



La Tour

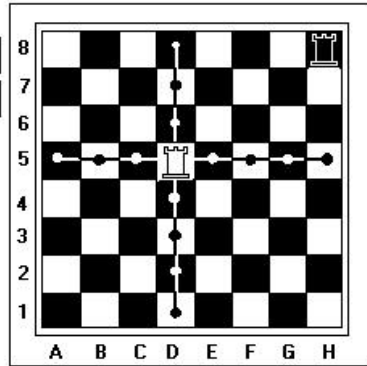


Marche:

La Tour marche en ligne droite, soit horizontalement, soit verticalement, en avant ou en arrière, jusqu'à la bande ou à une distance quelconque, lorsqu'elle est arrêtée par une pièce.

Code les cases d'arrivée de la Tour blanche dans ce cas:

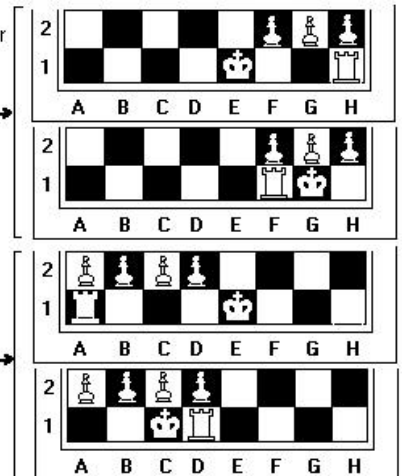
Fais de même avec la Tour noire.



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:

Grand Roque:



Nombre:

Chaque joueur possède deux Tours dans son camp: la Tour de la Dame et la Tour du Roi, situées respectivement du côté de la Dame et du Roi en début de partie.

Son rôle:

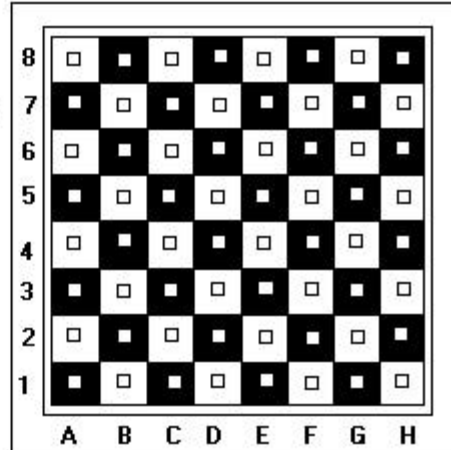
La Tour a en début de partie, un rôle défensif, située sur les ailes du Roi. Elle peut également servir de soutien (ou de protection) à une pièce lors d'un échec du Roi adverse.

Position en début de partie:

Les Tours blanches se trouvent en A1 et H1. Coche leurs cases respectives.

Où se trouve la Tour du Roi noir ? La Tour de la Dame noire ?

Coche les cases correspondantes.



Exercices.

Echiquier A

1) Quelles sont les cases en prise par la Tour blanche au prochain coup ?

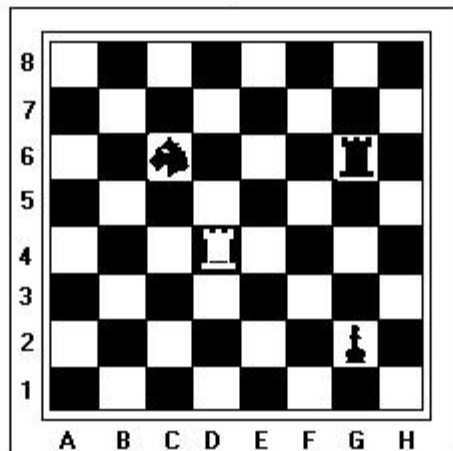
Code-les:

2) La Tour noire peut-elle occuper le même nombre de cases au prochain coup ? Pourquoi ?

Echiquier B

Voici une situation après un roque. De quel roque s'agit-il ?

Echiquier A



Echiquier B

