



FNASCE

couleur passion

Le 10 mai à midi Richard III repart au combat...

On oublie quelque temps le « challenge du nombre » même si le but final reste identique :

Faire gagner son ASCE.

Celle-ci pourra trouver son champion, lequel pourra donc jouer seul, ou confirmer sa place de « pivot » secondé par un à quatre coéquipiers.

Le nombre de coups pour un même échiquier étant désormais limité, toute l'attention va se porter sur les mises en échecs.

La durée des recherches est limitée à 14 jours, mais surtout à un nombre de coups maxi. Bien sûr, les modalités de départage sont modifiées en conséquence et plus fidèles à l'esprit du jeu.

Les éléments nouveaux sont les suivants :

(il faudra néanmoins lire attentivement le règlement modifié qui sera fourni le jour du lancement)

Le total des participants d'une même ASCE est limité à 5 maxi, y compris le pivot.

Nombre de coups maxi par échiquier : 25

Nombre total de coups maxi pour toute la durée du jeu : 200

Trois façons de passer d'un échiquier au suivant :

1- sitôt un échiquier résolu par l'ASCE

2- dès le quota de 25 coups réalisés, quel que soit le nombre de pièces découvertes

3- par abandon stratégique de l'échiquier en cours. (pour préserver son quota de coups total par exemple)

Le départage se fera sur la base :

1 - du plus grand nombre d'échiquiers totalement résolus, (les 4 pièces trouvées),

2 - puis du plus petit nombre total des coups effectués pour les échiquiers résolus,

3 - enfin du nombre total de pièces découvertes dans les échiquiers « non résolus ».

Jean-Luc VACHER