



Fiche d'échecs : Calculer plusieurs coups

12 positions · Niveaux 1, 2, 3, 4 · corrigés expliqués à la fin

Prénom _____

Date _____

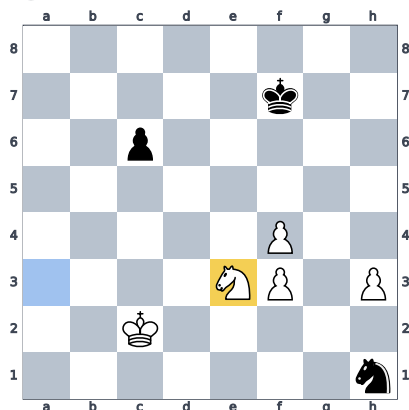


Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur playkarotto.com

Écris le coup (par exemple ♘f3 ou Cf3) ou dessine une flèche sur l'échiquier. L'échiquier est toujours tourné vers le camp qui joue.
Case jaune : la pièce à jouer (la « pièce qui brille » de l'énoncé). · Étoiles : cases possibles, une seule est la bonne. · Lettres A, B, C sur les cases : les choix proposés. · Flèche : le dernier coup, ou un coup donné par l'énoncé. · Case rouge : pièce attaquée. · Case bleue : pièce ou case à surveiller.

Niveau 1

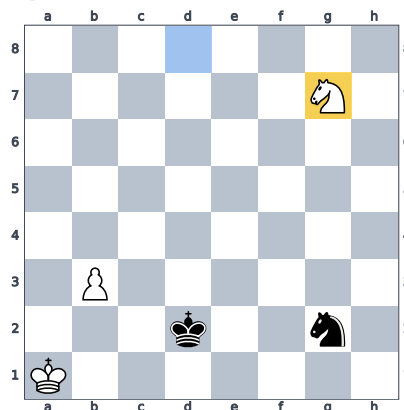
1 Les Blancs jouent



Le cavalier qui brille doit atteindre a3 en un minimum de coups. Où va ton premier coup ?

Coup: _____

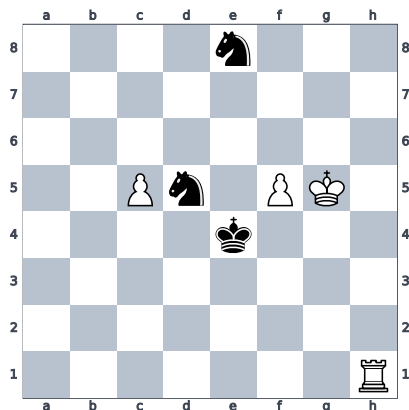
2 Les Blancs jouent



Le cavalier qui brille doit atteindre d8 en un minimum de coups. Où va ton premier coup ?

Coup: _____

3 Les Blancs jouent



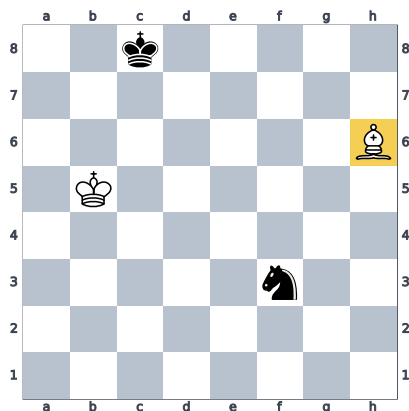
Les Blancs jouent. Amène ta tour en a4 en un minimum de coups. Joue le premier coup !

Coup: _____

Niveau 2

4

Les Blancs jouent

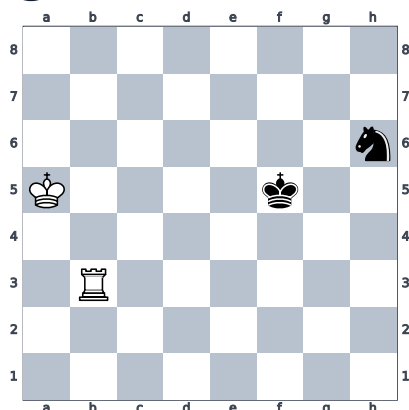


Le fou qui brille veut aller en h2. Joue le premier coup du chemin le plus court !

