

## Temple Island Chess (Jeu Solitaire)

### Aperçu

Temple Island Chess est un jeu solo joué avec un jeu d'échecs sur un échiquier 12x12 marqué d'un île centrale, un océan et quatre îles extérieures. Une pièce Temple Sun est également utilisée. Cela peut être n'importe lequel pièce agréable et distinctive qui s'adapte sur l'une des quatre places du temple central.

J'ai utilisé une petite boule de cristal. Les pions blancs sont les Pèlerins. Les pièces blanches qui ne sont pas des pions sont appelées les Gardiens. Les pièces noires sont les Ombres.

Le but est d'amener tous les pèlerins des îles extérieures aux portes du temple sur l'îlot central. Chaque fois que le joueur déplace un pèlerin ou un gardien, une pièce d'ombre correspondante d'un type correspondant se déplace en fonction de l'ombre projetée par le Soleil du Temple.

Les Pèlerins doivent éviter de toucher les Ombres dans leur pèlerinage. Un pèlerin doit être accompagné d'un gardien pour traverser l'océan. Aucune pièce ne peut entrer dans les cases dorées du Temple, bien que les pièces à longue distance puissent passer au-dessus de ces cases.

### Configuration de l'ouverture

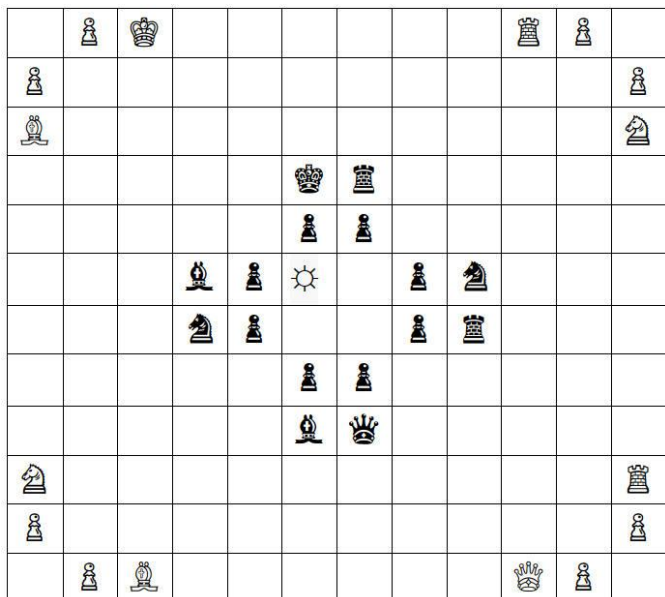
Les huit pèlerins commencent sur les quatre îles extérieures, deux par île. Les huit Gardiens sont pareillement répartis sur les îles extérieures, deux par île. Leur emplacement exact n'est pas fixé, mais les pèlerins sont sur les deux cases orthogonalement adjacentes aux coins.

Les seize Ombres commencent sur l'îlot central. Les huit pions Ombre sont dans le Temple étoilé Les Portes, qui sont le but final des Pèlerins, et les autres pièces de l'Ombre sont distribuées ailleurs sur l'île.

Aucune pièce ne peut se trouver dans les quatre cases dorées centrales du Temple. Pour des raisons esthétiques, j'aime placer les pièces noires dans chaque quadrant afin qu'elles reflètent les pièces blanches sur l'îlot de ce quadrant.

Mais pour varier, vous pouvez les configurer d'autres manières. (Lorsqu'une pièce blanche se déplace, le joueur peut choisir n'importe quelle pièce noire du même type pour être son ombre pendant la durée du mouvement. La pièce noire n'a pas besoin d'être dans le même quadrant.)

Placez la pièce Soleil du Temple dans l'une des quatre cases du Temple, ou sur la ligne entre deux des carrés. Un exemple de configuration est donné dans le diagramme.



## But

A la fin de la partie, les Pèlerins doivent se trouver dans les Portes du Temple aux huit étoiles, les espaces orthogonalement adjacents aux quatre places centrales où se trouve le Temple.

Tous les Gardiens devraient être sur l'Île du Temple, et toutes les pièces de l'Ombre devraient être dans l'océan.

Pour des raisons esthétiques, j'aime avoir les Gardiens debout derrière les Pèlerins, comme dans le diagramme original, mais ce n'est pas nécessaire pour une conclusion réussie du jeu.

J'aime finir en plaçant le Soleil au centre même du Temple.

## Mouvement

Les Gardiens et leurs Ombres correspondantes se déplacent comme aux échecs ordinaires. Les pèlerins et leurs ombres se déplacent d'une case dans n'importe quelle direction, comme un roi des échecs.

Aucune pièce n'est jamais capturée. Quand une pièce blanche se déplace, une pièce noire répond automatiquement en utilisant les règles précisées ci-dessous.

