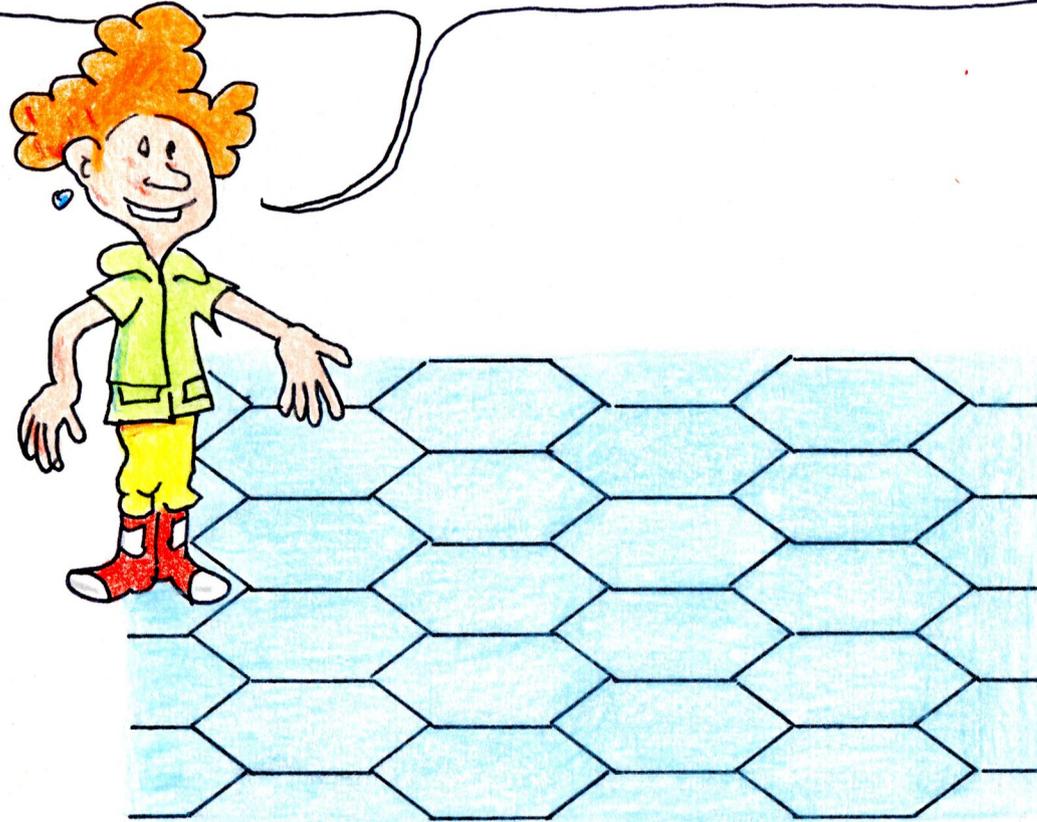


L'HISTOIRE D'AUJOURD'HUI EST
LA MÊME QUE QUAND ON AVAIT
MIS CING CAVALIERS SUR UN
ÉCHIQUIER. SAUF QU'ON VA
EN METTRE SEPT...

