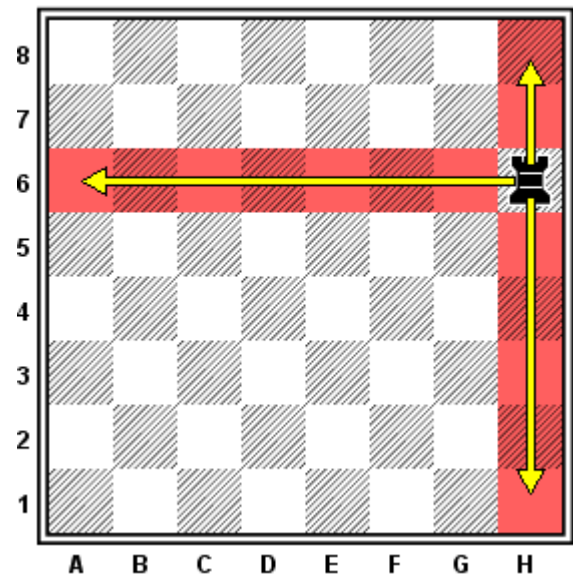
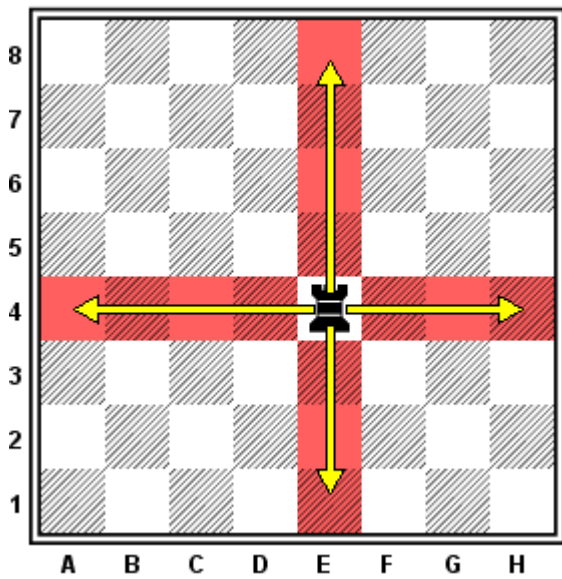


Prénom :

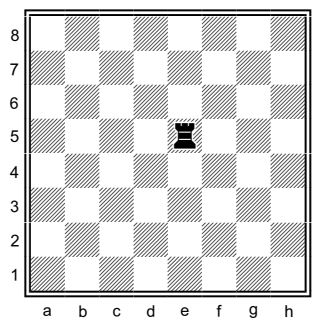
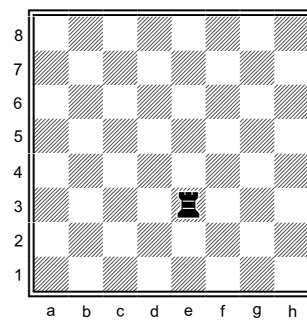
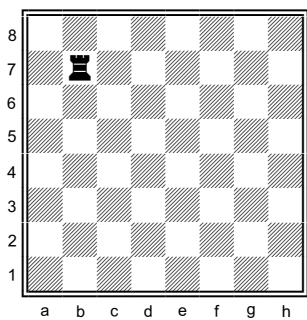
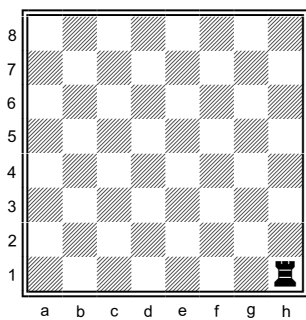
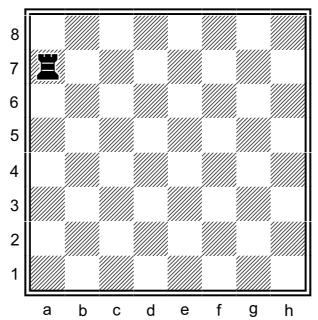
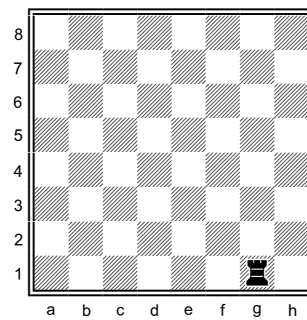
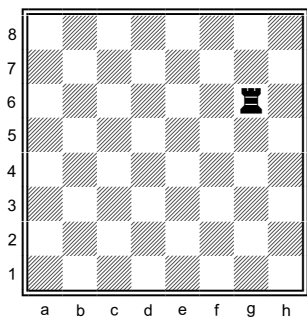
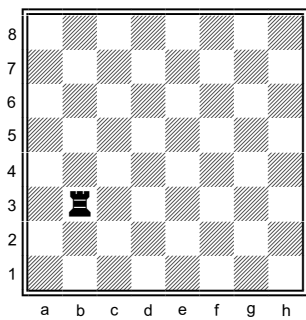
Les déplacements : la marche de la Tour

