



Fiche d'échecs : Plans et stratégie

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

Prénom _____

Date _____



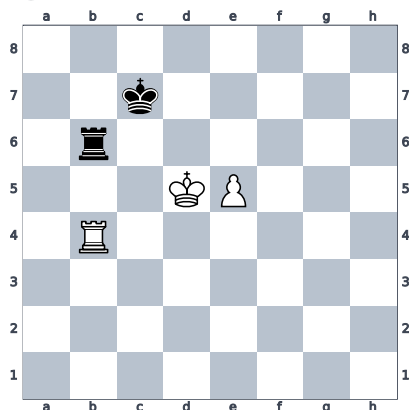
Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur playkarotto.com

Écris le coup (par exemple ♔f3 ou ♚c3) 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 Blancs jouent



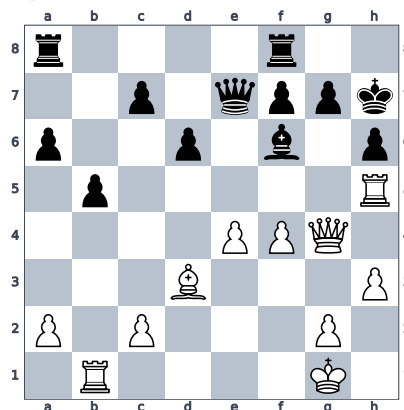
Blanc a un pion de plus. Échanger les tours ou garder la tienne ? À toi de choisir !

- (A) ♖f4 (B) ♖xb6 (C) e6

Entoure: A B C

2

Les Blancs jouent



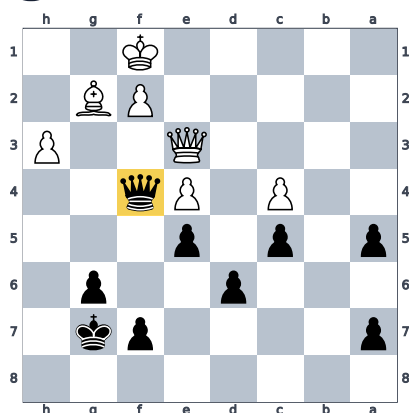
Les blancs jouent. Le pion en e4 bloque le chemin du fou en d3 vers le roi noir. Choisis le meilleur coup !

- (A) ♖xg7+ (B) ♖xh6+ (C) e5+

Entoure: A B C

3

Les Noirs jouent

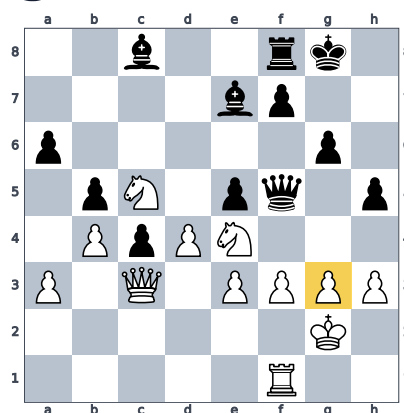


La pièce qui brille, c'est la dame. Tu as un pion passé : échange les dames !

Coup: _____

4

Les Blancs jouent

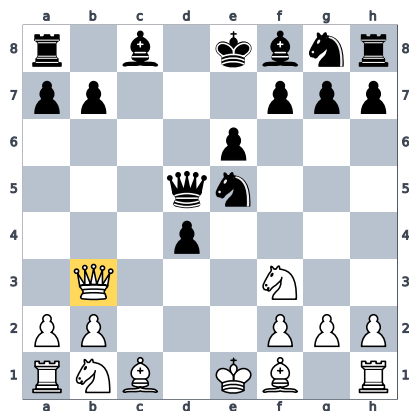


La pièce qui brille est le pion en g3. Pousse-le pour attaquer la dame noire !

Coup: _____

Niveau 5

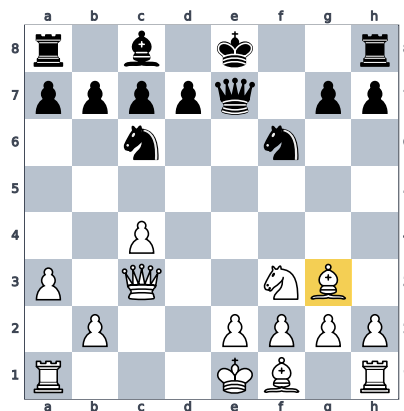
5 Les Blancs jouent



La dame qui brille joue en premier. Échange les pièces dans le bon ordre !

