

Echecs cylindriques

Matériel :

- 1 échiquier et ses pièces

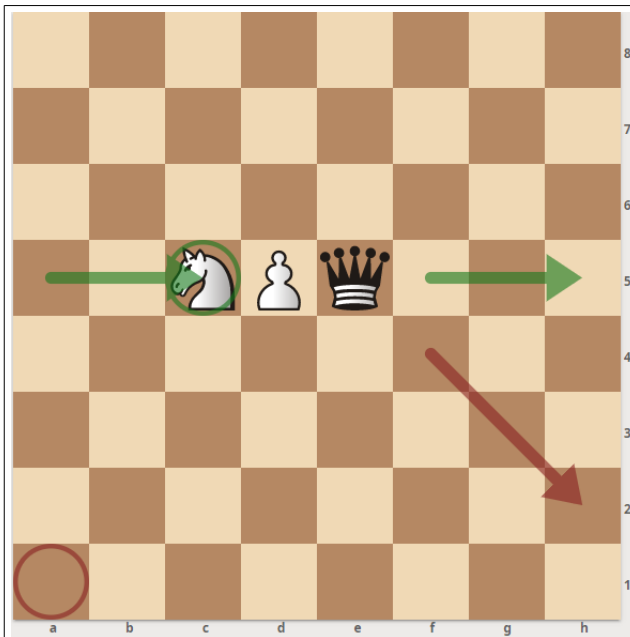
Déroulement du jeu :

Comme aux échecs classiques, les Blancs commencent et chacun doit mater le Roi adverse.

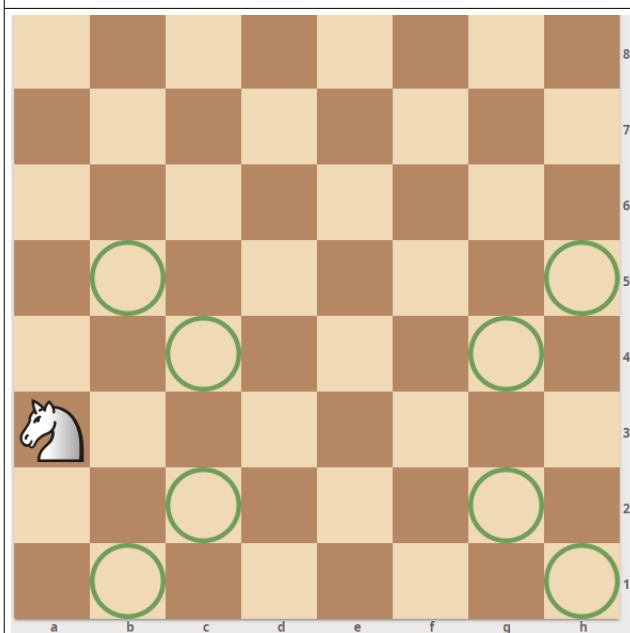
Déplacement des pièces :

Le déplacement est le même qu'aux échecs classiques, mais il faut considérer que les colonnes **a** et **h** sont adjacentes : le plateau n'a plus de bord (comme sur un cylindre).

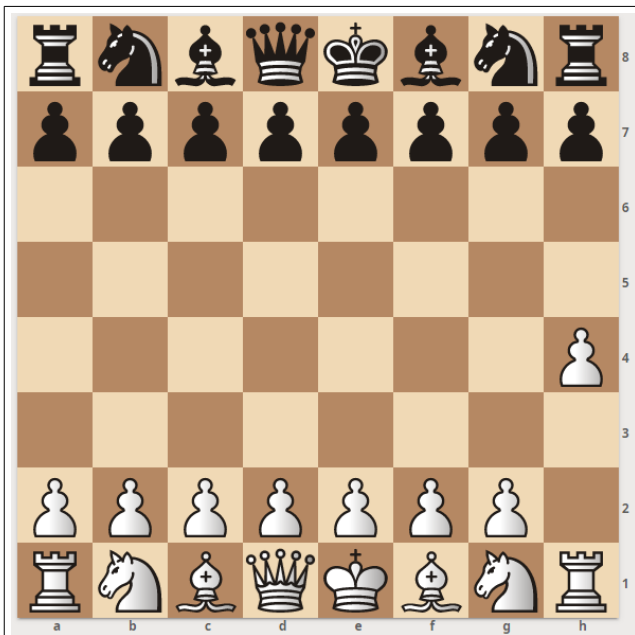
Exemples :



