

JEU D'ECHECS

Pour 2 joueurs

A partir de 7 ans

Contenance : 1 échiquier / 2x16 pièces aimantées.

Avant de jouer :

Placer les pièces sur l'échiquier comme sur le dessin; la reine blanche sur une case blanche et le reine noire sur une case noire. Les joueurs déplacent leur pièces successivement et une à la fois. Les blancs commencent toujours.

Déplacement : Chaque pièce a un déplacement qui lui est propre. A deux exceptions près, le chevalier et la tour, aucune pièce ne peut sauter par-dessus une autre. Aucune pièce ne peut se placer sur une case déjà occupée par une pièce de la même couleur.

Prise : Quand une pièce vient se placer sur une case déjà occupée par une pièce de l'adversaire, cette dernière est enlevée définitivement du jeu.

Les pions : Le pion se déplace tout droit et d'une case à la fois. Lors de son premier déplacement vous avez le droit de l'avancer de deux cases à la fois si vous le desirez. Un pion ne prend pas les autres pièces en se déplaçant tout droit mais en diagonale, à gauche ou à droite. Toutes les autres pièces prennent dans le sens de leur déplacement. Un pion déplacé de deux cases peut passer à côté d'un pion adverse qui aurait le prendre s'il n'avait été déplacé

que d'une case. Dans ce cas l'adversaire, quand vient son tour peut tout de même prendre le pion en le replaçant sur sa case initiale et en bougeant le sien en diagonale. Ceci est seulement aux pions.

Le fou: Le fou se déplace en diagonale, en avant et en arrière, d'autant de cases qu'il veut. Il ne peut sauter par dessus d'autres pièces.

Le cavalier: Le cavalier a un déplacement en forme de L; soit d'une case en avant ou en arrière et de deux cases sur le côté (gauche ou droit), soit de deux cases en avant ou en arrière et une sur le côté (gauche ou droit). Contrairement aux autres pièces le cavalier peut sauter par-dessus n'importe quelle pièce de l'échiquier. Les pièces qu'il a sauté restent en place.

La tour: La tour se déplace tout droit, en avant et en arrière, vers la gauche ou vers la droite sans limitation de cases. Elle ne peut sauter par-dessus d'autres pièces.

Roquer: "Roquer" est une coup spécial qui permet de rapprocher le roi deux cases d'une des tours, cette dernière se retrouvant à côté du roi mais du côté opposé à sa position initiale. Les conditions suivantes doivent respectées :

1. Ni le roi ni la tour n'ont encore bougé.
2. Les cases entre le roi et la tour sont libres.
3. Le roi ne doit pas être en échec pendant qu'il roque.

La reine: La reine cumule les déplacements de la tour et du fou.

Le roi: Le roi peut se placer sur une des huit cases l'entourant, mais il ne peut en aucun cas se mettre en position d'échec.

Avancement d'un pion: Si un pion arrive à traverser tout l'échiquier, il sera échangé contre une autre pièce de votre choix, exception faite du roi. Il est possible d'avoir plus d'une reine (par exemple) grâce à la promotion d'un pion.

Echec: Si un joueur déplace une de ses pièces de façon à menacer au prochain tour le roi adverse, ce dernier sera en ECHEC. La coutume veut que le joueur menaçant le roi adverse dise "échec au roi". Le joueur menacé doit soustraire son roi à la mise en échec, soit en interposant une de ses pièces entre son roi et la pièce attaquante, soit en mangeant la pièce à l'origine de l'échec, soit enfin en déplaçant son roi. Un joueur ne peut faire aucun déplacement qui mettrait ou laisserait son roi en échec.

Echec et mat: Si un roi est en échec et qu'aucun coup valable ne peut le dégager de cet échec, il s'agit alors d'un échec et mat. L'adversaire gagne quelle que soit la situation des pièces sur l'échiquier.

Faire pat: Si un joueur ne peut plus bouger de pièces, mais que son roi n'est pas en échec, le jeu ne peut continuer et l'on se trouve en situation de pat (match nul). On considère également une partie comme nulle si après 50 déplacements aucune capture n'a été effectuée, ou aucun pion bougé ou enfin un même coup répété trois fois.