

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



RARES SONT LES JEUX SÉQUENTIELS QUI MONTRENT AUTANT D'ORIGINALITÉ QUE LE SAUT DU CAVALIER INVENTÉ PAR LE CÉLÈBRE CRÉATEUR DE JEUX RUSSE, VLADIMIR KRASNOUKHOV. CE CASSE-TÊTE D'UNE ÉLÉGANTE SIMPLICITÉ SOULÈVE UN DÉFI DES PLUS COMPLEXES, NÉCESSITANT UNE GRANDE VIRTUOSITÉ.

## • Une solution mathématique **Le Saut du cavalier**

cases – dans le sens vertical ou horizontal –, puis d'une autre case sur le côté, avec la possibilité de sauter par-dessus une autre pièce); de plus, la disposition finale des jetons jaunes par rapport aux noirs doit être identique à celle d'origine.

La résolution de ce casse-tête relativement difficile nécessite pas moins de trente-sept déplacements. S'il est évidemment toujours possible de procéder à tâtons, il est néanmoins plus judicieux de recourir à la théorie mathématique des graphes.

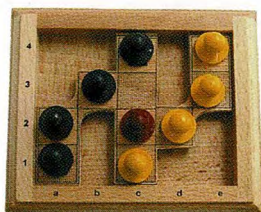


### • La théorie des graphes

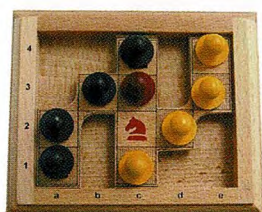
Cette théorie mathématique joue un rôle clé dans de nombreuses disciplines scientifiques.

Un graphe consiste en un ensemble de points (ou sommets), réunis entre eux par une ou plusieurs lignes (ou arêtes). Le graphe permet de représenter le jeu de manière simplifiée (schéma ci-dessous).

**L**E SAUT du cavalier a été présenté pour la première fois en 2002, lors de la Fête internationale du puzzle organisée à Anvers (Belgique). L'objectif de ce casse-tête consiste à déplacer le cheval rouge depuis sa case initiale [c2] jusqu'à la case [c3], en respectant les deux contraintes suivantes : d'abord, les jetons ne se déplacent que comme le cavalier aux échecs (mouvement en deux temps : déplacement de deux



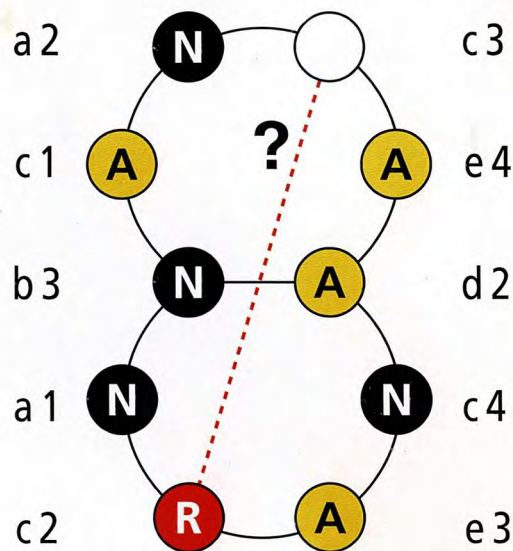
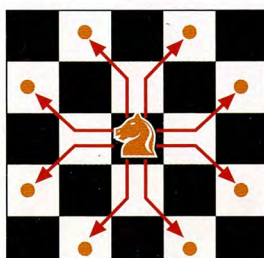
Position initiale



Position finale

↑ *Le Saut du cavalier est un casse-tête séquentiel aussi élégant qu'ingénieux. La connaissance préalable de la théorie des graphes peut s'avérer un précieux outil pour résoudre ce puzzle avec davantage d'aisance.*

↓ *Aux échecs, le cavalier se déplace dans n'importe quelle direction, selon un mouvement en deux temps, qui revient à se déplacer de trois cases : deux cases dans le sens vertical et une autre dans le sens horizontal, ou inversement.*



Les points et les lignes sont disposés de façon telle que chaque mouvement d'un sommet jusqu'au point adjacent correspond au saut du cavalier aux échecs. Pour déplacer la pièce rouge du point [c2] au sommet [c3], il suffit d'effectuer un simple mouvement séquentiel le long d'un graphe, en allant d'un point au sommet adjacent, dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour cela, il convient de remonter les mouvements de la pièce rouge, en commençant par la fin, c'est-à-dire par son dernier déplacement, allant de [a2] à [c3].

### Le créateur Vladimir Krasnoukhov

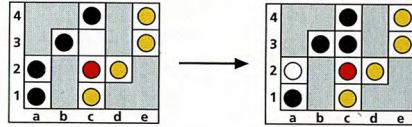
Cet inventeur russe mondialement réputé a créé de nombreux puzzles en bois d'une élégance raffinée, présentant des motifs propres au folklore de son pays. C'est notamment le cas de ses célèbres Poupées russes, un casse-tête complexe, pourtant caractérisé par la simplicité de son énoncé. Vladimir Krasnoukhov est spécialisé dans les jeux séquentiels et les « empaquetages », dont le défi consiste à disposer les pièces dans un espace apparemment trop petit pour les contenir toutes.

