

Echecs *(chess)*

Le jeu se joue sur un plateau de 64 cases alternativement noires et blanches sur lequel sont disposées 32 pièces sur les 2 premières traverses de part et d'autre (de gauche à droite : tour, cavalier, fou, dame, roi, fou, cavalier, tour et 8 pions devant).

Nota : la case angulaire gauche est noire et chaque dame occupe une case de sa propre couleur.

Le Roi se déplace d'une case à la fois dans tous les sens. La Dame se déplace comme le Roi mais sans limitation du nombre de cases. Le Fou se déplace en diagonale. Le Cavalier se déplace sur l'une des plus proches cases de couleur différente de celle qu'il occupait mais qui ne soit pas contiguë. La Tour se déplace horizontalement ou verticalement. Le Pion avance d'une case à la fois, ne recule jamais et se "réincarne" en Dame, Tour, Fou ou Cavalier quand il atteint la huitième rangée. Lorsqu'il occupe encore sa case initiale, il peut avancer de 2 cases.

Toutes les pièces prennent selon leur déplacement les pièces adverses en se mettant à leur place. Exception : le pion prend en biais vers l'avant. Attention, aux Echecs, la prise n'est pas obligatoire !

Quand un joueur attaque avec une de ses pièces le Roi adverse, ce dernier est en Echec. L'Echec doit être paré en priorité par la prise de la pièce attaquante, la couverture (si l'Echec n'est pas instauré au contact ou par un cavalier) ou la fuite du Roi. Le but du jeu consiste à placer un Echec imparable au roi adverse. On dit qu'il est Echec et Mat ! (Le Roi est mort !) Nota : Un joueur n'a pas le droit de mettre son Roi en Echec.

La partie est déclarée nulle dans l'un de ces 4 cas :

- (1) si un joueur ne peut plus effectuer de coup réglementaire (on parle alors de "pat")
- (2) si une même position se répète 3 fois (le trait étant au même joueur dans les 3 cas)
- (3) par commun accord
- (4) par impossibilité de gain, par exemple si les 2 rois se retrouvent seuls