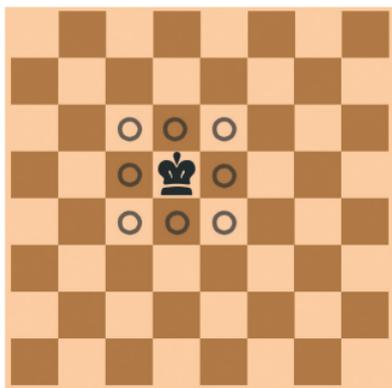
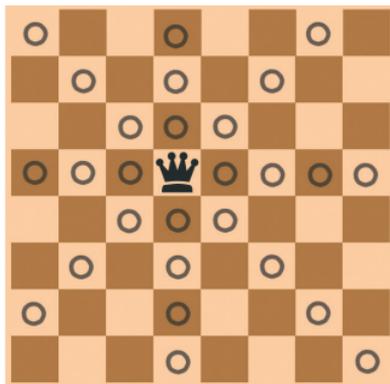


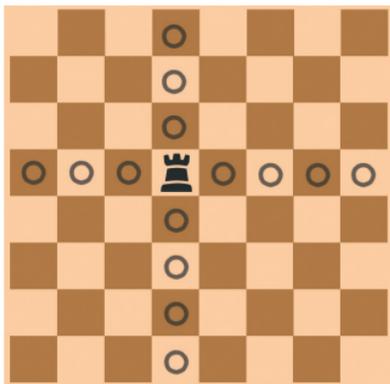
Déplacements des pièces • Moving the pieces
Zugregeln • Desplazamiento de las piezas
Movimento dei pezzi • Verplaatsen van de stukken
vPjäsernas förflyttning • Træk
Deslocação das peças • Ходы фигур



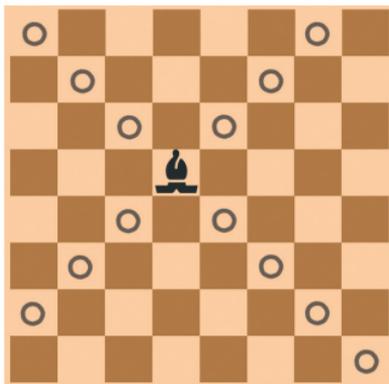
Roi - King - König - Rey
Re - Koning - Kung - Konge
Rei - король



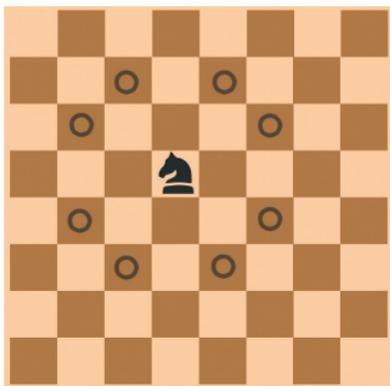
Dame - Queen - Dame - Dama
Regina - Dame - Dam - Dronning
Rainha - ферзь



Tour - Rook - Turm - Torre - Torre
Toren - Torn - Tårn - Torre - ладья



Fou - Bishop - Läufer - Alfíl - Alfiere
Loper - Löpare - Løber - Bispo - слон



Cavalier - Knight - Springer
Caballo - Cavallo - Paard - Springare
Springer - Cavalo - конь



Prise - Capture
Schlagen
La captura - Scacco matto
Wegnemen van stukken
Angrepp - Angrepp
Recolha - Captura - Взятие

Pion - Pawn - Bauer - Peón - Pedone
Pion - Bonde - Bonde - Peão - пешка

F Règle du jeu

Échecs



à partir
de 6 ans



2

Jeu de stratégie :

Le joueur développe une stratégie pour déjouer les ruses de son adversaire et obtenir ainsi la victoire.



La partie se joue sur un échiquier de 64 cases alternativement claires et foncées.

Attention : Placer l'échiquier de telle sorte que face à chaque joueur, la case inférieure droite soit de couleur claire.

Chaque joueur dispose de 16 pièces : 1 Roi, 1 Dame, 2 Fous, 2 Cavaliers, 2 Tours et 8 pions qui, en début de jeu sont placés comme ci-dessus.

Attention : les dames sont toujours placées sur leur couleur et se retrouvent donc face à face sur l'échiquier.

But du jeu

Capturer le roi adverse : c'est l'échec et mat.

Déroulement de la partie

On tire au sort celui qui prendra la couleur claire : celui qui l'obtient commence.

Jouer est obligatoire, on ne peut pas passer la main.

À tour de rôle, chaque joueur déplace une de ses pièces.

- **Déplacement des pièces** (voir schémas en début de livret).

Une pièce ne peut jamais passer par-dessus une autre pièce (excepté pour le cavalier).

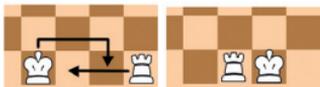
Le ROI est la pièce principale du jeu ; sa capture signifie la perte de la partie !

Il avance d'une seule case dans toutes les directions et possède également un déplacement spécifique appelé le Roque.

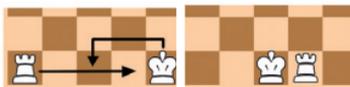
- **Le Roque permet de jouer simultanément le roi et une tour si ceux-ci n'ont pas encore été déplacés :**

- ni le roi ni la tour ne doivent avoir été déplacé depuis le début de la partie,
- aucune pièce ne doit se trouver entre eux deux,
- le roi ne doit pas se trouver en échec.

Petit Roque



Grand Roque



La DAME avance d'autant de cases qu'elle le veut et ce dans toutes les directions. C'est la pièce la plus puissante du jeu.

La TOUR se déplace verticalement ou horizontalement d'un nombre illimité de cases.

Le FOU se déplace en diagonale d'un nombre illimité de cases.

Le CAVALIER se déplace de trois cases : une ou deux dans le sens horizontal (ou vertical) et le complément dans l'autre sens. On dit aussi qu'il se déplace en " L ".
Le cavalier est la seule pièce à pouvoir passer au-dessus des autres.

Le PION il avance d'une seule case à la fois droit devant lui et ne recule jamais.

- Lors de son premier mouvement, il peut avancer de deux cases.
- S'il parvient à la dernière rangée de l'échiquier, il peut se transformer en une autre pièce de sa couleur (sauf un roi) au choix du joueur.

• La prise

Une pièce est retirée du jeu quand une pièce de l'adversaire vient se positionner sur la case qu'elle occupait. À l'exception du pion, les pièces prennent dans le sens où elles avancent.
Le pion, lui, prend en diagonale et en avant.

- Le roi est en échec lorsqu'il est en situation d'être pris par une pièce adverse.
Le joueur adverse annonce alors " échec ". (Il est interdit de laisser son roi en situation d'échec.)

Le ROI est échec et mat :

- s'il ne peut se déplacer sans se mettre à nouveau en échec,
- si le joueur ne peut interposer aucune pièce entre son roi et la pièce qui le met en échec,
- si le joueur ne peut "prendre" la pièce qui le met en échec.

Qui gagne ? Lorsqu'un joueur met le roi adverse dans une situation d'échec et mat, il dit "échec et mat !" et remporte la partie.

Une partie d'échec peut également se terminer par une partie nulle si :

- un joueur est « pat » : c'est à dire qu'il n'est pas en échec, mais qu'il n'a aucun mouvement possible sans mettre son roi en échec
- il y a échec perpétuel
- il y a répétition de la même position sur l'échiquier trois fois
- les joueurs n'ont plus suffisamment de pièces pour faire échec et mat
- 50 coups sont joués sans prise ni déplacement de pion