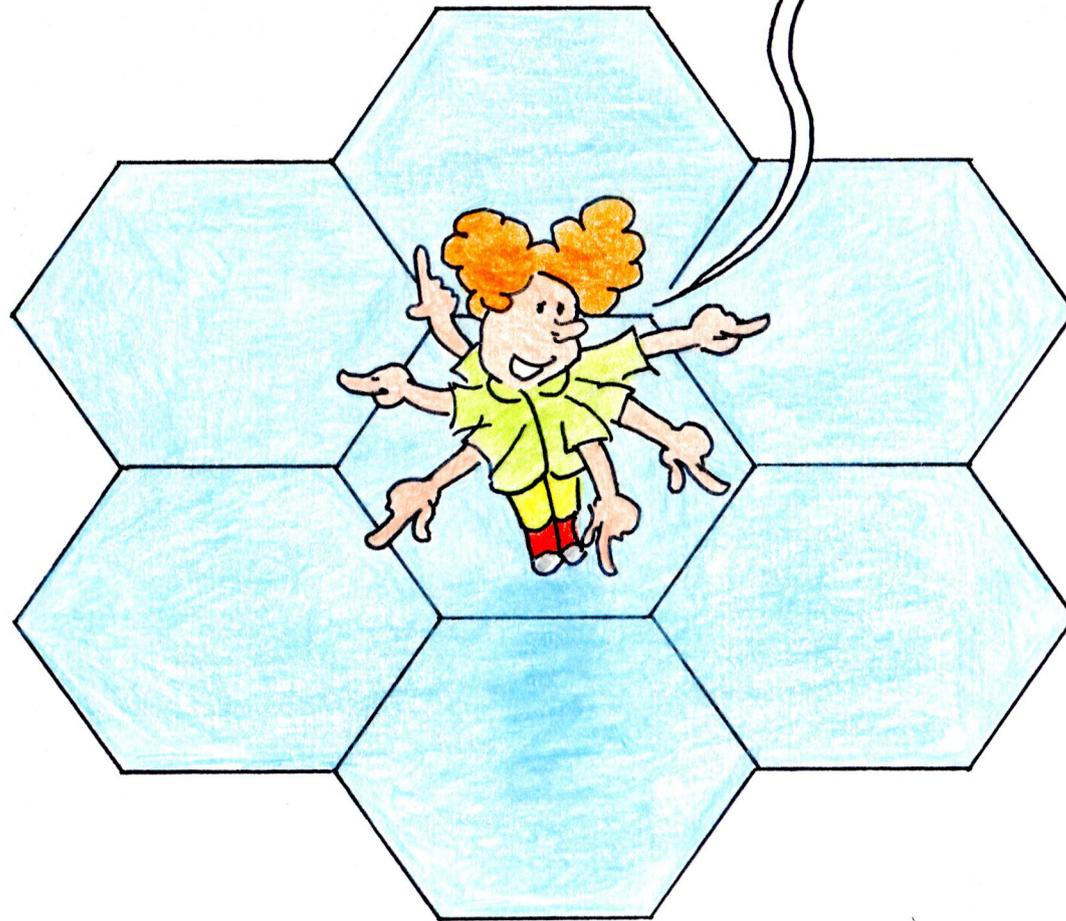


... ET QU'ON VA PRENDRE
UN ÉCHIQUIER EN NID
D'ABEILLE.



LES CASES DE CET ÉCHIQUIER
SONT HEXAGONALES.

QUAND ON PART D'UNE CASE, IL Y A SIX
DIRECTIONS POSSIBLES : HAUT, BAS, GAUCHE
UN PEU VERS LE HAUT, GAUCHE UN PEU VERS LE
BAS, DROITE UN PEU VERS LE HAUT ET DROITE
UN PEU VERS LE BAS.

