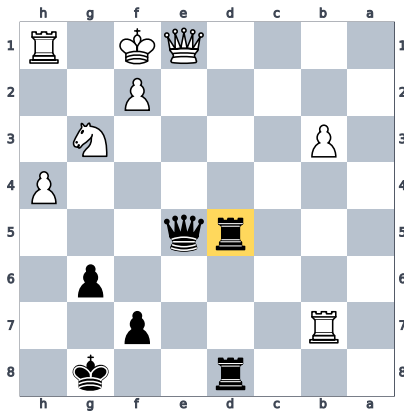




Case jaune : la pièce à jouer (la « pièce qui brille » de l'énoncé). · Étoiles : cases possibles, une seule est la bonne. · Lettres A, B, C sur les cases : les choix proposés. · Flèche : le dernier coup, ou un coup donné par l'énoncé. · Case rouge : pièce attaquée. · Case bleue : pièce ou case à surveiller.

5

Les Noirs jouent

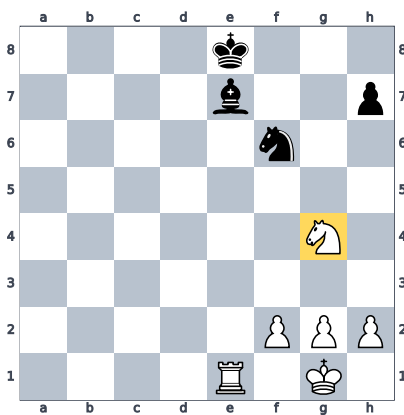


La pièce qui brille lance le clouage. À toi !

Coup: _____

7

Les Blancs jouent

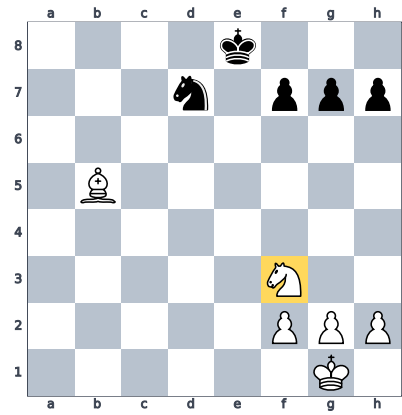


Le fou noir est cloué au roi par la tour. Quelle pièce le cavalier qui brille peut-il prendre sans danger ?

Coup: _____

6

Les Blancs jouent

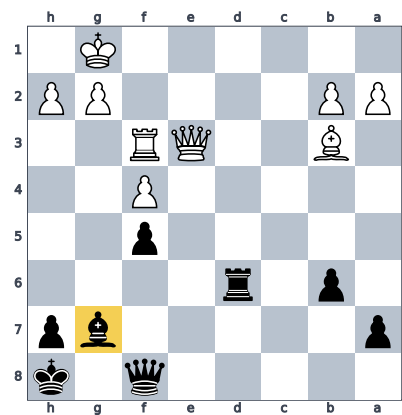


Le cavalier noir est cloué et seul le roi le protège. Où le cavalier blanc qui brille doit-il sauter pour attaquer le cavalier noir une fois de plus ?

Coup: _____

8

Les Noirs jouent



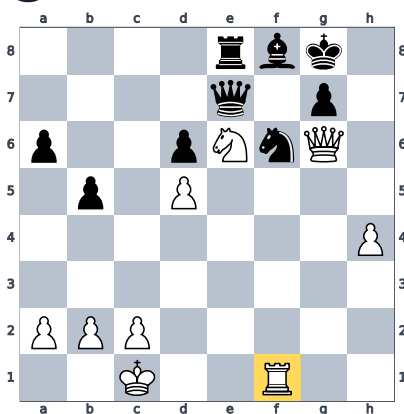
La pièce qui brille attaque la pièce clouée. Continue jusqu'à gagner une pièce !

Coup: _____

Niveau 4

9

Les Blancs jouent

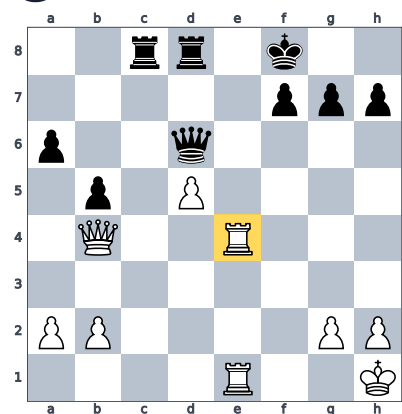


La pièce qui brille est la tour. Prends le cavalier pour éloigner la dame noire de son poste de garde !

