



Cahier d'échecs niveau 1 avec corrigés

48 positions · Niveau 1 · Bases et règles · corrigés expliqués à la fin

Prénom _____

Date _____

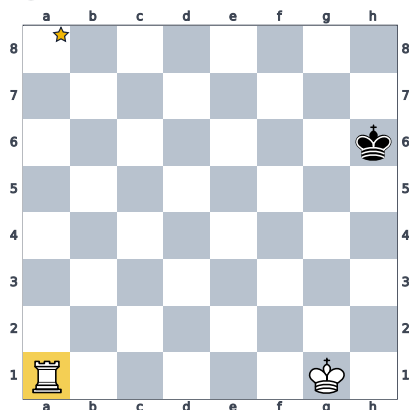


Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur playkarotto.com

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.

Découvrir l'échiquier et bouger les pièces

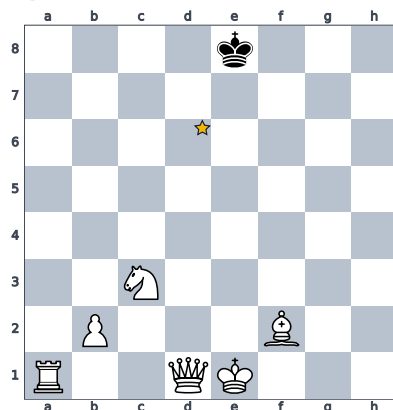
1 Les Blancs jouent



L'étoile est en a8 : colonne a, rangée 8. Monte la tour blanche de a1 jusqu'à l'étoile !

Coup: _____

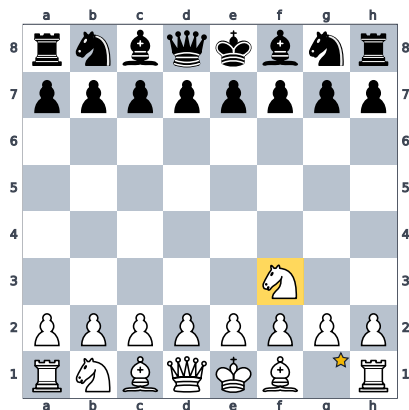
2 Les Blancs jouent



Trouve ta dame, puis amène-la sur l'étoile !

Coup: _____

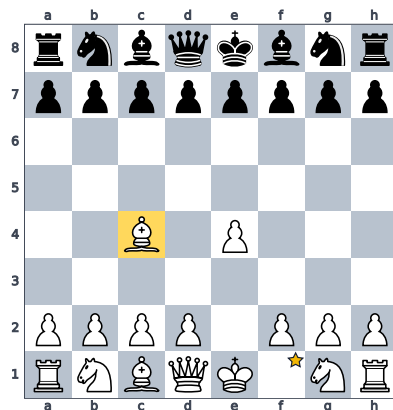
3 Les Blancs jouent



Ton cavalier s'est perdu en f3. Ramène-le sur l'étoile en g1 !

Coup: _____

4 Les Blancs jouent

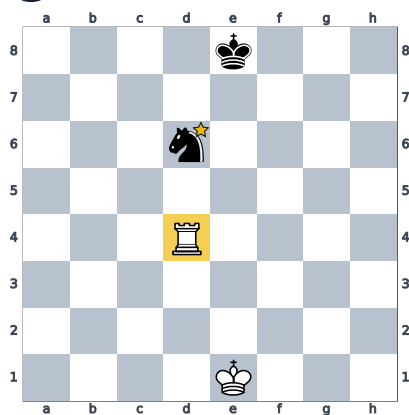


Ton fou s'est perdu en c4. Ramène-le sur l'étoile en f1 !

Coup: _____

5

Les Blancs jouent

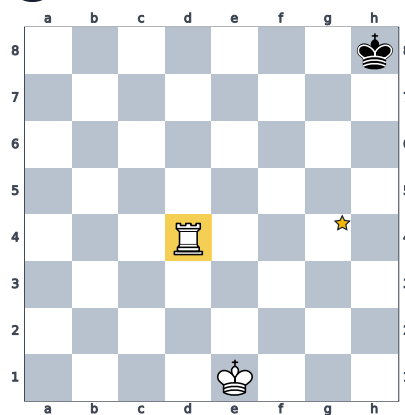


Fais prendre le cavalier noir par la tour blanche !

Coup: _____

6

Les Blancs jouent



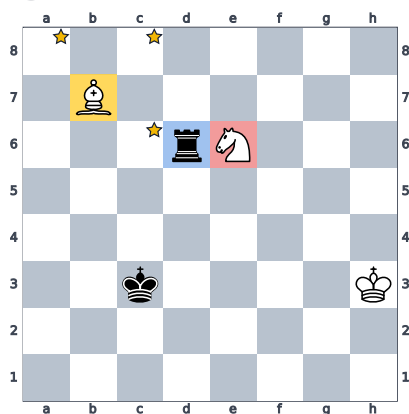
Amène ta tour de d4 à l'étoile en g4.

