

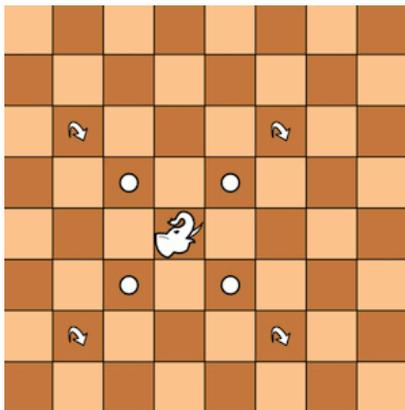
Voyage dans le temps

1

Genre Shatranj

Le fou est remplacé par l'éléphant.

La reine ne se déplace que d'une case.



Recours

2

Marseillais

On joue 2 fois de suite sauf :

- au premier tour
- si on met en échec au premier coup



Inversion des valeurs

3

Qui perd gagne

Prise obligatoire.

Pas d'échecs au roi.

Le premier à ne plus avoir de pièces a gagné.

Quiétude

4

Retour à la normale



Désordre

5

Mélanger les pièces

Même disposition des 2 côtés, par exemple :



Révolution

6

Le joueur noir a 32 pions



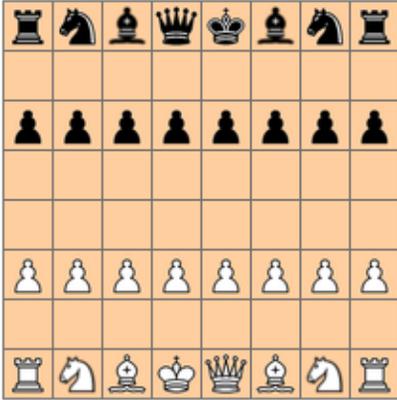
Voyage dans l'espace

7

Makruk

Fou : 1 case devant ou en diagonale

Reine : 1 case en diagonale



Corruption

8

On peut recruter un prisonnier à la place de jouer.

Pas de placement de pion sur la ligne 1 ou 8.

Les pions promus redeviennent pions en cas de prise

Roi de la montagne

9

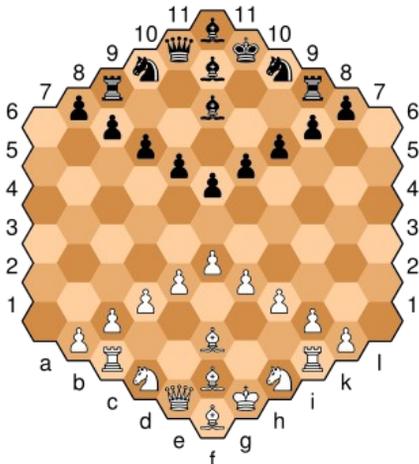
Le premier roi au centre a gagné

Déformation

10

Gliński

Prise du pion par les faces



Course aux rois

11

Le roi doit atteindre en premier l'autre bord

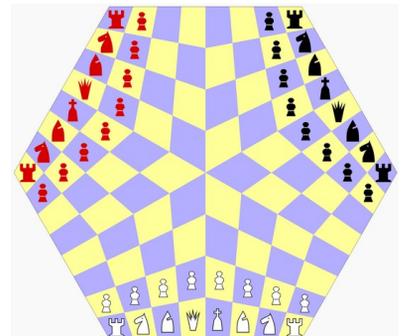


2ème front

12

Yalta

Dans le sens horaire

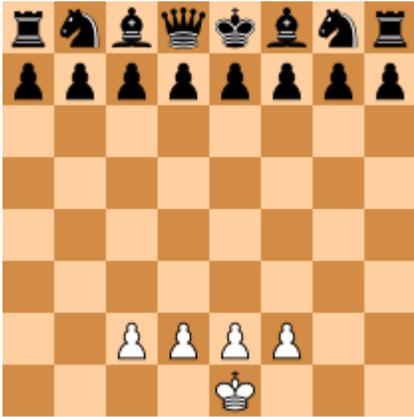


Hyperactif

13

Super Roi

Les blancs peuvent jouer 2 fois

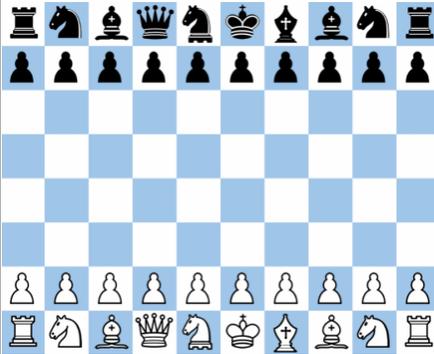


La triche

14

Trice

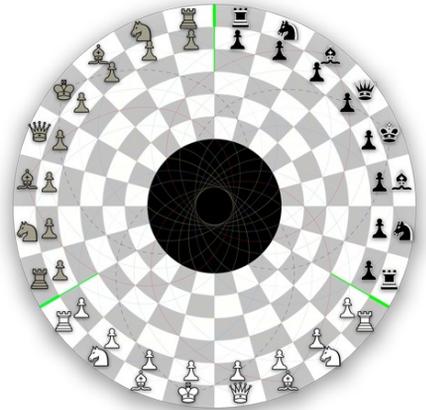
Plateau de 10x8
Chancelier : tour + cavalier
Archevêque : fou + cavalier



