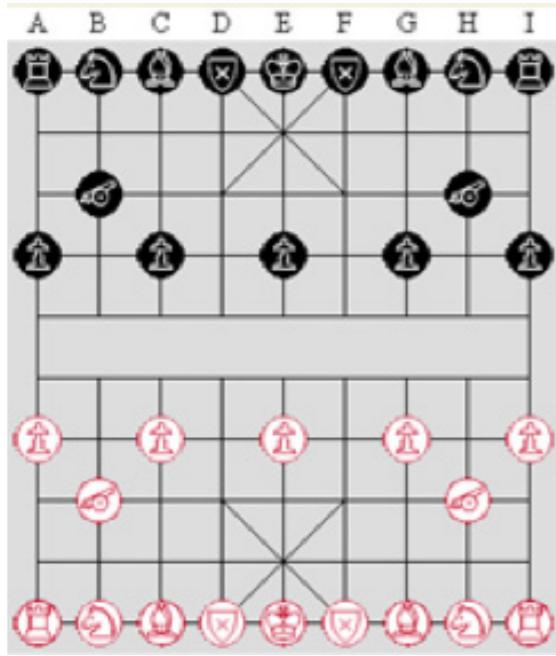


Échecs chinois (Xiang Qi)

Le Xiang Qi, ou échecs chinois, est un jeu très populaire dans les pays asiatiques. On pense que les deux jeux, le Xiang Qi et les échecs occidentaux se sont développés à partir du même jeu indien, le Chaturanga.



Position de départ et but du jeu

Le Xiang Qi se joue sur un plateau de 9x10 intersections. Contrairement aux échecs occidentaux, les pièces sont placées sur les intersections, non les cases. Chaque joueur démarre le jeu avec ces pièces: 1 général, 2 gardes, 2 éléphants, 2 chevaux, 2 chariots, 2 bombardes et 5 soldats. La position de départ est montrée dans le diagramme ci-dessus.

Les petits carrés contenant des lignes diagonales sont appelés palais rouge et palais noir, et le rectangle horizontal au milieu du plateau est appelé "rivière". Le but du jeu est de "mater" ou de bloquer le roi adverse.

Déplacement des pièces

Toutes les pièces au Xiangqi (excepté la Bombarde) utilisent les mêmes règles autant pour se déplacer que pour capturer des pièces adverses. Les Bombardes ont une règle spéciale qui sera détaillée plus loin.

Le Général (E) 1

Un général se déplace d'une case verticalement ou horizontalement, il ne peut pas se déplacer en diagonale. Il ne doit jamais quitter son palais. Un général n'est pas autorisé à se déplacer sur un endroit où il est attaqué par une pièce ennemie. Si un général est menacé (il est en échec), le joueur concerné doit parer l'échec immédiatement. Si ce n'est pas possible, le joueur perd la partie.

Le Garde (D & F) 2

Un garde se déplace d'une intersection en diagonale et comme le général, il ne quitte pas son palais. Chaque garde a uniquement 5 positions possibles à l'intérieur de son palais.