Coup: _____

Protéger ses pièces

7

Les Blancs jouent

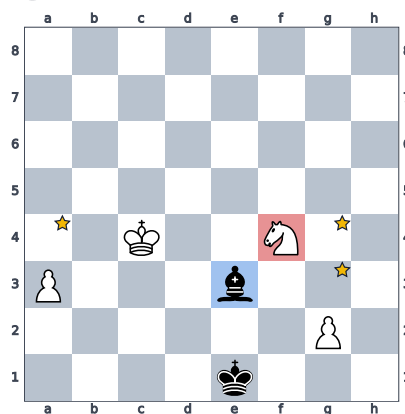


Une pièce blanche est attaquée. Une seule étoile peut la protéger. Choisis-la !

Coup: _____

8

Les Blancs jouent

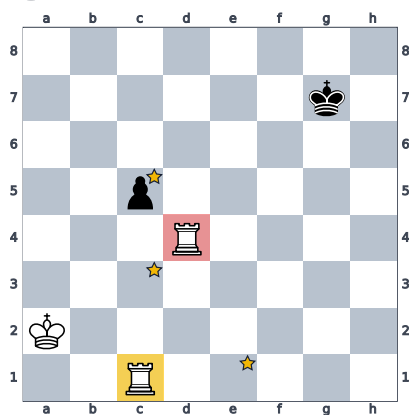


Une pièce blanche est attaquée. Une seule étoile peut la protéger. Choisis-la !

Coup: _____

9

Les Blancs jouent

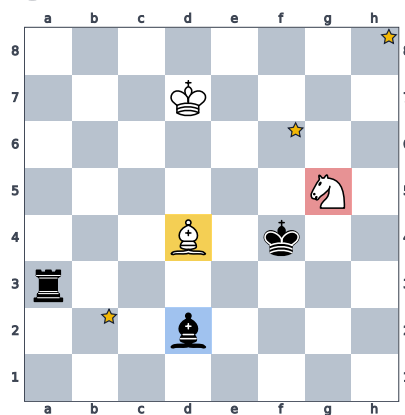


Une pièce noire attaque une pièce blanche. Une seule étoile la prend sans risque. Choisis-la !

Coup: _____

10

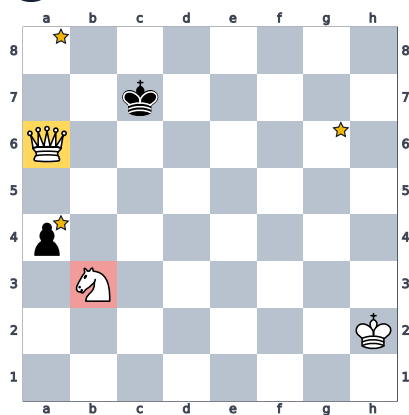
Les Blancs jouent



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

Coup: _____

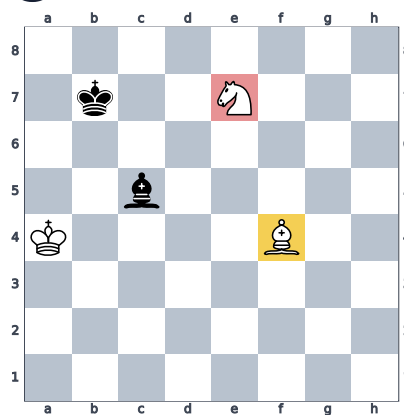
11 Les Blancs jouent



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

Coup: _____

12 Les Blancs jouent

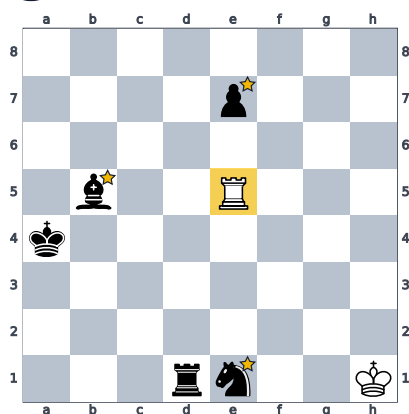


Une pièce blanche est attaquée. Envoie la pièce qui brille la protéger.

Coup: _____

Prendre sans être repris

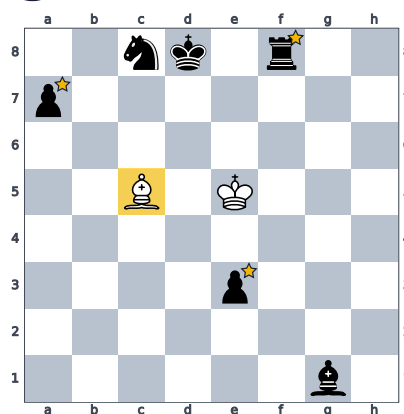
13 Les Blancs jouent



Certaines pièces noires sont seules, d'autres protégées. Une seule étoile est une prise sûre. Choisis-la !

