

ECHECS

ECHECS sont joués par deux personnes.

EQUIPEMENT : Chaque joueur comprend seize hommes mis en order dans chaque bout de l'échiquier comme ci-dessous

Premier rang- une Tour, un Cavalier, un Fou, Dame, un Roi. un Fou un Roi, une Tour.

Deuxieme rang : 8 Pions

OBJECTIF: Pour capturer un roi d'adversaire. Une marche qui menace la capture du Roi est appelée "echec," et si l'adversaire ne peut pas défendre le Roi contre "échec," cela est nommé "Echec Total". Si une pièce est déplacée pour contrôler le carré ou le Roi d'adversaire est debout, le joueur doit dire "Echec." ça veut dire, il attaque le Roi. Si, dans un jeu, on arrive dans une position où le joueur dont le tour est déplacé, n'a pas de marche legale à gauche, mais son Roi n'est pas dans "Echec," cette personne est nommée "Pat." et ce jeu "fait partie nulle."

Le Roi peut se déplacer dans toutes les directions- en avant, en arriere, de côté, ou en diagonale à condition qu'il ne déplace pas en "Echec." Le Roi peut être jamais saisi, pourtant il ne peut pas s'exposer vers "Echec." Il peut déplacer seulement un carré dans un moment sauf qu'il "Roque." Il ne peut faire ça qu'une fois pendant chaque jeu. Il peut, donc, déplacer deux carrés. Il ne peut pas "Roquer," quand en Echec, ni apres qu'il ait déplacé autrefois, ni avec une Tour qui a été déplacée, ni si tous les carrés sur lesquels il doit se placer sont commandés par une pièce de l'adversaire.

La Dame peut se déplacer soit horizontalement soit diagonalement. Elle joint la puissance du Fou et de la Tour. Elle peut, dans une marche, passer le long de toute la longueur de l'échiquier, c'est -à-dire si déplacement diagonal, de venant a venant. Elle peut se déplacer et saisir de la même manière, comme un Fou, ou une Tour pourtant elle doit faire la marche toute entière mais ne peut pas joindre en une marche la puissance de les deux pièces, c'est-à-dire, elle ne peut pas se déplacer autour d'un venant dans un pas.



Roi



Dame



Fou



Cavalier



Tour



Pion

Les symboles suivants s'emploient à représenter les pièces différentes et à aider les joueurs dans le diagramme suivant et à lire les problèmes des Echecs dans les colonnes des echecs des revues et des journaux.



Roi Blanc



Dame Blanche



Fou Blanc



Cavalier Blanc



Tour Blanche



Pion Blanc



Roi Noir



Dame Noire



Fou Noir



Cavalier Noir



Tour Noire



Pion Noir

Le Roque, quelque fois, nommé la Tour, peut passer le long de toute la longueur d'échiquier dans une marche. Il peut se déplacer en arrière, ou en avant, ou de côté, en horizontale, mais pas en diagonale.

Le fou ne peut se déplacer que dans une direction diagonale mais il peut aller aux nombres de carrés d'un à huit ou à l'espace ouvert de toute possibilité. Le Fou peut jamais changer de couleur de son carré. Par conséquent, le Fou du Roi Blanc étant sur un carré blanc au début, demeure partout ce jeu. Le Cavalier possède une puissance de déplacement qui est bien bizarre. Il déplace deux carrés, d'un seul coup dans une direction partiellement diagonale et partiellement droite. Il change de couleur de son carré à chaque marche. Le Cavalier est la seule pièce qui possède ce qu'on appelle "marche du sort." Il ne s'empêche pas d'aller dans un carré ou ses propres autres pièces interviennent. Par conséquent, au lieu de déplacer votre Pion du Cavalier deux comme votre première marche, vous pourriez déplacer l'un de votre Cavaliers justement au-dessus du rang des Pions en avant. Cette puissance est possédée par le Cavalier seulement, toutes les autres pièces qui sont obligées d'attendre jusqu'à où il y ait une ouverture devant eux avant qu'ils puissent apparaître. Le Cavalier peut se déplacer au dessus des soixante-quatre carrés de l'échiquier tant qu'il marche.

Le Pion se déplace d'une ligne droite vers la partie de l'adversaire. Il ne peut pas se déplacer de son dossier à l'exception de capturer un des Pions opposants, ou les pièces, quand il déplace un carré dans une direction diagonale et occupe le carré de cette pièce capturée. Il ne peut être déplacé qu'un carré une fois, sauf dans la première marche; quand le joueur a le choix de s'avancer s'il y a deux carrés. le Pion est la seule pièce qui ne puisse pas ramener et qui ne rentre pas dans la direction où il se déplace.

Au commencement d'un jeu, les hommes sont mis en order comme le montre le diagramme. Le jeu commence par le pointeur des pièces blanches marchant premièrement.

