



Cahier d'échecs niveau 2 avec corrigés

50 positions · Niveau 2 · La tactique en un coup · corrigés expliqués à la fin

Prénom _____

Date _____



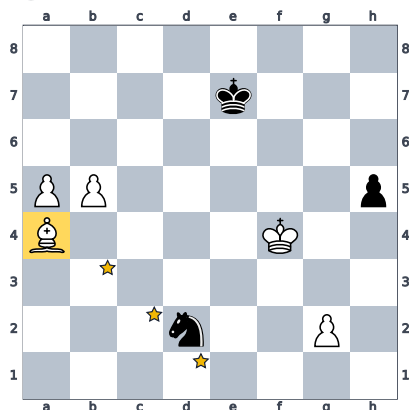
Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur playkarotto.com

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.

Pièces actives et cibles

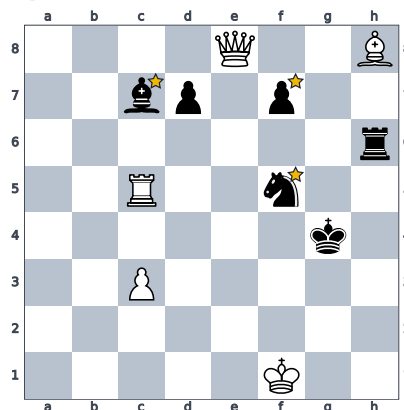
1 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles. Une case est très dégagée mais les Noirs peuvent y prendre. Choisis une case dégagée ET sûre !

Coup: _____

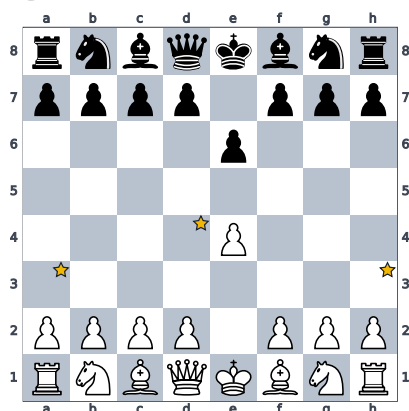
2 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles. Après la prise, regarde quelle pièce à toi peut être prise. Une seule étoile est sûre.

Coup: _____

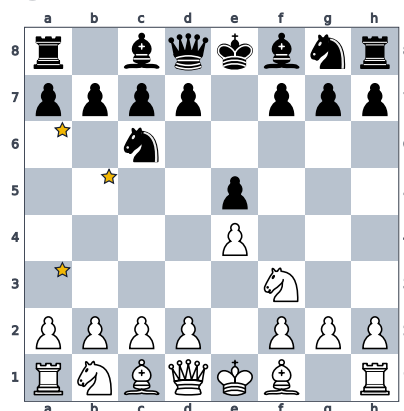
3 Les Blancs jouent



Le pion e4 est déjà au centre. Une seule étoile amène un autre pion au milieu. Choisis-la !

Coup: _____

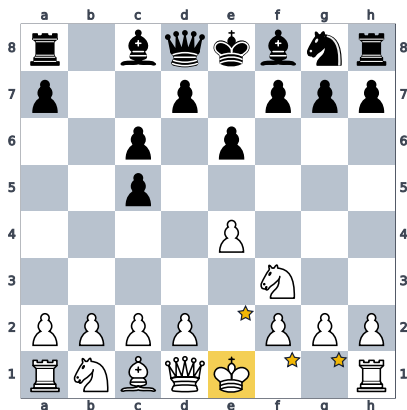
4 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles ; une seule sort le fou sur une bonne case sans qu'il soit pris. Choisis-la !

Coup: _____

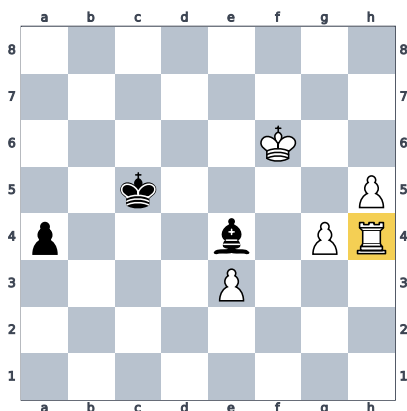
5 Les Blancs jouent



N'envoie pas le roi en promenade. Une seule étoile le met à l'abri. Choisis-la !

Coup: _____

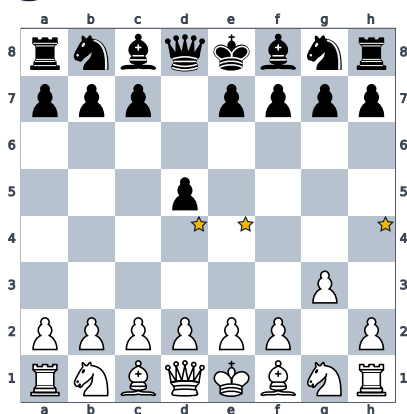
7 Les Blancs jouent



La pièce qui brille est coincée. Amène-la sur la case la plus dégagée où elle ne peut pas être prise !