Coup: _____

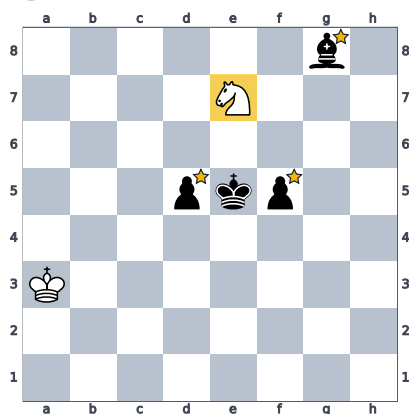
14 Les Blancs jouent



Certaines pièces noires sont seules, d'autres protégées. Une seule étoile est une prise sûre. Choisis-la !

Coup: _____

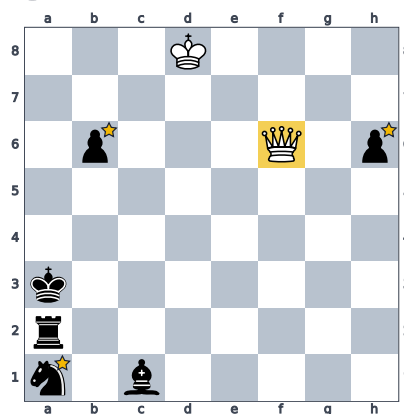
15 Les Blancs jouent



Certaines pièces noires sont seules, d'autres protégées. Une seule étoile est une prise sûre. Choisis-la !

Coup: _____

16 Les Blancs jouent

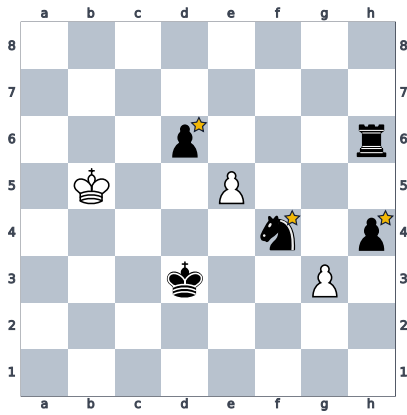


Certaines pièces noires sont seules, d'autres protégées. Une seule étoile est une prise sûre. Choisis-la !

Coup: _____

17

Les Blancs jouent

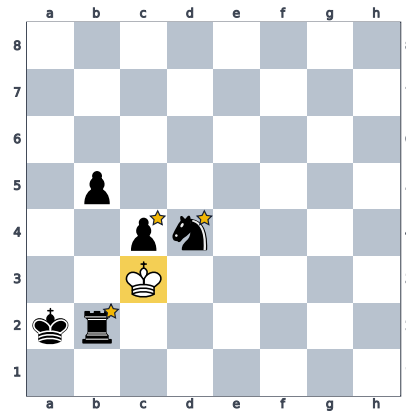


Certaines pièces noires sont seules, d'autres protégées.
Une seule étoile est une prise sûre. Choisis-la !

Coup: _____

18

Les Blancs jouent



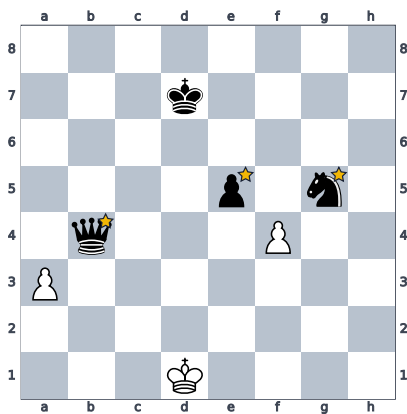
Certaines pièces noires sont seules, d'autres protégées.
Une seule étoile est une prise sûre. Choisis-la !

Coup: _____

Quelle prise rapporte le plus ?

19

Les Blancs jouent

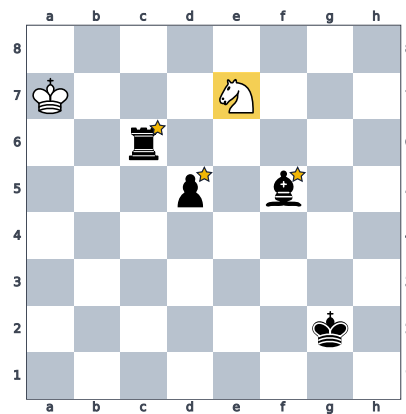


Les trois pièces noires sont seules. Une seule étoile est la
pièce qui vaut le plus. Choisis-la !

Coup: _____

20

Les Blancs jouent

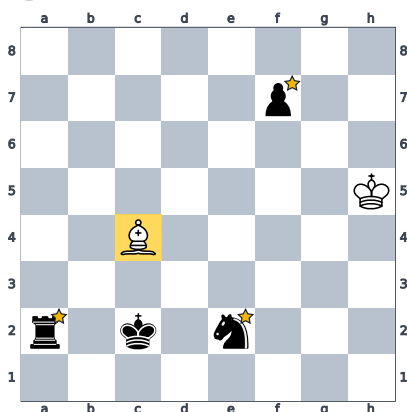


Les trois pièces noires sont seules. Une seule étoile est la
pièce qui vaut le plus. Choisis-la !

