



Cahier d'échecs niveau 5 avec corrigés

48 positions · Niveau 5 · Plans, structure et défense · 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

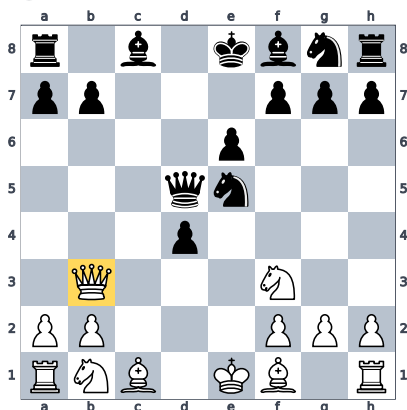
Écris le coup (par exemple ♔f3 ou Cf3) ou dessine une flèche sur l'échiquier. L'échiquier est toujours tourné vers le camp qui joue.

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.

Le temps et la tactique

1

Les Blancs jouent

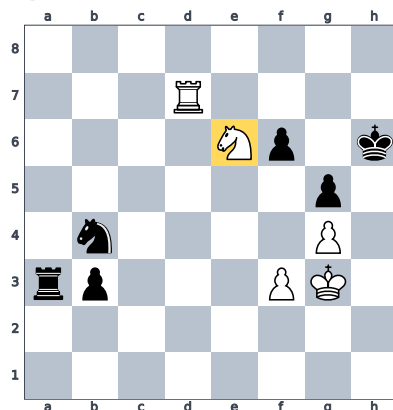


La dame qui brille joue en premier. Échange les pièces dans le bon ordre !

Coup: _____

2

Les Blancs jouent

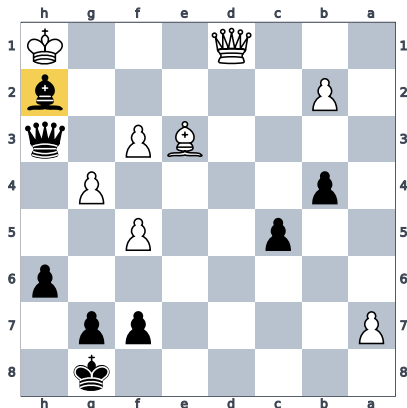


Le cavalier qui brille joue en premier. Bloque les cases de fuite du roi noir !

Coup: _____

3

Les Noirs jouent

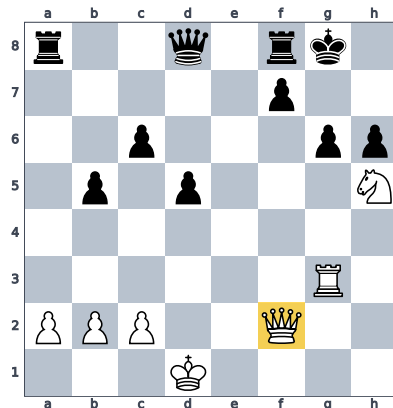


Le fou qui brille bloque le chemin de la dame. Où le fou doit-il aller pour gagner le plus ?

Coup: _____

4

Les Blancs jouent



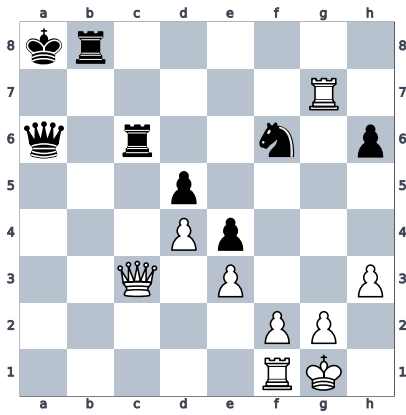
Il y a trois coups. Choisis le coup d'attaque le plus fort !

(A) ♕xf7+ (B) ♕d4 (C) ♕xg6+

Entoure: A B C _____

5

Les Blancs jouent

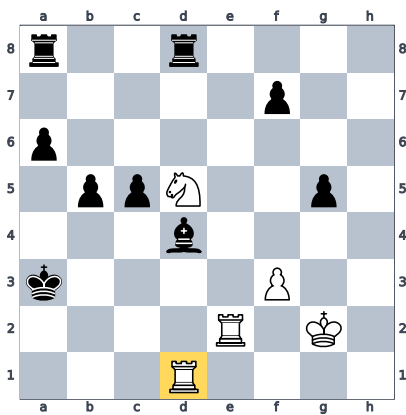


Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

7

Les Blancs jouent

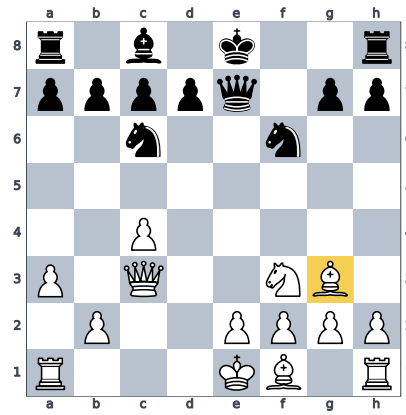


La tour qui brille fait échec en premier. Calcule jusqu'au mat !

Coup: _____

6

Les Blancs jouent



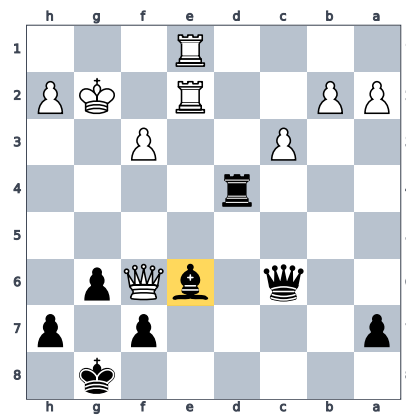
La pièce qui brille a trois coups. Prendre, ou gagner du temps ? À toi de choisir !