L'Éléphant (C & G) 3

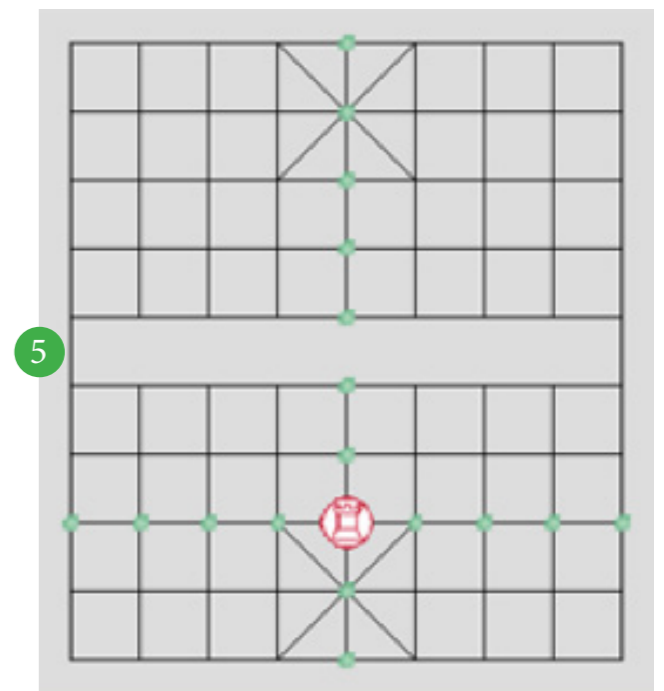
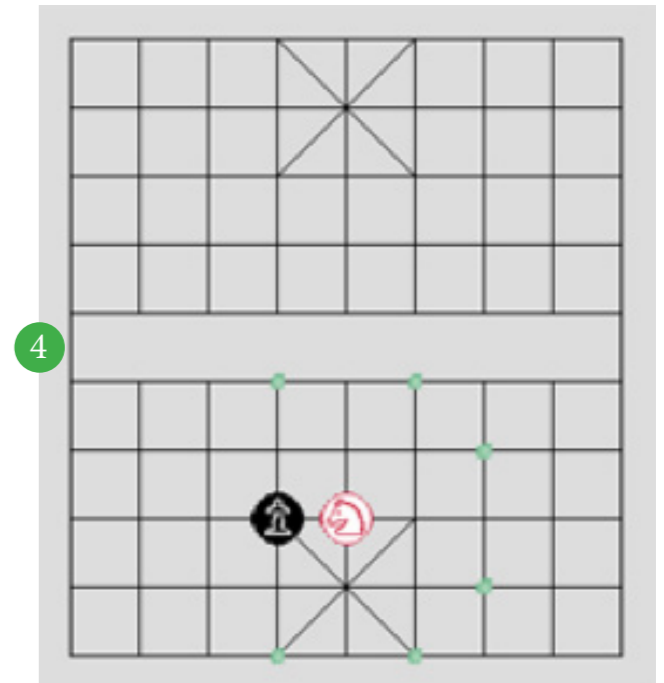
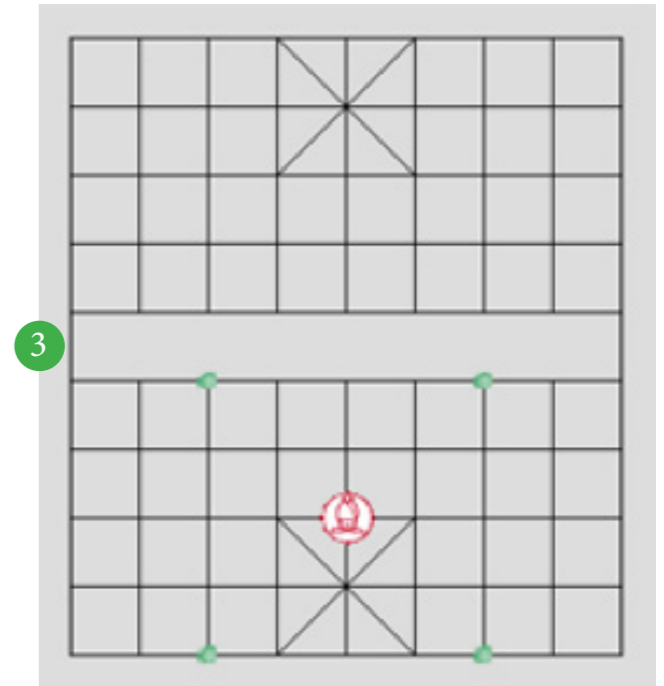
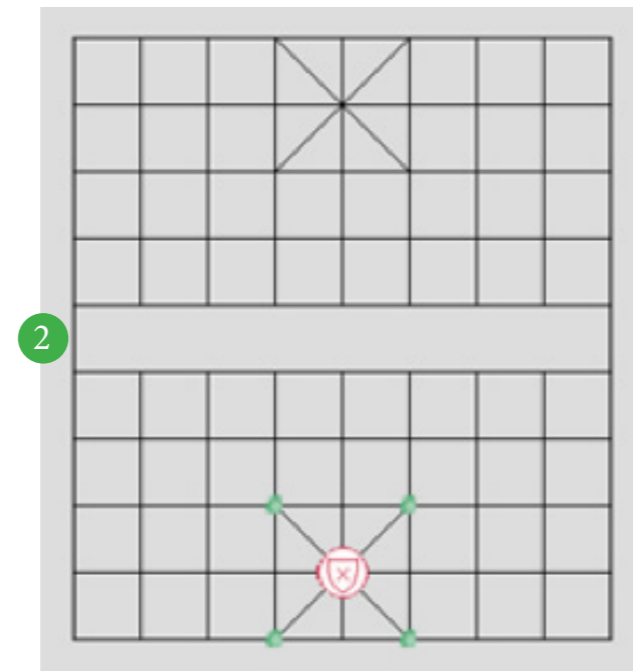
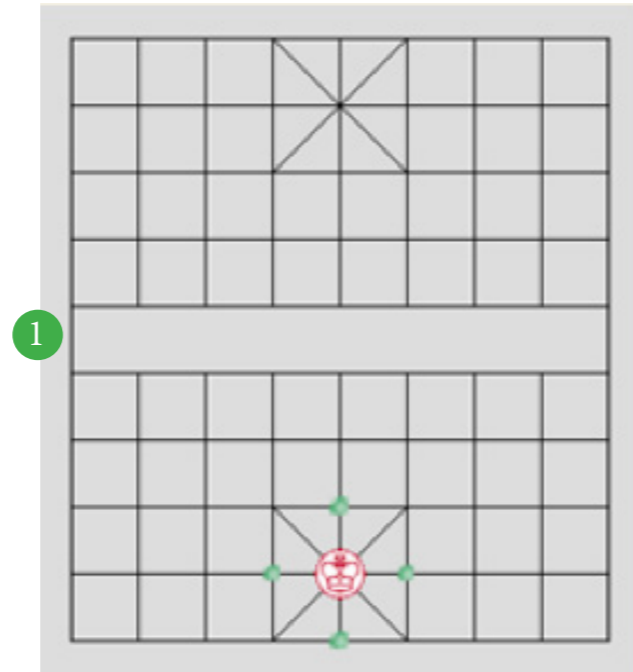
Les Éléphants peuvent se déplacer exactement de deux cases en diagonale et ne peuvent traverser des intersections occupées. De plus, les éléphants ne sont pas autorisés à traverser la rivière, ils doivent rester dans leur moitié de plateau. Cela signifie que chaque éléphant a 7 positions possibles.

