

QUI VA GAGNER LA COURSE ?

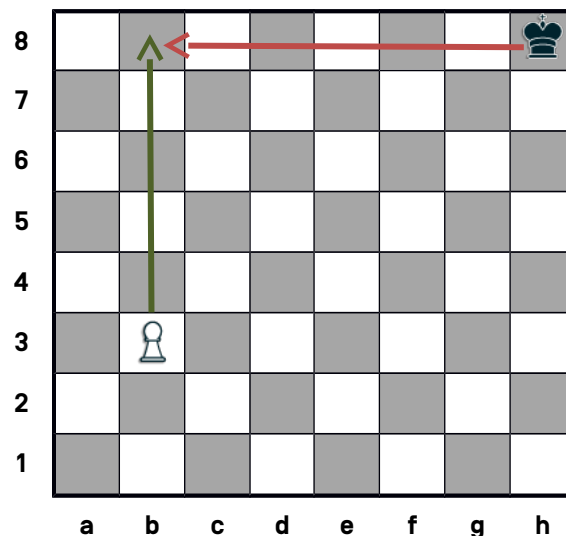
LA RÈGLE DU CARRÉ DU PION

POSITION DE DÉPART :

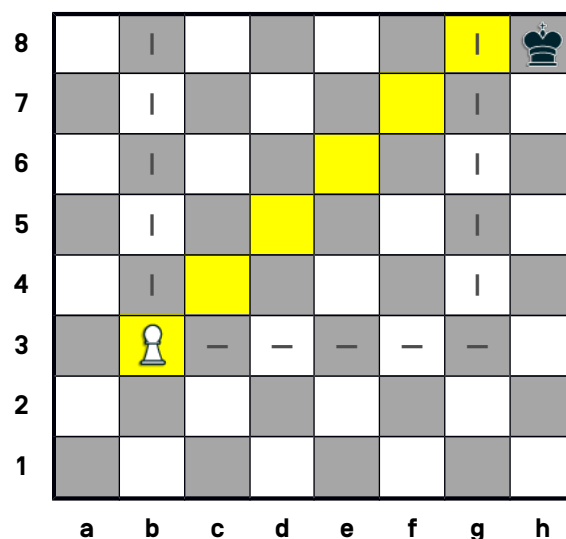
Le pion blanc essaye de faire promotion,
le roi noir essaye de l'en empêcher.

Qui va gagner la course ?

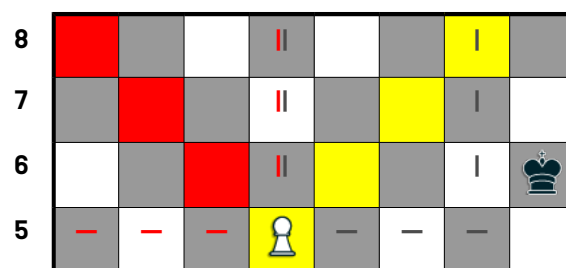
Pour répondre, il faut savoir qui a le trait.
[avoir le trait = commencer]



Pour trouver le vainqueur de la course, il faut
s'aider du *carré du pion*.
Le carré du pion se définit par sa diagonale, qui
part du pion jusqu'à la case de la rangée de la
promotion en direction du roi adverse,



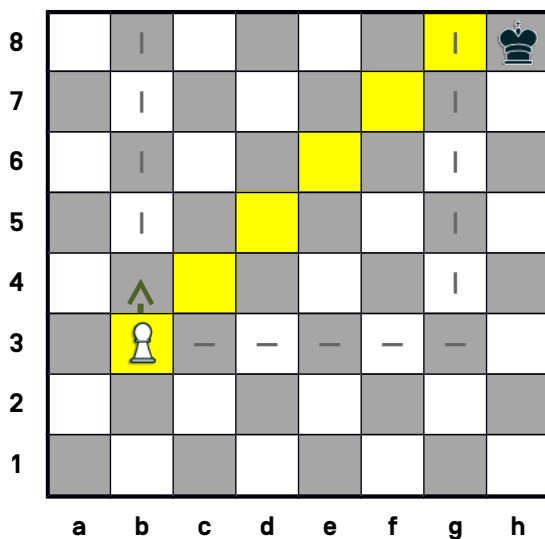
Attention à ne pas se tromper de carré !
Il faut prendre le carré le plus proche du roi
adverse.
Ci-contre le carré du pion est celui avec la
diagonale jaune qui se dirige vers la colonne où
se trouve le roi adverse.



