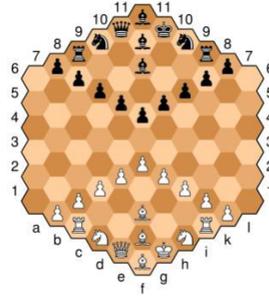


## Hexagonal Chess / Échecs hexagonaux



Les échecs hexagonaux font référence à un groupe de variantes d'échecs jouées sur des planches composées de cellules hexagonales. La plus connue est celle de Gliński, jouée sur un plateau hexagonal symétrique à 91 cellules. Étant donné que chaque cellule hexagonale qui n'est pas sur un bord de carte a six cellules voisines, il y a une mobilité accrue pour les pièces par rapport à un échiquier standard orthogonal. (Par exemple, une tour a six directions de mouvement au lieu de quatre.)

Trois couleurs sont généralement utilisées de sorte qu'il n'y a pas deux cellules voisines qui sont de la même couleur, et une pièce de jeu à couleur restreinte comme le fou de l'échec orthodoxe vient généralement en séries de trois par joueur afin de maintenir l'équilibre du jeu.

De nombreuses formes et tailles différentes de base hexagonale sont utilisées par les variantes. La nature du jeu est également affecté par l'orientation à 30° des cellules; le plateau peut être orienté horizontalement (Wellisch, de Vasa, Brusky) ou verticalement (Gliński's, Shafran's, McCooey's). (Par exemple, lorsque les côtés des cellules hexagonales font face aux joueurs, les pions ont généralement un mouvement simple.

Si le plateau de jeu d'une variante a des cellules faisant face aux joueurs, les pions ont généralement deux directions de mouvement obliques vers l'avant.) La dimension latérale du plateau de jeu hexagonal symétrique a également abouti à un certain nombre de variantes à trois joueurs.

Les premières applications des échecs sur des échiquiers hexagonaux ont probablement eu lieu au milieu du XIXe siècle, mais deux premiers exemples n'incluaient pas l'échec et mat comme objectif gagnant.

Les planches à base hexagonale ont commencé à apparaître régulièrement au début du 20ème siècle. Les cellules hexagonales des plateaux de jeu sont de plus en plus utilisées pour les jeux de stratégie en général; par exemple, ils sont couramment utilisés dans les jeux de guerre moderne.

### Les échecs hexagonaux de Gliński

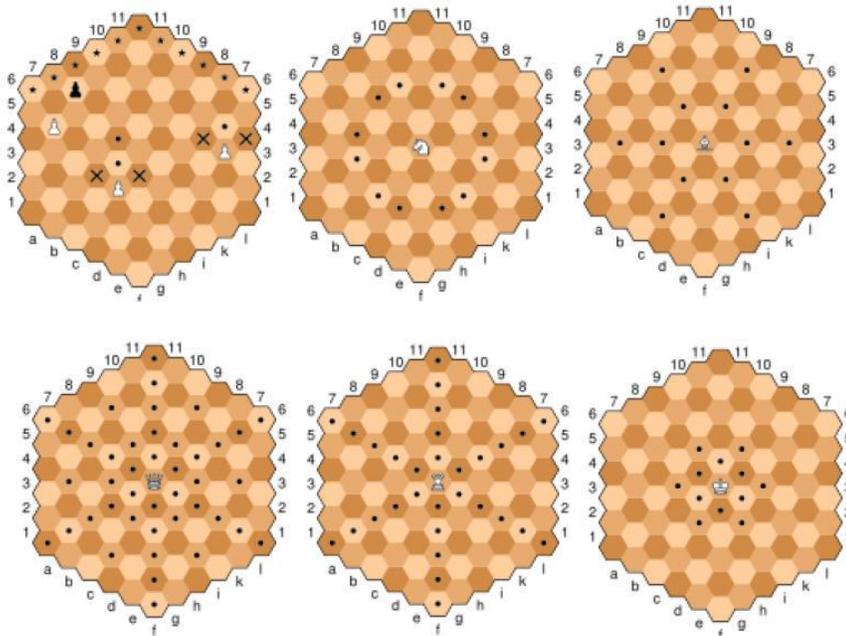
Le jeu d'échecs hexagonaux de Gliński, inventé par Władysław Gliński en 1936 et lancé pour la première fois en Grande-Bretagne en 1949, est "probablement le plus joué des parties d'échecs hexagonales". Le jeu était populaire en Europe de l'Est, en particulier dans la Pologne natale de Gliński.