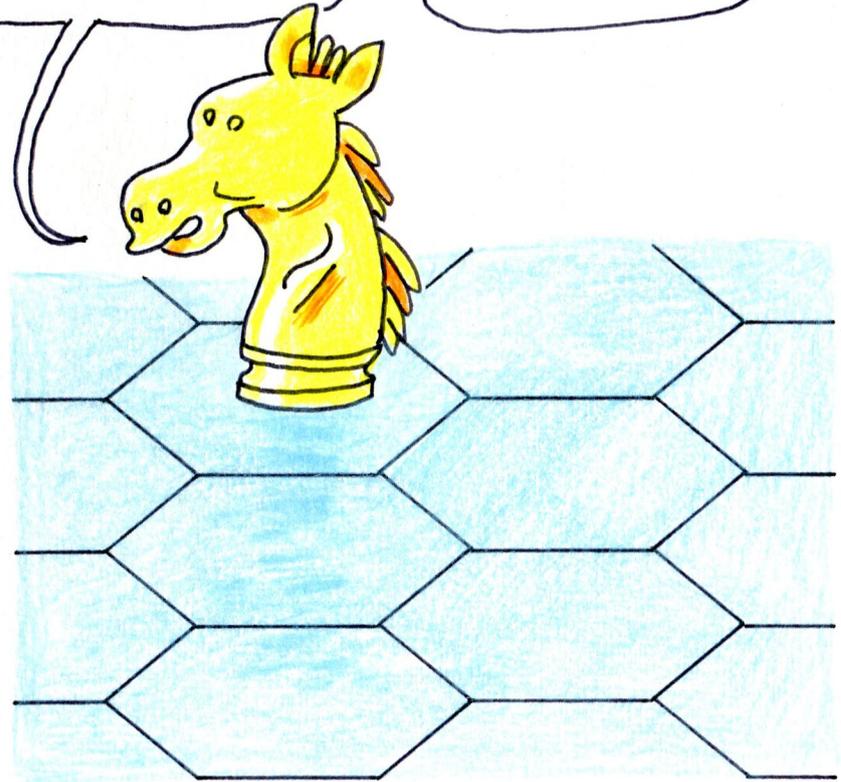


DÍSONS QUE LE CAVALIER A SIX COUPS POSSIBLES.
IL PEUT SE DÉPLACER DE DEUX CASES DANS L'UNE DES
SIX DIRECTIONS PUIS IL AVANCE D'UNE CASE MAIS EN
TOURNANT À GAUCHE DE 60 DEGRÉS.