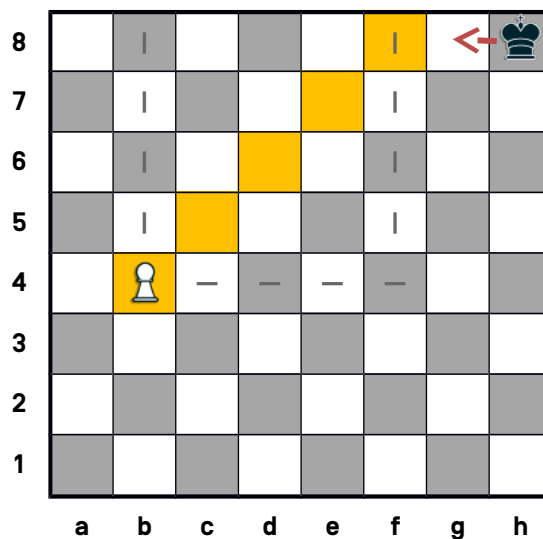
1^{ER} CAS : LES BLANCS COMMENCENT [trait aux blancs]

1

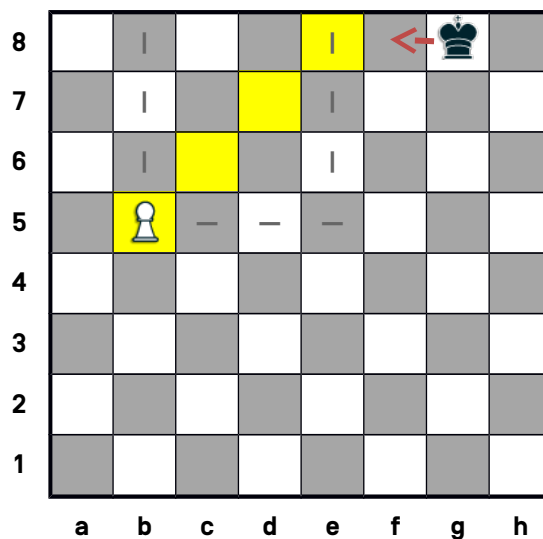
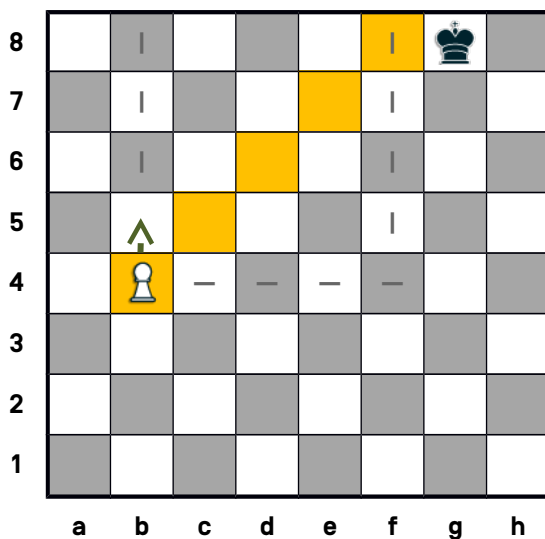
TRAIT AU BLANCS



