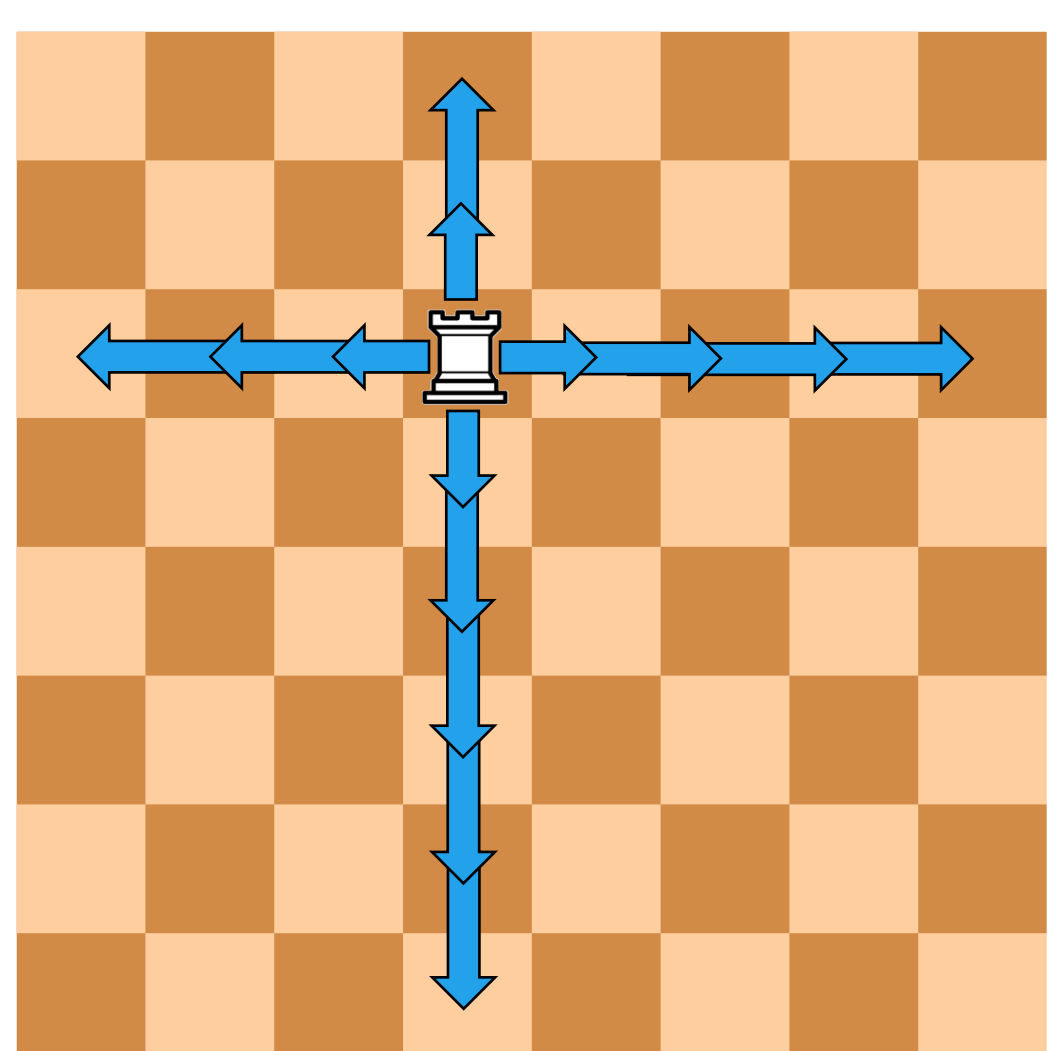
