

## 4 Joueurs (Jeu d'échec)

### Règles communes

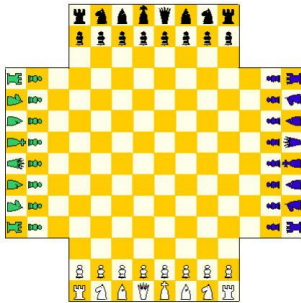
La plupart des variantes utilisent les règles suivantes - les écarts seront notés. De chaque côté, on voit un ensemble de pièces d'une couleur différente, avec une configuration habituelle. Les configurations entre les variantes diffèrent souvent dans le placement des reines (un détail qui est important pour jouer, car les attaques contre les rois peuvent être plus faciles quand les reines et les rois commencent sur la même ligne.)

Les joueurs forment des équipes - chaque équipe est composée de deux joueurs assis face à face. Les joueurs se relaient, dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Toutes les pièces se déplacent comme aux échecs orthodoxes.

Les rois Amicaux peuvent être sur des cases adjacentes. Le but du jeu est de mater les deux adversaires ; lorsqu'un joueur est mat, alors ses pièces deviennent immobiles et il passe ses tours. Lorsque le mat est libéré, il peut reprendre le jeu. Lorsque son roi est en échec, un joueur doit le résoudre lui-même - il ne peut pas attendre que son partenaire résolve.

### Le jeu de Dessau

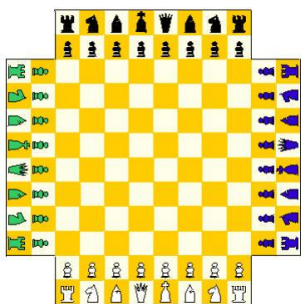
Le premier membre de cette famille, décrit dans The Encyclopedia of Chess Variants est daté de 1784. L'inventeur n'est connu que par les initiales K.E.G. et place Dessau.



Dans cette première variante, le plateau est formée en ajoutant trois rangées de chaque côté, obtenant ainsi un plateau avec un total de  $64+4*3*8 = 160$  cases. Dans cette variante, toutes les reines sont sur des carrés blancs dans la configuration d'ouverture. Les pions n'ont pas de double pas initial. Lorsqu'un joueur est libéré de mat, ses pièces ne peuvent pas être prises qu'après son prochain mouvement.

### Altenbourg

Quelques années plus tard, en 1792, la première variante avec une planche avec des extensions de 'largeur' de deux est signalée dans le Ville allemande d'Altenbourg.



Dans cette variante, les pions sur les lignes des tours ne sont pas autorisés à se capturer depuis leur position de départ.

## Plus de variantes

Près de vingt jeux similaires sont mentionnés comme étant apparus dans la période jusqu'en 1880 dans l'Encyclopédie des variantes d'échecs. Les caractéristiques communes sont grandes, mais les jeux varient peu, mais parfois pour jouer des détails importants, comme le nombre de lignes ajoutées (2 ou 3), le mouvement et la promotion des pions, les règles pour savoir si les pièces d'un joueur en échec et mat peuvent être capturées ou non, et le placement de la reine et du roi dans la configuration d'ouverture.

Le jeu était populaire principalement en Allemagne et en Grande-Bretagne, mais aussi dans d'autres pays, comme les États-Unis.

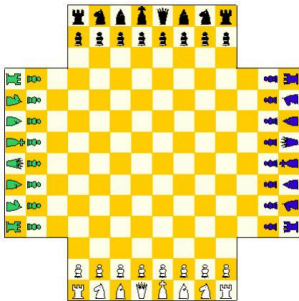
En 1881, l'une des variantes d'échecs à quatre joueurs les plus connues et les plus jouées est apparue à Londres.

Le 22 septembre 1881, le capitaine George Hope Verney écrit dans le Times sur les échecs à quatre joueurs. Inspiré par les nombreuses réponses qu'il a reçues, il a publié un livret sur le jeu plus tard cette année-là.

### [George Hope Verney Livret PDF](#)

## Règles du jeu de Verney

Le jeu de Verney a la même configuration d'ouverture que celle de la variante de Dessau ; c'est-à-dire que chaque côté a trois rangées et les reines ajoutées commencent sur des cases blanches.



