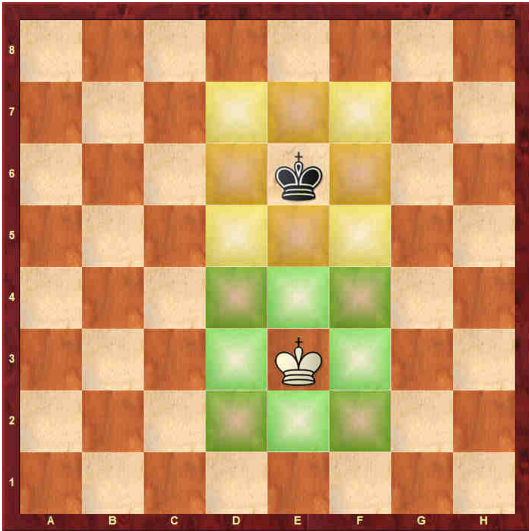
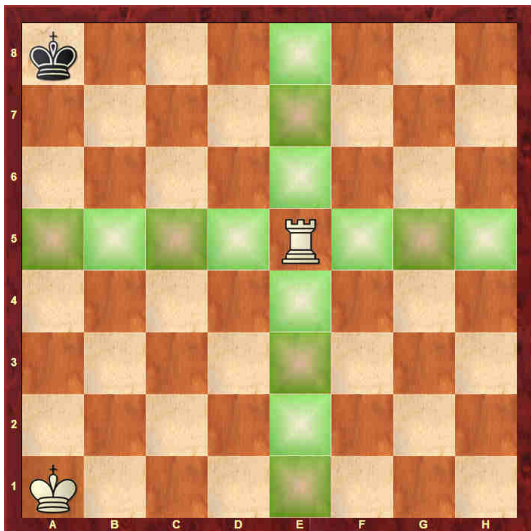


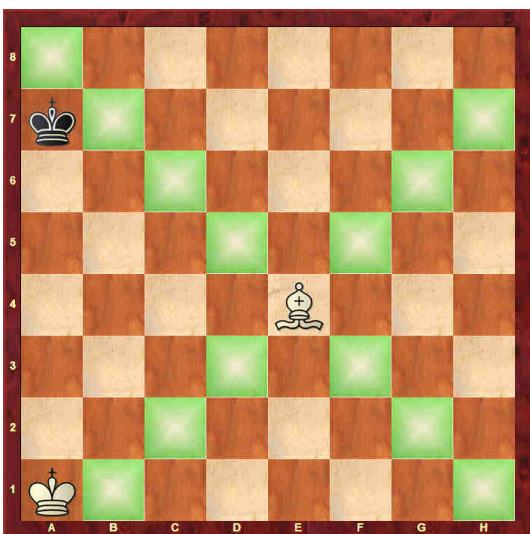
Cycle 1 : Apprendre à jouer



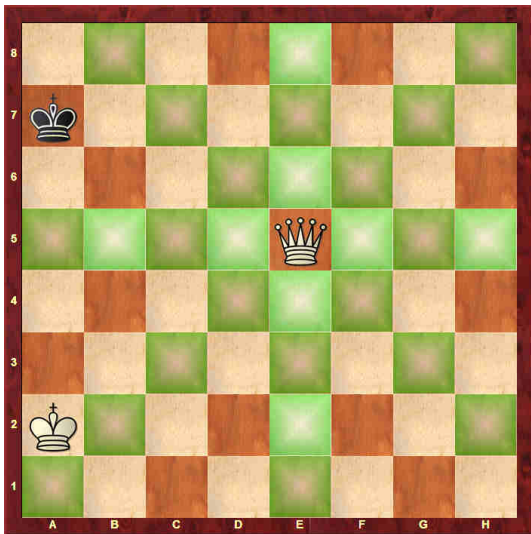
Le roi marche d'une case dans toute les directions.
Il recule.
Il ne sort jamais de l'échiquier et ne peut pas être pris.
Deux rois ne peuvent pas être à côté l'un de l'autre, car ils se placeraient en position de se faire prendre, il se mettrait en échec.



