



Animations ludiques autour du jeu d'Échecs

Variantes alternatives

Document

- de Travail
- en Validation
- en Diffusion

Rédacteur

Jacques Eychenne – Référent Fédéral NAQ

Jacques.eychenne@ffechecs.fr



Résumé, Notes :

L'objectif de ce document est de proposer un ensemble de variantes de jeux récréatifs autour du jeu d'échecs afin de montrer qu'il y a différentes façons de jouer et que ça peut aussi être un jeu convivial. La dynamisation de groupe y est favorisée. L'exhaustivité n'a pas été recherchée compte-tenu du nombre important des variantes du jeu.

Suivi des modifications :

Auteur	Date	Version	Motifs
Jacques Eychenne	09/06/18	V1.0	Version initiale.
Jacques Eychenne	28/11/19	V2.0	Ajout de nouvelles animations
Jacques Eychenne	28/12/19	V3.0	Ajout de nouvelles animations
Jacques Eychenne	05/01/20	V4.0	Ajout des différentes variantes ludiques du jeu (p20) ainsi que tous les types de jeux s'y rapportant (p 26).
Jacques Eychenne	11/02/20	V5.0	Ajout photo condichess



Objectifs du document	P4
Variantes proches du jeu	P5
Variantes associées à un sport	P12
Variantes avec règles modifiées	P16
Variantes associées à d'autres jeux	P22
Diverses autres variantes	P26

OBJECTIFS DU DOCUMENT

Lors d'une séance d'entraînement, d'apprentissage, qu'elle soit destinée à la compétition ou à de l'activité purement de loisir il peut y être inséré une activité d'animation (en fin de séance par exemple) en proposant des variantes de jeu, basées sur la notion d'équipe ou de groupe, afin d'aiguiser l'envie et d'en retirer plus de convivialité.

Il faut casser l'image austère d'un jeu individuel, donner au jeu une dimension de groupe en associant entre eux des joueurs(euses) d'âge et de niveaux différents.

Voici au sein de cette rubrique bien documentée quelques variantes alternatives au jeu d'échecs. Elles s'avèrent souvent surprenantes pour les observateurs non avertis, et sont aussi parfois déconcertantes pour les joueurs eux-mêmes !

Ces jeux ont pour base le jeu d'échecs classique, l'échiquier et ses pièces habituelles, qui conservent leur déplacement usuel la plupart du temps. Cependant, ils nécessitent une modification des règles traditionnelles et universellement adoptées : soit en les inversant comme au qui perd gagne, soit en faisant intervenir des éléments de hasard, en utilisant des cartes à jouer, ou parfois même, comme nous allons le voir, en faisant appel au sport !

Pourquoi d'autres variantes ?

Le jeu d'échecs est un jeu historique et traditionnel, pratiqué de la même manière à n'importe quel endroit du globe. Et ses règles sont si anciennes qu'elles sont et resteront à priori immuables, et ne devraient pas être remises en cause.

Toutefois, d'autres formes de jeu ont été créées, pas à pas, pour modifier le «standard» que constitue ce jeu, et lui apporter un visage et une saveur différente. Des variantes vraiment originales on pu voir le jour, parfois diamétralement opposées à l'image habituelle que dégage le jeu, qui le diversifient et le complètent, en quelque sorte, ou en tout cas, le font varier.

Elles ont été créées pour l'originaliser, pour casser son image sérieuse en général, et amuser les joueurs. Mais aussi, parfois, pour aussi pousser la difficulté à l'extrême, lorsque l'on pense par exemple à la difficulté de pouvoir réaliser des parties en simultanée à l'aveugle.

Ces variantes et leur pratique séduisent beaucoup de nouveaux joueurs et de spectateurs lorsqu'ils en entendent parler puis les testent pour la première fois, elles ont le mérite de montrer un autre visage du jeu, et d'élargir ses possibilités : parfois le rendant un peu moins sérieux, parfois encore plus, parfois original et aléatoire, parfois sportif, mais en tout cas, elles procurent toujours un résultat intéressant, et le font devenir toujours plus varié, et plus passionnant encore.

VARIANTES PROCHES DU JEU

Duo en alternance

Chaque camp joue à tour de rôle et les joueurs jouent en alternance sans se concerter même à l'intérieur d'une même équipe.



Compétition Blitz à plusieurs échiquiers

Chaque partie se joue avec le même tempo de pendule. On classe les échiquiers du niveau le moins fort au niveau le plus fort. Dans l'exemple l'échiquier 1 est plus fort que le 2. On mettra le nombre d'échiquiers en fonction du nombre de participants.

