

# E

Echecs

Culture générale

## Les échecs

### Les pièces



### Placement des pièces en début de partie



### Les déplacements

#### La reine

Elle est la pièce maîtresse. Elle peut avancer dans tous les sens, en ligne droite ou en diagonale, tant qu'elle ne croise pas d'autres pièces.

#### Le roi

Il ne peut avancer que d'une seule case à la fois, dans toutes les directions.

#### Le pion

Il n'a pas le droit de reculer et il ne peut avancer que d'une seule case à la fois. Sauf lors du premier coup, où le joueur peut le déplacer de 2 cases.

#### Le fou

Il se déplace toujours en diagonale. Comme la tour, il peut avancer tant qu'il ne rencontre pas d'obstacle.

#### La tour

Elle se déplace en ligne droite. On peut la déplacer d'autant de cases que l'on veut, jusqu'à ce que l'on rencontre une autre pièce.

#### Le cavalier

Il se déplace toujours de 3 cases, mais pas en ligne droite. Son déplacement forme un « L ». Lui seul a le droit de sauter au-dessus d'une autre pièce.

### Le but du jeu

Il s'agit de « prendre » le roi du joueur adverse. Pour « prendre » une pièce, il faut tomber sur sa case. Attention : le pion, qui se déplace normalement en ligne droite, « prend » en diagonale ! Lorsque le roi peut être « pris » par le joueur adverse, on dit qu'il est « en échec ». Lorsqu'il peut être pris et qu'il ne peut pas s'échapper, on dit : « échec et mat » et la partie est gagnée !

À RETENIR

447-1000

# E

Echecs

Culture générale

## Les échecs

### Les pièces



### Placement des pièces en début de partie



### Les déplacements

#### La reine

Elle est la pièce maîtresse. Elle peut avancer dans tous les sens, en ligne droite ou en diagonale, tant qu'elle ne croise pas d'autres pièces.

#### Le roi

Il ne peut avancer que d'une seule case à la fois, dans toutes les directions.

#### Le pion

Il n'a pas le droit de reculer et il ne peut avancer que d'une seule case à la fois. Sauf lors du premier coup, où le joueur peut le déplacer de 2 cases.

#### Le fou

Il se déplace toujours en diagonale. Comme la tour, il peut avancer tant qu'il ne rencontre pas d'obstacle.

#### La tour

Elle se déplace en ligne droite. On peut la déplacer d'autant de cases que l'on veut, jusqu'à ce que l'on rencontre une autre pièce.

#### Le cavalier

Il se déplace toujours de 3 cases, mais pas en ligne droite. Son déplacement forme un « L ». Lui seul a le droit de sauter au-dessus d'une autre pièce.

### Le but du jeu

Il s'agit de « prendre » le roi du joueur adverse. Pour « prendre » une pièce, il faut tomber sur sa case. Attention : le pion, qui se déplace normalement en ligne droite, « prend » en diagonale ! Lorsque le roi peut être « pris » par le joueur adverse, on dit qu'il est « en échec ». Lorsqu'il peut être pris et qu'il ne peut pas s'échapper, on dit : « échec et mat » et la partie est gagnée !

À RETENIR

447-1000