

## Quick Chess



### [Quick Chess English PDF](#)

#### **Règles du jeu**

Vous devez utiliser avec tous les jeux

#### **OBJET :**

Soyez le premier à avancer un pion à n'importe quelle case le long du bord l'échiquier de votre adversaire, ou capturer toutes ses pièces, et Vous gagnez! (Différentes façons de gagner sont notées dans certains jeux, dont Échec et Mat.)

#### **MOUVEMENT :**

Les pièces de couleur claire se déplacer en premier : les joueurs se déplacent à tour de rôle. Une seule pièce peut être déplacée par tour. Le cavalier est la seule pièce qui peut SAUTEZ par-dessus d'autres pièces. Toutes les autres pièces se déplacent uniquement le long des cases qui sont non obstrué par d'autres pièces.

#### **CAPTURE :**

Deux pièces ne peuvent jamais partagent le même carré. Quand l'un de vos pions atterrissent sur une case occupée par la pièce de votre adversaire, vous la déplacez avec votre propre pièce - vous avez CAPTUREZ la pièce de votre adversaire !

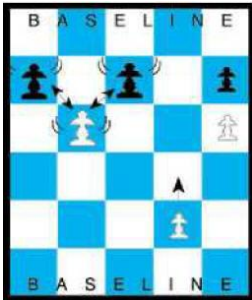
#### **Mélanger et assortissez:**

Vous pouvez combiner les positions "de départ" de n'importe quel jeu ci-dessous. Découvrez comment de nombreuses pièces que vous pouvez contrôler à la fois - et gagnez quand même !

1. avancer l'un de vos pions plus près du bord de votre adversaire qu'il ne peut atteindre le vôtre, ou
2. en ayant plus de pions que votre adversaire.

Jamais en arrière. Jamais de côté. Seulement vers l'avant. Et un seul carré à la fois. Mais si une autre pièce, que ce soit la vôtre ou celle de votre adversaire, bloque le chemin d'un pion, il est bloqué !

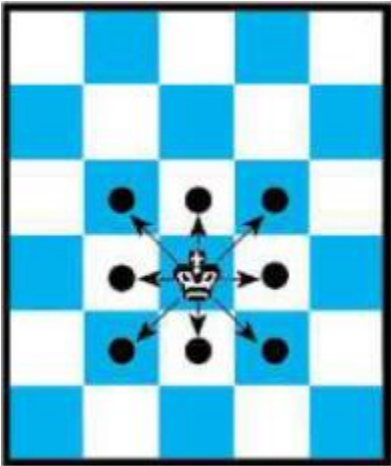
Il ne peut pas se déplacer tant qu'une autre pièce se trouve sur la case directement devant lui. Les pions ne capturent pas dans un mouvement normal. Ils sont sournois. Ils capturent uniquement en diagonale sur les deux cases adjacentes en diagonale vers l'avant. (Les pions ne se déplacent qu'en diagonale lors de la capture.)



## Conquête du roi

Règle Spéciale : C'est le seul jeu où Les rois sont autorisés à être capturés. Profitez-en maintenant, parce que c'est la dernière fois que vous pourrez à arriver à capturer un roi !

Le Roi a 8 mouvements possibles, les mouvements sont indiqués par points.



### Comment le roi se déplace

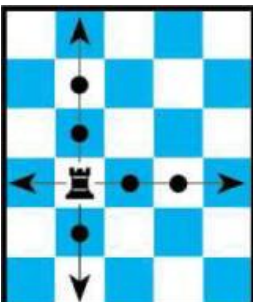
Le roi vieux et sage bouge tout doucement. Pour tout déplacement unique, le roi ne peut faire qu'un pas, mais dans n'importe quelle direction! (horizontalement, verticalement ou en diagonale) Règle de respect mutuel du roi : Un roi ne peut jamais se déplacer vers un carré qui touche le carré sur lequel repose le roi adverse.

### Tours déchaînées



### Comment la tour se déplace

La Tour peut bouger horizontalement ou verticalement à n'importe quelle case indiquée par les points et les flèches.



Vite! Vers l'avant. En arrière. Vers la droite, la gauche. En ligne droite - un chemin de carrés de couleurs alternées. Au plus près le premier carré, ou jusqu'au carré au bord du plateau, et peut arrêtez-vous sur n'importe quelle case le long du chemin. Mais elle ne se déplace jamais en diagonale. Elle change de sens uniquement au début d'un nouveau mouvement.

