

LE JEU & LA VALEUR RELATIVE DES PIÈCES :

-Le jeu :

un plateau carré (l'échiquier) est constitué de 64 cases de 2 couleurs (alternées, foncées et claires). 8 rangées et 8 colonnes.

[C'est un jeu assez facile à construire, bon marché]

Les cases sont nommées par leurs coordonnées (colonne- puis rangée) ex: les cases a1, b1, c1 sont sur la première rangée (du côté des blancs), tandis que les cases c8, d8, f8 se trouvent sur la dernière (chez les noirs).

[Les élèves qui jouaient jadis à la bataille navale (pendant les cours de math) ne seront pas perdus !]

- Les pièces :

2 camps (les blancs et les noirs) se font face. Chaque joueur possède au début de la partie, 8 pions, 2 Tours, 2 Cavaliers, 2 Fous, 1 Dame et 1 Roi.

On remarquera la symétrie (axiale) dans le placement des pièces et des pions., (Blancs / Noirs)

ici la position des pions et des pièces au début de la partie.

- Valeurs relatives (des pièces par rapport au pion) :

On a pour habitude de donner une valeur (intrinsèque) à chaque pièce :

Ainsi un pion ' vaut ' 1 point

Un Cavalier vaut un Fou : 3 pions (= 3 points)

Une Tour : 5 pions (= 5 points)

Une Dame : 9 pions (c'est à dire 9 points)

Le Roi est la seule pièce qui ne peut être ' prise', il reste toujours sur l'échiquier.

- Le but du jeu :

consistera à attaquer le Roi (il est en échec) . Le camp attaqué devra tout mettre en oeuvre pour éliminer cette attaque sur son monarque.

Lorsque un joueur ne peut pas enlever un échec, on dit que son Roi est " Echec et Mat " : La partie est terminée !