



## 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 **verticalement** (ou l'inverse)

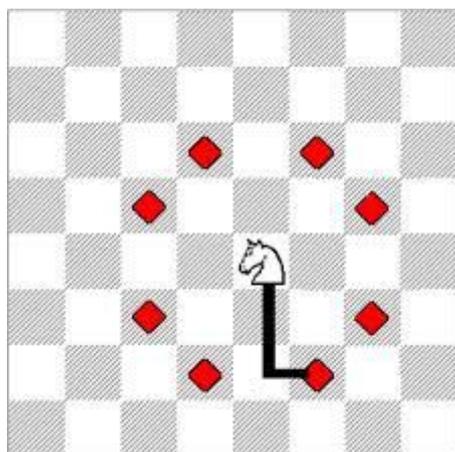
Il se déplace d'1 case dans un sens, puis 2 cases dans un autre sens

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

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

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 **noire**. Inversement, un cavalier qui quitte une case noire va forcément arriver sur une case **blanche**.



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

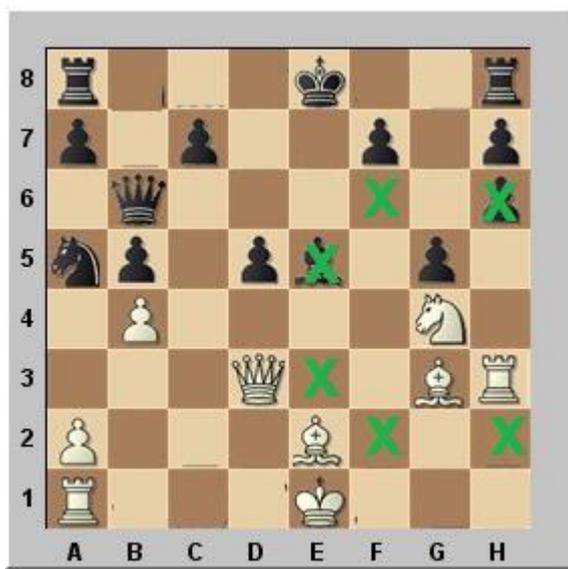
Chaque joueur possède **2** cavaliers au début de la partie.

**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	<del>2 D – 2B</del>	1G – 2H	<del>2D – 1G</del>	2B – 1D
---------	---------------------	---------	--------------------	---------

Sur cet échiquier, le cavalier blanc se trouve dans la case **G4**.  
Coche en vert toutes les cases dans lesquelles il peut venir se placer.



### Vrai ou faux ?

Le cavalier peut avancer dans une seule direction **Faux**

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

Le cavalier peut revenir en arrière **Vrai**

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

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

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

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

Le cavalier blanc peut passer par-dessus une pièce blanche **Vrai**

Le cavalier blanc peut passer par-dessus une pièce noire **Vrai**

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