

# CHESSINGTON

(durdur sans plateau pour relecture / trad compacte améliorée JMT)

CHESSINGTON contient deux jeux de course utilisant des pièces d'échec ainsi que leurs mouvements standards. Les joueurs déplacent leurs pièces afin de leur faire atteindre la ligne d'arrivée avant les pièces de leurs concurrents. Le même plateau de jeu sert aux deux jeux de course. CHESSINGTON Nord est un pur jeu de logique et de compétences qui s'adresse à des joueurs sérieux, à l'inverse CHESSINGTON Sud apporte un équilibre entre chance et talent, ce qui le rend sans doute plus amusant que son alter-ego. Les deux jeux durent chacun entre une demi-heure et une heure et peuvent se pratiquer de 2 à 4 joueurs.

## Matériel

Le plateau de jeu, les présentes règles, 16 pièces d'échec (Tour, Roi, Fou et Cavalier) dans 4 couleurs distinctes, un Dé, 16 obstacles et 12 « cartes Echec ».

### *Le plateau*

Il est composé de 4 parties A, B, C et D qui contiennent chacune une ligne de départ pour un type de pièce. A pour les Tours, B pour les Fous, C pour les Cavaliers et D pour les Rois. La ligne d'arrivée unique pour toutes les pièces se trouve située à la fin du plateau D.

On notera que la Tour devra traverser l'intégralité du plateau, alors que le roi n'a que le dernier secteur à franchir...

## Règles élémentaires

### *Mise en place du jeu*

On assemble le plateau de Jeu suivant la forme d'une spirale, chaque partie du plateau présentant son départ orthogonalement à la fin du plateau précédent. Dans CHESSINGTON Nord, les cartes ne servent pas et peuvent être écartées, dans CHESSINGTON Sud, on bat le paquet que l'on place à côté du plateau de jeu assemblé. Chaque joueur prend alors un set de 4 pièces et on lance le Dé pour connaître le premier joueur (celui qui effectuera le plus grand score), puis chacun dans l'ordre place l'ensemble de ses 4 pièces.

On place alors les 16 obstacles par bloc de 4, en lançant le Dé une fois par plateau. Les obstacles sont posés sur les cases indiquées par le chiffre obtenu par le Dé pour le premier plateau, et on recommence l'opération pour les 3 autres.

### *Les mouvements*

Les mouvements des échecs « classiques » sont utilisés. La seule pièce pouvant sauter par dessus un obstacle ou une autre pièce est le cavalier. La seule contrainte de déplacement par rapport aux échecs, est qu'une pièce ne peut pas pénétrer dans un plateau antérieur à son plateau de départ, sauf cas particulier d'un départ de Cavalier sur le plateau B.

Un mouvement s'achevant sur une autre pièce se nomme une prise et ne change pas le mode de déplacement de la pièce sauf si cette dernière est contrainte de se déplacer comme un pion auquel cas, son déplacement se fera d'une case en ligne droite alors que sa prise d'une case en diagonale.

Un joueur DOIT déplacer une de ses pièces à son tour et cela même si ce mouvement ne l'arrache pas. Si lors de son tour, un joueur est dans l'incapacité de déplacer n'importe laquelle de ses pièces, il perd son tour ainsi que le suivant.

## **La capture**

Tout comme aux échecs, une pièce achevant son mouvement sur une autre pièce la capture. Il existe néanmoins quelques différences importantes avec les échecs :

- Au lieu d'écarter du jeu la pièce capturée, on pratique simplement une inversion des positions : La pièce capturée est placée sur la case que vient de quitter la pièce qui l'a capturé. Bien entendu, cet échange de position doit respecter la règle de déplacement interdisant à une pièce l'accès à un plateau antérieur à sa position de départ.
- Une pièce ne peut pas capturer une autre pièce de même type. Un roi ne capture pas un roi, mais une tour, ne peut pas non plus capturer une autre tour.
- On peut capturer ses propres pièces !!! Et cela peut très souvent être avantageux en regard des obstacles présents sur le plateau.
- Les obstacles ne peuvent pas être capturés.

