

Nombre de joueurs : 2
Âge : 6 ans et +

ÉCHECS

CONTENU

Plateau de jeu pliable, 32 pièces d'échecs (16 pièces claires et 16 pièces foncées)

BUT DU JEU

Mettez le roi de votre adversaire en échec et mat ou « capturer » le roi de votre adversaire.

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit de jouer soit avec les pièces claires, soit avec les pièces foncées. Placez le plateau de sorte que chaque joueur dispose d'une case noire dans le coin inférieur gauche et d'une case blanche dans le coin inférieur droit. La dame est toujours placée sur une case correspondant à la couleur de la pièce, puis disposez les pièces sur le plateau comme suit :

- Première rangée, de gauche à droite : Tour, Cavalier, Fou, (Roi / Dame selon la couleur), Fou, Cavalier, Tour
- Deuxième rangée : 8 pions

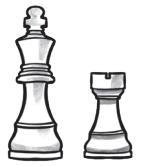


DÉROULEMENT DE LA PARTIE

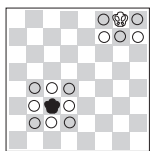
Le joueur avec les pièces de couleur claire joue toujours en premier aux échecs, puis les joueurs alternent en déplaçant une pièce à la fois (sauf pour le « Roque ») selon les règles ci-dessous. Les joueurs déplacent les pièces sur le plateau pour attaquer ou se défendre.

Capturer signifie atterrir sur la même case qu'une pièce de l'adversaire, retirer cette pièce du jeu et la mettre de côté.

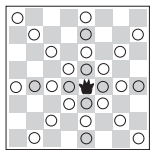
Premier mouvement :	Lors de votre premier tour, vous ne pouvez déplacer un pion que d'une ou deux cases vers l'avant, ou sauter par-dessus un cavalier par-dessus votre rangée de pions.
Roque :	À votre tour, vous pouvez déplacer votre roi de deux cases vers la gauche ou la droite en direction de la tour, puis placer la tour sur la case que le roi a dépassée. Cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois par partie et par joueur. Pour qu'il y ait un « roque », les conditions suivantes doivent être remplies : • Ce doit être le premier déplacement du roi. • Ce doit être le premier déplacement de cette tour. • Il ne peut y avoir de pièces entre le roi et la tour. • Le roi ne peut pas être en échec ou se mettre en échec.
Faire la promotion d'un pion :	Si un pion atteint le côté adverse du plateau de jeu (sur la première rangée de l'adversaire), le joueur doit « faire la promotion » du pion. Le joueur « promeut » son pion en le remplaçant par une dame, une tour, un fou ou un cavalier de la même couleur. Il n'y a pas de restriction quant à la promotion, y compris pour les pièces capturées ou les pièces en double. Par exemple : • Un pion peut être échangé avec un cavalier capturé, le pion étant déplacé hors du plateau et le cavalier prenant sa place. • Un pion peut être promu en dame même si le joueur a encore sa dame d'origine sur le plateau. Dans ce cas, les joueurs peuvent choisir de différencier temporairement ce pion comme étant le pion promu en utilisant une tour précédemment capturée et en la plaçant à l'envers pour représenter la dame.
En Passant :	Si un pion se déplace de deux cases lors de son premier coup, en atterrissant sur le côté d'un pion adverse, ce pion a la possibilité de capturer le premier pion lorsqu'il passe à côté de lui. Ce mouvement doit être effectué immédiatement après le déplacement du pion décrit ci-dessus, sinon l'option de capture n'est plus possible.
Échec :	Le roi est en échec lorsqu'il est menacé de capture au prochain tour de l'adversaire (les joueurs ne peuvent pas effectuer de mouvement qui mettrait leur propre roi en échec). Si vous mettez le roi de votre adversaire en échec, vous dites « échec » à haute voix. Il n'y a que trois façons pour un roi de sortir de l'échec : • Déplacer le roi sur une case libre qui ne présente pas de risque. • Bloquer la pièce de votre adversaire qui met votre roi en échec (remarque : un cavalier ne peut pas être bloqué de cette manière en raison de son mouvement unique.) • Capturer la pièce de votre adversaire qui met votre roi en échec.
Échec et mat :	Si aucun des mouvements ci-dessus ne peut être effectué, « échec » devient « échec et mat ». Le joueur dont le roi est en échec et mat perd la partie.



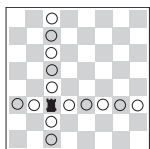
LES PIÈCES ET LEURS MOUVEMENTS



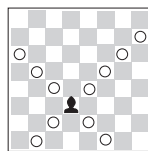
Le roi peut se déplacer d'une case à la fois dans n'importe quelle direction et peut capturer n'importe quelle pièce ennemie non défendue. Cependant, le roi ne peut pas être capturé et ne peut donc pas se mettre en « échec » où une pièce adverse pourrait l'attaquer. Le roi doit toujours se trouver à au moins une case du roi adverse, et les deux rois doivent toujours rester sur le plateau.



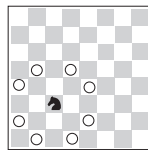
La dame peut se déplacer vers l'avant, vers l'arrière, latéralement ou en diagonale en ligne droite pour n'importe quel nombre de cases (tant qu'il n'y a pas de pièces sur son chemin). Si la dame capture une pièce de l'adversaire, elle peut retirer cette pièce du plateau et occuper cette case vide.



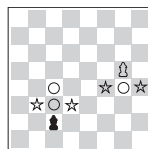
La tour peut se déplacer vers l'avant, vers l'arrière ou latéralement, mais pas en diagonale. Elle peut se déplacer en ligne droite sur un nombre quelconque de cases, jusqu'à ce qu'elle atteigne une autre pièce. La Tour peut capturer un ennemi en retirant cette pièce du plateau et en occupant la case vide.



Le fou peut se déplacer comme il le souhaite en diagonale, vers l'avant ou vers l'arrière en ligne droite, jusqu'à ce qu'il atteigne une autre pièce. Le fou capture les pièces en diagonale. Chaque fou commence sur une case de couleur claire ou foncée et doit rester sur cette couleur tout au long de la partie.



Le cavalier doit parcourir trois cases à chaque coup - deux cases dans une direction, puis une à un angle de 90 degrés, ou une case dans une direction et deux cases à un angle de 90 degrés, avançant en forme de « L ». Les cavaliers sont les seules pièces qui peuvent sauter par-dessus d'autres pièces vers une case vide, ou sur une case occupée par l'adversaire pour capturer cette pièce. Lorsqu'un cavalier quitte une case, il doit toujours atterrir sur une case de l'autre couleur. Le cavalier ne peut pas être empêché de mettre le roi en échec.



Le pion peut avancer d'une ou deux cases, mais seulement lors de son premier mouvement. Par la suite, le pion ne peut se déplacer que d'une seule case à la fois et ne peut capturer qu'en se déplaçant d'une case en diagonale devant lui. Il ne peut jamais reculer. Si une autre pièce se trouve directement devant un pion, celui-ci ne peut pas capturer cette pièce ni avancer tant qu'elle n'a pas été retirée. Les pions peuvent également être promus (voir Promotion d'un pion).

FIN DE LA PARTIE

Soyez le premier joueur à mettre le roi de votre adversaire en échec et mat ou à le « capturer ». En cas d'impasse et si un échec et mat n'est pas possible, les deux joueurs peuvent accepter qu'il n'y a pas de gagnant.