

Jeu d'échecs : Mini-Jeu n°7

LA COURSE DE CAVALIERS

Connaissances nécessaires : Déplacement du CAVALIER, Capture d'une pièce.

Objectifs :

- Assimiler **le déplacement du Cavalier**.
- Aborder la notion de « **case cible** » et d'« **analyse rétrograde** ».
- Elaborer un **parcours**.
- **Anticiper** le coup de l'adversaire et la perte d'une pièce.

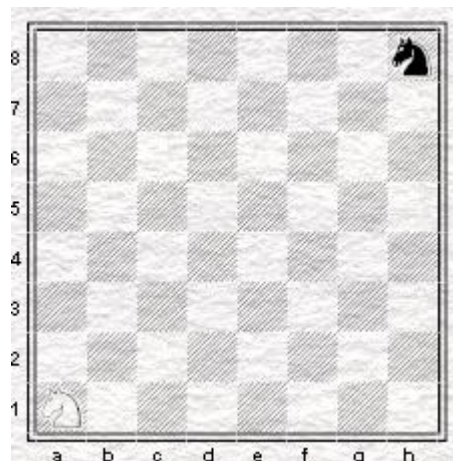
Éléments de stratégie : Trouver le meilleur parcours pour arriver en premier sur une des 2 cases cibles. (Les cases cibles sont les cases qui permettent d'atteindre la case d'angle le coup suivant. Ex. : f7 et g6 pour atteindre h8.)

Règles du Jeu :

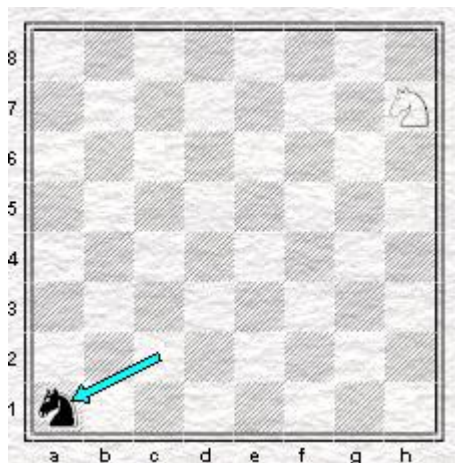
Avec 2 Cavaliers : En début de partie, les Cavaliers sont placés dans deux angles opposés. Diag 1

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

Le gagnant est celui qui a réussi à atteindre l'angle opposé avec son Cavalier. Diag. 2 (les Noirs gagnent)



Diag 1

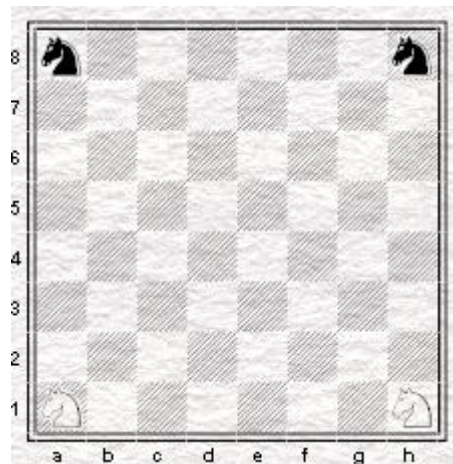


Diag 2

Les Cavaliers peuvent être capturés. Le joueur qui capture le Cavalier adverse a gagné.

Avec 4 Cavaliers : mêmes règles. Les Cavaliers doivent atteindre au choix un des 2 angles opposés. Diag. 3

La perte d'un seul Cavalier fait perdre la partie.



Diag 3