

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



CHESS ME

Les échecs en 30 minutes sans échiquier

Un jeu de Heinrich Glumpler & Matthias Schmitt

ChessMe se joue comme les échecs, mais sans échiquier. Les règles du jeu d'échecs sont légèrement modifiées pour permettre de nouvelles stratégies et tactiques sans perdre le ressenti du jeu d'échecs classique.

Ce livret contient toutes les règles nécessaires pour jouer. La connaissance des règles conventionnelles du jeu d'échecs n'est pas indispensable.

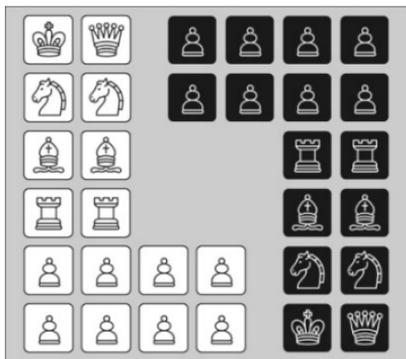
Les mouvements de toutes les pièces sont expliqués, à partir de la page « Vue d'ensemble 3 ».

Contenu

- 16 Tuiles représentant les pièces d'échecs traditionnelles

But du jeu

Comme aux échecs, le but du jeu est de mater le roi adverse, c'est-à-dire, de menacer de capturer le roi adverse.

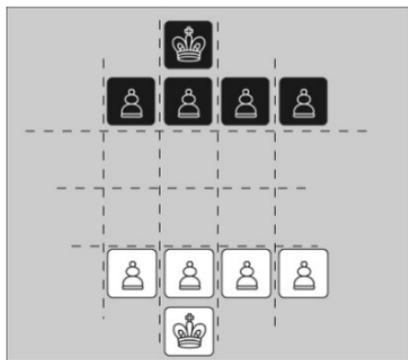


Préparation

Décidez qui joue avec les pièces blanches et qui joue avec les noires.

Prenez toutes les tuiles de votre couleur et sélectionnez le roi et quatre pions. Vous et votre adversaire placez ces tuiles sur la table comme illustré ci-contre.

Mélangez face cachée les onze tuiles qui restent et formez une pioche, toujours face cachée, devant vous.



Les deux camps sont séparés par deux rangées de cases virtuelles

Tirez les trois premières tuiles de votre pioche et prenez-les en main, en les tenant cachées de votre adversaire.

Déroulement de la partie

Vous et votre adversaire allez jouer à tour de rôle jusqu'à la fin de la partie.

Le joueur qui possède les pièces blanches joue en premier.

Tour d'un joueur

À votre tour...

- a) vous **devez** d'abord déplacer une de vos pièces,
- b) puis, vous **pouvez** poser une tuile de votre main, c'est-à-dire mettre une nouvelle pièce en jeu, prise de votre main. Vous piochez alors une nouvelle tuile (s'il en reste).

Vous ne pouvez jamais avoir plus de trois tuiles en main.

a) Déplacer une pièce (obligatoire)

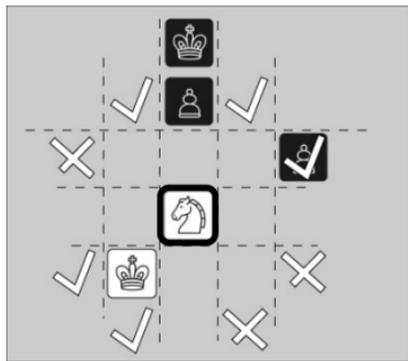
Vous déplacez vos pièces, dans une large mesure, selon les règles du jeu d'échecs. Les déplacements s'effectuent sur les cases d'une grille virtuelle sans frontières. Les modifications suivantes des règles conventionnelles du jeu d'échecs s'appliquent :

- Il n'y a pas de roque.
- Les pions ne peuvent pas avancer de deux cases à partir de leur position de départ.
- La promotion d'un pion est traitée différemment.
- Le roi ne peut se déplacer que latéralement, ou vers l'avant en diagonale ou tout droit. Le recul d'un roi n'est autorisé que pour capturer une pièce adverse.