À un moment donné, il y avait plus de la moitié d'un millions de joueurs et plus de 130 000 jeux de société ont été vendus. Le livre de Gliński, Règles des échecs hexagonaux a été publié en 1973. Le jeu se joue sur un plateau hexagonal régulier orienté verticalement avec des côtés de 6 cellules de long, qui a 91 cellules hexagonales ayant trois couleurs (clair, foncé et demi-teinte), avec la cellule du milieu (ou "hex") généralement miton.

L'ensemble habituel de pièces d'échecs est augmenté d'un fou et d'un pion. Le plateau a 11 rangs, marqués par des lettres a – l (la lettre j n'est pas utilisée) et 11 rangs numérotés (qui se plient à 60° à la colonne f).

Les rangs 1 à 6 contiennent chacun 11 cellules, le rang 7 (rempli de pions noirs dans la configuration initiale) a 9 cellules, les rangs 8 en a 7, et ainsi de suite. Le rang 11 contient exactement une cellule : f11.

Les diagrammes montrent comment chaque pièce se déplace.



Comme aux échecs orthodoxes, le cavalier peut sauter sur d'autres pièces ; cependant, contrairement aux échecs orthodoxes, deux cavaliers peuvent mettre en échec un roi et un le cavalier peut aussi trianguler.

Les trois fous d'un joueur, relégués à différentes couleurs, ne peuvent Jamais se rencontrer. La reine se déplace comme la tour plus le fou. Il n'y a pas de roque dans le jeu d'échecs Gliński. Les pions avancent tout droit et capturent obliquement vers l'avant vers une cellule adjacente (représentés par des croix dans le diagramme); la direction du mouvement de capture du pion n'est pas diagonale comme le mouvement du fou, tout comme le cas aux échecs standard.

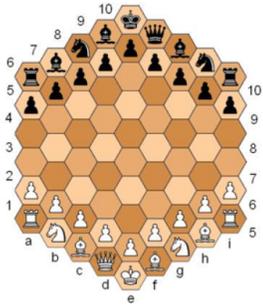
Tous les pions peuvent deux pas de leurs cellules de départ. Si un pion capture depuis sa cellule de départ de telle manière qu'il occupe alors une cellule de départ de un autre pion, il peut encore faire un double mouvement. Par exemple, si le pion en e4 était pour capturer une pièce noire en f5, le pion capture, conserve la possibilité de passer à f7.

Le pion blanc dans la file du milieu (cellule f5) ne peut pas faire un double pas dans la configuration initiale, puisque la cellule cible est occupée (un pion noire est en f7), mais le mouvement en deux temps pourrait être faite plus tard lorsque la cellule sera vide.

Les captures en passant sont également possibles: par exemple, si le pion noir sur c7 dans le diagramme se déplace vers c5 en un seul déplacement, le pion blanc en b5 peut capturer bxc6. Les pions promeuvent sur la dernière case d'un rang; les pions blancs promeuvent sur les cellules dans le schéma marqué d'étoiles.

L'impatte n'est pas un match nul aux échecs de Gliński, mais est toujours compté moins que l'échec et mat. Dans les jeux de tournoi, le joueur qui fait l'impatte rapporte 3/4 de point, et le joueur bloqué (le joueur sans coup légal) reçoit 1/4 point. Une notation numérique (ou internationale) existe. Tous les autres détails sont exactement comme en notation numérique ICCF, sauf qu'il y a n'y a pas de roque.

