

SHUURRO™



SHUURO

Bienvenue dans l'univers de Shuuro, un jeu permettant à deux joueurs de s'affronter dans une version différente et stimulante des Echecs.

A Shuuro, les joueurs ne sont pas obligés d'utiliser un ensemble de pions prédéterminé. A la place, ils sont libres de choisir les pièces qu'ils vont déployer sur l'échiquier afin de combattre leur adversaire, créant ainsi l'armée qui correspond le mieux à leur niveau et leurs tactiques.

NB: ces règles supposent que le lecteur sait jouer aux échecs. Si ce n'est pas le cas, vous trouverez les règles de ce jeu en page 8.

Une partie de Shuuro est divisée en 4 phases:

1. Recrutement.
2. Préparation du champ de bataille.
3. Déploiement.
4. Combat!

1. RECRUTEMENT

Durant cette phase, chaque joueur décide secrètement des pièces qu'il souhaite recruter dans son armée et les note sur une feuille de papier. Ceci est fait en secret afin que l'adversaire ignore la composition de l'armée qu'il va devoir affronter.

Chaque joueur a un total de 800 points à dépenser pour acheter les pièces qu'il veut utiliser lors de la partie.

Chaque pièce vaut un certain nombre de points, tel que défini dans le tableau suivant, qui présente également le nombre maximum de pièce de chaque type qui peut être intégré dans une armée:

| Pièce | Coût en point | Maximum par armée |
|-------------------|---------------|-------------------|
| Roi (obligatoire) | 0 points | 1 |
| Reine | 110 points | 3 |
| Tour | 70 points | 6 |
| Fou | 40 points | 9 |
| Cavalier | 40 points | 9 |
| Pions | 10 points | 18 |

Exemple: Un joueur peut acheter de zéro à trois reines pour 110 points chacune. Les reines sont des pièces très puissantes dans le jeu, mais elles coûtent très cher!

Il n'y a que deux restrictions dans la composition de l'armée:

Un seul Roi! Chaque joueur doit obligatoirement inclure un Roi (qui représente le Général en chef de l'armée, et donc le joueur lui-même), et ne peut en inclure qu'un seul!

Pensez petit! Une armée peut inclure au maximum 32 pièces en comptant le Roi.

** Tout au long de ces règles, nous nous référerons au joueur au masculin, mais nous espérons que les Dames qui liront ces règles n'en prendront pas offense et apprécieront le jeu.*

Vous trouverez ci dessous un exemple d'armée créée en utilisant la feuille d'armée de la page 26. Ceci est une force équilibrée et nous vous recommandons de l'utiliser lors de vos premières parties.

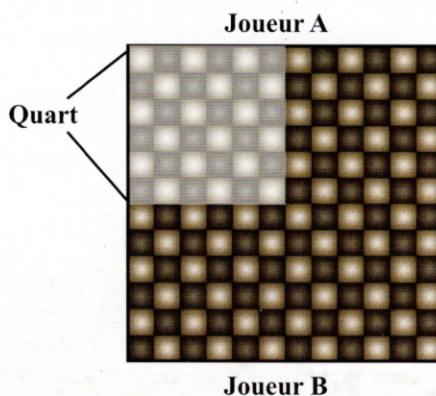
EXEMPLE D'ARMEE

| SHUURO | | | | | | | | | |
|--------------|----------|-------------|----------|------------------|----------|------------|----------|-------|----------|
| ROSTER SHEET | | ARMEE LISTE | | SCHIEDA D'ARMATA | | ジョーロアームリスト | | 軍団表 | |
| PIECE | QUANTITE | PIECE | QUANTITE | PIECE | QUANTITE | PIECE | QUANTITE | PIECE | QUANTITE |
| ♔ | 1 | ♚ | 0 | ♖ | 1 | ♘ | 0 | | |
| ♕ | 0-3 | ♗ | 110 | ♙ | 2 | ♜ | 220 | | |
| ♖ | 0-6 | ♞ | 70 | ♞ | 3 | ♞ | 210 | | |
| ♗ | 0-9 | ♝ | 40 | ♞ | 4 | ♞ | 160 | | |
| ♘ | 0-9 | ♞ | 40 | ♞ | 4 | ♞ | 160 | | |
| ♙ | 0-18 | ♞ | 10 | ♞ | 5 | ♞ | 50 | | |
| | | TOTAL | TOTAL | TOTAL | TOTAL | TOTAL | TOTAL | | |
| | | | | 19 | | 800 | | | |

