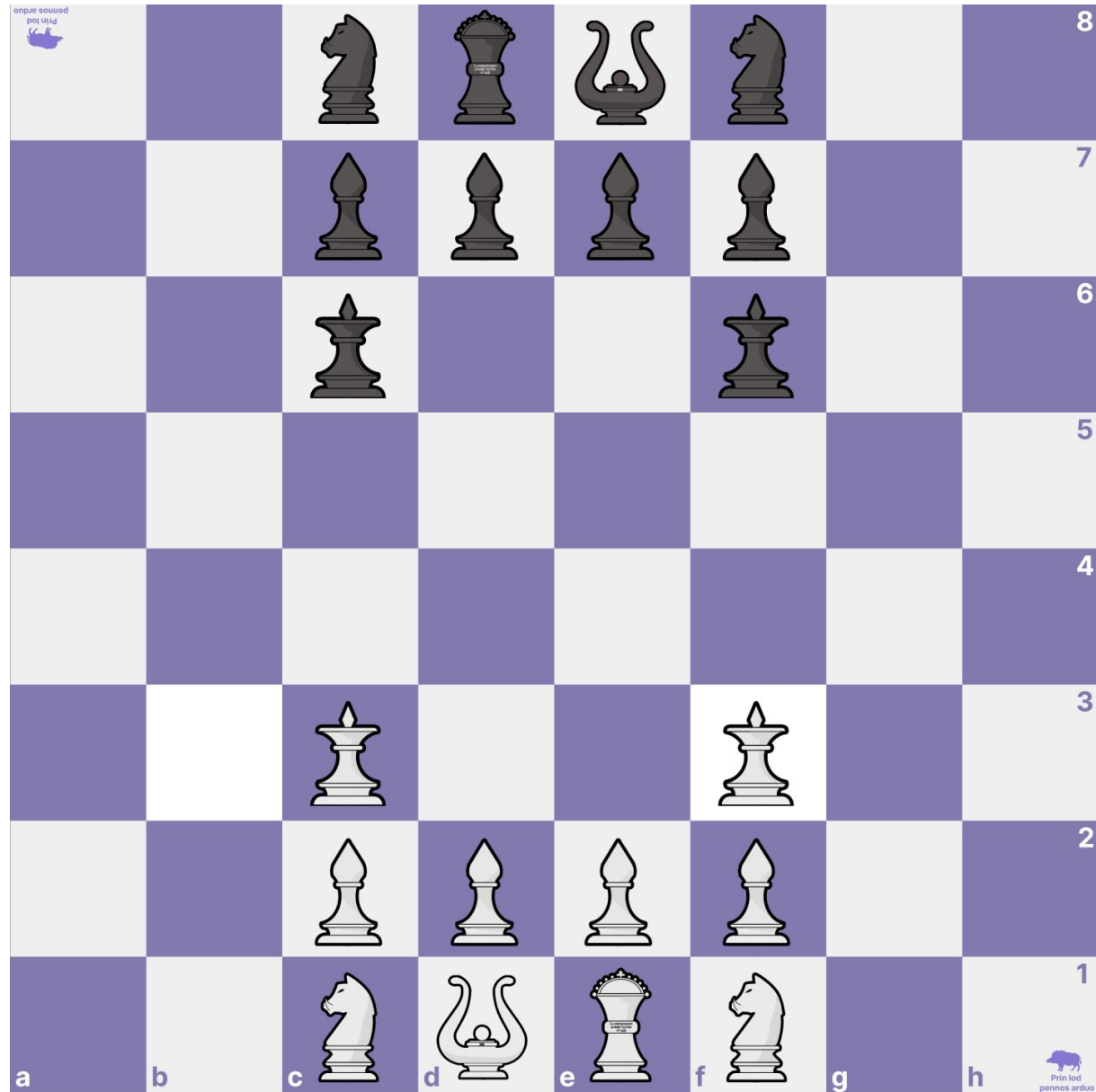


# Le Carolo



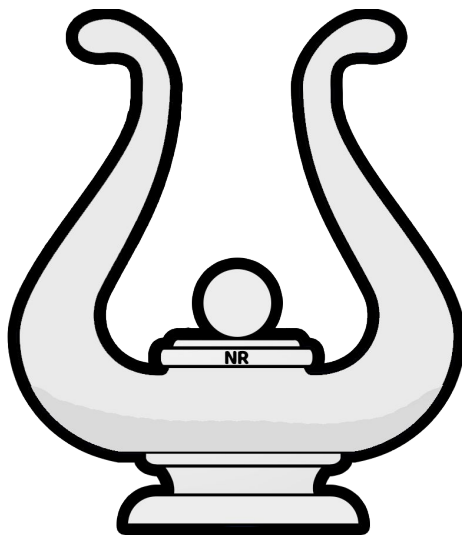
# Description du jeu

- Ce jeu d'échiquier se veut similaire aux échecs. Il comporte 5 pièces différentes présentant toutes des comportements et capacités distincts, contrairement à des jeux, comme le jeu de dames, qui sont uniformisés
- Le jeu se joue au tour par tour (à quelques exceptions près) et en multijoueur (donc face à un adversaire minimum, mais on pourra à l'avenir imaginer des modes de 2v2 ou 1v1v1v1). Il oppose le camp blanc au camp noir
- Les pièces sont soumises à un placement prédéfini sur l'échiquier qui est le même pour chaque début de partie
- Le jeu doit être stratégique et addictif. Il doit être facile à comprendre et à prendre en main pour les novices. Il doit par ailleurs présenter des opportunités d'amélioration pour les joueurs afin de permettre à certains un apprentissage concret, et un aspect réflexion assez prononcé pour permettre à un vivier compétitif de se développer (on doit réduire au maximum le facteur chance et aléatoire)
- Il doit pouvoir offrir des coups grandioses, reposant sur des enchaînements ou combinaisons remarquables
- Enfin, le jeu devrait présenter une caractéristique que les échecs n'ont pas, celles qu'une partie n'est jamais perdue, et que malgré des mauvais coups, un joueur peut toujours se relever même après une perte de matériel
- *Le nom du jeu, des pièces et des termes propres au jeu peuvent toujours être remis en question*

