



Fiche d'échecs : Pions passés et courses de pions

12 positions · Niveaux 1, 3, 4, 5, 6 · corrigés expliqués à la fin

Prénom _____

Date _____

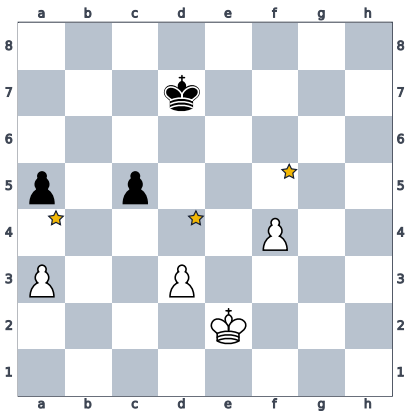


Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur playkarotto.com

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 1

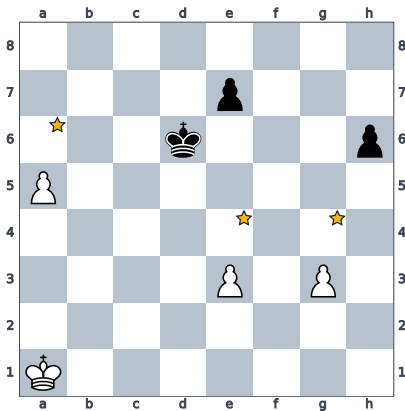
1 Les Blancs jouent



Il y a trois pions blancs ; un seul est passé. Avance le pion passé d'une case !

Coup: _____

2 Les Blancs jouent

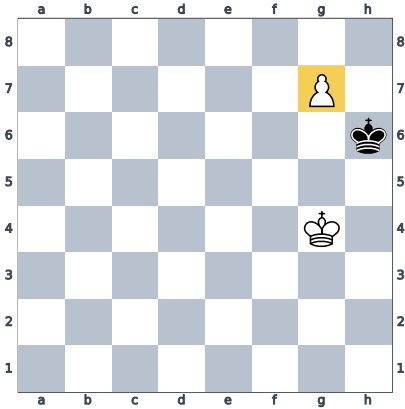


Il y a trois pions blancs ; un seul est passé. Avance le pion passé d'une case !

Coup: _____

Niveau 3

3 Les Blancs jouent

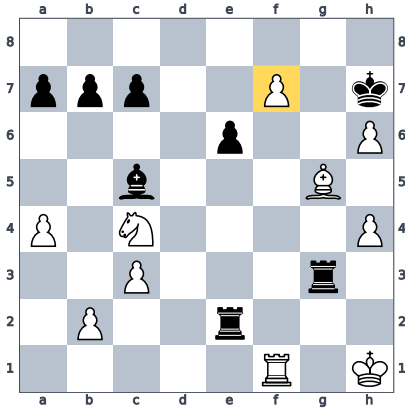


Le pion qui brille est promu. Regarde si le roi noir a encore des coups, puis choisis !

(A) Dame (B) Tour (C) Fou (D) Cavalier

Entoure: A B C _____

4 Les Blancs jouent



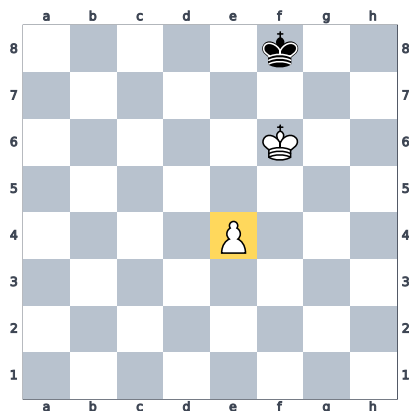
Le pion qui brille est promu. Quelle pièce peut faire échec ou une fourchette ?

