



Cahier d'échecs niveau 3 avec corrigés

48 positions · Niveau 3 · Calcul et tactiques combinées · corrigés expliqués à la fin

Prénom _____

Date _____



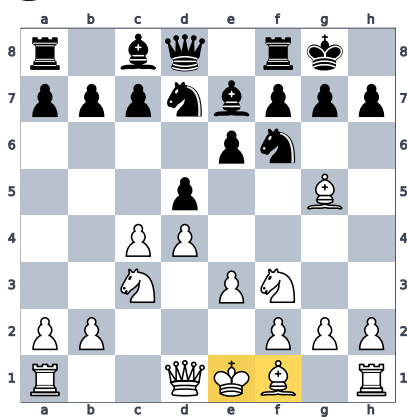
Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur playkarotto.com

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.

Ouvertures et menaces

1 Les Blancs jouent

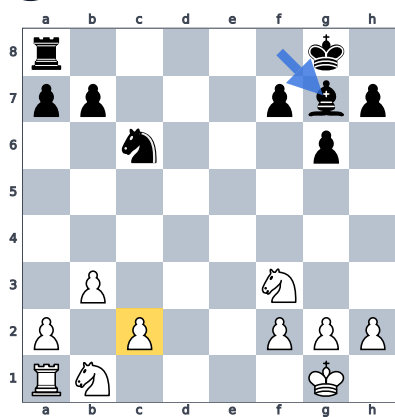


Les pièces qui brillent sont encore à la maison. Choisis le meilleur coup !

- (A) ♖c1 (B) ♕d2 (C) b4

Entoure: A B C _____

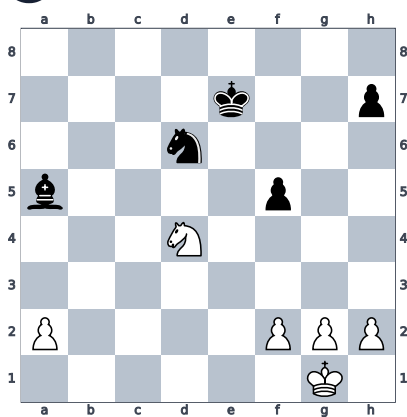
2 Les Blancs jouent



Le fou noir vient de menacer la tour sur la grande diagonale. La tour ne peut pas fuir. La pièce qui brille peut bloquer ce chemin : joue-la !

Coup: _____

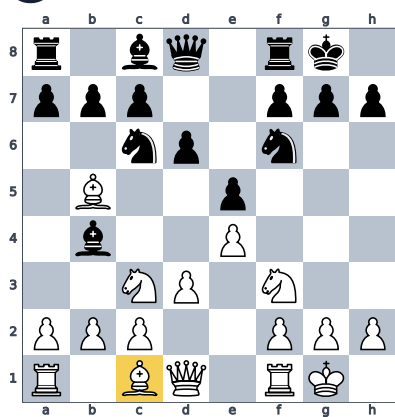
3 Les Blancs jouent



Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

4 Les Blancs jouent



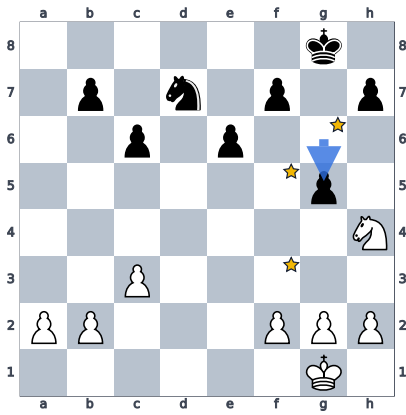
Les pièces qui brillent ne font encore rien. Choisis un coup qui sort une pièce !

- (A) ♖g5 (B) ♕h4 (C) ♕d2

Entoure: A B C _____

5

Les Blancs jouent

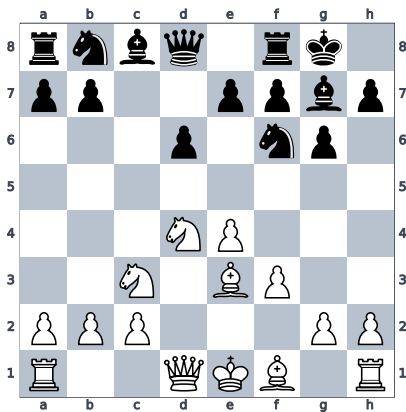


Le pion noir vient d'avancer pour menacer le cavalier. Il y a trois étoiles ; mets le cavalier sur l'étoile sûre !

Coup: _____

7

Les Blancs jouent



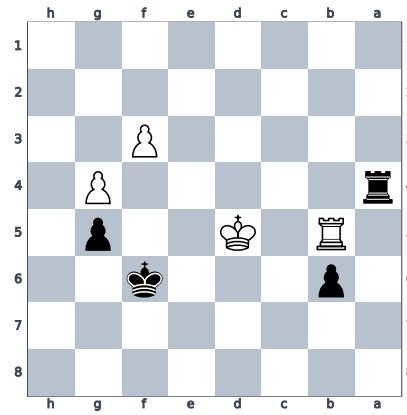
Regarde quelles pièces ne sont pas encore sorties, puis choisis le meilleur coup !

