

TEMPÈTE SUR L'ÉCHIQUIER



Règle du jeu TEMPETE SUR L'ECHEQUIER

**de Pierre CLEQUIN
et Bruno FAIDUTTI**

Ce jeu de cartes propose une variation simple et amusante pour toute partie d'échecs. Les joueurs utilisent un jeu d'échecs normal et complet, disposé de manière classique et conventionnelle.

Le premier joueur (désigné de la manière habituelle) mélange les cartes, puis en distribue 5 à son adversaire et 5 à lui-même, une par une et faces cachées

Chaque joueur examine ses cartes, et la partie commence. Le but du jeu reste de mettre le Roi adverse « mat ». Mais ces cartes permettent d'y parvenir par des moyens quelque peu inhabituels. Chaque carte décrit un événement modifiant la structure traditionnelle du jeu. Tout au long de la partie, les joueurs vont

modifier le cours des choses en jouant les cartes qu'ils ont en main.

Utilisation des Cartes :

- Un joueur qui utilise une carte l'annonce clairement en rejettant celle-ci, face visible, sur la pile d'écart, près du pot. L'effet décrit est aussitôt appliqué.
- Chaque carte ne peut guère être utilisée qu'à un moment précis, qui est décrit en italique sur la carte elle-même.
- Il est interdit d'utiliser plus d'une carte par trait. Un joueur peut donc utiliser une carte, et une seule, pendant son trait, et une, et une seule, pendant le trait de son adversaire.
- L'effet d'une carte peut compléter, remplacer, ou modifier le coup joué. Certains effets ne font que se superposer à ce coup. Ceci est précisé sur chaque carte. Un coup peut être joué sans qu'aucune carte ne soit utilisée.
- Lorsqu'un joueur vient d'abattre une carte, il en reprend aussitôt une autre sur le dessus du pot (sauf les cartes « Vautour » et « Gueules Cassées »). Chaque joueur aura ainsi en permanence cinq cartes en main.
- Certaines cartes peuvent devenir sans effet, notamment à cause de la disparition de l'échiquier de pièces concernées (par exemple la

carte « Ecurie », pour un joueur ne possédant plus de Tour et/ou plus de Cavalier. Après son coup, et à condition qu'il n'ait pas joué de carte à ce trait, un joueur peut rejeter une telle carte sur l'écart, et prendre la carte du dessus du pot pour la remplacer.

Règle Fondamentale :

- **Le jeu d'une carte ne peut et ne doit pas amener directement à une situation d'échec et mat ou de prise du Roi, ni empêcher un Roi de se soustraire à une situation d'échec. Cette règle prévaut sur toute autre.**

Si une carte jouée entre en contradiction avec cette règle, elle est annulée, mais quand même considérée comme jouée, et donc défaussée.

Quelques Précisions :

- Lorsque, dans le texte des cartes, le mot « pièce » est utilisé, il désigne l'ensemble des pièces du jeu, Dames, Rois et Pions inclus. Quand l'effet d'une carte exclut certaines pièces, cela est précisé sur la carte elle-même.
- Certaines cartes (par exemple « Chameau », « Coup d'Etat », « Neutralité »...) ont pour effet de changer à long terme la nature d'une pièce. Il est alors nécessaire de les repérer



d'une quelconque façon, claire pour les deux joueurs (par exemple en posant une pièce de monnaie sous la pièce, ou en la remplaçant par un pion d'un autre jeu, ou tout autre objet adéquat...).

- Ce jeu n'est pas « fermé »... Les cartes blanches sont destinées à recevoir les produits de votre imagination (que vous pouvez d'ailleurs nous communiquer !).
- Avant le début d'une partie, les joueurs peuvent, d'un commun accord, décider de retirer certaines cartes du jeu, même si cela ne fait pas plaisir aux auteurs. Ils ne doivent jamais retirer la carte PUB parce qu'elle nous fait de la pub.

Variante Meta-stratégique

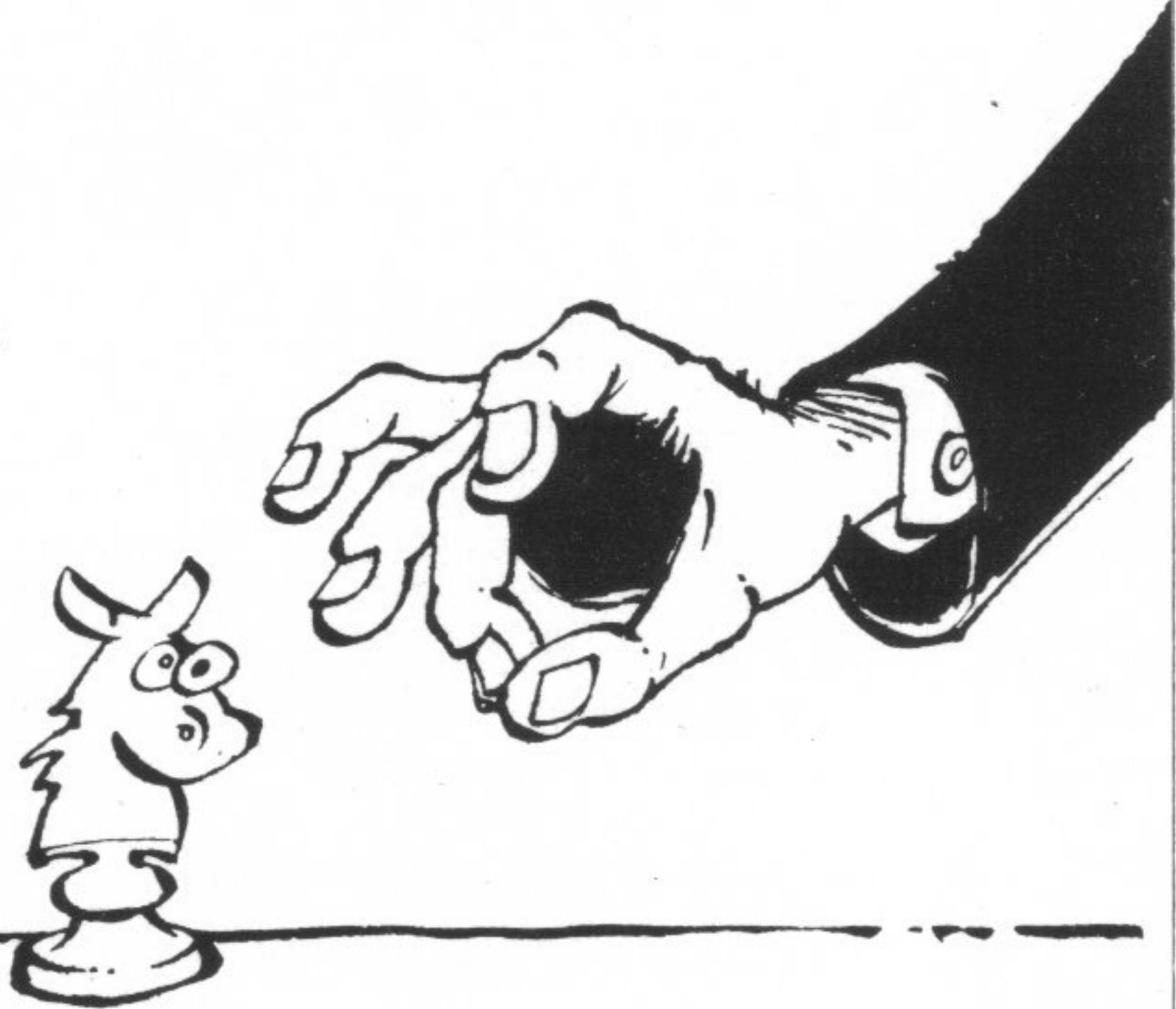
- Chaque joueur pose devant lui ses cinq cartes faces découvertes, bien visibles de l'adversaire, qui peut ainsi inclure leurs potentialités dans l'élaboration de son raisonnement...

Parties à Handicap

- Chaque joueur révèle une partie de ses cartes, et garde certaines secrètes. Le nombre de cartes révélées par chaque adversaire dépend de leurs valeurs respectives aux échecs...



CONTROLDRE



Le déplacement de votre adversaire est annulé. Il doit rejouer un autre coup, avec la même pièce ou une autre.

*Jouez cette carte immédiatement après
1 un coup de votre adversaire.*

BONNET D'ANE



**Vous désignez une pièce adverse
(sauf le roi) que
vous envoyez au piquet sur une case
libre située dans un des quatre coins
de l'échiquier. Votre adversaire ne
pourra pas déplacer cette pièce à ce
coup-ci.**

*Jouez cette carte immédiatement après
votre coup.*



POUSSEE

L'un de vos Pions peut avancer sur une case occupée, en poussant devant lui la pièce qui s'y trouve. Si elle est poussée sur une case également occupée, elle pousse de nouveau la pièce qui l'occupe, et ainsi de suite. Une pièce poussée en dehors de l'échiquier est retirée du jeu. le roi ne peut pas être poussé

*Jouez cette carte à votre tour de jeu.
Ce coup remplace votre déplacement
normal.*

QUATRE COINS



Si trois des quatre coins de l'échiquier sont occupés, vous pouvez amener une de vos pièces, de votre choix, dans le quatrième coin.

*Jouez cette carte à votre tour de jeu.
Ce coup remplace votre déplacement
normal.*

PARACHUTISTE



Vous pouvez « parachuter » l'un de vos Pions pris par votre adversaire sur une case vide au milieu du champ de bataille, c'est-à-dire sur l'une des quatre cases centrales de l'échiquier.

*Jouez cette carte à votre tour de jeu.
Ce coup remplace votre déplacement
normal.*

INFILTRATION

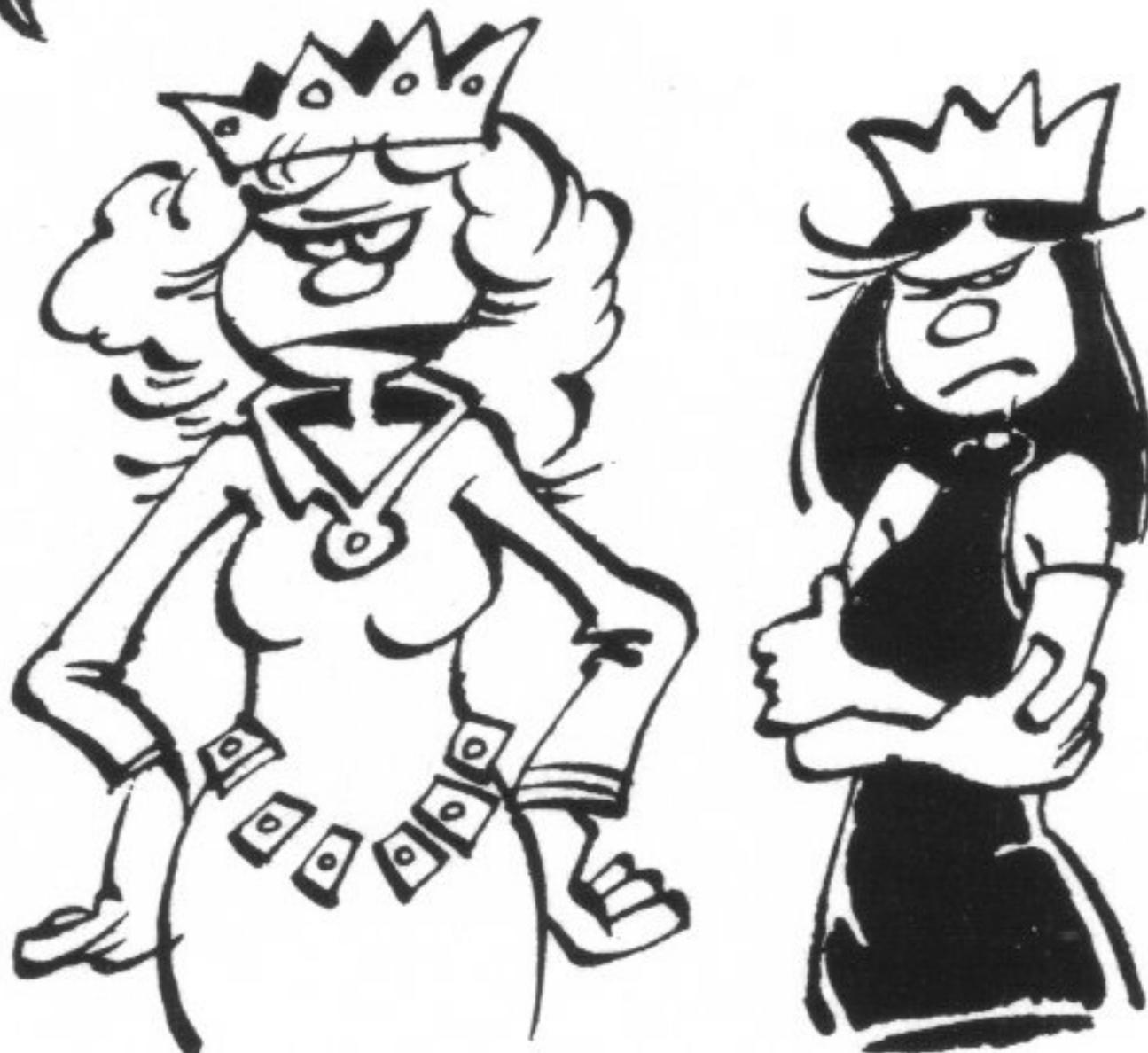


Sur l'échiquier, vous permutez un ou deux de vos Pions avec un ou deux Pions adverses.

*Jouez cette carte avant votre coup.
Ce coup est en plus de votre
déplacement normal.*

AMBITION

QU'EST-CE
QU'ELLE VOUS A
FAIT, LA REINE
?



Vous pouvez remplacer un de vos Pions par une des pièces (sauf la Reine) que vous a pris votre adversaire.

Jouez cette carte immédiatement après votre coup.

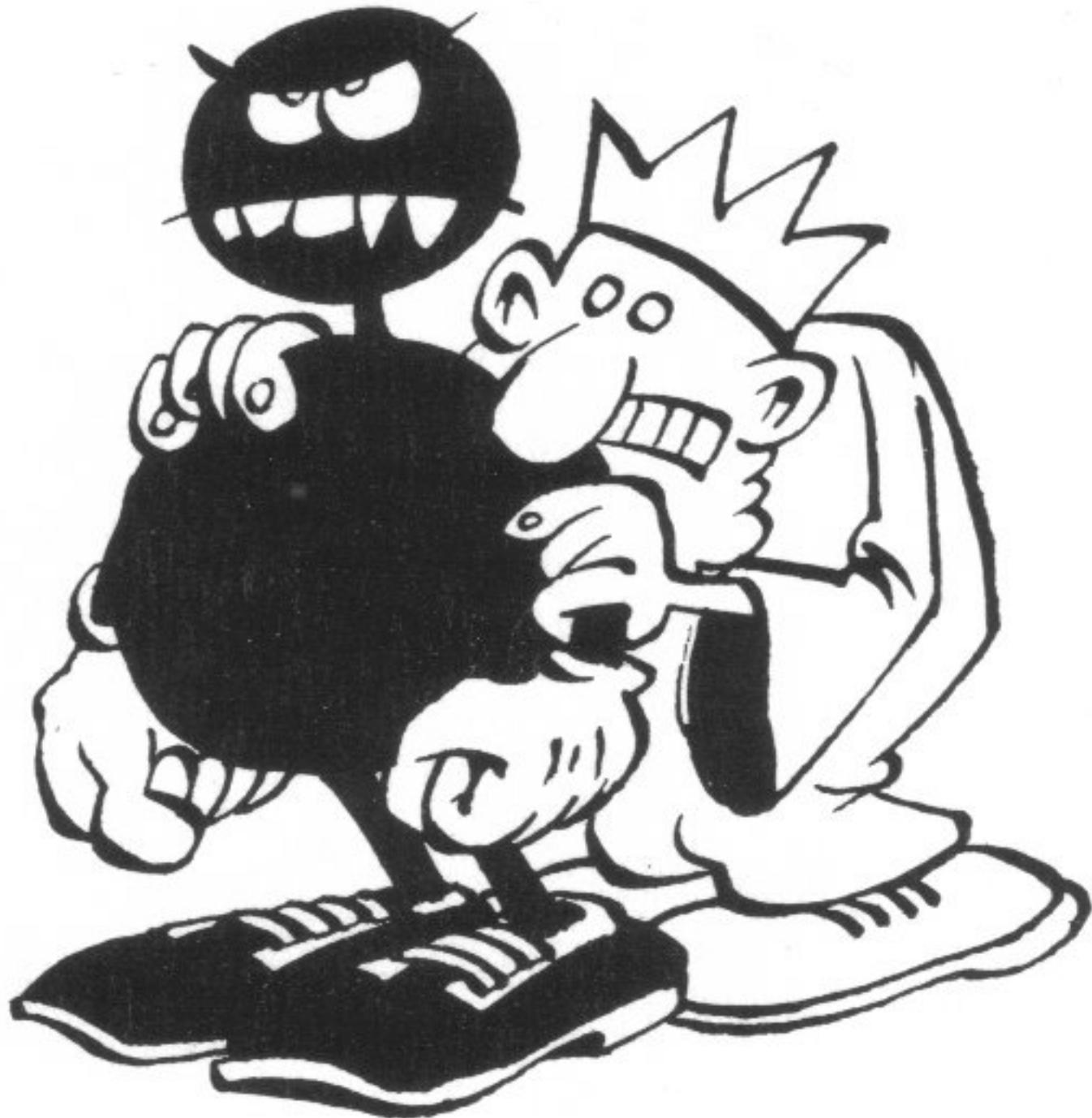
NEUTRALITE



Vous transformez une pièce adverse de votre choix (sauf le Roi et la Reine) en pièce « neutre ». Une pièce neutre peut être manipulée à son tour par chacun des joueurs, et peut prendre des pièces appartenant aux deux adversaires.

