



THE ORIGINAL SERIES

***STAR TREK***™

**JEU D'ÉCHECS TRIDIMENSIONNEL**

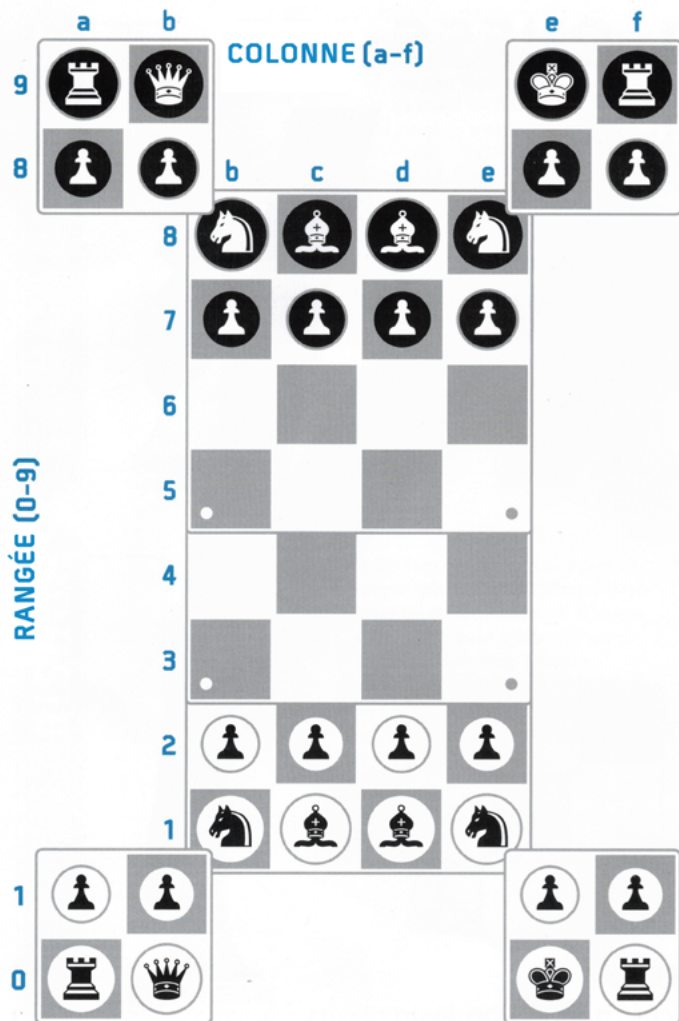
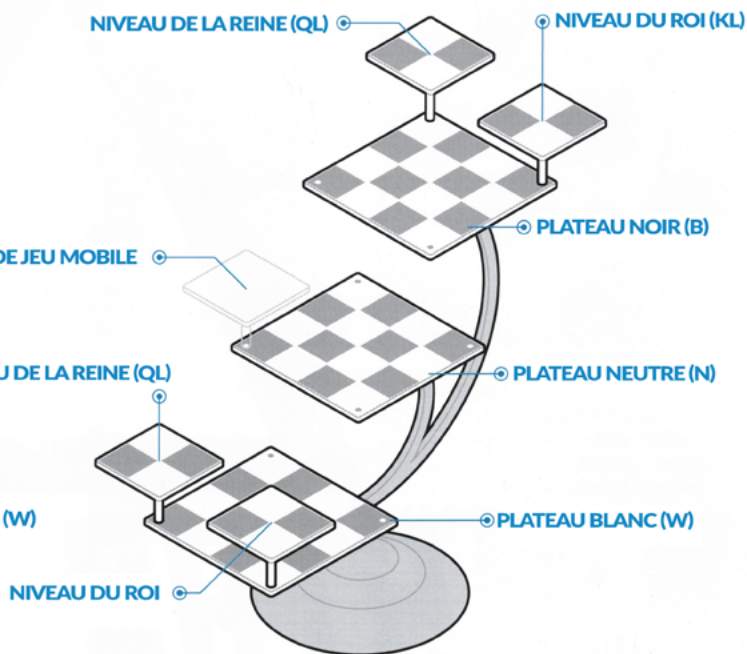
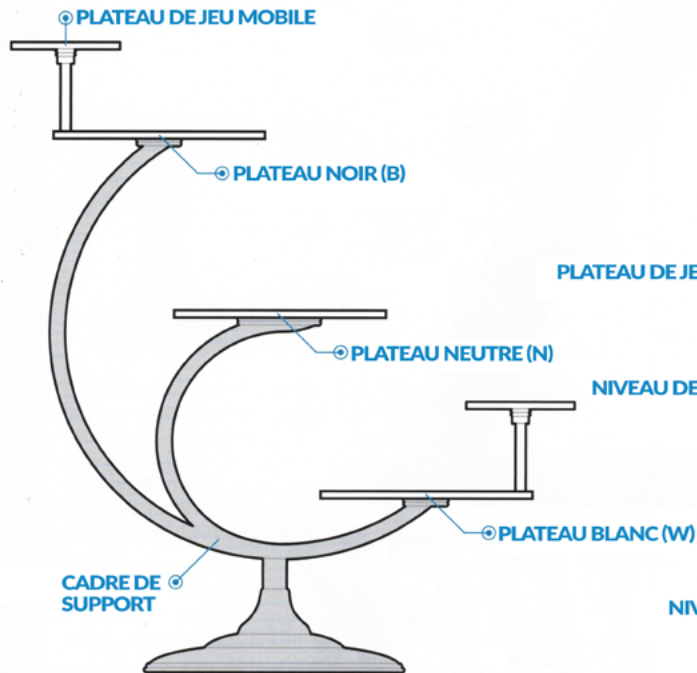
**RÈGLES DU JEU**



