

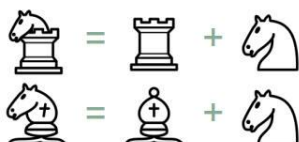
Fairy Chess

Vous pouvez imprimer, plastifier, couper et coller les pièces sur des boutons ou autres.

Pour les pièces Fairy vous pouvez aussi utiliser des pièces d'une autre couleur. Vous pouvez aussi utiliser des autocollants ronds avec les pièces Fairy.

Ex. Des pièces blanches pour les pièces ordinaires et des bleues pour les Fairy. Des pièces noires pour les pièces ordinaires et des rouges pour les Fairy.

Chancellor et archbishop



Le Chancellor combine le pouvoir de la tour et du cavalier.

L'archbishop combine les pouvoirs du fou et du cavalier.

Capablanca's Chess

plateau de 10x8, avec chancellor et archbishop



Gothic Chess

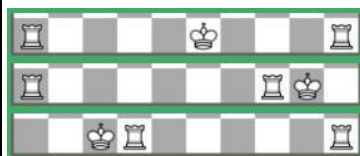
plateau de 10x8, avec chancellor et archbishop



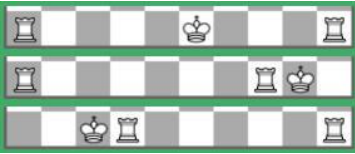




Les règles des échecs s'appliquent, avec les différences suivantes :

Les pions peuvent devenir n'importe quelle pièce de ce jeu (sauf le roi et le pion).

Roque : le roi se déplace de trois cases, et la tour se déplace de deux ou trois cases, selon le côté (voir schéma ci-dessous).



<p>Janus Chess</p> <p>plateau de 10x8, avec 2 archbishop</p> 	<p>Almost Chess</p> <p>plateau de 8x8 où la reine est remplacée par chancellor</p> 
<p>Les règles des échecs s'appliquent, avec les différences suivantes :</p> <p>Les pions peuvent devenir n'importe quelle pièce de ce jeu (sauf le roi et le pion). Roque : le roi se déplace de trois cases, et la tour se déplace de deux ou trois cases, selon le côté (voir schéma ci-dessous).</p> 	<p>Les règles des échecs s'appliquent, avec les différences suivantes :</p> <p>Les pions peuvent devenir n'importe quelle pièce de ce jeu (sauf la reine).</p>
<p>Sort of Almost Chess</p> <p>plateau de 8x8, Blanc a un Chancellor au lieu de la reine, tandis que Le noir a toujours la reine.</p> 	<p>Chigorin Chess</p> <p>plateau de 8x8, Blanc a un Chancellor, quatre Cavaliers et un Roi, Noir a une Reine et quatre Fous.</p> 
<p>Les règles des échecs s'appliquent, avec les différences suivantes :</p> <p>Les pions peuvent devenir n'importe quelle pièce de ce jeu (sauf le roi et le pion).</p>	<p>Les règles des échecs s'appliquent, avec les différences suivantes : Les pions peuvent devenir n'importe quelle pièce de ce jeu (sauf le roi et le pion).</p> <p>Remarques Les deux parties ont des possibilités et des stratégies différentes. Les noirs ont l'avantage que les fous ont généralement un peu plus de valeur que les cavaliers (comme la reine que le Chancellor), surtout en fin de partie. D'un autre côté, les blancs ont l'avantage dans l'ouverture, étant</p>

capables de roquer rapidement et de développer les pièces.

Superqueen (super-reine)



La Superqueen combine le pouvoir de la reine et du cavalier.

Superqueen Chess

Une Superqueen au lieu de la reine

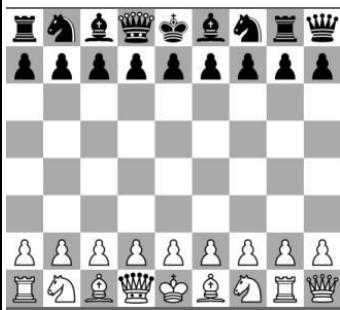


Les règles des échecs s'appliquent, avec les différences suivantes :

Les pions peuvent devenir n'importe quelle pièce de ce jeu (sauf une Reine).

