



## Echecs et « maths » (4)

Aujourd'hui, découvrons les déplacements du **fou**.

(Non, pas celui à gauche en haut de cette feuille !!)

Tous les déplacements du fou s'effectuent en **diagonale** (le long des lignes obliques)

Le fou peut se déplacer du nombre de cases qu'il veut (une ou plusieurs) tant qu'il ne rencontre pas une autre pièce.

Il peut se diriger dans n'importe quelle direction, tant qu'il suit les

**diagonales**.

Le fou ne peut pas passer au-dessus d'une autre pièce (amie ou ennemie)

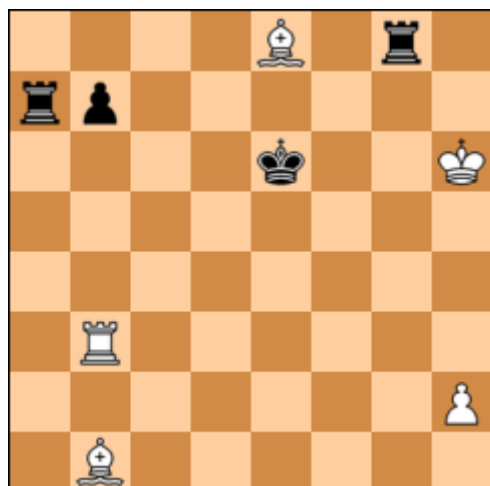
Le fou peut capturer une pièce adverse en venant se placer dans la case que celle-ci occupe.

Chaque joueur possède **2** fous au début de la partie : l'un est placé sur une case

**blanche** et le second est placé sur une case **noire**.

De ce fait, le fou reste sur les cases d'une même **couleur** tout au long de

la partie



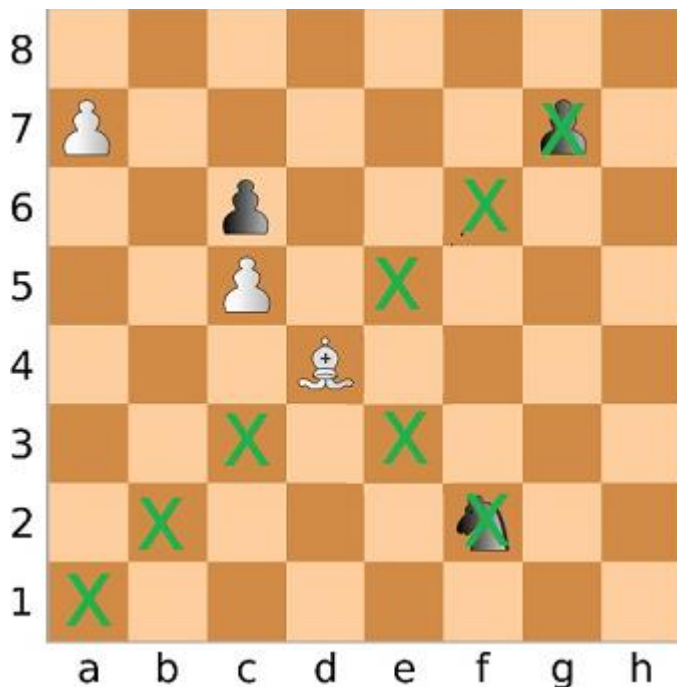
Observe cet échiquier en cours de partie.

Trouve ce qui ne va pas.... Cette configuration est impossible ; pourquoi ?

**Les 2 fous blancs sont sur 2 cases blanches. C'est impossible.**

Sur cet échiquier, le fou se trouve dans la case **d4**.

Coche en vert toutes les cases dans lesquelles il peut venir se placer.



**Vrai ou faux ?**

Le fou doit avancer en diagonale **Vrai**

Le fou ne peut avancer que d'une case à la fois **Faux**

Le fou peut servir de « monnaie d'échange » **Faux**

Le fou peut revenir en arrière **Vrai**

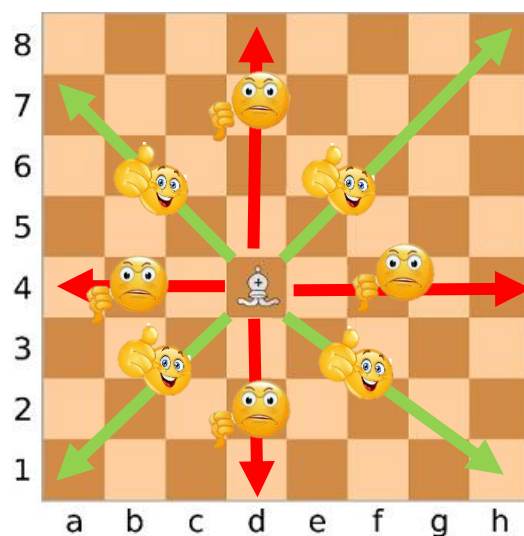
Le fou peut capturer une pièce adverse **Vrai**

Le fou peut quitter une case noire pour arriver sur une case blanche **Faux**

Le fou blanc peut passer par-dessus une pièce blanche **Faux**

Un fou noir peut capturer une tour blanche **Vrai**

**In english now.....**



The bishop can move diagonally

The bishop can't move horizontally

The bishop can't move vertically