# Les pièces



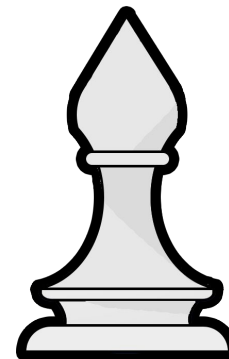
*Le Carolo*



*L'Ego*



*Le Bayard*

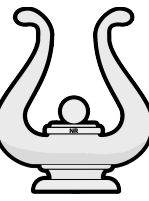


*L'Aymon*

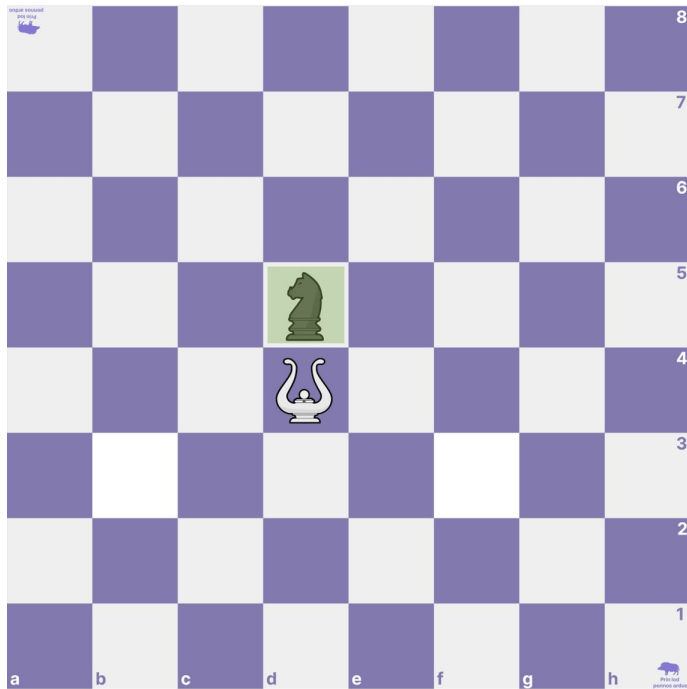
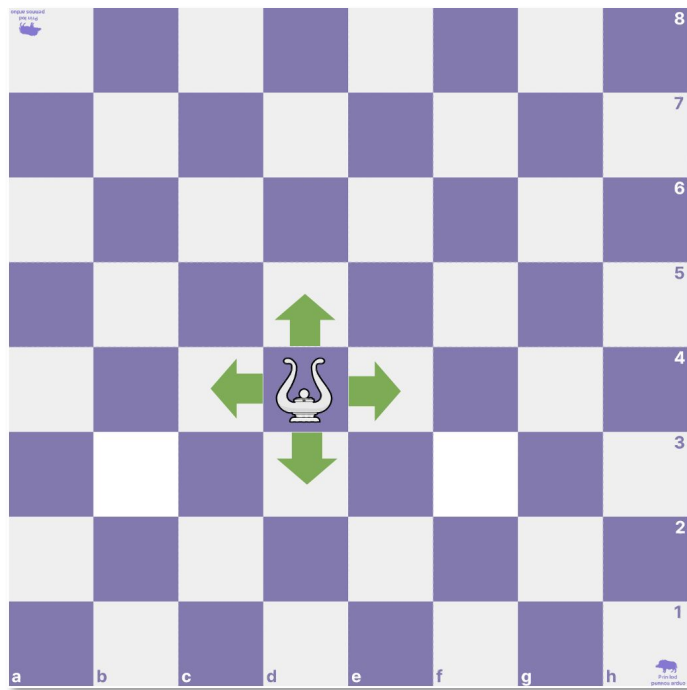


