

# CHESS

## 2 PLAYERS

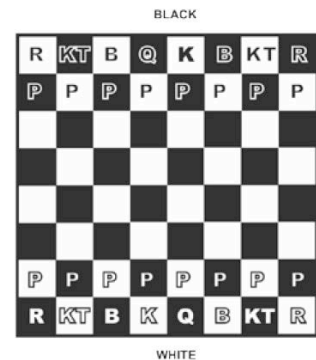


### SET UP:

Players decide who will play black or white. There are 16 pieces in each set of black or white, these include: 1 x King (K), 1 x Queen (Q), 2 x Rooks (R), 2 x Bishops (B), 2 x Knights (KT), 8 x pawns (P). The chess pieces are arranged according to the image shown.

A few hints on how to remember the arrangements of the chessboard and chess pieces:

1. Opposing Kings and Queens are situated directly opposite from each other.
2. Orient the board so the white square is in the lower right corner- "light on right"
3. The white Queen is placed on a white square, the black Queen on a black square-"Queen on her own color"



### TO PLAY:

White always moves first, then play alternates between black and white. Only one piece is moved in a turn, except for "castling" which is explained later.

The Knight is the only piece that can jump over other pieces. All other pieces move only along unblocked lines. You may not move a piece to a square already occupied by one of your own pieces. But you can capture an opponent's piece that stands on a square where one of your pieces can move. Simply remove the opponent's piece from the board and put your own piece in its place.

### THE PIECES AND HOW THEY MOVE:

**THE QUEEN (Q):** The Queen is the most powerful piece. She can move any number of squares in any direction (horizontal, vertical, or diagonal)-if her path is not blocked.

**THE ROOK (R):** The Rook is the next most powerful piece. The rook can move any number of squares vertically or horizontally if it's path is not blocked.

**THE BISHOP (B):** the Bishop can move any number of squares diagonally if it's path is not blocked. At the beginning of a game, each player has a bishop on a white square and a bishop on a black square.

**THE KNIGHT (KT):** The Knight's move is special. It hops directly from its old square to its new square in the shape of an "L". It can move 2 squares vertically or horizontally and then makes a right angle turn for one more square. The Knight can jump over other pieces between its old and new squares. The Knight always lands on a square opposite in color to it's original square.

**THE KING (K):** The King is the most important piece. When he is trapped, his whole army loses. The King can move one square in any direction. (An exception is castling, which is explained later.) The King may never move into "Check", which means the King may never move onto a square that can be immediately attacked by an opponent's piece.

*THE PAWN (P): The Pawn moves straight ahead only, never backward, but it captures diagonally. It moves one square at a time, but on it's first move it has the option of moving forward one or two squares. If a pawn advances all the way to the opposite side of the board, it is immediately promoted, usually to Queen-it may not remains a pawn or become a King. With this rule, it is possible for each player to have more than one Queen or more than two Rooks, Bishops, or Knights on the board at the same time.*

*CASTLING: Each player may castle only once during a game and only when certain conditions are met. Castling is a special move that lets a player move two pieces at once-the King and one Rook. In castling, the player moves his King two squares to its left or right toward one of his Rooks. At the same time, the Rook involved goes to the square beside the King and toward the center of the board. In order to castle, neither the King nor the Rook involved may have moved before. Also, the King may not castle out of check, into check, or through check. Further, there may not be pieces of either color between the King and the Rook involved in castling. Castling is often a very important move because it allows you to place your King in a safe location and also allows the Rook to become more active. When the move is legal, each player has the choice of castling kingside or queenside or not at all, no matter what the other player chooses to do.*

*EN PASSANT:*

*This French phrase is used for a special pawn capture. It means "in passing" and it occurs when either player moves a pawn two squares forward to try to avoid capture by the opponent's pawn. The capture is made exactly as if the player had moved the pawn only one square forward. If the opposing pawn does not take advantage of this option immediately, before playing some other move, the first player's pawn is safe from en passant capture for the rest of the game. But new opportunities may arise for each pawn in similar circumstances.*


