

Chess Puzzle



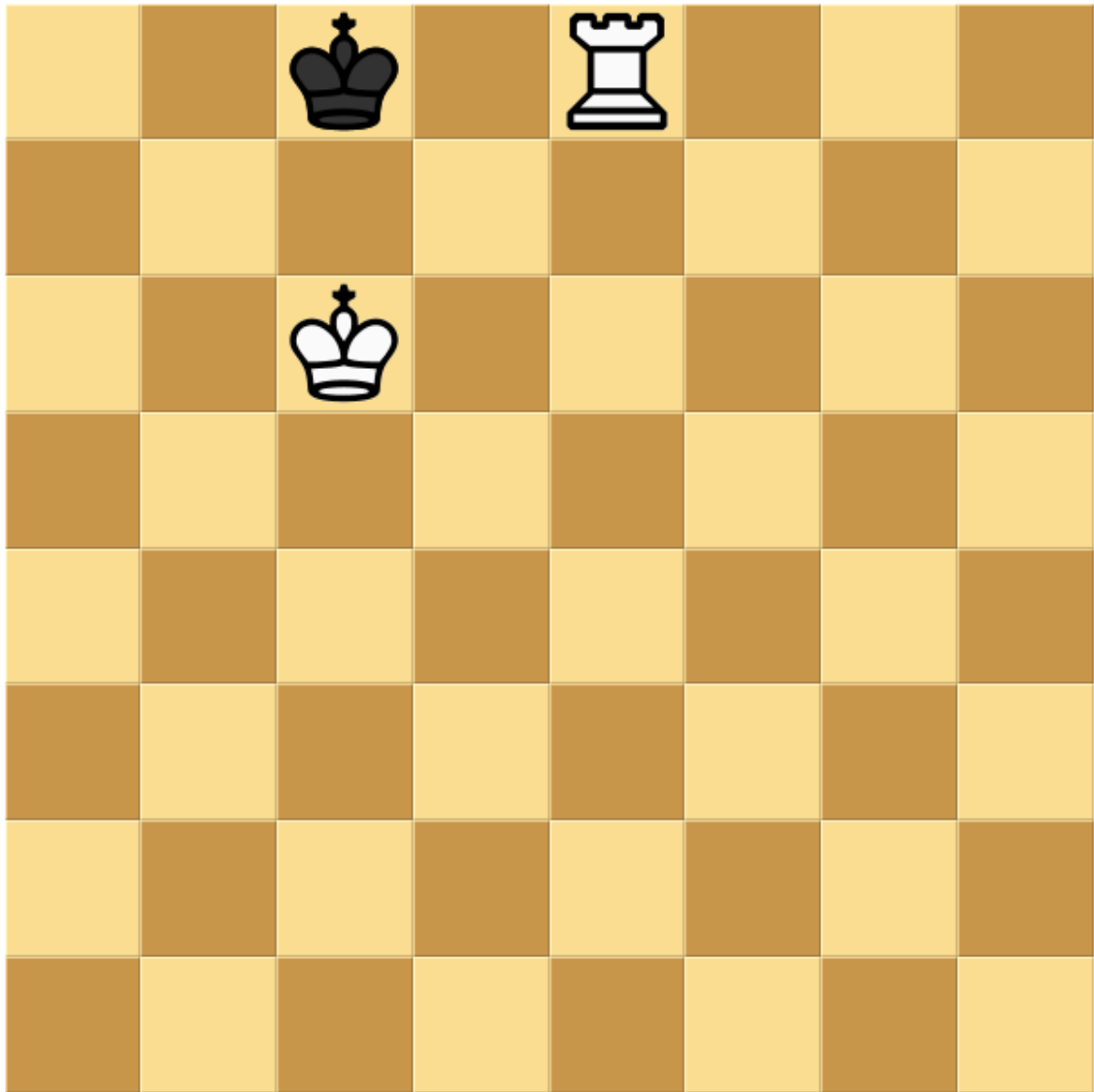
Échiquier

Reprend le concept du jeu d'échecs dans lequel on retrouve un échiquier (table de jeu) et des pièces pour chaque joueurs. Le but du jeu est de réaliser un échec et mat, c'est la situation dans laquelle le Roi de l'adversaire d'un joueur est menacé d'être capturé au prochain coup. La partie prends alors fin car un Roi ne peut pas être capturé.



Pièces

Sujet



1

Player 1

2

Player 2

Status Moves Turns A

Compiled Chess Puzzle success
Player 1 to move.
Trial Loaded.