(A) Dame (B) Tour (C) Fou (D) Cavalier

Entoure: A B C _____

Niveau 4

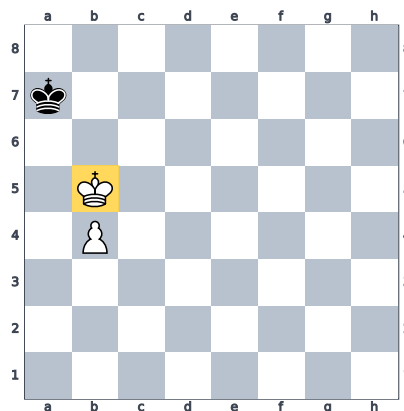
5 Les Blancs jouent



La pièce qui brille, c'est le pion. Fais-le avancer jusqu'à faire dame, avec le roi à côté pour le protéger !

Coup: _____

6 Les Blancs jouent

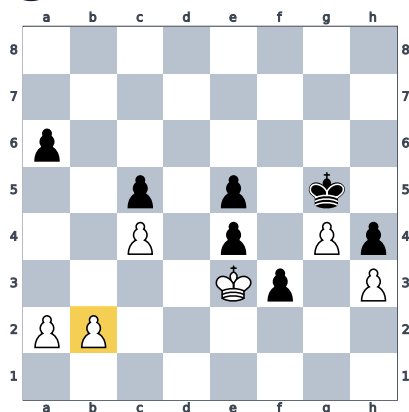


La pièce qui brille, c'est le roi. Le roi passe devant pour guider le pion b !

Coup: _____

Niveau 5

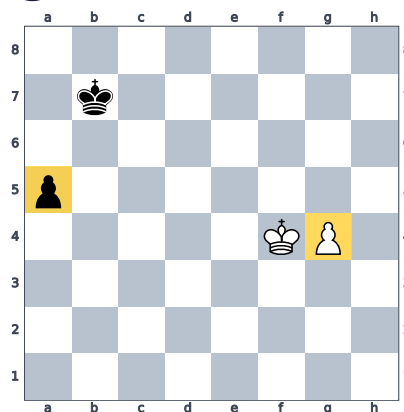
7 Les Blancs jouent



Le pion qui brille se sacrifie d'abord. Fais la percée !

Coup: _____

8 Les Blancs jouent



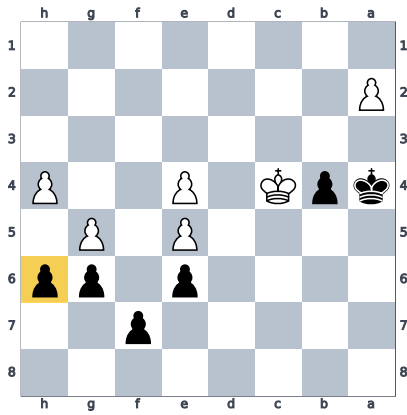
Les blancs jouent. Deux pions font la course. Qui gagne ?
Compte les coups !

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

Entoure: A B C _____

9

Les Noirs jouent

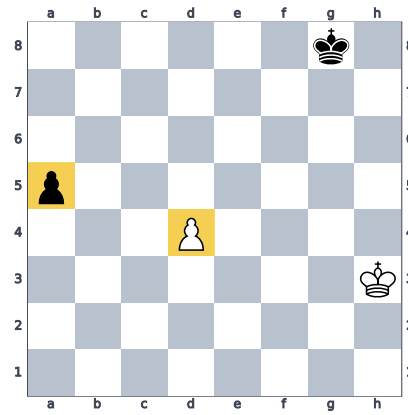


Le pion qui brille joue d'abord. Échange les pions, puis fais entrer le roi pour manger les pions !

Coup: _____

10

Les Blancs jouent



Les blancs jouent. Qui gagne cette course ? Regarde aussi les deux rois !