A l'issu d'un match:

Si partie nulle: les noirs restent et les blancs descendent à l'échiquier plus faible.

Si gain: on monte à l'échiquier supérieure

Si perte: descente à l'échiquier inférieur

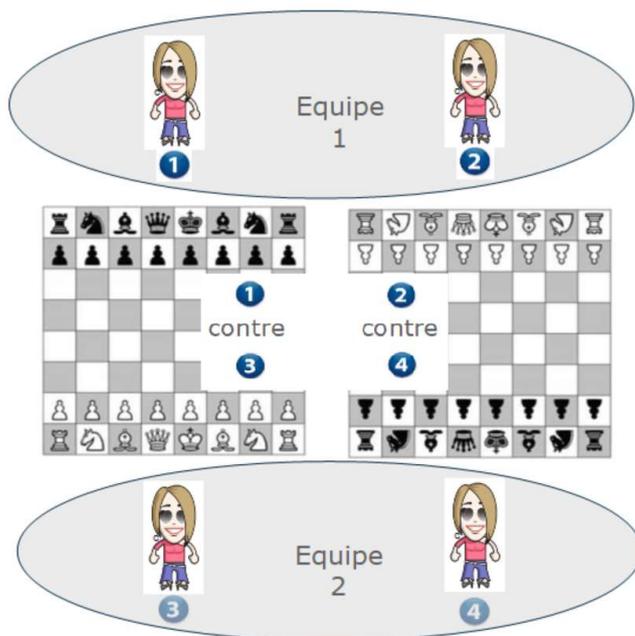


Exemple avec 2 échiquiers

Bug house ou blitz à quatre en équipe

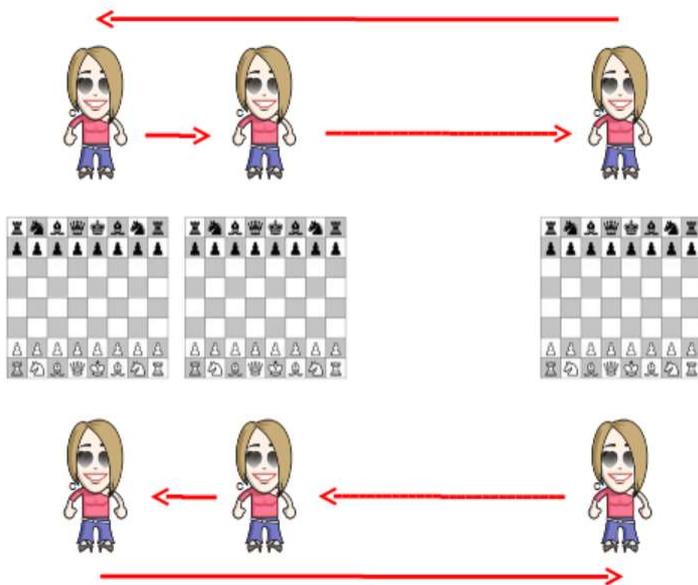
Les joueurs d'échecs s'affrontent deux contre deux. Chaque partenaire d'une équipe possède une couleur différente. Lorsqu'un joueur perd une pièce il doit la redonner à son adversaire qui possède la même couleur qui lui peut la ré intégrer à l'endroit où il veut sur une case vide en se conformant aux règles élémentaires du jeu d'échecs, les pions ne peuvent être insérés qu'entre les lignes 2 et 7. Il est conseillé de jouer avec une pendule. La partie s'arrête dès qu'un joueur a gagné une partie. Du coup il fait gagner l'équipe à laquelle il appartient.

Variante: les deux joueurs de la même équipe ont la même couleur. Lorsqu'un des joueurs perd une pièce il doit la donner au joueur de son équipe qui pourra la placer sur son échiquier lorsque son tour arrive.



Les chaises musicales

Toutes les 5 minutes tous les joueurs se décalent en même temps suivant le schéma ci-contre. Chacun des côtés se décale dans un sens arbitraire défini à l'avance (gauche ou droite).

