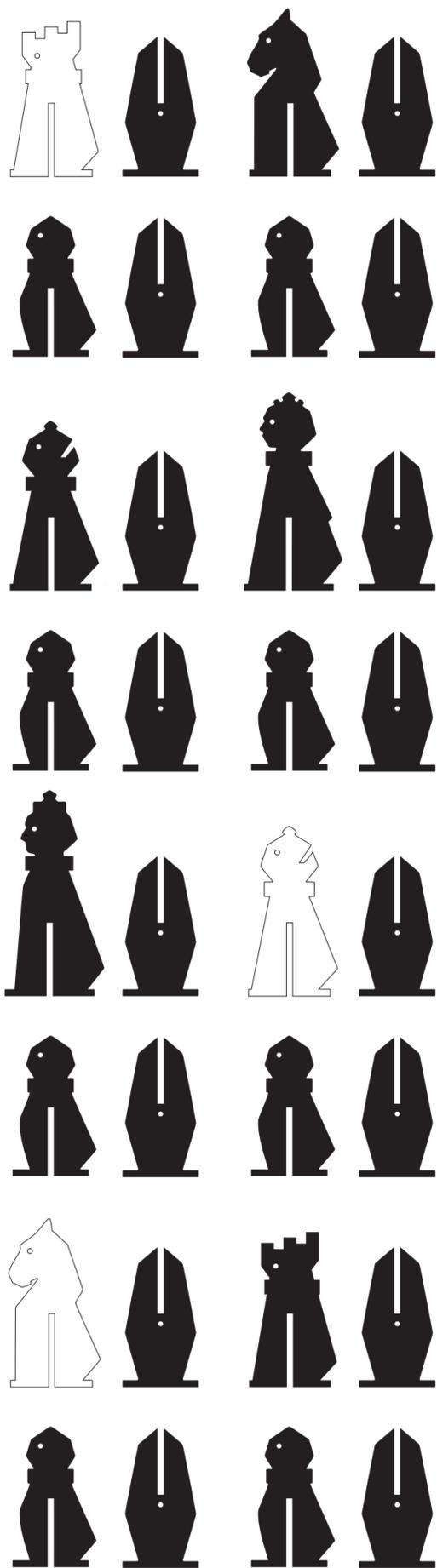


L'ÉCHIQUETÉ

UNE VARIANTE DU JEU D'ÉCHECS PAR
PATRICK BERNIER & OLIVE MARTIN



◉ RÈGLES DE L'ÉCHIQUETÉ ◉

LES PIÈCES, LEURS POSITIONS INITIALES ET LEURS DÉPLACEMENTS SONT LES MÊMES QUE DANS LE JEU D'ÉCHECS CLASSIQUE ; MAIS AU FIL DE LA PARTIE APPARAISSENT DES PIÈCES D'UN GENRE NOUVEAU QUI SÈMENT LE TROUBLE : LORSQU'UNE PIÈCE EST CAPTURÉE, AU LIEU DE DISPARAÎTRE, ELLE SE COMBINE AVEC LA PIÈCE QUI L'À PRISE POUR SE TRANSFORMER EN UNE PIÈCE NOIRE ET BLANCHE QUI PARTICIPE DES DEUX CAMPS. LA PARTIE SE DÉROULE POTENTIELLEMENT EN DEUX PHASES. LA SECONDE N'À PASTOUJOURS LIEU.

PHASE 1

1 ♦ En lieu et place des deux protagonistes de chaque prise apparaît une pièce dite « **échiquetée** » qui adopte, au choix du joueur qui a effectué le coup, la nature du capturant ou du capturé.

2 * Ces nouvelles pièces sont constituées d'un pan de chacune des deux pièces — la couleur du pan porteur de la figure est indifférente — et sont notées « **É** » : par exemple, **Fg5xCf6=CE**, signifie que de la prise du Cavalier par le Fou sur la case **f6**, il résulte un Cavalier échiqueté placé sur cette case.

3 ▪ Les pièces échiquetées appartiennent au joueur ayant le trait, et peuvent donc capturer des pièces du camp adverse (le point **1**. s'appliquant). Elles se déplacent comme aux échecs orthodoxes.

4 * Les pièces échiquetées ne peuvent pas être capturées, puisque cela reviendrait à une auto-capture.

5 • Afin de ne pas inutilement compliquer les règles déterminant la fin de partie, le roi ne se transforme pas lors d'une capture.

6 * Il n'est pas permis de défaire un coup échiqueté, c'est à dire d'effectuer le déplacement exactement inverse avec la pièce utilisée par l'adversaire au coup suivant.

7 ♦ Un pion capturé sur sa rangée de départ garde le droit d'avancer de deux cases. Un pion échiqueté parvenant sur la seconde ou septième rangée n'a pas cette faculté.

PHASE 2

1 * Au cours de la partie, un troisième joueur peut décider de prendre en charge les pièces échiquetées. Elles deviennent alors autonomes et vulnérables. Les tours de jeu comptent trois coups, les coups des pièces échiquetées s'intercalant selon le moment initial de leur prise en charge par le troisième joueur. **É, B, N** si la décision a été prise après un coup noir, **É, N, B** si elle l'a été après un coup blanc. Les règles de capture redeviennent celles des échecs classiques excepté pour les pièces échiquetées qui peuvent toujours changer de nature en fonction de la pièce qu'elles capturent. Le camp échiqueté peut mater l'un ou l'autre roi et doit éviter de disparaître.

2 ▪ À défaut d'un troisième joueur ou avant qu'un troisième joueur ne se décide, un des deux joueurs peut choisir de contrôler le camp échiqueté. Dans ce cas, l'autre joueur se retrouve à la tête de toutes les pièces monocolores, rois y compris. Le camp échiqueté peut mater l'un ou l'autre roi et doit éviter de disparaître.

3 ♦ En phase **2**, les pions échiquetés peuvent avancer dans les deux directions, et se promouvoir à la fois sur les rangées **1** et **8**.



Cette règle a été imaginée par Patrick Bernier et affinée avec le concours de Benjamin Auder. L'Échiqueté a été développé en 2012 grâce au soutien de la structure de recherche Entre-deux et de l'école des beaux-arts de Nantes Métropole.