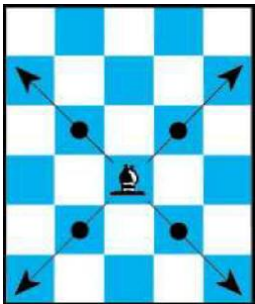
### Fous Difficiles



### Comment le fou se déplace

Rapidement! Le fou se déplace en diagonale dans une ligne droite - un chemin de carrés de la même couleur. Aussi près que le premier carré, ou aussi jusqu'à la case au bord du plateau, et peut s'arrêter sur n'importe quelle case le long de cette diagonale. Un chemin en diagonale part du coin d'un carré de la prochaine case adjacente en diagonale de la même couleur.

Le fou change de direction uniquement au début d'un nouveau déménagement. Le fou peut se déplacer sur tout carré indiqué par des points et des flèches



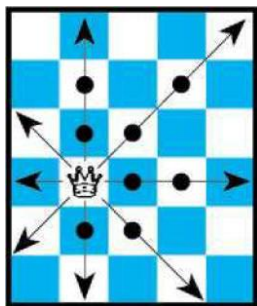
### Reines Mesquines



## Comment la Reine se déplace

Elle est la pièce la plus puissante ! Sur n'importe quel seul mouvement, elle peut choisir le chemin d'une Tour ou d'un Fou. C'est-à-dire qu'elle bouge soit en ligne droite ou en diagonale, mais jamais de l'un à l'autre dans le même mouvement.

La reine peut bouger de n'importe quelle case indiquée par des points et des flèches. Elle se déplace dans une direction à la fois.



## Sauvez la Reine



But: Avancer un Pion sur n'importe quel carré le long du bord de votre adversaire et remplacez-le par votre reine. Sur votre prochain tour, commencez à l'utiliser pour vous aider capturer tous les pions de votre adversaire - pour gagner!

Un Pions supplémentaires s'il atteint le bord peut être remplacé par n'importe quelle pièce que vous voulez (sauf par un autre Pion ou Roi).

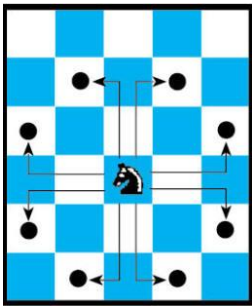
## Le Cavalier dingue



## Comment le Cavalier se déplace

Ça saute ! Pourquoi? Il monte à cheval. Il a un nombre fixe de pas par mouvement (trois carrés) et ne peut en capturer qu'une autre pièce sur sa troisième case. Le cavalier saute toujours en forme de "L" - en sautant deux cases en avant ou en arrière ou sur le côté - puis un carré vers la droite ou la gauche. Il termine toujours chaque coup en s'appuyant sur un carré dont la couleur est différente du carré sur lequel il a commencé son mouvement.

Le chevalier peut se déplacer sur n'importe quel carré indiqué par un point, et sauter par-dessus n'importe pièces pour y arriver.



## Comment jouer avec toutes les pièces

Maintenant, placez les pièces comme l'illustration ci-dessous — et suivez ces indications :



## But :

Gagnez en piégeant les Rois pour qu'il ne puisse pas s'échapper. Plus vous avez de pièces capturer, plus ce sera facile! (Cette règle remplace toutes les règles "But (OBJECT)" précédentes.)

## ATTAQUE :

Lorsqu'une pièce adverse est en position où vous pouvez la capturer sur votre prochain mouvement; cette pièce est sous ATTAQUE.

## MOUVEMENT/CAPTURE :

Voir cases 1 à 8 (que vous connaissez déjà).

## Échec & Échec et Mat :

Un Roi attaqué est en Échec. Vous devez immédiatement avertir votre adversaire lorsque vous mettez en échec son Roi. Lorsqu'il est en échec, un joueur doit immédiatement mettre son roi hors d'échec dans l'un des cas suivants façons:

1. Déplacez-vous vers une case qui n'est pas attaquée, ou
2. capturer la pièce qui le contrôle,
- ou 3. placez une de vos propres pièces pour bloquer la mise en échec.

Si vous ne pouvez faire aucune de ces choses, votre Roi est échec et mat et vous perdez la partie.

## ÉGALITÉS :

Parfois aucun joueur n'a assez de pièces pour mater l'autre. Si après plusieurs déplacements, il semble qu'aucun joueur ne peut gagner, vous pouvez tous les deux vous mettre d'accord sur un match étant Nulle, ou une égalité.

## PROMOTIONS:

Votre pion peut être promu en une autre pièce, sauf un roi ou un autre pion, en avançant vers n'importe quelle case le long du bord du plateau de votre adversaire. La pièce promue prendra la place du pion sur cette case.