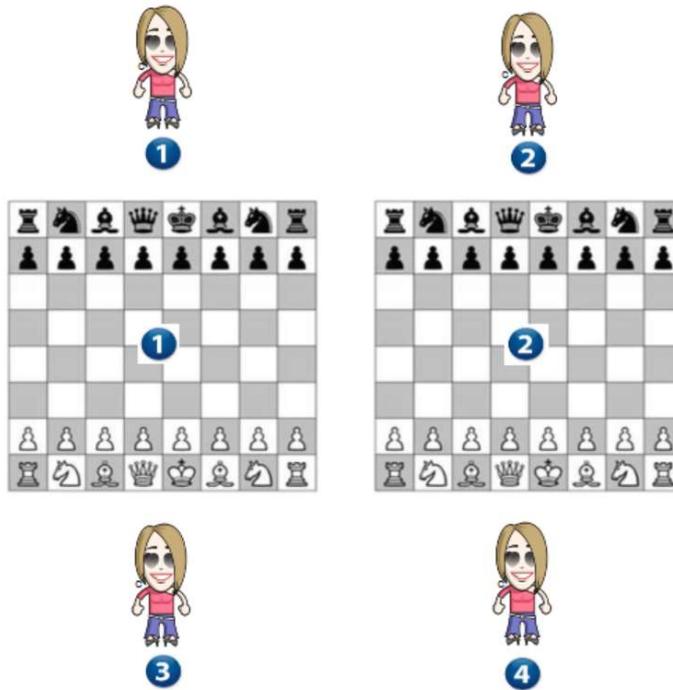


Permutation d'échiquier

Le joueur 1 joue contre le joueur 3 sur l'échiquier 1.

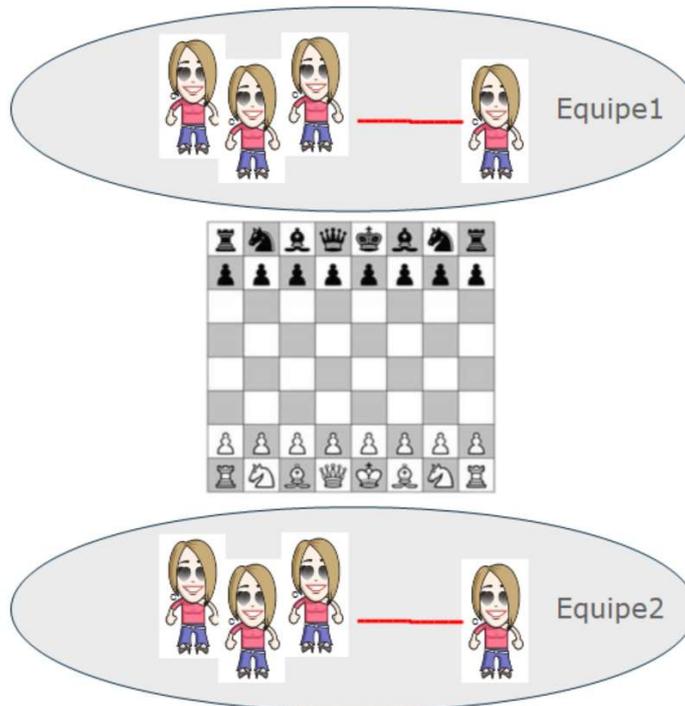
Le joueur 2 joue contre le joueur 4 sur l'échiquier 2.

Tous les 5 coups, les joueurs 1 et 2 permutent ainsi que les joueurs 3 et 4.



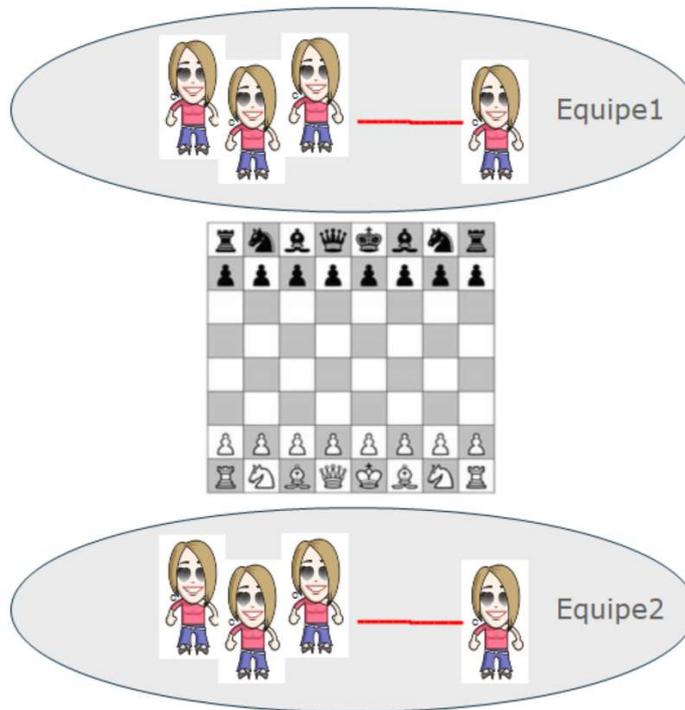
En relais

Chaque joueur joue 5 coups puis cède sa place au partenaire suivant, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie. L'ordre d'intervention des joueurs est défini à l'avance.