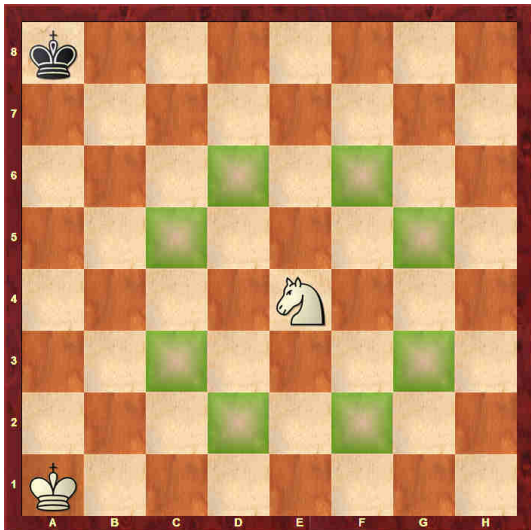
La tour se déplace du nombre de cases qu'elle veut, horizontalement et verticalement.
Elle recule.



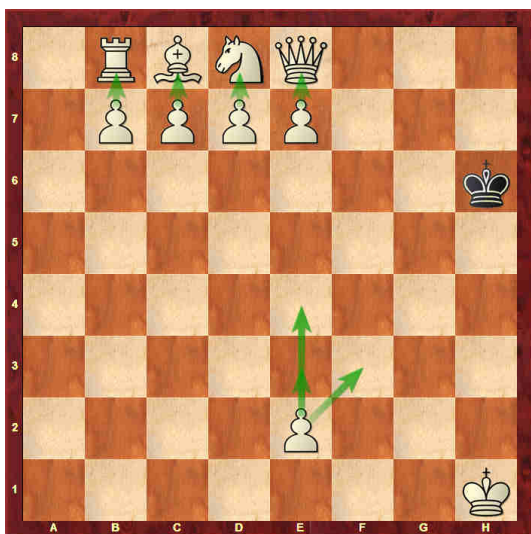
Le fou se déplace du nombre de cases qu'il veut en diagonale.
Il recule.



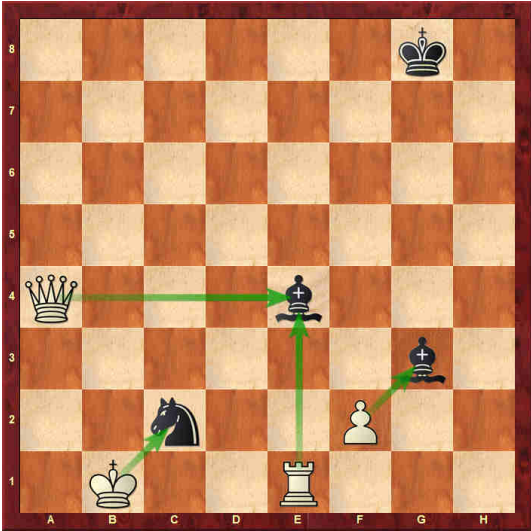
La dame se déplace du nombre de cases qu'elle veut, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Elle marche dans toute les directions mais ne peut pas tourner .
 La dame recule.
 C'est la pièce la plus forte.



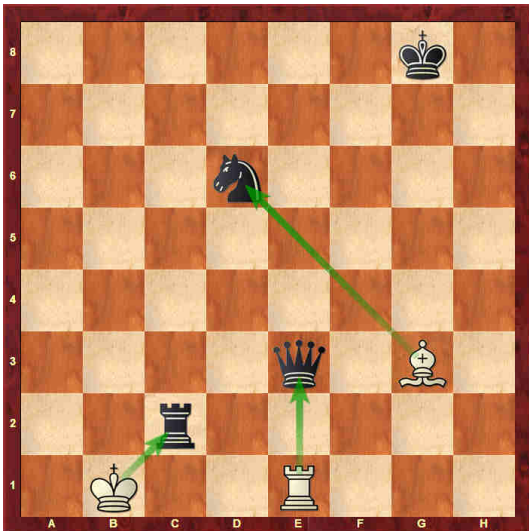
Le cavalier se déplace de trois cases, horizontalement et verticalement. Il est obligé d'aller dans les deux directions et de tourner une seule fois.
 Le cavalier saute par dessus les autres pièces mais ne prend pas les pièces qu'il saute.



