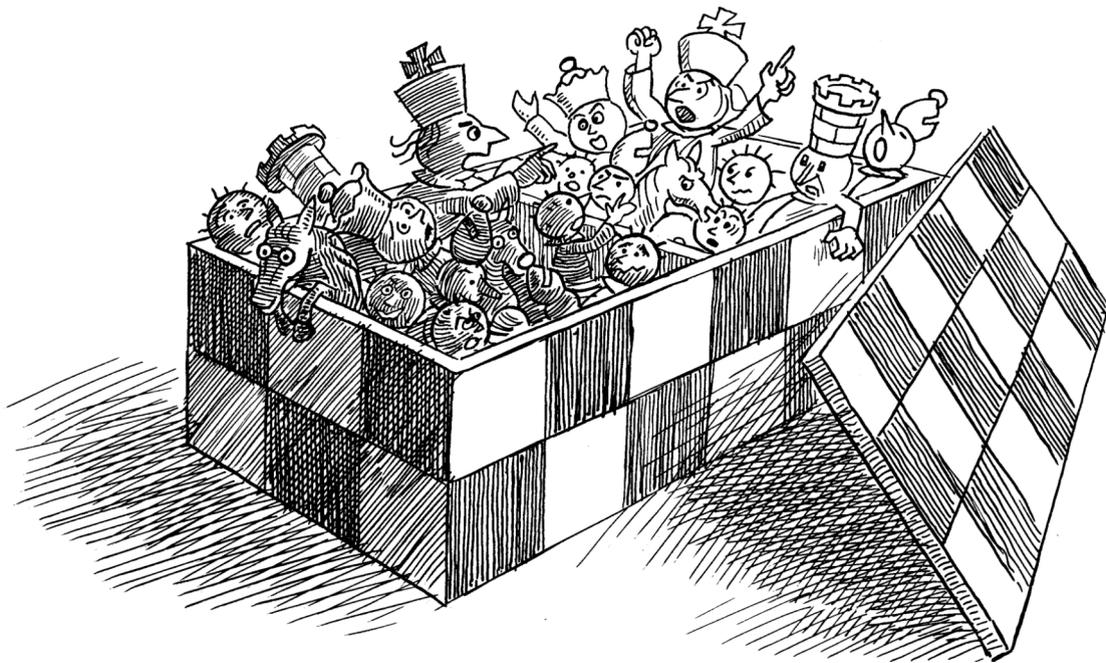
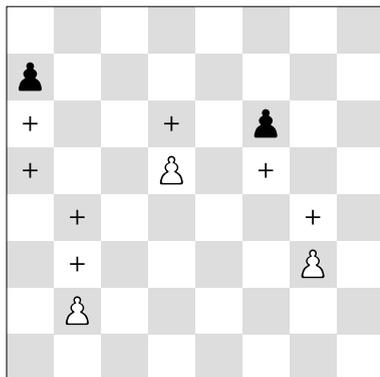


Étape 1



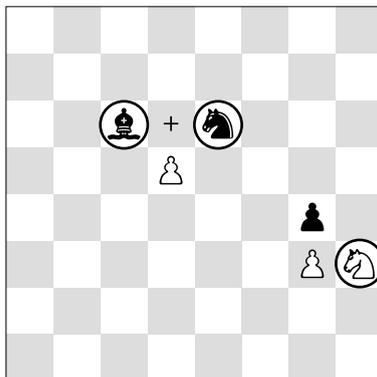
Prénom :	Date de naissance :
Nom :	Adresse complète :
École :	Apprentissage des échecs depuis :
Club :	Nom de l'instructeur :

Chaque camp dispose de huit pions. Leur marche ne ressemble pas du tout à celle des autres pièces. En fait, tout est différent.

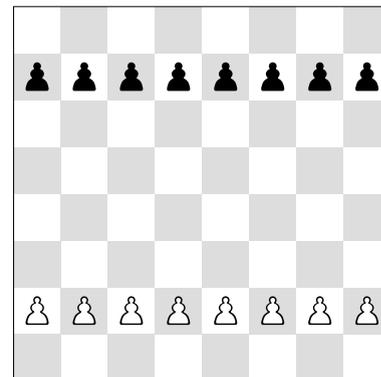


En principe, un pion avance d'une seule case à la fois. À partir de sa position initiale, le pion peut choisir s'il avance de **une** ou de **deux** cases. Après, il ne peut avancer que d'une seule case à la fois.

