



Maîtriser le déplacement du pion et la prise du pion.

 [Voir les règles de déplacement des pièces.](#)

## Ce qu'il faut faire

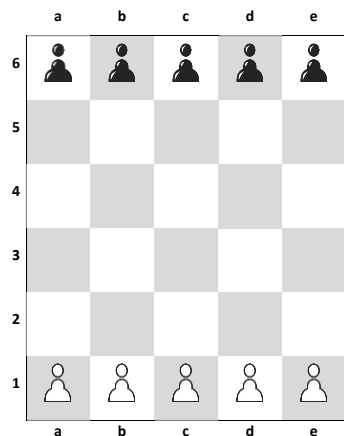
**But du jeu :** atteindre le premier la ligne de départ adverse.

Le jeu se déroule sur un plateau de [SPEEDCHESS](#). Chaque joueur dispose de cinq pions placés sur sa ligne de départ (ligne N° 1 pour les blancs, ligne N° 6 pour les noirs). Le jeu peut aussi se faire sur un échiquier normal de 8x8 cases, mais la partie est alors plus longue.

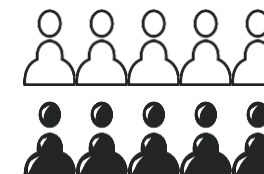
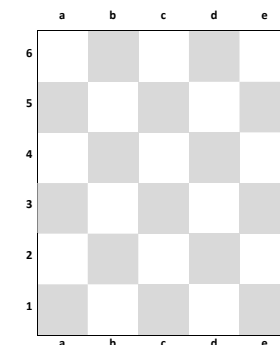
**Déroulement du jeu :**

- Les blancs commencent.
- A chaque tour de jeu, le joueur avance un pion. Il peut utiliser la règle d'avancer de deux cases au départ.
- Les pions peuvent prendre les pions adverses.
- Le premier joueur qui atteint la ligne de départ de l'adversaire a gagné.
- 

**Variante :** le pion qui atteint la ligne de départ adverse fait une promotion : le pion est échangé contre une autre pièce (tour, fou, dame, etc.). Le but du jeu consiste alors à prendre tous les pions adverses, sachant que l'autre joueur peut également faire une promotion au coup suivant ... Donc rien n'est joué !



## Matériel



Je peux retrouver ce jeu en ligne sur le site [LES ÉCHECS A L'ÉCOLE](#).