Encore une fois, les joueurs assis en face l'un de l'autre forment une équipe. Le jeu tourne alternativement dans le sens des aiguilles d'une montre. Le but du jeu est de mater les deux rois des adversaires. Tous les autres résultats sont un match nul.

Lorsqu'un joueur est mater, ses pièces ne peuvent pas bouger mais ne peuvent pas non plus être capturées, ni par les adversaires, ni par le partenaire du joueur. De plus, ces pièces sont considérées comme ne donnant pas d'échec. Les pions n'ont pas de double pas initial.

Lorsqu'ils sont bloqués par un pion du partenaire, ils peuvent sauter par-dessus. Cela peut également être fait lorsque les deux pions se déplacent dans la même direction. (Par exemple, lorsque le blanc a un pion en e5 et que le partenaire noir a un pion en e6, le pion blanc peut sauter de e5 à e7, quand e7 est vide.)

Lorsqu'un pion atteint le bout du plateau, il change de direction. Les pions ne sont promus que lorsqu'ils atteignent un carré dans les rangées arrière des adversaires. Dans un tel cas, le pion est promu à une reine (pas de promotion de pièces mineur est possible.) Il n'y a pas de roque.

Après le premier coup des blancs, l'autre équipe peut décider de changer de siège (c'est-à-dire que le joueur qui a joué vert joue maintenant bleu et vice versa.) Les autres règles sont comme dans les échecs orthodoxes.

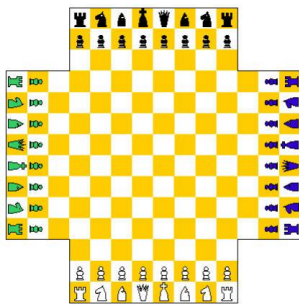
## Popularité du jeu de Verney

Le jeu de Verney a rapidement gagné en popularité, par exemple aux États-Unis. Le plus remarquable est cependant la formation du Four-handed Chess Club of London : en 1883/4, Verney fonda ce club, qui fut inauguré le 13 octobre 1885 avec 80 membres. Le club a existé jusqu'à la seconde guerre mondiale, c'est-à-dire qu'il existait plus d'un demi-siècle !

Les règles de Hughes-Hughes En 1888, M. E. Hughes-Hughes a proposé des règles légèrement modifiées pour le jeu. Celles-ci sont rapidement devenues les standards dans le club d'échecs à quatre joueurs.

## Le tableau et la configuration de l'ouverture

La plateau se compose d'une planche de 8 par 8, avec sur les quatre côtés une extension de taille de 8 par 3 ajoutée. Le tableau est quadrillé, avec un carré noir dans le(s) coin(s) le plus à gauche. Chacun des quatre joueurs a un ensemble normal de pièces, de quatre couleurs différentes, se joue dans le sens des aiguilles d'une montre : noir, jaune, rouge, blanc (dessinées en différentes couleurs dans le photo ci-dessous).



Notez que la reine est toujours du côté gauche du roi dans la configuration d'ouverture.

## Autres règles

Les joueurs, assis l'un en face de l'autre, sont partenaires, c'est-à-dire que blanc et jaune forment une équipe, et noir et rouge former une équipe. Les noirs commencent et ensuite les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les pions peuvent avancer de deux cases initialement, comme aux échecs normaux. (C'était l'une des modifications de Hughes : Le jeu de Verney interdit un double pas initial.) Les pions ne promeuvent que sur les derniers rangs des adversaires, et uniquement jusqu'à la reine.

Lorsqu'un pion atteint le dernier rang de la ligne de ses partenaires (ou l'un des quatre autres champs où le bord du plateau gêne son déplacement), il change de direction et se déplace plus loin dans la direction opposée. Quand il atteint à nouveau le dernier rang, il inverse à nouveau sa direction, etc.

Lorsque le mouvement d'un pion est gêné par un pion de son partenaire, il peut sauter par-dessus, à condition que la case vers laquelle il se déplace soit libre. Ceci est possible, même lorsque les deux pions se déplacent dans même sens. (Marquez les pions allant dans la direction opposée pour garder une trace de la direction dans laquelle ils se déplacent.)

