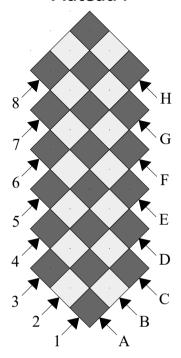
Jeu de Reines

Équivalent Intre simpliste des Echecs

Plateau:



Notes:

Équivalence par rapport à un jeu d'Echecs des Anciens Dieux

- → Reine = Roi sans mouvement (représenté par une Dame)
- → Conseiller = Tour (représenté par un Fou)
- → Soldats = Cavalier (représenté par une Tour)
- → Ouvriers = Pion



Pièces:

Pour chaque couleur:

- **1 Reine** \rightarrow *Ne peut pas bouger, la partie est perdue si elle est prise.*
- **1 Conseiller** \rightarrow Peut bouger de n'importe quel nombre de cases en ligne droite, arrêté par les pions alliés et adverses (mais mange ceux-ci).
- **2 Soldats** → Mouvement en L (En ligne droite, 2 dans un sens puis 1 dans un sens perpendiculaire), ne prend que sur sa case d'arrivée, n'est pas bloqué par les autres pièces lors du mouvement.
- **3 Ouvriers** \rightarrow Bouge d'une case en ligne droite par tour vers le camp adverse (2 directions), peut bouger de 2 cases dans une direction comme premier mouvement de la partie, prend en diagonale sur les cases adjacentes mais pas en arrière (3 directions).

Règles:

Les blancs sont les **Termides**, les noirs sont les **Myrmides**.

Le premier joueur diffère selon la région où la partie est jouée.

Les **Myrmides** commencent sur les terres **cultistes**, les **Termides** sur les terres **animistes** ou **neutres**.

Le premier joueur place sa Reine en A1, son Conseiller en B2, ses Soldats en A3 et C1 et ses Ouvriers en B4, C3 et D2; le second joueur reproduit ce placement en face.

À tour de rôle, chaque joueur bouge une de ses pièces selon les règles de déplacement (voir Pièces). Les pièces prises sont sorties de la partie, sauf les Ouvriers qui reviennent 1 tour complet après avoir été pris, un par un et jusqu'au maximum de départ de 3 sur la case devant leur Reine, B2 ou G7, si celle-ci est vide (Ceci est appelé la "Ponte").

La partie se termine lorsque l'un des joueurs prend la **Reine** de son adversaire.