

Coder un déplacement de cavalier

Consigne :

Le cavalier doit manger les 7 pions en un minimum de coups. Trace le chemin du cavalier. Code ce chemin en indiquant les cases par lesquelles il passe.

Rappel : pour coder un déplacement, tu écris la première lettre de la pièce (C pour cavalier) puis sa case d'arrivée.

Exemple : Cf3 - Cg5 - Ch7...

Lorsqu'un pion est mangé, un "x" est placé entre la désignation de la lettre et le code de la case. Exemple : Cxa2