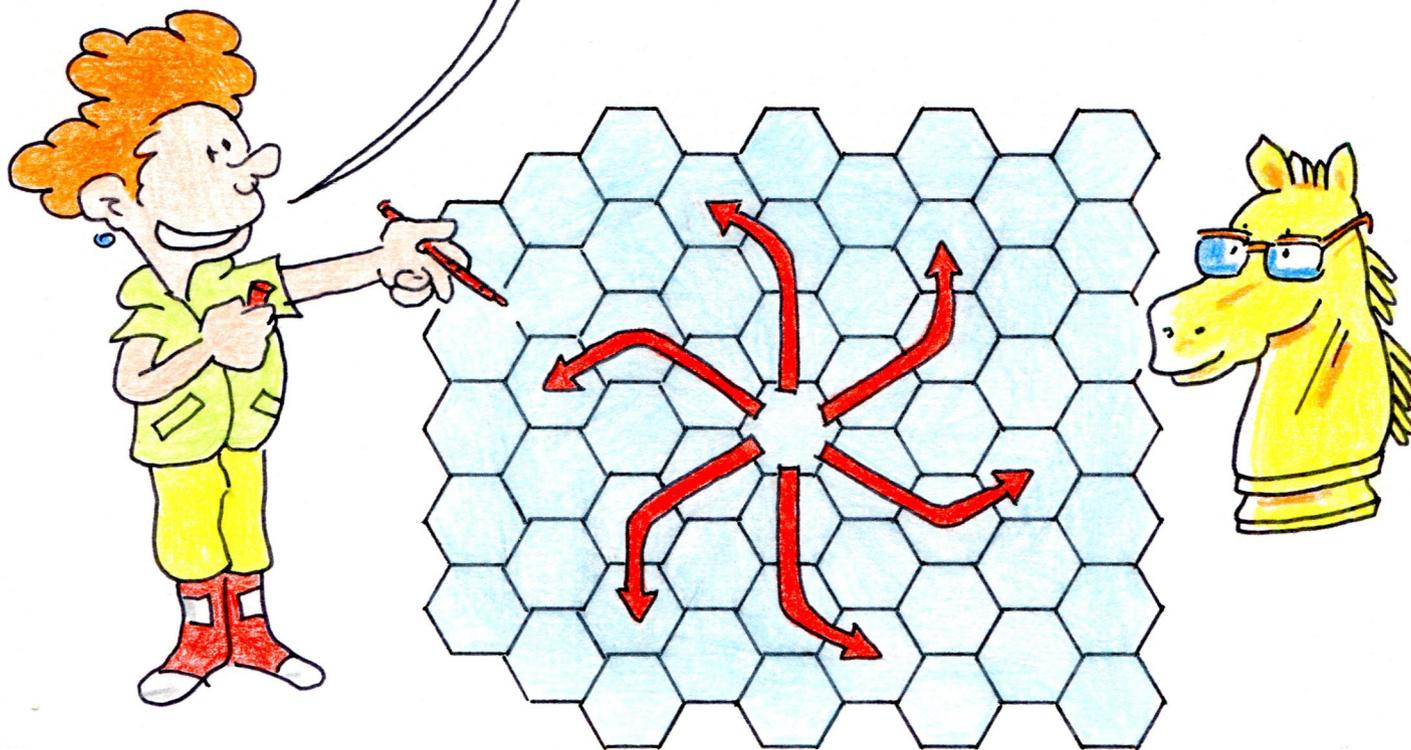


RIEN COMPRIS,
MOI.

JE VAIS
OÙ ?

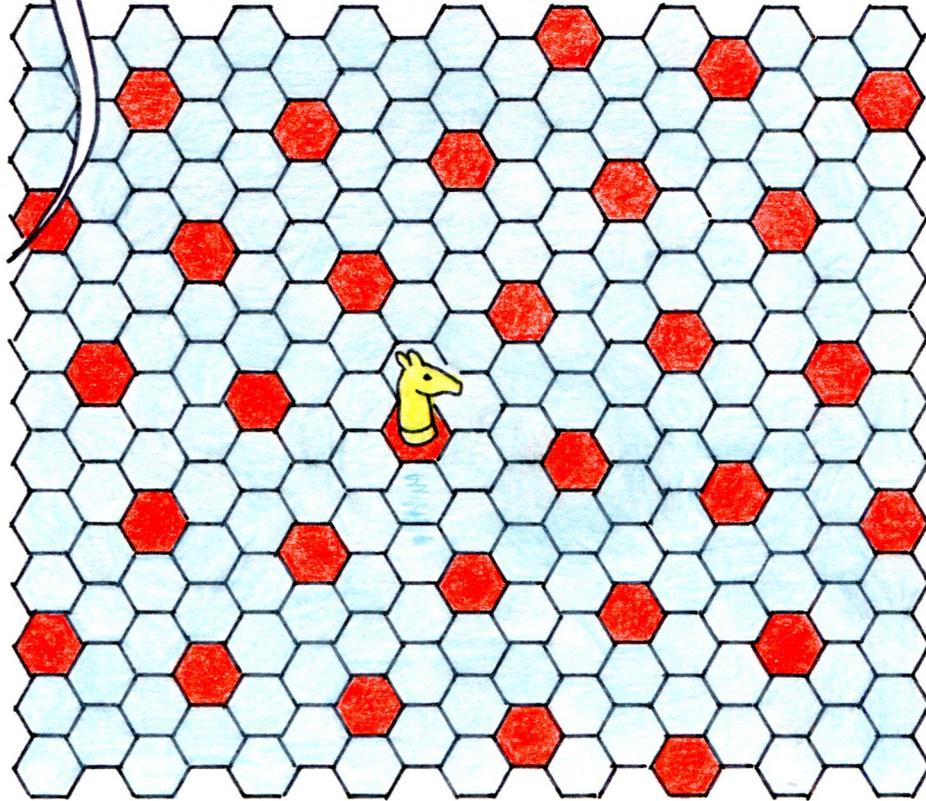


JE TE LES
DESSINE.



SIX COUPS POSSIBLES.

ET S'IL JOUE PLUSIEURS COUPS,
LE CAVALIER PEUT ALLER SUR
LE RÉSEAU SUIVANT.

