

Jeu d'ÉCHECS rapides

AMUSANT, JOUER AUX ÉCHECS!

Nous croyons qu'il est important que l'apprentissage se fasse en s'amusant. Voilà pourquoi nous avons créé différents jeux dérivés du vrai jeu d'échecs, tout aussi amusants que divertissants. Vous trouverez donc plusieurs jeux qui vous permettront d'apprendre et de maîtriser chacune des pièces de jeu. Le défi augmentera au fur et à mesure que vous progresserez, et ce, tout en vous amusant! Vous n'avez qu'à suivre la séquence de numéros!

1 2 3 ...



Photo par Peter M. Budzitis
Joe Miccio, sapeur-pompier de la ville de New York

1

Règles du jeu

À UTILISER POUR LES JEUX 2 À 8.

OBJECTIF: Soyez le premier à avancer un pion sur n'importe quelle case du bord adverse de l'échiquier ou capturez toutes les pièces de votre adversaire pour gagner! (Différents objectifs sont notés dans certains jeux.)

DÉPLACEMENT: Le joueur qui a les blancs joue le premier; chacun joue à tour de rôle.

On ne peut déplacer qu'une seule pièce à la fois, et ce, dans une même direction (sauf pour le cavalier).

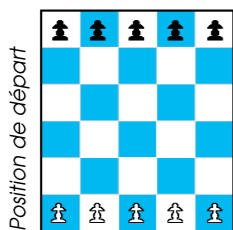
Le cavalier est la seule pièce à pouvoir PASSER PAR-DESSUS une autre pièce de jeu. Toutes les autres pièces se déplacent seulement le long des cases qui ne sont pas utilisées par d'autres pièces.

CAPTURE: Deux pièces ne peuvent jamais partager une même case. Si l'une de vos pièces atteint une case occupée par une pièce adverse, délogez-la avec votre propre pièce. Vous venez ainsi de CAPTURER une pièce de votre adversaire.

MÉLANGEZ LES PIÈCES: Vous pouvez modifier la position initiale des pièces pour les jeux 2 à 8. Voyez combien de pièces vous pouvez maîtriser en même temps.

ÉCHIQUEUR: Pour les jeux 2 à 8, utilisez l'échiquier du côté d'apprentissage (grosses cases 5 x 6).

2 Les pions: des petits malins!



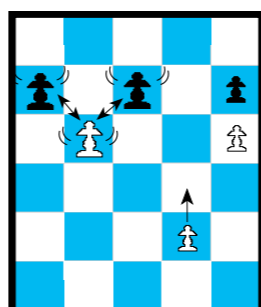
Placez le schéma de référence des pions (bordures des pages 3 et 4) sous l'échiquier pendant le jeu.

Bris d'égalité: Si tous les pions ne peuvent plus bouger, le gagnant est le joueur qui possède le plus de pions en jeu.

(À utiliser pour les jeux 2 à 8.)

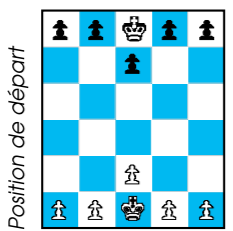
Comment les PIONS SE DÉPLACENT?

Seulement en avant. Jamais en arrière. Jamais de côté. Et seulement un pion à la fois. Si une autre pièce de jeu, que ce soit la vôtre ou celle de votre adversaire, bloque le chemin d'un pion, il sera coincé! Il ne pourra se déplacer tant qu'une autre pièce de jeu restera sur son chemin. Les pions ne capturent pas de la même manière qu'ils se déplacent. Ils sont surnois. Ils ne peuvent capturer que sur une des deux cases situées en diagonale devant eux. (Les pions capturent toujours en diagonale.)



Les 3 pions à gauche peuvent se capturer l'un l'autre ou se croiser sans se capturer. Les 2 pions à droite sont dans une impasse (ils ne peuvent pas bouger). Le pion du bas peut avancer d'une case par coup.

