



Cahier d'échecs niveau 4 avec corrigés

48 positions · Niveau 4 · Coups de préparation et première stratégie · corrigés
expliqués à la fin

Prénom _____

Date _____



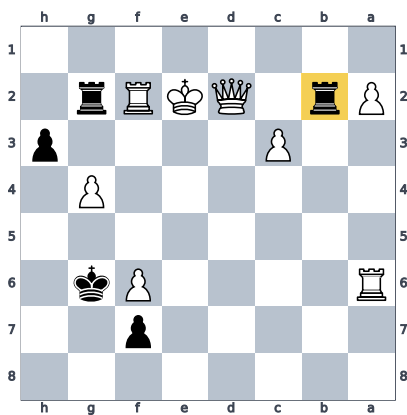
Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur playkarotto.com

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.

Préparer le coup

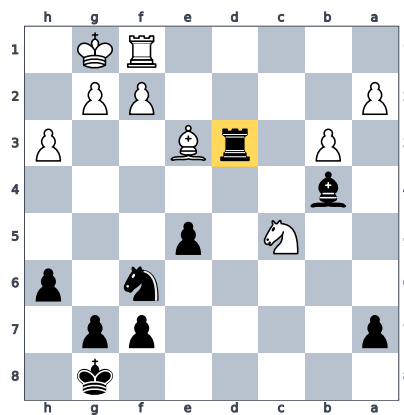
1 Les Noirs jouent



La pièce qui brille est la tour en b2. Sacrifie-la pour attirer le roi blanc ailleurs !

Coup: _____

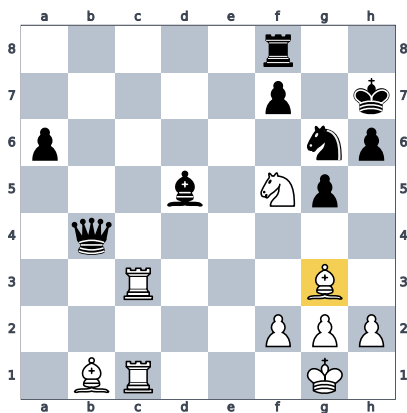
2 Les Noirs jouent



La pièce qui brille est la tour. Prends la pièce qui protège le cavalier blanc !

Coup: _____

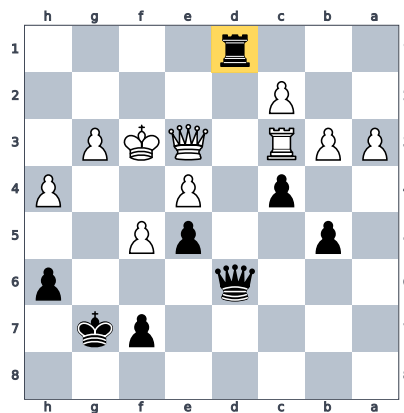
3 Les Blancs jouent



La pièce qui brille est le fou. Chasse la dame noire avec un coup de fou !

Coup: _____

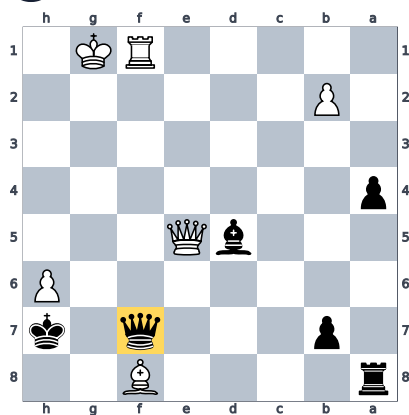
4 Les Noirs jouent



La pièce qui brille est la tour en d1. Déplace-la ailleurs avec échec pour laisser passer la dame !

Coup: _____

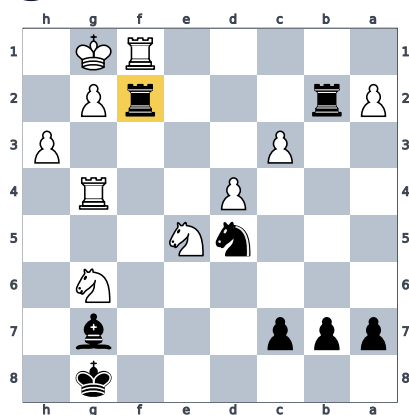
5 Les Noirs jouent



La pièce qui brille est la dame. Fais-la d'abord quitter la colonne f avec échec !

Coup: _____

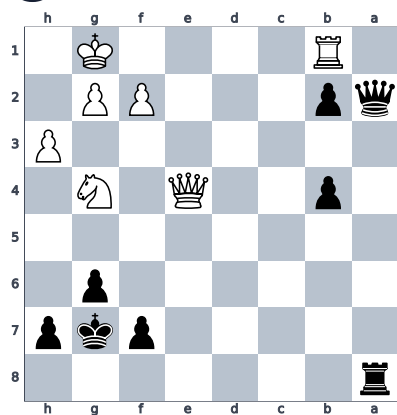
7 Les Noirs jouent



La pièce qui brille est la tour en f2. Échange la tour pour attirer le roi blanc en f1 !

Coup: _____

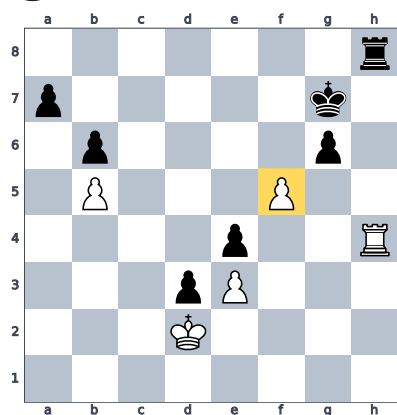
6 Les Noirs jouent



Les Noirs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

8 Les Blancs jouent

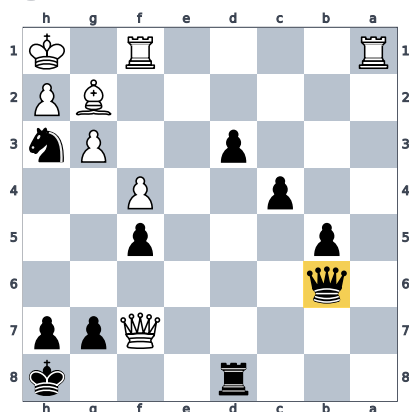


La pièce qui brille est un pion. Utilise-le pour éloigner le roi noir de la tour qu'il protège !

