



Pour ce nouveau jeu « ÉCHEC ET MOTS », Armand Jammot a combiné de façon original les principes essentiels de 2 jeux dont l'intérêt et le succès sont connus de tous, les échecs et « le mot le plus long ».

Inspirés des échecs, l'échiquier lui-même et les cavaliers et du « mot le plus long », les lettres que les joueurs vont chercher avec leurs cavaliers sur les cases marron de l'échiquier. Elles sont destinées à former un mot qui, pour chaque joueur, doit être le plus long possible.

Original et passionnant, offrant une variété infinie de combinaisons, « ÉCHEC ET MOTS » est pourtant un jeu simple ; il suffit de bien comprendre la marche des cavaliers et les règles de fin de partie qui déterminent le décompte des points.



MATÉRIEL :

- **1 ÉCHIQUIER** comprenant :
 - 49 cases (25 cases marron dont 5 marquées d'un point, et 24 cases orange) ;
 - 4 cases orange marquées d'un cheval qui sont les cases de départ des cavaliers ;
 - de part et d'autre de l'échiquier, moulés dans le corps même du plateau, 2 chevalets destinés à recevoir les lettres prises par les joueurs en cours de partie.

- **4 CAVALIERS**, 2 noirs et 2 blancs.

- **54 PIÈCES** sur lesquelles figurent des lettres dont la répartition est la suivante :



4 A – 2 B – 2 C – 1 D – 4 E – 2 F – 1 G – 1 H – 3 I – 1 J – 1 K – 3 L –
2 M – 3 N – 3 O – 2 P – 1 Q – 4 R – 3 S – 3 T – 3 U – 1 V – 1 W – 1 X –
1 Y – 1 Z

Parmi ces 54 pièces, 5 voyelles A.E.I.O.U. sont marquées au dos d'un point noir.

MISE EN PLACE DU MATÉRIEL :

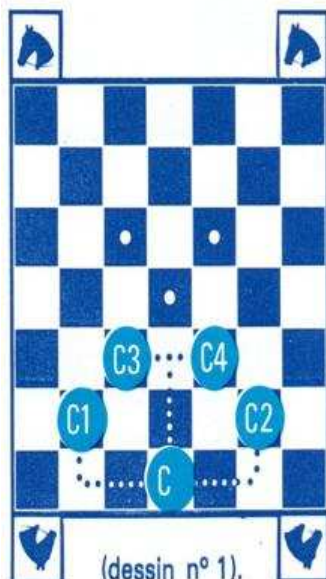
- 1 Les joueurs placent l'échiquier entre eux.
- 2 Les 54 pièces sont posées **face cachée** sur la table et mélangées.
- 3 On tire d'abord les 5 pièces marquées au dos d'un point et on les place, **face cachée**, sur les 5 cases marron marquées d'un point orange situées au centre de l'échiquier. Ainsi est-on toujours assuré que le jeu comportera un nombre suffisant de voyelles.
- 4 20 autres pièces sont ensuite tirées au hasard et placées l'une après l'autre sur l'échiquier, **toujours face cachée**, sur les 20 cases marron encore libres.
Les 29 pièces restantes sur la table, ne seront plus utilisées dans ce tour de jeu. Elles serviront au coup suivant.
- 5 On retourne la totalité des 25 pièces, découvrant ainsi les 25 lettres.
- 6 Les 2 joueurs tirent au sort pour savoir qui jouera avec les cavaliers blancs et qui jouera avec les cavaliers noirs.
- 7 Chaque joueur place ses 2 cavaliers sur les 2 cases orange marquées d'un cheval se trouvant devant lui.

MARCHE DU CAVALIER :

LE CAVALIER SE DÉPLACE PAR « SAUTS » QUI L'AMÈNE A CHAQUE DÉPLACEMENT A 3 CASES DE DISTANCE PAR RAPPORT A SON POINT DE DÉPART.

CE DÉPLACEMENT DE 3 CASES SE DÉCOMPOSE EN 2 PARTIES. UN PREMIER DÉPLACEMENT **DE 2 CASES** EST FAIT HORIZONTALEMENT OU VERTICALEMENT PAR RAPPORT A LA POSITION DE DÉPART, PUIS UN SECOND **DE 1 CASE**, SOIT VERS LA GAUCHE OU VERS LA DROITE, SOIT VERS LE HAUT OU VERS LE BAS (dessin n° 1).

