



jeux de société



Le Jeu d'échecs de Nat.

Nat a eu la gentillesse de m'aider à réaliser ce jeu d'échecs érotique.
C'est une œuvre commune que nous livrons à vos commentaires.
Merci de nous aider à l'améliorer. DSL.



Ce jeu comprend :

- Une présentation et les règles particulières du jeu
- Les règles officielles du jeu d'échecs
- Des fiches de gages (par niveaux)
- Une fiche vierge de gages pouvant être complétée
- Une fiche de jeu à compléter avant la première partie

Matériel nécessaire :

Un échiquier avec ses 16 pièces noires et ses 16 pièces blanches
Ce document imprimé avec la règle du jeu et les fiches de gages.

Présentation

Présenté comme le roi des jeux et le jeu des roi Les échecs apparaissent comme un jeu faisant appel à l'intelligence et nécessitant concentration et stratégie.

L'introduction de gages coquins dans une partie risque bien de venir perturber cette belle concentration ou pour le moins, la mettre à l'épreuve de votre excitation sexuelle.

Comme tous les jeux proposés par www.jeuxpouradultes.com où que vous retrouverez sous le titre « *Osez les jeux érotiques* » dans la collection Osez de La Musardine, ce jeu peut vous intéresser Quelque soit votre orientation sexuelle, votre niveau d'intimité ou votre objectif.

Nous considérerons que vous savez jouer aux échecs ou que l'un des joueurs peut apprendre les règles à son partenaire. Les règles officielles sont rappelées à la fin de ce document.

Tout au long de la partie d'échecs la perte de pions et de pièces maté par l'adversaire va occasionner des gages. A la fin de la partie « Echec et Mat » Un enjeu viendra récompenser le vainqueur.

Nous vous proposons deux fiches de gages (niveau 1 et 2) mais rien n'est plus difficile que de prévoir une série de gages pour des personnes dont les objectifs peuvent être différents : une soirée d'ami légèrement coquine mais sans rapports sexuels, Un combat d'amour passion ou l'échec au roi ou à la dame viendra déclencher des fureurs érotiques, les premier élans timides ou le réveil sexuel de tendresses anciennes.

C'est pourquoi vous disposez d'une feuille de gages vierge. Elle sera remplie par l'un d'entre vous ou chaque case tour a tour par l'un et l'autre.

Vous pouvez aussi rédiger deux feuilles de gages qui s'appliqueront à chacun d'entre vous.

Une partie d'échec peut elle même constituer un gage, une pénalité ou une punition et dans ce cas le vainqueur ou la gagnante, Le maître ou la maîtresse rédige la feuille de gage qui s'imposera uniquement au perdant ou à la vaincue.

La feuille de gage, enfin, pourra servir au maître d'échec pour tester la concentration de l'apprentie joueur ou joueuse.

Bref l'imagination est au pouvoir.

Mais quelque soit l'organisation du jeu et la teneur des gages vous soignerez l'ambiance. Le jeu d'échec se prête aux ambiances feutrées, aux bougies à la musique douce. Mais là c'est votre affaire, bonne partie.

	Jeu d'échecs	Fiche de gages Proposée par Nat	Niveau 1
---	--------------	---	---------------------------

Pion n ° 1	Embrasser sensuellement votre partenaire	Cavalier 1	Se doigter / se caresser les testicules
Pion n ° 2	Exposer votre poitrine/ votre pénis à votre partenaire	Cavalier 2	Choisir un objet et se caresser avec
Pion n ° 3	Vous tendrez la joue à votre partenaire qui au choix vous giflera doucement ou vous embrassera	Fou 1	Se caresser
Pion n ° 4	Mettez vous torse nu en vous déshabillant de façon sensuelle	Fou 2	Se masturber
Pion n ° 5	Dites à votre partenaire la partie que vous préférez en lui / elle et expliquez pourquoi.	Tour 1	Prendre une pose choisie par le partenaire, dans la tenue qu'il désire
Pion n ° 6	Tendez vos fesses à votre partenaire qui en fera ce que bon lui semble	Tour 2	Mimer un acte sexuel 3 mn
Pion n ° 7	Revêtir les sous vêtement ou la tenue choisie par le partenaire	Dame	Faire une fellation / cunnilingus au gagnant sans le faire jouir
Pion n ° 8	Déshabillez vous intégralement sur une musique choisie par votre partenaire	Roi	Exécuter le gage que le gagnant aura choisi