(A) ♘f5 (B) b4 (C) ♔d2

Entoure: A B C _____

6

Les Noirs jouent

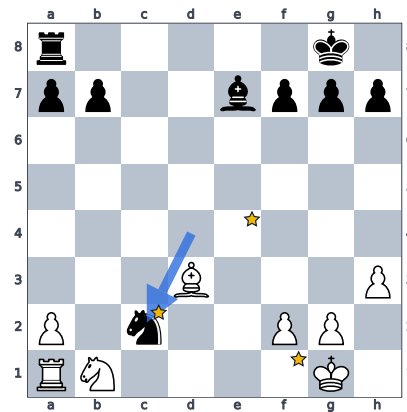


Les Noirs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

8

Les Blancs jouent



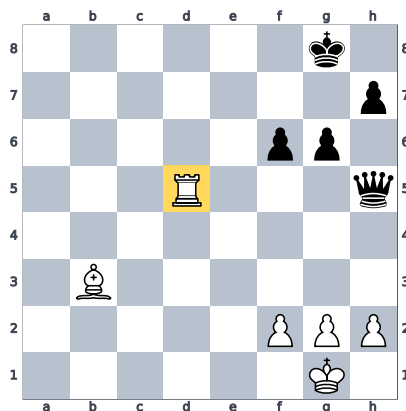
Le cavalier noir vient de sauter pour menacer la tour. La tour est coincée dans le coin et ne peut pas fuir. Choisis l'étoile qui sauve la tour !

Coup: _____

Échecs et lignes ouvertes

9

Les Blancs jouent

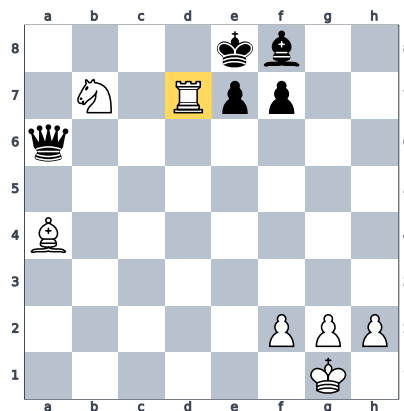


La tour qui brille est devant le fou. Où doit aller la tour pour gagner le plus ?

Coup: _____

10

Les Blancs jouent

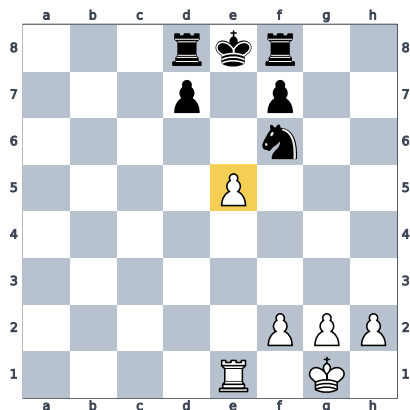


La tour qui brille est devant le fou. Si une pièce qui fait échec est collée au roi sans protection, le roi peut la prendre. Mets la tour sur une case protégée par une pièce blanche !

Coup: _____

11

Les Blancs jouent

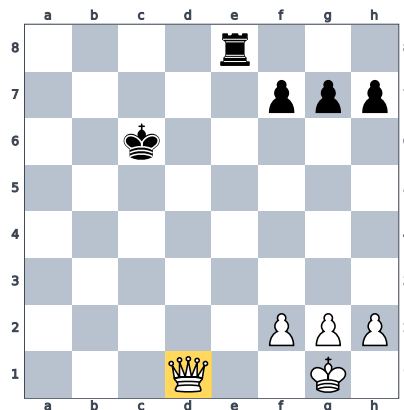


Le pion qui brille bloque le chemin de la tour. Comment doit jouer le pion pour que la tour fasse mat ?

Coup: _____

12

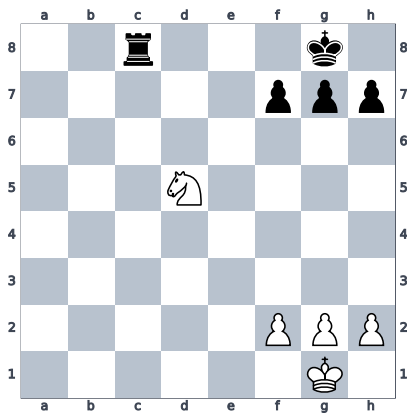
Les Blancs jouent



La dame brille. D'où doit-elle faire échec pour traverser le roi jusqu'à la tour noire ?

Coup: _____

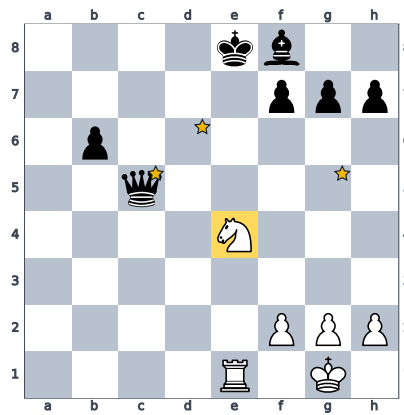
13 Les Blancs jouent



Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

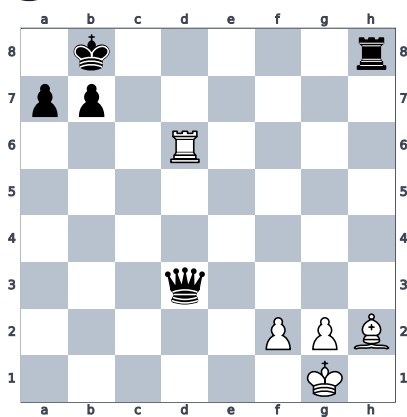
14 Les Blancs jouent



Le cavalier est devant la tour. Les trois étoiles font toutes échec, mais une seule fait échec ET gagne une grosse pièce.