*Jouez cette carte immédiatement après
votre coup.*

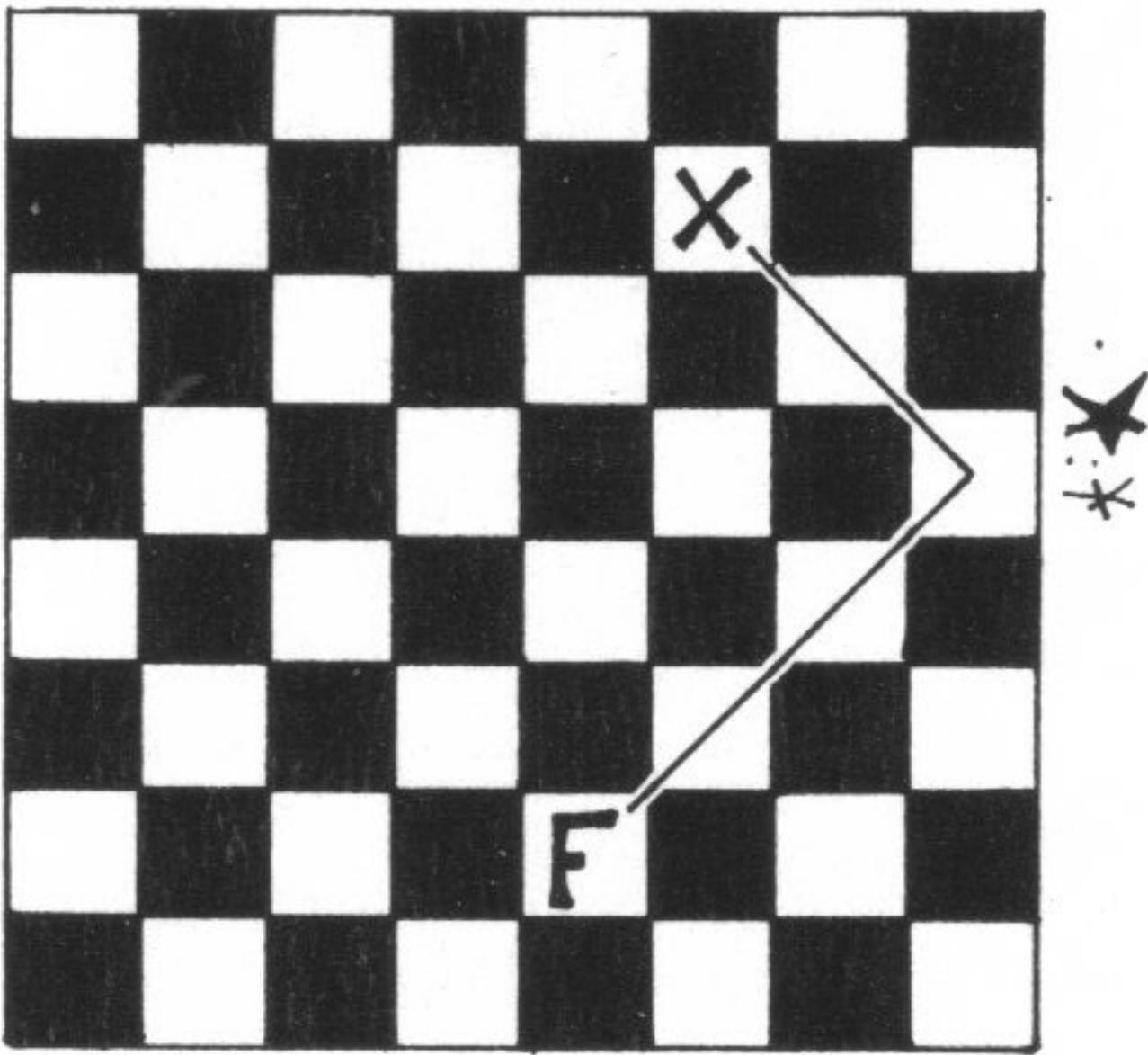
FANTOCHE



Jouez cette carte quand vous êtes mis en échec (même mat). Vous permutez alors sur l'échiquier votre Roi avec l'un de vos Pions.

*Jouez cette carte avant votre coup.
Ce coup est en plus de votre déplacement normal.*

FOU REFLECHI



Vous pouvez à ce coup déplacer l'un de vos Fous en le faisant « rebondir » sur les côtés de l'échiquier. Il décrit alors un angle à 90°, comme indiqué sur l'exemple ci-dessous. Il n'y a pas de limite au nombre de rebondissements au cours d'un déplacement.

*Jouez cette carte à votre tour de jeu.
Ce coup remplace votre déplacement
normal.*

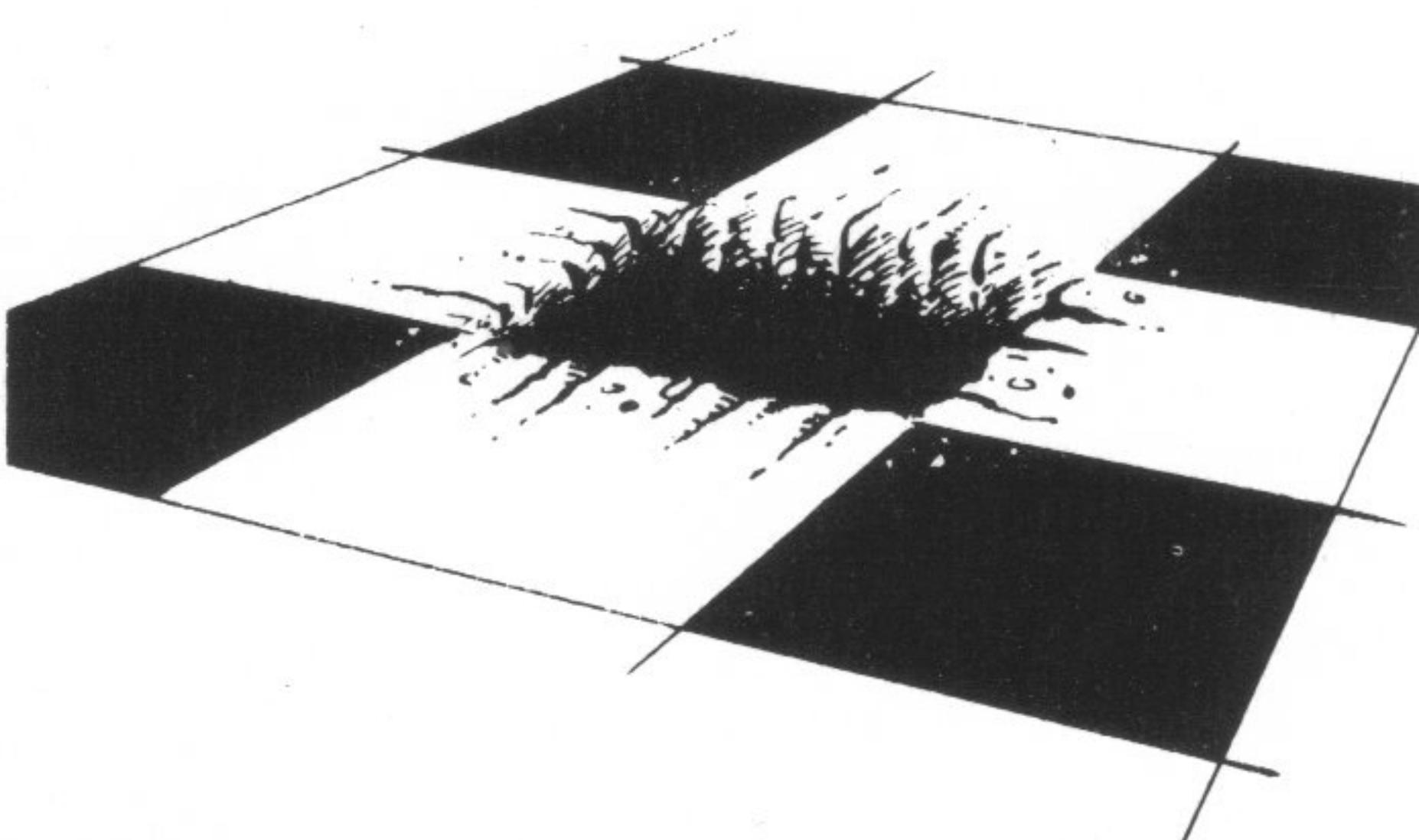
KIDNAPPING



Votre adversaire tourne la tête dix secondes, et vous en profitez pour subtiliser une de ses pièces sur l'échiquier. Ensuite, votre adversaire a dix secondes pour, en regardant l'échiquier, retrouver de quelle pièce il s'agit et sur quelle case elle se trouvait. S'il trouve, la pièce est remise à sa place. S'il ne trouve pas, elle est considérée comme une prise.

*Jouez cette carte immédiatement après
votre coup.*

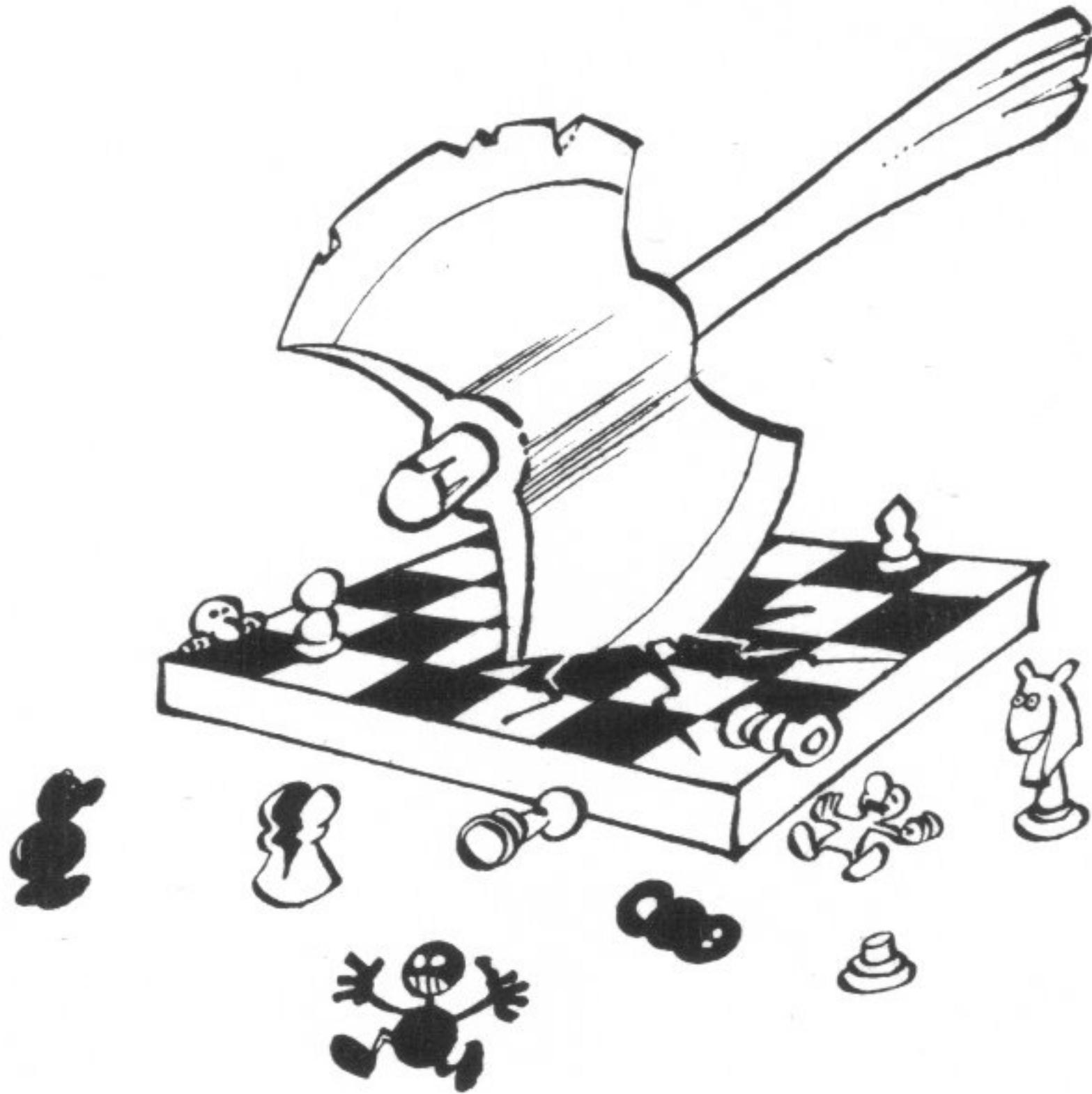
TRAPPE



En jouant cette carte, vous notez sur un papier les coordonnées d'une case de l'échiquier, vide ou occupée par une de vos pièces. Dès qu'une pièce adverse s'arrête sur cette case, elle tombe dans une trappe et est retirée du jeu (s'il s'agit du Roi, la trappe est actionnée, mais le Roi reste sur la case).

Jouez cette carte immédiatement après votre coup.

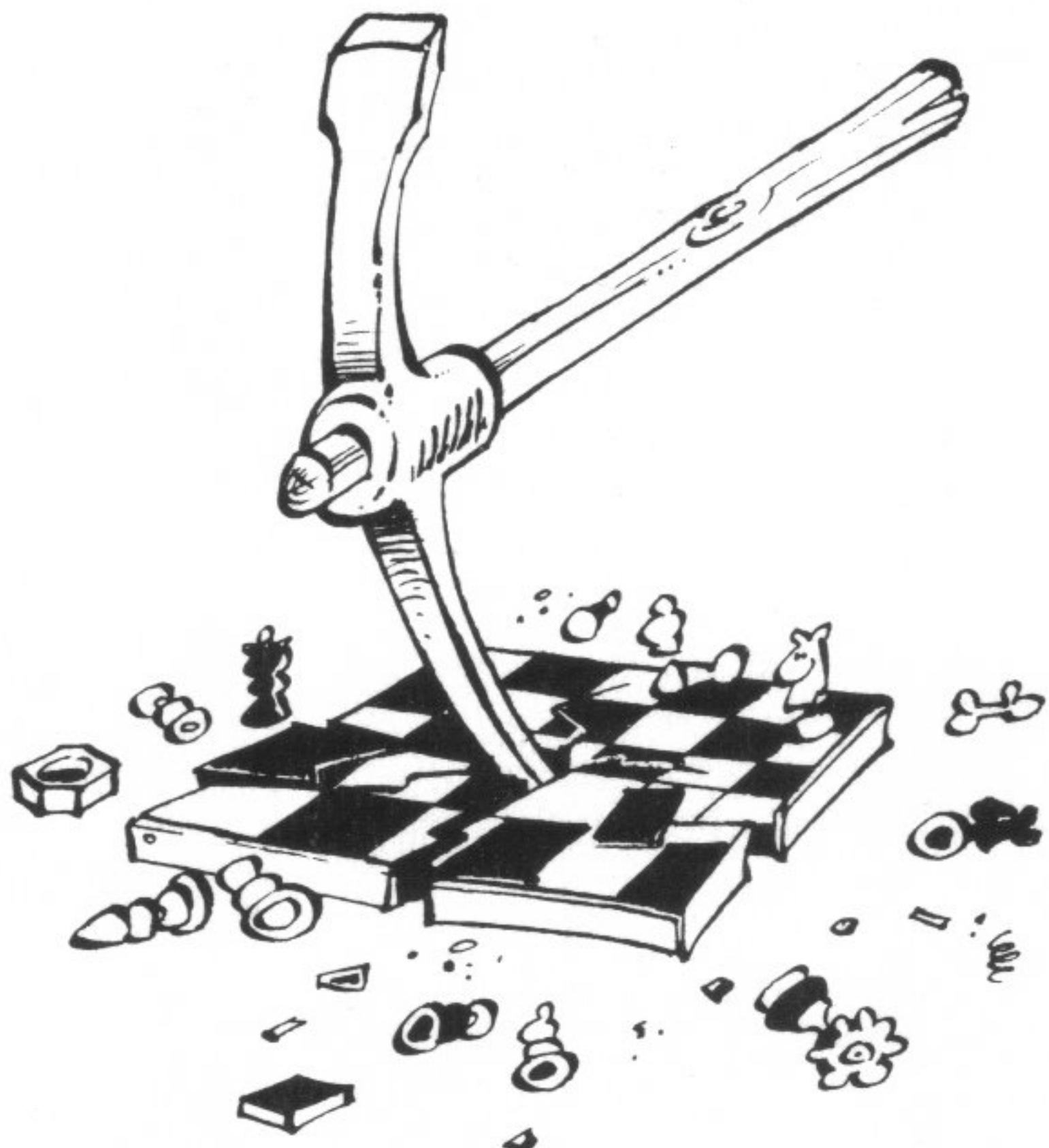
CASSATION



Le déplacement de votre adversaire est annulé. Il doit rejouer un autre coup, avec la même pièce ou une autre.

Jouez cette carte immédiatement après 13 un coup de votre adversaire.

ANNULATION



Le déplacement de votre adversaire est annulé. Il doit rejouer un autre coup, avec la même pièce ou une autre.

*Jouez cette carte immédiatement après
14 un coup de votre adversaire.*

HALLUCINATION PASSAGERE



Vous pouvez, à ce coup, déplacer n'importe laquelle de vos pièces à la manière d'un Fou. Mais vous ne pouvez pas prendre ainsi une pièce adverse.

*Jouez cette carte à votre tour de jeu.
Ce coup remplace votre déplacement
normal.*

CRAZY HORSE



Sur l'échiquier, vous permutez un Cavalier adverse avec un Fou adverse.

Jouez cette carte immédiatement après votre coup.

