



15'



2



8+

ECHEK

created by Léandre Proust

n°1

Téléchargez la règle du jeu
Download the rule of the game

www.tipee.com/leandreproust



RÈGLE DU JEU

ECHEK

created by Léandre Proust

n°1



15'



2



8+

BUT DU JEU

L'idée du jeu consiste à reproduire les sensations de jeu des échecs avec seulement 12 cartes et en s'affranchissant de l'échiquier. Déplacez vos pièces stratégiquement pour entourer le Roi adverse.

MISE EN PLACE

Chaque joueurs prend les 6 pièces d'une couleur. Posez les deux Rois face à face, ils sont dans l'espace de jeu. Le reste des pièces constitue la réserve des joueurs. Le premier joueur est celui qui possède les pièces blanches.



JOUEUR NOIR

JOUEUR BLANC



DÉROULEMENT

Les joueurs jouent à tour de rôle. Lors de son tour, un joueur doit accomplir une des deux actions suivantes :

Poser une pièce : Le joueur choisit une pièce de sa réserve et la pose en jeu. Elle doit être posée de telle sorte qu'elle touche par un côté ou par un coin une de ses pièces déjà présente en jeu. Elle ne peut pas être posée sur une des 4 cases adjacentes au Roi adverse.

Exemple

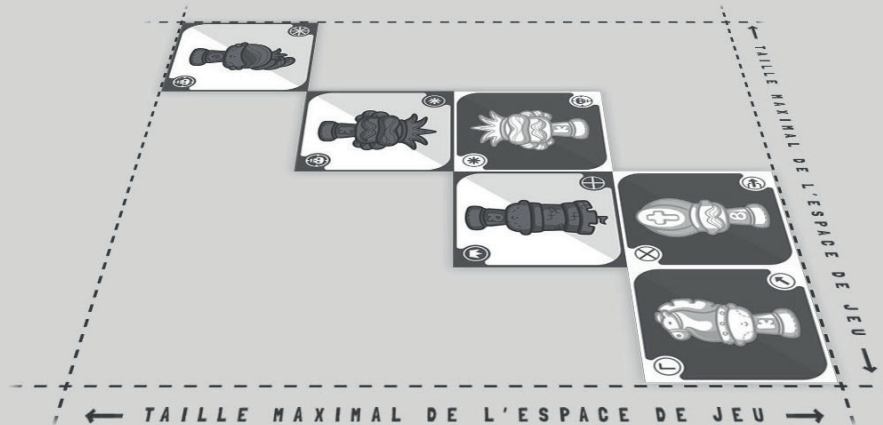
Joueur blanc pose une pièce lors de son premier tour.



Déplacer une pièce : Déplacer une pièce : Le joueur choisit une de ses pièces en jeu et la déplace en respectant les règles de déplacement propre à cette pièce. Après un déplacement, l'ensemble des pièces présentes en jeu doivent toujours être reliées les unes aux autres par un coin ou par un côté, sinon le déplacement n'est pas autorisé.

Il n'y a pas de capture de pièces : une pièce ne peut pas se déplacer sur la case d'une autre pièce.

Important: L'espace de jeu est limité à 4 cases horizontalement et à 4 cases verticalement. Aucune pièce ne peut se déplacer ou être posée au delà de cette limite.



LES PIÈCES

Déplacement de la pièce →



← Capacité spéciale



ROI

Le roi se déplace en ligne droite et en diagonale d'une case. Dès que cette pièce est encerclée, vous perdez la partie.



REINE

La reine se déplace en ligne droite et en diagonale d'un nombre de case illimité. A la fin d'un tour, si cette pièce est encerclée, retirez-la du jeu.



TOUR

La tour se déplace en ligne droite d'un nombre de case illimité. Si cette pièce est en jeu, une fois par partie, vous pouvez passer votre tour de jeu pour échanger sa place avec la place de votre Roi.



FOU

Le fou se déplace en diagonale d'un nombre de case illimité. Lorsque cette pièce est posée en jeu, choisissez une pièce présente en jeu (sauf un Roi) qui retourne alors dans la réserve de son propriétaire.



CAVALIER

Le cavalier se déplace en ligne droite d'une case puis en diagonale d'une case. Cette pièce peut se déplacer par dessus des pièces alliées ou des pièces adverses.