Coup: _____

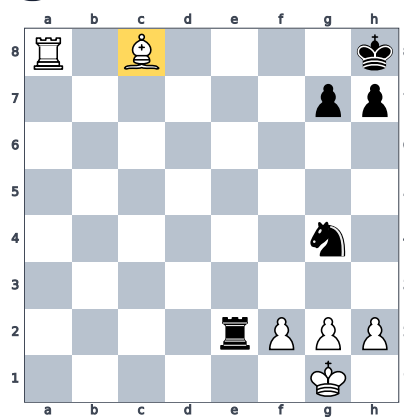
15 Les Blancs jouent



Trouve un échec double qui fait mat tout de suite !

Coup: _____

16 Les Blancs jouent

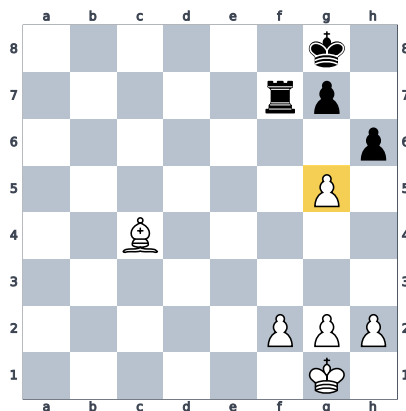


Le fou qui brille bloque le chemin de la tour. Quand le fou bouge, la tour fait échec, mais la tour noire va venir s'interposer. Où doit se placer le fou pour bloquer le chemin de la tour noire ?

Coup: _____

Clouages et protection

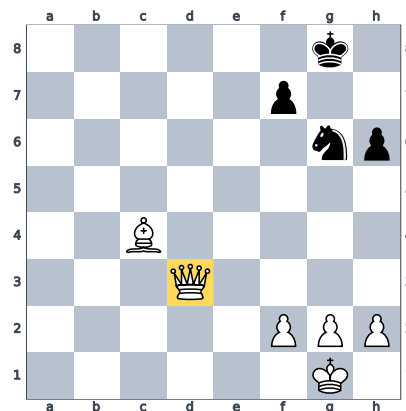
17 Les Blancs jouent



La tour noire est clouée au roi par le fou. Comment le pion qui brille doit-il jouer pour gagner la tour ?

Coup: _____

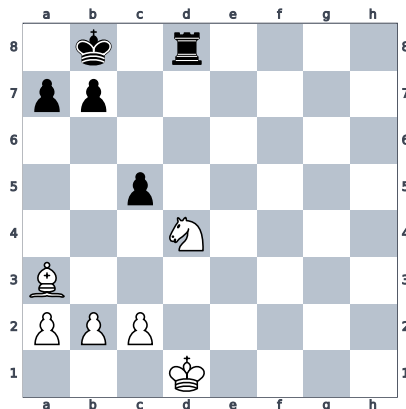
18 Les Blancs jouent



Le pion noir est cloué au roi. Quelle pièce noire la dame qui brille peut-elle prendre sans être reprise ?

Coup: _____

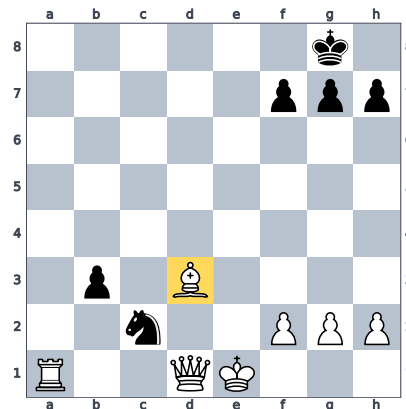
19 Les Blancs jouent



Ta pièce est clouée et attaquée. Sauve-la !

Coup: _____

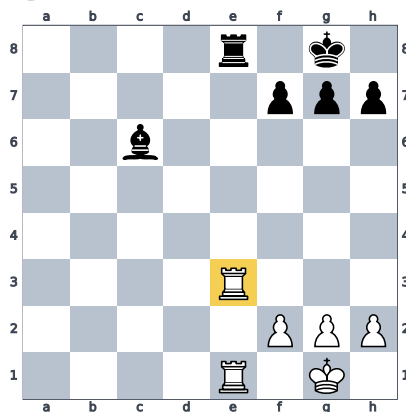
20 Les Blancs jouent



Ton roi est en échec, et le cavalier noir attaque aussi ta tour. Que doit faire le fou qui brille ?

Coup: _____

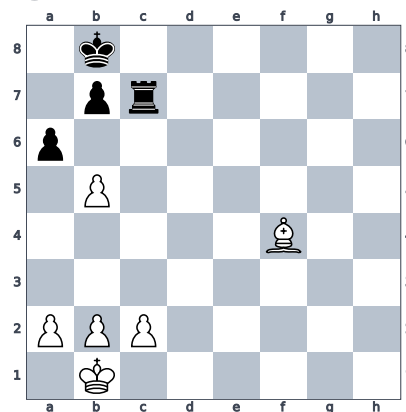
21 Les Blancs jouent



Le fou noir protège la dernière rangée. Que doit faire la tour qui brille ?