## Jeu avancé

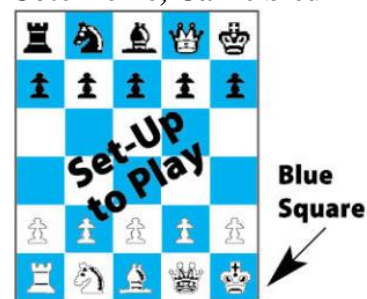
**Pion Énergique:** cela se joue comme Pions de puissance avec une grande exception. Si un pion a pas encore bougé, il a une puissance supplémentaire et a le choix pour avancer de deux cases - le tout d'un seul coup ! Cependant, une fois qu'un pion s'est déplacé, il s'affaiblit et n'aura pas l'énergie de profiter de cette option.

Jouez le reste du jeu de la même manière que Pions de puissance. (Vous pouvez aussi utiliser le mystérieux "en passant" quand vous bougez, vous l'apprendrez plus tard.

## FORMATIONS PRO:

Les diagrammes ci-dessous représentent les configurations d'échiquier traditionnelles selon les règles professionnelles. La reine correspond toujours à son carré de couleur. Placer les pièces exactement comme suit :

Côté Reine, Carré bleu



Côté Roi, Carré Blanc



## Mouvement magique, le Rogue :

Il y a Rogue, quand le Roi et la Tour font des choses incroyables. Mais seulement si certaines conditions sont remplies. Et si ni le roi ou la tour n'a encore bougé, ils ont de l'énergie supplémentaire - permettant qu'ils se déplacent différemment.

Le Roi peut se déplacer deux carrés et la tour peut sauter par-dessus le roi - tous du même coup !

Le roque est facultatif, et voici comment procéder :

1. Le roi et la tour ne doivent pas avoir encore bougé, et
2. aucune pièce n'occupe les cases entre eux,
- et 3. le roi n'est pas en échec.

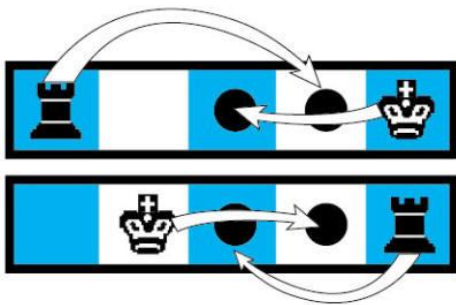
ALORS VOUS POUVEZ:

1. Déplacez le Roi de deux cases vers la tour (le roi ne peut pas passer à travers un carré qui le placerait en échec),

puis 2. la tour saute par-dessus le roi et atterrit sur la place immédiatement à côté de lui,

et 3. 1 et 2 sont effectués sur le même mouvement.

### Roque côté Reine (Rogue Long)



### Roque côté Roi (Rogue Court)



## Échecs traditionnels (Voir [Règles de base des échecs](#))

Maintenant que vous avez joué tous les jeux, vous êtes un **Quick Chess Master**.

Mettez en place toutes les pièces comme indiqué sur votre jeu d'échecs traditionnel sur un plateau **traditionnel** (8x8 cases).

Placez un pion devant de chaque pièce. Vous savez tout maintenant. Alors Commencer à jouer!!!

Remarque sur les promotions de pion : un pion atteignant le le bord de l'échiquier de l'adversaire est immédiatement promu à une autre pièce, généralement une reine. Donc c'est possible d'avoir plus d'une reine, ou plus de deux fous, cavaliers ou tours. Vous ne pouvez pas le laissez comme un pion ou être promu au rang de roi.

### **LE MYSTÉRIEUX "EN PASSANT"**

(vous n'obtiendrez peut-être jamais l'occasion d'utiliser ce mouvement aussi longtemps que vous vivez, mais juste au cas où !) :

Cette expression française est utilisée pour un capture spéciale de pion. Cela signifie "en passant" et se produit uniquement lorsque le pion de votre adversaire avance de deux cases (comme décrit dans "Pion Énergique") pour essayer d'éviter d'être capturé par votre pion.

Cette capture est faite exactement comme si le pion de votre adversaire avait avancé d'une seule case. Si vous n'exercer pas cette option immédiatement — avant de jouer un autre coup — le pion de l'adversaire est à l'abri de "EN PASSANT" pour le reste de la partie.

Dans le schéma ci-dessous, disons que vous êtes le Pion blanc. Le pion noir avance de deux cases au point noir. Ensuite, à votre tour votre pion peut capturer le noir Pion en se déplaçant vers le carré le Bleu. Le pion est passé. Vous le capturez sans atterrir sur carré qu'il occupait !