Coup: _____

21

Les Blancs jouent

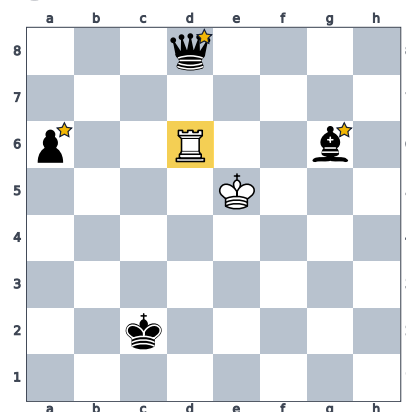


Les trois pièces noires sont seules. Une seule étoile est la
pièce qui vaut le plus. Choisis-la !

Coup: _____

22

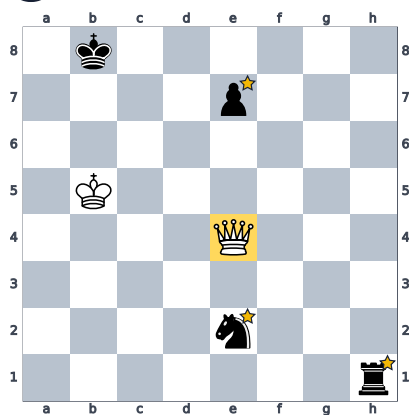
Les Blancs jouent



Les trois pièces noires sont seules. Une seule étoile est la
pièce qui vaut le plus. Choisis-la !

Coup: _____

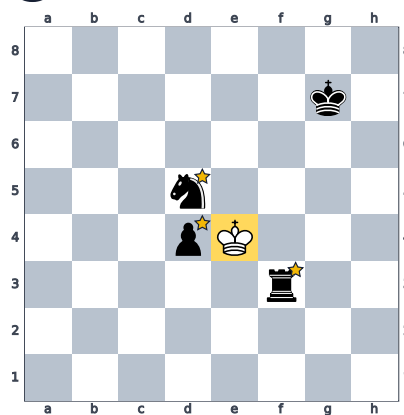
23 Les Blancs jouent



Les trois pièces noires sont seules. Une seule étoile est la pièce qui vaut le plus. Choisis-la !

Coup: _____

24 Les Blancs jouent

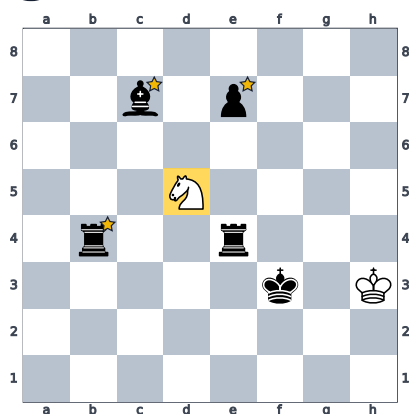


Les trois pièces noires sont seules. Une seule étoile est la pièce qui vaut le plus. Choisis-la !

Coup: _____

Gagner du matériel sans rien perdre

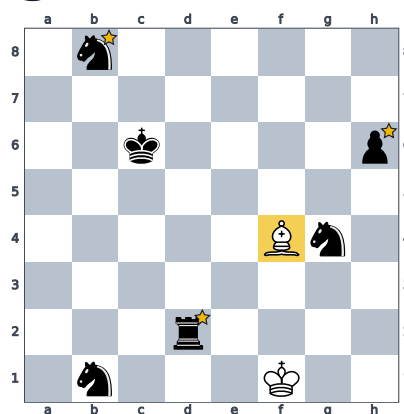
25 Les Blancs jouent



Certaines pièces noires sont seules, d'autres protégées. Une seule étoile rapporte le plus sans rien perdre. Choisis-la !

Coup: _____

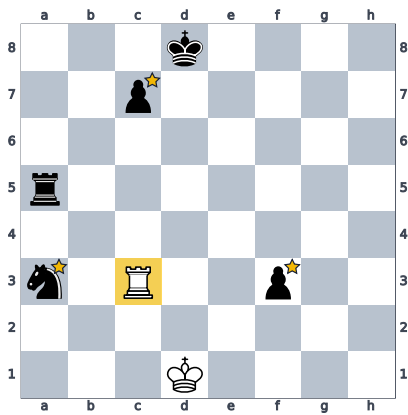
26 Les Blancs jouent



Certaines pièces noires sont seules, d'autres protégées. Une seule étoile rapporte le plus sans rien perdre. Choisis-la !

Coup: _____

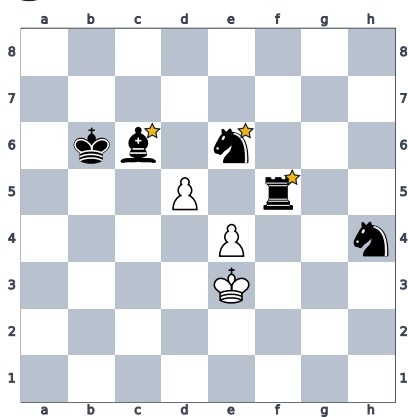
27 Les Blancs jouent



Certaines pièces noires sont seules, d'autres protégées.
Une seule étoile rapporte le plus sans rien perdre. Choisis-la !