La Tour est bien droite, bien raide, aussi n'avance-t-elle qu'en ligne droite, horizontalement ou verticalement. Mais comme elle est très grande, elle avance du nombre de cases qu'elle le désire en un seul coup.

Les flèches indiquent les cases où la Tour peut se déplacer en un seul coup.



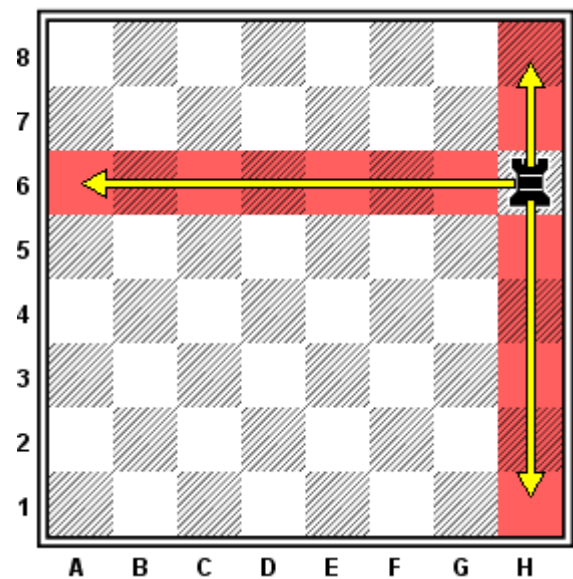
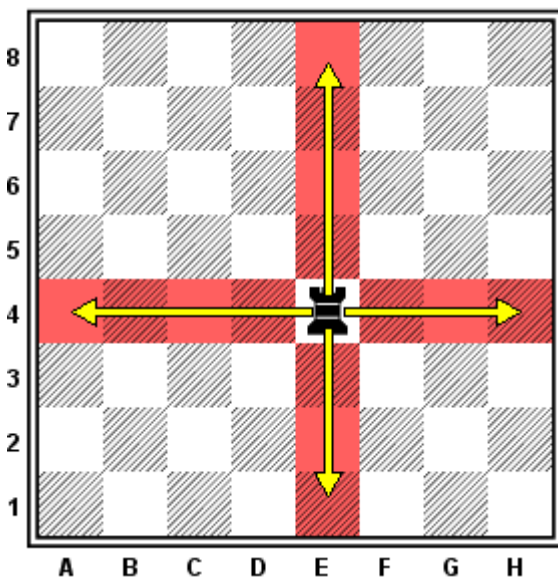
☞ Colorie les cases où la Tour peut se déplacer en un seul coup :



