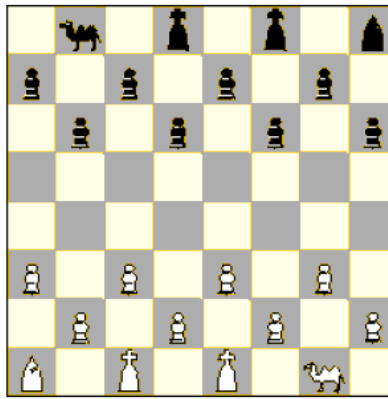


## Cheskers



Il existe plusieurs jeux, qui peuvent être considérés comme un croisement entre les échecs et les dames. Ce jeu, inventé en 1948 par Solomon W. Golomb, est l'un des plus connus d'entre eux.

**Règles :** Le jeu se joue uniquement sur les cases noires du plateau, en commençant par la configuration d'ouverture indiquée par l'image ci-haut.

Blanc, Rois c1, j1 ; Fou a1 ; Chameau g1 ; Pions a3, b2, c3, d2, e3, f2, g3, h2.  
Noir, Rois d8, f8, Fou h8; Chameau b8; Pions a7, b6, c7, d6, e7, f6, g7, h6.

Les pions se déplacent comme des pions dans le jeu de dames : ils se déplacent, sans prendre, d'une case en diagonale vers l'avant, mais prend en sautant deux cases en diagonale vers l'avant par-dessus une pièce ennemie jusqu'à une case vide, et enlève la pièce ennemie. Lorsqu'un pion peut prendre, il est obligé de faire une prise (soit avec un pion ou avec une autre pièce ; quand il y a un choix, le joueur peut choisir avec quel type de pièce il prend.)

De plus, comme dans les dames, un pion peut (et si possible doit) prendre plus de pièces dans un tour : après une première prise d'une pièce adverse, le pion peut faire un autre saut par-dessus une pièce ennemie, le mouvement continue ainsi, jusqu'à ce qu'un tel type de mouvement ne soit plus possible.

Lorsqu'il y a le choix entre un coup où une seule pièce ou où plusieurs pièces sont prises, le le joueur doit faire un mouvement avec plusieurs captures. Atteindre la dernière rangée du plateau termine toujours la course d'un pions et le pion peut devenir roi, fou ou chameau.

Un roi se déplace comme une pièce de dames promue : c'est le même type de mouvement qu'un pion dans ce jeu, mais maintenant le roi peut se déplacer et prendre également en diagonale vers l'arrière. Quand un joueur peut capturer avec un roi, le mouvement de capture est également obligatoire.

Le fou se déplace et prend exactement comme aux échecs normaux.

Le chameau est une sorte de mouvement de cavalier étendu : il fait une diagonale et deux droites. Avec ce mouvement, il peut sauter par-dessus d'autres pièces (comme un le chevalier peut sauter), mais le chameau prend en se déplaçant vers la case sur laquelle se trouve la pièce ennemie.

Lorsque un joueur ne peut capturer qu'avec un fou ou un chameau, il n'est pas obligé de faire une capture.

Le joueur qui capture tous les rois adverses remporte la partie. Aussi, un joueur qui est bloqué (ne peut pas faire de mouvements) perd la partie. Noir commence.