

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 (Saône-et-Loire), 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

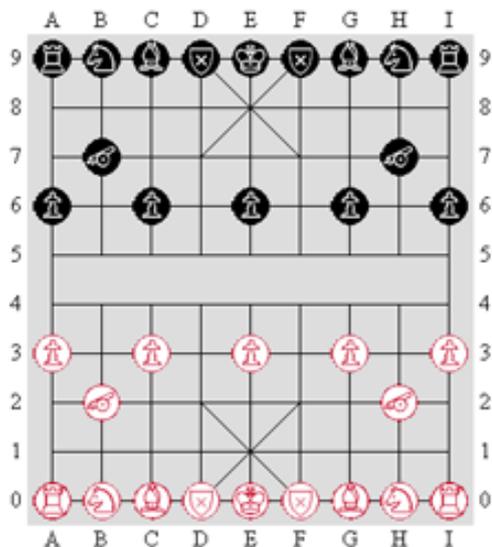


Échecs chinois (Xiang Qi)

Le Xiang Qi, ou échecs chinois, est un jeu très populaire dans les pays asiatiques. On pense que les deux jeux, le Xiang Qi et les échecs occidentaux se sont développés à partir du même jeu indien, le Chaturanga.

Position de départ et but du jeu

Le Xiang Qi se joue sur un plateau de 9x10 intersections. Contrairement aux échecs occidentaux, les pièces sont placées sur les intersections, non les cases. Chaque joueur démarre le jeu avec ces pièces: 1 roi (ou général), 2 gardes (ou conseillers), 2 éléphants (ou fous), 2 cavaliers (ou chevaux), 2 tours (ou chariots), 2 bombardes et 5 pions (ou soldats). La position de départ est montrée dans le diagramme suivant:



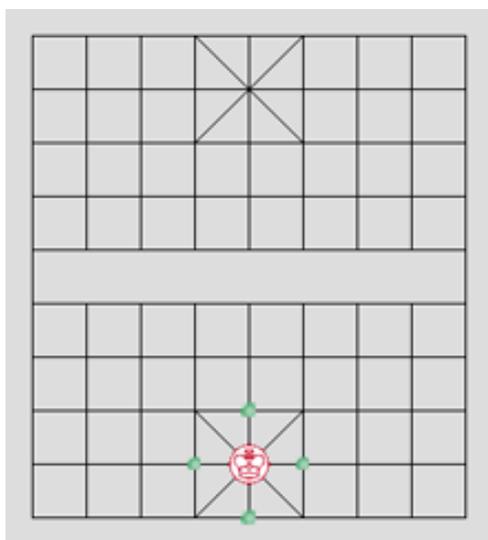
Les petits carrés contenant des lignes diagonales sont appelés palais rouge et palais noir, et le rectangle horizontal au milieu du plateau est appelé "rivière".

Le but du jeu est de "mater" ou de bloquer le roi adverse.

Déplacement des pièces

Toutes les pièces au Xiangqi (excepté le canon) utilisent les mêmes règles autant pour se déplacer que pour capturer des pièces adverses. Les canons ont une règle spéciale qui sera détaillée plus loin.

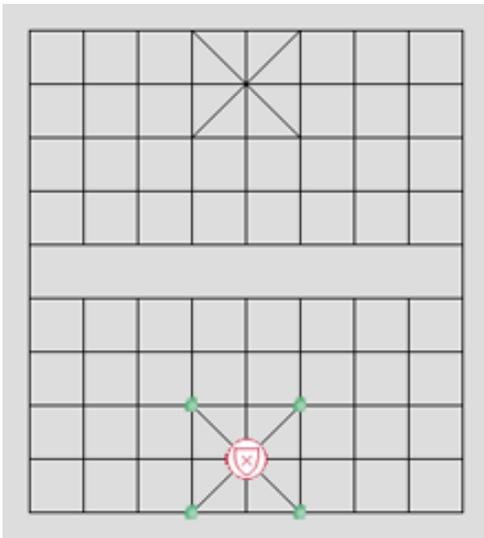
Le Roi (Général)



Un Roi se déplace d'une case verticalement ou horizontalement, il ne peut pas se déplacer en diagonale. Il ne doit jamais quitter son palais. Comme aux échecs standard, un roi n'est pas autorisé à se déplacer sur un endroit où il est attaqué par une pièce ennemie. Si un roi est menacé (il est en **échec**), le joueur concerné doit parer l'échec immédiatement. Si ce n'est pas possible, le joueur perd la partie.

