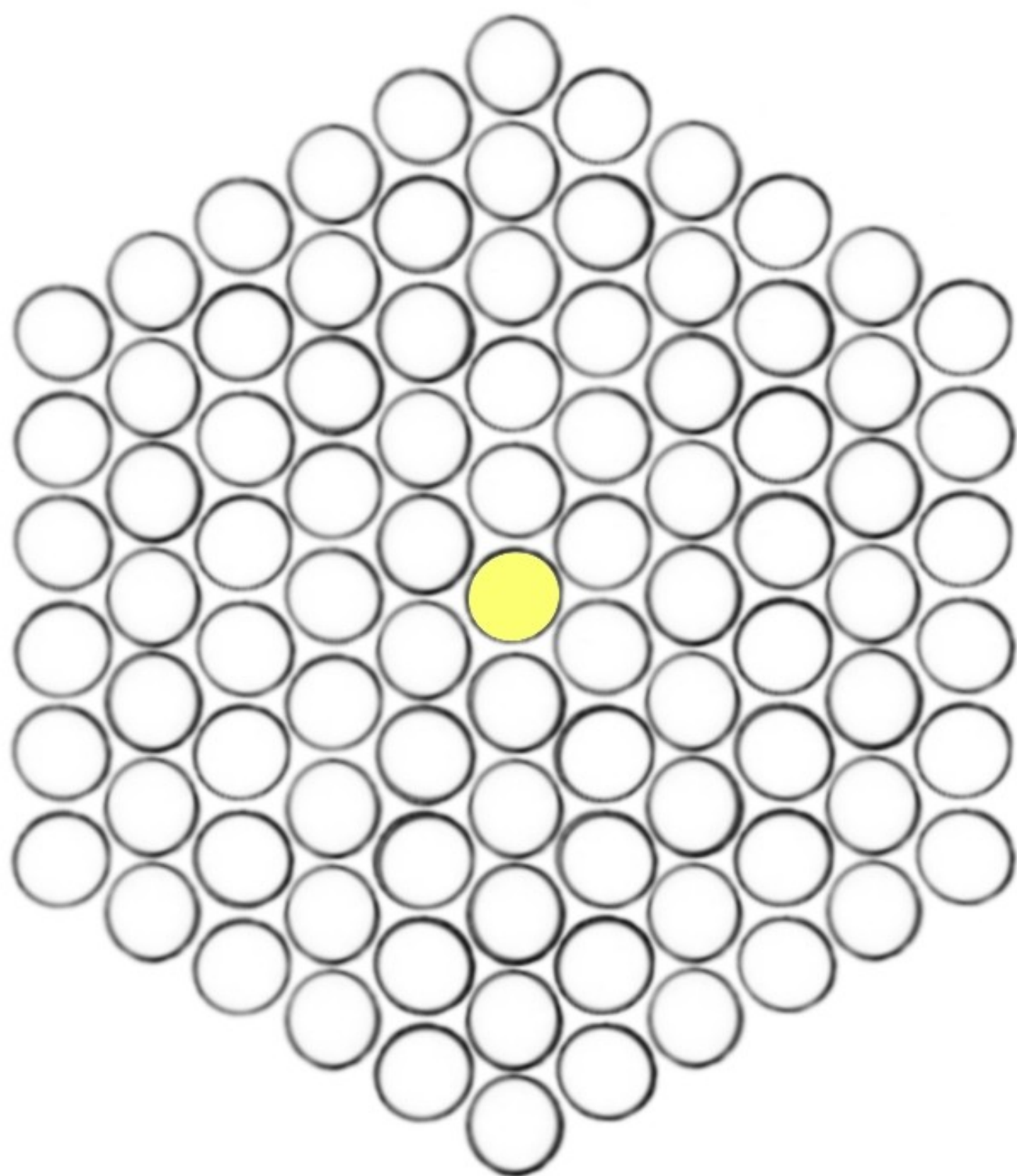


PHILIPPE MERMOD - BEVIN MARTIN



ANZ CHESS





Jeu d'échecs fourmi

Le jeu d'échecs fourmi est une variante inédite de jeu d'échecs. Comme dans beaucoup de variantes de jeux d'échecs, deux armées s'affrontent sur les cases d'un plateau de jeu, et il y a une pièce maîtresse qu'il s'agit de mettre en échec. Dans le jeu d'échecs fourmi, les armées sont composées de fourmis et de diverses petites créatures mercenaires, les cases sont hexagonales, et la pièce maîtresse est la Reine fourmi.