Coup: _____

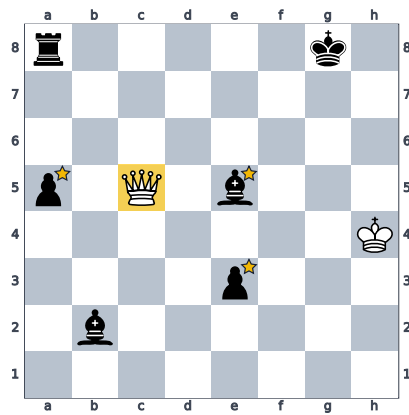
29 Les Blancs jouent



Certaines pièces noires sont seules, d'autres protégées.
Une seule étoile rapporte le plus sans rien perdre. Choisis-la !

Coup: _____

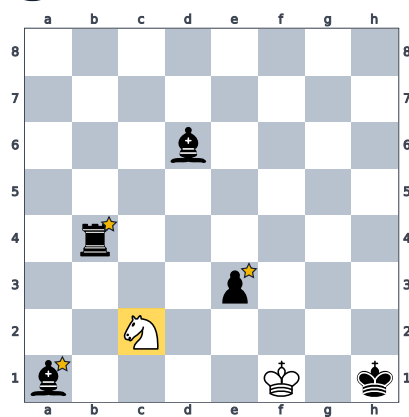
28 Les Blancs jouent



Certaines pièces noires sont seules, d'autres protégées.
Une seule étoile rapporte le plus sans rien perdre. Choisis-la !

Coup: _____

30 Les Blancs jouent

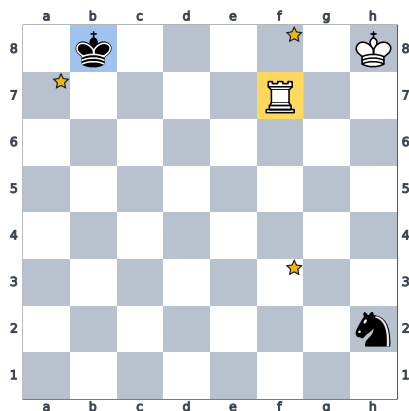


Certaines pièces noires sont seules, d'autres protégées.
Une seule étoile rapporte le plus sans rien perdre. Choisis-la !

Coup: _____

L'échec et comment s'en sortir

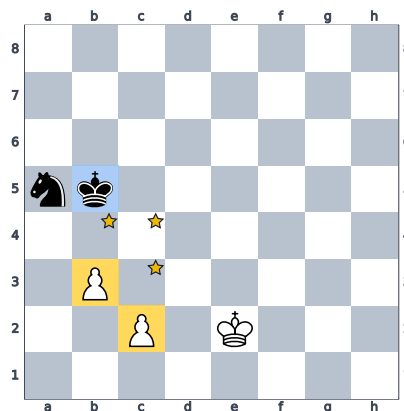
31 Les Blancs jouent



Une seule étoile met le roi noir en échec sans être prise. Choisis-la !

Coup: _____

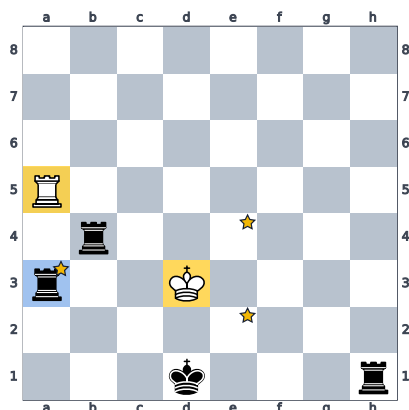
32 Les Blancs jouent



Une seule étoile met le roi noir en échec sans être prise. Choisis-la !

Coup: _____

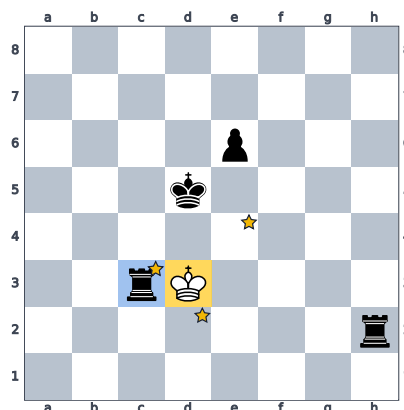
33 Les Blancs jouent



Le roi blanc est en échec ! Une seule étoile sauve le roi. Choisis-la !

Coup: _____

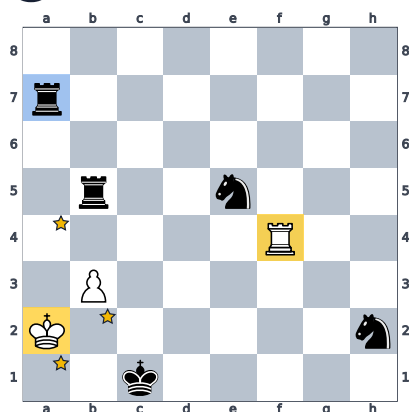
34 Les Blancs jouent



Le roi blanc est en échec ! Une seule étoile sauve le roi. Choisis-la !

