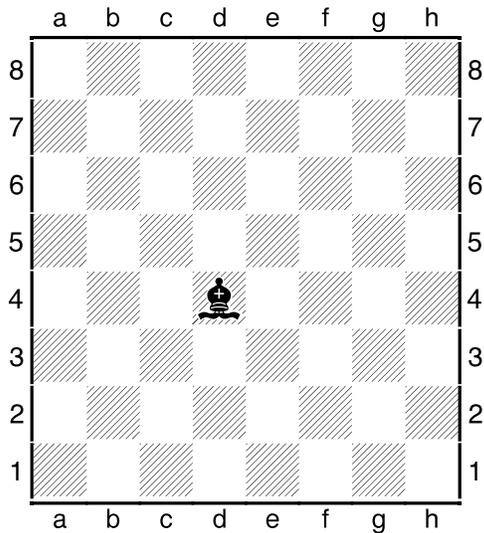
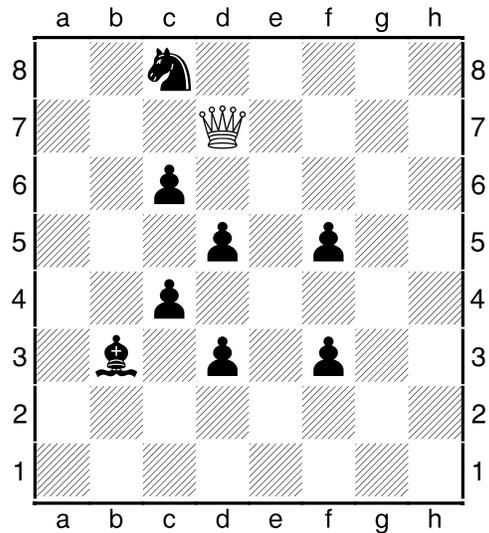




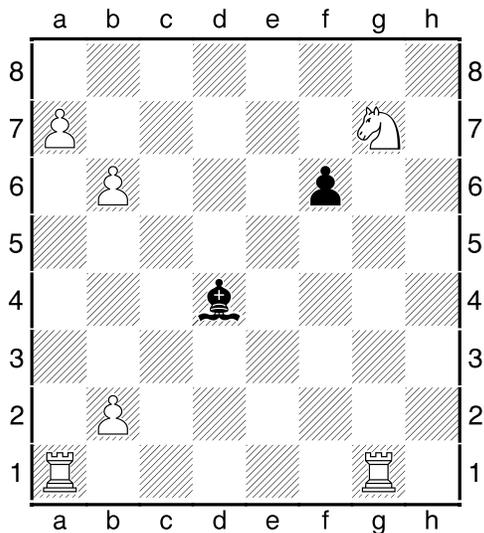
3. LA MARCHE DU FOU



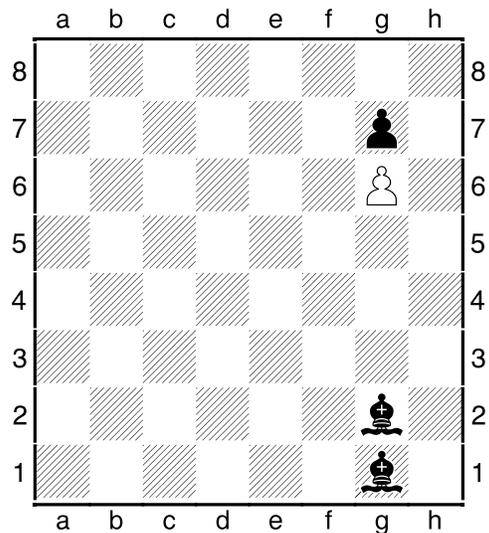
1) Mets un X sur les cases où le fou peut jouer au prochain coup.



3) Trace un chemin du Fou en b3 à la dame blanche en d7.



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



4) Encerle le fou qui peut capturer le pion en g6 en 2 coups.

NOM : _____