Par concertation

Un joueur est nommé au début capitaine d'équipe. C'est lui qui jouera contre le capitaine de l'autre équipe. Il jouera le coup concerté par toute son équipe. Ce type de partie peut aussi se jouer en e-chess.



Duo «main / cerveau»

La partie se joue en duo. L'un annonce les coups qu'il pressent, l'autre exécute.

Les annonces ne sont qu'indicatives et de cet ordre: pion, tour, dame, cavalier, fou, roi, mais sans préciser la situation de la pièce d'origine ni sa destination. L'exécutant du coup interprète à sa façon l'annonce et exécute le coup.

Animation avec jeu d'échecs géant



Jeu avec un videau

Ou dé **doubleur** , c'est un système de **motivation d'attaque**.

Pour réduire la durée d'une partie et renforcer le côté stratégique du jeu, un dé doubleur peut être utilisé. Celui-ci appelé videau, est un dé à six faces marquées des nombres 2, 4, 8, 16, 32 et 64. Au début de la partie, le videau affichant 64 est placé sur le côté de l'échiquier à équidistance des 2 joueurs.

A son tour de jouer et avant de jouer, un joueur peut proposer de doubler l'enjeu.

Son adversaire n'a alors que deux possibilités : soit il accepte – il prend alors le videau de son côté, soit il abandonne la partie en cours. S'il prend, le videau affichant le double de la valeur précédente est déplacé de son côté. À partir de ce moment, la possibilité de proposer de doubler l'enjeu à nouveau lui appartient exclusivement.

Il faut définir l'enjeu au préalable. A l'issue de la partie le coefficient du videau est appliqué.



Parties simultanées

La simultanée est la forme de jeu qui permet à un joueur d'affronter plusieurs adversaires simultanément.

Le joueur effectuant cette performance débute traditionnellement avec les pièces blanches.

Parties simultanées à l'aveugle

Il s'agit d'une partie simultanée, donc d'une partie disputée contre plusieurs adversaires en simultanée, mais en devant en plus visualiser chacune des parties disputées à l'aveugle. Ce qui complique encore à nouveau les choses, comme on peut s'en douter.

Cela fait donc réfléchir à plusieurs parties en même temps sans voir aucun échiquier, et il est en plus plus difficile de se remémorer et de se concentrer sur une seule partie à la fois, puisqu'il faut à chaque coup joué alterner, et se refocaliser sur une position différente à chaque coup prononcé.

Partie échecs vivante

Un animateur déroule une partie en faisant participer les figurants.



Au préalable à la partie un atelier costume ou chapeau peut être monté afin de motiver et faire participer les enfants.





VARIANTES ASSOCIEES A UN SPORT

Le Condi-Chess

Ou «échecs sportifs», permet de combiner pratique du sport physique et jeu d'échecs. Sport pratiqué indifféremment en plein air ou en salle, pour améliorer sa condition et ne pas se limiter à «seulement réfléchir» et «plus s'amuser» sont les deux (très bonnes) raisons souvent citées pour s'essayer au condi-chess, et pour s'y entraîner.



Réfléchir rapidement et réfléchir en étant essoufflé peut s'avérer utile, et un excellent terrain de jeu pour s'exprimer. Pour les professeurs de sport familiarisés avec les échecs, cette variante étonnante est même applicable dans leur discipline, à l'école.

Le principe est en fait simple, il suffit de disposer d'une pendule d'échecs, d'un jeu, et deux tables assez éloignées l'une de l'autre :

On place donc la pendule sur la table différente de celle où se trouve le jeu, à bonne distance de préférence.

A chaque coup joué, le joueur doit trotter (ou éventuellement courir) pour arrêter sa pendule et enclencher le temps adverse, puis revenir à l'échiquier pour effectuer le coup suivant joué par son adversaire, qui effectue en décalé les mêmes allers et retours.

Au premier coup, le joueur avec les noirs déclenche la pendule, il ne se trouve donc pas face à l'échiquier au départ. Il va s'efforcer de le rejoindre dès qu'il aura appuyé, pour répondre aux blancs, qui dès qu'ils ont entamé, courent vers la pendule, et les deux joueurs se croisent donc à mi-chemin.

Il est courant qu'un des deux joueurs rattrape l'autre à la course, cela implique que la pendule fait écouler le temps d'un seul adversaire, ce qui doit le faire accélérer, sans grand espoir de «semer» son

poursuivant s'il est plus rapide ou joue très rapidement. Cela est possible, mais doit être prévu au niveau du temps alloué, pour que le joueur ne s'épuise pas excessivement.

