

le bloqueur

Jouer pour s'entraîner.



Maîtriser le déplacement du fou et les prises.

 [Voir les règles de déplacement des pièces.](#)

Ce qu'il faut faire

But du jeu : bloquer le fou noir en l'empêchant de se déplacer.

Début de la partie :

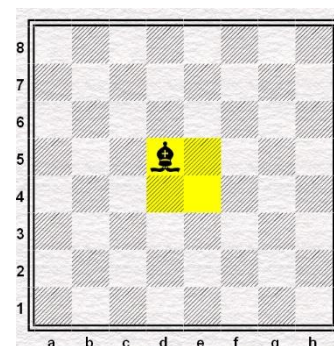
- Un joueur possède le fou noir, placé sur une des quatre cases centrales de l'échiquier.
- L'autre joueur possède les 8 pions blancs posés à côté de l'échiquier qu'il pose tour à tour pour essayer de bloquer le fou. Un pion posé ne bouge plus.

Déroulement :

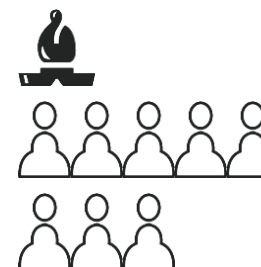
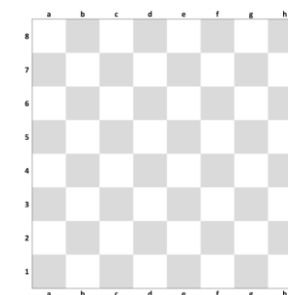
- Le joueur qui a les blancs commence ; il pose un de ses pions pour bloquer les déplacements du fou.
- Un pion posé ne bouge plus.
- Ensuite, le joueur qui a le fou déplace sa pièce.

Fin de la partie :

- Les pions gagnent s'ils bloquent le fou.
- Le fou gagne si tous les pions sont posés et qu'il peut encore bouger.
- A la fin de la partie, les joueurs recommencent en échangeant les rôles.



Matériel



Je peux retrouver ce jeu en ligne sur le site [LES ÉCHECS A L'ÉCOLE](#).