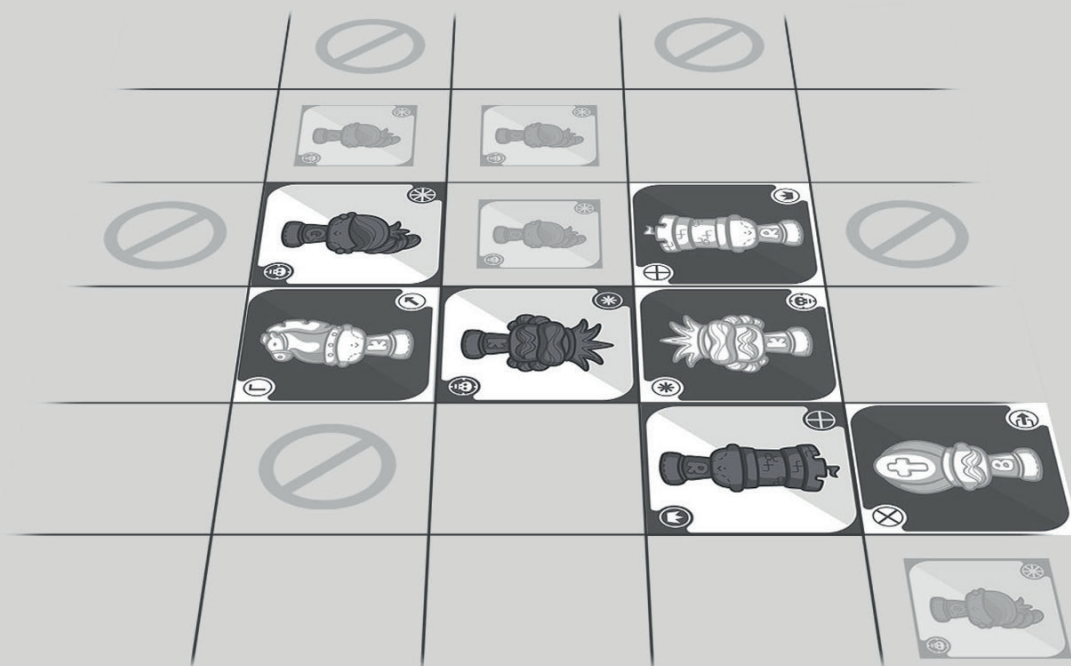


PION

Le pion se déplace en ligne droite d'une case. Lorsque cette pièce est posée en jeu, elle peut immédiatement se déplacer.

Les pièces qui se déplacent d'un nombre de cases illimités (reine, tour, fou) ne peuvent pas passer par dessus des pièces de la couleur adverse, mais elles peuvent passer par dessus des pièces de même couleur.

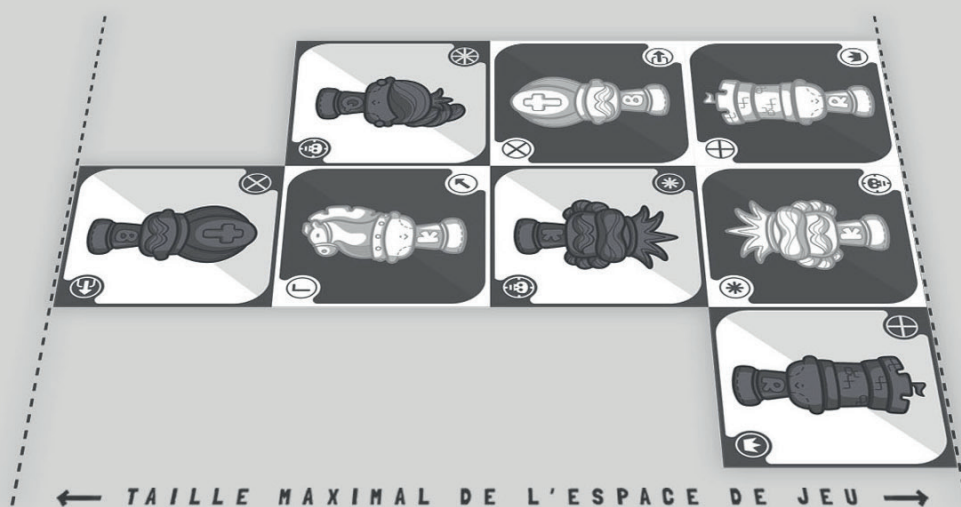
Exemple de déplacement avec la reine noir



Conditions de fin de partie et de victoire

Le jeu se termine dès qu'un roi est entouré des 4 côtés par des pièces de n'importe quelle couleur ou par la limite de l'espace de jeu. Le joueur dont le roi est complètement entouré perd la partie.

Exemple de défaite du joueur blanc



Vous avez une question sur les règles ? proust.leandre@gmail.com

GAME RULES

ECHEK

created by Léandre Proust

n°1



15'



2



8+

GAME OBJECTIVE

The starting idea of the game consists in reproducing the sensations of the chess game with only 12 cards and without a chessboard. Move your Pieces strategically to surround the opposite King.

SETUP

Each player takes the 6 Pieces of one color. Place the two Kings face to face. They are on the Game Board. The remaining Pieces form the players' Supply. The white player plays first.



Black Player



White Player



HOW TO PLAY

Players perform their turn one after the other. During his turn, a player chooses one of the two following actions:

Put a Piece in play: The player chooses one Piece of his Supply and puts it in play. The latter must be placed in order to be adjacent (by a side or a corner) to another Piece of his color. The Piece cannot be placed on a side square of the opposite King.