Coup: _____

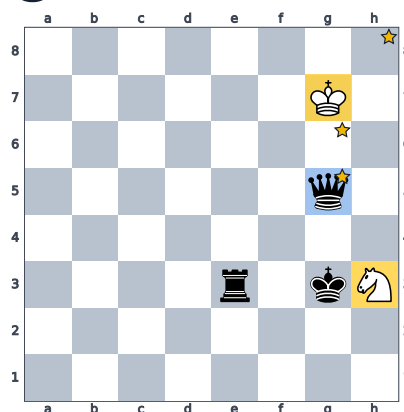
35 Les Blancs jouent



Le roi blanc est en échec ! Une seule étoile bloque l'échec. Choisis-la !

Coup: _____

36 Les Blancs jouent

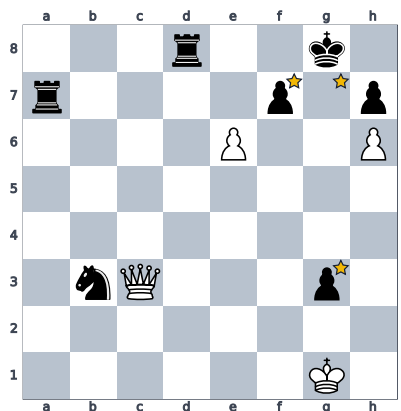


Le roi blanc est en échec ! Une seule étoile sauve le roi. Choisis-la !

Coup: _____

Le mat et les règles spéciales

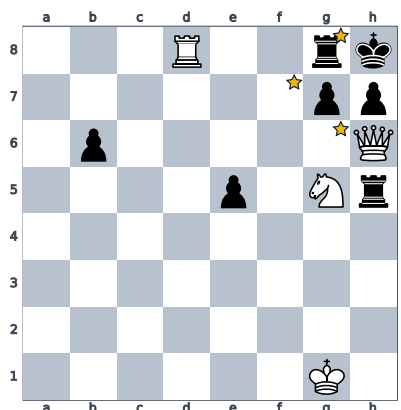
37 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles ; une seule est mat. Une dame collée au roi noir a besoin d'une amie qui la protège.

Coup: _____

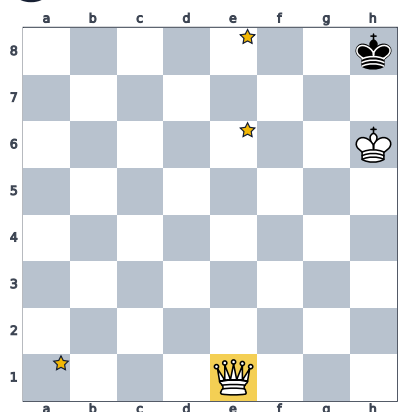
39 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles ; une seule est mat. Le roi noir est enfermé dans le coin par ses propres pièces.

Coup: _____

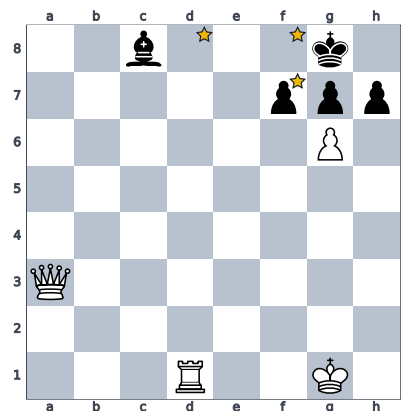
41 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles : une fait mat, deux font pat. Choisis l'étoile du mat !

Coup: _____

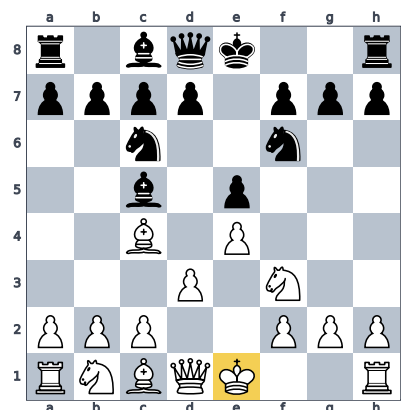
38 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles ; une seule est mat. Le roi noir est bloqué par ses propres pions.

Coup: _____

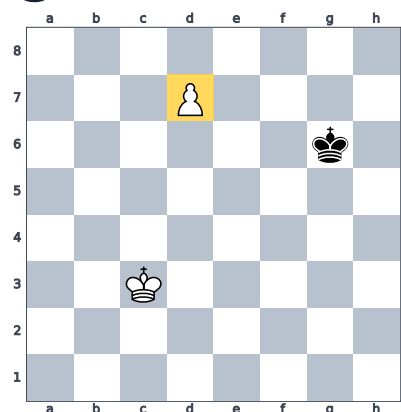
40 Les Blancs jouent



Le roi et la tour en h1 n'ont pas bougé, et les cases entre eux sont libres. Roque !

