



Paolo Mori



Atelier 198

LE MATCH DU S[♙]ÈCLE

SPASSKY VS FISCHER

RÈGLE DU JEU



INTRODUCTION

Au cours de l'été 1972, le dernier match du Championnat du monde d'échecs de Reykjavik fut le théâtre du bras de fer ultime : déterminé à mettre fin aux 24 années de dominance soviétique au Championnat du monde, l'Américain **Bobby Fischer** défait le Soviétique **Boris Spassky**, tenant du titre. Décrit par les médias comme l'événement sportif le plus important de la Guerre froide, le monde a vu se dérouler un affrontement sans pareil, dans lequel les tensions politiques et le haut niveau sportif des joueurs ont autant contribué que les sensibilités des acteurs impliqués.

Donnez vie à cette confrontation incomparable en incarnant Spassky et Fischer. Avec vos pioches asymétriques, jouez des cartes uniques et simulez plusieurs parties d'échecs rapides et tendues. Le premier à atteindre 6 points (chaque victoire et nulle rapportant 1 point) remportera le titre et deviendra une légende des échecs.

CONTENU

1 jeu de 16 cartes pour Boris Spassky

Dos



1 plateau

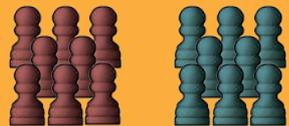


1 jeu de 16 cartes pour Bobby Fischer

Dos



16 pions



2 cartes Aide de jeu

Dos



1 marqueur
Avantage



2 rois



1 dame

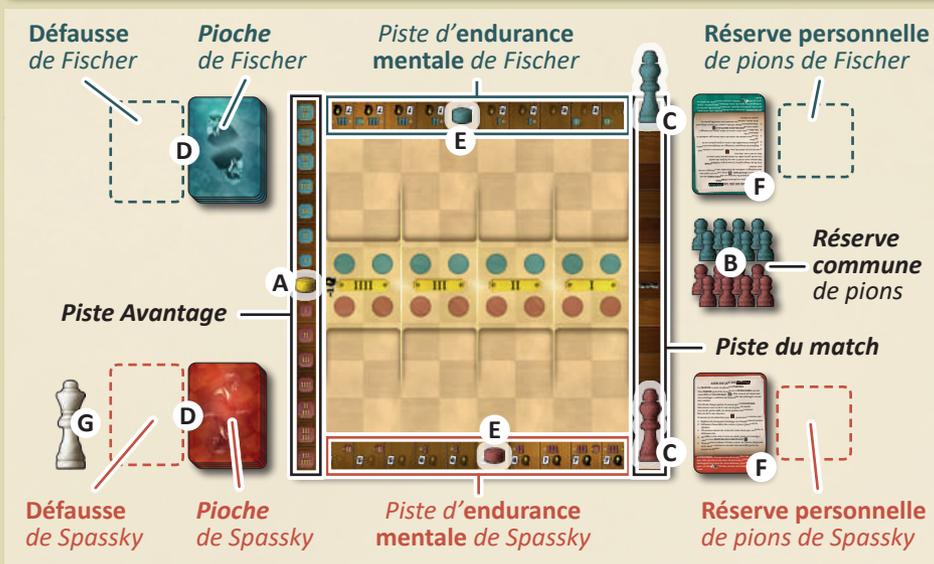


2 marqueurs
d'état



MISE EN PLACE

- 1 Choisissez qui jouera Spassky (rouge) et qui jouera Fischer (bleu). Placez le **plateau** au centre de la table en positionnant le côté rouge face à Spassky et le côté bleu face à Fischer.
- 2 Placez le **marqueur Avantage** sur l'emplacement neutre **A**, au centre de la *piste Avantage*. Placez ensuite les 16 **pions** à côté du plateau pour constituer la *réserve commune* **B**.
- 3 Chaque joueur prend les éléments suivants en respectant sa couleur :
 1. Prenez votre **roi** et placez-le sur la case correspondant à votre couleur sur la *piste du match* **C**.
 2. Prenez votre **jeu de cartes**. Mélangez les 16 cartes et placez-les face cachée à côté du plateau pour former votre *pioche*. Laissez de la place juste à côté pour votre *défausse* **D**.
 3. Prenez votre **marqueur d'état** et placez-le sur l'emplacement de départ mis en évidence sur votre *piste d'endurance mentale* **E**.
 4. Prenez votre **carte Aide de jeu** et placez-la à côté du plateau **F**. Laissez de la place juste à côté pour votre *réserve personnelle*. Vous y conserverez vos pions plus tard.