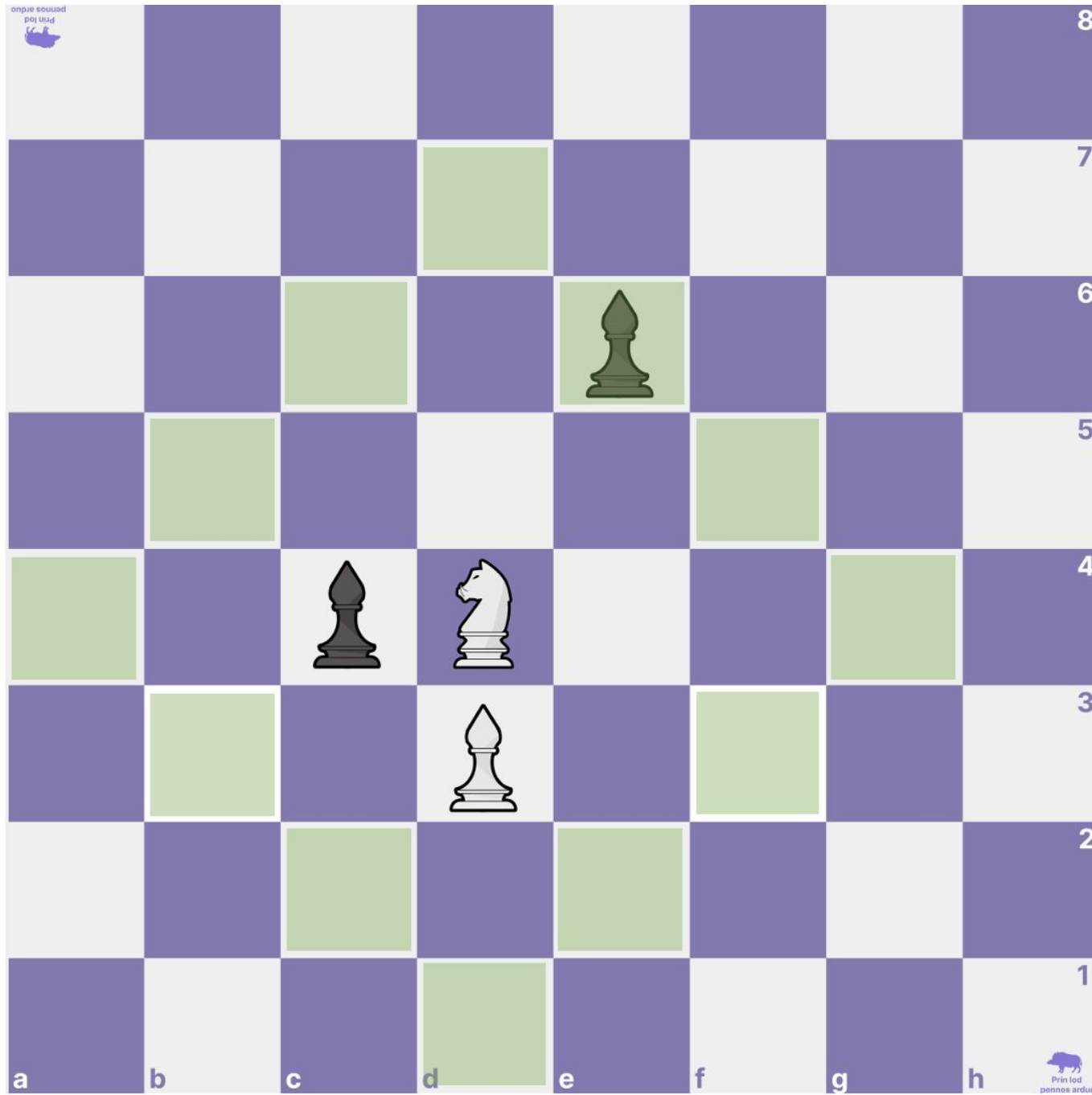
*L'Hubris*

# L'ego



- L'ego est la pièce centrale du jeu qu'il faut savoir protéger si l'on ne veut pas perdre, mais qu'il faut aussi, parfois, savoir avancer lorsque l'on veut gagner. C'est aussi bien une pièce de défense que d'attaque
- C'est la pièce avec la mobilité la plus réduite, il ne peut avancer que dans 4 directions (haut, bas, gauche, droite) et que de 1 case à la fois
- Il peut manger les bayards adverses

