



# 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