Coup: _____

6

Les Blancs jouent

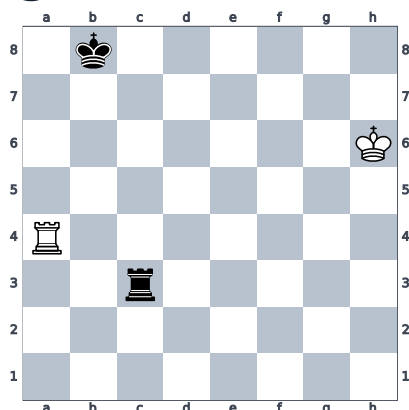


La tour veut aller en h7 en un minimum de coups. Joue le premier coup !

Coup: _____

8

Les Blancs jouent

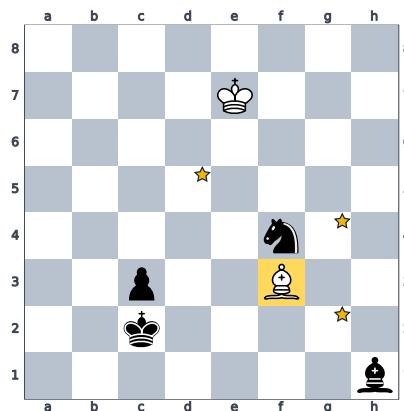


La tour veut aller en d8 en un minimum de coups. Joue le premier coup !

Coup: _____

5

Les Blancs jouent

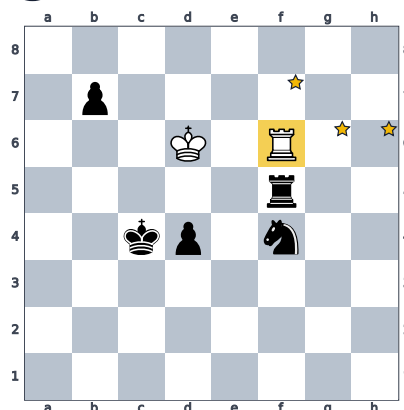


Avant de toucher, imagine dans ta tête : sur quelle étoile la pièce qui brille ne peut-elle pas être prise ? Une seule étoile est sûre.

Coup: _____

7

Les Blancs jouent

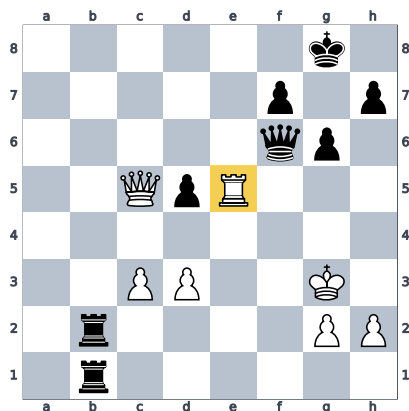


Avant de toucher, imagine dans ta tête : sur quelle étoile la pièce qui brille ne peut-elle pas être prise ? Une seule étoile est sûre.

Coup: _____

Niveau 3

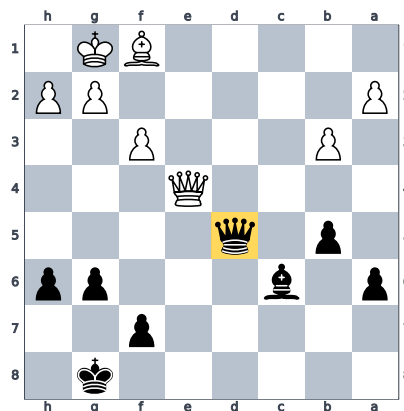
9 Les Blancs jouent



La pièce qui brille lance la combinaison en deux coups. À toi !

