



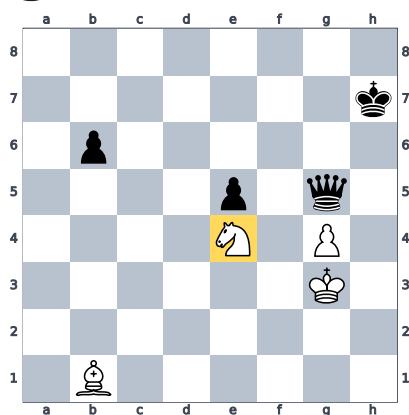
Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur playkarotto.com

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

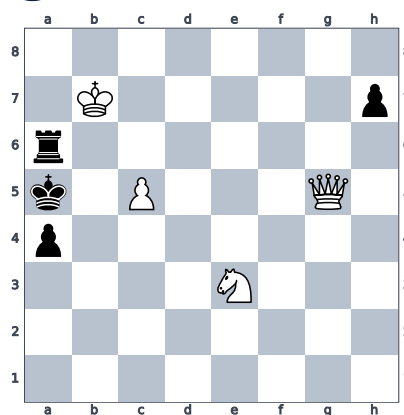
1 Les Blancs jouent



Déplacer la pièce qui brille donne un ÉCHEC À LA DÉCOUVERTE. Choisis la case où elle prend une pièce noire !

Coup:

2 Les Blancs jouent

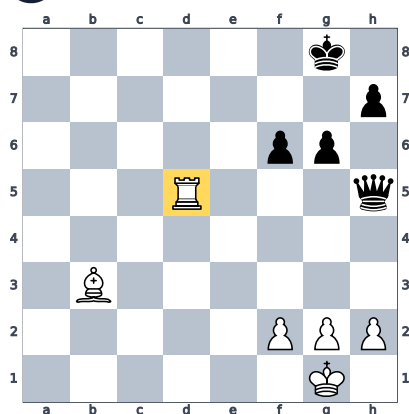


Les Blancs jouent. Trouve un échec à la découverte qui gagne du matériel !

Coup:

Niveau 3

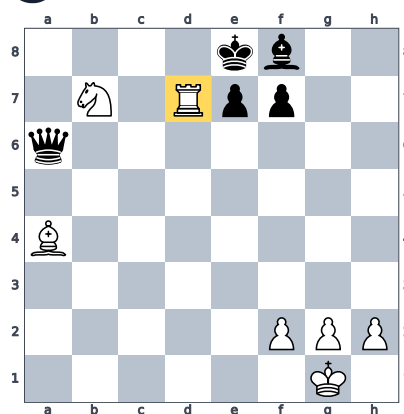
3 Les Blancs jouent



La tour qui brille est devant le fou. Où doit aller la tour pour gagner le plus ?

Coup:

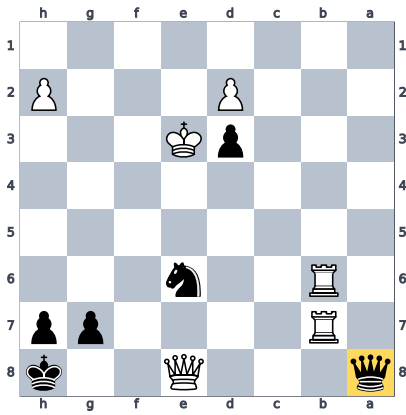
4 Les Blancs jouent



La tour qui brille est devant le fou. Si une pièce qui fait échec est collée au roi sans protection, le roi peut la prendre. Mets la tour sur une case protégée par une pièce blanche !

Coup:

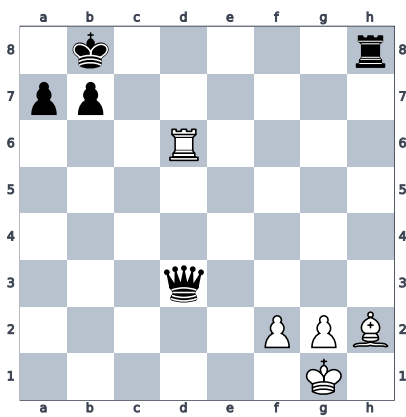
5 Les Noirs jouent



La pièce qui brille bloque la ligne. Où peut-elle aller pour attaquer une pièce de plus ?

Coup: _____

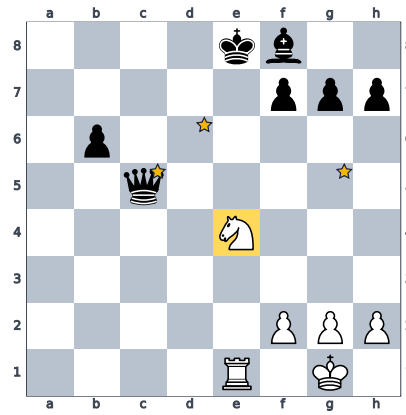
7 Les Blancs jouent



Trouve un échec double qui fait mat tout de suite !

Coup: _____

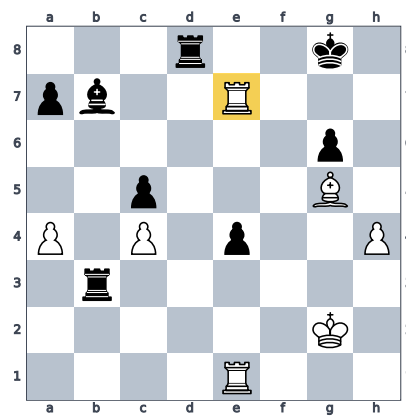
6 Les Blancs jouent



Le cavalier est devant la tour. Les trois étoiles font toutes échec, mais une seule fait échec ET gagne une grosse pièce.

