

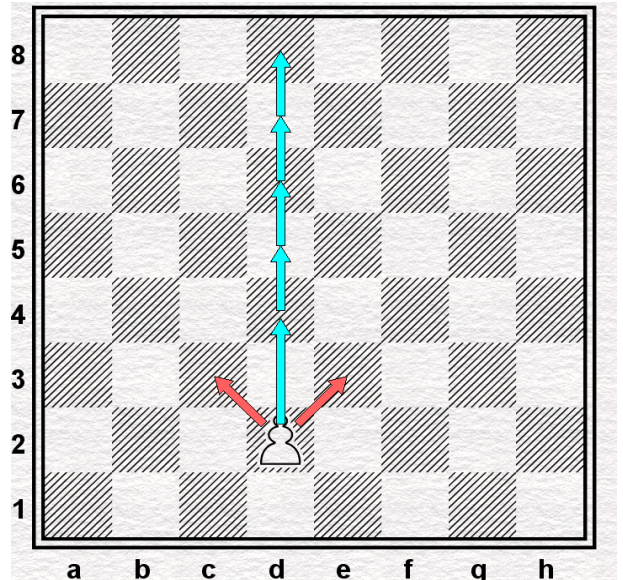
## Le jeu d'échec : déplacement des pièces (1)

### Le pion (P - anglais : the Pawn)

Il ne peut qu'avancer en ligne droite.  
Au départ, il peut avancer d'une ou deux cases.  
Ensuite, il ne peut avancer que d'une seule case.  
Il ne peut pas sauter par dessus une autre pièce.

Le pion prend en diagonale la pièce qui se trouve devant à droite ou à gauche de lui.

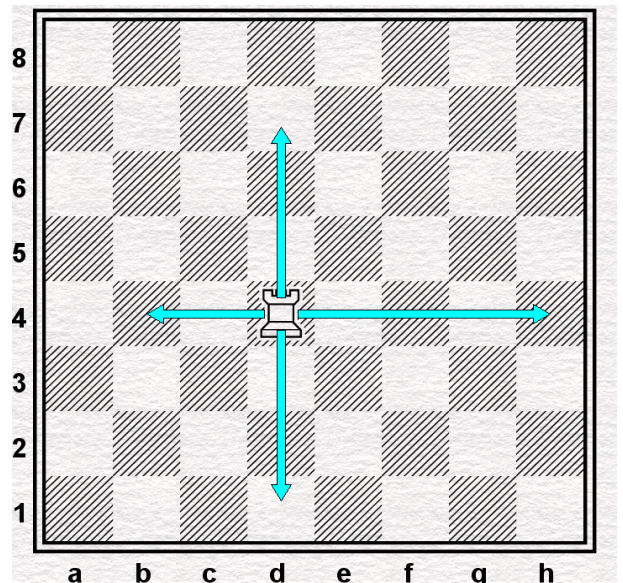
Lorsqu'un pion arrive à l'extrémité de l'échiquier, il peut être remplacé par l'une des pièces prise par l'adversaire.



### La tour (R - anglais : the Rook)

Elle se déplace en ligne verticale ou horizontale d'autant de cases que le souhaite le joueur.

Elle ne peut pas sauter par dessus une autre pièce.

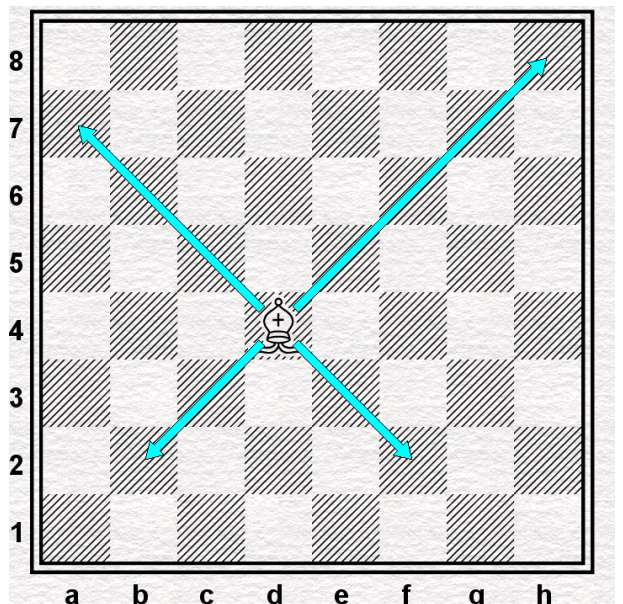


### Le fou (B - anglais : the Bishop)

Il se déplace en diagonales d'autant de cases que le souhaite le joueur.

