



Le Cavalier



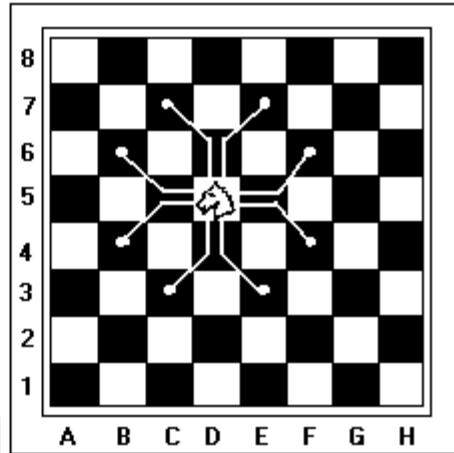
Marche:

La marche du Cavalier se fait en deux mouvements: le Cavalier marche d'abord d'une case comme une Tour (c'est-à-dire horizontalement ou verticalement), puis d'une case comme un Fou (c'est-à-dire en diagonale), toujours en s'éloignant de la case où il se trouve. Il peut sauter par-dessus les autres pièces.

Si une pièce adverse se trouve sur la case d'arrivée, elle est escamotée.

Ecris le code des cases d'arrivée pour ce Cavalier blanc:

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------



Nombre:

Chaque joueur possède deux Cavaliers dans son camp: le Cavalier de la Dame et le Cavalier du Roi, situés respectivement du côté de la Dame et du Roi en début de partie.

Son rôle:

Le Cavalier a souvent un rôle d'attaquant et la possibilité de pouvoir sauter au-dessus des pièces fait de lui une redoutable menace pour l'adversaire s'il est bien utilisé.

Position en début de partie:

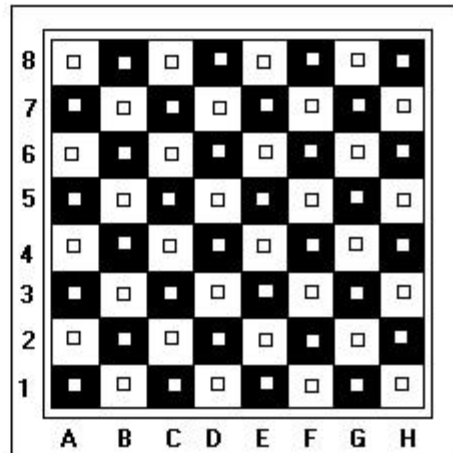
Les Cavaliers blancs se trouvent en B1 et G1.

- Sur quelles cases se trouvent les Cavaliers adverses ?

<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------

- Sur quelle case se trouve le Cavalier du Roi blanc ?

<input type="text"/>



Exercices:

Echiquier A

- Entoure les Pions noirs menacés par le Cavalier blanc.
- Que peut-il arriver au Cavalier blanc au prochain coup ?

Echiquier B

- Dessine un Cavalier noir qui attaquerait à la fois la Dame blanche et le Roi blanc. Code la case sur laquelle il se trouve:
- Que peux-tu dire des Cavaliers blancs ?