Coup: _____

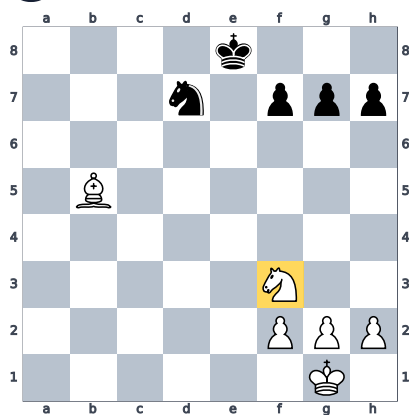
22 Les Blancs jouent



Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

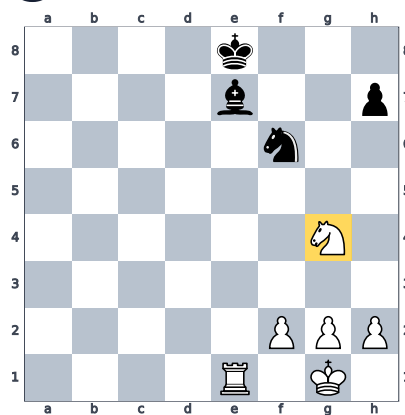
23 Les Blancs jouent



Le cavalier noir est cloué et seul le roi le protège. Où le cavalier blanc qui brille doit-il sauter pour attaquer le cavalier noir une fois de plus ?

Coup: _____

24 Les Blancs jouent

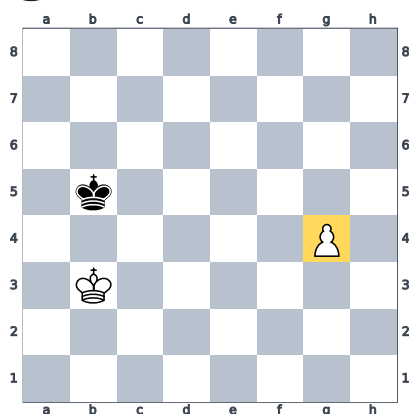


Le fou noir est cloué au roi par la tour. Quelle pièce le cavalier qui brille peut-il prendre sans danger ?

Coup: _____

Finales de pion

25 Les Blancs jouent

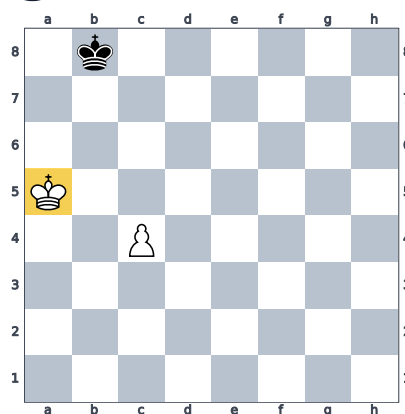


Les Blancs jouent. Le roi noir peut-il rattraper le pion ?
Choisis le résultat !

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

Entoure: A B C _____

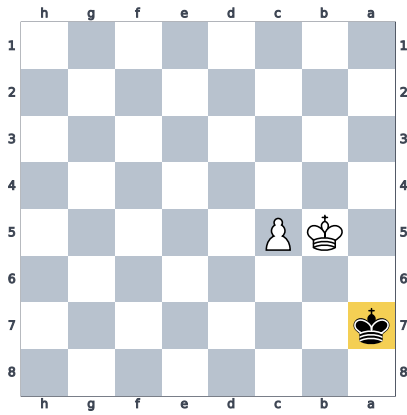
26 Les Blancs jouent



Le roi qui brille prend la case clé. Continue !

Coup: _____

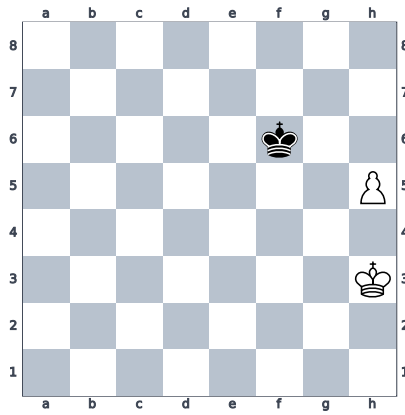
27 Les Noirs jouent



Tu joues les Noirs. Le roi qui brille garde l'opposition !

Coup: _____

28 Les Blancs jouent

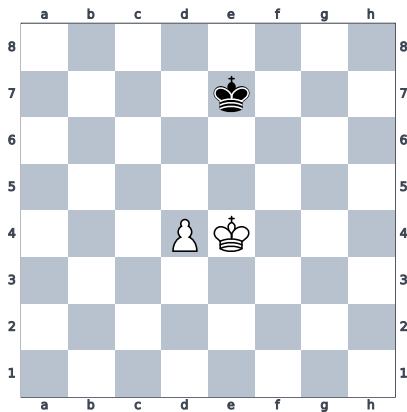


Pion du bord : les Blancs peuvent-ils gagner ? Choisis le résultat !