## Échecs hexagonaux de Shafran



Inventé par le géologue soviétique Isaak Grigorevich Shafran en 1939 et enregistré en 1956. Il a été démontré à l'exposition mondiale d'échecs à Leipzig en 1960. Le plateau a la forme d'un hexagone irrégulier avec neuf rangs et dix rangs, comprenant 70 cellules au lieu 91 dans le plateau de Gliński.

Les colonnes sont étiquetées de a à i ; les rangs obliques en diagonale de 10h à 4h sont numérotés de 1 à 10. Par exemple (voir schéma), les deux rois commencent en e1 et e10 ; Les tours blanches commencent en a1 et i5, et les tours des noirs commencent en a6 et i10.

Chaque joueur appelle le côté gauche de l'échiquier son "flanc de la reine" et le côté droit son "flanc de fous" ; notez qu'ils ne sont pas corrélés (le flanc de la reine de blanc est le flanc des fous noirs). Toutes les pièces sauf les pions et les rois se déplacent et capturent exactement comme dans les échecs de Gliński.

Dans les échecs de Shafran, le premier coup du pion peut l'amener au milieu du rang. (Ainsi, les pions d, e et f peuvent faire un pas en trois mouvement initial ; les pions b, c, g et h peuvent faire un Roque et en passant

Ce tableau de pièces sur les premiers rangs des joueurs ont été proposés pour la première fois par de Vasa. Les pions ont une double-étape initialement ; et les pions a et i ne peuvent avancer que d'un pas.) Un pion capture en diagonale comme un fou, mais à un pas (un rang et une colonne. Lorsqu'un pion effectue un déplacement en plusieurs étapes, il est sous réserve de capture en passant.

Dans le diagramme, le pion noir en d8 a trois coups possibles, mais aucun n'est sûr : après 1... d7 il peut être capturé 2. exd7 ; après 1... d6 il peut être capturé 2. exd7e.p. ou 2. cxd6 ; après 1...d5 peut être capturé en passant par l'un ou l'autre pion.

Les rois se déplacent comme aux échecs de Gliński, sauf que le roque est autorisé dans Les échecs de Shafran (contrairement à Gliński ou McCooney).

Les contraintes habituelles s'appliquent. Il peut s'agir d'un roque long ou court dans les deux sens. La notation se compose de Q- ou B- (indiquant si le roque-reine ou le roque-fou est utilisée) suivi de 0-0-0 (long roque : le roi se déplace à côté de la tour et la tour saute par-dessus) ou 0-0 (roque court, le roi se déplace d'une cellule de moins).

Dans le diagramme, le roi noir sur h10 a roqué côté dame (1... Q-0-0-0) et le roi noir en c8 a roqué court à côté du fou (1... B-0-0). Le roque généralement n'augmente pas la sécurité du roi ou rend la tour plus active, mais c'est présent dans le jeu néanmoins, pour être complet.

## Échecs hexagonaux de Vasa's



Inventé par Helge E. de Vasa en 1953 et publié pour la première fois dans Joseph Boyer's Nouveaux Jeux d'Echecs Non- orthodoxes (Paris, 1954). Le plateau en forme de losange comprend 81 cellules avec une configuration initiale comme indiqué, dans la forme révisée du jeu.

La règles pour le mouvement des pièces est la même comme la variante de Gliński, à l'exception du pion. Le roque est autorisé, et les rois commencent sur les ailes opposées du plateau. Les joueurs peuvent roquer court (0-0) ou long (0-0-0). Le roi glisse de deux cellules lors du roque court ; trois cellules lors du roque long. Les autres normes règles et restrictions du roque aux échecs s'appliquent.

