

## Echecs byzantins

<https://www.leglobejoueur.com>

Contacts : 06-33-91-69-68 / [leglobejoueur@gmail.com](mailto:leglobejoueur@gmail.com)

# Echecs byzantins

## Petite histoire

*L'échiquier circulaire aurait été utilisé dès le 10<sup>ème</sup> siècle en Perse et en Inde. Le jeu qui s'y pratiquait était très proche du chatrang et du chaturanga, autres jeux perse et indien contemporains, et proche des échecs.*

*Le jeu est remis au goût du jour en 1983 par l'historien anglais David Reynolds, qui crée de nouvelles règles inspirées à la fois des références médiévales et du jeu d'échecs moderne.*

## Règles traditionnelles

*Nombre de joueurs : 2*

*Se joue en individuel*

*Prise en mains : intermédiaire*

*Catégorie : stratégie / échecs*

### Matériel nécessaire

- un plateau circulaire bicolore de 64 cases

- 2 jeux de pièces d'échecs (un clair, un foncé)

### Composition d'un jeu de pièces :

1 roi, 1 dame (ou traditionnellement un conseiller), 2 fous (traditionnellement des éléphants), 2 cavaliers, 2 tours et 8 pions.

### BUT DU JEU

Capturer le roi adverse.

### POUR Y PARVENIR

Chaque joueur déplace à tour de rôle une de ses pièces, dans le but de mettre en danger le roi adverse tout en protégeant le sien. Chaque pièce a une façon spécifique de se déplacer et peut capturer les pièces adverses.

## DÉPLACEMENTS

- **le pion** : il se déplace d'**une case** dans le sens de l'anneau (à gauche pour les pions de gauche, à droite pour ceux de droite).

S'il rencontre un pion de même couleur, les deux pions sont retirés du plateau et **le joueur rejoue**.

Attention : le pion se déplace en suivant l'anneau mais prend en diagonale

Remarques : les pions ne peuvent pas être promus, ni se déplacer de deux cases lors de leur premier coup, et la prise en passant n'existe pas.

- **la tour** : elle se déplace le long de l'anneau et perpendiculairement d'autant de cases qu'elle souhaite, en avant et en arrière (mais pas en diagonale)

- **le cavalier** : il se déplace en L (2 cases dans un sens puis 1 en perpendiculaire), en avant ou en arrière. Il peut sauter par-dessus une autre pièce.

- **le fou (traditionnellement l'éléphant)** : il se déplace de deux cases en diagonale et **peut sauter au-dessus des autres pièces**.

- **la dame (traditionnellement le conseiller)** : elle se déplace en diagonale d'une seule case.

- **le roi** : il peut se déplacer sur toutes les cases qui lui sont adjacentes

Remarque :

aux échecs byzantins traditionnels, il n'y a ni roque, ni prise en passant, ni promotion du pion.

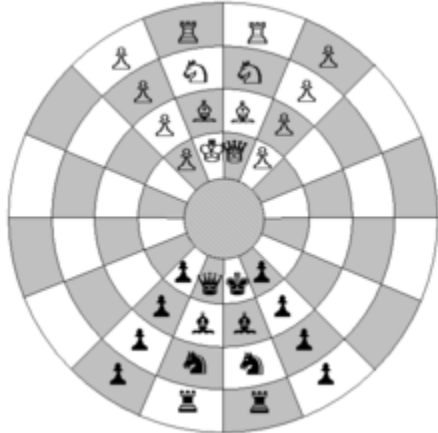
### CAPTURE

Elle se fait par substitution : quand une pièce termine sa course sur une case occupée par une pièce ennemie, cette dernière est définitivement retirée du jeu.

Cas particulier du pion : il ne peut prendre **qu'en diagonale et en avançant** : le mouvement qui lui permet de se déplacer (sur la même couronne) ne lui permet pas de prendre.

### DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Position des pièces en début de jeu :



*Remarque : les deux rois et les deux dames se situent sur des cases symétriques par rapport au centre du plateau, le roi étant à droite de la dame pour les deux couleurs.*

Le joueur qui a les pièces claires commence à jouer (la couleur des pièces de chaque joueur peut être tirée au sort avant la partie). Chacun joue ensuite une pièce par tour.