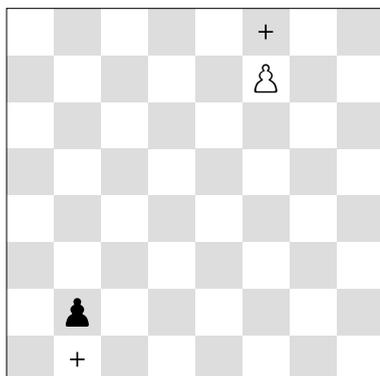
Les pions blancs se déplacent de bas en haut. Les pions noirs avancent de haut en bas.



Le pion prend les pièces ennemies qui se trouvent sur une des cases diagonales immédiatement devant lui. C'est la seule pièce qui prend d'une façon différente que son déplacement. Le pion en d5 peut choisir entre la prise du fou et celle du cavalier. Il peut aussi avancer d'une case. Le pion en g4 ne peut prendre que le cavalier.



Dans la position de base, chaque camp dispose de pas moins de 8 pions. Ils se trouvent sur la 2^e et la 7^e rangée. Le pion est la seule pièce qui ne peut pas reculer. Cela signifie que les pions blancs ne se retrouveront jamais sur la 1^e rangée et les pions noirs jamais sur la 8^e rangée.

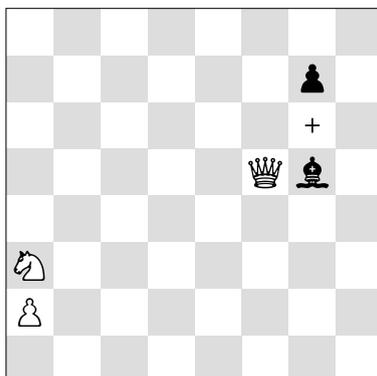


Lorsqu'un pion atteint la dernière rangée, il se change en dame, tour, fou ou cavalier de la même couleur. Le pion disparaît de l'échiquier. Le pion est promu (il a obtenu une plus grande valeur). Il ne se change jamais en roi.

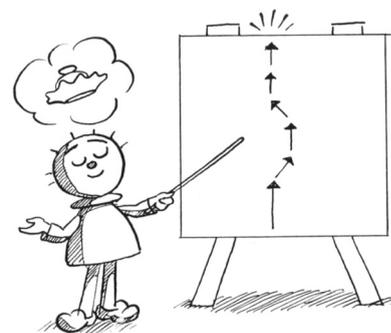
Le pion f7 choisit parmi :



Le pion b2 choisit parmi :



Les pions ne peuvent pas sauter, ni par-dessus les propres pièces, ni par-dessus les pièces ennemies. Le pion 'a' blanc ne peut pas jouer. Le pion 'g' noir ne peut pas avancer de deux cases, car le fou bloque cette case. Il ne peut pas prendre la dame blanche non plus. Le seul coup qui lui est permis, est d'avancer d'une case, vers g6.