ROQUE ACROBATIQUE



Quels que soient les antécédants et la situation actuelle, si vous avez votre Roi et une Tour sur une même ligne ou colonne, et s'il n'y a aucune pièce entre eux, vous pouvez les déplacer simultanément en plaçant la Tour près du Roi, et en la faisant passer par-dessus celle-ci

*Jouez cette carte à votre tour de jeu.
Ce coup remplace votre déplacement normal.*

DERBY



Le Cavalier que vous venez de déplacer peut rejouer à nouveau, tout de suite, si il ne vient pas de prendre une pièce adverse.

Jouez cette carte immédiatement après le premier déplacement de votre Cavalier.

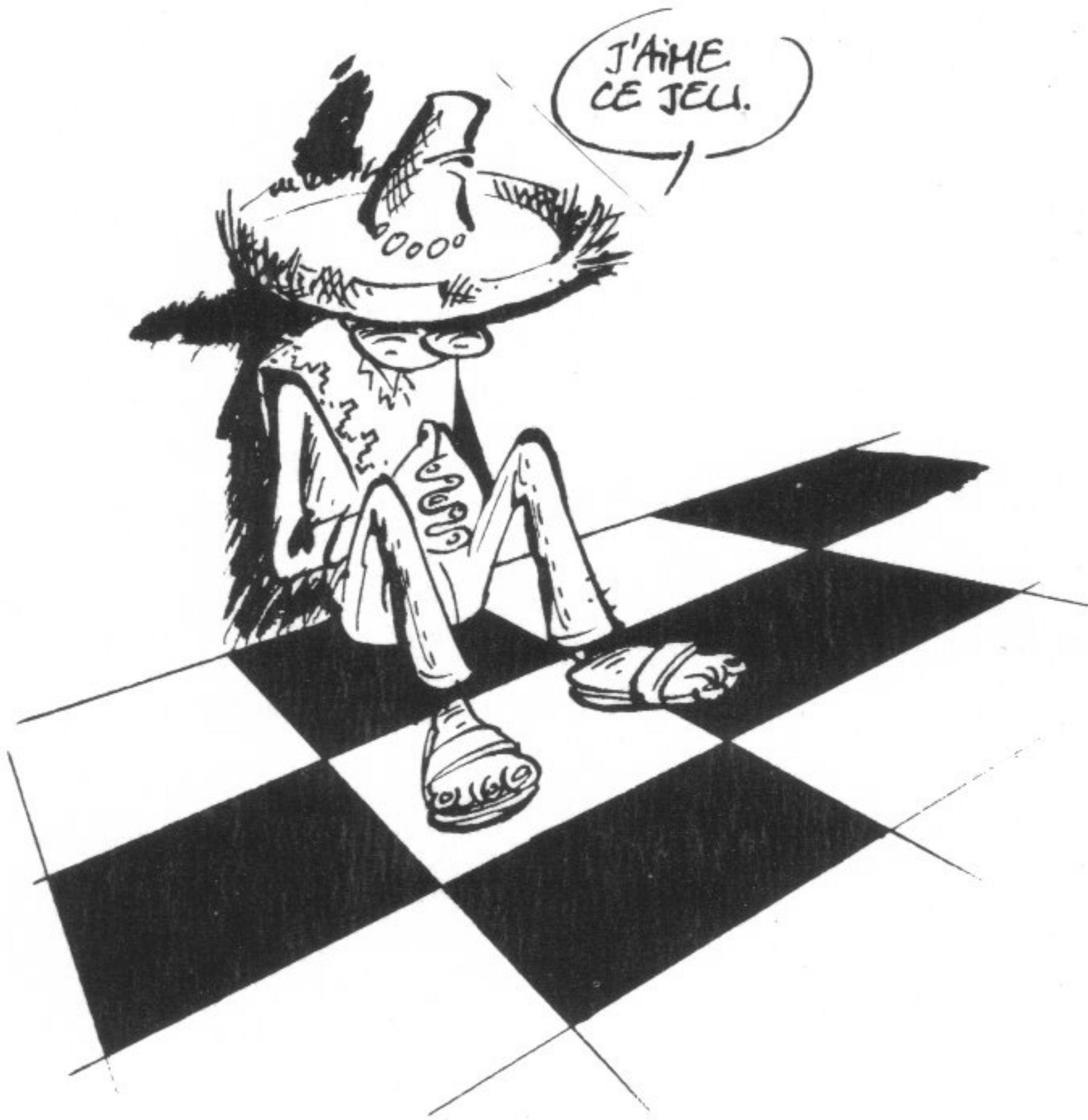
FAVORITE



**Vous pouvez à ce coup déplacer
n'importe laquelle de vos pièces (sauf
un Pion) à la manière d'une Dame,
mais vous ne pouvez pas ainsi
prendre une pièce adverse.**

*Jouez cette carte à votre tour de jeu.
Ce coup remplace votre déplacement
normal.*

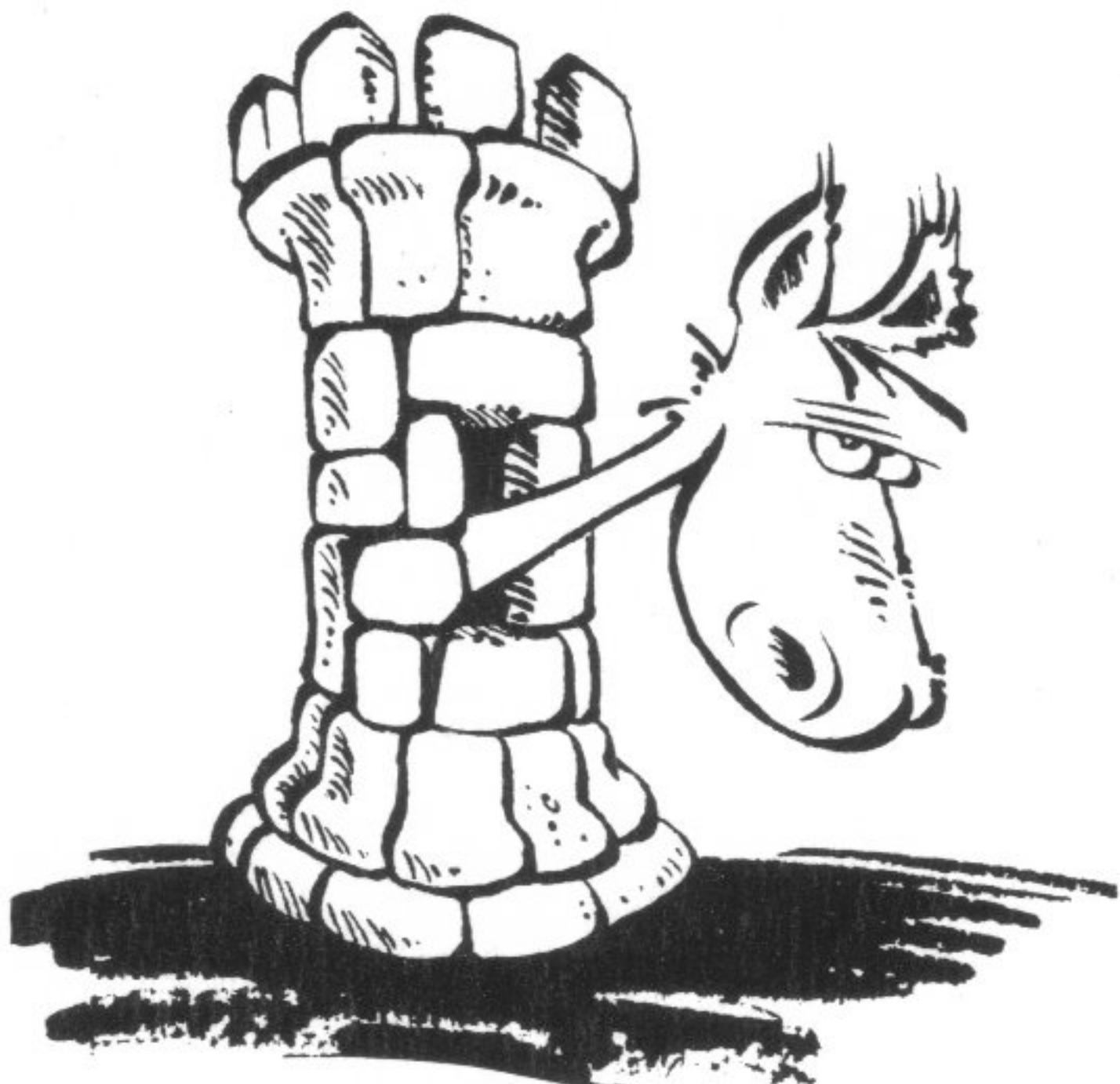
PERIPH



Vous pourrez déplacer n'importe laquelle de vos pièces (sauf un pion) qui se trouve sur une case du bord de l'échiquier, vers toute autre case libre du bord de l'échiquier

*Jouez cette carte à votre tour de jeu.
Ce coup remplace votre déplacement
normal.*

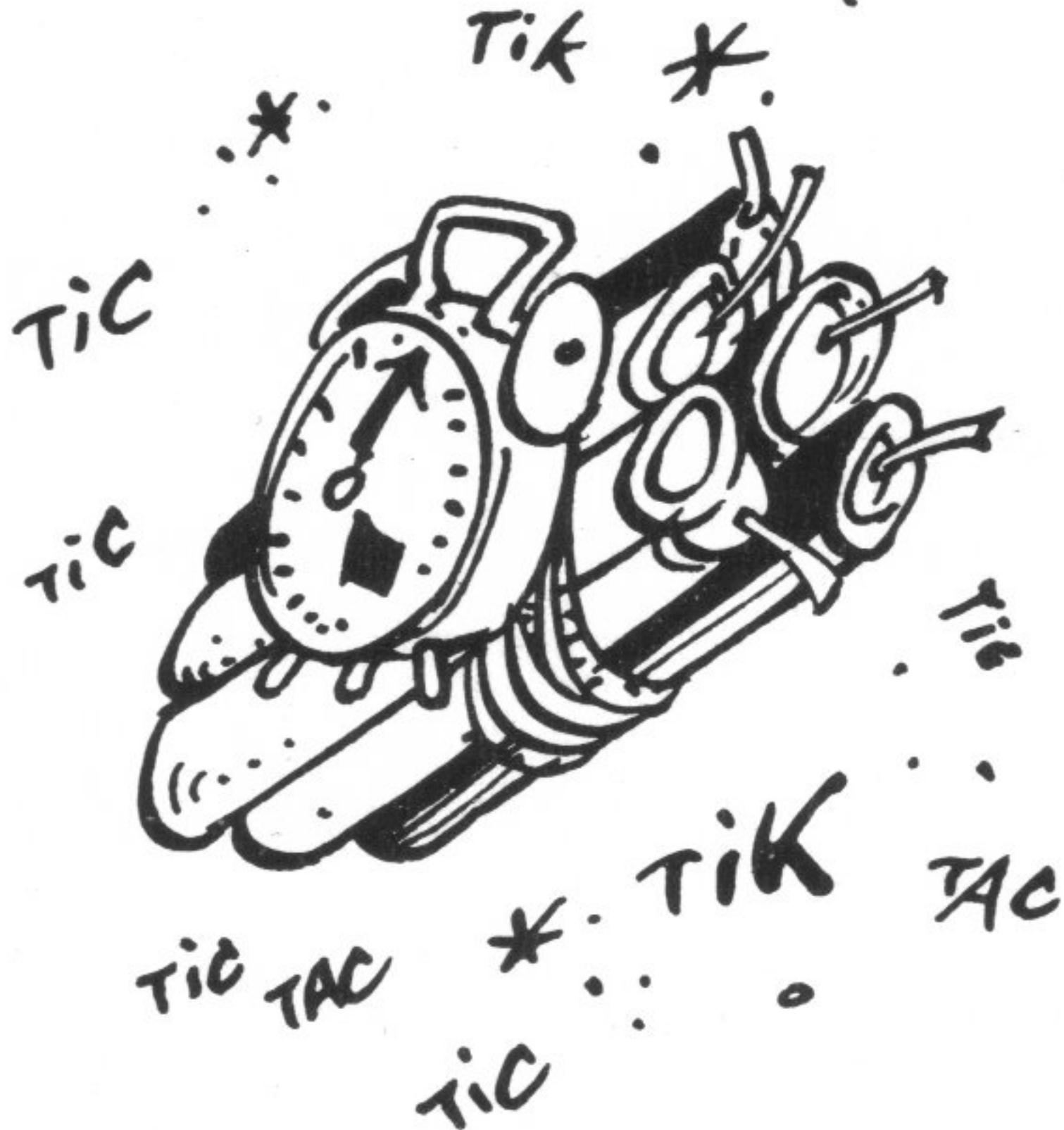
FUSION



Vous déplacez une de vos pièces sur une case occupée par une autre de vos pièces. Ces deux pièces « fusionnent » en une nouvelle pièce qui se déplacera désormais comme l'une ou l'autre des deux pièces d'origine, qui resteront ensemble sur la même case. Le Roi ne peut pas fusionner !

Jouez cette carte à votre tour de jeu. Ce coup remplace votre déplacement normal.

CHRONO



Votre adversaire a 15 secondes, montre en main, pour jouer son prochain coup. Passé ce temps, il perd son tour de jeu.

*Jouez cette carte immédiatement après
votre coup.*

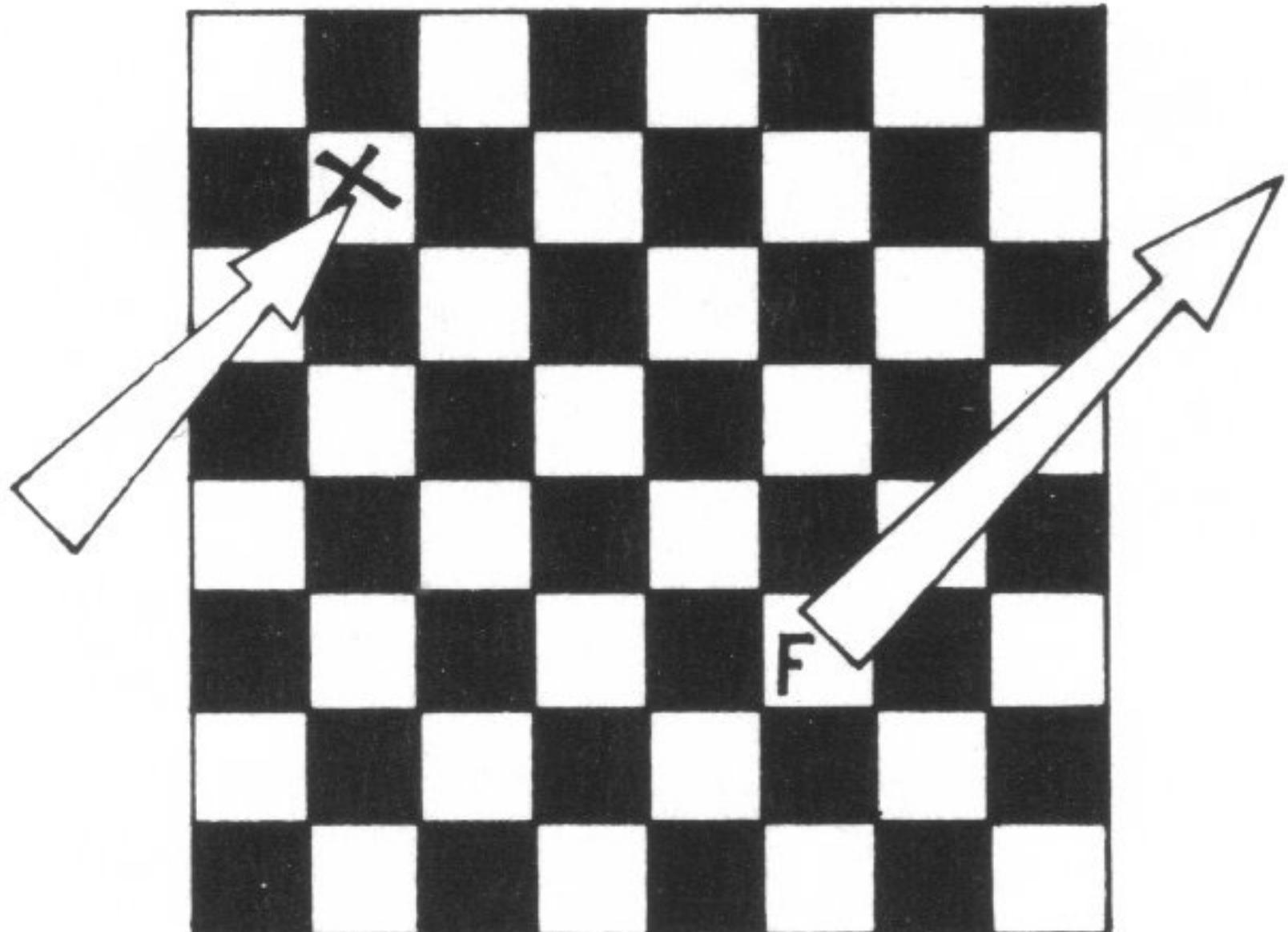
AVION PRIVE



**Vous pouvez à ce coup déplacer
votre Roi pour l'amener sur
n'importe quelle case vide de
l'échiquier.**

*Jouez cette carte à votre tour de jeu.
Ce coup remplace votre déplacement
normal.*

