



Fiche d'échecs : Sauver la nulle

12 positions · Niveaux 4, 5, 6 · corrigés expliqués à la fin

Prénom _____

Date _____

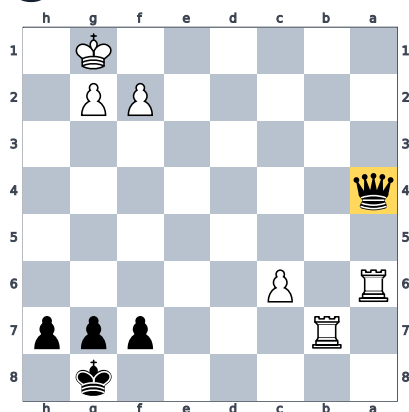


Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur playkarotto.com

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 4

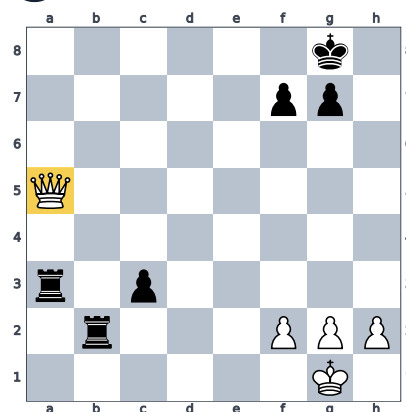
1 Les Noirs jouent



La pièce qui brille est la dame. Fais échec sans arrêt, ne laisse pas le roi blanc se reposer !

Coup: _____

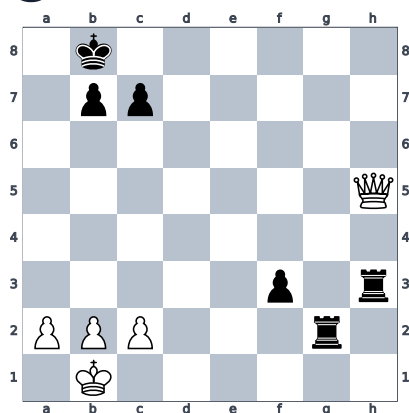
2 Les Blancs jouent



La pièce qui brille est la dame. Fais échec sans arrêt pour garder la nulle !

Coup: _____

3 Les Blancs jouent



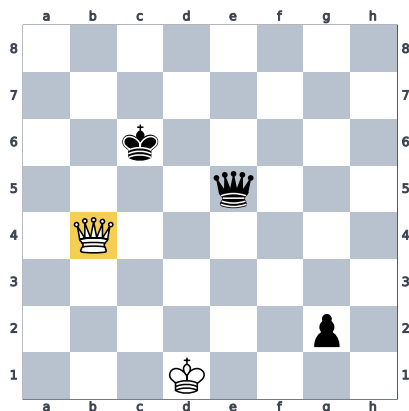
Tu es en train de perdre : garde la nulle avec l'échec perpétuel !

Coup: _____

Niveau 5

4

Les Blancs jouent

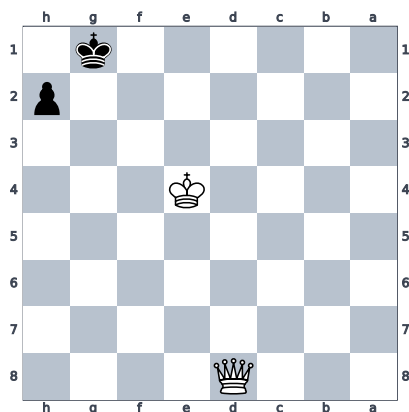


La dame qui brille fait échec sans arrêt. Tiens la nulle !

Coup: _____

6

Les Noirs jouent

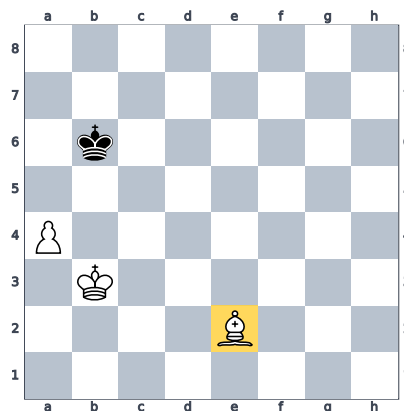


Tu as moins de pièces. Trouve un moyen de faire nulle !

