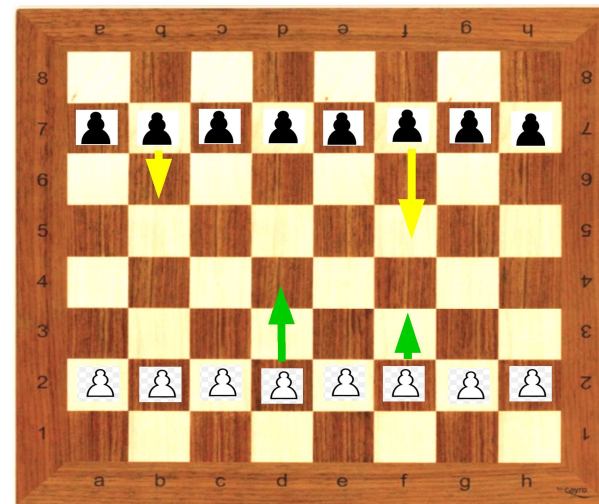


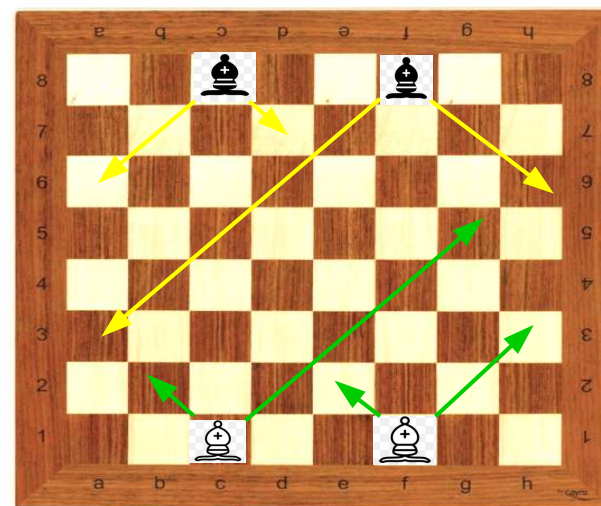
Le pion

Le pion ne se déplace que sur une colonne, sauf s'il veut prendre une pièce ennemie. A son premier mouvement, il a le droit d'avancer d'une ou de deux cases. Ensuite, il ne pourra plus se déplacer que d'une seule case à la fois. Il prend les pièces ennemies en se déplaçant vers la case en diagonale située devant lui, à gauche ou à droite. Attention, le pion ne peut pas se déplacer ni prendre des pièces ennemies à reculons. Il peut toutefois réaliser une capture spéciale appelé « prise en passant ». Il s'agit de capturer un pion ennemi lorsque celui-ci avance de deux cases et se trouve à son côté.



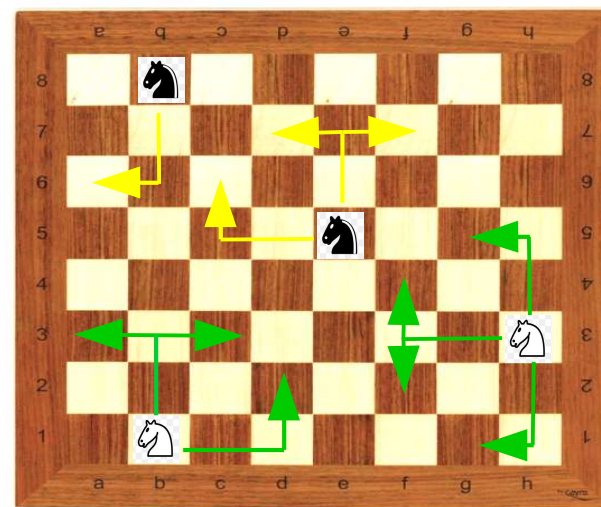
Le fou

Le fou se déplace à la diagonale d'un nombre de case illimité, tant qu'aucune autre pièce, amie ou ennemie, ne bloque son passage. Il a le droit d'avancer ou de reculer. Il prend la première pièce adverse qui se trouve sur son passage. A noter qu'il est obligé de rester dans des cases de même couleur



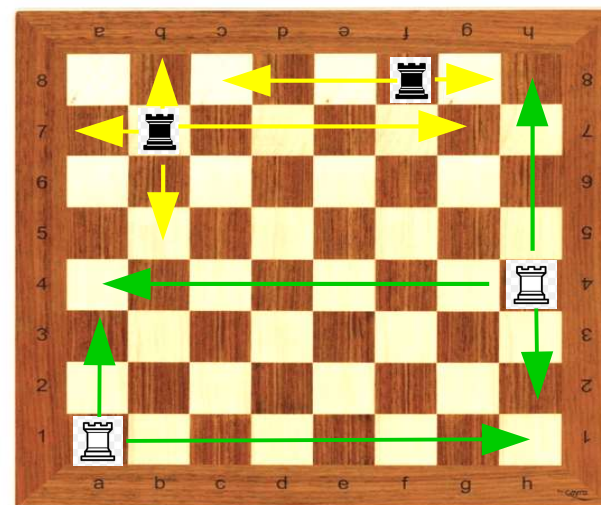
Le cavalier

Le cavalier se déplace en dessinant un L. Il est autorisé à avancer ou à reculer. C'est la seule pièce de l'échiquier à avoir le droit de sauter par-dessus des autres pièces. Il prend les pièces se trouvant sur les cases qu'il peut occuper au cours de son déplacement.



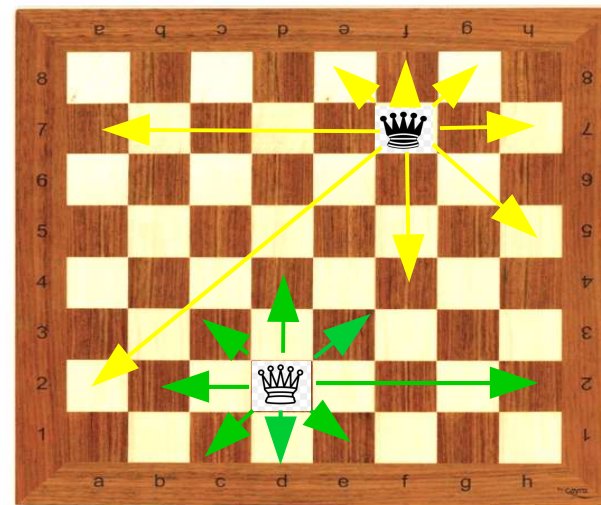
La tour

La tour peut se déplacer sur un nombre illimité de cases également, mais en ligne droite verticalement ou horizontalement et tant qu'aucune autre pièce ne se trouve sur son passage. Elle a le droit d'avancer ou de reculer et prend la première pièce qu'elle trouvera sur sa route



La dame

En plus de pouvoir se déplacer d'un nombre sans limite de cases, la dame peut se diriger également dans n'importe quelle direction tant qu'aucune autre ne se trouve sur son passage. Bien évidemment, elle a le droit d'avancer ou de reculer et capturer la première pièce se trouvant sur sa route.



Le roi

Le roi quant à lui ne se déplace que d'une seule case à la fois, tant qu'elle n'est pas occupée par une pièce de son camp ou contrôlée par une pièce adverse. Comme la dame, il peut aussi bien avancer que reculer. Le roi prend les pièces se trouvant sur sa route, tant qu'elles ne sont pas contrôlées par une pièce adverse.

