

Jeu d'échecs : Mini-Jeu n°4

LE DEFI-FOUS

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

Objectifs :

- Assimiler le **déplacement du FOU**.
- Assimiler les concepts de « **Fou de cases blanches** » et « **Fou de cases noires** ».
- Assimiler les notions d'« **attaque** » et « **défense** » d'une case.
- **Anticiper** le coup de l'adversaire et la perte éventuelle d'une pièce.
- Gérer et optimiser les **déplacements** - **activer** ses pièces.
- Aborder les notions de « **sacrifice** » et « **coordination** » de pièces.

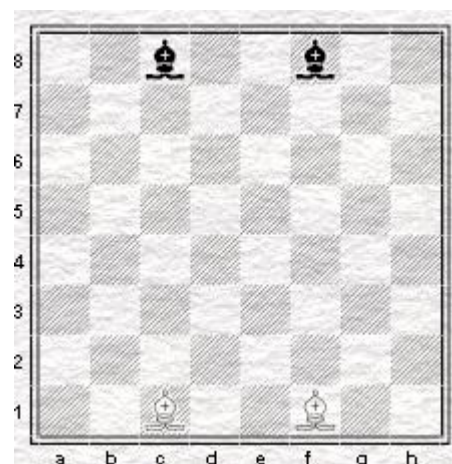
Éléments de stratégie : Phase 1 : Comment disposer au mieux ses pions en début de partie afin d'en retarder ensuite la capture par l'adversaire, et sans bloquer ses propres fous. Phase 2 : Comment coordonner et exploiter au mieux le déplacement et le rôle de chaque fou (en attaque et/ou en défense).

Règles du Jeu :

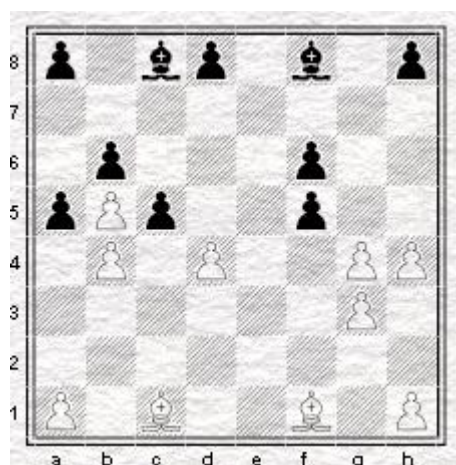
En début de partie, les fous sont placés dans leur position de départ.

Diag 1

Phase 1 (préparation) : Chaque joueur place à tour de rôle et un à un (les Blancs commencent) chacun des huit pions de sa couleur sur les cases de son choix. Ces pions ne bougeront plus. Diag 2



Diag 1



Diag 2

Phase 2 (phase de jeu) : Les Blancs commencent et chaque joueur joue à tour de rôle. Les fous se déplacent pour capturer le plus rapidement possible les pions de l'adversaire.

Le gagnant est celui qui a pris tous les pions adverses en premier.

Les fous peuvent être capturés. La partie est perdue pour celui qui a perdu ses deux fous.

La partie s'arrête si les pions restant sur l'échiquier ne peuvent plus être capturés.