



Fiche d'échecs : Protéger ses pièces

10 positions · Niveau 1 · corrigés expliqués à la fin

Prénom _____

Date _____

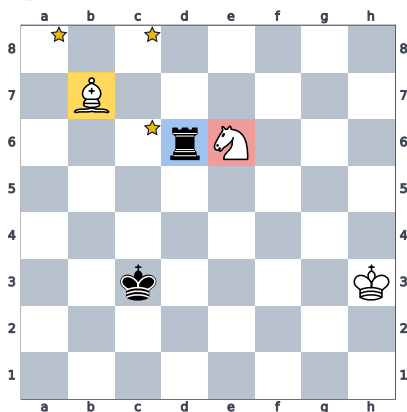


Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur playkarotto.com

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

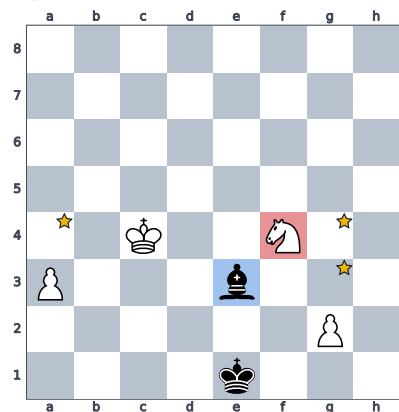
1 Les Blancs jouent



Une pièce blanche est attaquée. Une seule étoile peut la protéger. Choisis-la !

Coup: _____

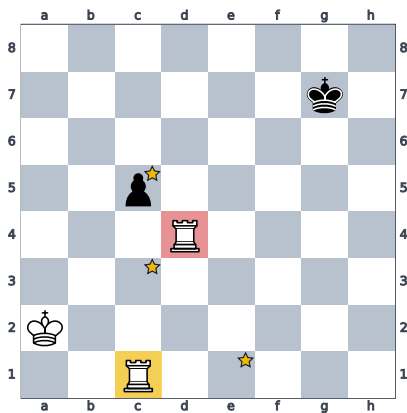
2 Les Blancs jouent



Une pièce blanche est attaquée. Une seule étoile peut la protéger. Choisis-la !

Coup: _____

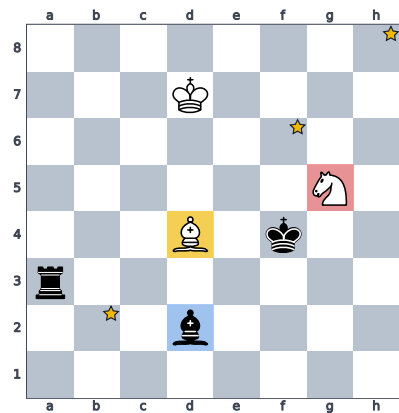
3 Les Blancs jouent



Une pièce noire attaque une pièce blanche. Une seule étoile la prend sans risque. Choisis-la !

Coup: _____

4 Les Blancs jouent

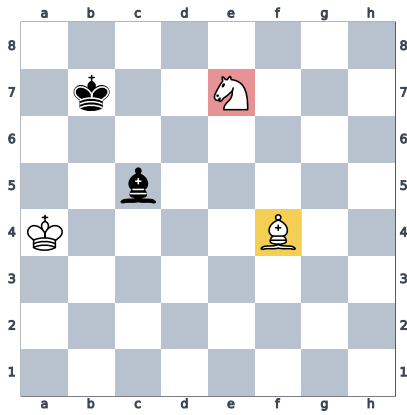


Une pièce blanche est attaquée. Une seule étoile peut la protéger. Choisis-la !

Coup: _____

5

Les Blancs jouent

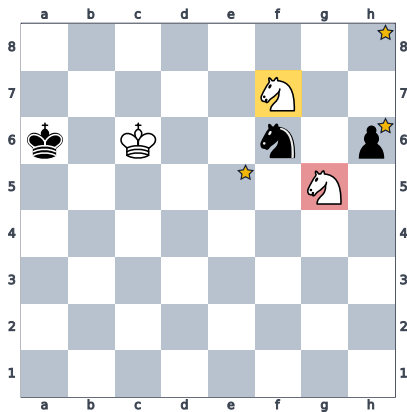


Une pièce blanche est attaquée. Envoie la pièce qui brille la protéger.

