

Jeu d'échecs : Mini-Jeu n°2

LE DEFI-TOURS

Connaissances nécessaires : Déplacement de la TOUR, Capture d'une pièce.

Objectifs :

- Assimiler le **déplacement de la Tour**.
- 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 propres pions en début de partie afin d'en retarder ensuite la capture par l'adversaire, et tout en laissant l'espace nécessaire pour la circulation des tours. Pour les Noirs : anticiper sur le fait que les Blancs vont jouer le premier coup... Phase 2 : Comment exploiter au mieux les déplacements et le rôle de chaque tour (en attaque et/ou en défense).

Règles du Jeu :

En début de partie, les tours sont placées dans leur position de départ (dans les angles). 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

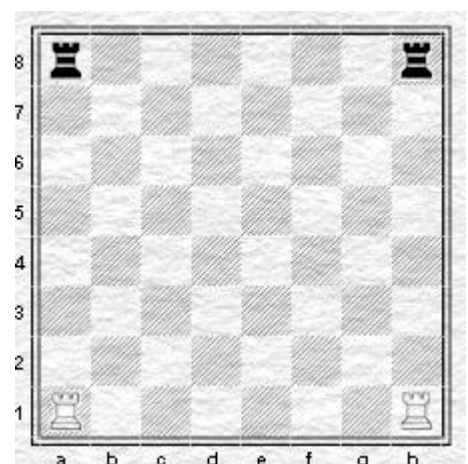
Phase 2 (phase de jeu) : Les Blancs commencent et chaque joueur joue à tour de rôle. Les tours se déplacent pour capturer le plus rapidement possible les pions de l'adversaire.

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

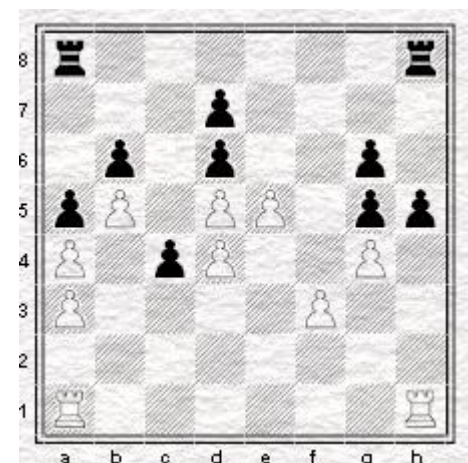
Les tours peuvent être capturées. La partie est perdue pour celui qui a perdu ses deux tours.

La partie peut-être nulle si les deux joueurs ont le même nombre de pions et si la partie ne peut plus évoluer : les pions restant sont protégés, les déplacements sont stériles et sans prise de pions.

Si un joueur a bloqué ses deux tours dès le départ, la partie est perdue.



Diag 1



Diag 2