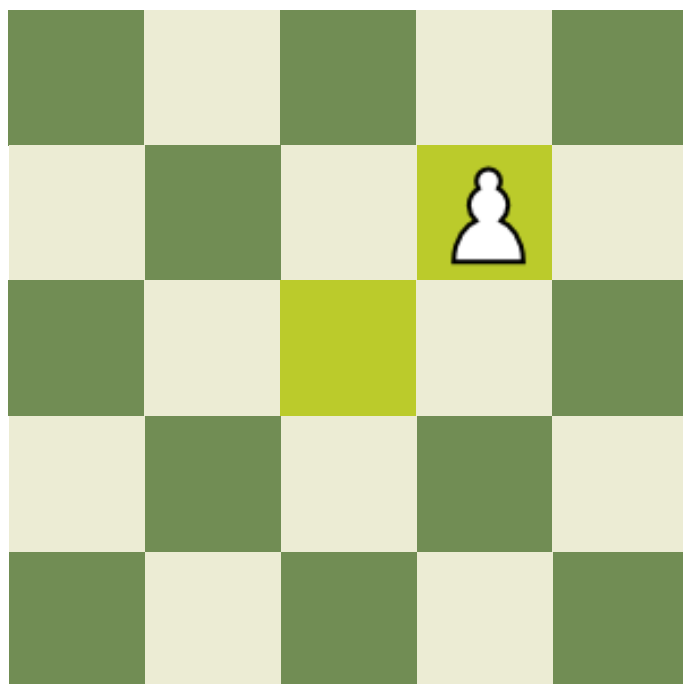
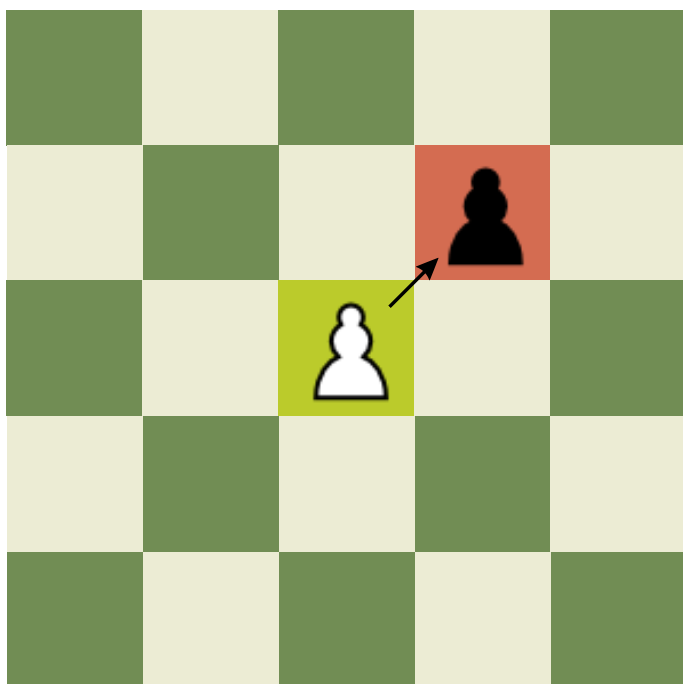
C'est au blanc de jouer