3 Capturons le Roi adverse



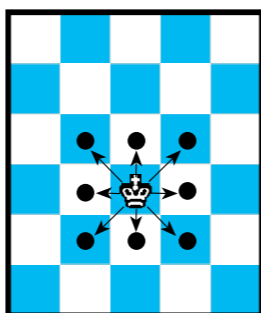
Placez le schéma de référence du roi (bordures des pages 1 et 2) sous l'échiquier pendant le jeu.

Règle spéciale: Il s'agit du seul jeu où il est permis de capturer le roi. Profitez-en, car c'est bien la dernière fois que vous arriverez à capturer un roi!

Comment le ROI SE DÉPLACE?

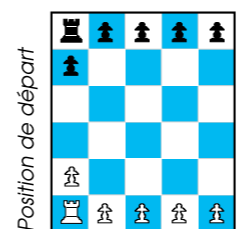
Vieux et sage, le roi se déplace lentement. Il ne peut bouger que d'une seule case à la fois, mais dans toutes les directions (en avant, en arrière, de côté ou en diagonale).

La règle du respect mutuel: Un roi ne peut jamais se déplacer sur une case adjacente à celle du roi adverse.



Les 8 mouvements possibles du roi sont indiqués par des points.

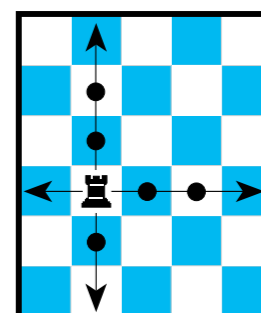
4 La Tour survoltée!



Placez le schéma de référence (bordures des pages 1 et 2) sous l'échiquier pendant le jeu.

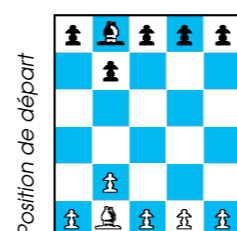
Comment la TOUR SE DÉPLACE?

Aussi vite qu'elle peut! En avant. En arrière. À gauche ou à droite. Mais jamais en diagonale. Elle traverse les cases peu importe leur couleur, qu'il s'agisse d'une seule case ou de toutes les cases de la rangée, mais dans une même direction, et elle peut s'arrêter où elle veut. Elle peut changer de direction à son prochain tour.



La tour peut se déplacer horizontalement ou verticalement sur n'importe quelle case indiquée par un point ou une flèche.

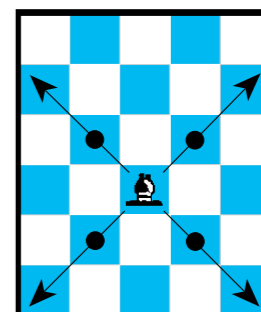
5 Les pièges du Fou



Placez le schéma de référence (bordures des pages 1 et 2) sous l'échiquier pendant le jeu.

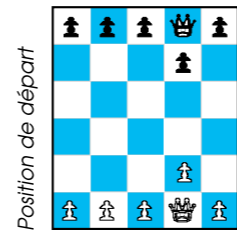
Comment le FOU SE DÉPLACE?

Rapide, le fou se déplace en diagonale sur les cases de la couleur correspondant à sa case de départ. Il les traverse, qu'il s'agisse d'une seule case ou de toutes les cases de la rangée, et il peut s'arrêter où il veut. Il peut se déplacer d'un coin à l'autre de l'échiquier, mais toujours uniquement sur les cases de sa couleur. Il peut changer de direction à son prochain tour.



Le fou peut se déplacer sur n'importe quelle case indiquée par un point ou une flèche.

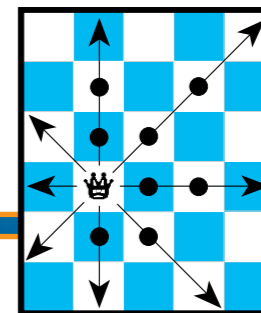
6 La toute puissante Dame



Placez le schéma de référence (bordures des pages 1 et 2) sous l'échiquier pendant le jeu.