Age 14+ | 2 Joueurs

Comprend : 1 Plateau de jeu, 32 Pièces d'échecs, Règles du jeu

Le principe des échecs tridimensionnels est similaire aux échecs basiques, mais on y ajoute des mouvements verticaux et des plateaux d'attaque amovibles.



## BUT DU JEU

L'objectif de chaque joueur est de menacer de capturer le Roi adverse sans échappatoire possible. Si un joueur met le Roi adverse en position d'échec sans que le sien le soit aussi, alors il crée une situation de « échec et mat » et gagne la partie. Il peut arriver qu'aucun des deux joueurs ne gagne. Le jeu peut se finir dans une impasse si un joueur ne peut bouger de pièce et que son Roi n'est pas en échec. Un nul en « position morte » arrive quand aucun des deux joueurs ne peut mettre en échec et mat son adversaire après une série de coups. Les joueurs peuvent aussi se mettre d'accord et décider qu'une partie est nulle.

## PRÉPARATION

Au début du jeu, les Plateaux d'attaque sont positionnés à l'arrière des plateaux blanc et noir. Les pièces sont installées en suivant le schéma de gauche, avec les pièces noires sur le niveau du dessus, et les blanches sur le niveau du dessous. Le joueur avec les pièces blanches est le premier à jouer.

## NOMENCLATURE

**Plateau d'attaque** : 4 plateaux de 4 cases qui augmentent l'espace de jeu et peuvent être déplacés pendant la partie.

**Capture** : quand une pièce arrive sur une case occupée par une pièce adverse, celle-ci est capturée et retirée du plateau.

**Roque** : un mouvement qui permet au Roi d'échanger de place avec une des Tours.

**Echec** : un Roi se retrouvant dans une situation de capture possible par une ou plusieurs pièces adverses.

**Echec et mat** : quand un Roi est en échec et n'a aucun moyen d'échapper à la capture.

**Position morte** : quand aucun des deux joueurs ne peut mettre en échec et mat le Roi adverse en une série de coups.

## PLATEAUX D'ATTAQUE

- Lorsque c'est son tour, un joueur peut choisir de déplacer un plateau d'attaque au lieu d'une pièce.
- Un Plateau d'attaque peut être bougé quand il n'y a qu'une seule pièce dessus.
- Le joueur dont la pièce se situe sur le Plateau d'attaque en est le propriétaire.
- Les Plateaux d'attaque peuvent être bougés d'une épingle sur le côté (si ligne horizontale) ou d'une épingle en haut ou en bas (si ligne verticale).
- Les Plateaux d'attaque peuvent soit garder leur orientation, soit être pivotés de 180°. Assurez-vous que les cases se chevauchant soient bien alignées avec les couleurs des plateaux du dessus et/ou du dessous.