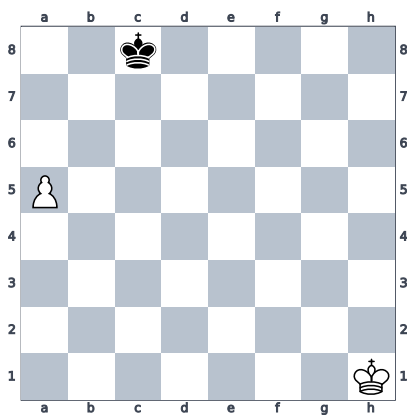
- ☐ A Les Blancs gagnent ☐ B Nulle
☐ C Les Noirs gagnent

Entoure: A B C _____

Niveau 6

11

Les Blancs jouent



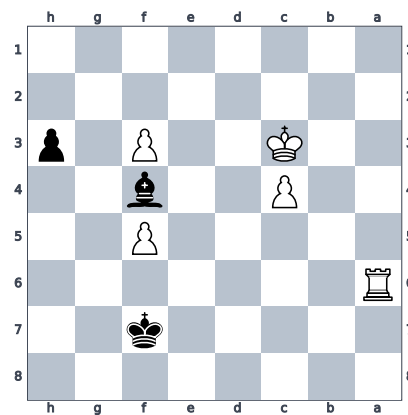
Les blancs jouent en premier. Le pion du bord peut-il devenir dame ? Quel est le résultat de cette partie ?

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

Entoure: A B C _____

12

Les Noirs jouent



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

Coup: _____

Corrigés et explications: Pions passés et courses de pions

1. f5 · Niveau 1

Pourquoi: Rien n'arrête un pion passé : il file vers la rangée 8 pour se promouvoir.

2. a6 · Niveau 1

Pourquoi: Rien n'arrête un pion passé : il file vers la rangée 8 pour se promouvoir.

3. B (Tour) · 1.g8=♖ ♕h7 2.♗g5 ♕h8 · Niveau 3

Pourquoi: Promouvoir en tour évite le pat, et les Blancs gagnent quand même.

4. D (Cavalier) · 1.f8=♘+ ♙xf8 2.♗xf8 ♗gg2 · Niveau 3

Pourquoi: Promouvoir en cavalier est le coup le plus fort ici.

5. 1.e5 ♕e8 2.♕e6 ♕d8 3.♕f7 · Niveau 4

Pourquoi: Le pion avance en e5, le roi blanc se tient à côté pour protéger son chemin. Le roi noir ne peut pas l'arrêter, et le pion fait dame.

6. 1.♕c6 ♕a6 2.b5+ ♕a7 3.♕c7 ♕a8 4.♕b6 · Niveau 4

Pourquoi: Le roi passe devant le pion et prend les cases devant. Le pion fait échec, le roi noir recule, et le pion avance jusqu'à faire dame.

7. 1.b4 cxb4 2.c5 · Niveau 5

Pourquoi: Tu sacrifies le pion en b4, les noirs le prennent, puis le pion en c5 s'échappe : plus aucun pion noir ne peut le bloquer.

8. B (Nulle) · 1.g5 a4 2.g6 a3 3.g7 a2 · Niveau 5

Pourquoi: Le pion blanc a besoin de quatre coups, le pion noir aussi. Les deux font dame, et dame contre dame, c'est nulle.

9. 1...hxc5 2.hxc5 ♕a3 · Niveau 5

Pourquoi: Échange d'abord le pion h pour que le pion blanc ne puisse pas s'échapper, puis le roi noir va en a3 et prend le pion en a2.

10. C (Les Noirs gagnent) · 1.♕g2 a4 2.♕f3 a3 3.♕e4 a2 · Niveau 5

Pourquoi: Le roi noir est tout près et rattrape le pion d blanc. Mais le roi blanc est loin et ne peut pas rattraper le pion a noir.

11. B (Nulle) · 1.a6 ♕b8 2.a7+ ♕a8 · Niveau 6

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.

12. 1...h2 2.♗a7+ ♕g8 · Niveau 6

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.