Ni la pièce blanche ni la pièce noire ne peuvent aller plus loin que la pièce correspondante peut bouger.

## Pièces qui se touchent

Deux pièces sont considérées comme se touchant si elles sont sur des cases adjacentes, soit orthogonalement, soit en diagonale.

Un Pèlerin ne peut toucher aucune Ombre à aucun moment. Lorsqu'un pèlerin se trouve sur une case d'océan, il doit toucher un Gardien à tout moment.

Sur n'importe laquelle des îles, les pèlerins peuvent se déplacer indépendamment des Gardiens mais ne peuvent toujours pas toucher les Ombres.

## **Mouvement**

### **Règle de la version 1**

#### **Mouvement des pièces d'ombre**

Les pièces d'ombre sont déplacées de deux manières.

1. Si un Gardien peut attaquer une case contenant une pièce de l'Ombre selon les règles normales des échecs, il peut échanger sa place avec cette Ombre. Un tel mouvement ne peut pas laisser un Pèlerin sans soutien sur l'Océan, ou exposez un pèlerin au contact d'une ombre de n'importe quelle sorte. Dans ce cas, la pièce Ombre ne doit pas être du même type que le Gardien.

2. Lorsqu'un pèlerin ou un gardien se déplace vers une case vide, le joueur sélectionne une Pièce d'ombre à déplacer en fonction du lancer de dé comme expliqué ci-dessous. Le joueur peut sélectionner n'importe quel Pièce noire du type correspondant pour être l'Ombre de la pièce blanche.

Par exemple, si une tour blanche se déplace, le joueur peut sélectionner l'une des tours noires pour se déplacer. Le Guardian de la tour et son Ombre doit avoir un chemin clair pour se déplacer, en s'assurant que l'Ombre ne touche aucun Pèlerin et qu'un Le pèlerin sur l'océan touche un gardien à tout moment.

#### **Lancer de dés**

Le dé à six faces est lancé en premier, avant de sélectionner un Pèlerin ou un Gardien et l'Ombre correspondante, puisque le résultat du lancer limitera les pièces pouvant être déplacées. Sur un tableau bondé avec les règles concernant le toucher, il n'y a peut-être que quelques possibilités.

Si le résultat est 1 ou 3, l'Ombre est déplacée dans la direction exactement opposée et à la même distance que le pièce blanche. (Impair = Opposé) (Si vous imaginez les mouvements comme deux vecteurs, les deux vecteurs sont opposés.)

Si le résultat est 2 ou 4, l'Ombre est déplacée dans la même direction et à la même distance que la pièce blanche. (Si vous imaginez les mouvements comme deux vecteurs, les deux vecteurs sont égaux.)

Si le résultat est 5, l'Ombre est déplacée perpendiculairement à la pièce blanche, et à la même distance.

Si vous regardez dans le sens de déplacement de la pièce blanche, l'Ombre se déplacera vers la gauche.

Si le résultat est 6, l'Ombre est déplacée perpendiculairement à la pièce blanche, et à la même distance. Si vous regardez dans le sens du mouvement de la pièce blanche, l'Ombre se déplacera vers la droite.

### **Règle de la version 2**

#### **Mouvement du Soleil du Temple**

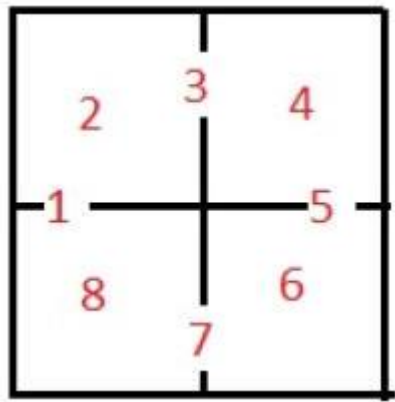
Les pièces d'ombre sont déplacées en réponse au déplacement de la pièce blanche, et la direction dépend du Soleil du Temple.

Au début de chaque tour, le Soleil du Temple se déplace d'un demi-espace dans le sens des aiguilles d'une montre à travers les quatre cases du temple.

Par exemple, si le Soleil commence sur la ligne entre les deux carrés de gauche, il progressera ensuite au carré supérieur gauche.

Au troisième tour, il se déplace sur ligne entre les deux cases supérieures.

Au quatrième tour, il se déplace vers le carré supérieur droit, et ainsi de suite. Il faut huit tours pour terminer une journée.



### Mouvement d'ombre

Le Soleil projette des ombres dans la direction opposée à celle où il se trouve.

Par exemple, s'il est en position 1 dans le schéma ci-dessus, il projette une ombre dans la direction de la position 5. S'il est en position 2, il projette une ombre dans la direction de la position 6. (Si cela est trop déroutant, laissez simplement la position du Soleil être la direction de l'ombre.)

