



Fiche d'échecs : Attaquer le roi

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

Prénom _____

Date _____



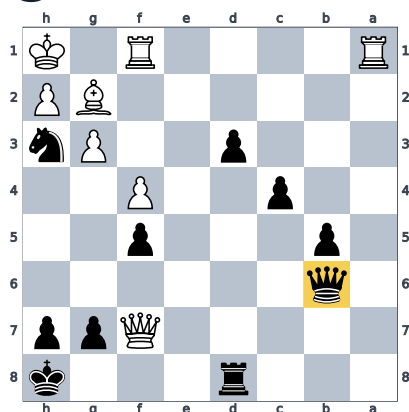
Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur playkarotto.com

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

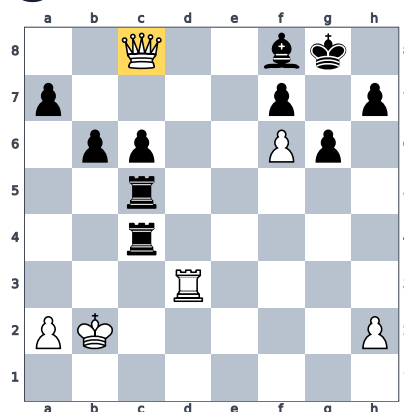
1 Les Noirs jouent



La pièce qui brille est la dame. Sacrifie-la pour que le roi blanc soit bloqué !

Coup: _____

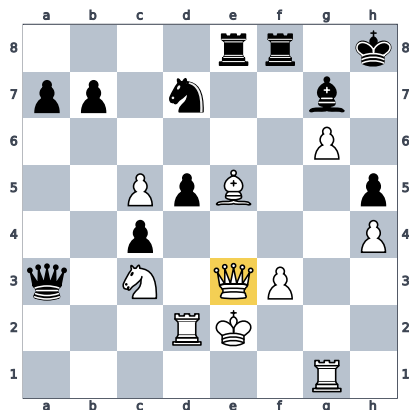
2 Les Blancs jouent



La pièce qui brille est la dame. Sacrifie-la pour attirer le roi noir en f8 !

Coup: _____

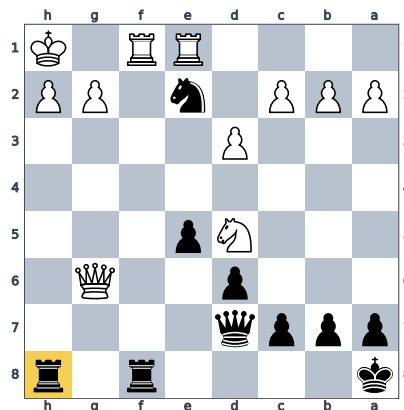
3 Les Blancs jouent



La pièce qui brille est la dame. Fais échec pour amener la dame tout près du roi noir !

Coup: _____

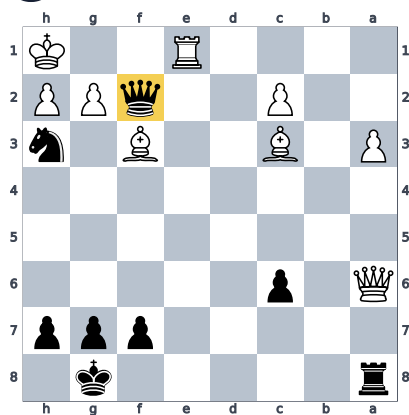
4 Les Noirs jouent



La pièce qui brille est la tour. Sacrifie-la pour casser le pion h2 !

Coup: _____

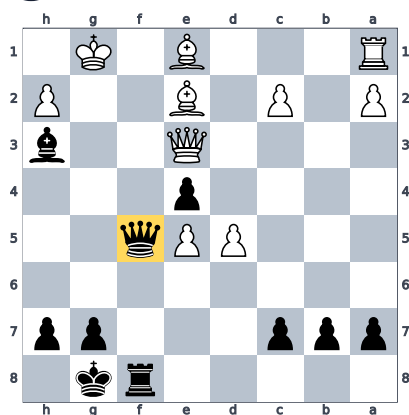
5 Les Noirs jouent



La pièce qui brille est la dame. Sacrifie-la avec échec pour boucher la case de fuite du roi !