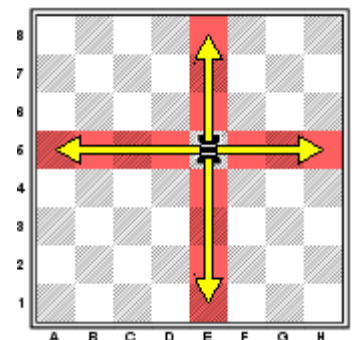
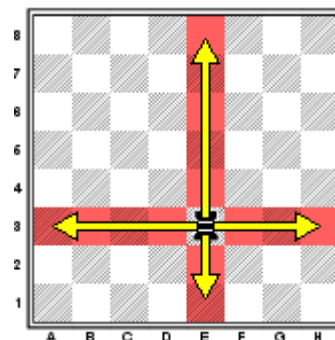
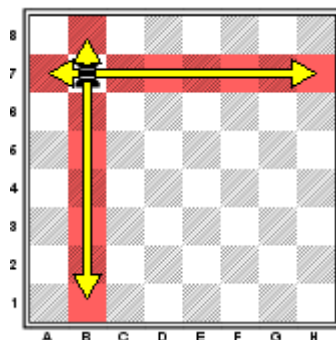
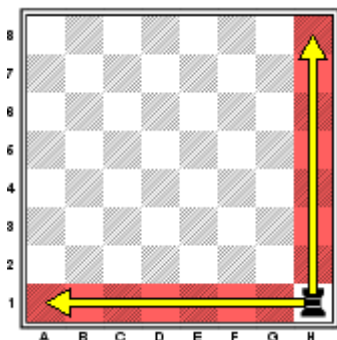
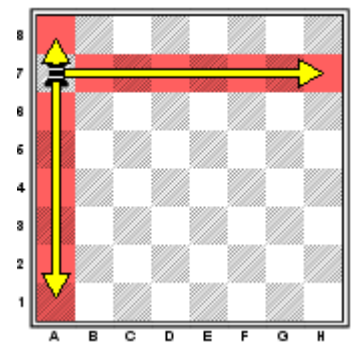
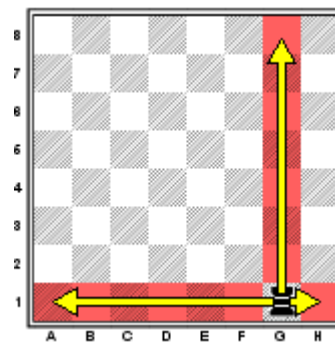
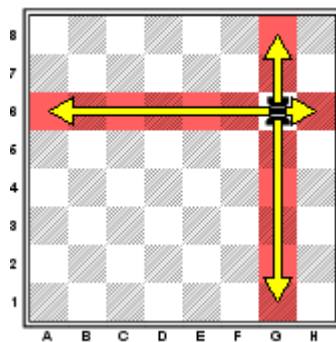
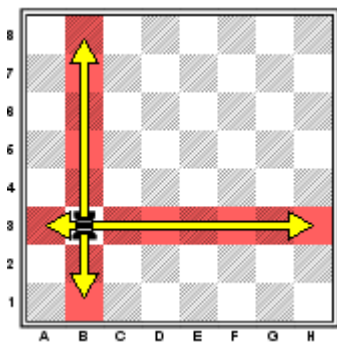
Les déplacements : la marche de la Tour

La Tour est bien droite, bien raide, aussi n'avance-t-elle qu'en ligne droite, horizontalement ou verticalement. Mais comme elle est grande elle avance du nombre de cases qu'elle le désire en un seul coup.

Les flèches indiquent les cases où la Tour peut se déplacer en un seul coup.



