

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



En Avant !

Sur l'échiquier les pions vivent depuis des siècles une injustice flagrante, ils sont les seuls à ne pas pouvoir reculer. Et si les autres pièces subissaient le même sort ?

Matériel et position initiale

Pour jouer aux Echecs En Avant, il faut un échiquier et un lot de pièces standard. Une réserve de pierres de Go ou de pions de Dames formera une nouvelle catégorie de pièces : les Piliers.

Les pièces standard prennent place selon leur position habituelle sur l'échiquier.

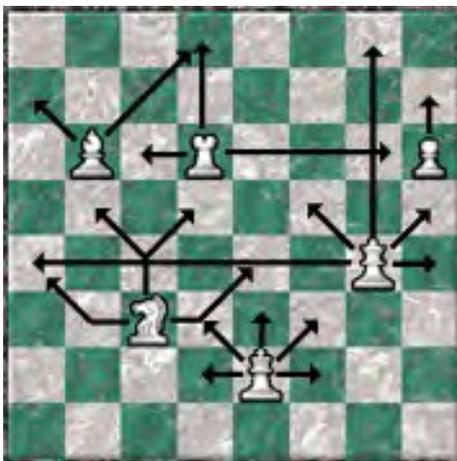
But du jeu

Pour gagner il faut : soit mater le Roi adverse, soit atteindre la première rangée adverse avec son propre Roi.

Déplacements

Toutes les pièces seront désormais logées à la même enseigne : tout déplacement vers l'arrière (sans capture) est interdit.

Un Cavalier ou un Fou arrivés en dernière rangée sont immobilisés (sauf en cas de capture, voir ci-contre). Un pion arrivé en dernière rangée peut être promu en la pièce de son choix (sauf en Roi).



Les Piliers

Roi, Tour et Dame sont encore privilégiés, ils conservent la possibilité de se déplacer latéralement. Toutefois ces déplacements latéraux sont maintenant limités par la pose de Piliers. Toute pièce se déplaçant latéralement doit poser sur sa case de départ un Pilier de sa couleur.

Une fois posé, un Pilier demeure immobile et empêche les pièces de son camp de revenir sur cette case. Rien n'empêche cependant une pièce de capturer un Pilier adverse.

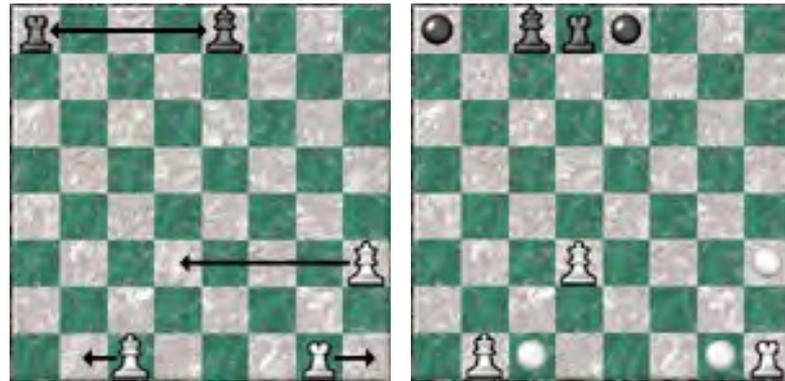
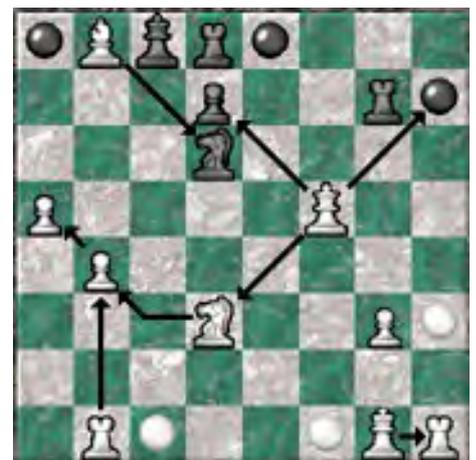


Illustration : exemples de déplacements latéraux et de pose de Piliers. Effectuer un roque impose la création de deux Piliers.

Captures

Les captures demeurent autorisées dans toutes les directions. Point trop de réforme en un jour, cette autorisation de prise vers l'arrière ne concerne pas encore les pions.

D'autre part toute pièce peut choisir de capturer une pièce de son propre camp, sauf le Roi et les Piliers. Une capture latérale implique la pose d'un Pilier.



Fin de partie

Matez ! La faiblesse de la défense favorise un jeu agressif. Et si vous passez en finale, n'oubliez pas d'avancer votre Roi. Attention, l'arrivée d'un Roi en dernière rangée n'est valide que si sa case d'arrivée n'est pas défendue par une pièce adverse. Il ne peut pas se mettre en échec, même pour gagner la partie !