

Leçon 6: le Roi

Le Roi est une pièce vitale, car sa capture entraîne la fin de la partie.

Il se déplace d'une seule case, dans n'importe quelle direction, sauf lors d'un déplacement spécifique nommé le roque.

Le roque est une action bougeant le roi et la tour ensemble.

Le petit roque : il s'effectue avec la tour la plus proche du Roi.

Le grand roque : il s'effectue avec la tour la plus éloignée du Roi.

Dans ces deux situations on déplace toujours le Roi de deux cases et la Tour va se placer de l'autre côté du Roi. Il existe des conditions pour pouvoir roquer: aucune pièce doit se situer entre le Roi et la Tour, le Roi et la Tour n'ont jamais bougé, le Roi ne peut être en échec ou passer par une case qui le mettrait dans cette situation.

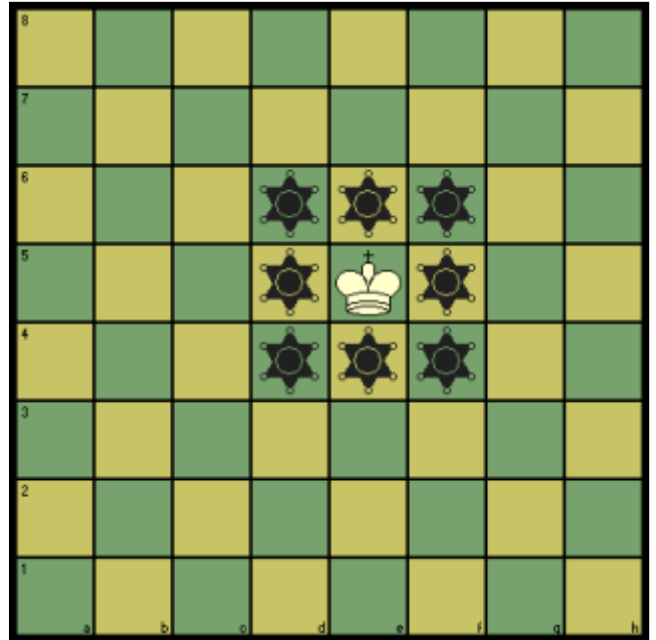
La mise en échec: le joueur se doit de parer une mise en échec ou sinon il sera échec et mat. Pour se faire, il a trois solutions, soit déplacer le Roi, soit prendre la pièce qui met le Roi en échec, soit couvrir l'échec par une autre pièce en l'intercalant.

Si on ne peut appliquer l'une de ces trois parades suite à une mise en échec, on perd la partie par échec et mat.

Il existe des parties nulles dans plusieurs circonstances: sur un accord commun des joueurs, si le Roi est pat, si un mouvement de pièce se répète trois fois de suite, sur un échec perpétuel, si 50 coups sont joués sans prise ni mouvement de pion, si le matériel est insuffisant pour mater.

Le pat: si le seul coup jouable est de mettre son Roi en échec, le Roi est dit pat et la partie est nulle.

L'échec perpétuel: si le Roi ne peut se soustraire aux échecs répétitifs donnés par le camp adverse la partie est déclarée nulle.



Petit roque noir et grand roque blanc