



Fiche d'échecs : La marche des pièces

12 positions · Niveau 1 · corrigés expliqués à la fin

Prénom _____

Date _____

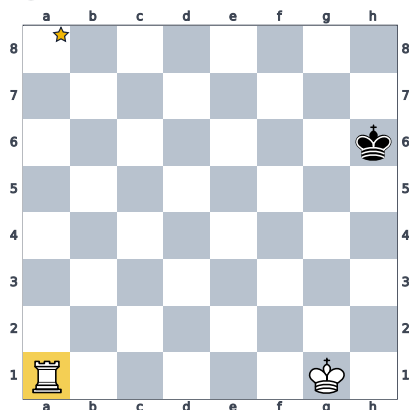


Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur playkarotto.com

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

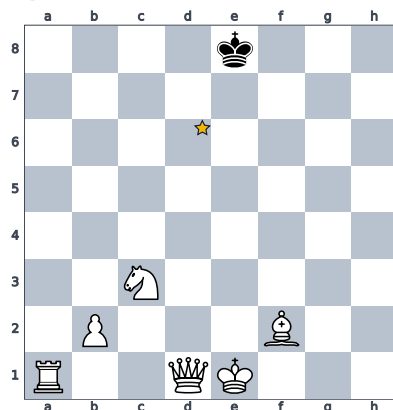
1 Les Blancs jouent



L'étoile est en a8 : colonne a, rangée 8. Monte la tour blanche de a1 jusqu'à l'étoile !

Coup: _____

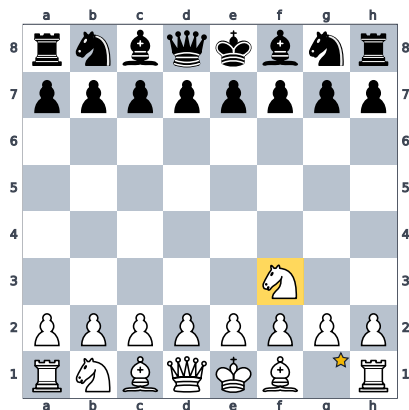
2 Les Blancs jouent



Trouve ta dame, puis amène-la sur l'étoile !

Coup: _____

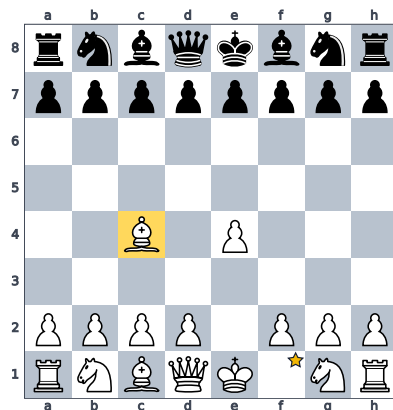
3 Les Blancs jouent



Ton cavalier s'est perdu en f3. Ramène-le sur l'étoile en g1 !

Coup: _____

4 Les Blancs jouent

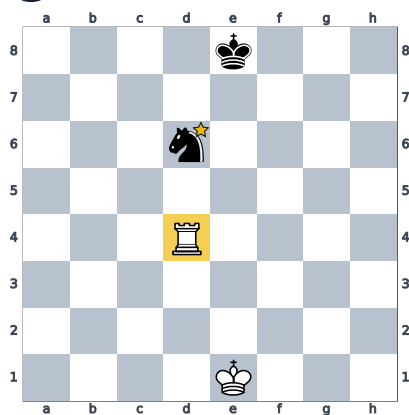


Ton fou s'est perdu en c4. Ramène-le sur l'étoile en f1 !

Coup: _____

5

Les Blancs jouent

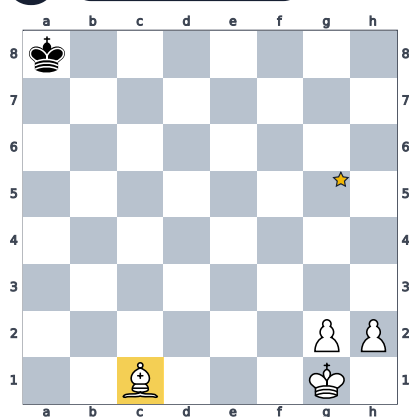


Fais prendre le cavalier noir par la tour blanche !

Coup: _____

7

Les Blancs jouent

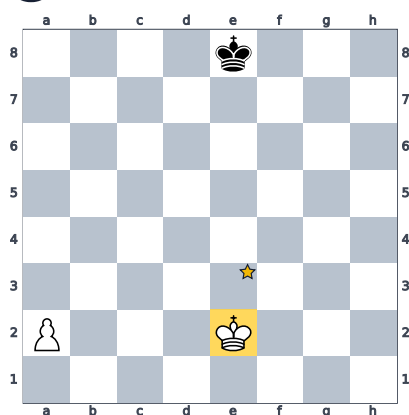


Amène ton fou de c1 à l'étoile en g5.