Coup: _____

Attaquer le roi

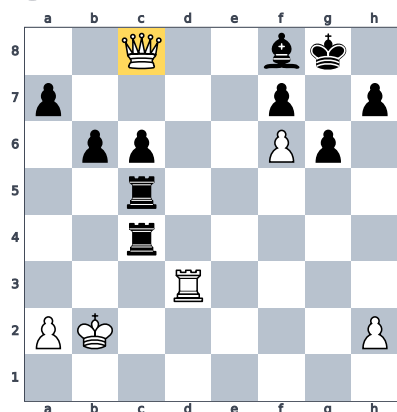
9 Les Noirs jouent



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

Coup: _____

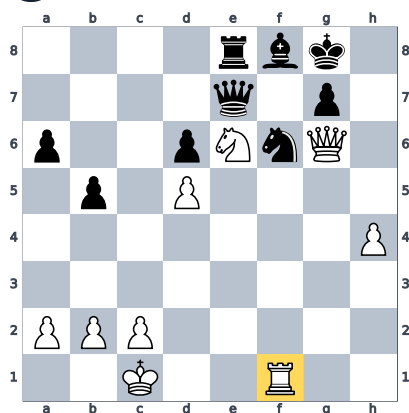
10 Les Blancs jouent



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

Coup: _____

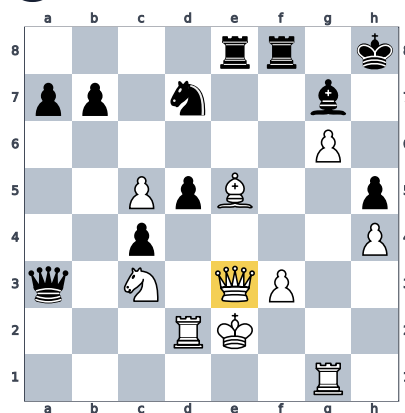
11 Les Blancs jouent



La pièce qui brille est la tour. Prends le cavalier pour éloigner la dame noire de son poste de garde !

Coup: _____

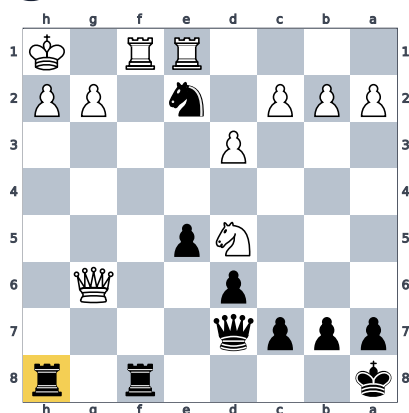
12 Les Blancs jouent



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

Coup: _____

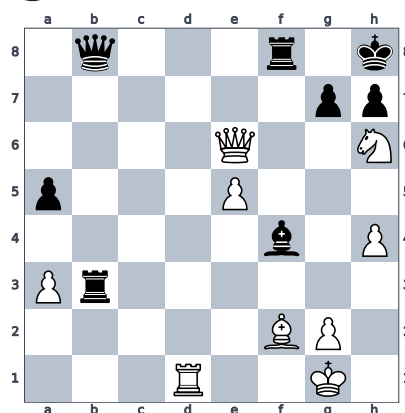
13 Les Noirs jouent



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

Coup: _____

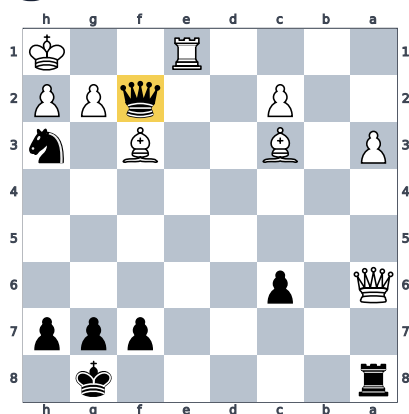
14 Les Blancs jouent



Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

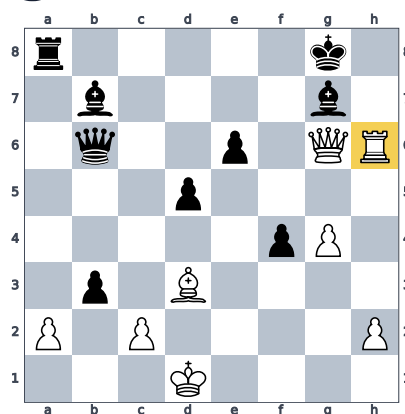
15 Les Noirs jouent



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

Coup: _____

16 Les Blancs jouent

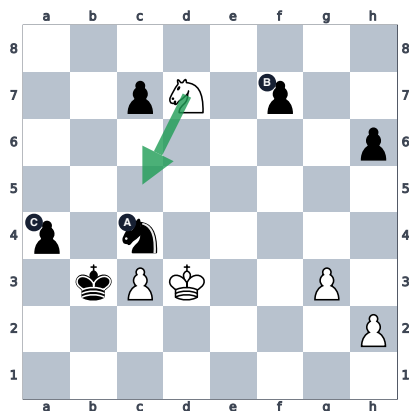


La pièce qui brille est la tour. Sacrifie la tour pour attirer le roi noir dans le coin !