2. PREPARATION DU CHAMP DE BATAILLE

Après avoir consigné par écrit la composition de leur armée, les joueurs déterminent le champ de bataille qui va les voir s'affronter.

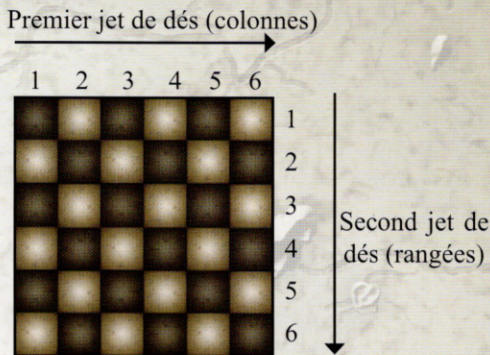
Le plateau de jeu est divisé en quatre quarts de 6X6 carrés (voir diagramme ci dessous).



Placés de part et d'autre du plateau de jeu, les joueurs vont disposer de manière aléatoire deux piédestaux dans chaque quart du plateau. Ceci est fait de la façon suivante:

Un joueur choisi un des quart de plateau directement en face de lui et lance un dé par deux fois. Le premier jet indique la colonne (un résultat de 1 indique la première colonne, 2 la seconde et ainsi de suite). Le second jet indique la rangée (un résultat de 1 indique la première rangée, un 2 la seconde et ainsi de suite).

Le croisement des résultats obtenus va indiquer le carré (voir diagramme) sur lequel le joueur doit placer le premier piédestal.



Une fois le premier piédestal placé, le joueur doit en placer un second dans le même quart de plateau en lançant les dés comme précédemment décrit.

Si le joueur obtient les mêmes résultats que pour le premier piédestal, le second n'est pas placé et ce quart de plateau n'en comportera qu'un pour cette partie.

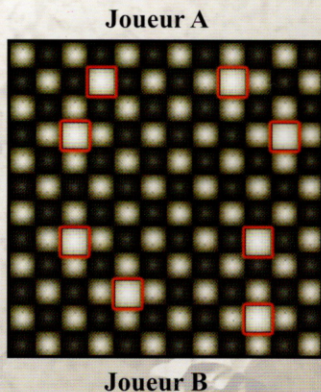
Quand le joueur a placé les piédestaux sur le premier quart de plateau, il procède de même pour le second.

Quand cela est fait, il passe les dés à son adversaire qui va procéder de même pour ses propres quart de plateau. Pour cela il les considère de son propre point de vue (le carré 1.1 est le carré le plus proche de lui à sa gauche).

A la fin, il devrait y avoir deux piédestaux par quart de plateau, sauf dans les rares occasions où deux jets de dés consécutifs identiques auront indiqué la même position. Dans ce cas, il peut n'y avoir qu'un seul piédestal dans un quart de plateau.

IMPORTANT: Durant la partie, ces piédestaux seront traités comme des pièces d'échec qui ne peuvent être ni prises ni déplacées par les joueurs. Ils forment des obstacles sur l'échiquier (bien que les cavaliers possèdent des règles particulières quant à ces piédestaux, comme vous le découvrirez dans la section combat! un peu plus tard).

Le diagramme ci dessous montre un exemple du plateau de jeu une fois les piédestaux placés. Vous pouvez utiliser cet exemple pour votre première partie.



3) DEPLOIEMENT

Une fois le champ de bataille installé, les joueurs décident de la couleur de leur armée, bleu ou rouge (ce qui ne fait aucune différence dans le jeu). Ils peuvent alors prendre les pièces choisies pour leur armée lors du recrutement et les installer au bord du plateau afin que l'autre joueur puisse les voir.

