

Echecs chinois

象棋



**YELLOW
MOUNTAIN
IMPORTS**

www.ymimports.com

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.

Échecs Xiangqi 象棋

Xiangqi est un jeu de société à deux joueurs de la même famille de jeux que Chaturanga, Western Chess, Shogi et Janggi. Le Xiangqi est connu en Occident sous le nom d'échecs chinois et est l'un des jeux de société les plus joués au monde.

Objectif

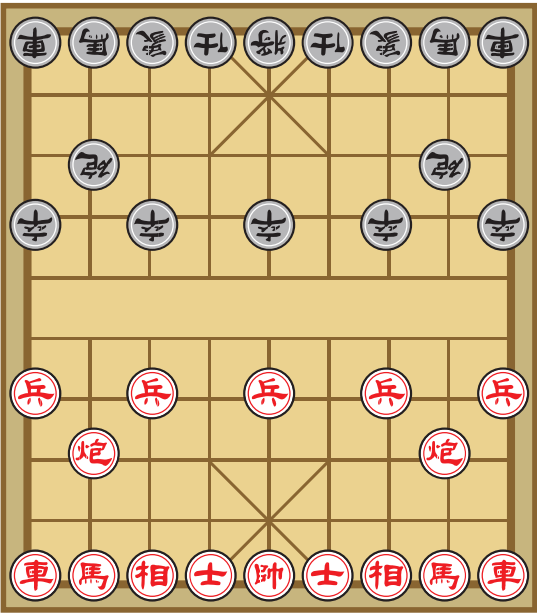
L'objectif du Xiangqi est de mettre le général adverse en échec et mat — le placer dans une position d'où il ne peut s'échapper.

Équipement

Le plateau est composé de 9 lignes verticales (fichiers) et de 10 lignes horizontales (rangs) avec les pièces jouées aux intersections. De chaque côté du plateau, contre le bord arrière, se trouve un palais composé de points 3 par 3 (9 positions) avec quatre lignes diagonales qui s'étendent vers l'extérieur à partir du centre pour former une forme en X. Une rivière divise les deux côtés opposés du plateau, située entre les cinquième et sixième rangs. La rivière est souvent marquée des caractères chinois 楚河 (Chǔ Hé), signifiant « rivière Chu » et 漢界 (汉界 en chinois simplifié), « Hàn Jiè », signifiant « frontière Han », une référence à la guerre Chu-Han. Certaines planches comportent les points de départ de soldats marqués de petites croix.

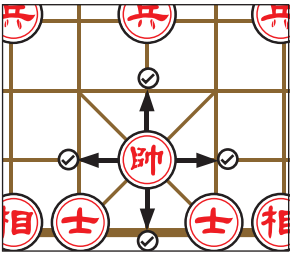
Arrangement

Les positions de départ des pièces sont disposées comme indiqué ci dessous.

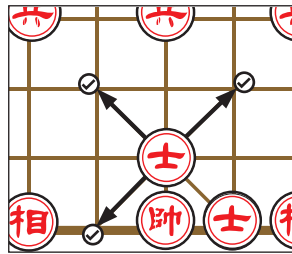


Pièces

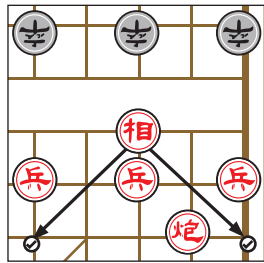
Les pièces de jeu sont indiquées par des caractères chinois. Les mêmes pièces de classement ont parfois des caractères différents pour chaque face et sont parfois écrites en caractères traditionnels ou simplifiés. Les pièces sont identifiées cidessous par leur nom anglais, leur prononciation chinoise, leur caractère chinois traditionnel, leur caractère chinois simplifié s'il est différent, puis la variante du caractère.