2 solutions sont possibles pour anticiper cette situation : soit un joueur doit tout le temps appuyer sur la pendule, au risque de se faire «courser» par l'adversaire, soit le joueur a le choix d'appuyer ou non : il peut alors réfléchir un peu et jouer un coup qui incite l'adversaire à réfléchir, afin d'aller appuyer et d'inverser la tendance. Mais gare à la précipitation : un jeu précipité peut aussi entraîner une erreur impardonnable, voir irrécupérable. L'essentiel n'est donc pas toujours de courir !

Le Condi-chess peut aussi se pratiquer en équipe.

Le chessboxing

est un sport hybride qui mélange boxe anglaise et jeu d'échecs. Le fair-play reste de mise. La WCBO (World Chess Boxing Organisation) est l'organisation régissant ce sport né dans les années 2000.

À l'origine, le chessboxing a été imaginé en bande dessinée par Enki Bilal dans son album *Froid Équateur* en 1992. Lepe Rubingh, un artiste hollandais, a organisé le premier combat en 2003. Au fil des années, le chessboxing est devenu un sport à part entière, avec ses propres règles, son championnat du monde et d'Europe et ses premiers clubs.

Deux athlètes s'affrontent sur un ring où est également placée une table d'échecs. Ils doivent respecter à la fois les règles officielles des échecs et celles de la boxe anglaise.

Un match se déroule au maximum sur onze rounds répartis comme suit :

- six rounds de quatre minutes aux échecs ;
- cinq rounds de trois minutes à la boxe.

Échecs et boxe se succèdent, le match commençant par un round d'échecs.

Le round d'échecs est joué à cadence rapide sous la forme d'un «blitz», et chaque joueur dispose d'un total de douze minutes. Une pause d'une minute est accordée aux joueurs entre deux rounds consécutifs.

Le match se termine lors d'un échec et mat (échecs), si le temps alloué est écoulé pour l'un des athlètes (échecs), en cas d'abandon d'un des adversaires (échecs ou boxe), en cas de K-O (boxe), ou encore après une décision de l'arbitre (boxe).



Un round d'échecs...un round de boxe !

Beaucoup de profils différents peuvent être vus au chessboxing: On peut mettre la pression à son adversaire aux échecs et essayer de parer les coups à la boxe, en misant alors sur les échecs. On peut multiplier les attaques à la boxe afin d'épuiser l'adversaire pour le perturber mentalement.

24 heures d'échecs

La formule des 24 heures est très connue en course d'endurance, automobile surtout. Plusieurs sports se sont mis au diapason des 24 heures motorisées au fil du temps : vélo, roller, tennis de table ... dont le jeu d'échecs, toujours dans la ville du Mans en particulier.

La ville traditionnelle des 24 heures organise donc fort logiquement cette compétition, chaque année, au Palais des Congrès, aux alentours du mois de mars.

En Alsace, le club de Saverne organise aussi **un marathon d'échecs équivalent, d'une durée de 24 heures également..** Différentes formules existent notamment des courses en relais par équipes.



Échecs et plouf

La durée de l'apnée fait office de pendule. Le joueur n'a droit qu'à une apnée par coup à jouer.





Un autre version aquatique du jeu

VARIANTES AVEC REGLES MODIFIEES

Le duck chess

Le duck chess est un des moyens pour niveler le niveau des joueurs.

Pour y jouer, vous avez besoin de :

2 joueurs

1 jeu d'échecs standard

1 canard en caoutchouc (assez petit pour occuper un seul carré de l'échiquier)

Le tour de chaque joueur consiste toujours en deux actions :

(1) faire un mouvement d'échecs standard

(2) déplacer le canard vers n'importe quel carré vide sur le plateau. (Le canard doit être déplacé - il ne peut pas être laissé là où il était). Le canard agit comme un «bloqueur» - c'est-à-dire que vous ne pouvez jamais déplacer une pièce sur la case actuellement occupée par le canard (bien que les chevaliers puissent sauter dessus). Le canard ne peut pas être capturé.



Le Fischer Random Chess (ou Chess 960)

est une variante pour jouer aux échecs en utilisant les déplacements habituels des pions et des pièces, mais en changeant systématiquement la configuration de départ, la position initiale des pièces étant définie par un tirage au sort.