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

Entoure: A B C _____

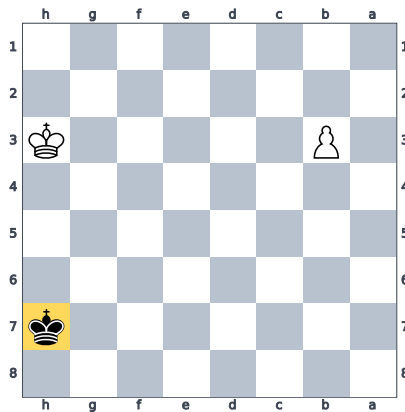
29 Les Blancs jouent



Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

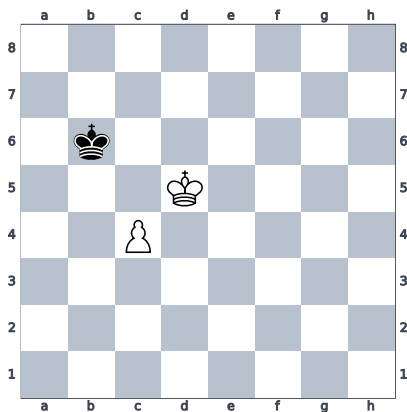
30 Les Noirs jouent



Tu joues les Noirs. Le roi qui brille doit chasser le pion. À toi !

Coup: _____

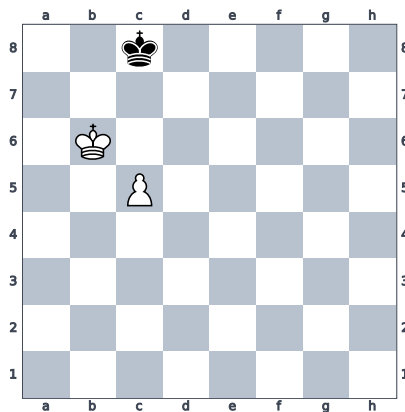
31 Les Blancs jouent



Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

32 Les Blancs jouent

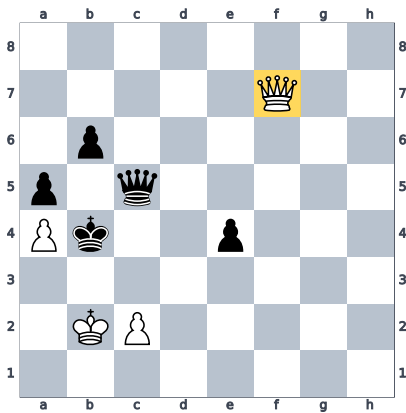


Utilise l'opposition pour gagner !

Coup: _____

Tactique avancée

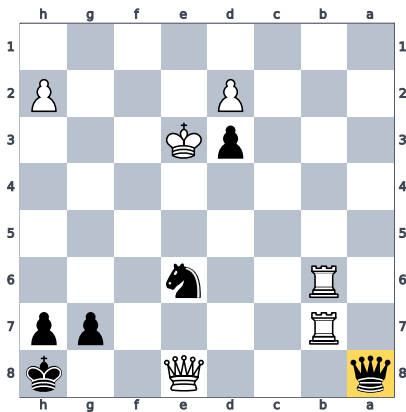
33 Les Blancs jouent



La dame brille. Où doit-elle aller pour faire mat tout de suite ?

Coup: _____

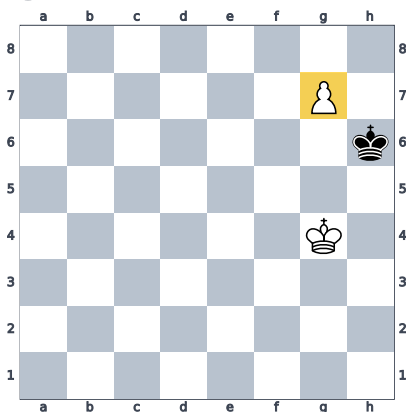
35 Les Noirs jouent



La pièce qui brille bloque la ligne. Où peut-elle aller pour attaquer une pièce de plus ?

Coup: _____

37 Les Blancs jouent

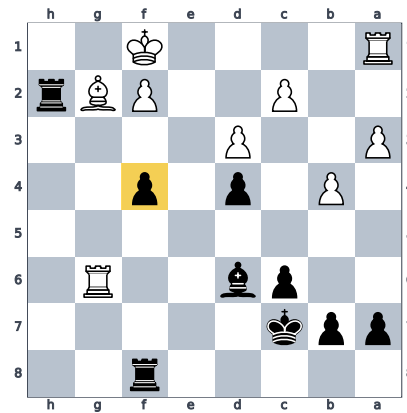


Le pion qui brille est promu. Regarde si le roi noir a encore des coups, puis choisis !

(A) Dame (B) Tour (C) Fou (D) Cavalier

Entoure: A B C _____

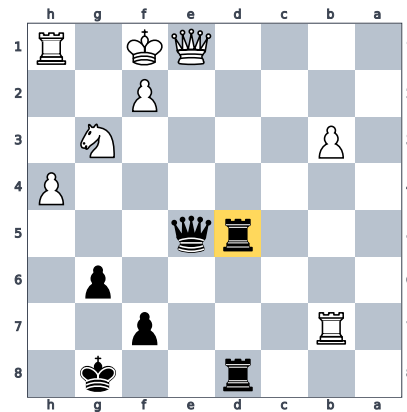
34 Les Noirs jouent



La pièce qui brille va piéger une pièce adverse. À toi !