Si vous n'êtes pas familier avec les règles du jeu d'échecs, consultez les règles de déplacement des pièces (à partir de la page « Vue d'ensemble 3 »).

Déplacement des pièces

- Vous pouvez toujours déplacer une pièce vers une case si vous capturez une pièce située sur cette case.
- Dans tous les autres cas, un mouvement n'est autorisé que si la case de destination est voisine d'une pièce (alliée ou adverse) par au moins un côté ou un angle.



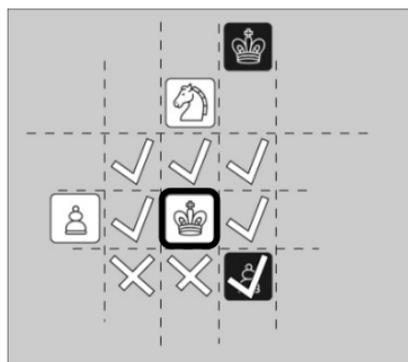
Exemple : cases possibles pour le cavalier

Règles spéciales pour le **roi** :

Le roi ne peut se déplacer que latéralement ou en avant (tout droit ou en diagonale). Il est cependant autorisé à se déplacer d'une case dans n'importe quelle direction s'il capture une pièce adverse.

Si le roi est menacé (en échec), vous devez faire un mouvement qui lui permettra d'échapper à cet échec, sinon vous perdez.

Si un joueur ne peut pas déplacer une de ses pièces et que son roi n'est pas en échec, le jeu se termine par un match nul (pat).



Exemple : cases possibles pour le roi

b) Poser une pièce (facultatif)

Si vous le souhaitez, vous pouvez mettre en jeu une pièce que vous avez en main.

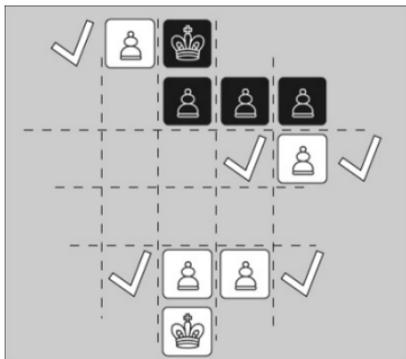
- Vous pouvez mettre en jeu un pion sur une case libre située **à droite ou à gauche** d'un de vos propres pions.
- Vous pouvez mettre en jeu n'importe quelle autre pièce sur une case située **au-dessous** d'un de vos propres pions.

Tant que votre pioche n'est pas épuisée, vous tirez ensuite une nouvelle tuile et vous la prenez en main.

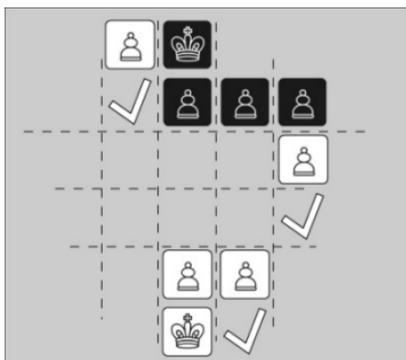
Il n'est pas possible d'échapper à un échec en introduisant une pièce.

Le placement d'une pièce ne peut pas provoquer une promotion (voir page 6).

Remarque : si vous n'avez plus de pion en jeu, vous ne pouvez plus introduire de nouvelle pièce !



Pion **à côté** d'un pion de son camp

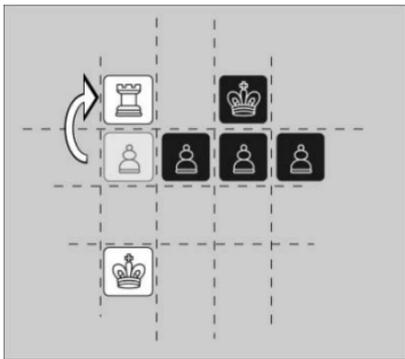


Autres pièces **sous** un pion de leur camp

Promotion d'un pion

La promotion des pions fonctionne selon les règles suivantes :

- Vous ne pouvez échanger un pion qu'avec une pièce qui a été préalablement capturée par votre adversaire (!) lorsque vous amenez ce pion sur la rangée occupée par le roi adverse.
- Le déplacement d'un roi vers une rangée où se trouvent des pions adverses ne provoque en aucune façon une promotion de ces pions.



