

## 3 Joueurs (Jeu d'échec)

### 3 Joueurs, Plateau Hexagonale



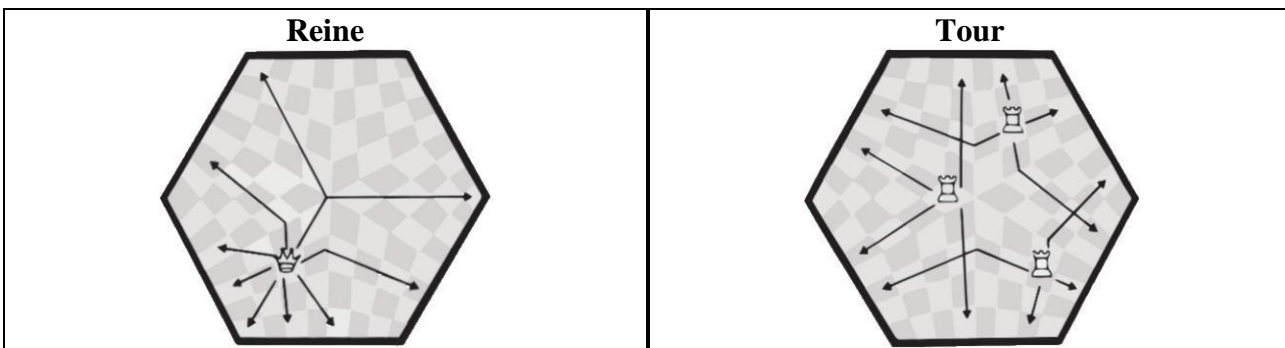
L'échiquier prend la forme d'un hexagone et est divisé en trois zones de 32 cases chacune. Chaque zone a une base déterminée par l'un des côtés de l'hexagone marqué par des lettres et sur lequel sont placées les pièces d'échecs avant le début d'une partie.

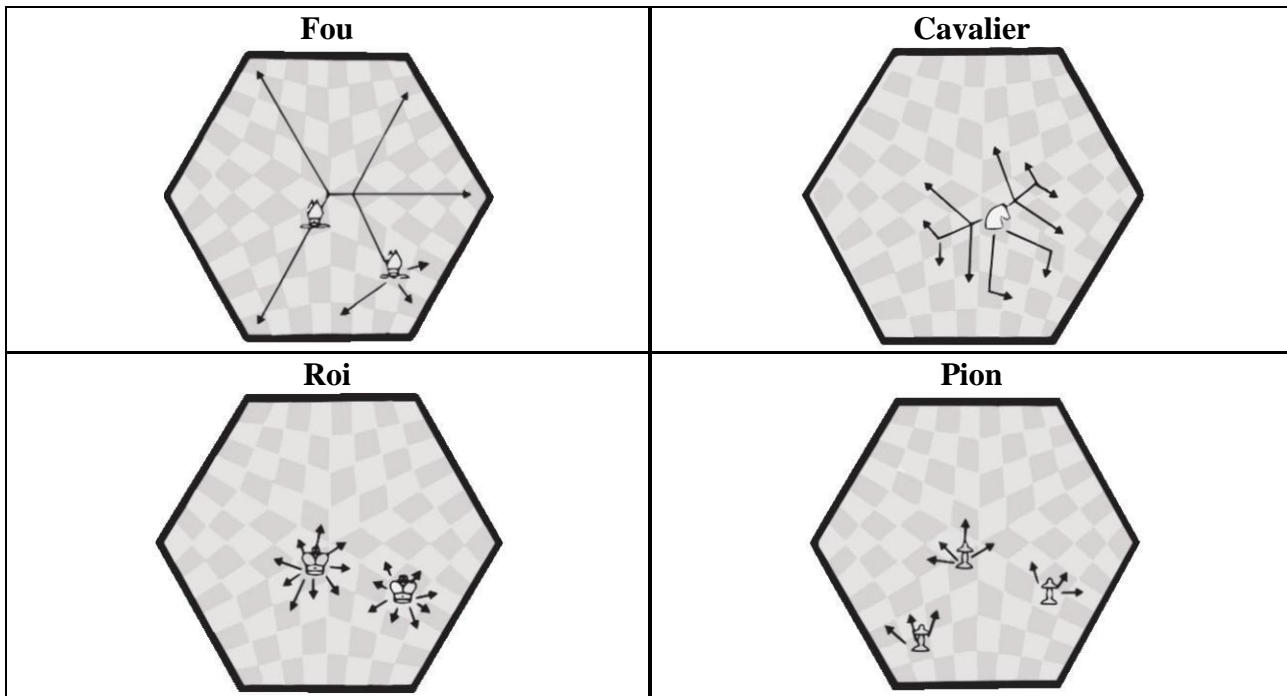
Les cases sombres d'un échiquier peuvent être d'une seule couleur ou, dans le version pour débutants, la zone de chaque joueur d'un échiquier est peinte d'une couleur différente. Les pièces d'échecs sont identiques à celles utilisées dans les jeux d'échecs classiques.