2^{ème} front circulaire

15

Douves
infranchissables de 3 cases



Déformation

16

McCooley

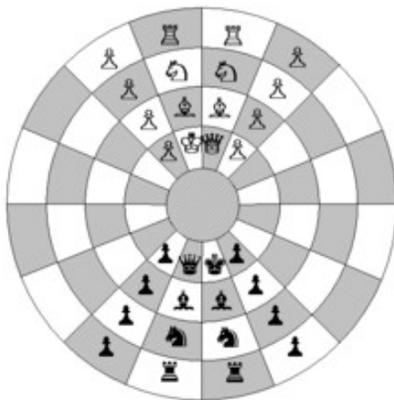
Prise du pion par la diagonale.



Voyage dans le temps

17

Echecs byzantin

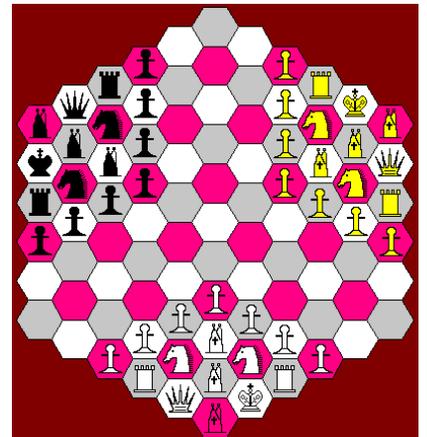


2^{ème} front déformant

18

Echex

Prise du pion par la diagonale



Bombardement

19

Shako

Canon : tour, prise par dessus une pièce
Éléphant : 1 ou 2 cases en diagonale avec saut.

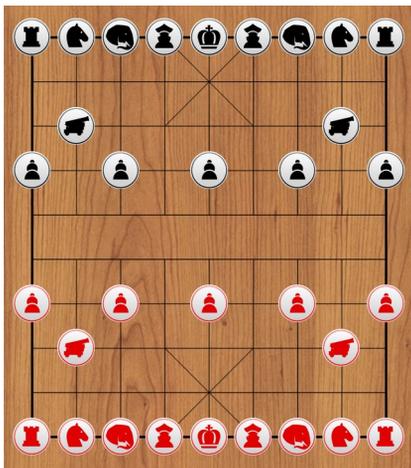


Voyage dans l'espace

20

Xiangqi

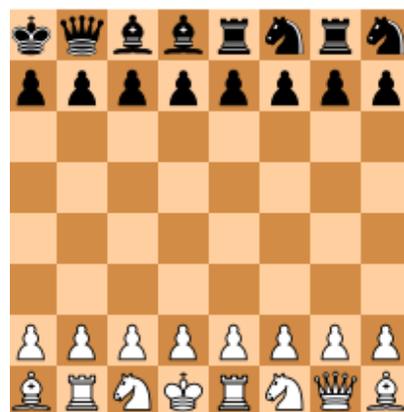
Canon : tour, prise par dessus une pièce
Garde : 1 case en diag



Transcendance

21

Pièces en désordre
non symétriques



Atomique

22

Toute prise fait exploser
les cases autour.

Renfort Mystique

23

Janus

Archevêque : fou +
cavalier



Jacquerie

24



Paralysie

25

La dernière pièce jouée est immobilisée

Mutation

26

Les pions prennent en avant et se déplacent en diagonale.

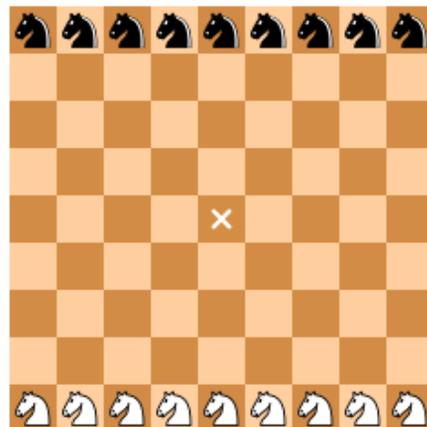
Charge

27

Jeson mor

Echiquier 9*9

Le premier cavalier quittant e5 gagne



Oubliettes

28

Citadelle

Le roi qui rentre dans la citadelle obtient le nul.

