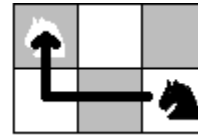
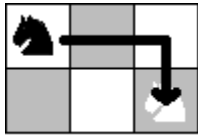


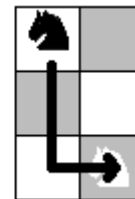
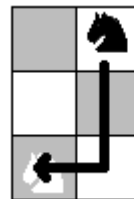
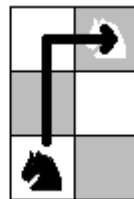
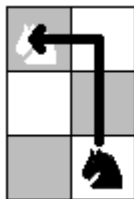
Le cavalier

Pour aller de sa position de départ à sa position d'arrivée le cavalier d'un jeu d'échec doit se déplacer ...

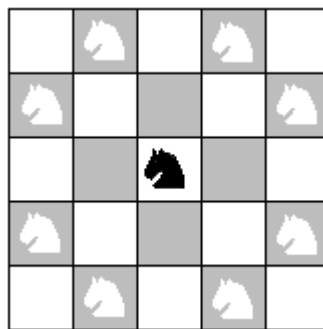
... soit de deux cases horizontalement puis d'une case verticalement



... soit de deux cases verticalement puis d'une case horizontalement



En définitive, le cavalier peut aller à partir d'une position initiale à huit endroits différents à moins qu'il ne soit trop près du bord de l'échiquier :



Le défi consiste à faire partir un cavalier en haut à gauche de l'échiquier et de le déplacer sur celui-ci sans qu'il repasse par une case qu'il a déjà occupée. Pour donner votre solution faites comme ci-contre (l'exemple donné n'est pas le meilleur démarrage) : lorsque votre cavalier arrive sur sa deuxième case inscrivez 2 sur la case, lorsqu'il arrive sur la troisième case inscrivez 3 et ainsi de suite...

Les nombres entre 1 et 64 placés sur l'échiquier, on pourra vérifier qu'on a aussi construit par la même occasion un carré magique (la somme des nombres sur chaque ligne et chaque colonne est la même).