Les deux joueurs lancent alors un dé pour savoir qui se déploie en premier. Le joueur qui obtient le résultat le plus bas va placer son Roi en premier, en suivant les règles de déploiement décrites plus bas.

L'autre joueur place ensuite son propre Roi en suivant les mêmes règles, de son côté du plateau.

Les joueurs placent ensuite leurs pièces une par une en alternance, selon les règles de déploiement.

Le joueur A place une de ses pièces, puis le joueur B place une des siennes, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les pièces soient déployées.

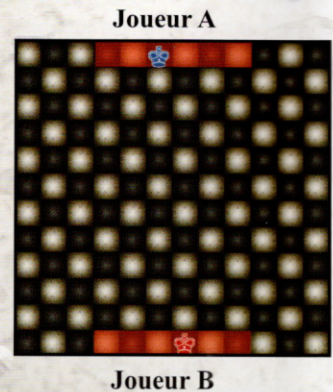
Si un des joueurs a fini son déploiement avant l'autre, celui-ci continue de placer ses pièces jusqu'à ce qu'elles soient toutes sur le plateau.

Notez bien que le jeu commence dès le déploiement, aussi devez vous placer une pièce si vous l'avez touché, et une fois que vous l'avez relâché en place, vous ne pouvez plus changer son emplacement (à moins que, ce faisant, vous ne soyez en contradiction avec les règles de déploiement).

Règles de Déploiement

Pendant la phase de déploiement, les règles suivantes s'appliquent:

1. Le Roi d'abord! Le Roi doit être placé en premier, sur une des 6 cases au centre de la première rangée, tel que représenté en rouge dans le diagramme ci après.



2. La Noblesse en second! La Reine, les Tours, les Fous et les Cavaliers sont déployés ensuite dans n'importe quel ordre. Ainsi, vous pouvez, par exemple, déployer deux Cavaliers, puis un Fou, puis un Tour, puis un autre Cavalier, une Reine, et ainsi de suite. Aucune de ces pièces ne peut être placée dans la seconde rangée tant que la première n'est pas complètement remplie. De même, aucune de ces pièces ne peut être placée dans la troisième rangée tant que la seconde n'est pas totalement remplie. Aucune de ces pièces ne peut jamais être placée au delà de la troisième rangée. Seul les Cavaliers peuvent être placés sur un piédestal.

3. Les pions en dernier, en première ligne! Quand toutes les autres pièces ont été placées, les pions sont déployés en suivant les mêmes règles que la Noblesse, à la seule exception qu'un pion ne peut jamais être placé sur la première rangée, même si il y reste des places libres.

Note sur les piédestaux. Les pièces ne peuvent être déployées sur des cases occupées par des piédestaux, à l'exception des cavaliers qui peuvent être déployés sur un piédestal si il y en a un disponible lors du placement. Notez bien que les règles précédentes s'appliquent même dans ce cas, et que vous ne pouvez pas déployer un cavalier sur un piédestal de la seconde rangée si il reste encore une case pour le placer en première rangée.

4) COMBAT!

Une fois que les deux joueurs ont terminé leur déploiement, la partie peut commencer. Elle dure jusqu'à ce qu'un des deux Rois se retrouve échec et mat en suivant les règles classiques des échecs, mais avec les exceptions qui suivent:

- **Initiative!** Comme il n'y a pas de joueur blanc et noir, les joueurs lancent un dé pour savoir qui bouge en premier. Celui qui a le plus haut score commence.

- **Hélas, le Roi est tombé dans une embuscade!** Si le joueur qui commence a placé une de ses pièces de façon à pouvoir prendre le Roi adverse au premier mouvement, il peut le faire et gagne la partie immédiatement. Si le joueur qui commence la partie est en échec et ne peut pas s'en libérer dans son premier mouvement, il perd la partie immédiatement. Il est donc possible pour chacun des deux joueurs de perdre la partie dès le premier tour, alors rappelez vous de créer une défense solide autour de votre Roi lors du déploiement...

- **En avant!** Le Roque n'est pas autorisé.

