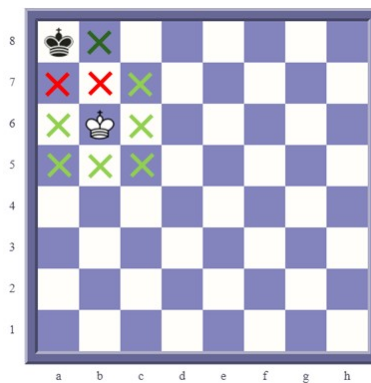
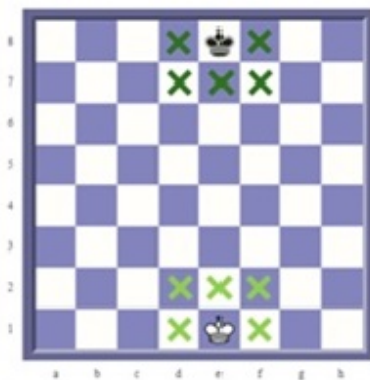
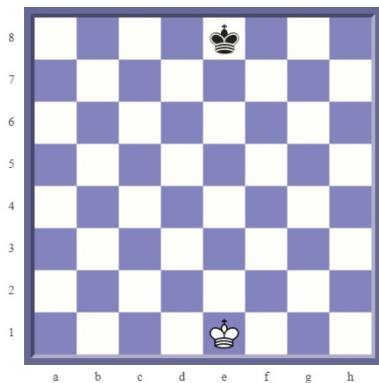


Leçon 2: Le Roi (R)

Le Roi est précieux, il est la pièce la plus importante. Il n'est pas très rapide, c'est en fait la pièce la plus lente de l'échiquier. Il ne peut avancer que d'une case dans n'importe quelle direction, à condition que cette case ne soit pas menacée par une autre pièce. Le Roi contrôle donc toutes les cases contiguës à la sienne. Le deux Rois doivent toujours garder au moins une case d'écart entre eux.

Une partie d'échecs sans Roi n'existe pas.



Le Roi blanc commence en **e1** et le Roi noir en **e8**. Noter que les Rois commencent sur le carré de couleur opposé, le Roi blanc sur un carré noir et le Roi noir sur un carré blanc.

Le Roi se déplace d'une case dans n'importe quel sens. Il ne peut pas sauter ni aller sur une case où il serait menacé par une pièce ennemie.

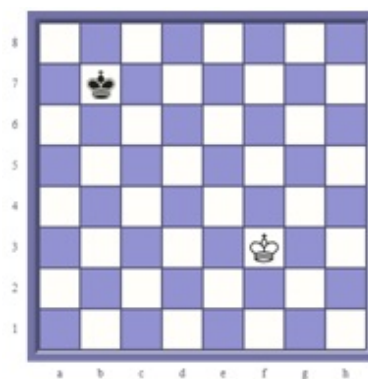
Aucun déplacement ne peut conduire à ce que les deux Rois se trouvent sur des cases adjacentes.

Le Roi marche en ligne droite ou en diagonale, mais une seule case à la fois. Le Roi blanc en f3 dispose de 8 coups différents: Re2, Rf2, Rg2, Re3, Rg3, Re4, Rf4, Rg4. Le Roi noir en b7 dispose de 8 coups différents: Ra8, Rb8, Rc8, Ra7, Rc7, Ra6, Rb6, Rc6.

Le Roi peut prendre toutes les pièces adverses, sauf le Roi. Il prend alors la pièce qui se trouve sur la case qu'il veut occuper.

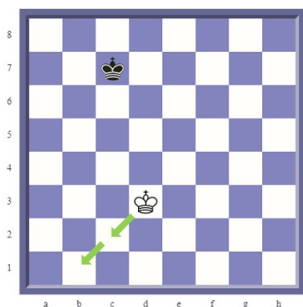
Remarque importante: On n'a pas le droit de prendre le Roi de notre adversaire. **La capture du Roi adverse est un coup illégal.**

La notation: Si le Roi blanc se rend sur la case e4, on note Re4.



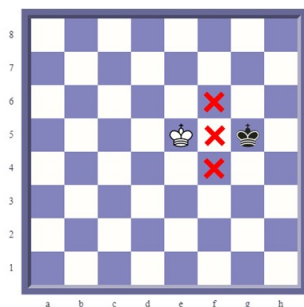
Leçon 2: Exercices pour les élèves

Ex1: Le Roi blanc veut voyager en **c1** en deux coups seulement. Pouvez-vous trouver le premier coup du Roi



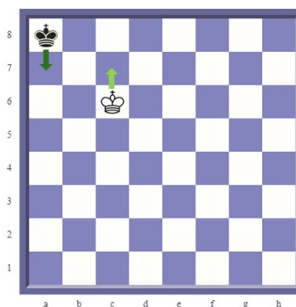
Réponse: Rd2

Ex2: Pour son prochain coup, dans quelles cases le Roi blanc ne peut pas se déplacer?