La couleur des jeux d'échecs est rouge, blanc et noir dans le cas d'un échiquier monotone, ou rouge, bleu et vert dans le cas d'un échiquier tricolore. Le jeu commence par les pièces d'échecs rouges fixées à la base étiquetées A-H. Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, le jeu continue avec les pièces blanches (A-L) puis les pièces noires (H-L).

### Mouvement

Tous les principes concernant le mouvement des pièces sont les mêmes qu'aux échecs classiques. Chaque joueur joue les uns contre les autres, surtout au début du jeu. Pour jouer une partie contre deux adversaires, il est nécessaire de permettre de déplacer les pièces d'échecs vers l'avant et vers la droite ou vers le côté gauche d'un échiquier. Une telle possibilité existe pour les pièces traversant la rosace composée de six cases dans le centre de l'échiquier.





### Variantes de règle

1. La première façon de jouer provient de la description du brevet PL n° 168962. Le jeu se poursuit jusqu'au premier échec et mat soit fait et le gagnant est le joueur qui a fait l'échec et mat. Les perdants sont le joueur qui a été mat et le troisième joueur qui n'a pas empêché le roi sous attaque directe d'être capturé.
2. Une fois le premier roi capturé, la partie continue. Le joueur qui a réussi à faire un échec et mat reçoit une sorte de "bonus" — il/elle reprend les pièces du joueur mat et joue avec deux ensembles de pièces jusqu'à ce que l'échec et mat ultime soit livré.
3. Comme pour la deuxième manière, le jeu continue après la capture du premier roi. Les pièces du joueur mat ne sont pas retirés de l'échiquier, cependant, aucun mouvement n'est effectué avec le l'utilisation de ces pièces, mais elles peuvent être capturées et remplacées lorsqu'un joueur veut placer sa pièce sur la case occupée par une telle pièce exclue du jeu — jusqu'à la remise d'un ultime échec et mat.

Les échecs à trois joueurs combinent toutes les variétés infinies d'un jeu d'échecs classique avec un ajout de complexité d'éléments psychologiques. Les alliances sont formées et rompues si les joueurs le souhaitent. Un joueur doit être concentré non seulement sur l'attaque et la protection de ses propres pièces mais aussi sur la protection du joueur menacé par le troisième joueur. Cette nature de conquérir et de survivre est familière à tous ceux qui ont joué aux échecs.

### 3 Joueurs Plateau en Étoile (tripad chess)



Les échecs à trois joueurs utilisent les mêmes techniques de mouvement de base que celles trouvées dans les échecs traditionnels à deux joueurs. En un sens, la seule confusion survient lorsque nous regardons le centre du plateau - en particulier le six "carrés" du milieu - et la fin.

#### Départ

Les pièces sont disposées de la même manière qu'aux échecs à deux joueurs. Normalement, il est important de se rappeler que la reine devrait commencer sur sa propre couleur, avec la variante à trois joueurs, cela est moins important, cependant les joueurs doivent essayer de faire correspondre la couleur du carré et la couleur de la pièce autant que possible.

Dans ce jeu les blancs commencent et le jeu se continue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

#### Les places centrales

Il existe deux règles de base qui doivent toujours être prises en compte lors de l'examen d'éventuels mouvements impliquant les "carrés" du centre. La première est que pour continuer sur une ligne diagonale il faut partir et arriver sur des "carrés" la même couleur. Dans cet esprit, la deuxième règle suit qu'en avançant, tout droit, une case sera la pièce sera sur une couleur différente.



Dans la situation suivante, nous reprenons le jeu après lequel deux coups ont été joués par chaque joueur - avec blanc à son tour de se déplacer. Déplace le pion vers l'avant le fera atterrir sur la case rouge, étiquetée A. Cependant, comme dans le jeu d'échecs traditionnel, les pions ne peuvent (que) prendre en diagonale. Par conséquent, il peut prendre le pion noir, étiqueté B.