(A) c5 (B) ♖xf6 (C) ♗xc7

Entoure: A B C _____

8

Les Noirs jouent



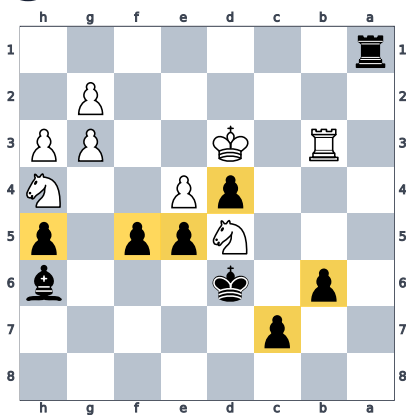
Le fou qui brille bloque le chemin de la dame. Fais sortir le fou avec échec !

Coup: _____

Pion

9

Les Noirs jouent



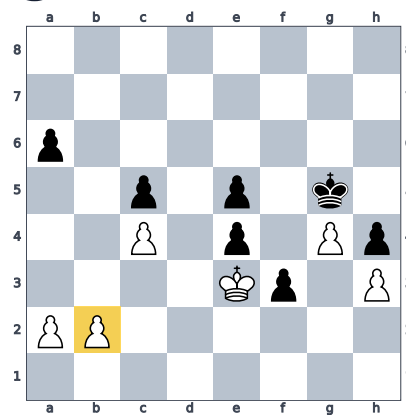
Le pion qui brille a trois coups. Choisis le meilleur !

(A) fxe4+ (B) f4 (C) c5

Entoure: A B C _____

10

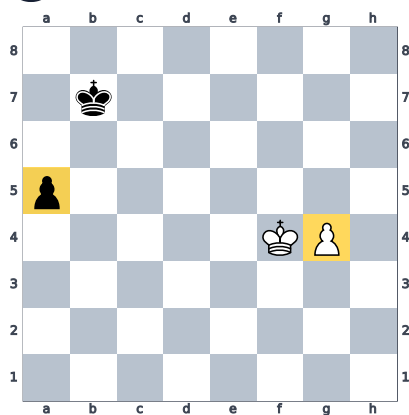
Les Blancs jouent



Le pion qui brille se sacrifie d'abord. Fais la percée !

Coup: _____

11 Les Blancs jouent

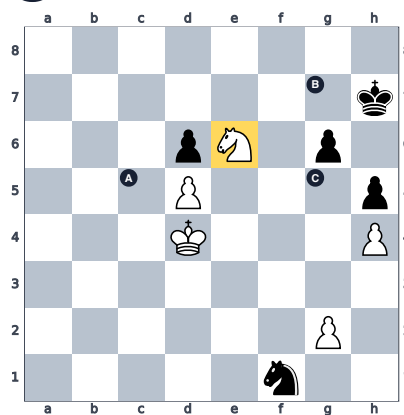


Les blancs jouent. Deux pions font la course. Qui gagne ?
Compte les coups !

- (A) Les Blancs gagnent (B) Nulle
(C) Les Noirs gagnent

Entoure: A B C _____

12 Les Blancs jouent

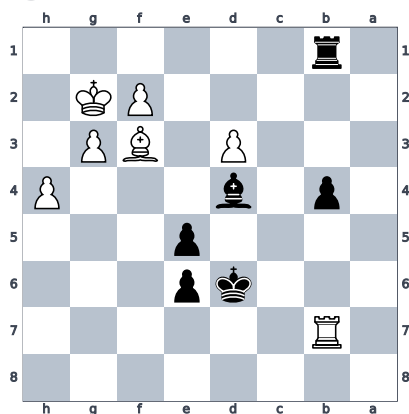


Où le cavalier qui brille doit-il sauter ? Touche une case !

- (A) c5 (B) g7 (C) g5

Entoure: A B C _____

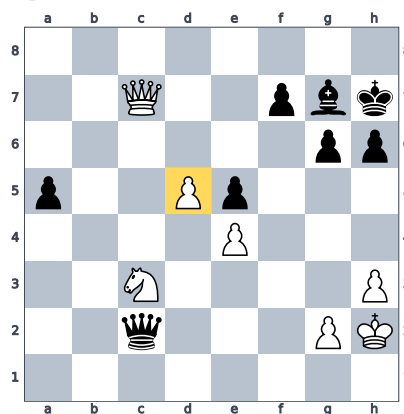
13 Les Noirs jouent



Les Noirs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

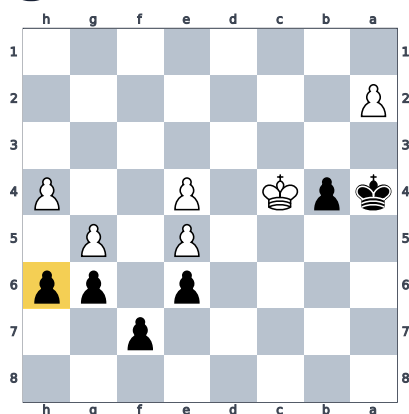
14 Les Blancs jouent



Le pion qui brille joue d'abord. Utilise ton pion !

Coup: _____

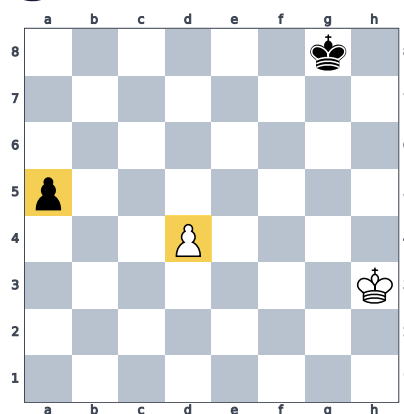
15 Les Noirs jouent



Le pion qui brille joue d'abord. Échange les pions, puis fais entrer le roi pour manger les pions !