*TO WIN (CHECK AND CHECKMATE):*

*The main goal of chess is to checkmate your opponent's King. The King is not actually captured and removed from the board like other pieces. But if the King is attacked ("checked") and threatened with capture, it must get out of check immediately. If there is no way to get out of check, the position is a "checkmate", and the side that is checkmated loses. A player may not move into "check", for example, moving into a direct line with your opponent's Rook if there are no other pieces between the Rook and your King -this is an illegal move since the Rook could "capture" the King, which is not allowed.*

*If you are in "check" there are three ways of getting out:*

- 1. Capturing the attacking piece.*
- 2. Placing one of your own pieces between the attacker and your King (unless the attacker is a Knight or a Pawn)*
- 3. Moving the King away from the attack. If a checked player can do none of these, he is checkmated and loses the game.*

*If a King is not in check, but that player is on move and can make no legal move, the position is called a stalemate and the game is scored as a draw or tie.*

 **WARNING:** Small parts. Choking hazard. Not for children under 3 years.



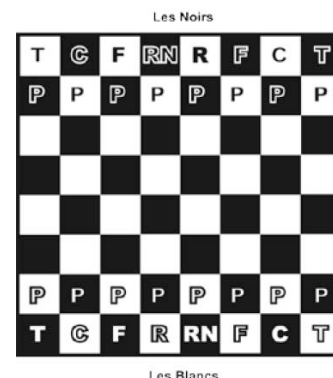
# ÉCHECS

## 2 JOUEURS

### MONTAGE:

Le jeu d'échecs se joue à deux joueurs - pièces blanches, pièces noires. Au début de la partie, les pièces sont disposées tel qu'illustré à droite. (Voir les diagrammes ci-dessous pour l'identification des pièces.) Les petits aide-mémoire serviront pour le positionnement des pièces sur l'échiquier.

1. Les rois et les reines adverses sont directement à l'opposé l'un de l'autre.
2. Le coin intérieur droit doit être un carré blanc.
3. Chaque dame sur sa couleur: la dame blanche sur un carré blanc, la dame noire sur un carré noir.



### LE JEU:

Les blancs commencent, puis c'est à tour de rôle. Une seule pièce peut être bougée à la fois (sauf en cas de roque, un déplacement spécial expliqué plus loin). Le cavalier est la seule pièce qui peut passer par-dessus une autre pièce. Toutes les autres pièces ne peuvent se déplacer que sur des lignes libres. Vous ne pouvez déplacer une pièce sur un carré déjà occupé par une de vos propres pièces. Par contre, une pièce adverse peut être capturée et alors retirée du jeu et remplacée par la vôtre.

### PIÈCES ET DÉPLACEMENTS

La Reine (RN): La reine est la pièce la plus puissante du jeu. Elle se déplace d'un nombre quelconque de carrés dans toutes les directions - horizontalement, verticalement ou en diagonale - si la voie est libre. Elle peut atteindre n'importe quelle carré avec un point tel qu'illustré dans le diagramme (croquis).

Le Roi (R): Le roi est la pièce la plus importante du jeu. Lorsqu'il est capturé, toute l'armée perd. Il peut se déplacer d'un carré dans toutes les directions - par exemple, vers un carré marqué d'un point tel qu'illustré dans le diagramme. (Sauf pour le roque expliqué plus loin). Il n'a pas le droit de se mettre en échec c'est-à-dire sur un carré attaqué par une pièce adverse.

Le Fou (F): Le fou peut se déplacer d'un nombre quelconque de carrés sur la diagonale si la voie est libre. Le fou reste toujours sur la même couleur: le blanc sur les carrés blancs, le noir sur les carrés noirs. Notez sur le croquis que le fou blanc a comme point de départ, un carré blanc et peut atteindre seulement les carrés blancs. Chaque joueur possède un fou pour carrés blancs et un fou pour carrés noirs.