- 4 En tant que champion du monde en titre, Spassky reçoit la **dame** blanche **G**. Elle indique quel joueur joue avec les blancs et commence la partie. Pour la première partie du match, il s'agit de Spassky.



5

Comme indiqué sur l'*emplacement de départ* de la piste d'*endurance mentale*, chaque joueur prend 2 pions de sa couleur dans la réserve commune et les ajoute à sa *réserve personnelle*.

Chaque joueur constitue ensuite sa main de départ à partir de sa pioche : Spassky pioche 6 cartes et Fischer en pioche 7.

Chaque joueur peut enfin, avant le début du match et **une seule fois**, choisir de défausser face visible autant de cartes de sa main qu'il le souhaite, puis en piocher le même nombre et les ajouter à sa main.



Emplacement de départ de Fischer



Emplacement de départ de Spassky

EXPLICATION DU JEU

Dans *le Match du siècle*, vous reproduisez le dernier match du Championnat du monde d'échecs de 1972 entre Bobby Fischer et le champion en titre Boris Spassky. Comme dans un vrai match d'échecs, vous jouez plusieurs parties.

Partie et match :

Dans la règle et sur les cartes, le terme « **partie** » désigne une seule partie d'échecs parmi celles qui composent le jeu (il peut être assimilé au terme « manche »). Le terme « **match** » désigne l'ensemble des parties.

Chacune de ces parties comprend jusqu'à quatre *échanges*. Dans chaque échange, votre adversaire et vous jouez chacun une seule carte. À la suite d'un échange, vous prenez ou perdez généralement l'avantage sur votre adversaire. Les **marqueur et piste Avantage** vous permettent de suivre l'évolution des échanges. Si le marqueur Avantage se situe de votre côté du plateau à la fin d'une partie, vous la remportez et marquez 1 point sur la piste du match.

Si le marqueur Avantage se situe sur l'**emplacement neutre** (centre de la piste) à la fin d'une partie, celle-ci est considérée comme nulle. Votre adversaire et vous marquez alors chacun 1 point sur la piste du match.



LES CARTES

Chaque joueur dispose d'un jeu unique de 16 cartes.

Chaque carte représente 2 des 32 pièces d'échecs et contient deux sections distinctes : l'une sur laquelle se trouve une **pièce blanche** et l'autre une **pièce noire**.

Chaque section indique des éléments importants :

- La **force** de la pièce, comprise entre 0 et 5.
- L'**effet** de la pièce.

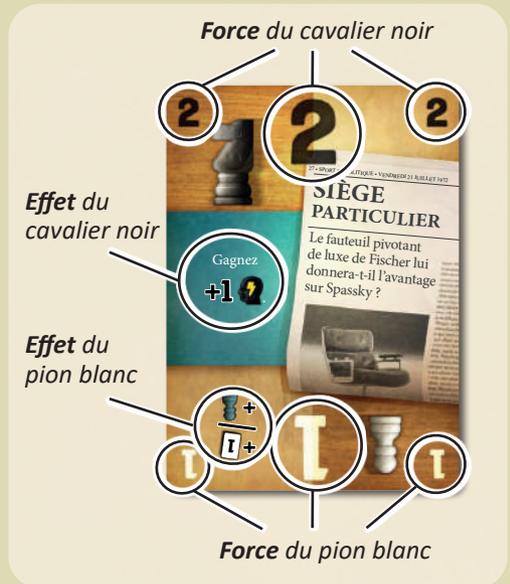
La section supérieure (les deux premiers tiers de la carte) correspond à la pièce principale et à son puissant effet unique.