Le but du jeu

Il y a deux façons de gagner la partie : soit on met la Reine de l'adversaire échec et mat, soit on place sa propre Reine non menacée sur la case centrale du plateau de jeu, où elle pourra établir sa fourmilière.

Le plateau de jeu

Le jeu d'échecs fourmi a la particularité majeure de se jouer sur un plateau hexagonal à cases hexagonales. Il y a donc trois axes principaux et six directions possibles, contrairement à deux axes et quatre (ou huit, en comptant les diagonales) directions pour un plateau carré. Cette géométrie convenable aux insectes leur permet de nouveaux genres de déplacements. Cela rend aussi possible la présence de trois armées sur le plateau : le jeu à trois joueurs sera décrit plus loin.

Début de partie

Les fourmis noires et les fourmis rouges, ainsi que leurs mercenaires, sont engagées dans un combat sans merci. Au début de la partie, chaque armée se compose d'une Reine, neuf fourmis soldates, un scarabée, deux coccinelles, deux sauterelles, et deux vers de terre. Les Reines sont initialement placées à deux angles opposés du plateau de jeu, entourées de leurs armées comme illustré en figure 1.

Les fourmis noires commencent la partie, et chaque joueur joue à tour de rôle en déplaçant une pièce à chaque tour. Si un joueur ne peut pas ou ne désire pas bouger de pièce, il a la possibilité de passer son tour.

A l'exception du ver de terre qui sera décrit plus loin, lorsqu'une pièce se déplace sur la même case qu'une pièce adverse, elle la démantibule. La pièce démantibulée est alors définitivement retirée du jeu.