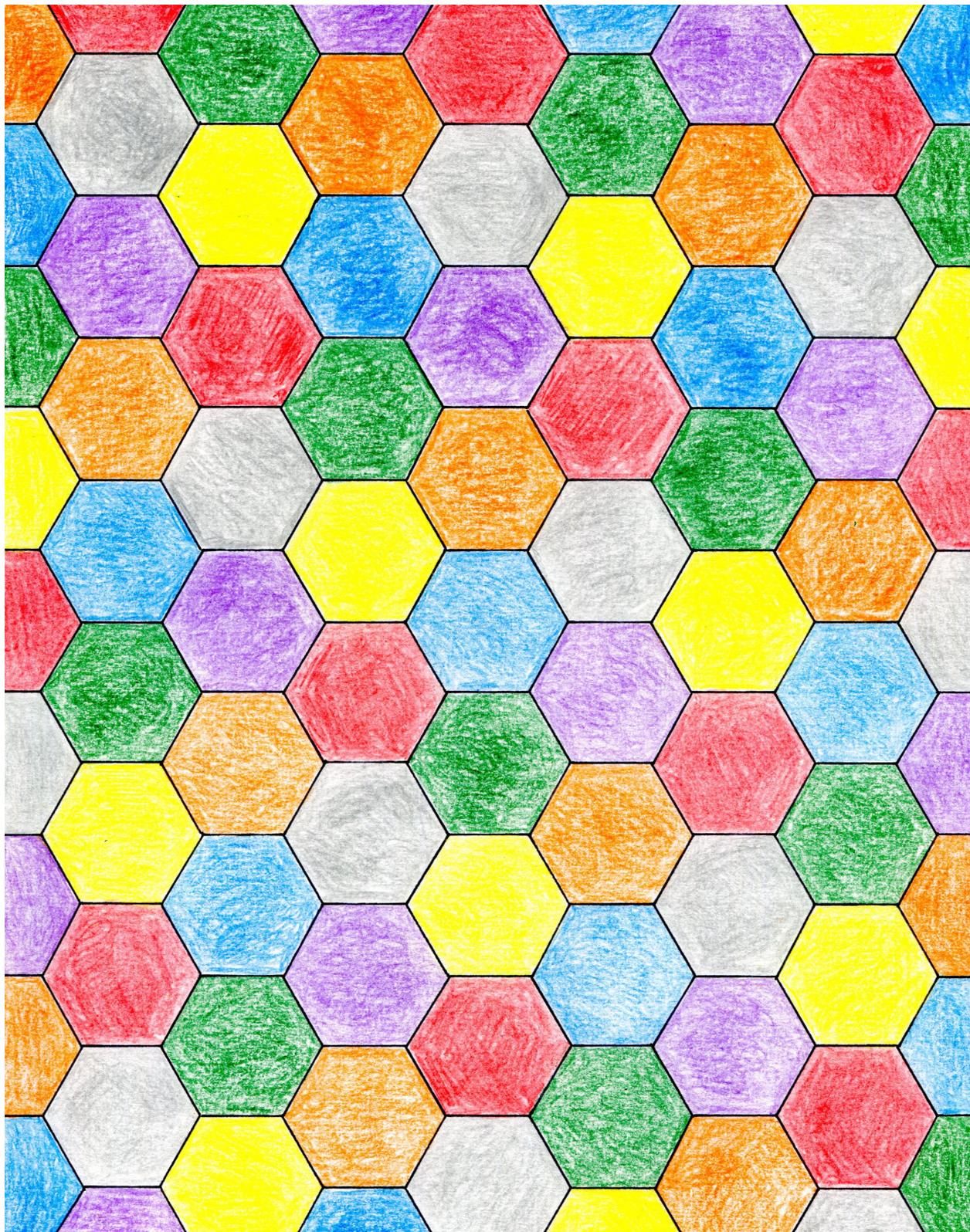


ON VOIT QU'IL NE VA PAS SUR
TOUTES LES CASES.

ON PEUT COLORIER TOUTES
LES CASES EN **SEPT**
COULEURS DE TELLE SORTE
QUE DEUX CASES AURONT
LA MÊME COULEUR SI ET
SEULEMENT SI LE CAVALIER
PEUT ALLER DE L'UNE À
L'AUTRE !

