

Jeu d'échecs : Mini-Jeu n°1

LA CHASSE AU TRESOR

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

Objectifs :

- Assimiler le **déplacement du Roi** et la règle : « **le Roi ne doit pas se mettre en échec** ».
- Aborder les concepts : « **opposition** » et « **défense d'une case** ».
- Intégrer et faire respecter la notion du « **coup illégal** » ou « **coup interdit** ».
- Comprendre qu'« **Aucun coup ne doit être joué sans but** ».

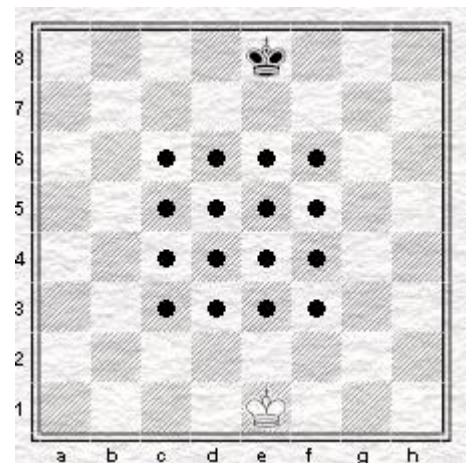
Eléments de stratégie : Comment optimiser ses propres déplacements afin de capturer le plus de pièces tout en empêchant l'adversaire d'en faire de même.

Règles du Jeu :

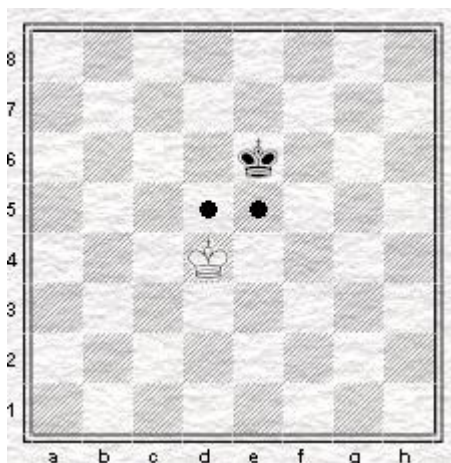
Au début du jeu, les Rois sont placés sur leur case de départ. Les 16 jetons placés au centre de l'échiquier représentent les pièces d'un trésor. Diag 1

Chaque Roi se déplace à tour de rôle pour en capturer le plus possible. Les Blancs commencent. Le jeu s'arrête lorsque il n'y a plus de jetons sur l'échiquier ou lorsque le ou les derniers jetons ne peuvent plus être capturés (les deux Rois sont bien placés et en empêchent la capture).

Diag 2



Diag 1

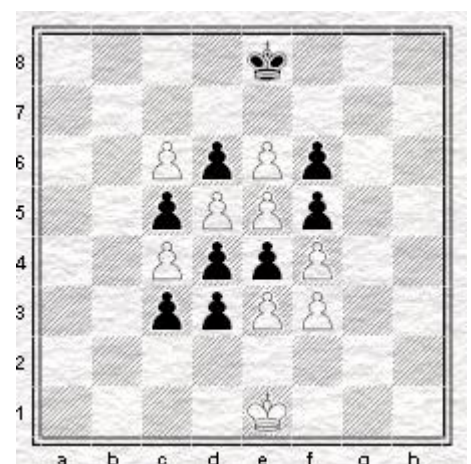


Diag 2

Le gagnant est celui qui a ramassé le plus de jetons. Il peut y avoir match nul.

On peut aussi utiliser les Pions du jeu d'échecs pour remplacer les jetons. Dans ce cas la couleur et la position des pions sur l'échiquier n'a aucune importance. Les Pions sont « pétrifiés ». Diag 3

On peut convenir que chaque « coup interdit » sera sanctionné par la restitution à l'adversaire d'un pion de sa réserve (pions capturés). Le pion capturé illégalement sera remis en place.



Diag 3