La Marche des Pièces : le Cavalier

Nous allons maintenant apprendre comment se déplace le cavalier. A vous de jouer!

Le Cavalier

Attention !! : le déplacement du Cavalier est particulier. Soyez donc attentifs!

Pour schématiser le déplacement du cavalier, nous allons dire qu'il se déplace dans n'importe quelle direction (gauche, droite haut et bas) en décrivant un L imaginaire de 2 cases de long et d'une case sur la droite ou sur la gauche. Explications...

Dans l'exemple 1, nous avons placé le cavalier blanc sur la case d4. Toutes les cases vertes sont autant de possibilités de mouvement pour le cavalier. Facile non !

Vous allez me dire, facile peut-être mais qu'en est il du L imaginaire??

Et comme je m'attendais à cette question voici la suite des explications.

Dans l'exemple 2, nous avons placé un cavalier sur la case f6. Les cases d'arrivées des flèches d5 ,d7 ,e4 ,e8 ,g4 ,g8 ,h5 et h7 sont les cases possibles pour le déplacement du cavalier. Les flèches en jaunes (f6-g4) et (f6-h7) correspondent à des déplacement que nous expliquons en haut à gauche et en bas à droite de l'échiquier. Vous voyez, il y a bien un L imaginaire. Cette fois, c'est vraiment facile.

Bon, maintenant vous avez saisi que le cavalier se déplace en L et dans n'importe quelle direction.

Les pièces aux échecs ont la possibilité de prendre des pièces adverses. En ce qui concerne la prise du Cavalier, c'est simple. Il prend les pièces qui sont sur ces cases d'arrivées.

Dans l'exemple 3, le cavalier est placé sur la case g3. Encore une fois les cases vertes représentent les différents mouvements de ce cavalier. Vous remarquerez qu'un pion noir se trouve sur la case f5. Si c'est aux blancs de jouer, le pion est en prise.

Remarque : les cavaliers des exemples 1 et 2 ont plus de cases possibles que celui de l'exemple 3.

Et oui, plus un cavalier se rapproche du coin de l'échiquier plus sa marge de manouevre est limitée

Dans l'exemple 4, j'ai mis un peu plus de pièces. Vous êtes donc dans une situation réelle. En vert, les cases ou peuvent aller les 2 cavaliers. En b3, il y a un fou en prise et en e2, il y a un pion blanc. Ce pion de la même couleur n'est bien évidement pas en prise et interdit ce déplacement de cavalier.Attention !! : Aux échecs, on ne prend pas ses propres pièces.

Vous avez donc bien compris le déplacement de cette pièce. Et si nous parlions maintenant des pièces "sauteuses"!!

Dans l'exemple 5, nous avons placé 2 cavaliers blancs sur l'échiquier avec comme toujours les cases vertes comme déplacements possibles de cette pièce. Et bien oui, le cavalier fait des bonds, il ne se soucie pas du placement des autres pièces. C'est la pièce "sauteuse" du jeu d'échecs. Une véritable star de concours hyppique!!

Voilà, nous espérons que cela vous donne envie d'en savoir plus. Et surtout n'oubliez pas de bien revoir ce chapitre qui vous apprend tout sur les sauts "capricieux" du cavalier.

La Marche des Pièces : A SUIVRE !!