

G.S-C.P / C.E.1-C.E.2



INCOLLABLE

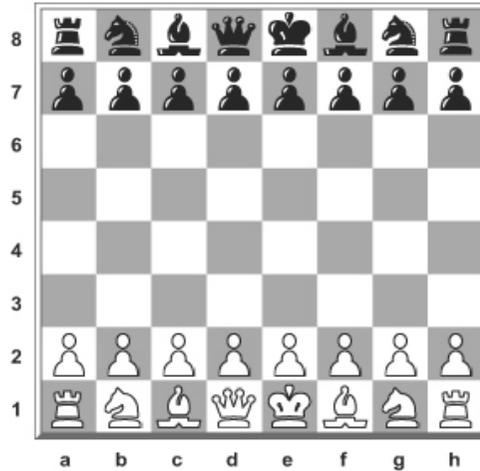
sur les

*** ECHECS ***



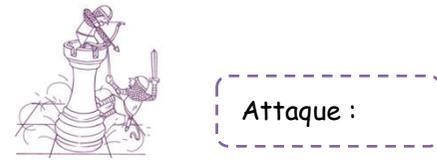
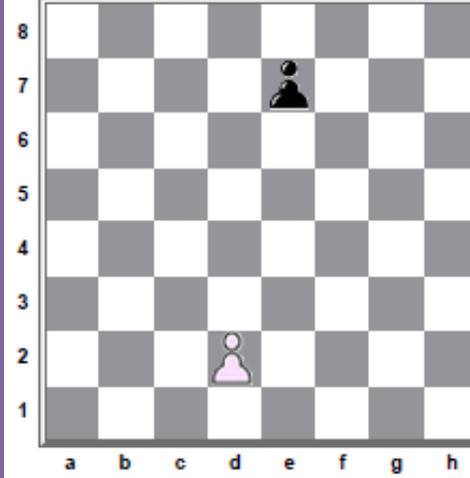
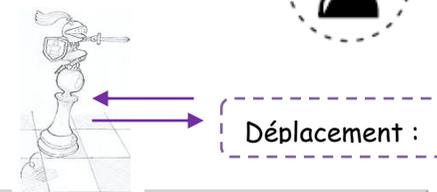
①

*** L'échiquier ***



②

*** LE PION ***



Les Pions sont têtus et courageux ; ils **avancent tout droit et ne reculent jamais.**

Comme ils sont petits, ils **ne franchissent qu'une case à la fois.** Sauf sur la ligne de départ où ils peuvent avancer de deux cases.

Si un ami ou un ennemi se trouve juste devant lui, alors le Pion est bloqué et ne peut plus avancer.

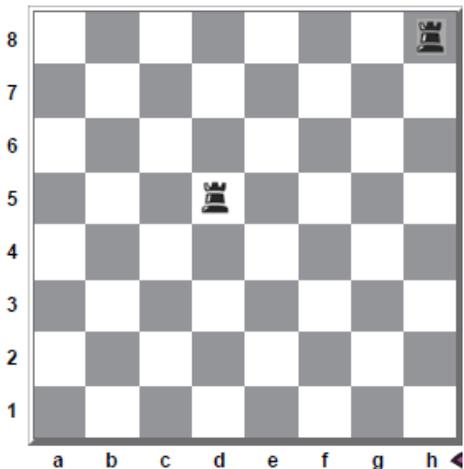
Mais il **peut éliminer** un personnage du château adverse en se déplaçant sur la case située juste devant la sienne, à droite ou à gauche, « **de travers** ».

③

* LA TOUR *



Déplacement :



Attaque :



La Tour est lourde et ne peut bouger qu'en ligne droite.

Mais elle est puissante et a le droit d'aller vers l'avant, vers l'arrière, à droite ou à gauche. Elle bouge d'autant de cases qu'elle veut.

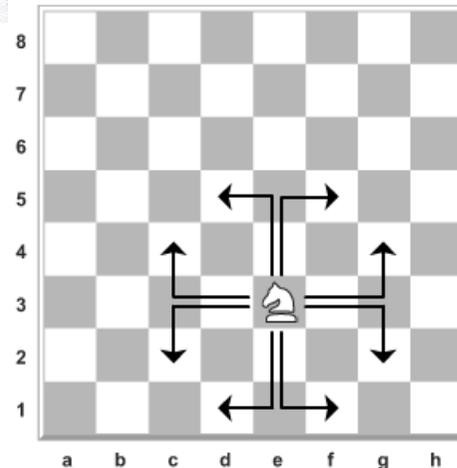
Si un ami se trouve sur son chemin, la Tour est obligée de s'arrêter. Si c'est un ennemi, elle peut le prendre et l'éliminer du jeu.

