

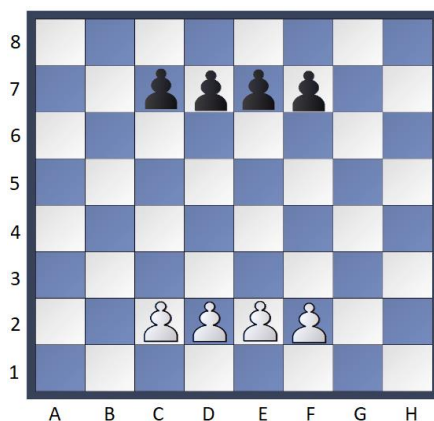


# Jeux duels d'échecs

Voici quelques jeux duels permettant de mettre à l'épreuve les connaissances nouvellement acquises aux échecs. Chaque joueur devra prendre successivement les Blancs et les Noirs. Il conviendra de renouveler les parties plusieurs fois.

## (1) Une partie avec les pions

- **Bataille de pions** : Disposez sur l'échiquier 4 pions noirs et 4 pions blancs, comme sur le diagramme (ou tout autre nombre de pions). Les Blancs commencent.



Le vainqueur est celui qui réussira à mener un de ses pions sur la rangée la plus éloignée de lui, donc à l'arrière des lignes ennemies. Si aucun joueur ne peut y parvenir, la partie sera déclarée nulle.

Changez de couleur à chaque partie. Marquez un point par victoire. Le gagnant sera celui qui aura le plus de points au bout d'un certain nombre de parties.

- **Le loup et les brebis (moutons) :**

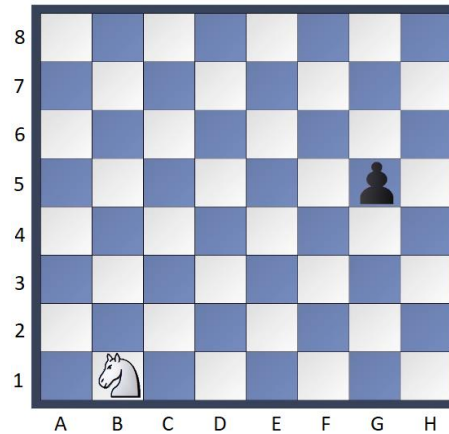
Un pion noir représente le loup et entre 5 et 8 pions blancs représentent les brebis. Le loup se place sur l'une des cases blanches de la huitième rangée. Les brebis blanches sont disposées sur les cases blanches de la première et deuxième rangée (au choix du joueur).

Le loup marche comme la dame anglaise, c'est-à-dire qu'il se déplace d'une case en avant ou en arrière, mais il ne « prend » pas. Les brebis avancent comme le pion, mais ne prennent pas non plus et ne deviennent pas dames. Le loup doit parvenir à la première rangée en passant derrière les brebis, tandis que celles-ci doivent s'efforcer de l'encercler.

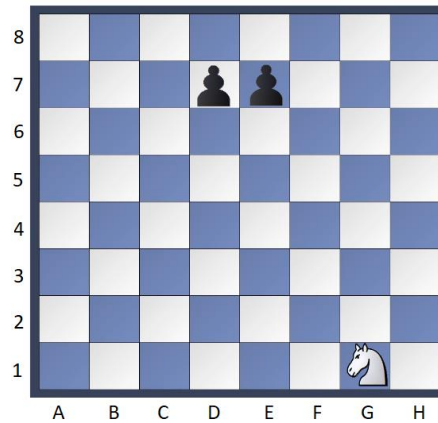


## (2) Une partie avec le cavalier

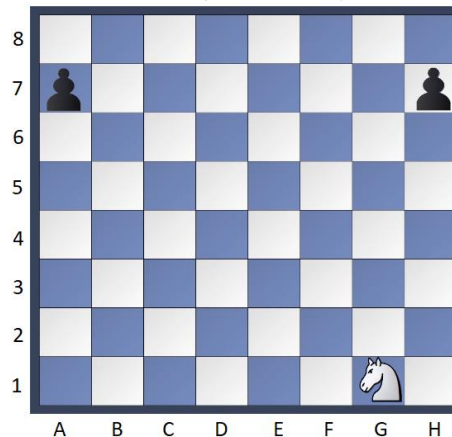
- **Un cavalier contre un pion** : Le pion noir peut-il atteindre la dernière rangée et être promu ? Que peut faire le cavalier blanc pour s'y opposer ? Les Blancs débutent la partie.