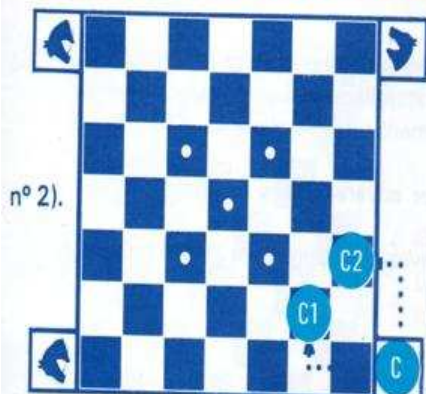
DÉPLACEMENT DU CAVALIER



Le cavalier C peut se déplacer soit horizontalement, soit verticalement par rapport à sa position de départ. Son déplacement « total » est de 3 cases et ne peut se faire qu'avec un seul changement de direction. Dans ce cas le cavalier C a 8 possibilités de déplacement

- ① de C en C1, il se déplace tout d'abord de 2 cases horizontalement, puis d'une case vers le haut ;
- ② de C en C2, le déplacement est de 2 cases horizontalement, puis de 1 case vers le haut ;
- ③ de C en C3, le déplacement est de 2 cases verticalement, puis de 1 case vers la gauche ;
- ④ de C en C4, le déplacement est de 2 cases verticalement, puis de 1 case vers la droite.

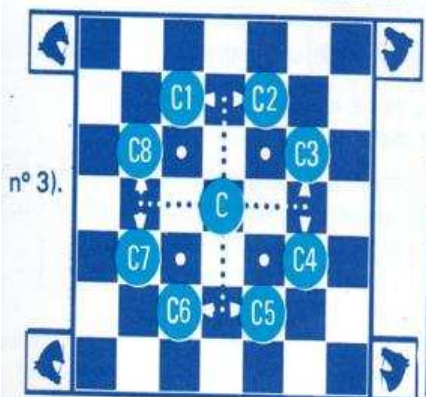
POSITION DE DÉPART DU CAVALIER



Dans certains cas, le cavalier ne peut atteindre que 2 cases possibles (cas du départ) (dessin n° 2).

Dans ce cas, le cavalier peut — à partir de sa position de départ — atteindre 2 cases possibles, car on considère que l'échiquier se poursuit sous le bandeau portant l'indication ÉCHEC ET MOTS. Le cavalier peut aller de C en C1 ou de C en C2.

DÉPLACEMENT DU CAVALIER



* Par contre, au centre de l'échiquier, il y a 9 possibilités de déplacement (dessin n° 3).

A partir de la position centrale qu'il occupe, le cavalier a huit possibilités de déplacement.

Dans tous les cas, vous pouvez constater, que le cavalier se déplace tout d'abord de 2 cases soit horizontalement, soit verticalement, puis ensuite d'une case, soit vers la droite, soit vers la gauche (C1, C2, C6, C5), soit vers le haut, soit vers le bas (C8, C7, C3, C4).

Vous pouvez constater que lorsqu'un cavalier se trouve sur une case orange, il ne peut se rendre que sur une case marron et inversement. Ce principe de déplacement permet naturellement à un cavalier de passer par-dessus un autre. 2 cavaliers de la même couleur ne peuvent évidemment prendre place en même temps sur la même case.

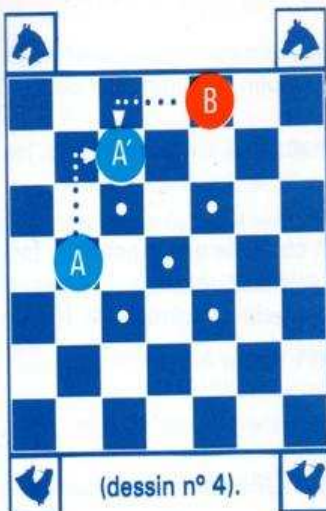
Un cavalier peut aller se placer sur une case où se trouve un cavalier adverse. Dans ce cas, le cavalier adverse est pris.

Maintenant que vous avez placé les lettres sur l'échiquier et que vous avez bien compris le déplacement du cavalier, vous pouvez commencer la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

- le joueur qui a les cavaliers blancs commence.
Il déplace l'un de ses cavaliers, ce qui l'amène pour ce premier coup à prendre obligatoirement une lettre, puisque partant d'une case orange, il va se poser sur une case marron.
- Le deuxième joueur, joue à son tour, déplace l'un de ses cavaliers et prend une lettre.
- Ainsi, à tour de rôle, les joueurs déplacent à leur choix, l'un ou l'autre de leur cavalier en essayant de s'emparer des lettres qui leur sont nécessaires pour composer un mot.
- Chaque fois qu'un cavalier se pose sur une case marron, le joueur doit prendre **obligatoirement** la lettre qui s'y trouve, même si cette lettre ne l'intéresse pas. Bien entendu, si cette case est libre de lettre, le cavalier a le droit de s'y poser.

