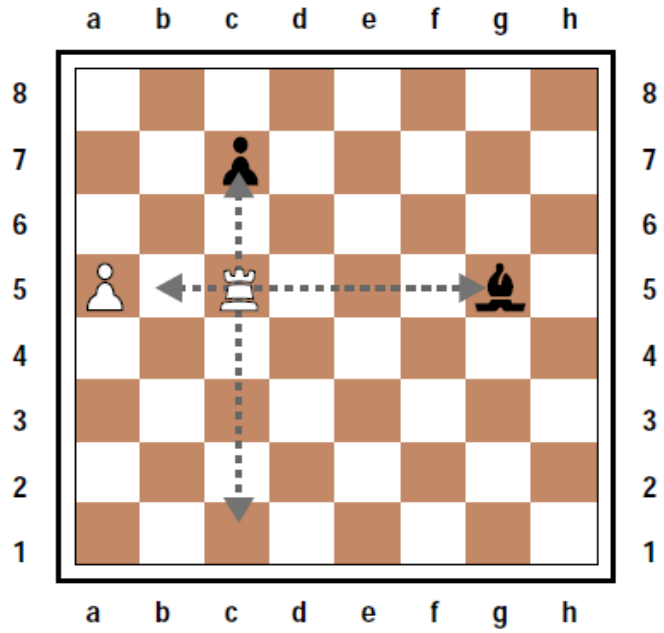
LA TOUR:

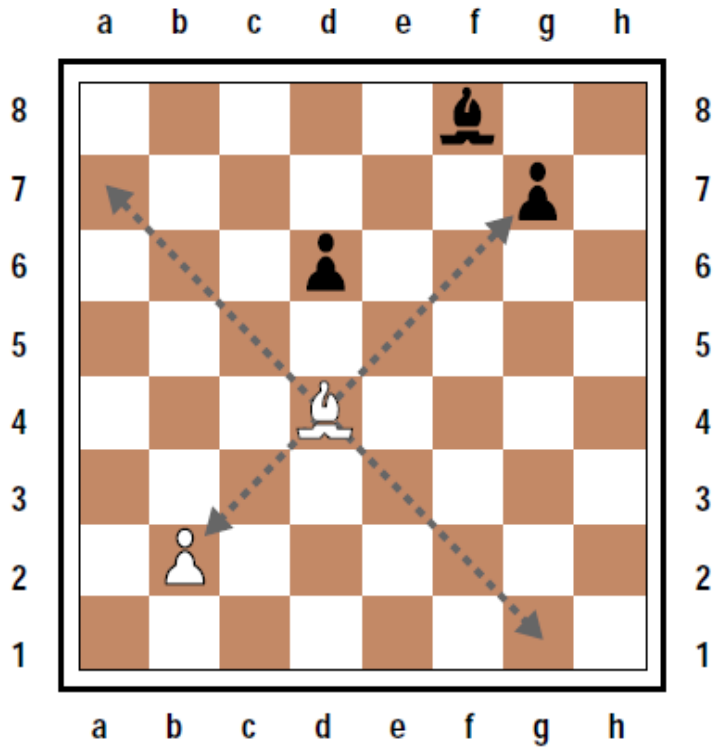


La tour est la pièce la plus importante après la dame. Comme tu le constates sur le diagramme cidessous, la tour ne se déplace qu'en ligne droite et cela d'autant de cases qu'elle le désire. Elle peut donc agir dans quatre directions : de bas en haut et de haut en bas, sur les colonnes, et de gauche à droite et de droite à gauche, sur les rangées.
La tour ne peut avancer que sur des cases vides. Si elle rencontre une pièce de sa couleur, elle doit s'arrêter avant de l'atteindre. Si elle rencontre une pièce ennemie, elle doit soit faire halte en chemin, soit capturer cette pièce ennemie en prenant sa place. La pièce ennemie capturée est, bien sûr, éliminée du jeu.

La tour ne peut sauter par dessus aucune pièce, ni amie, ni ennemie. Si sa route est obstruée par une pièce, il lui faut soit s'immobiliser (où elle veut) avant l'obstacle , soit la capturer (s'il s'agit d'une pièce adverse.)

Remarque : **La prise n'est pas une obligation** aux Echecs.