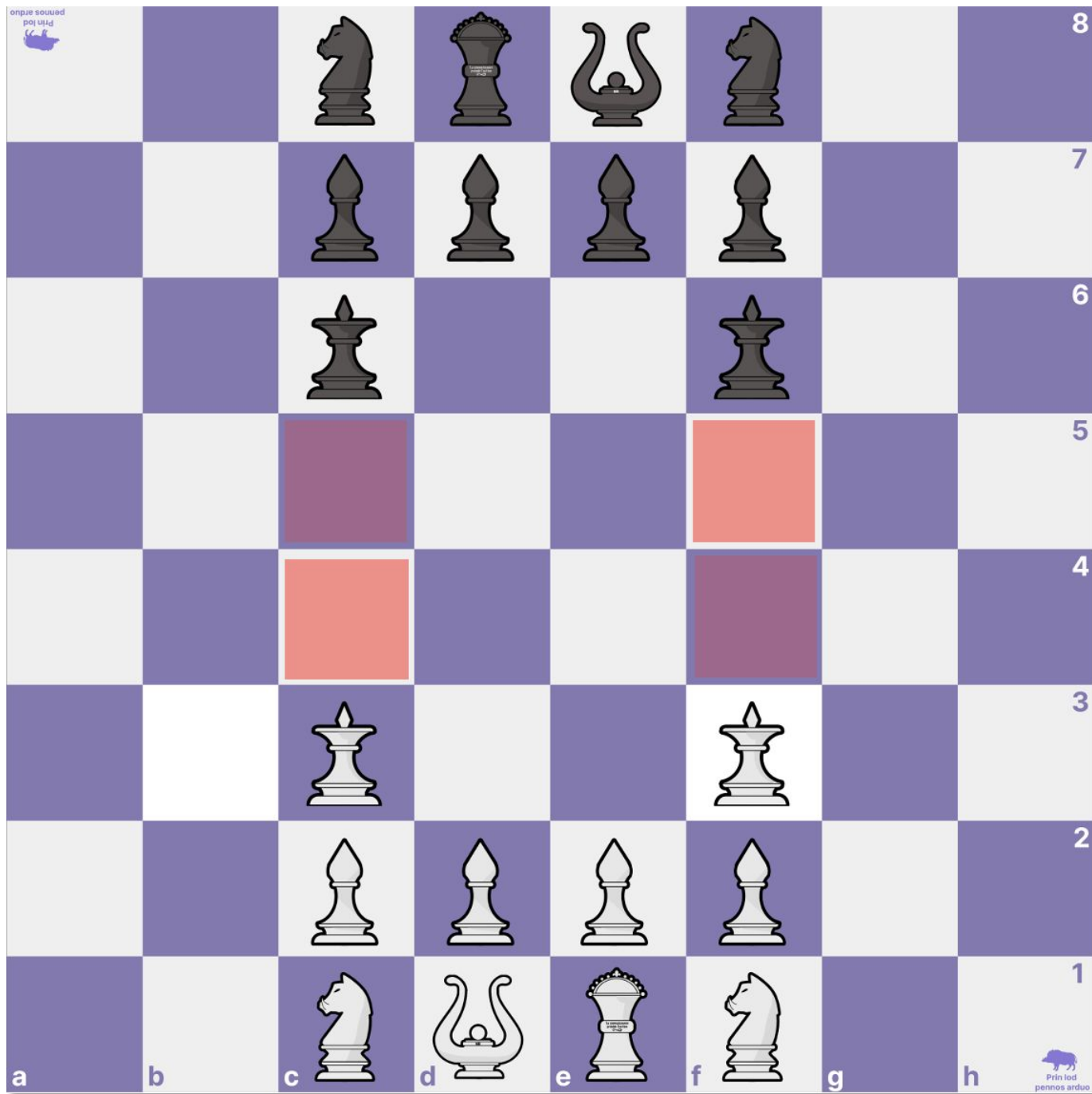




# Le Bayard

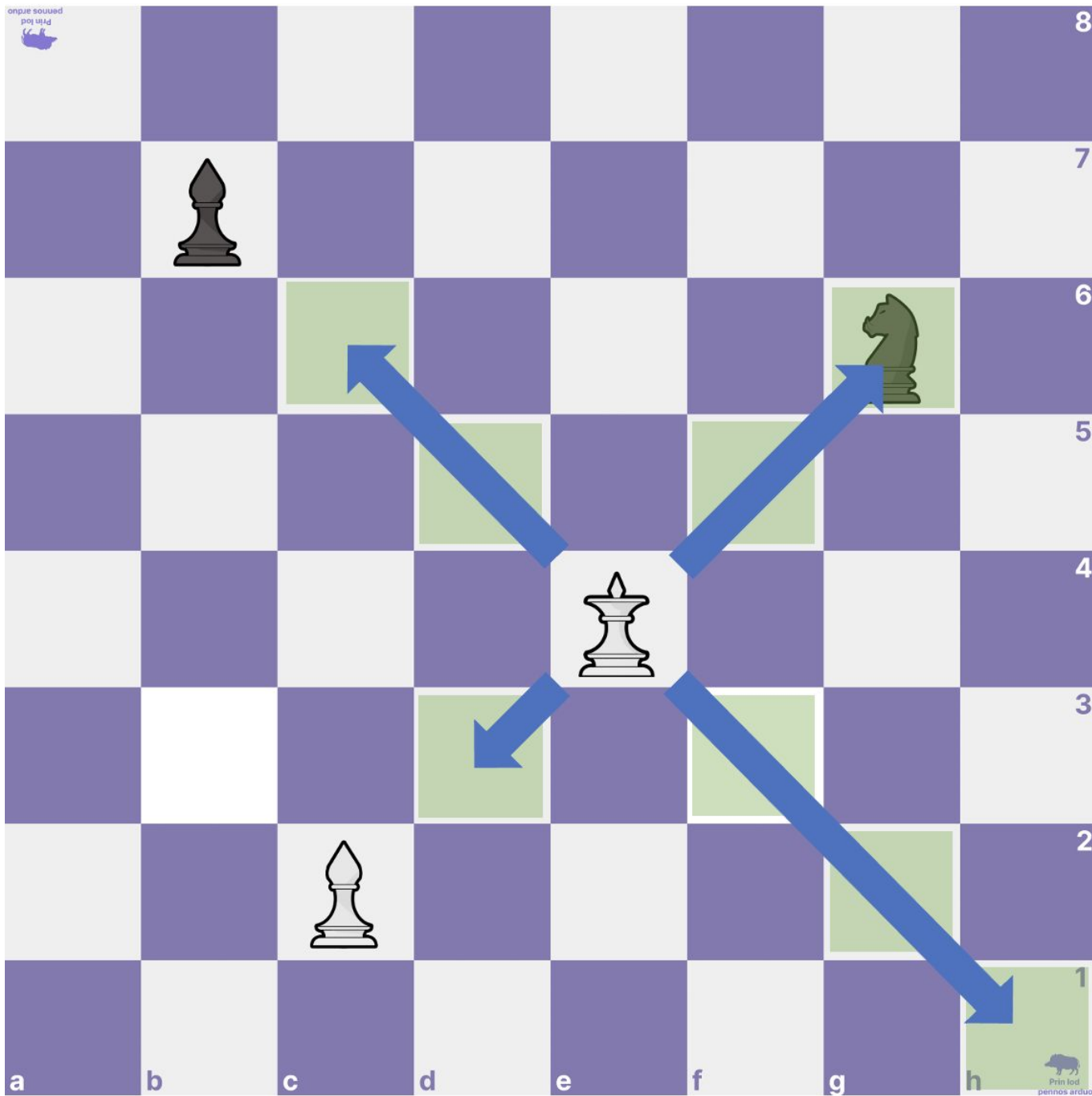


- Le bayard est une pièce inspirée du cavalier du jeu d'échec (en hommage)
- Il se déplace de 3 cases en 3 cases (il avance de 2 cases dans n'importe quelle direction puis de 1 case dans une direction autre que dans la direction inverse du mouvement initial). En d'autres termes, il a accès à n'importe quelle case du 3ème cercle de cases autour de lui
- Il est la seule pièce qui puisse sauter au dessus d'autres pièces afin de se déplacer (qu'elles soient dans son camp ou dans le camp adverse)
- Il peut manger les aymons de l'adversaire
- Il peut se faire manger par les hubris ainsi que l'ego adverses
- Le joueur en possède 2 en début de partie