④

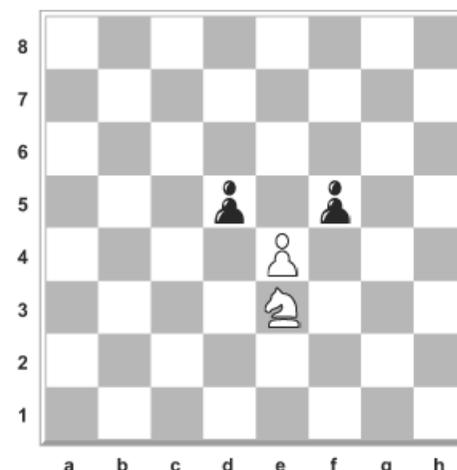
* LE CAVALIER *



Déplacement :



Attaque :

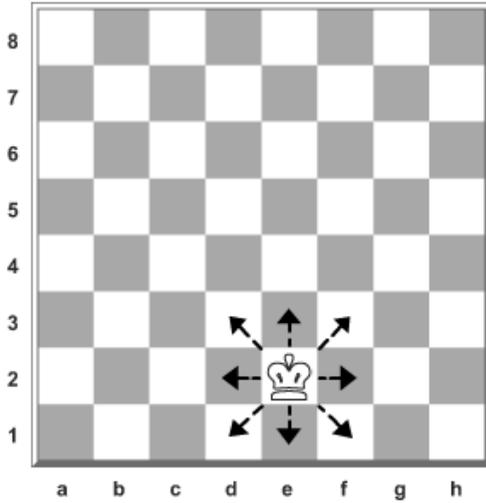


Parmi les personnages du château, le Cavalier a la démarche la plus étrange. Il fait deux pas vers l'avant ou vers l'arrière, puis il tourne et fait un pas sur le côté.

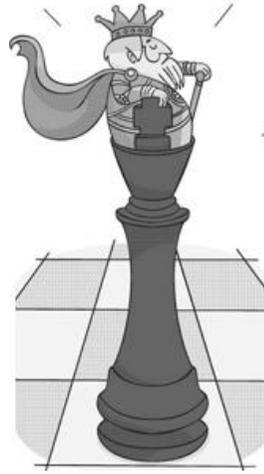
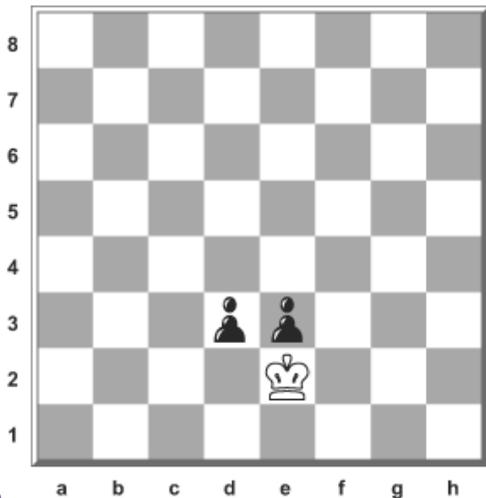
Ou l'inverse : un pas vers l'avant ou l'arrière, puis deux pas sur le côté. Pour se souvenir des drôles de pas du Cavalier, il faut imaginer qu'il marche en « L ». Un « L » qui pourrait prendre toutes les positions autour de lui : droit vers le haut ou vers le bas ; couché vers la droite ou vers la gauche. Le Cavalier n'est jamais bloqué dans ses pas. Il est le seul à pouvoir sauter par-dessus un ami ou un ennemi dans ses déplacements. Si un ennemi stationne sur sa case d'arrivée, il l'élimine. Mais si c'est un ami, alors il ne peut y aller.

7

* LE ROI *



Attaque :



Le Roi dirige le château et **avance avec majesté, tout autour de lui, mais d'une seule case à la fois**. Si un ennemi est sur cette case, il le prend. Si c'est un ami, la case est occupée et le Roi ne peut y aller.

Même ses ennemis respectent le Roi. S'ils l'attaquent, ils le préviennent en lui disant « échec ».