PRISE D'UN CAVALIER



- Il faut également faire attention à ne pas se laisser prendre ses cavaliers par les cavaliers adverses, car la partie s'arrête dès qu'un joueur a perdu son deuxième cavalier.
Un cavalier peut en prendre un autre si celui-ci se trouve à sa portée dans une des cases qu'il peut atteindre en se déplaçant (dessin n° 4).

Attention :

Un cavalier menacé peut se mettre à l'abri sur sa position de départ si elle se trouve à sa portée.

C'est au cavalier A de jouer. S'il vient se placer sur la case A', il se met à portée du cavalier B qui à son tour de jeu aura la possibilité, s'il le juge nécessaire, de le prendre. Il lui suffira pour cela de faire un déplacement de 2 cases horizontalement puis d'une case vers le bas et d'occuper ainsi la case où se trouve le cavalier du joueur A, qui est de ce fait immédiatement retiré du jeu.

- Les joueurs placent les lettres qu'ils ramassent au cours de leurs déplacements sur le chevalet se trouvant devant eux et cherchent à composer un mot.

Attention :

Les mots autorisés sont tous les mots, substantifs et adjectifs, au masculin, au féminin, au singulier et au pluriel, les verbes à l'infinitif, au participe présent et au participe passé, masculin, féminin, singulier et pluriel.

Les formes conjuguées des verbes ne sont pas admises non plus que les onomatopées, les interjections, les sigles et les noms propres.

Vous allez découvrir que vous serez très souvent obligé de changer de mot en cours de partie ; chaque fois que votre adversaire s'emparera d'une lettre que vous convoitez. C'est en cela que réside le très grand intérêt d'ÉCHEC ET MOTS. Il faut constamment modifier son jeu en fonction de l'évolution du jeu de l'adversaire.

FIN DE PARTIE :

– EN AUCUN CAS LA PARTIE NE PEUT ÊTRE ARRÊTÉE AVANT QUE L'UN DES JOUEURS SOIT EN MESURE DE COMPOSER **UN MOT D'AU MOINS 6 LETTRES**.

– A son tour de jeu, lorsqu'il a déplacé son cavalier, le joueur qui est en mesure d'arrêter la partie, annonce « ÉCHEC ET MOTS » et le nombre de lettres composant le mot qu'il a réalisé.

Dès cet instant la partie est arrêtée.

Le joueur qui a annoncé « ÉCHEC ET MOTS », montre son mot. Il doit, rappelons-le, comprendre obligatoirement au moins 6 lettres.

Son adversaire compose également le mot le plus long possible et l'on procède au décompte des points.

DÉCOMPTE DES POINTS :

① Pour chaque lettre utilisée dans la composition d'un mot, chaque joueur **marque 2 points**.

4 lettres = $4 \times 2 = 8$

5 lettres = $5 \times 2 = 10$

6 lettres = $6 \times 2 = 12$ points ; etc.

② **On retire du total** ainsi obtenu **un point par lettre non utilisée**

Exemple :

un joueur fait un mot de 6 lettres. Il lui reste sur son chevalet 2 lettres qu'il n'a pu utiliser. Il marque : $6 \times 2 = 12$ (pour le mot) – $2 = 10$ points.

③ Le joueur qui **prend l'initiative d'arrêter la partie** en annonçant « ÉCHEC ET MOTS », **bénéficie d'un bonus**, à condition toutefois de totaliser – avant d'ajouter le bonus – un nombre de points supérieur à celui de son adversaire.

Exemple :

Le joueur A annonce le premier « ÉCHEC ET MOTS » et compose le mot CHEVAL. Il lui reste une lettre non utilisée.

Il marque : $6 \times 2 = 12 - 1 = 11$ points.

Le joueur B, compose le mot ORANGE. Il lui reste 2 lettres non utilisées.

Il marque : $6 \times 2 = 12 - 2 = 10$ points.

C'est donc le joueur A qui marquera le bonus, qui est dans ce cas de 3 points (voir plus loin tableau des bonus) et totalisera ainsi : $11 + 3 = 14$ points.

Le joueur B marque ses 10 points.

ATTENTION :

Dans le cas contraire, il n'y a de bonus pour personne.

