

# À L'abordage !

Un jeu de stratégie et de conquête sur l'océan royal

## Objectif du jeu

Capter le **Roi** adverse tout en protégeant le sien. Le premier joueur à capturer le Roi ennemi remporte la partie.

---

## Matériel nécessaire

- Un plateau d'échecs (8x8 cases)
  - Pour chaque joueur :
    - 6 **Pions**
    - 1 **Cavalier**
    - 1 **Fou**
    - 1 **Dame**
    - 1 **Roi**
- 

## Mise en place

Chaque joueur dispose ses pièces sur les **deux premières rangées** de son côté du plateau comme suit :

- **Deuxième rangée (ligne 2 pour les blancs, ligne 7 pour les noirs)** : les 6 **Pions** sont placés côte à côte, centrés (cases B2 à G2 pour les blancs, B7 à G7 pour les noirs).
  - **Première rangée (ligne 1 ou 8)**, à l'arrière des pions :
    - A1 / A8 : **Cavalier**
    - B1 / B8 : **Fou**
    - D1 / D8 : **Dame**
    - E1 / E8 : **Roi**
-

# Déroulement d'une partie

## 1. Déplacement des pièces

Les pièces se déplacent comme en jeu d'échecs classique :

- **Pion** : avance d'1 case vers l'avant, capture en diagonale.
- **Cavalier** : se déplace en "L".
- **Fou** : diagonale, autant de cases que souhaité.
- **Dame** : en ligne droite ou en diagonale, autant de cases.
- **Roi** : 1 case dans n'importe quelle direction.

Pas de roque, ni de promotion de pion dans ce jeu.

---

## 2. Captures

Quand une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, elle la capture (la retire du jeu).

---

## 3. Conditions spéciales

- **Pas d'échec ou d'échec et mat** : Le Roi **peut être capturé** comme une pièce normale.
- Le jeu s'arrête immédiatement quand un Roi est capturé.