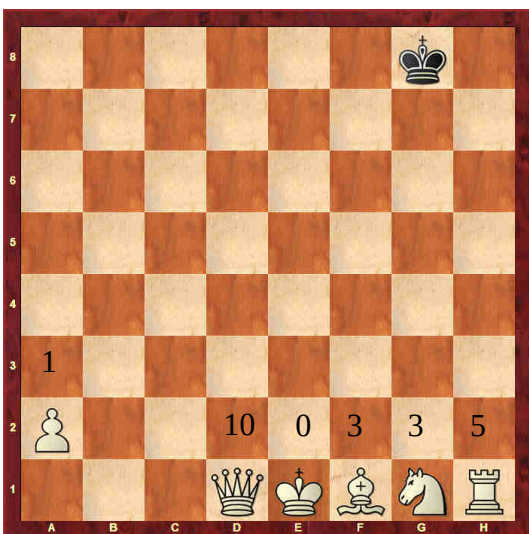
Le pion se déplace d'une case verticalement et prend d'une case en diagonale.
 Il ne peut pas reculer.
 Lorsque le pion arrive au bord de l'échiquier, il peut se transformer en dame, tour, cavalier ou fou. La pièce se met alors à la place du pion, sur la case où celui-ci est arrivé ; le pion sort alors du jeu.



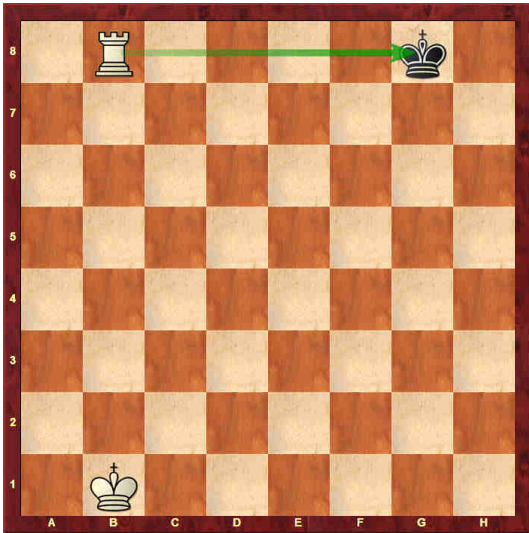
Pour prendre une pièce, on se met à sa place.
La pièce prise sort alors du jeu.



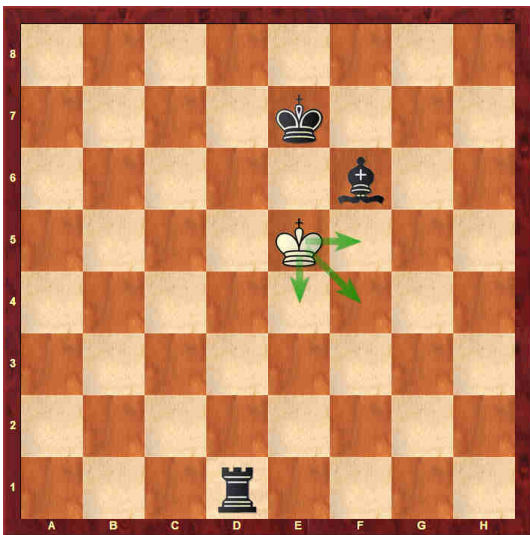
Une pièce attaque une autre pièce lorsqu'elle menace de la prendre.



