



Cahier d'échecs niveau 6 avec corrigés

40 positions · Niveau 6 · Travail autonome et jeu avancé · 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

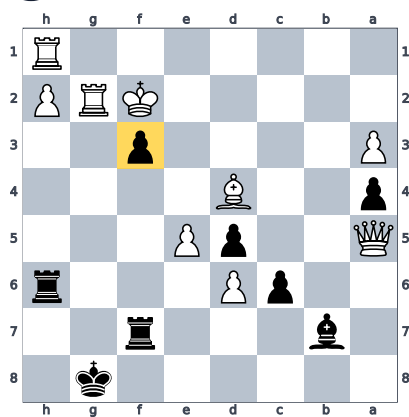
Écris le coup (par exemple ♖f3 ou Cf3) ou dessine une flèche sur l'échiquier. L'échiquier est toujours tourné vers le camp qui joue.

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.

L'attaque

1

Les Noirs jouent

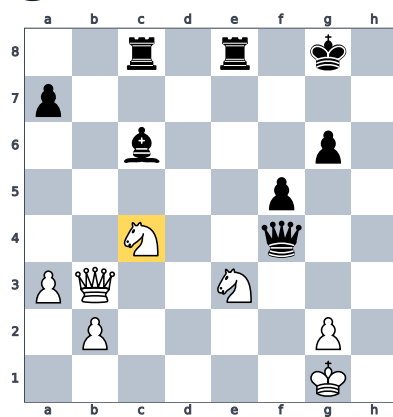


La pièce qui brille va ouvrir un chemin vers le roi coincé au centre. Joue le premier coup !

Coup: _____

2

Les Blancs jouent

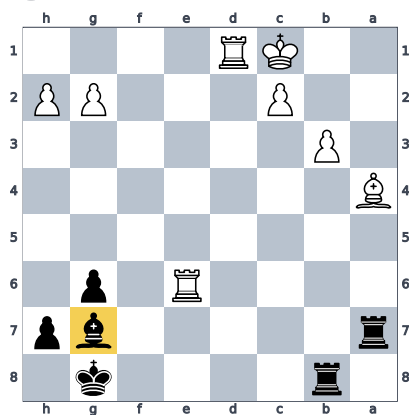


La pièce qui brille lance l'attaque. Calcule toute la suite avant de jouer !

Coup: _____

3

Les Noirs jouent

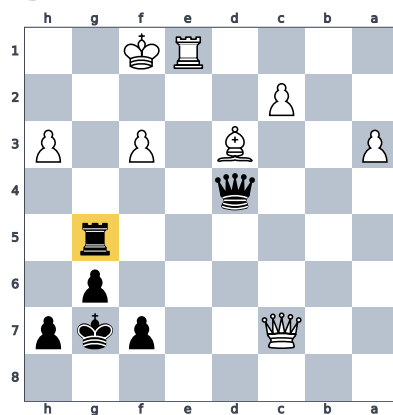


La pièce qui brille frappe la première. Trouve le bon coup !

Coup: _____

4

Les Noirs jouent

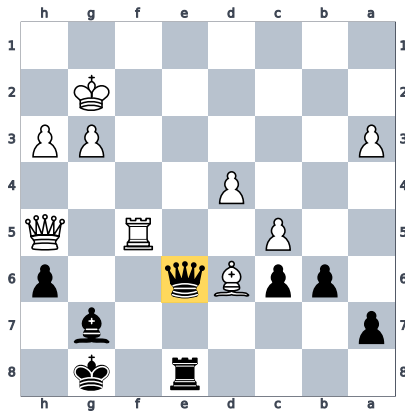


La pièce qui brille va ouvrir un chemin vers le roi coincé au centre. Joue le premier coup !

Coup: _____

5

Les Noirs jouent

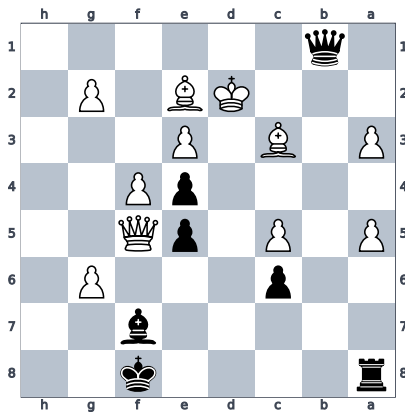


La pièce qui brille lance l'attaque. Calcule toute la suite avant de jouer !

Coup: _____

7

Les Noirs jouent

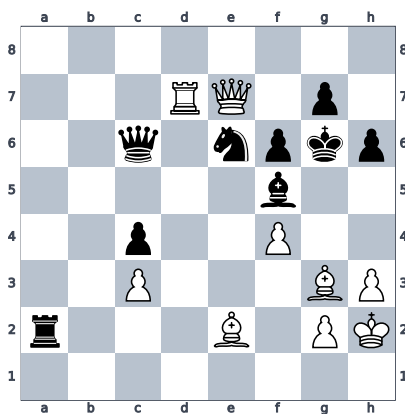


Le roi adverse n'a pas roqué. Attaque tout de suite pendant qu'il est encore au centre !