### Remarques :

- **La capture n'est pas obligatoire, ni l'annonce de la mise en échec du roi.**

- **Le « pat » n'existe pas** : si un joueur n'a pas d'autre solution que de mettre son roi en échec, il joue son roi et perd la partie.

Rappel : si deux pions de même couleur se rencontrent, ils sont retirés du plateau et le joueur rejoue.

**Le gagnant est le joueur qui réussit à prendre le roi adverse.**

Il n'y a pas de règles établies de nullité ; les joueurs doivent donc décider d'un commun accord que la partie est sans issue.

## Règles modernes

*Nombre de joueurs : 2*

*Se joue en individuel*

*Prise en mains : intermédiaire*

*Catégorie : stratégie / échecs*

### Matériel nécessaire

- un plateau circulaire bicolore de 64 cases

- 2 jeux de pièces d'échecs (un clair, un foncé)

### Composition d'un jeu de pièces :

1 roi, 1 dame, 2 fous, 2 cavaliers, 2 tours et 8 pions

### BUT DU JEU

Capturer le roi adverse.

### POUR Y PARVENIR

Chaque joueur déplace à tour de rôle une de ses pièces, dans le but de mettre en danger le roi adverse tout en protégeant le sien. Chaque pièce a une façon spécifique de se déplacer et peut capturer les pièces adverses.

### DEPLACEMENT DES PIÈCES

- **le pion** : il se déplace d'**une case** dans le sens de l'anneau (à gauche pour les pions de gauche, à droite pour ceux de droite), sauf pour son premier déplacement, où il peut se déplacer de **deux cases**.

S'il rencontre un pion de même couleur, les deux pions sont retirés du plateau et **le joueur rejoue**.

Attention : le pion se déplace en suivant l'anneau mais prend en diagonale

- **la tour** : elle se déplace le long de l'anneau et perpendiculairement d'autant de cases qu'elle souhaite, en avant et en arrière

- **le cavalier** : il se déplace en L (2 cases dans un sens puis 1 en perpendiculaire), en avant ou en arrière. Il est le seul à pouvoir sauter par-dessus une autre pièce.

- **le fou** : il se déplace en diagonale d'autant de cases qu'il le souhaite.

- **la dame** : elle cumule les capacités de déplacement du fou et de la tour.

- **le roi** : il peut se déplacer sur toutes les cases qui lui sont adjacentes.

### Remarque :

aux échecs byzantins modernes, il n'y a ni roque, ni prise en passant, mais **il est interdit d'effectuer un mouvement nul** (ramener une tour à son point de départ après lui avoir fait faire le tour du plateau, par exemple).

### LA PROMOTION DU PION

Si un pion atteint une des cases des pièces de départ de l'adversaire (en dehors des cases des pions), **il est promu**, c'est-à-dire qu'il est remplacé par n'importe quelle autre pièce de même couleur, **à l'exception du roi**. Il n'est pas nécessaire que la pièce en question ait été capturée auparavant. Un joueur peut donc jouer avec 2 dames, 3 fous, etc.)

### LA CAPTURE

Elle se fait par **substitution** : quand une pièce termine sa course sur une case occupée par une pièce ennemie, cette dernière est retirée du jeu de façon définitive.

Cas particulier du pion : il ne peut prendre **qu'en diagonale et en avançant** : le mouvement qui lui permet de se déplacer (sur la même couronne) ne lui permet pas de prendre.

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Position des pièces en début de jeu :



*Remarque : le roi noir est à droite de la dame, tandis que le roi blanc est à sa gauche.*

Le joueur qui a les pièces claires commence à jouer (la couleur des pièces de chaque joueur peut être tirée au sort avant la partie). Chacun joue ensuite une pièce par tour.

### Remarques :

- **La capture n'est pas obligatoire, ni l'annonce de la mise en échec du roi.**

- **Le « pat » n'existe pas :** si un joueur n'a pas d'autre solution que de mettre son roi en échec, il joue son roi et perd la partie.

**Le gagnant est le joueur qui réussit à prendre le roi adverse.**

Il n'y a pas de règles établies de nullité ; les joueurs doivent donc décider d'un commun accord que la partie est sans issue.