Réponse: f4, f5, f6

Ex3: Pour son prochain coup, le Roi blanc se déplace dans la case c7, quel est le coup autorisé pour le Roi noir?



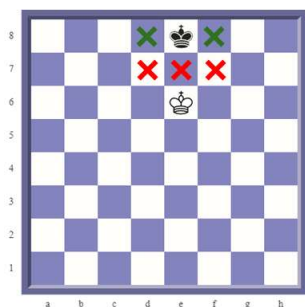
Réponse: Ra7



CLUB D'ECHECS DE GUYANCOURT

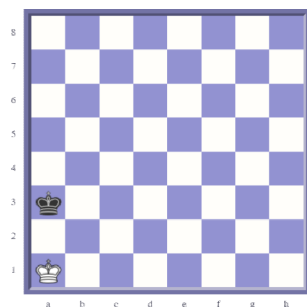
INITIATION DECOUVERTE

Ex4: Pour son prochain coup dans quelles cases le Roi noir ne peut pas se déplacer et dans quelles cases il peut ?



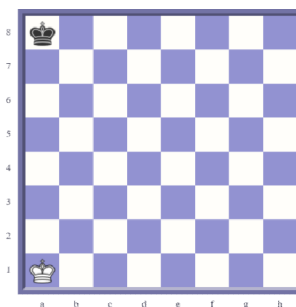
Réponse: Ne peut pas: d7, e7, f7
Peut: d8, e8, f8

Ex5: Pour son prochain coup quelle(s) case(s) le Roi blanc peut visiter ? et le Roi noir ?



Réponse: le Roi blanc b2, le Roi noir b3, a4 et c4

Ex6: En combien coups le Roi blanc peut atteindre la case h8? Et le Roi noir?



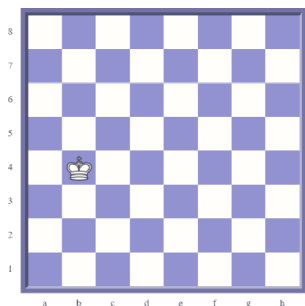
Réponse : 7 coups

Leçon 2: Jeux entre deux élèves

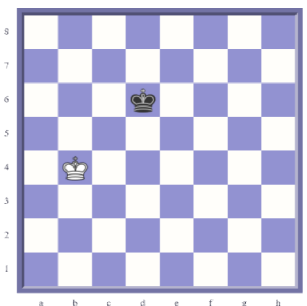
Vérifier que les deux élèves ne placent pas leur Roi sur des cases adjacentes.

Répéter l'exercice plusieurs fois afin de s'assurer que les élèves ont bien appris le déplacement du Roi.

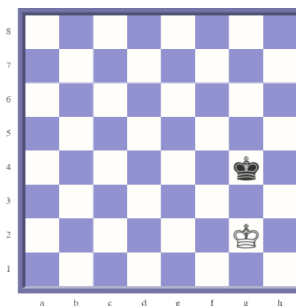
Jeu 1: L'élève avec les Noirs doit placer son Roi sur la case a6, ensuite chacun doit nommer les cases que le Roi de son adversaire est autorisé à visiter?



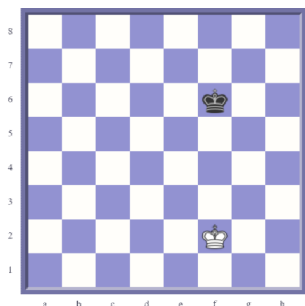
Jeu 2: Le Roi blanc se déplace sur la case c4, quelles sont les cases que le Roi noir peut visiter?



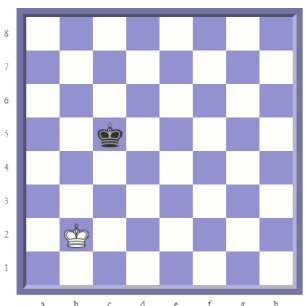
Jeu 3: Le Roi blanc veut visiter une de 3 cases suivantes: h8, g8 ou f8. Le Roi noir doit l'empêcher. Les Blancs commencent, et si les Noirs commencent?



Jeu 4: Le Roi noir veut visiter une de 3 cases suivantes: a1, b1 ou c1, le Roi blanc doit l'empêcher. Les Blancs commencent, et si les Noirs commencent?



Jeu 5: Le Roi blanc veut visiter une des cases suivantes: a8, b8, ou c8, le Roi noir doit l'empêcher. Les Blancs commencent, et si les Noirs commencent



Jeu 6: Le Roi noir veut visiter la case a8, le Roi blanc doit l'empêcher. Les Blancs commencent, et si les Noirs commencent?

