

## 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.

# CHESSQUITO

## UN JEU DE STRATÉGIE ET D'INITIATION AUX ÉCHECS

**POUR 2 JOUEURS À PARTIR DE 5 ANS**

Chessquito est un jeu d'initiation aux échecs. Il est conçu pour des jeunes enfants, des adultes débutants ou ne pouvant se permettre de jouer durant plusieurs heures. Il leur apprendra le déplacement des pièces, mais également à se concentrer et à mettre en place une stratégie. Une partie ne durera généralement pas plus de 15 minutes, temps maximum de concentration pour de jeunes joueurs.

Trois règles du jeu sont proposées en fonction du type de déplacement attribué à la Reine.

La diversité des règles de Chessquito permet de faire de nombreux exercices pour mieux comprendre la stratégie avant de se lancer dans des parties avec le jeu traditionnel.

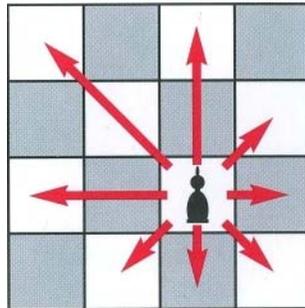
Pour toutes réclamations ou informations, écrire à  
SENTOSPHERE, 59 bd du Général Valin, 75015 PARIS  
© SENTOSPHERE 1999

# DÉPLACEMENTS DES PIÈCES

Le plateau se place entre les deux joueurs, la case blanche de la première rangée à droite. Les pièces ne se déplacent pas en dehors du plateau.

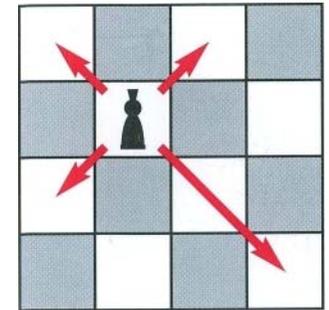
## LA REINE

La Reine est la pièce maîtresse du jeu. Elle se déplace en diagonale, horizontalement et verticalement, d'autant de cases que le permet la configuration du jeu. Elle ne peut sauter au-dessus d'autres pièces. Valeur estimée : 5.



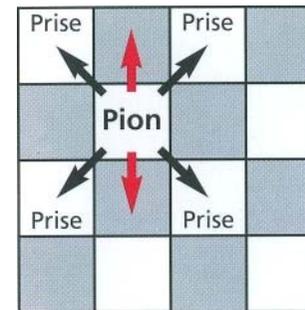
## LE FOU

Le Fou se déplace sur les diagonales de la couleur où il a été posé. Il peut avancer du nombre de cases souhaité par le joueur dans la limite du plateau, mais ne saute pas au-dessus des pièces. Valeur estimée : 2.



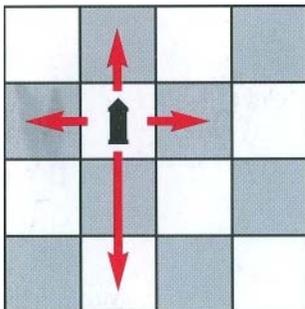
## LE PION

Le Pion, dans Chessquito, avance ou recule d'une seule case. En revanche, il ne peut prendre qu'en diagonale sur les cases adjacentes. Dans un jeu d'échec classique, il ne peut reculer. Valeur estimée : 1.



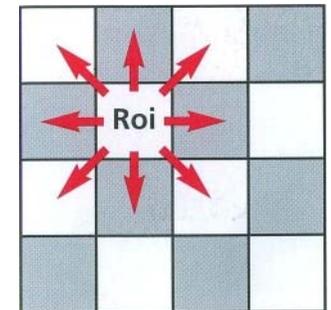
## LA TOUR

La Tour se déplace verticalement et horizontalement, du nombre de cases souhaité par le joueur dans la limite du plateau. Elle ne peut sauter au-dessus des autres pièces. Valeur estimée : 4.



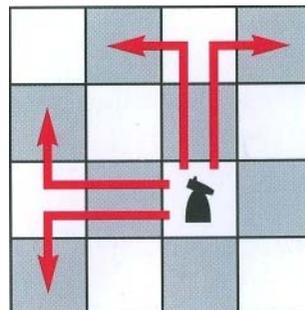
## LE ROI

Le Roi ne peut se déplacer que d'une case, mais dans toutes les directions. Il peut prendre lors de ces déplacements. Il ne doit jamais être déplacé vers une case où il peut être pris. Un joueur perd la partie lorsque son Roi est en position «d'échec et mat».



## LE CAVALIER

Le Cavalier se déplace en L et saute par dessus les éventuels obstacles. Il ne peut prendre que les pièces situées sur sa case d'arrivée. Valeur estimée : 3.



## PRISE D'UNE PIÈCE

La capture d'une pièce se fait par substitution, c'est à dire que la pièce victorieuse se met sur la case de la pièce prise, qui est retirée du jeu.