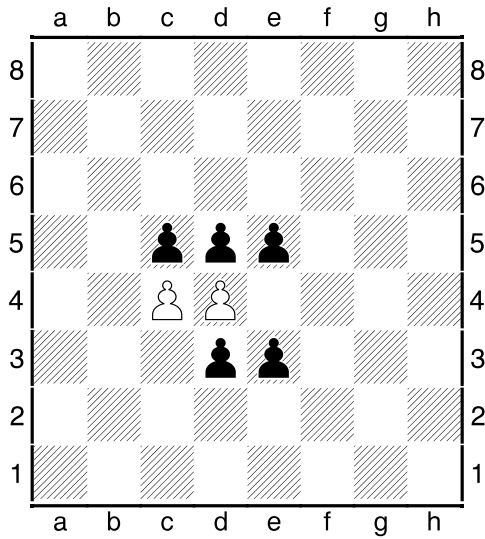
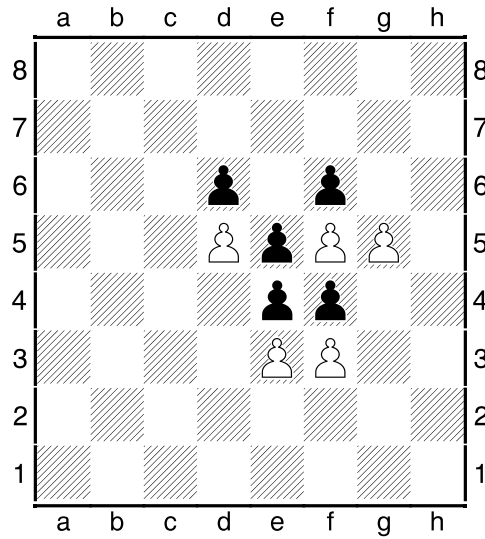




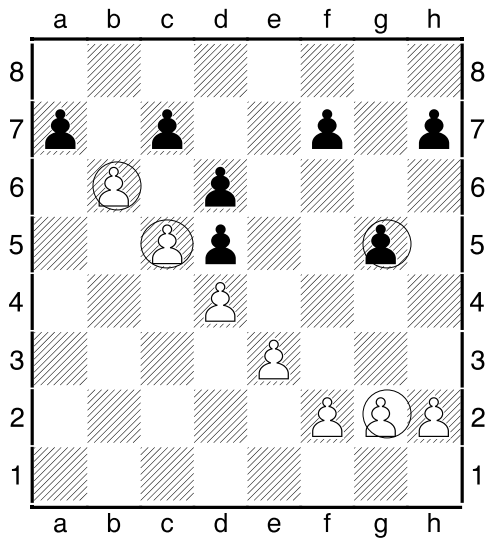
1. LA MARCHÉ DU PION



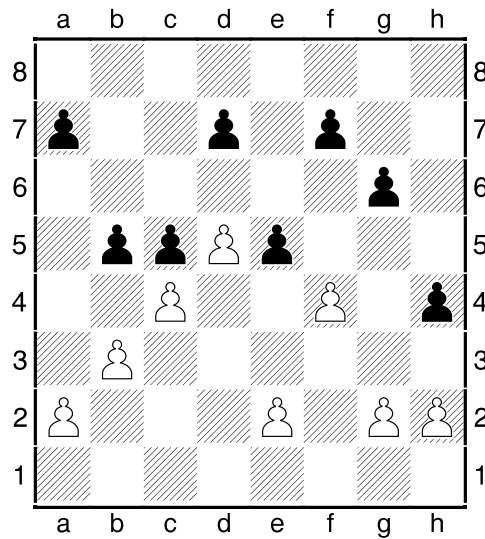
1) Encerle les pions Noirs qui peuvent capturer les pions Blancs.



2) Encerle les pions qui ne peuvent pas jouer.



3) Mets un X sur les cases où peuvent jouer les pions encerclés.



4) Encerle les pions qui peuvent avancer de deux cases.

NOM : _____