

Diagramme 1

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

Réponse

Nombre de coups : 4

Flèche sur le diagramme ou coordonnées des cases où elle s'arrête :

Dxb2 – Dxb7 – Dxb6 – Dxb7

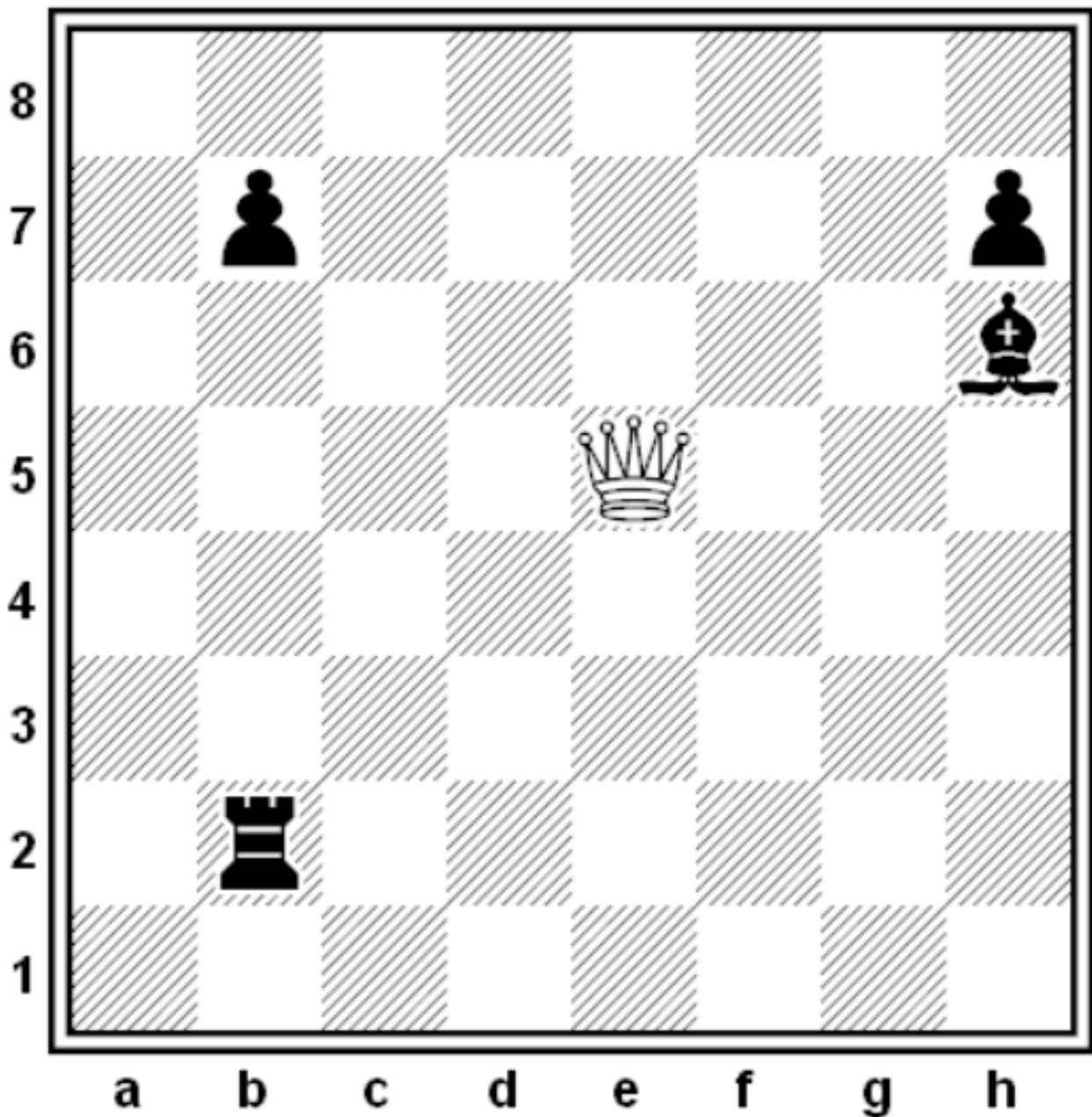


Diagramme 2

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

Réponse

Nombre de coups : 5

Flèche sur le diagramme ou coordonnées des cases où elle s'arrête :