La position initiale doit cependant conserver les éléments suivants :

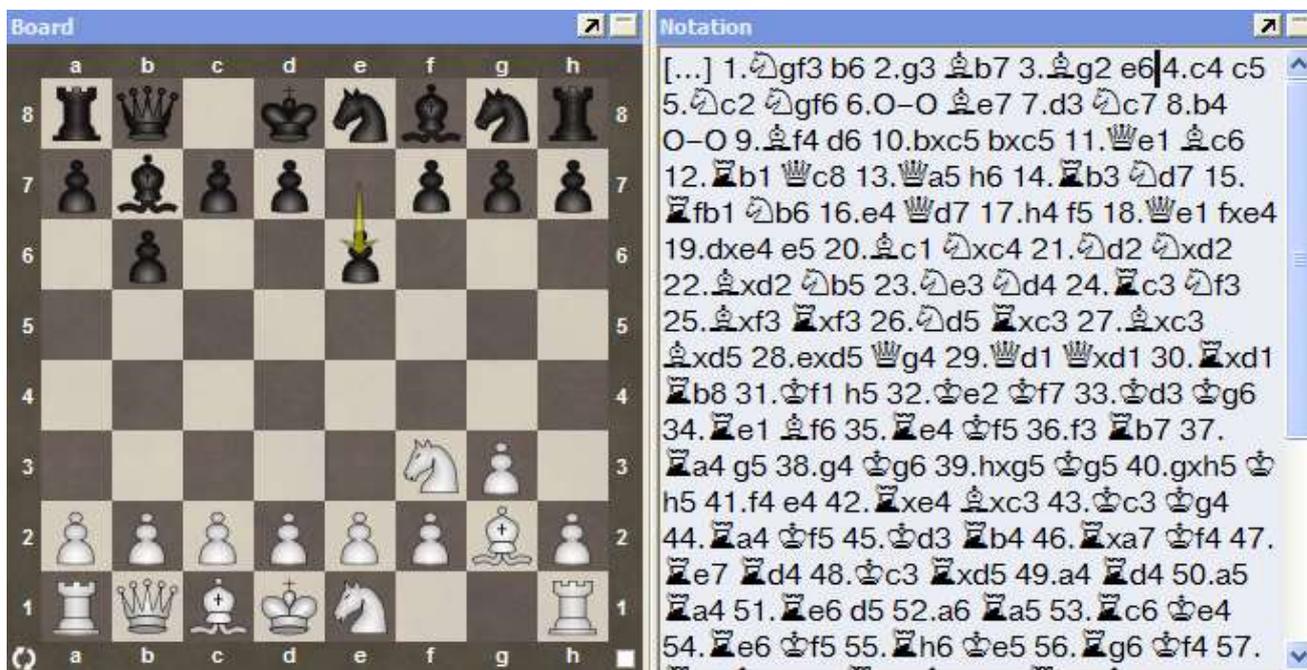
- Les pions se placent comme d'habitude, sur la deuxième rangée.
- Le roi doit se trouver quelque part entre les deux tours, afin que le petit roque et le grand roque soient possibles.
- Les fous doivent débuter sur des cases de couleurs opposées (une noire et une blanche).
- Les pièces noires et les pièces blanches doivent être placées de manière symétrique.

La position initiale des pièces est définie par un tirage au sort.

Il existe plusieurs manières pour l'effectuer, par exemple avec un dé, une pièce, ou avec une pendule électronique qui inclut cette possibilité au sein de son programme.



Exemple de position initiale



Exemple de partie

Pour le roque, la règle est effectivement chamboulée, puisque la plupart du temps, le roi et la tour ne partent pas de leur case initiale pour l'effectuer.

La règle est la même pour ce qui concerne ses conditions : ne pas avoir bougé la tour ni le roi, ne pas être en échec, ne pas passer par un échec, et n'avoir aucune pièce sur le chemin des deux pièces concernées jusqu'à leur case respective d'arrivée.

Pour la position d'arrivée après avoir roquer, il faut juste considérer que l'on doit se retrouver dans la position normale après avoir effectué le petit roque ou le grand roque, selon si on joue avec les noirs ou avec les blancs : si on a les blancs, le roi débute normalement sur une case noire (e1), donc si on veut roquer sur sa droite, on doit faire arriver son roi sur g1, et la tour qui était placée du côté droit du roi devra arriver en f1. Pour le grand roque, on fera arriver le roi en c1, et la tour qui aura débuté la partie sur sa gauche en d1.

Autrement dit, on libère toutes les pièces de l'espace nécessaire pour lequel le roque serait possible habituellement, et on fait arriver le roi et la tour dans leur position finale après le roque habituel.

Le jeu d'échecs est ainsi respecté, et seule la théorie des ouvertures, comme on peut évidemment s'en douter, change complètement, et n'est absolument plus d'aucune utilité.

Échecs progressifs

Ici, les blancs jouent leur premier coup normalement. Pour leur réponse, les noirs disposent de 2 coups consécutifs. Les blancs disposent ensuite, en poursuivant cette logique, de 3 coups consécutifs, et ainsi de suite, jusqu'au mat, ou à la fin de la partie, comme habituellement (normalement au mat).