Coup: _____

42 Les Blancs jouent

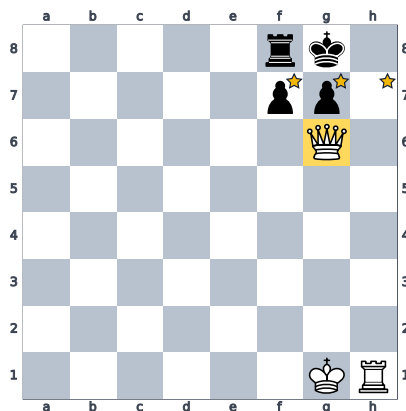


Fais promouvoir le pion qui brille en dame !

Coup: _____

Niveau 1 : pour aller plus loin

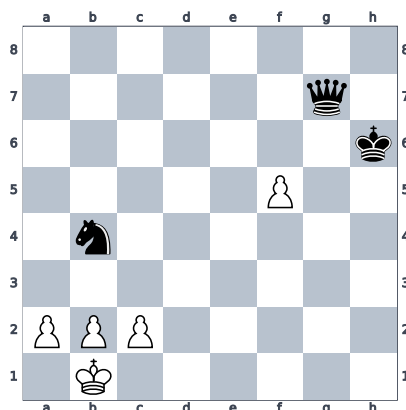
43 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles ; une seule est mat. La tour blanche de la colonne h est prête à protéger la dame.

Coup: _____

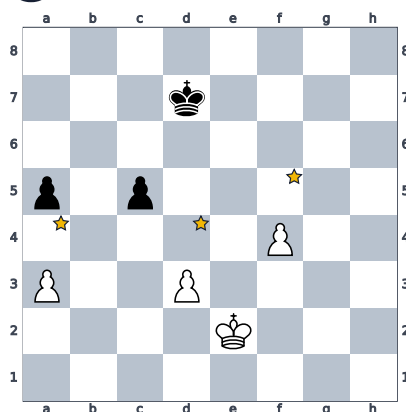
45 Les Blancs jouent



Les Blancs jouent. Les Noirs menacent de mater au coup suivant. Empêche-le !

Coup: _____

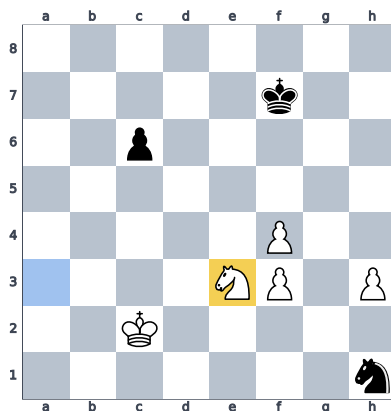
47 Les Blancs jouent



Il y a trois pions blancs ; un seul est passé. Avance le pion passé d'une case !

Coup: _____

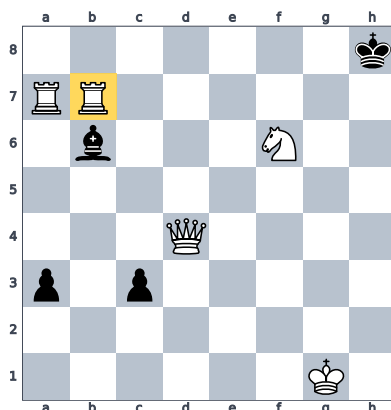
44 Les Blancs jouent



Le cavalier qui brille doit atteindre a3 en un minimum de coups. Où va ton premier coup ?

Coup: _____

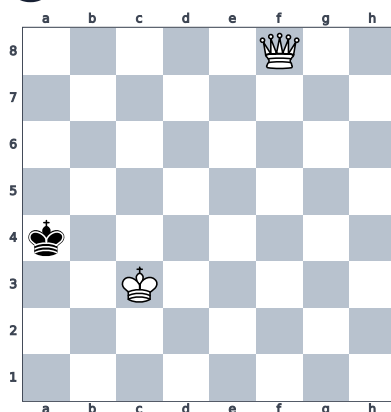
46 Les Blancs jouent



Fais mater le roi noir par la pièce qui brille !

Coup: _____

48 Les Blancs jouent



Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

Corrigés et explications

1. ♖a8 · Découvrir l'échiquier et bouger les pièces

Pourquoi: Ta tour est arrivée en a8.

2. ♕d6 · Découvrir l'échiquier et bouger les pièces

Pourquoi: C'est bien ta dame.

3. ♘g1 · Découvrir l'échiquier et bouger les pièces

Pourquoi: Ton cavalier est revenu à la maison en g1.

4. ♙f1 · Découvrir l'échiquier et bouger les pièces

Pourquoi: Ton fou est revenu à la maison en f1.

5. ♖xd6 · Découvrir l'échiquier et bouger les pièces

Pourquoi: La tour blanche a pris le cavalier noir.

6. ♖g4 · Découvrir l'échiquier et bouger les pièces

Pourquoi: Ta tour est arrivée en g4.

7. ♘c8 · Protéger ses pièces

Pourquoi: Ton cavalier est maintenant protégé.

8. g3 · Protéger ses pièces

Pourquoi: Ton cavalier est maintenant protégé.

