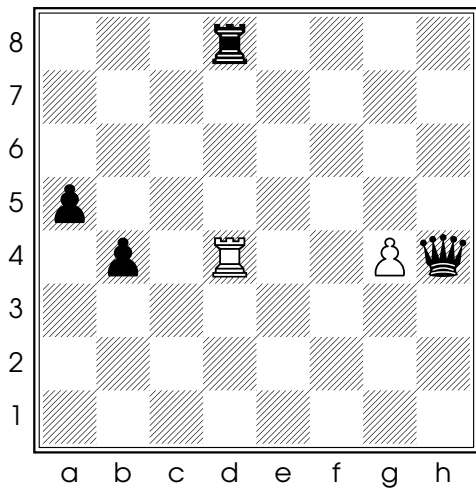
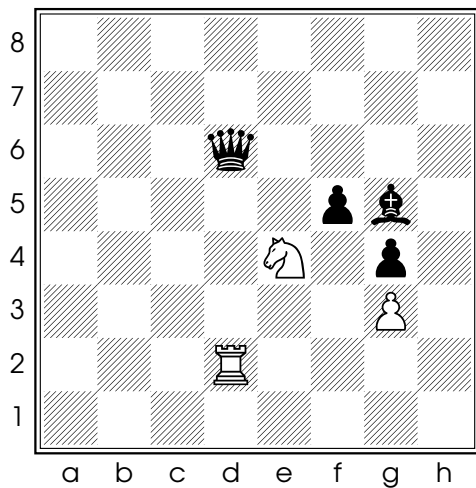


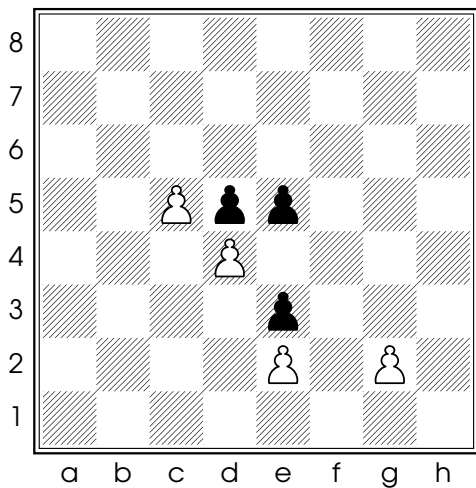
Diag. 1 - Combien de coups différents les Blancs peuvent-ils jouer ?



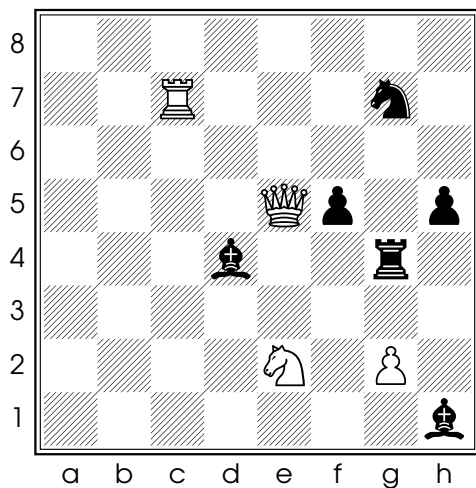
Diag. 2 - Quelles pièces la Tour blanche peut-elle prendre ?



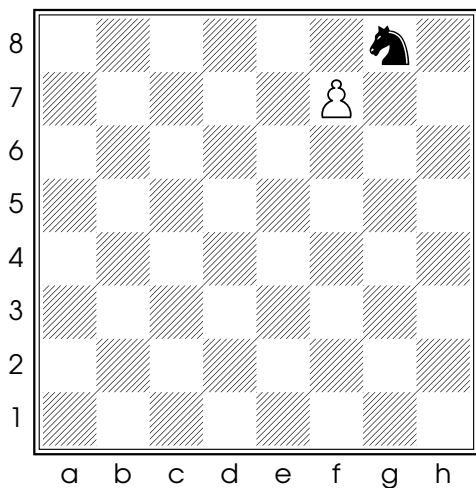
Diag. 3 - Quelles pièces le Cavalier blanc peut-il prendre ?



Diag. 4 - Quels coups les pions blancs peuvent-ils jouer ?



Diag. 5 - Quelles pièces la Dame blanche peut-elle prendre ?



Diag. 6 - Combien de coups différents les Blancs peuvent-ils jouer ?

Diagramme 1 :

Dans la position de départ, les Blancs (comme les Noirs) disposent de 20 coups possibles : avancer l'un des 8 pions d'une case, avancer l'un des 8 pions de deux cases, déplacer l'un ou l'autre des Cavaliers, qui disposent chacun de deux cases.

Diagramme 2 :

La Tour blanche peut prendre le pion noir en b4 et le Tour noire en d8. Elle ne peut pas prendre le pion en g4 (de sa propre couleur) ni la Dame noire en h4 (elle ne peut pas sauter le pion en g4).

Diagramme 3 :

Le Cavalier blanc peut prendre la Dame noire en d6 et le Fou noir en g5 (car il peut sauter au-dessus des autres pièces). Il ne peut pas prendre le pion de sa couleur en g3 ou la Tour en d2.

Diagramme 4 :

Le pion blanc en c5 peut avancer en c6. Il ne peut pas prendre le pion noir en d5.

Le pion blanc d4 peut prendre le pion noir en e5. Il ne peut par contre pas prendre le pion en d5 car les pions ne prennent qu'en diagonale. Il ne peut pas non plus prendre le pion en e3 car les pions ne vont que vers l'avant.

Le pion blanc en e2 ne peut pas bouger.

Le pion blanc en g2 peut avancer d'une case ou de deux cases (car il est sur sa rangée de départ).

Diagramme 5 :

La Dame blanche peut prendre le Cavalier en g7, le Fou en d4 et le pion en f5. Elle ne peut pas prendre la Tour en c7 ou le Cavalier en e2 (de sa couleur) ni le pion noir en h5 (car elle ne peut pas sauter au-dessus du pion en f5).

Diagramme 6 :

Les Blancs peuvent pousser le pion sur la case f8 ou prendre le Cavalier en g8. Dans les deux cas ils doivent promouvoir leur pion et peuvent choisir de le promouvoir en Dame, en Tour, en Fou ou en Cavalier.

Les Blancs disposent donc de 8 coups différents.

Pour aller plus loin

Pour apprendre à jouer et progresser aux échecs, inscrivez-vous à l'école d'échecs en ligne Apprendre-les-Echecs :

<https://ecole.apprendre-les-echecs.com/>

Vous pourrez y suivre les cours suivants :

Bien débiter aux échecs : pour apprendre les règles du jeu, mais aussi les mats élémentaires, les combinaisons de base, comment gagner avec un seul pion et comment bien commencer une partie d'échecs. Le cours idéal avant de jouer vos premières parties !

Progresser aux échecs : comment progresser aux échecs en 11 étapes.

Mieux réfléchir pour faire moins d'erreurs : découvrez dans ce cours une méthode pour faire moins d'erreurs et mieux jouer aux échecs.

Apprendre à jouer les finales : dans ce cours vous découvrirez les bases des finales pour aborder cette phase de jeu avec confiance.

L'art de jouer les pions : le pion est la seule pièce qui ne peut pas reculer. Apprenez dans ce cours à jouer correctement les pions pour ne pas regretter une poussée trop hâtive !

1440 exercices pour mieux jouer aux échecs : ce cours vous donne accès à 60 série de 24 exercices classés par thèmes.