Coup: _____

9

Les Blancs jouent

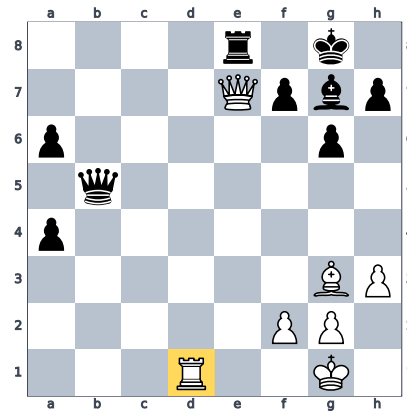


Il y a une tactique ici. Trouve toi-même laquelle !

Coup: _____

6

Les Blancs jouent

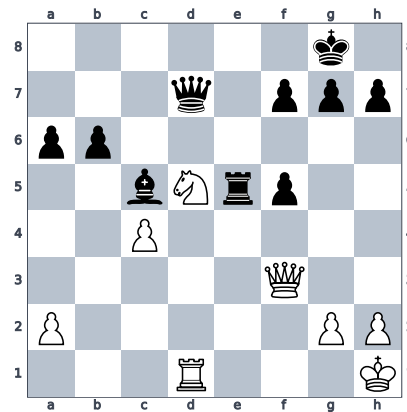


La pièce qui brille frappe la première. Trouve le bon coup !

Coup: _____

8

Les Blancs jouent

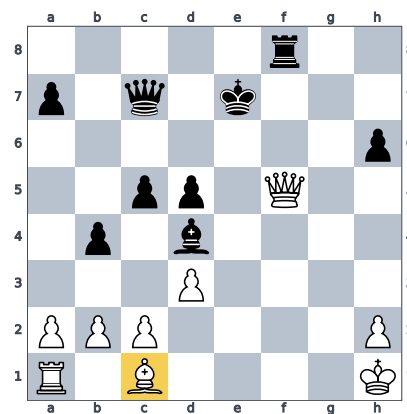


Tu attaques un roi qui a roqué. Calcule toute la suite dans ta tête d'abord !

Coup: _____

10

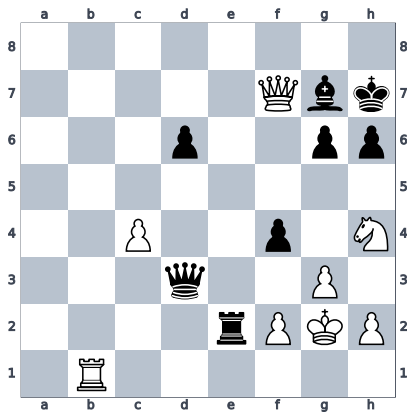
Les Blancs jouent



La pièce qui brille va ouvrir un chemin vers le roi coincé au centre. Joue le premier coup !

Coup: _____

11 Les Blancs jouent

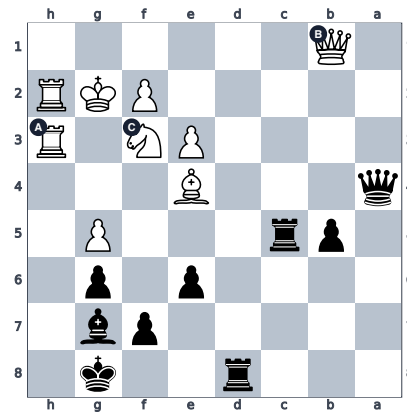


La dame blanche est déjà en f7, tout près du roi noir. Parmi les trois coups, lequel est le meilleur plan ?

- (A) ♖b7 (B) ♕xg6+ (C) ♕xg7+

Entoure: A B C

12 Les Noirs jouent

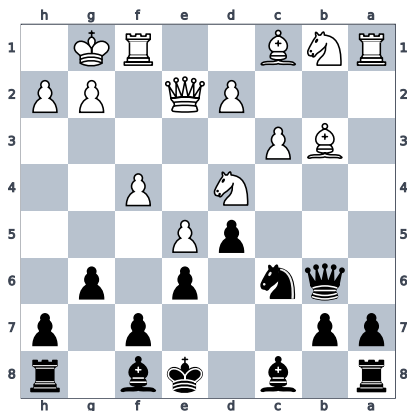


Quelle pièce adverse n'a plus où fuir ? Touche cette pièce.

- (A) h3 (B) b1 (C) f3

Entoure: A B C

13 Les Noirs jouent

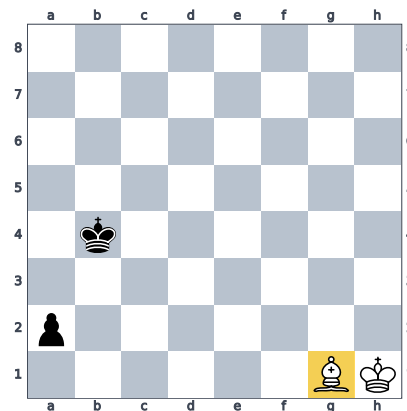


Le cavalier blanc en d4 bloque le chemin de la dame noire. Parmi les trois coups, lequel est le meilleur ?

