

# Les règles particulières

## Le Roque

C'est un mouvement du roi et de l'une ou l'autre des tours de la même couleur, sur la première rangée du joueur, comptant pour un seul coup du roi et effectué de la manière suivante : le roi est déplacé de deux cases à partir de sa case initiale en direction de la tour sur sa case initiale; cette tour est ensuite déplacée sur la dernière case que le roi vient de traverser.

*Sélectionnez un exemple de roque ci-dessous en cliquant sur "..."*

Le droit de roquer est perdu : si le roi a déjà bougé, ou avec une tour qui a déjà bougé.

Le roque est momentanément empêché :

- si la case sur laquelle se trouve le roi, ou celle qu'il doit franchir, ou encore celle qu'il doit occuper, est attaquée par une ou plusieurs pièces adverses, ou
- si une pièce quelconque se trouve entre le roi et la tour avec laquelle le roque doit être effectué.

## La promotion du pion

Quand un pion accède à la rangée la plus éloignée de sa position de départ, il doit être échangé, comme partie intégrante du coup sur la même case, contre une nouvelle Dame, Tour, Fou ou Cavalier de la couleur du pion.

Le joueur ne doit pas limiter son choix aux pièces qui ont été précédemment capturées. Cet échange d'un pion contre une autre pièce est appelé "**promotion**" et la pièce promue est immédiatement opérationnelle.

## La prise en passant

Un pion attaquant une case traversée par un pion adverse qui a avancé, d'un seul coup, de deux cases à partir de sa case initiale peut prendre ce pion comme si ce dernier n'avait avancé que d'une case.

Cette prise n'est légale qu'en réponse immédiate à cette avancée de deux cases du pion adverse. On l'appelle : "**prise en passant**".