**Mais lorsqu'il a déjà avancé, il ne peut plus
qu'avancer d'une case en une case...**



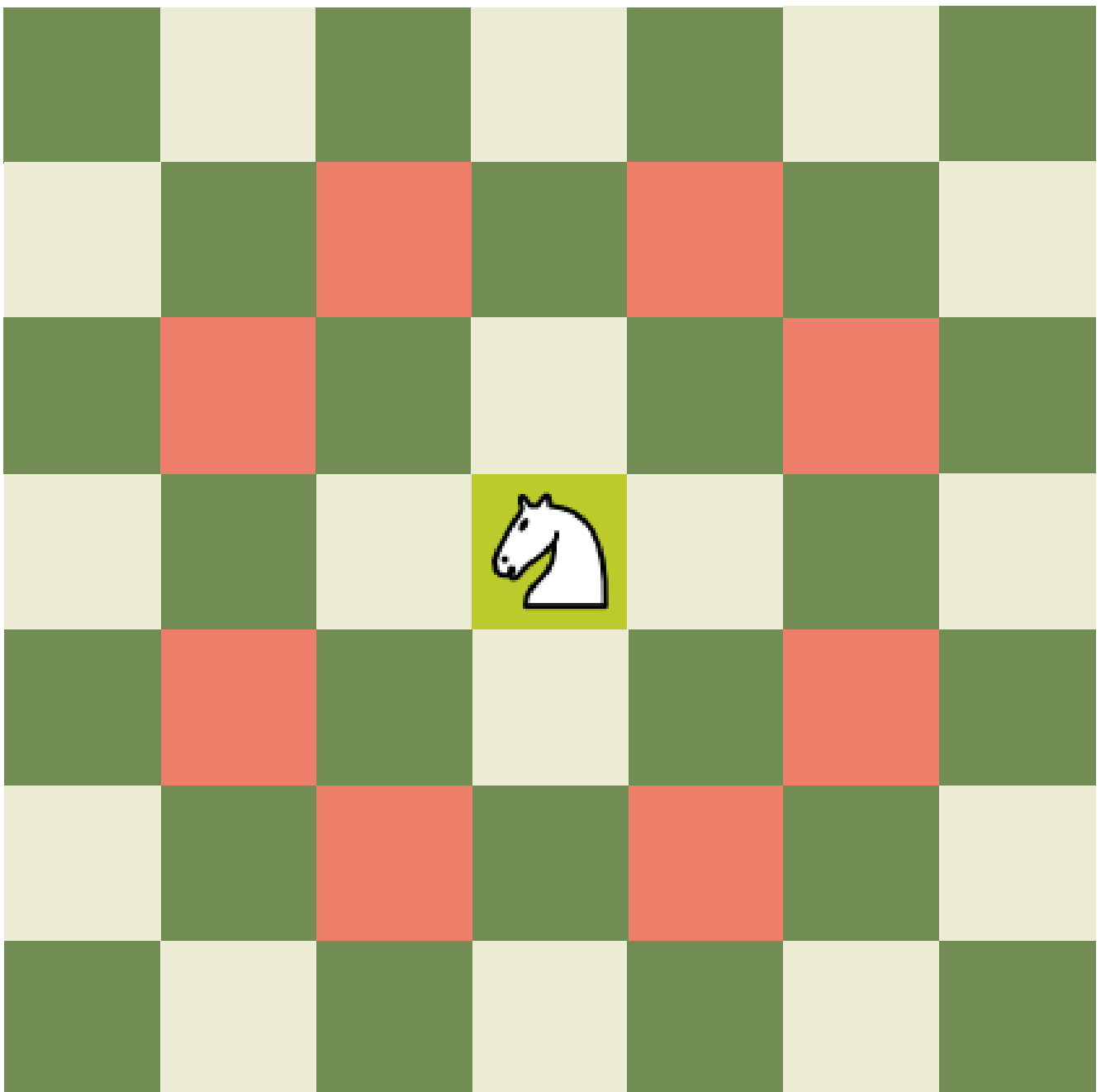
C'est au blanc de jouer

Par contre, les pions peuvent uniquement capturer les pièces adverses à une case en diagonal dans le sens de leur avancé

