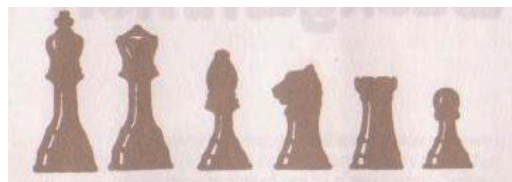


3 - COMMENT JOUER AUX ECHECS ?

Le jeu d'échecs est le jeu plus ancien, le plus fascinant et le plus populaire. Le hasard n'y a aucune place, et les joueurs sont amenés à découvrir des stratégies nouvelles et intéressantes à chaque partie.

Une partie d'échecs se joue avec trente-deux pièces, chaque joueur ayant seize pièces de couleurs opposées selon la configuration ci-dessous :



Roi Reine Fou Cavalier Tour Pion

Chaque joueur a un roi, une reine, deux fous, deux cavaliers, deux tours et huit pions.

La partie se déroule sur un échiquier divisé en 64 cases de deux couleurs. Il doit être placé entre les joueurs de sorte que chacun d'entre eux ait un carré blanc sur le coin droit du plateau.

Les symboles suivants sont utilisés pour représenter les différentes pièces ainsi que pour aider les joueurs à suivre les diagrammes ci-dessous et à comprendre les énoncés des problèmes d'échecs dans les magazines et les colonnes des journaux.



Au début d'une partie, les pièces sont disposées comme indiqué sur le schéma n°1. Le joueur ayant les pièces blanches commence la partie.

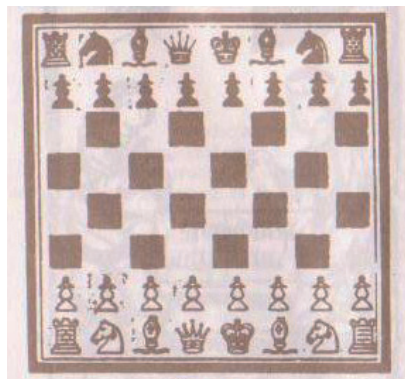


Schéma 1

LE ROI

Le Roi peut être déplacé vers une case adjacente à la place qu'il occupe, et il capture de la même manière toute pièce non protégée de l'adversaire. Dans le schéma n°2 ci-dessous, les champs marqués d'un point indiquent les cases sur lesquelles le roi peut se déplacer.

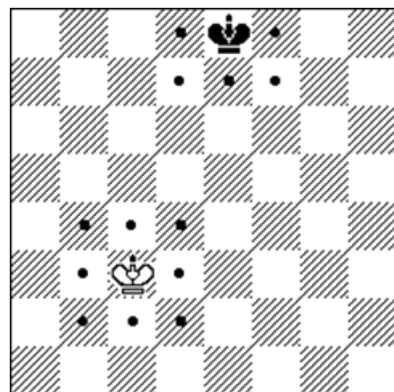


Schéma 2

LA REINE

La Reine se déplace et capture des pièces en rangée, en colonne et en diagonale, dans n'importe quelle direction et à n'importe quelle distance en passant par des cases inoccupées. Dans le schéma n°3 ci-dessous, les champs marqués d'un point indiquent les cases sur lesquelles la reine peut se déplacer.

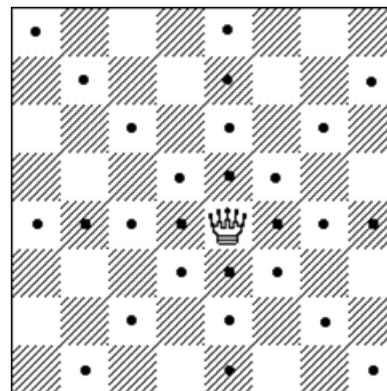


Schéma 3

LE FOU

Le Fou se déplace et capture en diagonale dans n'importe quelle direction en passant par des cases inoccupées. Dans le schéma n°4 ci-dessous, les champs marqués d'un point indiquent les cases sur lesquelles le fou peut se déplacer.