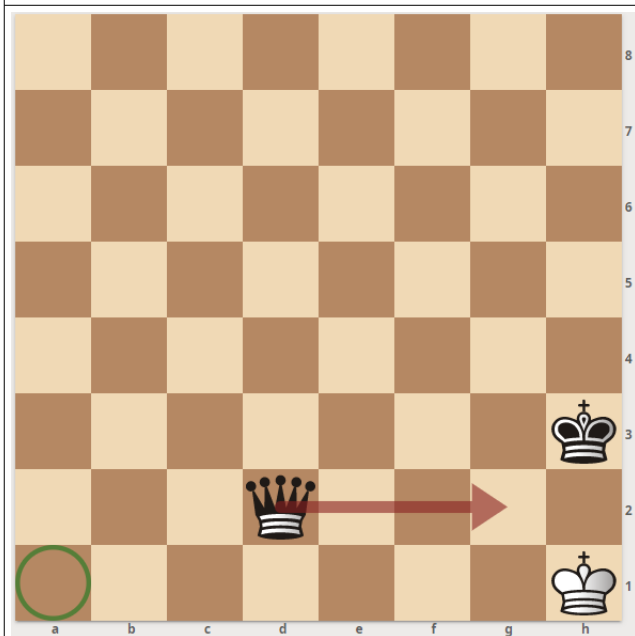
La Dame passe de la colonne h à la colonne a et mange le Cavalier. Elle peut aussi aller en a1 via h2.



Cas du Cavalier (qui a inventé cette pièce de l'enfer?). Il peut se déplacer sur toutes les cases en vert.



1. h4 n'est plus considéré comme un coup de noob puisqu'il n'y a plus un centre mais 8.



1ère table, 7ème ronde, 49ème coup sans prise ni poussée de pion. Kevin joue fièrement Dg2 et annonce échec et mat. Son adversaire Jean-Charles appelle l'arbitre et réclame la nulle en vertu de la règle des 50 coups, que l'arbitre accorde.

Echecs trigonométriques

Matériel :

- 1 échiquier et ses pièces
- 2 dés classiques ou un dé à 12 faces pour les rôlistes
- 1 mélangeur de dés pour se la péter un peu (facultatif)

Préparation :

Noter, sur un bout de papier ou directement sur les dés, les correspondances suivantes :

Face	Valeur	Angle
1	90	90° horaire
2	180	180°
3	-90	90° anti-horaire
4	0	0°
5	90	90° horaire
6	180	180°
7	-90	90° anti-horaire
8	0	0°
9	90	90° horaire
10	180	180°
11	-90	90° anti-horaire
12	0	0°

Pour les dés à 6 faces, il suffit de faire la somme des deux angles affichés par les dés. Un angle de $180 + 90 = 270^\circ$ horaire correspond à un angle de 90° anti-horaire !

Déroulement du jeu :

Les Blancs commencent, et chaque joueur joue un mouvement à son tour. Le but est, comme aux échecs classiques, de mater le Roi adverse. Chaque joueur, doit, avant de jouer, lancer les dés et relever l'angle obtenu.

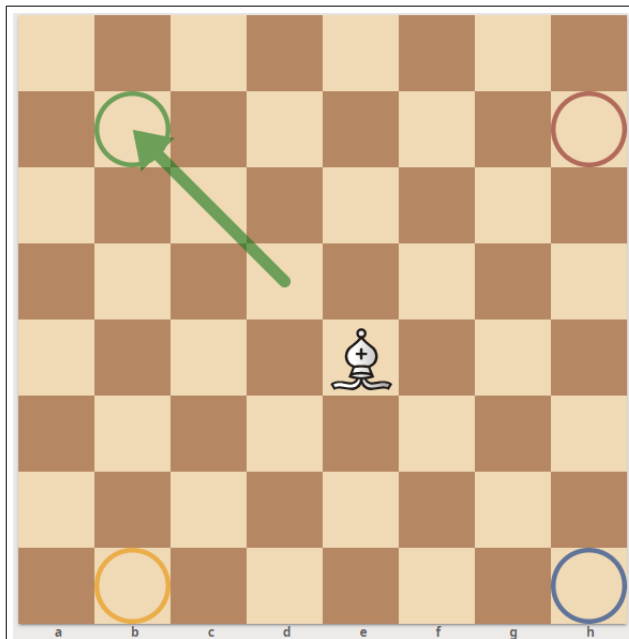
Déplacement des pièces :

Les pièces conservent leur déplacement classique.

