



Règles du jeu

Le but du jeu et principes généraux :

MCX4 est une variante du jeu d'échecs permettant l'application de stratégies individuelles dans un jeu d'équipe.

Le but reste, sous couvert de la capture du roi adverse, de désigner le meilleur stratège ou la meilleure équipe.

Les règles :

Le jeu se pratique avec 2 camps de 2 personnes.

Chaque camp (blanc et noir) est constitué de 2 clans, le clan du Roi et celui de la reine auxquels sont attribuées des pièces différenciées.

Les pièces du Roi sont : 1 tour d'angle - 1 fou case blanche- 1 fou case noire - 2 cavaliers (1 case blanche- 1 case noire) ainsi que 6 pions de première ligne.

Les pièces de la Reine sont : 1 cavalier- 1 tour d'angle ainsi que 3 pions de 1ere ligne ;

Chaque clan ne peut jouer que ses propres pièces. Il ne peut attaquer les pièces de son allié mais peut faire le choix stratégique de ne pas le seconder pour terminer seul la partie.

La reine peut choisir de survivre au 1er mat de la partie pour continuer le jeu. Dans ce cas toutes les pièces du roi, sauf les pions, sont éliminées du jeu. La partie continue dans le but final de la capture du roi adverse. Le clan de la reine perd la partie si son matériel est insuffisant pour mater.

Lorsque la reine est éliminée, le roi continue la partie avec les pièces de la reine dans la position où elles se trouvent.

Dans ces 2 cas lorsqu'un camp disparaît, son allié prend son tour de jeu.

Chaque camp joue à tour de rôle dans l'organisation de base suivante :

- 1 coup clan reine blanche
- 1 coup clan reine noire
- 1 coup clan roi blanc
- 1 coup clan roi noir
- Si un clan disparaît son allié joue à sa place dans l'organisation de base.

En situation d' « échec », si le roi a la possibilité de se protéger avec ses propres pièces le roi prend le tour de jeu du clan de la reine.

Un pion traversant l'échiquier se transforme en tour aux couleurs de la reine de son camp.

Les autres règles du jeu sont l'application stricte des règles du jeu d'échecs excepté pour le « grand Roque » qui est interdit.

Particularités

A 4 joueurs, il y a 2 façons de jouer :

- Le jeu en simple qui se pratique par tirage au sort de chaque clan en utilisant, 1 pion par clan.
- Le jeu en double qui se pratique par tirage au sort des camps, jeu dans lequel la « doublette » est déclarée gagnante.

Le jeu peut aussi se pratiquer à 2, ou 3 joueurs.

La répartition des pièces sur l'échiquier est différente de celle d'un jeu d'échecs (voir plan en page répartition)

MCX4 jeu de stratégie de 2 à 4 joueurs sur le même échiquier.

Recommandation: pour s'imprégner de MCX4 il est préférable d'être joueur d'échecs. En simple ou en double, testez les possibilités de chaque cas de figure, développez vos stratégies, appréciez les différences, faites-nous part de vos préférences,



Comme dans le jeu d'échecs le but reste la capture des rois pour désigner le meilleur joueur ou la meilleure équipe.

Mais dans MCX4, la reine peut survivre à la disparition du roi.

Dans chaque camp, le clan du roi et celui de la reine disposent de leurs propres pièces.



Il y a 2 façons de jouer à MCX4

- **En simple** : par tirage au sort des 4 clans.

Dans cette configuration, les reines n'ont pas à se sacrifier au bénéfice de leur roi. Dans ce jeu en simple, les alliances sont de circonstance, c'est donc le jeu des stratégies croisées à quatre joueurs sur le même échiquier.

- **En double** : blancs contre noirs par équipe.

C'est le jeu des alliances de raison, de l'intelligence collective qui demande à un joueur de se sacrifier pour son équipe. L'essentiel est de déterminer à deux le bon moment et lequel des deux se sacrifiera. Cette particularité existe au jeu d'échecs lorsqu'un joueur sacrifie sa reine mais elle est ici le fruit d'un raisonnement à deux.

L'alternative

Il reste évidemment l'option de jouer à un contre un. Il faut ici oublier les ouvertures du jeu d'échecs et utiliser les potentialités qu'offre la règle pour mettre en place sa propre stratégie; Prenez plaisir à le découvrir dans cette configuration aussi.