



Quaternity™

Les Règles de Base

1. Les déplacements des pièces sont les mêmes que dans les échecs.
2. Le tour de jeu se fait dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Les pions ne peuvent se déplacer que d'une case à la fois, même lors de leur premier déplacement.
4. Il n'y a pas de roque.
5. Les joueurs ne peuvent déplacer qu'une seule pièce ou un pion par tour, même s'ils contrôlent plusieurs armées.
6. Les pions qui atteignent la rangée/colonne la plus éloignée de leur position initiale doivent être promus, dans le cadre du même mouvement sur la même case, à une pièce (reine, tour, cavalier, fou) de la même couleur. Le choix du joueur n'est pas limité aux pièces précédemment capturées ou non capturées.
7. Les nulles doivent être proposées par le joueur en cours de tour et doivent être acceptées par tous les joueurs actifs.
8. Les alliances explicites entre joueurs opposés vont à l'encontre de l'esprit du jeu.
9. Les deux pions centraux avancés dans chaque armée peuvent choisir de se déplacer vers la gauche ou vers la droite lors de leur premier déplacement. Après cela et pour le reste du jeu, le pion central avancé est engagé dans la direction choisie.
10. Si un pion central avancé capture une pièce ou un pion sur la diagonale principale, il conserve le pouvoir de choisir sa direction ultérieure jusqu'à s'engager.
11. Le mat est réalisé au moment où un joueur ne peut pas défendre son roi avec ses propres pièces et où la position de mat est créée.
12. Au moment du mat, le roi vaincu est retiré de l'échiquier et ses pièces et pions restants appartiennent désormais au joueur qui a réalisé la position de mat.
13. Les pions actifs restants dans une armée assimilée conservent leur direction d'origine.
14. Le mat est attribué au joueur qui réalise la position de mat, même si ses pièces ne mettent pas le roi vaincu en échec.
15. Un joueur qui démissionne, perd par le temps ou abandonne laisse son armée figée. Pour le mater, la position est calculée comme si l'armée était encore active.
16. Si, dans une partie avec plus de deux joueurs actifs, un joueur n'a aucun coup légal, il peut déclarer un passe et le tour passe au joueur actif suivant. Cela ne s'applique pas en cas de mat.
17. Un roi gelé peut être mat par un roi adverse.