### Mouvement du pion

Les pions commencent sur les troisièmes rangs des joueurs. Un pion avance vers une cellule adjacente, ou (lors de son premier coup), de deux cellules vers l'avant dans la même direction. Un pion capture en diagonale vers les côtés (vers une case de la même couleur sur laquelle où se trouve le pion).



Le pion blanc en b3, puisqu'il n'a pas encore été déplacé, a quatre options de déplacement (points verts) et deux façons de capturer (points rouges). Le pion blanc en g5 s'est déplacé de sa cellule initiale, donc a deux options de déplacement et deux façons de Capturer. Si les noirs déplacent leur pion f7 vers f6 ou f5, les blancs peuvent le capturer, par exemple : 1... f7-f5 2. g5xf6.e.p. Dans le schéma, Blanc a roqué court (0-0) et les noirs ont roqué long (0-0-0).

## Échecs hexagonaux de Brusky



Inventé par Yakov Brusky en 1966. Le jeu comporte un plateau hexagonal irrégulier comprenant 84 cellules. Les règles de mouvement des pièces sont les mêmes comme les échecs de Gliński, à l'exception du pion, il y en a dix à la place des neuf de Gliński.

Autres différences de chez Gliński : le roque est autorisé ; les rois commencent sur les ailes opposées du plateau; et les égalités valent la moitié d'un point.

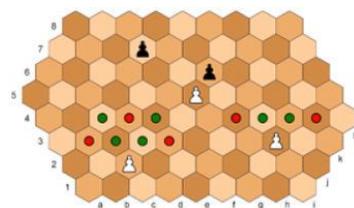
Les joueurs peuvent roquer court (0-0) ou long (0-0-0). Le roi glisse de deux cellules lors du roque court ; trois cellules lors du roque long. Pour le roque les règles et restrictions normales s'appliquent.

Comme en notation algébrique, chaque cellule est identifiée par une combinaison lettre + chiffre. Les rangs sont horizontaux et identifiés par les numéros 1 à 8. Les colonnes sont droites et obliques à 30° par rapport à la verticale, identifiés par lettres a–l. Les coups peuvent être enregistrés en notation algébrique longue (LAN) pour éviter toute confusion, par exemple : 1. d2-f4 plutôt que 1. df4.

### Mouvement du pion

Un pion avance vers une cellule adjacente, ou (comme option de premier mouvement), de deux cellules vers l'avant dans le même direction. Si un homme ennemi empêche un pion de se déplacer dans l'une de ses deux directions d'avance, alors ce pion est automatiquement empêché de se déplacer dans l'autre sens également.

Mais si l'homme qui bloque est une pièce amie, l'effet n'est pas le même : le pion est toujours libre de se déplacer dans la direction non bloquée. Un pion capture en diagonale vers l'avant, vers une case de la même couleur sur laquelle repose le pion. Mais seulement un pion sur sa cellule initiale peut capturer directement ; une fois qu'un pion a été déplacé, il ne peut capturer que sur les côtés. (Ainsi, à moins qu'il ne s'agisse d'un pion aile, un pion immobile a trois captures possibilités; un pion qui s'est déplacé, deux.) Les captures passantes sont autorisées aux échecs de Brusky.



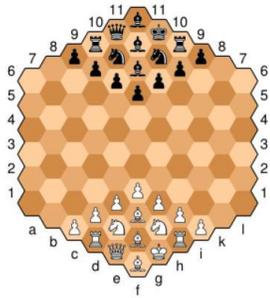
Le pion blanc en c2, puisqu'il n'a pas encore été déplacé, a quatre options de déplacement (points verts) et trois façons de capturer (points rouges). La le pion blanc sur i3 est déplacé de sa position initiale, a donc deux options de déplacement et deux façons de capturer. Le pion blanc en g5 et le pion noir en h6 se bloque. Mais si les noirs déplacent leur pion f7 vers f6 ou f5, blanc peut le capturer, pour exemple : 1... f7-f5 2. g5xf6e.p.