9. ♖xc5 · Protéger ses pièces

Pourquoi: Tu as pris le pion noir.

10. ♘f6 · Protéger ses pièces

Pourquoi: Ton cavalier est maintenant protégé.

11. ♕xa4 · Protéger ses pièces

Pourquoi: Tu as pris le pion noir.

12. ♘g5 · Protéger ses pièces

Pourquoi: Ton cavalier est maintenant protégé.

13. ♖xe7 · Prendre sans être repris

Pourquoi: Le pion noir était seul : le prendre était sans danger.

14. ♘xf8 · Prendre sans être repris

Pourquoi: La tour noire était seule : la prendre était sans danger.

15. ♘g8 · Prendre sans être repris

Pourquoi: Le fou noir était seul : le prendre était sans danger.

16. ♕xb6 · Prendre sans être repris

Pourquoi: Le pion noir était seul : le prendre était sans danger.

17. gxf4 · Prendre sans être repris

Pourquoi: Le cavalier noir était seul : le prendre était sans danger.

18. ♘xd4 · Prendre sans être repris

Pourquoi: Le cavalier noir était seul : le prendre était sans danger.

19. axb4 · Quelle prise rapporte le plus ?

Pourquoi: La dame noire est la pièce qui vaut le plus.

20. ♘xc6 · Quelle prise rapporte le plus ?

Pourquoi: La tour noire est la pièce qui vaut le plus.

21. ♘xa2 · Quelle prise rapporte le plus ?

Pourquoi: La tour noire est la pièce qui vaut le plus.

22. ♖xd8 · Quelle prise rapporte le plus ?

Pourquoi: La dame noire est la pièce qui vaut le plus.

23. ♕xh1 · Quelle prise rapporte le plus ?

Pourquoi: La tour noire est la pièce qui vaut le plus.

24. ♘xf3 · Quelle prise rapporte le plus ?

Pourquoi: La tour noire est la pièce qui vaut le plus.

25. ♘xc7 · Gagner du matériel sans rien perdre

Pourquoi: Prendre le fou noir rapporte le plus.

26. ♘xb8 · Gagner du matériel sans rien perdre

Pourquoi: Prendre le cavalier noir rapporte le plus.

27. ♖xf3 · Gagner du matériel sans rien perdre

Pourquoi: Prendre le pion noir rapporte le plus.

28. ♕xe3 · Gagner du matériel sans rien perdre

Pourquoi: Prendre le pion noir rapporte le plus.

29. exf5 · Gagner du matériel sans rien perdre

Pourquoi: Prendre la tour noire rapporte le plus.

30. ♘xa1 · Gagner du matériel sans rien perdre

Pourquoi: Prendre le fou noir rapporte le plus.

31. ♖f8+ · L'échec et comment s'en sortir

Pourquoi: Ta tour a mis le roi noir en échec.

32. c4+ · L'échec et comment s'en sortir

Pourquoi: Ton pion a mis le roi noir en échec.

33. ♖xa3 · L'échec et comment s'en sortir

Pourquoi: Tu as pris la pièce qui faisait échec.

34. ♘xc3 · L'échec et comment s'en sortir

Pourquoi: Tu as pris la pièce qui faisait échec.

35. ♖a4 · L'échec et comment s'en sortir

Pourquoi: Ta tour a bloqué l'échec.

36. ♘g5 · L'échec et comment s'en sortir

Pourquoi: Le roi blanc est sorti de l'échec.

37. ♕g7# · Le mat et les règles spéciales

Pourquoi: C'est le schéma du baiser de la dame.

38. ♖d8# · Le mat et les règles spéciales

Pourquoi: C'est le mat du couloir.

39. ♘f7# · Le mat et les règles spéciales

Pourquoi: C'est le mat étouffé.

40. ♔O-O · Le mat et les règles spéciales

Pourquoi: Le roi se cache dans le coin, la tour vient au centre.

41. ♔e8# · Le mat et les règles spéciales

Pourquoi: Ta dame gagne la partie au lieu de faire nulle.

42. d8=♔ · Le mat et les règles spéciales

Pourquoi: Le pion devient une nouvelle dame qu'on ne peut pas prendre.

43. ♔h7# · Niveau 1 : pour aller plus loin

Pourquoi: C'est le schéma : la dame au contact, soutenue par la tour.

44. ♘c4 · Niveau 1 : pour aller plus loin

Pourquoi: Depuis c4, le cavalier n'est plus qu'à 1 coup de a3.

45. b3 · Niveau 1 : pour aller plus loin

Pourquoi: Avant chaque coup, pense à regarder ce que menace l'adversaire.

46. ♖h7# · Niveau 1 : pour aller plus loin

Pourquoi: C'est le mat arabe.

47. f5 · Niveau 1 : pour aller plus loin

Pourquoi: Rien n'arrête un pion passé : il file vers la rangée 8 pour se promouvoir.

48. ♔b4# · Niveau 1 : pour aller plus loin

Pourquoi: Ta dame gagne la partie au lieu de faire nulle.