Coup: _____

10 Les Noirs jouent

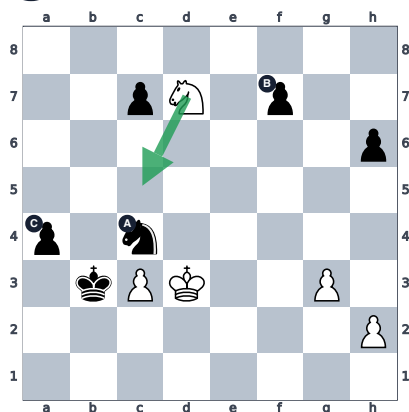


La pièce qui brille joue en premier. Pense déjà au deuxième coup !

Coup: _____

Niveau 4

11 Les Blancs jouent

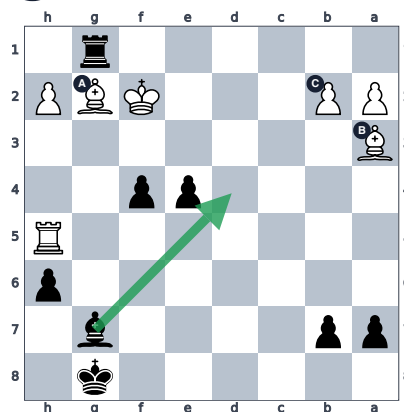


Suis la flèche verte : le cavalier fait échec. Le roi noir doit bouger. Ensuite, sur quelle case prends-tu une pièce ? Touche cette case.

(A) c4 (B) f7 (C) a4

Entoure: A B C _____

12 Les Noirs jouent



Suis la flèche verte : le fou noir fait échec. Le roi blanc doit bouger. Ensuite, sur quelle case prends-tu une pièce ? Touche cette case.

(A) g2 (B) a3 (C) b2

Entoure: A B C _____

Corrigés et explications: Calculer plusieurs coups

1. ♖c4 · Niveau 1

Pourquoi: Depuis c4, le cavalier n'est plus qu'à 1 coup de a3.

2. ♖e6 · Niveau 1

Pourquoi: Depuis e6, le cavalier n'est plus qu'à 1 coup de d8.

3. ♖a1 · Niveau 1

Pourquoi: Depuis a1, la tour n'est plus qu'à 1 coup de a4.

4. ♖f4 · Niveau 2

Pourquoi: C'est le premier pas du chemin le plus court vers h2.

5. ♖g4 · Niveau 2

Pourquoi: Tu as vu à l'avance : là, aucune pièce noire ne peut prendre.

6. ♖b7 · Niveau 2

Pourquoi: C'est le premier pas du chemin le plus court vers h7.

7. ♖h6 · Niveau 2

Pourquoi: Tu as vu à l'avance : là, aucune pièce noire ne peut prendre.

8. ♖d4 · Niveau 2

Pourquoi: C'est le premier pas du chemin le plus court vers d8.

9. 1. ♖e8+ ♕g7 2. ♖f8# · Niveau 3

Pourquoi: La tour fait échec en e8, le roi noir n'a plus que des coups perdants. Ensuite tu fais mat.

10. 1... ♖c5+ 2. ♕h1 ♖xe4 · Niveau 3

Pourquoi: La dame en c5 lance la combinaison. Ensuite tu gagnes la dame.

11. A (c4) · 1. ♖c5+ ♕a2 2. ♕xc4 · Niveau 4

Pourquoi: L'échec du cavalier éloigne le roi noir, et le cavalier noir en c4 n'est plus protégé par son roi : le roi blanc le prend.

12. A (g2) · 1... ♖d4+ 2. ♕e2 ♖xg2+ · Niveau 4

Pourquoi: Le fou fait échec, le roi blanc doit quitter f2, et le fou blanc en g2 n'est plus protégé : la tour noire le prend, avec échec en plus.