Coup: _____

7 Les Noirs jouent

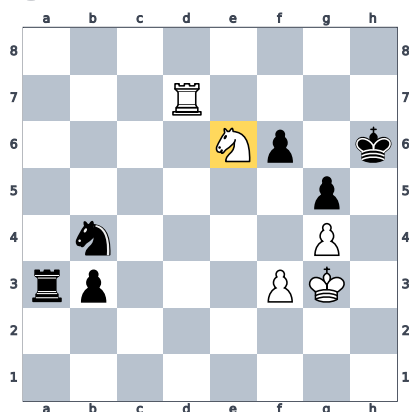


La pièce qui brille est la dame. Sacrifie la dame pour ouvrir la voie à la tour !

Coup: _____

Niveau 5

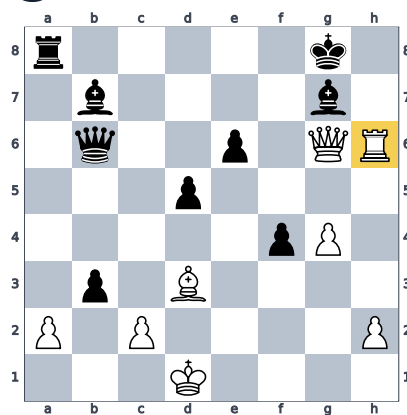
8 Les Blancs jouent



Le cavalier qui brille joue en premier. Bloque les cases de fuite du roi noir !

Coup: _____

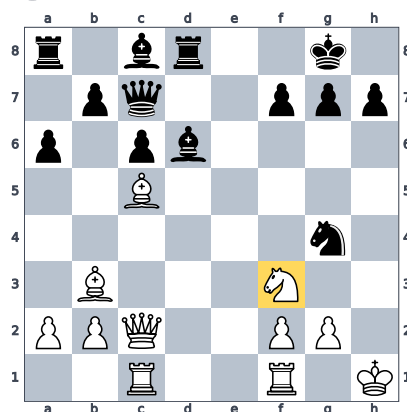
6 Les Blancs jouent



La pièce qui brille est la tour. Sacrifie la tour pour attirer le roi noir dans le coin !

Coup: _____

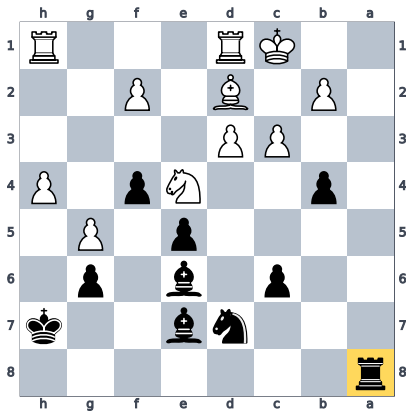
9 Les Blancs jouent



Le cavalier qui brille saute dans l'attaque. Continue à calculer !

Coup: _____

10 Les Noirs jouent

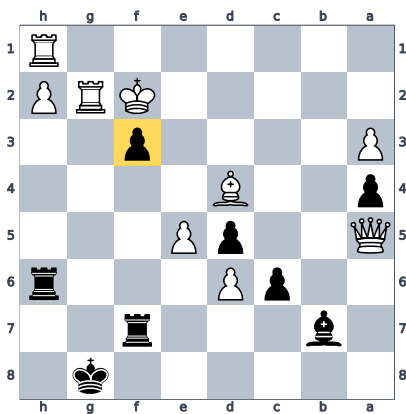


La tour qui brille joue en premier. Le roi blanc n'a pas roqué : fais échec !

