



Fiche d'échecs : Exercices mélangés sans indice

12 positions · Niveaux 1, 2, 6 · corrigés expliqués à la fin

Prénom _____

Date _____



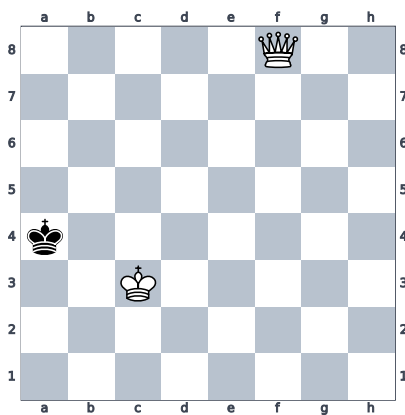
Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur playkarotto.com

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 1

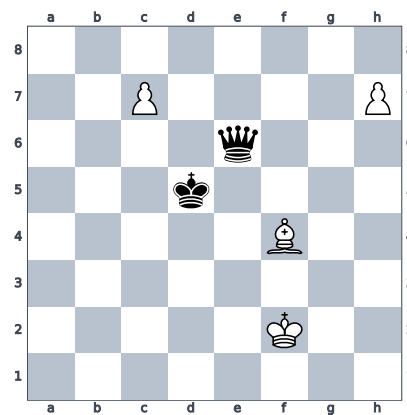
1 Les Blancs jouent



Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

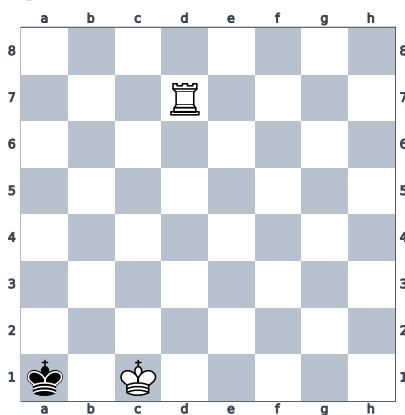
2 Les Blancs jouent



Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

3 Les Blancs jouent

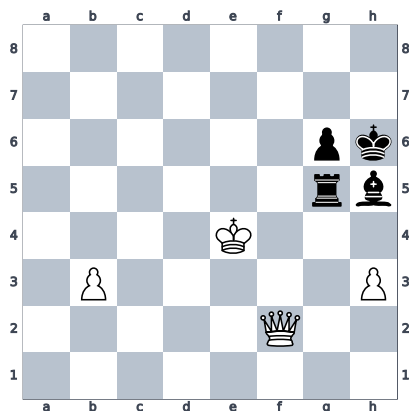


Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

Niveau 2

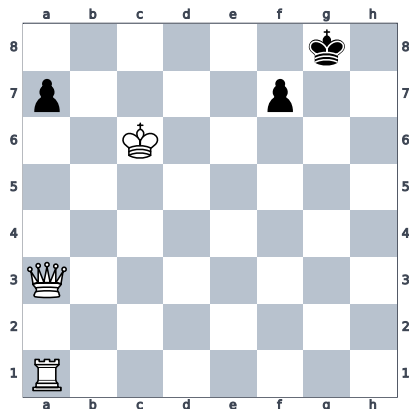
4 Les Blancs jouent



Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

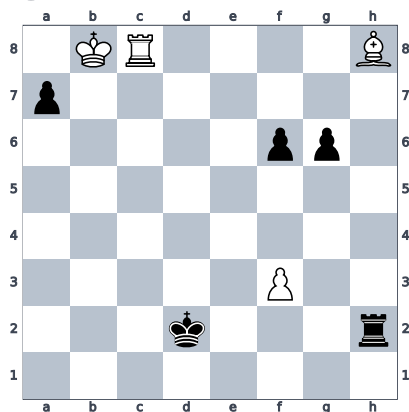
6 Les Blancs jouent



Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

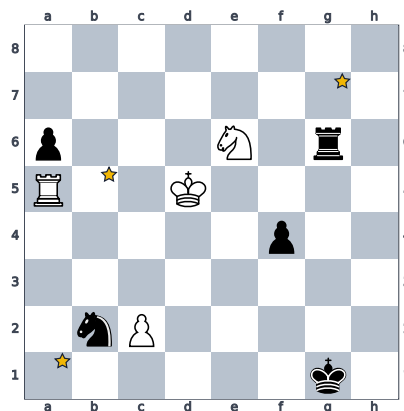
8 Les Blancs jouent



Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

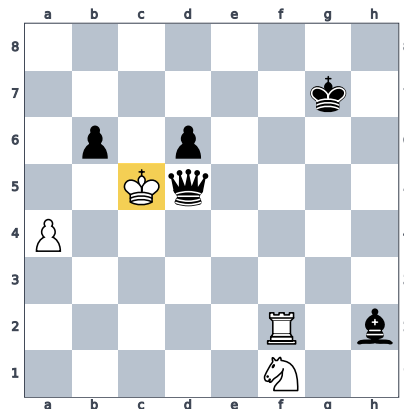
5 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles ; l'une prend mais se fait reprendre.
Choisis la prise la plus rentable !

