

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



CHESS MUTATION

But du jeu : prendre le roi adverse.

Présentation : Le jeu se compose de 15 pions et un roi blancs, de 15 pions et un roi noirs et d'un échiquier de 64 cases de couleur 20 jaunes, 12 bleues, 8 rouges, 8 noires et 16 blanches.

Préparation du jeu : Chess Mutation se joue à deux. Le roi blanc se place sur la case noire e1, marquée d'un point blanc, et les pions blancs sur les cases restantes des lignes 1 et 2. Le roi noir se place sur la case noire e8 et les pions noirs sur les cases restantes des lignes 7 et 8.

Déplacement des pièces et prises

Les blancs commencent la partie et chacun joue ensuite à tour de rôle. Toute pièce, en fonction de son mode de déplacement, peut prendre une pièce adverse en occupant la case de celle-ci. La pièce prise est alors retirée du jeu.

Le pion : Son mode de déplacement est imposé par la couleur de la case qu'il occupe.

- Sur une case jaune, le pion se déplace de deux cases verticalement ou horizontalement, puis d'une case à angle droit, rappelant le tracé de la lettre L majuscule. C'est le seul cas où le pion peut passer par dessus une autre pièce, adverse ou pas.
- Sur une case bleue, le pion se déplace en diagonale, d'autant de cases qu'il veut.
- Sur une case rouge, le pion se déplace verticalement ou horizontalement, d'autant de cases qu'il veut.
- Sur une case noire, le pion possède à la fois la mode de déplacement propre aux cases bleues et aux cases rouges.
- Sur une case blanche, le pion, s'il se déplace sans prendre, ne peut qu'avancer verticalement d'une ou deux cases. Il n'a pas le droit de reculer. Contrairement aux autres cas, le pion placé sur une case blanche prend une pièce adverse en suivant un déplacement qui diffère de son mouvement habituel : il prend en avançant d'une case en diagonale.

Le roi : C'est la seule pièce dont le mode de déplacement n'est pas fonction de la couleur de la case occupée. Le roi se déplace d'une seule case, dans n'importe quelle direction.

Coups spéciaux

Le grand roque : Ce coup met en mouvement à la fois le roi et le pion qui occupe la case rouge la plus éloignée du roi, sur la même ligne. Avec les blancs, le roi passe de e1 à c1 et le pion de a1 à d1. Avec les noirs, le roi passe de e8 à c8 et le pion de a8 à d8.

Le petit roque : Ce mouvement est de même nature, mais entre le roi et le pion qui occupe la case rouge la plus proche du roi. Avec les blancs, le roi passe de e1 à g1 et le pion de h1 à f1. Avec les noirs, le roi passe de e8 à g8 et le pion de h8 à f8.

Conditions pour roquer : a) Toutes les cases entre le roi et le pion sont vides. b) Le roi et le pion qui roquent n'ont jamais été déplacés auparavant. c) Au moment du roque, le roi n'est pas en échec et il n'est pas non plus en position d'échec sur la case qu'il traverse.

Fin de partie

- Quand un joueur menace le roi adverse avec ses pièces, il doit annoncer « échec au roi ». Celui qui subit cette attaque doit obligatoirement parer à cette menace. S'il n'y parvient pas, le joueur qui attaque annonce « échec et mat », ce qui signifie que le roi est pris.
- Si, au cours d'une partie, une même position se répète trois fois, la partie est déclarée nulle.
- Si, après 100 coups consécutifs (100 coups blancs et 100 coups noirs), aucune pièce n'a été prise, la partie peut être déclarée nulle par l'un des joueurs.
- Lorsqu'un joueur n'a aucun coup légal à sa disposition et qu'il n'est pas en échec, on dit que le roi est « pat » et la partie est nulle.