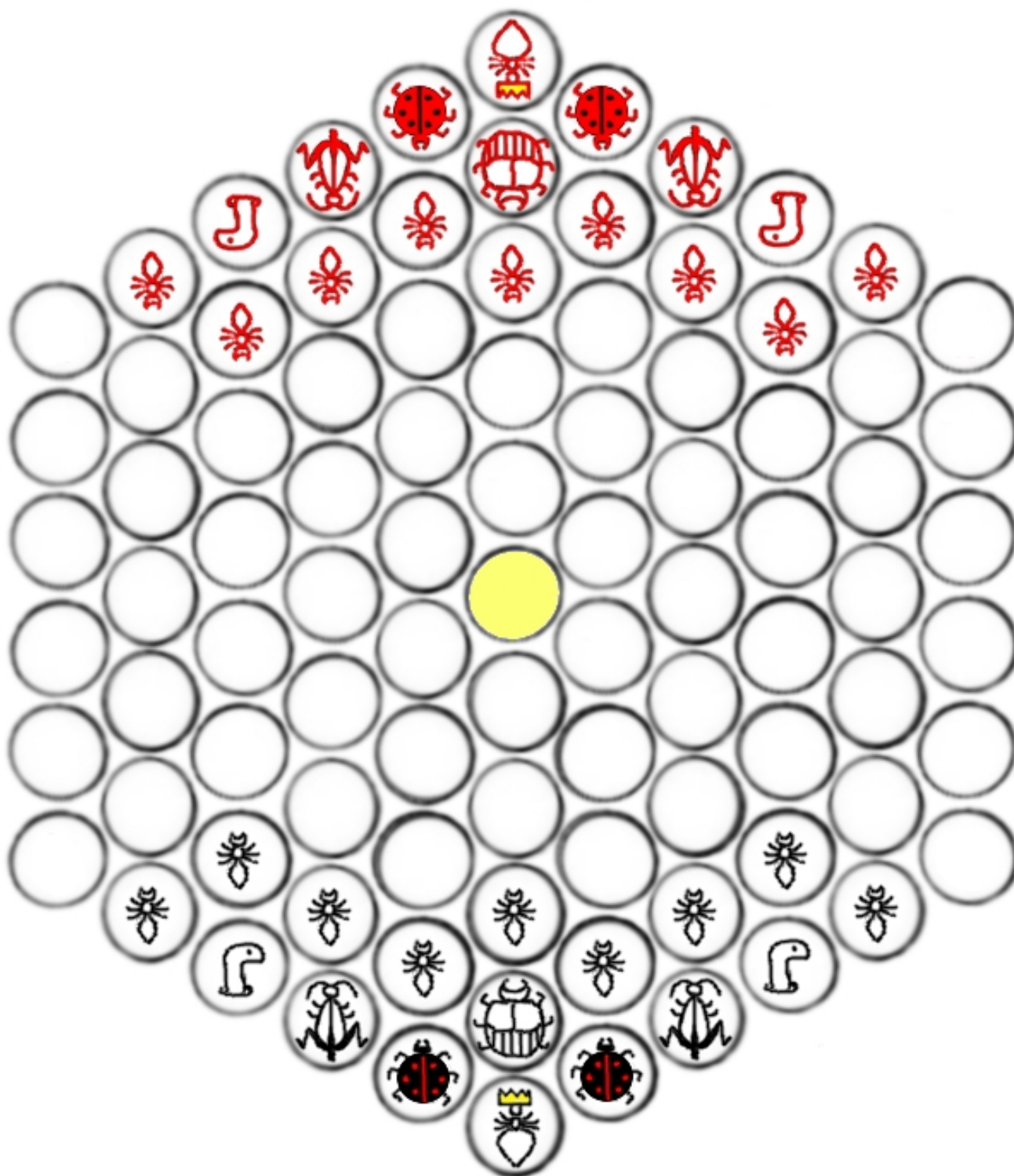


Figure 1: Placement initial des armées fourmi.

La Reine

La Reine fourmi est la pièce maîtresse du jeu qu'il faut à tout prix protéger et éventuellement amener saine et sauve à la fourmilière avant la Reine ennemie. Elle se déplace d'une case à la fois dans n'importe quelle direction. Si on menace de démantibuler une Reine, on annonce : « échec ». S'il existe d'autres choix, une Reine ne peut en aucun cas se déplacer ou rester sur une case où elle est en échec. S'il n'y a pas d'autre choix, cela veut dire qu'elle est « échec et mat » et la partie est terminée.

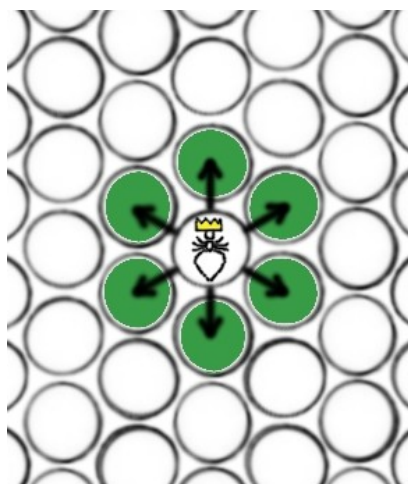


Figure 2: Déplacement de la Reine.

La soldate

Une fourmi soldate se déplace d'une case à la fois sur l'une des trois cases qui se trouvent devant elle. Si une soldate atteint l'un des bords opposés du plateau de jeu, elle goûte à la gelée royale et se métamorphose en Super-Fourmi ! La Super-Fourmi se déplace d'une ou deux cases dans n'importe quelle direction. Elle ne peut pas sauter par-dessus une autre pièce.

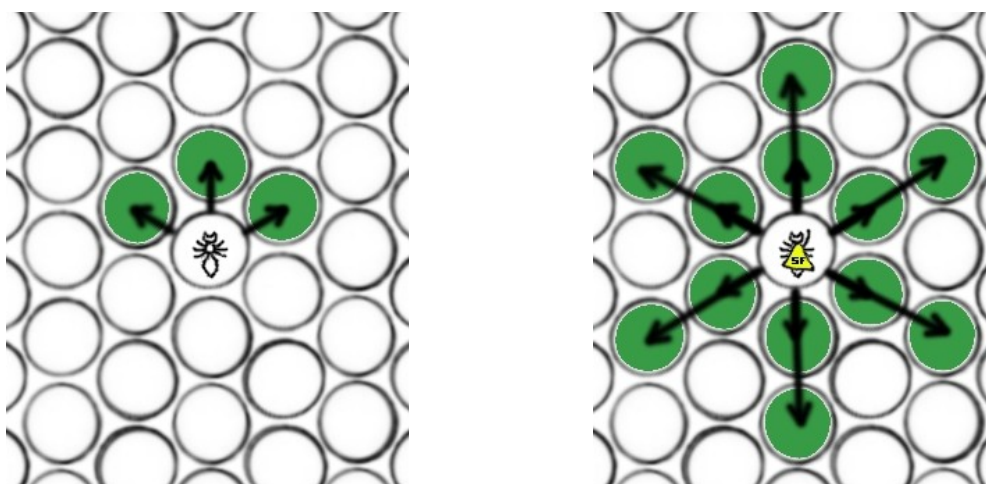


Figure 3 : Déplacement de la soldate et déplacement de la Super-Fourmi.