	Jeu d'échecs	Fiche de gages Proposée par Nat	Niveau 2
---	--------------	---	---------------------------

Pion n ° 1	A genou demander une fessée	Cavalier 1	Se doigter / se caresser les testicules
Pion n ° 2	Dire le plus crûment possible que j'ai envie de mon partenaire dire ce que je voudrais qu'il / elle me fasse	Cavalier 2	Se pénétrer avec un objet choisi par le partenaire / présenter son pénis à sa partenaire, elle en fera ce que bon lui semble
Pion n ° 3	Exécutez un striptease de façon lascive en ne gardant que vos sous vêtements	Fou 1	Se caresser
Pion n ° 4	Lécher les fesses du partenaire	Fou 2	Se masturber
Pion n ° 5	Poser pour une séance photo en suivant ses désirs à la lettre	Tour 1	Poser pour une séance photo selon les désirs du partenaire 3 mn
Pion n ° 6	Si ce n'est pas le cas, se raser intégralement sinon le prouver	Tour 2	Se laisser filmer à la guise du partenaire pendant 3 mn
Pion n ° 7	Mettez vous nu(e) et danser pour votre partenaire	Dame	Faire une fellation / cunnilingus au gagnant sans le faire jouir
Pion n ° 8	Mordiller les fesses / les seins de son partenaire	Roi	Exécuter le gage que le gagnant aura choisi



Jeu d'échecs

Fiche de gages

Fiche
Vierge

Pion n ° 1		Cavalier 1	
Pion n ° 2		Cavalier 2	
Pion n ° 3		Fou 1	
Pion n ° 4		Fou 2	
Pion n ° 5		Tour 1	
Pion n ° 6		Tour 2	
Pion n ° 7		Dame	
Pion n ° 8		Roi	

Fiche de jeu à remplir avant la première partie

Nom du Jeu :	Jeu d'échecs
--------------	--------------

Durée du jeu :	(ou) Heure fin de jeu :	(ou) Nombre de parties :
----------------	-------------------------	--------------------------

Règles particulières :

Limites éventuelles des gages :

Effeillage	limité à :	Observations :
	Sans limite	
	On garde son slip	
	On reste en sous-vêtements	
	Autre. Préciser :	

Gages interdit	et remplacés par :	Observations :

Enjeux et pénalités

Enjeu pour le ou la perdant(e) Enjeu pour le ou la gagnant(e)	
--	----------

Pénalité en cas d'abandon :	Observations :

Joueurs et scores :

Nom des joueurs :	Nb. de parties gagnées

Si plus de deux joueurs, reporter ce tableau au verso.

Règles officielles du jeu d'échec

Article 1: La nature et les objectifs du jeu d'échecs.

1.1 Le jeu d'échecs se joue entre deux adversaires qui déplacent alternativement des pièces sur un plateau carré appelé échiquier. Le joueur ayant les pièces blanches commencent la partie. Un joueur " a le trait " lorsque son adversaire a terminé son coup.

1.2 L'objectif de chaque joueur est de mettre le roi adverse en " échecs " de telle façon que l'adversaire n'ait pas de coup légal qui puisse éviter la prise du roi au coup suivant. Quand un joueur y parvient, on dit qu'il " a maté " l'adversaire et gagné la partie. L'adversaire qui a été maté a perdu la partie.

1.3 Si la position est telle qu'aucun des deux joueurs n'a la possibilité de mater, la partie est nulle.

Article 2. La position initiale des pièces sur l'échiquier.

2.1 L'échiquier se compose de 64 cases de même surface alternativement claires (les cases blanches) et foncées (les cases noires).