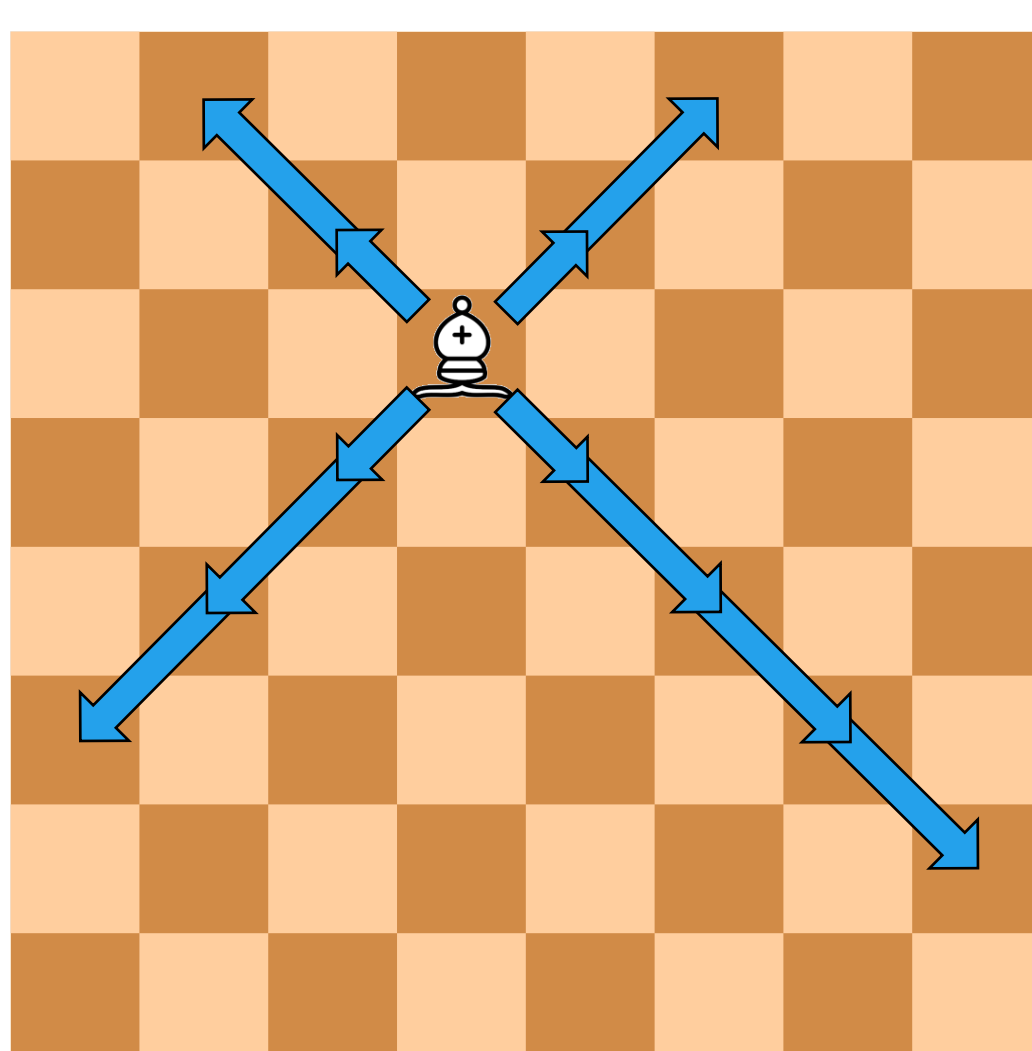