Superqueen Chess II

Une Superqueen et une Reine sur un plateau de 8x9



Les règles des échecs s'appliquent, avec les différences suivantes :

Les pions peuvent devenir n'importe quelle pièce de ce jeu.

Perfect Chess

Contenant toutes les pièces la tour, le fou, le cavalier, la reine, le chancellor, l'archbishop et la superqueen. Une seule fois de chaque pièce.



Les règles des échecs s'appliquent, avec les différences suivantes :

Les pions peuvent devenir n'importe quelle pièce de ce jeu.

Nightrider



Semblable au cavalier, mais il peut continuer à sauter dans la même direction en un seul mouvement alors que les champs touchés sont vides (comme par exemple le fou).



Nightrider Chess

Un cavalier et un Nightrider



Les règles des échecs s'appliquent, avec les différences suivantes :

Les pions peuvent devenir n'importe quelle pièce de ce jeu.

Nightrider Chess II

Les deux cavaliers sont des Nightrider



Les règles des échecs s'appliquent, avec les différences suivantes :

Les pions peuvent devenir n'importe quelle pièce de ce jeu, sauf le cavalier.

Nightrider Chess III

Un plus grand plateau avec plusieurs Nightrider. Le nombre de Nightrider peut être entre 1 à 4



Les règles des échecs s'appliquent, avec les différences suivantes : Les pions peuvent devenir n'importe quelle pièce de ce jeu (peut devenir un cavalier seulement s'il y en avait un au début du jeu).

Roque : le roi se déplace de trois cases, et la tour se déplace de deux ou trois cases, selon le côté

Short rook (Petite tour)



Short rook ne peut se déplacer que d'un maximum de 4 cases.

Short Rook Chess

Une des tours est remplacée par une Short rook



Les règles des échecs s'appliquent

Top-heavy Chess

La Reine est remplacée par une superqueen et les tours par des Short rook.



Les règles des échecs s'appliquent, avec les différences suivantes :

Les pions peuvent devenir n'importe quelle pièce de ce jeu, sauf une reine ou une tour.

Short Rook Chess II

Les deux tours sont remplacées par des Short rook


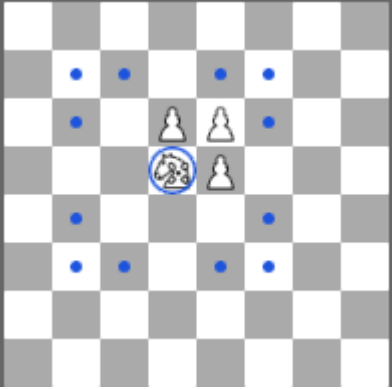
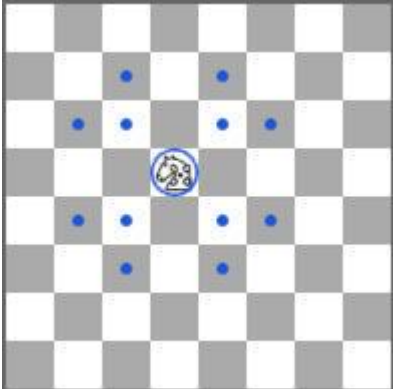
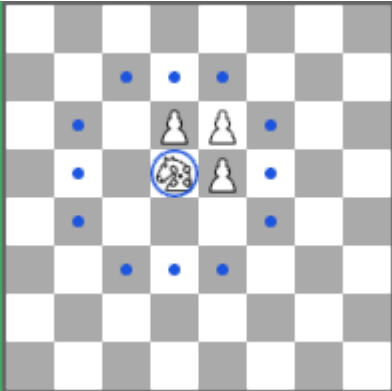
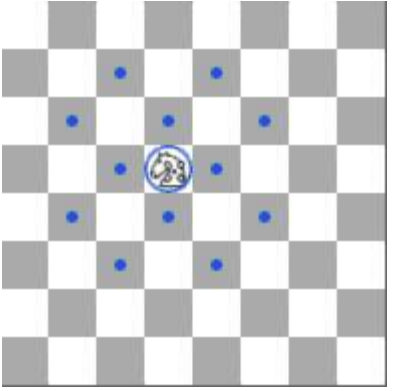