Coup: _____

5

Les Blancs jouent



Les blancs jouent. Cette fois, victoire ou nulle ? Regarde la couleur du fou !

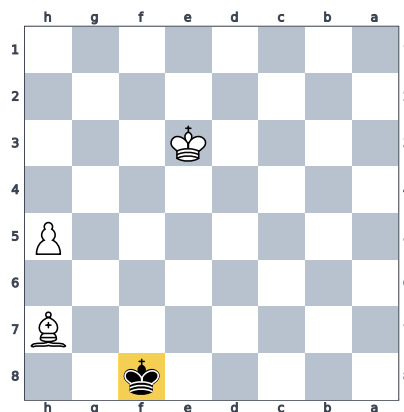
☐ A Les Blancs gagnent ☐ B Nulle

☐ C Les Noirs gagnent

Entoure: A B C _____

7

Les Noirs jouent

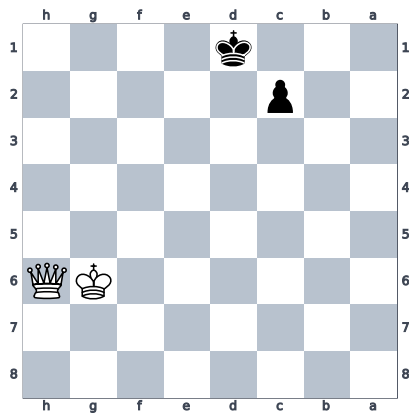


Le roi noir brille. Tiens la nulle dans le coin !

Coup: _____

8

Les Noirs jouent

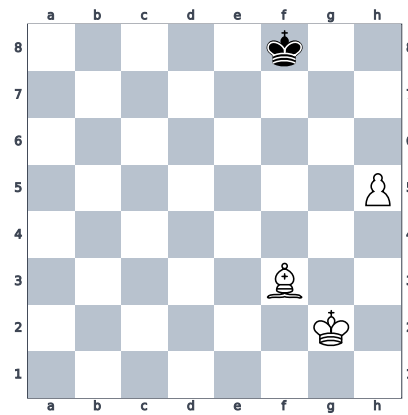


Les Noirs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

9

Les Blancs jouent



Les blancs jouent. Cette partie, victoire ou nulle ?

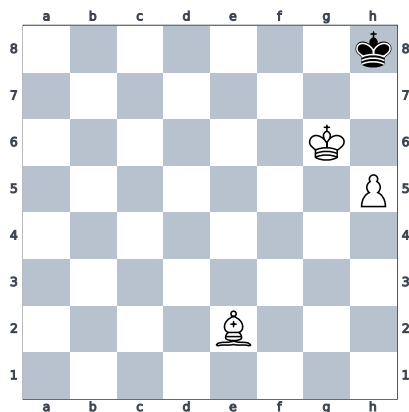
- ☐ A Les Blancs gagnent ☐ B Nulle
☐ C Les Noirs gagnent

Entoure: A B C _____

Niveau 6

10

Les Blancs jouent



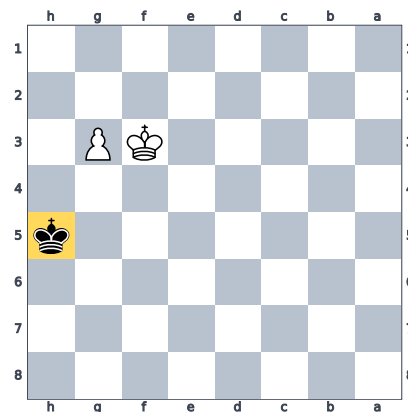
Les blancs ont un fou et un pion de plus. Aux blancs de jouer. Quel est le résultat de cette partie ?