Le Cavalier (B & H) 4

Un cavalier se déplace d'une intersection verticalement ou horizontalement, suivi d'une intersection à l'extérieur et en diagonale. Il y a une différence significative entre les échecs occidentaux et le Xiangqi car un cavalier ne peut sauter par dessus des intersections occupées. Le diagramme montre (points verts) tous les coups possibles pour le cavalier rouge, dès lors que le soldat noir bloque ceux de gauche.

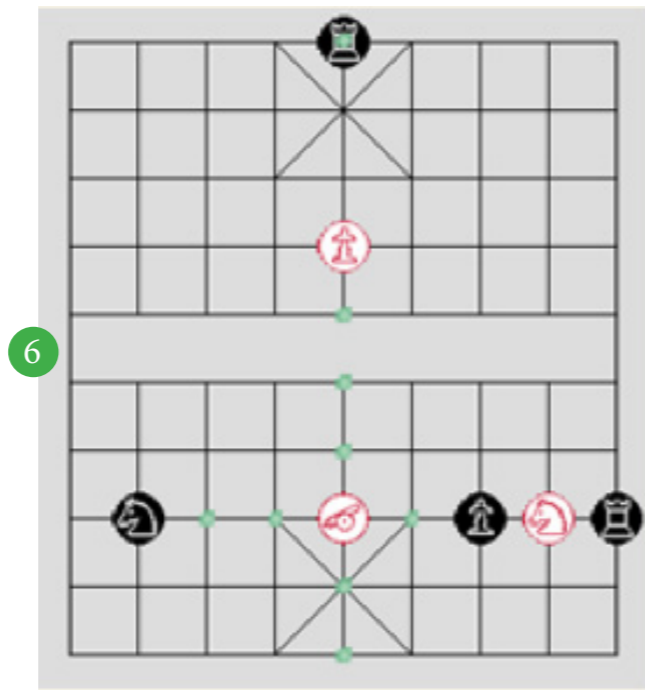
Le Chariot (A & I) 5

Le chariot se déplace comme une tour aux échecs standards : n'importe quel nombre d'intersections verticalement ou horizontalement.