Coup: _____

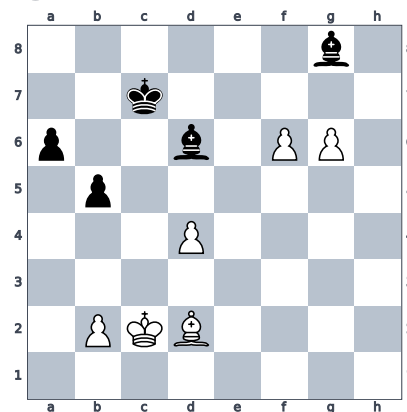
36 Les Noirs jouent



La pièce qui brille lance le clouage. À toi !

Coup: _____

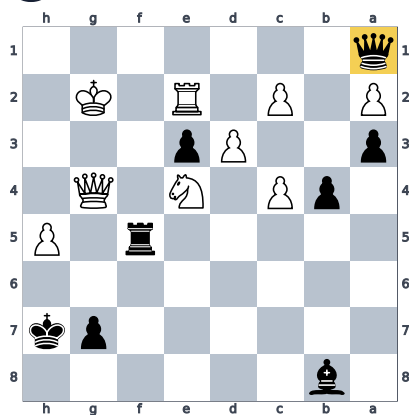
38 Les Blancs jouent



Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

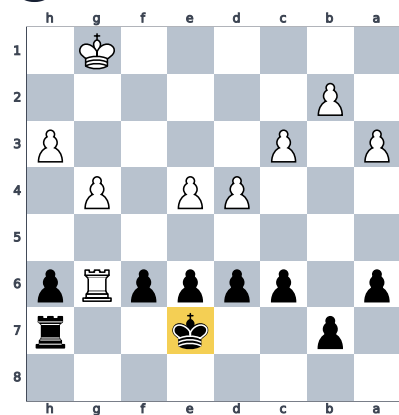
39 Les Noirs jouent



La dame qui brille fait mat. N'oublie pas : la dame doit être protégée !

Coup: _____

40 Les Noirs jouent

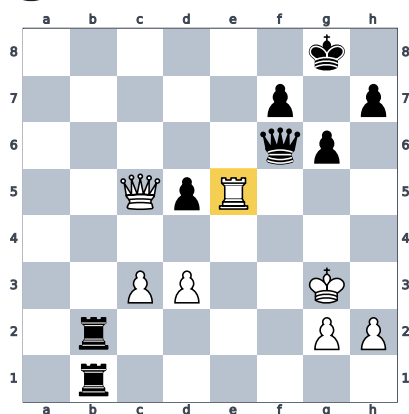


La pièce qui brille passe à l'attaque. Où que fuie la pièce adverse, elle sera prise. À toi !

Coup: _____

Plan et calcul

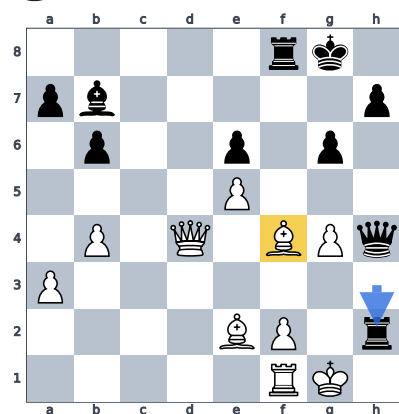
41 Les Blancs jouent



La pièce qui brille lance la combinaison en deux coups. À toi !

Coup: _____

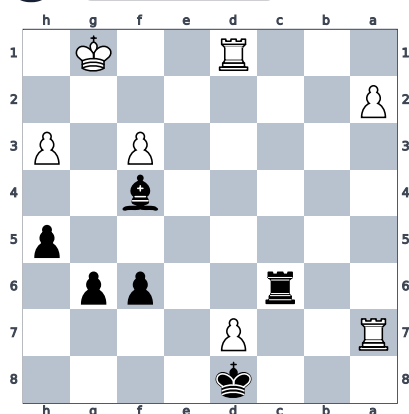
42 Les Blancs jouent



La pièce qui brille peut parer le mat. À toi !

Coup: _____

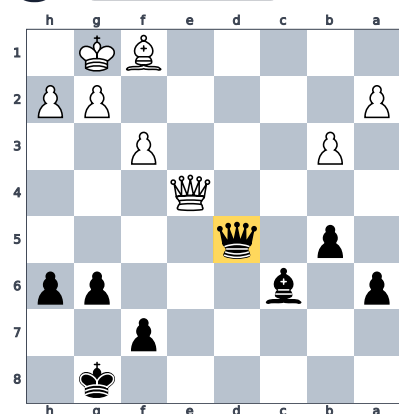
43 Les Noirs jouent



Les Noirs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

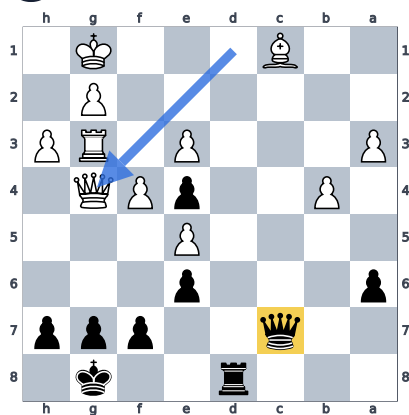
44 Les Noirs jouent



La pièce qui brille joue en premier. Pense déjà au deuxième coup !

