

CORRECTION cycle 2

Consigne

- Trace le chemin de la tour pour qu'elle prenne les pions avec le moins de coup possible.
- Ne pas s'arrêter sur une case où un pion peut prendre.
- Si tu veux, cherche sur l'échiquier la bonne solution puis trace sur la fiche.

Diagramme 1

Nombre de coups : 8...

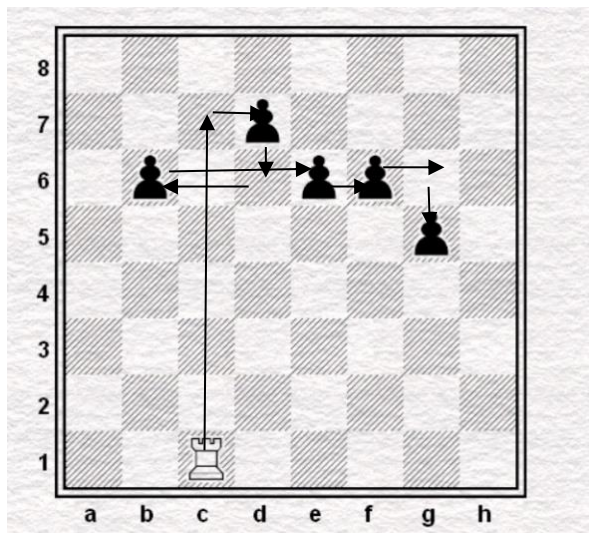


Diagramme 2

Nombre de coups : 8

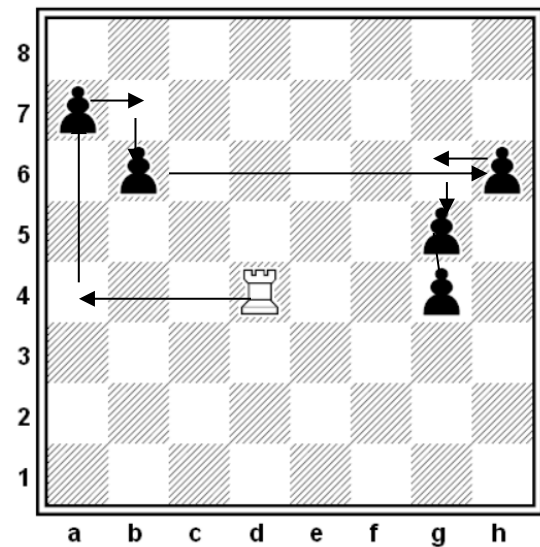


Diagramme 3

Nombre de coups : 12

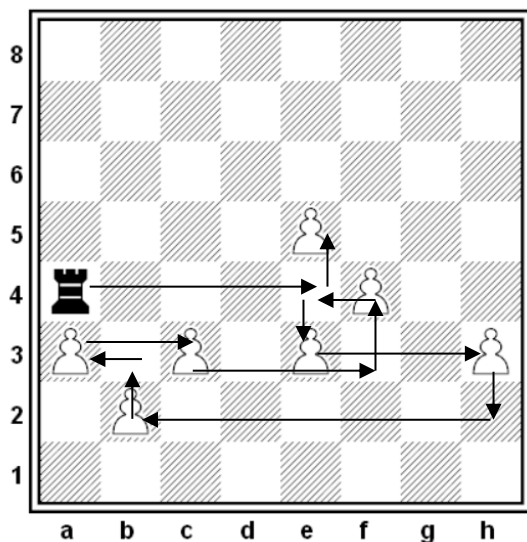


Diagramme 4 : à toi de placer la tour noire pour prendre les pions avec le moins de coups

Case de la tour : Sur la 3^e rangée, ex. Tg3
Nombre de coups : 7