Coup: _____

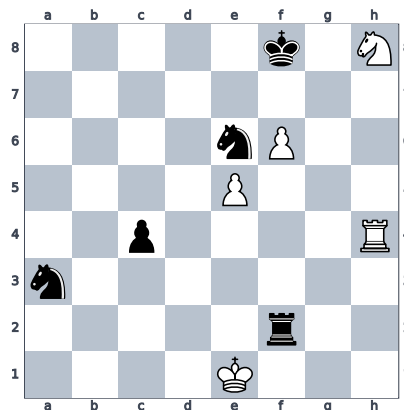
9 Les Blancs jouent



Deux étoiles sont au centre, mais sur l'une le pion se fait prendre. Choisis l'étoile sûre !

Coup: _____

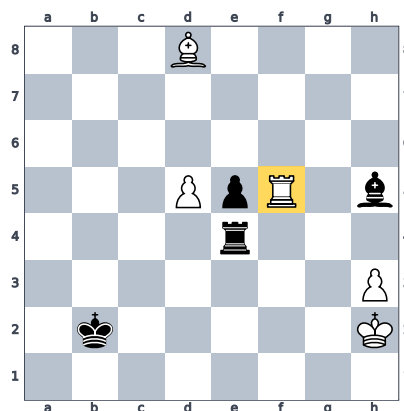
6 Les Blancs jouent



Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

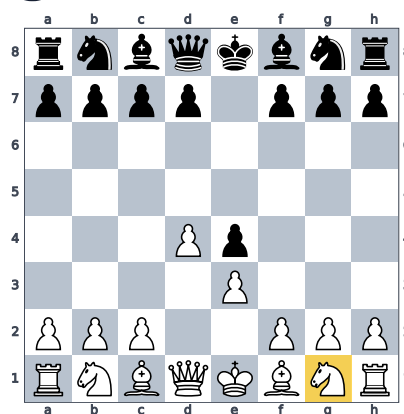
8 Les Blancs jouent



La pièce qui brille peut prendre plusieurs pièces noires. Laquelle est sans défense ? Prends-la !

Coup: _____

10 Les Blancs jouent

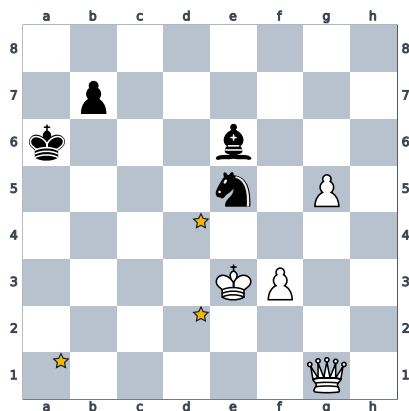


Fais sortir le cavalier qui brille. Trouve une case qui n'est pas au bord et où il ne peut pas être pris.

