



Echecs et « maths » (6)

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

Le déplacement du cavalier est le plus complexe. Il s'effectue en 2 temps :

En un coup de jeu, il va se déplacer dans les 2 sens : horizontalement puis (ou l'inverse)

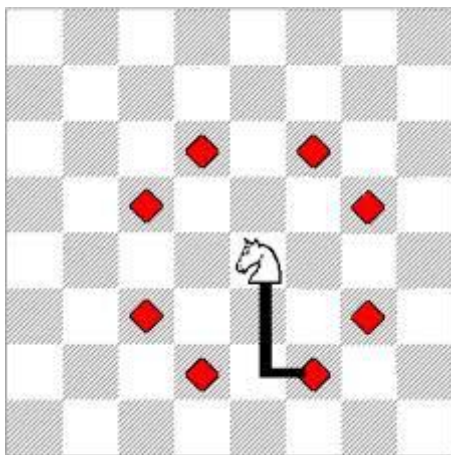
Il se déplace d'1 case dans un sens, puis 2 cases dans un autre sens

ou l'inverse : 2 cases dans un sens, puis 1 case dans l'autre

Le cavalier est la seule pièce du jeu qui peut passer au-dessus d'une autre pièce (amie ou)

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

Un cavalier qui quitte une case blanche va obligatoirement se retrouver sur une case Inversement, un cavalier qui quitte une case noire va forcément arriver sur une case



Vu du dessus, le chemin parcouru par un cavalier à la forme d'un majuscule (à l'endroit, à l'envers ou symétriquement)

Chaque joueur possède cavaliers au début de la partie.

Codage : Le déplacement du cavalier peut se coder comme nous le faisons dans nos programmes de constructions. Par exemple 2D-1B (2 vers la droite et un vers le bas).

Voici quelques programmes : barre lorsque c'est inexact

2G – 1H	2 D – 2B	1G – 2H	2D – 1G	2B – 1D
---------	----------	---------	---------	---------

Sur cet échiquier, le cavalier blanc se trouve dans la case
 Coche en vert toutes les cases dans lesquelles il peut venir se placer.



Vrai ou faux ?

Le cavalier peut avancer dans une seule direction

Le cavalier peut servir de « monnaie d'échange »

Le cavalier peut revenir en arrière

Le cavalier peut capturer une pièce adverse

Le cavalier peut quitter une case noire pour arriver sur une case blanche

Le cavalier peut quitter une case noire pour arriver sur une case noire

Les 2 cavaliers d'un joueur peuvent se trouver pendant la partie tous les deux sur une case blanche.....

Le cavalier blanc peut passer par-dessus une pièce blanche

Le cavalier blanc peut passer par-dessus une pièce noire

Un cavalier noir peut capturer une tour blanche