

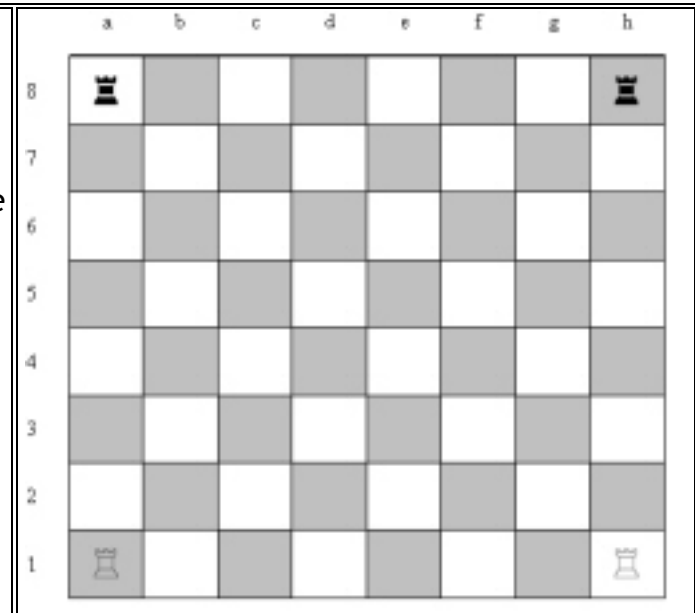
Le défi - tours

Préparation du jeu : les 4 tours en position de départ. Chaque joueur place à son tour ses 8 pions (jetons qui ne bougeront plus) où il veut.

But : Le gagnant est celui qui a pris tous les pions adverses en premier. La partie est perdue pour celui qui a perdu ses deux tours.

Règles : La partie est nulle dans les deux cas suivants :

- chaque camp a le même nombre de pions et les protège donc la situation est bloquée ; s'il reste 2 pions chacun, la partie peut quand même être gagnée en sacrifiant une tour pour prendre un pion et en prenant le deuxième pion avec l'autre tour.
- personne ne fait évoluer la partie (déplacements stériles sans prise de pion)



Remarques : Si un joueur a bloqué ses deux tours dès le départ, on demande au joueur fautif de déplacer un des pions bloqueurs sur une autre case et la partie peut démarrer.

Source USEP35



Le tour du lac (1)

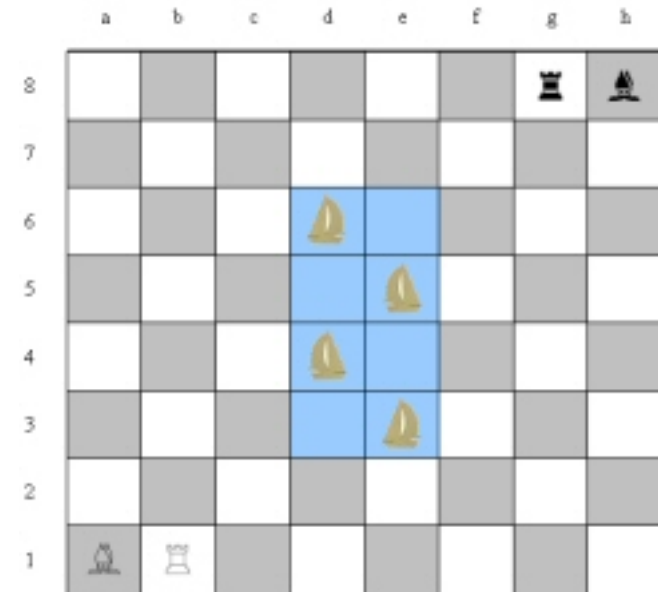
But : Ramener les deux pièces à leur point de départ en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre autour du lac représenté par les huit cases bleues. Celles-ci peuvent être matérialisées par des jetons à défaut des pions.

Règles : Les Blancs commencent. Respecter les règles des déplacements de la tour et du fou. Capturer est autorisé.

Remarques : Si l'on perd une pièce, il faut continuer à jouer et pourquoi pas faire partie nulle en capturant à son tour une pièce de l'adversaire.



Ne pas inverser la place de la tour et du fou au départ car sinon le jeu n'a pas d'intérêt. En effet les Blancs jouent alors la tour en a8 et les Noirs perdent forcément une pièce. Il est intéressant par contre de faire trouver cette explication aux débutants !



source Stappenmethode



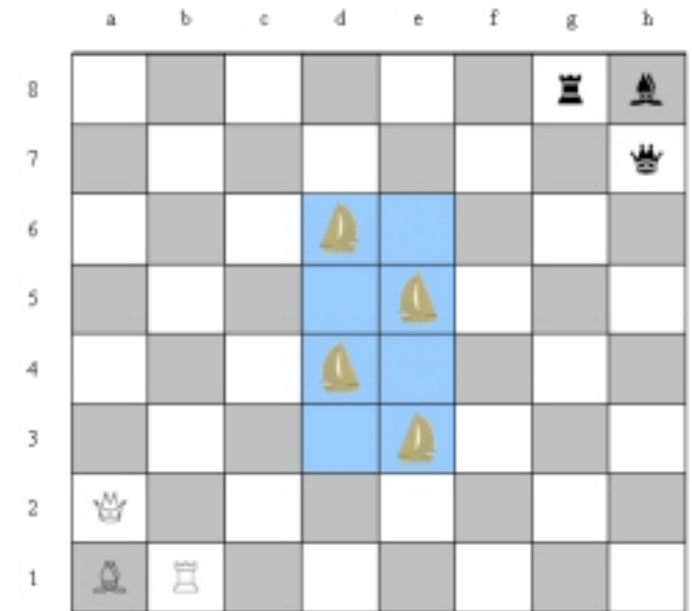
Le tour du lac (2)

But : Ramener les trois pièces à leur point de départ en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Règles : Les Blancs commencent. Respecter les règles des déplacements de la tour, du fou et de la dame. Capturer est autorisé.

Remarques : Si l'on perd une pièce, il faut continuer à jouer et pourquoi pas faire partie nulle en capturant à son tour une pièce de l'adversaire.

source Stappenmethode



Le casse - muraille

But : Le gagnant est celui qui prend le plus de briques.

Remarques : Ce jeu permet de montrer l'importance des cases centrales par rapport aux autres.

source Stappenmethode