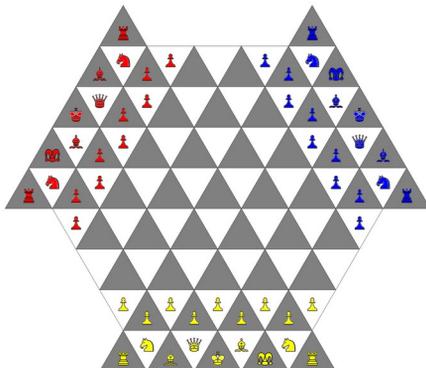


Dérision

29

Bouffon

Le bouffon se déplace comme la dernière pièce adverse.



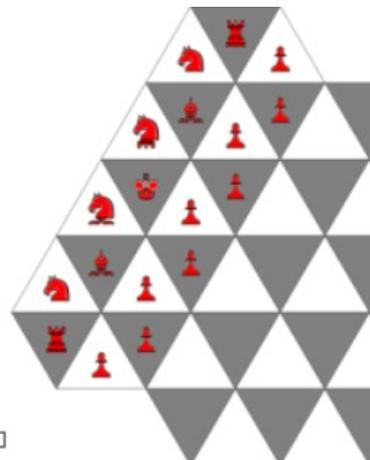
2^{ème} front triangulaire

30

Tri-chess

Chancelier : tour + cavalier

Archevêque : fou + cavalier



Au delà

31

Métamachie

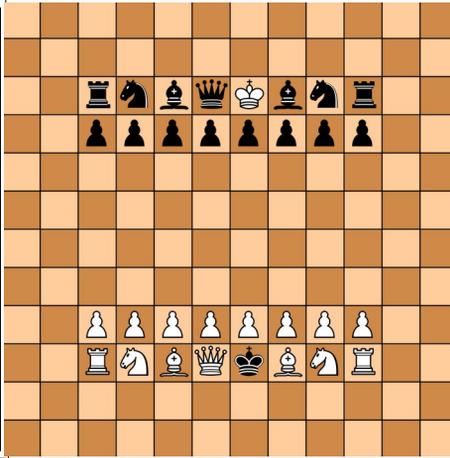
Échiquier 12*12
1 lion , 1 griffon
2 princes, chameaux,
canons et éléphants



Espace

32

Échiquier 12*12
Le vrai luxe c'est
l'espace

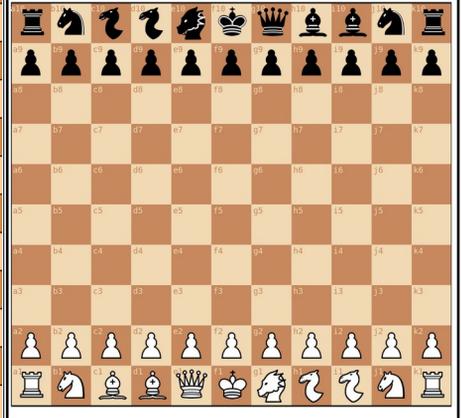


Pas le gnou

33

Wildebeest

Échiquier 11*10
Gnou : chameau +
cavalier



Griffures

34

Tamerlan

Échiquier 11*11
2 griffons, reines,
chameaux, canons,
éléphants



Tous pour un

35

Mousquetaire
2 pièces féeriques en
renfort au déplacement
du titulaire



Xtra

36

Chexx
Échiquier 10*8
2 pièces féeriques sur
les places libres

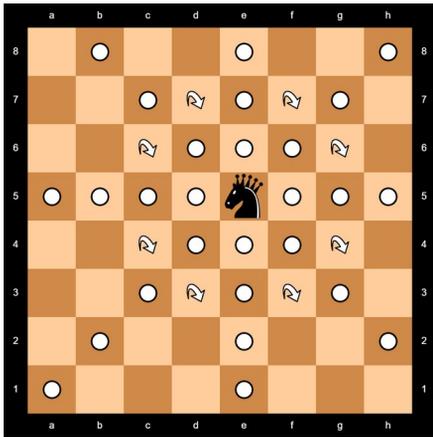


Fée-minisme

37

Reine des Amazones

Amazone : remplace la reine
reine : reine + cavalier



Gémeaux

38

Gemini

2 archevêques : fou + cavalier

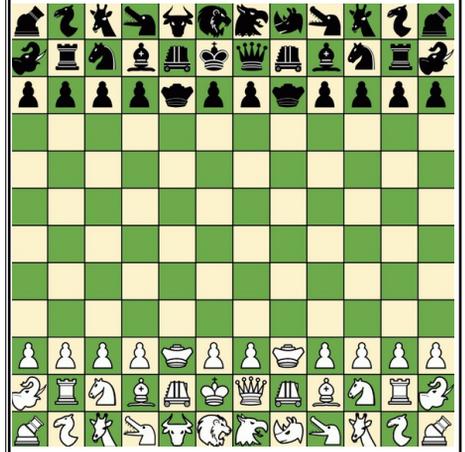


Ça vanne ?