Coup: _____

16 Les Blancs jouent



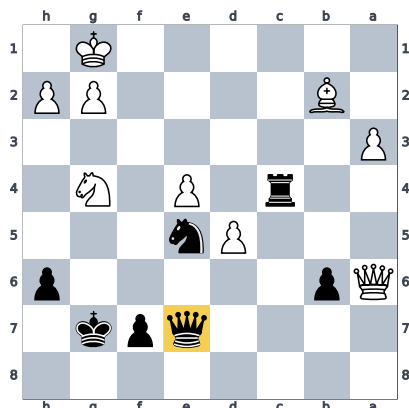
Les blancs jouent. Qui gagne cette course ? Regarde aussi les deux rois !

- (A) Les Blancs gagnent (B) Nulle
(C) Les Noirs gagnent

Entoure: A B C _____

Les tours et les colonnes ouvertes

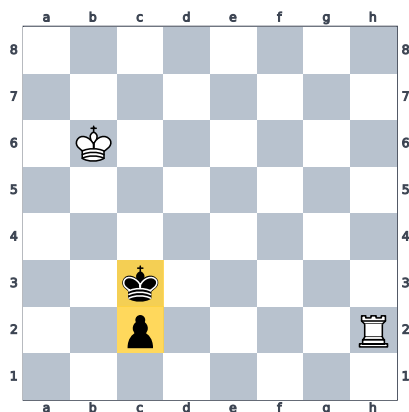
17 Les Noirs jouent



La dame qui brille fait d'abord échec, puis la tour descend la colonne c ouverte jusqu'à la dernière rangée. Vas-y !

Coup: _____

19 Les Blancs jouent

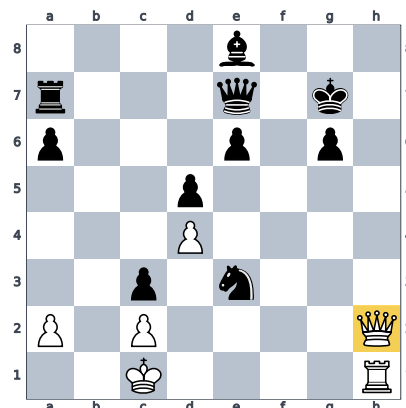


Les blancs jouent en premier. Le pion noir va bientôt devenir une dame, et le roi noir est juste à côté. Les blancs gagnent ou c'est nul ?

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

Entoure: A B C _____

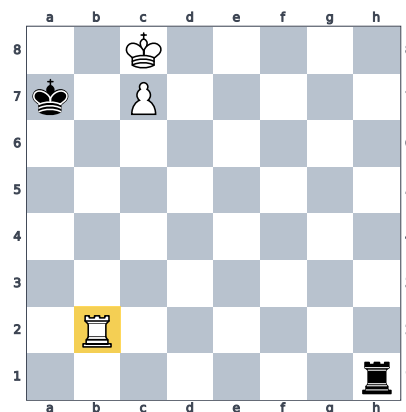
18 Les Blancs jouent



La dame qui brille joue d'abord, puis la tour va sur la septième rangée. Vas-y !

Coup: _____

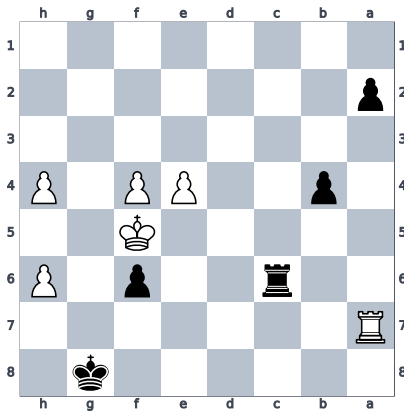
20 Les Blancs jouent



La tour qui brille joue en premier. Aide le pion à devenir une dame !

Coup: _____

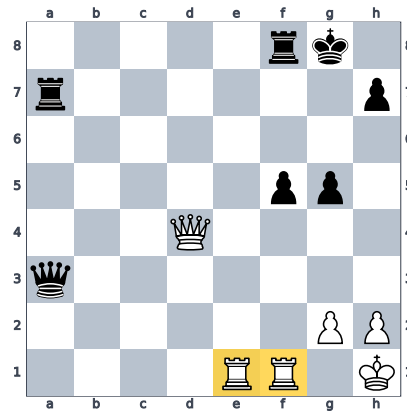
21 Les Noirs jouent



Les Noirs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

22 Les Blancs jouent

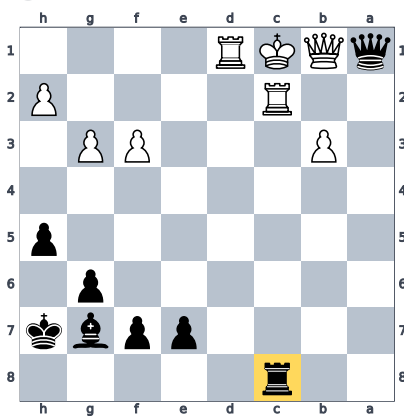


Deux tours brillent. Choisis le meilleur coup de tour !

(A) ♖d1 (B) ♖b1 (C) ♖a1

Entoure: A B C _____

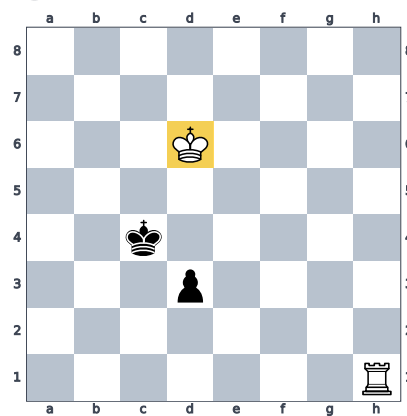
23 Les Noirs jouent



La tour qui brille entre en prenant sur la deuxième rangée des blancs. Calcule la suite !