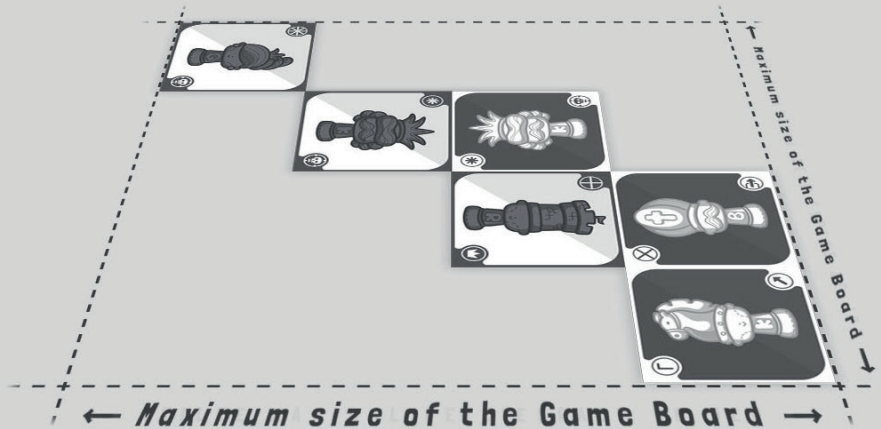
Example:
White player places one Piece on his first turn.



Move a Piece: The player chooses one of his Pieces on the Game Board and moves it according to the move rule of the selected Piece. After a Piece has been moved, all Pieces of a color must still be adjacent to each other. If it's not the case, the move cannot be performed. Piece of his color. The Piece cannot be placed on a side square of the opposite King.

Pieces cannot be captured: A Piece cannot be placed on a square already occupied by another Piece.

Warning: The Game Board is restricted to a 4 x 4 squares area. No Piece cannot move or be placed outside this limit.



PIECES



KING
The King moves one square in straight line or diagonal. You lose the game as soon as your King is surrounded.



QUEEN
The Queen moves in straight line or diagonal without squares' limitation. At the end of any turn, if the Queen is surrounded, remove it from play.



ROOK
The Rook moves in straight line without squares' limitation. If the Rook is on the Game Board, once per game, you can skip your turn to exchange its position with that of your King.



BISHOP
The Bishop moves in diagonal without squares' limitation. When the Bishop is put in play, choose another Piece already in play (except the King). The chosen Piece is sent back to the player's Supply.



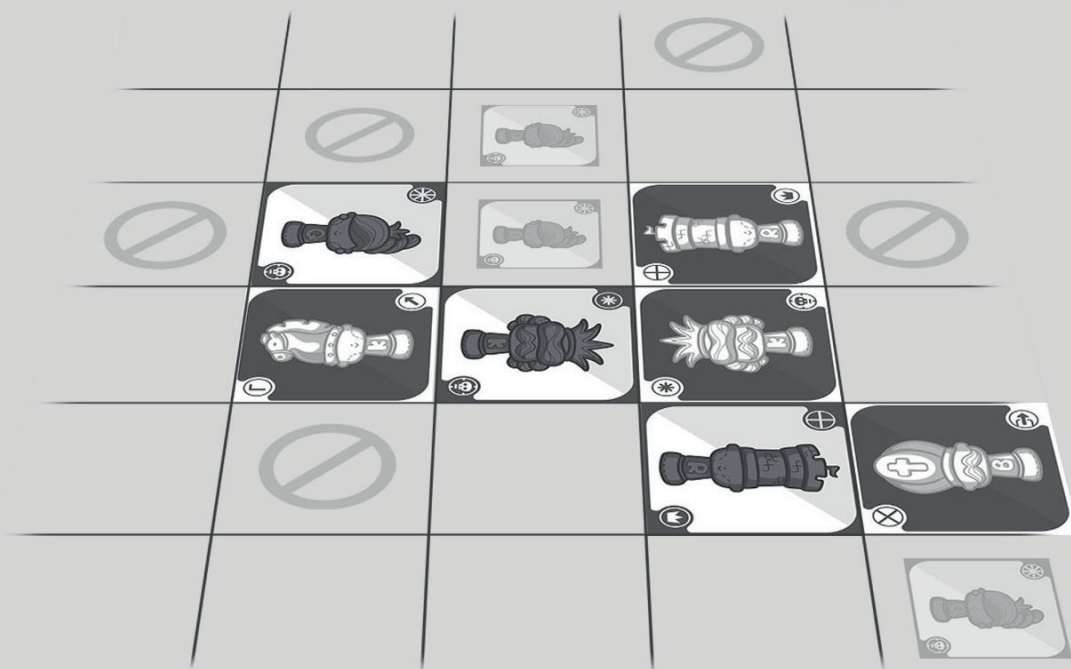
KNIGHT
The Knight moves one square in straight line and one square in diagonal. The Knight can move above all other Pieces, without color restriction.



PAWN
The Pawn moves one square in straight line. When the Pawn comes into play, it can immediately be moved.

Pieces that move without squares' limitation cannot move above Pieces of the opposite color.

Example of black Queen's move.



VICTORY CONDITIONS & END OF PLAY

The game ends as soon as a King is surrounded on all sides by Pieces (of any color) and/or limits of the Game Board.

Example of game loss for white player