Le scarabée

Son épaisse carapace et ses puissantes mandibules font du scarabée un redoutable combattant. Il se déplace en ligne droite, d'autant de cases qu'il veut dans n'importe quelle direction, pour autant que la voie soit libre.

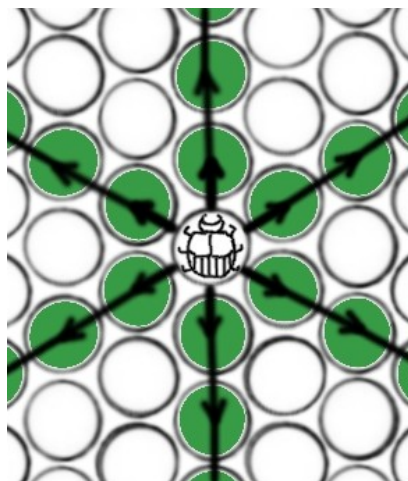


Figure 4 : Déplacement du scarabée.

La sauterelle

La sauterelle se déplace toujours par bonds. Ses fortes pattes arrière lui permettent d'atteindre l'une des douze cases qui ne sont pas immédiatement adjacentes à sa case initiale. Elle peut sauter par-dessus d'autres pièces.

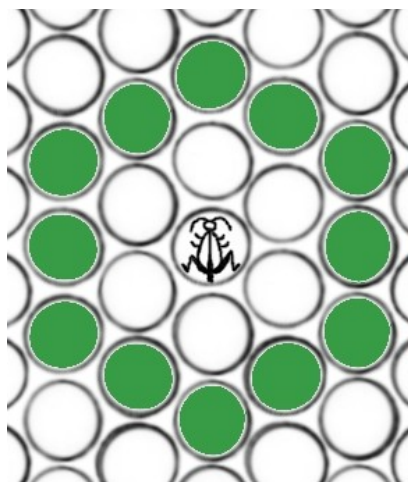


Figure 5 : Déplacement de la sauterelle.

La coccinelle

La coccinelle se déplace par petits arcs de cercle en se servant d'une autre pièce (amie ou ennemie) comme axe pivotant. Elle est donc dépendante de la proximité des autres pour pouvoir bouger : cela en fait une bonne gardienne. Dans un même coup, la coccinelle doit tourner dans le même sens. Elle s'arrête où elle veut sur l'arc de cercle même lorsqu'elle démantibule, mais une pièce amie se trouvant sur son passage la bloque. Toutes les pièces ennemies qui se trouvent sur son passage sont démantibulées.

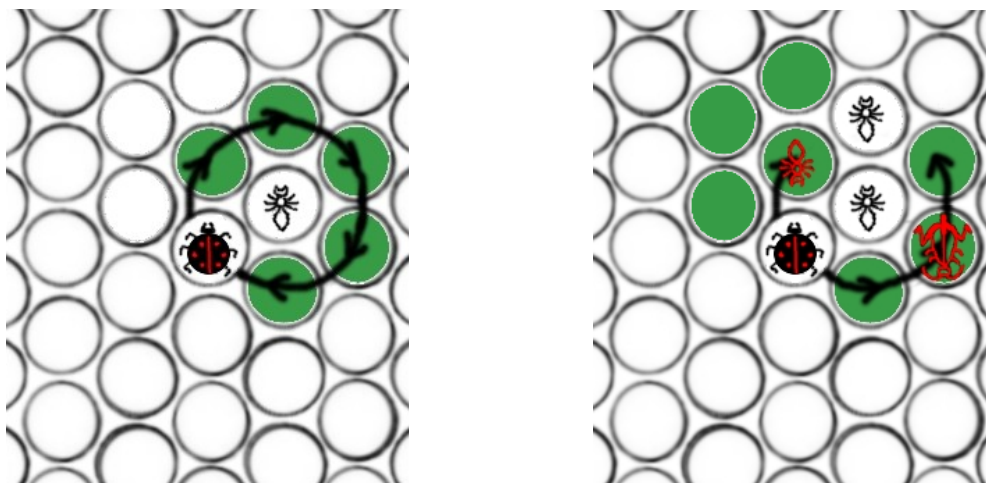


Figure 6 : Déplacement de la coccinelle. A droite, une pièce amie bloque la coccinelle dans son élan ; elle doit alors choisir une direction, et ne peut pas démantibuler à la fois la soldate ennemie et la sauterelle ennemie. Si le passage était libre, elle pourrait démantibuler d'un coup la soldate et la sauterelle, et, comme à gauche, s'arrêter où elle veut.

