



Fiche d'échecs : Attraction, dégagement et interception

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

Prénom _____

Date _____



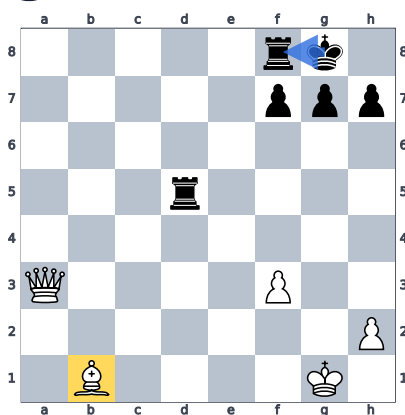
Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur playkarotto.com

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 2

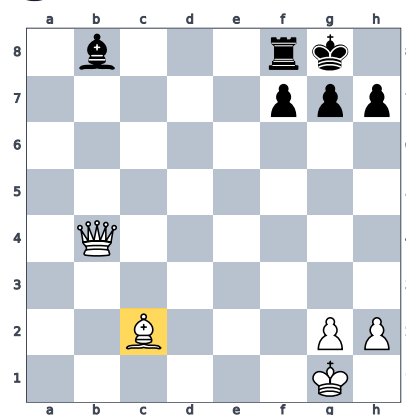
1 Les Blancs jouent



La pièce qui brille est l'appât : place-la là où le roi peut la prendre. Quand le roi prend l'appât, il quitte son poste, et tu prends l'autre pièce.

Coup: _____

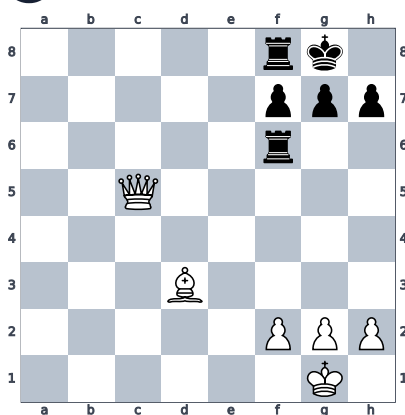
2 Les Blancs jouent



Quelle pièce noire n'est protégée que par le roi ? La pièce qui brille pose l'appât pour attirer le roi, puis tu prends !

Coup: _____

3 Les Blancs jouent

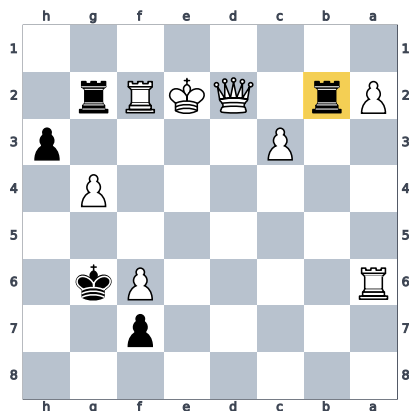


Les Blancs jouent. Pose un appât pour attirer le défenseur, puis prends une pièce qui vaut plus que l'appât !

Coup: _____

Niveau 4

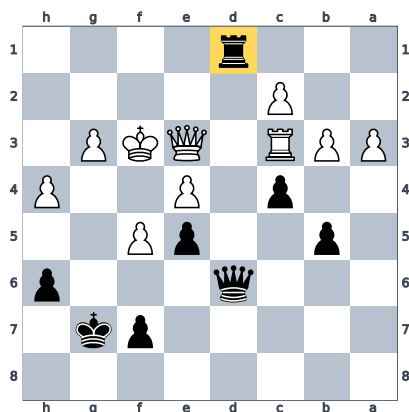
4 Les Noirs jouent



La pièce qui brille est la tour en b2. Sacrifie-la pour attirer le roi blanc ailleurs !

