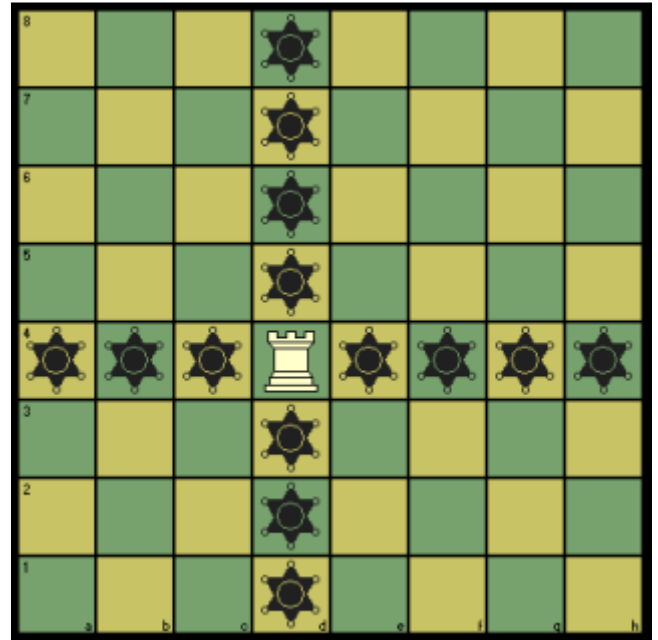


Leçon 4: la Tour

La Tour se déplace toujours tout droit que ce soit en avant, en arrière, à droite, à gauche. Elle bouge d'autant de cases qu'elle le désire, sauf s'il y a une pièce amie sur sa route elle s'arrête la case juste avant. Et s'il y a un ennemi, elle peut le manger et se mettre à sa place.

La Tour est concernée par le petit et le grand roque que nous verrons plus loin dans la leçon n°6 sur le Roi.



Leçon 5: la Dame

La Dame reste la pièce la plus importante du jeu.

En effet, elle a le pouvoir de se déplacer dans tous les sens, elle allie les pouvoirs d'une tour et d'un fou. Elle bouge horizontalement, verticalement, et diagonalement du nombre de cases qu'elle désire.

Elle arrête de se déplacer en cas de rencontre amie, et peut éliminer un ennemi en prenant sa case.

