

# CHESS

## INSTRUCTIONS

CHESS is played by two persons on a checkered board divided into 64 squares of two different colours. The object of the game is to capture the opponent's King.

**THE PIECES :** Pawn Rook Knight Bishop Queen King



### MATERIAL:

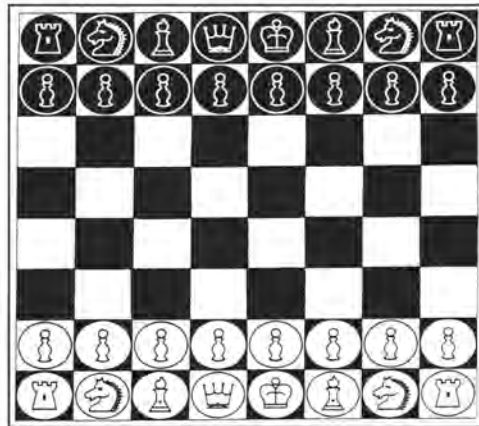
Each player has sixteen men of opposite colours arranged on each end of the board as follows.

First Row: Rook, Knight, Bishop, Queen, King, Bishop, Knight, Rook

Second Row: 8 Pawns.

The Queen always stands on the square of its own colour.

The player with the white pieces starts the game.



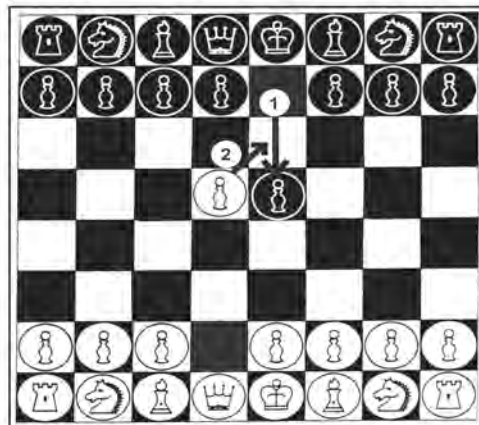
**PAWN:** The Pawn moves forward - never backward - one square at a time. It does not move out of its path except when capturing an opposing piece, which it does by moving one square forward in a diagonal direction and occupying the square of the captured piece. A Pawn cannot capture by moving straight forward.

Pawn privileges:

1) A Pawn may move forward 2 squares on its first move, but only on the first move.  
2) If a Pawn reaches the last row, it is immediately promoted. A Pawn may be promoted to a Knight, Bishop, Rook, or Queen, but never a King.

3) "En passant" : This special Pawn capture, can only occur when a Pawn is moving forward 2 squares on its first move placing it right next to one opponent's Pawn. So only on the next turn, the opponent could, if he decides to capture "en passant" move diagonally forward into the square that the other Pawn would have occupied if it had moved only 1 space (see image).

This is the only move in chess in which the taking piece does not occupy the square left open by the captured piece.



**KNIGHT:** The Knight moves three squares at once, starting forward one or two spaces and then right or left, its moves is in the shape of the "L". The Knight is the only piece leaping over others. The Knight captures the piece placed on the square where it is landing - it does not capture the pieces which it passes over.

**BISHOP:** The Bishop moves only in a diagonal direction, never changing the colour of squares that it is on. It may move in any direction, but can only go as far as the squares are open. It captures by landing on an enemy-occupied square.

**ROOK:** The Rook, also called the Castle, may move backwards, forwards, or side to side, but only horizontally, never diagonally. It is the most powerful piece after the Queen.

**QUEEN:** The Queen combines the powers of the Rook and the Bishop. The Queen can move either horizontally or diagonally, but not both in the same move. It captures by landing on an enemy-occupied square.

**KING** The King can move in any direction, forward, backward, sideways, or diagonally, but only one square at a time, and only as long as it does not move into check - into a position which menaces the capture of the King. The King may capture opponents in the same manner as other pieces.

**Castling:** Castling allows the King to be moved to a safer position nearer a corner and at the same time bringing the Rook into play. This is done by moving the King two squares (in either direction, left or right) towards a corner and the Rook in that corner jumps over the King onto the square next to it.

Castling may occur only if the following conditions are met :

- 1) Neither the King nor the Rook has moved from their home square.
- 2) The squares between them are empty.
- 3) The King is not threatened by Check.
- 4) The resulting position does not place the King in a threatening position.

### CHECK AND CHECKMATE :

A direct attack by a piece of one colour on the King of the other colour is called **Check**. If a piece is moved so that it controls the square in which the enemy King is standing, the player must say "check", meaning that he is attacking the King. The King in check must escape the check. A player cannot move another piece, unless it is defending the King, until the King escapes the check. If a player's King is in check and he accidentally makes a move without defending the check, the player must take back his move and defend the check. His opponent may not capture the King in this case.

**Checkmate** happens when the King is in check and cannot escape from check. No matter what pieces remain on the board, checkmate wins the game.

**STALEMATE:** A game in which a checkmate cannot be achieved - for example, when only the Kings are left on the board - is a stalemate. The game ends in a draw.

# LES ÉCHECS

## INSTRUCTIONS

Deux personnes s'affrontent sur un échiquier divisé en 64 carrés de deux couleurs. Le but du jeu est de prendre le Roi de l'adversaire.