Coup: _____

Niveau 6

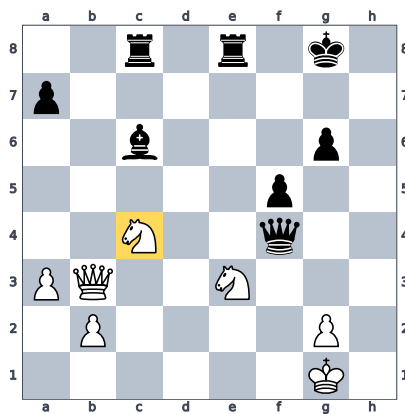
11 Les Noirs jouent



La pièce qui brille va ouvrir un chemin vers le roi coincé au centre. Joue le premier coup !

Coup: _____

12 Les Blancs jouent



La pièce qui brille lance l'attaque. Calcule toute la suite avant de jouer !

Coup: _____

Corrigés et explications: Attaquer le roi

1. 1... ♖g1+ 2. ♖xg1 ♕f2# · Niveau 4

Pourquoi: La dame se sacrifie en g1, la tour blanche prend et bouche elle-même la case de fuite. Le cavalier descend en f2 : échec et mat.

2. 1. ♖xf8+ ♕xf8 2. ♖d8# · Niveau 4

Pourquoi: La dame prend le fou f8 avec échec, le roi noir doit prendre et se fait attirer en f8. La tour descend en d8 : mat, car le pion f6 garde e7 et g7.

3. 1. ♖h6+ ♕g8 2. ♖xg7# · Niveau 4

Pourquoi: La dame fait échec en h6, le roi noir doit reculer en g8. La dame prend le fou g7, protégée par le fou e5 : échec et mat !

4. 1... ♖xh2+ 2. ♕xh2 ♖h8+ 3. ♖h5 ♖xh5# · Niveau 4

Pourquoi: La tour prend le pion h2 avec échec, le roi blanc prend et se fait attirer dehors. La tour f8 va en h8 avec échec, et même la dame qui s'interpose n'y peut rien : la tour prend la dame, échec et mat.

5. 1... ♖g1+ 2. ♖xg1 ♕f2# · Niveau 4

Pourquoi: La dame se sacrifie avec échec en g1, la tour e1 doit prendre et bouche la dernière case de fuite. Le cavalier fait échec en f2 : le roi blanc n'a plus où aller.

6. 1. ♖h8+ ♕xh8 2. ♖h7# · Niveau 4

Pourquoi: La tour fait échec en h8, le roi noir doit prendre et se fait attirer dans le coin. La dame descend en h7 : échec et mat.

7. 1... ♖f1+ 2. ♕xf1 ♖xf1# · Niveau 4

Pourquoi: La dame se sacrifie avec échec en f1, le fou blanc doit prendre. La tour reprend en f1 : mat, car le fou h3 garde g2.

8. 1. ♕f8 ♖a7 2. ♖xa7 b2 3. ♖h7# · Niveau 5

Pourquoi: Le cavalier va en f8, garde les cases autour du roi noir et menace le mat de la tour en h7. Si les noirs s'interposent avec la tour, ta tour la prend, et c'est échec et mat.

9. 1. ♕g5 ♕f6 2. ♕xf7 · Niveau 5

Pourquoi: Le cavalier saute en g5 et menace mat en h7. Les noirs doivent se défendre, et le cavalier prend le pion en f7 en attaquant la tour et la dame noires.

10. 1... ♖a1+ 2. ♕c2 b3# · Niveau 5

Pourquoi: La tour fait échec en a1, le roi blanc doit aller en c2, puis le pion b3 fait échec et mat.

11. 1... fxcg2+ 2. ♕g1 ♖g6 · Niveau 6

Pourquoi: Le pion prend la tour en g2 avec échec. Puis la tour noire passe sur la colonne g pour aider le pion, et le roi blanc est poussé dans le coin.

12. 1. ♕e5+ ♕h8 2. ♕xg6+ ♕g7 3. ♕xf4 · Niveau 6

Pourquoi: Le cavalier quitte c4 et ouvre le chemin à la dame pour faire échec au roi. Le cavalier prend le pion en g6 avec échec, puis prend la dame en f4.