# La règle de Ney

- Chaque bayard a interdiction d'avancer tout droit de 3 cases lors de son premier déplacement de la partie
  - *Le bayard en C1 n'a pas le droit d'aller en C4*
  - *Le bayard en F1 n'a pas le droit d'aller en F4*
  - *Le bayard en C8 n'a pas le droit d'aller en C5*
  - *Le bayard en F8 n'a pas le droit d'aller en F5*
- Le nom de cette règle est une référence à l'erreur tactique réalisée par le Maréchal Ney lors de la bataille de Waterloo, qui était de lancer une charge de cavalerie trop prématurée. Napoléon aurait alors dit : « c'est trop tôt d'une heure »
- Attention, donc, à ne pas lancer de charge de bayard « trop tôt d'un coup »



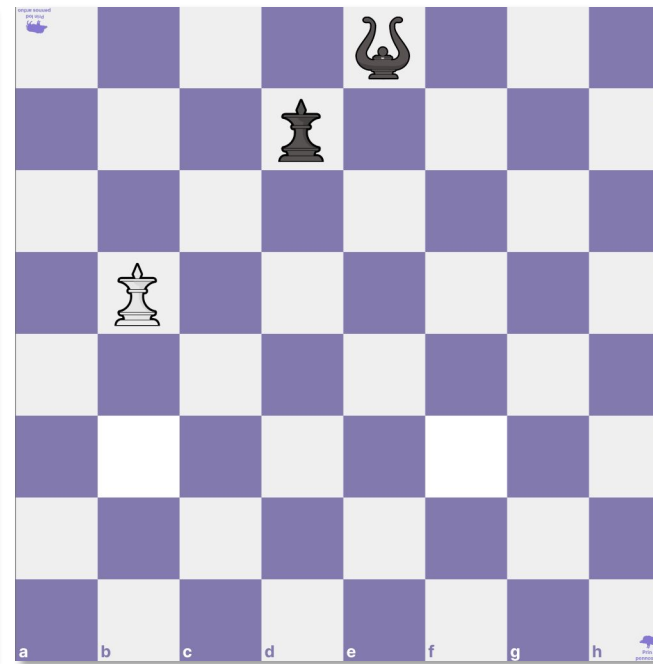
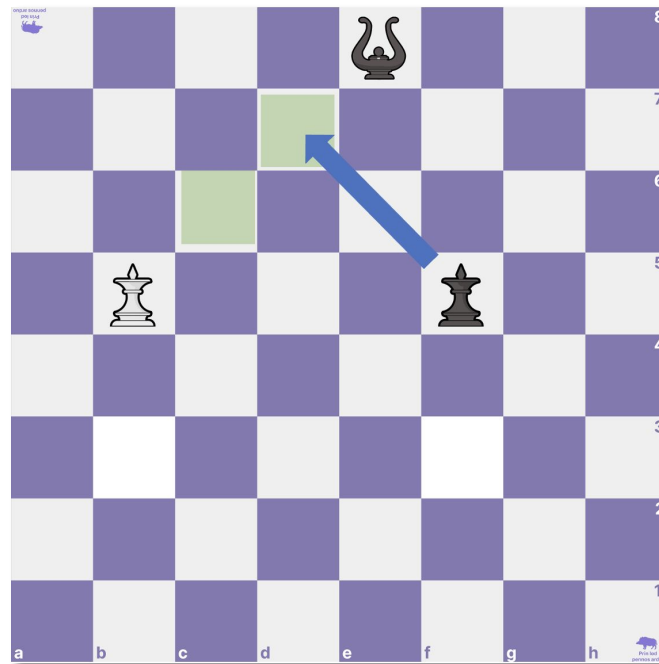
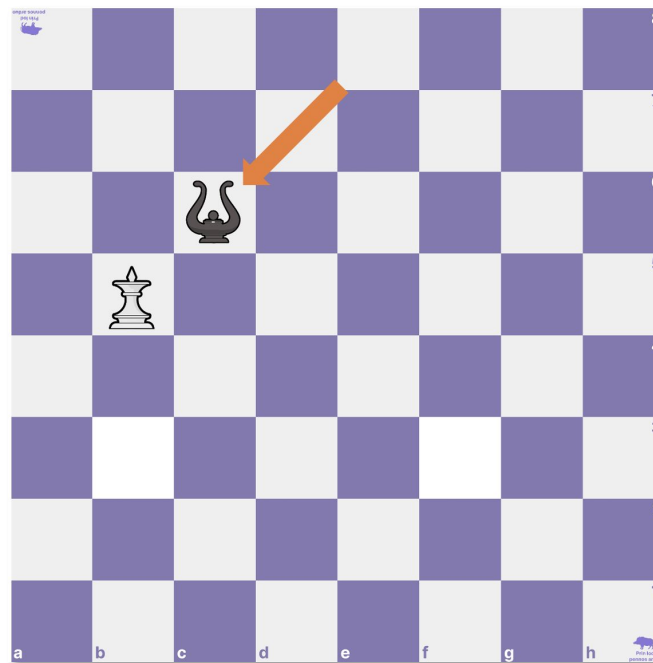
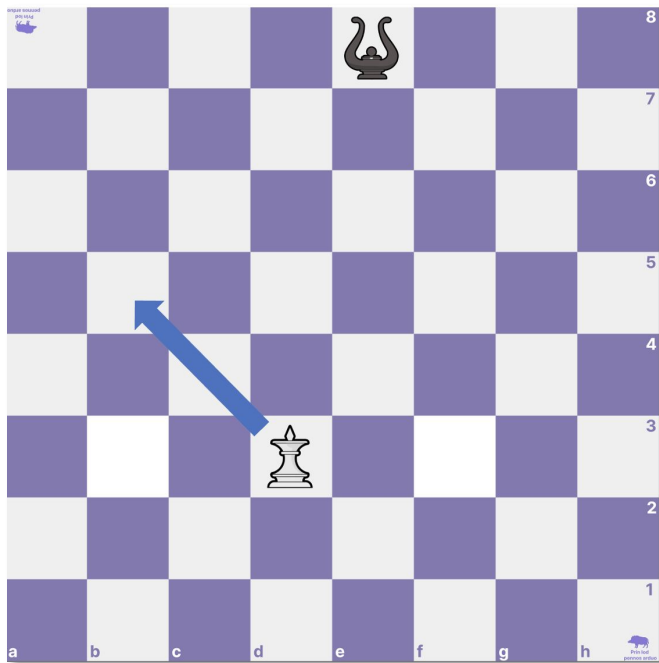
# L'hubris