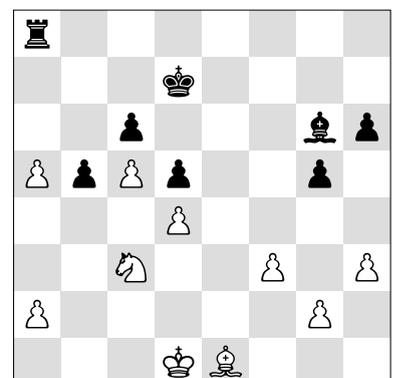
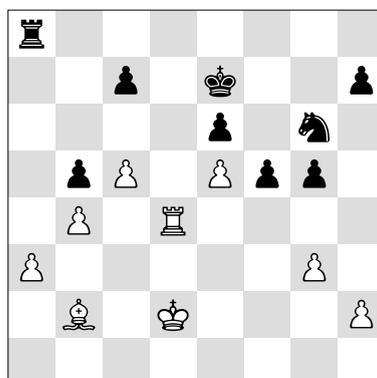
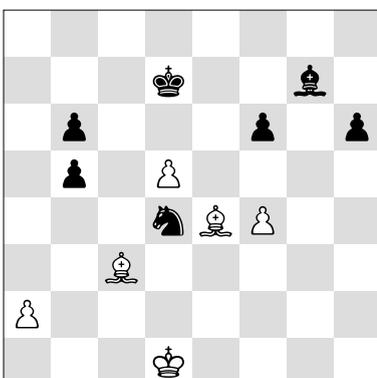
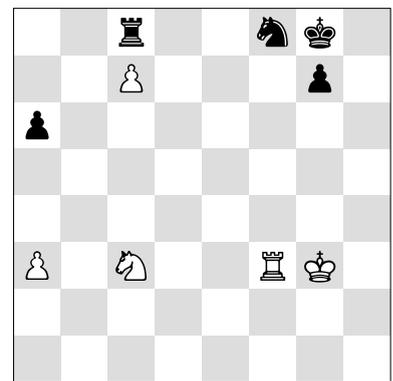
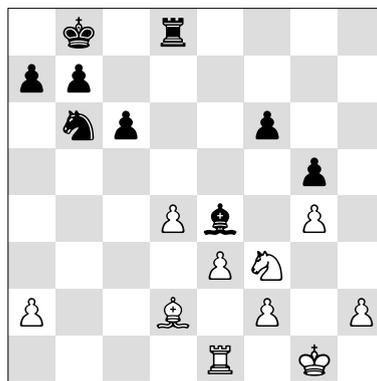
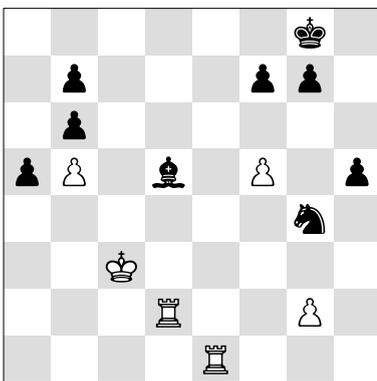
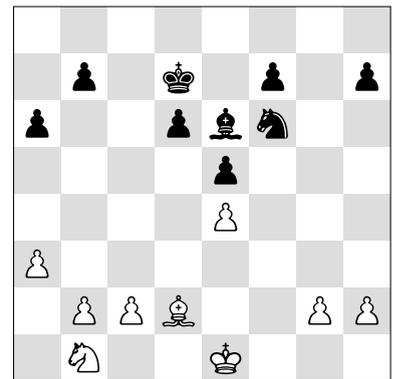
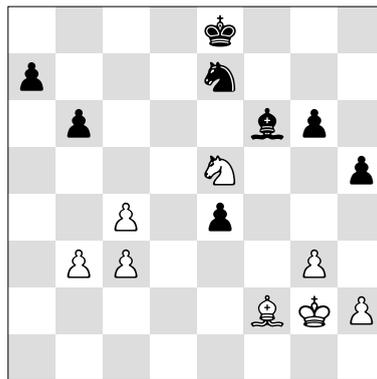
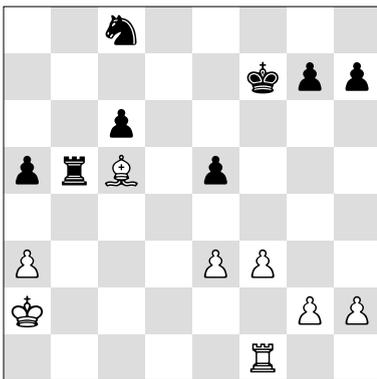
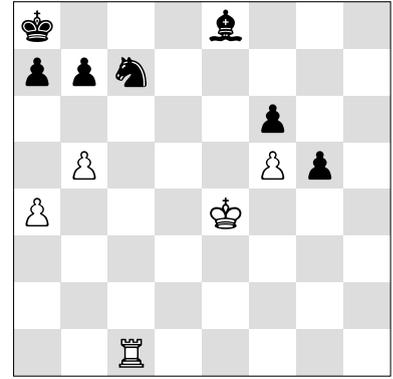
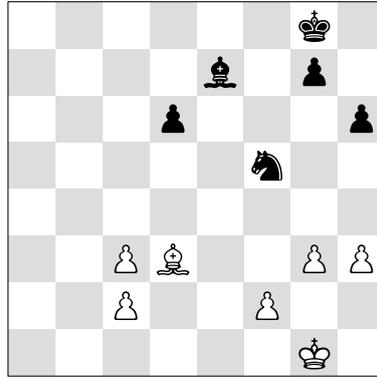
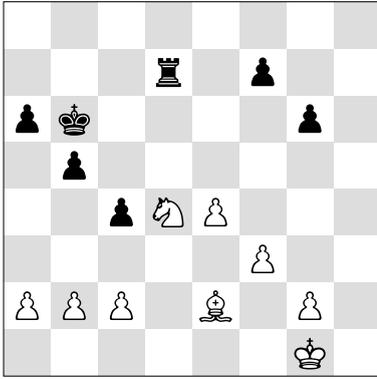