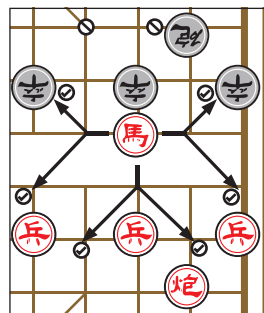
Général « Shuài » 帥/帅 **et « Jiàng »** 將/将 – Les généraux peuvent se déplacer d'un point verticalement ou horizontalement, mais pas en diagonale et sont limités aux neuf points de leur palais. Un général ne peut pas se déplacer dans une colonne occupée par le général adverse, à moins qu'il y ait au moins une pièce placée entre les deux généraux dans cette colonne.



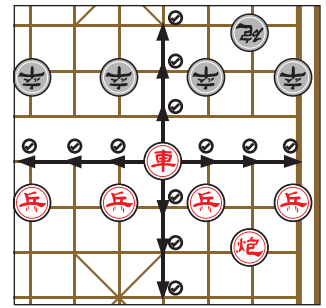
Garde/Conseiller « Shi » 仕 et « Shi » 仕 – Ce sont les conseillers du roi et gardent le roi à l'intérieur du palais. Le garde se déplace d'un point en diagonale et est confiné au palais.



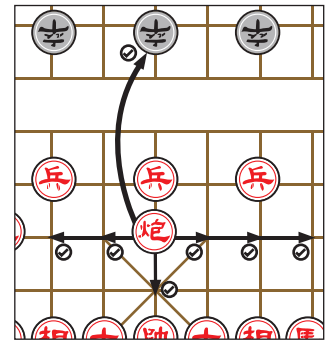
Éléphant « Xiàng » 相 et « Xiàng » 象 – Les éléphants se déplacent exactement de deux points dans n'importe quelle direction diagonale et ne peuvent pas sauter par dessus les pièces intermédiaires ni traverser la rivière.



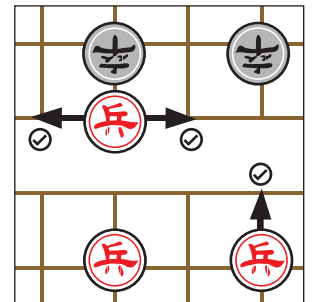
Cheval « Mǎ » 馬 et « Mǎ » 馬 – Le cheval se déplace d'un point horizontalement ou verticalement, et d'un point en diagonale vers l'extérieur. Il ne peut pas se déplacer dans une direction où une pièce le bloque sur le chemin du mouvement.



Chariot « Jū » 俥/車 et « Jū » 車/车 – Les chars se déplacent de la même manière que les tours aux échecs internationaux. Le char se déplace d'autant de points qu'il le souhaite horizontalement ou verticalement. Il ne peut pas sauter pardessus les pièces sur son passage.



Canons « Pào » 炮 et « Pào » 砲 – Les canons se déplacent exactement comme le char. Cependant, pour capturer, un canon doit sauter pardessus exactement une pièce, amie ou ennemie, le long de sa ligne de mouvement.



Soldat « Bīng » 兵 et « Zú » 卒 – Ne peut se déplacer que d’une case vers l’avant avant de traverser la rivière. Une fois la rivière traversée, il peut aussi se déplacer d’une case horizontalement. Il ne peut jamais reculer.

Gameplay

Chaque camp alterne, déplaçant une pièce à chaque tour. Les pièces capturent en utilisant leurs mouvements normaux et en atterrissant sur un point occupé par une pièce ennemie. Généralement, c'est rouge qui fait le premier pas mais deux joueurs peuvent convenir de jouer autrement.

La victoire est obtenue lorsqu'un joueur met le général adverse en échec et mat. L'échec et mat se produit lorsque le général de l'autre joueur n'a plus de mouvement légal pour éviter la capture lors du prochain coup. Quand le général du joueur risque d'être capturé au coup suivant, ce général est en échec, Jiāng 將/将, et le joueur menaçant d'être capturé l'annonce.

Si un joueur répète un coup qui force l’adversaire à faire de même, il doit rompre le cycle au tour suivant.

Si un joueur répète la même position tout en mettant l’adversaire en échec trois fois de suite, la partie est déclarée nulle.