En plus de cela, il pourrait potentiellement prendre n'importe quelle pièce située sur les cases C et D. Suite à cela, il peut avancer vers la case étiquetée E. Ce sont les seuls mouvements qu'il est autorisé à faire et, espérons-le, montrez la différence entre avancer, les carrés A et E, par rapport à la diagonale, les carrés B, C et D.

Considérons maintenant une autre situation. C'est à Noir de se déplacer. Nous ne suggérons pas que c'est la meilleure décision, seulement montre une partie du potentiel de tirer parti du jeu en diagonale disponible. Nous allons nous concentrer sur la reine noire.

Les flèches représentent tous les mouvements possibles ; vous remarquerez qu'au centre il y a deux options, pour attaquer les tours bleues ou blanches. Tant que vous vous souvenez toujours de la diagonale = même couleur, aucun problème ne devrait survenir. (L'observateur d'entre vous remarquera que le bleu est en échec par le noir, et parce que les virages vont dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, le bleu aurait été forcé de déplacer son roi avant le tour suivant de noir qui a été utilisé dans l'exemple..!)



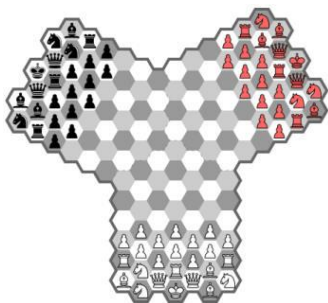
## Fin de la partie

Il y a deux situations de fin possibles qui peuvent être jouées. Le premier, un scénario du dernier homme debout - le premier joueur maté est éliminé (ses pièces peuvent être retirées ou conservées comme une "forêt" - mais cela rend les choses beaucoup plus difficiles...!) et la partie continue entre deux joueurs ou une partie raccourcie, au cours de laquelle le premier joueur échec et mat perd avec un autre.

Il y a des situations où les deux joueurs ont combiné des pièces en échec et mat de quelqu'un, si cela se produit, le joueur gagnant est celui qui a le premier fait échec et mat.

Dans l'exemple ci-dessus, supposons que le bleu était dans une situation où il a été maté par la reine noire. Il raterait son tour. Blanc aurait alors la possibilité de contrer l'échec et mat noir - après tout, il perdrait avec le bleu. Si cela n'est pas possible, alors l'échec et mat est confirmé et la partie se termine - ou le bleu est éliminé - en fonction de la variante finale joué.

## Triad Chess



Variante d'échecs à trois joueurs jouée sur un plateau à trois branches avec des champs hexagonaux.

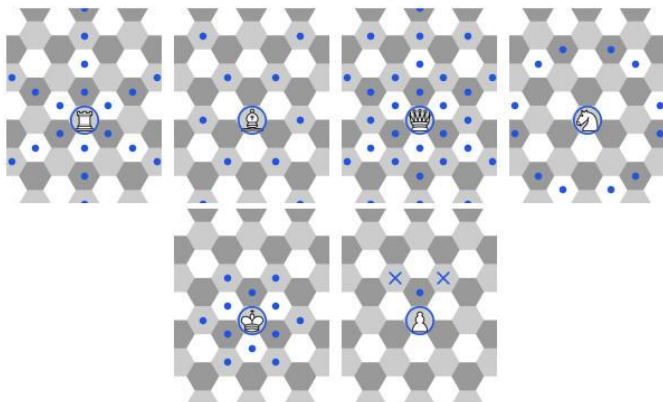
**Règles générales** Il y a trois joueurs, tous contre tous.

**Ordre de jeu :**

Blanc, Rouge, Noir. Le jeu se termine lorsque quelqu'un est mat : qui a donné le mat gagne (1 point), qui a fait échec et mat perd (0 points), et le troisième joueur obtient 1/2 points.

**Mouvement des pièces**

**Il n'y a pas de roque**



Les pions se déplacent vers le mur opposé du plateau. Ils avancent tout droit, et capture en diagonale vers l'avant à gauche ou à droite. Ils peuvent avancer de deux champs à partir des deux lignes de pions initiales. Les pions promeuvent sur le mur opposé du plateau, où ils ne peuvent ni bouger ni capturer (voir le schéma ci-dessous).