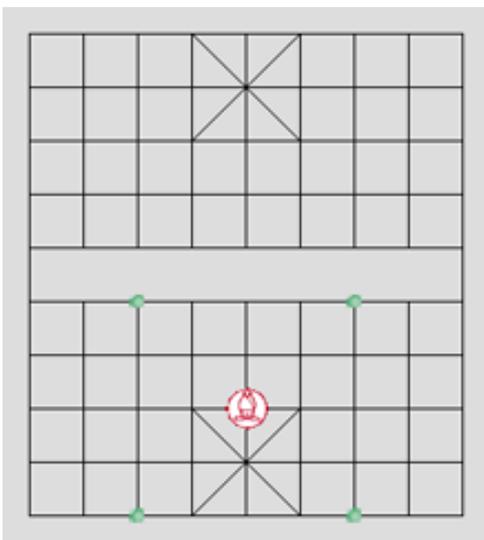
Le Garde (Conseiller)

Un garde se déplace d'une intersection en diagonale et tout comme le Roi, il ne doit jamais quitter son palais. En



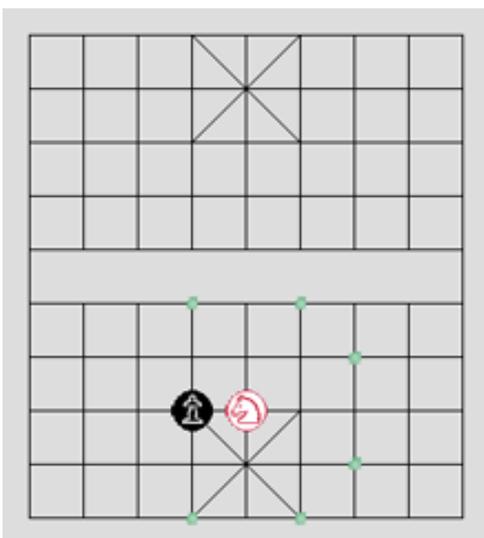
d'autres termes, chaque garde a uniquement 5 positions possibles à l'intérieur de son palais.

Le fou (Eléphant)



Les Eléphants peuvent se déplacer exactement de deux cases en diagonale et ne peuvent traverser des intersections occupées. De plus, les éléphants ne sont pas autorisés à traverser la rivière, Ils doivent rester dans leur moitié de plateau. Cela signifie que chaque éléphant a 7 positions possibles.

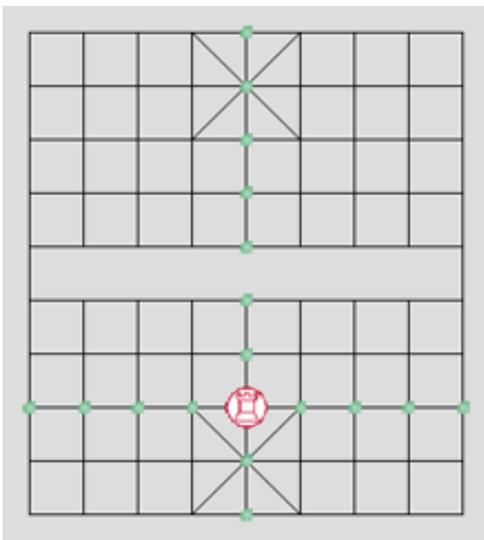
Le cavalier (Cheval)



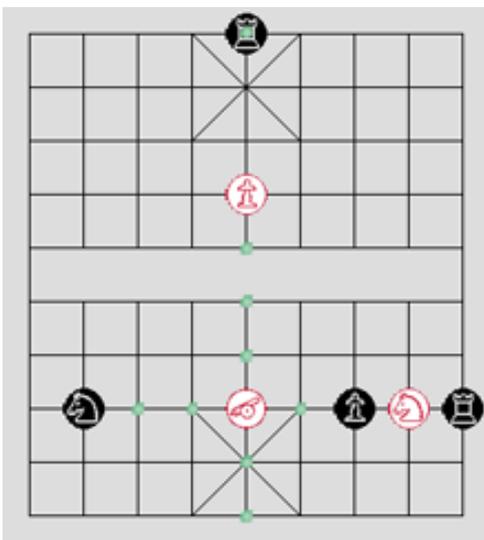
Un cavalier se déplace d'une intersection verticalement ou horizontalement, suivit d'une intersection à l'extérieur et en diagonale. Il y a une différence significative entre les échecs occidentaux et le Xiangqi car un cavalier ne peut sauter par dessus des intersections occupées. Le diagramme montre (points verts) tous les coups possibles pour le cavalier rouge, dès lors que le pion noir bloque ceux de gauche.