Coup: _____

Les attaques doubles

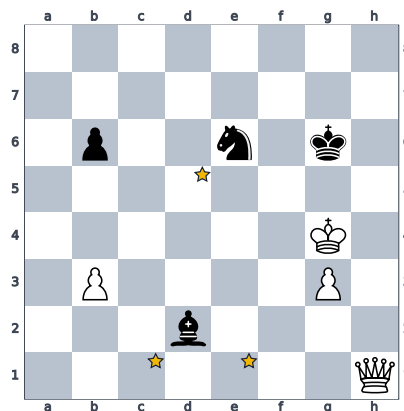
11 Les Blancs jouent



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

Coup: _____

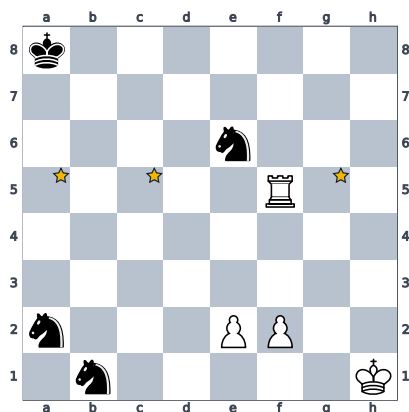
12 Les Blancs jouent



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

Coup: _____

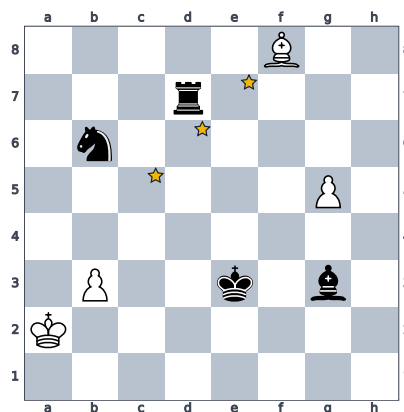
13 Les Blancs jouent



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

Coup: _____

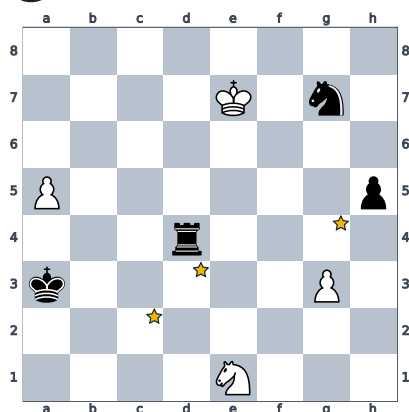
14 Les Blancs jouent



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

Coup: _____

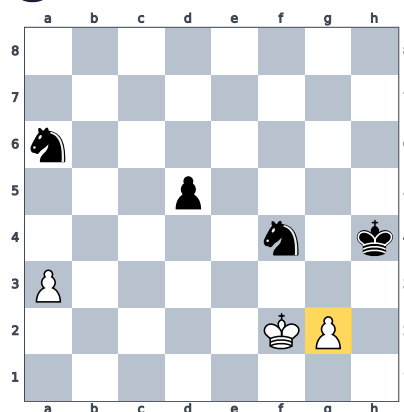
15 Les Blancs jouent



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

Coup: _____

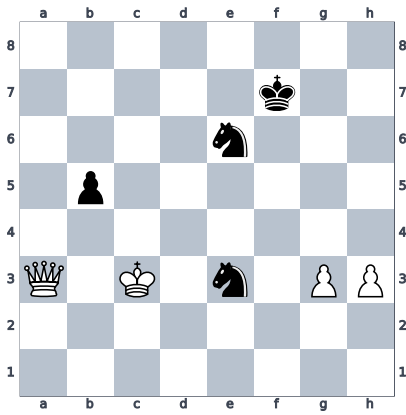
16 Les Blancs jouent



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

Coup: _____

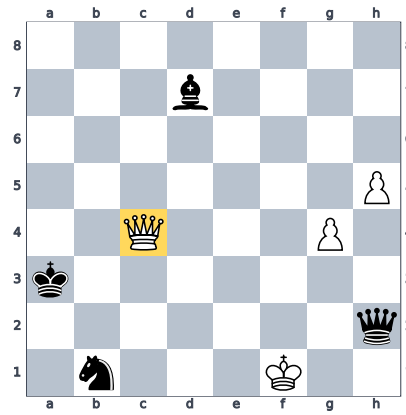
17 Les Blancs jouent



Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

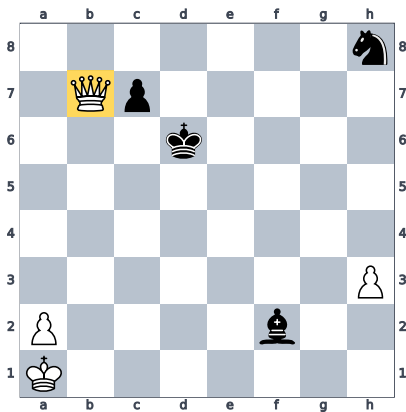
18 Les Blancs jouent



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

Coup: _____

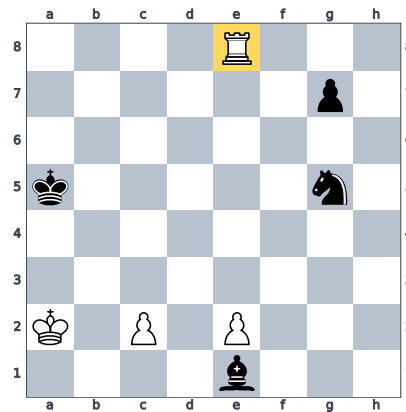
19 Les Blancs jouent



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

Coup: _____

20 Les Blancs jouent

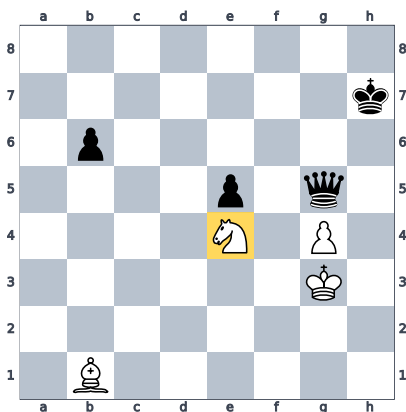


La tour brille. Trouve une case d'où elle vise deux pièces noires à la fois !

Coup: _____

Clouages et élimination du défenseur

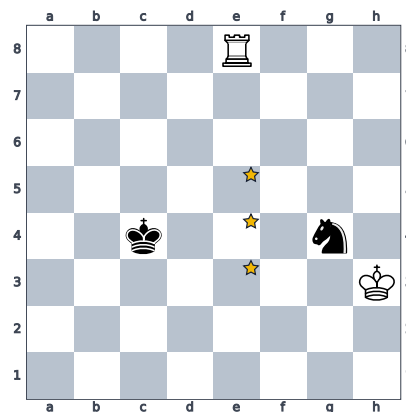
21 Les Blancs jouent



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

Coup: _____

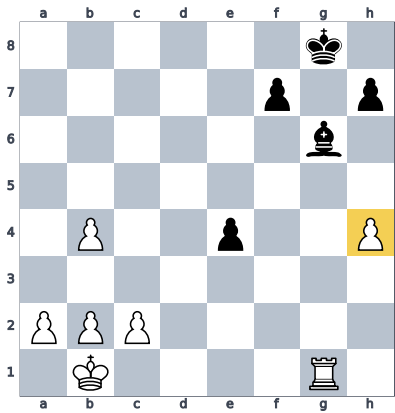
22 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles : une prise immédiate, un échec intermédiaire et un piège. Choisis le coup le plus rentable !