Coup: _____

Penser à l'avance

17 Les Blancs jouent

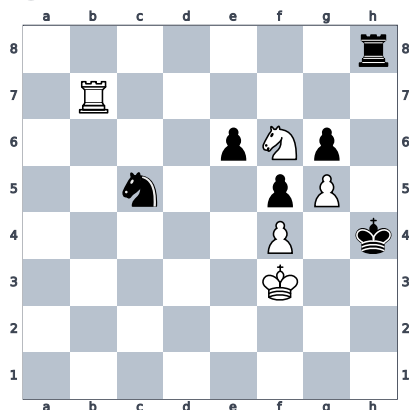


Suis la flèche verte : le cavalier fait échec. Le roi noir doit bouger. Ensuite, sur quelle case prends-tu une pièce ? Touche cette case.

- ☐ A c4 ☐ B f7 ☐ C a4

Entoure: A B C

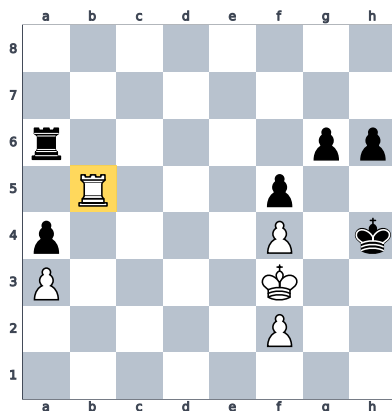
19 Les Blancs jouent



Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

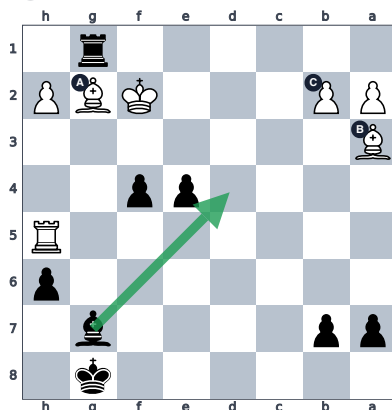
18 Les Blancs jouent



La pièce qui brille, c'est la tour. Joue un coup tranquille pour que la tour fasse mat au coup suivant !

Coup: _____

20 Les Noirs jouent



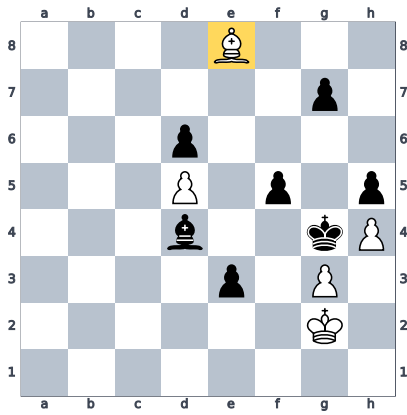
Suis la flèche verte : le fou noir fait échec. Le roi blanc doit bouger. Ensuite, sur quelle case prends-tu une pièce ? Touche cette case.

- ☐ A g2 ☐ B a3 ☐ C b2

Entoure: A B C

21

Les Blancs jouent

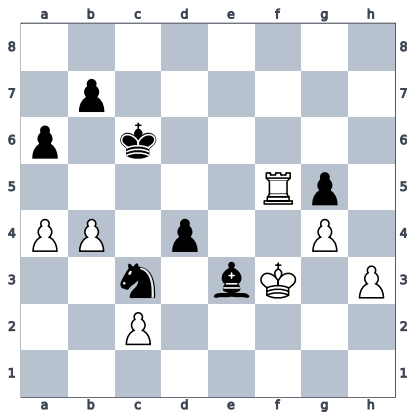


La pièce qui brille, c'est le fou. Joue un coup tranquille, ne prends pas le pion trop vite !

Coup: _____

23

Les Blancs jouent

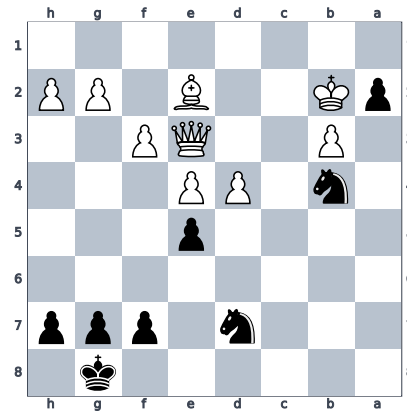


Calcule toute la suite de trois coups dans ta tête avant de jouer. La tour fait échec d'abord, puis regarde quelle pièce noire perd sa protection.

Coup: _____

22

Les Noirs jouent

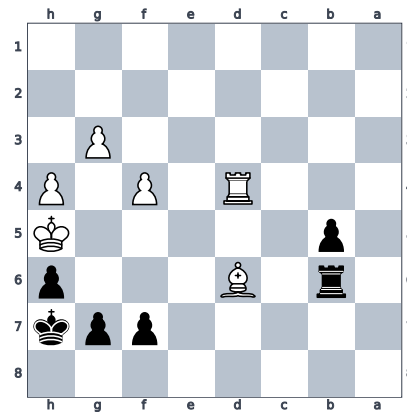


Les Noirs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

24

Les Noirs jouent

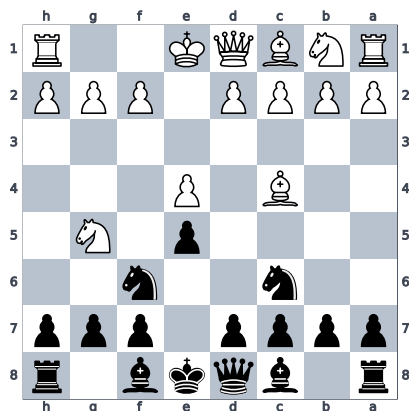


Mat en deux coups. Le premier coup n'est pas un échec : bloque d'abord la case de fuite du roi blanc !

