SOUMIS PAR
reto96

ON
25/11/2012

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Échecs



Les échecs : un jeu de société formidable !

Ce jeu ancestral a donné naissance à un jeu de terrain nocturne riche en action et en tactique !

Comme dans le jeu original, le but est de capturer le roi adverse. Chaque joueur se voit attribuer une figurine dotée de différentes spécialisations, comme aux échecs.

Informations sur le jeu

- **Âge :** 10 ans et plus
- **Durée :**?
- **Nombre de joueurs :** 22 minimum
- **Animateurs :** 1 meneur de jeu, 1 gardien de prison, 1 mercenaire (explications ci-dessous)

Matériel

- 4 cordes (environ 1 m)
- Ruban de signalisation
- 7 lampes de poche (veillez à ce qu'aucun participant n'apporte la sienne)
- De l'argent factice
- Cartes d'exemption

Préparation

- Répartissez les participants en groupes de 11 personnes au minimum et de 19 personnes au maximum.
- Délimitez l'enceinte de la prison à l'aide de ruban de signalisation.
- Répartissez les camps de chaque groupe autour du périmètre de la prison (voir l’image « Le terrain de jeu »).
- Distribuez 3 lampes par groupe (une pour marquer le camp, les autres pour les tours — explication à suivre), et placez-en également une à l'intérieur de la prison.
- Donnez une pièce à chaque joueur.

The Playing Field



Déroulement

Au début, chaque groupe se trouve dans son camp. Les joueurs se voient ensuite attribuer leurs pions (cette attribution est secrète -> un élément tactique important), puis le jeu démarre au signal de départ.

Les groupes tentent alors de capturer le roi du groupe adverse, tout en protégeant bien sûr leur propre roi.

Pour ce faire, ils s'emparent les uns des autres ; dans ce jeu, la capture repose sur la confiance : on « tape » plusieurs fois dans le dos de l'adversaire ; lorsque la valeur de la pièce adverse (voir « Les pièces ») est atteinte, celle-ci meurt. Le « problème », c'est que chacun est le seul à savoir quelle pièce il incarne -> l'honnêteté est de mise !

Attention : les « coups » doivent être effectués en moins de 10 secondes – sinon, il faut recommencer à compter !

Remarque : valeur d'un personnage = nombre de « chiks » dans le dos nécessaires pour l'attraper

Si l'on meurt ainsi, on se retrouve en prison.

Pour libérer un coéquipier, il faut acheter une carte de libération auprès du mercenaire, moyennant 1 pièce ; celle-ci peut ensuite être échangée auprès du gardien de prison contre la libération d'un coéquipier.

Si une équipe n'a plus d'argent, elle ne peut plus libérer personne.

Le jeu se termine dès qu'une des situations connues aux échecs se produit :

- Échec et mat : un roi a été capturé ; son équipe perd
- Stale : il ne reste plus que des rois sur le plateau – match nul

Les personnages

Par groupe :

(Composition : nombre de figurines, valeur)

- 1 roi 5x *[Ne peut se **déplacer** en dehors du camp qu'avec des cavaliers **(**il peut rester immobile) – s'il est capturé, la partie est perdue]*
- 1 Dame 4x *[peut tuer directement le roi, même si celui-ci est « sur » un cheval[1'1]]*
- 2 fous 2x *[peuvent également se déplacer dans les camps ennemis]*
- 2 tours (cas particulier[2]) *[Les **seules** pièces équipées de lampes ; toutefois, dès que la lampe est allumée, elles ne peuvent plus se déplacer ; leur rôle est d'éclairer -> elles ne peuvent capturer personne]*
- 1 éclaireur 2x [peut faire exploser les tours (voir annexe 1)]
- -> le reste (min. 4) de pions 1x [peuvent se transformer en chevaux]
- Plus 2 cordes pour les chevaux[1]

[1]Lorsque deux paysans tiennent ensemble une corde, ils forment un cheval (3x « chiken »)[2] ; si l'un d'eux se déplace, l'autre redevient un paysan

[1'1]Le roi ne peut se déplacer en dehors de son camp qu'« à cheval », c'est-à-dire en s'agrippant à une corde avec deux pions ; à ce stade, il faut d'abord tuer le cheval (sauf la dame).

[2]Les tours **ne** peuvent être capturées **que** par l'éclaireur (1x « chiken »), après quoi elles échangent leurs rôles (l'éclaireur devient une tour ; la tour devient un éclaireur).

Pièces sans groupe :

- 1 mercenaire [vend des billets gratuits et des informations sur les autres groupes]
- 1 gardien de prison [surveille la prison, libère les prisonniers en échange de billets gratuits]

Sources

- Image de couverture (Checkmate.jpe) : © Alan Light / www.wikimedia.org
- Illustration du plateau de jeu (Spielfeld.pgn) : Reto Flütsch

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Échecs
Jeux en plein air
Match en nocturne
Tactique
Action

Nombre de participants
1–20
20–30
30 – 100

Bible
Cette information manque.

Durée
Aucune donnée disponible.

Matériau
Beaucoup de travail

Téléchargement du fichier
Pas de téléchargement de fichiers

KI Generierter Inhalt
Contenu
Categories
Tags
Nombre de participants
Bible
Durée
Matériau

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/echecs