# • Le Saut du cavalier

## La solution

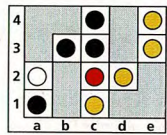
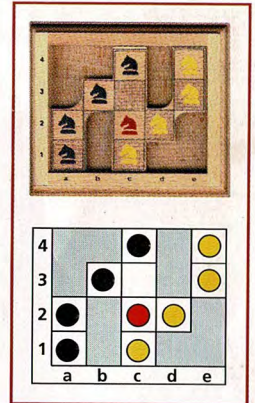
Les schémas représentés ci-dessous reproduisent les trente-sept déplacements nécessaires pour résoudre ce casse-tête. Pour faciliter la présentation, le damier a été schématisé (à droite) et les pièces sont symbolisées par des cercles de couleurs. Quant au cercle blanc, il désigne la position occupée par une pièce avant son déplacement. Les mouvements sont indiqués par les coordonnées de la pièce à déplacer, inscrites sous chaque schéma.

Exemple :

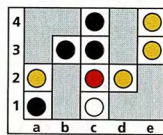


1. a2

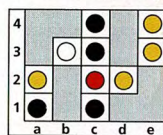
Après le premier mouvement (1), la pièce qui se trouvait initialement en [a2] (cercle blanc) se trouve à présent dans la case vide [c3], libérant ainsi la case [a2] pour le mouvement suivant.



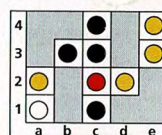
1. a2



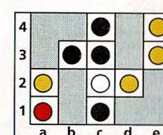
2. c1



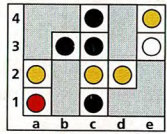
3. b3



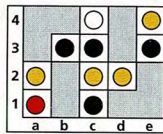
4. a1



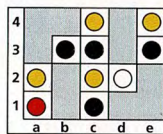
5. c2



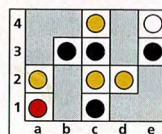
6. e3



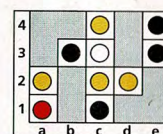
7. c4



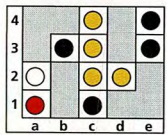
8. d2



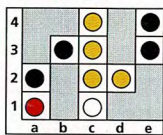
9. e4



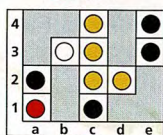
10. c3



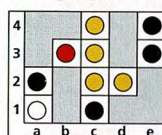
11. a2



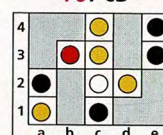
12. c1



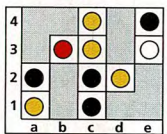
13. b3



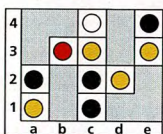
14. a1



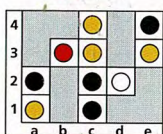
15. c2



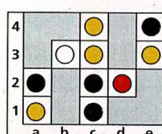
16. e3



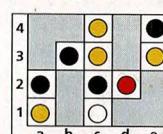
17. c4



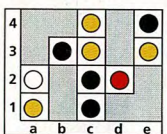
18. d2



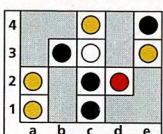
19. e4



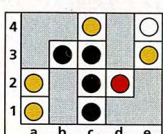
20. c3



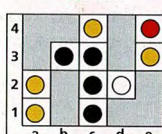
21. a2



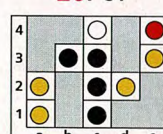
22. c1



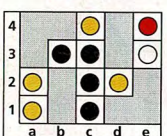
23. e4



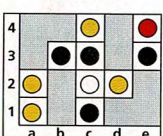
24. d2



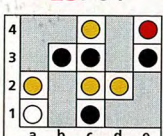
25. c4



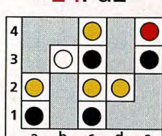
26. e3



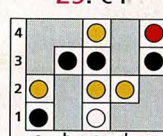
27. c2



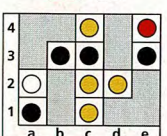
28. a1



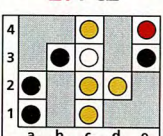
29. b3



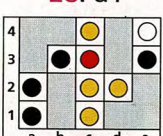
30. c1



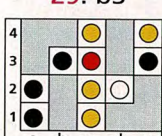
31. a2



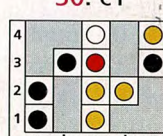
32. c3



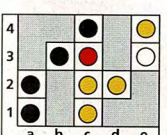
33. e4



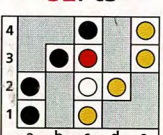
34. d2



35. c4



36. e3



37. c2