



Fiche d'échecs : Finales de dame, fou et cavalier

12 positions · Niveaux 4, 5, 6 · corrigés expliqués à la fin

Prénom _____

Date _____

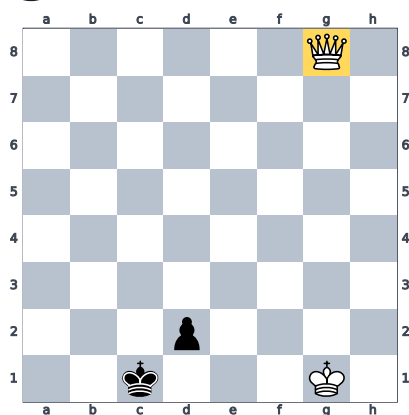


Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur playkarotto.com

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 4

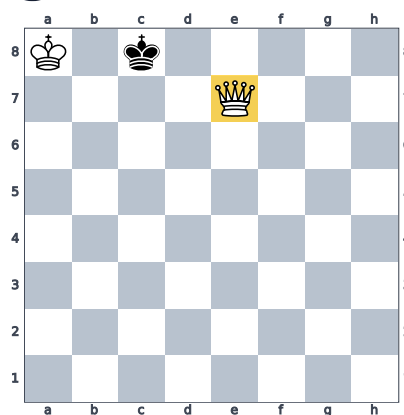
1 Les Blancs jouent



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: _____

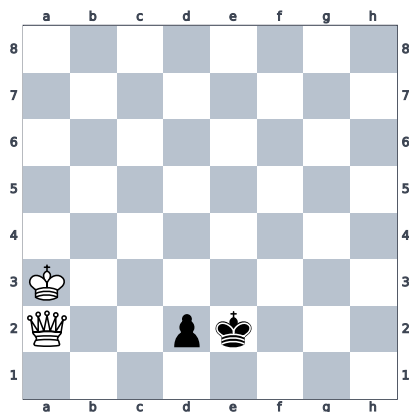
2 Les Blancs jouent



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

Coup: _____

3 Les Blancs jouent

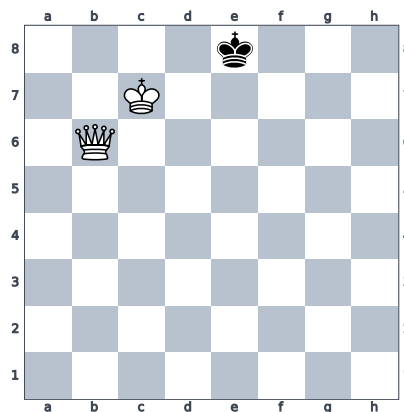


Blanc joue en premier. Cette fois, le pion noir est sur la colonne d. Quel est le résultat ?

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

Entoure: A B C _____

4 Les Blancs jouent

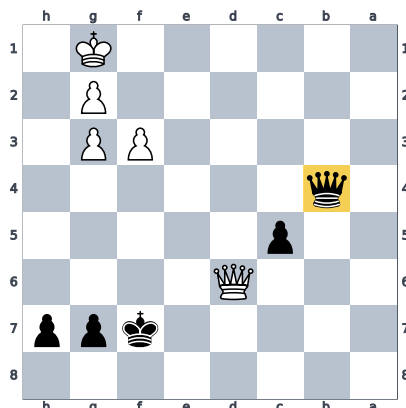


Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

Niveau 5

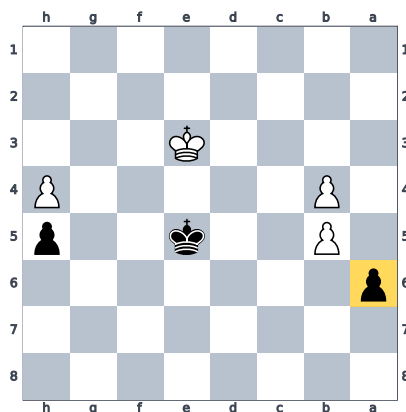
5 Les Noirs jouent



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

Coup: _____

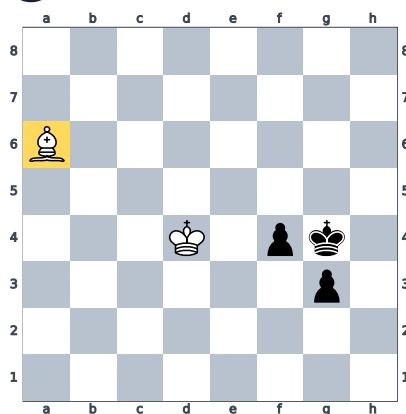
7 Les Noirs jouent



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

Coup: _____

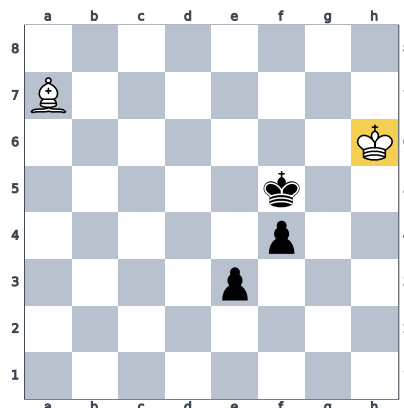
9 Les Blancs jouent



La pièce qui brille joue en premier. Le fou contrôle la case devant le pion !