Coup: _____

7

Les Blancs jouent

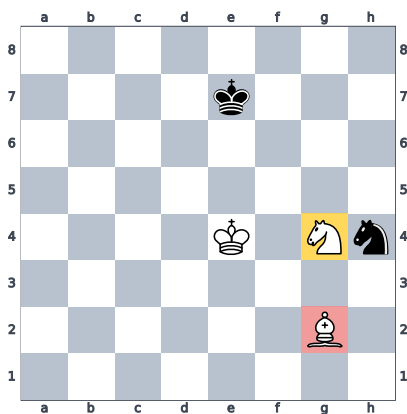


Une pièce noire attaque une pièce blanche. Une seule étoile la prend sans risque. Choisis-la !

Coup: _____

9

Les Blancs jouent

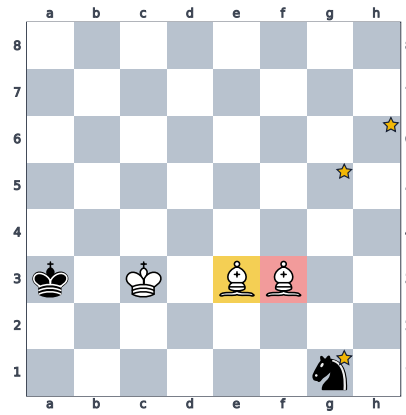


Une pièce blanche est attaquée. Envoie la pièce qui brille la protéger.

Coup: _____

6

Les Blancs jouent

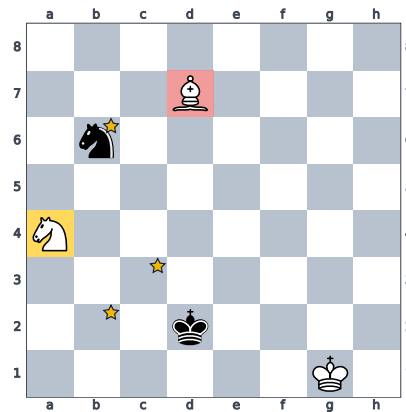


Une pièce noire attaque une pièce blanche. Une seule étoile la prend sans risque. Choisis-la !

Coup: _____

8

Les Blancs jouent

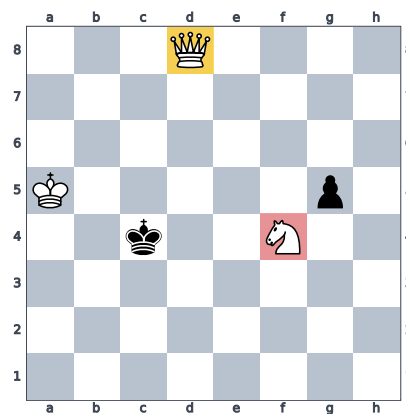


Une pièce noire attaque une pièce blanche. Une seule étoile la prend sans risque. Choisis-la !

Coup: _____

10

Les Blancs jouent



Une pièce noire attaque une pièce blanche. Fais-la prendre par la pièce qui brille.

Coup: _____

Corrigés et explications: Protéger ses pièces

1. ♖c8 · Niveau 1

Pourquoi: Ton cavalier est maintenant protégé.

2. g3 · Niveau 1

Pourquoi: Ton cavalier est maintenant protégé.

3. ♜xc5 · Niveau 1

Pourquoi: Tu as pris le pion noir.

4. ♖f6 · Niveau 1

Pourquoi: Ton cavalier est maintenant protégé.

5. ♖g5 · Niveau 1

Pourquoi: Ton cavalier est maintenant protégé.

6. ♖xg1 · Niveau 1

Pourquoi: Tu as pris le cavalier noir.

7. ♜xh6 · Niveau 1

Pourquoi: Tu as pris le pion noir.

8. ♜xb6 · Niveau 1

Pourquoi: Tu as pris le cavalier noir.

9. ♖e3 · Niveau 1

Pourquoi: Ton fou est maintenant protégé.

10. ♜xg5 · Niveau 1

Pourquoi: Tu as pris le pion noir.