Coup: _____

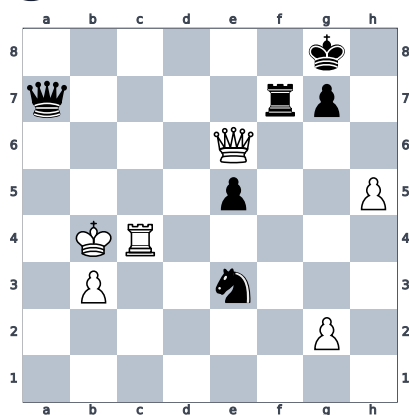
45 Les Noirs jouent



L'adversaire menace de mat. La pièce qui brille peut te sauver. À toi !

Coup: _____

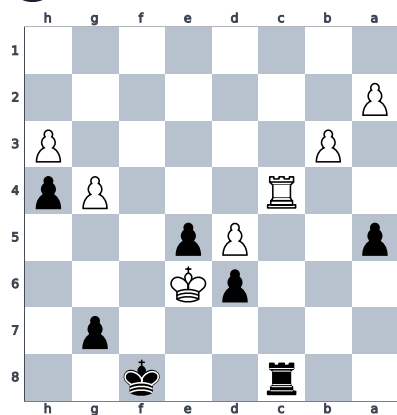
47 Les Blancs jouent



Calcule deux coups avant de jouer !

Coup: _____

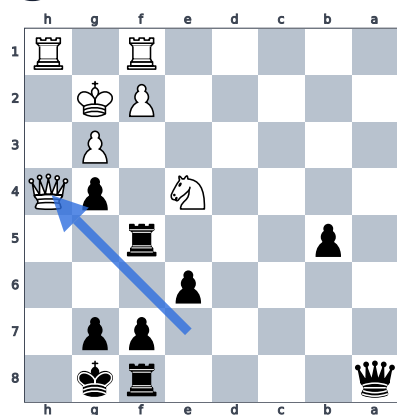
46 Les Noirs jouent



Les Noirs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

48 Les Noirs jouent



L'adversaire menace de mat. Pare-le d'abord !

Coup: _____

Corrigés et explications

1. A (♖c1) · 1.♖c1 h6 2.♘h4 c5 · Ouvertures et menaces

Pourquoi: Tes pièces entrent dans la partie vite et en sécurité.

2. c3 · Ouvertures et menaces

Pourquoi: Le pion bloque la diagonale, et le fou noir ne voit plus la tour.

3. 1.♗c6+ ♕e6 2.♗xa5 · Ouvertures et menaces

Pourquoi: Une pièce en menace deux à la fois.

4. A (♘g5) · 1.♘g5 ♘xc3 2.bxc3 a6 · Ouvertures et menaces

Pourquoi: Tes pièces entrent dans la partie vite et en sécurité.

5. ♗f3 · Ouvertures et menaces

Pourquoi: Le cavalier recule en f3, où aucune pièce noire ne peut le prendre.

6. 1...♗a5 2.♕c6 ♗xb5 · Ouvertures et menaces

Pourquoi: La pièce clouée ne peut pas fuir.

7. C (♗d2) · 1.♗d2 ♗c6 2.g4 ♘e6 · Ouvertures et menaces

Pourquoi: Tes pièces entrent dans la partie vite et en sécurité.

8. ♘xc2 · Ouvertures et menaces

Pourquoi: Le fou prend le cavalier qui menace, et la tour est en sécurité.

9. ♗xh5+ · Échecs et lignes ouvertes

Pourquoi: La tour prend la dame avec échec à la découverte. Le pion noir n'a pas le temps de reprendre la tour.

10. ♗d8# · Échecs et lignes ouvertes

Pourquoi: Le cavalier blanc protège la tour, donc le roi ne peut pas la prendre.

11. exf6# · Échecs et lignes ouvertes

Pourquoi: Le pion prend en diagonale, la tour fait échec, et le pion surveille aussi la case devant le roi.

12. ♗a4+ · Échecs et lignes ouvertes

Pourquoi: Le roi s'écarte, et la dame prend la tour.

13. ♗e7+ · Échecs et lignes ouvertes

Pourquoi: Le cavalier fait échec au roi et attaque la tour en même temps.

14. ♗xc5+ · Échecs et lignes ouvertes

Pourquoi: La tour fait échec, les Noirs doivent sauver leur roi et n'ont pas le temps de reprendre le cavalier. Tu gagnes toute une dame.

15. ♗d8# · Échecs et lignes ouvertes

Pourquoi: La tour et le fou font échec ensemble, et le roi noir n'a plus d'issue.

16. ♘e6# · Échecs et lignes ouvertes

Pourquoi: Le fou fait barrage, donc la tour noire ne peut pas venir s'interposer.

17. g6 · Clouages et protection

Pourquoi: La tour est clouée, elle reste coincée, et le pion la prend.

18. ♗xg6+ · Clouages et protection

Pourquoi: Le pion cloué ne peut pas reprendre la dame.

19. ♘xc5 · Clouages et protection

Pourquoi: Prends la pièce qui attaque, et la pièce clouée est sauvée.