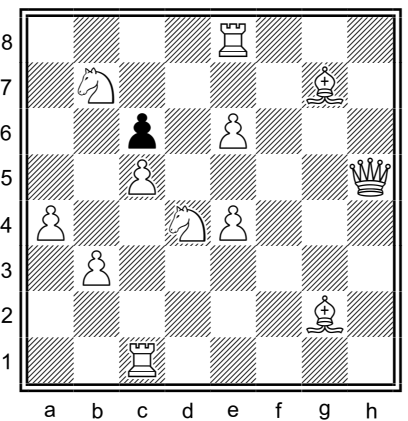
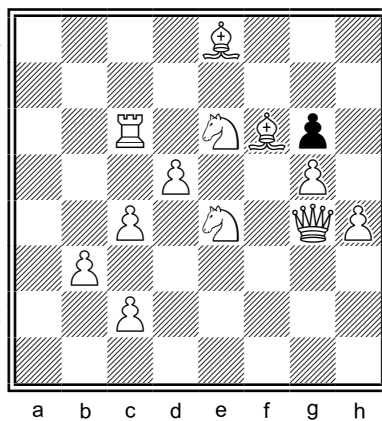
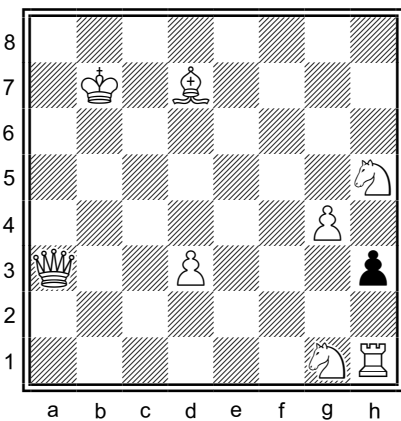
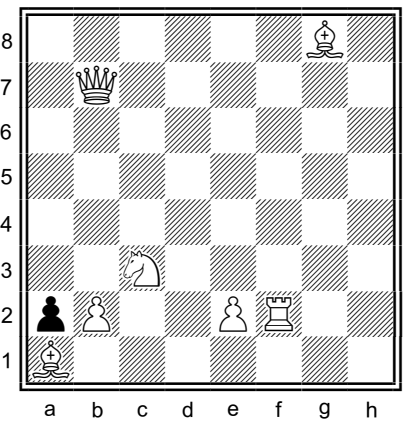
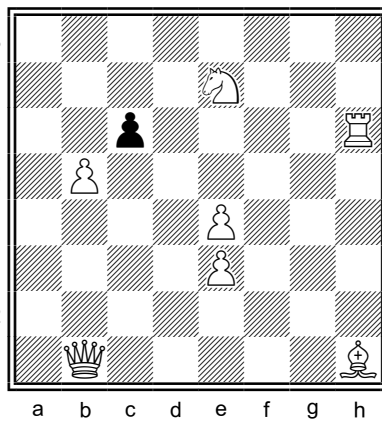
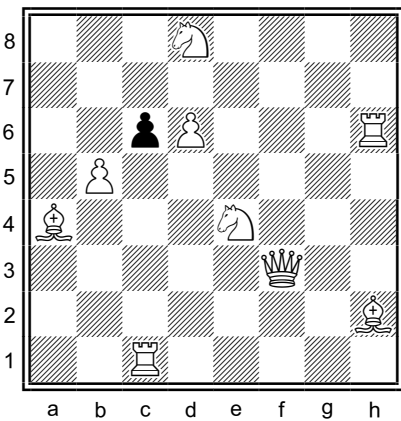
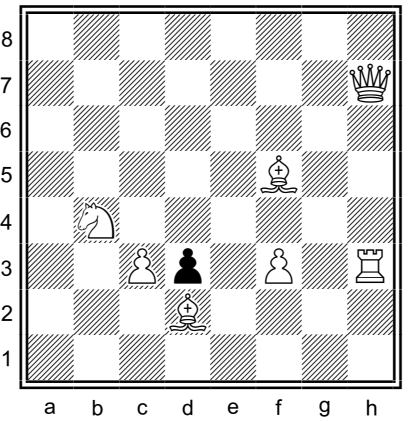
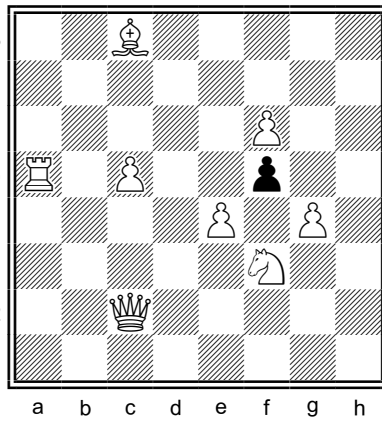
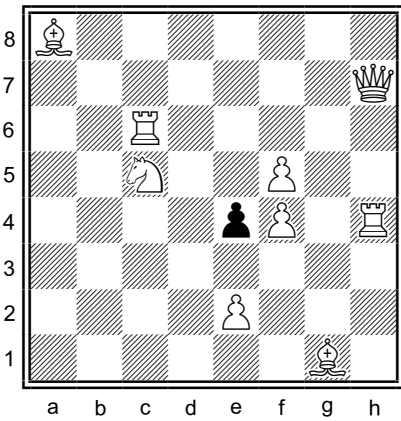
Je colorie les cases où la Tour peut se déplacer en un coup :



Prénom :

