

CORRECTION

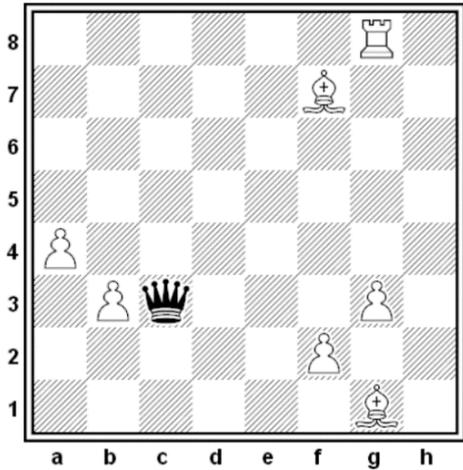


Diagramme 1

Consigne : Trouve comment la dame peut prendre toutes les pièces blanches sans se faire prendre, avec le moins de coups possible.

Réponse 8 coups

De1 – Dxc1 – Dxc2 – Dxc3 – Dxc4 – Dxc5 – Dxc6 – Dxc7 – Dxc8

Il y a d'autres solutions.

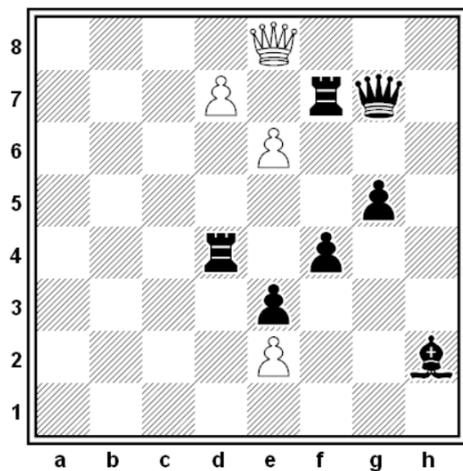


Diagramme 2

Consigne : En combien de coups la dame peut-elle prendre le fou noir sans se faire prendre.

Réponse

Nombre de coups : 3 coups

Coordonnées des cases où elle s'arrête :

Da8 – Dh1 – Dxh2

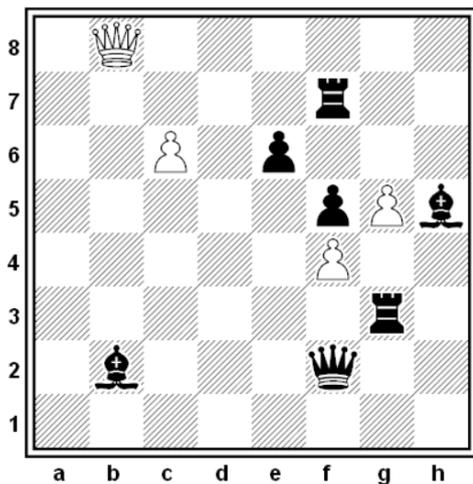


Diagramme 3

Consigne : En combien de coups la dame peut-elle prendre le fou noir sans se faire prendre.

Réponse

Nombre de coups : 5

Coordonnées des cases : Da8 – Da2 – Db1 – Dh1 – Dxh5

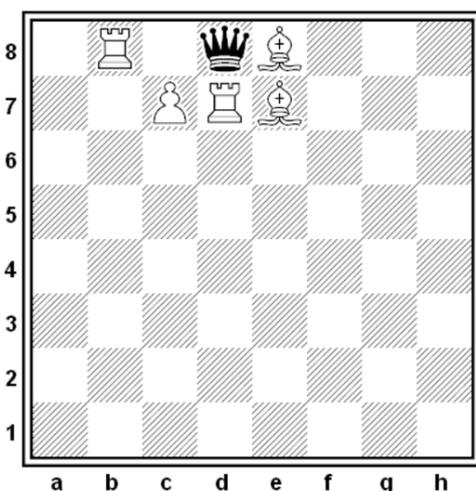


Diagramme 4

Consigne : Tu disposes des pièces suivantes : 2 tours – 2 fous – 1 pion. Tu dois enfermer la dame pour que quoi qu'elle joue elle se fasse ensuite prendre.
Conseil : cherche sur l'échiquier.

Réponse : voir l'échiquier ci-contre.

Tb8 – c7 – Td7 – Fe8 – Fe7

Il y a d'autres solutions.

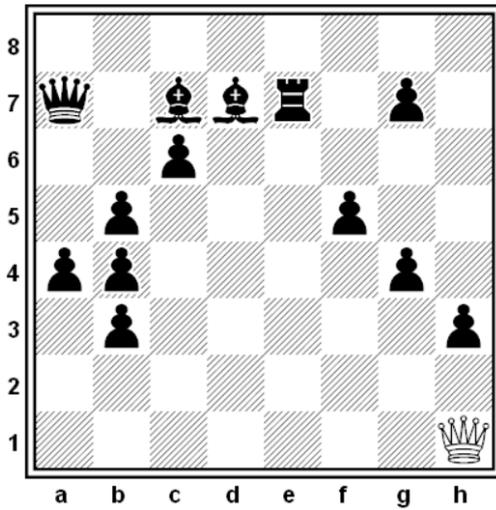


Diagramme 5

Consigne : Trouve le chemin avec le moins de coups possibles pour que la dame atteigne la case h8. Elle peut prendre les pièces noires mais peut aussi se faire prendre si elle passe sur une case attaquée par les noirs.

Réponse

Nombre de coups : 4

Dc1 Dg5 Dh4 (ou Dh5) Dh8