Coup: _____

24 Les Blancs jouent

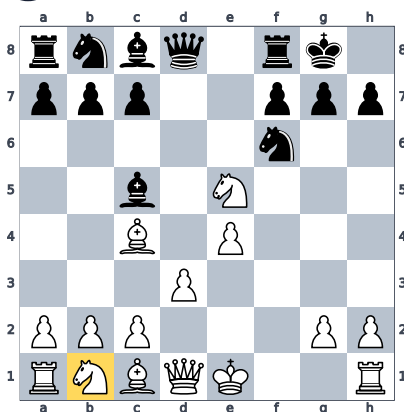


Le roi blanc brille. Ramène le roi pour bloquer le pion noir !

Coup: _____

Attaque, défense et nulle

25 Les Blancs jouent

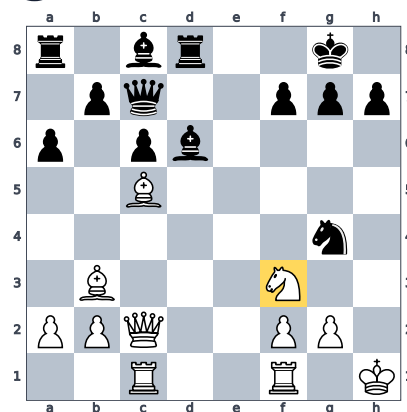


La pièce qui brille doit faire attention. Laquelle de tes pièces est menacée ?

(A) ♖e2 (B) ♗c3 (C) ♘xf7+

Entoure: A B C _____

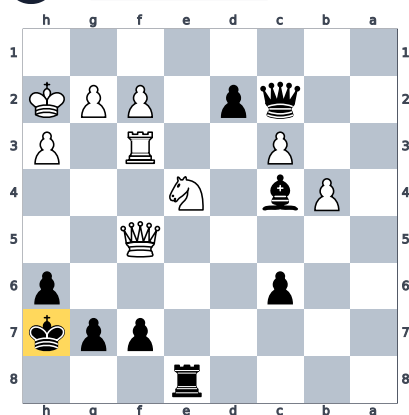
26 Les Blancs jouent



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

Coup: _____

27 Les Noirs jouent

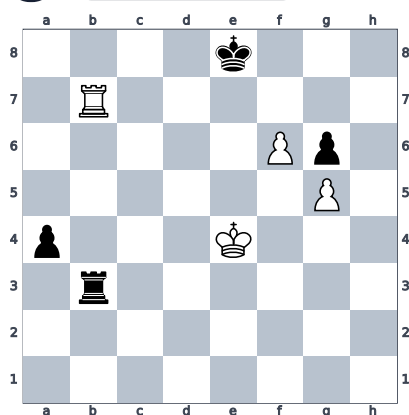


Le roi noir brille. Le cavalier blanc va faire un échec double. Choisis un coup qui tient ta position !

- (A) ♖h8 (B) g6 (C) ♖g8

Entoure: A B C

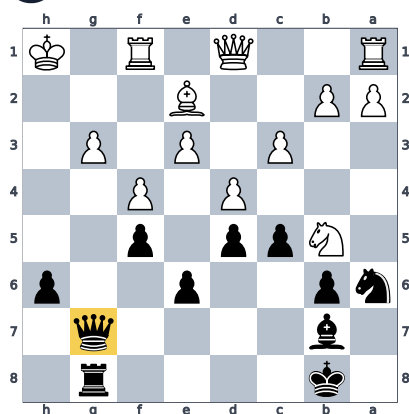
29 Les Blancs jouent



Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

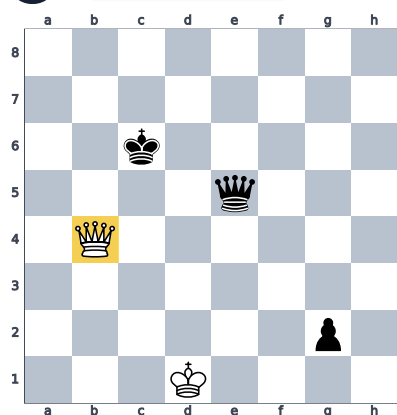
31 Les Noirs jouent



La dame qui brille casse le mur de pions devant le roi. Continue à calculer !

Coup: _____

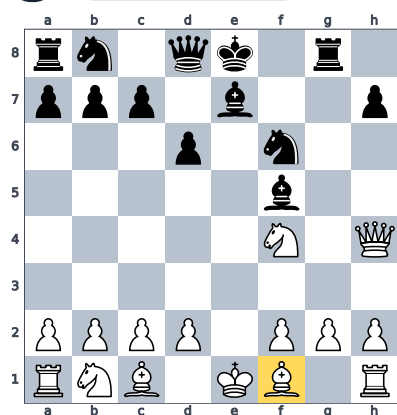
28 Les Blancs jouent



La dame qui brille fait échec sans arrêt. Tiens la nulle !

Coup: _____

30 Les Blancs jouent

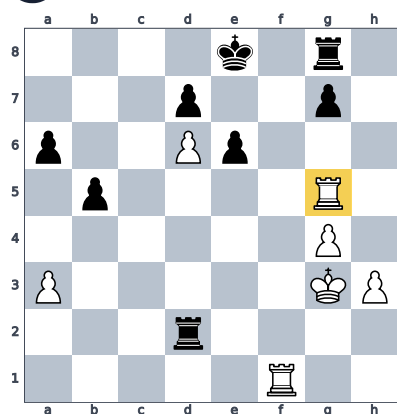


La pièce qui brille a un joli coup. Choisis le meilleur coup !

- (A) ♖xh7 (B) ♖c4 (C) f3

Entoure: A B C

32 Les Blancs jouent

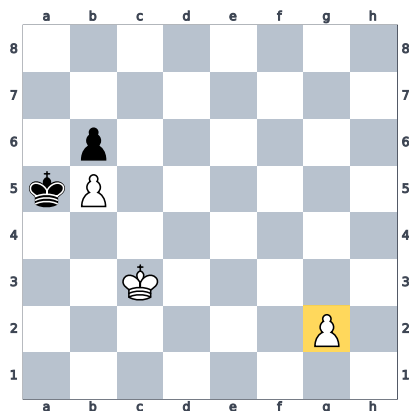


La tour qui brille joue en premier. Protège le pion et prends la colonne !