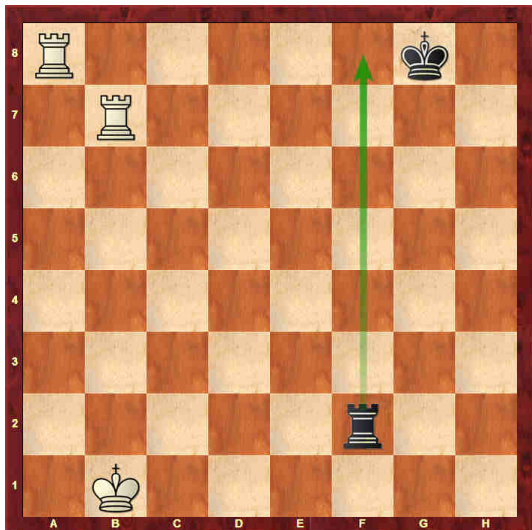
La valeur des pièces
 Pion = 1 point
 Cavalier = 3 points
 Fou = 3 points
 Tour = 5 points
 Dame = 10 points
 Roi = 0 point car il ne sort jamais du jeu.



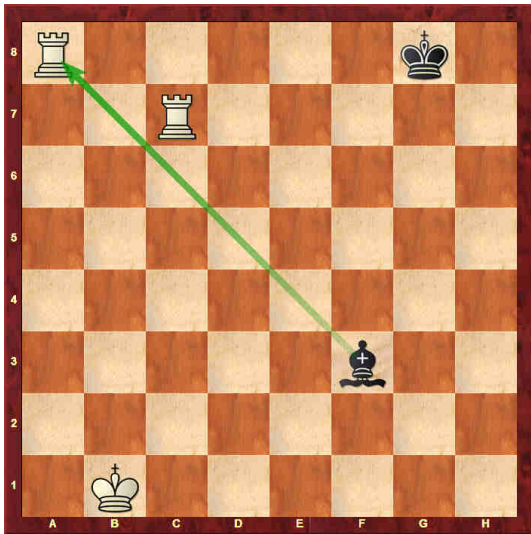
Une pièce fait échec au roi lorsqu'elle menace de prendre le roi.



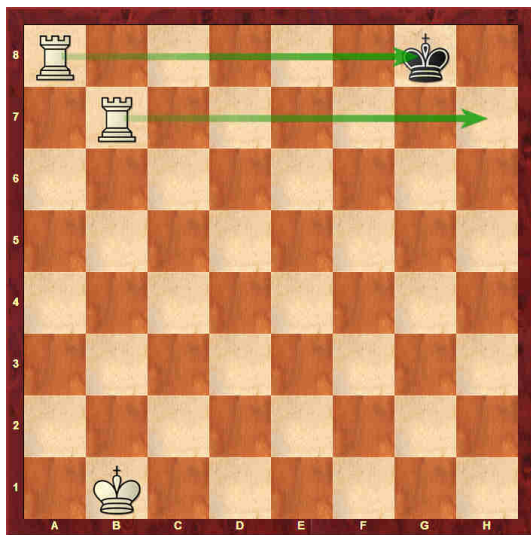
Parer un échec, c'est se défendre contre un échec.
Il est possible de parer un échec en déplaçant le roi sur une case où il ne pourra pas être pris.



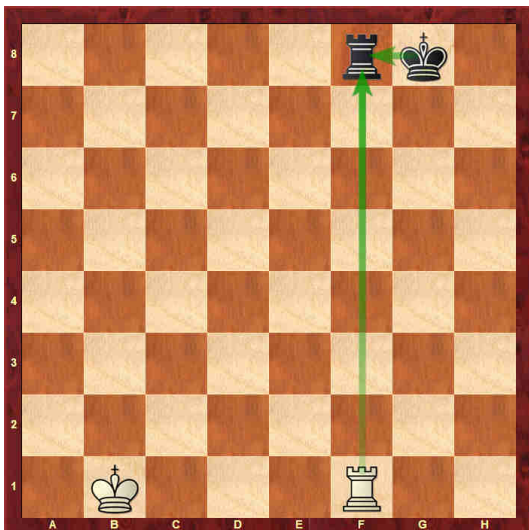
Une pièce peut s'interposer (se mettre) entre le roi et la pièce qui fait échec, pour parer l'échec.