Coup: _____

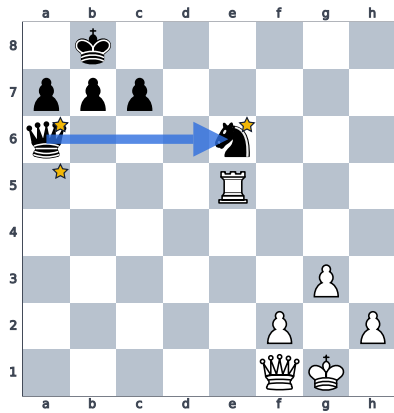
23 Les Blancs jouent



La pièce noire clouée ne peut pas bouger. Le pion qui brille avance pour la menacer, puis tu la prends !

Coup: _____

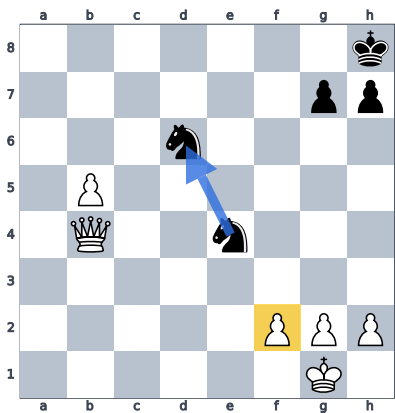
24 Les Blancs jouent



La flèche montre le défenseur. Prends tout de suite et tu te fais reprendre ! Il y a trois étoiles : choisis celle qui PREND LE DÉFENSEUR, puis prends encore.

Coup: _____

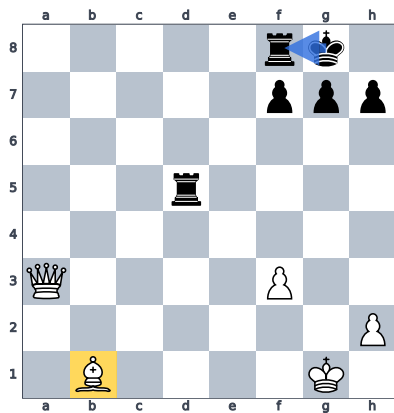
25 Les Blancs jouent



La flèche montre le défenseur. Avance le pion qui brille pour le menacer, puis prends la pièce sans défense !

Coup: _____

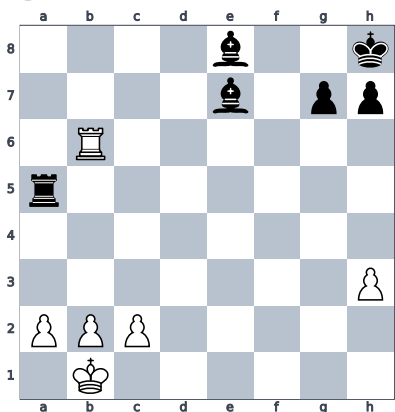
26 Les Blancs jouent



La pièce qui brille est l'appât : place-la là où le roi peut la prendre. Quand le roi prend l'appât, il quitte son poste, et tu prends l'autre pièce.

Coup: _____

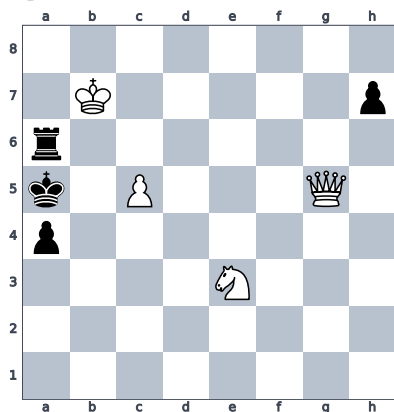
27 Les Blancs jouent



Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

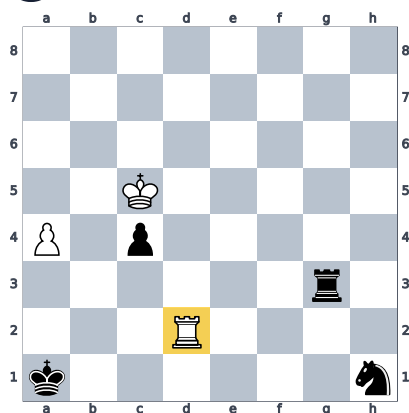
28 Les Blancs jouent



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

Coup: _____

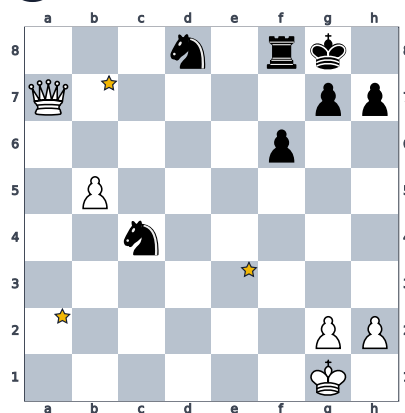
29 Les Blancs jouent



La pièce qui brille peut prendre une petite pièce tout de suite. Mais elle a aussi un ÉCHEC plus rentable ; trouve-le !

