Diagramme 1

Consigne : Trouve le chemin le plus rapide pour que le fou aille sur la case c1. Tu peux faire les flèches par où il passe.

Réponse

Nombre de coups : …..

Coordonnées des cases où il s'arrête :

……

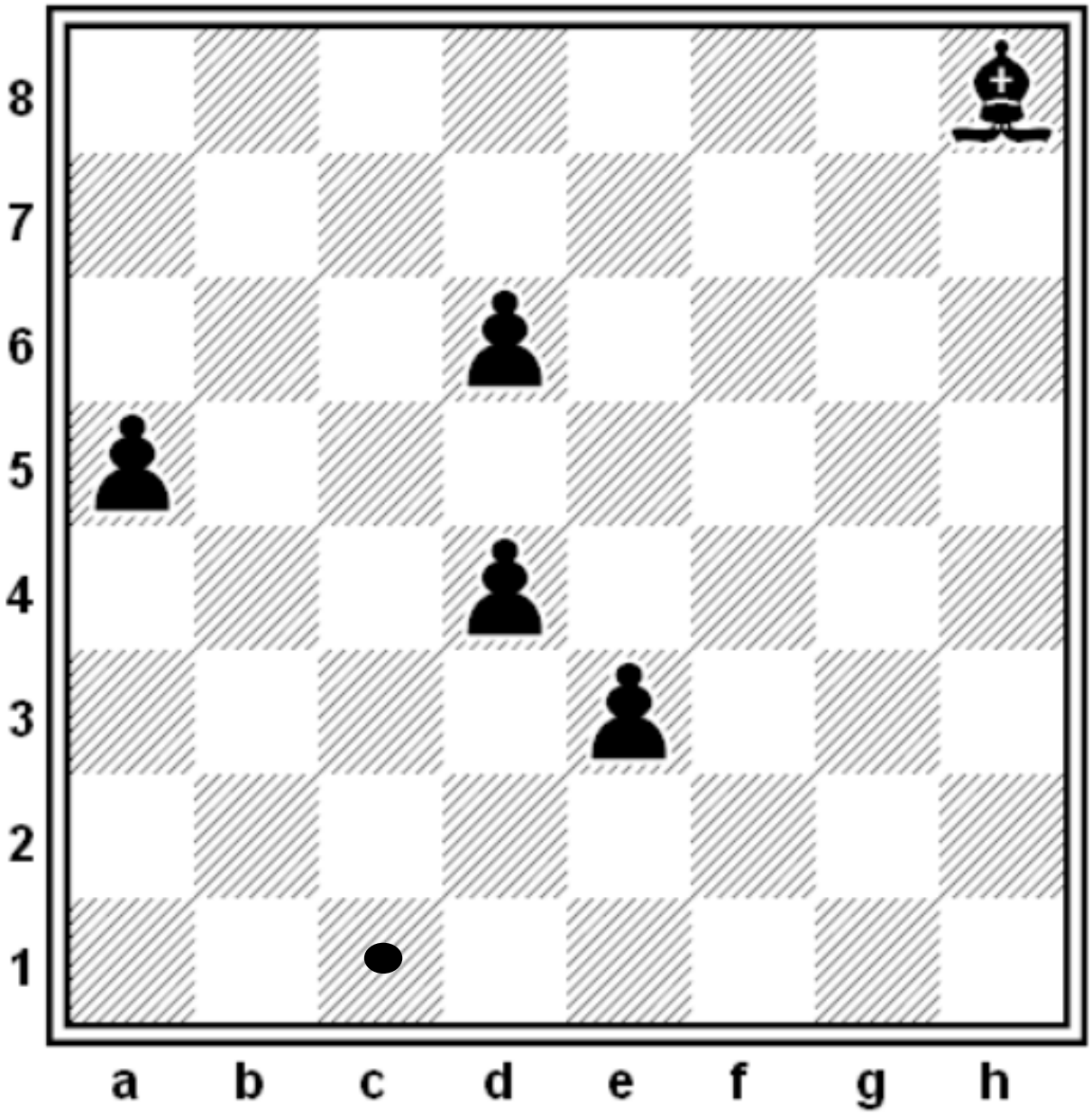


Diagramme 2

Consigne : En combien de coups le fou prend-il tous les pions sans passer par une case où il peut se faire prendre ?

