



Fiche d'échecs : La fourchette (attaque double)

12 positions · Niveau 2 · corrigés expliqués à la fin

Prénom _____

Date _____

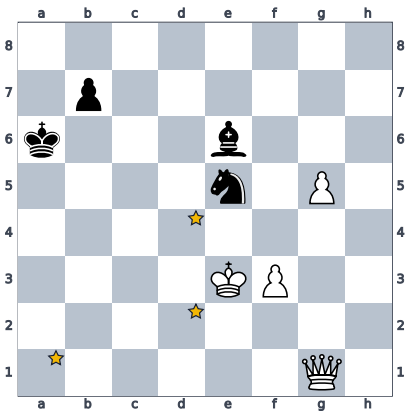


Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur playkarotto.com

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

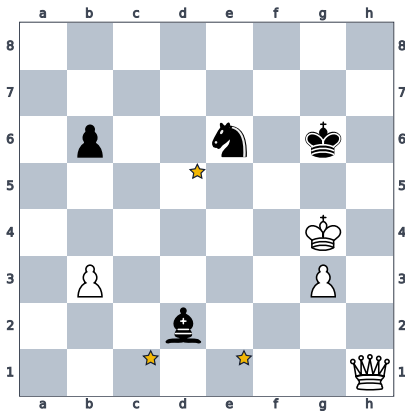
1 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles, dont une est un PIÈGE : ta pièce s'y fait prendre. Choisis l'attaque double qui est sûre !

Coup: _____

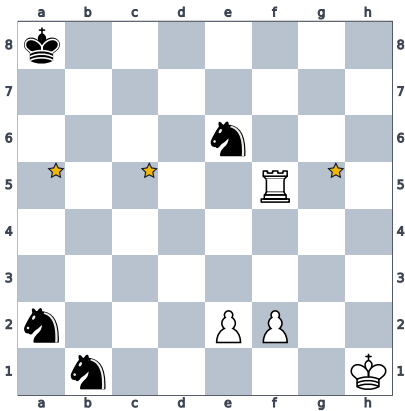
2 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles, dont une est un PIÈGE : ta pièce s'y fait prendre. Choisis l'attaque double qui est sûre !

Coup: _____

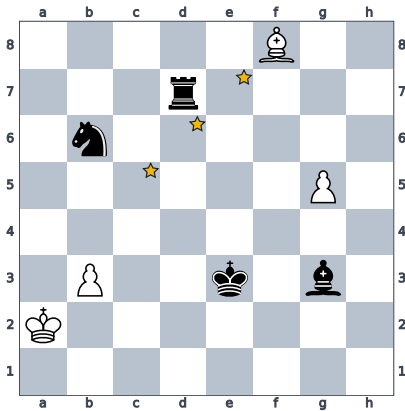
3 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles, dont une est un PIÈGE : ta pièce s'y fait prendre. Choisis l'attaque double qui est sûre !

Coup: _____

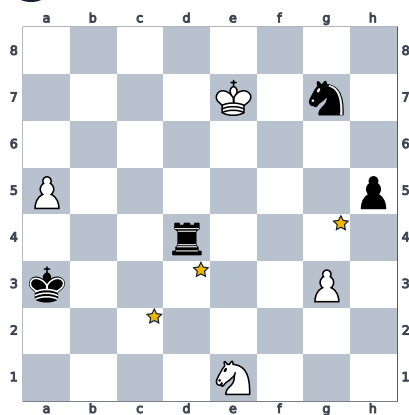
4 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles, dont une est un PIÈGE : ta pièce s'y fait prendre. Choisis l'attaque double qui est sûre !

Coup: _____

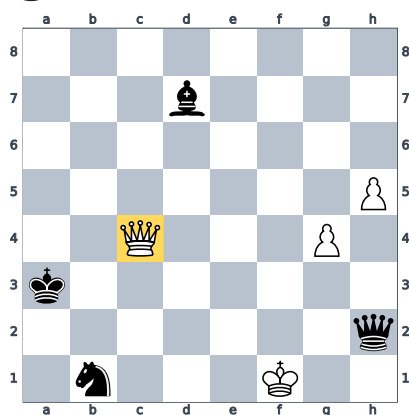
5 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles, dont une est un PIÈGE : ta pièce s'y fait prendre. Choisis l'attaque double qui est sûre !

Coup: _____

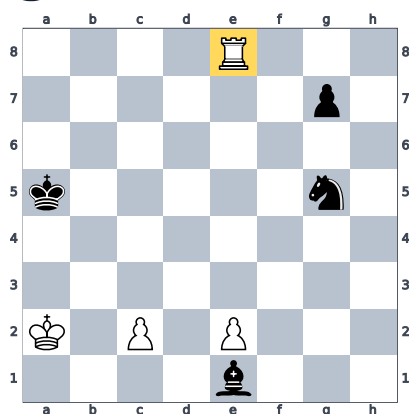
7 Les Blancs jouent



La dame brille. Trouve une case d'où elle fait échec au roi noir et attaque une autre pièce !

Coup: _____

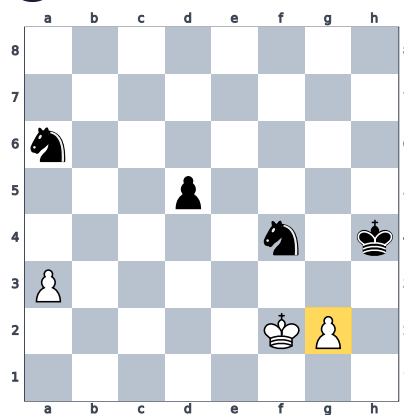
9 Les Blancs jouent



La tour brille. Trouve une case d'où elle vise deux pièces noires à la fois !