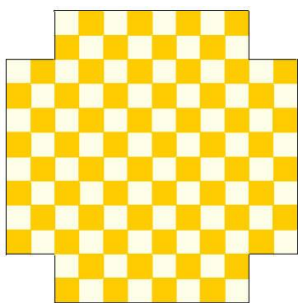
Lorsqu'un joueur est mat, il ne peut pas bouger et il doit passer son tour. Ses pièces restent sur le plateau et ne peuvent pas être capturées. Ces pièces ne donnent pas de d'échec. Un joueur mat peut être libéré du mat, soit par ses adversaires, soit (plus communément) par son partenaire. Lorsqu'un joueur libère un adversaire du mat, il ne peut le faire qu'en capturant l'une des pièces du joueur maté. L'équipe qui mate les deux adversaires remporte la partie. Tous les autres résultats (sauf bien sûr lorsqu'un l'équipe démissionne) sont un match nul.

Une variante moderne des échecs à quatre joueurs, où chaque joueur joue pour lui-même, c'est-à-dire qu'aucune équipe n'est formée, a été décrite par Daniel Loeb. La description suivante a été faite par Daniel Loeb. GenCon est le nom d'une convention de jeu. Daniel Loeb a écrit :

J'ai joué à ce jeu à GenCon en 1983 où un jeu assez populaire étant testé. Depuis je le cherche. Je suis tombé sur "Foray" l'été dernier, et j'ai pensé que c'était ce que je cherchais étant donné les illustrations de la boîte.

Réellement, Les règles de Foray (copyright 1986, Jack Quinn) sont assez différentes (inférieures, à mon humble avis) mais vous pouvez acheter Foray et utiliser ces règles au lieu de celles fournies avec le jeu.)

Règles 1. Le plateau est comme ça



Chaque joueur se place normalement dans ses sections 2x8.

2. Les carrés tels que C2, B3 ne sont PAS considérés comme adjacents en diagonale.

3. Les pions s'éloignent de leur côté de départ et progressent lorsqu'ils atteignent l'extrémité opposée. (ex. blanc promeut au rang 12 et A10, B10, K10, L10).

4. Vous devez sortir de l'échec si possible (même si un autre joueur est en échec). Déplacez le roi ou éliminez "la menace", ou bloquer.

5. Si vous ne pouvez pas sortir de l'échec, vous devez PASSER.

6. Si vous ne pouvez pas vous déplacer, vous devez PASSER.

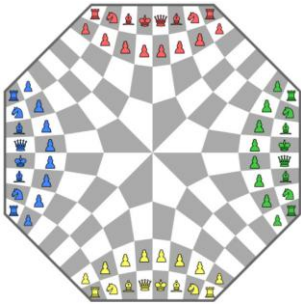
7. Si un joueur A prend le roi du joueur B. B perd. La section 2x8 du plateau appartenant à B est supprimée. Toutes les pièces qui s'y trouvent sont supprimées. (S'il y a des rois dessus, autres que les A, alors ils perdent également et retirent leur sections 2x8, et ainsi de suite ...). Le joueur A peut remplacer toutes les pièces manquantes dans une de ses cases de départ pour une tel pièce. Les pièces restantes de B restent sur le plateau en tant qu'obstacles inertes. Elles ne bougent pas, elles ne peuvent pas non plus menacer, mais elles peuvent être capturées.

8. Les captures en passant sont possibles par n'importe lequel des 3 joueurs suivants après qu'un joueur ait avancé un pion de 2 espaces. Ainsi, après pC2-C4, pB3-D3, nB5-C3 ... le déménagement ... pD4x C3 prend les deux pions et le cavalier !

9. Le jeu se fait dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier joueur restant gagne.

## Four-Way Chess

### [Four-Way Chess PDF](#)



## Règles générales

Le jeu se joue en deux équipes : Jaune et Rouge jouent contre Vert et Bleu.

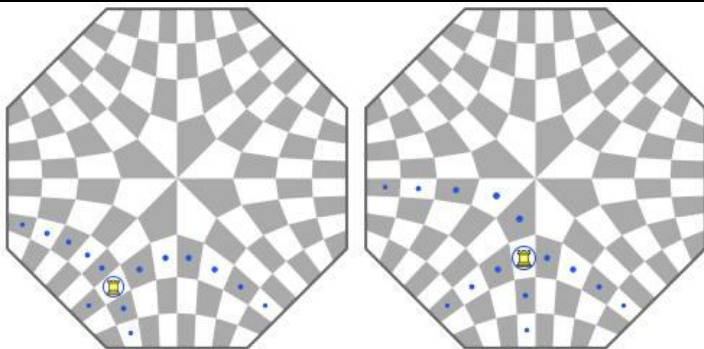
Ordre de déplacement: jaune, vert, rouge, bleu. Les équipes gagnent et perdent ensemble. Le jeu se termine au premier échec et mat, et l'équipe dont le membre a livré le mate gagne. Les coéquipiers ne peuvent pas se capturer pièces.