Le Roi veille sur ses sujets ; il **n'a pas le droit de se mettre en danger**. Si une case est sous le contrôle d'un ennemi, alors il ne peut s'y poser. Et si toutes les cases qui l'entourent sont menacées, le Roi ne peut plus bouger.

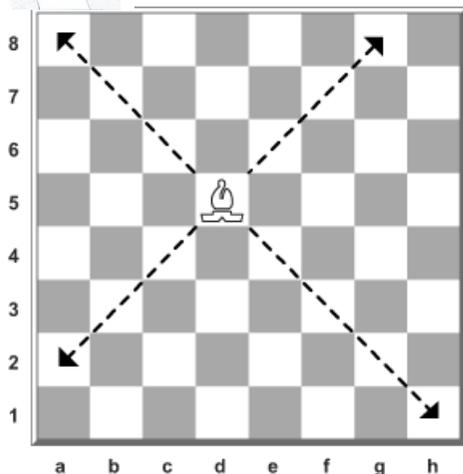
Quand le Roi est coincé sur sa case, on dit qu'il est « échec et mat ». Le château ennemi a gagné la partie.

5

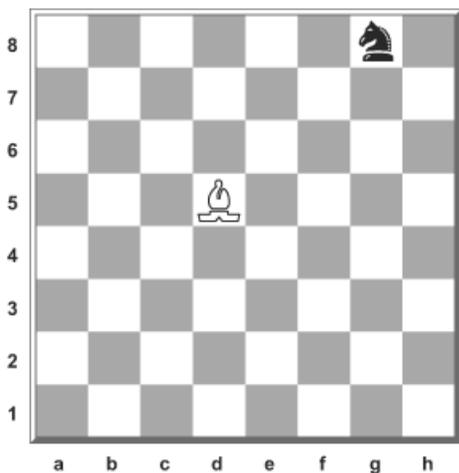
* LE FOU *



Déplacement :



Attaque :



Le Fou porte bien son nom, il **mar**che toujours de travers, en diagonale.

Les deux Fous d'un même château ne se rencontrent jamais. L'un avance sur les cases claires, l'autre sur les cases foncées. Et ça, ça ne peut pas changer.

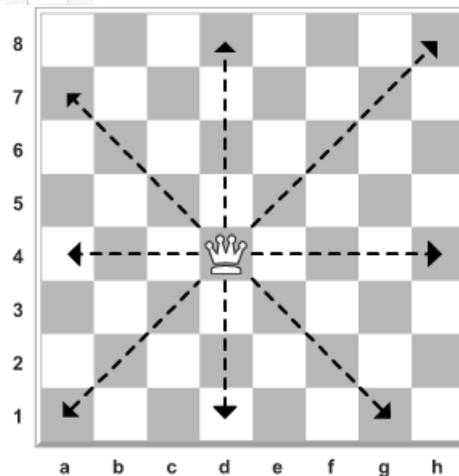
Comme la Tour, le Fou avance d'autant de cases qu'il veut, mais reste bloqué par un ami déjà sur son chemin. L'ennemi, par contre, il peut n'en faire qu'une bouchée, pourvu qu'il soit sur sa trajectoire - autrement dit sur sa diagonale...

6

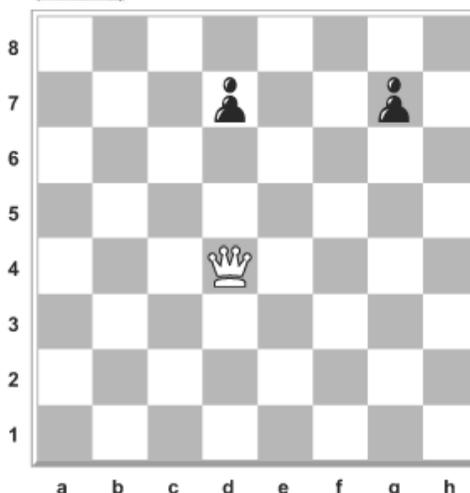
* LA DAME *



Déplacement :



Attaque :



C'est la plus forte de tous les personnages du château. Elle avance comme elle le désire, de travers, tout droit, sur le côté, vers l'avant, vers l'arrière.

Elle bouge d'autant de cases qu'elle veut, sauf si un ami bloque sa route. Car la Dame est puissante, mais ne sait pas sauter comme le Cavalier. Mais si un habitant du château ennemi se trouve sur son chemin, elle peut l'éliminer, si elle l'a décidé.