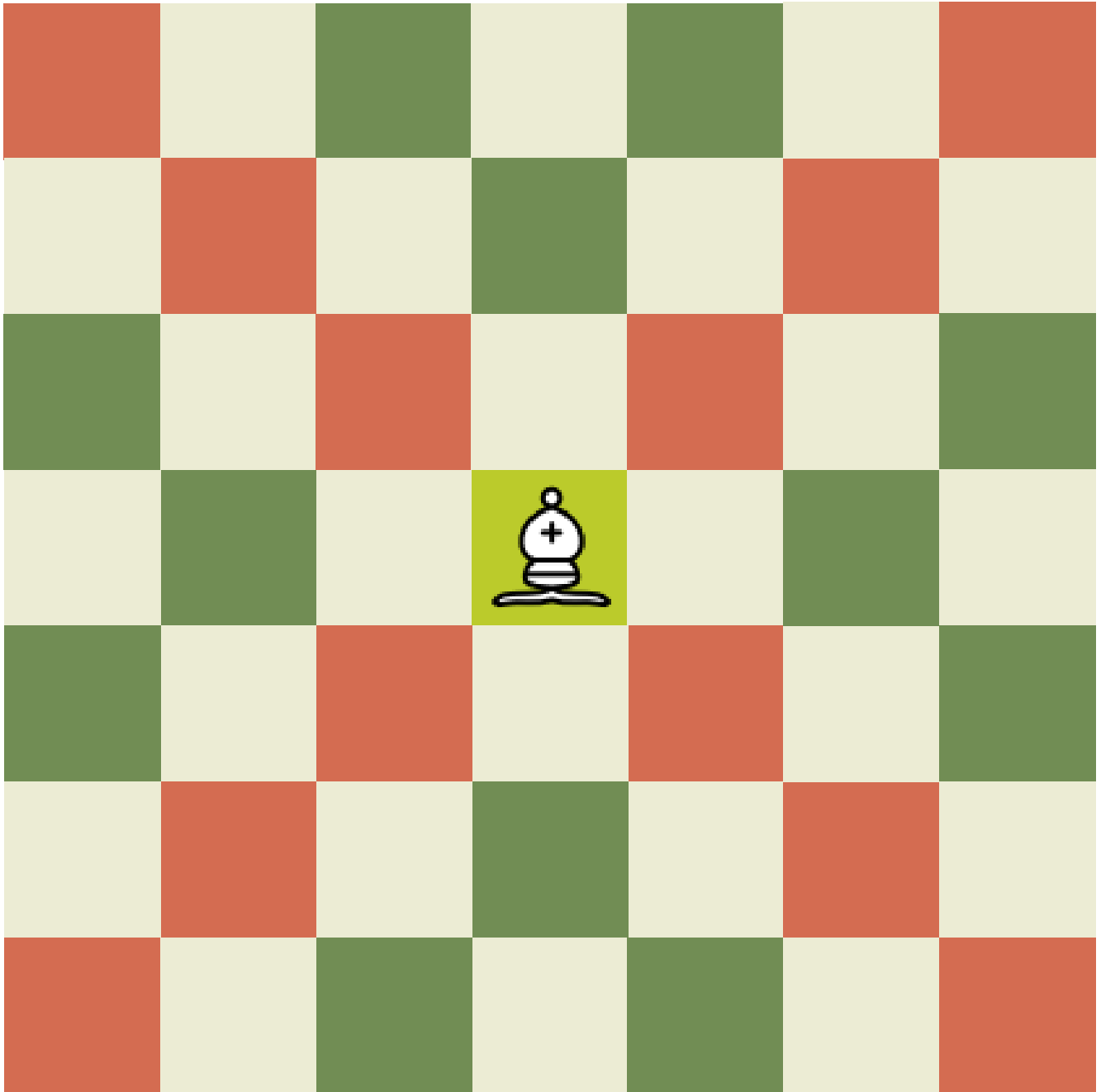


LE CAVALIER

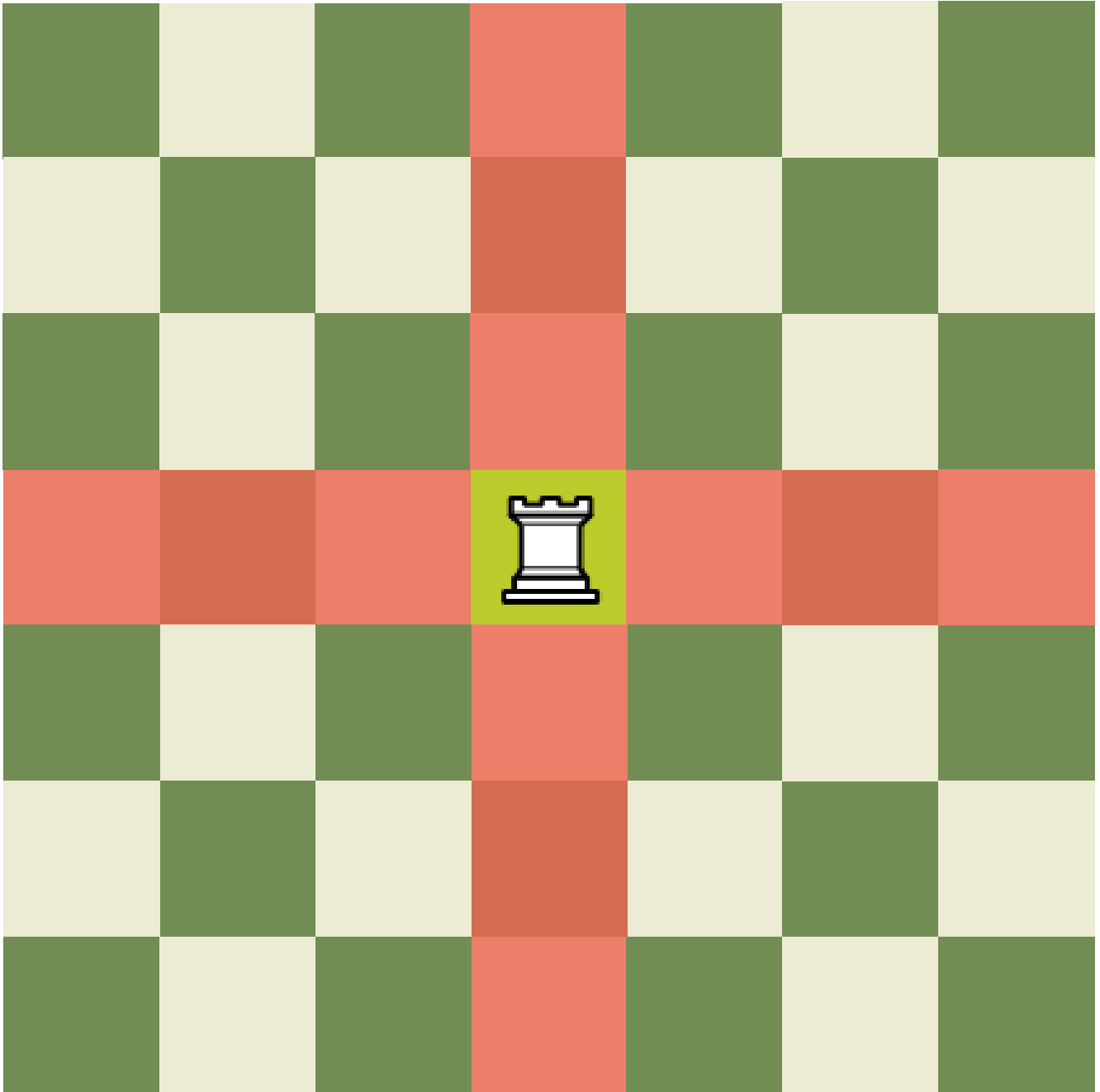
Les cavaliers, ainsi que les autres pièces se déplacent d'une manière spécifique et peuvent capture les pièces adverses là où ils peuvent se déplacer



