

# RÈGLES DU JEU

## 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 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).

## 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).

## 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.