## MOUVEMENT

- Quand un joueur bouge une pièce sur une des cases superposées, il choisit sur quel niveau sa pièce ira.
- Deux pièces ne peuvent occuper une même case sur un même niveau. Si un joueur déplace une pièce sur une case où une pièce adverse se trouve, cette dernière est capturée et enlevée du plateau.
- Deux pièces d'une même couleur peuvent occuper une même case sur des niveaux différents.
- Une pièce ne peut être déplacée sur une même case mais d'un niveau différent ; de même que dans les échecs en 2D une pièce ne peut faire du surplace.
- La forme unique du plateau fait que certaines cases ne peuvent pas être utilisées ; les pièces ne peuvent pas être déplacées dessus.

**En passant** : un unique mouvement de Pion qui capture un Pion adverse immédiatement après son déplacement de 2 cases de base. Le joueur joue en diagonale avant, passant devant le Pion adverse, le capturant.

**Colonne** : lignes verticales de a à f.

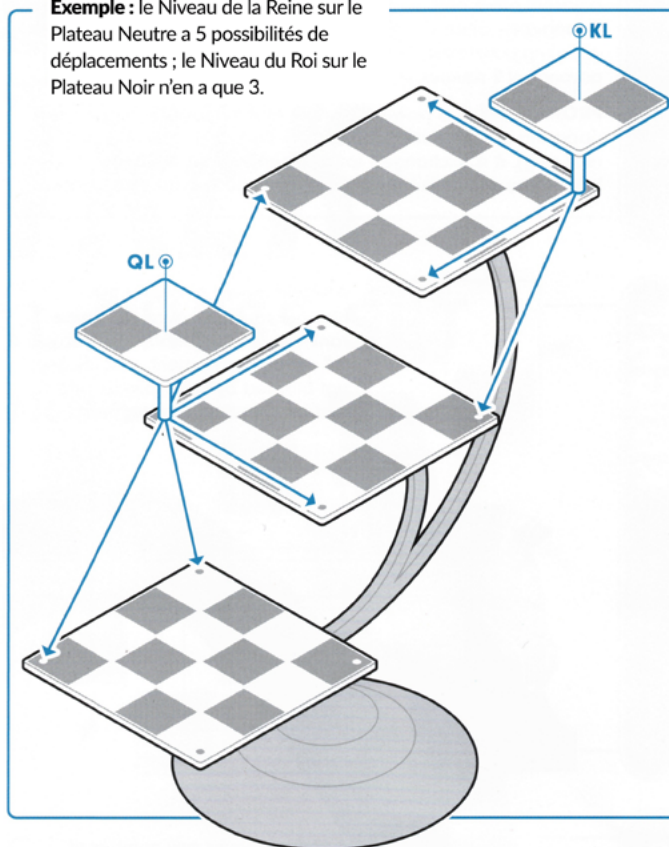
**Niveau** : concerne les Plateaux d'attaque, selon où ils sont positionnés sur le plateau. Le niveau de la Reine occupe les colonnes a-b. Le niveau du Roi occupe les colonnes e-f.

**Épingle** : les trous situés aux quatre coins des grands plateaux, pour y positionner les Plateaux d'attaque.

**Promotion** : lorsqu'un Pion atteint la dernière rangée opposée à son camp, il est promu en une autre pièce de sa couleur, au choix (sauf le Roi).

## LES MOUVEMENTS DES PLATEAUX D'ATTAQUE SONT SIMILAIRES AUX MOUVEMENTS DE LA TOUR.

**Exemple** : le Niveau de la Reine sur le Plateau Neutre a 5 possibilités de déplacements ; le Niveau du Roi sur le Plateau Noir n'en a que 3.

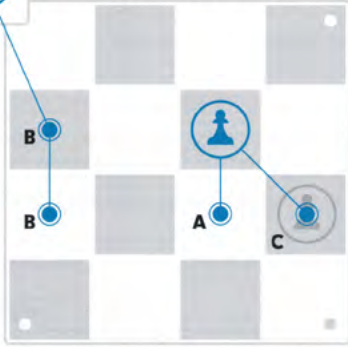


## ECHEC

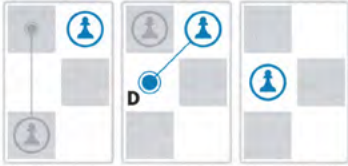
- Un Roi est en échec quand il est attaqué par une ou plusieurs pièces adverses.
- Un Roi ne doit pas rester en échec.
- Si un Roi est en échec et ne peut échapper à une capture adverse, il est donc échec et mat, et le joueur adverse remporte la partie.

