



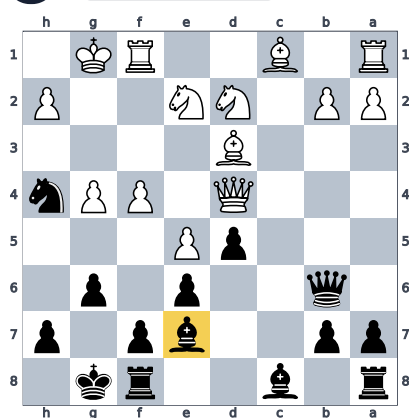
Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur playkarotto.com

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

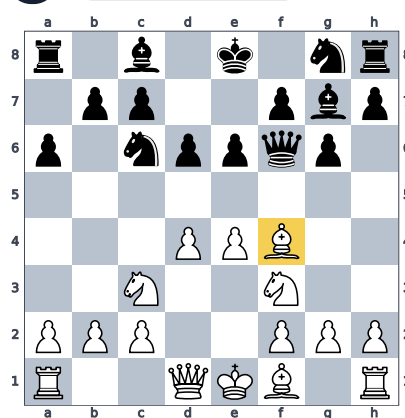
1 Les Noirs jouent



La pièce qui brille, c'est le fou. Cloue la dame blanche devant son roi !

Coup:

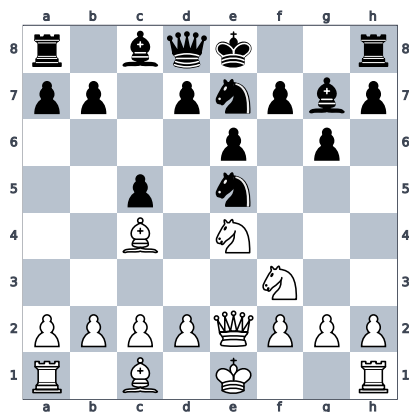
2 Les Blancs jouent



La pièce qui brille, c'est le fou. Menace la dame noire pour qu'elle n'ait plus de bonne case !

Coup:

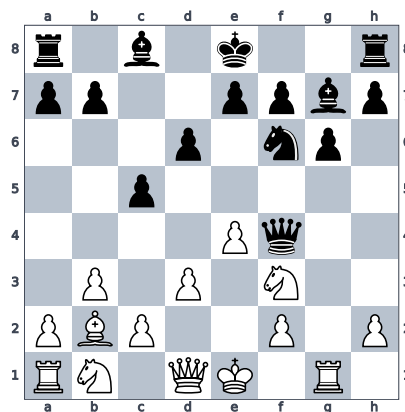
3 Les Blancs jouent



L'adversaire vient de faire une erreur. Fais d'abord échec, puis prends une pièce !

Coup:

4 Les Blancs jouent

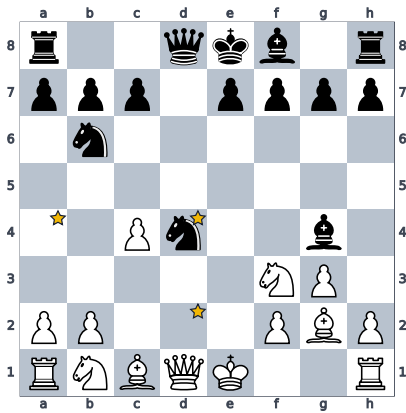


Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup:

5

Les Blancs jouent

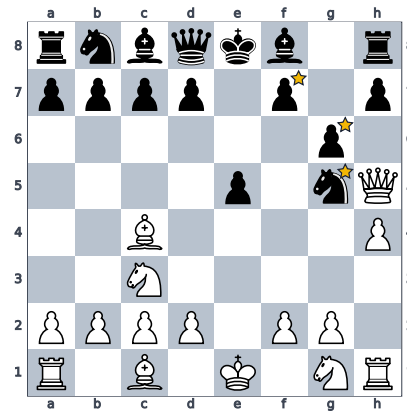


Il y a trois étoiles ; l'une est de prendre le cavalier avec ton cavalier. Le cavalier en f3 est cloué devant la dame par le fou. Prends avec une autre pièce !

Coup: _____

6

Les Blancs jouent



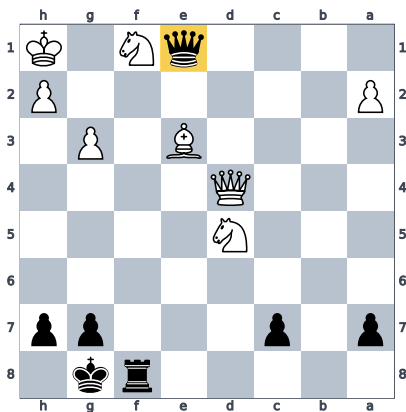
Il y a trois étoiles ; l'une est de prendre le cavalier avec un pion. Ta dame est menacée par le pion en g6. Prends le cavalier avec la dame !

Coup: _____

Niveau 5

7

Les Noirs jouent

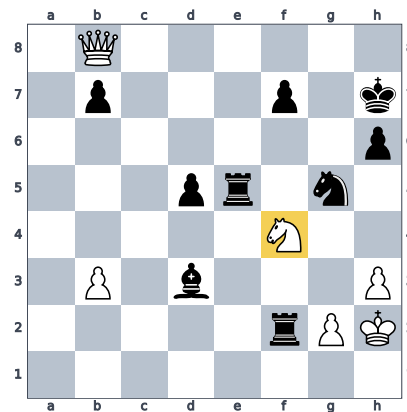


La dame qui brille joue en premier. La dernière rangée blanche a un point faible. Trouve-le !