La section inférieure (le dernier tiers de la carte) présente un pion à l'envers de la couleur opposée.

Tous les pions possèdent une force de 1 et partagent un même effet moins puissant.

Les effets sont expliqués aux pages 10 à 12.

Remarque : sur une carte, pour les effets de la pièce la plus forte, le gros titre correspond aussi au nom de cette carte, tandis que le sous-titre fournit un contexte historique ou lié aux échecs.



Quelle est la différence entre les pièces blanches et les noirs ?

Lors d'un match, les adversaires joueront leurs parties avec les blancs ou les noirs à tour de rôle.

Pour la première partie, les blancs reviennent à Spassky et Fischer joue les noirs. Pour la partie suivante, c'est à Fischer de jouer les blancs et à Spassky de prendre les noirs, et ainsi de suite. Sur les cartes que vous tenez et jouez, les pièces de la couleur que vous contrôlez actuellement doivent être placées à l'endroit.



Exemple : Durant la première partie, Fischer ne pourrait jouer cette carte qu'en tant que cavalier noir. Lors de la deuxième partie, il ne pourrait la jouer qu'en tant que pion blanc.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Chaque partie se compose d'un maximum de quatre **échanges**. À chaque échange, chacun joue une carte (en plaçant à l'endroit une pièce de la couleur qu'il contrôle actuellement) dans la même *colonne d'échange* du plateau.

Celui qui a l'initiative commence. Le joueur dont la force totale est la plus faible perd l'échange mais peut bénéficier de l'effet de sa pièce, tandis que le gagnant remporte l'avantage indiqué sur le plateau (entre les deux cartes jouées).

Pour effectuer un échange, suivez les étapes suivantes :

1. Déterminez l'initiative :

Lors du premier échange de chaque partie (lorsqu'il n'y a aucune carte sur le plateau), le joueur qui joue les blancs (celui qui a reçu la dame blanche) a l'initiative. Pour chacun des échanges suivants de cette partie, le joueur qui a remporté l'échange précédent a l'initiative. Si l'échange précédent se solde par une égalité, l'initiative revient au joueur qui ne l'avait pas précédemment.

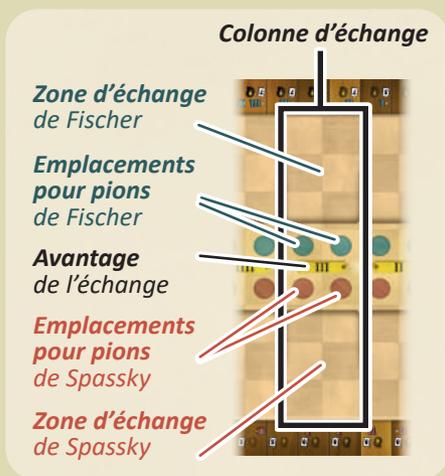
2. Le joueur qui a l'initiative choisit une colonne d'échange et y joue une carte :

Si vous avez l'initiative, jouez une carte de votre main face visible sur une *zone d'échange* libre de votre côté du plateau.

N'oubliez pas que la pièce de la couleur que vous contrôlez actuellement doit toujours être placée à l'endroit.

Il existe 4 *colonnes d'échange* composées de votre zone d'échange et de celle de votre adversaire lui faisant face. Chaque colonne est associée à une valeur comprise entre 1 (I) et 4 (IIII). Cette valeur représente l'*avantage* dont bénéficie le joueur qui remporte cet échange.

