



Le Roi

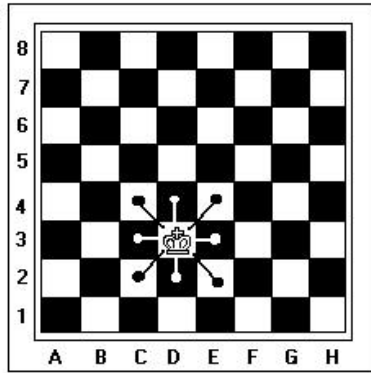


Marche:

Le Roi ne fait qu'un pas à la fois, mais dans tous les sens. Les deux Rois ne peuvent pas s'approcher l'un de l'autre: une case au moins doit les séparer.

Code les cases d'arrivée de ce Roi blanc.

Une autre manière d'utiliser la Tour, pour protéger son Roi, lorsque celui-ci n'est pas en échec et n'a pas encore bougé est de roquer: c'est le grand Roque ou le petit Roque.



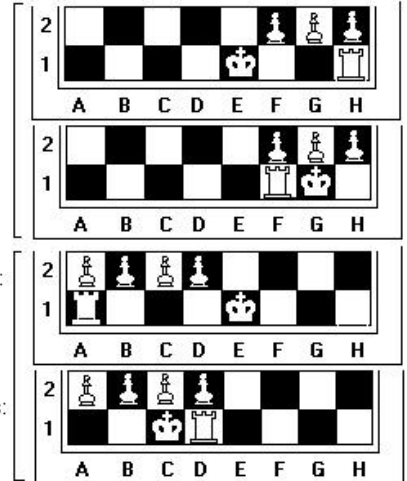
Petit Roque:

Après:

Avant:

Grand Roque:

Après:



Nombre:

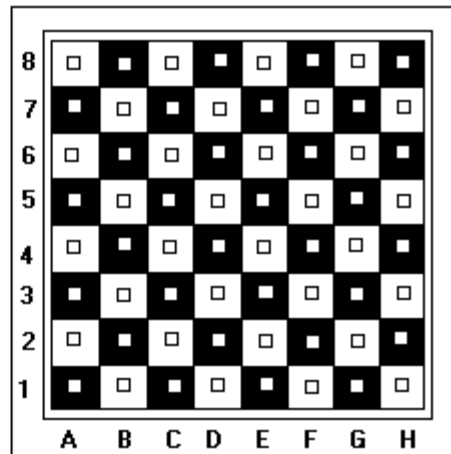
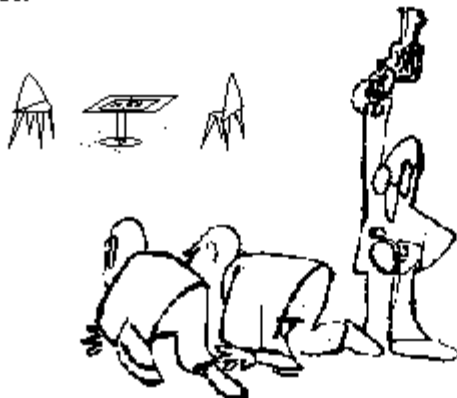
Le Roi est unique. Son immobilisation par une pièce adverse ou sa mise en prise définitive signifie l'arrêt du jeu et la défaite de l'un ou l'autre des adversaires.

Son rôle:

Le Roi fait l'objet des attaques du camp adverse. Il peut menacer une pièce à condition que celle-ci ne le mette pas en échec.

Position en début de partie:

Le Roi blanc se trouve en E1 et le Roi noir en E8. Coche les cases correspondantes.



Exercices.

Echiquier A

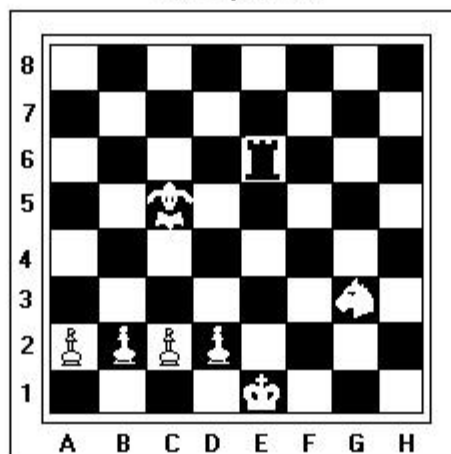
Le Roi blanc est mis en échec par la Tour noire. Quels mouvements peux-tu faire pour le soustraire à cet échec ?

.....
.....
.....
.....

Echiquier B

Sur quelles cases peux-tu déplacer le Roi noir au prochain coup ?

Echiquier A



Echiquier B