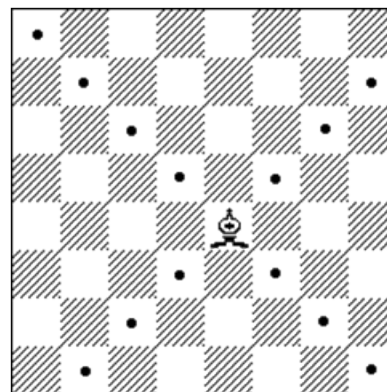


Schéma 4

LE CAVALIER

Le Cavalier se déplace et capture dans n'importe quelle direction selon un mouvement combinant ceux de la tour et du fou : il se déplace d'une case, puis d'une autre, et son emplacement final ne doit pas jouxter la place qu'il quitte. Ces deux mouvements constituent un seul coup. Ainsi, il est considéré que le cavalier se déplace vers le coin le plus éloigné d'un rectangle composé de six cases et toujours vers une case de la couleur opposée à celle d'où il vient. Un cavalier peut donc attaquer n'importe quelle autre pièce, hormis un autre cavalier, sans être menacé par cette dernière. Dans le schéma n°5 ci-dessous, les champs marqués d'un point indiquent les cases sur lesquelles le cavalier peut se déplacer.

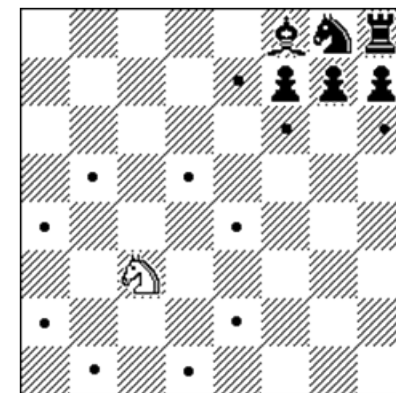


Schéma 5

LA TOUR

La Tour se déplace et capture des pièces en rangée et en colonne, en passant par des cases inoccupées. Dans le schéma n°6 sur la page suivante, les champs marqués d'un point indiquent les cases sur lesquelles la tour peut se déplacer.

LE ROQUE

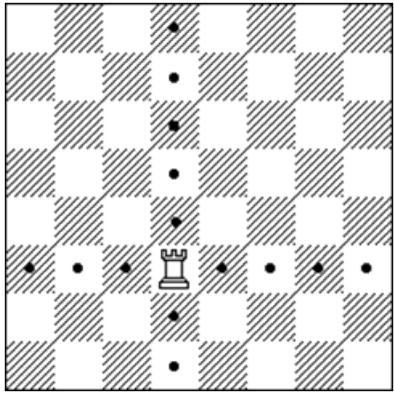


Schéma 6

LE PION

Le Pion (schéma n°7) se déplace uniquement vers l'avant, et, à l'exception de son premier mouvement, d'une seule case à la fois. Pour son premier mouvement, chaque pion a la possibilité d'avancer de deux cases, à la discrétion du joueur. Le pion est la seule pièce qui ne peut pas en capturer d'autres lors de ses déplacements. Il peut capturer des pièces situées sur l'une des deux cases adjacentes diagonales situées en face de lui. Chaque pion qui parvient à une case du huitième rang doit être remplacé par une reine, une tour, un fou ou un cavalier de la même couleur, sans égard au nombre de ces pièces déjà présentes sur le plateau.

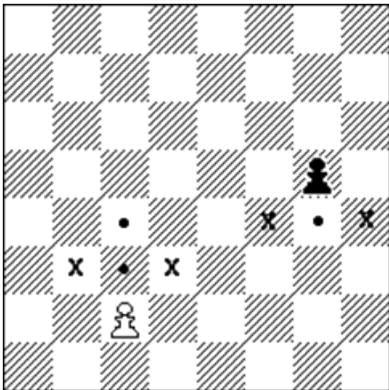


Schéma 7

Chaque joueur a le droit d'effectuer un roque une fois par partie. Le roque consiste à déplacer le roi deux places à sa droite ou à gauche en direction de la tour, alors que cette dernière saute par-dessus son roi pour venir se placer à côté de lui. Un roque est soumis aux conditions suivantes :

1. Le roi ne doit pas être en échec.
2. Il ne doit pas traverser ni se poser sur un carré menacé par une pièce adverse.
3. Le roi et la tour n'ont pas encore été déplacés.
4. Il n'y a aucune pièce entre le roi et la tour.