## Études de fin de partie

Ces études de fin de partie s'appliquent à l'hexagone de Brusky:

- roi + tour peut mater un roi seul ;
- roi + deux cavaliers peuvent mater un roi seul ;
- roi + deux fous peuvent mater un roi seul ;
- roi + fou + cavalier peuvent faire échec et mat à un roi seul.

## Les échecs hexagonaux de McCooey

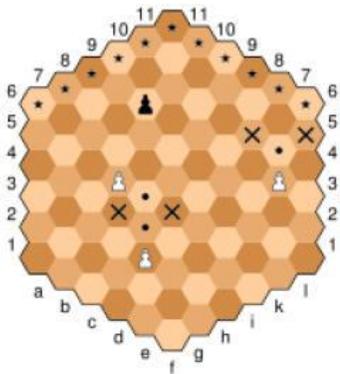


En 1978-1979, Dave McCooey et Richard Honeycutt ont développé une autre variante du jeu d'échecs hexagonal très semblable à celui de Gliński, avec quatre différences :

Le plateau départ (comprenant sept pions par côté au lieu de neuf); le mouvement de capture du pion ; les pions sur la colonne f ne sont pas permis et un premier pas double ; et l'impasse est compté comme un match nul (les joueurs reçoivent un demi-point).

## Mouvement du pion

Ce diagramme montre le mouvement du pion dans la variante McCooey's.



Le coup de capture correspond à un coup de fou: par ex. si le pion noir en e8 avance en e6, le le pion blanc en d5 peut le capturer en passant. En position de départ, les pions de la colonne f ne peuvent pas avancer de deux pas comme les autres pions. Les pions f ne sont pas défendus dans le tableau d'ouverture, et en fait un compagnon étouffé en résulterait s'il était capturé par un cavalier, bien que cette possibilité se produise rarement dans le jeu.

## Études de fin de partie

Ces études de fin de partie s'appliquent à la fois aux variantes de Gliński et de McCooey :

roi + deux cavaliers peuvent mater un roi seul ;

roi + tour bat roi + cavalier (pas de pioche de forteresse et un nombre négligeable (0,0019%) d'échec perpétuel);

roi + tour bat roi + fou (pas d'égalités de forteresse et pas d'échec perpétuel);

roi + deux fous ne peuvent pas mater un roi seul, sauf pour quelques très rares positions (0,17%);

roi + cavalier + fou ne peuvent pas mater un roi seul, sauf pour quelques positions très rares (0,5%);

roi + reine ne bat pas roi + tour : 4,3 % des positions sont des coups perpétuels, et 37,2 % sont des égalités de forteresse ;

roi + tour peut mater un roi seul.

## Starchess

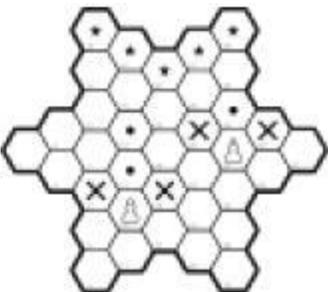
Les Starchess sont également une variante hexagonale inventée par le professeur l'hongrois de jeu d'échecs Laszló Citoyen. Le plateau est un hexagramme régulier horizontalement orienté, composé de 37 cellules numérotées. En raison du petit plateau, les jeux se terminent généralement plus rapide qu'aux échecs standard.

Chaque joueur a cinq pions, un roi, un cavalier, un fou, une tour et une reine. Les pions blancs commencent aux cases 5, 12, 18, 23 et 29 ; les pions noirs à 9, 15, 20, 26 et 33. Au début de la partie, les joueurs placent leurs autres pièces alternativement sur les cases derrière leurs pions (Blanc : 4, 11, 17, 22, 28 ; Noir : 10, 16, 21, 27, 34).