Coup: _____

Pions et avantages

25 Les Noirs jouent

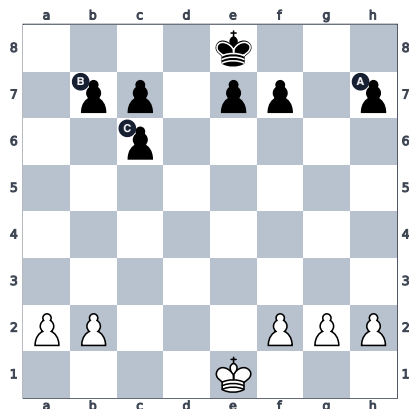


Les noirs jouent. Le cavalier blanc vise f7. Choisis le meilleur coup !

- (A) ♖xe4 (B) d5 (C) ♙c5

Entoure: A B C

27 Les Blancs jouent

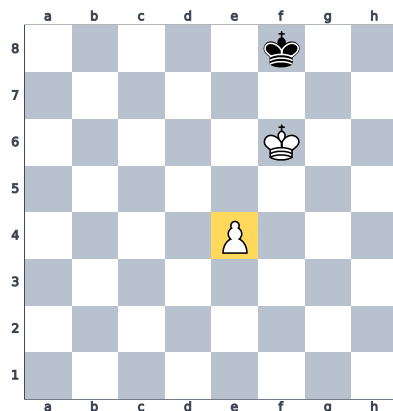


Quel pion noir est le pion faible, tout seul ? Touche-le !

- (A) h7 (B) b7 (C) c6

Entoure: A B C

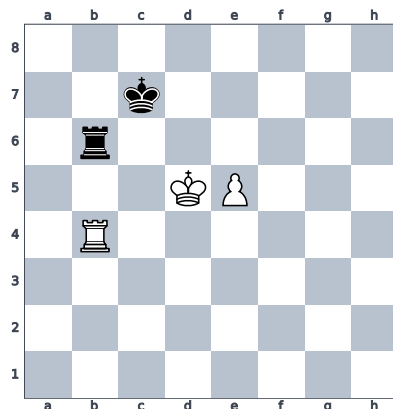
26 Les Blancs jouent



La pièce qui brille, c'est le pion. Fais-le avancer jusqu'à faire dame, avec le roi à côté pour le protéger !

Coup: _____

28 Les Blancs jouent

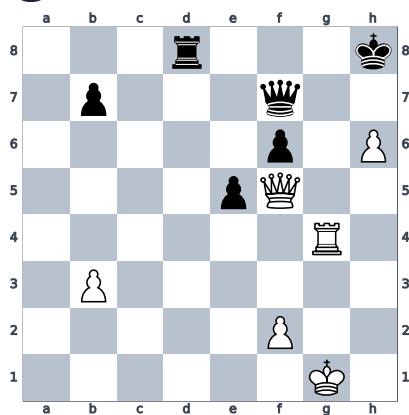


Blanc a un pion de plus. Échanger les tours ou garder la tienne ? À toi de choisir !

- (A) ♖f4 (B) ♖xb6 (C) e6

Entoure: A B C

29 Les Blancs jouent

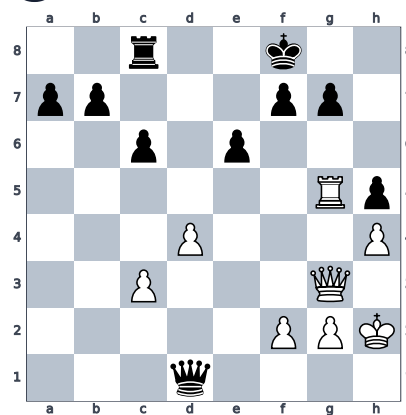


Les blancs jouent. Où doit aller la tour ? À toi de choisir !

- (A) ♖g8+ (B) ♖g7 (C) ♖f4

Entoure: A B C _____

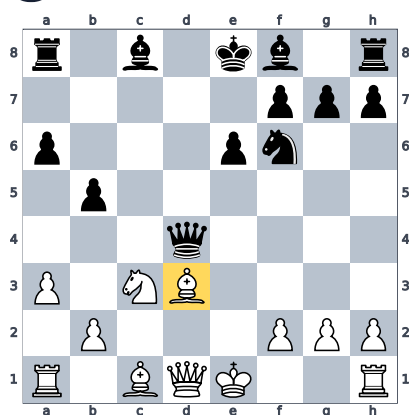
30 Les Blancs jouent



Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

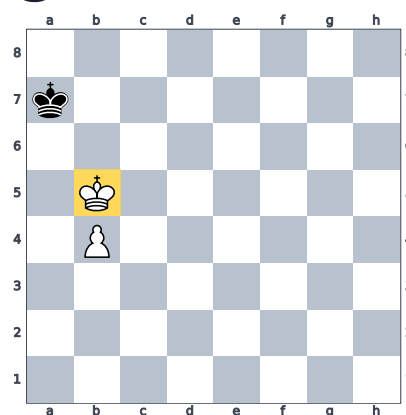
31 Les Blancs jouent



La pièce qui brille, c'est le fou en d3. Il se trouve entre la dame blanche et la dame noire.

Coup: _____

32 Les Blancs jouent

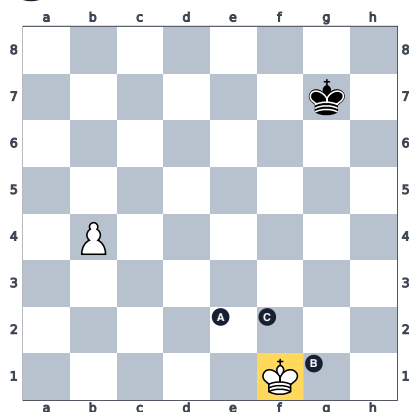


La pièce qui brille, c'est le roi. Le roi passe devant pour guider le pion b !