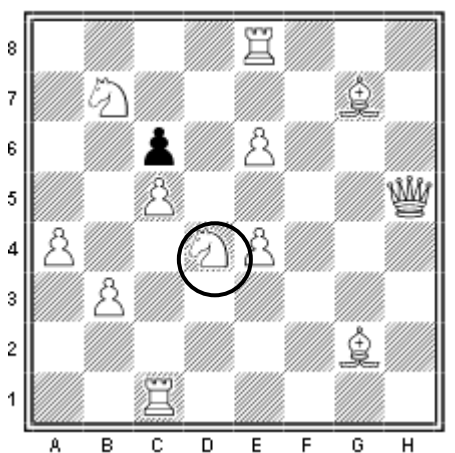
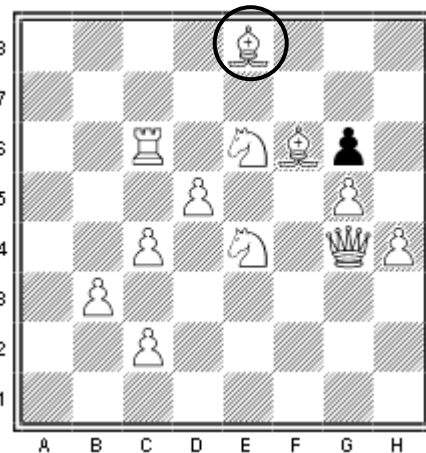
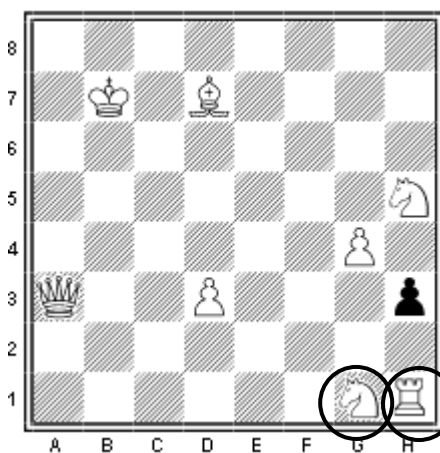
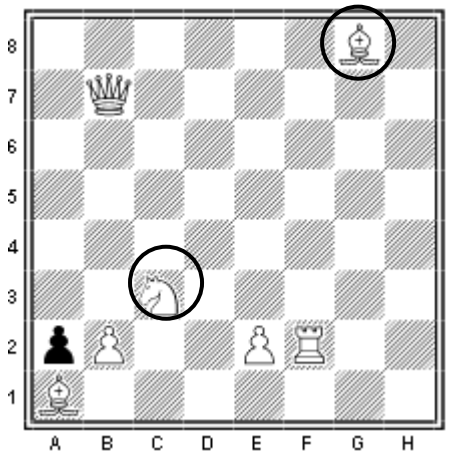
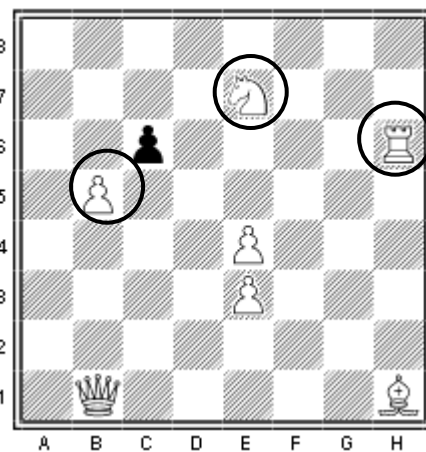
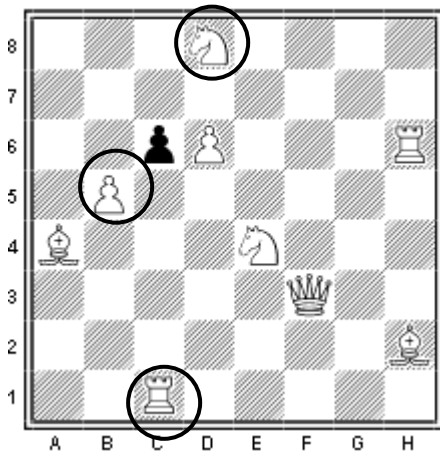
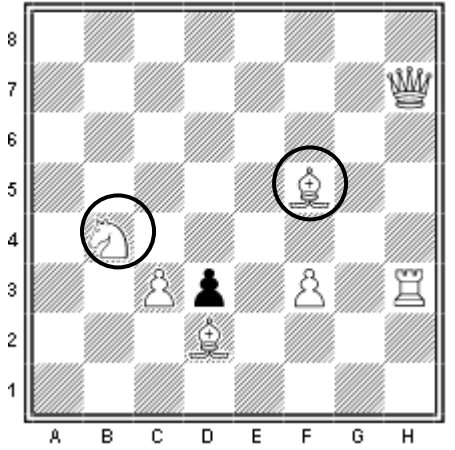
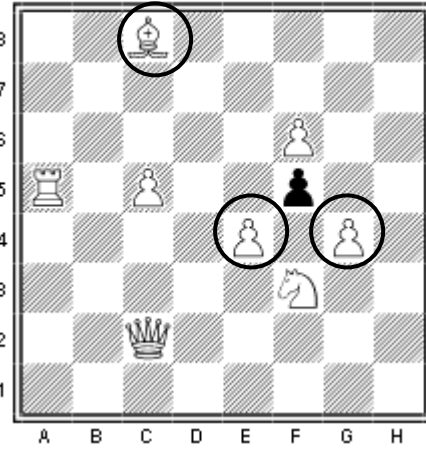
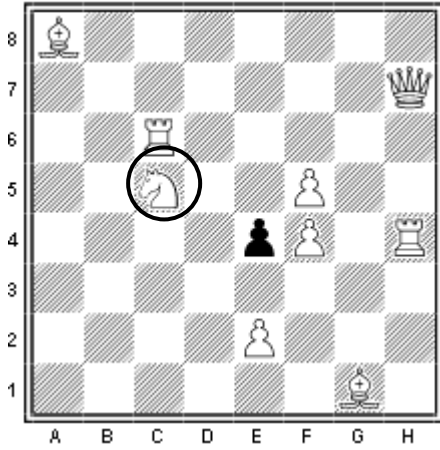
Les déplacements 2

Entoure les pièces qui peuvent atteindre le pion noir en un seul coup.