En conséquence, il y a  $(5!)^2=14400$  configurations possibles. Voici une configuration possible



Les pions se déplacent d'un pas verticalement vers l'avant et capturent un pas orthogonalement vers la gauche ou vers la droite, vers l'avant, et ont une option initiale à double pas (identique au pion de Gliński); il n'y a pas de en passant.



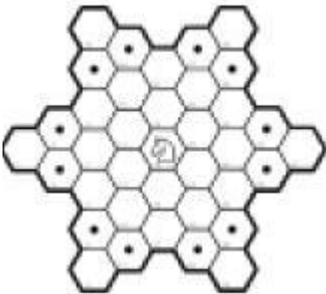
La zone de promotion pour les pions blancs se compose du rang arrière des noirs (cases 10, 16, 21, 27 et 34), et pour pions noirs, rang arrière des blancs (cases 4, 11, 17, 22 et 28).

Un pion qui a perdu l'option de son double pas initial en faisant une capture s'appelle un "pion boiteux" ; un pion qui s'est retrouvé sur les cases 2, 3, 35 ou 36 est appelé "pion mort" ; un pion sur les cases 1 ou 37 est appelé une "momie".

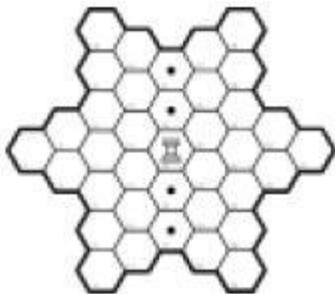
Le roi se déplace d'un pas dans n'importe quelle direction orthogonale ; il n'y a pas de roque.



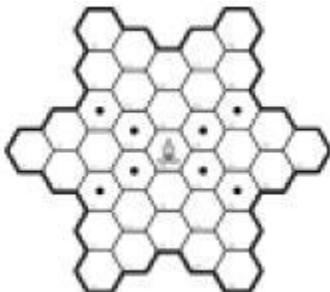
Le cavalier saute, deux pas dans n'importe quelle direction orthogonale, suivi d'un pas dans une direction différente (identique au cavalier de Gliński).



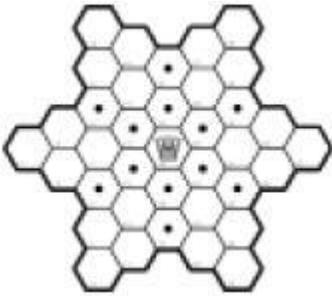
La tour peut se déplacer de n'importe quel nombre de pas, mais uniquement verticalement.



Le fou peut se déplacer n'importe quel nombre de cases, mais pas verticalement.



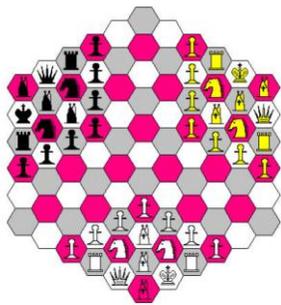
La reine combine les mouvements de la tour et du fou, et peut ainsi déplacer n'importe nombre de pas dans n'importe quelle direction orthogonale (identique à la tour de Gliński).



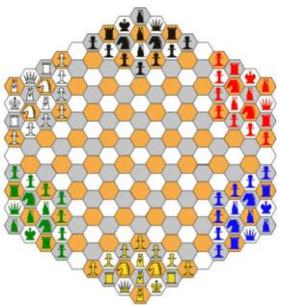
## Echexs

Le jeu se joue à trois ou six joueurs.

La configuration pour le jeu à trois joueurs est la suivante :



La configuration pour le jeu à six joueurs est la suivante :



Le plateau est un hexagone latéral à 6 cases (91 cases) pour le jeu à 3 joueurs, et un hexagone latéral à 9 cases (217 cas) pour le jeu à 6 joueurs. Dans les deux jeux chaque joueur a 16 hommes : 1 roi, 1 reine, 3 fous, 2 Cavaliers, 2 Tours et 7 Pions.