Coup: _____

30 Les Blancs jouent

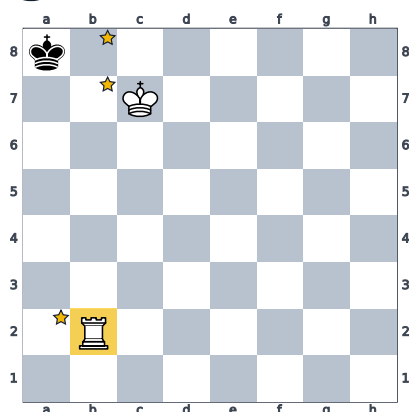


Il y a trois étoiles. Sur laquelle ta pièce CLOUE-t-elle une pièce noire ? Cloue-la, puis prends-la !

Coup: _____

Le mat et la défense

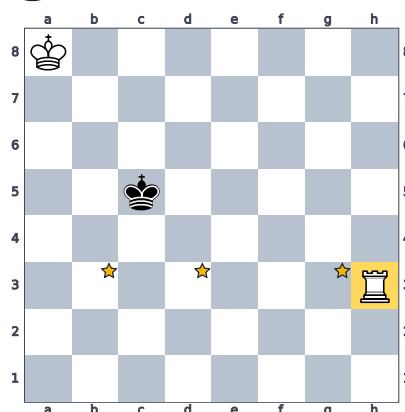
31 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles. Rappelle-toi : le roi noir doit être EN ÉCHEC sans pouvoir fuir, sinon c'est nulle. Choisis !

Coup: _____

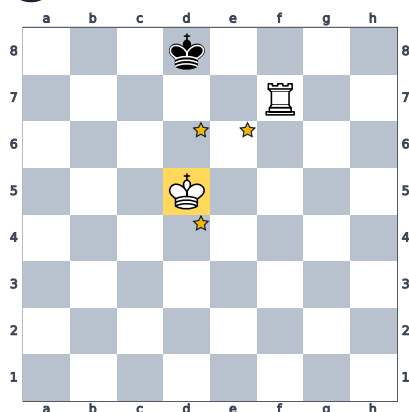
32 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles, et sur l'une d'elles le roi noir peut prendre la tour. Choisis la case qui l'enferme bien et sans danger !

Coup: _____

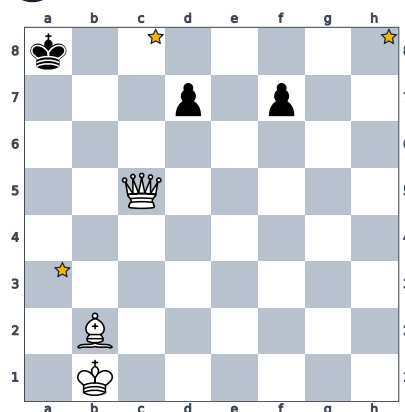
33 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles. Rappelle-toi : même colonne que le roi noir, à exactement une case. Choisis !

Coup: _____

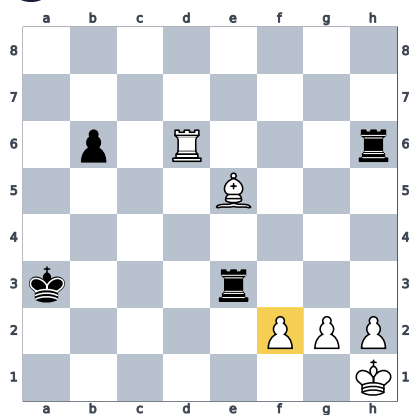
34 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles : un des échecs laisse le roi noir s'enfuir. Choisis le bon échec !

Coup: _____

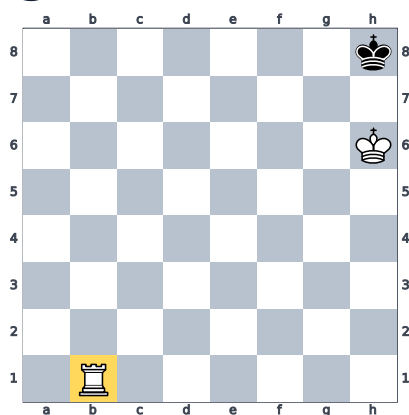
35 Les Blancs jouent



Les Noirs menacent de mater. La pièce qui brille peut l'empêcher. Trouve la case !

Coup: _____

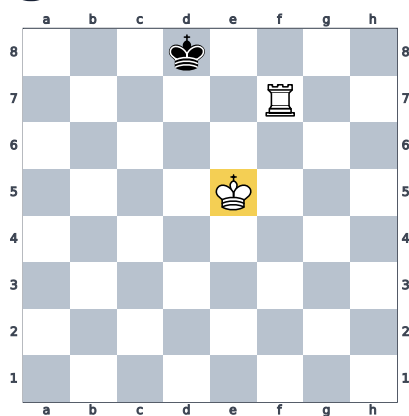
37 Les Blancs jouent



La tour qui brille peut faire échec et mat. Vérifie si le roi noir est bien en échec !

Coup: _____

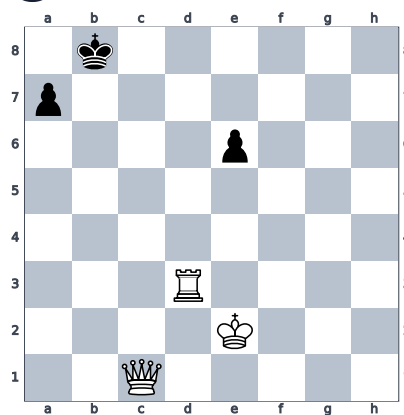
39 Les Blancs jouent



Avance le roi qui brille pour qu'il fasse face au roi noir !

