

## Leçon 2: le Cavalier

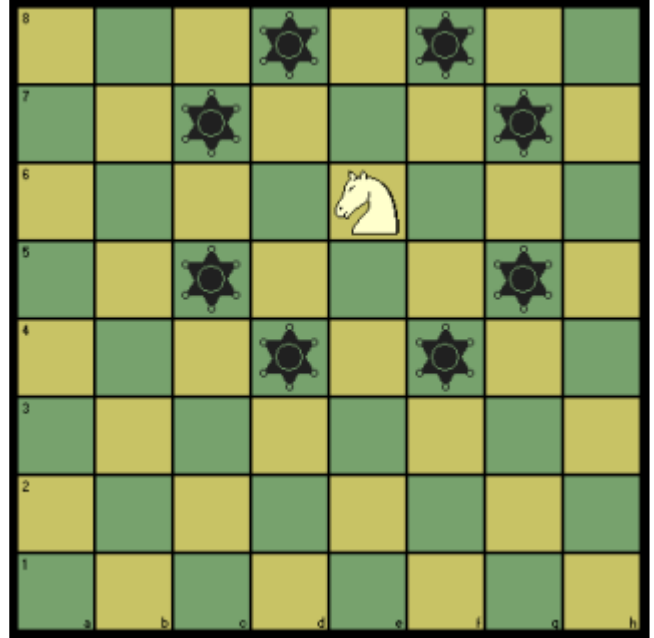
Le cavalier avance de deux cases tout droit, puis il tourne d'un pas. C'est un déplacement en L.

Il peut sauter par-dessus une pièce amie ou ennemie, il est le seul à pouvoir le faire dans le jeu.

Il capture une pièce si elle se trouve sur la case d'arrivée du cavalier, sauf si c'est un ami il doit se placer ailleurs.

Le cavalier est avec le pion la seule pièce qui peut être jouer en tout début de partie, en effet il peut passer par-dessus les pions...

Par exemple ici le cavalier qui est en e5 peut aller en g6 ou g4 en sautant par-dessus le pion f5.



## Leçon 3: le Fou

Le fou se déplace en diagonale. Il peut aller sur n'importe quelle case des diagonales partant de la case où le fou est situé.

Il se déplace toujours sur la même couleur, sur des cases blanches ou sur des cases noires.

Il mange des pièces en diagonale en s'installant sur la case de la pièce ennemie.

La rencontre d'une pièce amie l'oblige à s'arrêter à la case précédente de son choix en diagonale.