LE FOU:



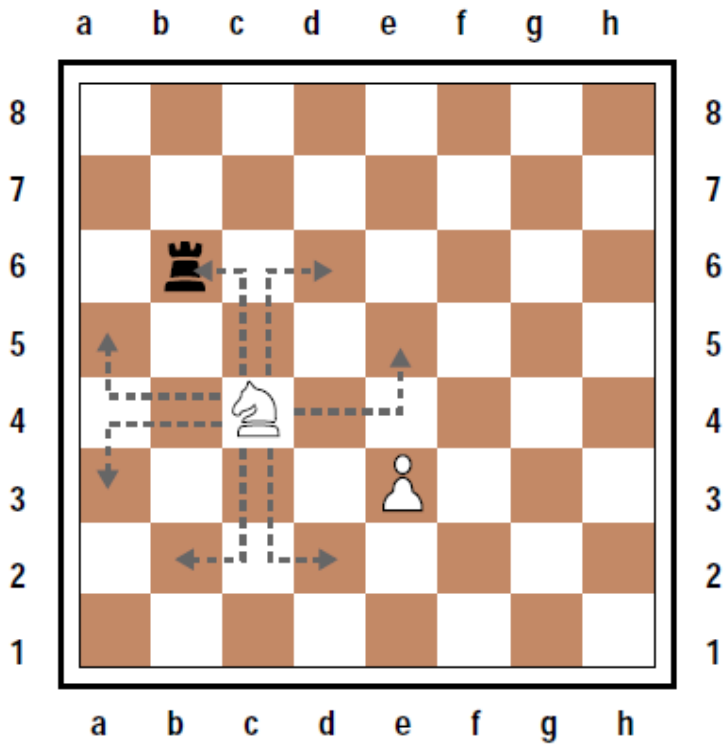
Il se déplace **obliquement,** en biais, **en diagonale** .
Il a la possibilité d'aller dans quatre directions, d'autant de cases qu'il veut .
Il peut lui aussi, comme la tour, aller de droite à gauche ou de gauche à droite, en avançant ou en reculant.

le fou ne peut se déplacer que sur des cases vides, et
n'est pas autorisé à sauter par-dessus une autre pièce.
Dès qu'une pièce amie lui barre le passage, il
lui faut s'arrêter (avant, où il veut).

Et s'il s'agit d'une **pièce ennemie**
il peut la **capturer** en occupant la case où
se trouve cette pièce, qui est aussitôt retirée du jeu.

Remarque : **La prise n'est pas une obligation** aux Echecs.

LE CAVALIER:



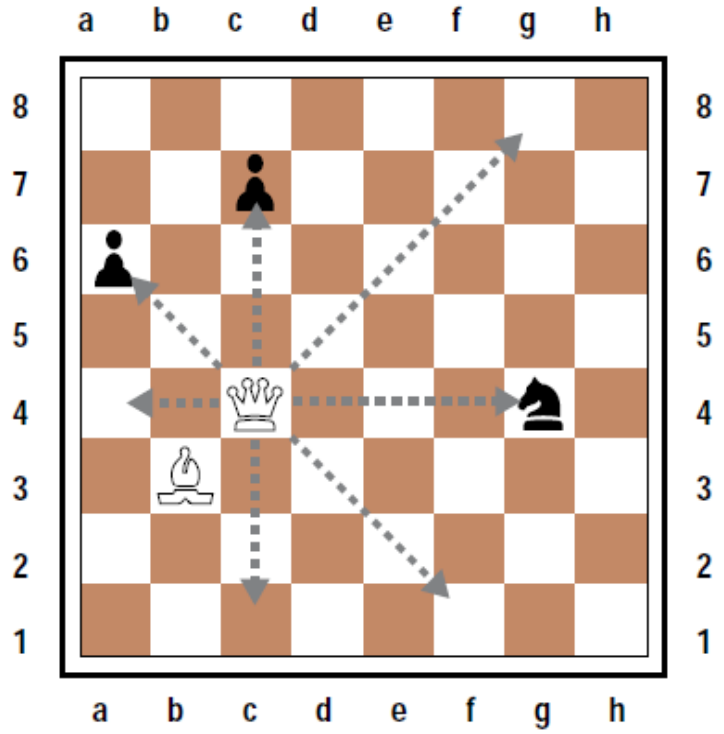
Le Cavalier est l**a seule pièce** a pouvoir se déplacer en **sautant**.
En effet, il saute (systématiquement) les cases qui l'entoure et
arrive ainsi sur celles **en 2ème périphérie.**
(mais uniquement sur celles de l**a couleur opposée à sa case de départ**)

exemple :

