



HAL
open science

Activité - jeu du roi

Rémi Molinier

► **To cite this version:**

| Rémi Molinier. Activité - jeu du roi. Petit x, 2024, 120. hal-04807848

HAL Id: hal-04807848

<https://hal.science/hal-04807848v1>

Submitted on 27 Nov 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

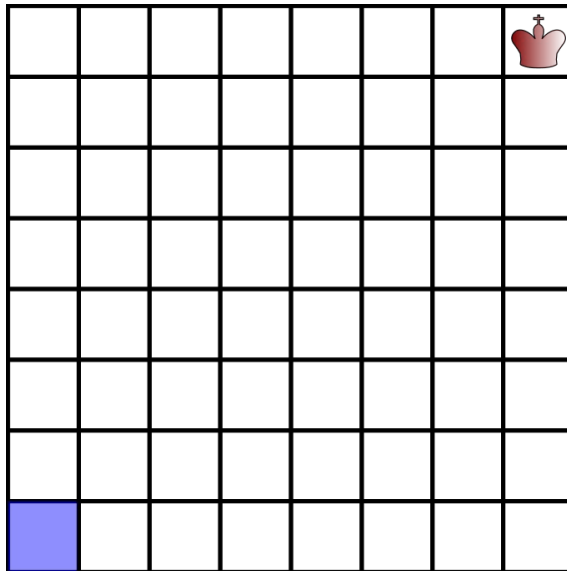
ACTIVITÉ

JEU DU ROI

Rémi MOLINIER¹

IREM de Grenoble, Université Grenoble Alpes

Voici un jeu à deux joueurs. Il se joue sur un échiquier 8×8 , sur lequel un roi est initialement placé dans le coin supérieur droit. Le but du jeu est d'atteindre la case bleue dans le coin opposé. La **distance** entre deux cases est ici définie comme le nombre minimal de déplacements unitaires verticaux ou horizontaux nécessaires pour se déplacer de l'une à l'autre².



Chacun à son tour, les joueurs doivent déplacer le roi de façon à le rapprocher de la case bleue (c'est-à-dire diminuer la distance du roi à celle-ci) en suivant la règle des déplacements du roi aux échecs : soit vers la gauche, soit vers le bas, soit en diagonale vers le bas et la gauche. Le joueur qui déplace le roi sur la case bleue a gagné.

Avez-vous intérêt à commencer ?

Qu'en est-il si maintenant le joueur qui déplace le roi sur la case bleue a perdu ?

Des variantes

Qu'en est-il sur un échiquier de taille $n \times m$ quelconque ? (donc potentiellement non carré).

Que se passe-t-il si l'on remplace à présent le roi par la tour, la reine ou encore le cavalier ?

Pour ce dernier, il y a jusqu'à quatre mouvements possibles qui le rapproche du coin inférieur gauche. Il faudra d'ailleurs adapter la zone d'arrivée en un carré 2×2 pour éviter d'être bloqué en cours de partie.

¹ remi.molinier@univ-grenoble-alpes.fr

² Ainsi, la distance entre la position initiale du roi et la case bleue est 14.