Les règles des échecs s'appliquent

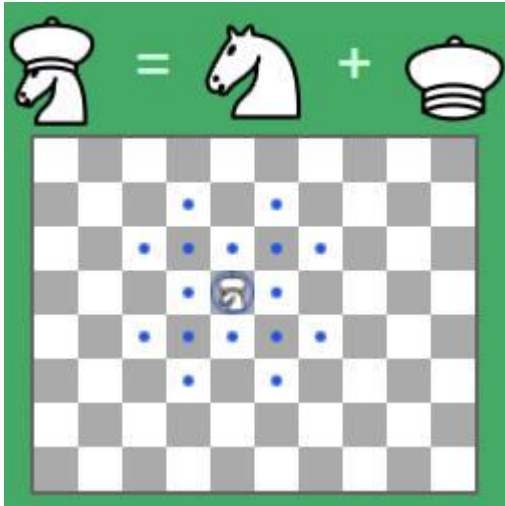
Half Top-heavy Chess

Les blancs ont une superqueen et des Short rook. Noir a les pièces habituelles.



Autres	
Augmented Knight	
	
<p>Les cavaliers sont étendus avec un nouveau pouvoir. Vous avez le choix entre quatre possibilités.</p>	
<p>Sauter deux champs en diagonale</p> 	<p>Se déplacer d'un champ en diagonale</p> 
<p>Sauter deux champs orthogonalement</p> 	<p>Se déplacer d'un champ orthogonalement</p> 
<p>Il est réglable si tous les chevaliers ont ce pouvoir, ou seulement un par côté, et l'autre est un cavalier normal. La configuration est symétrique pour les deux joueurs dans ce jeu.</p>	<p>Sinon les règles des échecs s'appliquent, avec la différence suivante : Les pions peuvent être promus en cavalier augmenté, mais pas en cavalier à moins qu'il n'y ait eu des cavaliers normaux sur le plateau au début.</p>
<p>Asymmetric Augmented Knight</p> <p>Les cavaliers sont étendus avec un nouveau pouvoir, mais différent pour les deux joueurs.</p>	<p>Sinon les règles des échecs s'appliquent, avec la différence suivante : Les pions peuvent être promus en cavalier augmenté (celui qui convient à chaque couleur), mais pas en cavalier normal.</p>

Centaur Chess



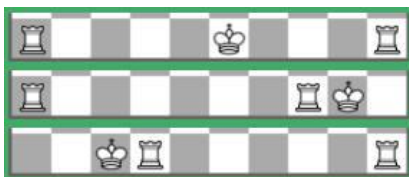
Le centaur se déplace comme le chevalier ou le roi



Les règles des échecs s'appliquent, avec les différences suivantes :

Les pions peuvent devenir n'importe quelle pièce de ce jeu

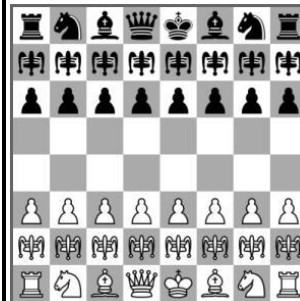
Roque : le roi se déplace de trois cases, et la tour se déplace de deux ou trois cases, selon le côté (voir schéma ci-dessous).



Grasshopper Chess

Le Grasshopper se déplace en sautant par-dessus une autre pièce et atterrit directement après cette pièce.

Chaque joueur commence avec huit Grasshopper entre le rang arrière et les pions du troisième rang. Le Grasshopper se déplace dans les mêmes directions que la reine (horizontalement, verticalement ou en diagonale), mais il ne peut se déplacer qu'en sautant par-dessus exactement une pièce, et en arrivant juste après - en supposant (comme pour toute autre pièce) que le champ de destination est vide, ou est occupée par une pièce adverse, que le Grasshopper capture. La pièce sautée peut être de n'importe quelle couleur et le mouvement n'a aucun effet sur elle.



Sinon, les règles des échecs s'appliquent, avec les différences suivantes : Les pions n'ont pas d'option de double mouvement. Les pions peuvent également être promus en Grasshopper.

Exemples



Le roi serait en échec des Grasshopper si la tour se déplaçait devant le roi, leur permettant de sauter par-dessus. Ces mouvements sont donc illégaux.