CYLINDRE

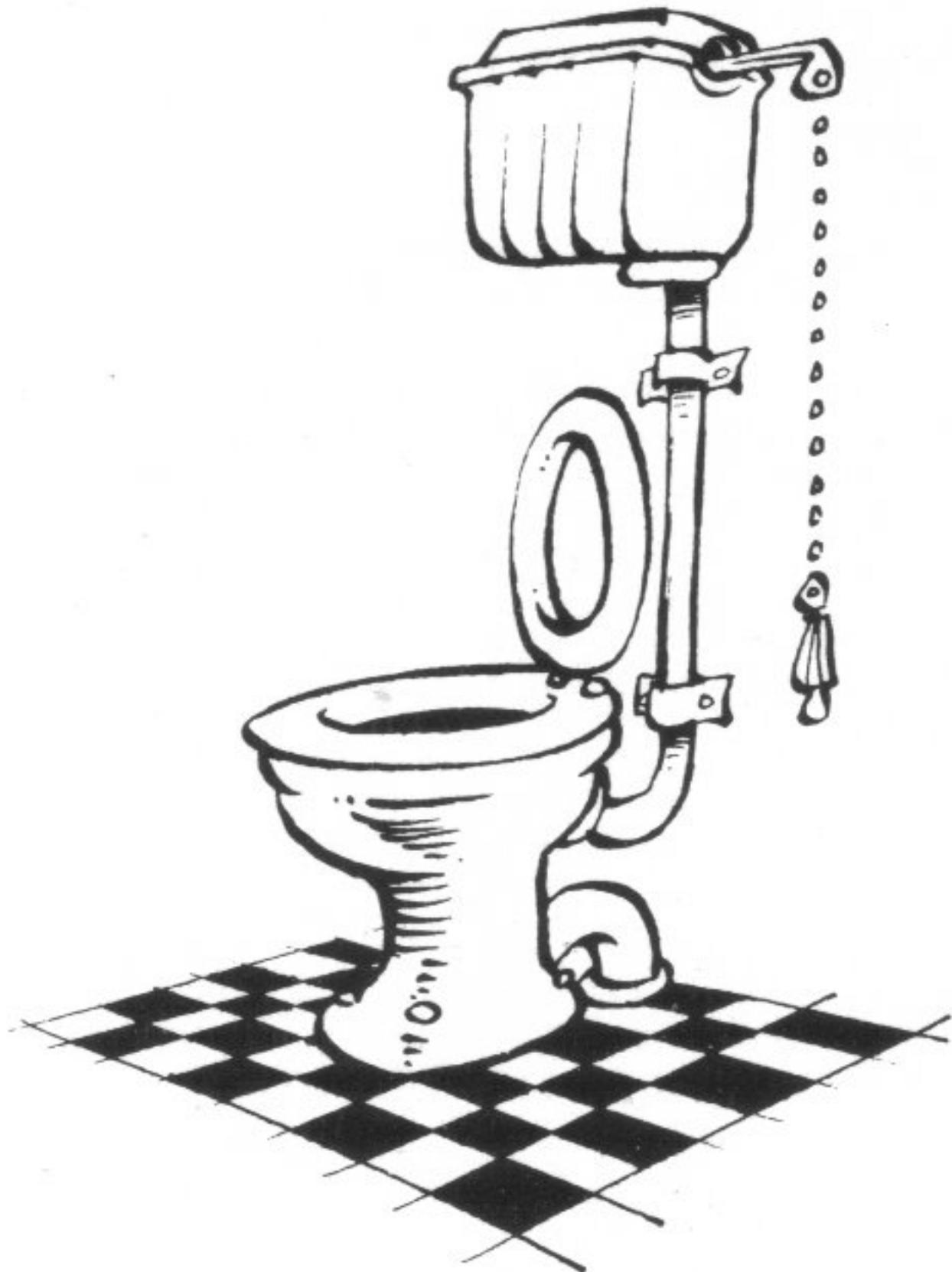


A ce coup, vous pouvez déplacer une de vos pièces en la faisant passer d'un côté à l'autre de l'échiquier, comme si les bords gauches et droits étaient contigus et l'échiquier cylindrique.

Le schéma ci-contre montre le déplacement d'un fou avec cette carte.

*Jouez cette carte à votre tour de jeu.
Ce coup remplace votre déplacement normal.*

TROU NOIR



Vous désignez une case vide qui est « retirée » de l'échiquier jusqu'à la fin de la partie. Il sera impossible pendant la suite du jeu de s'y arrêter ou de la traverser.

Le trou doit être repéré à l'aide d'un marqueur quelconque (pièce de monnaie...).

Jouez cette carte immédiatement après votre coup.

HOMME DE PAILLE

**Vous pouvez perdre un de vos Pions
à la place de la pièce que votre
adversaire vient de vous prendre.
Vous remettez cette pièce à la place
du Pion ainsi perdu.**



*Jouez cette carte immédiatement après
26 le coup de votre adversaire.*

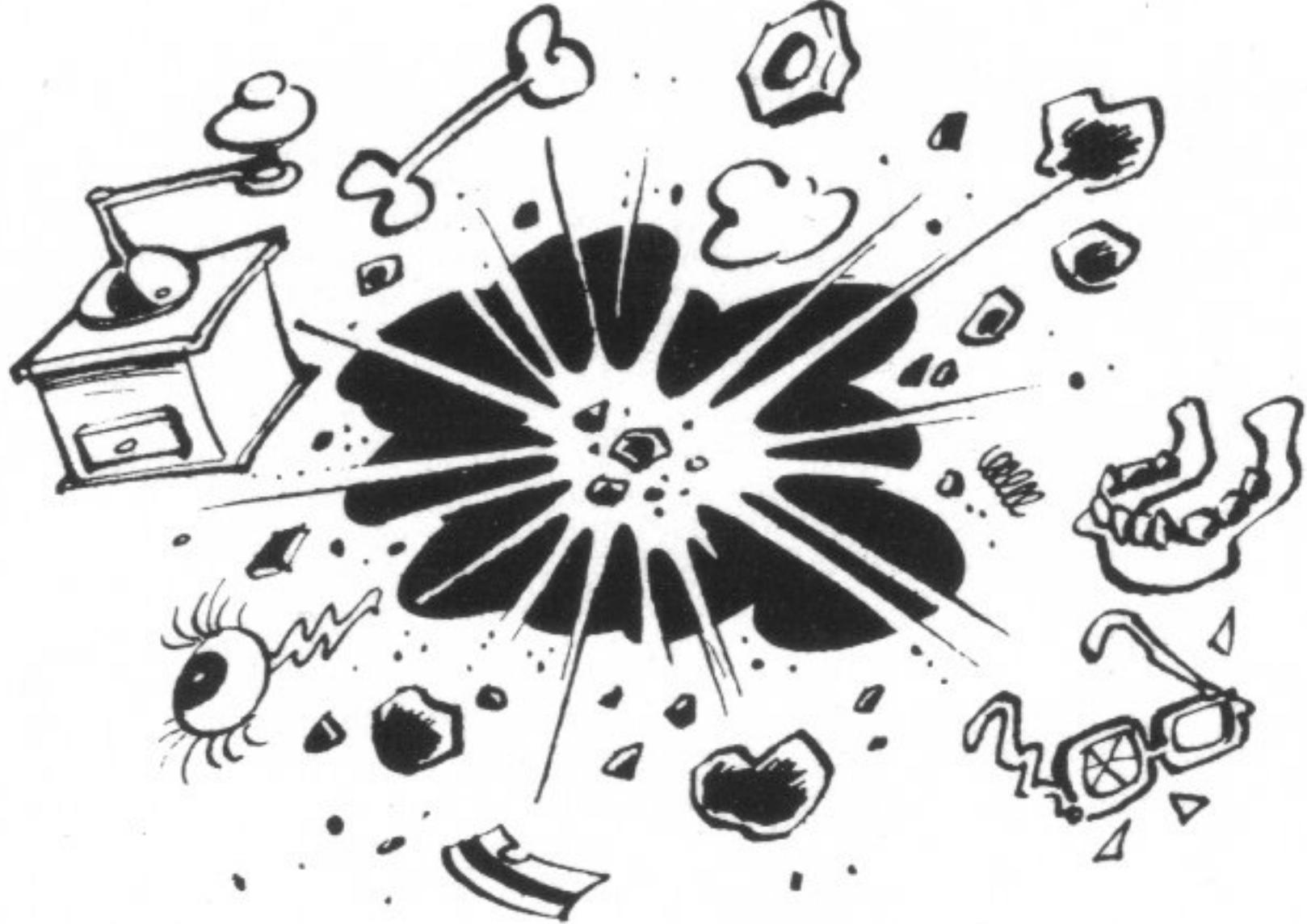
URBANISME



Sur l'échiquier, vous permutez une de vos Tours avec une Tour adverse.

*Jouez cette carte à votre tour de jeu.
Ce coup remplace votre déplacement
normal.*

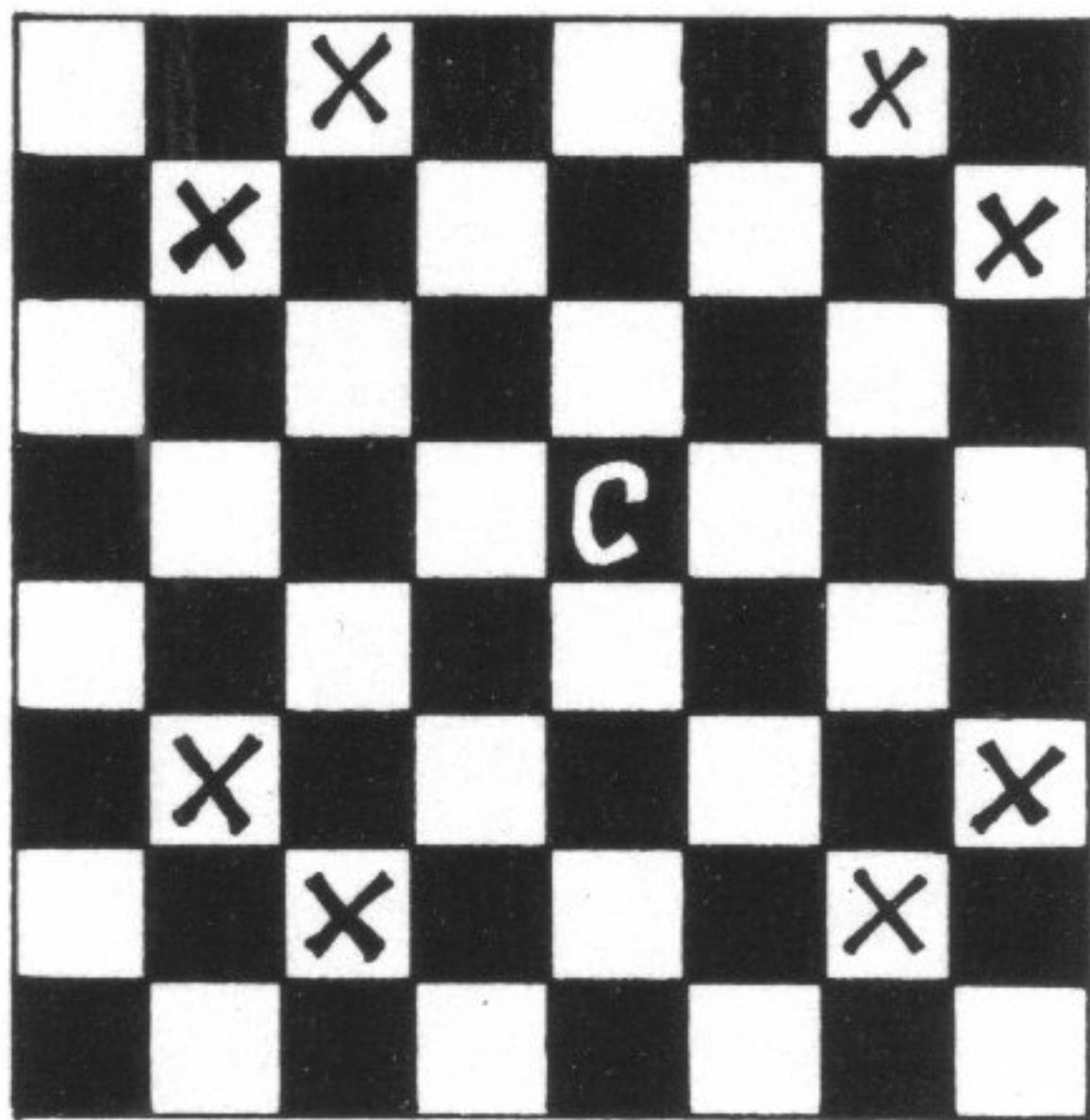
ATTENTAT



En jouant cette carte, vous notez sur un papier les coordonnées d'une case de l'échiquier, vide ou occupée par une de vos pièces. Dès qu'une pièce adverse s'arrête sur cette case, une bombe explose et la pièce est retirée du jeu (s'il s'agit du Roi, la bombe explose, mais le Roi reste sur la case

*Jouez cette carte immédiatement après
votre coup.*

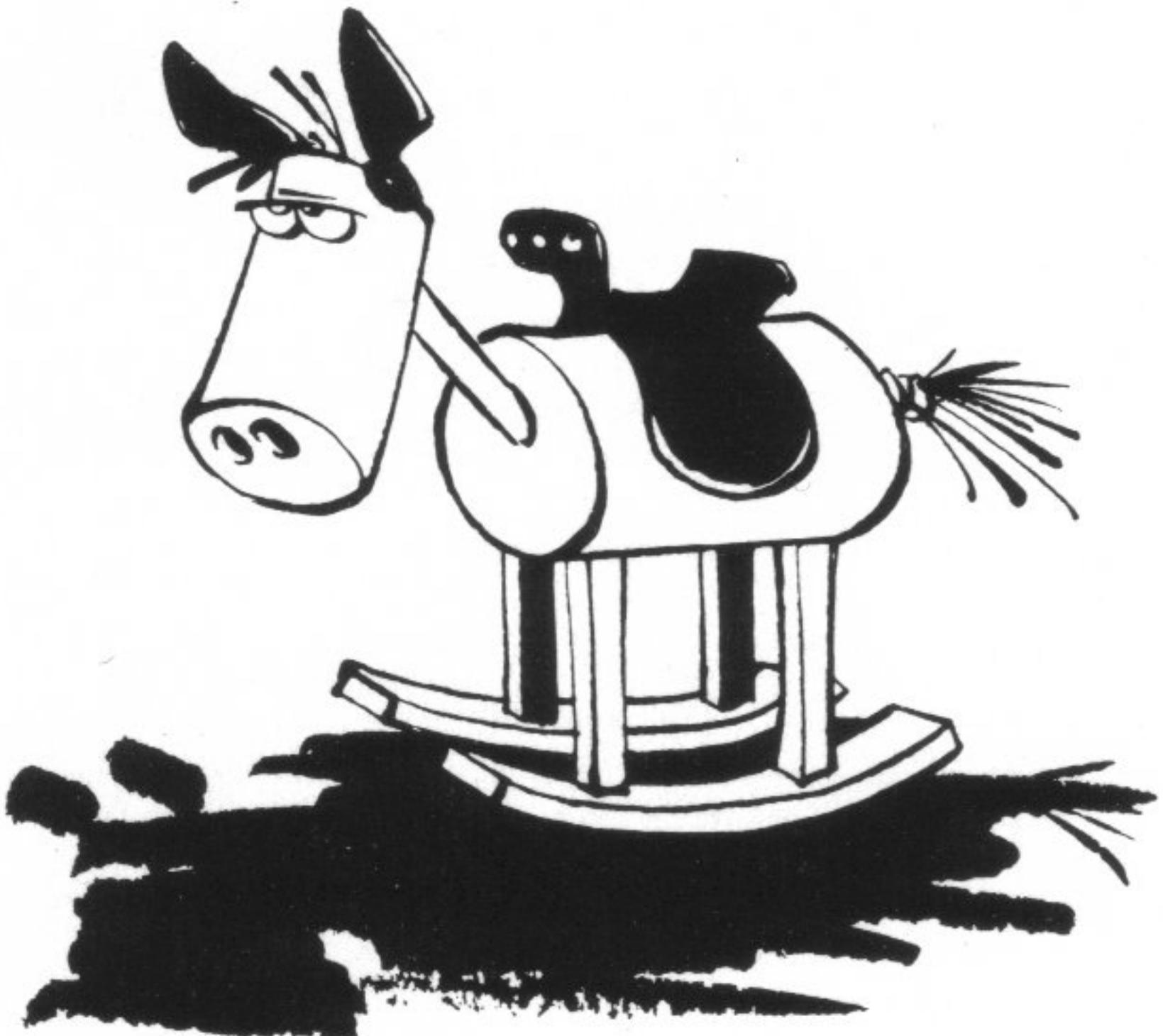
CHAMEAU



Vous transformez l'un de vos Cavaliers en Chameau, et cela définitivement. Le Chameau, comme le Cavalier, peut se déplacer en sautant par-dessus les cases occupées. Mais alors que le Cavalier saute dans l'angle opposé d'un rectangle 3-2, le Chameau saute dans l'angle opposé d'un rectangle 4-3. Schéma : déplacements du Chameau.

Jouez cette carte immédiatement après votre coup.