Coup: _____

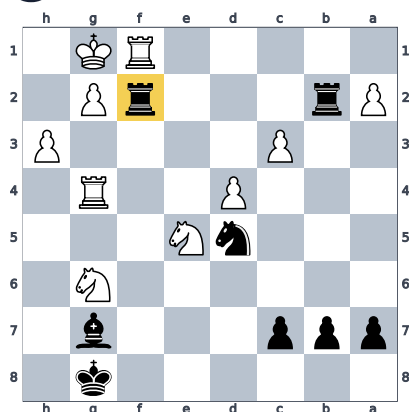
6 Les Noirs jouent



La pièce qui brille est la tour en d1. Déplace-la ailleurs avec échec pour laisser passer la dame !

Coup: _____

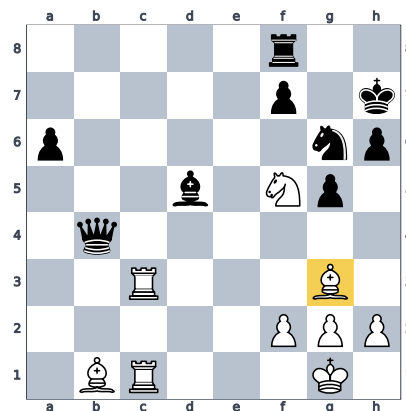
8 Les Noirs jouent



La pièce qui brille est la tour en f2. Échange la tour pour attirer le roi blanc en f1 !

Coup: _____

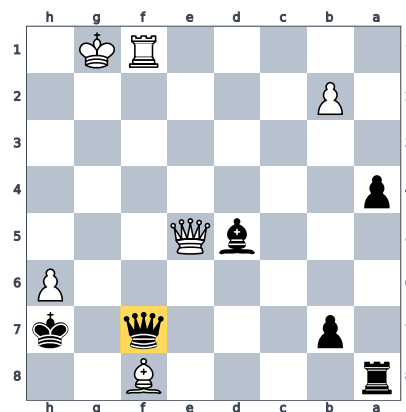
5 Les Blancs jouent



La pièce qui brille est le fou. Chasse la dame noire avec un coup de fou !

Coup: _____

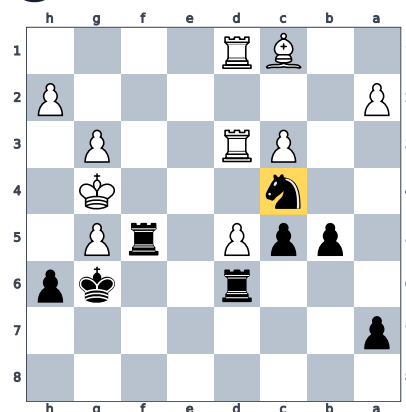
7 Les Noirs jouent



La pièce qui brille est la dame. Fais-la d'abord quitter la colonne f avec échec !

Coup: _____

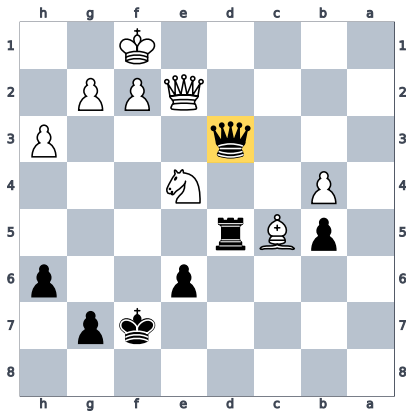
9 Les Noirs jouent



La pièce qui brille est le cavalier. Fais échec avec le cavalier en visant aussi une grosse pièce !

Coup: _____

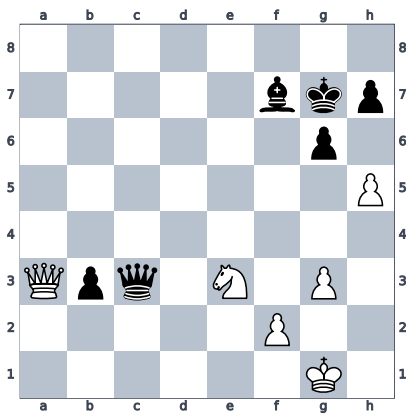
10 Les Noirs jouent



La pièce qui brille est la dame. Fais échec pour ouvrir la voie à la tour !

