

## ChessQuito

### **1. La reine**

La Reine est la pièce maîtresse du jeu. Elle se déplace en diagonale, horizontalement et verticalement, d'autant de cases que le permet la configuration du plateau. Elle ne peut sauter au-dessus d'autres pièces.

**Valeur estimée : 5.**

### **2. La tour**

La Tour se déplace verticalement et horizontalement, du nombre de cases souhaité par le joueur dans la limite du plateau. Elle ne peut sauter au-dessus des autres pièces.

**Valeur estimée : 4.**

### **3. Le cavalier**

Le Cavalier se déplace en "L" et saute par-dessus les éventuels obstacles. Il ne peut prendre que les pièces situées sur sa case d'arrivée.

**Valeur estimée : 3.**

### **4. Le fou**

Le Fou se déplace sur les diagonales de la couleur où il a été posé. Il peut avancer du nombre de cases souhaité par le joueur dans la limite du plateau, mais ne saute pas au-dessus des pièces.

**Valeur estimée : 2.**

### **5. Le pion**

On peut attribuer à la Reine le déplacement du pion. Elle avance ou recule d'une seule case. En revanche, elle ne peut prendre qu'en diagonale sur les cases

adjacentes. Dans un jeu d'échec classique, le pion ne peut pas reculer.

## **6. Le roi**

Si la Reine devient un Roi, il faut la préserver avant tout. Elle ne peut se déplacer que d'une case, mais dans toutes les directions. Elle peut prendre lors de ses déplacements. Elle ne doit jamais être déplacée vers une case où elle peut être prise. Un joueur perd la partie lorsque sa Reine-Roi est en position «d'échec et mat»

## **7. Prise d'une pièce**

La capture d'une pièce se fait par substitution, c'est-à-dire que la pièce victorieuse se met sur la case de la pièce prise, qui est retirée du plateau de jeu.

## **Règle du jeu**

### **N°1 Reine - Tour - Fou - Cavalier**

Les joueurs prennent les quatre pièces de leur couleur et les placent à tour de rôle sur le plateau de jeu. Ils les poseront de manière stratégique, connaissant leur valeur et leur déplacement afin d'éviter de les perdre trop rapidement.

Dès que les 8 pièces sont placées, les joueurs peuvent déplacer, à tour de rôle, l'une de leurs pièces afin de capturer au plus vite celles de l'adversaire.

**But du jeu** : garder la dernière pièce sur le plateau. La partie est interrompue au bout de 5 déplacements sans prise. Le gagnant est, dans ce cas, celui qui conserve la plus forte valeur de pièce(s).

## **N°2 Tour - Fou - Cavalier - " Reine-Pion"**

Dans cette variante la Reine se métamorphose en simple Pion. Cette pièce peut avancer ou reculer d'une seule case et elle ne prend qu'en diagonale. Comme dans la première règle du jeu, les joueurs posent à tour de rôle les pièces de leur choix avant de les déplacer.

**But du jeu** : prendre toutes les pièces de son adversaire. La partie est interrompue au bout de 5 déplacements sans prise. Le gagnant est, dans ce cas, celui qui conserve la plus forte valeur de pièce(s).

## **N°3 Tour - Fou - Cavalier - " Reine-Roi"**

Dans cette variante, la Reine se déplace comme un Roi. L'objectif de cette partie est de la protéger pour qu'elle ne soit pas mise en position "d'échec et mat". La Reine-Roi est en "échec" lorsqu'elle est menacée d'être prise par une pièce adverse. L'attaquant doit alors annoncer "échec". Si le joueur attaqué ne peut empêcher sa Reine-Roi d'être prise au tour suivant, il est "échec et mat". Il peut arriver qu'un joueur ait ses pièces bloquées, et qu'il ne puisse bouger sa Reine-Roi sans se mettre en "échec". Dans ce cas, il est "pat".

**But du jeu** : mettre la Reine-Roi en "échec et mat", ou en position de "pat", ou conserver des pièces d'une valeur totale supérieure à celle de l'adversaire au bout de 5 déplacements consécutifs sans prise de pièce.