- (A) ♘xe5 (B) ♘xd4 (C) ♕xd4+

Entoure: A B C

14 Les Blancs jouent

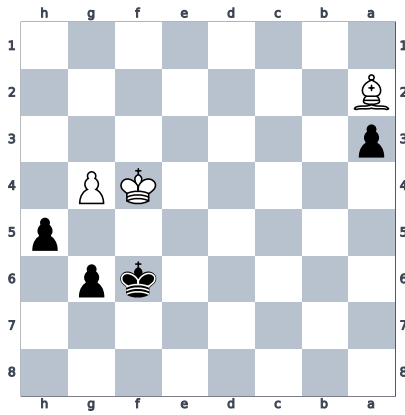


Les blancs jouent en premier. Le fou peut-il arrêter le pion noir à temps ? Quel est le résultat de cette partie ?

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

Entoure: A B C

15 Les Noirs jouent

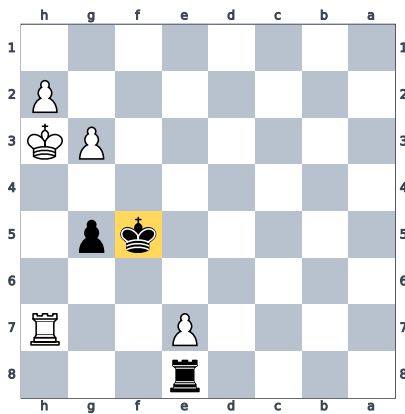


Une finale de fou. Les noirs n'ont que des pions contre le fou. Parmi les trois coups, lequel garde la position gagnante ?

- (A) h4 (B) hxg4 (C) g5+

Entoure: A B C

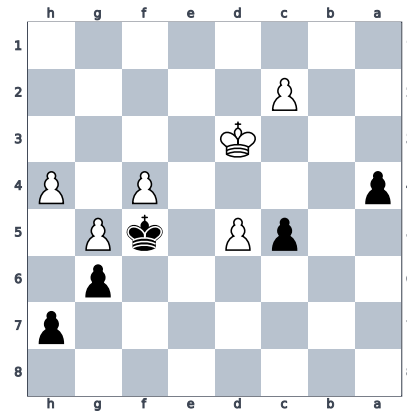
17 Les Noirs jouent



La pièce qui brille va piéger une pièce adverse. Joue le bon coup !

Coup: _____

16 Les Noirs jouent

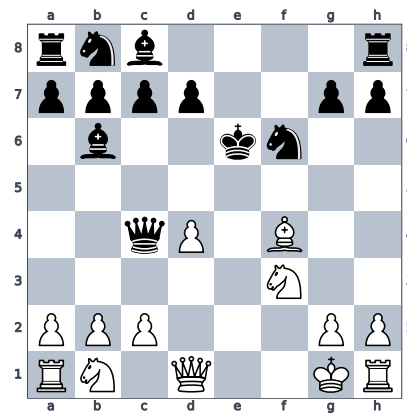


Les noirs ont deux pions à l'aile dame, et le roi blanc est tout seul pour les arrêter. Parmi les trois coups, lequel est le meilleur plan ?

- (A) c4+ (B) ♖xf4 (C) a3

Entoure: A B C

18 Les Blancs jouent

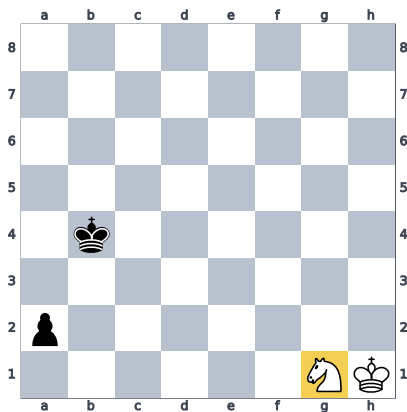


Le roi noir est au milieu de l'échiquier, et la dame noire est en c4. Parmi les trois coups, lequel est le meilleur ?

- (A) ♖e2+ (B) ♖e1+ (C) ♖d3

Entoure: A B C

19 Les Blancs jouent

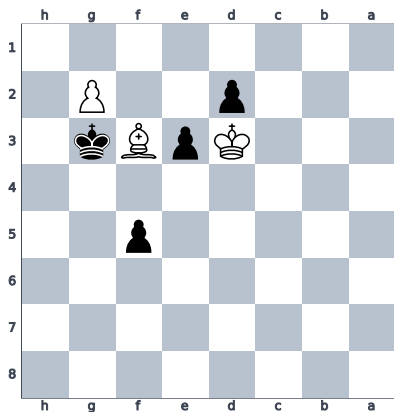


Maintenant, remplace le fou par un cavalier. Les blancs jouent en premier. Quel est le résultat de cette partie ?

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

Entoure: A B C _____

20 Les Noirs jouent



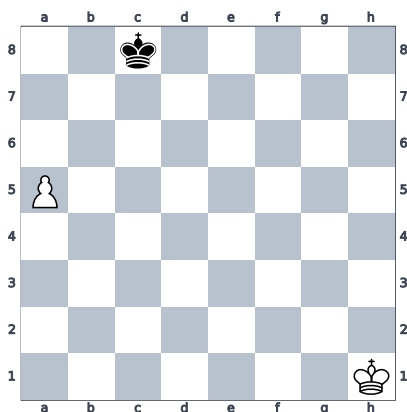
Une finale de fou. Le pion en d2 va bientôt être promu. Parmi les trois coups, lequel garde la position gagnante ?