- L'hubris est une pièce qui se déplace comme le fou aux échecs, il peut aller sur n'importe quelle case des diagonales de sa couleur, du moment que les cases ne sont pas déjà occupées ou dans une diagonale obstruée
- Il peut manger les bayards de l'adversaire
- Il peut se faire manger par le carolo adverse
- Le joueur en possède 2 en début de partie : un hubris de cases blanches et un hubris de cases noires

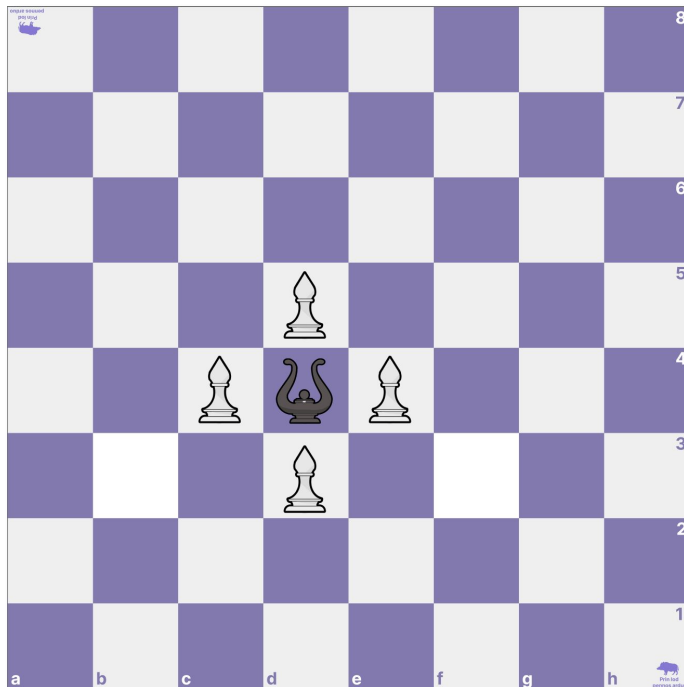
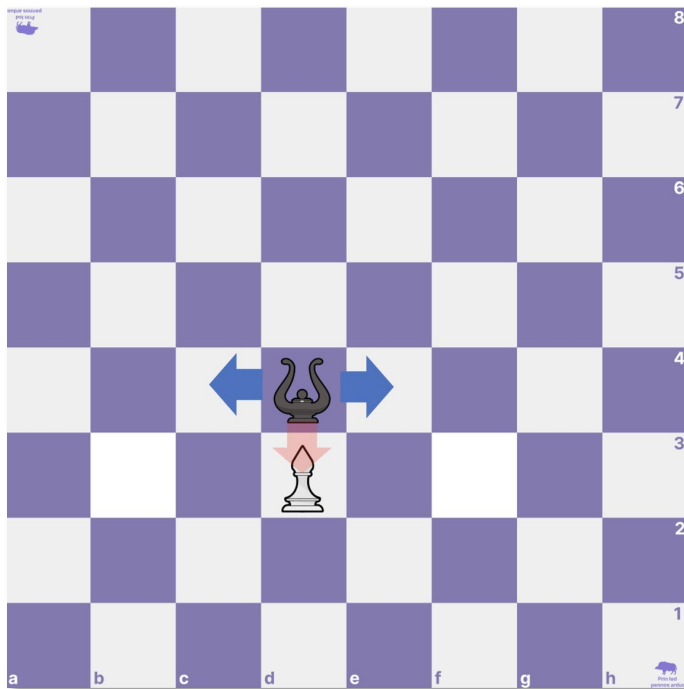
# Le pouvoir d'attraction de l'hubris

- Si le joueur place son hubris sur une des diagonales découvertes de l'ego adverse, alors l'adversaire pour son prochain coup n'a que 2 coups possibles :
  - 1) Si son hubris respectif peut venir s'interposer entre l'hubris adverse et son ego, alors il peut le déplacer afin de protéger son ego
  - 1) Si son propre hubris ne peut pas s'interposer, alors le joueur doit approcher son ego sur la case de la diagonale la plus proche de l'hubris adverse. On dit que son ego est « attiré » par l'hubris adverse. À noter que le joueur peut choisir de se laisser attirer même si son hubris peut s'interposer
- Ce pouvoir permet de renforcer le jeu sur les diagonales et à différents endroits du plateau, et de faire en sorte qu'il soit plus difficile de barricader son ego car cela verrouille les parties