Il ne peut pas sauter par dessus une autre pièce.

*Remarque : un des fous du joueur ne se déplacera que sur les cases blanches, l'autre fou que sur les cases noires.*



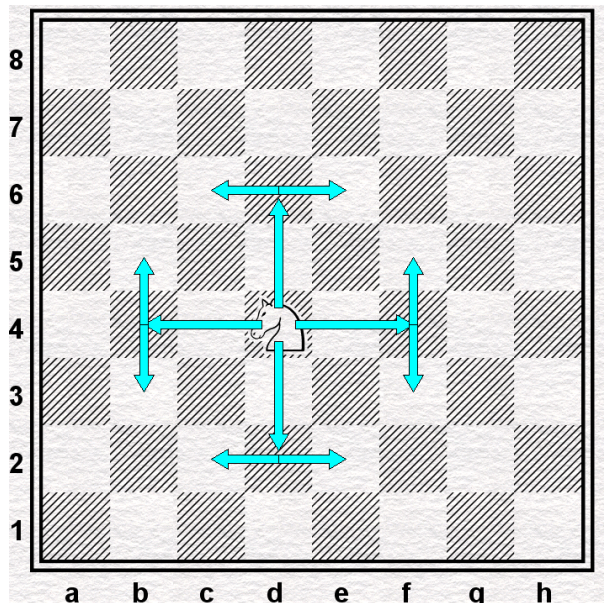
## Le jeu d'échec : déplacement des pièces (2)

### Le cavalier (N - anglais : the kNight)

C'est la seule pièce qui peut sauter par-dessus une autre pièce.

Pour se déplacer, le cavalier avance ou recule de deux cases en verticale ou horizontale, puis se décale d'une case vers sa droite ou sa gauche.

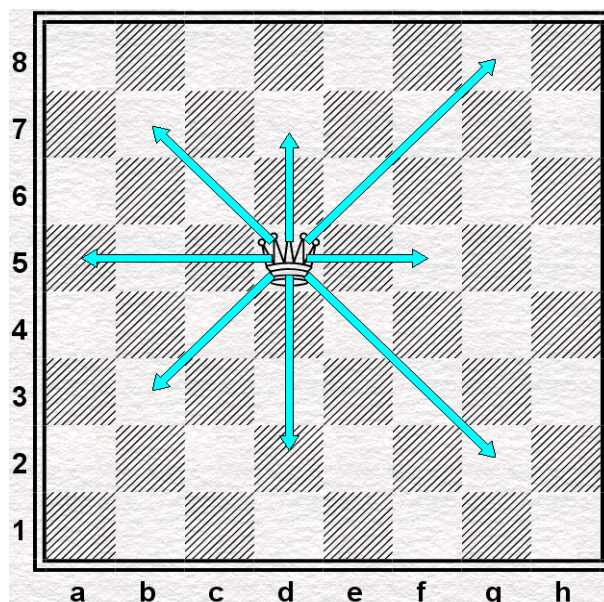
Pour retenir son déplacement, il faut penser à un **L**.



### La dame (Q - anglais : the Queen)

Elle se déplace comme le fou et la tour : en ligne verticale ou horizontale et en diagonale.

Elle ne peut pas sauter par dessus une autre pièce.



### Le roi (K - anglais : the King)

Il se déplace comme le fou et la tour, en ligne verticale ou horizontale et en diagonale, mais que d'une seule case à la fois.

Il ne peut pas sauter par dessus une autre pièce.

Le roi est la seule pièce qui ne peut pas être prise.