Coup: _____

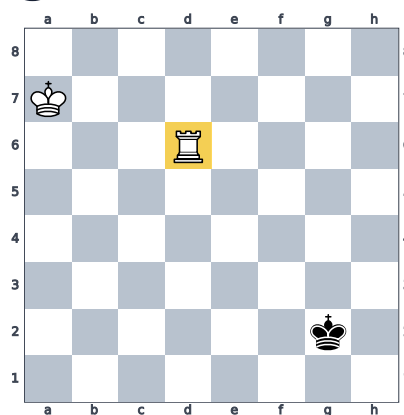
36 Les Blancs jouent



Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

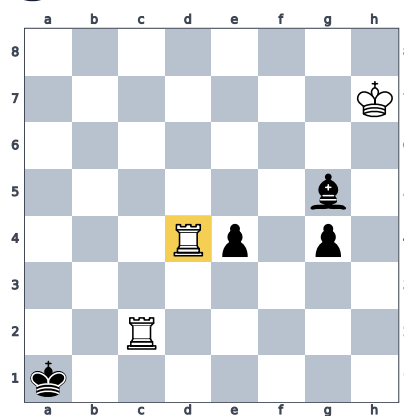
38 Les Blancs jouent



La tour qui brille fait une barrière. Trouve la case qui enferme le mieux le roi noir !

Coup: _____

40 Les Blancs jouent

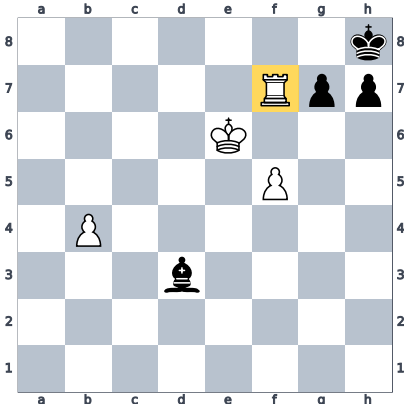


La pièce qui brille fait échec d'abord. Trouve la case d'échec pour que le coup suivant soit mat !

Coup: _____

Niveau 2 : pour aller plus loin et penser à l'avance

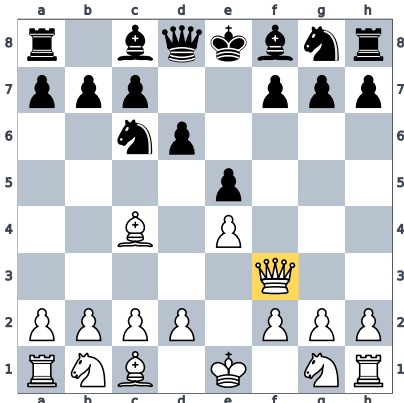
41 Les Blancs jouent



La pièce qui brille peut aller sur la dernière rangée et faire mat. Trouve la case !

Coup: _____

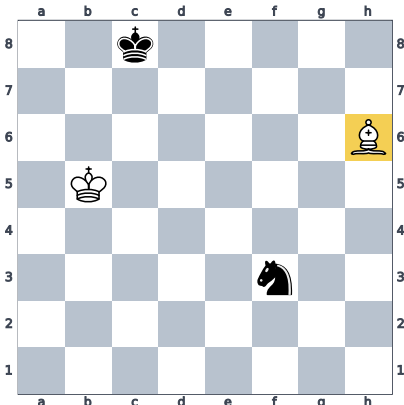
43 Les Blancs jouent



La dame qui brille et le fou visent tous les deux f7. Trouve le mat !

Coup: _____

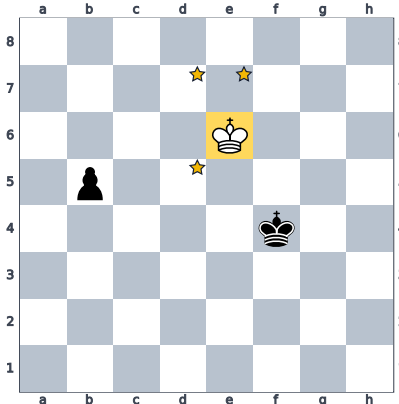
45 Les Blancs jouent



Le fou qui brille veut aller en h2. Joue le premier coup du chemin le plus court !

Coup: _____

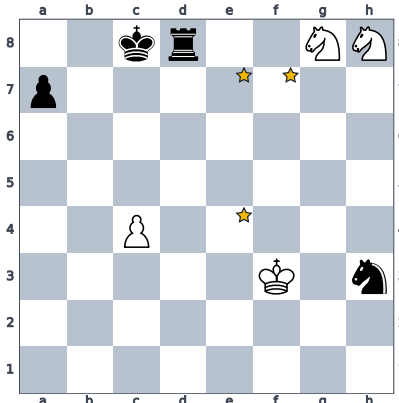
42 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles, une seule arrive à temps. Compte les pas du pion et ceux du roi !

