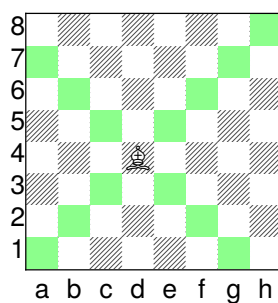


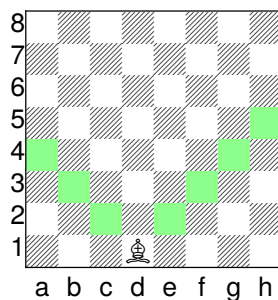
Aux échecs, le **fou** se déplace en **diagonale** et reste toujours sur des cases de la **même couleur**. Par exemple, depuis la case **d4**, il peut aller sur les cases surlignées : **a1**, **a7**, **b2**, **b6**, **c3**, **c5**, **e3**, **e5**, **f2**, **f6**, **g1**, **g7**, **h8**.



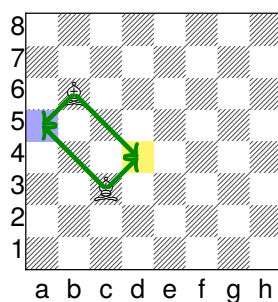
- 1. Un fou en d1.** On pose un fou en **d1**. Sur quelles cases peut-il aller ? Combien a-t-il de libertés ?
- 2. Une enquête.** Un fou peut se rendre en **d4** et **a5**. Sur quelle(s) case(s) est-il situé ?
- 3. Les libertés selon la case.** Étudie, à l'aide d'un diagramme colorié et légendé, le nombre de libertés du fou *en fonction de sa case de départ*. Que remarques-tu ?

Corrigé

1. Le fou en d1 a **7 libertés** : a4, b3, c2, e2, f3, g4, h5.



2. Un fou qui peut se rendre en **d4** et **a5** se trouve sur **b6** ou **c3**. Les flèches montrent, depuis chaque fou, ses déplacements en diagonale vers les deux cases-indices.



case-indice d4 case-indice a5 → trajets des fous vers les indices

3.

8	7	7	7	7	7	7	7
7	7	9	9	9	9	9	7
6	7	9	11	11	11	11	9
5	7	9	11	13	13	11	9
4	7	9	11	13	13	11	9
3	7	9	11	11	11	11	9
2	7	9	9	9	9	9	7
1	7	7	7	7	7	7	7
	a	b	c	d	e	f	g

7 9 11 13 libertés

Contrairement à la tour, les libertés du fou **dépendent de sa position** et se répartissent en **anneaux concentriques** : **13** au centre, puis 11, 9, et seulement **7** sur les bords. Plus le fou est central, plus il est libre.