Réponse

Nombre de coups : …..

Coordonnées des cases où il s'arrête :

……

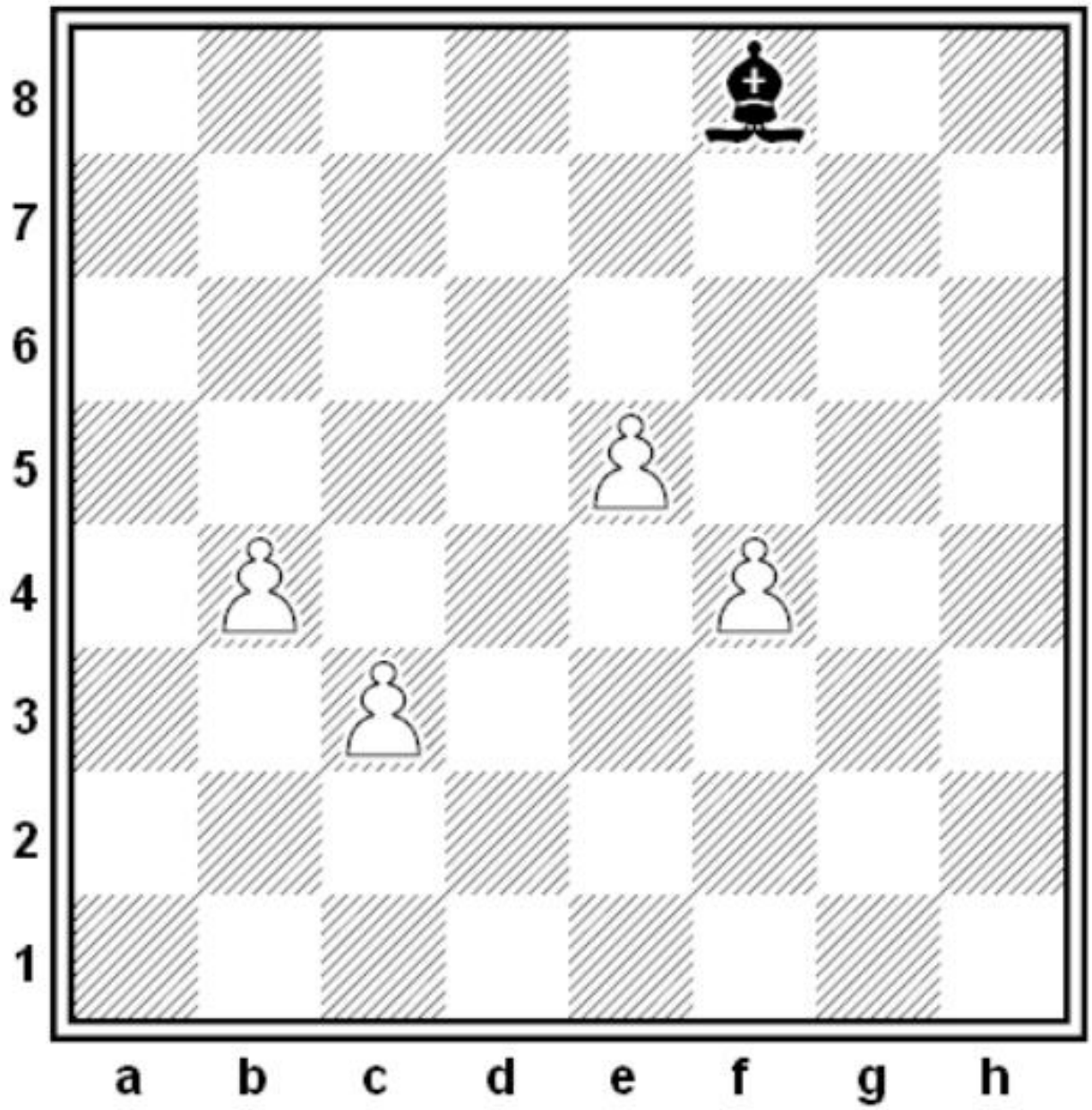


Diagramme 3

Consigne : En combien de coups le fou prend-il tous les pions sans passer par une case où il peut se faire prendre ?

