

# Règles du DiceChess



DiceChess est un jeu unique et dynamique (utilisant un échiquier classique, des pièces d'échecs traditionnelles et trois dés). Il est apparu à Moscou à la fin des années 2000 et est considéré comme inspiré de l'ancien jeu indien appelé Chaturanga.

Le jeu de pièces, la position initiale et les déplacements respectent strictement les règles des échecs classiques, y compris les règles du roque (le roi ne traverse pas une case attaquée par une pièce adverse ; le roi n'est pas en échec au moment du roque ; le roi ne se retrouve pas en échec après le roque ; le roi et la tour concernés n'ont jamais été déplacés) ainsi que la règle de la prise en passant.

Le DiceChess se joue à deux joueurs : l'un joue les Blancs, l'autre les Noirs.

Les joueurs jouent alternativement. À chaque tour, les coups possibles dépendent des pièces indiquées par le lancer de trois dés.

Le but du jeu est de capturer le roi adverse, contrairement aux échecs classiques où la victoire est obtenue par l'échec et mat. Autre différence majeure : l'échec, l'échec et mat ainsi que le pat ne sont pas pris en compte.

- Le roi peut rester en échec
- Le roi peut se déplacer vers ou à travers des cases contrôlées par l'adversaire

À chaque tour, le joueur doit tenter d'effectuer jusqu'à trois coups, en fonction des pièces indiquées par les dés, selon les conditions suivantes :

1. Il n'est pas possible de refuser un déplacement ou de ne l'effectuer que partiellement, sauf dans les cas suivants :
  - La pièce indiquée n'est plus présente sur l'échiquier
  - La pièce indiquée n'a aucun coup légal possible (aucune case libre où se déplacer)
  - Les pièces sont présentes sur l'échiquier, mais il n'est possible d'en déplacer qu'une ou deux (par exemple, depuis la position initiale, le joueur obtient 2, 3 et 5 : seul le cavalier peut être déplacé)
  - Le roi adverse peut être capturé (si l'une des pièces indiquées par les dés permet une capture immédiate du roi, celle-ci est autorisée)
2. Le joueur doit toujours tenter d'effectuer un déplacement pour chacune des trois pièces indiquées par les dés, Par exemple, depuis la position initiale, le joueur blanc obtient 1, 3 et 6. Il ne peut pas jouer d3 et Fd2, car cela ne laisserait aucune case disponible pour le roi. Dans ce cas, le joueur doit déplacer le fou vers une autre case afin de permettre un déplacement du roi en d2.

Une fois les coups effectués, le tour passe à l'adversaire, qui lance à son tour les dés.