Coup: _____

Finale élargies

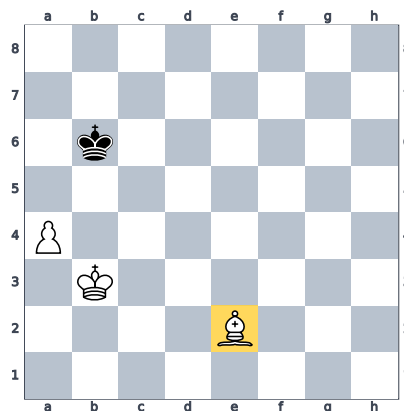
33 Les Blancs jouent



Le pion qui brille est un pion passé éloigné. Avance-le de deux cases !

Coup: _____

34 Les Blancs jouent

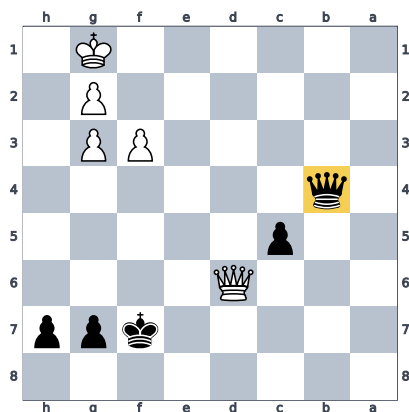


Les blancs jouent. Cette fois, victoire ou nulle ? Regarde la couleur du fou !

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

Entoure: A B C _____

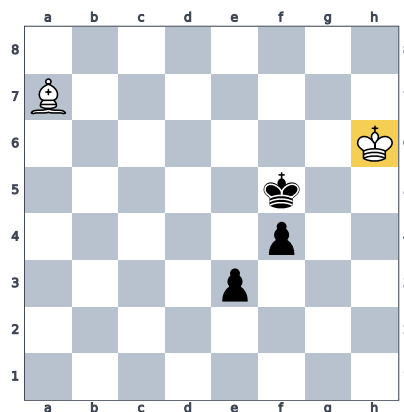
35 Les Noirs jouent



La dame qui brille joue en premier. Force l'échange des dames !

Coup: _____

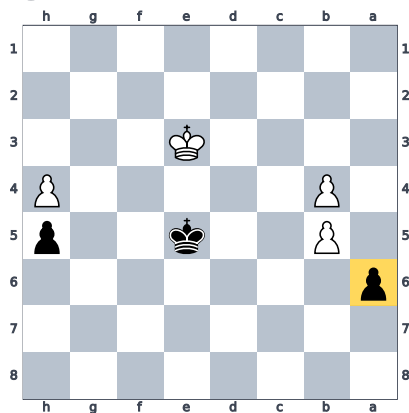
36 Les Blancs jouent



Le roi qui brille joue en premier. Le fou surveille déjà !

Coup: _____

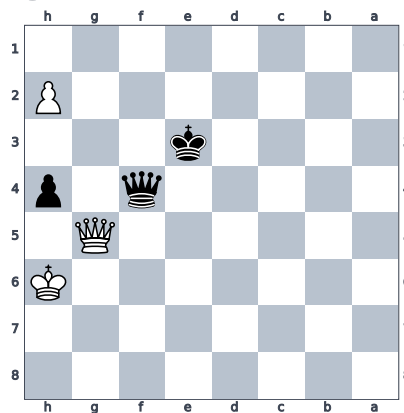
37 Les Noirs jouent



Le pion qui brille joue en premier. Réfléchis à la suite !

Coup: _____

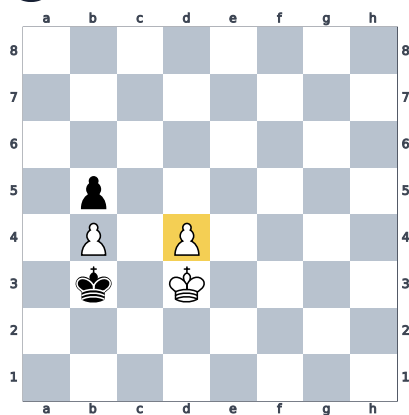
38 Les Noirs jouent



Les Noirs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

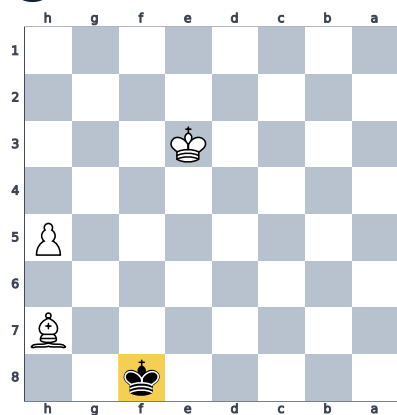
39 Les Blancs jouent



Le pion qui brille peut filer. Compte les coups, puis pousse !

Coup: _____

40 Les Noirs jouent

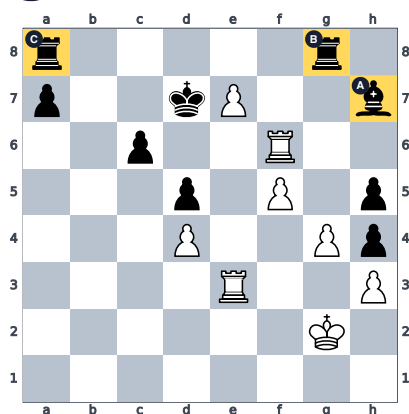


Le roi noir brille. Tiens la nulle dans le coin !

