

Le défi tours

Jouer pour s'entraîner.



Maîtriser le déplacement de la tour et les prises.

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

Ce qu'il faut faire

But du jeu : prendre tous les pions adverses le premier.

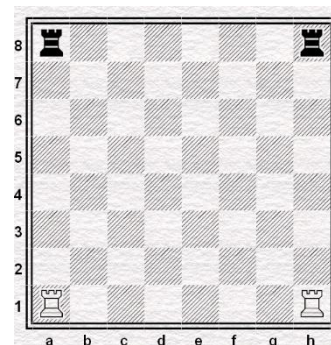
Début de la partie : placer les quatre tours sur l'échiquier. Chaque joueur dispose de ses 8 pions posés à côté de l'échiquier.

Première phase du jeu :

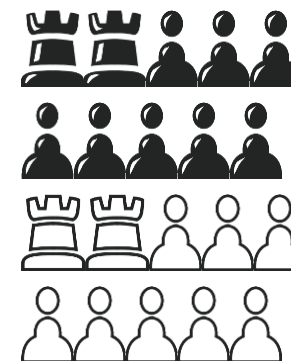
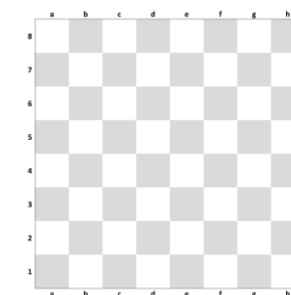
- Chacun son tour, les joueurs placent un pion sur l'échiquier en commençant par les blancs.
- La partie commence quand tous les pions sont placés.

Deuxième phase du jeu :

- Les joueurs ne peuvent déplacer que leurs tours : un seul déplacement à chaque fois.
- Les pions ne bougent plus.
- Les tours prennent les pions adverses.
- La partie s'arrête quand un joueur n'a plus de pion.



Matériel



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

Variante N°1 : les tours adverses ne peuvent pas se prendre.

Variante N°2 : les tours adverses peuvent se prendre. La partie est gagnée quand un joueur n'a plus de pion ou plus de tour.