Les déplacements 2

Entoure les pièces qui peuvent atteindre le pion noir en un seul coup.



Prénom :

Echec et mat

Faire « Echec et mat » c'est le but de la partie.

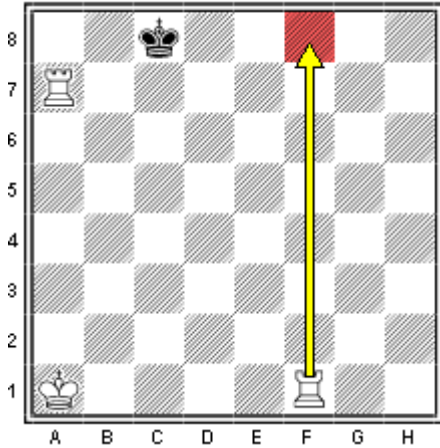
Un joueur gagne en mettant le roi de son adversaire échec et mat (ou mat) c'est à dire :

- que le Roi adverse ne trouve pas de cases de fuite.
- que le Roi ne puisse pas prendre la pièce qui l'attaque.
- et qu'aucune pièce adverse ne puisse s'interposer pour protéger le roi « mat »

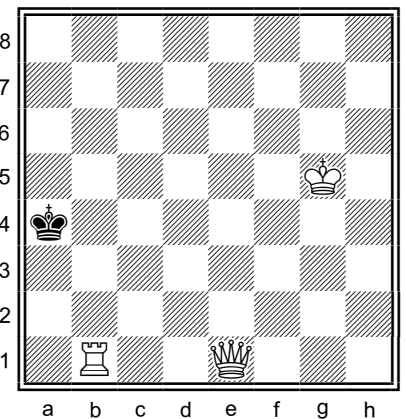
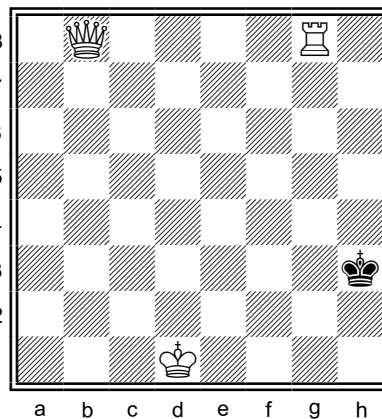
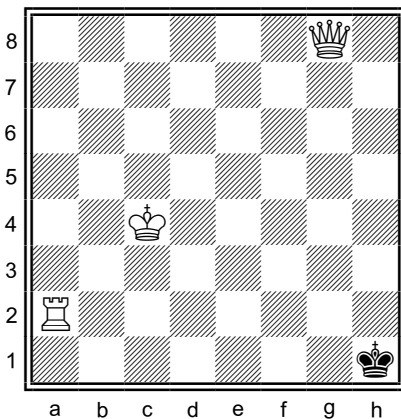
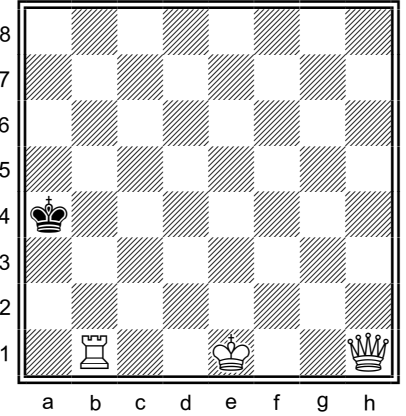
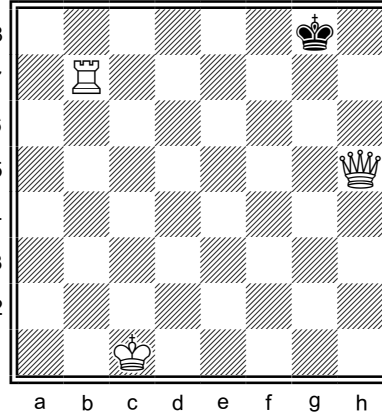
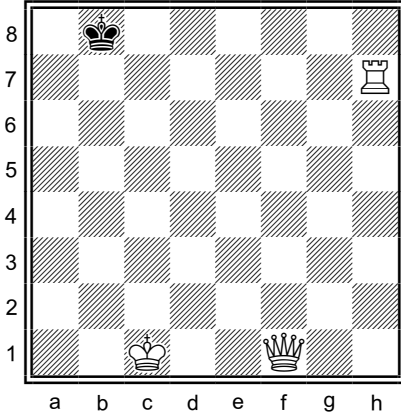
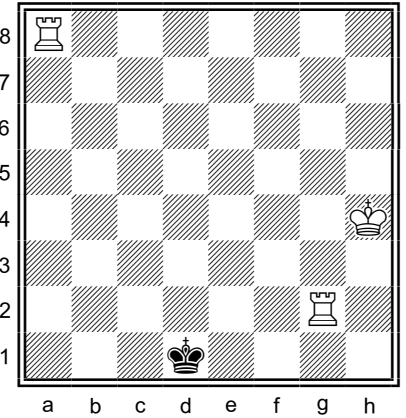
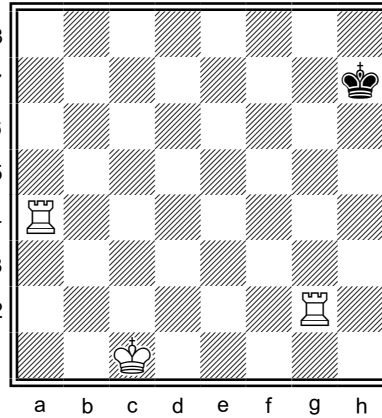
Le gagnant annonce : « Echec et mat ! »