- **Un cavalier contre deux pions** : Le Cavalier blanc réussira-t-il à capturer les 2 pions noirs avant qu'ils ne soient promus ? Les Blancs jouent les premiers.



- **Un cavalier contre deux pions** : Le cavalier blanc peut-il réussir à stopper l'avance des 2 pions noirs pour les empêcher d'être promus ? Les Blancs jouent les premiers.

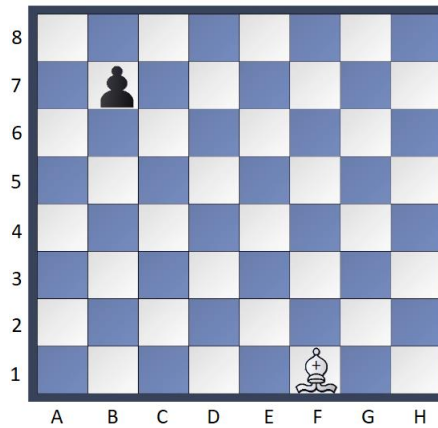


- **Un cavalier** : Sur un échiquier vide, un cavalier placé en a1 doit se rendre en c3. En combien de coups minimums peut-il s'y rendre ? Combien y-a-t-il de chemin d'accès en quatre coups ? Y-a-t-il un rapport entre la couleur de la case de départ, celle de la case d'arrivée et la parité du nombre de coups reliant ces deux cases ?

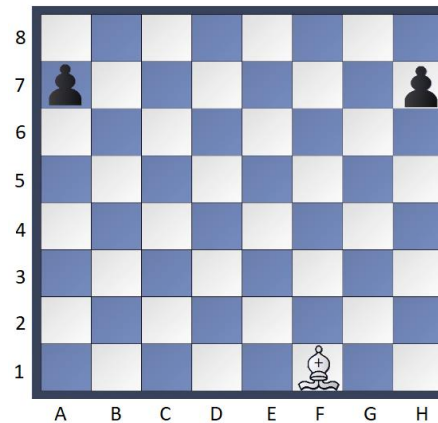


### (3) Une partie avec le fou

- **Un fou contre un pion** : Combien de coups le fou blanc doit-il jouer pour capturer le pion ? Les Blancs jouent en premier.



- **Un fou contre deux pions** : Le fou peut-il empêcher les deux pions d'atteindre la dernière rangée et d'être promus ? Les Blancs jouent en premier.

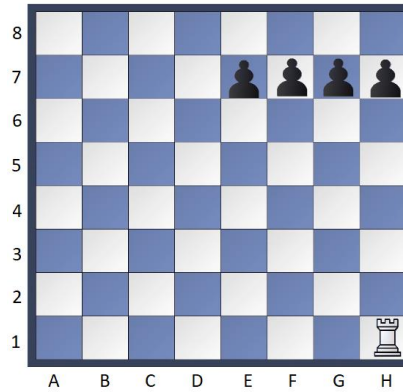


- **Un fou contre deux pions** : Placez le fou blanc sur la case f1. Les Noirs doivent poser deux pions au choix sur leur ligne de départ, c'est-à-dire la 7<sup>ème</sup> rangée. Le fou peut-il empêcher l'un ou l'autre de ces pions d'obtenir une promotion ? Les Blancs jouent en premier.

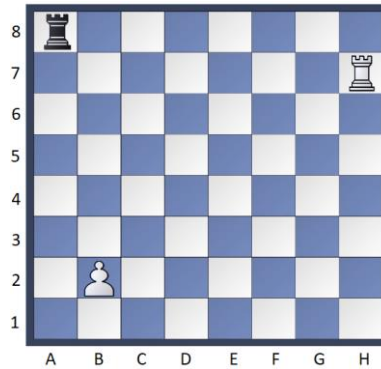


## (4) Une partie avec la tour

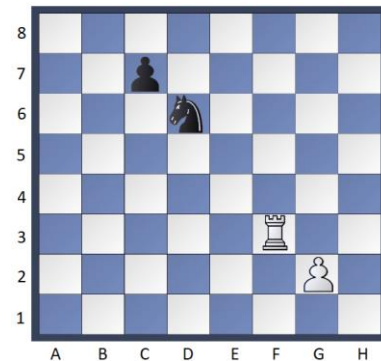
- **Une tour contre 4 pions** : Aux Noirs de jouer. La tour blanche laissera-t-elle l'un des pions noirs être promu ?



