

Âge: 8+  
Pour deux joueurs

# LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

LA COMMUNAUTÉ DE L'ANNEAU

## JEU D'ÉCHECS



### POUR DÉBUTER

D'abord séparer les pièces en groupes de deux couleurs, bronze et argent, et désigner le joueur qui utilisera les pièces de couleur argent. Bien que ce jeu d'échecs comporte des pièces représentant différents personnages du Seigneur des Anneaux, la pièce correspondante du jeu d'échecs classique est gravée sous chaque base. Une fois le tri terminé, chaque joueur aura les pièces suivantes:

#### L'ARMÉE DE COULEUR ARGENT

8 pions Hobbit™  
2 tours Boromir  
2 cavaliers Aragorn™  
2 fous Frodo™  
1 roi Gandalf™  
1 reine Galadriel™

#### L'ARMÉE DE COULEUR BRONZE

8 pions Goblin  
2 tours Orc™  
2 cavaliers Uruk-hai™  
2 fous Cave Troll™  
1 roi Saruman™  
1 reine Ringwraith™

### PRÉPARATION

Placer l'échiquier entre deux joueurs de façon à ce que le coin inférieur droit soit de couleur pâle. Disposer les pièces en prenant soin de placer la reine de couleur argent sur une case pâle et la reine de couleur bronze sur une case foncée. Toujours selon le thème du Seigneur des Anneaux, l'armée des bons (argent) se situe à l'ouest de la terre du milieu «Western Middle Earth™» et l'armée des mauvais (bronze) à l'est «Eastern Middle Earth™».

### La disposition de chaque armée est comme suit:

Première rangée du bas: tour, cavalier, fou, reine, roi, fou, cavalier et tour.

Seconde rangée du bas: les huit pions

## RÈGLES DE BASE DU JEU D'ÉCHECS

**PION:** Le pion est la pièce la plus faible sur l'échiquier et ne peut avancer que dans UNE SEULE DIRECTION, c'est-à-dire DROIT DEVANT. À son premier déplacement le pion peut avancer soit de 1 ou 2 cases selon le choix du joueur. Lors de ses déplacements subséquents, il ne peut avancer que d'une case à la fois. Si une pièce se trouve immédiatement devant lui, la voie est bloquée et le pion ne peut plus avancer jusqu'à ce que cette pièce libère la case. Le pion peut capturer n'importe quelle pièce se trouvant sur les cases voisines de devant mais uniquement en diagonale vers la droite ou la gauche. La pièce capturée est alors retirée de l'échiquier et le pion avance sur la case nouvellement libérée. Si un pion réussit à atteindre la ligne ennemie (dernière rangée), il est immédiatement transformé en reine ou en n'importe quelle autre pièce que le joueur choisira à l'exception du roi. Ainsi, il est tout à fait possible que deux reines blanches ou noires soient sur l'échiquier en même temps.

**FOU:** Le fou avance en DIAGONALE sur des cases de même couleur. Étant plus fort que le pion, il peut soit avancer ou reculer. Il peut aussi au cours d'un même tour avancer d'autant de cases VIDES que désiré. Il peut capturer toute pièce adverse se trouvant sur le même tracé en diagonale pourvu qu'il n'y ait aucune pièce entre lui et celle capturée. Dans le jeu d'échecs une seule pièce adverse peut être capturée dans un même coup. S'il y a plus d'une opportunité de capturer une pièce adverse, il est d'usage de capturer la plus forte d'abord.

**TOUR:** La tour avance en LIGNE DROITE EN SENS HORIZONTAL OU VERTICAL. Tout comme le fou, la tour n'étant pas limitée dans ses déplacements, elle peut avancer ou reculer d'autant de cases vides que désiré soit à l'horizontale ou à la verticale. Elle peut aussi capturer toute pièce sur la même rangée de cases, pourvu qu'aucune pièce de sa propre couleur ne la sépare de la pièce adverse.

**CAVALIER:** Le cavalier fait d'abord deux sauts dans n'importe quelle direction (sauf en diagonale) puis un autre de côté. Le cavalier est la seule pièce qui peut sauter par-dessus une autre lorsqu'il se déplace.

**REINE:** La reine est la pièce la plus puissante sur l'échiquier car elle possède à la fois les pouvoirs du fou et ceux de la tour. Elle peut avancer ou reculer en diagonale tout comme le fou et avancer ou reculer en ligne droite tout comme la tour et en capturant toute pièce sur son passage.

**ROI:** Le roi, tout comme le pion, ne peut se déplacer que d'une case à la fois sauf qu'il peut le faire dans tous les sens et capturer toute pièce occupant une case adjacente à la sienne. Le roi ne peut pas se placer en position d'échec.

### LA PRISE EN PASSANT

Selon cette règle spéciale, un pion peut être capturé à la suite de son premier déplacement de deux cases. Si un pion qui avance de deux cases atterrit sur une case voisine d'un pion adverse, ce dernier pourra, lors de son prochain tour, se déplacer sur la case dépassée par le premier pion et le capturer tout comme s'il était sur cette case. Le pion adverse doit profiter de la prise en passant dès son prochain tour sinon le premier pion sera ensuite à l'abri de toute prise en passant.

### ROQUE

Ce déplacement spécial permet de bouger à la fois le roi et la tour d'un même coup, ce qui permet à la tour de mieux protéger le roi en étant libre de ses mouvements plutôt que d'être coincée derrière une armée de pions.

Le roque n'est possible que dans les conditions suivantes:

- Ni le roi ni la tour n'ont encore bougé de leur case initiale;
- La voie est libre entre le roi et la tour;
- Le roi n'est pas en danger d'être capturé sur sa case initiale, ni sur laquelle il passe ou celle sur laquelle il termine son déplacement.

Le roque consiste à déplacer le roi de 2 cases vers la tour choisie. Ensuite déplacer cette tour sur la case adjacente de l'autre côté du roi.

### ÉCHEC ET ÉCHEC ET MAT

Le roi est la seule pièce qui ne peut être retirée de l'échiquier une fois capturée. Lorsqu'un joueur a la possibilité de capturer le roi de son adversaire, il ne retire pas la pièce mais dit « Échec », le roi est alors « en échec ». Le joueur qui contrôle le roi en échec doit alors tenter d'esquiver cette mise en échec par l'un des moyens suivants :

1. En capturant la pièce mettant le roi en échec.
2. En déplaçant le roi sur une case adjacente, à l'abri de toute attaque.
3. En déplaçant l'une de ses pièces entre le roi et celle de l'adversaire pour contrecarrer cette mise en échec.

À moins qu'un joueur puisse libérer son roi de l'une des trois façons décrites ci-haut, son roi est ÉCHEC ET MAT et l'adversaire gagne la partie.

Hasbro Canada, C.P. 267, Succ. A, Longueuil, Québec J4H 3X6

40868 PN 61863500 07/2002