Notons juste que prendre le roi reste interdit, et qu'au moindre échec, le trait change de camp. Même s'il restait des coups, théoriquement, à jouer pour le joueur venant de donner l'échec.



Variante écossaise

A chaque échec, on repart de 0. Le joueur en échec joue donc un coup, puis l'autre 2, et ainsi de suite. Sauf en cas d'échec, à chaque fois, on recommence à 1 coup.

Je refuse ou Échecs psychologiques

Si les échecs ont toujours une petite part de psychologie, ici, c'est surtout une affaire de «solution de rechange» qu'il faudra chercher à posséder.

VETO!

Ce qu'on nomme communément «Échecs psychologiques» (ou «Je refuse»), est en réalité une partie normale mais dans laquelle, à chaque tour, chaque joueur peut interdire à son adversaire (s'il le souhaite), le premier coup qu'il vient de jouer.

Le joueur doit donc, si besoin, se reporter sur son deuxième choix. Il est évidemment impossible de reposer un même coup deux fois de suite à son adversaire (au même tour), s'il l'a à l'instant refusé.

Ainsi par exemple, on peut réussir à placer le coup du berger (Dxf7#) sans être protégé par le fou habituellement associé en ç4 si seul le roi défend la case f7, puisque sur Rxf7, il suffit de dire «Je refuse», et l'adversaire n'a alors plus aucun coup légal.

Mais bien sûr, sachant cela, le premier joueur aurait sûrement lui même refusé le coup Dxf7+ en premier lieu !

Cavalier à dada

Cela consiste à ajouter à chaque pièce, hormis le roi et le pion, le pouvoir du déplacement du cavalier. De sorte que la Tour, le Fou et la Dame, en plus de leur déplacement normal, ont la possibilité de jouer en plus comme un cavalier.



C'est très amusant, lorsqu'on a déjà pratiqué le jeu standard : Le fou et la tour peuvent aussi sauter par dessus les pions, tout comme la dame.

Les tours menacent aussi le cavalier en retour si celui ci croit menacer impunément comme à son habitude, et la surprise qu'il crée habituellement s'en trouve bien diminuée.

Le fou et la tour doublent leur pouvoir, et surtout, la dame devient à présent une pièce excessivement dangereuse quoi qu'il arrive.

Atelier «Bouffe tout» ou Anti-Chess

On pourrait aussi appeler ça «Jouer à qui perd gagne».

Objectifs :

On perd l'objectif premier d'un joueur d'échecs qui veut mater l'adversaire et on n'annonce pas les échecs durant la partie. De plus lors d'une vraie partie d'échecs, on n'est pas obligé de prendre des pièces. Il s'agit de rendre les échecs agréables et ce jeu le permet par le nombre de pièces que l'on « dévore ». Selon la rapidité des joueurs, on pourra envisager de recommencer avec une nouvelle partie en changeant de couleurs.

L'objectif est de travailler le mouvement des pièces et leur prise. Prendre en compte la valeur des pièces : DAME : 9 pts, CAVALIER et FOU : 3 pts, PION : 1 pt, ROI : 10 pts

Déroulement :

On joue comme dans une partie d'échecs normale !

Pour gagner il faut se faire prendre toutes les pièces même le roi. On déplace donc les pièces de manière à ce que l'adversaire ait des pièces à prendre : on est obligé de prendre.

La partie est gagnée lorsqu'on n'a plus aucune pièce. On comptera un point par partie gagnée.

Si la partie n'est pas finie, on comptera la valeur des pièces restant sur l'échiquier. Une différence supérieure ou égale à 10 points permettra de gagner également. Une différence inférieure à 10 points sera conclue par un match nul et aucun joueur ne marquera de point.

Bullet : "Balle de fusil", moins de trois minutes, parfois même trente secondes.

Crazy House : Dans cette variante les pièces adverses que vous capturez vous appartiennent et peuvent être remises en jeu à tout moment sur n'importe quelle case libre. Ce qui donne des situations complètement délirantes et multiplie les possibilités de jeu.

King of the Hill : Le roi de la colline, le premier des deux joueurs qui parvient à placer son roi sur le centre de l'échiquier (e4, e5, d4, d5) a gagné !



Three-Check : Échecs classiques, à la différence qu'il n'y a plus besoin de faire un échec et mat pour gagner. Le premier joueur à mettre trois fois en échec le roi adverse a gagné.

Racing Kings : Variante assez drôle à jouer, les deux joueurs commencent du même côté de l'échiquier, huit pièces par joueur, et c'est le premier qui place son Roi sur la ligne 8 qui gagne.