Echec et mat : - avec deux Tours - avec une Tour et une Dame

☞ Indique l'endroit où doit se déplacer la pièce pour obtenir un « mat » un coup.



Exemple : T f1 – f8



Echec et mat

Faire « Echec et mat » c'est le but de la partie.

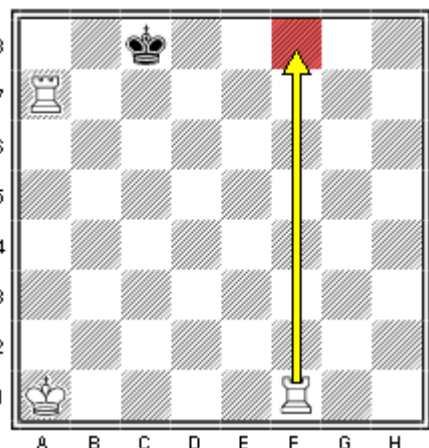
Un joueur gagne en mettant le roi de son adversaire échec et mat (ou mat) c'est à dire :

- que le Roi adverse ne trouve pas de cases de fuite.
- que le Roi ne puisse pas prendre la pièce qui l'attaque.
- et qu'aucune pièce adverse ne puisse s'interposer pour protéger le roi « mat »

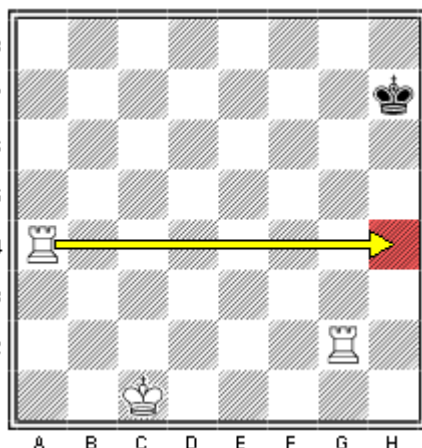
Le gagnant annonce : « Echec et mat ! »

Echec et mat : - avec deux Tours - avec une Tour et une Dame

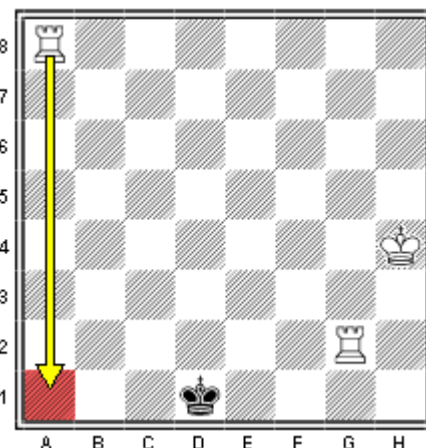
☞ Indique l'endroit où doit se déplacer la pièce pour obtenir un « mat » un coup.