Réponse

Nombre de coups : …..

Coordonnées des cases où il s'arrête :

……

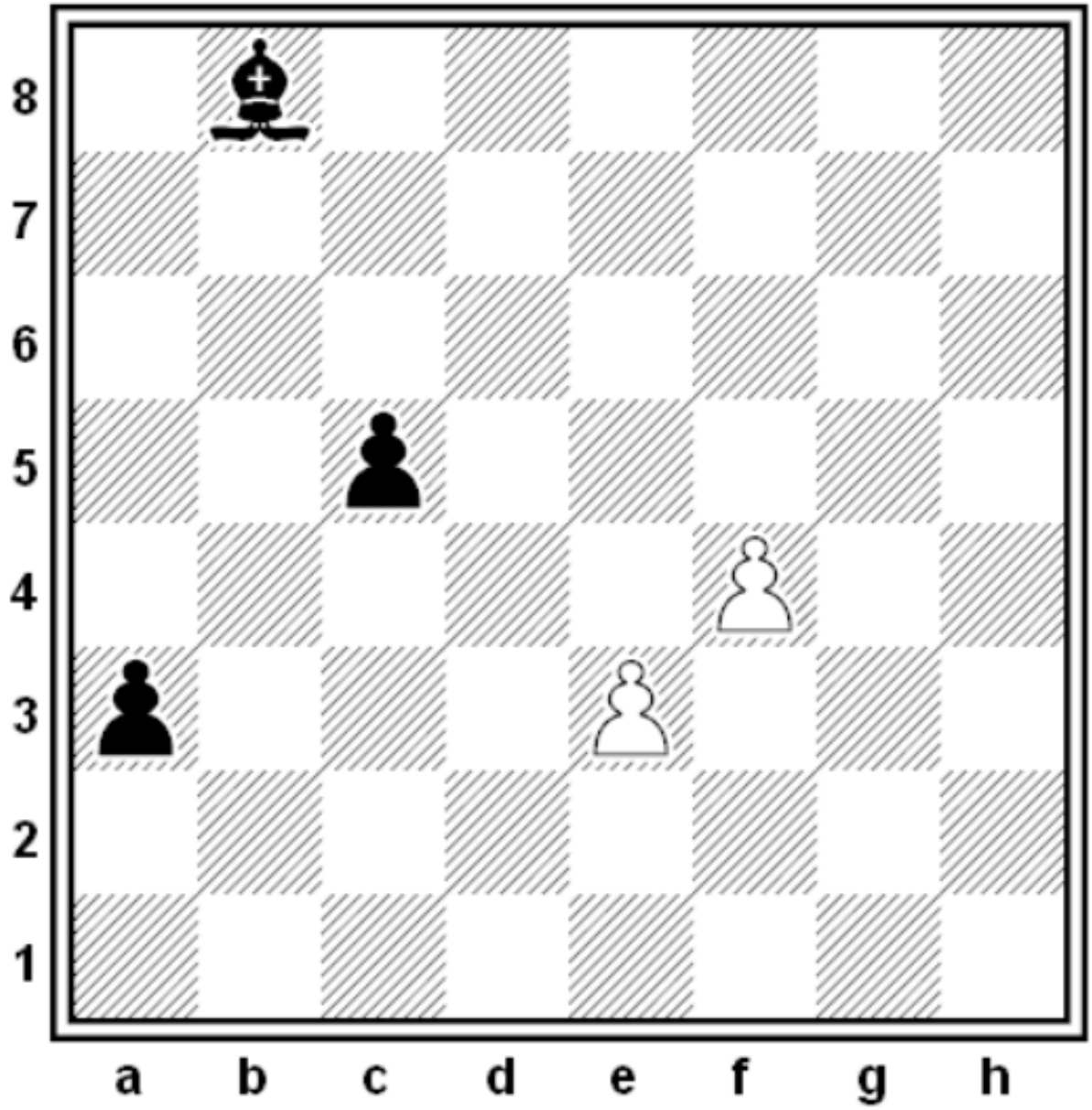
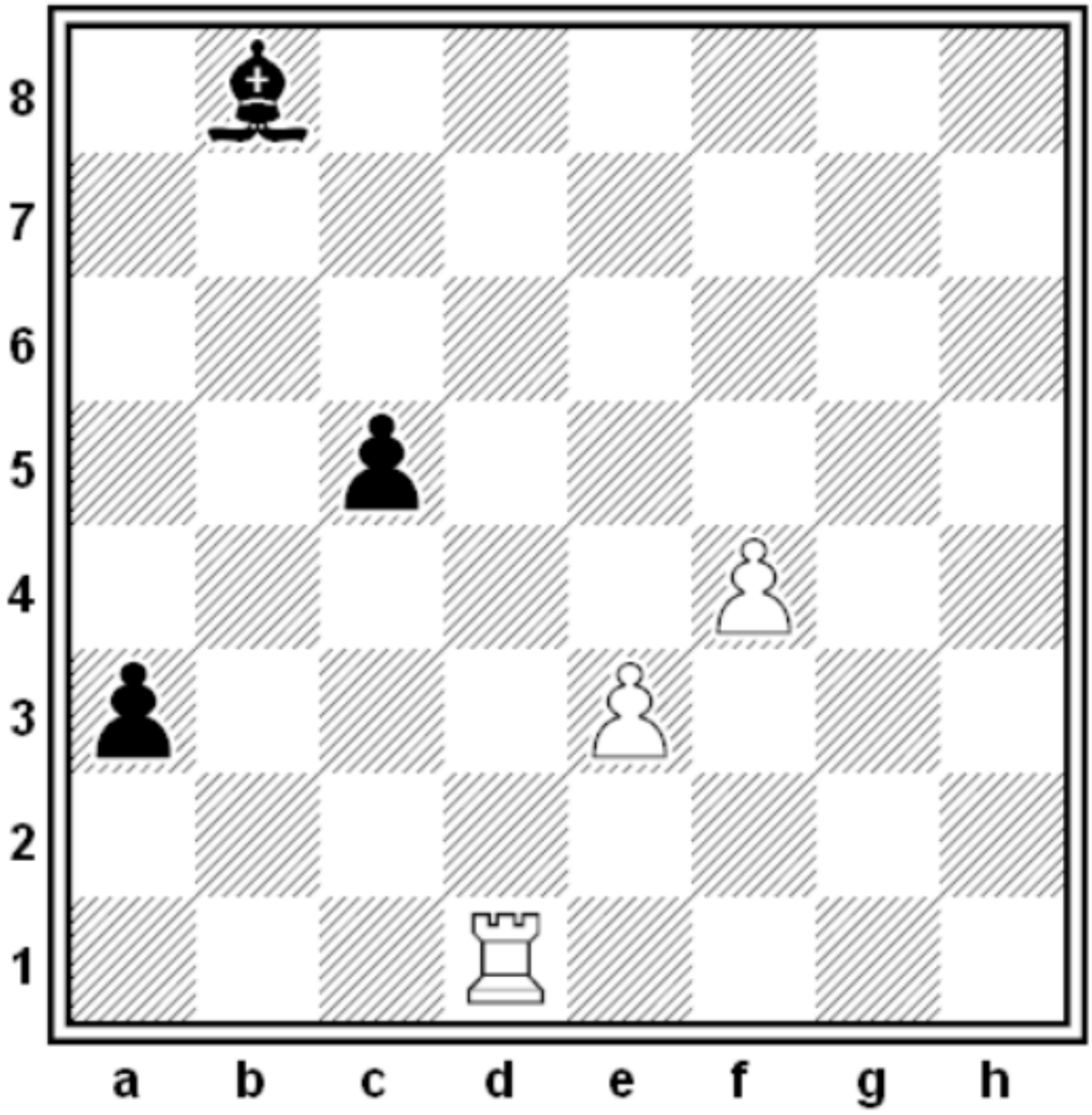


Diagramme 4

Consigne : En combien de coups le fou prend-il les pions blancs sans passer par une case où il peut se faire prendre ?

Réponse

Nombre de coups : …..

Coordonnées des cases où il s'arrête :

……