- **Une tour contre une tour** : Aux Blancs de jouer. La tour noire empêchera-t-elle le pion blanc d'être promu sans être prise elle-même ?

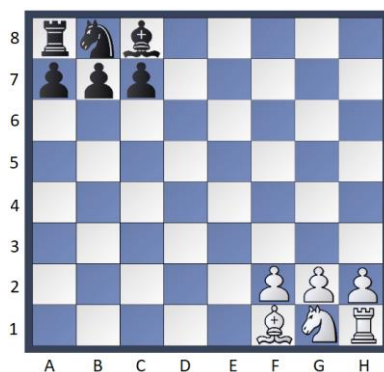


- **Deux pièces contre deux pièces** : Aux Noirs de jouer. Chaque joueur doit essayer de transformer son pion en dame ou de prendre les deux pièces ennemies. Quelle pièce est la plus puissante : le cavalier ou la tour.

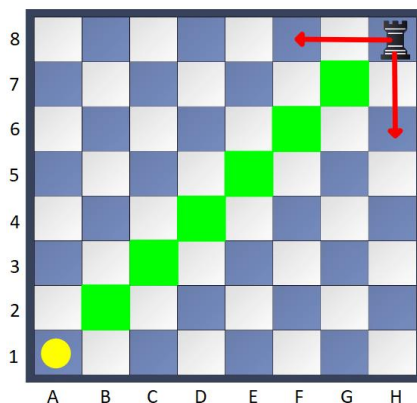


Rejouez cette partie en remplaçant le cavalier noir par un fou noir. Quelle est la plus forte pièce : la tour, le fou ou le cavalier ?

- **Un combat décisif** : Chaque joueur doit tenter de mener un de ses pions à la promotion ou de s'emparer des pièces ennemies. Jouez cette partie au moins dix fois.



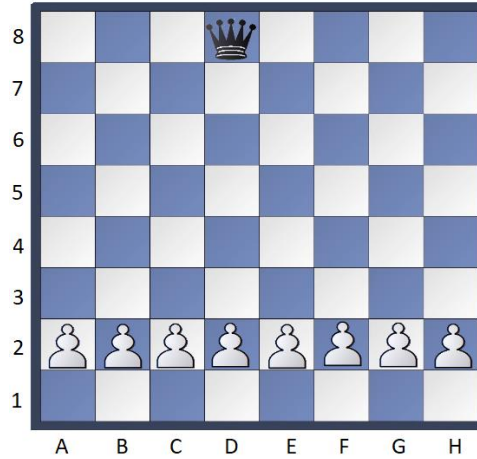
- La course au coin :** Placez une tour sur h8 et un jeton sur a1. Cette tour ne peut se déplacer que vers le sud ou l'ouest. Les joueurs se relaient pour déplacer la tour. Le premier joueur à atteindre le jeton gagne la partie. Les élèves doivent d'abord explorer ce jeu librement plusieurs fois. Préférez-vous jouer en premier ou en deuxième ? Jouer soi-même en tant que deuxième joueur contre un élève ou groupe d'élèves. La stratégie gagnante est de toujours jouer pour arriver sur l'une des cases vertes de la grande diagonale a1-h8.