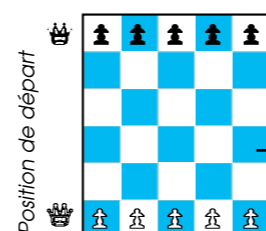
Comment la DAME SE DÉPLACE?

La dame (ou reine) est la pièce la plus puissante du jeu. Peu importe la situation, elle peut se déplacer comme la tour ou le fou, c'est-à-dire en ligne droite, verticalement, horizontalement ou en diagonale, mais dans une seule et même direction à la fois.



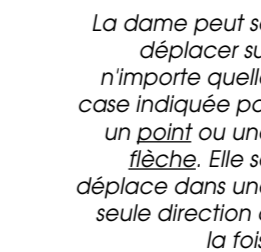
La dame peut se déplacer sur n'importe quelle case indiquée par un point ou une flèche. Elle se déplace dans une seule direction à la fois.

7 Au secours de la Dame



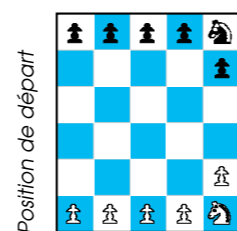
Placez le schéma de référence (bordures des pages 1 et 2) sous l'échiquier pendant le jeu.

OBJECTIF: Avancez un pion sur n'importe quelle case du bord adverse de l'échiquier et vous pourrez ainsi le remplacer par votre dame. À votre prochain tour, servez-vous de cette dame pour vous aider à capturer tous les pions de votre adversaire et gagnez! Si vous réussissez à avancer d'autres pions au bout de l'échiquier, vous pourrez les remplacer par n'importe quelle pièce de jeu (sauf un pion ou un roi).



La dame peut se déplacer sur n'importe quelle case indiquée par un point ou une flèche. Elle se déplace dans une seule direction à la fois.

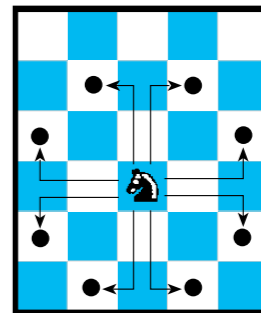
8 La souplesse du Cavalier



Placez le schéma de référence (bordures des pages 1 et 2) sous l'échiquier pendant le jeu.

Comment le CAVALIER SE DÉPLACE?

Il saute comme s'il montait à cheval! Il se déplace en « L » (trois cases à la fois) et capture la pièce située sur cette troisième case. Le cavalier se déplace de deux cases dans une direction, en avant, en arrière ou de côté, et d'une autre case à droite ou à gauche. Il termine toujours son mouvement sur une case d'une couleur différente de celle qu'il occupait à son départ.



Le cavalier peut se déplacer sur n'importe quelle case indiquée par un point. Pour y arriver, il peut sauter par-dessus d'autres pièces.

Alignez avec le bord de l'échiquier en jouant afin de voir comment chaque pièce peut se déplacer.

CAVALIER

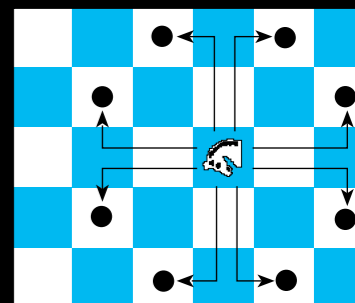
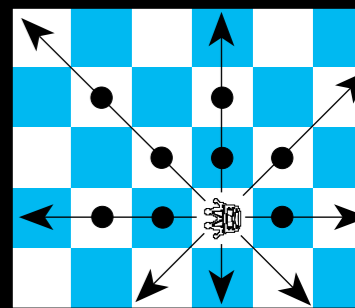