2.2 Au début d'une partie, un joueur dispose de 16 pièces claires (les pièces "blanches") et l'autre de 16 pièces foncées (les pièces telle "noires"). L'échiquier est placé entre les joueurs de manière que la case d'angle à droite de chaque joueur soit blanche.

Ces pièces sont les suivantes :

- Un Roi blanc ayant pour symbole usuel: R
- Une Dame blanche ayant pour symbole usuel: D
- Deux Tours blanches ayant pour symbole usuel: T
- Deux Fous blancs ayant pour symbole usuel: F
- Deux Cavaliers blancs ayant pour symbole usuel: C
- Huit Pions blancs ayant pour symbole usuel: P
- Un Roi noir ayant pour symbole usuel: R
- Une Dame noire ayant pour symbole usuel: D
- Deux Tours noires ayant pour symbole usuel: T
- Deux Fous noirs ayant pour symbole usuel: F
- Deux Cavaliers noirs ayant pour symbole usuel: C
- Huit Pions noirs ayant pour symbole usuel: P

2.3 La position initiale des pièces sur l'échiquier est la suivante

2.4 Les huit rangées de cases verticales sont appelées "colonnes". Les huit rangées de cases horizontales sont appelées "traverses". Une ligne droite de cases de même couleur, se touchant par les angles, est appelée "diagonale".

Article 3. Le mouvement des pièces

3.1 Aucune pièce ne peut se déplacer sur une case occupée par une pièce de même couleur. Si une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est capturée et retirée de l'échiquier comme partie intégrante du même coup. Selon les articles 3.2 - 3.5, on dit qu'une pièce attaque une case si elle peut éventuellement effectuer une prise sur cette case.

3.2 a) La dame se déplace sur toute case de la colonne, de la traverse ou des diagonales sur lesquelles elle se trouve.

3.2 b) La tour se déplace sur toute case de la colonne, de la traverse sur lesquelles elle se trouve.

3.2 c) Le fou se déplace sur toute case de l'une ou l'autre diagonale sur laquelle il se trouve.

En effectuant ces mouvements, la dame, la tour ou le fou ne peuvent se déplacer au dessus d'une autre pièce.

3.3 Le Cavalier.

Le cavalier se déplace sur une des cases la plus proche de celle sur laquelle il se trouve, mais pas sur la même colonne, traverse ou diagonale.

Il ne passe pas directement au dessus d'une case intermédiaire.

3.4 Le Pion.

(a) Le pion se déplace en avant sur la case immédiatement inoccupée en face de lui sur la même colonne, ou

(b) à son premier coup il peut avancer de deux cases sur la même colonne à condition qu'elles soient inoccupées, ou

(c) il se déplace sur la place occupée par une pièce adverse, située diagonalement en face de lui sur la colonne adjacente, et capture ainsi cette pièce.

(d) Un Pion, attaquant la case traversée par un Pion adverse qui a été avancé de deux cases à partir de sa position initiale, peut prendre ce Pion comme s'il n'avait été avancé que d'une case. Cette prise ne peut avoir lieu qu'en réponse immédiate à l'avance de deux cases du Pion adverse. "Elle s'appelle la "prise en passant".

1.d2-d4... S'il y a un pion noir en e4 alors .exd3 en - passant

(e) Quand un pion accède à la traverse la plus éloignée de sa position de départ, il doit être échangé, comme partie intégrante du même coup, contre une Dame, une Tour, un Fou ou un cavalier de la même couleur. Le joueur ne doit pas limiter son choix aux pièces qui ont été précédemment capturées. L'échange d'un pion contre une autre pièce est appelée "promotion" et la pièce promue est immédiatement opérationnelle.

3.5 Le Roi.

(a) Le Roi peut se déplacer de deux façons différentes ; soit :

I) sur l'une des cases adjacentes qui n'est pas attaquée par une pièce adverse.

II) Par le "roque". C'est un mouvement du Roi et de l'une des Tours, comptant pour un coup de Roi et effectuée de la manière suivante: le Roi est déplacé de deux cases à partir de sa case initiale, sur la même traverse et en direction de la Tour; la Tour est ensuite déplacé par-dessus le Roi sur la dernière case que celui-ci vient de traverser.