Atomic Chess : Variante très amusante elle aussi. Elle se joue de la même manière que les échecs classiques, sauf qu'au moment de la prise la pièce prenante "explose" et détruit tout ce qui se trouve dans les huit cases voisines à l'exception des pions (sauf s'ils sont capturés de manière normale).

Horde : Le joueur noir possède un jeu normal tandis que le joueur blanc possède trente-deux pions. Les noirs gagnent s'ils parviennent à capturer tous les pions blancs.

Échecs d'Alice : En référence à Alice Au Pays Des Merveilles de Lewis Carroll, cette variante se joue avec deux échiquiers, un avec les pièces placées normalement, et un autre vide. Lorsqu'une pièce fait un mouvement, elle passe "de l'autre côté du miroir" et atterrit sur sa case de destination sur le deuxième échiquier.

Les Échecs Marseillais : Chaque joueur peut jouer deux coup par tour.

Les Échecs 007 : Chaque joueur joue trois coups, un coup pour lui, un coup pour son adversaire, puis un coup pour lui.

VARIANTES ASSOCIEES A D'AUTRES JEUX

Raindrop chess



Raindrop chess est une variante du jeu d'échecs très intéressante, faisant intervenir beaucoup de hasard, grâce aux cartes.

Au début de la partie, l'échiquier est entièrement vide, et chaque joueur possède avec lui les cartes représentant chaque pièce (de son camp), face retournée.

A chaque tour, tant que le roi n'est pas tiré, chaque joueur retourne une carte tour à tour, et place la pièce désignée par cette carte où il le souhaite sur l'échiquier.

On peut placer les presque pièces n'importe où, mais certaines disposent de certaines restrictions :

Pions :

On peut placer les pions entre sa deuxième rangée et sa 6^è rangée, à 3 cases de la promotion, donc.

Concernant les fous, la couleur blanche ou noire de l'image sur la carte tirée au sort précise la couleur de la case sur l'échiquier sur laquelle il faut placer ce fou.

Une fois qu'un joueur a tiré la carte du roi, il le pose où il veut, à condition de ne pas se mettre en échec, naturellement.

Ensuite, une fois le roi présent, le joueur aura le choix entre jouer un coup d'échec «normal», ou bien de tirer une nouvelle carte, pour placer une pièce supplémentaire sur l'échiquier.

La partie s'arrête «normalement», lorsque le premier roi est échec et mat.

Pour la promotion, fréquente car les pions peuvent « débiter » sur la 6^è rangée, on ne peut toutefois pas faire autant de promotion que l'on veut :

La «réserve» de pièces supplémentaires se compose simplement d'une reine, d'une tour, d'un fou, et d'un cavalier.

Remarque : la différence avec le jeu d'échecs est importante, au niveau du tirage au sort aléatoire du placement des pièces, tout d'abord, et du fait que la partie peut commencer, et même se conclure, alors qu'un seul roi seulement est présent sur l'échiquier.

Un roi seul peut aussi se faire mater, même si le roi adverse n'est pas présent sur l'échiquier, ce qui interdit pourtant le déplacement aux pièces adverse présentes sur le jeu.

Une pièce tirée au sort permet ainsi de donner échec et mat, à partir du moment où là où elle est parachutée, elle amène à cette conclusion.

Tempête sur l'échiquier

C'est un jeu de cartes très drôle, comportant des événements farfelus et complètement inattendus, imprévisibles, qui font par exemple changer le déplacement de certaines pièces en cours de jeu, prendre l'avion au roi, exploser une pièce comme un kamikaze, créer une trappe dans l'échiquier, voire même changer le but du jeu final en cours de match.

Ce jeu très réussi fait intervenir hasard, humour et réflexion, et apportent beaucoup de fraîcheur.

EnigMat

Le jeu se compose de 24 échiquiers partagés en 4 cartes dont le dos est de la même couleur. Il consiste à assembler les 4 parties d'un échiquier afin de constituer une position de mat. Sur tous les échiquiers c'est le Roi noir qui est mat.

Ce jeu est bien adapté au joueur débutant car il ne fait pas appel au calcul. Il est essentiellement visuel et a un but pédagogique double :

Familiariser le joueur avec les horizontales, les verticales et les autres diagonales, et bien assimiler la notion d'échec et mat.



DIVERSES AUTRES VARIANTES

Voici décrit diverses autres variantes du jeu d'Echecs avec soit les règles modifiées, soit les plateaux de jeu ou bien l'ensemble
https://fr.wikipedia.org/wiki/Variante_du_jeu_d'echecs