J'ai utilisé la direction opposée pour le thème, mais le jeu est équivalent si vous utilisez la position d'origine comme direction.)

Lorsqu'un pèlerin ou un gardien se déplace vers une case vide, le joueur sélectionne une pièce d'ombre correspondante et la bouge.

La pièce Ombre est du même type que la pièce blanche (Pèlerin ou Gardien). Elle se déplace du même nombre de cases que la pièce blanche, mais la direction est déterminée par le Soleil du Temple.

Le joueur peut sélectionner n'importe quelle pièce noire du type correspondant pour être l'Ombre de la pièce blanche.

Par exemple, si une tour blanche se déplace, le joueur peut sélectionner l'une des tours noires pour se déplacer. Les deux Guardian des tours et leur Ombre doivent avoir un chemin clair pour se déplacer, en s'assurant que l'Ombre ne touche pas n'importe quel pèlerin et qu'un pèlerin sur l'océan touche un gardien à tout moment.

La pièce d'Ombre choisie se déplacera aussi près que possible dans la direction de l'ombre du Soleil.

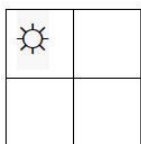
Exemple, si le Soleil projette une ombre dans le coin inférieur droit, la pièce Ombre se déplacera en diagonale vers le bas et vers la droite.

À l'exception des Chevaliers, seules les pièces de l'Ombre dont le mouvement est dans cette direction peuvent se déplacer. (Rappelez-vous que dans ce jeu, les pions se déplacent comme des rois aux échecs.)

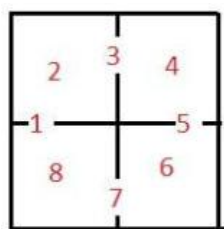
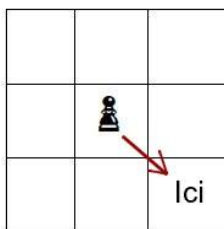
Ainsi, les pions, les rois et les reines pouvaient se déplacer dans l'une des huit directions.

Ce qui suit est un exemple:

Position du Soleil du Temple



Mouvement du roi ou du pion (dans cet exemple, le fou ou la reine peuvent également se déplacer sur la même case, ou plus loin dans cette direction.)

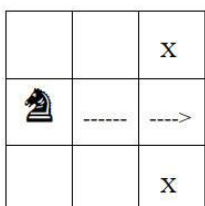


Mais une Tour ne peut se déplacer que lorsque l'ombre du Soleil pointe dans une direction orthogonale (1, 3, 5 ou dans le schéma ci-dessus), et un Fou ne peut se déplacer que lorsque l'ombre du soleil pointe vers un direction diagonale (2, 4, 6 ou 8 dans le diagramme du Soleil.)


Si le Soleil était en position 1, par exemple, la Tour se déplacerait vers la droite.

Le Cavalier est un peu plus délicat à décrire. Regardez la direction de l'ombre du Soleil et imaginez une ligne allant dans cette direction. Le Cavalier peut se déplacer vers l'une ou l'autre des deux cases adjacentes à cette ligne.

Si le Soleil était en position 1, le Cavalier pourrait se déplacer sur l'une ou l'autre des cases marquées X :



Si le Soleil était en position 2, le Cavalier pourrait se déplacer sur l'une ou l'autre des cases marquées X :

		
		X
	X	

## Pénalités

J'ai trouvé en jouant à ce jeu qu'il est facile d'enfreindre par inadvertance les règles concernant le départ d'un pèlerin sans appui sur l'océan, ou touché par une Ombre.

Si vous remarquez que vous l'avez déjà fait en faisant le mouvement suivant, vous pouvez revenir en arrière et refaire le mouvement.

Si, en revanche, vous vous en apercevez trop tard pour le réparer, le pèlerin est envoyé hors du monde, hors du plateau.

Pour le ramener au monde, une pièce Gardien doit aller sur l'une des îles extérieures jusqu'à une case touchant une case d'angle vide. Il doit suivre la règles du jeu en voyage, y compris le déplacement de la pièce Ombre. À ce stade, le pèlerin exilé peut être remis sur la place du coin.

1. Si vous faites une erreur et laissez un pion sans support ou en contact avec une ombre, il est retiré entièrement du jeu. Si un certain nombre de pions sont ainsi perdus, vous perdez la partie.
2. S'il vous reste un jet qui ne vous donne aucun mouvement légal, ce qui semble très peu probable, vous perdez le jeu. Pour ma part, je roulerais à nouveau.
3. Pour rendre le jeu beaucoup plus difficile à gagner, vous pouvez sélectionner une pièce blanche à déplacer avant de lancer le dé. Dans ce cas, il serait assez probable que vous n'ayez aucun mouvement légal.