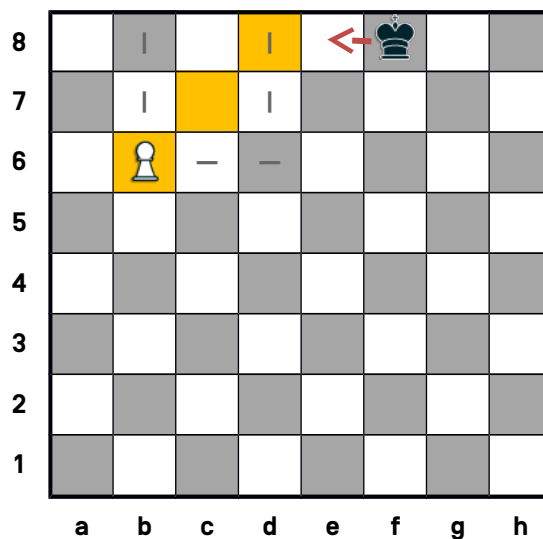
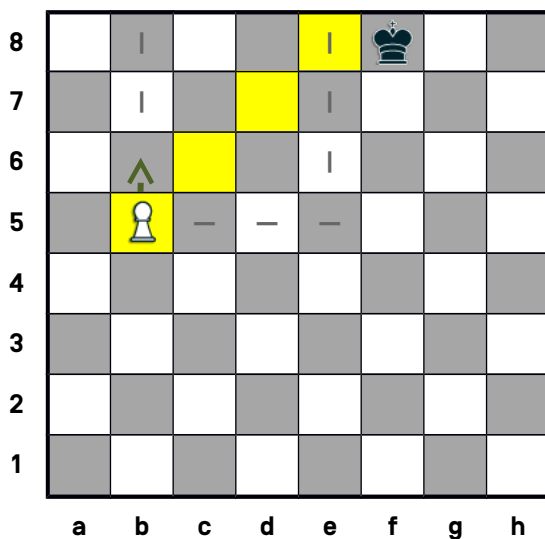
TRAIT AUX NOIRS



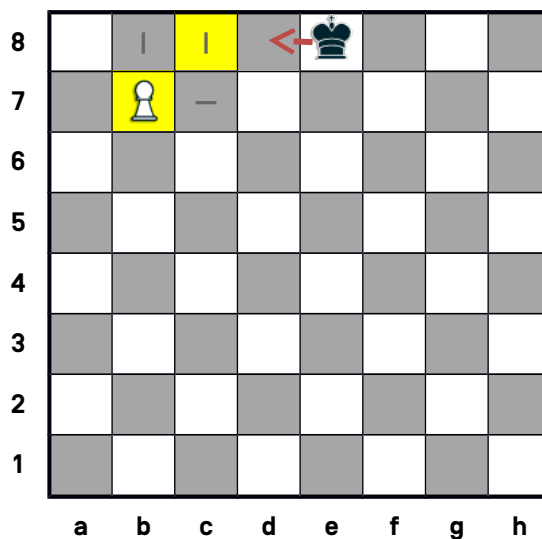
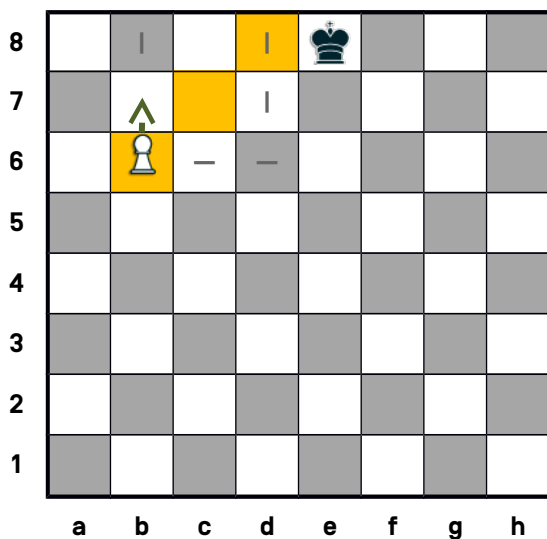
2



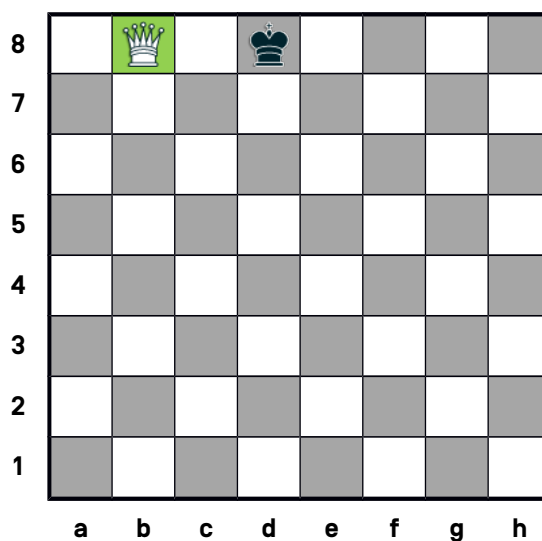
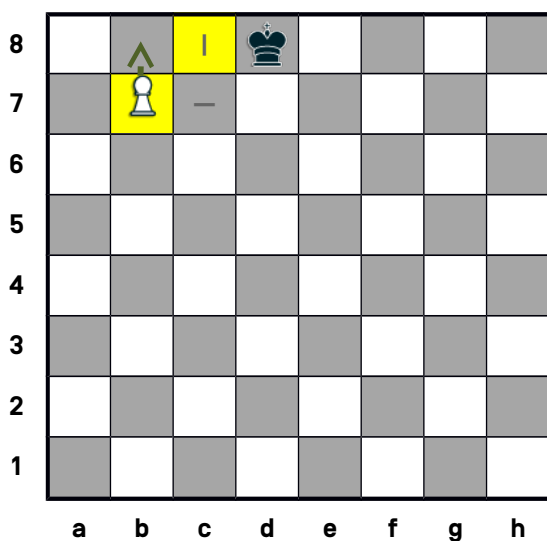
3