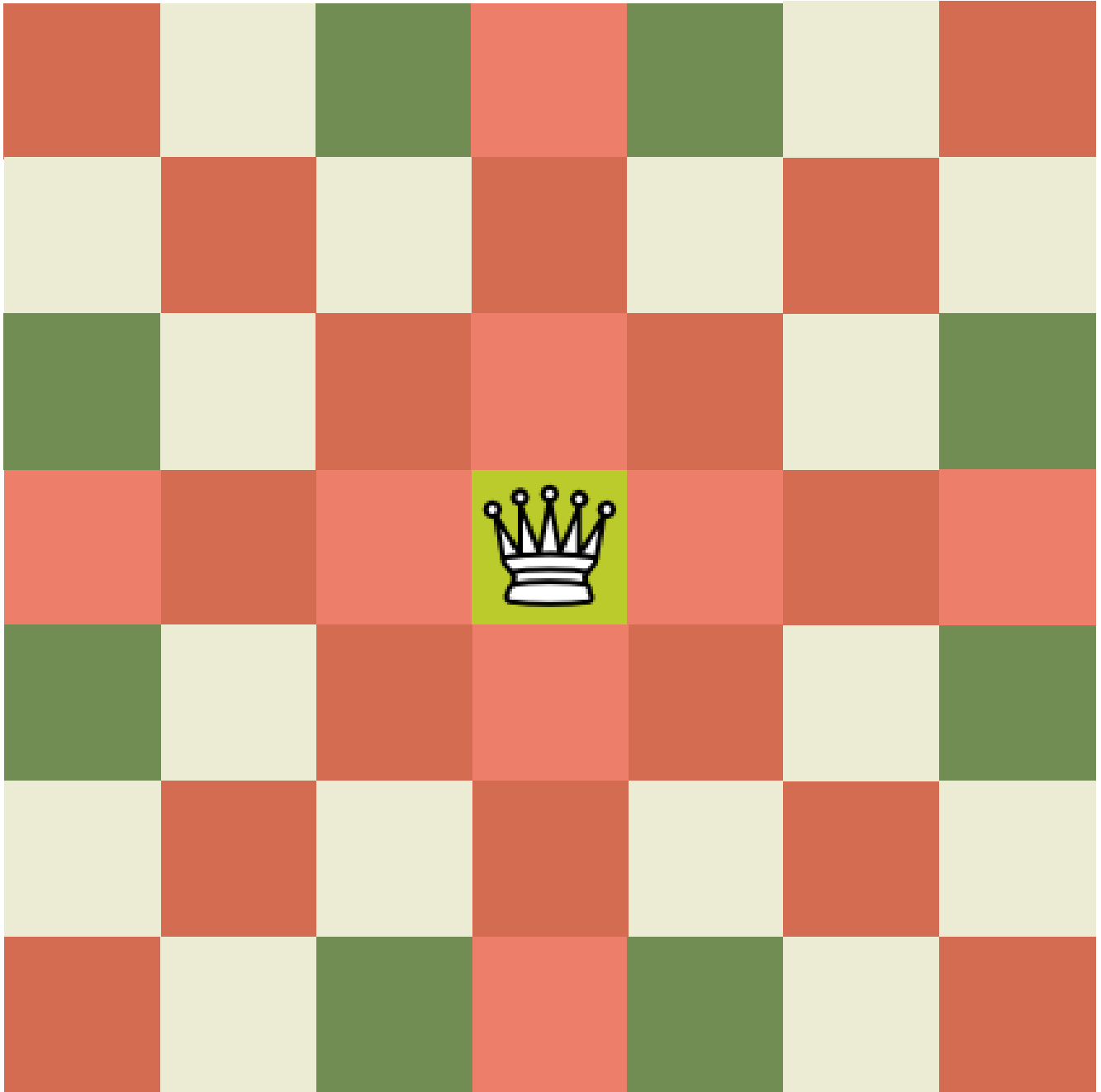
LE FOU



LA TOUR

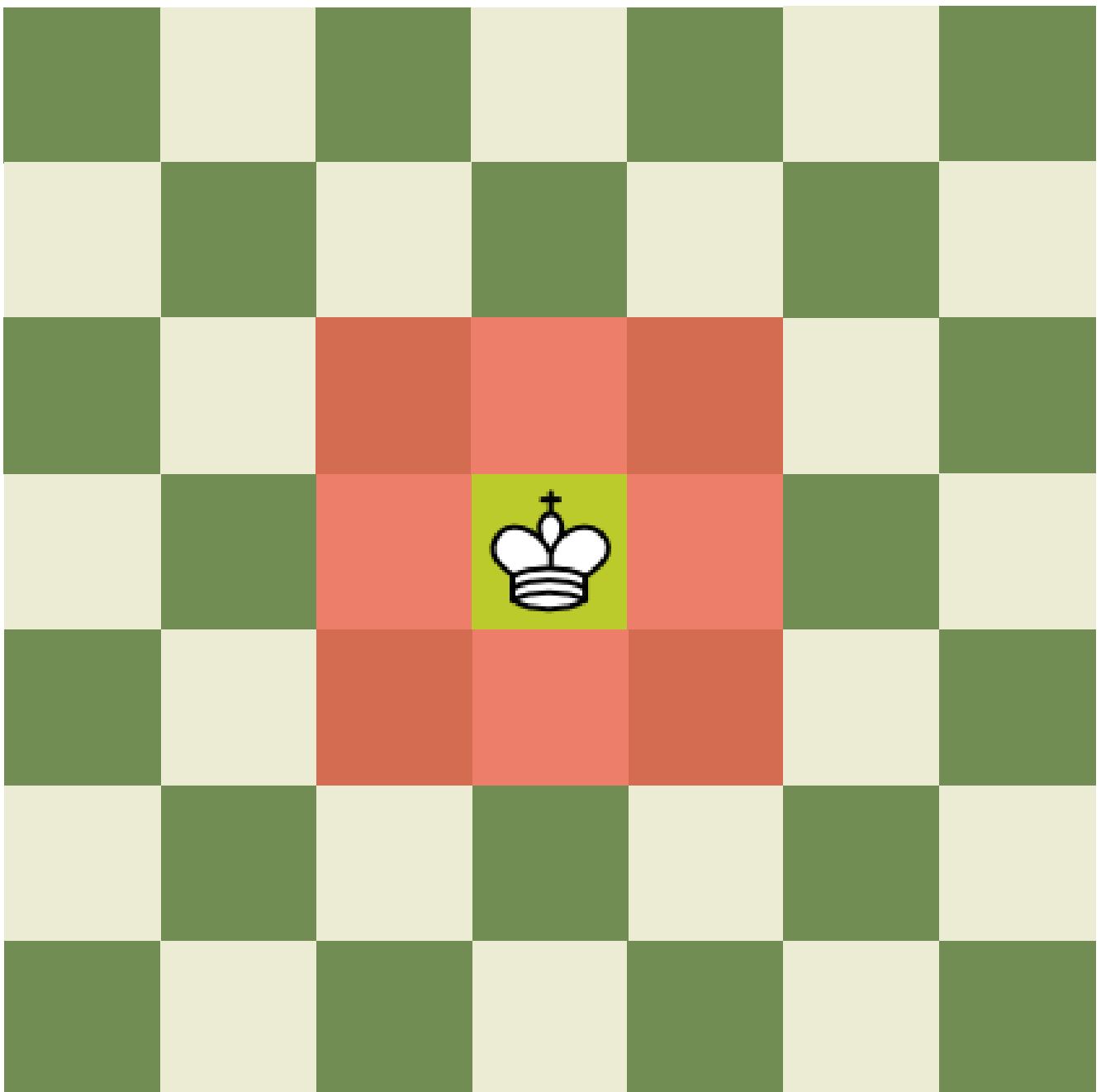


LA REINE



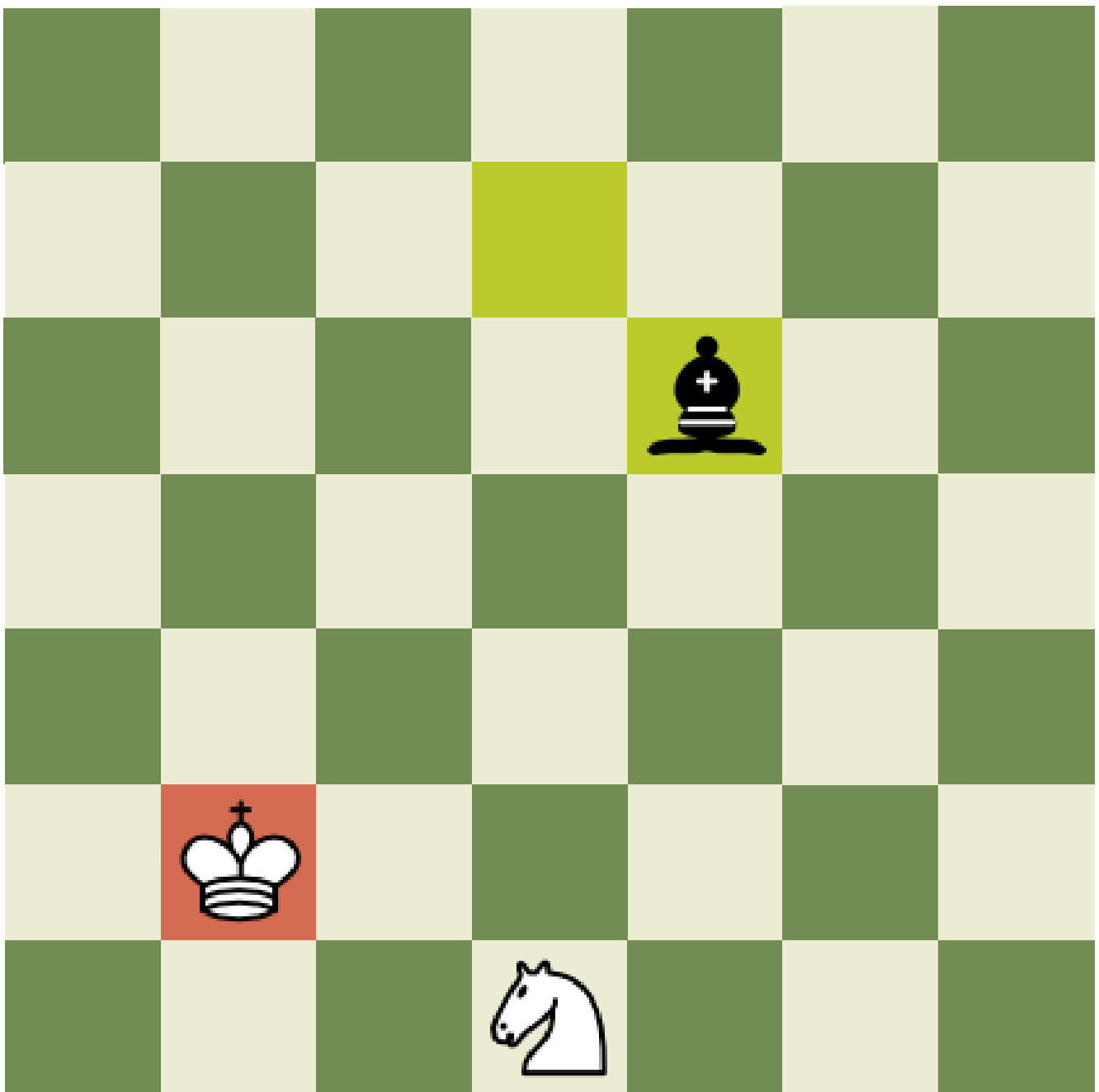
LE ROI

C'est la pièce maîtresse de votre jeu, la partie est terminée lorsque le Roi ne peut plus bouger ET est sous la menace d'une attaque ennemie. Dans ce cas, on dit qu'il y a échec et mat