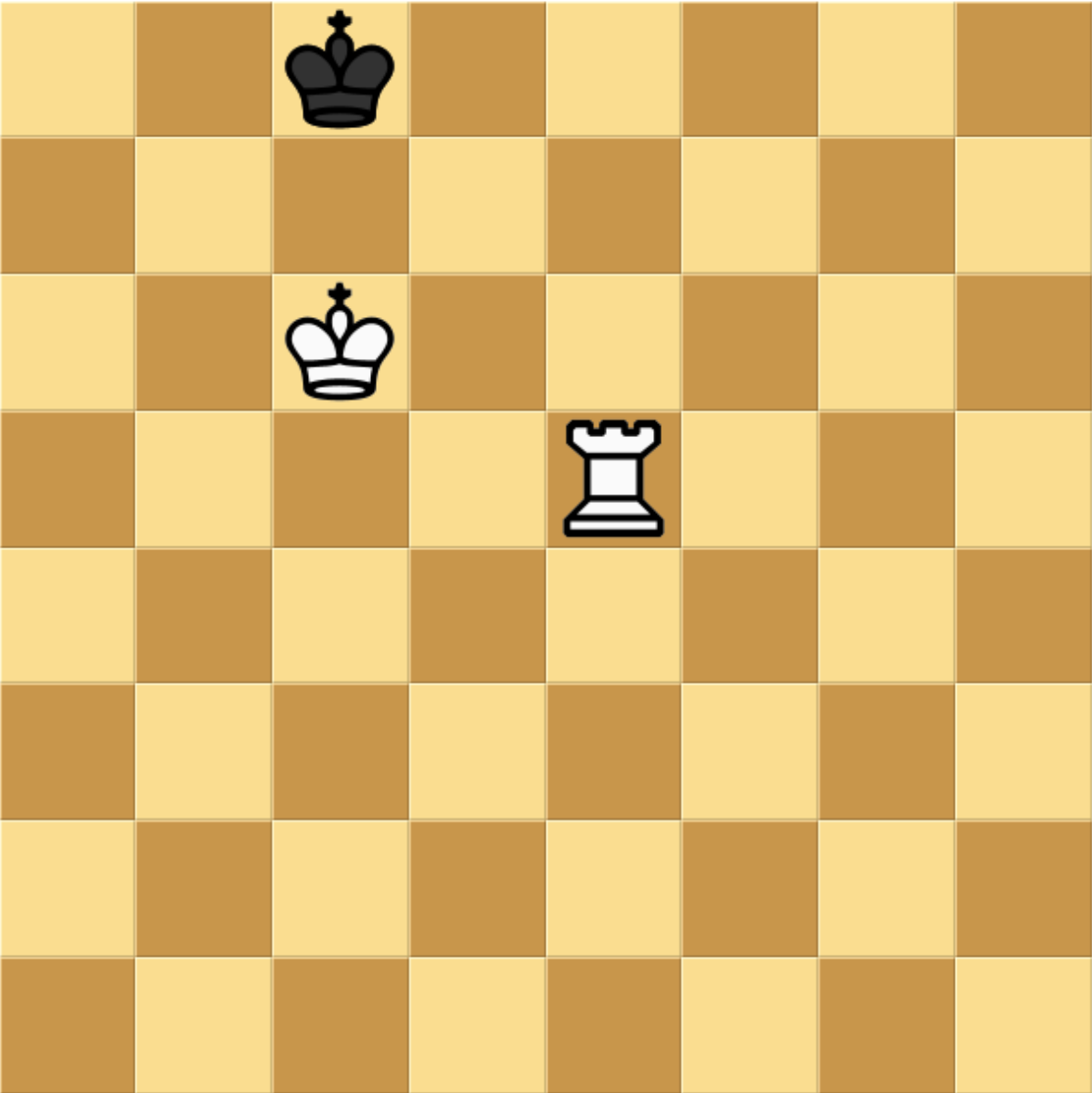
Game Restarted.
Player 1 to move.
Game won by Player 1.
Game won by Player 1.

Game Restarted.
Player 1 to move.
Game won by Player 1.

Mettre le Roi noir en échec et mat avec le moins de mouvements possible pour les pièces blanches. En utilisant les règles standards du jeu d'échec.

Victoire des pièces noirs car le déplacement possible pour le mettre en échec et mat n'a pas été effectué.