Coup: _____

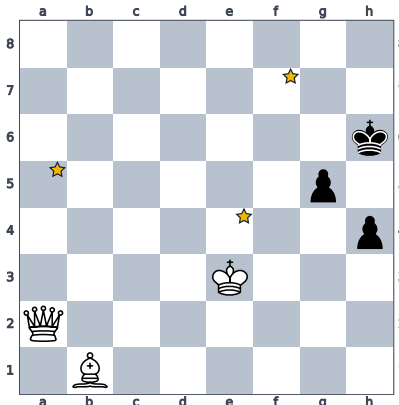
44 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles, et l'une va sur une case attaquée.
Choisis la façon sûre de la sauver !

Coup: _____

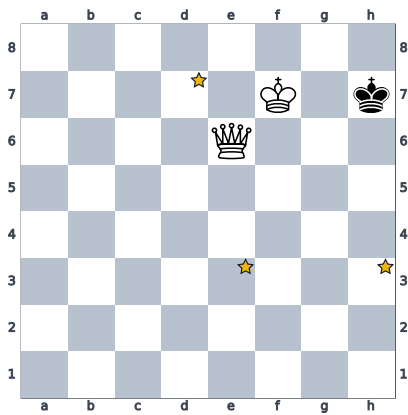
46 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles ; l'une fait échec tout de suite, mais le roi noir s'échappe. Choisis le bon coup calme !

Coup: _____

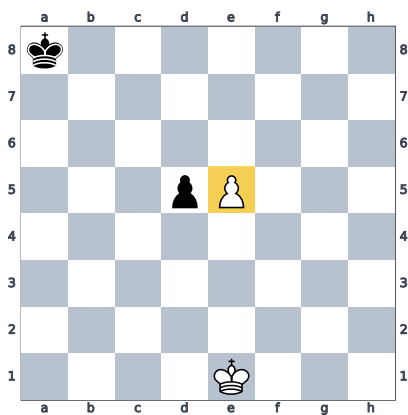
47 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles. Regarde bien : le roi noir est-il en échec ? Choisis !

Coup: _____

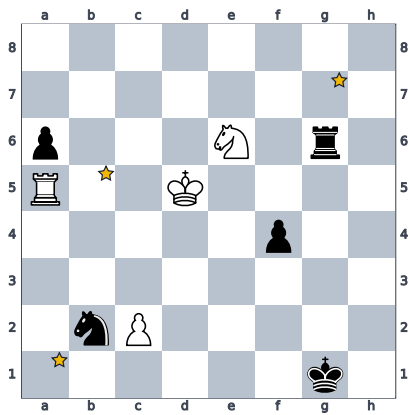
49 Les Blancs jouent



Le pion noir vient d'avancer de deux cases, de d7 à d5. Avec le pion qui brille, prends en passant !

Coup: _____

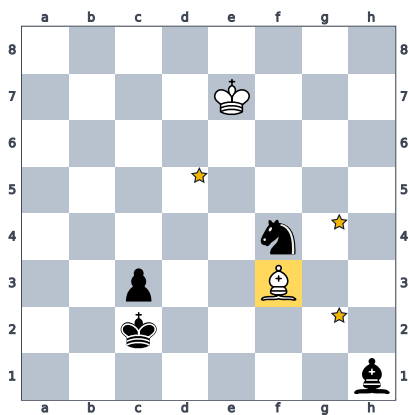
48 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles ; l'une prend mais se fait reprendre. Choisis la prise la plus rentable !

Coup: _____

50 Les Blancs jouent



Avant de toucher, imagine dans ta tête : sur quelle étoile la pièce qui brille ne peut-elle pas être prise ? Une seule étoile est sûre.

Coup: _____

Corrigés et explications

1. ♖c2 · Pièces actives et cibles

Pourquoi: Là, le fou contrôle 9 cases sans être pris.

2. ♜xc7 · Pièces actives et cibles

Pourquoi: Cette pièce n'était pas protégée : tu la prends sans rien perdre.

3. d4 · Pièces actives et cibles

Pourquoi: Deux pions blancs visent le centre ensemble.

4. ♖b5 · Pièces actives et cibles

Pourquoi: Le fou est sorti et vise le cavalier noir.

5. O-O · Pièces actives et cibles

Pourquoi: Le roi est à l'abri dans le coin, la tour entre en jeu.

6. ♕xf2 · Pièces actives et cibles

Pourquoi: Cette pièce n'était pas protégée : tu la prends sans rien perdre.

7. ♜h2 · Pièces actives et cibles

Pourquoi: Là, la tour contrôle 10 cases sans être prise.

8. ♜xh5 · Pièces actives et cibles

Pourquoi: Cette pièce n'était pas protégée : tu la prends sans rien perdre.

9. d4 · Pièces actives et cibles

Pourquoi: Le pion en d4 est au centre et ne peut pas être pris.

10. ♖e2 · Pièces actives et cibles

Pourquoi: En f3, le cavalier se ferait prendre par un pion noir ; e2 est sûr.

11. ♖a1+ · Les attaques doubles

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

12. ♖d5 · Les attaques doubles

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

13. ♜a5+ · Les attaques doubles

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

14. ♖c5+ · Les attaques doubles

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

15. ♖c2+ · Les attaques doubles

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

16. g3+ · Les attaques doubles

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

17. ♖a7+ · Les attaques doubles

Pourquoi: La dame en a7 fait échec au roi et attaque le cavalier en même temps : les Noirs doivent sauver le roi, tu gagnes une pièce.