Coup: _____

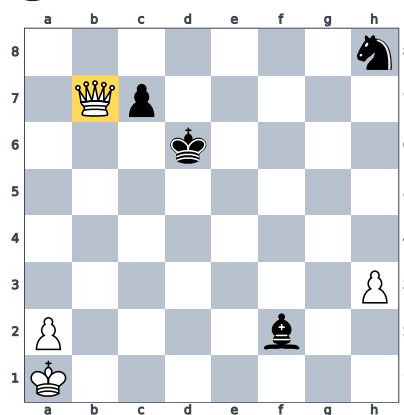
6 Les Blancs jouent



Le pion qui brille avance d'une case et attaque deux pièces noires. Essaie !

Coup: _____

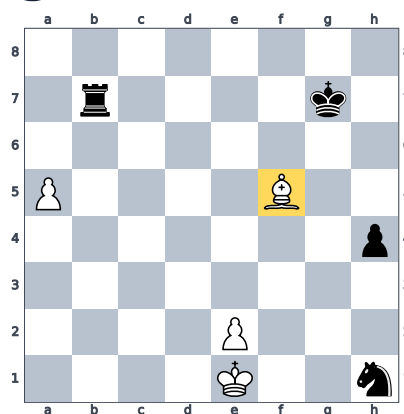
8 Les Blancs jouent



La dame brille. Trouve une case d'où elle vise deux pièces noires à la fois !

Coup: _____

10 Les Blancs jouent

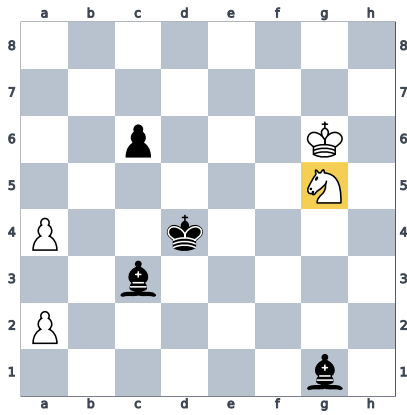


Le fou brille. Trouve une case d'où il vise deux pièces noires à la fois !

Coup: _____

11

Les Blancs jouent

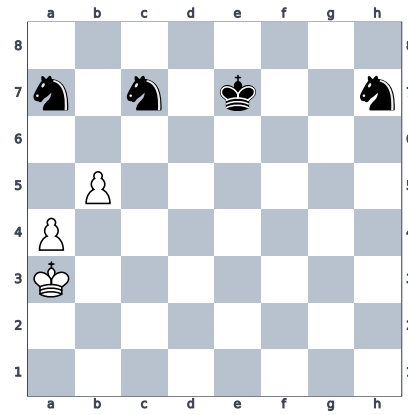


Le cavalier brille. Trouve une case d'où il vise deux pièces noires à la fois !

Coup: _____

12

Les Blancs jouent



Les Blancs jouent. Trouve une fourchette de pion !

Coup: _____

Corrigés et explications: La fourchette (attaque double)

1. ♖a1+ · Niveau 2

Pourquoi: La dame vise en même temps le cavalier et le roi noirs. Les Noirs ne peuvent en sauver qu'une.

2. ♘d5 · Niveau 2

Pourquoi: La dame vise en même temps le fou et le cavalier noirs. Les Noirs ne peuvent en sauver qu'une.

3. ♖a5+ · Niveau 2

Pourquoi: La tour vise en même temps le cavalier et le roi noirs. Les Noirs ne peuvent en sauver qu'une.

4. ♙c5+ · Niveau 2

Pourquoi: Le fou vise en même temps le roi et le cavalier noirs. Les Noirs ne peuvent en sauver qu'une.

5. ♘c2+ · Niveau 2

Pourquoi: Le cavalier vise en même temps le roi et la tour noirs. Les Noirs ne peuvent en sauver qu'une.

6. g3+ · Niveau 2

Pourquoi: Le pion vise en même temps le cavalier et le roi noirs. Les Noirs ne peuvent en sauver qu'une.

7. ♖d3+ · Niveau 2

Pourquoi: La dame vise en même temps le cavalier et le roi noirs. Les Noirs ne peuvent en sauver qu'une.

8. ♖b2 · Niveau 2

Pourquoi: La dame vise en même temps le fou et le cavalier noirs. Les Noirs ne peuvent en sauver qu'une.

9. ♖e5+ · Niveau 2

Pourquoi: La tour vise en même temps le roi et le cavalier noirs. Les Noirs ne peuvent en sauver qu'une.

10. ♙e4 · Niveau 2

Pourquoi: Le fou vise en même temps le cavalier et la tour noirs. Les Noirs ne peuvent en sauver qu'une.

11. ♘f3+ · Niveau 2

Pourquoi: Le cavalier vise en même temps le fou et le roi noirs. Les Noirs ne peuvent en sauver qu'une.

12. b6 · Niveau 2

Pourquoi: Le pion vise en même temps le cavalier et le cavalier noirs. Les Noirs ne peuvent en sauver qu'une.