Coup: _____

Les finales

33 Les Blancs jouent

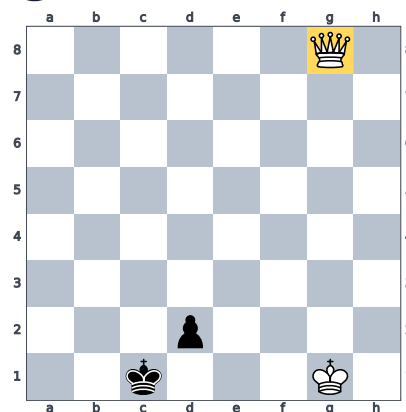


Sur quelle case le roi blanc doit-il aller pour revenir vite aider le pion en b4 ? Touche cette case.

- (A) e2 (B) g1 (C) f2

Entoure: A B C _____

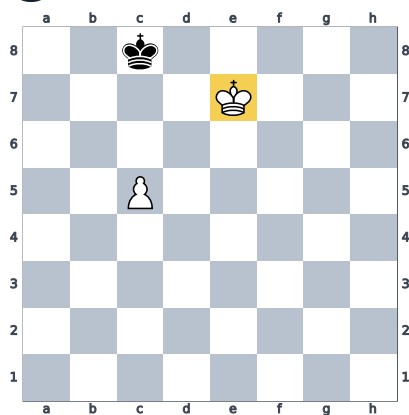
34 Les Blancs jouent



La pièce qui brille, c'est la dame. Fais des échecs pour forcer le roi noir devant son pion, et joue jusqu'à gagner !

Coup: _____

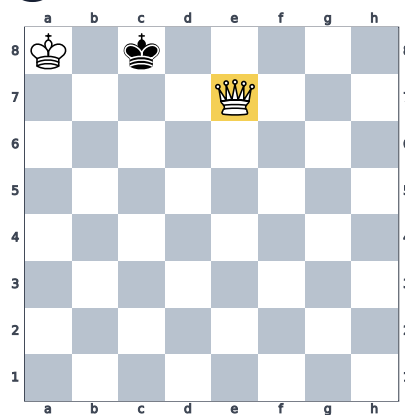
35 Les Blancs jouent



La pièce qui brille, c'est le roi. Fais avancer le roi pour guider le pion !

Coup: _____

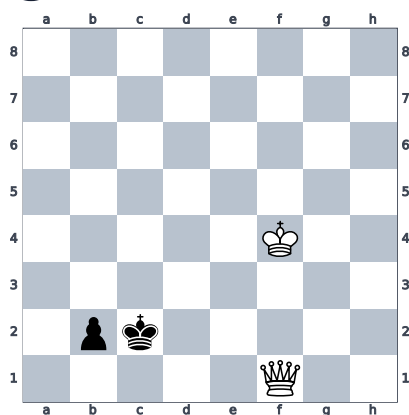
36 Les Blancs jouent



La pièce qui brille, c'est la dame. Enferme le roi noir mais laisse-lui une case, pour éviter le PAT !

Coup: _____

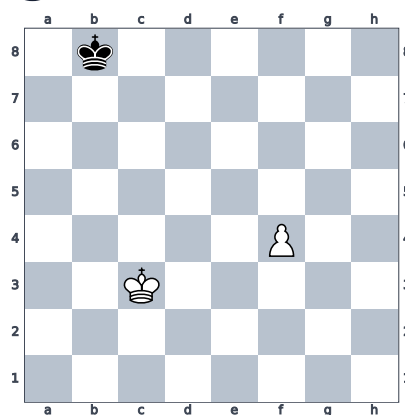
37 Les Blancs jouent



Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

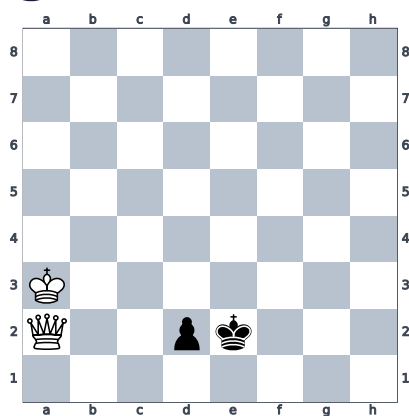
38 Les Blancs jouent



Ton roi part au combat : passe devant le pion pour le guider !

Coup: _____

39 Les Blancs jouent

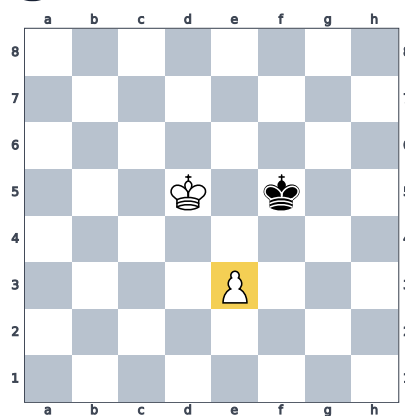


Blanc joue en premier. Cette fois, le pion noir est sur la colonne d. Quel est le résultat ?

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

Entoure: A B C _____

40 Les Blancs jouent

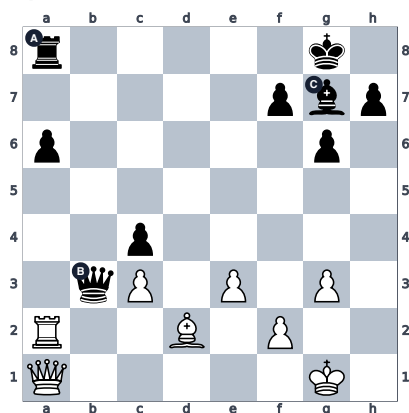


La pièce qui brille, c'est le pion. Pousse le pion avec échec pour chasser le roi noir !