Ludii File Game Navigation Analysis Options Remote View Help



1 Player 1

2 Player 2

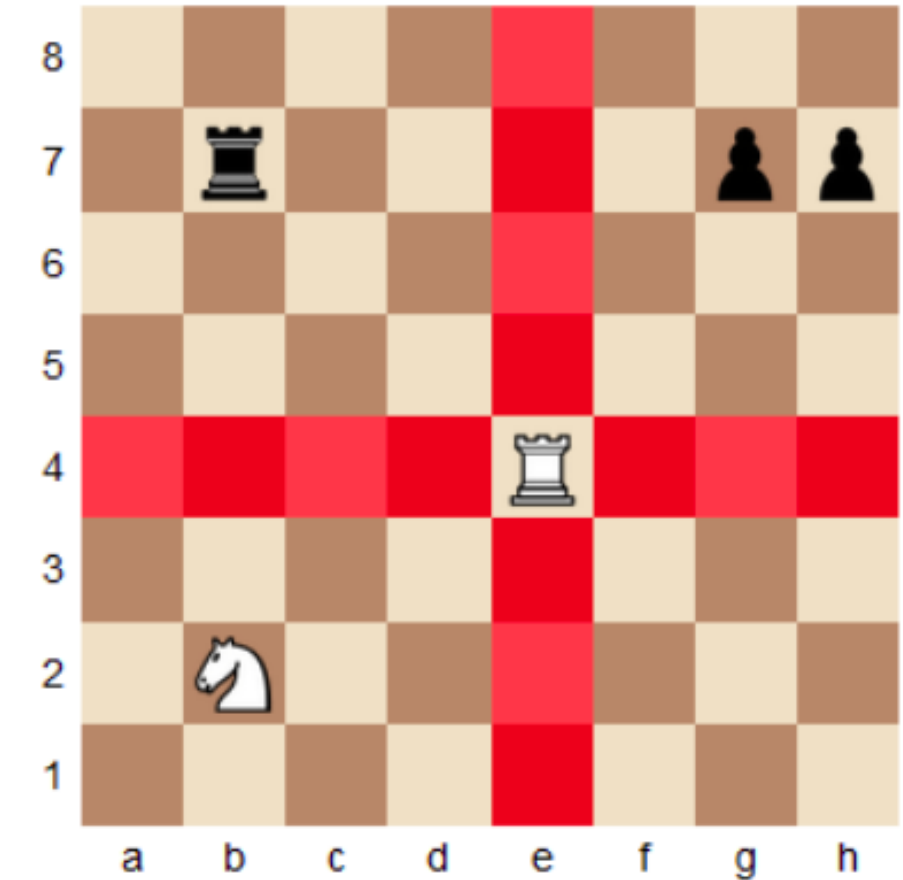
Status Moves Turns Analysis

Compiled Chess Puzzle successfully.
Player 1 to move.
Trial Loaded.

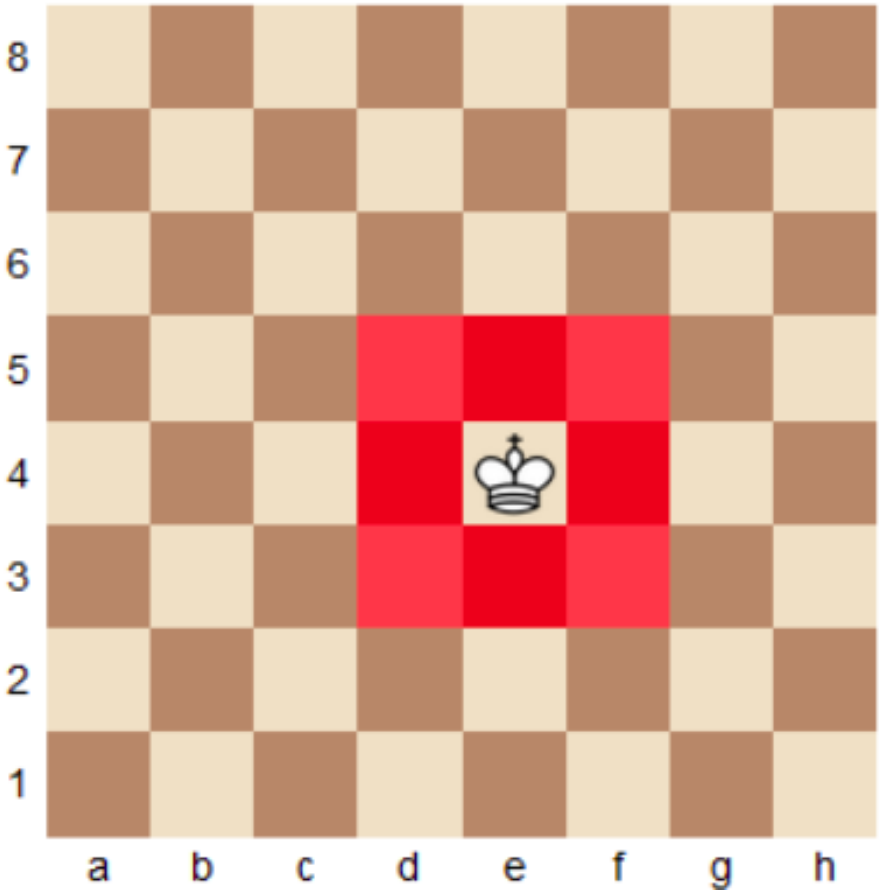
Game Restarted.
Player 1 to move.
Game won by Player 1.
Game won by Player 1.

Game Restarted.
Player 1 to move.
Game won by Player 1.

Game Restarted.
Player 1 to move.
Game won by Player 2.



déplacement possible d'une Tour



déplacement possible d'un Roi

Algorithme

Minimax: S'applique sur les jeux à somme nulle de deux joueurs. Il consiste à maximiser le score d'un joueur et minimiser le score de son adversaire. Il étudie toutes les solutions possibles dans son arbre de recherche et choisit la meilleure solution.

Mcts: recherche heuristique qui parcourt l'ensemble des solutions de son arbre pour trouver le meilleur nœud possible.

Random: Jouer un coup aléatoire parmi le nombre de mouvements possibles mettant le Roi noir en échec.