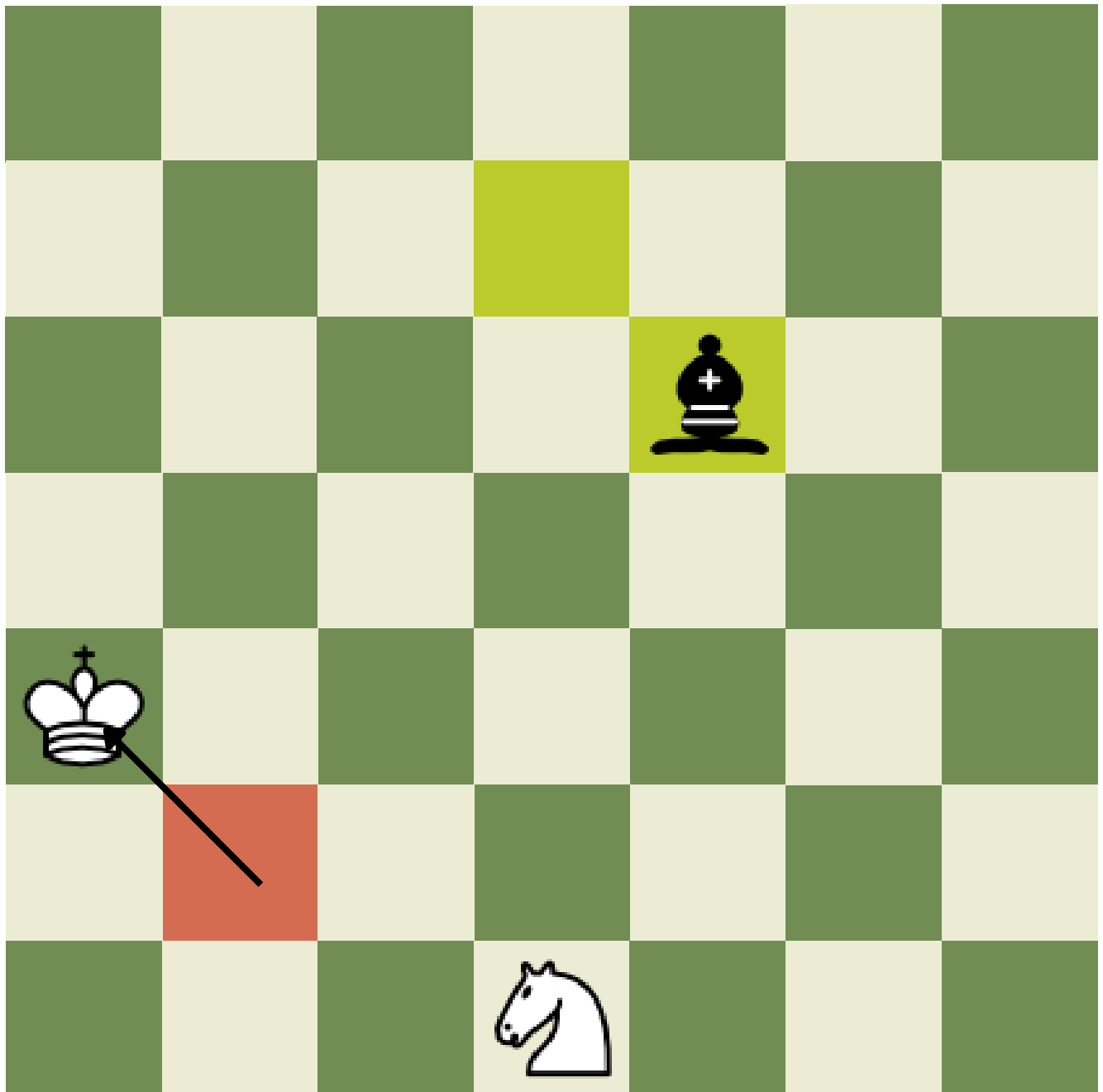
Voyons quelques exemples

Le fou noir vient de bouger mettant le roi blanc en échec, ce dernier doit donc forcément essayer de trouver un moyen de se défaire de cet échec.