Le ver de terre

Le ver de terre est sans doute la pièce la plus étrange du jeu d'échecs fourmi. Il se déplace sous terre. Craignant les endroits découverts, il ne peut émerger que sur les bords du plateau. Il se déplace donc d'un bord à l'autre du plateau ou sur le même bord, toujours en ligne droite. Si une pièce, amie ou ennemie, se trouve déjà sur sa case d'arrivée, elle l'empêche de sortir de terre et le déplacement est impossible. Il peut passer par-dessous autant de pièces amies qu'il veut ; mais si deux pièces ennemies ou plus se trouvent sur sa trajectoire, elles empêchent le déplacement. En revanche, si une pièce ennemie seulement se trouve sur sa trajectoire, elle sera sauvagement démantibulée au passage ! Il faut donc se méfier des vers de terre, qui bien souvent attaquent là où on ne les attend pas, spécialement vers la fin de la partie lorsque leur déplacement est facilité.

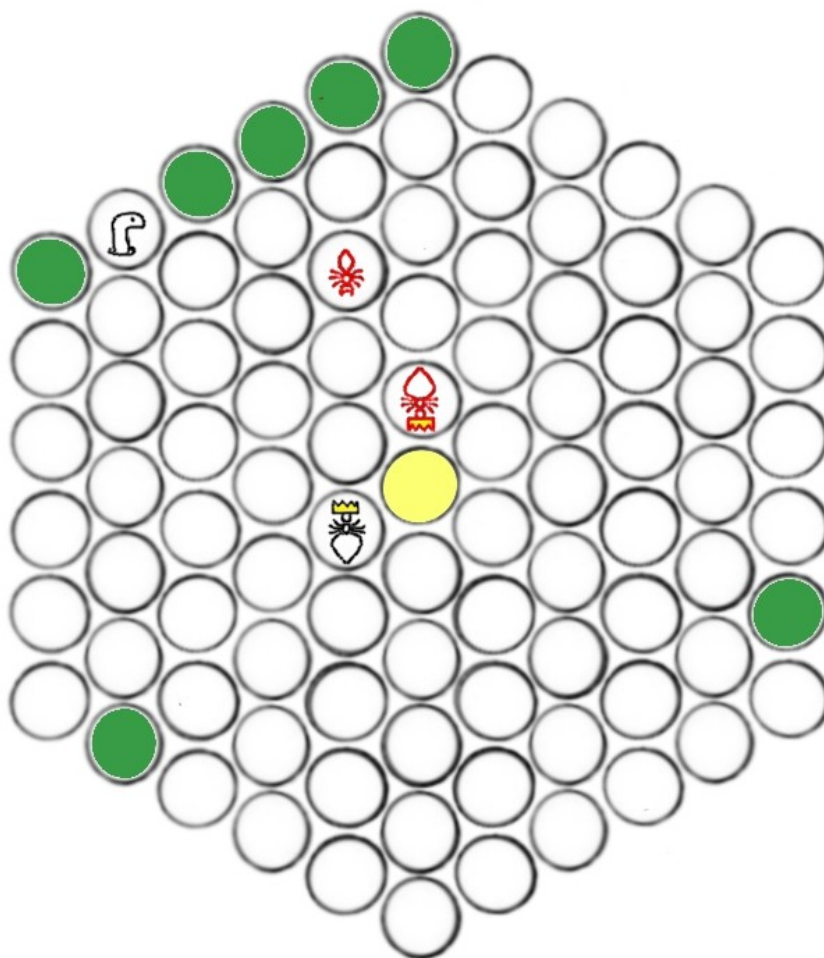


Figure 7 : Déplacement du ver de terre. Dans ce cas de figure, la Reine rouge est mise en échec car elle se trouve sur une trajectoire possible du ver de terre noir. Pour parer à ce coup, le joueur rouge peut faire reculer sa Reine, mais alors il a perdu la partie car la Reine noire atteint la case centrale du plateau au prochain coup. Une meilleure stratégie est de placer la soldate rouge sur la trajectoire du ver de terre ; les deux pièces rouges se trouvent alors sur sa trajectoire, ce qui bloque son passage.