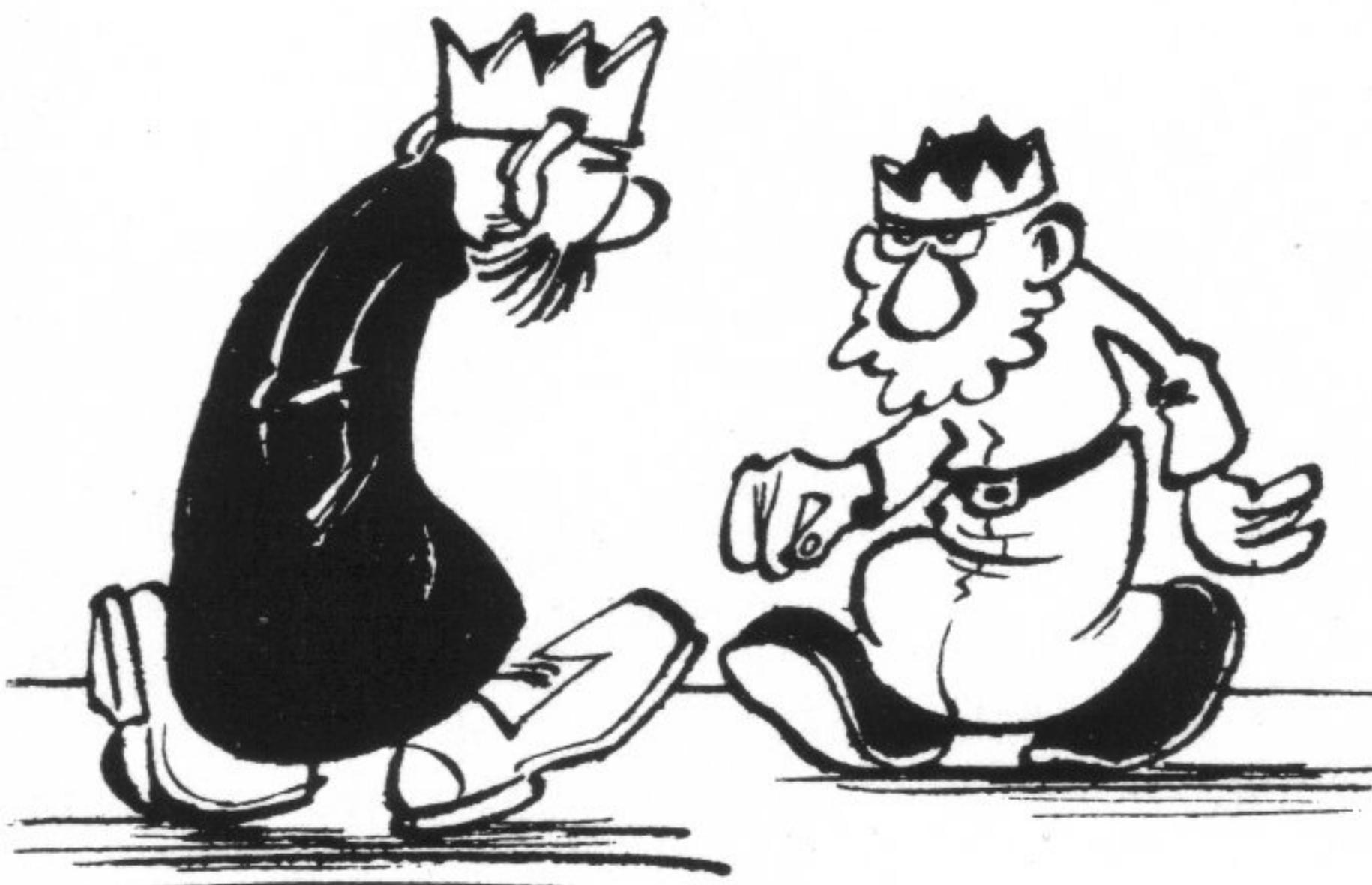
CHANGEZ VOS CAVALIERS



Sur l'échiquier, vous permutez l'un de vos Cavaliers avec un Cavalier adverse.

*Jouez cette carte à votre tour de jeu.
Ce coup remplace votre déplacement normal.*

VISITES OFFICIELLES



vous permutez votre Roi avec celui de votre adversaire, à condition que cela ne mette aucun de vous deux en échec.

Jouez cette carte immédiatement après votre coup.

PAS QUESTION !



Cette carte annule toute autre carte.

Jouez-la juste après la carte de votre adversaire que vous voulez annuler.

ANTI GANG



Jouez cette carte quand votre adversaire vous annonce un échec (même mat). Il doit alors remettre la pièce qu'il vient de jouer là où elle était, et ne peut rien jouer d'autre.

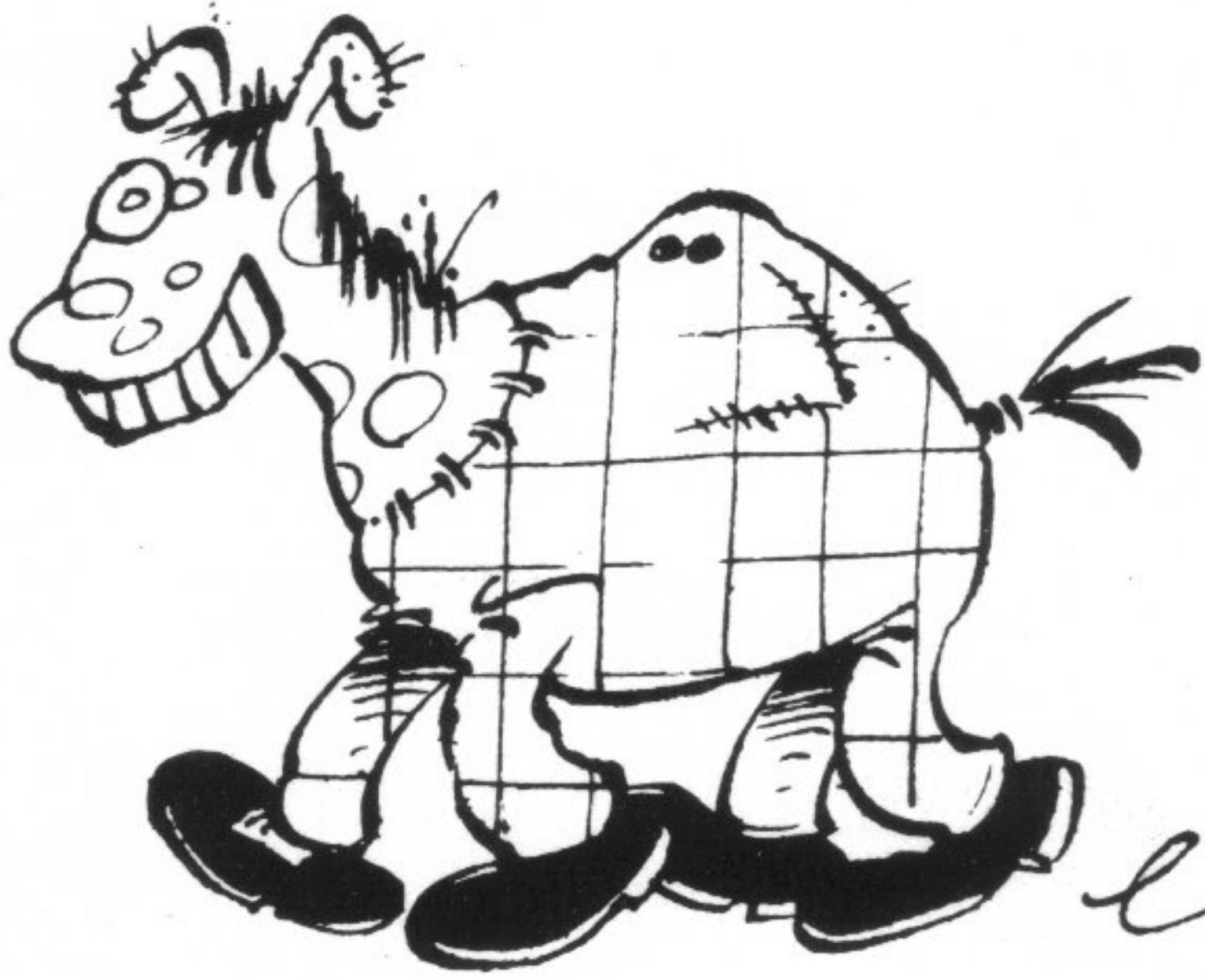
Jouez cette carte immédiatement après le coup de votre adversaire.

VAUTOUR



En jouant cette carte, vous pouvez récupérer la carte que votre adversaire vient de jouer et la mettre dans votre jeu.

CHEVAL FOU



Sur l'échiquier, vous permutez un de vos Fou avec un de vos Cavaliers.

Jouez cette carte immédiatement après votre coup.

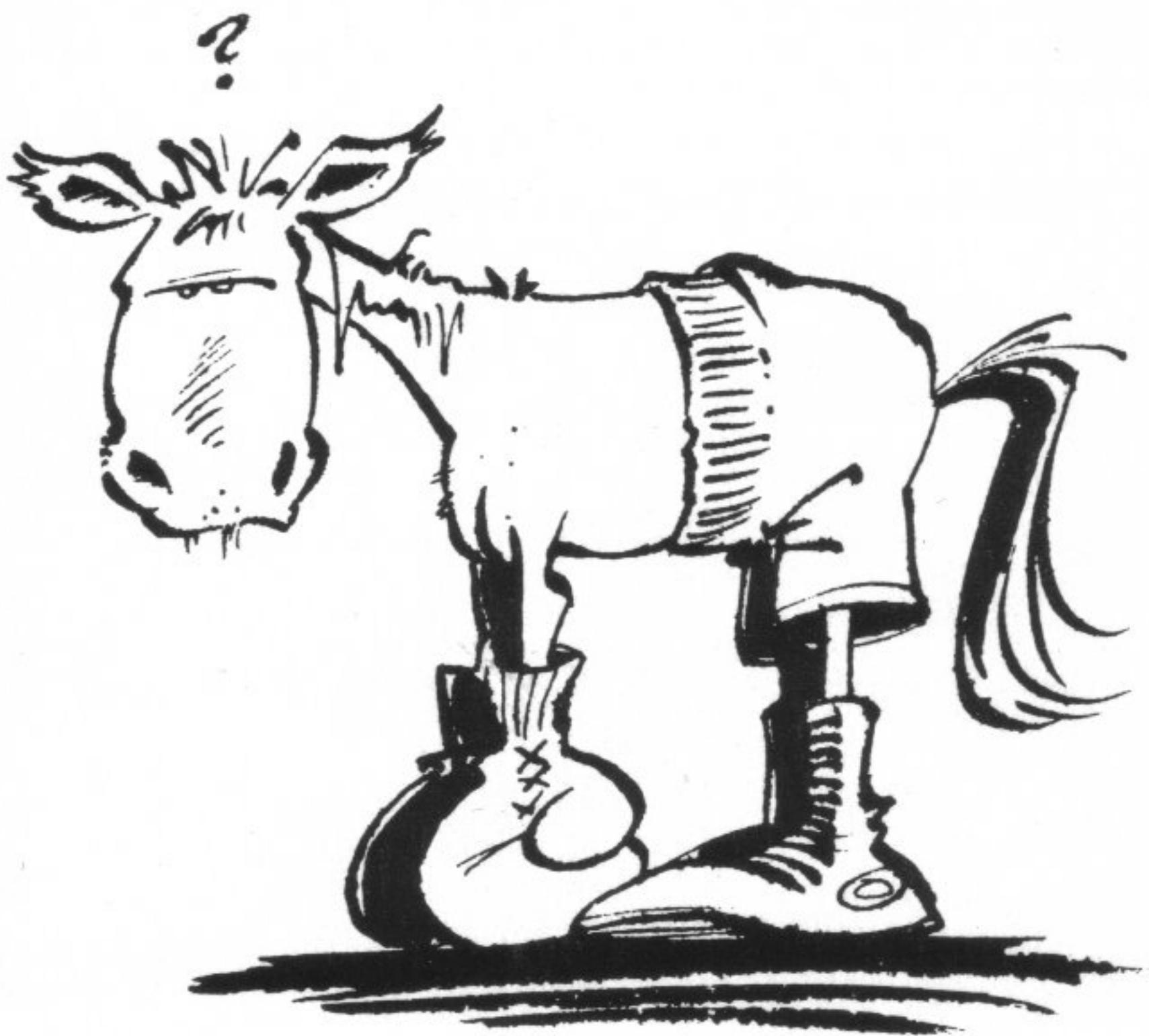
DIKTAT



Vous obligez votre adversaire à jouer un type de pièce (sauf le Roi ou la Reine) à ce coup (par exemple : « tu joueras un Cavalier » ou « tu joueras un Pion »).

Jouez cette carte immédiatement après votre coup.

BOX



Sur l'échiquier, vous permutez un Cavalier adverse avec une Tour adverse.

Jouez cette carte immédiatement après votre coup.

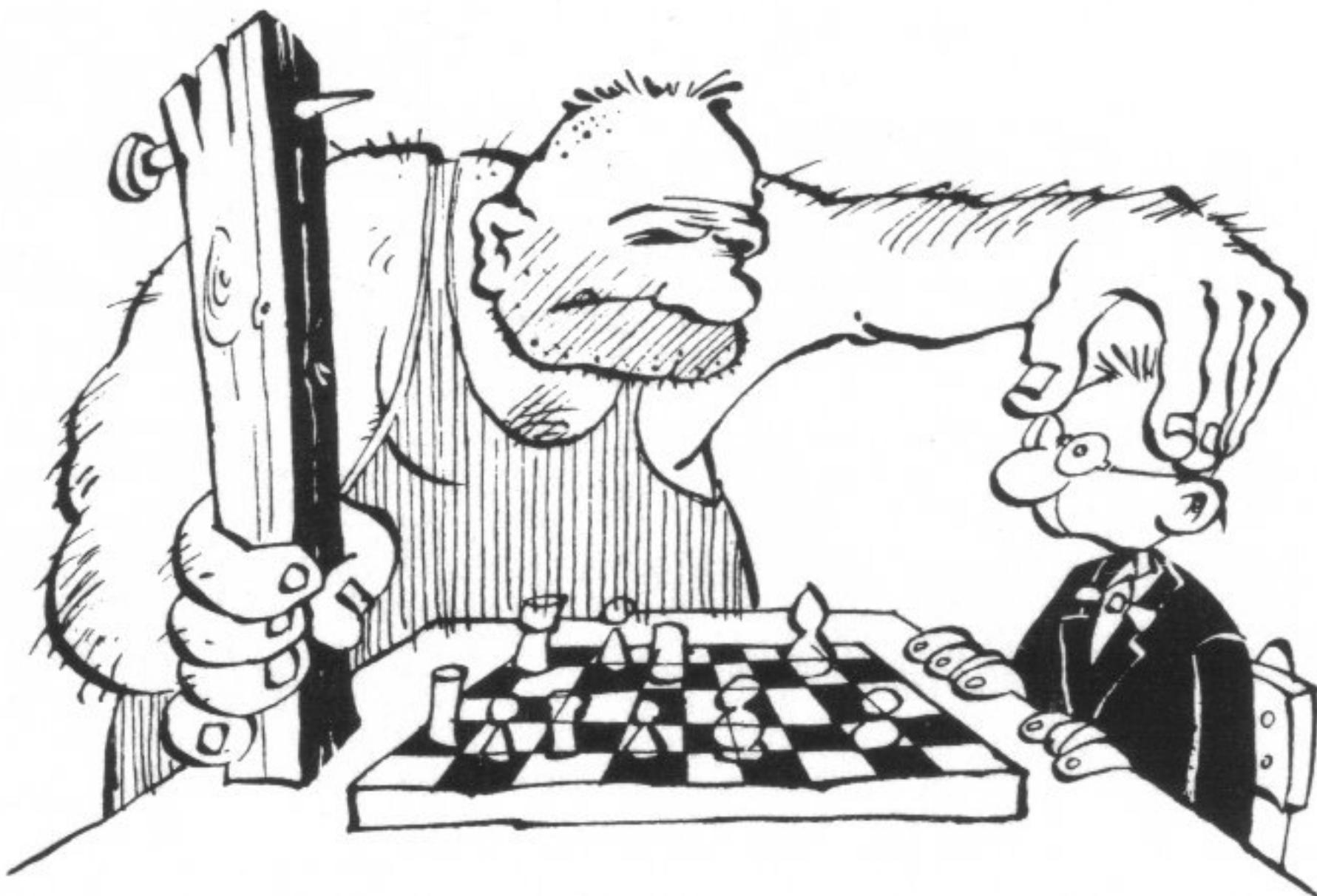
ESTAFETTE



Vous pouvez à ce coup déplacer l'une de vos pièces (selon sa manière habituelle) en lui faisant traverser toutes les cases de son chemin où se trouvent vos propres pièces. Vous ne pouvez pas prendre ainsi une pièce adverse.

*Jouez cette carte à votre tour de jeu.
Ce coup remplace votre déplacement normal.*

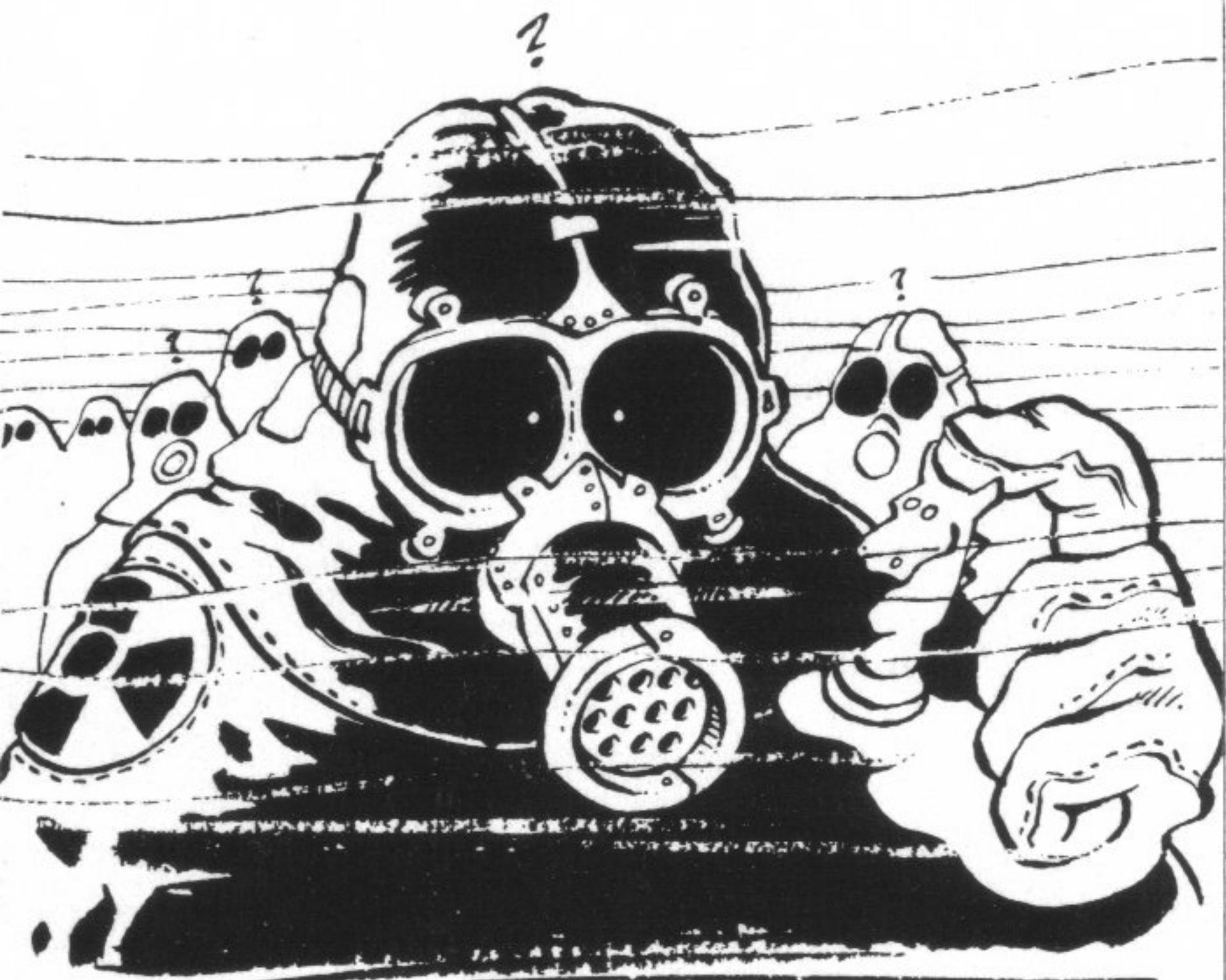
NON.