Coup: _____

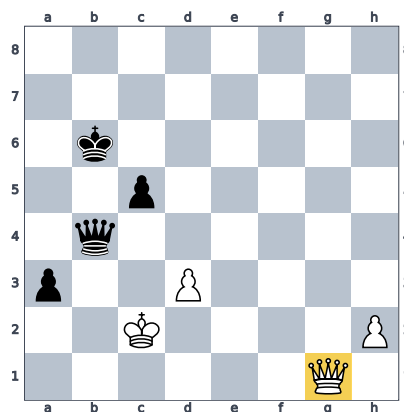
6 Les Blancs jouent



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

Coup: _____

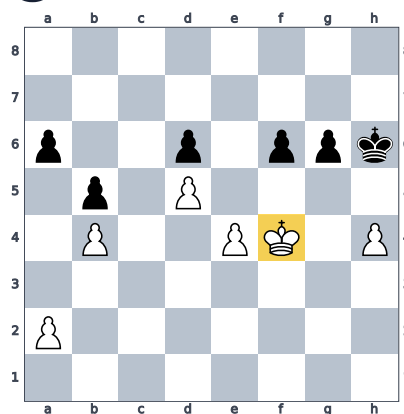
8 Les Blancs jouent



La dame qui brille joue en premier. Trouve un moyen d'échanger les dames !

Coup: _____

10 Les Blancs jouent

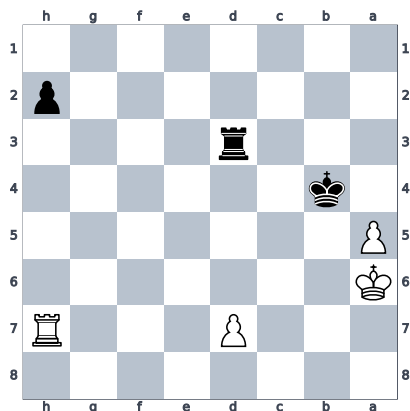


Le roi qui brille joue en premier. Prends une case, puis pousse le pion !

Coup: _____

Niveau 6

11 Les Noirs jouent

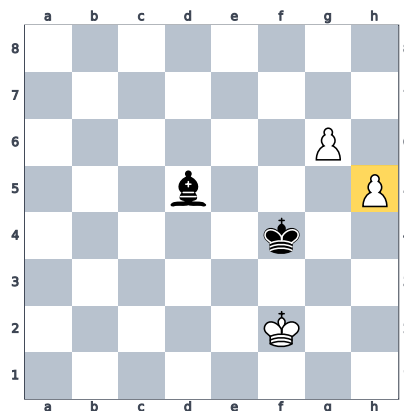


Le pion blanc en d7 va bientôt devenir dame. Parmi les trois coups, lequel garde la position gagnante ?

- (A) ♖xd7 (B) ♖d6+ (C) ♖f3

Entoure: A B C

12 Les Blancs jouent



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

Coup: _____

Corrigés et explications: Finales de dame, fou et cavalier

1. 1. ♖c4+ ♕b2 2. ♜d3 ♕c1 3. ♜c3+ · Niveau 4

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.

2. 1. ♜g7 ♕d8 2. ♕b7 ♕e8 3. ♕c6 · Niveau 4

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.

3. A (Les Blancs gagnent) · 1. ♕b3 ♕e1 2. ♜a5 ♕e2 3. ♜b5+ ♕e3 · Niveau 4

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.

4. 1. ♜f2 ♕e7 2. ♜f5 ♕e8 3. ♕d6 ♕d8 4. ♜d7# · Niveau 4

Pourquoi: La dame enferme le roi noir sur la dernière rangée en lui laissant une case, le roi blanc vient en d6, et la dame fait échec et mat en d7.

5. 1... ♜d4+ 2. ♜xd4 cxd4 · Niveau 5

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.

6. 1. ♕h5 e2 2. ♜f2 e1=♜ 3. ♜xe1 f3 4. ♜f2 · Niveau 5

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.

7. 1... axb5 2. ♕f3 ♕f5 · Niveau 5

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.

8. 1. ♜b1 ♜xb1+ 2. ♕xb1 · Niveau 5

Pourquoi: La dame revient en b1 pour bloquer le pion a et forcer l'échange des dames. Dans la finale de pions qui reste, les blancs ne perdent pas.

9. 1. ♜b7 g2 2. ♜xg2 f3 3. ♜xf3+ · Niveau 5

Pourquoi: Le fou monte en b7 et contrôle la grande diagonale jusqu'à g2 et f3. Où que le pion noir avance, le fou le prend : nulle !

10. 1. ♕g4 ♕h7 2. h5 · Niveau 5

Pourquoi: Le roi va en g4 pour contrôler la case h5, puis le pion h5 avance. Les noirs n'ont plus de bon coup.

11. B (♜d6+) · 1... ♜d6+ 2. ♕a7 ♜xd7+ 3. ♜xd7 h1=♜ · Niveau 6

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.

12. 1. h6 ♜a2 2. h7 ♜b1 3. h8=♜ · Niveau 6

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