## Mouvement des pièces

Les pièces se déplacent comme aux échecs standards dans la mesure du possible. Pour le premier quart du plateau, les pièces du plateau (champs 4x8) se déplacent comme aux échecs standard. Le centre du plateau a des règles spéciales détaillées pour chaque pièce.

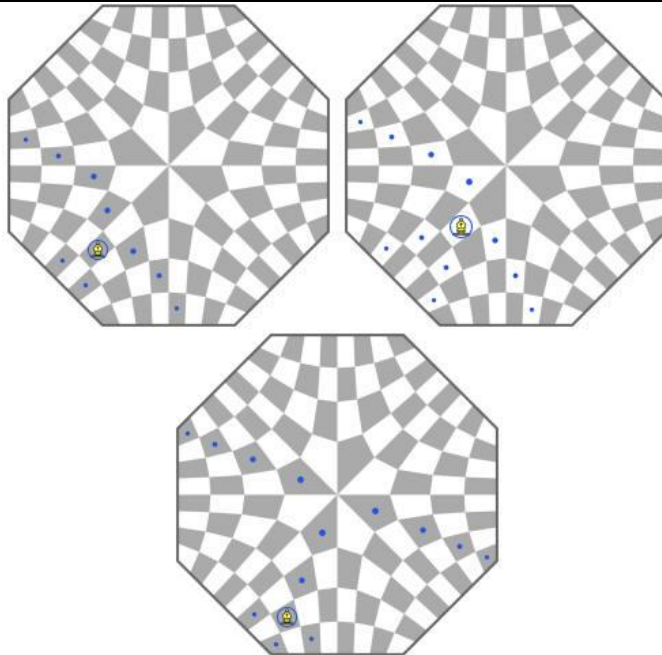
### La tour

La tour - comme aux échecs standard - se déplace le long des lignes du plateau. La direction de la tour est parfois une flexion, et non le chemin physique droit.



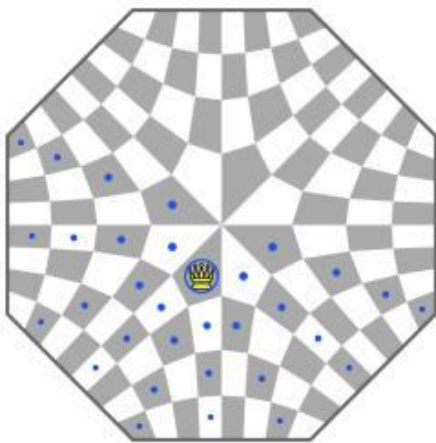
### Le fou

Le fou se déplace le long des diagonales de la grille comme aux échecs standards. Ça signifie qu'il quitte un champ par le coin opposé à celui où il est entré. Cette orientation peut plier également dans ce plateau. Le fou reste toujours sur la même couleur de terrain comme aux échecs standard. Quand il arrive au centre, il peut choisir entre deux diagonales qui ont toutes deux la même couleur de champ, mais aucun d'eux n'est la direction physiquement droite.



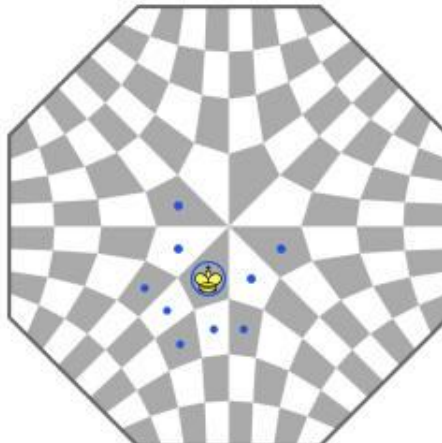
### La reine

La reine combine le pouvoir de la tour et du fou.