- ☐ A ♖f2 ☐ B d1=♖+ ☐ C d1=♗+

Entoure: A B C _____

Finales de pièces mineures

21 Les Blancs jouent

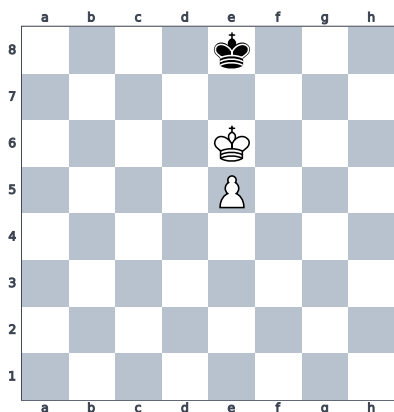


Les blancs jouent en premier. Le pion du bord peut-il devenir dame ? Quel est le résultat de cette partie ?

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

Entoure: A B C _____

22 Les Blancs jouent

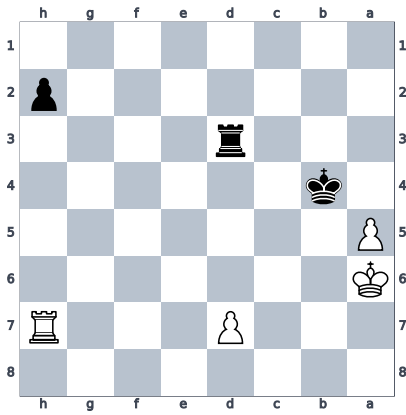


Les blancs ont un pion de plus et jouent en premier. Le roi blanc est déjà juste devant le pion. Quel est le résultat de cette partie ?

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

Entoure: A B C _____

23 Les Noirs jouent

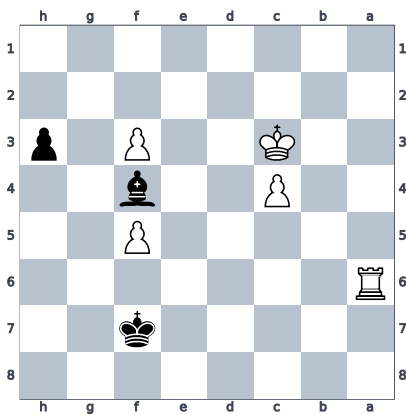


Le pion blanc en d7 va bientôt devenir dame. Parmi les trois coups, lequel garde la position gagnante ?

- (A) ♖xd7 (B) ♖d6+ (C) ♖f3

Entoure: A B C _____

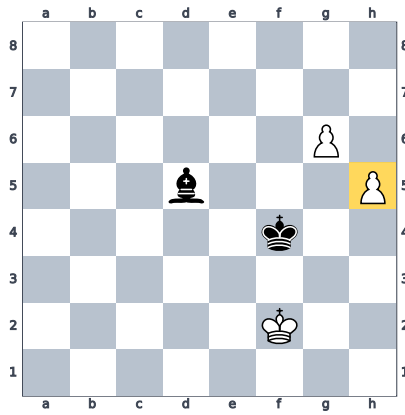
25 Les Noirs jouent



Fais monter ton pion passé jusqu'à la promotion en toute sécurité !

Coup: _____

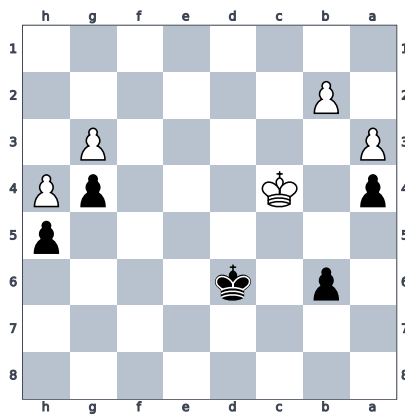
24 Les Blancs jouent



Le fou qui brille surveille deux cases de promotion. Continue jusqu'à la promotion en dame !

Coup: _____

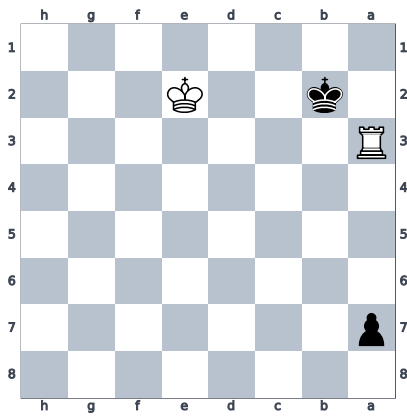
26 Les Noirs jouent



Finale de pions : le roi d'abord, le pion ensuite. Joue jusqu'à la promotion en dame !

