

ÉCHECS



Échecs

Les échecs sont un jeu de société populaire à deux joueurs originaire de nord de l'Inde au 6ème siècle après JC. À la fin du XVIe siècle en Europe, le jeu a évolué dans ses pièces et ses règles pour former la base du jeu d'échecs international moderne que nous connaissons aujourd'hui.

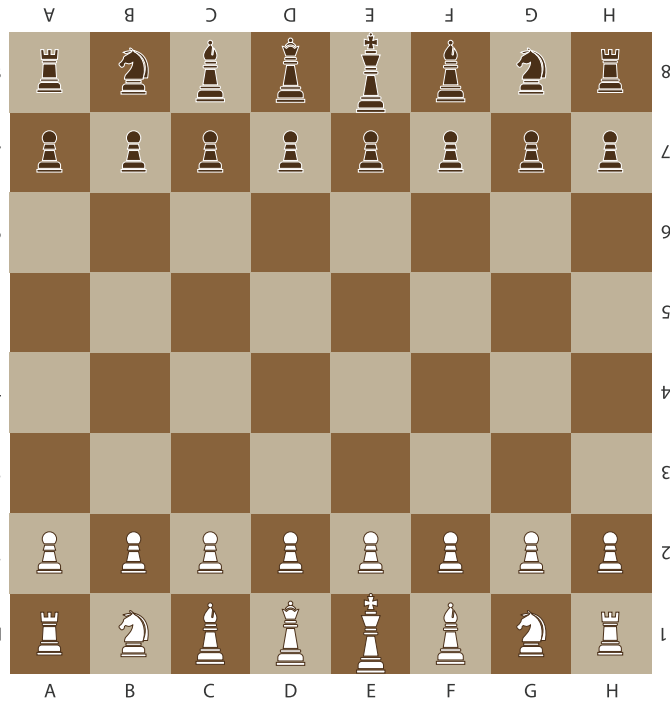
L'équipement

Un échiquier avec un terrain de jeu composé de 64 cases, parfois annotées de lettres et de chiffres sur les côtés.

Deux séries de 16 pièces d'échecs (pièces d'échecs) composées d'un roi, d'une reine, de deux tours, de deux fous, de deux chevaliers et de huit pions. les pièces et les cases foncées sont appelées noires, et les plus claires blanches.

Installation

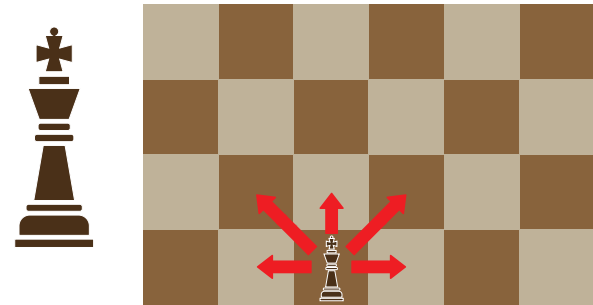
Le plateau est disposé en huit rangées de carrés et huit colonnes, le coin inférieur droit de chaque joueur doit être une case blanche. Placez les pièces selon l'illustration cidessous.



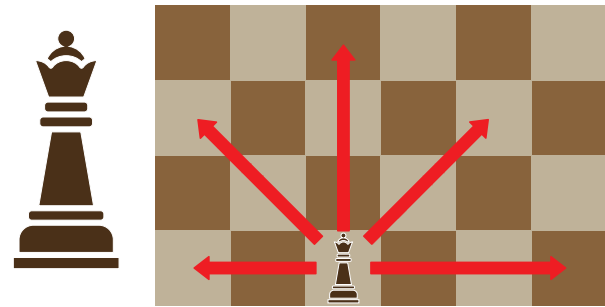
Gameplay

Savoir comment les pièces bougent est essentiel pour jouer. Lorsque votre pièce atterrit sur la case occupée par l'autre joueur, sa pièce sera retirée et considérée comme capturée. La trajectoire de mouvement doit être dégagée pour qu'une pièce puisse se déplacer, à l'exception du chevalier qui peut se déplacer par-dessus d'autres pièces. for a piece to move with exception of the Knight which can move over other pieces.

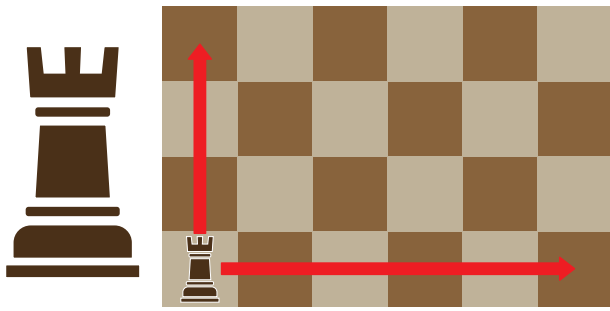
Roi – Le roi est la pièce la plus importante du jeu et aussi la plus faible. Le roi peut se déplacer dans n'importe quelle direction mais seulement d'une case à la fois. La partie est perdue s'il est capturé.



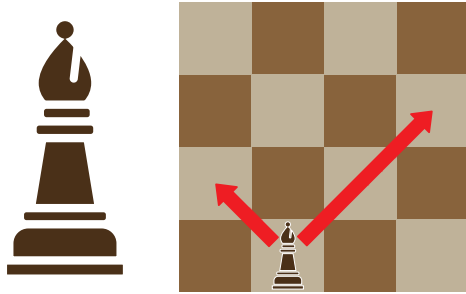
Reine – Les reines sont les pièces les plus puissantes et peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction sur n'importe quel nombre de cases.