Le Roi est toujours à la droite de la Reine. Se déplace et capture pour être cohérent avec le jeu d'échecs de Gliński qui est le plus célèbre des échecs hexagonaux, toutes les pièces se déplacent et capturer comme dans ce jeu. (Soulignons que cela diffère du mouvement original du roi de Kennedy et le pion de McCooey).

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est un jeu à un contre tous.

## Autres règles

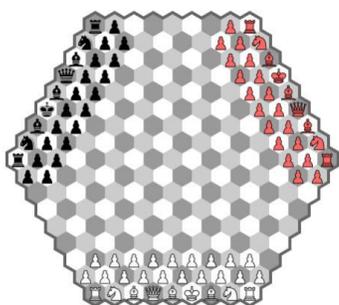
Les règles initiales du double pas et du pion en passant sont identiques à celles de Glinski. Le pion peut promouvoir lorsqu'il atteint l'un des cas 11 (3-p) ou 17 (6-p) sur les côtés opposés du plateau.

## Fin de partie

Comme pour toute partie à plus de 2 joueurs, plusieurs scénarios sont possibles. Le plus simple est d'adopter les règles suivantes :

Un joueur en échec doit essayer de l'enlever quand c'est son tour de jeu. Un joueur mat est éliminé. Son Roi est enlevé et ses pièces passent sous le contrôle du joueur qui a lancé le premier échec qui a conduit à un échec et mat. Son Pion continue toujours à se déplacer dans le même direction. Le joueur qui prend le contrôle des pièces d'un autre ne prend pas son tour de jeu.

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

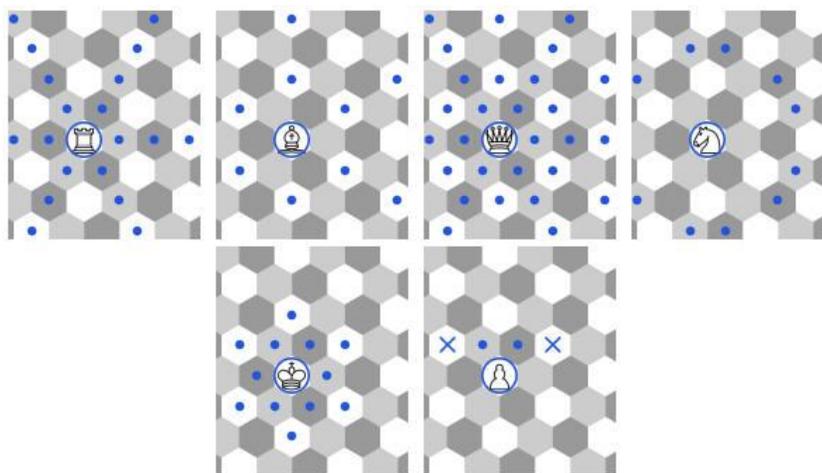


## Règles générales

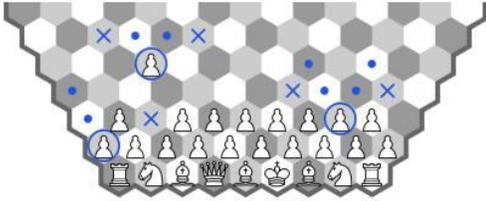
Il y a trois joueurs, tous contre tous. Ordre de déplacement : Blanc, Rouge, Noir.

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



Les pions se déplacent du côté opposé du plateau, mais ils peuvent le faire dans deux directions : vers l'avant à gauche ou vers l'avant à droite vers un champ adjacent. Ils capturent en diagonale vers l'avant à gauche ou à droite. Ils peuvent avancer de deux champs dans la même direction à partir des deux lignes de pions initiales. Voir le schéma ci-dessous. Les pions promeuvent sur le bord opposé du plateau.



## Roque

Le roque fonctionne de la même manière qu'aux échecs standards, sauf que lorsque vous roquez long (côté reine), le roi et la tour se déplacent de trois cases.