(1) Le roque est illégal

(a) si le Roi a déjà bougé, ou

(b) avec une Tour qui a déjà été déplacée.

(2) Le roque est momentanément empêché

(a) si la case initiale du Roi ou celle qu'il doit traverser ou occuper est attaquée par une pièce adverse, ou

(b) si une pièce quelconque se trouve entre le Roi et la Tour avec laquelle le roque doit être effectué.

Le roi est "en échec", s'il est attaqué par une ou plusieurs pièces adverses même si ces pièces ne peuvent elles-mêmes bouger. L'annonce de l'échec n'est pas obligatoire. Un joueur ne doit pas jouer un coup qui met ou laisse son propre roi en échec.

Article 5. La fin de partie

5.1 a) La partie est gagnée par le joueur qui a maté le roi adverse avec un coup légal. Ceci met fin immédiatement à la partie.

b) La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare qu'il abandonne. Ceci met immédiatement fin à la partie.

5.2 La partie est nulle lorsque le joueur ayant le trait n'a aucun coup possible et que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par un "pat". Ceci met immédiatement fin à la partie.

5.3 La partie est nulle si les deux joueurs le décident d'un commun accord. Ceci met immédiatement fin à la partie.

5.4 La partie peut être nulle si une position identique est apparue trois fois sur l'échiquier.

5.5 La partie peut être nulle si les 50 derniers coups consécutifs ont été joués par chaque joueur sans mouvement de pions ni prise de pièces.

Article 9. LA NULLE

9.1 Un joueur peut proposer la nullité après avoir joué un coup sur l'échiquier. Il doit le faire avant d'appuyer sur sa pendule. Une telle offre ne peut être retirée et reste valable jusqu'à ce que l'adversaire l'accepte, la rejette oralement ou en jouant un coup ; ou bien jusqu'à ce que la partie se termine autrement. L'offre de nullité sera noté par chaque joueur sur sa feuille de partie et représentée par le signe (=).

9.2 La partie est nulle, sur demande du joueur ayant le trait, lorsque la même position, pour la troisième fois (pas nécessairement consécutivement) :

a) va apparaître, s'il écrit d'abord son coup sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup, ou

b) vient d'apparaître.

Les positions comme en a) et b) sont considérées comme étant les mêmes lorsque, le même joueur ayant le trait, les pièces de même nature et de même couleur occupent les mêmes cases et ont toutes les mêmes possibilités de jeu

Les positions sont différentes, si un pion pouvait avoir été pris en passant ou si les possibilités de roque ne sont plus les mêmes d'une position à l'autre.

9.4 Si un joueur exécute un coup, sans avoir demandé la nullité comme le stipulent les articles 9.2 ou 9.3, il perd ce droit pendant ce coup.

9.5 Si un joueur réclame la nullité en application de l'article 9.2 ou 9.3, il arrêtera immédiatement les deux pendules. Il n'a pas le droit de retirer sa demande.

a) Si la demande s'avère fondée, la partie est déclarée immédiatement nulle.

b) Si la demande s'avère injustifiée, l'arbitre enlèvera, jusqu'à un maximum de trois minutes, la moitié du temps restant à la pendule du demandeur, et ajoutera trois minutes à celle de son adversaire. La partie continuera alors

et le coup proposé devra être joué.

9.6 La partie est nulle lorsque dans une même position, un mat ne peut se produire par aucune suite de coups légaux, même par le jeu le plus médiocre. Cela met immédiatement fin à la partie autre.

9.3 La partie est nulle, sur demande du joueur ayant le trait, :

a) si les 50 derniers coups consécutifs ont été exécutés par chacun des joueurs sans mouvement de pion ou de prise de pièce, ou

b) s'il écrit sur sa feuille de partie, et annonce son intention de jouer, le coup ayant pour conséquence que les 50 derniers coups consécutifs seront alors exécutés par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni prise de