Coup: _____

9

Les Blancs jouent

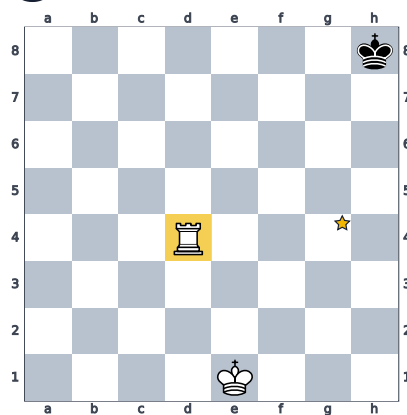


Le roi ne fait qu'un pas. Avance le roi blanc de e2 jusqu'à l'étoile en e3 !

Coup: _____

6

Les Blancs jouent

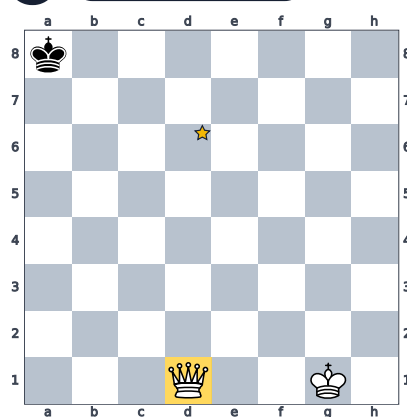


Amène ta tour de d4 à l'étoile en g4.

Coup: _____

8

Les Blancs jouent

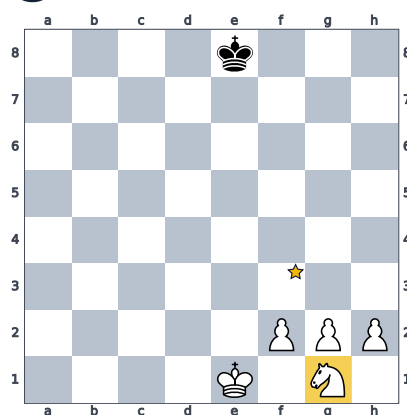


La dame va tout droit comme une tour. Monte la dame blanche de d1 jusqu'à l'étoile en d6 !

Coup: _____

10

Les Blancs jouent

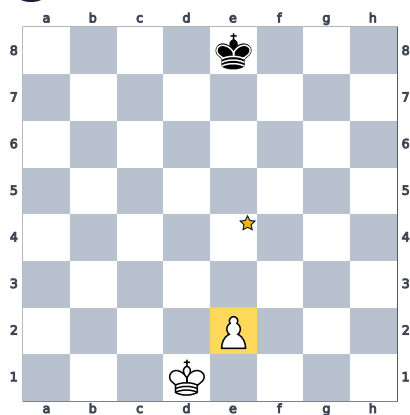


Amène ton cavalier de g1 à l'étoile en f3.

Coup: _____

11

Les Blancs jouent

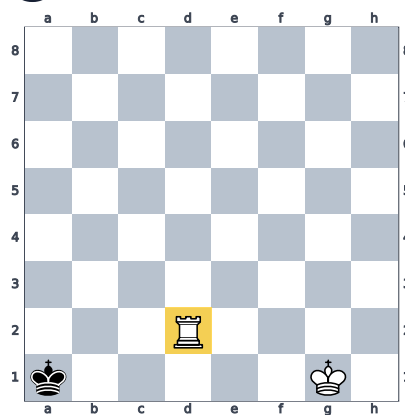


Au premier coup, le pion peut avancer de deux cases.
Pousse le pion blanc de e2 jusqu'à l'étoile en e4 !

Coup: _____

12

Les Blancs jouent



Plus d'étoiles ! Déplace la tour blanche de d2 à d6.

Coup: _____

Corrigés et explications: La marche des pièces

1. ♖a8 · Niveau 1

Pourquoi: Ta tour est arrivée en a8.

2. ♚d6 · Niveau 1

Pourquoi: C'est bien ta dame.

3. ♘g1 · Niveau 1

Pourquoi: Ton cavalier est revenu à la maison en g1.

4. ♙f1 · Niveau 1

Pourquoi: Ton fou est revenu à la maison en f1.

5. ♜xd6 · Niveau 1

Pourquoi: La tour blanche a pris le cavalier noir.

6. ♜g4 · Niveau 1

Pourquoi: Ta tour est arrivée en g4.

7. ♙g5 · Niveau 1

Pourquoi: Ton fou est arrivé en g5.

8. ♚d6 · Niveau 1

Pourquoi: Ta dame est arrivée en d6.

9. ♚e3 · Niveau 1

Pourquoi: Ton roi est arrivé en e3.

10. ♘f3 · Niveau 1

Pourquoi: Ton cavalier est arrivé en f3.

11. e4 · Niveau 1

Pourquoi: Ton pion est arrivé en e4.

12. ♜d6 · Niveau 1

Pourquoi: Ta tour est arrivée en d6.
