

CHESSQUITO

C'est un jeu de stratégie conçu spécialement pour de jeunes enfants, des adultes débutants ou des personnes ne pouvant se consacrer à une partie d'échecs pendant plusieurs heures. Une partie ne dure, généralement, pas plus de 15 minutes, afin que la réflexion des jeunes joueurs soit maximale pour assimiler le déplacement des pièces et mettre en place une stratégie gagnante.

CONTENU DE LA BOÎTE

- 8 pièces en bois peintes à la main
- 1 plateau de jeu en bois 4 × 4

RÈGLES DU JEU

Les trois règles du jeu offrent de nombreux exercices pour mieux comprendre la richesse des échecs avant de se lancer dans des parties traditionnelles.

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 posent 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 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).

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).

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.