En plus de jouer une carte, vous pouvez renforcer immédiatement la pièce qui y est associée en ajoutant jusqu'à 2 pions de votre réserve personnelle sur les *emplacements pour pions* au-dessus de la carte. Chaque emplacement peut accueillir un pion, vous ne pouvez donc pas ajouter plus de 2 pions par carte.



3. L'adversaire joue une carte dans la même colonne d'échange :

L'adversaire doit ensuite jouer une carte (en plaçant à l'endroit une pièce de la couleur qu'il contrôle actuellement) de sa main et la placer face visible dans la **même colonne d'échange**, mais de son côté du plateau. En plus de jouer une carte, il peut aussi ajouter des pions de sa réserve personnelle sur ses 2 emplacements pour pions.

4. **Comparez les forces des deux pièces :**
 Une fois les deux cartes jouées, comparez les forces des deux pièces, chaque pion ajoutant +1 à la force de sa pièce.

Si les forces totales des deux pièces sont différentes, poursuivez avec l'étape 5.

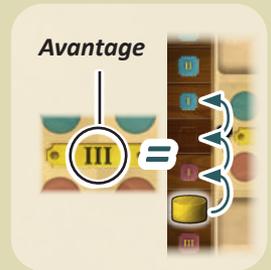
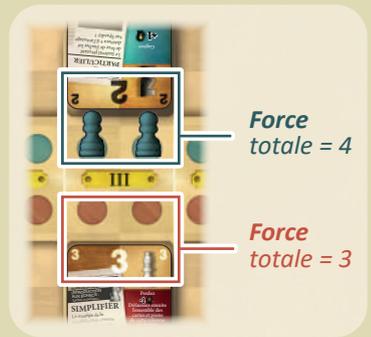
Si les forces sont égales, passez directement à l'étape 7, car aucun effet n'est déclenché et aucun avantage n'est attribué.

5. **Le joueur disposant de la force la plus faible peut appliquer l'effet de sa pièce :**

Le joueur qui a joué la pièce dont la force totale est la plus faible décide d'en appliquer ou non l'effet. Notez bien que si vous avez joué la carte avec le pion à l'endroit, seul l'effet indiqué juste à côté du pion peut être appliqué. Les effets des pièces sont expliqués en détail aux pages 10 à 12.

6. **Celui qui remporte l'échange prend l'avantage sans appliquer l'effet de sa pièce :**

Le joueur qui a joué la pièce dont la force totale est la plus élevée remporte l'échange, mais ne peut pas appliquer l'effet de sa pièce. À moins que l'effet déclenché par la pièce du perdant n'indique le contraire, le gagnant prend alors l'*avantage* indiqué au centre de la colonne d'échange (entre les deux cartes jouées) et déplace le marqueur Avantage vers son côté sur la piste Avantage d'autant d'emplacements.



Attention :

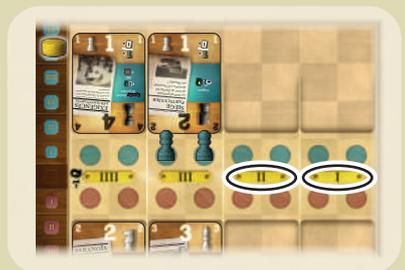
Lorsqu'un joueur gagne un échange indiquant cet avantage, il prend cet avantage (4 emplacements sur la piste Avantage), mais perd aussi immédiatement 1 d'endurance mentale (le concept d'endurance mentale est expliqué pages 8 et 9).



7. **Vérifiez si la partie en cours est terminée :**

À moins que l'effet déclenché par la pièce du perdant n'indique le contraire, les cartes et pions joués restent là où ils sont jusqu'à la fin de la partie. Pour vérifier si la partie est terminée, faites la somme des avantages indiqués dans les colonnes d'échange qui ne contiennent aucune carte (échanges non résolus). Si la somme est **inférieure** à l'avantage déjà gagné par un joueur sur la piste Avantage, la partie prend fin. Sinon, poursuivez la partie en reprenant à l'étape 1 pour le prochain échange.

