

COMMENT JOUER AUX ÉCHECS CHINOIS

Ce jeu de société ancien se joue à deux joueurs : l'un prend les pièces rouges, l'autre les pièces bleues. Les bleus commencent en général. Le but du jeu est de capturer le général adverse, principale pièce de l'échiquier. Pour y parvenir, il faut le mettre en échec, c'est-à-dire dans une position d'où il ne pourra plus s'échapper.

L'ÉCHIQUIER

Il est divisé en deux parties (ou camps) séparées par une « rivière ». Chaque partie est elle-même divisée en quatre rangées de huit cases. Les pièces se placent à l'intersection des cases.

LES PIÈCES

Chaque joueur dispose de seize pièces :

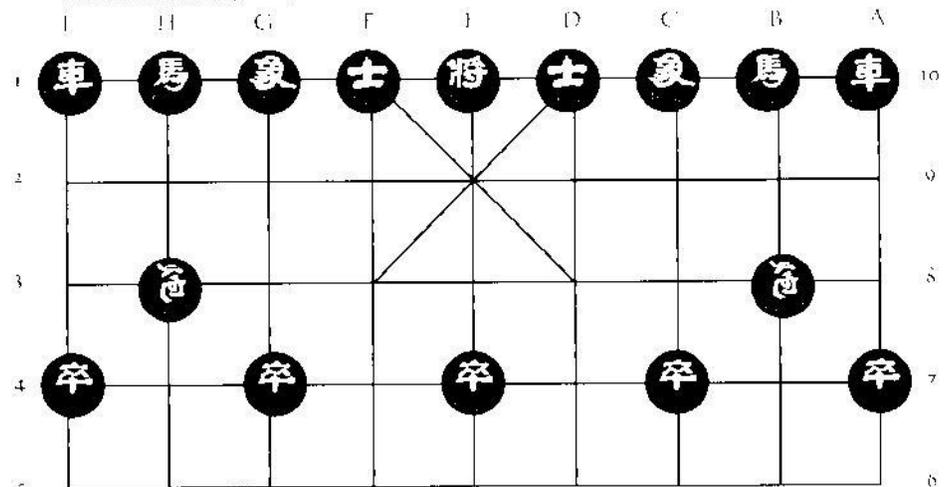
- 1 Général
- 2 Chars de guerre
- 2 Gardes
- 2 Miliciens
- 5 Fantassins
- 2 Cavaliers
- 2 Pièces d'artillerie

Avant le début du jeu, les pièces sont disposées comme l'indique le schéma ci-contre. Elles peuvent se déplacer sur l'échiquier de différentes manières, certaines pièces étant plus fortes que d'autres (voir règle du jeu ci-dessous).

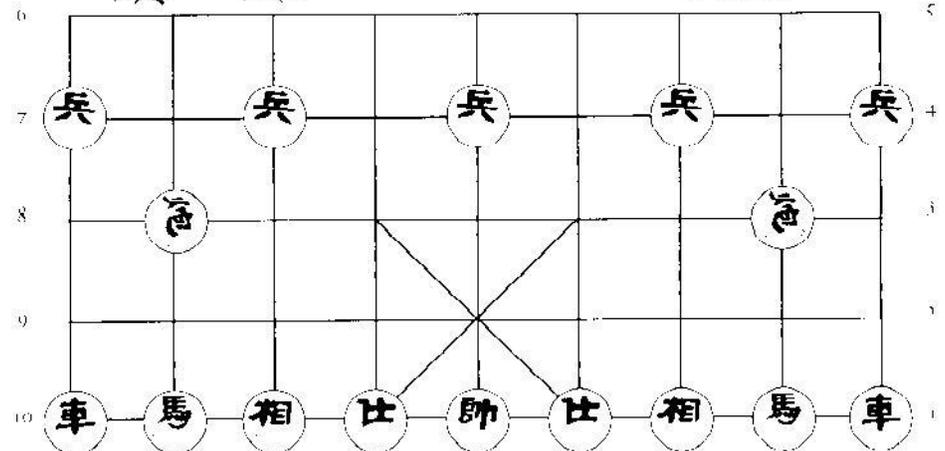
LES PIÈCES PRISES À L'ADVERSAIRE

Tu ne peux gagner les pièces de ton adversaire qu'en les couvrant exactement avec l'une des tiennes.

Armée du Nord (bleus)



Frontière du royaume Han



Armée du Sud (rouges)

RÈGLE DU JEU



Le général. Il ne peut avancer ou reculer que d'une case à la fois, dans n'importe quelle direction. Le général ne doit pas quitter le carré marqué d'un X qui symbolise les remparts de son palais (voir schéma).



Les gardes. Ils avancent ou reculent d'une case à la fois et uniquement en diagonale. Ils ne peuvent quitter les limites du palais du général et assurent sa défense.



Les miliciens. Ils se déplacent en diagonale, de deux cases à la fois. Au cours de leur déplacement, ils ne peuvent pas emprunter une case déjà occupée ni franchir la rivière pour pénétrer en territoire ennemi.



Les cavaliers. Ils se déplacent uniquement d'une case à la verticale ou à l'horizontale, puis d'une case en diagonale, sans jamais emprunter une case déjà occupée par une autre pièce.



Les chars de guerre. Ils peuvent se déplacer horizontalement ou verticalement aussi loin qu'ils le veulent. Mais ils ne peuvent prendre une pièce que s'il n'y a aucune pièce entre eux et celle convoitée.



Les pièces d'artillerie. En position de repli, elles se déplacent comme le font les chars, mais ne peuvent capturer aucune pièce. En position de tir, elles se déplacent de la même manière, mais doivent avoir obligatoirement une pièce entre elles et la pièce adverse qu'elles projettent de prendre. Elles devront donc, au tour suivant, sauter une pièce pour capturer la pièce convoitée.



Les fantassins. Dans leur camp, ils peuvent se déplacer d'une case en avant seulement, jamais en diagonale. Dans le camp adverse, ils peuvent se déplacer d'une case soit en avant, soit sur le côté.