

# Jeu d'échecs : Mini-Jeu n°6

## LA BATAILLE DE PIONS

**Connaissances nécessaires** : Règles concernant le PION : déplacement, capture, promotion.

### Objectifs :

- Assimiler **les règles** concernant le Pion (« *Prise en passant* » facultative).
- Assimiler les notions d'« **attaque** » et « **défense** » d'une case.
- **Anticiper** le coup de l'adversaire.
- Aborder la notion de « **Pion Passé** »
- Aborder la notion de « **sacrifice** ».
- Aborder le **PAT** : partie bloquée.

**Éléments de stratégie** : Comment manœuvrer pour créer un passage et obtenir un « Pion Passé » et empêcher l'adversaire d'en faire de même. Comment essayer de bloquer la partie et obtenir un match nul lorsque l'adversaire qui a réussi à obtenir un Pion Passé est en mesure de gagner.

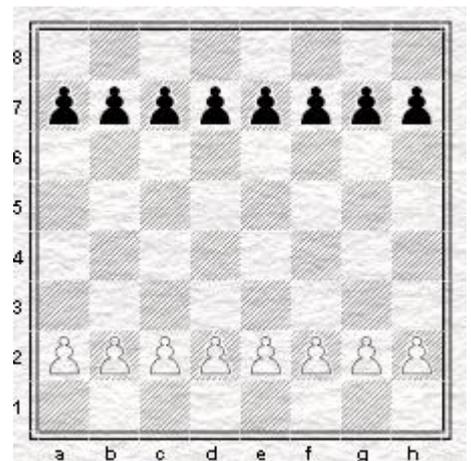
### Règles du Jeu :

En début de partie, les Pions sont placés dans leur position de départ.

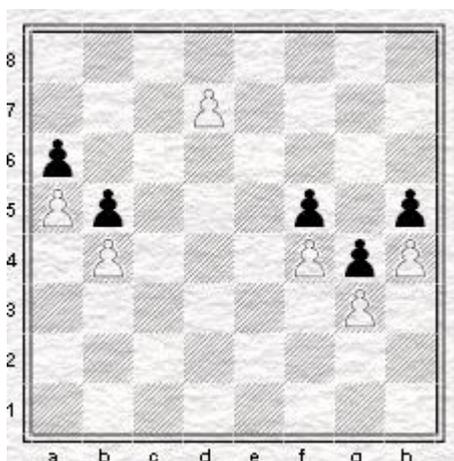
Diag 1

Chaque joueur joue à tour de rôle (les Blancs commencent).

Le gagnant est celui qui a réussi à faire traverser l'échiquier à un de ses pions et a pu atteindre la dernière rangée (pour les Blancs) ou première rangée (pour les Noirs).



Diag 1



Diag 2

Il y a match nul si la partie est bloquée, c'est-à-dire dans le cas où un des deux joueurs ne peut plus jouer.

Exemple Diag. 2 :

Les Blancs ont un Pion Passé et sont à un coup de la victoire, mais c'est aux Noirs de jouer et ils ne peuvent pas jouer : match nul !