

Rollerball (variante d'échecs)



Le Rollerball est une variante du jeu d'échecs inventée par Jean-Louis Cazaux en 1998. Le jeu a été inspiré par le Film de science-fiction de 1975 Rollerball, en particulier le sport futuriste et violent (similaire au Roller Derby) dépeint dans le film.

Le plateau comprend 7×7 cases avec le centre avec une partie manquante de 3×3 cases. Les pièces se déplacent généralement dans le sens des aiguilles d'une montre sur le plateau. Chaque joueur commence avec un roi, un fou, deux tours et deux pions. Les deux fous sont sur carré clair sur la configuration initiale. Les fous de cases noires ne peuvent être obtenus par la promotion du pion.

Règles du jeu

La configuration initiale est comme indiqué. Les blancs se déplacent en premier. Les pièces bougent et capturent la comme leurs homologues d'échecs, sauf indication contraire ci-dessous.



But

Il y a deux manières de gagner au Rollerball :

1. Échec et mat du roi ennemi.
2. Amener son propre roi sur la case de départ du roi ennemi du côté opposé du plateau (mais seulement après avoir voyagé de ce côté du plateau dans le sens des aiguilles d'une montre).

Comme aux échecs, l'impasse et la triple répétition de la position sont des nules.

Mouvement des pièces

En général, le mouvement vers l'avant signifie le sens des aiguilles d'une montre autour du plateau; le mouvement vers l'arrière signifie sens antihoraire. Les cases comprenant les périmètres intérieur et extérieur du plateau sont appelées anneaux.

L'anneau sur lequel se tient actuellement une tour ou un pion détermine sa direction avant orthogonale, et pour une tour, sa direction arrière orthogonale. Un mouvement de tour orthogonal dans une direction immédiatement hors de son anneau est appelé mouvement latéral.

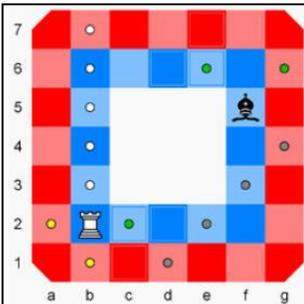
Le roi se déplace de la même manière que le roi aux échecs : un pas dans n'importe quelle direction. Comme aux échecs, un joueur ne peut pas mettre son roi en échec. Il n'y a pas de roque au Rollerball.

Une tour se déplace d'un nombre quelconque de pas orthogonalement en ligne droite vers l'avant, ou d'un nombre quelconque de pas orthogonalement sur le côté. Il peut également reculer d'un pas orthogonalement sur son anneau. Lors d'un déménagement le long de l'anneau extérieur, la tour peut "rebondir" sur une case d'angle et continuer son voyage vers l'avant à 90 degrés. (Les carrés d'angle ont des bords à 45 degrés pour rebondir.) Un seul rebond est autorisé pour un mouvement de tour donné.

Le fou se déplace de n'importe quel nombre de pas en diagonale vers l'avant ou d'un pas en diagonale vers l'arrière. Le fou peut rebondir sur un bord extérieur ou intérieur de la planche et continuer son voyage en diagonale vers l'avant à 90 degrés. Un seul rebond est autorisé pour un coup de fou donné.

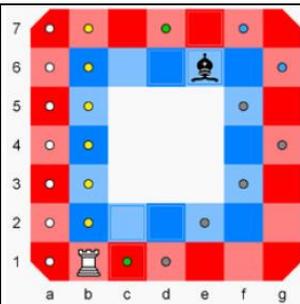
Un pion se déplace et capture un pas orthogonalement vers l'avant sur l'anneau sur lequel il se trouve actuellement, ou avance en diagonale vers l'un ou l'autre des anneaux. Un pion ne recule pas ou ne se déplace pas latéralement, et il n'y a pas d'option initiale de deux cases. Un pion est promu en tour ou en fou lorsqu'il atteint l'une des deux cases de départ des pions de l'adversaire.

<p>Le rouge et le bleu sont utilisés pour mettre en évidence les anneaux du plateau. Un pion se déplace toujours d'une case tout droit sur le l'anneau sur lequel il est, ou un pas en diagonale vers l'avant pour l'un ou l'autre anneau. Un pion ne recule jamais sur son anneau, ou sur le côté de son anneau.</p>	<p>La tour peut avancer vers n'importe quel point blanc, y compris un rebond au coin a1. Elle peut aussi se déplacer latéralement (point jaune), ou un pas en arrière sur son anneau (point vert).</p> <p>Le fou peut se déplacer vers les points gris, rebondissant sur le périmètre du panneau intérieur (f5), ou déplacez-vous d'un pas en diagonale vers l'arrière (point vert).</p>	<p>La tour peut se déplacer vers n'importe quel point blanc, rebondir une fois en a7. Elle peut reculez sur son anneau (point vert), mais n'a pas de mouvement latéral disponible.</p> <p>Le fou peut se déplacer vers n'importe quel point gris, rebondir une fois hors du périmètre extérieur (d1). Il peut également reculer d'un pas (point vert).</p>



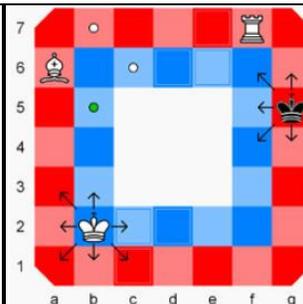
Ici, la tour peut avancer dans la direction déterminée par son anneau (vers n'importe quels points blancs). Elle a deux mouvements latéraux (points jaunes), et un mouvement vers l'arrière (point vert) disponible.

Le fou peut passer à n'importe quel point gris, y compris un rebond sur g4. Il a deux options de reculs (points verts).



Ici, la tour peut avancer sur son anneau (points blancs, rebondissant sur a1), ou se déplacer sur n'importe quelle distance dans le sens latéral (points jaunes). Elle a un mouvement vers l'arrière sur son anneau (point vert).

Le fou peut se déplacer dans n'importe quel point gris (rebondissant une fois sur g4), ou n'importe quel point bleu (rebondissant une fois sur f7). Il a un mouvement vers l'arrière (point vert).



Les rois se déplacent de la même manière que les rois dans les échecs : un pas dans n'importe quelle direction.

Le fou peut avancer en diagonale sur les points blancs (dont un rebond sur b7), ou un pas en diagonale vers l'arrière (vert point).

La tour est dans une position très puissante dans le schéma ; sans assistance, il a le roi noir en échec et mat.