Coup: _____

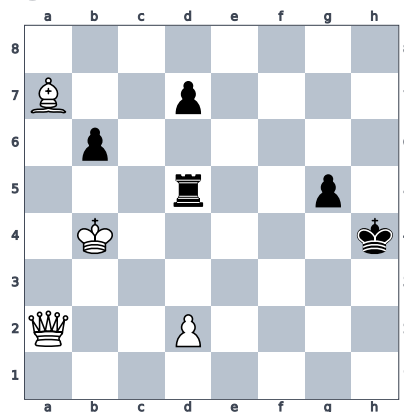
7 Les Blancs jouent



La pièce qui brille peut prendre plusieurs pièces noires.
Quelle prise est la meilleure ?

Coup: _____

9 Les Blancs jouent

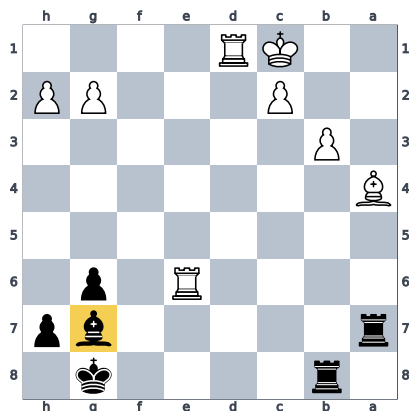


Les Blancs jouent. Compare les points, puis choisis la prise la plus rentable !

Coup: _____

Niveau 6

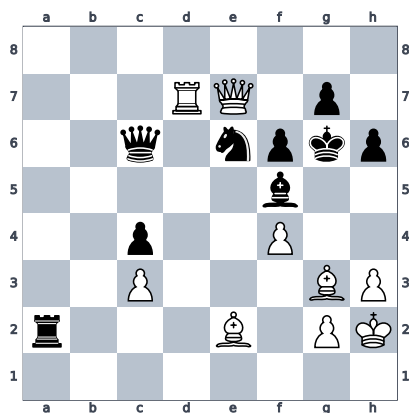
10 Les Noirs jouent



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

Coup: _____

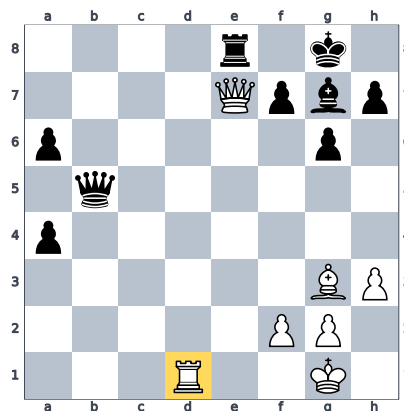
12 Les Blancs jouent



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

Coup: _____

11 Les Blancs jouent



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

Coup: _____

Corrigés et explications: Exercices mélangés sans indice

1. ♖b4# · Niveau 1

Pourquoi: Ta dame gagne la partie au lieu de faire nulle.

2. h8=♖ · Niveau 1

Pourquoi: Le pion devient une nouvelle dame qu'on ne peut pas prendre.

3. ♖a7# · Niveau 1

Pourquoi: Ta tour gagne la partie au lieu de faire nulle.

4. ♖d2 · Niveau 2

Pourquoi: La dame va en d2, et quelques coups plus tard tu gagnes du matériel.

5. ♖a1+ · Niveau 2

Pourquoi: Tu as choisi la prise la plus rentable sans rien perdre.

6. ♖g1+ · Niveau 2

Pourquoi: La tour fait échec en g1, et le roi noir n'a plus que des coups perdants : au coup suivant, c'est mat.

7. ♕xd5 · Niveau 2

Pourquoi: Tu as choisi la prise la plus rentable sans rien perdre.

8. ♗xf6 · Niveau 2

Pourquoi: Tu prends le pion et les Noirs ne peuvent pas reprendre.

9. ♖xd5 · Niveau 2

Pourquoi: Tu as choisi la prise la plus rentable sans rien perdre.

10. 1... ♗h6+ 2. ♕b2 ♖xa4 3. ♖e8+ ♖xe8 · Niveau 6

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.

11. 1. ♖d8 h5 2. ♖xe8+ ♕h7 3. ♖xf7 · Niveau 6

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.

12. 1. ♖e8+ ♕h7 2. ♖xg7+ ♗xg7 3. ♖xc6 · Niveau 6

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.
