



Les Pions

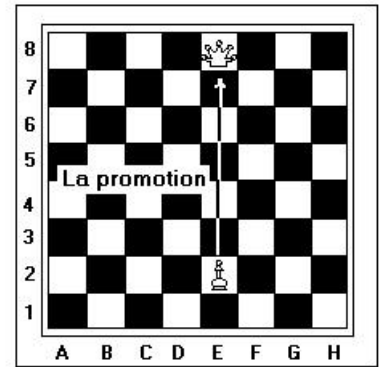
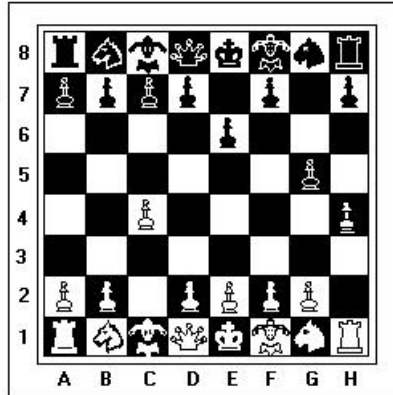


Marche:

Le Pion se déplace toujours en avant et d'un seul pas, sauf au point de départ où il peut être déplacé d'une ou deux cases au choix devant lui. S'il arrive sur la dernière ligne, il doit se transformer au choix du joueur en Dame, Tour, Fou ou Cavalier : c'est la promotion.

Pour prendre, le Pion va diagonalement à droite ou à gauche. Il escamote le Pion en diagonale et se met à sa place.

Que va-t-il se passer sur les colonnes G et H ?



Nombre:

Chaque joueur en a huit, alignés alternativement sur les cases noires et blanches de la deuxième ligne en début de partie.

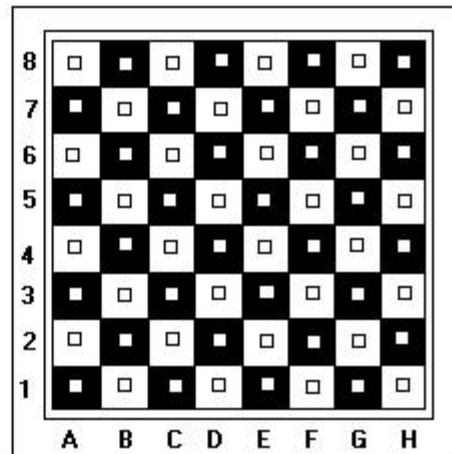
Son rôle:

Le Pion peut servir de bouclier à une pièce importante en le plaçant entre elle et la pièce adverse mais aussi de protection en menaçant de prise au coup suivant toute pièce adverse qui tenterait de prendre cette pièce.

Position en début de partie:

Les Pions blancs se trouvent sur les cases de la ligne 2. Coche les cases correspondantes et écris leurs coordonnées en dessous:

Où se trouvent les pions noirs en début de partie? Coche leur positions respectives.



Exercices:

Echiquier A

1) Les blancs ont le trait, c'est-à-dire que c'est à leur tour de jouer. Entoure les Pions noirs menacés de prise.

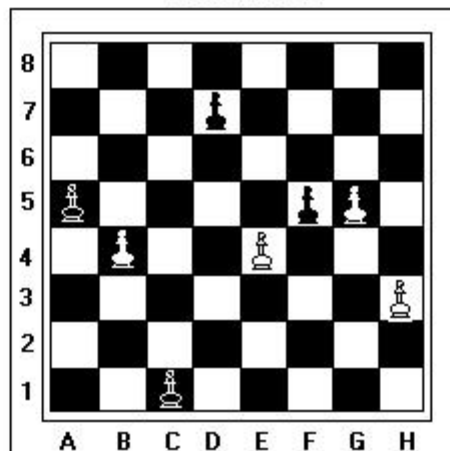
2) Que peut-on faire du Pion noir en C1 ?

Echiquier B

1) Dessine un Pion blanc qui protège les deux Tours en même temps.

2) Dessine un Pion noir qui attaquerait la Tour B5.

Echiquier A



Echiquier B