Coup: _____

10

Les Blancs jouent



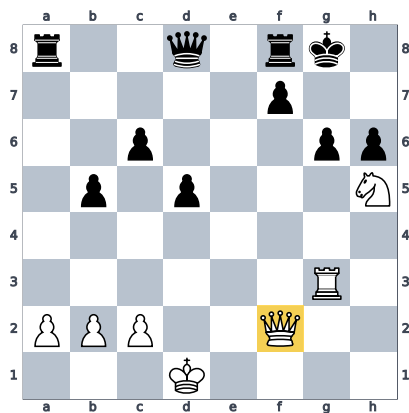
La pièce qui brille est la tour. Sacrifie-la avec échec pour faire quitter la colonne d à la tour noire !

Coup: _____

Niveau 5

11

Les Blancs jouent



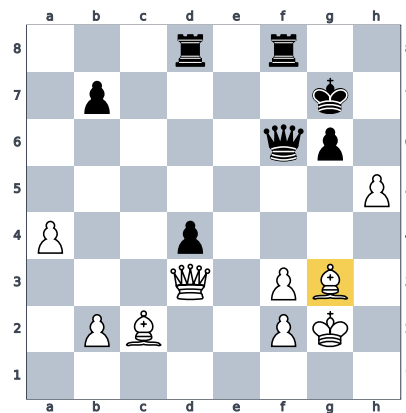
Il y a trois coups. Choisis le coup d'attaque le plus fort !

- ☐ A ♖xf7+
 ☐ B ♕d4
 ☒ C ♖xg6+

Entoure: A B C _____

12

Les Blancs jouent



Le fou qui brille va clouer une grosse pièce. Vas-y !

Coup: _____

Corrigés et explications: Le clouage

1. 1.h5 e3 2.hxg6 · Niveau 2

Pourquoi: Le fou noir est cloué et ne peut pas bouger : tu le prends.

2. 1.♖a2 ♘b7 2.♖xc4+ · Niveau 2

Pourquoi: Le cavalier noir cloué ne peut pas bouger, tu peux le prendre.

3. g6 · Niveau 3

Pourquoi: La tour est clouée, elle reste coincée, et le pion la prend.

4. ♖xg6+ · Niveau 3

Pourquoi: Le pion cloué ne peut pas reprendre la dame.

5. 1...♗d1 2.♖xd1 ♗xd1+ · Niveau 3

Pourquoi: Tu as cloué une pièce, puis tu l'as attaquée encore.

6. ♘e5 · Niveau 3

Pourquoi: Deux pièces blanches attaquent et une seule pièce noire protège. Le cavalier noir va être perdu.

7. ♘xf6+ · Niveau 3

Pourquoi: Le fou est cloué, il ne peut pas reprendre le cavalier.

8. 1...♙d4 2.♖xd4+ ♗xd4 · Niveau 3

Pourquoi: Tu as cloué une pièce, puis tu l'as attaquée encore.

9. 1.♗xf6 ♖xf6 2.♖xe8 · Niveau 4

Pourquoi: La tour prend le cavalier f6, la dame noire reprend et quitte la colonne e. La dame blanche prend la tour e8, et le fou f8 est cloué sur le roi.

10. 1.♗e8+ ♗xe8 2.♖xd6+ · Niveau 4

Pourquoi: La tour fait échec en e8, la tour noire prend et quitte la colonne d. La dame noire perd sa protection : la dame blanche la prend avec échec.

11. B (♖d4) · 1.♖d4 f6 2.♗xg6+ · Niveau 5

Pourquoi: La dame va en d4 et menace mat en g7. Le pion f doit avancer pour bloquer, alors le pion en g6 n'est plus protégé et la tour prend en g6 avec échec.

12. 1.♙e5 ♘h6 2.♙xf6 · Niveau 5

Pourquoi: Le fou va en e5 et cloue la dame noire au roi. Quand le roi s'en va, le fou prend la dame.