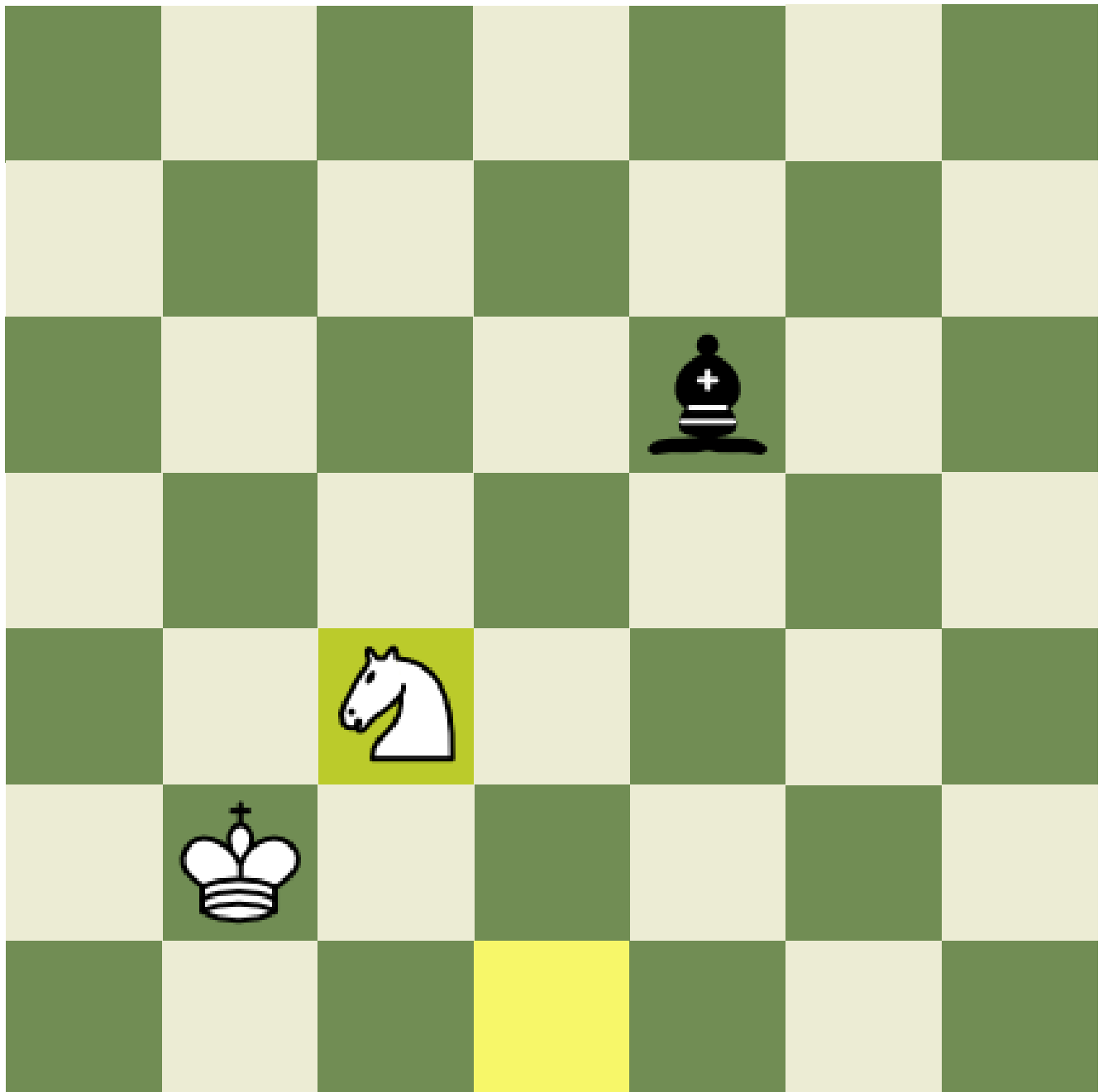


C'est au blanc de jouer

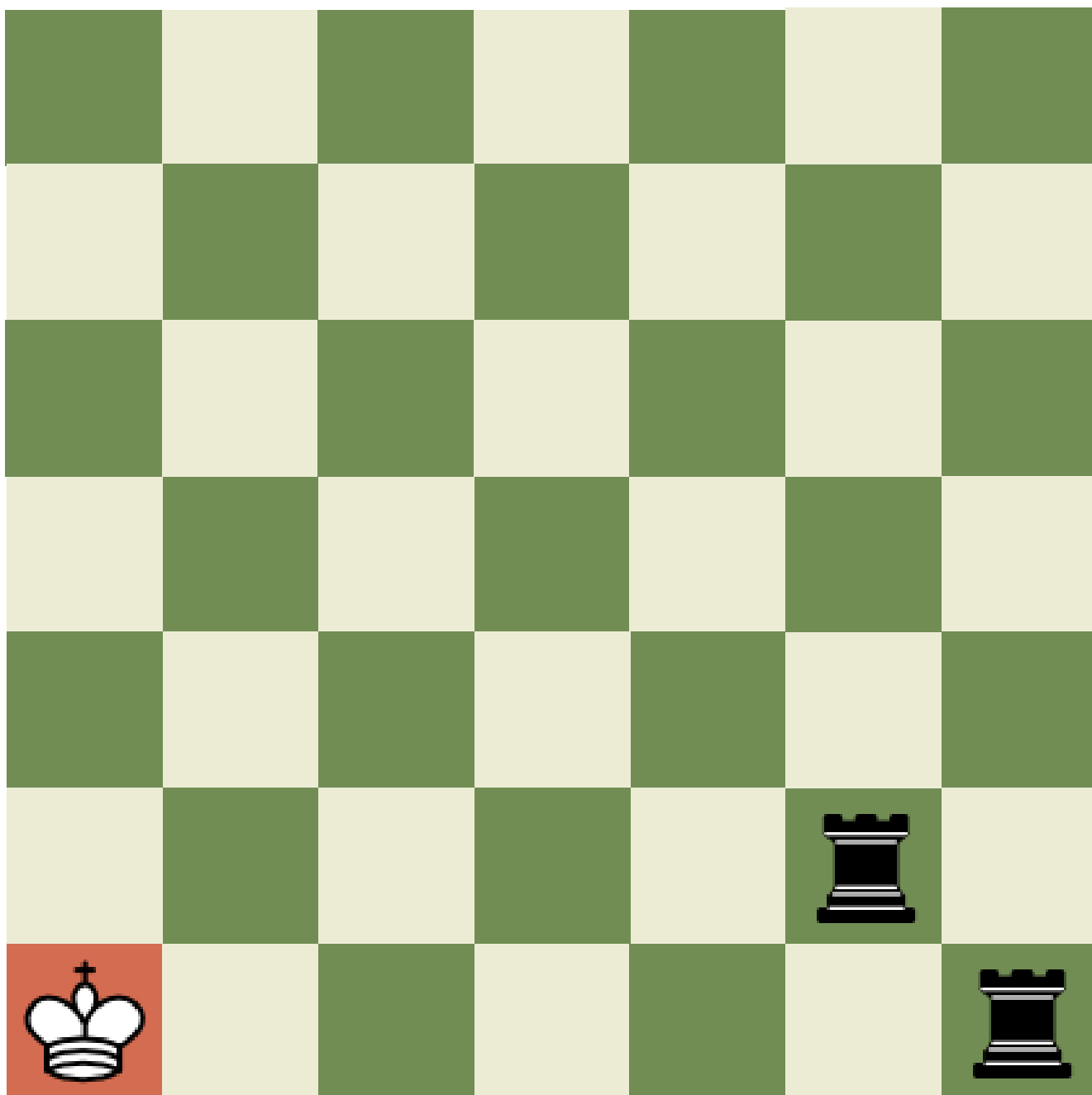
**Soit en bougeant de case (où il ne
sera pas en danger)**



**Soit en bougeant une autre pièce
pour le protéger**



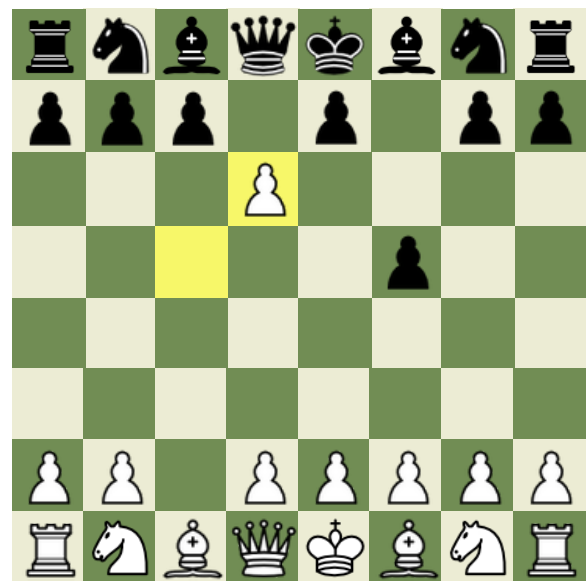
**Voici un exemple classique d'échec et mat
(nommé le mat de l'escalier)**



**Le roi ne peut plus bouger et est sous la menace de la
tour noire**

COUPS SPÉCIFIQUES

Reprenons l'exemple pour expliquer le déplacement des pions avec le pion blanc qui avance d'une case. La série de coup suivant est possible