Coup: _____

Tactique élargie

41 Les Blancs jouent

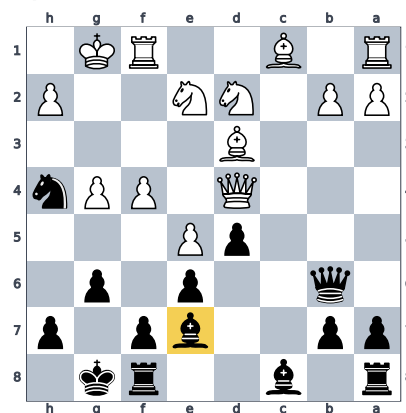


Les blancs jouent. Une pièce noire va être piégée. Touche cette pièce.

- (A) a8 (B) b3 (C) g7

Entoure: A B C

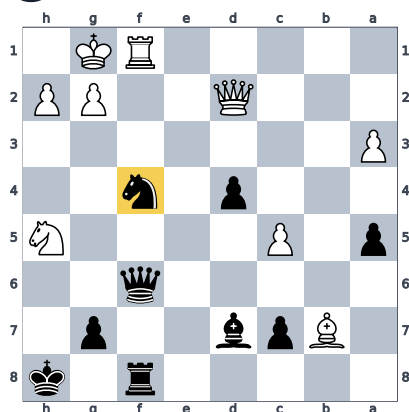
42 Les Noirs jouent



La pièce qui brille, c'est le fou. Cloue la dame blanche devant son roi !

Coup: _____

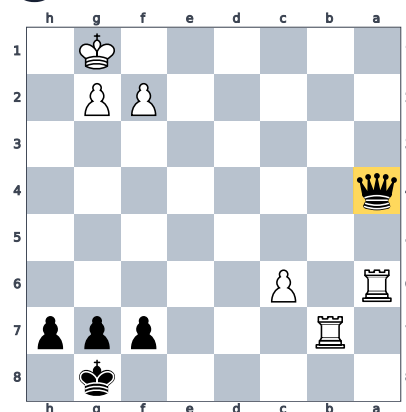
43 Les Noirs jouent



La pièce qui brille est le cavalier. Il bloque le chemin de la dame vers la tour en f1. Joue le cavalier avec échec !

Coup: _____

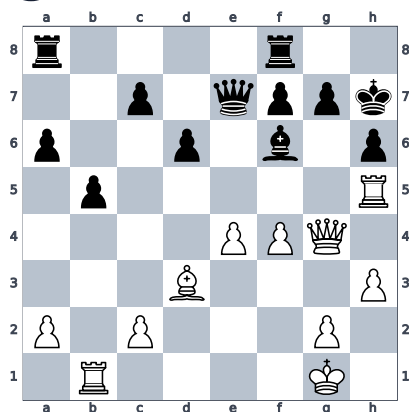
44 Les Noirs jouent



La pièce qui brille est la dame. Fais échec sans arrêt, ne laisse pas le roi blanc se reposer !

Coup: _____

45 Les Blancs jouent

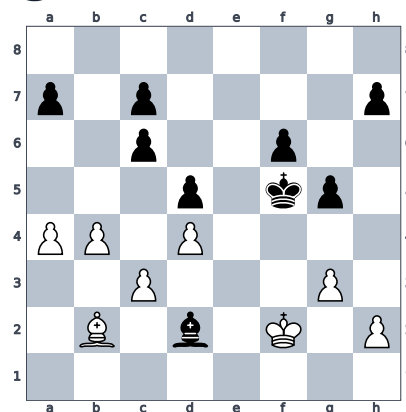


Les blancs jouent. Le pion en e4 bloque le chemin du fou en d3 vers le roi noir. Choisis le meilleur coup !

- (A) ♖xg7+ (B) ♜xh6+ (C) e5+

Entoure: A B C

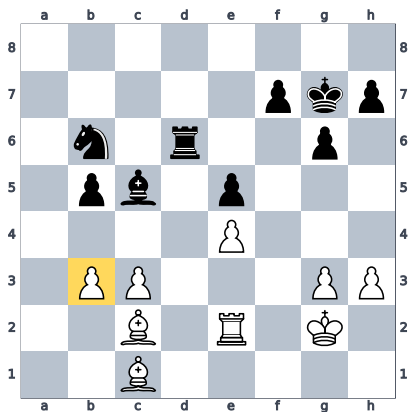
46 Les Blancs jouent



Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

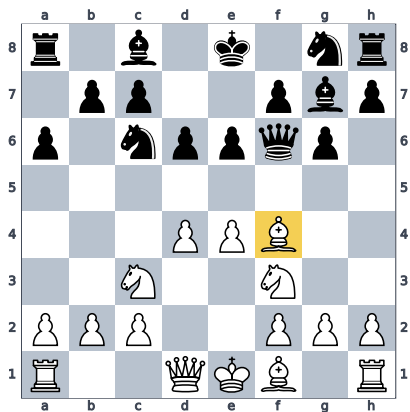
47 Les Blancs jouent



La pièce qui brille, c'est le pion. Utilise le pion pour chasser le fou noir !

Coup: _____

48 Les Blancs jouent



La pièce qui brille, c'est le fou. Menace la dame noire pour qu'elle n'ait plus de bonne case !

Coup: _____

Corrigés et explications

1. 1... ♖xd2+ 2. ♕xd2 ♖xf2+ · Préparer le coup

Pourquoi: La tour prend la dame avec échec, le roi blanc reprend et quitte e2. La tour blanche en f2 n'est plus protégée : la tour noire la prend, avec échec en plus.