Le Cavalier (C): Le déplacement du cavalier est spécial. Il saute de son carré de départ vers son carré d'arrivée. Pendant son déplacement, il peut sauter par-dessus une autre pièce. Son déplacement se fait en forme de "L" - 2 carrés à

*l'horizontale ou à la verticale puis un tour à angle droit sur un autre carré. Le fou arrive toujours sur un carré de couleur opposée à celui de son de départ.*

*La Tour (T): La tour est la deuxième pièce la plus puissante. Elle peut se déplacer d'un nombre quelconque de carrés horizontalement ou verticalement si la voie n'est pas bloquée.*

*Le Pion (P): Le pion se déplace toujours vers l'avant. Il ne peut jamais reculer. Par contre, il peut prendre la diagonale. Il se déplace d'un carré à la fois mais peut, à son premier déplacement, bouger d'un ou deux carrés. Dans le croquis, les carrés avec un point, indiquent les destinations possibles du pion. Le pion blanc est sur son carré initial et peut donc bouger d'un ou deux carrés. Le pion noir a déjà bougé donc, il ne peut se déplacer que d'un seul carré à la fois. Les carrés sur lesquels les pions peuvent prendre, sont marqués d'une autre pièce, généralement une reine. Il peut demeurer pion ou devenir roi. Il est donc possible pour chaque joueur de posséder plus d'une reine ou plus de deux tour, deux fous ou deux cavaliers sur l'échiquier en même temps.*

### **DÉPLACEMENTS SPÉCIAUX:**

***Le Roque:** Au cours d'une partie, chaque joueur ne peut roquer qu'une seule fois. Le roque est un déplacement particulier qui permet à un joueur de bouger deux pièces simultanément - le roi et une tour. Le joueur déplace le roi de deux carrés à droite ou à gauche vers une de ses tours et cette même tour est ensuite placée de l'autre côté du roi en direction du centre de l'échiquier.*

*Conditions pour roquer: Le roi et la tour n'ont jamais bougé, le roi ne doit pas être en échec ni traverser un carré en échec, ni arriver sur un carré menacé. De plus, aucune pièce ne doit se trouver entre le roi et la tour concernée. Le roque est souvent un déplacement important parce qu'il permet au roi de se mettre à l'abri et aussi à la tour de se mettre en jeu. Lorsque ce déplacement est permis, chaque joueur a le choix entre le petit roque et le grand roque ou pas de roque - peu importe le choix de l'adversaire.*

***La Prise "en passant"** Ce déplacement concerne deux pions et survient lorsqu'un joueur avance un pion de deux carrés pour éviter d'être capturé par un pion adverse. La prise est reconnue comme avoir été faite comme si le pion en question avait été avancé d'un seul carré. Dans le diagramme, un des pions noirs avance de deux carrés jusqu'au carré marqué d'un point. Lors de son tour, le pion blanc peut prendre le pion noir nouvellement arrivé sur le carré marqué avec un X. Si le joueur blanc n'exerce pas ce privilège immédiatement, c'est-à-dire avant d'effectuer un autre déplacement, le pion noir est à l'abri de tout autre prise "en passant" jusqu'à la fin de la partie. Cependant, d'autres occasions peuvent se présenter pour chacun des autres pions.*

### **BUT DE JEU: AU SUJET DE L'ÉCHEC ET MAT:**

*Le but du jeu est la capture du roi adverse, c'est ce qu'on appelle l'échec et mat. Lors de la capture, le roi n'est pas vraiment retiré de l'échiquier comme le sont toutes les autres pièces. Cependant, si le roi est attaqué (mis en échec) et menacé de capture, il devra obligatoirement parer cet échec immédiatement. S'il ne peut, d'aucune façon, se libérer de cet échec, la position occupée par le roi sera déclarée "échec et mat" et la couleur déclarée comme telle aura perdu la partie. Il n'est pas permis à un joueur de mettre son roi en échec. Par exemple, se déplacer en ligne directe avec la tour de son adversaire s'il n'y a aucune pièce entre la tour et votre*

*roi est un déplacement interdit car la tour pourrait capturer le roi, ce qui n'est pas permis.*

*Si vous êtes mis en échec, il y a trois façon de s'y soustraire;*

- 1. Prendre la pièce qui met le roi en échec*
- 2. Placer une de vos pièces entre l'attaquant et votre roi (sauf si l'attaquant est un cavalier ou un pion)*
- 3. Déplacer le roi.*

*Si un joueur ne peut effectuer aucun de ces déplacements, il est déclaré "échec et mat" et perd la partie.*

*Si le roi n'est pas en échec mais il ne peut plus effectuer de déplacement, la position est déclarée "pat" et la partie est déclarée nulle.*



**AVERTISSEMENT!**

*Risque de suffocation petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de trois (3) ans.*