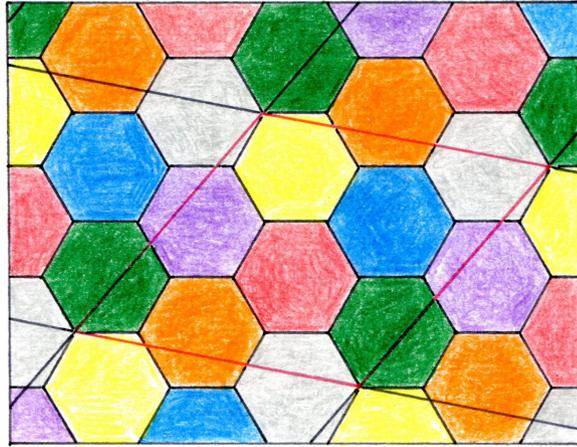


INCROYABLE !

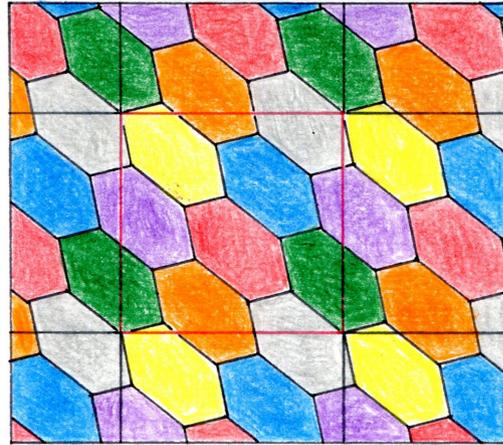




ON VOIT UN MOTIF QUI
SE RÉPÈTE. IL A UNE
FORME DE LOSANGE.

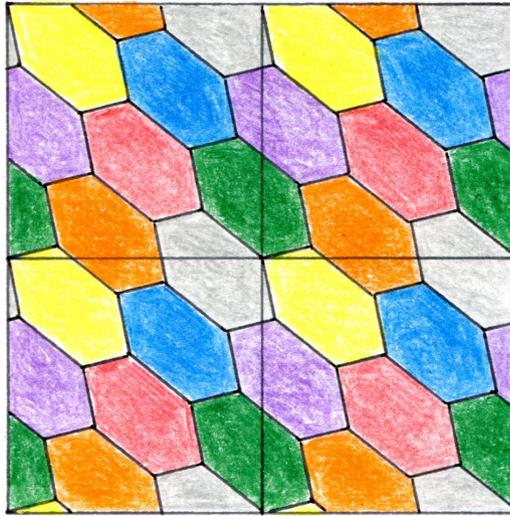


ON LE DÉFORME POUR
LE RENDRE CARRÉ !!!

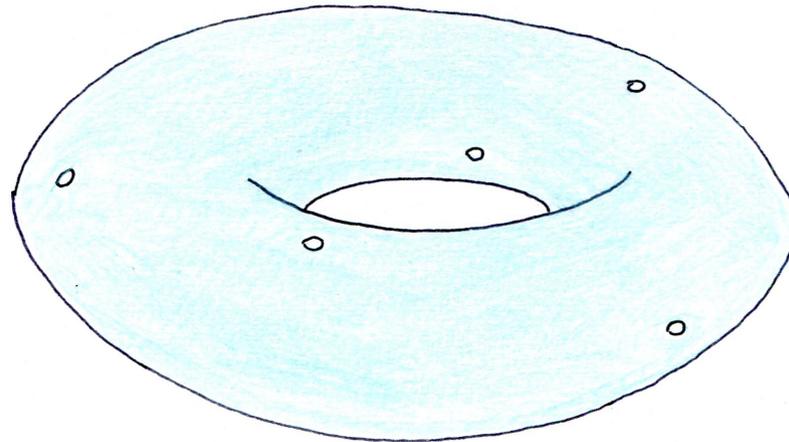
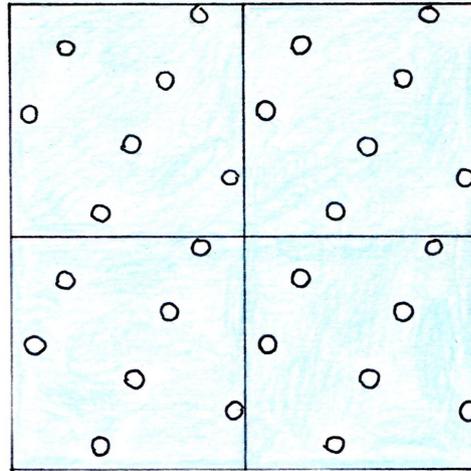