2. 1... ♖xe3 2. fxe3 ♖xc5 · Préparer le coup

Pourquoi: La tour prend le fou e3, qui protégeait le cavalier c5. Un pion reprend la tour, et le fou noir prend le cavalier sans protection : tu as échangé une tour contre deux pièces mineures.

3. 1. ♖d6 ♖xc3 2. ♖xc3 · Préparer le coup

Pourquoi: Le fou va en d6, menace la dame et vise la tour f8. La dame noire n'a pas de bonne case et doit se donner contre la tour : tu gagnes la dame.

4. 1... ♖f1+ 2. ♕g2 ♖d1 · Préparer le coup

Pourquoi: La tour quitte la colonne d avec échec et laisse d1 à la dame. La dame va en d1 et, avec la tour, encercle le roi blanc en menaçant de mat.

5. 1... ♖g6+ 2. ♕f2 ♖xf8+ · Préparer le coup

Pourquoi: La dame quitte la colonne f avec échec, le roi blanc doit bouger. Maintenant la tour noire prend le fou f8, et la tour blanche ne peut plus prendre la dame.

6. 1... ♖xb1+ 2. ♖xb1 ♖a1 3. ♕h2 ♖xb1 · Préparer le coup

Pourquoi: Échange les dames, puis la tour va en a1 et attaque la dame blanche : si la dame fuit, le pion b2 fait dame ; si elle reste, la tour la prend.

7. 1... ♖xf1+ 2. ♕xf1 ♖e3+ · Préparer le coup

Pourquoi: L'échange de tours attire le roi blanc en f1, puis le cavalier fait échec en e3, en fourchette sur le roi et la tour g4 : tu vas gagner la tour.

8. 1. f6+ ♕xf6 2. ♖xh8 · Préparer le coup

Pourquoi: Le pion fait échec, le roi noir le prend et quitte g7. La tour h8 perd sa protection : la tour blanche la prend.

9. 1... ♖g1+ 2. ♖xg1 ♖f2# · Attaquer le roi

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.

10. 1. ♖xf8+ ♕xf8 2. ♖d8# · Attaquer le roi

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.

11. 1. ♖xf6 ♖xf6 2. ♖xe8 · Attaquer le roi

Pourquoi: La tour prend le cavalier f6, la dame noire reprend et quitte la colonne e. La dame blanche prend la tour e8, et le fou f8 est cloué sur le roi.

12. 1. ♖h6+ ♕g8 2. ♖xg7# · Attaquer le roi

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 !

13. 1... ♖xh2+ 2. ♕xh2 ♖h8+ 3. ♖h5 ♖xh5# · Attaquer le roi

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.

14. 1. ♖g8+ ♖xg8 2. ♖f7# · Attaquer le roi

Pourquoi: La dame se sacrifie en g8, la tour noire prend et bouche elle-même la case de fuite. Le cavalier fait échec en f7 : échec et mat !

15. 1... ♖g1+ 2. ♖xg1 ♖f2# · Attaquer le roi

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.

16. 1. ♖h8+ ♕xh8 2. ♖h7# · Attaquer le roi

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.

17. A (c4) · 1. ♖c5+ ♖a2 2. ♕xc4 · Penser à l'avance

Pourquoi: L'échec du cavalier éloigne le roi noir, et le cavalier noir en c4 n'est plus protégé par son roi : le roi blanc le prend.

18. 1. ♖b1 g5 2. ♖h1# · Penser à l'avance

Pourquoi: La tour revient sur la première rangée et attend. Le roi noir est bloqué par les pions et le roi blanc : quoi que joue Noir, la tour va en h1, échec et mat.

19. 1. ♖b1 ♖d8 2. ♖h1# · Penser à l'avance

Pourquoi: La tour revient tranquillement sur la première rangée et attend. Le roi noir est enfermé par le cavalier et les pions : quoi que joue Noir, la tour va en h1, échec et mat.

20. A (g2) · 1... ♖d4+ 2. ♕e2 ♖xg2+ · Penser à l'avance

Pourquoi: Le fou fait échec, le roi blanc doit quitter f2, et le fou blanc en g2 n'est plus protégé : la tour noire le prend, avec échec en plus.

21. 1. ♖b5 ♖e5 2. ♖e2# · Penser à l'avance

Pourquoi: Le fou revient en b5 et attend. Le roi noir est complètement enfermé : quoi que joue Noir, le fou va en e2, échec et mat.

22. 1... a1=♖+ 2. ♕xa1 ♖c2+ 3. ♕b1 ♖xe3 · Penser à l'avance

Pourquoi: Tu fais dame avec échec pour attirer le roi blanc en a1, puis le cavalier fait échec en c2 et attaque le roi et la dame : tu prends la dame blanche.

23. 1.♖c5+ ♕d6 2.♖xc3 dxc3 3.♕xe3 · Penser à l'avance

Pourquoi: La tour fait échec pour chasser le roi noir, puis s'échange contre le cavalier. Quand le pion noir reprend, le fou en e3 n'est plus protégé : le roi blanc le prend, et tu gagnes deux pièces mineures pour une tour.

24. 1...f5 2.♙f8 g6# · Penser à l'avance

Pourquoi: Le pion avance en f5 et prend la case g4 au roi blanc. Quoi que joue Blanc, le pion en g6 fait échec et mat.

25. B (d5) · 1...d5 2.exd5 ♖a5 3.♙b5+ · Pions et avantages

Pourquoi: Le pion avance en d5, empêche le fou en c4 d'aller en f7 et prend le centre.

26. 1.e5 ♕e8 2.♕e6 ♕d8 3.♕f7 · Pions et avantages

Pourquoi: Le pion avance en e5, le roi blanc se tient à côté pour protéger son chemin. Le roi noir ne peut pas l'arrêter, et le pion fait dame.

