



Le Fou



Marche:

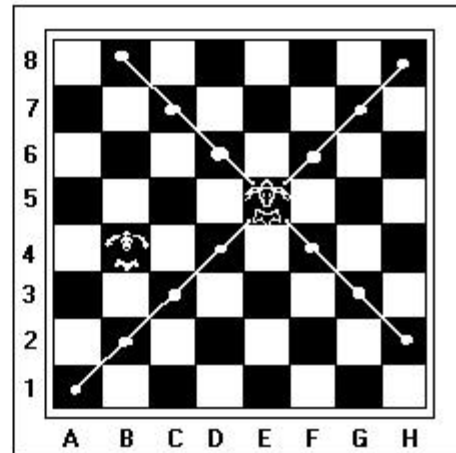
Le Fou marche diagonalement, en avant ou en arrière, jusqu'à la bande ou à une distance quelconque, lorsqu'il est par exemple arrêté par une pièce. C'est la seule pièce manoeuvrant toujours sur la même couleur que sa case de départ.

Code les cases d'arrivée du Fou noir.

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

Fais de même pour le Fou 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"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>



Nombre:

Comme pour les Cavaliers, chaque joueur possède deux Fous dans son camp: le Fou de la Dame et le Fou du Roi, situés respectivement du côté de la Dame et du Roi en début de partie.

Son rôle:

La marche du Fou, en diagonale, moins perceptible de ce fait aux yeux de l'adversaire, peut le transformer en un attaquant inattendu.

Position en début de partie:

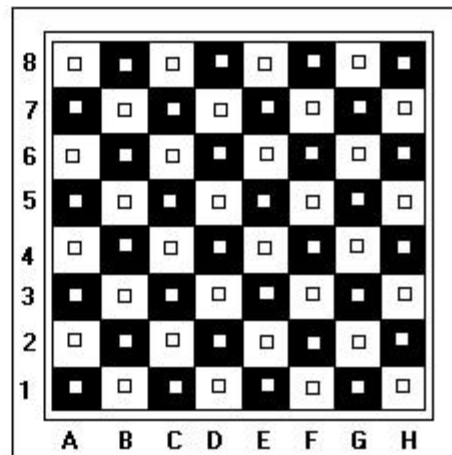
Les Fous blancs se trouvent en C1 et F1.

- Sur quelles cases se trouvent les Fous adverses ?

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

- Sur quelle case se trouve le Fou de la Dame noire?

<input type="text"/>



Exercices:

Echiquier A

1) Le Fou blanc situé en C2 doit se rendre sur la case marquée d'une croix en deux coups. Colorie la case où il devra s'arrêter au prochain coup. (Il y a deux chemins possibles) . Code-la:

2) Place un Pion blanc qui protégerait le Fou sur cette nouvelle position (D7). Il y a deux cases possibles.

Echiquier B

Quel Fou utiliserais-tu pour mettre le Roi blanc en échec ? Code sa case de départ:

