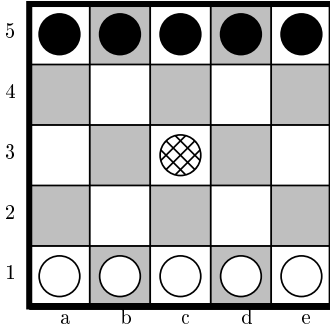


Neutron

Créé par R.A. Kraus

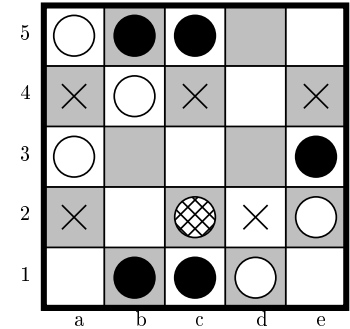
Sur un plateau de 5×5 cases sont disposés 5 pions noirs, 5 pions blancs et 1 pion de couleur différente appelé "neutron", comme sur le diagramme ci-dessous. Le but du jeu est de faire parvenir le neutron sur sa propre ligne de départ.



Chaque joueur à son tour déplace le neutron, puis une de ses pièces, selon cet ordre. Un mouvement s'effectue dans une des huit directions, orthogonales ou

diagonales, jusqu'à un obstacle (bord du damier, pièce amie ou ennemie, neutron; il n'y a pas de "saut" par-dessus les pièces). Le mouvement doit toujours être maximal dans la direction choisie: il faut aller jusqu'à l'obstacle. Au premier tour, le joueur qui commence ne déplace qu'une de ses pièces, sans toucher au neutron. Puis les coups se succèdent normalement. Le premier joueur qui réussit à déplacer le neutron jusqu'à une des cases de sa rangée de départ a gagné. Si un joueur est obligé de déplacer le neutron sur une case de la rangée de départ adverse, son adversaire a gagné. Enfin, si un joueur est bloqué, soit qu'il ne peut pas déplacer le neutron, soit qu'il ne peut pas, après avoir déplacé le neutron, déplacer une de ses pièces, il perd.

Dans le diagramme ci-dessous, le neutron peut se déplacer sur les cases \times . Si c'est au blancs de jouer, ils gagnent en un coup. Si c'est au noirs de jouer, ils gagnent en deux coups.



Finissons avec une petite partie:

- 1.c1-a3 Nc3-b3,c5-c1
- 2.Nb3-a2,a1-d4 Na2-c4,b5-b2
- 3.Nc4-a2,e1-b4 Na2-c4,e5-e1
- 4.Nc4-a2,b4-b3 abandon

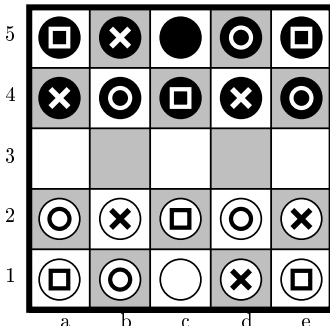
Solution du diagramme: Blanc gagne avec 1.Nc2-a4,d1-b3 et Noir gagne avec 1.Nc2-e4,b2-d3.

Pierre Feuille Ciseaux

Créé par John Beasley

(Variant Chess n°40, été 2002)

Chaque joueur possède 10 pièces: 3 Pierres (cercles), 3 Feuilles (carrés), 3 Ciseaux (croix) et un Roi. Les joueurs placent leurs pièces alternativement sur le plateau 5×5 . On peut éventuellement les disposer en début de partie comme sur le diagramme.

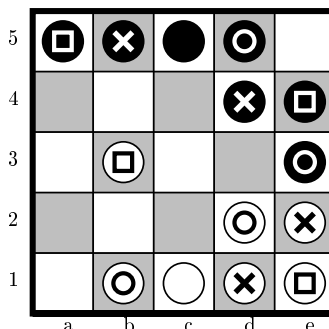


Les pièces peuvent se déplacer sur les 8 cases qui les entourent (comme le Roi aux échecs). Le Roi peut capturer n'importe

quelle pièce adverse en prenant sa place, et peut se faire capturer par n'importe quelle pièce adverse, mais les autres pièces doivent respecter l'ordre de capture Pierre > Ciseaux > Feuille > Pierre.

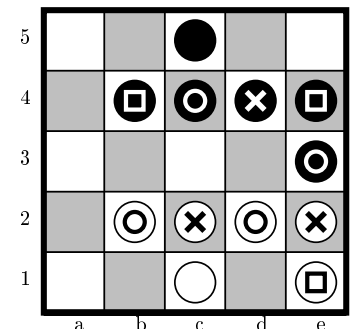
Voici une partie commentée:

- 1.Pa2-a3 (aller en b3 perd une pièce) Pe4-e3
- 2.Fa1-a2 Fe5-e4
- 3.Fa2-b3 Ca4×Fb3
- 4.Pa3×Cb3 Fc4×Pb3
- 5.Cb2×Fb3 Pb4×Cb3
- 6.Fc2×Pb3



- 6... Cb5-b4
- 7.Pb1-b2 (essayant de garder son avant poste)

- 7... Cb4×Fb3
- 8.Pb2×Cb3 Fa5-b4
- 9.Cd1-c2 Pd5-c4 (les blancs doivent maintenant battre en retraite)
- 10.Pb3-b2



Noir est clairement mieux.

- 10...Pc4-c3
- 11.Pd2-d1 (pour amener Fe1 contre les Cc3, mais il est trop tard)
- 11... Pe3×Ce2
- 12.Fe1×Pe2 Pc3×Cc2+ (les blancs n'ont plus de ciseaux)
- 13.Rc1×Pc2 Fe4-d3+
- 14.Rc2-b1 Fb4-b3 suivi de
- 15... Fd3-c2 et
- 16... F×Pb2 mat.