Da2 – Dxd2 – Dxf3 – Dxe4 – Dxe8

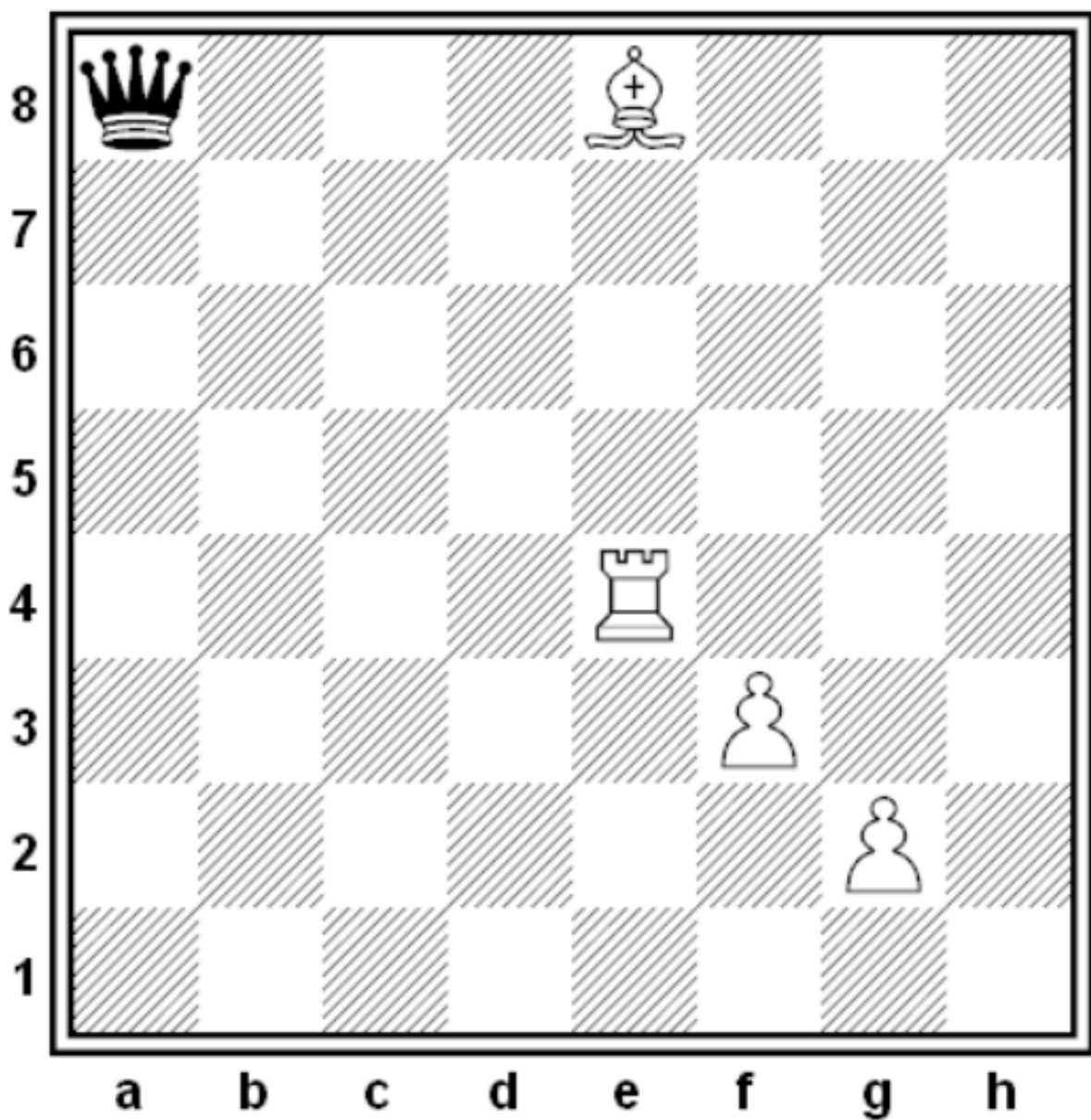


Diagramme 3

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

Réponse

Nombre de coups : 4

Flèche sur le diagramme ou coordonnées des cases où elle s'arrête :

Dc6 – Df3 – Dh3 – Dxh4

D'autres solutions sont possibles.

