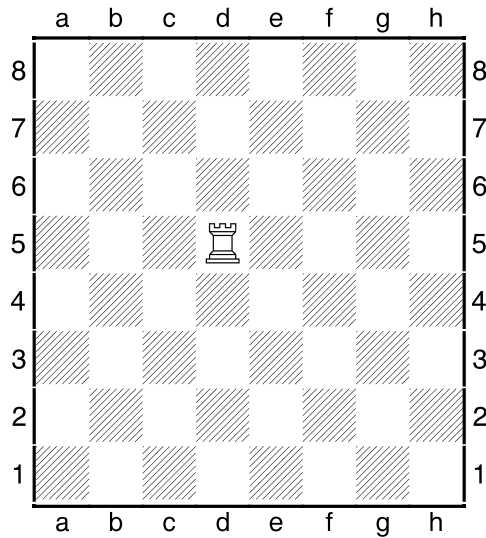
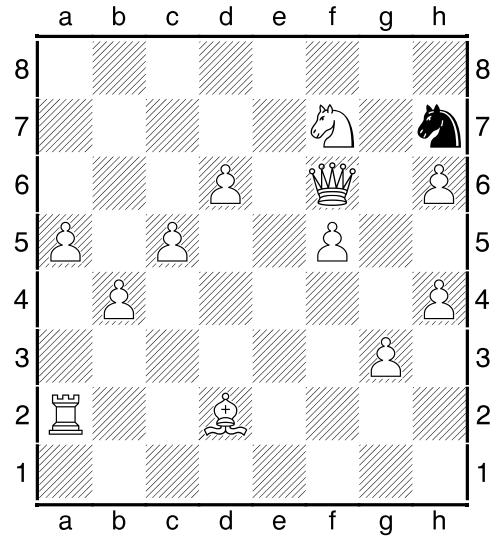




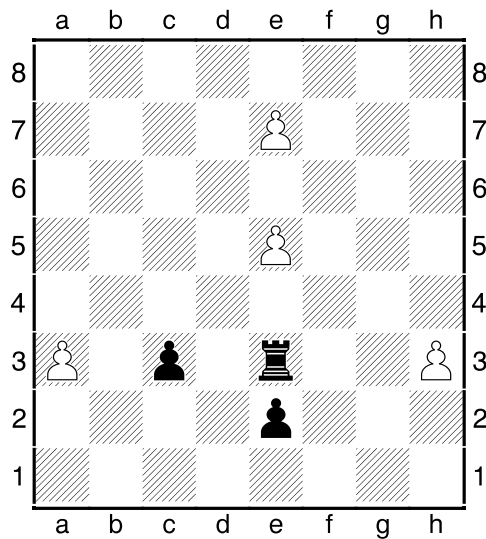
2. LA MARCHE DE LA TOUR



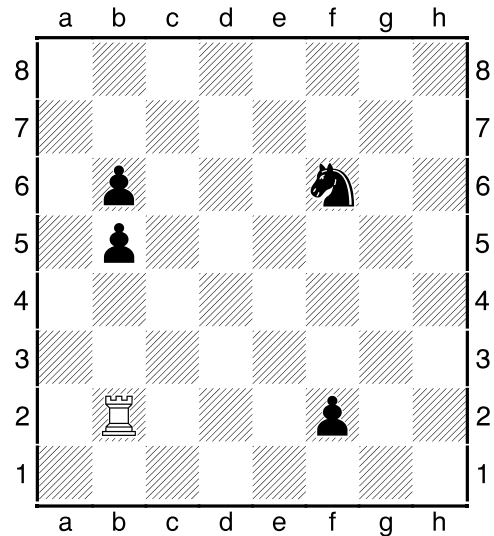
1) Mets un X sur toutes les cases où la tour peut jouer au prochain coup.



2) Trace un chemin de la tour a2 au cavalier noir en h7.



3) Encerle les pions que la tour peut capturer au prochain coup.



4) Combien de pièces la tour blanche peut capturer au prochain coup.

NOM : _____