

Concours « Faites gagner votre Asce » :

RICHARD III

Mon royaume pour un cheval

Lancement le 1^{er} avril 2022

Présentation du jeu

A l'instar de la bataille navale, un jeu inédit va vous être proposé : Richard III.

L'espace de jeu : les 64 cases d'un échiquier.

Les éléments à retrouver : un Cavalier, un Fou, une Tour, et la Dame. (*positionnés et non mobiles*).

Le Roi, au gré des placements successifs, (*l'équivalent des tirs en bataille navale*), serait, ou non, mis en échec par l'une ou plusieurs des 4 pièces recherchées.

C'est cette information qui est alors donnée au joueur. (0,1,2,3 ou 4). Nul besoin d'être un expert aux échecs. Connaître le principe des mises en échec suffit. (*une page explicative est jointe pour les novices*)

Pour une même Asce, chaque adhérent bénéficiera de 5 coups (tirs).

Trop peu pour trouver les 4 pièces !! (*la découverte des 4 éléments requérant en moyenne de 12 à 25 coups*).

De fait, il faudra constituer une équipe, autour d'un joueur « **pivot** » (VP Culture ou tout adhérent agréé par lui ou elle), lequel mettra en commun les réponses enregistrées. L'équipe pourra grossir au fil du jeu, jusqu'à obtention des 4 éléments.

5 coups, c'est frustrant ? C'est pourquoi, sitôt le premier problème résolu, un deuxième échiquier sera instantanément proposé (*à l'Asce concernée uniquement*), et ainsi de suite jusqu'à une date de fin de jeu.

Pour chaque nouvel échiquier, tous les joueurs (*de l'Asce*) disposeront à nouveau de 5 coups.

Vous l'aurez compris, ce jeu rentre dans la catégorie « faites gagner votre ASCE ».

A priori, plus d'adhérents participants = plus d'échiquiers résolus ..A priori seulement ! Concertation et stratégie primeront.

Encore faut-il ne pas dilapider son potentiel de coups. Si les 4 ou 5 premiers « tirs » sont liés au hasard, l'ensemble des réponses construit vite un maillage significatif.

Vous trouverez ci-après en avant-première « les règles du jeu », ainsi qu'une page d'échiquier vierge, repéré de 1 à 8 et de A à H et la page explicative pour novices. (B.A.-ba).

Toutes ces informations pour permettre à celles et ceux qui le souhaitent de s'organiser pour être fin prêts le jour du lancement.

Profitez de cette présentation en avant-première pour poser les questions qui vous semblent pertinentes.

Voici un exemple réalisé en 16 coups

	1	2	3	4	5	6	7	8	
A					1				A
B		0							B
C			2			♔	♖		C
D		♗				2			D
E	1					1		♘	E
F					0		0		F
G				0		1	1		G
H						2			H
	1	2	3	4	5	6	7	8	

En A5 le roi serait en échec par le Fou situé en D2
 En C3 le roi serait en échec par le Fou **et** la Dame
 En D6 le roi serait en échec par la Dame **et** le Cavalier
 En E1 le roi serait en échec par le Fou
 En E6 puis G6 le roi serait en échec par la Dame
 En G7 le roi serait en échec par le Cavalier
 En H6 le roi serait en échec par la Dame **et** le Fou

La seule place pour la Tour reste C8,

Pour les valeurs affectées d'un zéro, le roi ne serait pas mis en échec. Mais ces renseignements sont tout aussi pertinents

B.A.-ba des mises en échec du Roi

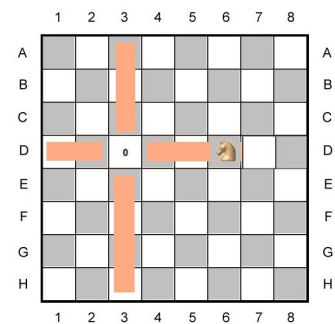
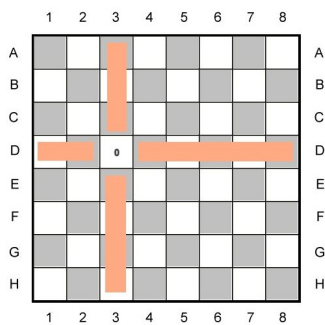
1- mise en échec par la Tour :

La Tour met le Roi en échec si celui-ci est placé sur la même horizontale ou la même verticale qu'elle **ET** qu'aucun obstacle ne se trouve sur le parcours.

Exemple :

figure 1 : l'information **0** en D3 signifie que la Tour ne peut se trouver sur les cases roses

figure 2 : la Tour pourrait néanmoins se trouver en D7 ou D8, le Cavalier faisant écran



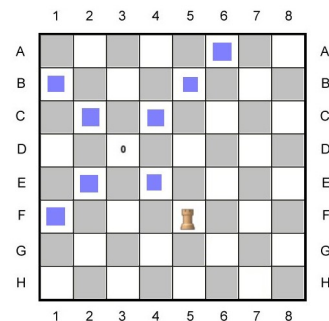
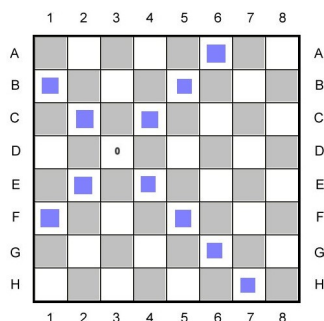
2- mise en échec par le Fou :

Le Fou met le Roi en échec si celui-ci est placé sur les mêmes diagonales que lui **ET** qu'aucun obstacle ne se trouve sur le parcours.

Exemple :

figure 1 : l'information **0** en D3 signifie que le Fou ne peut se trouver sur les cases bleues

figure 2 : le Fou pourrait néanmoins se trouver en G6 ou H7, la Tour faisant écran



3- mise en échec par la Dame :

La Dame est une combinaison de la Tour et du Fou.

L'information 0 en D3 signifie que la Dame ne peut se trouver ni sur les cases roses ni sur les cases bleues, sauf obstacle, bien sûr.

4- mise en échec par le Cavalier :

figure 1 : le Cavalier met le roi en échec si celui-ci est placé sur une des huit cases rouges de l'exemple ci-après. Pour lui : aucun obstacle possible.

Figure 2 : rappel du déplacement du Cavalier et donc des mises en échec correspondantes