Un pion :

- a le choix d'avancer de une ou de deux cases lorsqu'il se trouve dans sa position de base
- ne peut pas reculer
- capture de façon différente (en diagonale) qu'il ne se déplace (en ligne droite)
- se transforme en figure de la même couleur lorsqu'il atteint l'autre côté de l'échiquier (mais pas en roi)

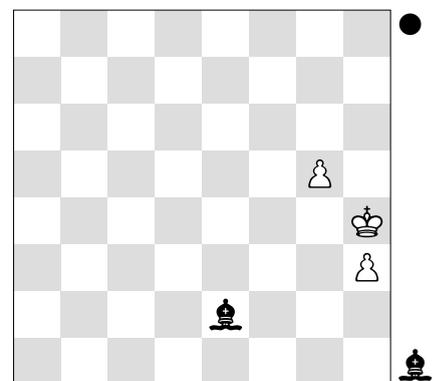
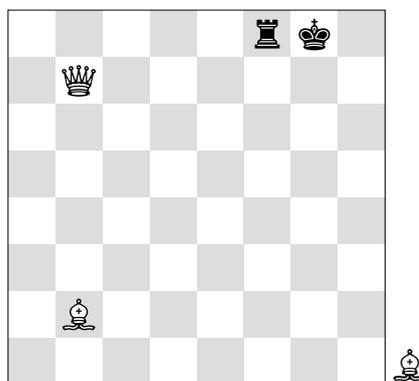
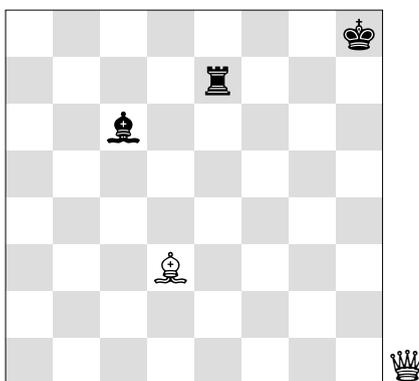