Exemple : Fischer dispose d'un avantage de 5 sur la piste Avantage. Puisque la somme des avantages des échanges non résolus (II et I) est de 3, cette partie prend fin.



Lorsqu'une partie se termine, le joueur qui dispose du marqueur Avantage de son côté de la piste Avantage **remporte** cette partie et gagne ainsi 1 point en faisant avancer son roi d'une case vers le centre de la piste du match.

Si la partie est nulle après quatre échanges parce que le marqueur Avantage se situe sur l'*emplacement neutre* au centre de la piste Avantage, chaque joueur fait avancer son roi d'une case.



Abandonner la partie

Lorsqu'un joueur doit jouer une carte à son tour mais ne peut pas ou ne veut pas le faire, il doit abandonner. L'autre joueur gagne alors la partie et fait avancer son roi d'une case.

Après la fin d'une partie, vérifiez si l'un des rois a atteint la case centrale sur la piste du match. Si c'est le cas, le match prend fin immédiatement (*voir la page 10*).

Sinon, commencez une nouvelle partie.

Commencer une nouvelle partie

1. Remplacez le marqueur Avantage sur l'emplacement neutre, au centre de la piste Avantage.
2. Défaussez l'ensemble des cartes et pions placés sur le plateau. Chacune de ces cartes est placée face visible dans la défausse de son propriétaire. Les pions défaussés retournent dans la réserve commune.
3. Défaussez face visible autant de cartes de votre main que souhaité.
4. Modifiez votre état selon l'emplacement de la *piste d'endurance mentale* occupé par votre marqueur d'état (*voir « Modifier votre état » à la page suivante*).
5. Pour finir, le joueur qui n'avait pas la dame la reçoit. Celui-ci jouera donc les blancs et commencera le premier échange de la nouvelle partie.

Endurance mentale



Chaque joueur dispose d'une *piste d'endurance mentale* de son côté du plateau. Elle sert à indiquer l'évolution de la concentration et de la fatigue tout au long du match.

Lorsque vous **gagnez de l'endurance mentale** (+ ⚡), déplacez votre marqueur d'état d'autant d'emplacements qu'indiqué vers la droite sur votre piste d'endurance mentale. Votre marqueur ne peut pas être déplacé au-delà de l'emplacement le plus à droite de la piste. S'il se trouve sur l'emplacement le plus à droite, tout gain d'endurance mentale supplémentaire est ignoré.



Lorsque vous **perdez de l'endurance mentale** (- ⚡), déplacez votre marqueur d'état d'autant d'emplacements qu'indiqué vers la gauche sur votre piste d'endurance mentale. Votre marqueur ne peut pas être déplacé au-delà de l'emplacement le plus à gauche de la piste. S'il se trouve sur l'emplacement le plus à gauche, toute perte supplémentaire d'endurance mentale est ignorée.



L'élément le plus important de votre endurance mentale est la **limite de cartes en main** (5 6 7) indiquée sur l'emplacement occupé par votre marqueur d'état.

Limite de cartes en main

5 = 5 cartes 6 = 6 cartes 7 = 7 cartes

Lorsque vous **dépassez** votre limite de cartes en main (parce que vous piochez des cartes supplémentaires ou parce que votre marqueur d'état est déplacé sur un emplacement avec une limite inférieure), terminez l'étape à laquelle vous vous trouvez. Ensuite, défaussez face visible autant de cartes (celles de votre choix) de votre main que nécessaire pour respecter la limite.

Nouvelle pioche

Lorsque vous devez piocher une carte mais que votre pioche est épuisée, formez une nouvelle pioche en mélangeant les cartes de votre défausse, puis piochez. Après avoir pioché, vous **perdez immédiatement 1 d'endurance mentale**. Si besoin et selon votre limite de cartes en main, défaussez ensuite des cartes comme décrit précédemment.