Coup: _____

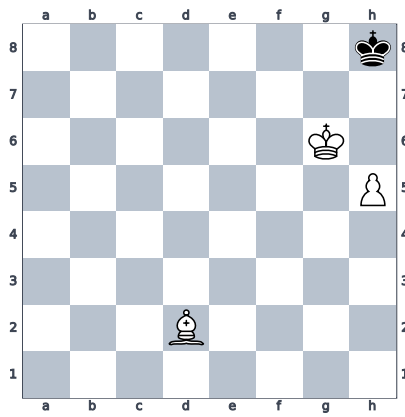
27 Les Noirs jouent



Tu es en avance. Joue prudemment jusqu'à la victoire !

Coup: _____

28 Les Blancs jouent

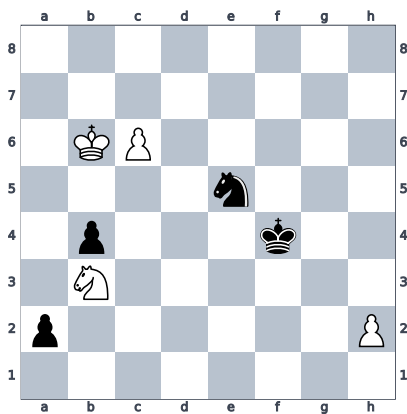


Les blancs jouent en premier. Le fou blanc est de la même couleur que la case de promotion dans le coin. Quel est le résultat de cette partie ?

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

Entoure: A B C _____

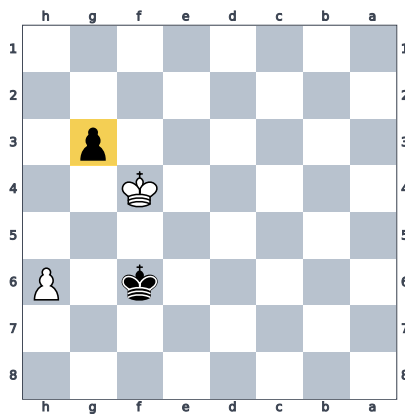
29 Les Blancs jouent



Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

30 Les Noirs jouent

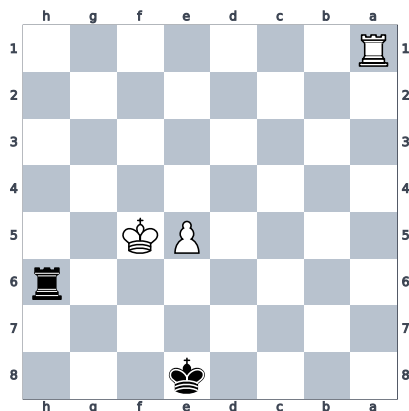


La pièce qui brille joue en premier. Continue jusqu'à la promotion en dame !

Coup: _____

Finales de tours et défense

31 Les Noirs jouent

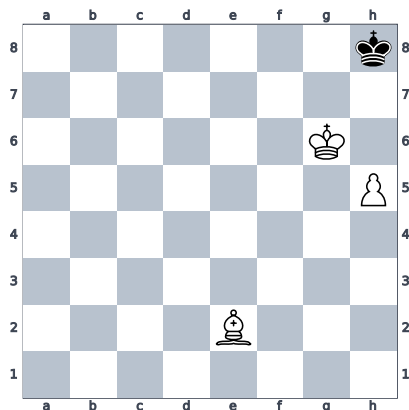


Aux noirs de jouer. La tour noire tient la sixième rangée, et le roi noir est devant le pion. Quel est le résultat de cette partie ?

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

Entoure: A B C _____

33 Les Blancs jouent

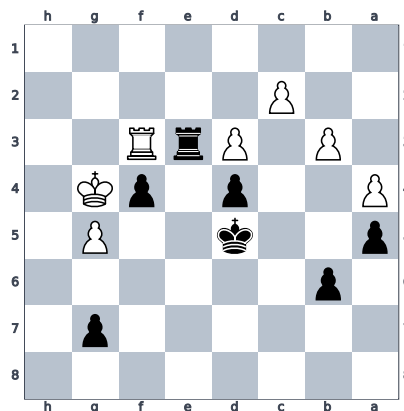


Les blancs ont un fou et un pion de plus. Aux blancs de jouer. Quel est le résultat de cette partie ?

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

Entoure: A B C _____

32 Les Noirs jouent

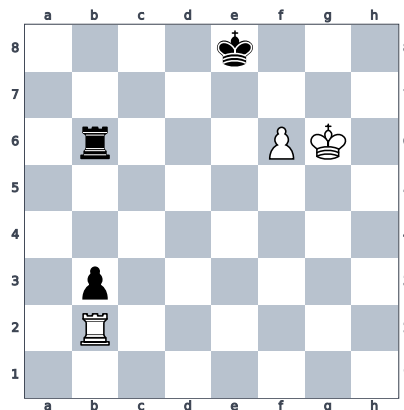


La tour blanche en f3 attaque le pion en f4. Parmi les trois coups, lequel défend le mieux ?

- (A) ♖e1 (B) ♖xd3 (C) ♖xf3

Entoure: A B C _____

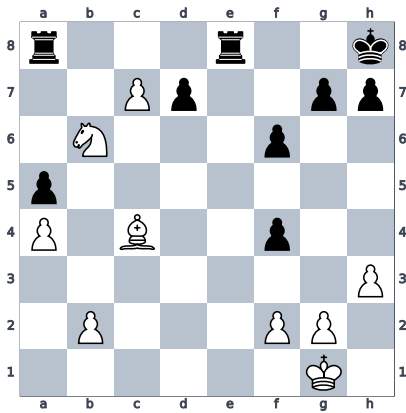
34 Les Blancs jouent



Finale de tours : tour active, roi qui avance. Continue à jouer !