4



5



On remarque que le roi noir n'est jamais rentré dans le carré.
Le pion blanc réussit à faire promotion sans être repris. Il a gagné la course !

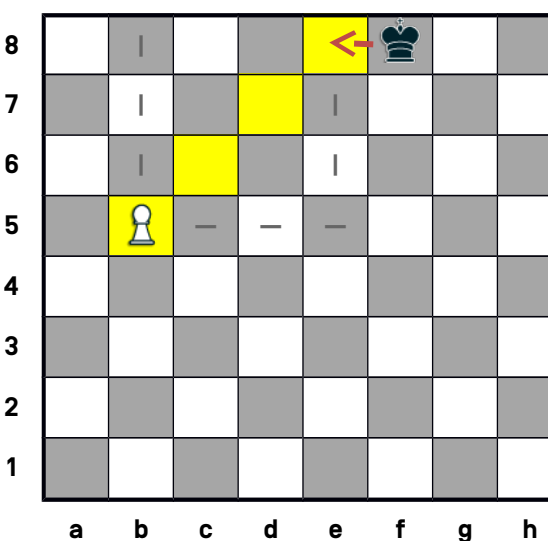
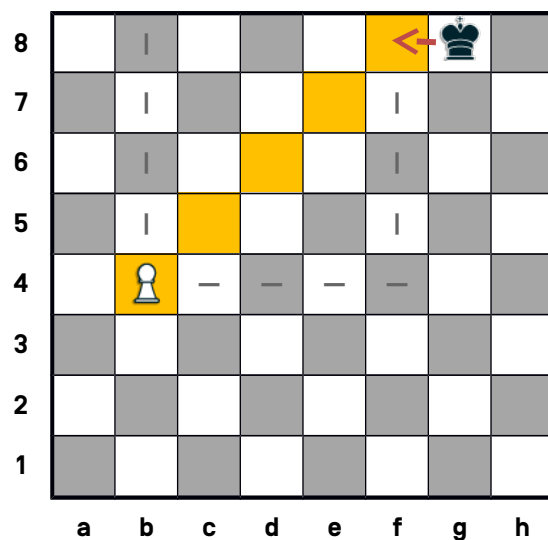
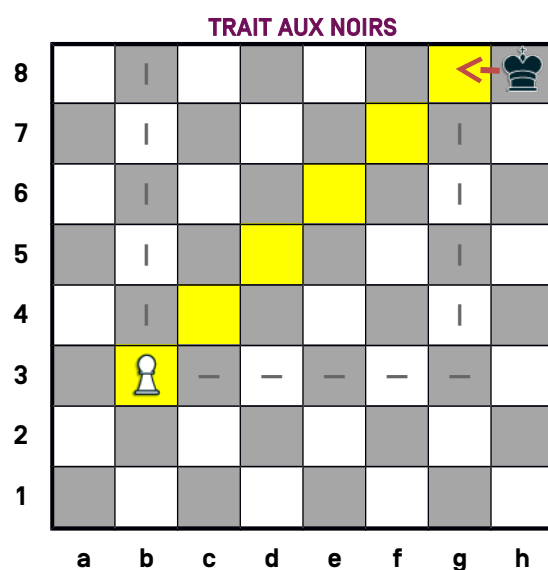
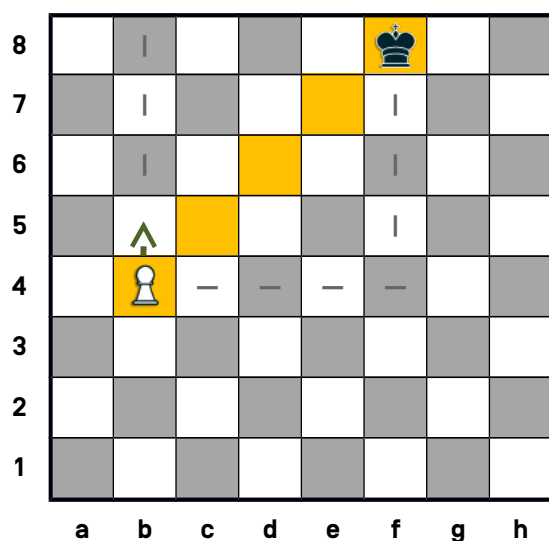
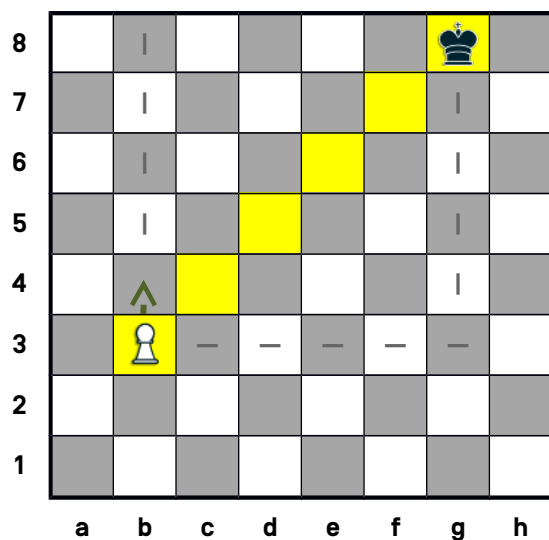
2^E CAS : LES NOIRS COMMENCENT (trait aux noirs)