Jeu à trois joueurs

Les règles de déplacement et de démantibulage sont les mêmes en mode de jeu à trois joueurs. Pour la disposition de départ, chaque Reine prend un angle de plateau, comme illustré en figure 8. Les joueurs jouent à tour de rôle dans l'ordre suivant : noirs, rouges, verts. Le gagnant est celui qui place en premier sa Reine non menacée sur la case centrale du plateau de jeu, ou dont la Reine est la seule Reine qui n'ait pas été démantibulée. Le premier joueur qui perd sa Reine ne peut plus gagner la partie, mais il peut continuer à jouer ses pièces restantes pour rendre la vie plus difficile aux joueurs restants.

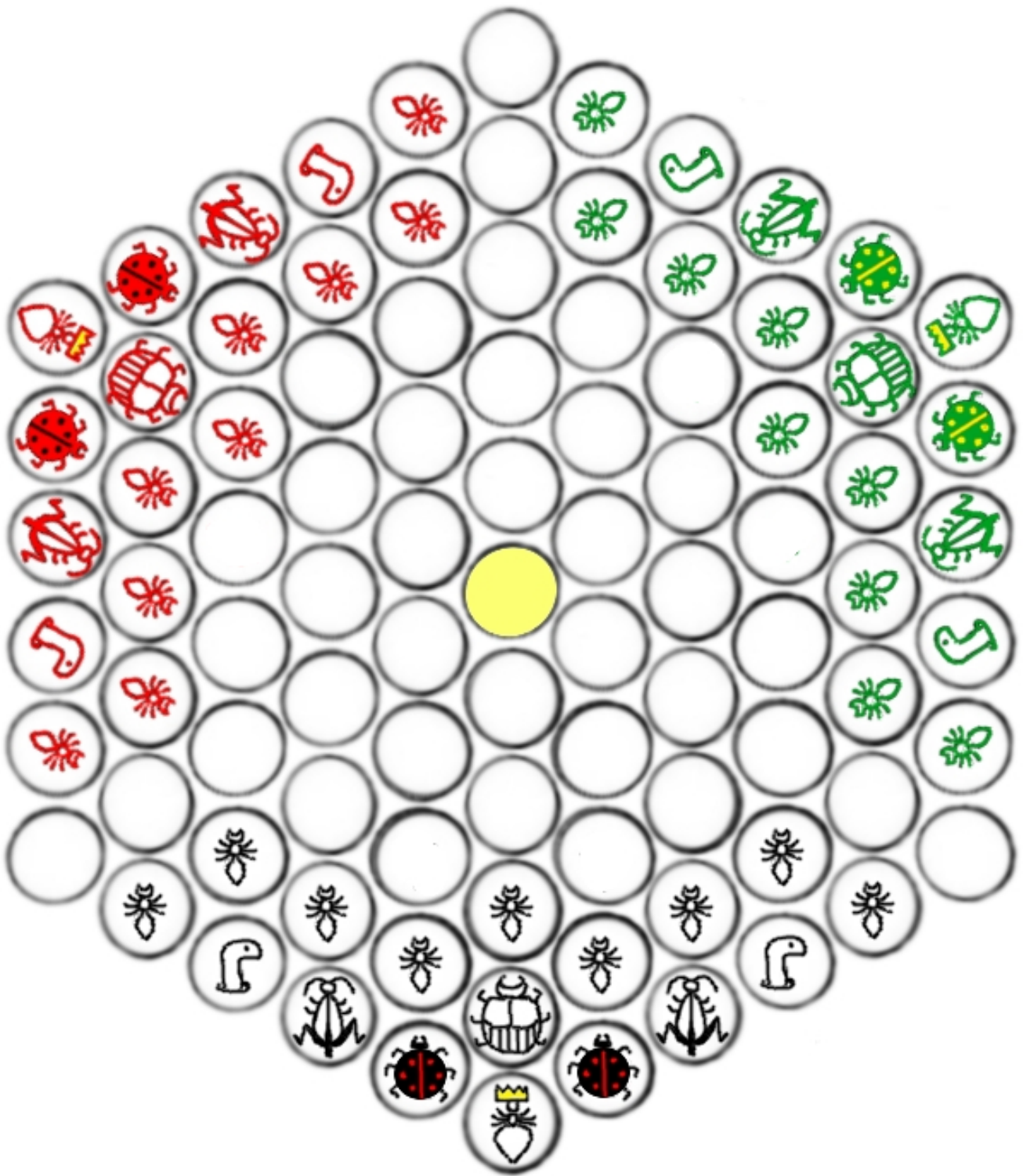


Figure 8 : Placement initial des armées fourmi en mode de jeu à trois joueurs.