Les Pièces : Pion Tour Cavalier Fou Reine Roi



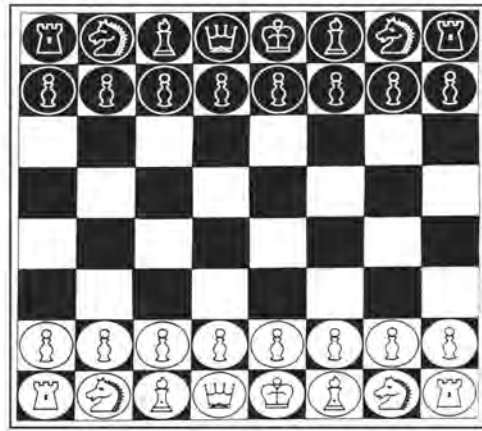
## INSTALLER LE JEU

**Matériel :** Un échiquier, deux ensembles de seize pièces de couleurs opposées qu'on dispose à chaque extrémité de l'échiquier.

Première rangée : Tour, Cavalier, Fou, Dame, Roi, Fou, Cavalier, Tour.

Deuxième rangée : les 8 Pions.

La dame repose toujours sur la case de sa couleur, et le joueur qui joue les pièces blanches commence la partie.



## DÉPLACEMENT DES PIÈCES

**PION :** Le Pion avance toujours - ne recule jamais - un carré à la fois. Il ne sort pas de sa ligne sauf pour prendre une pièce de l'adversaire, ce qu'il effectue en avançant d'un carré en diagonale et en occupant le carré de la pièce dont il s'est emparé. Un Pion ne peut faire échec et mat en allant vers l'avant.

Privilèges du Pion:

- 1) Un Pion peut avancer de 2 cases du premier coup, mais seulement au premier coup.
- 2) Si le Pion atteint la dernière rangée, il est immédiatement échangé contre une pièce déjà prise. Un Pion peut-être échangé pour un Cavalier, un Fou, une Tour, ou une Dame.
- 3) "En passant" est une prise spéciale qui ne se réalise que lorsqu'un pion qui effectue son premier déplacement en avançant de 2 cases, se positionne juste à côté d'un Pion adverse. Alors, au prochain tour, l'adversaire peut prendre le pion "en passant" et prendre la place qu'occuperait ce pion s'il n'avait avancé que d'une seule case.

C'est le seul pas aux échecs au cours duquel la pièce prenante n'occupe pas la case laissée libre par la pièce prise.



**CAVALIER :** Le Cavalier se déplace de trois carrés à la fois, dans un premier temps vers l'avant puis ensuite vers la gauche ou la droite, et effectue un déplacement en forme de "L". Le Cavalier est la seule pièce dont le déplacement n'est pas unidirectionnel. Il se retrouve obligatoirement sur une case de la couleur opposée à celle qu'il vient de quitter. Le Cavalier prend la pièce qui se trouve sur le carré où il termine sa course - il ne prend pas les pièces qu'il saute.

**FOU :** Le Fou avance et recule en diagonale d'autant de cases que vous voulez. Il peut se déplacer dans n'importe quelle direction, mais ne peut aller que jusqu'où les cases sont libres. Il prend lorsqu'il retombe sur une case occupée par l'ennemi.

**TOUR :** La Tour peut se déplacer vers l'arrière, l'avant, ou des deux côtés, mais seulement de façon horizontale, jamais en diagonale. C'est la pièce la plus puissante après la Dame.

**DAME :** La Dame a les pouvoirs de la Tour et du Fou. Autrement dit, elle peut se déplacer soit horizontalement ou en diagonale, mais pas des deux côtés lors d'un même coup.

**ROI :** Le Roi se déplace dans n'importe quelle direction, vers l'avant, l'arrière, de côté ou en diagonale, mais seulement d'une case à la fois.

Le Roi peut prendre les pièces adverses de la même façon que les autres pièces.

**Le Roque :** Le roque consiste à changer de place avec la tour afin de protéger le roi. On déplace donc le Roi de deux cases soit vers la gauche ou vers la droite et la Tour saute par-dessus le Roi pour se placer juste à côté.

Le roque n'est permis qu'à quatre conditions:

- 1) Le roi et la tour n'ont pas encore bougé de leur case initiale.
- 2) Les cases situées entre le roi et la tour sont vides.
- 3) Le roi n'est pas mis en échec.
- 4) La nouvelle case occupée par le roi n'est pas menacée par une pièce adverse.

## POUR GAGNER LA PARTIE

### ÉCHEC

Une attaque directe par une pièce d'une couleur sur le Roi d'une autre couleur se nomme faire échec. Si l'on déplace une pièce de façon à ce qu'elle contrôle l'espace sur lequel le Roi adverse se trouve, le joueur doit annoncer "échec" ce qui veut dire qu'il attaque le Roi.

Un Roi en échec doit s'échapper de l'échec. Les joueurs ne peuvent bouger une autre pièce, sauf si elle défend le Roi, jusqu'à ce que le Roi ne s'échappe de l'échec. Si le Roi d'un des joueurs est en échec et qu'il se déplace accidentellement sans défendre l'échec, ce joueur doit reprendre son déplacement et défendre l'échec. Son adversaire ne peut pas prendre le Roi dans cette situation.

### ÉCHEC ET MAT

Échec et mat se produit lorsque le Roi est en échec et qu'il ne peut s'en échapper. Quelles que soient les pièces qui restent sur l'échiquier, échec et mat gagne la partie.

**PARTIE NULLE.** Une partie au cours de laquelle un échec et mat ne peut se produire - par exemple, lorsque seuls les Rois restent sur l'échiquier - c'est une partie nulle. La partie se termine sans résultat.