TRAIT AU BLANCS

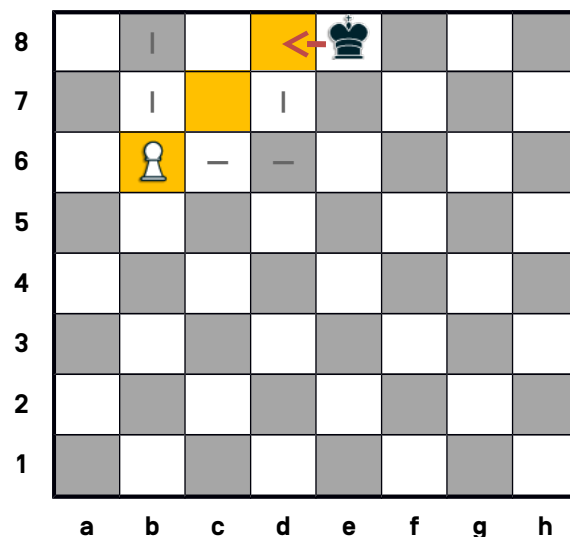
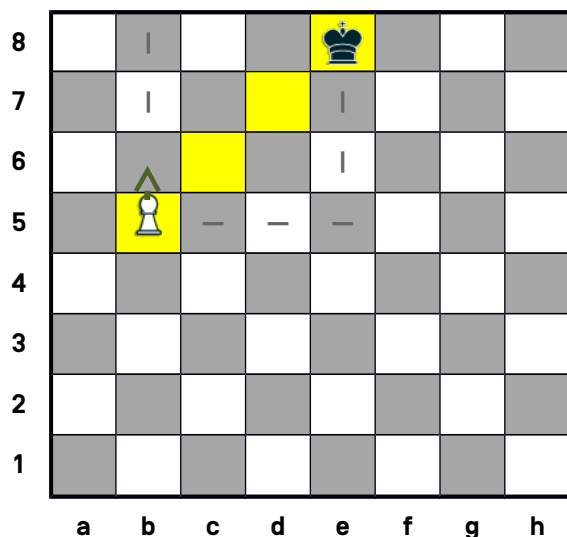
1