Coup: _____

8

Les Blancs jouent

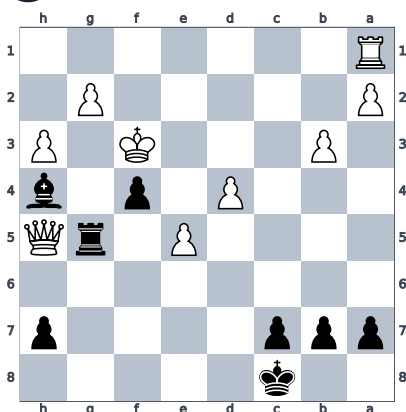


Le cavalier qui brille joue en premier. Quelle pièce noire n'est pas protégée ?

Coup: _____

9

Les Noirs jouent

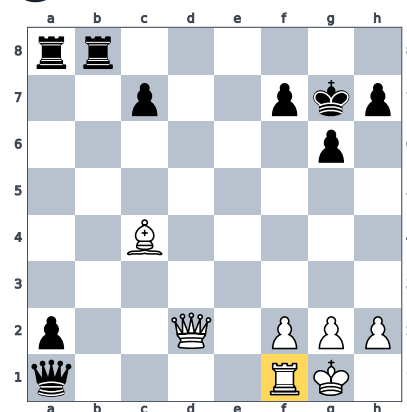


Trouve le point faible de l'adversaire !

Coup: _____

10

Les Blancs jouent

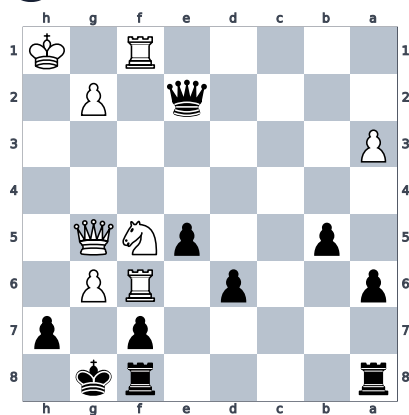


La pièce qui brille joue en premier. Ce défenseur peut-il faire deux choses à la fois ?

Coup: _____

11

Les Noirs jouent

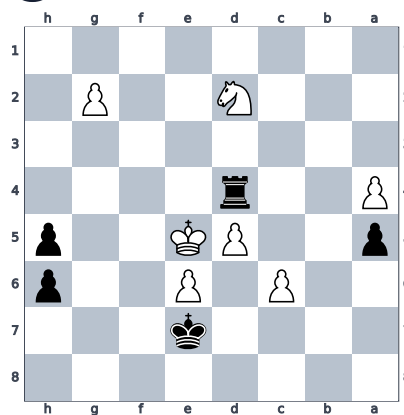


Les Noirs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

12

Les Noirs jouent



Les Noirs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

Corrigés et explications: Pièges et erreurs d'ouverture

1. 1...♔c5 2.♘b3 ♘xd4+ · Niveau 4

Pourquoi: Le fou va en c5 et cloue la dame blanche devant le roi. La dame ne peut pas bouger : le fou prend la dame avec échec.

2. 1.♘g5 ♗xg5 2.♘xg5 · Niveau 4

Pourquoi: Le fou va en g5 et menace la dame noire. La dame n'a pas de case sûre, elle prend le fou, et le cavalier reprend la dame : tu gagnes gros.

3. 1.♘d6+ ♕f8 2.♘xe5 · Niveau 4

Pourquoi: Le cavalier fait d'abord échec en d6 : le roi noir doit bouger et perd le droit de roquer. Puis le cavalier prend le cavalier en e5 : tu gagnes du matériel.

4. 1.♘c1 ♗g4 2.♗xg4 · Niveau 4

Pourquoi: Le fou recule en c1 et menace la dame noire. La dame n'a plus de case sûre ; si elle fuit en g4, la tour la prend : tu as piégé la dame.

5. 1.♗xd4 ♗xd4 2.♘xd4 · Niveau 4

Pourquoi: La dame prend le cavalier en d4, la dame noire reprend, et le cavalier en f3 prend la dame : tu gagnes un cavalier. Si tu prends tout de suite avec le cavalier, le fou prend ta dame.

6. 1.♗xg5 ♗xg5 2.hxg5 · Niveau 4

Pourquoi: Ta dame était menacée, alors elle prend tout de suite le cavalier en g5. La dame noire reprend, et le pion h prend la dame : tu gagnes un cavalier.

7. 1...♗xf1+ 2.♘g1 ♗f3# · Niveau 5

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.

8. 1.♘d3 ♗ee2 2.♘xf2 · Niveau 5

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

9. 1...♗xh5 2.♕g4 ♗h6 · Niveau 5

Pourquoi: La dame blanche h5 n'est pas protégée : la tour prend la dame. Quand le roi blanc arrive, la tour recule en h6, en sécurité.

10. 1.♗xa1 ♗b1+ 2.♘f1 · Niveau 5

Pourquoi: La tour prend la dame en a1. Si la tour noire fait échec en b1, le fou recule en f1 pour s'interposer : tu as une dame entière de plus.

11. 1...♗xf1+ 2.♕h2 ♗f4+ 3.♗xf4 exf4 · Niveau 5

Pourquoi: La dame prend la tour en f1 avec échec, le roi fuit, et la dame fait encore échec en f4 pour forcer l'échange des dames : les noirs ont une tour de plus et échappent au mat.

12. 1...♗xd2 2.c7 ♗e2+ · Niveau 5

Pourquoi: La tour prend le cavalier non protégé en d2. Même si le pion blanc avance en c7, pas de souci : la tour fait échec en e2 puis revient arrêter le pion c.