Coup: _____

8 Les Blancs jouent

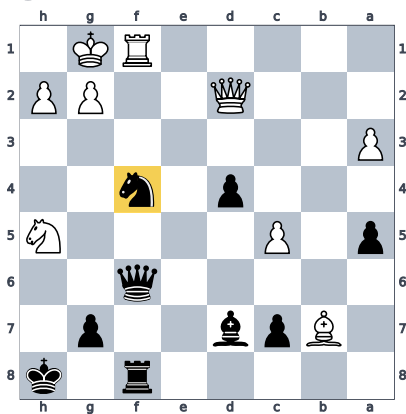


La pièce qui brille s'écarte pour que celle de derrière attaque. À toi !

Coup: _____

Niveau 4

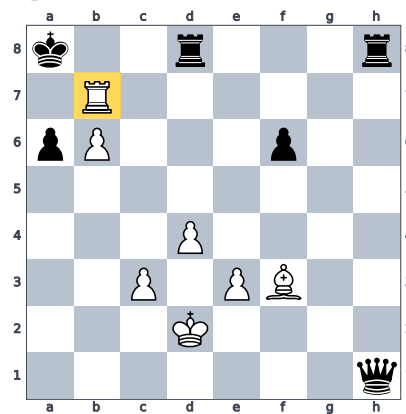
9 Les Noirs jouent



La pièce qui brille est le cavalier. Il bloque le chemin de la dame vers la tour en f1. Joue le cavalier avec échec !

Coup: _____

10 Les Blancs jouent

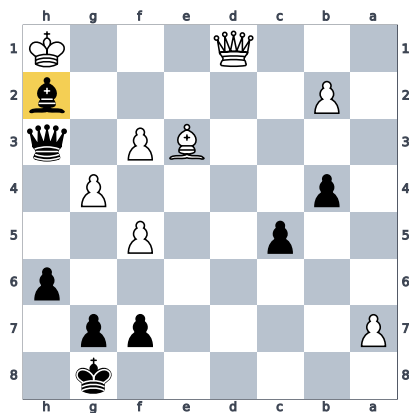


La pièce qui brille est la tour. Fais échec pour que le roi noir aille droit dans le piège !

Coup: _____

Niveau 5

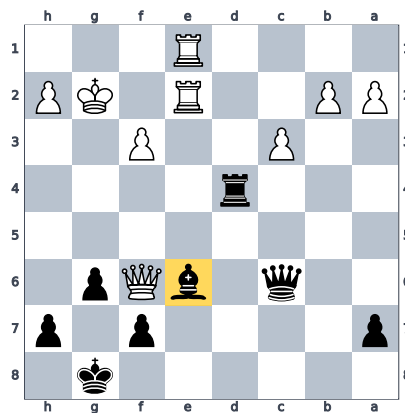
11 Les Noirs jouent



Le fou qui brille bloque le chemin de la dame. Où le fou doit-il aller pour gagner le plus ?

Coup: _____

12 Les Noirs jouent



Le fou qui brille bloque le chemin de la dame. Fais sortir le fou avec échec !

Coup: _____

Corrigés et explications: Attaque à la découverte et échec double

1. ♖xg5+ · Niveau 2

Pourquoi: La pièce de derrière fait échec, et celle qui a bougé est libre de prendre.

2. c6+ · Niveau 2

Pourquoi: La pièce de derrière fait échec, et celle qui a bougé est libre de prendre.

3. ♖xh5+ · Niveau 3

Pourquoi: La tour prend la dame avec échec à la découverte. Le pion noir n'a pas le temps de reprendre la tour.

4. ♖d8# · Niveau 3

Pourquoi: Le cavalier blanc protège la tour, donc le roi ne peut pas la prendre.

5. 1... ♗xe8 2. ♖b8 ♖d8+ · Niveau 3

Pourquoi: La pièce de devant s'écarte en attaquant une autre pièce, et celle de derrière frappe.

6. ♖xc5+ · Niveau 3

Pourquoi: La tour fait échec, les Noirs doivent sauver leur roi et n'ont pas le temps de reprendre le cavalier. Tu gagnes toute une dame.

7. ♖d8# · Niveau 3

Pourquoi: La tour et le fou font échec ensemble, et le roi noir n'a plus d'issue.

8. 1. ♖xb7 ♖xb7 2. ♖xd8 · Niveau 3

Pourquoi: La pièce de devant s'écarte en attaquant une autre pièce, et celle de derrière frappe.

9. 1... ♖h3+ 2. gxf3 ♗xf1# · Niveau 4

Pourquoi: Le cavalier fait échec en h3 et ouvre la colonne f pour la dame. Le pion prend le cavalier, la dame prend la tour en f1 : échec et mat !

10. 1. ♖a7+ ♕b8 2. ♖a8# · Niveau 4

Pourquoi: La tour quitte b7 et fait échec en a7, ce qui ouvre la diagonale pour le fou en f3. Le roi noir recule en b8, la tour va en a8 : échec et mat ! Le fou garde b7, et le pion en b6 garde a7 et c7.

11. 1... ♖f4+ 2. ♕g1 ♖xe3# · Niveau 5

Pourquoi: Le fou sort, et la dame noire sur la colonne h fait échec à la découverte. Le roi blanc doit aller en g1, puis le fou prend en e3 : échec et mat !

12. 1... ♖h3+ 2. ♕g3 ♗xf6 · Niveau 5

Pourquoi: Le fou sort avec échec en h3 et ouvre la rangée à la dame noire, qui vise la dame blanche. Le roi fuit, et la dame noire prend la dame blanche.