



Fiche d'échecs : Mat en 2

12 positions · Niveaux 2, 3, 4 · corrigés expliqués à la fin

Prénom _____

Date _____

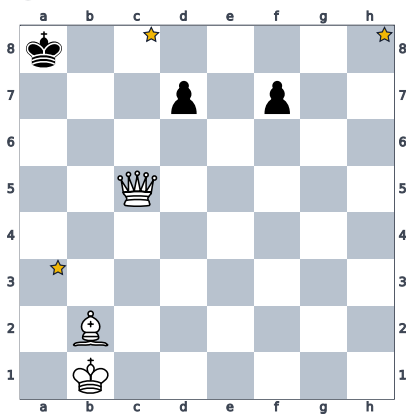


Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur playkarotto.com

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.

Niveau 2

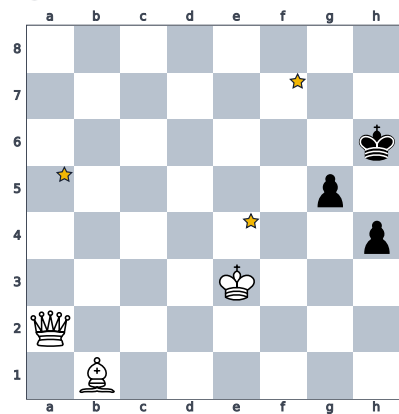
1 Les Blancs jouent



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

Coup: _____

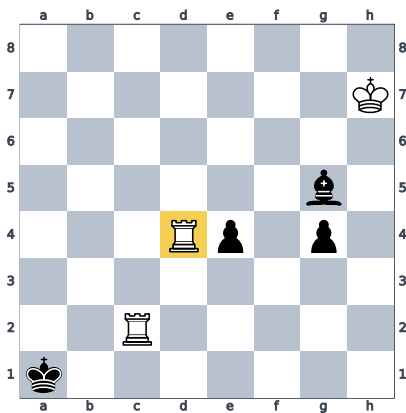
2 Les Blancs jouent



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

Coup: _____

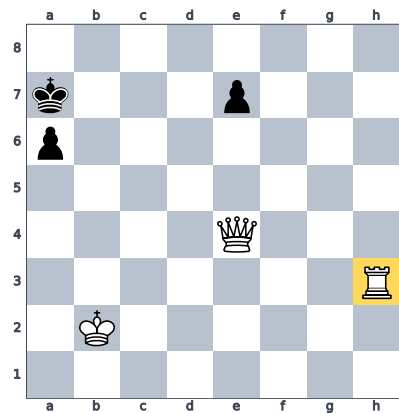
3 Les Blancs jouent



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

Coup: _____

4 Les Blancs jouent

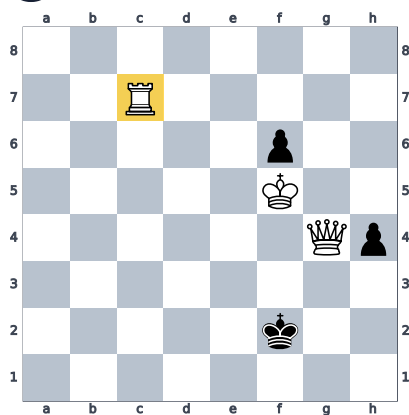


La pièce qui brille joue un coup calme, et le coup suivant est mat. Trouve-le !

Coup: _____

5

Les Blancs jouent

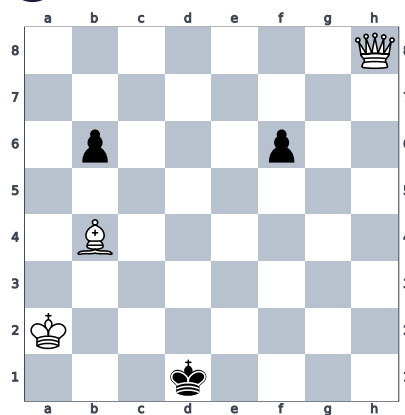


La pièce qui brille fait échec. Avant de jouer, compte combien de cases il reste au roi noir pour fuir !

Coup: _____

6

Les Blancs jouent



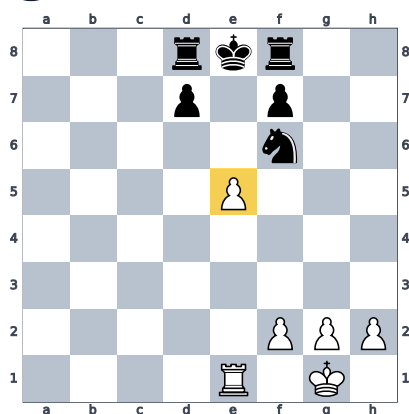
Les Blancs jouent. Pas de mat tout de suite : trouve un coup de préparation !

