

# TILE CHESS

Conçu par Jason Wittman  
Règle : Hilary Moon Murphy  
Editions : Steve Jackson  
Traduit par Sylvère Thomas

## Le jeu

Les pièces de **TILL CHESS** nous sont connus mais le jeu n'est pas le jeu d'Echec Orthodoxe :

- Il n'y a pas de plateau.
- Les pièces se déplacent dans un espace illimité ; les pions bougent dans toutes les directions.
- Le développement est rapide car on peut passer sur nos propres pièces.
- il n'y a pas d'échecs et mat, on doit prendre les rois adverses pour s'approprier leurs pièces.
- On peut jouer jusqu'à six.

## Contenu

Une règle en anglais et la présente traduction ; la règle considère que les joueurs connaissent les règles et la terminologie des Echecs Orthodoxe.

- Six séries de seize pions : 1 Roi, 1 Reine, 2 Fous, 2 Cavaliers, 2 Tours et 8 Pions ; une couleur par série.

## Nombre de joueurs

Le jeu est plus rapide à trois ou quatre joueurs. Cinq ou six joueurs rendent le jeu plus lent et plus complexe en augmentant les opportunités d'alliances et de trahisons. Une option à six joueur est de créer deux plateau de trois.

On peut évidemment jouer TILL CHESS à deux. Ceci ressemble alors plus aux Echecs Orthodoxe bien que la stratégie soit sensiblement modifiée.

## Démarrage d'une partie

Entendez-vous sur le nombre de pions utilisés.

A plusieurs, moins de pions rendent le jeu plus rapide et plus agressif. Nous vous proposons :

8 pions pour deux joueurs ; 6 pions pour trois joueurs ; 4 pions pour quatre joueurs et au delà.

De toute façon, quelque soit le nombre de joueur, vous pouvez accélérer le jeu en retirant des pions.

Chaque joueur s'octroie une couleur.

Décidez de qui place la première pièce.

Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur place une pièce à son tour jusqu'à ce que toutes les pièces soient placées. Le premier joueur est aussi celui qui déplace le premier une de ses pièces.

Après la pièce initiale, chaque pièce doit être posée à côté d'une pièce déjà placée la touchant soit par un angle, soit par un côté. On peut placer ses pièces dans l'ordre que l'on souhaite sauf le Roi qui doit être posé en dernier. Si l'on constate qu'un Roi est posé en position d'échec, on doit le signaler immédiatement.

## Autour de la table

Les jeux multi joueurs favorisent les opportunités d'alliances, de trahisons et les discussions.

Chaque groupe ayant son style, et chaque personne sa vision des négociations, on doit se mettre d'accord au départ sur ces différents points.

**A titre d'exemple, voici nos propres règles :**

- Les joueurs ne peuvent pas coordonner ouvertement leurs mouvements.
- Pour équilibrer le jeu, on peut suggérer un déplacement à un adversaire même si ce déplacement nous menace... Mais suggérer un déplacement qui affaiblisse un tiers est interdit.
- Il est interdit de menacer de se suicider au profit d'un autre joueur.
- On doit signaler tout déplacement illégal dès que l'on s'en aperçoit.

## Mouvements des pièces

**Pour toutes les pièces :**

1. Règle d'unité : toutes les pièces doivent terminer leur déplacement à côté d'une autre pièce (angle ou côté). Aucune pièce ne peut être laissée seule, de même un groupe ne peut être séparé du reste des pièces. Durant tout le jeu les pièces doivent toutes rester connectées les unes aux autres.
2. Les pièces peuvent passer par dessus les pièces de leur propre couleur.
3. A l'exception du cavalier qui saute normalement, les pièces ne passent pas au-dessus des pièces adverses.
4. Les pièces peuvent passer au dessus d'espaces vides et donc être déconnectées durant leur déplacement si tant est qu'elles finissent celui-ci au contact d'autres pièces.
5. Les déplacements se terminent soit dans un espace vide, soit en prenant une pièce adverse.

## Mouvements individuels

**A l'exception des pions**, les pièces se déplacent comme aux Echecs Orthodoxe.

- Le Roi se déplace d'une case dans toutes les directions mais ne peut se poser ni en échec, ni en menace (mouvements spéciaux).
- La Reine se déplace dans toutes les directions d'un nombre illimité de cases.
- Les Fous se déplacent en diagonale d'un nombre illimité de cases.
- Les Cavaliers sautent sur la diagonal d'un rectangle 3x2.
- Les tours se déplacent orthogonalement d'un nombre illimité de cases.
- Les Pions se déplacent d'une case dans toutes les directions et capturent en diagonal.

## Mouvements refusés

**A son tour, chaque joueur** a l'obligation de déplacer une de ses pièces sauf dans les 3 cas suivants :

1. En mettant son Roi en échec.
2. Si son Roi en échec n'a pas d'échappatoire (même s'il peut bouger une autre pièce, le joueur doit refuser le déplacement).
3. Quand toutes ses propres pièces sont piégées (mouvements spéciaux) où n'ont pas de déplacements légales.

## Mouvements spéciaux

**Puisqu'il n'y a pas d'échiquier les déplacements spéciaux des échecs sont supprimés** ( pas de roque, de double déplacement du pion ou de prise "en passant").

### **Attaques**

Comme aux Echecs Orthodoxe, la prise se fait par substitution.

### **Piège**

Une pièce est piégée si elle est le seul lien entre deux groupes de pièces (règle de l'unité).

### **Menace**

Un Roi est menacé s'il est mit en échec par une pièce piégée. Ce Roi n'est pas en danger immédiat, il est donc libre d'ignorer la menace. Si la pièce menaçante redevient mobile, son propriétaire doit annoncer l'échec. Un Roi peut se placer sur une case menacée.

## **Echec**

Lorsque l'on place un adversaire en échec, on doit l'annoncer. Notez que l'on peut parfois placer plusieurs Roi en échec, on doit tous les signaler.

Le défenseur doit chercher à échapper à l'échec :

- En déplaçant le Roi.
- En interposant une de ses pièces entre le Roi et une pièce attaquante.
- En prenant ou piégeant la pièce attaquante.

Attention : un Roi peut mettre un autre Roi en échec si celui-ci est piégé.

## **Capture du Roi et victoire**

A la différence des Echecs Orthodoxe, on capture le Roi et lorsque cela est fait, on prend le contrôle de toutes les pièces restantes de sa couleur.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul roi sur le plateau.

Selon l'intérêt stratégique de la capture, on peut refuser de capturer un Roi.

## **Match nul**

On considère la partie nulle, lorsqu'une même séquence de déplacements se répète trois fois, ou lorsque tous les joueurs décident de terminer. On peut alors compter les points.

## **Valeur des pièces**

Une Reine vaut 12 points

Une Tour        5 points

Un Fou         3 points

Un Cavalier    3 points

Un Pion        1 points