Coup: _____

Stratégie élargie

41 Les Blancs jouent

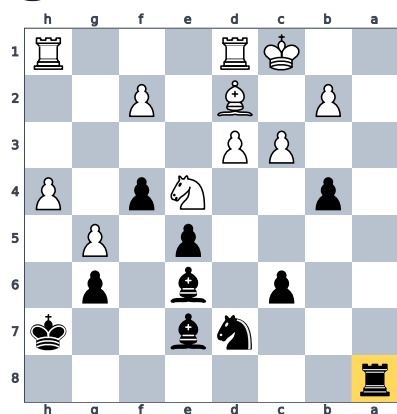


Quelle pièce noire est enfermée, sans case pour fuir ?
Touche cette pièce !

(A) h7 (B) g8 (C) a8

Entoure: A B C _____

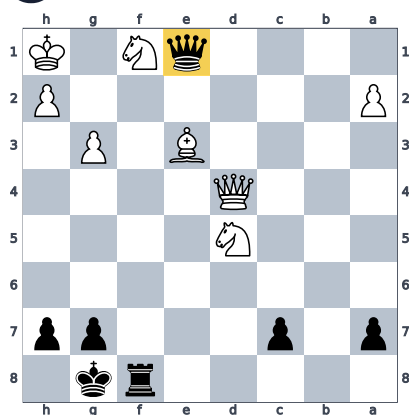
42 Les Noirs jouent



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

Coup: _____

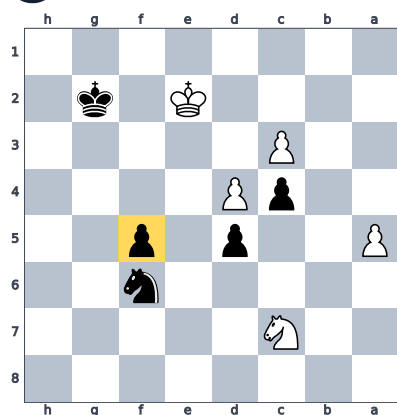
43 Les Noirs jouent



La dame qui brille joue en premier. La dernière rangée blanche a un point faible. Trouve-le !

Coup: _____

44 Les Noirs jouent

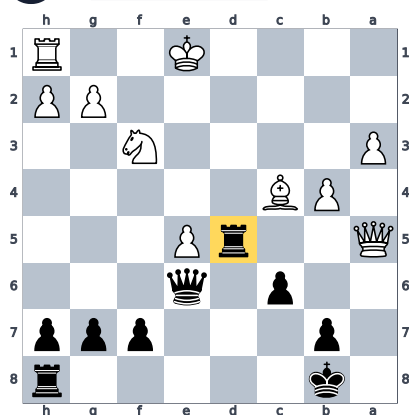


La pièce qui brille a un coup très fort. Choisis-le !

(A) ♖g1 (B) f4 (C) ♕e4

Entoure: A B C _____

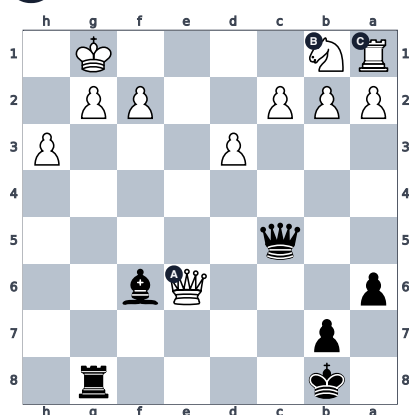
45 Les Noirs jouent



La tour qui brille joue en premier. Le roi blanc est encore au centre : réfléchis bien !

Coup: _____

47 Les Noirs jouent

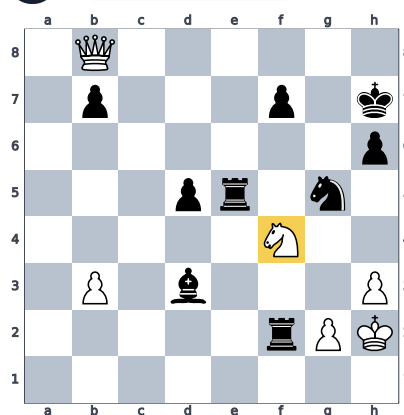


Quelle pièce blanche est enfermée ? Touche cette pièce !

(A) e6 (B) b1 (C) a1

Entoure: A B C _____

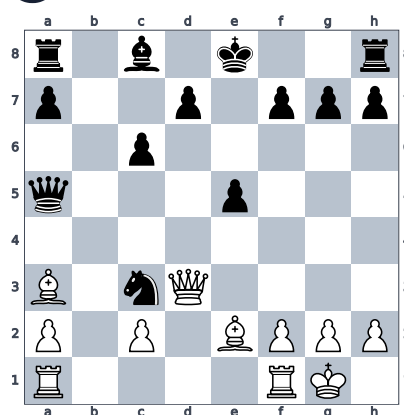
46 Les Blancs jouent



Le cavalier qui brille joue en premier. Quelle pièce noire n'est pas protégée ?

Coup: _____

48 Les Blancs jouent



Le roi adverse n'a pas roqué. Attaque !

Coup: _____

Corrigés et explications

1. 1. ♖xd5 exd5 2. ♜xe5 · Le temps et la tactique

Pourquoi: Échange d'abord les dames pour que la dame noire ne puisse pas reprendre, puis le cavalier prend le cavalier en e5 : tu as un cavalier de plus.

2. 1. ♜f8 ♞a7 2. ♞xa7 b2 3. ♞h7# · Le temps et la tactique

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.

3. 1... ♞f4+ 2. ♜g1 ♞xe3# · Le temps et la tactique

Pourquoi: Le fou sort, et la dame noire sur la colonne h fait échec à la découverte. Le roi blanc doit aller en g1, puis le fou prend en e3 : échec et mat !

4. B (♖d4) · 1. ♖d4 f6 2. ♞xg6+ · Le temps et la tactique

Pourquoi: La dame va en d4 et menace mat en g7. Le pion f doit avancer pour bloquer, alors le pion en g6 n'est plus protégé et la tour prend en g6 avec échec.

