

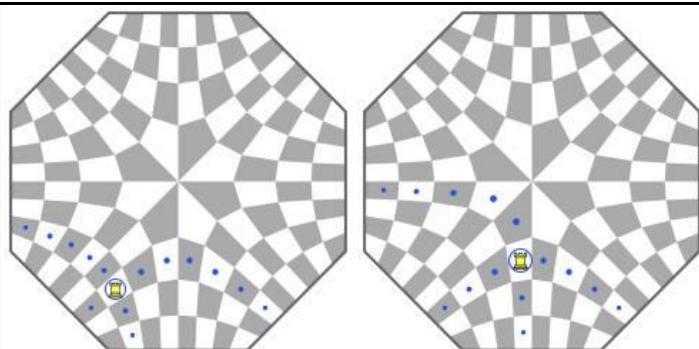
6 ou 8 Joueurs (Jeu d'échec)

Mouvement des pièces

Les pièces se déplacent comme aux échecs standards dans la mesure du possible. Pour le premier quart du plateau, les pièces du plateau (champs 4x8) se déplacent comme aux échecs standard. Le centre du plateau a des règles spéciales détaillées pour chaque pièce.

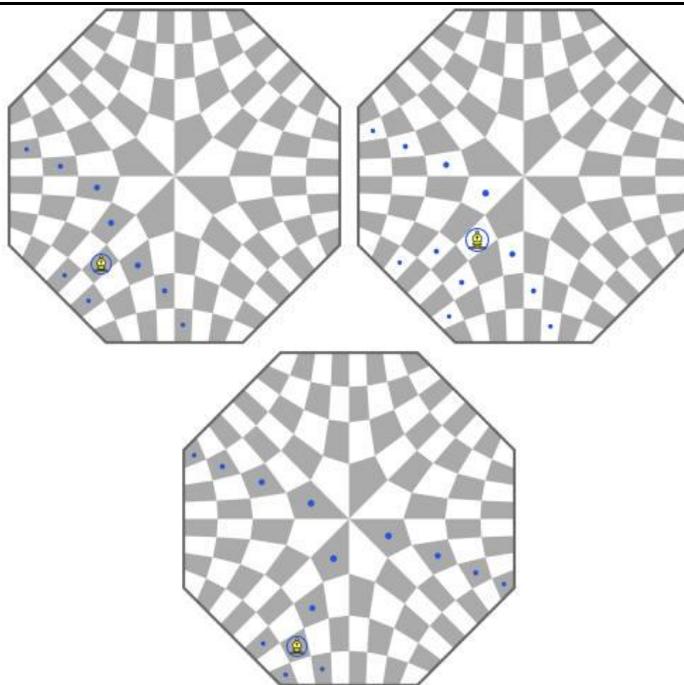
La tour

La tour - comme aux échecs standard - se déplace le long des lignes du plateau. La direction de la tour est parfois une flexion, et non le chemin physique droit.



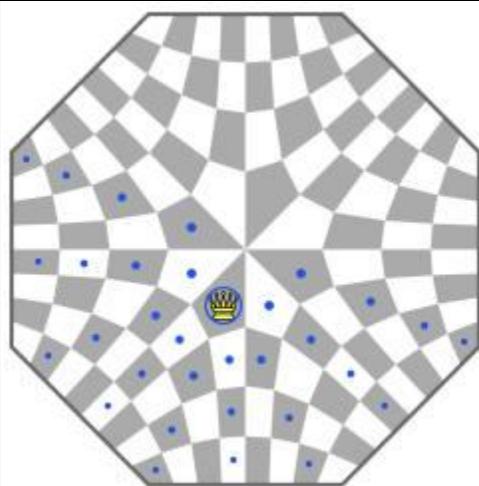
Le fou

Le fou se déplace le long des diagonales de la grille comme aux échecs standards. Ça signifie qu'il quitte un champ par le coin opposé à celui où il est entré. Cette orientation peut plier également dans ce plateau. Le fou reste toujours sur la même couleur de terrain comme aux échecs standard. Quand il arrive au centre, il peut choisir entre deux diagonales qui ont toutes deux la même couleur de champ, mais aucun d'eux n'est la direction physiquement droite.