18. ♖d3+ · Les attaques doubles

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

19. ♖b2 · Les attaques doubles

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

20. ♜e5+ · Les attaques doubles

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

21. ♖xg5+ · Clouages et élimination du défenseur

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

22. ♜e4+ · Clouages et élimination du défenseur

Pourquoi: D'abord l'échec, le roi noir doit fuir, et ensuite tu prends une plus grosse pièce.

23. 1.h5 e3 2.hxg6 · Clouages et élimination du défenseur

Pourquoi: Le fou noir est cloué et ne peut pas bouger : tu le prends.

24. 1.♖xa6 bxa6 2.♜xe6 · Clouages et élimination du défenseur

Pourquoi: Tu prends d'abord le défenseur, le cavalier noir reste seul et tu le gagnes : 3 points de plus.

25. 1.f3 ♖f6 2.♖xd6 · Clouages et élimination du défenseur

Pourquoi: Le pion chasse le défenseur, et tu gagnes le cavalier : 3 points de plus.

26. 1.♖xh7+ ♕xh7 2.♖xf8 · Clouages et élimination du défenseur

Pourquoi: Tu perds un fou de 3 points et tu gagnes une tour de 5 : tu gagnes 2 points.

27. 1.♜b8 ♜f5 2.♜xe8+ · Clouages et élimination du défenseur

Pourquoi: La tour en b8 lance la combinaison. Ensuite tu gagnes le fou.

28. c6+ · Clouages et élimination du défenseur

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

29. ♜d1+ · Clouages et élimination du défenseur

Pourquoi: D'abord l'échec, le roi noir doit fuir, et ensuite tu prends une plus grosse pièce.

30. 1. ♖a2 ♜b7 2. ♗xc4+ · Clouages et élimination du défenseur

Pourquoi: Le cavalier noir cloué ne peut pas bouger, tu peux le prendre.

31. ♖a2# · Le mat et la défense

Pourquoi: Le roi blanc bloque devant, et la tour fait échec le long de la dernière rangée.

32. ♜d3 · Le mat et la défense

Pourquoi: La tour fait une barrière, et le roi noir est enfermé dans la plus petite zone.

33. ♜d6 · Le mat et la défense

Pourquoi: Les deux rois sont face à face, et au coup suivant l'échec de la tour ne laisse aucune issue.

34. ♗c8+ · Le mat et la défense

Pourquoi: Où que le roi noir s'enfuie, il sera maté.

35. fxe3 · Le mat et la défense

Pourquoi: Les Noirs ne peuvent plus faire échec et mat.

36. ♜b3+ · Le mat et la défense

Pourquoi: La tour fait échec en b3, et le roi noir n'a plus que des coups perdants : au coup suivant, c'est mat.

37. ♜b8# · Le mat et la défense

Pourquoi: Le roi blanc bloque devant, et la tour fait échec le long de la dernière rangée.

38. ♜d3 · Le mat et la défense

Pourquoi: La tour fait une barrière, et le roi noir est enfermé dans la plus petite zone.

39. ♜d6 · Le mat et la défense

Pourquoi: Les deux rois sont face à face, et au coup suivant l'échec de la tour ne laisse aucune issue.

40. ♜d1+ · Le mat et la défense

Pourquoi: Où que le roi noir s'enfuie, il sera maté.

41. ♜f8# · Niveau 2 : pour aller plus loin et penser à l'avance

Pourquoi: Le roi noir n'a plus où fuir.

42. ♜d5 · Niveau 2 : pour aller plus loin et penser à l'avance

Pourquoi: Le roi est dans le carré du pion, il le rattrape à temps.

43. ♗xf7# · Niveau 2 : pour aller plus loin et penser à l'avance

Pourquoi: La case f7 n'était protégée que par le roi, et la dame est soutenue par le fou, donc le roi ne peut pas la prendre.

44. ♜e7+ · Niveau 2 : pour aller plus loin et penser à l'avance

Pourquoi: Ta pièce est en sécurité, tu n'as rien perdu.

45. ♜f4 · Niveau 2 : pour aller plus loin et penser à l'avance

Pourquoi: C'est le premier pas du chemin le plus court vers h2.

46. ♗f7 · Niveau 2 : pour aller plus loin et penser à l'avance

Pourquoi: Où que le roi noir s'enfuie, il sera maté.

47. ♗h3# · Niveau 2 : pour aller plus loin et penser à l'avance

Pourquoi: Tu as gagné sans faire nulle.

48. ♜a1+ · Niveau 2 : pour aller plus loin et penser à l'avance

Pourquoi: Tu as choisi la prise la plus rentable sans rien perdre.

49. exd6 · Niveau 2 : pour aller plus loin et penser à l'avance

Pourquoi: On ne peut le faire que juste après que le pion noir a avancé de deux cases.

50. ♜g4 · Niveau 2 : pour aller plus loin et penser à l'avance

Pourquoi: Tu as vu à l'avance : là, aucune pièce noire ne peut prendre.