39

Zanzibar S

Buffle, Rhino, croco, girafe, lion, Éléphant



C'est du lourd

40

Massif

Amazone, chancelier, archevêque
Centaure : cavalier + roi
Missionnaire : fou + roi
Amiral : tour + roi



Dilatation

41

Étendu

Girafe ou zèbre : 3 et 2
Balbuzard : diagonales après saut ortho +1



Double Artillerie

42

Eurasie

Flèche ou Croco : canon en diagonale



Titanesque

43

Gross

Mage : chameau ou 1c en diagonale

Champion : 1c en ortho + 2c en ortho ou diagonale

12*12s



Voyage

44

Pemba

Extension à la zanzibar du shako



Promotion

45

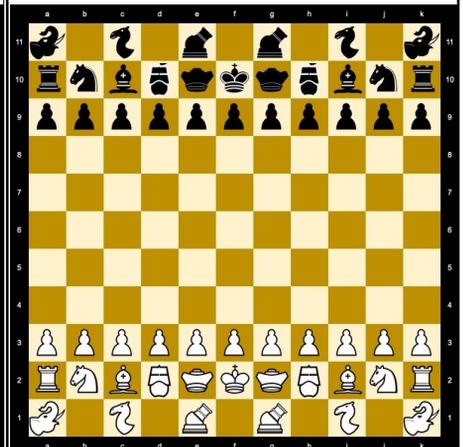
Tamerlane 2

Reine ← pion ou prince

Aigle ← bateau

Prince remplace roi

Pas de roque - 11*11



Germanie

46

Kaiser chess

10*10

Amazone + archevêque



Thermo-pile

47

Spartiate

Hoplite : pion inversé

Champion : elephant+1c latéral en déplacement



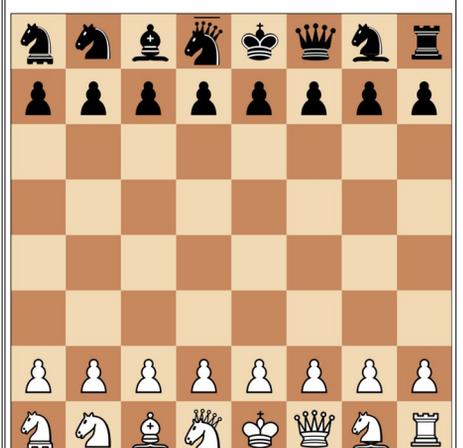
Vitamines

48

Tutti-frutti

8*8

Amazone + archevêque + chancelier



Cocktail

49

Shako lourd

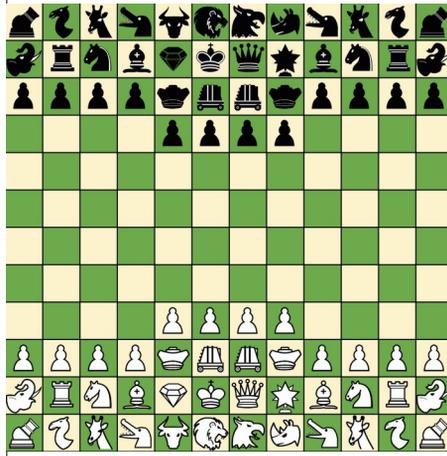
Sorcière
Buffle et écureuil



Croissance

50

Zanzibar XL



Elfique

51

Elven

Lion : roi qui peut
bouger 2 fois
Missionnaire + princes

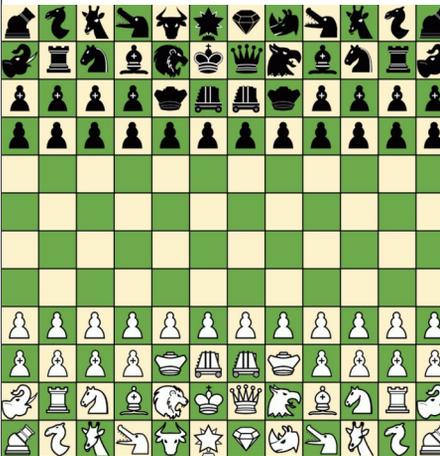


surcroissance

52

Maasai

12*12



Mamagouchique

53

Sultan

11*11
Amazonne, chancelier,
archevêque



Magique

54

Magicien

Mage + pieces adjacentes
transparentes pour son
équipe.
Mvt : amazon + 2c de saut