# L'aymon

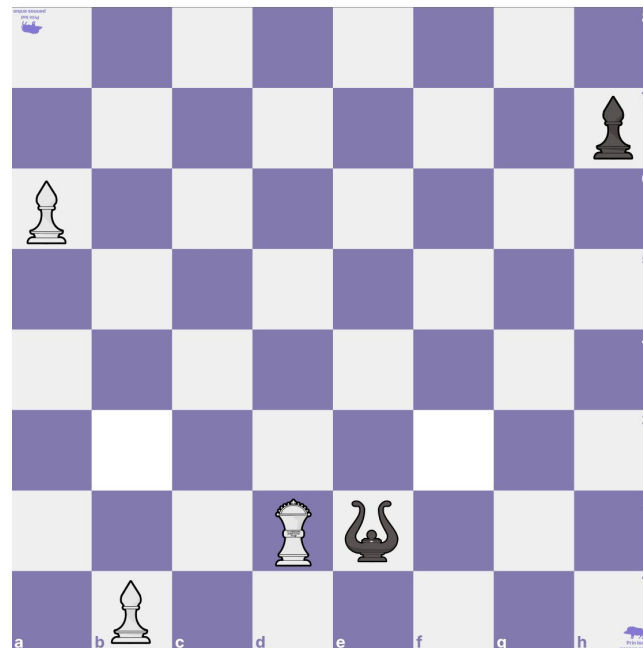
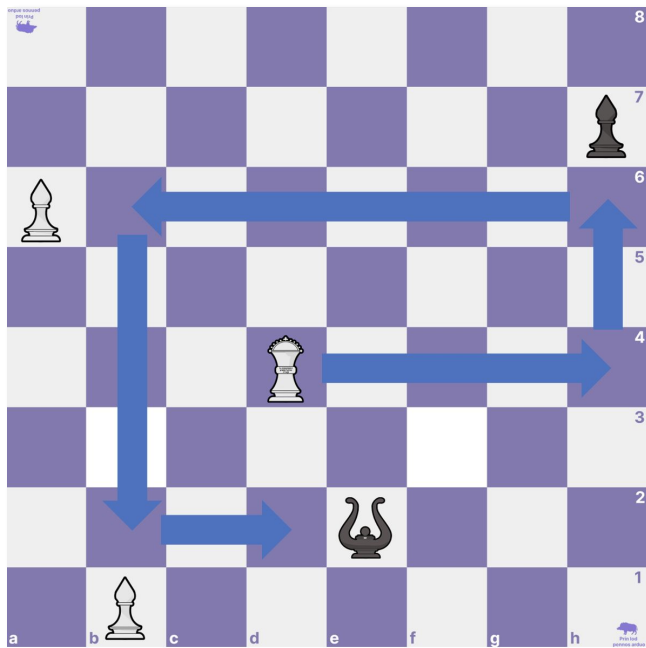
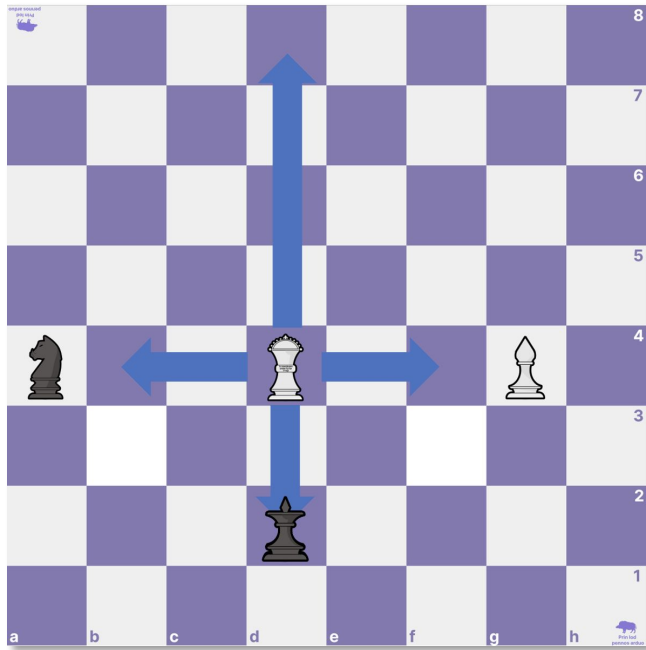


- C'est la pièce du jeu que l'on retrouve en plus grand nombre en début de partie (le joueur en a 4)
- Il peut se téléporter où il veut sur l'échiquier, du moment que la case sur laquelle le joueur veut le placer est libre (donc ni occupée par une de ses pièces, ni par une pièce de l'adversaire)
- Ils peuvent servir de mur pour encombrer l'avancement de l'ego ou du carolo adverse, et même de cage, si jamais le joueur arrive à emprisonner l'ego ou le carolo adverse avec eux
- Ils peuvent être mangés par les bayards