20. ♘xc2 · Clouages et protection

Pourquoi: Prends le cavalier qui attaque. Si le pion noir reprend, c'est juste un échange.

21. 1.♗xe8+ ♘xe8 2.♗xe8# · Clouages et protection

Pourquoi: Si le fou reprend, l'autre tour fait mat.

22. b6 · Clouages et protection

Pourquoi: La tour est clouée, et le pion attaque la tour.

23. ♗e5 · Clouages et protection

Pourquoi: Deux pièces blanches attaquent et une seule pièce noire protège. Le cavalier noir va être perdu.

24. ♗xf6+ · Clouages et protection

Pourquoi: Le fou est cloué, il ne peut pas reprendre le cavalier.

25. A (Les Blancs gagnent) · 1.g5 ♕c5 2.g6 ♗d4 3.g7 ♕e3 · Finales de pion

Pourquoi: Tu as utilisé le carré du pion.

26. 1.♕b6 ♕c8 2.c5 ♗d7 3.c6+ ♗d8 4.♕b7 ♕e7 5.c7 ... · Finales de pion

Pourquoi: Le roi blanc est sur une case clé devant le pion, et le pion devient dame.

27. 1...♕b7 2.c6+ ♕c7 3.♕a4 ♕xc6 · Finales de pion

Pourquoi: Le roi noir garde l'opposition, les Blancs ne passent pas.

28. B (Nulle) · 1.h6 ♕g6 2.h7 ♕xh7 · Finales de pion

Pourquoi: Le roi noir tient le coin.

29. 1.♕e5 ♗d7 2.♗d5 ♕e7 3.♕c6 ♕e8 4.d5 ♗d8 5.♗d6 ... · Finales de pion

Pourquoi: Tu as pris l'opposition, le roi noir doit céder le passage.

30. 1...♕g7 2.b4 ♕f6 3.b5 ♕e5 · Finales de pion

Pourquoi: Le roi noir entre dans le carré et rattrape le pion.

31. 1.♟d6 ♟b7 2.c5 ♟c8 3.♟c6 ♟d8 4.♟b7 ♟d7 5.c6+ ... · Finales de pion

Pourquoi: Le roi blanc est sur une case clé devant le pion, et le pion devient dame.

32. 1.♟c6 ♟d8 2.♟b7 ♟d7 3.c6+ ♟d6 4.c7 ♟c5 5.c8=♟+ · Finales de pion

Pourquoi: Tu as pris l'opposition, le roi noir doit céder le passage.

33. ♟b3# · Tactique avancée

Pourquoi: La dame est collée au roi et protégée : le roi ne peut pas la prendre.

34. 1...f3 2.♞xf3 ♞xf3 · Tactique avancée

Pourquoi: La pièce adverse n'avait plus de refuge, tu l'as prise.

35. 1...♟xe8 2.♞b8 ♞d8+ · Tactique avancée

Pourquoi: La pièce de devant s'écarte en attaquant une autre pièce, et celle de derrière frappe.

36. 1...♞d1 2.♟xd1 ♞xd1+ · Tactique avancée

Pourquoi: Tu as cloué une pièce, puis tu l'as attaquée encore.

37. B (Tour) · 1.g8=♞ ♟h7 2.♞g5 ♟h8 · Tactique avancée

Pourquoi: Promouvoir en tour évite le pat, et les Blancs gagnent quand même.

38. 1.f7 ♞xf7 2.gxf7 · Tactique avancée

Pourquoi: La pièce adverse n'a plus de refuge.

39. ♟f1# · Tactique avancée

Pourquoi: La dame est collée au roi et protégée : le roi ne peut pas la prendre.

40. 1...♟f7 2.♞xf6+ ♟xf6 · Tactique avancée

Pourquoi: La pièce adverse n'avait plus de refuge, tu l'as prise.

41. 1.♞e8+ ♟g7 2.♟f8# · Plan et calcul

Pourquoi: La tour fait échec en e8, le roi noir n'a plus que des coups perdants. Ensuite tu fais mat.

42. 1.♞xh2 ♟h3 2.f3 · Plan et calcul

Pourquoi: Tu prends la tour ; même si les Noirs reprennent, tu restes gagnant. Ensuite tu gagnes la tour.

43. 1...♞e3+ 2.♟f1 ♞xa7 · Plan et calcul

Pourquoi: Tu as calculé deux coups à l'avance.

44. 1...♟c5+ 2.♟h1 ♞xe4 · Plan et calcul

Pourquoi: La dame en c5 lance la combinaison. Ensuite tu gagnes la dame.

45. 1...♟xc1+ 2.♟h2 g6 · Plan et calcul

Pourquoi: La dame en c1 fait échec au roi et menace un pion : les Blancs doivent sauver le roi, et tu gagnes du matériel. Ensuite, tu peux prendre le fou.

46. 1...♞xc4 2.♟xd6 e4 · Plan et calcul

Pourquoi: On pare le mat d'abord.

47. 1.♞c8+ ♟h7 2.♟g6# · Plan et calcul

Pourquoi: La tour fait échec en c8, le roi noir n'a plus que des coups perdants. Ensuite tu fais mat.

48. 1...♟xe4+ 2.♟g1 f6 · Plan et calcul

Pourquoi: Tu prends le cavalier et les Blancs ne peuvent pas reprendre. Ensuite tu gagnes encore le cavalier.