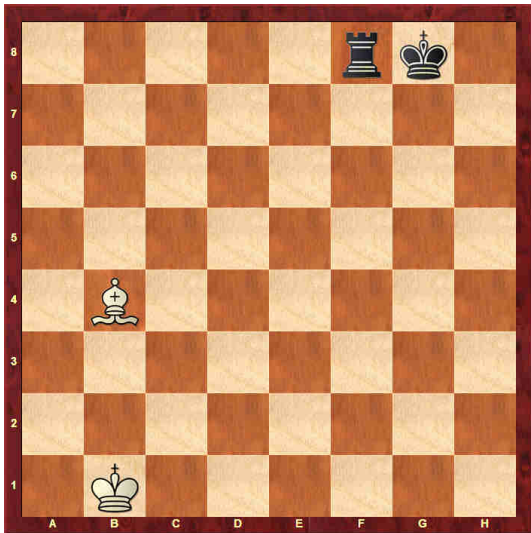
Souvent, la meilleure solution pour parer un échec est de prendre la pièce qui fait échec.



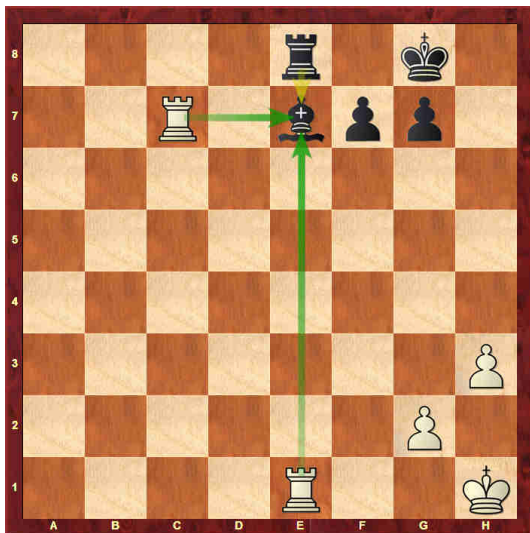
Lorsqu'un joueur ne peut pas parer un échec, il y a échec et mat.



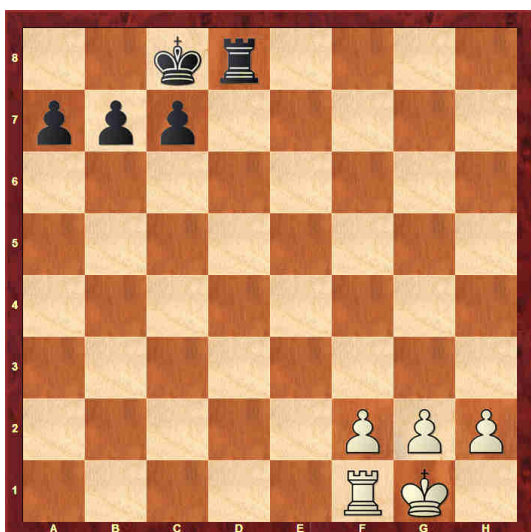
L'échange consiste à prendre une pièce pendant que l'adversaire prend une pièce de même valeur.



Un joueur gagne la qualité lorsque l'adversaire lui prend une pièce tandis qu'il prend une pièce plus forte.



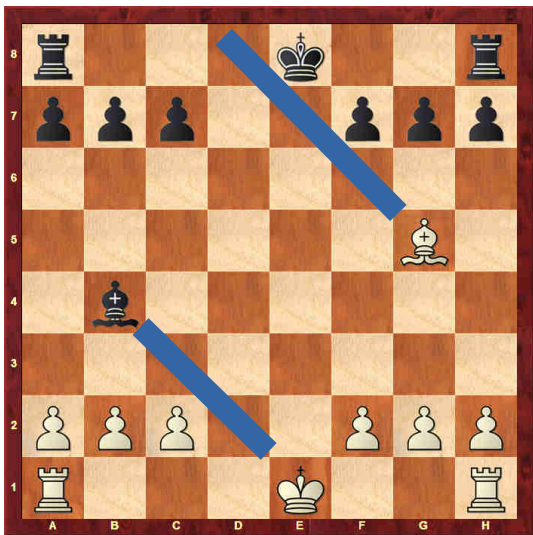
Pour gagner une pièce, il faut l'attaquer une fois de plus qu'elle n'est défendue. C'est le surnombre.