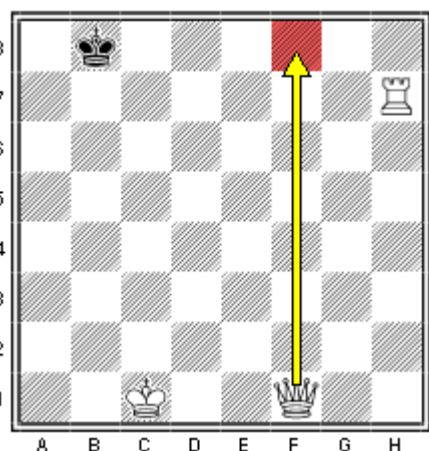
Exemple : T f1 – f8



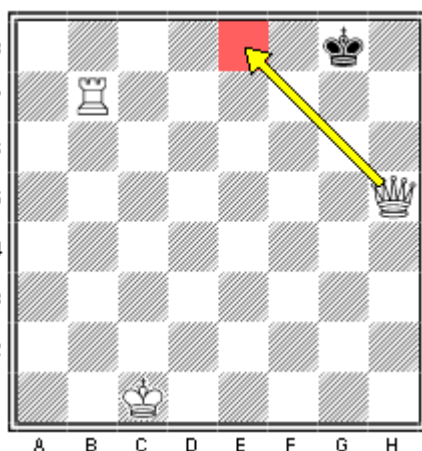
T a4 – h4



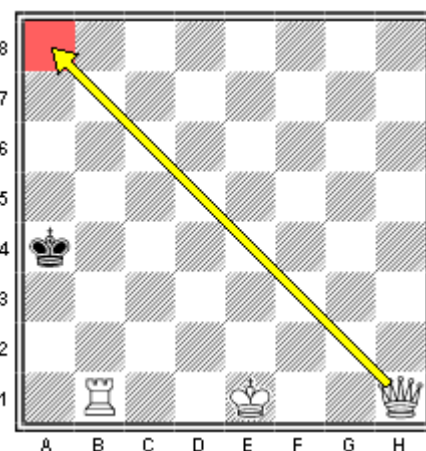
T a8 – a1



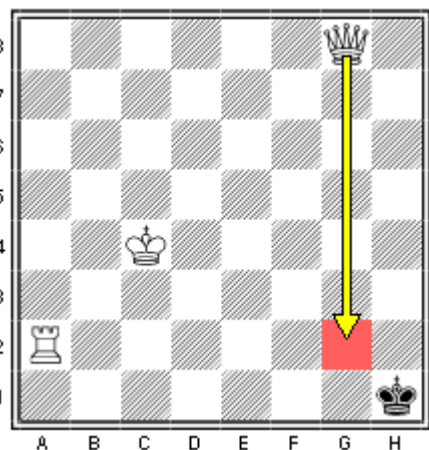
D f1 – f8



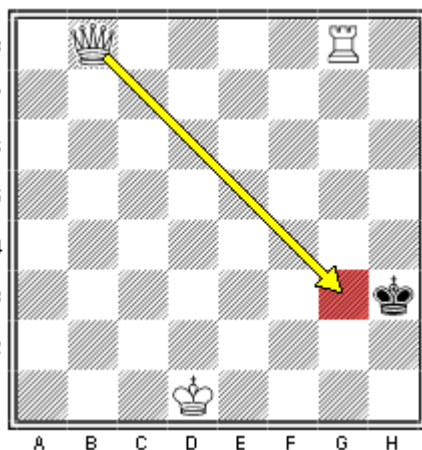
D h5 – e8



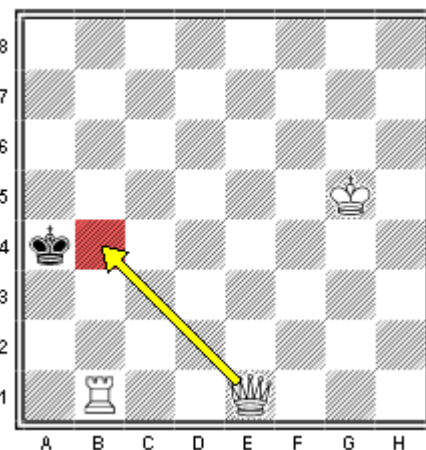
D h1 – a8



D g8 – g2



D b8 – g3



D e1 – b4