## **Fin du jeu**

La partie de CHESSINGTON s'achève lorsqu'il ne reste plus qu'une seule pièce sur le plateau. Dès qu'une pièce franchit la ligne d'arrivée, elle est placée sur le tableau de marque au centre du plateau où elle rapporte les points de victoire suivants :

- à 2 joueurs : 8 points pour la première pièce, 7 pour la seconde, ... et 1 pour la dernière
- à 3 joueurs : 12 points pour la première pièce, 11 pour la seconde, ... et 1 pour la dernière
- à 4 joueurs : 16 points pour la première pièce, 15 pour la seconde, ... et 1 pour la dernière

Note : le point de la dernière pièce n'est attribué que si elle se trouve sur le plateau D (i.e. : elle a au moins atteint la ligne de départ des rois).

- De plus un bonus de 2 points est attribué pour le joueur possédant la première pièce arrivée dans chaque type. 2 points pour le premier roi, 2 pour la première tour, 2 pour le premier cavalier et 2 pour le premier fou.

Le joueur totalisant le plus grand nombre de points de victoire remporte la partie. Les cas d'égalité ne sont pas traités, le mieux est peut être de régler ça en blitz aux échecs...

## **CHESSINGTON Nord**

Chaque joueur à son tour déplace une de ses pièces en suivant les mouvements normaux des échecs. Si une pièce peut reculer, aucun ne peut être placée avant sa propre ligne de départ. A moins que vous ne jouiez qu'à 2, il est interdit de rejouer le même type de pièce que le joueur précédent. Evidemment, cette restriction ne s'applique plus lorsqu'il ne reste plus que deux joueurs en cours ou encore lorsqu'il ne vous reste plus qu'une seule pièce disponible... Vous pouvez la jouer.

## **CHESSINGTON Sud**

Est une variante du jeu précédent utilisant 2 fois 6 cartes représentant les pièces des échecs et forçant une partie du mouvement. Chaque joueur à son tour tire une carte et déplace la pièce correspondante en suivant les mouvements normaux des échecs. Lorsque les 12 cartes ont été tirées, on les mélange et un nouveau tour débute par le voisin de gauche du joueur ayant commencé le tour précédent, et ceci tant que l'on a pas atteint les conditions de victoire décrites ci-dessus.

Reste à préciser les 6 types de cartes :

1. Le pion : Le joueur peut déplacer n'importe laquelle de ses pièces à la manière d'un pion. Le mouvement de recul lui est donc interdit. Sur 16 cases de chaque coins du plateau, on peut considérer deux directions comme étant « vers l'avant », comme cela est indiqué par les doubles

flèches. C'est au joueur de choisir la direction « avant » qui lui convient le mieux. Le double premier mouvement des échecs n'est pas autorisé dans CHESSINGTON.

2. La Reine : aucune pièce n'est déplacée, par contre, vous aller pouvoir modifier la dispositoin des obstacles sur l'un des plateau de jeu. Indiquez l'un des quatre plateaux de jeu où se trouve au moins une pièce, même s'il s'agit d'une des vôtres. Le lancer de dé indique la nouvelle position des obstacles. Si le lancer de dé ne permet pas de la déplacer, lancer à nouveau ! Lorsqu'un obstacle atterrit sur une pièce, celle-ci retourne sur la position de départ précédente la plus proche , en cas d'égalité, au choix du lanceur du dé.
3. Tirage d'une carte correspondant à l'une de vos pièces déjà arrivée : Vous avez la liberté de déplacer n'importe laquelle de vos pièces sur le plateau.

\*\*\* cette dernière règle est sujette à interprétation, faut-il, comme avec le Pion déplacer suivant le mouvement de la carte tirée, ou bien avec le mouvement réel de la pièce \*\*\*