27. A (h7) · Pions et avantages

Pourquoi: Le pion en h7 n'a pas de pion noir sur la colonne g. Il est tout seul : c'est un pion faible.

28. B (♖xb6) · 1.♖xb6 ♕xb6 2.♕d6 ♖a5 3.e6 ♖a4 · Pions et avantages

Pourquoi: Échange les tours : le roi noir doit reprendre en b6, loin du pion. Le roi blanc guide le pion e jusqu'au bout.

29. B (♖g7) · 1.♖g7 ♜xg7+ 2.hxg7+ · Pions et avantages

Pourquoi: La tour va sur la septième rangée en g7, menace la dame et menace de mat. La dame noire doit prendre la tour, et le pion en h6 reprend avec échec et va bientôt faire dame.

30. 1.♖xg7 ♜g4 2.♖xg4 · Pions et avantages

Pourquoi: La tour prend le pion en g7 et menace de mat. Si la dame noire va en g4 pour bloquer, la tour prend la dame.

31. 1.♙xb5+ axb5 2.♜xd4 · Pions et avantages

Pourquoi: Le fou prend le pion en b5 avec échec et ouvre la colonne d. Noir doit s'occuper de son roi, et la dame blanche prend la dame noire.

32. 1.♕c6 ♖a6 2.b5+ ♖a7 3.♕c7 ♖a8 4.♕b6 · Pions et avantages

Pourquoi: Le roi passe devant le pion et prend les cases devant. Le pion fait échec, le roi noir recule, et le pion avance jusqu'à faire dame.

33. A (e2) · 1.♕e2 ♕f6 2.♕d3 ♕e5 3.♕c4 ♕d6 · Les finales

Pourquoi: Le roi va en e2, puis d3 et c4 : le roi file droit vers le pion pour le guider.

34. 1.♜c4+ ♕b2 2.♜d3 ♕c1 3.♜c3+ · Les finales

Pourquoi: Les échecs de la dame forcent le roi noir à se mettre devant son pion, puis la dame et le roi blanc l'encerclent et font échec et mat.

35. 1.♕d6 ♕b7 2.c6+ ♕b8 3.♕d7 · Les finales

Pourquoi: Le roi blanc va en d6 puis d7 et contrôle les cases devant le pion. Le pion monte tout droit et fait dame.

36. 1.♜g7 ♕d8 2.♕b7 ♕e8 3.♕c6 · Les finales

Pourquoi: La dame enferme le roi noir sur la dernière rangée, le roi blanc s'approche, et la dame descend en d7 pour faire échec et mat, protégée par le roi.

37. 1.♜c4+ ♕d2 2.♜a2 ♕c2 3.♕e3 ♕c1 4.♕e2 · Les finales

Pourquoi: La dame fait échec et coupe le chemin, le roi noir est coincé devant son pion, le roi blanc arrive, et la dame fait échec et mat.

38. 1.♕d4 ♕c7 2.♕e5 ♕d7 3.♕f6 ♕c6 4.f5 · Les finales

Pourquoi: Le roi blanc monte en d4, e5, f6 devant le pion. Le roi noir arrive trop tard, et le pion monte faire dame.

39. A (Les Blancs gagnent) · 1.♕b3 ♕e1 2.♜a5 ♕e2 3.♜b5+ ♕e3 · Les finales

Pourquoi: Un pion d n'a pas d'astuce de PAT : la dame force le roi noir devant son pion, et le roi blanc vient prendre le pion.

40. 1.e4+ ♕f6 2.♕d6 ♕f7 3.e5 · Les finales

Pourquoi: Le pion avance en e4 avec échec, le roi noir doit reculer. Le roi blanc passe devant le pion, prend la case clé, et le pion fait dame.

41. B (b3) · 1.♖b2 ♖d8 2.♖xb3 · Tactique élargie

Pourquoi: La dame noire en b3 n'a presque plus de cases pour fuir. La tour blanche va en b2 pour bloquer la dernière, et la dame est prise.

42. 1...♙c5 2.♖b3 ♙xd4+ · Tactique élargie

Pourquoi: Le fou va en c5 et cloue la dame blanche devant le roi. La dame ne peut pas bouger : le fou prend la dame avec échec.

43. 1...♖h3+ 2.gxh3 ♜xf1# · Tactique élargie

Pourquoi: Le cavalier fait échec en h3 et ouvre la colonne f pour la dame. Le pion prend le cavalier, la dame prend la tour en f1 : échec et mat !

44. 1...♜d1+ 2.♕h2 ♜h5+ · Tactique élargie

Pourquoi: La dame fait échec en d1 puis en h5 ; le roi blanc fait des allers-retours sans s'échapper : nulle.

45. C (e5+) · 1.e5+ g6 2.exf6 · Tactique élargie

Pourquoi: Le pion va en e5 et ouvre le chemin du fou en d3 : échec ! Le pion attaque aussi le fou en f6 ; quand les noirs ont paré l'échec, le pion prend le fou.

46. 1.♕e2 ♙xc3 2.♙xc3 · Tactique élargie

Pourquoi: Le roi va en e2 et attaque le fou en d2. Le fou ne peut plus rentrer, il prend le pion en c3 puis se fait prendre par le fou blanc : tu gagnes du matériel.

47. 1.b4 ♗c6 2.bxc5 · Tactique élargie

Pourquoi: Le pion avance en b4 et menace le fou en c5. Le fou n'a plus de case sûre, le pion peut le prendre.

48. 1.♗g5 ♜xg5 2.♘xg5 · Tactique élargie

Pourquoi: Le fou va en g5 et menace la dame noire. La dame n'a pas de case sûre, elle prend le fou, et le cavalier reprend la dame : tu gagnes gros.