Cette carte annule toute autre carte.

Jouez-la juste après la carte de votre adversaire que vous voulez annuler.

BOMBE ATOMIQUE



Si la pièce (ou le Pion) que vous venez de déplacer n'a pas pris une pièce adverse, vous pouvez faire « exploser » cette pièce. Elle est alors retirée du jeu, ainsi que toutes les autres pièces, quelles que soient leur couleur, qui se trouvent sur les huit cases adjacentes. Les Rois ne sont pas affectés par les explosions nucléaires.

Jouez cette carte immédiatement après votre coup.

COUP D'ETAT



Votre Roi devient un simple Prince. Il continue à se déplacer comme auparavant, mais n'est désormais qu'une pièce ordinaire, pouvant être prise. Une autre pièce (sauf Dame ou Tour !), qui conserve également toutes ses capacités de déplacement, s'empare du pouvoir. C'est cette nouvelle pièce « royale » que votre adversaire devra mater

Jouez cette carte immédiatement après votre coup.

QUE NENNI !



Cette carte annule toute autre carte.

Jouez-la juste après la carte de votre adversaire que vous voulez annuler.

BRIGADE LEGERE

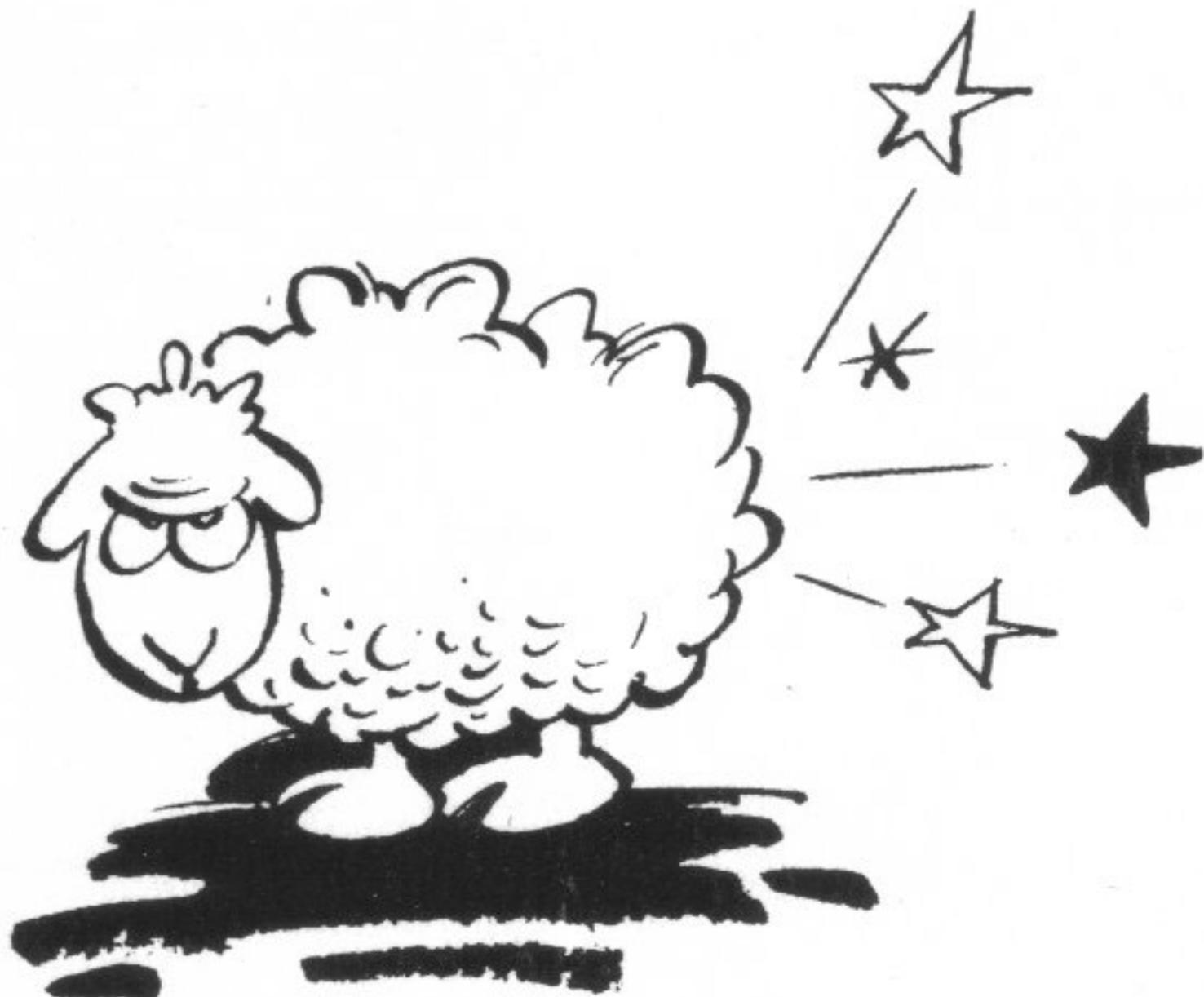
ON N'EST
VRAIMENT
QUE DES PIONS
SUR UN
ECHIQUIER.



Avancez deux de vos Pions, chacun de deux cases.

*Jouez cette carte à votre tour de jeu.
Ce coup remplace votre déplacement normal.*

SAUTE MOUTON



Vous pouvez, à ce coup, déplacer un de vos Pions comme au jeu de dames, en sautant sur les diagonales par-dessus vos pièces ou celles adverses. Cependant, les pièces sautées au cours de ce déplacement ne sont pas « prises » et restent sur place.

*Jouez cette carte à votre tour de jeu.
Ce coup remplace votre déplacement normal.*

BANZAI



Vous avancez un de vos Pions de 3 cases (aucune prise en passant ne sera possible).

*Jouez cette carte à votre tour de jeu.
Ce coup remplace votre déplacement
normal.*

DESINTEGRATION



**Vous pouvez retirer de l'échiquier l'un
de vos propres Pions.**

*Jouez cette carte immédiatement après
votre coup.*

CAVALCADE

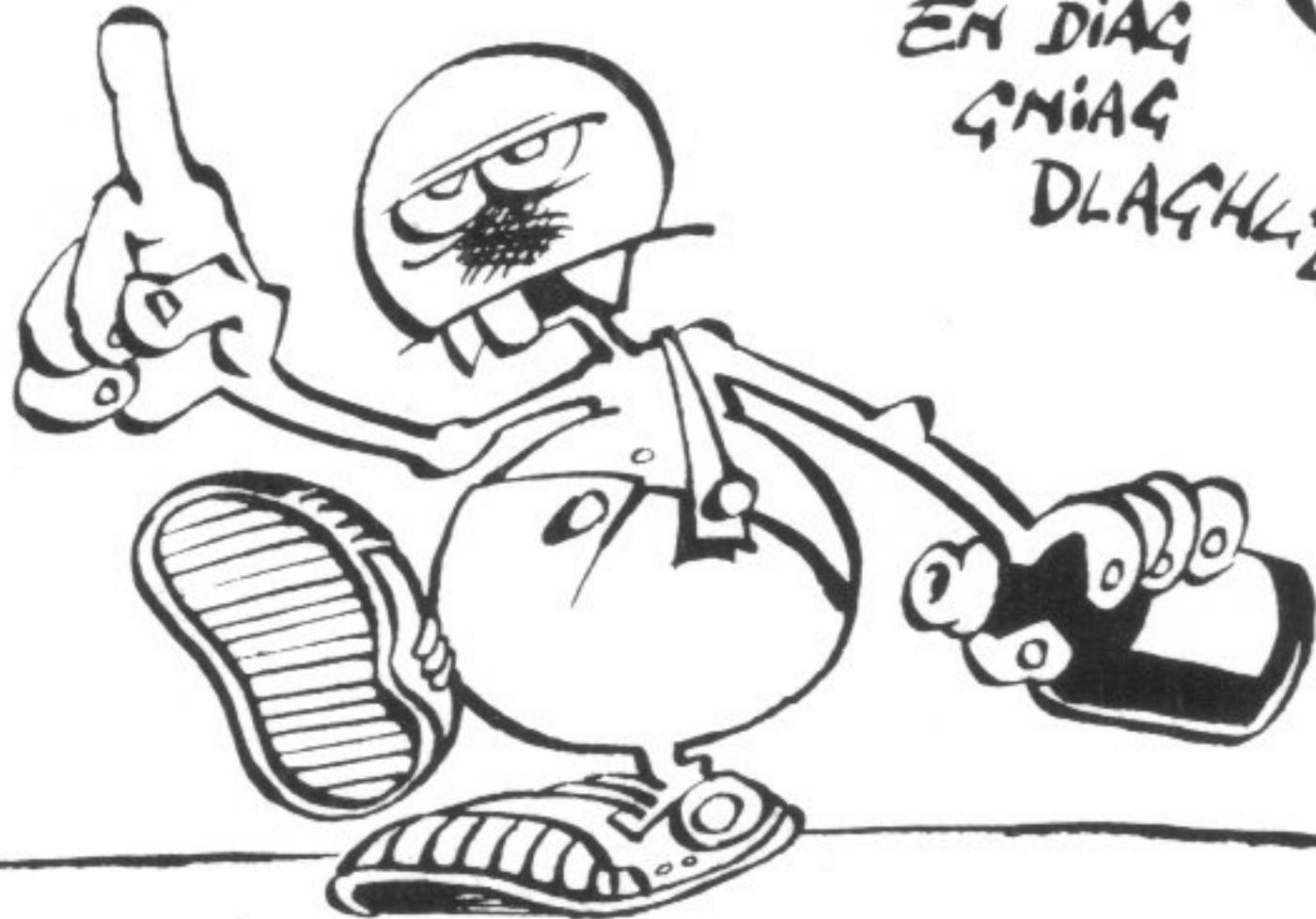


Vous pouvez, à ce coup, déplacer n'importe laquelle de vos pièces à la manière d'un Cavalier. Vous ne pouvez pas prendre ainsi une pièce adverse.

*Jouez cette carte à votre tour de jeu.
Ce coup remplace votre déplacement normal.*

RIGOLO

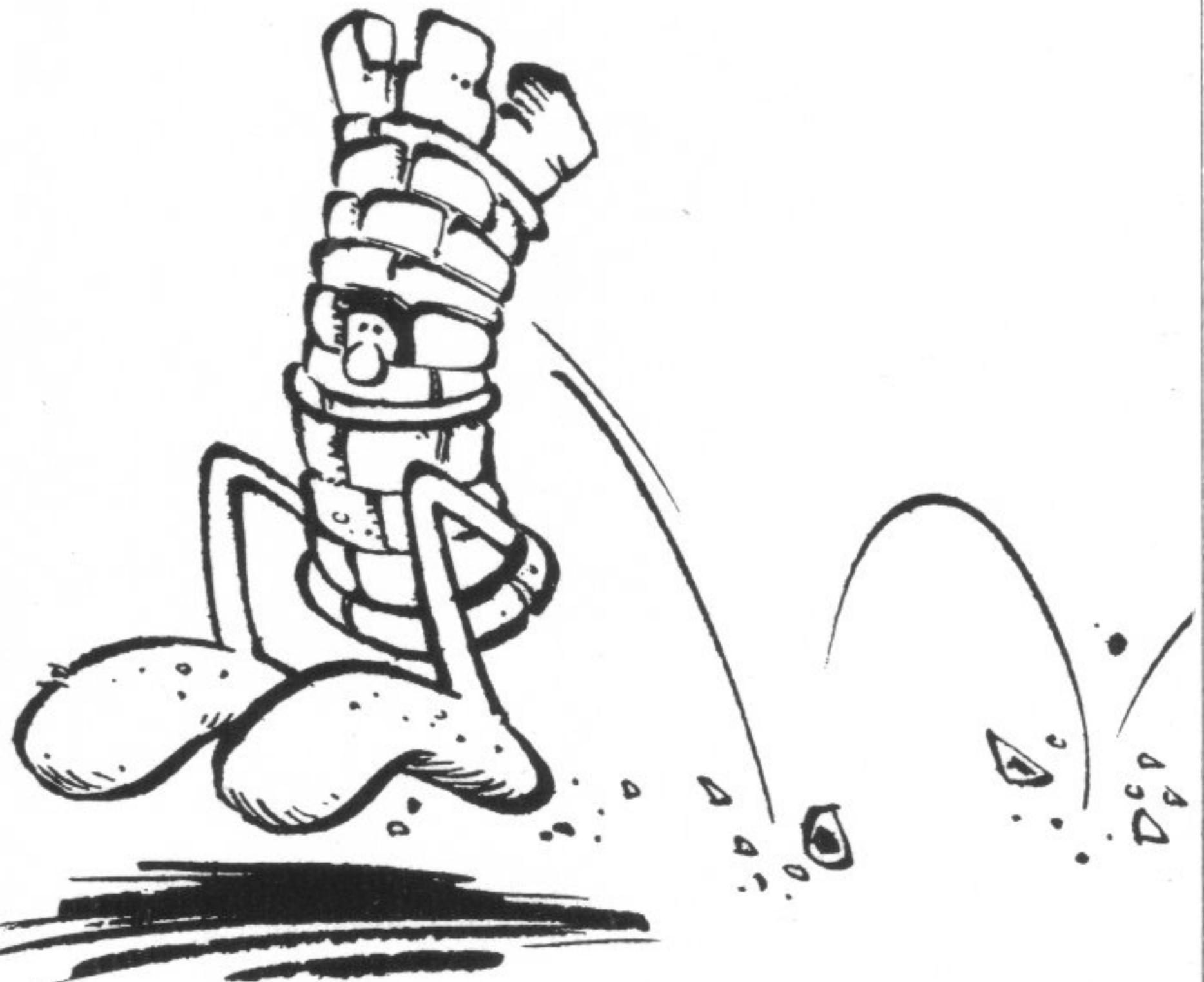
* * * TOUJOURS
EN DIAG
GNIAG
DLAHLH...
...



Un de vos Pions peut, à ce coup,
prendre en reculant (mais toujours en
diagonale).

Jouez cette carte à votre tour de jeu.
Ce coup remplace votre déplacement
normal.