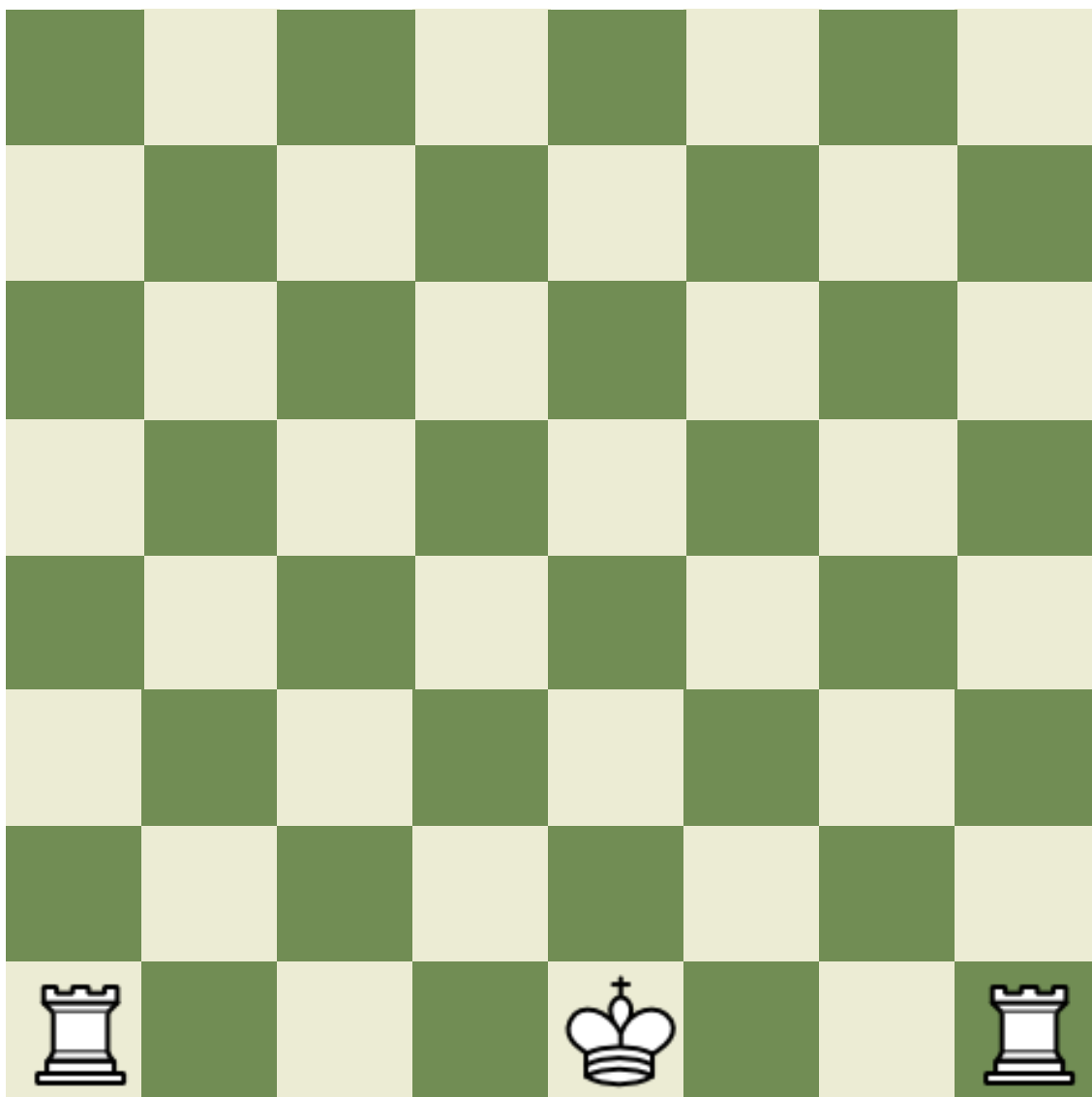
Le pion blanc peut alors manger le pion noir à sa droite tout en avançant

**Le dernier coup est nommé un coup en passant,
il est possible de le faire uniquement un pion
adverse qui n'avait jamais avancé se retrouve au
contact direct d'un pion allié après avoir avancé
de deux cases.**

**Il nous manque plus qu'à voir un autre coup
spécifique : le roque**

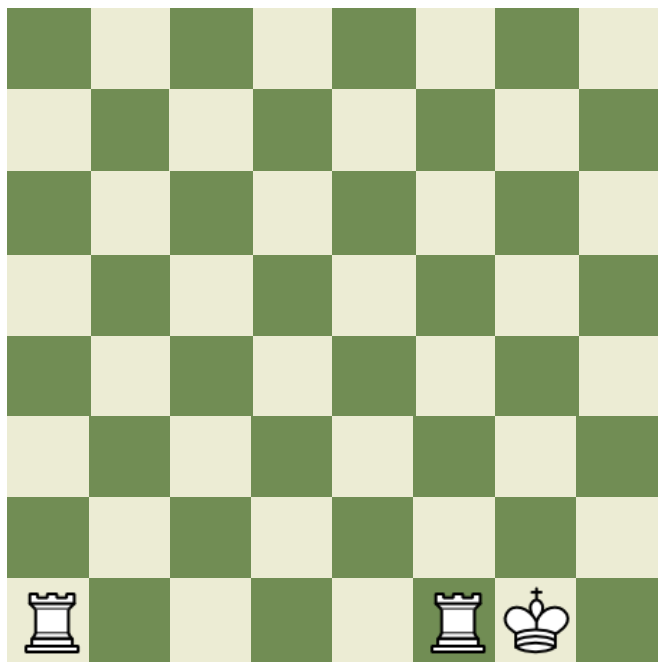
La première condition pour pouvoir roquer est que le roi et la tour (avec laquelle on veut roquer) n'aient jamais bouger de la partie

La deuxième condition est que l'espace entre le roi et la tour (avec laquelle on veut roquer) est vide

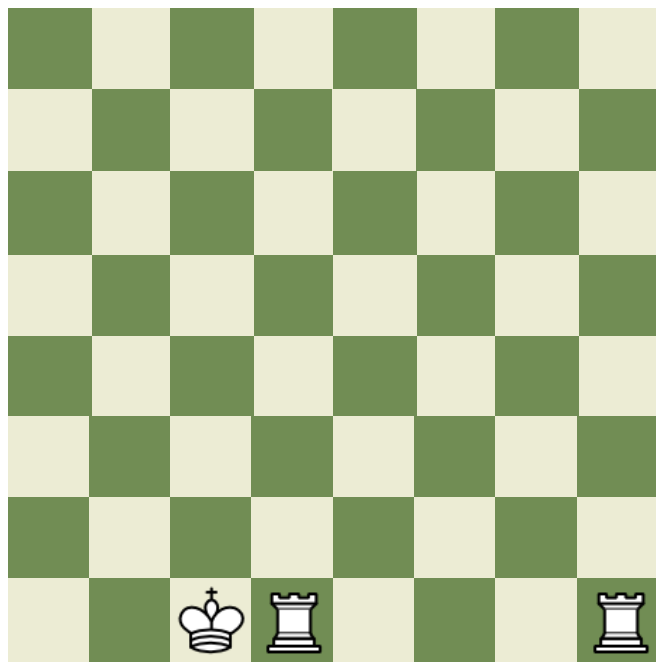


On se retrouve alors dans la situation ci-dessus

Dès lors, on a le droit d'effectuer les déplacements suivants



Roi court



Roi long

Dans la majorité des situations, ce coup est utilisé pour mettre à l'abri son roi.

**Il ne vous reste plus qu'à vous
entraîner avec notre application
et d'expérimenter diverses
tactiques pour vous améliorer.
Bon jeu**