La Tour (Chariot)

Une tour se déplace comme une tour aux échecs standards - n'importe quel nombre d'intersections verticalement ou horizontalement.

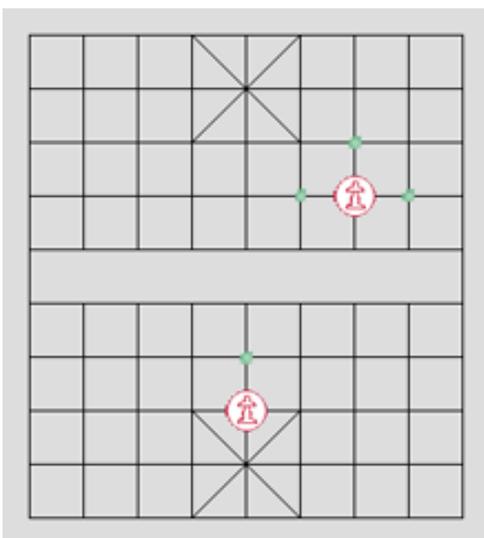


La Bombarde



Une bombarde se déplace de la même façon que la tour. Cependant, si une bombarde veut capturer une pièce adverse, il doit le faire en sautant par dessus une autre pièce (des siennes ou de son adversaire). Le diagramme montre une position où tous les coups possibles des bombardes rouges (ou captures) sont marqués par des points verts (notez le point vert sur la tour noire en haut du plateau). Le cavalier noir sur le côté gauche ne peut être capturé car il n'y a pas de troisième pièce entre lui et le canon. La tour noire en haut peut être capturée par la bombarde en sautant par dessus le pion rouge. D'autre part, la seconde tour noire (à droite) ne peut pas être capturée par la bombarde qui doit sauter plus d'une pièce (le pion noir et le cavalier rouge).

Le pion (Soldat)

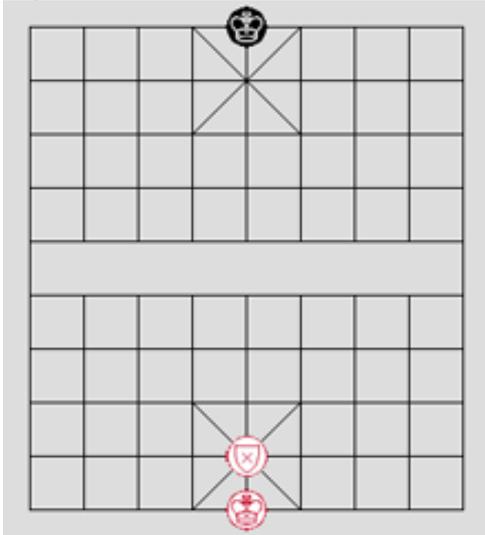


Les pions se déplacent seulement d'une intersection en avant et prennent de la même manière (ils ne vont jamais en diagonale). Lorsqu'un pion traverse la rivière, ses possibilités de déplacement s'étendent à deux options - il peut se déplacer d'une intersection en avant ou horizontalement. Les pions ne sont pas promus au Xiangqi. Lorsqu'un pion atteint la dernière ligne, il peut se déplacer de côté.

Autres règles importantes

- une partie est gagnée en matant **ou en empêchant de jouer le roi adverse** C'est une différence importante entre ce jeu et les échecs classiques où le fait qu'un roi est bloqué se traduit par une égalité.
- L'échec perpétuel est interdit. Un joueur ne peut pas mettre en échec le roi de l'adversaire plus de 3 fois à la suite avec la même pièce et dans la même position.

- La menace perpétuelle d'une pièce adverse non protégée est aussi interdite. Ce qui signifie qu'un joueur ne peut attaquer la même pièce adverse (qui n'est pas protégée par une autre pièce adverse) en allant et venant des deux mêmes intersections indéfiniment. Le joueur qui provoque une telle situation est obligé d'y mettre un terme.
- Les rois ne peuvent se trouver face à face sur une même colonne ouverte, il doit y avoir au moins une pièce entre eux sur cette même colonne. Le diagramme suivant montre une position où le garde rouge ne peut se déplacer car les rois se retrouveraient face à face:



- Quand personne ne peut forcer un mat ou bloquer le roi adverse, la partie est nulle.