Coup: _____

35 Les Blancs jouent

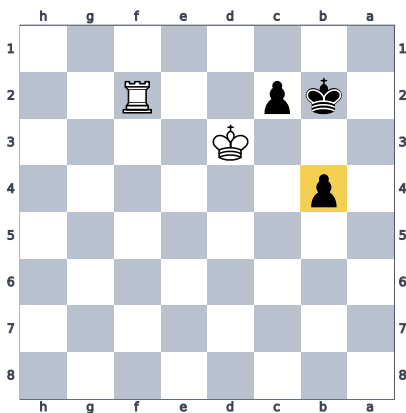


Le pion blanc en c7 va bientôt être promu. Parmi les trois coups, lequel est le meilleur ?

- (A) ♖xa8 (B) ♖xd7 (C) ♖c8

Entoure: A B C _____

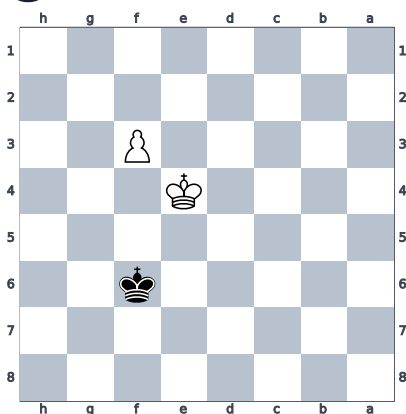
37 Les Noirs jouent



La pièce qui brille joue en premier. Continue à jouer jusqu'au but !

Coup: _____

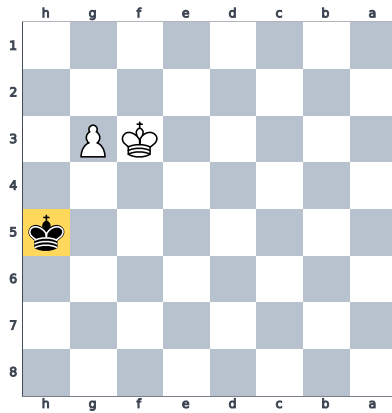
39 Les Noirs jouent



Aux noirs de jouer. Tiens la nulle, ne perds pas !

Coup: _____

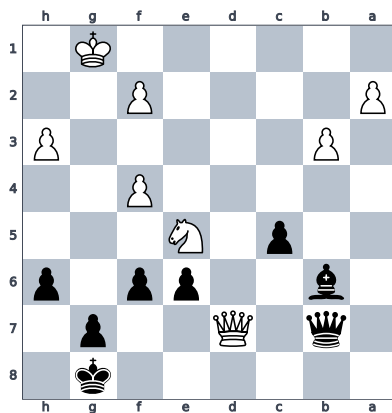
36 Les Noirs jouent



La pièce qui brille est celle qui doit jouer. Tiens la nulle, ne perds pas !

Coup: _____

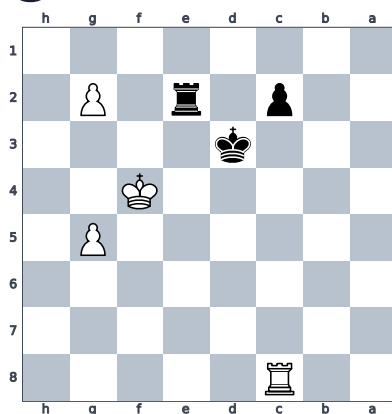
38 Les Noirs jouent



Tu es attaqué. Trouve le meilleur coup de défense !

Coup: _____

40 Les Noirs jouent



Les Noirs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

Corrigés et explications

1. 1...fxg2+ 2. ♖g1 ♗g6 · L'attaque

Pourquoi: Le pion prend la tour en g2 avec échec. Puis la tour noire passe sur la colonne g pour aider le pion, et le roi blanc est poussé dans le coin.

2. 1. ♖e5+ ♕h8 2. ♖xg6+ ♖g7 3. ♖xf4 · L'attaque

Pourquoi: Le cavalier quitte c4 et ouvre le chemin à la dame pour faire échec au roi. Le cavalier prend le pion en g6 avec échec, puis prend la dame en f4.

3. 1... ♗h6+ 2. ♖b2 ♗xa4 3. ♗e8+ ♗xe8 · L'attaque

Pourquoi: Le fou fait d'abord échec pour chasser le roi blanc en b2. Puis la tour prend le fou en a4, et les noirs ont du matériel en plus.

4. 1... ♗g1+ 2. ♖e2 ♗g2+ 3. ♖d1 ♗a1# · L'attaque

Pourquoi: La tour fait deux fois échec pour chasser le roi blanc vers le centre, puis la dame fait échec et mat en a1.

5. 1... ♗e4+ 2. ♗f3 ♗c2+ 3. ♗f2 ♗e2 · L'attaque

Pourquoi: La dame fait deux fois échec et repousse la dame blanche en f2. La tour descend en e2 et cloue la dame blanche sur le roi.

