

Le Roi



1 pièce par joueur

Force : Pièce majeur

Le roi est à la fois la pièce la plus faible et la plus importante du jeu d'échecs. Sa mise en échec signifie la perte de la partie.

La Dame



1 pièce par joueur

Force : 10

La dame est la pièce la plus mobile et la plus puissante du jeu. La perdre signifie quasiment perdre la partie. Il ne faut pas sortir sa dame trop tôt.

La Tour



2 pièces par joueur

Force : 5

La tour est souvent la dernière pièce à entrer en jeu. Placée à l'angle de l'échiquier, il est même parfois délicat de pouvoir la déplacer. Le roque est donc un mouvement très important pour mettre en jeu une tour et protéger le roi.

Le cavalier



2 pièces par joueur

Force : 3

La case du cavalier change de couleur à chaque coup.

C'est la seule pièce qui peut passer par dessus une autre pièce.

Le Fou



2 pièces par joueur

Force : 3

Le fou est une pièce à longue portée et restera toujours sur la même couleur. Chaque joueur possède un fou de case blanche et un fou de cases noires.

Le Pion



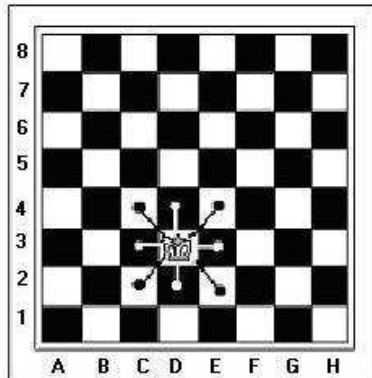
8 pièces par joueur

Force : 1

Le déplacement des pions permet de libérer les pièces à longue portée comme la dame et les fous. Les pions vont permettre de contrôler des cases. Le contrôle du centre est souvent l'un des objectifs de l'ouverture.

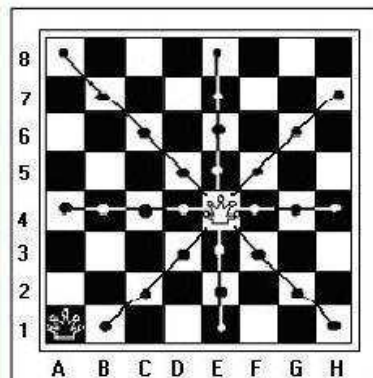
Le pion qui a traversé tout l'échiquier se transforme en une pièce prise par l'adversaire.

Déplacement du Roi



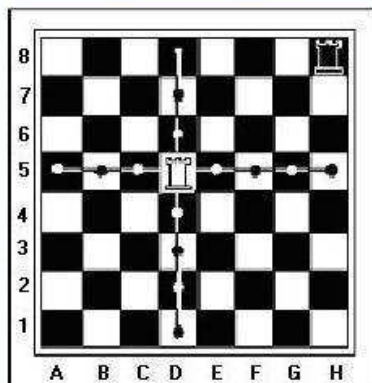
Le roi se déplace d'une seule case à la fois dans toutes les directions. Il peut aussi roquer.

Déplacement de la Dame



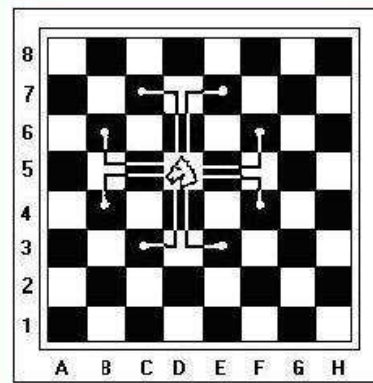
La dame se déplace dans toutes les directions sans limite de cases.

Déplacement de la Tour



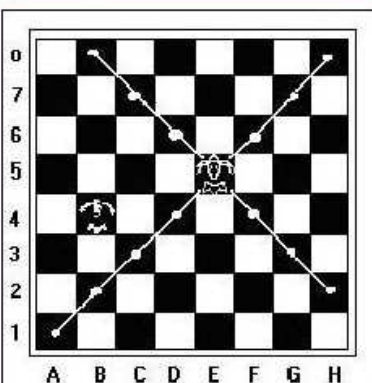
La tour se déplace horizontalement et verticalement sans limite de cases.

Déplacement du Cavalier



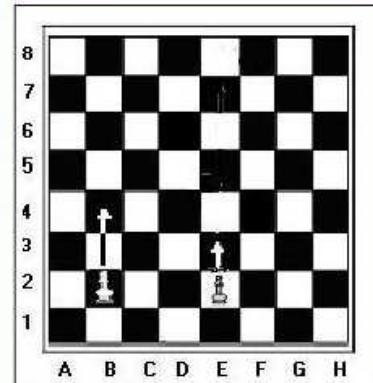
Le cavalier se déplace en "L". Il avance de 2 cases et se place sur la case de gauche ou de droite.

Déplacement du Fou



Le fou se déplace en diagonale sur sa couleur sans limite de cases

Déplacement du Pion



De sa case initiale, le pion peut avancer de 1 ou 2 cases, ensuite il ne se déplace que d'une case.