BOMBARDE



A ce coup, vous pouvez avec une de vos Tours prendre en sautant par-dessus une autre pièce, qu'elle soit
à vous ou à votre adversaire

*Jouez cette carte à votre tour de jeu.
Ce coup remplace votre déplacement normal.*

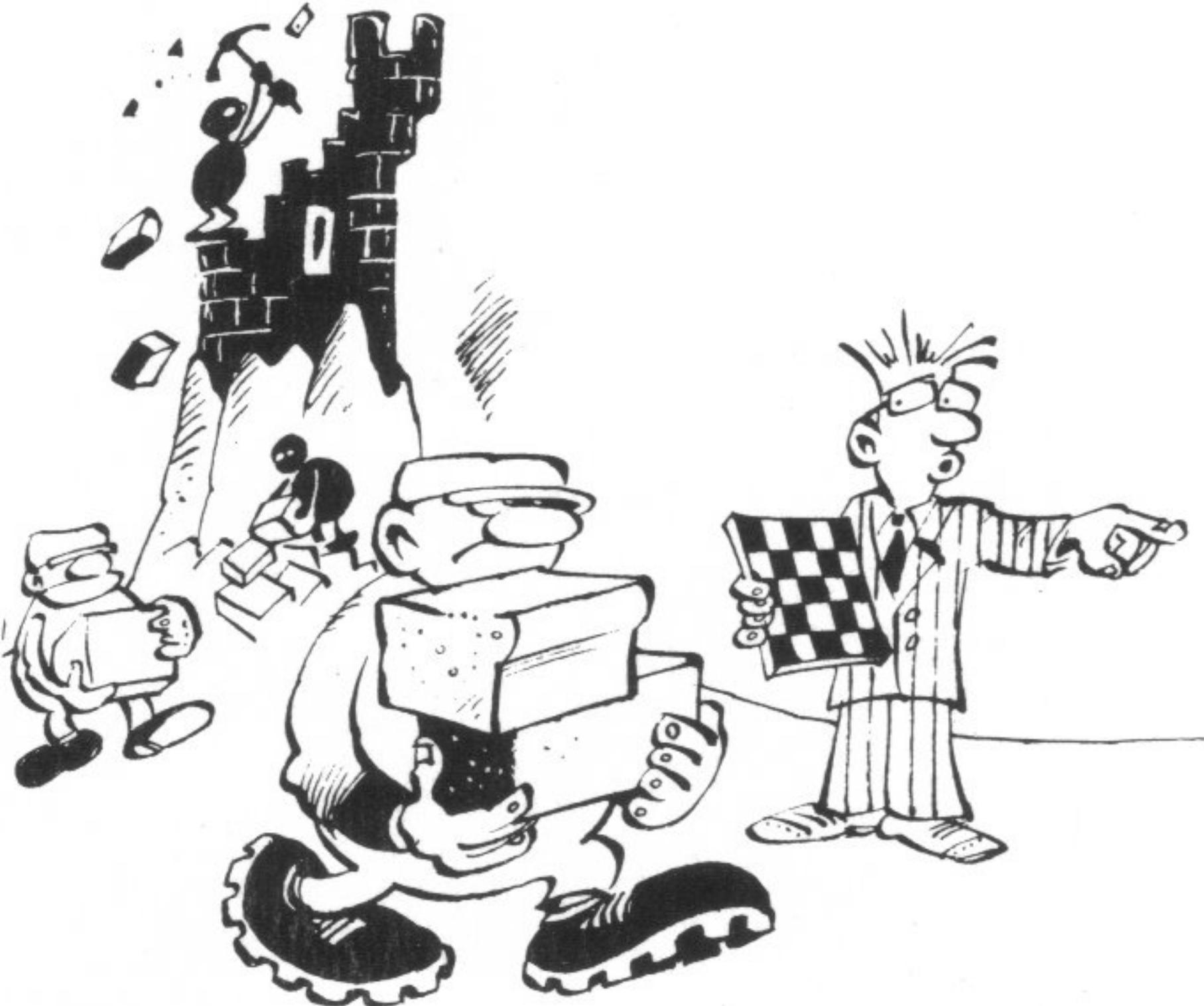
AMPHETAMINES



Le Fou que vous venez de déplacer
peut rejouer à nouveau, tout de suite,
s'il ne vient pas de prendre une pièce
adverse.

*Jouez cette carte immédiatement après
le premier déplacement de votre Fou.*

DOUBLE TOUR



La Tour que vous venez de déplacer
peut rejouer à nouveau, tout de suite,
si elle ne vient pas de prendre une
pièce adverse.

*Jouez cette carte immédiatement après
le premier déplacement de votre tour.*

NIET.



Cette carte annule toute autre carte.

Jouez-la juste après la carte de votre adversaire que vous voulez annuler.

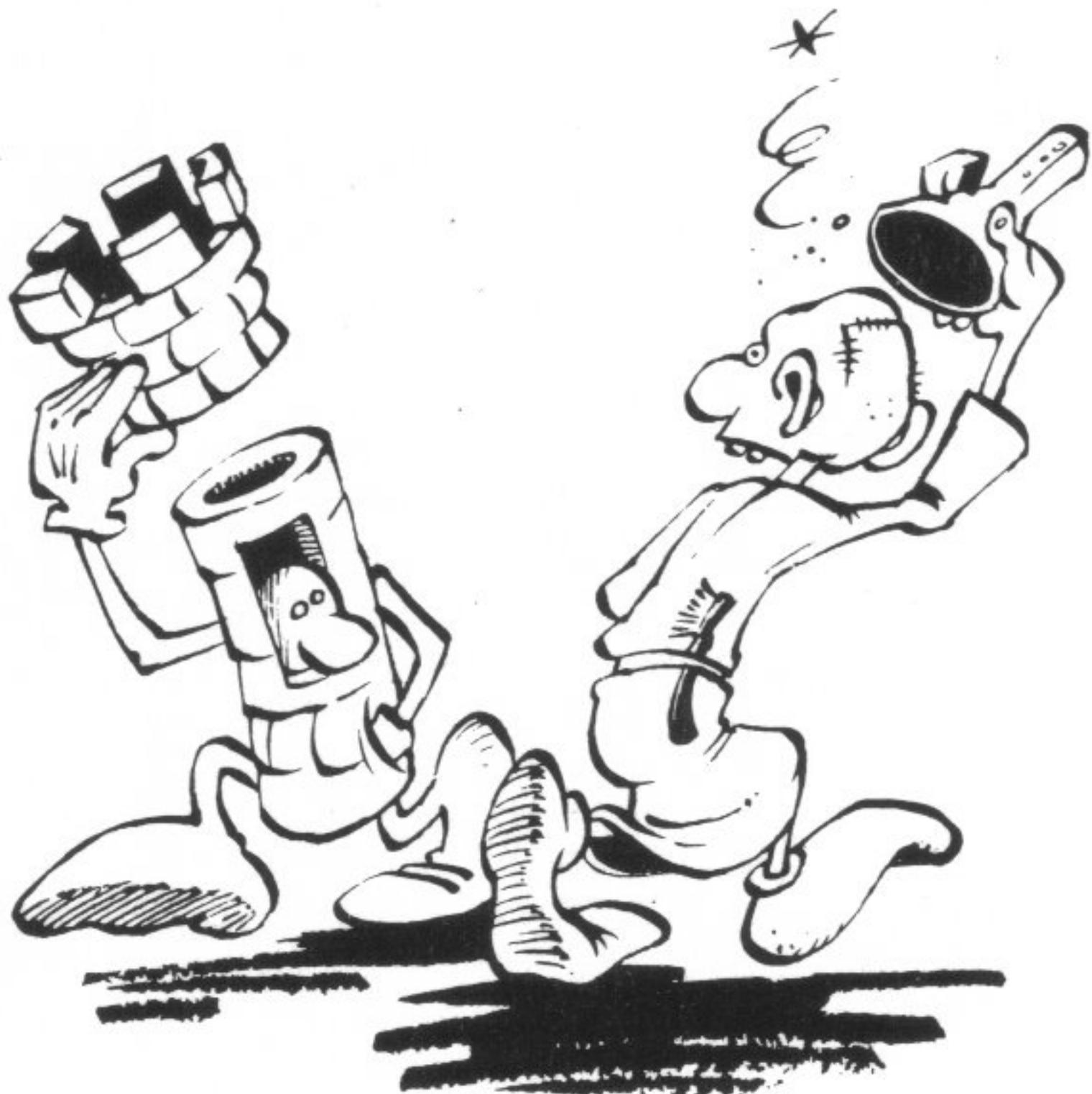
MAGNETISME



L'une de vos pièces (même le Roi) devient un aimant. Tant qu'elle restera sur la même case, toutes les pièces — les vôtres comme celles de votre adversaire — qui se trouvent sur les huit cases continues, sont immobilisées.

Jouez cette carte immédiatement après votre coup.

ASILE



Sur l'échiquier, vous permutez l'un de vos Fous avec l'une de vos Tours.

Jouez cette carte immédiatement après votre coup.

EXIL



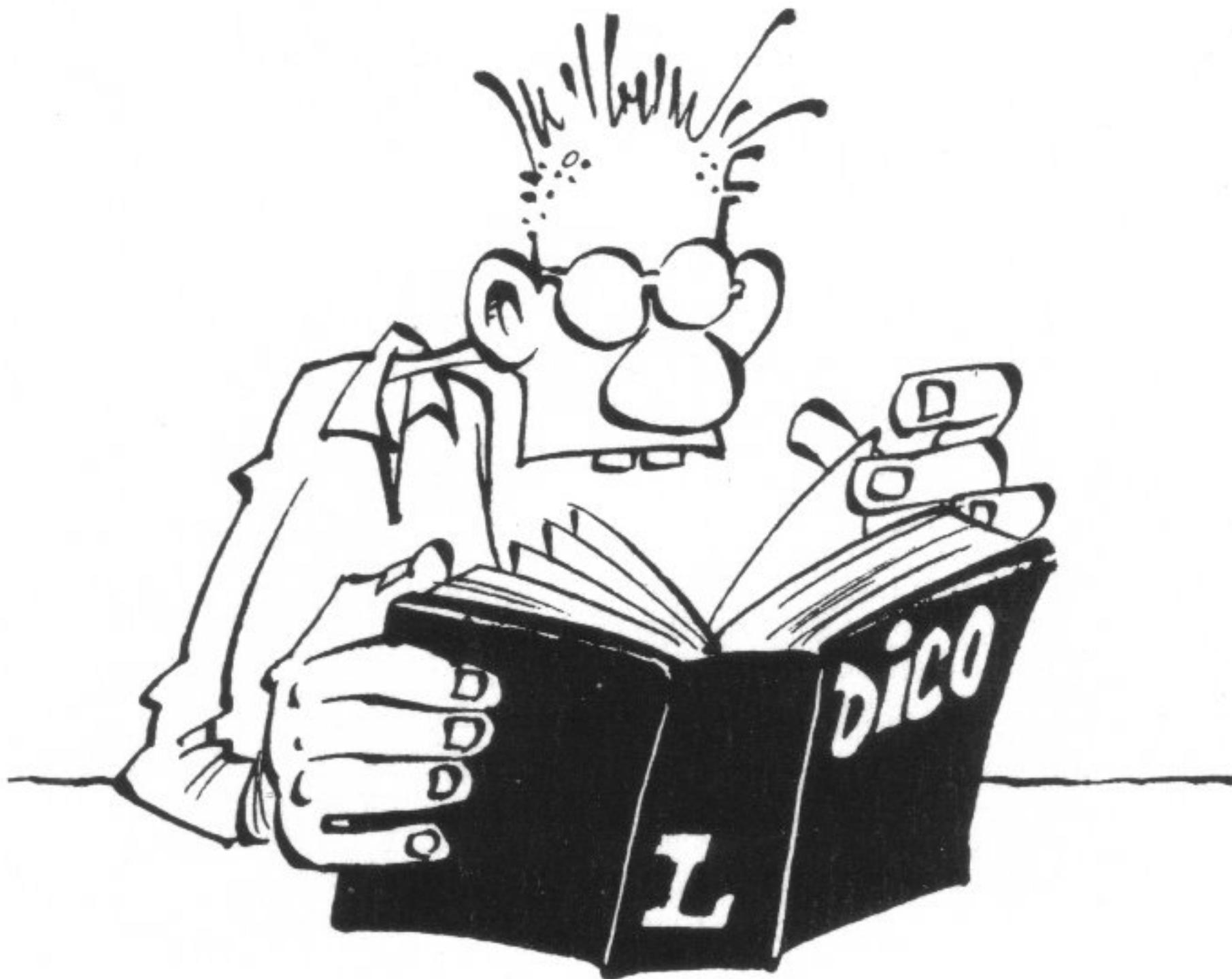
Vous remettez sur la case, ou sur l'une des cases où elle pouvait se trouver en début de partie, une pièce adverse de votre choix.

Jouez cette carte immédiatement après votre coup.

ECURIE

Sur l'échiquier, vous permutez un de vos Cavaliers avec une de vos Tours.

PERMANENT,
PERMANGANATE,
PERMEABLE,
PERMISSION ...



Jouez cette carte immédiatement après
votre coup.

GUEULES CASSEES



Vous pouvez regarder les cartes du talon et en choisir une que vous mettez dans votre jeu à la place de celle-ci.

Jouez cette carte lorsque vous venez de perdre (de manière « normale ») une de vos pièces (pas un Pion).

CANNIBALE



Vous pouvez à ce coup prendre l'une de vos propres pièces avec une autre de celles-ci.

*Jouez cette carte à votre tour de jeu.
Ce coup remplace votre déplacement normal.*

ON NE VIT QUE DEUX FOIS



Vous récupérez une de vos pièces (sauf la Reine) que vous a pris votre adversaire. Vous devez la placer sur une case libre où elle pouvait se trouver en début de partie.

Jouez cette carte immédiatement après votre coup.

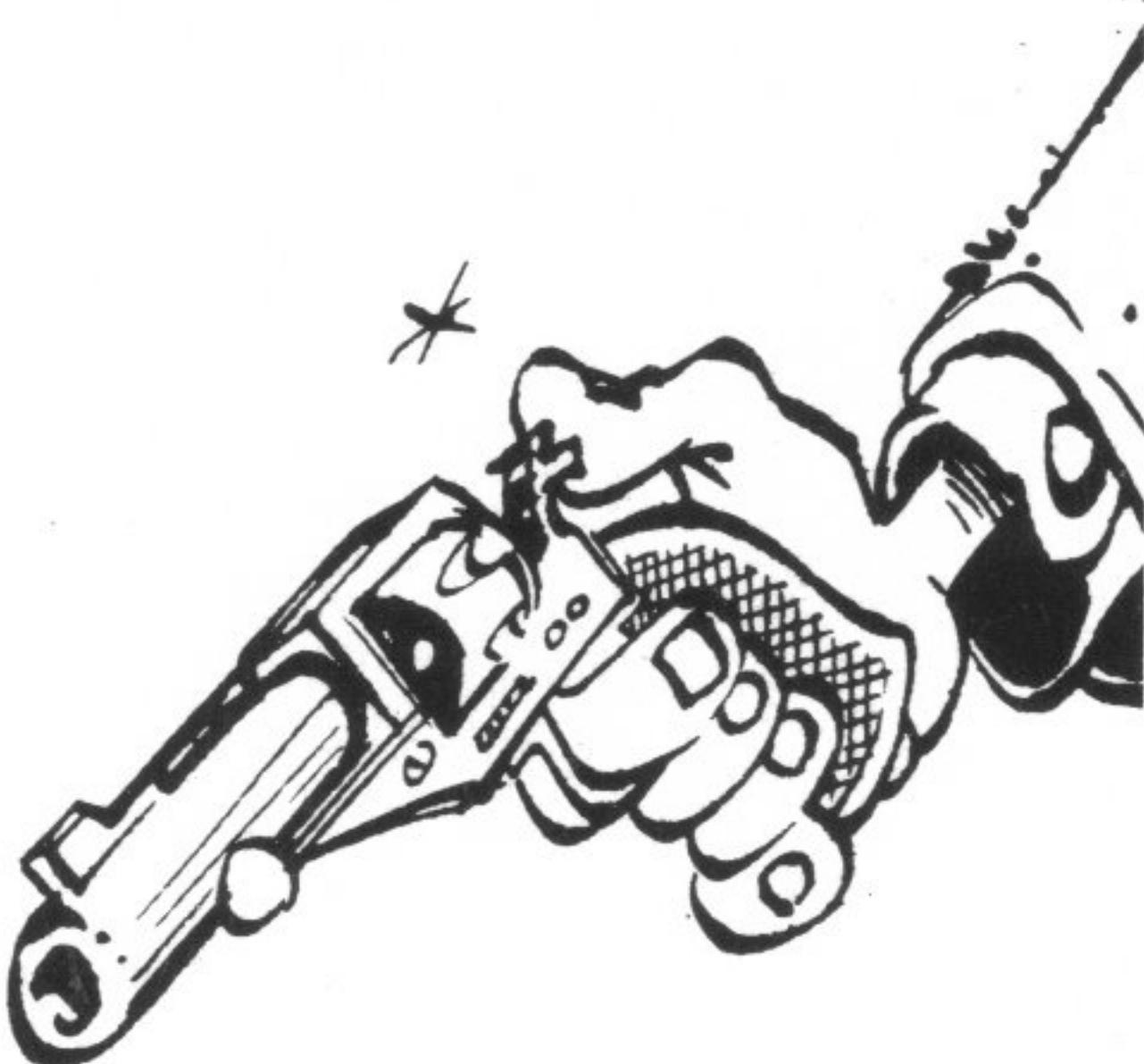
SCHIZOPHRENIE



Sur l'échiquier, vous échanger l'un de vos Fous avec un Fou adverse.

*Jouez cette carte à votre tour de jeu.
Ce coup remplace votre
déplacement normal.*

REPRESAILLES



Vous vous vengez de votre adversaire en retirant un de ses pions de l'échiquier.

Jouez cette carte lorsque vous venez de perdre (de manière « normale ») une de vos pièces (pas un Pion).