6. 1. ♗d8 h5 2. ♗xe8+ ♕h7 3. ♗xf7 · L'attaque

Pourquoi: La tour descend en d8 et attaque la tour en e8. Les noirs ne peuvent pas tenir la dernière rangée : les blancs prennent la tour, puis le pion en f7.

7. 1... ♗d8+ 2. ♗d4 ♗xd4+ 3. exd4 e3+ · L'attaque

Pourquoi: La tour se sacrifie pour détourner le fou blanc. Puis le pion en e3 fait échec au roi et ouvre le chemin à la dame noire pour attaquer la dame en f5.

8. 1. ♖f6+ gxf6 2. ♗g3+ ♖f8 3. ♗xd7 · L'attaque

Pourquoi: Le cavalier fait échec en f6 et quitte d5, donc la tour en d1 vise tout droit la dame en d7. Les noirs prennent le cavalier, la dame fait échec en g3, oblige le roi à fuir et garde aussi e1. La tour prend la dame.

9. 1. ♗e8+ ♕h7 2. ♗xg7+ ♖xg7 3. ♗xc6 · L'attaque

Pourquoi: La dame fait échec depuis e8. La tour se sacrifie en g7 avec échec, la diagonale s'ouvre, et la dame blanche prend la dame en c6.

10. 1. ♗g5+ hxg5 2. ♗e1+ · L'attaque

Pourquoi: Le fou fait échec en g5 et quitte c1, ce qui ouvre le chemin à la tour en a1. Si les noirs prennent le fou, la tour va en e1 et fait échec sur la colonne e ouverte. Les noirs doivent s'interposer avec le fou, la tour prend le fou, puis la dame blanche prend la dame noire.

11. A (♗b7) · 1. ♗b7 ♗e4+ 2. ♖f3 ♗xb7 3. ♗xb7 ·

Stratégie

Pourquoi: La tour monte en septième rangée, derrière la dame. Maintenant les blancs menacent dame prend le fou en g7, échec et mat, car la tour protège g7.

12. B (b1) · 1... ♗d1 2. ♗xg6 ♗xb1 · Stratégie

Pourquoi: La dame blanche en b1 a toutes ses cases de fuite bloquées par les pièces noires. La tour noire va en d1 et attaque la dame, qui ne peut pas s'échapper.

13. B (♖xd4) · 1... ♖xd4 2. cxd4 ♗xd4+ 3. ♖h1 ♗xa1 ·

Stratégie

Pourquoi: Échange d'abord les cavaliers. Puis la dame prend le pion en d4 avec échec et prend aussi la tour en a1.

14. B (Nulle) · 1. ♗d4 ♖c4 2. ♗a1 · Stratégie

Pourquoi: Le fou n'a besoin que d'un coup pour protéger la case de promotion dans le coin. Le pion noir ne peut plus avancer.

15. C (g5+) · 1...g5+ 2. ♖e3 h4 3. ♗b1 ♖e5 · Stratégie

Pourquoi: Le pion en g5 fait échec, et le roi blanc doit reculer. Le pion h survit et, avec le pion a, le fou blanc ne peut pas les arrêter tous les deux.

16. C (a3) · 1...a3 2. ♖c3 c4 3. ♖b4 a2 · Stratégie

Pourquoi: Le pion a file d'abord, le roi blanc doit le poursuivre. Puis le pion c file aussi : un seul roi ne peut pas arrêter deux pions éloignés.

17. 1... ♖g6 2. ♖g4 ♖xh7 · Stratégie

Pourquoi: Le roi noir va en g6 et attaque la tour en h7. Où que la tour blanche aille, elle est prise, alors le roi noir gagne la tour.

18. B (♗e1+) · 1. ♗e1+ ♖f7 2. ♖e5+ ♖g8 3. ♖xc4 ·

Stratégie

Pourquoi: La dame fait échec depuis e1. Quand le roi noir fuit, le cavalier saute en e5 avec échec et fourchette, et gagne la dame en c4.

19. C (Les Noirs gagnent) · 1. ♖e2 a1=♗+ 2. ♖h2 ·

Stratégie

Pourquoi: Le cavalier est lent : avant qu'il puisse protéger la case de promotion, le pion noir est déjà devenu dame.

20. A (♖f2) · 1... ♖f2 2. ♗d1 f4 3. ♗f3 ♖e1 · Stratégie

Pourquoi: Le roi noir monte d'abord en f2. Le fou blanc doit protéger d1, pendant que le roi noir ouvre la route au pion e et au pion f.

21. B (Nulle) · 1.a6 ♖b8 2.a7+ ♖a8 · Finales de pièces

mineures

Pourquoi: Le roi noir arrive à temps dans le coin devant le pion. Quand le roi adverse est déjà dans le coin, un pion du bord ne peut pas devenir dame.

22. A (Les Blancs gagnent) · 1. ♖d6 ♖f7 2.e6+ ♖f8

3. ♖d7 ♖g7 · Finales de pièces mineures

Pourquoi: Le roi blanc est juste devant le pion sur la sixième rangée. Dans cette position, les blancs gagnent toujours.