Chaque joueur marque uniquement les points correspondant aux lettres qui composent leurs mots respectifs.

Exemple :

Reprenons l'exemple précédent. Mais, cette fois-ci, le joueur B compose le mot ORANGE et il utilise la totalité des lettres de son chevalet.

Il marque donc : $6 \times 2 = 12$ points.

Le joueur A, qui n'a que 11 points pour le mot CHEVAL mais qui a annoncé le premier « ÉCHEC ET MOTS », ne bénéficie pas du bonus. Dans ce cas, il n'y a de bonus ni pour l'un ni pour l'autre des joueurs.

A marque 11 points et B 12 points.

— Pas de bonus non plus en cas d'égalité de points entre les 2 joueurs. **La partie est déclarée nulle.** Personne ne marque de points.

Exemple :

A compose le mot CHEVAL et utilise la totalité des lettres de son chevalet.

B compose le mot ORANGE et utilise la totalité des lettres de son chevalet.

Le score est donc de 12 à 12.

Mais, dans ce cas, aucun des joueurs ne marque de points. Match nul.

LE BONUS :

LA VALEUR DU BONUS VARIE SELON LE NOMBRE DE LETTRES UTILISEES DANS LA COMPOSITION D'UN MOT.

Il peut arriver, en effet, qu'un joueur qui se sent en bonne position tente de réaliser un mot de plus de 6 lettres, ce qui va lui permettre d'augmenter à la fois le nombre de ses points et la valeur de son bonus si, bien entendu, il l'emporte sur son adversaire.

— POUR 6 LETTRES LE BONUS EST DE 3 POINTS.

— POUR 7 LETTRES LE BONUS EST DE 6 POINTS.

— POUR 8 LETTRES LE BONUS EST DE 9 POINTS.

— POUR 9 LETTRES LE BONUS EST DE 12 POINTS.

— ET EXCEPTIONNELLEMENT POUR 10 LETTRES LE BONUS EST DE 20 POINTS.

Exemple :

Le joueur A annonce le premier « ÉCHEC ET MOTS » et compose le mot MONUMENT. Il ne lui reste aucune lettre.

Il marque : $8 \times 2 = 16$ points.

Le joueur B compose le mot CHARBON, et il lui reste 1 lettre non utilisée.

Il marque : $7 \times 2 = 14 - 1 = 13$ points.

Dans ce cas, le joueur A bénéficie du bonus et totalise finalement : 16 points pour les lettres composant son mot + 9 points de bonus = 25 points.

CAS PARTICULIER : PRISE DES CAVALIERS

Comme nous l'avons indiqué plus haut, les cavaliers peuvent se prendre entre eux, mais un joueur ne peut prendre le deuxième cavalier de son adversaire que s'il est en mesure d'arrêter immédiatement la partie en réalisant un mot d'au moins 6 lettres. **DANS CE CAS, LE JOUEUR AJOUTE 10 POINTS A SON TOTAL DE POINTS** qu'il bénéficie ou non du bonus.

Exemple :

Le joueur A prend le deuxième cavalier du joueur B, et arrête ainsi la partie. Il compose le mot DÉTENTE. Il ne lui reste alors aucune lettre.

Le joueur B, compose ÉCHEC ; il lui reste 2 lettres.

Il marque : $5 \times 2 = 10 - 2 = 8$ points.

Le joueur A marque donc :

$7 \times 2 = 14$ points (pour les lettres utilisées) plus 6 points de bonus (pour avoir gagné le coup) plus 10 points pour avoir réussi à prendre les 2 cavaliers de son adversaire.

Soit un total de : $14 + 6 + 10 = 30$ points.

REMARQUES :

- Pour rendre le jeu encore plus intéressant, il est conseillé de marquer sur un papier, pendant le déroulement de la partie, les lettres ramassées par votre adversaire. Vous saurez ainsi-toujours où il en est en essayant de prévoir le mot qu'il s'apprête à réaliser. Cela vous permettra éventuellement de le contrer.
- Il est également conseillé de fixer – avant de commencer de jouer – le nombre de parties que devra comporter la manche. Pour éviter les matchs nuls, le nombre de parties sera donc impair.
- Le joueur qui vient de perdre une partie, **commence en premier la partie suivante.**
- Quand une partie est terminée, on retire de l'échiquier la totalité des pièces (y compris les 5 voyelles marquées d'un point), on les replace avec les 29 pièces inutilisées sur la table de jeu et on remélange le tout. Pour commencer une autre partie, on procède à une nouvelle répartition des pièces sur l'échiquier comme indiqué précédemment.