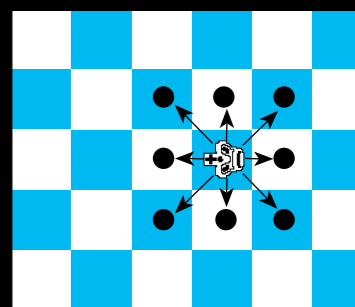
Schéma de référence

DAME

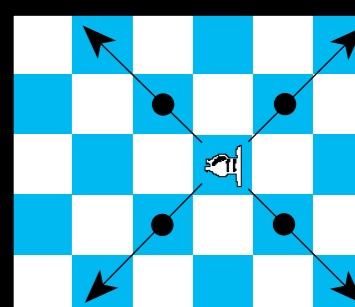


CASES BLANCHES

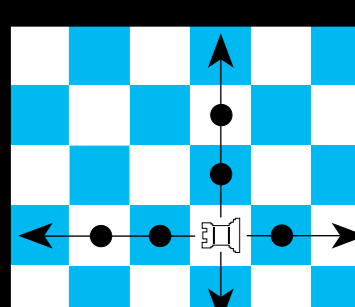
ROI



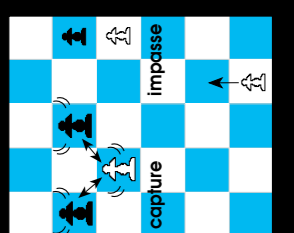
FOU



TOUR



PIONS

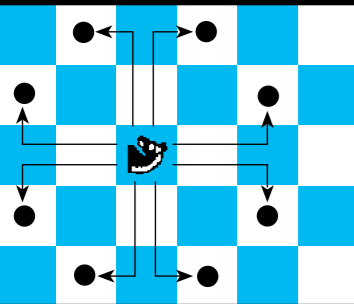


(Ouvrez et glissez sous l'échiquier)

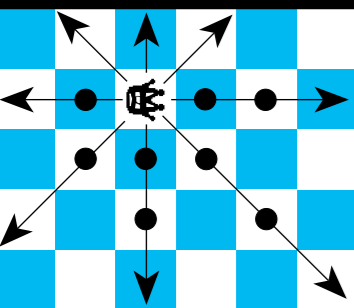
Alignez avec le bord de l'échiquier en jouant afin de voir comment chaque pièce peut se déplacer.

Schéma de référence

CAVALIER

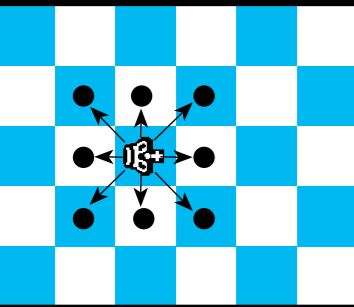


DAME

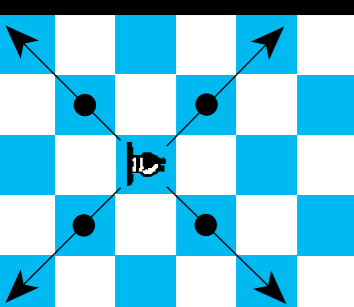


CASES BLEUES

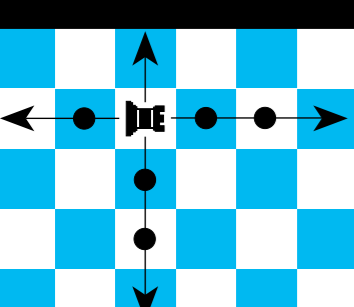
ROI



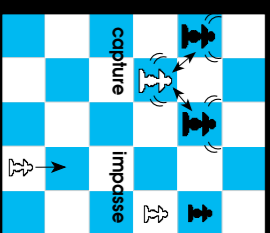
FOU



TOUR



PIONS



(Ouvrez et glissez sous l'échiquier)