Coup: _____

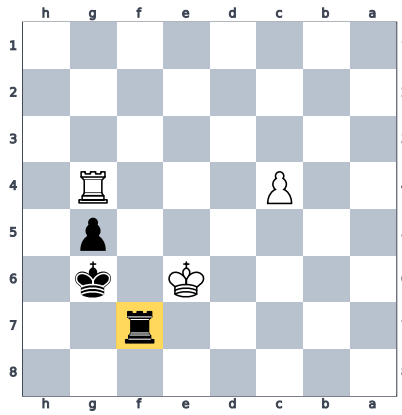
12 Les Blancs jouent



Attire d'abord le roi noir hors de g7, puis fais échec avec la dame !

Coup: _____

11 Les Noirs jouent



La pièce qui brille est la tour. Place-la sur la quatrième rangée pour couper la ligne de la tour blanche qui protège le pion c4 !

Coup: _____

Corrigés et explications: Attraction, dégagement et interception

1. 1. ♖xh7+ ♘xh7 2. ♜xf8 · Niveau 2

Pourquoi: Tu perds un fou de 3 points et tu gagnes une tour de 5 : tu gagnes 2 points.

2. 1. ♖xh7+ ♘xh7 2. ♜xf8 · Niveau 2

Pourquoi: Tu perds un fou de 3 points et tu gagnes une tour de 5 : tu gagnes 2 points.

3. 1. ♖xh7+ ♘xh7 2. ♜xf8 · Niveau 2

Pourquoi: Tu perds un fou de 3 points et tu gagnes une tour de 5 : tu gagnes 2 points.

4. 1... ♜xd2+ 2. ♘xd2 ♜xf2+ · Niveau 4

Pourquoi: La tour prend la dame avec échec, le roi blanc reprend et quitte e2. La tour blanche en f2 n'est plus protégée : la tour noire la prend, avec échec en plus.

5. 1. ♖d6 ♜xc3 2. ♜xc3 · Niveau 4

Pourquoi: Le fou va en d6, menace la dame et vise la tour f8. La dame noire n'a pas de bonne case et doit se donner contre la tour : tu gagnes la dame.

6. 1... ♜f1+ 2. ♘g2 ♜d1 · Niveau 4

Pourquoi: La tour quitte la colonne d avec échec et laisse d1 à la dame. La dame va en d1 et, avec la tour, encercle le roi blanc en menaçant de mat.

7. 1... ♜g6+ 2. ♘f2 ♜xf8+ · Niveau 4

Pourquoi: La dame quitte la colonne f avec échec, le roi blanc doit bouger. Maintenant la tour noire prend le fou f8, et la tour blanche ne peut plus prendre la dame.

8. 1... ♜xf1+ 2. ♘xf1 ♘e3+ · Niveau 4

Pourquoi: L'échange de tours attire le roi blanc en f1, puis le cavalier fait échec en e3, en fourchette sur le roi et la tour g4 : tu vas gagner la tour.

9. 1... ♘e5+ 2. ♘h3 ♘xd3 · Niveau 4

Pourquoi: Le cavalier fait échec en e5 et vise la tour en d3. Le roi blanc fuit, le cavalier prend la tour.

10. 1... ♜b1+ 2. ♜e1 ♜d1 · Niveau 4

Pourquoi: La dame fait échec en b1, la dame blanche doit s'interposer en e1. La tour va en d1 et cloue la dame blanche sur le roi : tu vas gagner la dame.

11. 1... ♜f4 2. ♜g2 ♜xc4 · Niveau 4

Pourquoi: La tour s'interpose en f4, coupe la ligne de défense de la tour blanche et la menace. La tour blanche fuit, la tour noire prend le pion c4.

12. 1.h6+ ♘xh6 2. ♜f8+ · Niveau 4

Pourquoi: Le pion se sacrifie avec échec et attire le roi noir en h6. Maintenant la dame fait échec en f8, le roi doit fuir, et la dame prend le fou f7.