

Échecs

Contenu • Contents • Inhalt
Contenido • Contenido

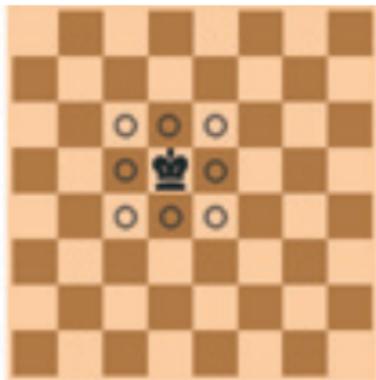


X 16

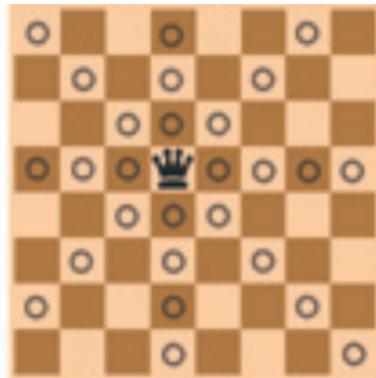


Échecs

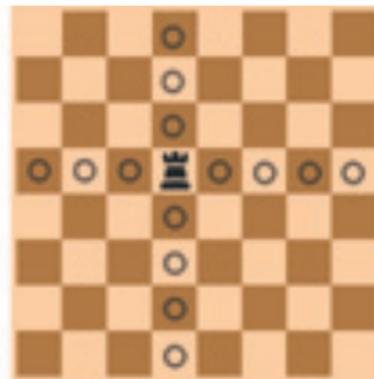
Déplacements des pièces • Moving the pieces
Zugregeln • Desplazamiento de las piezas • Movimento dei pezzi
Verplaatsen van de stukken • Pjäsernas förflyttning
Træk • Deslocação das peças • Ходы фигур



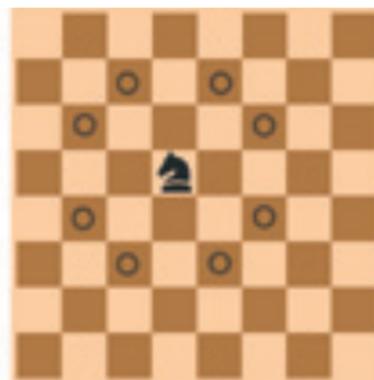
Roi - King - König - Rey
Re - Koning - Kung - Konge
Rei - король



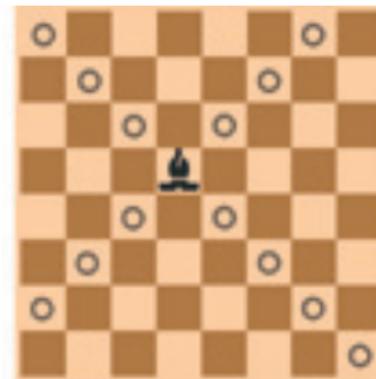
Dame - Queen - Dame - Dama
Regina - Dame - Dam - Dronning
Rainha - ферзь



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



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



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



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

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

Age : à partir de 6 ans

Nombre de joueurs : 2



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

Attention : placer l'échiquier de telle sorte à avoir toujours une case claire à l'angle en bas à droite.

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.

But du jeu

Capter 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.

A tour de rôle, chaque joueur déplace un de ses pions.

- **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 :

Petit Roque



Grand Roque



La **DAME** avance d'autant de cases qu'elle le veut et ce dans toutes les directions.

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** se déplace toujours vers l'avant et ne peut jamais reculer. Il se déplace d'une seule case à la fois, sauf s'il est encore sur sa case de départ. Dans ce cas, il peut avancer de deux cases.

Attention : pour prendre une pièce adverse, il se déplace d'une case en diagonale. S'il parvient à atteindre la dernière rangée de l'échiquier, il peut se transformer en dame, tour, fou ou cavalier, au choix du joueur (on peut donc avoir 2 reines).

- **La prise**

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

Qui gagne ? Celui qui met le roi de l'autre dans une position où il ne peut plus bouger : on dit alors que le roi est **ECHEC ET MAT !**

La partie est terminée.

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

F Règle du jeu

Dames

Nombre de joueurs : 2

Durée : 10 à 20 minutes

But du jeu :

Le vainqueur est celui qui a pris tous les pions de son adversaire ou a bloqué la partie de sorte qu'aucun mouvement ne soit encore possible.

Déroulement :

Les joueurs placent leurs pions comme l'image.

Les pions se déplacent d'une seule case à la fois en diagonale et en avant. Un pion peut sauter par-dessus un pion adverse en avant ou en arrière pour le prendre, à condition que la case d'arrivée soit inoccupée. Après cette prise, et si la même situation se présente, il continue à prendre les pions adverses de la même façon. La prise est obligatoire sinon l'adversaire peut prendre le pion en disant : « Souffler n'est pas jouer ! ».

La dame

Lorsqu'un pion arrive sur la ligne de fond adverse, il devient « dame » (▲ △). On lui superpose un pion gagné par son adversaire. La dame peut se déplacer sur toute la diagonale en avant et en arrière et prendre les pions adverses se trouvant sur sa ligne s'ils sont espacés d'au moins une case libre. Elle peut continuer son déplacement en changeant de diagonale si une autre prise est possible.