# PION

Les pions peuvent être déplacés de multiples façons. **A)** avancer 1 case inoccupée en avant. **B)** lors du premier tour, avancer 1 ou 2 cases inoccupées(s) en avant. **C)** avancer diagonalement en avant pour capturer une pièce adverse.



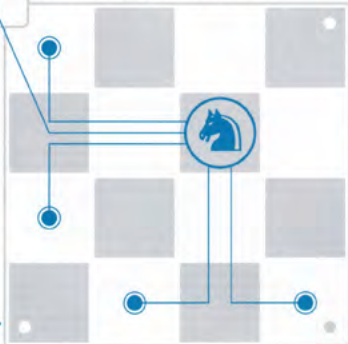
**D)** en passant : avancer en diagonale pour capturer un Pion adverse qui venait juste d'effectuer son premier mouvement de 2 cases.



**Promotion** : un pion est promu en une autre pièce de son choix lorsqu'il atteint la dernière rangée du camp adverse. Le choix n'est pas limité aux pièces capturées précédemment

# CAVALIER

Un cavalier peut avancer sur la case la plus proche qui ne se trouve ni sur la même rangée, ni sur la même colonne, ni sur la même diagonale ; c'est un mouvement en "L". Les cavaliers ne sont pas coincés par les autres pièces et peuvent leur passer dessus.



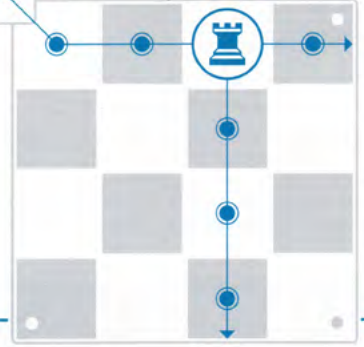
# FOU

Un fou peut avancer en diagonale, d'un nombre illimité de cases inoccupées. Ils ne peuvent pas passer par-dessus d'autres pièces.



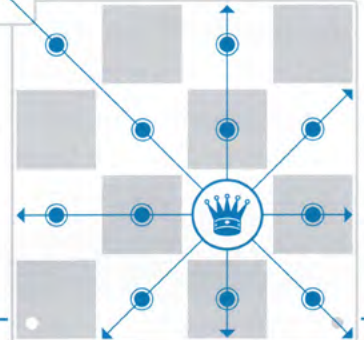
# TOUR

Une tour peut avancer horizontalement ou verticalement d'un nombre illimité de cases inoccupées. Un mouvement de **roque** est aussi possible ; la tour change de place avec le Roi. Les Tours ne peuvent pas passer par-dessus d'autres pièces.



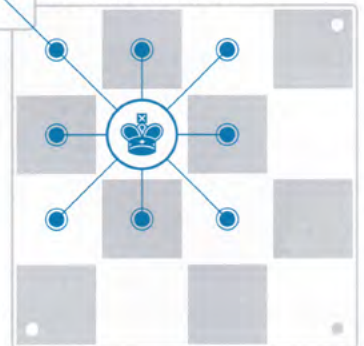
# REINE

La reine peut avancer horizontalement, verticalement ou en diagonale d'un nombre illimité de cases inoccupées. La Reine ne peut pas passer par-dessus d'autres pièces.



# ROI

Le Roi ne peut bouger que d'une case, dans n'importe quelle direction. Il ne peut être déplacé sur une case adjacente au Roi adverse, sur une case qui le positionnerait en position d'échec, ou être capturé.



**Roque** : Roque ne peut pas être le tout premier mouvement d'une partie, et peut seulement être joué si le Roi et une Tour n'ont jamais été déplacés. **A)** pour Roque au Niveau de la Reine, le Roi se déplace sur la case à droite de la Tour, et la Tour se déplace sur la case précédemment occupée par le Roi. **B)** pour Roque au Niveau du Roi, le Roi et la Tour échangent de place.