Sur le diagramme (ci dessus) ,
le Cavalier est sur la case c4 (case de couleur blanche).
Pour ce déplacer, *il saute les cases* autour de lui
(c'est-à-dire les cases: b3,b4,b5, c3,c5,d3,d4,d5)
Il peut donc *arriver sur les cases noires* en *2ème périphérie*
(c'est-à-dire a3,a5,b2,b6,d2,d6,e5 (et s'il n'y avait pas de pion blanc, en e3))

remarque:
si le cavalier est déplacé en e6, il prend la Tour noire (elle est sortie du jeu, de l'échiquier)

LA DAME:



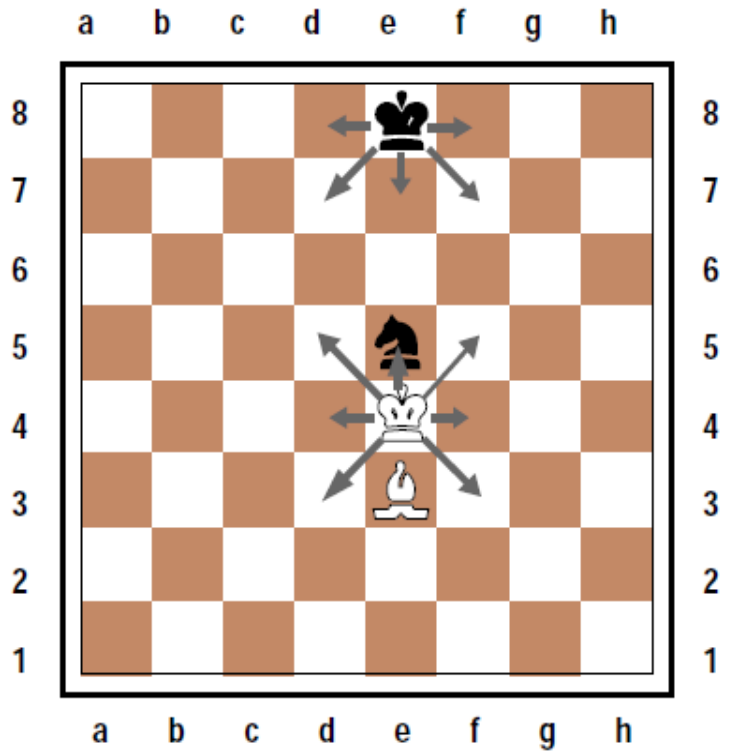
La Dame est la pièce la plus puissante de l'échiquier !

La Dame allie la marche du fou et celle de la tour, c'est-à-dire qu'elle peut se déplacer, à son gré, horizontalement, verticalement ou diagonalement, et cela en avant ou en arrière et d'autant de cases qu'elle le désire.

Mais pas plus que le fou ou que la tour, elle ne peut sauter par-dessus une autre pièce, amie ou ennemie.

Ce privilège est réservé au cavalier.
La dame, dès qu'elle rencontre une pièce sur son chemin, doit s'arrêter avant.... ou, s'il s'agit d'une pièce ennemie,
la prendre (mais la prise n'est pas une obligation !)

LE ROI:



La ***Dame est la pièce la plus puissante***. *(c'est la pièce,qui* ***contrôle*** *le plus de cases)*
Mais ***le roi est la pièce capitale***
du jeu d'échecs. *(s'il est 'mater' c'est la fin de la partie)*

Le Roi se déplace, lentement , d'une seule case (à la fois) !

Il n'a pas le droit d'accéder aux cases qui sont contrôlées par une pièce (ou un pion) adverse . (c'est à dire sur laquelle il serait attaqué, où il serait en échec !)

Comme les autres pièces , il peut prendre comme il se déplace.
Il attaque les cases qui sont à sa portée (les cases autour de lui).

Remarque : **les deux rois ennemis doivent toujours être**
séparés par une case au moins. (Sinon ils se donneraient échec mutuellement)
Dans tous les cas,un Roi ne peut se mettre en échec !