23. B (♖d6+) · 1...♖d6+ 2.♟a7 ♗xd7+ 3.♗xd7 h1=♚ · Finales de pièces mineures

Pourquoi: La tour fait d'abord échec, et le roi blanc doit fuir. Puis la tour prend le pion en d7 avec échec, la tour blanche doit échanger, et le pion h noir devient dame.

24. 1.h6 ♖a2 2.h7 ♖b1 3.h8=♚ · Finales de pièces mineures

Pourquoi: Pousse d'abord le pion h. Le fou noir ne peut pas surveiller deux cases de promotion en même temps.

25. 1...h2 2.♗a7+ ♔g8 · Finales de pièces mineures

Pourquoi: Le pion va en h2, et le fou noir le protège, donc la tour blanche ne peut pas le prendre. La tour ne peut faire qu'un échec ; une fois que le roi l'évite, le pion devient dame.

26. 1...♟e5 2.♟d3 ♟d5 · Finales de pièces mineures

Pourquoi: Le roi noir se place face au roi blanc, et le roi blanc doit reculer. Le roi noir va entrer et prendre un pion.

27. 1...♟xa3 2.♟d3 ♟b3 3.♟d2 ♟b2 4.♟d1 a5 5.♟e1 a4 ... · Finales de pièces mineures

Pourquoi: Le roi noir prend tout de suite la tour. Le roi blanc est trop loin, et le pion a file vers la promotion.

28. A (Les Blancs gagnent) · 1.h6 ♔g8 2.♖b4 ♔h8 3.♖a3 ♔g8 · Finales de pièces mineures

Pourquoi: Le fou va sur les cases de la même couleur que la case de promotion, alors il peut chasser le roi noir du coin.

29. 1.c7 ♖c4+ 2.♟c5 · Finales de pièces mineures

Pourquoi: Le pion va tout de suite en c7. Le cavalier noir ne peut faire qu'un échec ; une fois que le roi blanc l'évite, le pion devient dame.

30. 1...g2 2.h7 ♔g7 3.♟e3 g1=♚+ · Finales de pièces mineures

Pourquoi: Le pion g file tout de suite en g2. Si les blancs poussent le pion h, le roi noir revient en g7 et arrête aussi le pion h. Le roi blanc n'arrive pas à temps pour arrêter le pion g, et les noirs font dame avec échec.

31. B (Nulle) · 1...♗h2 2.e6 ♗b2 3.e7 ♟xe7 4.♗c1 · Finales de tours et défense

Pourquoi: La tour noire tient la sixième rangée, donc le roi blanc ne peut pas monter. Quand le pion arrive sur la sixième rangée, la tour noire descend pour faire échec par derrière.

32. C (♗xf3) · 1...♗xf3 2.♟xf3 ♟e5 3.♟g4 g6 · Finales de tours et défense

Pourquoi: Échange les tours tout de suite. Dans la finale de pions qui reste, le roi noir est au centre et le pion en f4 est très fort : les noirs sont bien mieux.

33. B (Nulle) · ♖c4 · Finales de tours et défense

Pourquoi: Le fou blanc n'a pas la même couleur que la case de promotion dans le coin, donc il ne peut pas chasser le roi noir. C'est une forteresse.

34. 1.♟g7 ♗b7+ 2.♟g8 · Finales de tours et défense

Pourquoi: Le roi blanc monte en g7 pour protéger le pion f. Si la tour noire fait échec, le roi se cache en g8, et le pion f va avancer.

35. A (♖xa8) · 1.♖xa8 ♗xa8 2.♖a6 · Finales de tours et défense

Pourquoi: Le cavalier prend la tour en a8. La tour noire reprend le cavalier, puis le fou va en a6 pour aider le pion c à être promu.

36. 1...♟g5 2.g4 ♟f6 3.g5+ ♟xg5 · Finales de tours et défense

Pourquoi: Le roi noir va en g5 pour bloquer le pion g. Quand le pion avance en g4, le roi recule en f6 et garde toujours la case devant le pion. Quand le pion continue en g5, le roi le prend : nulle.

37. 1...b3 2.♗e2 ♟b1 3.♗e1+ c1=♚ · Finales de tours et défense

Pourquoi: Le pion b avance en b3 pour soutenir le pion en c2. Le roi noir va en b1 ; si la tour fait échec, le pion c devient une dame et pare l'échec. La tour blanche doit se sacrifier pour la nouvelle dame, puis le pion b file devenir une dame.

38. 1...♗xd7 2.♖xd7 ♖a7 · Finales de tours et défense

Pourquoi: Échange d'abord les dames pour supprimer le danger, puis le fou recule en a7 pour échapper au cavalier.

39. 1...♟e6 2.f4 ♟f6 3.f5 ♟e7 4.f6+ ♟xf6 · Finales de tours et défense

Pourquoi: Le roi noir se place face au roi blanc et l'empêche de passer devant le pion. Quand le pion avance, le roi noir le prend : nulle.

40. 1...♗e4+ 2.♟f5 ♗c4 · Finales de tours et défense

Pourquoi: La tour fait d'abord échec, puis revient en c4 pour bloquer la tour blanche. Le pion c noir va devenir une dame.