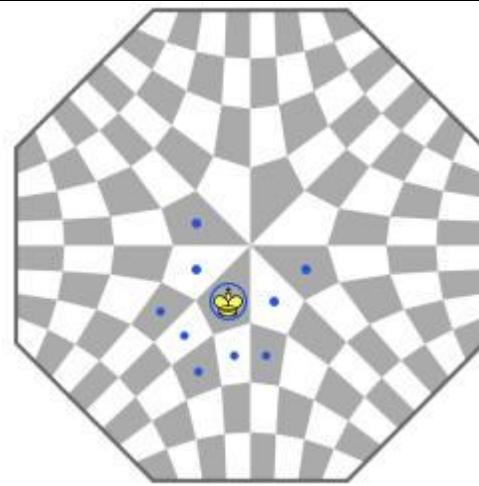
La reine

La reine combine le pouvoir de la tour et du fou.



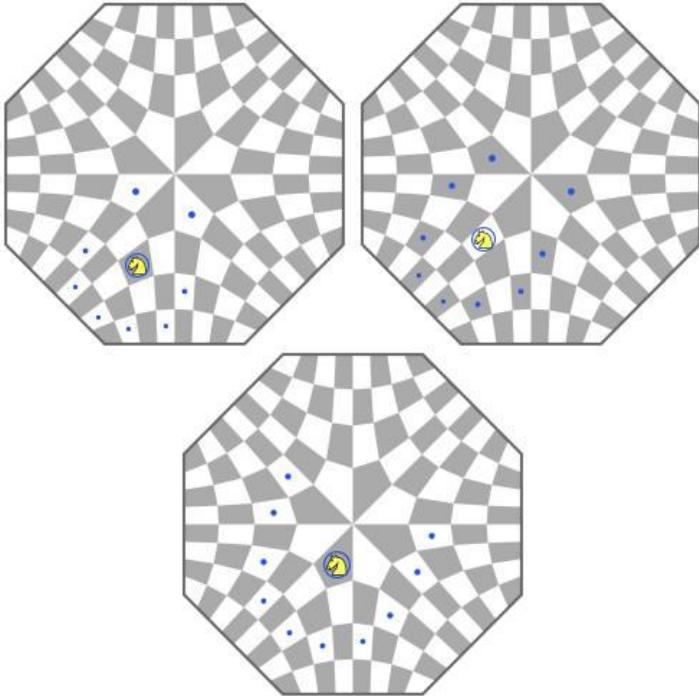
Le Roi

Le roi se déplace vers les champs adjacents orthogonalement ou en diagonale, sauf par le centre du plateau, il ne peut pas se déplacer à tous les sommets-voisins possibles, seulement aux deux voisins du bord. Il peut donc se déplacer dans la même direction comme la reine, mais seulement à une distance d'un champ. Le roque fonctionne de la même manière qu'aux échecs standards.



Le Cavalier

Le cavalier, comme aux échecs standard, se déplace d'un champ dans une direction orthogonale, puis de deux dans l'autre, ou vice versa : deux dans un sens et un dans l'autre. Dans l'échiquier normal, ces deux séquences ont le même effet, mais sur cet échiquier autour du centre, ils peuvent différer, ce qui peut donner plus de huit possibilités au cavalier. Le cavalier, comme aux échecs standard, se déplace toujours vers un champ de couleur opposée à celui-ci. Les champs de destination possibles forment une forme plus ou moins circulaire.



Le Pion

Un pion s'éloigne toujours de sa propre case vers l'une des cases adverses. Donc à partir de son propre quart-de-plateau, il se déplace vers le centre, et dans l'autre quart il se déplace vers le bord du plateau. Le pion, comme aux échecs, se déplace dans la direction de la tour, et capture dans la direction du fou. Lorsqu'il capture à travers le centre du tableau, il a deux options comme le fou. La promotion et la capture en passant fonctionnent de manière similaire aux échecs standards.