- **Cavalerie en position dominante.** Les piédestaux sont traités comme des pièces qui ne peuvent être ni bougées ni prises par aucun des joueurs. Ils constituent ainsi des obstacles au mouvement et assurent que chaque partie de Shuuro est différente de la précédente. Toutefois, les Cavaliers peuvent sauter un piédestal normalement (comme avec n'importe quelle autre pièce), et peuvent même se placer au sommet de l'un d'eux. Un Cavalier perché sur un piédestal devient impossible à prendre pour une pièce ennemie, à l'exception d'un autre Cavalier, qui pourra le prendre normalement en achevant son mouvement sur cette case.

- **Troupes d'avant garde!** Les pions qui sont déployés dans la troisième rangée ne peuvent pas avancer de deux cases lors de leur premier mouvement. Seuls les pions placés sur la seconde rangée peuvent effectuer ce déplacement.

VARIANTES DE SHUURO

Le temps est précieux!

Une autre approche de Shuuro, que nous recommandons particulièrement, consiste à utiliser des pendules pour les échecs. Destiné à donner à chaque joueur le même temps de réflexion et à assurer une durée déterminée à la partie, elles feront de vos parties de Shuuro une expérience encore plus agréable. Vous trouverez plus de renseignement sur ces pendules et comment les utiliser pour jouer à Shuuro à:

www.riverhorse.eu

Mini-Shuuro

Si vous n'avez pas le temps de faire une partie normale de Shuuro, ou si vous voulez juste faire une démonstration rapide à un ami, voici une version simplifiée, appelée Mini-Shuuro.

Pour cela, plier le plateau de jeu de manière à n'avoir qu'un quart apparent. Ensuite, chaque joueur choisit une armée normalement, mais avec seulement 200 points et un maximum de 10 pièces. Ceci fait, placez deux piédestaux sur le quart de plateau selon la procédure normale. Ensuite, le jeu se déroule normalement.

Taille des armées

Le budget en point de chaque armée peut être augmenté ou diminué, afin de rendre les parties plus longues ou plus rapides. Les joueurs peuvent décider, par exemple, d'utiliser des armées de 1000 points, ou de 600...

Il est également possible pour un joueur d'offrir un handicap à son adversaire, en prenant moins de points pour compenser une différence de niveau de jeu.

Sans limite!

Si les joueurs veulent une version plus extrême de Shuuro, ils peuvent modifier, ou supprimer complètement, les limitations sur le nombre de pièces de chaque type dans une armée, à l'exception du Roi – ils peuvent alors avoir autant de Reines, de Fous, de Tours, de Cavaliers ou de Pions qu'ils le souhaitent, dans la limite de 32 pièces par armée.

Exemple: une armée constituée de un Roi, sept Reines et trois Pions, ce qui serait assez extrême...

Eclaireurs

Vous pouvez décider que les éclaireurs du Roi l'ont prévenu de la nature du terrain avant la bataille. Inversez simplement les phases 1 et 2, et choisissez votre armée après avoir déterminé le champ de bataille.

C'est la jungle!

Les joueurs peuvent augmenter le nombre de piédestaux par quart de plateau à trois, quatre, ou plus. Cela rend la partie plus serrée, mais attention à vos Cavaliers, qui risquent de devenir trop efficaces.

Le Roi est au château

Pour placer le Roi, le joueur peut utiliser n'importe quelle case de la première rangée, et plus seulement les 6 cases centrales.

Soyons sérieux!

Les joueurs plus impliqués pourront décider d'éliminer le hasard introduit par l'utilisation des dés pour décider qui se déploie et bouge en premier. Pour cela, il suffit de décider, avant de choisir les armées, que le joueur qui aura le plus de pièces dans son armée se déploie en premier (les dés seront utilisés en cas d'égalité) et que celui qui finit son déploiement en premier aura le premier mouvement.

TURANGA!

Et que diriez vous d'une version où quatre joueurs se disputent la victoire sur un plateau de jeu comme vous n'en avez jamais vu? Restez à l'affût de Turanga! Voir page 27