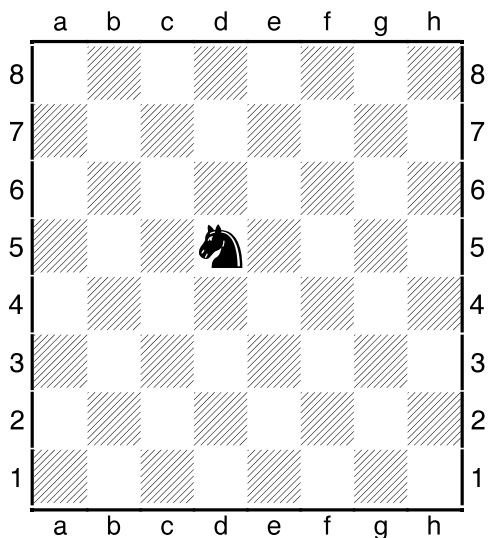
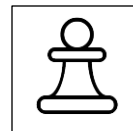
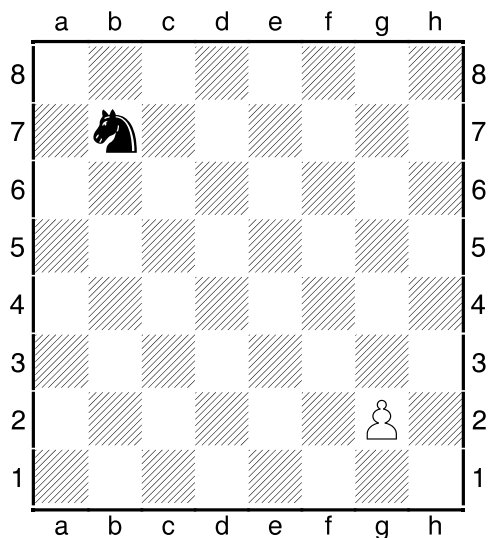




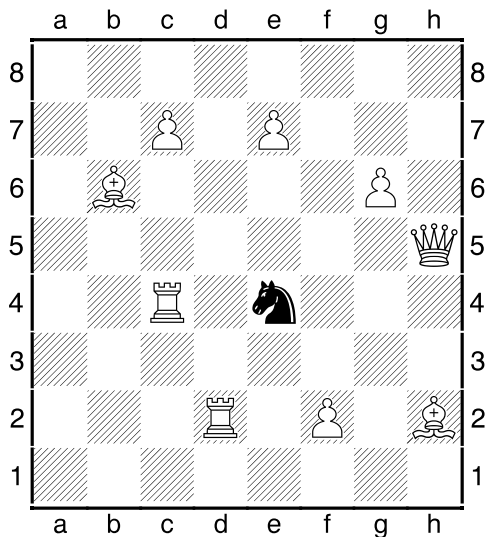
5. LA MARCHE DU CAVALIER



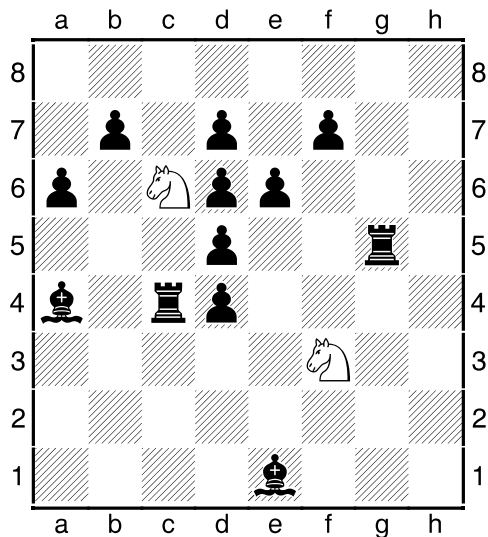
1) Met un X sur toutes les ou le cavalier peut jouer.



3) Trace un chemin du cavalier b7 au pion en g2.



2) Encerle les pièces que le cavalier noir peut capturer au prochain coup.



4) Encerle le cavalier blanc qui peut capturer le plus de pièces au prochain coup.

NOM : _____