



Quaternity™

LES RÈGLES DE BASE

1. Quaternity est un jeu pour quatre joueurs et/ou équipes. Chaque joueur/équipe joue contre tous les autres.
2. Chaque camp est constitué de 16 pièces identiques à celle du jeu d'échecs. Elles sont placées sur le plateau comme indiqué sur le plan.
3. Chaque joueur joue à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre.
4. Les règles du jeu Quaternity suivent celles du jeu d'échecs à l'exception des points suivants :
5. Il n'y a pas de roque.
6. Les pions ne peuvent se déplacer que d'une case à la fois même lors de leur premier déplacement.
7. Les "pions centraux avancés" sont les deux pions de chaque joueur qui sont positionnés sur une des deux diagonales centrales.
8. Lorsqu'un pion central avancé est bougé pour la première fois, le joueur a le choix entre deux directions : soit vers la "droite", soit vers la "gauche". Ce pion continuera ensuite dans la direction choisie.
9. Si un pion central avancé capture une pièce située sur sa diagonale centrale, il conserve l'option d'être déplacé dans les deux directions.
10. Le mat est attribué au joueur qui crée la situation de mat, par forcément celui qui est à l'origine de l'échec.
11. Au moment du mat, le roi vaincu est retiré du plateau et les pièces du joueur vaincu passent sous le contrôle du joueur qui a créé la situation de mat. Les pions capturés conservent leur direction.
12. Même si un joueur contrôle plusieurs armées, il ne peut déplacer qu'une pièce lors de son tour de jeu.
13. Lorsqu'un joueur abandonne ou bien perd par le temps, ses pièces sont figées et ne peuvent plus être déplacées.
14. Pour mettre mat le roi d'une armée figée il faut respecter les conditions de mat comme si l'armée était encore active.
15. Le mat du roi : Le roi d'une armée figée peut être mis en échec par un roi adverse.
16. Tant qu'il reste au moins 3 joueurs actifs sur le plateau, si un des joueurs n'a aucun coup légal à jouer il passe son tour. Le pat existe seulement lorsqu'il ne reste plus que deux joueurs actifs.
17. Les alliances explicites vont à l'encontre de l'esprit du jeu.