

Le Xiang Qi, les échecs chinois

De détails ici : <http://www.lecomptoirdesjeux.com/xiang-qi.htm>

Un jeu d'échecs plus ancien que le nôtre ? Tellement proche et si déroutant, le Xiang Qi va vous lancer à l'assaut du palais adverse, avec des pièces originales comme l'éléphant ou la bombarde, mais va surtout vous faire parcourir une riche page d'histoire.

Littéralement jeu de l'éléphant (xiang - éléphant) (qi - échiquier), le Xiangqi est un jeu très offensif.

Règles du jeu

Le plateau de jeu est constitué de 10 lignes horizontales et 9 lignes verticales, interrompues par une rivière.

Cette rivière semble apparaître dès le 11ème siècle, symbolisant l'importance des fleuves dans la civilisation chinoise.

Les pièces se placent et se déplacent sur les intersections.

Chaque joueur possède 16 pièces. Celles-ci sont rondes et plates. Leur valeur est identifiée par un idéogramme de couleur (rouge ou bleu habituellement ou quelquefois rouge ou noir).

Au centre de chaque camp, se tient un palais (ou forteresse), constitué de 9 points sur les trois premières lignes.

La position centrale du palais, très caractéristique, fait du Xiang Qi un jeu offensif.

Le but du jeu est de mater le gouverneur (le roi) adverse.

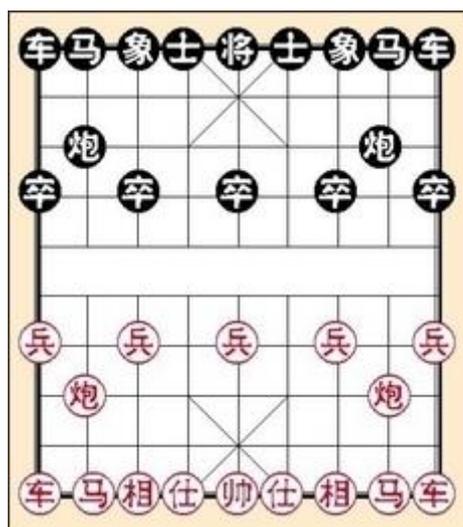
Comme pour le jeu d'échecs occidental, la capture des pièces se fait par substitution.

Par convention, le joueur rouge commence.

La position initiale des pièces est indiquée ci-contre.

On remarquera que les idéogrammes pour désigner les pièces des 2 camps sont souvent différents : cela n'influe en rien sur leurs déplacements (celui d'un pion rouge est régi par les mêmes règles que celui d'un pion noir, etc....).

On peut trouver aussi plusieurs manières de nommer les pièces.



L'éléphant

Il se déplace en diagonale, en avant ou en arrière, toujours de 2 intersections. Il ne peut traverser la rivière (il s'y noierait !), ce qui en fait une pièce essentiellement défensive, avec un rayon d'action limité (il ne couvre que 7 points de l'échiquier). Il ne peut sauter au-dessus d'autres pièces.

Le mandarin/garde/lettré

Comme le gouverneur, les mandarins ne peuvent sortir du palais. Ils se déplacent d'un point en diagonale, en avant ou en arrière. Cette pièce, qui pourrait paraître comme un fidèle rempart au gouverneur, peut s'avérer bien malgré lui un allié de poids pour l'adversaire, en restreignant par sa présence les possibilités de déplacement de son gouverneur.

Le cavalier

Il se déplace comme notre cavalier du jeu d'échecs occidental mais avec une contrainte de taille : il ne peut sauter au-dessus des autres pièces. Son déplacement doit donc suivre un tracé libre de pièce : une intersection horizontalement ou verticalement, puis une intersection en diagonal. Il peut cependant franchir la rivière et devient alors une redoutable pièce d'attaque.





La bombarde / le canon

Une des grandes originalités du Xiang Qi, la bombarde se déplace comme un char. Elle doit cependant obligatoirement sauter une pièce pour pouvoir capturer : lors de chaque capture, une pièce doit se trouver entre elle et sa victime. A noter que sur les pièces trouvées lors de différentes fouilles, une catapulte était symbolisée au dos de cette pièce.



Le char / chariot

Son déplacement est identique à la tour des échecs occidentaux, c'est-à-dire verticalement ou horizontalement, d'un nombre quelconque d'intersections. Il ne peut sauter au-dessus de pièces adverses.



Le pion/soldat

Au nombre de cinq par camp, les pions se déplacent d'une intersection vers l'avant dans leur camp et, dès qu'ils ont franchi la rivière, d'une intersection vers l'avant ou d'une intersection latéralement.