Coup: _____

Niveau 3

7

Les Blancs jouent

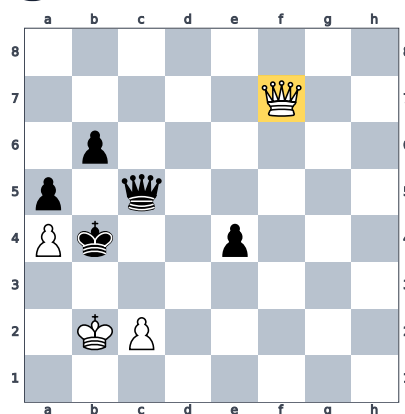


Le pion qui brille bloque le chemin de la tour. Comment doit jouer le pion pour que la tour fasse mat ?

Coup: _____

8

Les Blancs jouent

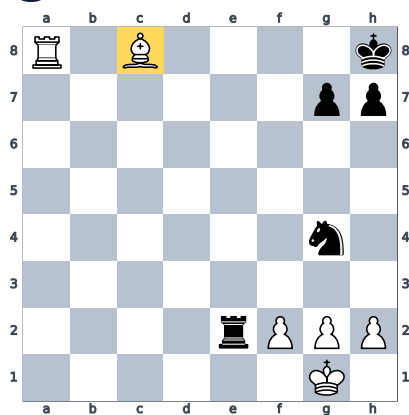


La dame brille. Où doit-elle aller pour faire mat tout de suite ?

Coup: _____

9

Les Blancs jouent

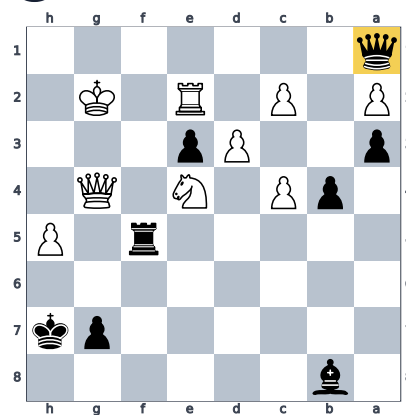


Le fou qui brille bloque le chemin de la tour. Quand le fou bouge, la tour fait échec, mais la tour noire va venir s'interposer. Où doit se placer le fou pour bloquer le chemin de la tour noire ?

Coup: _____

10

Les Noirs jouent



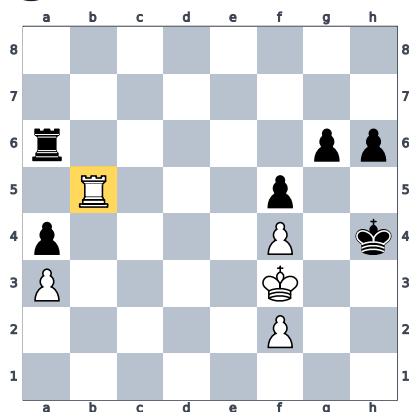
La dame qui brille fait mat. N'oublie pas : la dame doit être protégée !

Coup: _____

Niveau 4

11

Les Blancs jouent

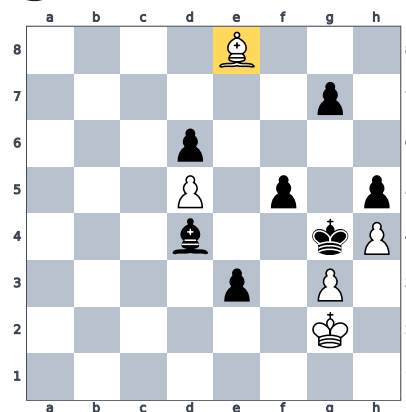


La pièce qui brille, c'est la tour. Joue un coup tranquille pour que la tour fasse mat au coup suivant !

Coup: _____

12

Les Blancs jouent



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

Coup: _____

Corrigés et explications: Mat en 2

1. ♖c8+ · Niveau 2

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

2. ♖f7 · Niveau 2

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

3. ♜d1+ · Niveau 2

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

4. ♜b3 · Niveau 2

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

5. ♜c2+ · Niveau 2

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

6. ♖h2 · Niveau 2

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

7. exf6# · Niveau 3

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

8. ♕b3# · Niveau 3

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

9. ♙e6# · Niveau 3

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

10. ♖f1# · Niveau 3

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

11. 1. ♜b1 g5 2. ♜h1# · Niveau 4

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.

12. 1. ♙b5 ♙e5 2. ♙e2# · Niveau 4

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.