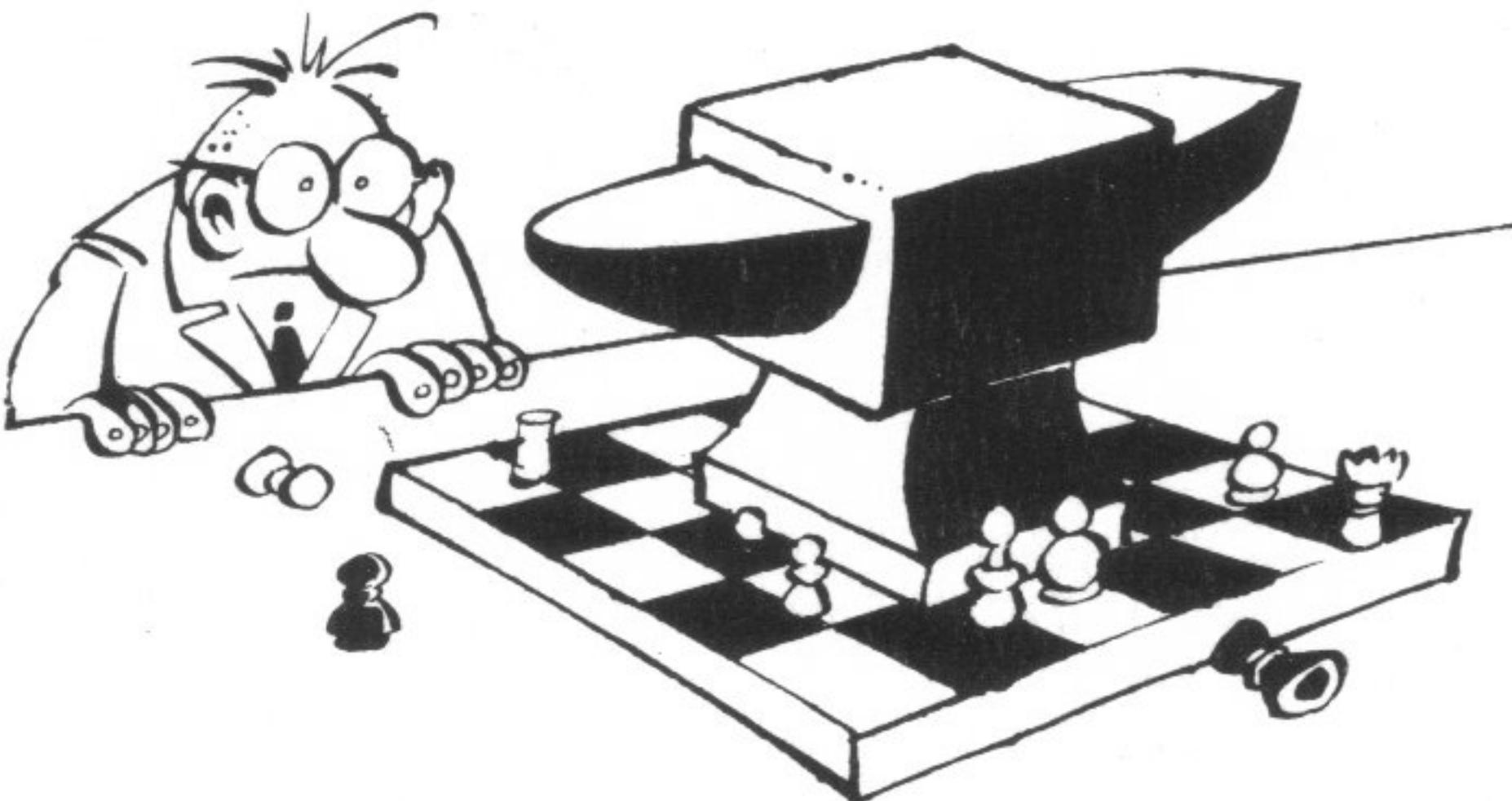
PERCEE



**Un de vos Pions peut, à ce coup,
prendre en avançant normalement,
droit devant lui.**

*Jouez cette carte à votre tour de jeu.
Ce coup remplace votre déplacement
normal.*

BOUCLIER



Votre adversaire ne peut pas vous prendre à ce coup-ci la pièce que vous venez de déplacer.

*Jouez cette carte immédiatement après
votre coup.*

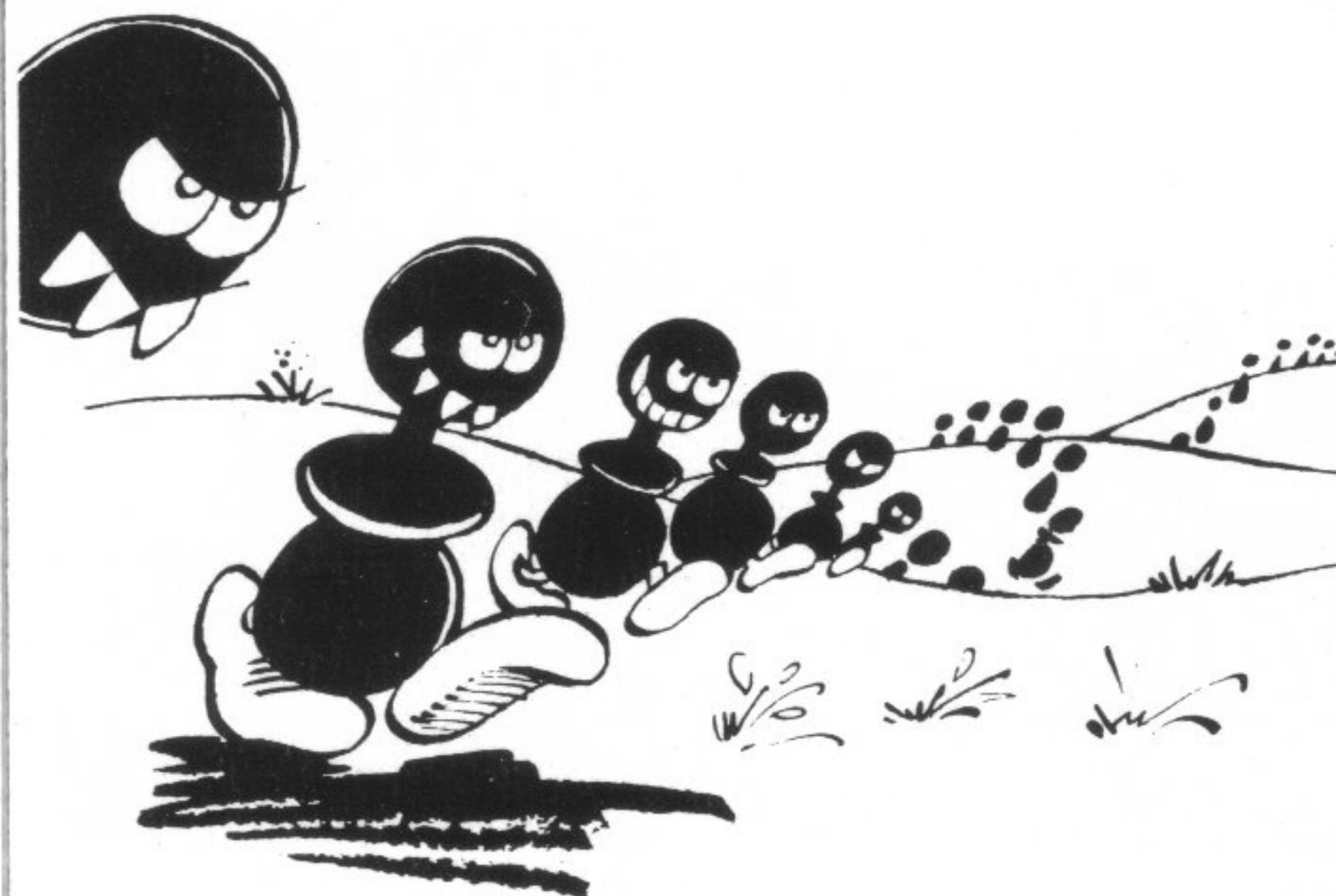
TRAHISON



Un pion adverse qui se trouve déjà de votre côté de l'échiquier (plus près de votre bord que de celui de votre adversaire) change soudain de couleur et passe dans votre camp.

Jouez cette carte avant votre coup.

CHARGE



Avancez tous ceux de vos Pions que vous voulez et qui le peuvent d'une case.

*Jouez cette carte à votre tour de jeu.
Ce coup remplace votre déplacement normal.*

AUTODEFENSE



Votre adversaire veut prendre l'une de vos pièces, mais celle-ci se défend ! La pièce attaquée reste à sa place, et c'est la pièce attaquante qui est éliminée.

Jouez cette carte au moment où votre adversaire prend l'une de vos pièces.

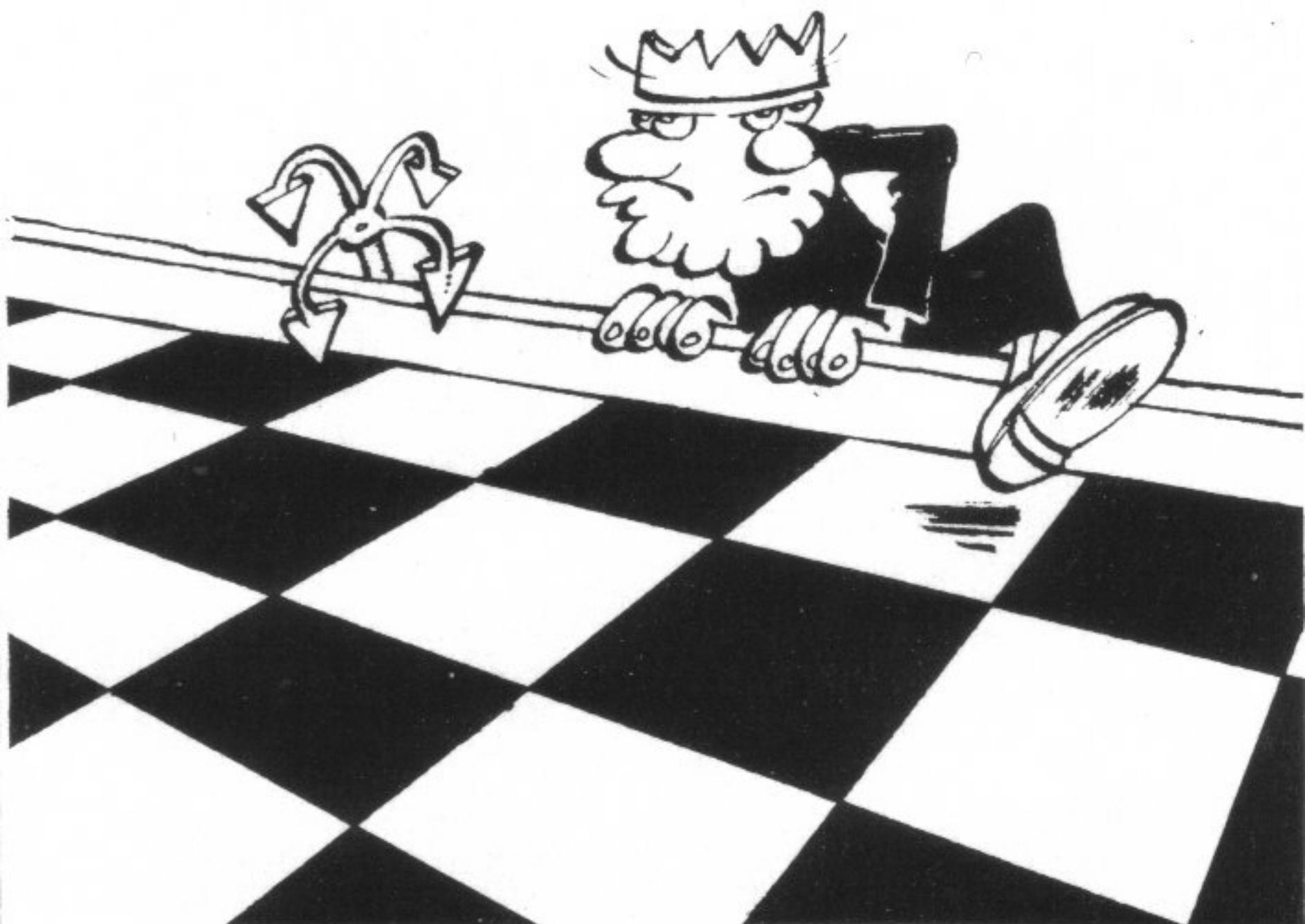
FRAYEUR



Faites reculer un Pion adverse d'une ou deux cases.

Jouez cette carte immédiatement après votre coup.

REGENCE



Vous faites disparaître votre Roi de l'échiquier pour un tour. Avant votre prochain coup, vous devrez le replacer sur une case de votre choix au bord de l'échiquier.

Jouez cette carte immédiatement avant votre coup. Cette disparition est en plus de votre déplacement normal.

PEUPLE EN MARCHE



Jusqu'à la fin de la partie, les déplacements « normaux » et « de prise » des Pions sont inversés. Cela signifie que les Pions prennent droit devant eux, mais ne peuvent avancer qu'en diagonale. Si cette carte est jouée une deuxième fois, cela rétablit les déplacements normaux.

*Jouez cette carte immédiatement après
votre coup.*

TOUR DE FADA



**Sur l'échiquier, vous échangez un
Fou adverse avec une Tour adverse.**

*Jouez cette carte immédiatement après
votre coup.*

SUPER GANG

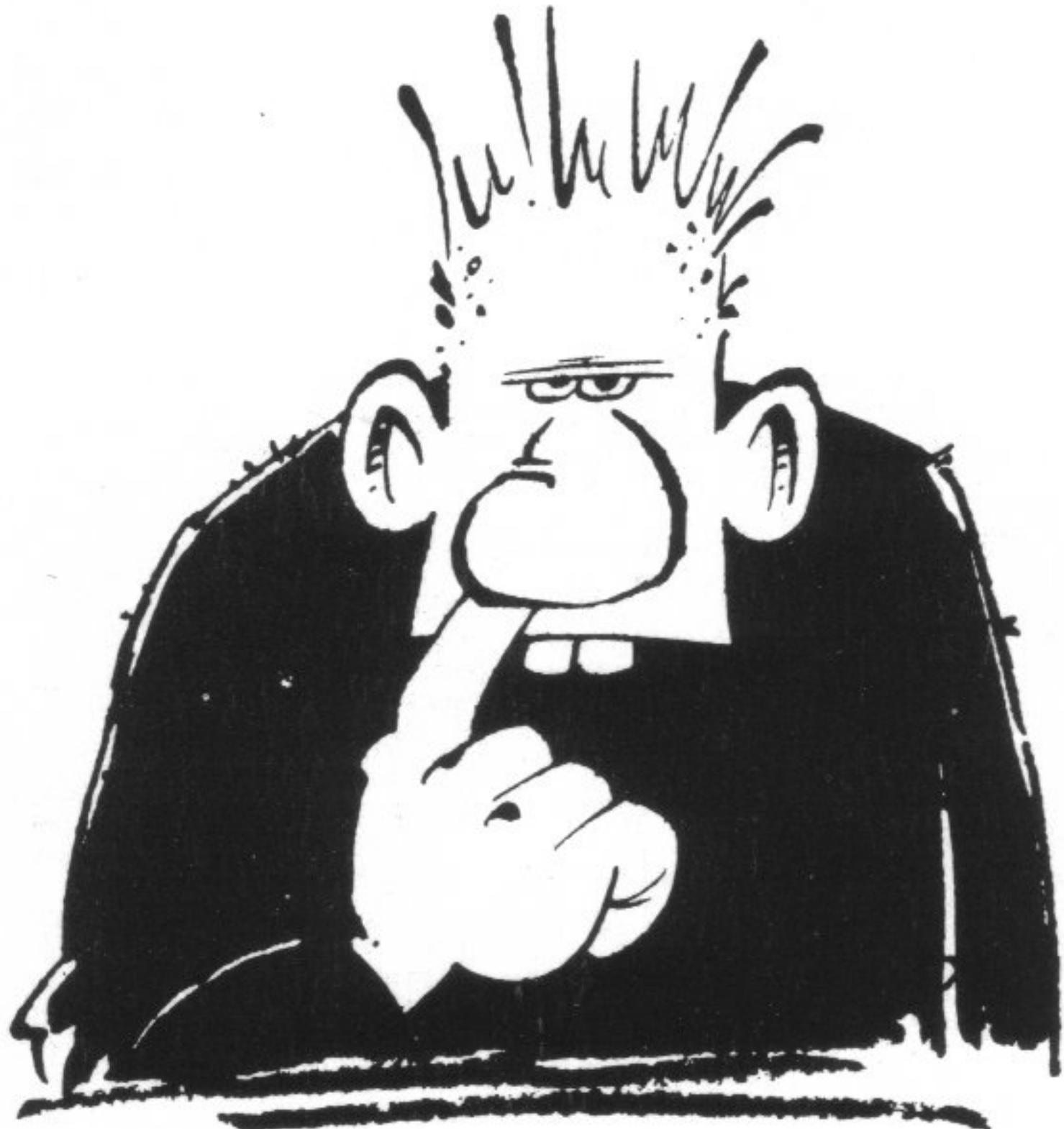


Cette carte est particulièrement destinée aux joueurs de « SuperGang », excellent jeu de société, en vente dans tous les bons magasins de jeu.

Vous choisissez une pièce adverse sauf le roi et vous la posez sur le bord de la table, puis vous vous placez à 4 mètres avec un pistolet à fléchettes. Si avec trois flèches vous parvenez à abattre la pièce, elle est retirée du jeu. Sinon, elle est remise en place.

Jouez cette carte immédiatement après votre coup.

CAMOUFLET



Jouez cette carte lorsque votre adversaire fait un geste ou une réflexion qui vous paraît désobligeante.

Vous enlevez alors un de ses Pions de l'échiquier pour lui apprendre la courtoisie.

CLEQUINT FAIDUTTI MATHIEU



CUADDÉLIRE

PUB

Ludodélire

Vous propose également :

SUPRGANG. Jeu de plateau sur le thème de la guerre des gangs

FULL METAL PLANÈTE. Jeu de plateau sans dés ni hasard, avec 84 figurines métalliques

RÊVE de DRAGON. Jeu de rôle médiéval, fantastique et onirique

AQUILA. Figurines, mobilier et architecture pour jeux de rôles et diorama

TRAUMA. Jeu de rôle contemporain, ambiance « Mad Max »

GUILLOTINE. Jeu de plateau sur la révolution française

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE. Le magazine des joueurs très atteints

- Bruno Faidutti et Pierre Cléquin sont également les auteurs de BASTON, édité par Jeux Actuels.

« Tempête sur l'Echiquier » est un jeu de société ayant pour but de transformer et pervertir, dans la joie et la bonne humeur, les fort respectables règles traditionnelles du jeu d'Echecs. L'idée n'est certes pas neuve, et mille et une variantes abondent déjà dans ce sens. Mais « Tempête sur l'Echiquier » va plus loin, tant dans la simplicité que dans la loufoquerie ! Grâce à ces quelques cartes, qu'ils pourront d'ailleurs avoir toujours en poche, les nombreux adeptes de cet art millénaire disposent maintenant de deux armes aussi redoutables qu'imprévisibles : l'humour et l'imagination !

- Ce jeu comprend 72 cartes « Événement Farfelu », 4 cartes blanches attendant de ne plus l'être, 2 cartes décrivant la règle du jeu.
- Ce jeu ne comprend pas :
Un Echiquier et 32 Pièces d'Echecs...
Les auteurs tiennent à remercier
Mrs Chaturanga, Tamerlan, Xiang-qi et
Shogi, qui ont tant fait pour les
Echecs...