Echecs et algorithmes

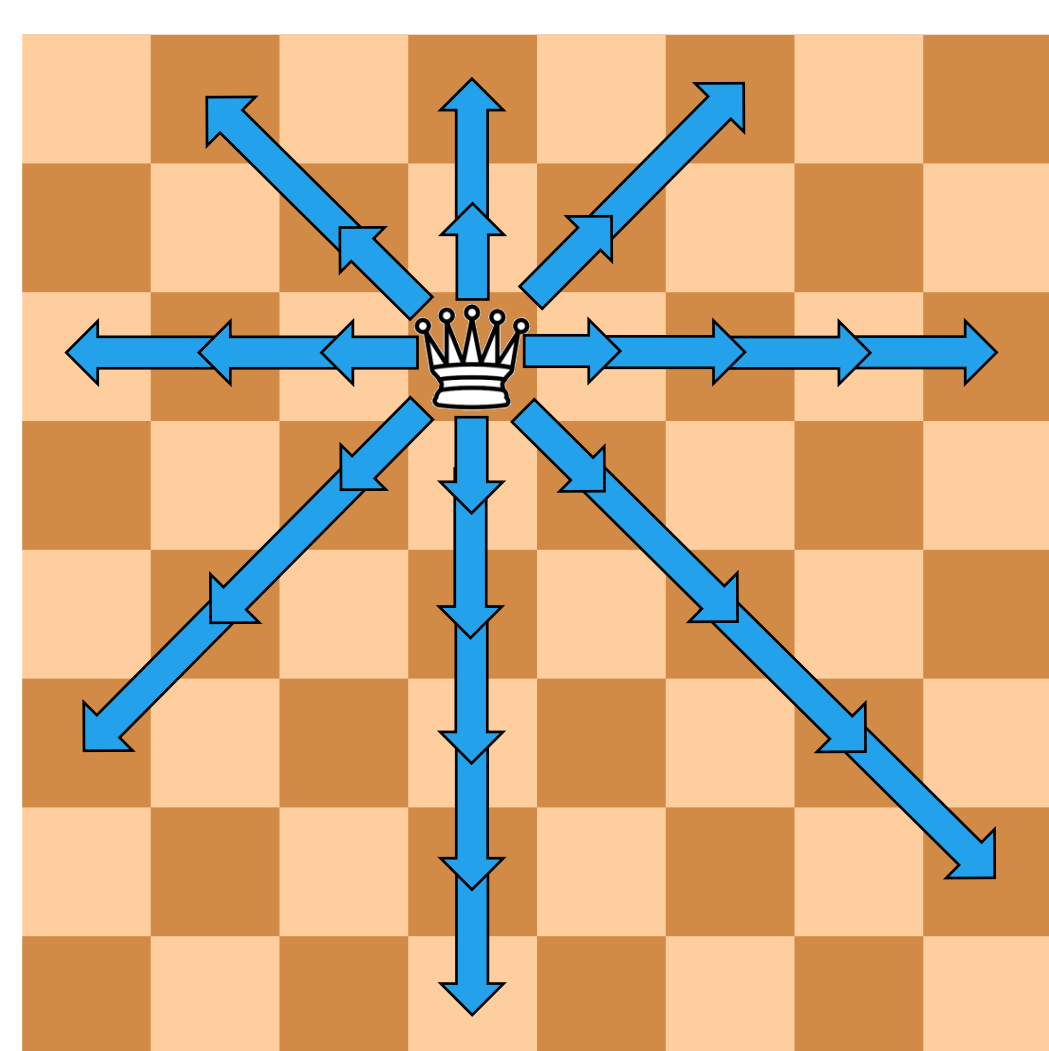
Déplacements des pièces



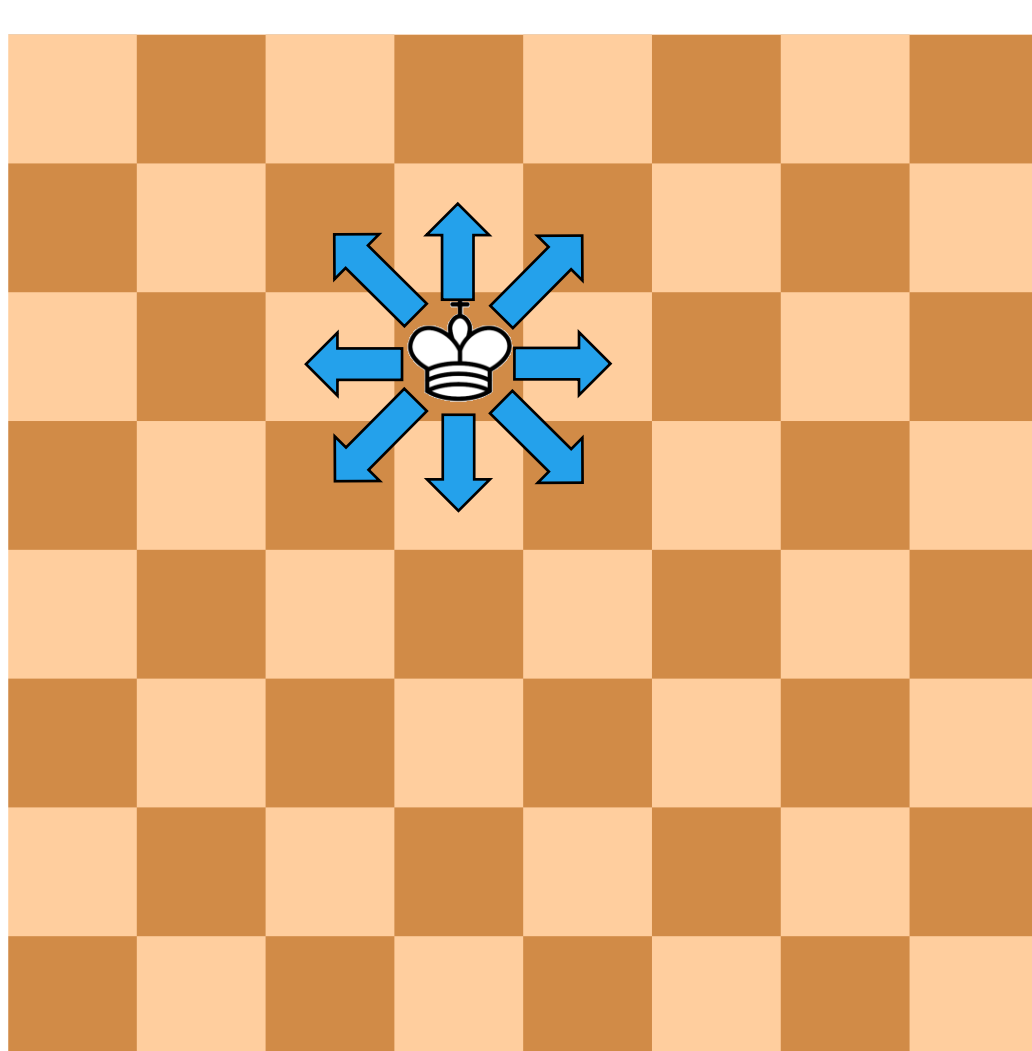
Tour 



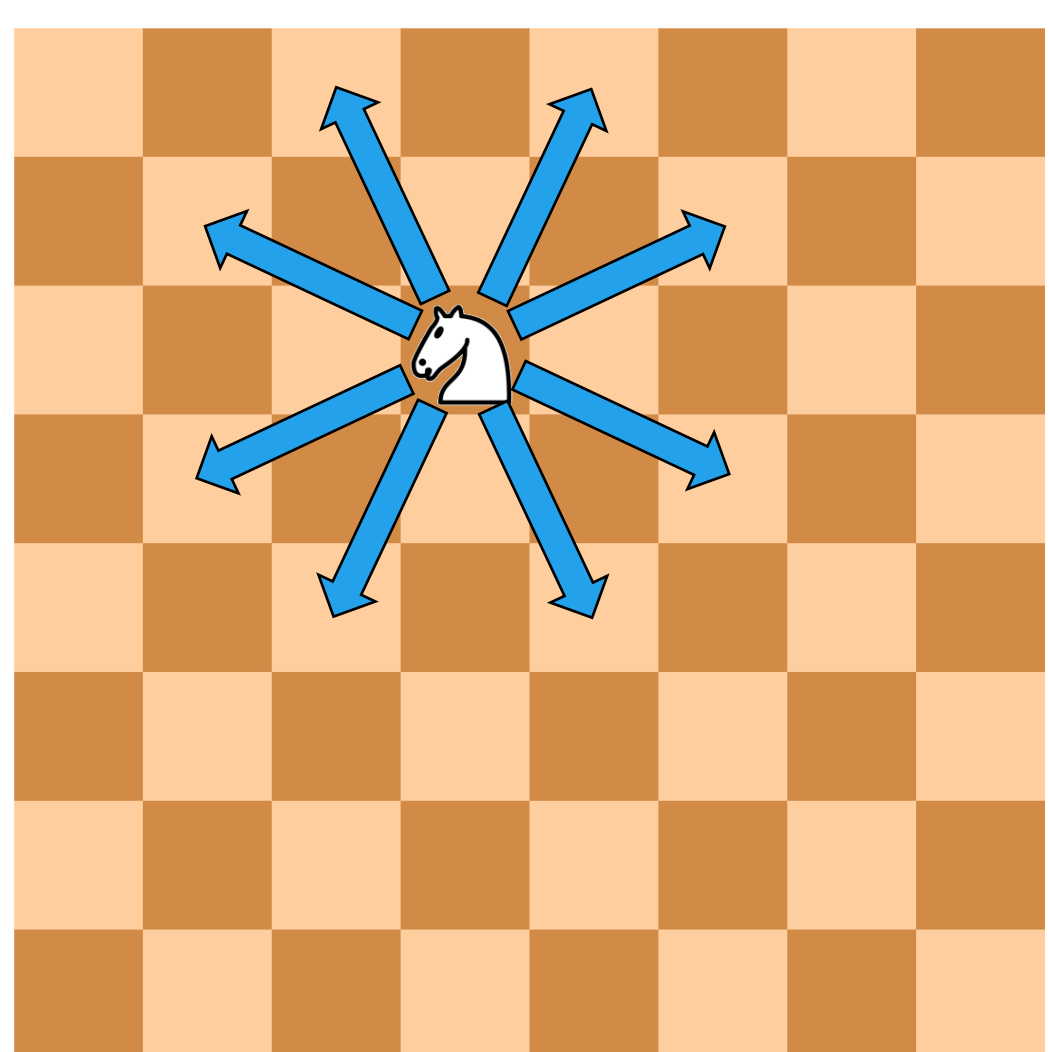
Fou 



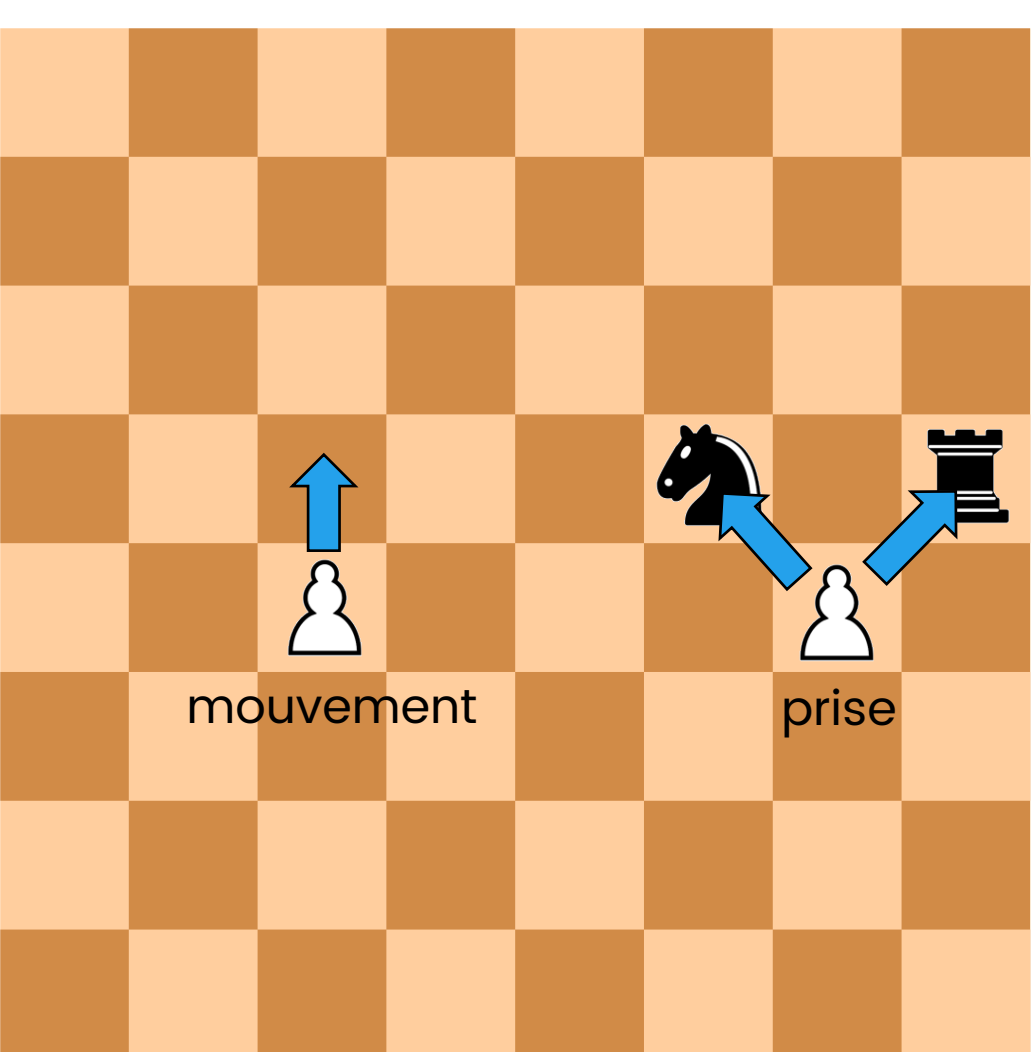
Reine 



Roi 



Cavalier 









Pion 

Remarques :

- Les tours, les fous et les reines se déplacent le long de lignes (horizontales, verticales ou en diagonales) sans pouvoir aller au-delà d'une case déjà occupée par une autre pièce.
- Aucune pièce ne peut se déplacer sur une case occupée par une pièce de la même couleur.
- Les cavaliers sautent les 8 cases (même si occupées) adjacentes à leur position.
- Une pièce autre que le pion peut se déplacer sur une case atteignable occupée par une pièce de couleur opposée. Cette dernière est alors retirée du jeu. On dit qu'elle est prise.
- Les pions diffèrent des autres pièces par le fait qu'ils se déplacent différemment selon qu'ils se déplacent sur une case vide (en avançant) ou qu'ils vont prendre une pièce de l'adversaire (en diagonale).

Valeurs des pièces

					
100	10	5	3	2	1