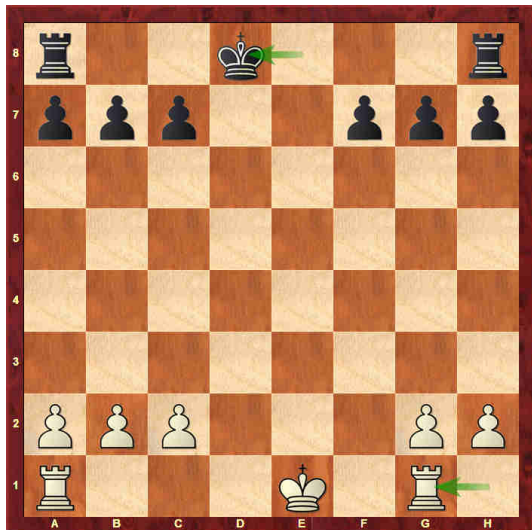
Pour roquer il faut bouger le roi de deux cases et faire sauter la tour à côté du roi.

Lorsqu'il y a deux cases entre le roi et la tour, c'est le petit roque.

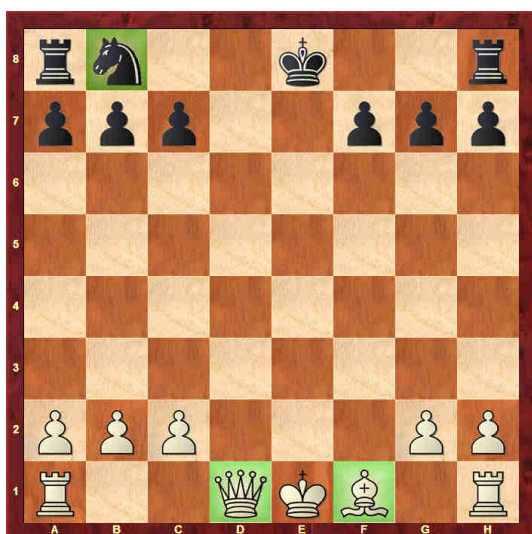
Lorsqu'il y a trois cases entre le roi et la tour, c'est le grand roque.



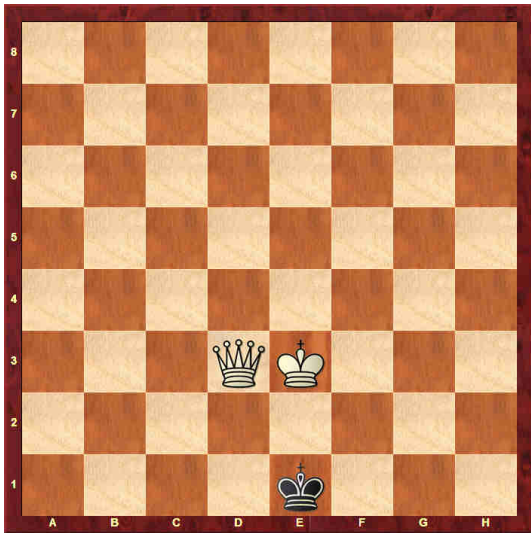
Il n'est pas possible de roquer si le roi est en échec où s'il se met en échec en se déplaçant (il ne peut pas traverser un échec).



Il n'est pas possible de roquer si le roi ou la tour avec laquelle on veut roquer ont bougé.



Il n'est pas possible de roquer si des pièces se trouvent entre le roi et la tour avec laquelle on veut roquer.



Il y a pat (match nul) lorsqu'un joueur ne peut pas jouer et que son roi n'est pas en échec.