BUT DU JEU

A. Échec

Le roi est en échec quand il est menacé par une pièce d'un adversaire. Il est interdit de le capturer. Le joueur ayant mis le roi en échec doit prononcer le mot « échec » lorsqu'il menace le roi de l'adversaire. Ce dernier doit alors opter pour l'une de ces 3 possibilités :

1. Déplacer le roi sur une case non menacée.
2. Prendre la pièce à l'origine de la menace.
3. Placer une pièce entre le roi et la pièce attaquante.

Le but du jeu étant de capturer le roi de l'adversaire, la partie est perdue si aucune de ces options n'est possible. La situation d'échec se transforme alors en échec et mat.

B. Échec et mat

Cette situation signifie que le roi est mort. Quand le roi est tenu en échec et ne pas se déplacer sur une case non menacée, intercaler l'une de ses pièces ni capturer la pièce attaquante, il est échec et mat et la partie est terminée.

2 - COMMENT JOUER AUX DOMINOS ?

Beaucoup de jeux peuvent être inventés avec des dominos. Les présentes règles sont une variante parmi d'autres.

Avant de commencer la partie, tous les dominos doivent être tournés face cachée et mélangés. Chaque joueur pioche cinq dominos et les place à la verticale devant lui, de sorte à cacher leur face à ses adversaires. Les dominos restants constituent la pioche. La partie se déroule dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Chaque domino est divisé en deux parties, ou extrémités, chacune contenant un certain nombre de points. Un domino est dit « double » s'il contient des extrémités identiques (6-6, 5-5, etc.). Le joueur ayant pioché le domino double le plus élevé le place au centre de la table pour démarrer la partie. Si personne n'a pioché de double, tous les dominos sont retournés à la pioche, mélangés à nouveau et distribués.

Le deuxième joueur essaie ensuite de combiner l'un de ses dominos à une extrémité ou à un côté du domino double placé au centre de la table. Par exemple, si le premier domino joué est un double quatre, le deuxième joueur peut ajouter n'importe quel domino lui appartenant contenant quatre points à l'une de ses extrémités. Le joueur suivant peut ensuite jouer à partir de l'autre côté du double quatre ou ajouter un domino combiné à l'extrémité du deuxième domino joué. Les côtés blancs se combinent entre eux. Un seul domino peut être joué par tour ; les dominos doivent être posés les uns à la suite des autres plutôt qu'en angle droit, sauf en cas de double, comme cela est indiqué.

Si un joueur ne peut pas jouer faute de disposer d'un domino dont le nombre de points correspond à l'une des extrémités ou lignes ouvertes, il doit en piocher d'autres jusqu'à ce qu'il tire un

domino qu'il peut placer. Si la personne ayant pioché le dernier domino n'est toujours pas en mesure de jouer, elle doit passer son tour jusqu'à pouvoir jouer à nouveau. Un joueur doit obligatoirement jouer un domino s'il est capable de le faire. Les doubles doivent toujours être placés perpendiculairement de part et d'autre l'extrémité à laquelle ils se combinent, offrant ainsi deux nouvelles options de direction pour placer les dominos suivants.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ait utilisé tous ses dominos ou que personne ne puisse jouer. Si personne ne peut plus jouer et qu'il ne reste plus de dominos dans la pioche, alors le joueur n'ayant plus de dominos – ou celui à qui il reste le moins de points sur ses dominos – remporte la partie. Il calcule alors la différence entre les points de chacun de ses adversaires et les siens, et s'attribue la somme des résultats obtenus. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur marque 100 points. La partie est gagnée par la première personne obtenant 100 points ou plus.

Les joueurs doivent combiner les côtés des dominos à la suite, mais ils peuvent jouer à partir de n'importe quelle extrémité ou partie d'un double.