Promotion d'un pion suivi d'un mat
(la tour avait été capturée auparavant)

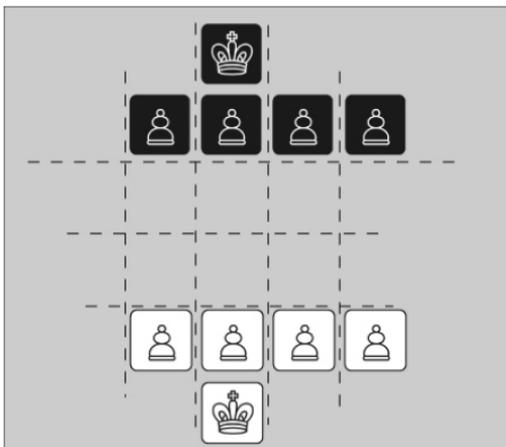
Fin de la partie

Un joueur perd par échec et mat, si son roi est en échec (c'est-à-dire qu'une pièce adverse menace de capturer le roi) et si ce joueur est incapable de faire un coup légal pour échapper à cette menace.

S'il n'y a pas d'échec et mat, la partie se termine par un match nul (pat) si un joueur ne peut déplacer aucune de ses pièces à son tour de jouer.

Une partie peut aussi se terminer par un match nul si les deux joueurs en conviennent d'un commun accord.

Vue d'ensemble - Préparation



- Choisissez vos couleurs
- Placez les roi et les pions comme indiqué
- Mélangez les tuiles restantes pour former une pile de pioche
- Tirez les trois premières tuiles et prenez-les en main
- Le joueur avec les pièces blanches commence - puis les joueurs alternent les tours de jeu

Vue d'ensemble - Tour d'un joueur

Déplacer une pièce (obligatoire)

Vous devez déplacer une de vos pièces déjà en jeu. Si vous ne pouvez pas déplacer une de vos pièces (et si vous n'êtes pas en échec), le jeu se termine par un match nul (pat).

Poser une pièce (facultatif)

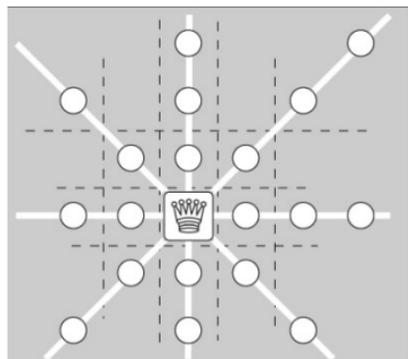
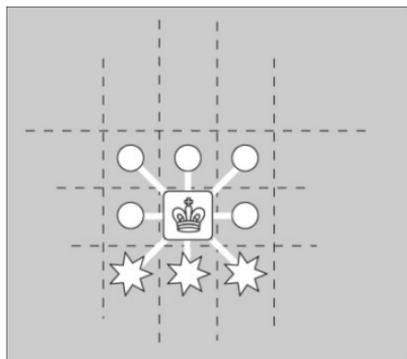
Vous pouvez poser une nouvelle pièce si vous le souhaitez et si vous le pouvez.

Vous ne pouvez mettre en jeu un nouveau pion que sur une case libre à droite ou à gauche d'un de vos propres pions déjà en jeu.

Vous ne pouvez mettre en jeu une autre pièce que sur une case libre au-dessous d'un de vos propres pions déjà en jeu.

Si vous posez une pièce, vous piochez ensuite une nouvelle tuile que vous prenez en main.

Vue d'ensemble - Roi et Reine

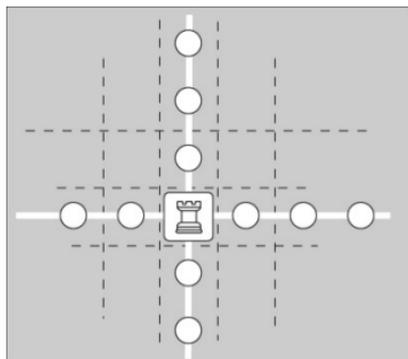


Le **Roi** se déplace d'une case à gauche ou à droite, ou d'une case en avant (en diagonale ou verticalement). Le roi ne peut reculer que pour capturer une pièce adverse.