5. 1. ♖xc6+ ♖xc6 2. ♞a1+ ♖a6 3. ♞xa6# · Le temps et la tactique

Pourquoi: L'échange de dames en c6 éloigne la dame noire, puis la tour fait échec sur la colonne a, la dame noire s'interpose, et la tour prend la dame : échec et mat !

6. A (c5) · 1. c5 ♜e4 2. ♖c2 b6 · Le temps et la tactique

Pourquoi: Le pion va en c5 pour garder de l'espace, sans gober le pion en c7. Les noirs n'ont toujours ni sorti le fou ni roqué : tu as de l'avance en temps.

7. 1. ♞d3+ ♞c3 2. ♞xc3+ ♜a4 3. ♞a2# · Le temps et la tactique

Pourquoi: La tour fait échec en d3, le fou noir doit s'interposer, la tour prend le fou avec un nouvel échec, puis l'autre tour fait mat en a2.

8. 1... ♞h3+ 2. ♜g3 ♖xf6 · Le temps et la tactique

Pourquoi: Le fou sort avec échec en h3 et ouvre la rangée à la dame noire, qui vise la dame blanche. Le roi fuit, et la dame noire prend la dame blanche.

9. A (fxe4+) · 1...fxe4+ 2. ♜xe4 ♞e1+ · Pion

Pourquoi: Le pion prend en e4 avec échec. Si le roi blanc reprend, la tour noire fait échec en e1, et les noirs attaquent en premier.

10. 1. b4 cxb4 2. c5 · Pion

Pourquoi: Tu sacrifies le pion en b4, les noirs le prennent, puis le pion en c5 s'échappe : plus aucun pion noir ne peut le bloquer.

11. B (Nulle) · 1.g5 a4 2.g6 a3 3.g7 a2 · Pion

Pourquoi: Le pion blanc a besoin de quatre coups, le pion noir aussi. Les deux font dame, et dame contre dame, c'est nulle.

12. C (g5) · 1. ♜g5+ ♜g7 2. ♜e4 ♜f8 3. ♜xd6 · Pion

Pourquoi: Le cavalier fait échec en g5, où les pions noirs ne peuvent pas le chasser, puis fait le tour jusqu'en e4 et prend le pion en d6.

13. 1...b3 2. h5 b2 · Pion

Pourquoi: Le pion b file en b2, la tour noire se place derrière pour le soutenir, et les blancs doivent sacrifier une pièce pour l'arrêter.

14. 1.d6 ♖f2 2. ♜d5 · Pion

Pourquoi: Le pion en d6 s'approche de la rangée de promotion, puis le cavalier va en d5 pour le protéger. Plus un pion passé avance, plus il est fort.

15. 1...hxc5 2. hxc5 ♜a3 · Pion

Pourquoi: Échange d'abord le pion h pour que le pion blanc ne puisse pas s'échapper, puis le roi noir va en a3 et prend le pion en a2.

16. C (Les Noirs gagnent) · 1. ♜g2 a4 2. ♜f3 a3 3. ♜e4 a2 · Pion

Pourquoi: Le roi noir est tout près et rattrape le pion d blanc. Mais le roi blanc est loin et ne peut pas rattraper le pion a noir.

17. 1... ♖c5+ 2. ♜f1 ♞c1+ · Les tours et les colonnes ouvertes

Pourquoi: La dame fait échec, le roi blanc fuit en f1, puis la tour descend la colonne c ouverte jusqu'à la dernière rangée et refait échec. Si le fou prend la tour, la dame reprend, et le roi blanc est coincé.

18. 1. ♖h8+ ♜f7 2. ♞h7# · Les tours et les colonnes ouvertes

Pourquoi: La dame fait échec en h8, le roi noir est obligé de monter en f7, puis la tour va sur la septième rangée en h7 : échec et mat !

19. B (Nulle) · 1. ♞xc2+ ♜xc2 · Les tours et les colonnes ouvertes

Pourquoi: La tour peut seulement s'échanger contre le pion : si la tour prend le pion, le roi noir prend la tour. Le roi blanc est trop loin pour aider.

20. 1. ♞a2+ ♜b6 2. ♜b8 ♞h8+ 3. c8=♖ · Les tours et les colonnes ouvertes

Pourquoi: La tour fait échec pour éloigner le roi noir, le roi blanc passe en b8, puis le pion devient dame en bloquant aussi l'échec.

21. 1...b3 2. ♜g6 f5+ · Les tours et les colonnes ouvertes

Pourquoi: Le pion b avance, et la tour blanche ne peut pas arrêter les deux pions noirs. Si le roi blanc fonce, le pion f fait échec et lui barre la route.

22. C (♖a1) · 1. ♖a1 ♗xa1 2. ♗xa1 ♖xa1+ 3. ♗xa1 · Les tours et les colonnes ouvertes

Pourquoi: La tour va sur la colonne a ouverte et attaque directement la dame noire. La dame ne peut pas se mettre à l'abri, et les noirs doivent donner la dame contre la tour.

23. 1... ♗xc2+ 2. ♖xc2 ♗c3# · Les tours et les colonnes ouvertes

Pourquoi: La tour prend la tour en c2 avec échec, le roi blanc est obligé de reprendre, puis la dame descend en c3 : échec et mat !

24. 1. ♖e5 ♖c3 2. ♖e4 ♖c2 3. ♗h2+ ♖c3 4. ♗h3 ♖b4 5. ♗xd3 · Les tours et les colonnes ouvertes

Pourquoi: Le roi blanc revient en e4 pour barrer la route du pion, la tour fait échec pour repousser le roi noir, puis la tour prend le pion.

25. A (♗e2) · 1. ♗e2 ♗e7 2. ♖f3 ♖c6 · Attaque, défense et nulle

Pourquoi: La dame monte en e2 pour protéger le cavalier en e5 et abriter le roi. Sortir ses pièces, c'est bien, mais d'abord il faut regarder quelle pièce est menacée.

26. 1. ♖g5 ♖f6 2. ♖xf7 · Attaque, défense et nulle

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.