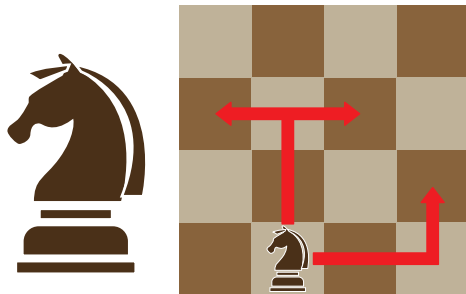
Tour – Les tours peuvent se déplacer horizontalement ou verticalement sur n'importe quel nombre de cases.



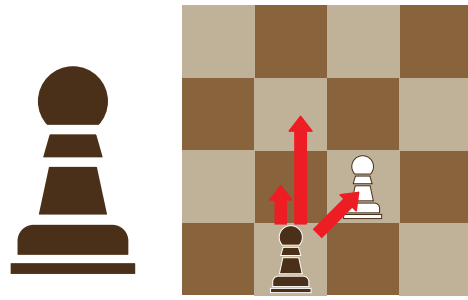
Fou – Les fous peuvent se déplacer en diagonale de n'importe quel nombre de cases.



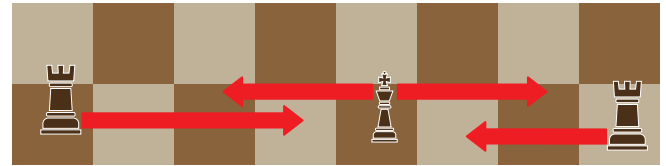
Chevalier – Les chevaliers se déplacent en forme de « L », soit deux carrés horizontalement et un carré verticalement, soit deux carrés verticalement et un carré horizontalement. Les chevaliers sont les seules pièces qui peuvent passer par dessus les autres pièces qui se trouvent sur leur trajectoire de mouvement.



Pion – Les pions ne peuvent qu'avancer, contrairement aux autres pièces. Normalement, il ne se déplace que d'une case à la fois, sauf lors de son premier déplacement où il a la possibilité de se déplacer jusqu'à deux cases. Les pions ne peuvent pas capturer d'autres pièces devant eux. Cependant, s'il y a une pièce une case en diagonale devant eux, elle peut se déplacer dans cette direction pour la capturer. Si un pion parvient à atteindre l'autre extrémité du plateau, il est promu reine.

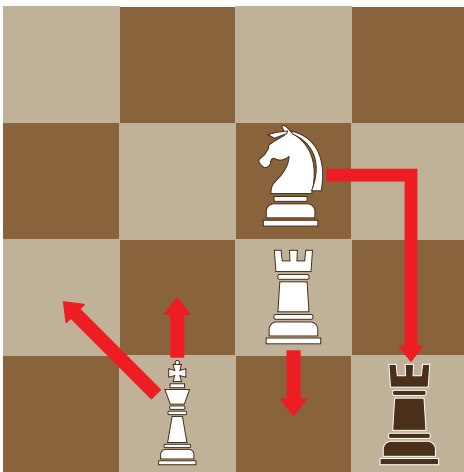


Rogue – Il s'agit d'un mouvement spécial aux échecs qui implique à la fois une tour et un roi. Dans ce mouvement, le roi est déplacé de deux cases vers la tour, et la tour se déplace vers la case par laquelle le roi est passé. Tout cela se produit en un seul tour.



Check – Check est un terme aux échecs lorsque le roi d'un joueur est attaqué, et mis en position d'être capturé en un mouvement supplémentaire. Un contrôle ne peut pas être ignoré et un joueur doit arrêter la menace en effectuant l'une des opérations suivantes :

- Capturez la pièce de contrôle en utilisant le roi ou toute autre pièce capable de capturer la pièce de contrôle.
- Bloquer la pièce de contrôle pour protéger le roi.
- Déplacez le roi vers une case qui n'est pas menacée.

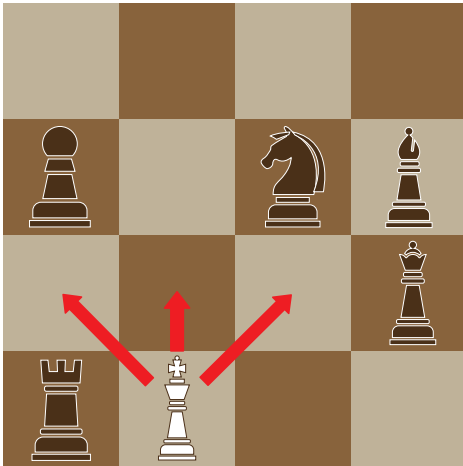


- Évitez de bouger deux fois de suite la même pièce. Cela ralentit votre développement et donne l'initiative à l'adversaire. Atteignez vos objectifs en moins de mouvements.
- Gardez votre roi en sécurité et à l'abri du danger.

Maintenant que vous avez appris les bases des échecs, vous êtes prêt à jouer ! Amusezvous et rappelezvous...

"Chaque maître d'échecs était autrefois un débutant." – Irving Tchernev

Checkmate – également connu sous le nom de « Mat », c'est lorsque le roi d'un joueur est mis en échec et ne peut pas échapper à sa capture. Donner l'échec et mat à votre adversaire est l'objectif principal du jeu d'échecs : un joueur qui reçoit l'échec et mat perd la partie.



Stratégie de base

- Prenez le contrôle du centre du plateau, car cela permettra à vos pièces de se déplacer plus librement et refusera à l'autre joueur autant d'espace pour se déplacer.
- Créez des menaces avec vos mouvements. Si vous êtes en attaque, votre adversaire devra penser à la défense.