Modifier votre état

À l'exception de votre limite de cartes en mains, tous les autres symboles de votre piste d'endurance ne sont pris en compte que lorsque vous modifiez votre état, lors de l'étape 4 « Commencer une nouvelle partie ». Pour modifier votre état lors de cette étape, procédez comme suit :

1. Reconstituez votre main jusqu'à atteindre votre limite

Piochez des cartes et ajoutez-les à votre main jusqu'à atteindre votre limite de cartes en main. **Vous pouvez choisir de piocher moins de cartes.**

2. Prenez des pions supplémentaires

+1 pion +2 pions +3 pions

Si votre marqueur d'état se situe sur un emplacement qui comporte l'un des symboles ci-dessus, prenez le nombre indiqué de pions dans la réserve commune et ajoutez-les à votre réserve personnelle.

Vous ne pouvez pas prendre de pions correspondant à la couleur de votre adversaire. Si la réserve commune ne contient plus de pions de votre couleur, vous ne gagnez pas les pions auxquels vous auriez normalement eu droit.

3. Modifiez l'avantage de départ



+1 d'avantage



+2 d'avantage



-1 d'avantage



-2 d'avantage

Si votre marqueur d'état occupe un emplacement qui comporte l'un des modificateurs d'avantage ci-dessus, faites monter ou descendre le marqueur Avantage d'autant d'emplacements qu'indiqué sur la piste Avantage : si vous prenez de l'avantage, déplacez le marqueur vers vous, si vous perdez de l'avantage, déplacez-le vers votre adversaire.

Les modificateurs de chaque joueur se neutralisent mutuellement. Par exemple, si chaque joueur a +2 d'avantage, le marqueur Avantage reste sur l'emplacement neutre de la piste Avantage. Si Spassky a +2 d'avantage et Fischer -1 d'avantage, le marqueur Avantage commence sur l'emplacement 3 (III) du côté de Spassky sur la piste Avantage.

FIN DU MATCH

Dès que le roi d'un joueur atteint la case centrale sur la piste du match, ce joueur gagne le match car il a réussi à obtenir les 6 points requis.

Si les rois des deux joueurs atteignent la case centrale en même temps, Boris Spassky remporte le match et conserve son titre de champion du monde d'échecs. (Dans un vrai match du Championnat, 12 points auraient suffi à Spassky, défendant du titre, tandis que Fischer auraient eu besoin d'au moins 12 ½ points pour l'emporter.)

EFFETS DES CARTES

La plupart des effets associés à la pièce d'une carte devraient être clairs si vous consultez les symboles et explications ci-dessous. Les effets nécessitant davantage de précisions se trouvent à la dernière page.



Piochez au maximum ce nombre de cartes et ajoutez-les à votre main. Vous pouvez en piocher moins. Suivez les règles « limite de cartes en main » et « nouvelle pioche » (voir page 9).



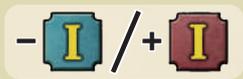
Prenez ce nombre de pions dans la réserve commune et ajoutez-les à votre réserve personnelle. Comme indiqué précédemment, s'il n'y a plus suffisamment de pions de votre couleur, renoncez aux pions en trop.



Vous pouvez piocher 1 carte et l'ajouter à votre main **OU** prendre 1 pion de votre couleur dans la réserve commune et l'ajouter à votre réserve personnelle.



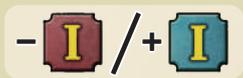
Faites reculer (vers la gauche) ou avancer (vers la droite) votre marqueur sur votre piste d'endurance d'autant d'emplacements qu'indiqué (voir les pages 8 et 9).



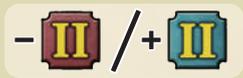
Déplacez le marqueur Avantage de 1 emplacement vers Spassky sur la piste Avantage.



Déplacez le marqueur Avantage de 2 emplacements vers Spassky sur la piste Avantage.



Déplacez le marqueur Avantage de 1 emplacement vers Fischer sur la piste Avantage.