- ☐ A Les Blancs gagnent ☐ B Nulle
☐ C Les Noirs gagnent

Entoure: A B C _____

11

Les Noirs jouent

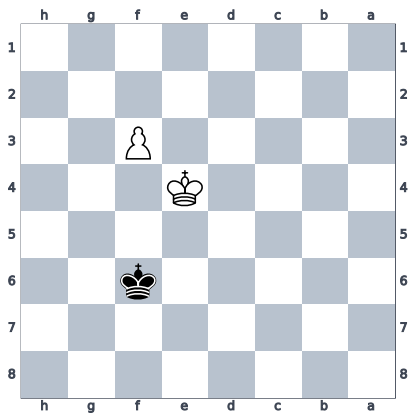


La pièce qui brille est celle qui doit jouer. Tiens la nulle, ne perds pas !

Coup: _____

12

Les Noirs jouent



Aux noirs de jouer. Tiens la nulle, ne perds pas !

Coup: _____

Corrigés et explications: Sauver la nulle

1. 1...♖d1+ 2.♕h2 ♜h5+ · Niveau 4

Pourquoi: La dame fait échec en d1 puis en h5 ; le roi blanc fait des allers-retours sans s'échapper : nulle.

2. 1.♖d8+ ♕h7 2.♜h4+ · Niveau 4

Pourquoi: La dame fait échec en d8 puis en h4 ; le roi noir ne peut pas s'échapper : nulle.

3. 1.♜e8+ ♕a7 2.♜a4+ · Niveau 4

Pourquoi: La dame fait échec en e8 puis en a4 ; le roi noir fait des allers-retours sans s'échapper : nulle.

4. 1.♜a4+ ♕c5 2.♜c2+ ♕b4 3.♜xg2 ♜a1+ 4.♕e2 · Niveau 5

Pourquoi: La dame fait échec sans arrêt jusqu'à pouvoir prendre le pion g2. Dame contre dame : nulle !

5. A (Les Blancs gagnent) · 1.♕b4 ♕c6 2.a5 ♕d5 3.♜b5 ♕d4 · Niveau 5

Pourquoi: Le pion a fait dame sur la case blanche a8, et le fou blanc va aussi sur les cases blanches : il contrôle la case du coin, le roi noir ne tient pas.

6. 1...h1=♜+ 2.♕d3 ♜g2 3.♜d4+ ♕f1 4.♜a1+ ♕f2 · Niveau 5

Pourquoi: Le pion devient dame avec échec, puis la dame noire reste près du roi : dame contre dame, c'est nulle.

7. 1...♕g7 2.h6+ ♕xh6 · Niveau 5

Pourquoi: Le roi noir va vers le coin et prend le pion h. Plus de pions : nulle !

8. 1...c1=♜ 2.♜xc1+ ♕xc1 · Niveau 5

Pourquoi: Le pion devient dame, la dame blanche doit prendre la nouvelle dame et le roi noir reprend. Il ne reste que deux rois : nulle !

9. B (Nulle) · 1.h6 ♕f7 2.h7 ♕g7 3.h8=♜+ ♕xh8 · Niveau 5

Pourquoi: La case h8 est noire, mais le fou blanc va sur les cases blanches. Le roi noir arrive dans le coin à temps, les blancs ne peuvent pas gagner.

10. B (Nulle) · ♜c4 · Niveau 6

Pourquoi: Le fou blanc n'a pas la même couleur que la case de promotion dans le coin, donc il ne peut pas chasser le roi noir. C'est une forteresse.

11. 1...♕g5 2.g4 ♕f6 3.g5+ ♕xg5 · Niveau 6

Pourquoi: Le roi noir va en g5 pour bloquer le pion g. Quand le pion avance en g4, le roi recule en f6 et garde toujours la case devant le pion. Quand le pion continue en g5, le roi le prend : nulle.

12. 1...♕e6 2.f4 ♕f6 3.f5 ♕e7 4.f6+ ♕xf6 · Niveau 6

Pourquoi: Le roi noir se place face au roi blanc et l'empêche de passer devant le pion. Quand le pion avance, le roi noir le prend : nulle.