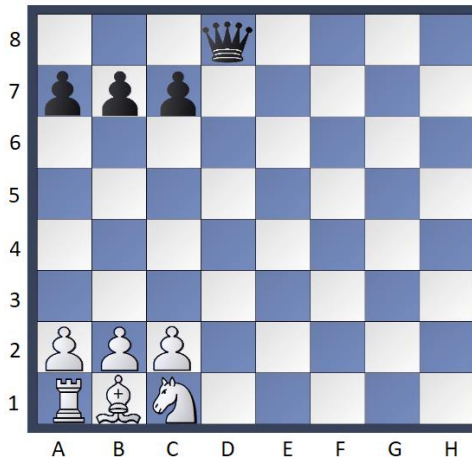


## (5) Une partie avec la dame

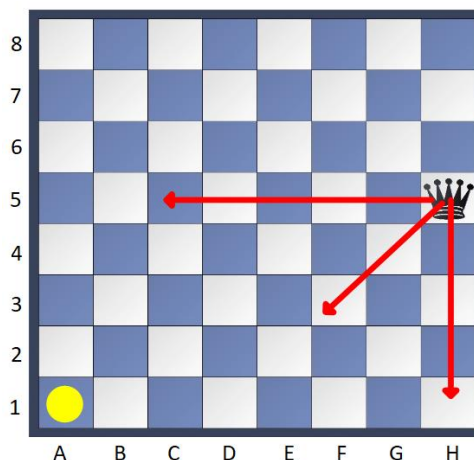
- **Une dame contre tous les pions** : La dame noire réussira-t-elle à s'emparer de tous les pions avant que l'un d'entre eux ne reçoive une promotion ?



- **Une dame contre une tour, un cavalier et un fou** : Les Blancs jouent en premier. Vous gagnez la partie si vous arrivez à prendre toutes les pièces de votre adversaire.



- **La Dame de Wythoff** : Placez une reine en h5 sur un échiquier vide. Cette reine ne peut se déplacer qu'à l'ouest, au sud-ouest ou au sud. Les joueurs déplacent la reine à tour de rôle. Le premier joueur à déplacer la dame sur a1 est le gagnant.

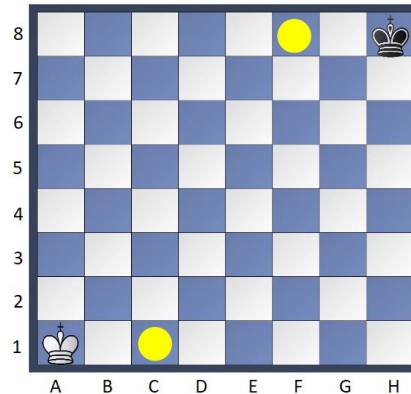


En faisant une analyse rétrograde (en allant à reculons), on devine que les cases b3, c2 et f4 sont les cases sur lesquelles il est préférable de bouger pour avoir une chance de gagner la partie !

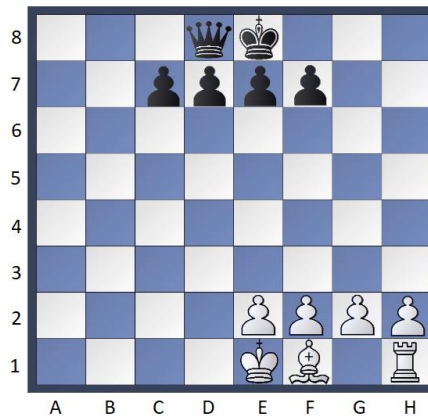


## (6) Une partie avec le roi

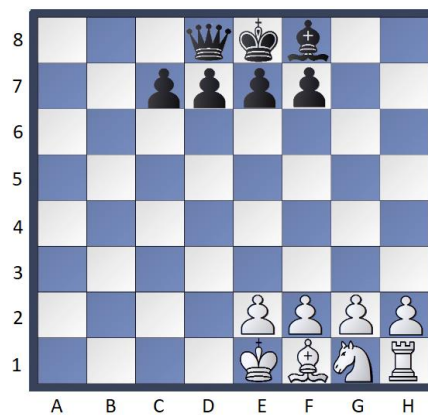
- **Deux rois** : Disposez les pièces comme sur le diagramme. Le joueur gagnant est celui qui arrive à occuper la place du roi adverse ou la case marquée de l'autre côté de l'échiquier. Faire plusieurs parties.



- **Roi et dame contre roi, tour et fou** : Disposez les pièces comme sur le diagramme. Le joueur gagnant est celui qui arrive à faire échec et mat. Si aucun des adversaires n'y parvient, la partie est déclarée nulle.



- **Roi, dame et fou contre roi, tour, fou et cavalier** : Essayez de jouer avec deux pièces supplémentaires sur l'échiquier et voyez s'il est plus facile pour l'un des joueurs de faire mat. Comptez les parties nulles et les victoires.



- **Jeu de l'aile du roi** : Disposez vos pièces comme sur le diagramme et prenez les Blancs à tour de rôle. Faites plusieurs parties. Un joueur gagne la partie s'il parvient à mettre son adversaire échec et

mat. La partie est nulle quand aucun des deux adversaires ne parvient à mettre le roi adverse échec et mat. Ceci arrive lorsqu'il ne reste que les rois ou les rois, des fous et des cavaliers.