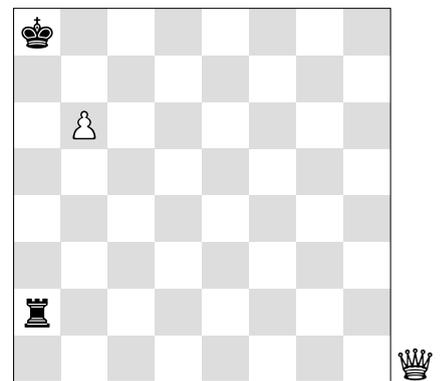
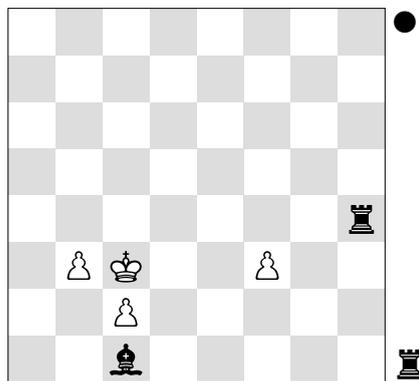
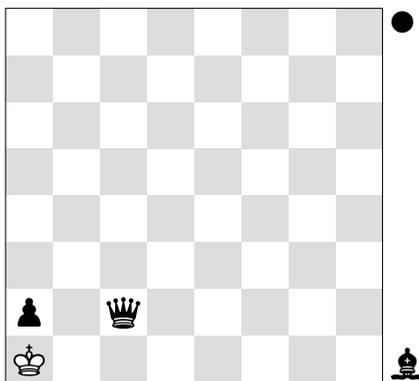
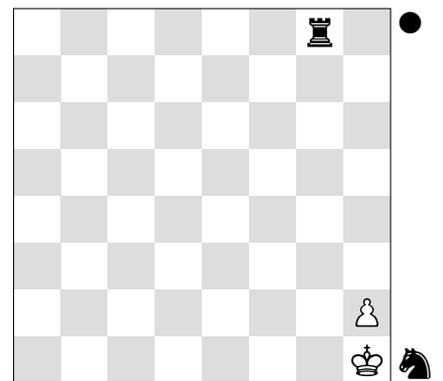
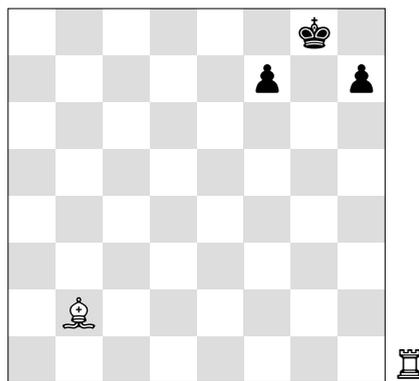
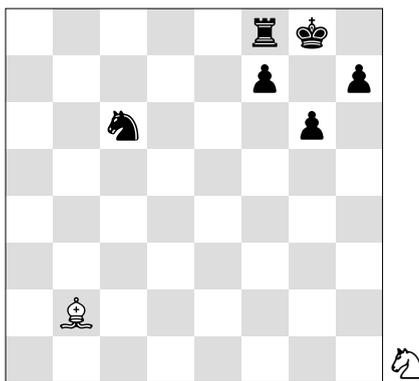
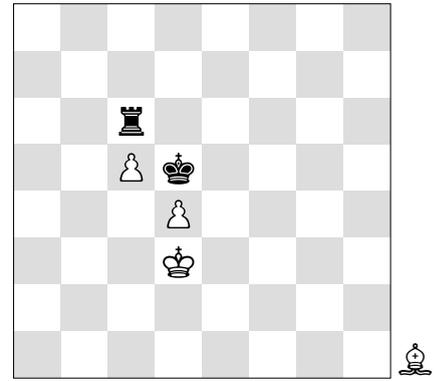
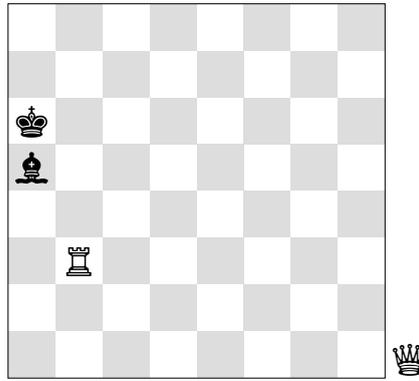
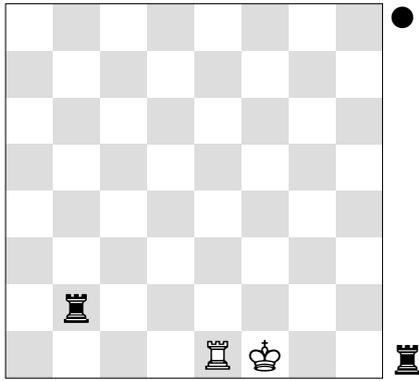
La défense

Protégez : A



Le mat

Inventez un mat : B



Le mat

Faites mat en un coup : G