# Le Carolo

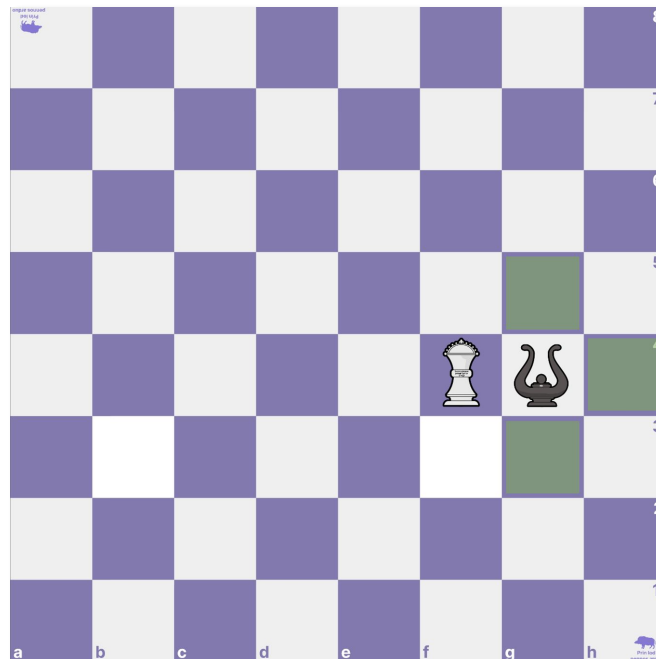
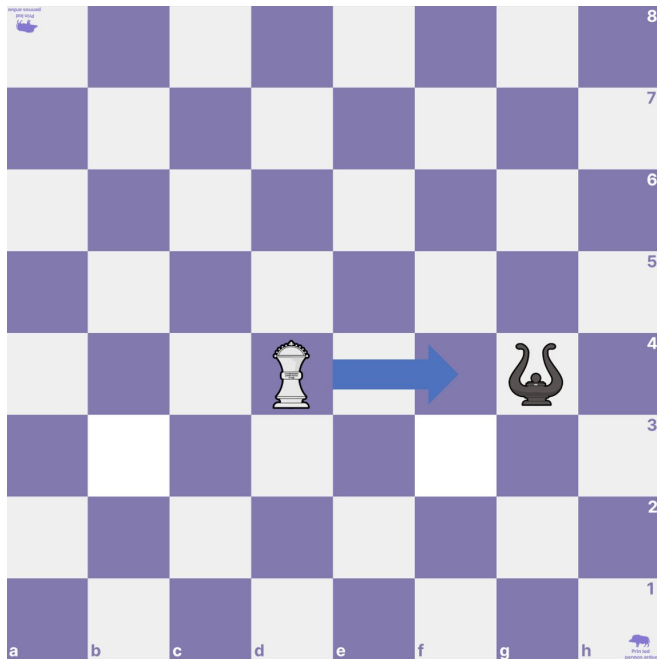
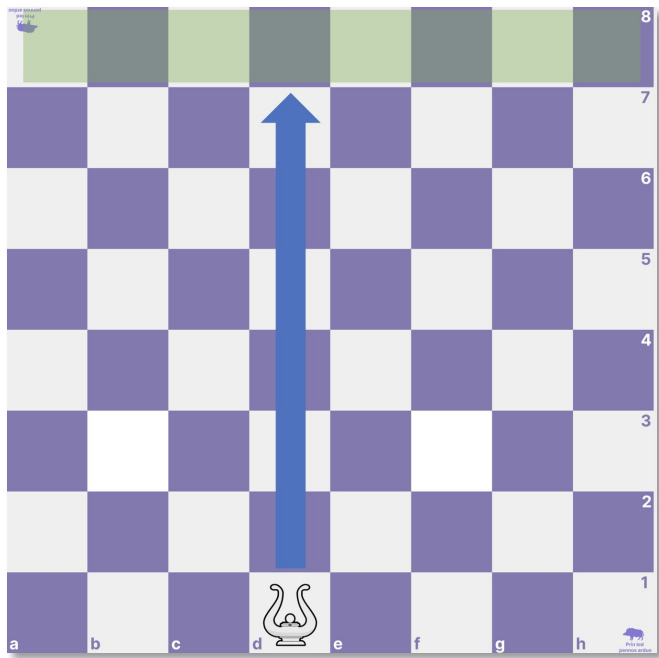
- Le carolo est la deuxième pièce la plus centrale du jeu puisqu'elle a la capacité de faire gagner le joueur en matant l'ego adverse
- C'est la principale pièce d'attaque du jeu, elle ne peut être mangée par aucune pièce adverse et peut manger les hubris adverses
- Il se déplace de la même façon que la tour dans le jeu d'échec, à l'exception qu'il ne peut s'arrêter tant qu'il n'a pas rencontré un obstacle (la bordure de l'échiquier ou une pièce de son camp ou du camp adverse)
- Si le carolo cogne un aymon ou une bordure lors d'un de ses déplacements, il a la possibilité de rebondir directement et d'effectuer un nouveau déplacement dans le sens qu'il souhaite, jusqu'à ce qu'il cogne une pièce autre qu'un aymon (laissant alors place à de remarquables enchaînements ou combinaisons possibles afin de mater l'adversaire)



# Comment gagner ?

- Il y a 5 façons possibles de gagner à ce jeu :

- 1) Par la reconquête : le joueur réussit à avancer son ego jusqu'au territoire adverse, à savoir n'importe quelle case de la dernière rangée qui est à l'opposé de sa position initiale
- 1) Par le mat : le joueur réussit à amener son carolo dans l'une des 4 cases adjacentes à celle où se trouve l'ego adverse (ou 3 ou 2 si l'ego adverse est contre une bordure ou dans un coin de l'échiquier)
- 1) Par le temps : si jamais l'adversaire épuise tout son temps lors d'une partie chronométrée
- 1) Par l'abandon : l'adversaire admet sa défaite et abandonne
- 5) Grâce à la règle de l'Arduo



# La règle de l'Arduo

- Si les joueurs causent une partie nulle par répétition, le joueur qui a l'ego le plus avancé gagne la partie
- Cette règle permet d'éviter une multiplication abusive des parties nulles par répétition, et permet surtout de pousser les joueurs à avancer leur ego et de jouer la reconquête afin de ne pas perdre la partie en cas de nulle par répétition

# Les parties nulles

- Les différentes façons qu'une partie se termine sur une nulle sont les suivantes :

1) Par un accord entre les 2 joueurs. Si l'un propose une nulle à l'adversaire et que ce dernier accepte

2) Par triple répétition d'une position comme aux échecs dans laquelle la règle de l'Arduo ne s'applique pas (car les 2 egos seraient autant avancés l'un que l'autre). Si une même position exacte se produit 3 fois dans la partie, alors cette dernière est automatiquement déclarée comme nulle (après la 3<sup>ème</sup> répétition donc). Les 3 répétitions ne sont pas forcément consécutives