La Marche des Pièces : Le Roque

Nous allons maintenant apprendre comment se déplace le Roi. Et pour que vous compreniez mieux, nous avons divisé le chapitre en 3 paragraphes.

- le Roi

- l'Echec au Roi

- le Roque

Nous vous conseillons de choisir l'ordre proposé ci-dessus et ce afin d'arriver plus vite au bon maniement du roi. A vous de jouer!

Le Roque

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

Le roi est une pièce vitale. Le paragraphe sur l'échec au roi vous l'a bien fait comprendre. Aussi, le roi dispose d'un déplacement spécial qui en général est utilisé pour mettre le roi à l'abris du danger. C'est le Roque.

Le Roque est le seul déplacement à 2 pièces. Ce déplacement s'effectue avec le Roi et la Tour sur leurs cases initiales. Le Roi se rapproche de la Tour de 2 cases et la Tour passe par dessus le Roi pour se poser juste à coté de lui.

Nous allons dans ce paragraphe préciser les conditions nécessaires pour effectuer ce coup à deux pièces.

Explications...

Dans l'exemple 1, les blancs et les noirs peuvent "roquer" (faire le roque).

Condition 1 - le Roi et la Tour doivent être sur leurs cases initiales !

Condition 2 - le Roi et la Tour ne doivent pas avoir bougé avant le roque !

Imaginons donc que c'est aux blancs de jouer. Que se passe t'il ?

Le roi se déplace de 2 cases vers la tour et la Tour se déplace de l'autre coté. Lorsque c'est le petit coté, on parle de Petit Roque ! C'est facile, le roi est à une case du coin de l'échiquier.

Imaginons maintenant que c'est aux noirs de jouer. Que se passe t'il ?

La même chose mais du grand coté cette fois-ci. On parle maintenant de Grand Roque ! C'est facile, le roi est à 2 cases du coin de l'échiquier.

Vous avez bien compris le déplacement du roque et du
grand roque. Nous allons maintenant énumérer les autres conditions
nécessaires pour réaliser ce déplacement à 2 pièces. La suite des explications...

Dans l'exemple 4, le roi sur la case e1 est attaqué par le fou b4. C'est Echec au Roi. Dans ce cas, les blancs ne peuvent pas roquer.

Condition 3 - le Roi qui roque ne doit pas être en échec !

Il ne reste maintenant plus qu'une seule condition à remplir pour pouvoir roquer.

La suite...

Dans l'exemple 5, le fou a6 contrôle la case f1.
Cette case est sur le chemin du roi vers la case g1, case sur la quelle le roi se rendrait pour effectuer le petit roque avec la tour h1 qui elle viendrait en f1. Dans ce cas, le petit roque n'est pas possible.

Condition 4 - le Roi qui roque ne doit pas passer par une case contrôlée par l'adversaire !

Récapitulatif :

Pour faire le petit ou le grand roque, il faut répondre aux conditions suivantes

Condition 1 - le Roi et la Tour doivent être sur leurs cases initiales !

Condition 2 - le Roi et la Tour ne doivent pas avoir bougé avant le roque !

Condition 3 - le Roi qui roque ne doit pas être en échec !

Condition 4 - le Roi qui roque ne doit pas passer par une case contrôlée par l'adversaire !

Bien évidement, si vous avez suivi le paragraphe sur l'échec au Roi vous comprendrez que lorsque l'on fait le roque, il est formellement interdit de placer le roi sur une case contrôlée par l'adversaire !

Vous savez maintenant tout sur le roque.

Aussi, nous allons regarder 2 derniers exemples histoire de nous faire la main.

Dans l'exemple 6, les blancs ne peuvent plus roquer.
En effet, le roi blanc sur e2 a déjà bougé. Il ne pourra donc plus jamais roquer. Même si il retourne sur sa case initiale e1.

Vous voyez, c'est pas compliqué !

Dans l'exemple 7, c'est les noirs qui ne peuvent plus roquer. Les blancs quand à eux peuvent roquer du petit coté car ils répondent aux conditions énumérées ci-dessus.

Voilà, nous espérons que cela vous donne envie d'en savoir plus. Et surtout n'oubliez pas de bien revoir ces trois chapitres qui vous apprennent tout sur les mouvements du roi.

La Marche des Pièces : A SUIVRE !!