EN TOPOLOGIE, ON A
LE DROIT DE DÉFORMER !

UN MOTIF QUI SE RÉPÈTE
DONNE LIEU À UN
DESSIN SUR LE TORE.

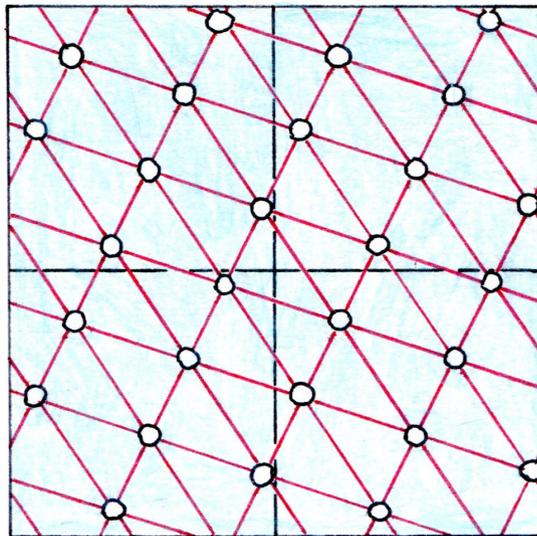


ON PLACE UN POINT AU
CENTRE DE CHAQUE HEXAGONE.
ÇA FAIT **SEPT** POINTS SUR
LE TORE.

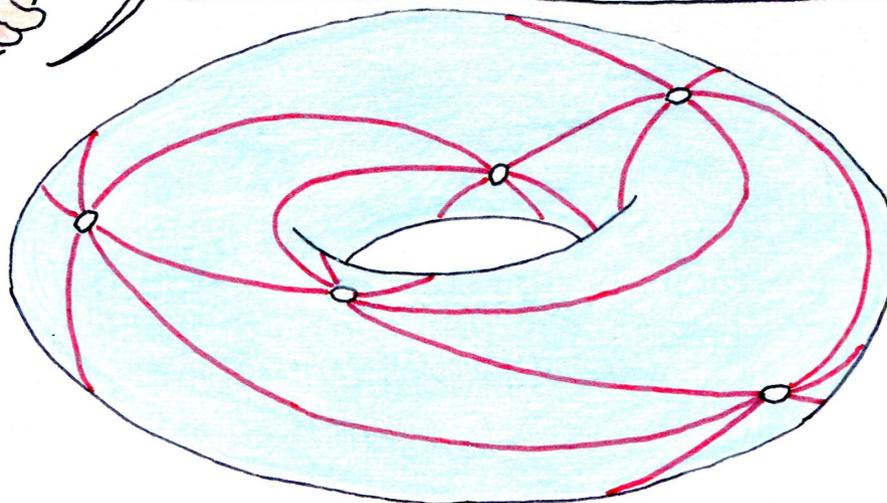


ON N'EN VOIT QUE CINQ.
LES DEUX AUTRES SONT CACHÉS
DERRIÈRE.

ON RELIE LES CENTRES
DES HEXAGONES VOISINS.



SUR LE TORE, ÇA FAIT UN GRAPHE
COMPLET À SEPT SOMMETS !



Le graphe complet à 7 sommets est donc plongeable dans le tore.

On pourrait continuer et voir que le graphe complet à 8 sommets ne l'est pas et se demander dans quelle surface il est plongeable.

Et ainsi de suite ...