- Une pièce jouée est soumise à une rotation donnée par les dés **APRÈS** son déplacement initial. Elle se déplace d'un angle équivalent à celui fourni par les dés, en prenant pour centre du cercle la case d'origine de la pièce.
- Si la case d'arrivée est bloquée par une pièce (alliée ou ennemie) ou si la pièce sort de l'échiquier, le déplacement n'est **PAS** possible. Il faut jouer un autre coup.
- La prise se fait avant d'effectuer la rotation.
- La mise en échec du Roi n'empêche pas la rotation. La mise en échec ne peut se faire que depuis la case finale.
- Il n'est pas nécessaire que la pièce puisse initialement se déplacer vers la case finale avant la rotation.

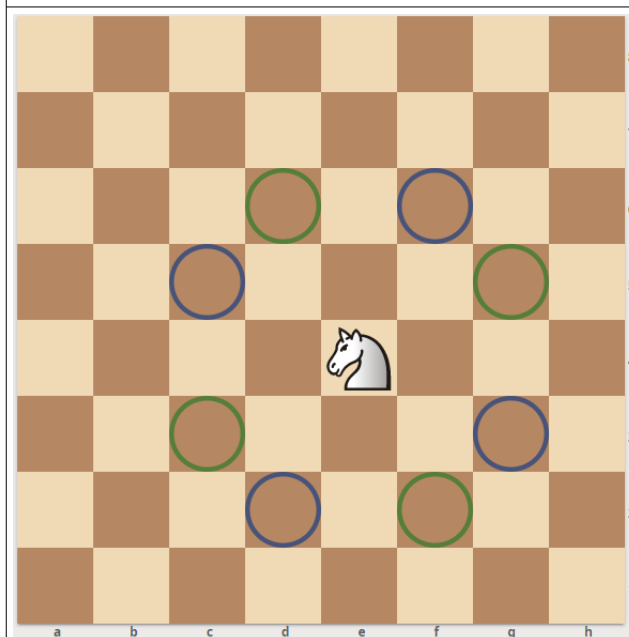
- Un Roi en échec n'a pas le droit de se mettre en échec, même si c'est avant une rotation qui parerait l'échec.
- Les pions ne sont **PAS** affectés par les rotations.
- Le mat ne prime **PAS** sur la rotation.

Exemples :

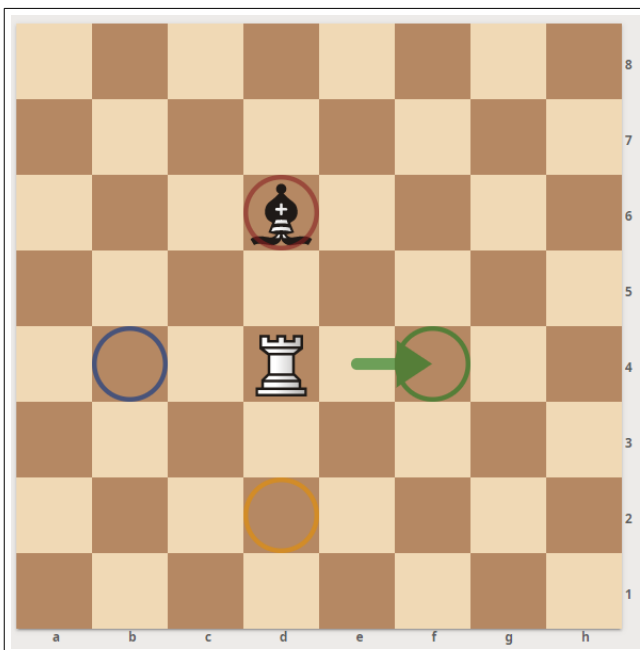


Cas simple : le Fou e4 se déplace en b7.

- 90° horaire : case finale en h7
- 180° : case finale en h1
- -90° : case finale en b1
- 0° : case finale en b7



Cas un peu compliqué du Cavalier. Les cases de même couleur représentent les cases finales possibles selon l'angle tiré.