2

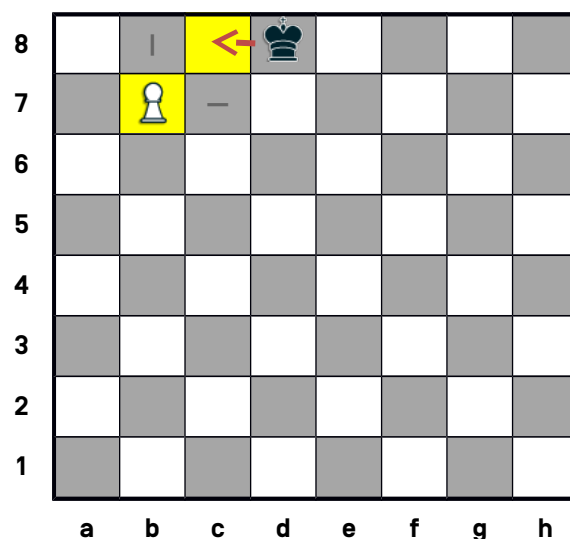
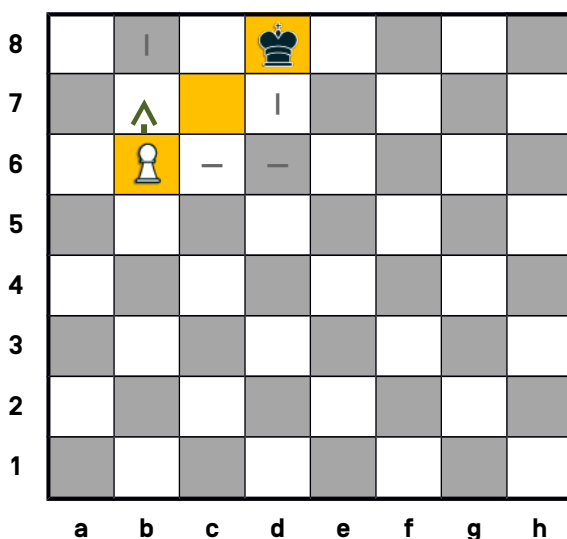
3



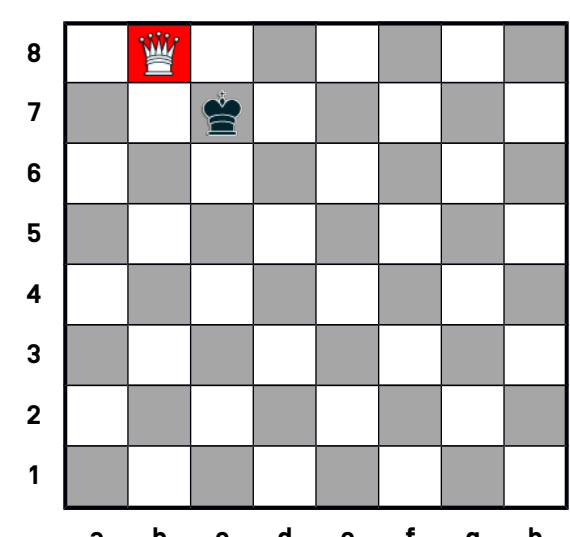
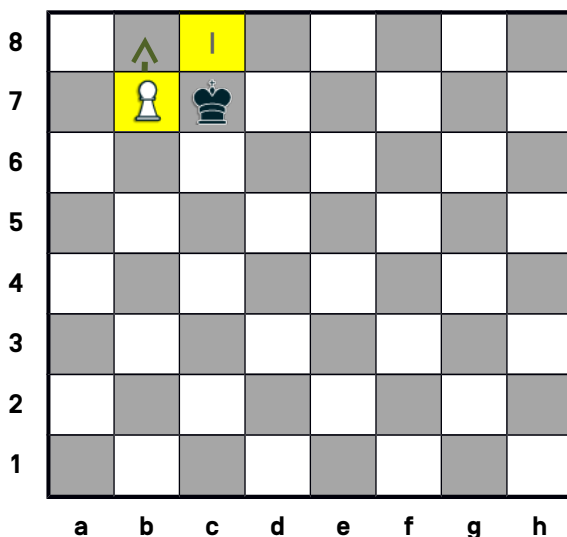
4



5



6



On remarque que le roi noir est rentré dans le carré.

Le pion blanc fait promotion mais est immédiatement repris par le roi noir. Le roi a gagné la course !

Si le roi peut rentrer dans le carré du pion il peut empêcher sa promotion.

Si le roi ne peut pas rentrer dans le carré du pion, il ne peut pas empêcher sa promotion.