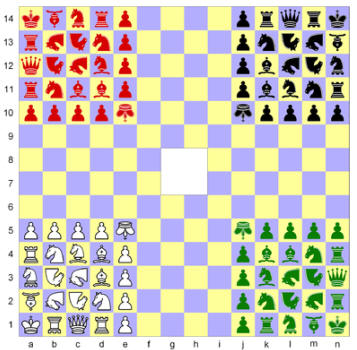
**Quatrochess**

Plateau de jeu Quatrochess et position de départ. Dans le schéma, les pièces standard ont leur représentations habituelles, ainsi que des pièces féériques chancelier et archevêque. Un mann est représenté par un roi inversé, wazir par une tour inversée, fers par un fou inversé, girafe par un cavalier inversé, et chameau par un cavalier horizontal.

Vous pouvez imprimer les pièces incluses dans le pack, les plastifier, les couper et les coller sur des boutons ou autres.

Pour les pièces vous pouvez aussi utiliser des pièces d'une autre couleur. Vous pouvez aussi utiliser des autocollants ronds avec les pièces.

Quatrochess est une variante d'échecs pour quatre joueurs inventée par George R. Dekle, Sr. en 1986. Le plateau comprend 14×14 carrés moins les quatre carrés centraux. Chaque joueur contrôle un ensemble standard de seize pièces d'échecs, et en plus neuf pièces fées. Le jeu peut se jouer en partenariat (deux adversaires équipes de deux) ou tous contre tous. Quatrochess a été inclus dans World Game Review No. 10 édité par Michael Keller.

Règles du jeu

L'illustration montre la configuration de départ. Les blancs se déplacent en premier et le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre autour du plateau. Les coéquipiers s'assoient coins opposés dans les jeux de partenariat.

Le centre sans carré ne peut pas être traversé vers ou à travers; cependant, il peut être sauté par des pièces qui sautent (chevalier, chancelier, archevêque, chameau et girafe).

Le roi, la reine, la tour, le fou, le cavalier et le pion se déplacent et capturer comme ils le font aux échecs. Les huit pions de chaque joueur sont divisés en deux groupes de quatre : un groupe se déplace avancer le long des colonnes, l'autre le long des rangs.

Comme aux échecs, les pions ont une option initiale en deux étapes, en passant est possible, et la promotion a lieu à la fin du plateau.

Il n'y a pas de roque à Quatrochess.

Déplacement des pièces féériques

Les pièces féériques capturent toutes la même chose lorsqu'elles se déplacent :

Le chancelier se déplace comme une tour d'échecs et un chevalier.

L'archevêque se déplace comme un fou d'échecs et un chevalier.

Le mann se déplace comme un roi des échecs, mais n'a aucun pouvoir royal.

Le wazir se déplace d'un pas orthogonalement dans n'importe quelle direction.

Les fers se déplacent d'un pas en diagonale dans n'importe quelle direction.

Un chameau saute selon un schéma (1,3) comme le mouvement allongé d'un chevalier. Il saute par-dessus tout homme intervenant.

Une girafe saute selon un schéma (1,4) comme le mouvement allongé d'un chevalier. Il saute par-dessus tout homme intervenant.

**Gagnant**

Lorsqu'un joueur est mat, son roi est immédiatement retiré du jeu et le reste de ses hommes deviennent la propriété du joueur qui fait le mat ou le match nul (jeu tous contre tous), ou de son coéquipier. Le dernier joueur (ou équipe) survivant est le vainqueur.