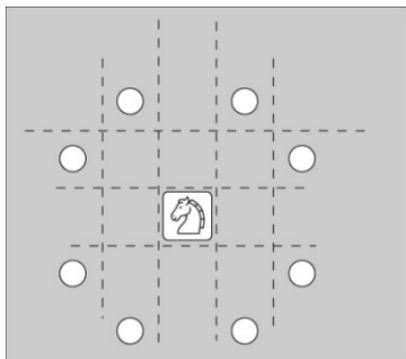
Le roi ne peut pas se déplacer vers une case sous la menace d'une pièce adverse (en échec). Vous pouvez pas non plus déplacer une autre de vos pièces si ce mouvement provoque la mise en échec du roi. Si votre roi est en échec, vous devez faire un mouvement légal pour échapper à cet échec.

La **Reine** se déplace n'importe quel nombre de cases horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Vue d'ensemble - Tour et Cavalier

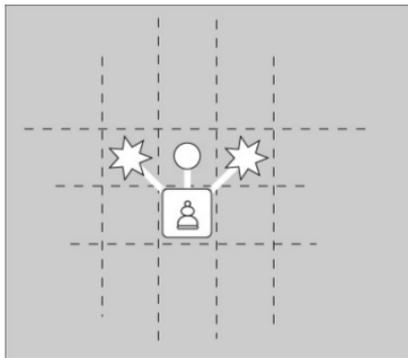


La **Tour** se déplace de n'importe quel nombre de cases horizontalement ou verticalement.



Le **Cavalier** se déplace de deux cases horizontalement puis d'une case verticalement, ou de deux cases verticalement puis d'une case horizontalement. Ce déplacement n'est pas bloqué par les pièces qui se trouveraient sur sa route. Tant que la case visée n'est pas occupée par une pièce de son propre camp, le cavalier peut y aller.

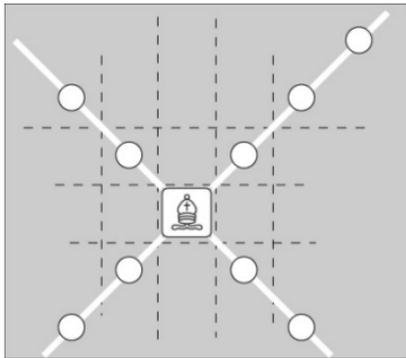
Vue d'ensemble - Pion et Fou



Le **Pion** se déplace d'une case verticalement en avant – mais seulement si la case de destination est libre. Le pion ne peut pas capturer une pièce qui se situe une case devant lui sur la même colonne.

Le pion peut se déplacer en diagonale vers l'avant, vers la droite ou vers la gauche, si et seulement si la case de destination est occupée par une pièce adverse ; il capture alors cette pièce adverse. Le pion ne peut pas se déplacer en diagonale s'il ne capture pas.

Le **Fou** se déplace de n'importe quel nombre de cases en diagonale.



Schachen Sie mit! – ChessMe!

Le jeu d'échecs est un plaisir – mais pour bien jouer, vous devez vous plonger dans la littérature spécialisée.

Schachen/ChessMe se concentre sur la base du jeu d'échecs, la manœuvre des pièces afin de maximiser leur effet et la tactique contre l'adversaire.

Schachen/ChessMe ne nécessite pas de connaître les théories de début ou de fin de partie. De ce fait, il atténue les connaissances et l'expérience que possède un bon joueur d'échecs et permet des parties passionnantes entre amateurs et joueurs avertis.

- Pour plus d'informations, consultez notre site www.schachen.net
- Auteurs : Matthias Schmitt & Heinrich Glumpler
- Illustrations : Carsten FUHRMANN, <http://www.c-fuhrmann.de>
- Traduction française : François HAFFNER, <http://jeuxsoc.fr>



www.muecke-spiele.de



