

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.
- Cherche sur l'échiquier la bonne solution puis trace sur la fiche.

Diagramme 1

Nombre de coups :

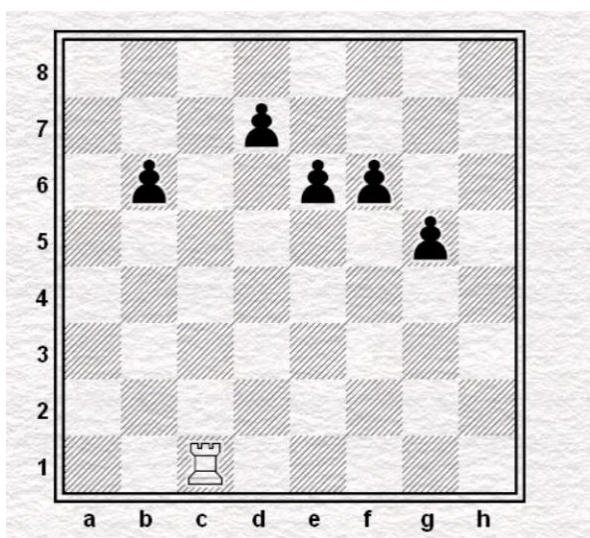


Diagramme 2

Nombre de coups :

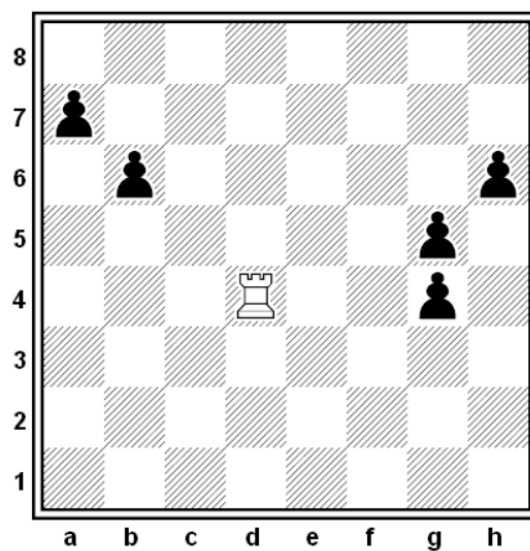


Diagramme 3

Nombre de coups :

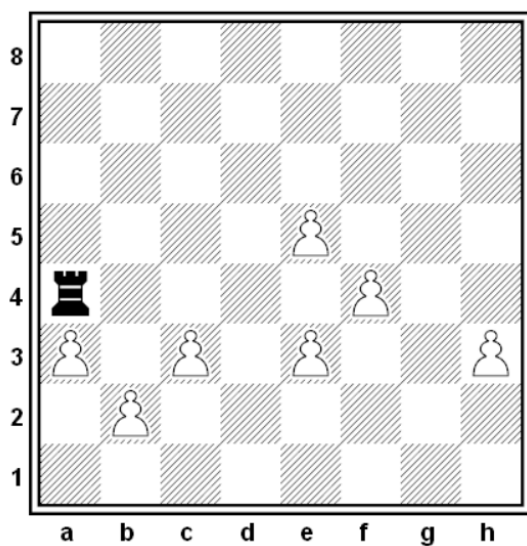


Diagramme 4 : à toi de placer la tour noire pour prendre les pions blancs avec le moins de coups.

Case de la tour :

Nombre de coups :