La Bombarde (E) 6

Une bombarde se déplace de la même façon que la tour. Cependant, si une bombarde veut capturer une pièce adverse, il doit le faire en sautant par dessus une autre pièce (des siennes ou de son adversaire). Le diagramme montre une position où tous les coups possibles des bombardes rouges (ou captures) sont marqués par des points verts (notez le point vert sur la tour noire en haut du plateau). Le cavalier noir sur le côté gauche ne peut être capturé car il n'y a pas de troisième pièce entre lui et le canon. Le chariot noir en haut peut être capturé par la bombarde en sautant par dessus le pion rouge. D'autre part, le second chariot noir (à droite) ne peut pas être capturé par la bombarde qui doit sauter plus d'une pièce (le soldat noir et le cavalier rouge).



Les Soldats

(ils sont placés en début de partie sur les intersections marquées d'un repère).

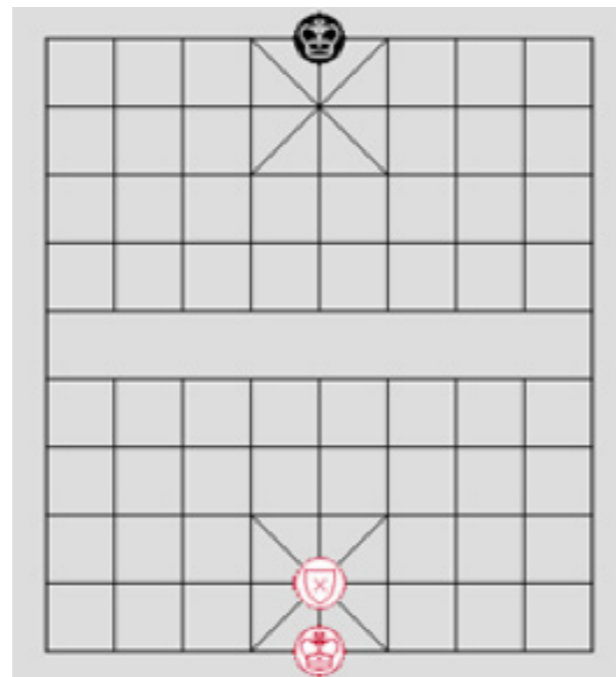
Les soldats se déplacent seulement d'une intersection en avant et prennent de la même manière (ils ne vont jamais en diagonale). Lorsqu'un soldat traverse la rivière, ses possibilités de déplacement s'étendent à deux options - il peut se déplacer d'une intersection en avant ou horizontalement. Les soldats ne sont pas promus au Xiangqi. Lorsqu'un soldat atteint la dernière ligne, il peut uniquement se déplacer de côté.

Autres règles importantes

Une partie est gagnée en matant ou en empêchant de jouer le général adverse. C'est une différence importante entre ce jeu et les échecs classiques où le fait qu'un roi est bloqué se traduit par une égalité.

L'échec perpétuel est interdit. Un joueur ne peut pas mettre en échec le général de l'adversaire plus de 3 fois à la suite avec la même pièce et dans la même position.

La menace perpétuelle d'une pièce adverse non protégée est aussi interdite. Ce qui signifie qu'un joueur ne peut attaquer la même pièce adverse (qui n'est pas protégée par une autre pièce adverse) en allant et venant des deux mêmes intersections indéfiniment. Le joueur qui provoque une telle situation est obligé d'y mettre un terme.



Les généraux ne peuvent se trouver face à face sur une même colonne ouverte, il doit y avoir au moins une pièce entre eux sur cette même colonne. Le diagramme suivant montre une position où le garde rouge ne peut se déplacer car les rois se retrouveraient face à face:

Quand personne ne peut forcer un mat ou bloquer le roi adverse, la partie est nulle.