Déplacez le marqueur Avantage de 2 emplacements vers Fischer sur la piste Avantage.

« **Cet échange n'offre aucun avantage** » signifie que le gagnant de l'échange actuel ne remporte aucun avantage, même s'il reste considéré comme le gagnant et a donc l'initiative pour le prochain échange (si il y en a) de la partie en cours.

« **Échange non résolu** » désigne une colonne d'échange du plateau qui ne contient aucune carte.

« **Défausser** » désigne l'action consistant à placer une carte face visible dans la défausse du joueur. Il peut signifier également que les pions défaussés retournent dans la réserve commune.

« **Abandonner la partie** » consiste à concéder la victoire de la partie en cours à l'autre joueur, et lui permettre ainsi de faire avancer son roi d'une case sur la piste du match.

« **Piocher** » une carte désigne l'action consistant à prendre la première carte de votre pioche pour l'ajouter à votre main. Cette action est toujours facultative. Suivez les règles « limite de cartes en main » et « nouvelle pioche » (voir page 9).

« **Reconstituer votre main** » désigne l'action consistant à piocher des cartes pour les ajouter à votre main jusqu'à atteindre votre limite de cartes en main. Vous pouvez en piocher moins.



Perdez
-1 ♔

Défaussez ensuite l'ensemble des cartes et pions de cette colonne d'échange. Cet échange n'offre aucun avantage.

Cela signifie que vous devez défausser cette carte, la carte de Fischer ainsi que tous les pions (si il y en a) présents dans cette colonne d'échange. Puisque cette action se produit avant la résolution de l'étape 6 de l'échange actuel, Fischer ne remporte pas l'avantage de cette colonne mais obtient l'initiative pour le prochain échange. Puisque cette colonne d'échange est libérée, elle peut de nouveau être choisie pour un échange ultérieur de la partie en cours.



Choisissez 1 carte au hasard dans la main (face cachée) de **Fischer**. Décidez si **Fischer** doit la défausser ou la jouer dans le prochain échange de cette partie.

Vous (Spassky) ne pouvez pas forcer Fischer à jouer la carte choisie si vous effectuez le dernier échange de la partie en cours, car l'effet ne pourra pas s'appliquer à la prochaine partie.



Fischer choisit entre perdre -2 ♔ OU cet échange n'offre aucun avantage.

C'est à Fischer de décider quel effet résoudre : le premier ou le second.



Pour le reste de cette partie, **Fischer** ne peut plus ajouter de pions aux cartes jouées pour les renforcer.

L'effet de la carte « Promotion » de Fischer n'est pas affecté par cette carte.



Spassky choisit de perdre -2 ♔ OU -1 ♔

C'est à Spassky de décider quel effet résoudre : le premier ou le second.



Choisissez et défaussez 1 carte de votre main. Piochez au maximum un nombre de cartes égal à la force de la carte défaussée.

Deux forces figurent sur la carte défaussée : celle de la pièce blanche et celle de la pièce noire. Choisissez-en une, quelle que soit la couleur des pièces que vous contrôlez actuellement. Vous pouvez piocher au maximum un nombre de cartes égal à la valeur choisie et les ajouter à votre main. Vous pouvez en piocher moins. Suivez les règles « limite de cartes en main » et « nouvelle pioche » (voir page 9).

Conception du jeu : Paolo Mori
Illustrations : atelier 198
Développement : Matthias Nagy, Moritz Thiele, Viktor Kobilke, Peter Eggert
Règle du jeu : Moritz Thiele, Viktor Kobilke
Relecture : Neil Crowley
Traduction française : Goulven Hecht Delbarre
© 2023 Deep Print Games GmbH.



FR **DONNEZ OU RECYCLEZ**

ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



Adaptation et distribution françaises :



Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Allemagne.
Tous droits réservés.
www.deep-print-games.com

ATTENTION! Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 07 - 2023



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com