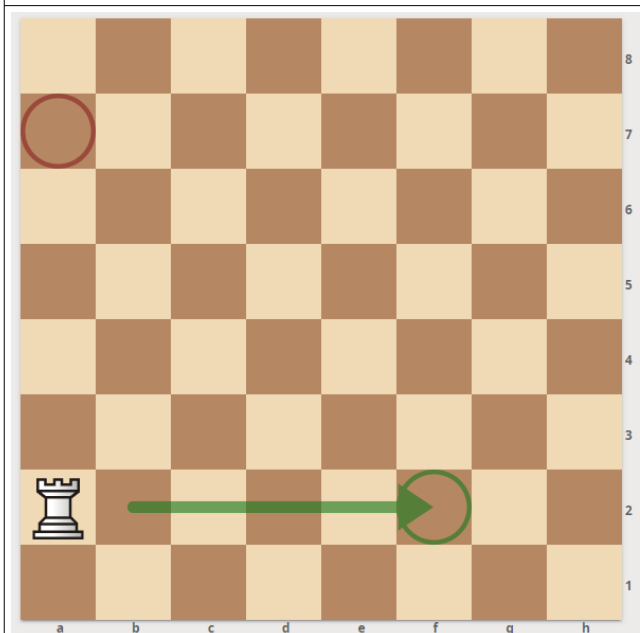


La Tour d4 va en f4.

- 90° horaire : case finale en d2
- 180° : case finale en b4
- -90° : case finale en d6. Le déplacement n'est pas possible car le Fou bloque la case finale de la Tour
- 0° : case finale en f4

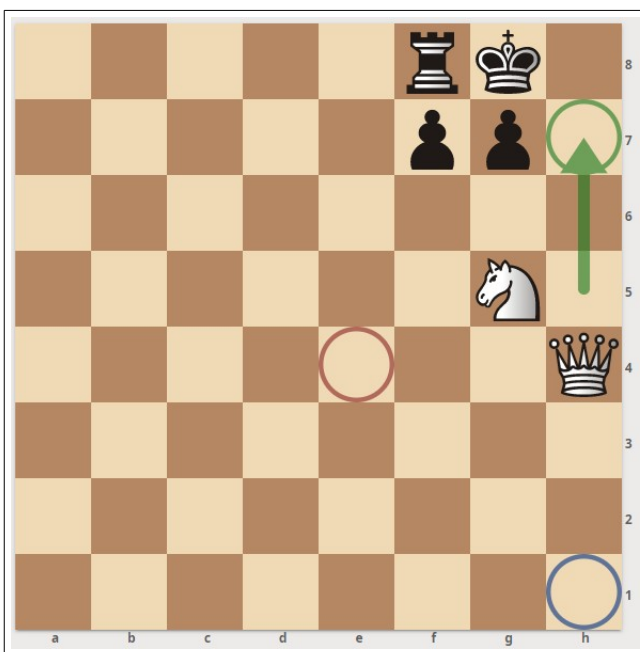
Dans cette position, la Tour peut prendre le Fou en d6, et on a les rotations suivantes :

- 90° horaire : case finale en f4
- 180° : case finale en d2
- -90° : case finale en b4
- 0° : case finale en d6



La Tour a2 va en f2.

- 90° horaire et 180° : Le déplacement n'est pas possible car la Tour sort de l'échiquier après être arrivée en f2
- -90° : case finale en a7.
- 0° : case finale en f2



Kévin joue sa Dame en h7 et annonce fièrement mat. Le problème, c'est que l'angle n'est pas 0°.
Kévin perd au temps.

- 90° horaire : Déplacement impossible car la Dame sort de l'échiquier
- 180° et -90° : Échec et... pas mat, puisque la Dame se retrouve soit en h1 soit en e4. Le Roi noir est sauvé... pour l'instant.
- 0° : Dh7#



Comment sortir le mauvais Fou si on tire un angle de -90° ? En jouant en b5 !



Fb5+. Les Noirs ont tiré un angle de -90° . Le Roi pourrait passer de d7 à f7 mais ils sont toujours en échec en d7. Les seuls coups sont :

- c6 (les pions ne sont pas soumis aux rotations)
- Ca6 qui vient ensuite en d7