27. A (♖h8) · 1... ♖h8 2. ♖xd2 ♗xd2 · Attaque, défense et nulle

Pourquoi: Le roi va en h8 et évite l'échec double du cavalier. Maintenant les noirs ont encore le pion en d2, qui va bientôt devenir dame.

28. 1. ♗a4+ ♖c5 2. ♗c2+ ♖b4 3. ♗xg2 ♗a1+ 4. ♖e2 · Attaque, défense et nulle

Pourquoi: La dame fait échec sans arrêt jusqu'à pouvoir prendre le pion g2. Dame contre dame : nulle !

29. 1. ♗xb3 axb3 2. ♖d3 · Attaque, défense et nulle

Pourquoi: Échange les tours, puis le roi blanc revient prendre le pion b3. Les pions f et g blancs sont plus forts : les blancs gagnent la finale de pions.

30. C (f3) · 1.f3 ♗d7 2.d4 ♖c6 · Attaque, défense et nulle

Pourquoi: Le pion en f3 bloque la route du fou et de la tour noirs, la dame blanche n'est plus chassée. Là, rester en sécurité compte plus que sortir ses pièces.

31. 1... ♗xg3 2. ♗f2 ♗xf2 3. ♗g1 ♗xg1+ · Attaque, défense et nulle

Pourquoi: La dame prend le pion en g3 pour casser l'abri du roi, puis prend la tour en f2, et enfin échange les dames : tu as beaucoup plus de pièces.

32. 1. ♗c5 ♖d8 2. ♗fc1 · Attaque, défense et nulle

Pourquoi: La tour va sur la colonne c et menace d'entrer en c8, alors les noirs doivent s'occuper de leur roi. L'autre tour va aussi sur la colonne c, et les blancs attaquent en premier.

33. 1.g4 ♖xb5 2.g5 ♖c5 3.g6 ♖d5 4.g7 ♖e4 5.g8=♗ · Finales élargies

Pourquoi: Le pion g avance de deux cases dès le début. Le roi noir est occupé à prendre le pion b, il ne rattrape pas le pion g.

34. A (Les Blancs gagnent) · 1. ♖b4 ♖c6 2.a5 ♖d5 3. ♗b5 ♖d4 · Finales élargies

Pourquoi: Le pion a fait dame sur la case blanche a8, et le fou blanc va aussi sur les cases blanches : il contrôle la case du coin, le roi noir ne tient pas.

35. 1... ♗d4+ 2. ♗xd4 cxd4 · Finales élargies

Pourquoi: La dame fait échec en d4, la dame blanche doit prendre, le pion c reprend et devient un pion passé en d4. Les noirs gagnent la finale de pions.

36. 1. ♖h5 e2 2. ♗f2 e1=♗ 3. ♗xe1 f3 4. ♗f2 · Finales élargies

Pourquoi: Le roi joue un coup d'attente, le fou reste sur la diagonale et contrôle e1 et f2. Si un pion noir avance, le fou le prend.

37. 1...axb5 2. ♖f3 ♖f5 · Finales élargies

Pourquoi: Prends le pion b5, puis le roi noir va en f5. Le roi blanc doit reculer, et le roi noir entre prendre le pion h4.

38. 1...h3 2. ♗xf4+ ♖xf4 · Finales élargies

Pourquoi: Le pion h3 avance. Si la dame blanche prend la dame, le roi noir reprend et le pion h file faire dame.

39. 1.d5 ♖xb4 2.d6 ♖c5 3.d7 ♖d5 4.d8=♗+ · Finales élargies

Pourquoi: Le pion d file tout de suite. Le roi noir est occupé à prendre le pion b4, il ne revient pas à temps : le pion devient dame avec échec.

40. 1...♖g7 2.h6+ ♖xh6 · Finales élargies

Pourquoi: Le roi noir va vers le coin et prend le pion h. Plus de pions : nulle !

41. A (h7) · 1. ♗f7 ♗ae8 2. ♗xh7 · Stratégie élargie

Pourquoi: Le fou h7 est bloqué par le pion f5 et par le propre pion noir h5. La tour blanche va en f7 attaquer le fou, et les noirs ne peuvent pas le sauver.

42. 1... ♖a1+ 2. ♖c2 b3# · Stratégie élargie

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

43. 1... ♗xf1+ 2. ♗g1 ♗f3# · Stratégie élargie

Pourquoi: La dame prend le cavalier f1 avec échec, le fou doit s'interposer en g1, puis la dame va en f3 : échec et mat. Le roi blanc n'a aucune case pour respirer.

44. B (f4) · 1...f4 2.a6 f3+ · Stratégie élargie

Pourquoi: Pion en f4, puis f3 avec échec : le pion f file tout droit, et le cavalier blanc trop loin ne revient pas à temps.

45. 1... ♖xa5 2. ♗xe6 ♖xa3 · Stratégie élargie

Pourquoi: La tour prend la dame a5, le fou prend la dame noire, puis la tour prend le pion a3 : les noirs ont plus de matériel, et le roi blanc n'a toujours pas roqué.

46. 1. ♘xd3 ♖ee2 2. ♘xf2 · Stratégie élargie

Pourquoi: Le cavalier prend le fou d3 non protégé. Si la tour noire va en e2, le cavalier prend aussi la tour f2.

47. C (a1) · 1... ♜g5 2. g4 ♗xb2 3. ♘d2 ♗xa1 · Stratégie élargie

Pourquoi: La tour a1 est encore coincée dans le coin car le cavalier b1 et les pions n'ont pas bougé. La dame noire menace de mater, puis le fou prend le pion b2 et prend aussi la tour a1.

48. 1. ♜d6 ♘xe2+ 2. ♕h1 ♜xa3 3. ♜xa3 · Stratégie élargie

Pourquoi: La dame va en d6 : le roi noir ne peut plus roquer, et elle menace de mater. Si le cavalier prend le fou avec échec, le roi s'écarte, puis la dame prend la dame noire.