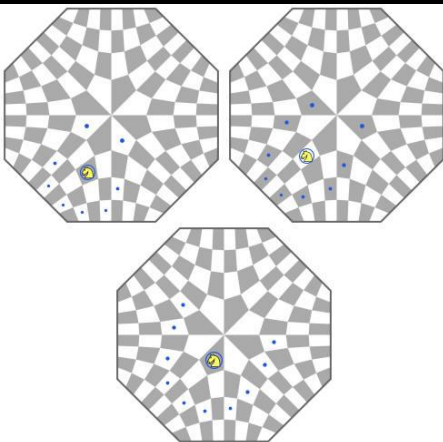
### Le Roi

Le roi se déplace vers les champs adjacents orthogonalement ou en diagonale, sauf par le centre du plateau, il ne peut pas se déplacer à tous les sommets-voisins possibles, seulement aux deux voisins du bord. Il peut donc se déplacer dans la même direction comme la reine, mais seulement à une distance d'un champ. Le roque fonctionne de la même manière qu'aux échecs standards.



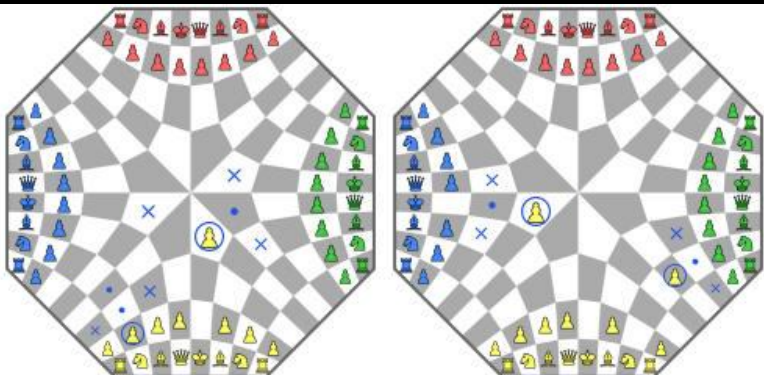
### Le Cavalier

Le cavalier, comme aux échecs standard, se déplace d'un champ dans une direction orthogonale, puis de deux dans l'autre, ou vice versa : deux dans un sens et un dans l'autre. Dans l'échiquier normal, ces deux séquences ont le même effet, mais sur cet échiquier autour du centre, ils peuvent différer, ce qui peut donner plus de huit possibilités au cavalier. Le cavalier, comme aux échecs standard, se déplace toujours vers un champ de couleur opposée à celui-ci. Les champs de destination possibles forment une forme plus ou moins circulaire.

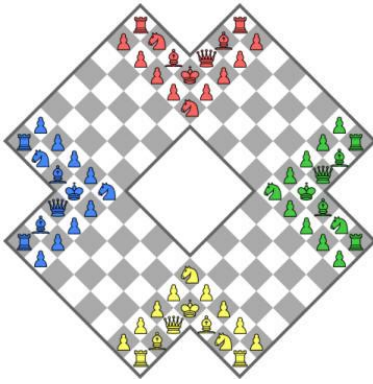


### Le Pion

Un pion s'éloigne toujours de sa propre case vers l'une des cases adverses. Donc à partir de son propre quart-de-plateau, il se déplace vers le centre, et dans l'autre quart il se déplace vers le bord du plateau. Le pion, comme aux échecs, se déplace dans la direction de la tour, et capture dans la direction du fou. Lorsqu'il capture à travers le centre du tableau, il a deux options comme le fou. La promotion et la capture en passant fonctionnent de manière similaire aux échecs standards.



## Four-Bent Chess



### Règles générales

Le jeu se joue en deux équipes : Jaune et Rouge jouent contre Vert et Bleu.

Ordre de déplacement: jaune, vert, rouge, bleu.

Les équipes gagnent et perdent ensemble. Le jeu se termine au premier échec et mat, et l'équipe dont le membre a livré le mata gagne. Les coéquipiers ne peuvent pas se capturer pièces.

### Autres règles

Les deux groupes de pions de chaque joueur se déplacent dans des directions différentes, vers le la base adverse la plus proche. Les pions sont promus lorsqu'ils atteignent le côté opposé du plateau, où ils ne peuvent pas avancer plus loin. Différents pions peuvent avoir différentes distances de promotion. Le roque est possible avec n'importe laquelle des deux tours, et dans les deux cas, le roi et le la tour se déplace de deux cases.