

46 - ChessQuito

Catégorie ESAR : 406 - jeu de stratégie.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier.

Editeur jeu original : Sentosphère.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 5 ans, pour 2 joueurs.

Présentation :

Ce jeu d'initiation aux échecs est conçu pour les jeunes joueurs ou les adultes débutants. L'objectif, au fil des parties, étant de permettre aux joueurs de se familiariser avec les déplacements des pièces spéciales.

Les 3 règles proposées ont pour objectif de mieux comprendre la richesse des échecs avant de se lancer dans le jeu traditionnel.

PRESENTATION

« ChessQuito » est un jeu d'initiation aux échecs. Il est conçu pour le public jeune, les adultes débutants ou ne pouvant plus se concentrer très longtemps.

Il apprend le déplacement des pièces mais également à se concentrer et à mettre en place une stratégie.

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

Les adaptations

- Les cases noires sont rehaussées d'une plaque en bois.
- Une perle en bois a été ajoutée aux pièces vertes.
- Pour une meilleure fixation, les pièces ont à leur base un embout en bois qui s'insère dans les trous réalisés sur chaque case de l'échiquier.

PREPARATION DU JEU

Le plateau est positionné entre les deux joueurs, la case blanche de la première rangée à droite.

LES DEPLACEMENTS

La Reine / valeur estimée : 5

C'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 !

La Tour / valeur estimée : 4

Elle se déplace verticalement et horizontalement, du nombre de cases souhaité par le joueur dans la limite du plateau. Elle ne peut sauter au-dessus d'autres pièces.

Le Cavalier / valeur estimée : 3

Il se déplace en 'L' et saute au-dessus des obstacles. Il ne peut prendre que les pièces situées sur sa case d'arrivée.

Le fou / valeur estimée : 2

Il se déplace sur les diagonales de la couleur où il a été posé. Il ne peut pas sauter au-dessus des pièces.

Le Pion / valeur estimée : 1

Dans « Chess Quito », il avance ou recule d'une seule case.

En revanche, il ne peut prendre qu'en diagonale sur les cases adjacentes.

Au jeu d'échecs classique, il ne peut pas reculer !

Le Roi

Il ne peut se déplacer que d'une seule case, mais dans toutes les directions.

Il peut prendre lors de ses 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 « Echec et mat ».

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 plateau de jeu.

REGLE N°1

Reine - Tour- Fou- Cavalier

Les joueurs prennent les 4 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.

Dans ce cas, le gagnant est celui qui conserve la plus forte valeur de pièce(s).

REGLE N°2

Tour - Fou - Cavalier - « Reine-Pion »

Dans cette variante, la Reine se métamorphose en simple Pion et ne peut donc avancer ou reculer que d'une seule case !

But du jeu

Prendre toutes les pièces de son adversaire.

La partie est interrompue au bout de 5 déplacements sans prise. Dans ce cas, le gagnant est celui qui conserve la plus forte valeur de pièce(s).

REGLE N°3

Tour - Fou - Cavalier - « Reine-Roi »

Dans cette variante, la Reine se déplace comme un Roi.

L'objectif de cette partie est de protéger la Reine pour qu'elle ne soit pas mise en position « Echec et mat ».

La Reine-Roi est en «échec» lorsqu'elle est menacée d'être prise par une pièce adverse.

L'attaquant doit alors annoncer «Echec». Si le joueur attaqué ne peut empêcher sa Reine-Roi d'être prise au tour suivant, il est « Echec et mat ».

Il peut arriver qu'un joueur ait ses pièces bloquées, et qu'il ne puisse plus bouger sa Reine-Roi sans se mettre en échec. Dans ce cas, il est « Pat » !

But du jeu

Mettre la Reine-Roi en « Echec 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.