Coup: _____

6 Les Blancs jouent



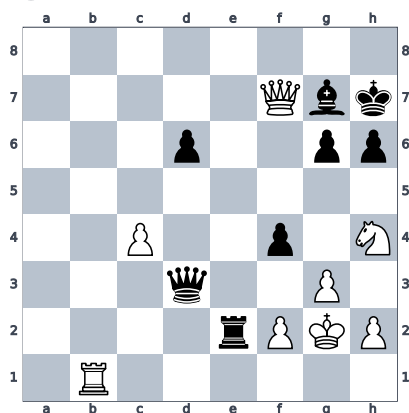
La pièce qui brille a trois coups. Prendre, ou gagner du temps ? À toi de choisir !

(A) c5 (B) ♖xf6 (C) ♗xc7

Entoure: A B C _____

Niveau 6

7 Les Blancs jouent

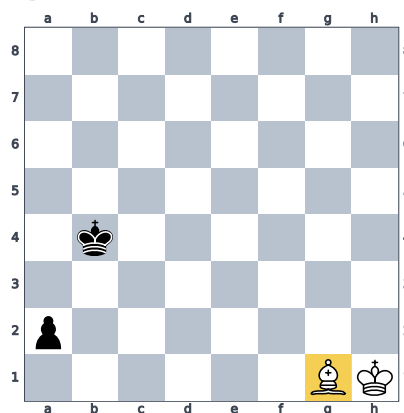


La dame blanche est déjà en f7, tout près du roi noir. Parmi les trois coups, lequel est le meilleur plan ?

(A) ♖b7 (B) ♗xg6+ (C) ♗xg7+

Entoure: A B C _____

8 Les Blancs jouent

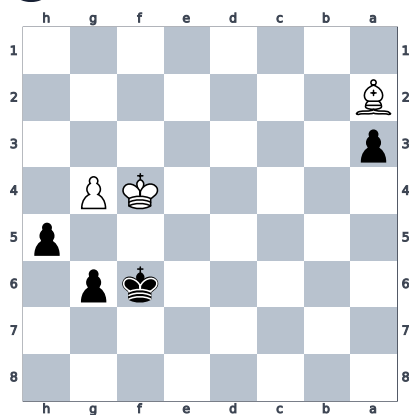


Les blancs jouent en premier. Le fou peut-il arrêter le pion noir à temps ? Quel est le résultat de cette partie ?

(A) Les Blancs gagnent (B) Nulle
(C) Les Noirs gagnent

Entoure: A B C _____

9 Les Noirs jouent

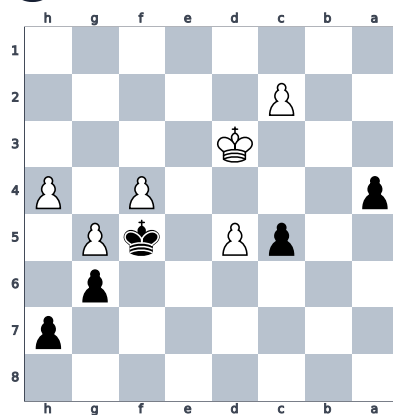


Une finale de fou. Les noirs n'ont que des pions contre le fou. Parmi les trois coups, lequel garde la position gagnante ?

- (A) h4 (B) hxg4 (C) g5+

Entoure: A B C

10 Les Noirs jouent

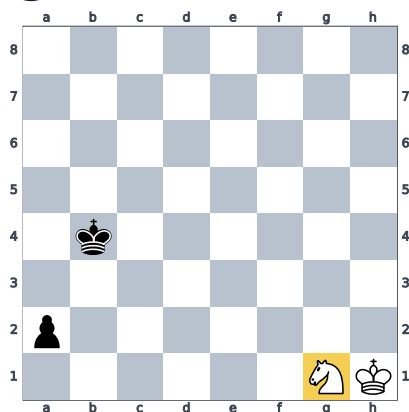


Les noirs ont deux pions à l'aile dame, et le roi blanc est tout seul pour les arrêter. Parmi les trois coups, lequel est le meilleur plan ?

- (A) c4+ (B) ♖xf4 (C) a3

Entoure: A B C

11 Les Blancs jouent

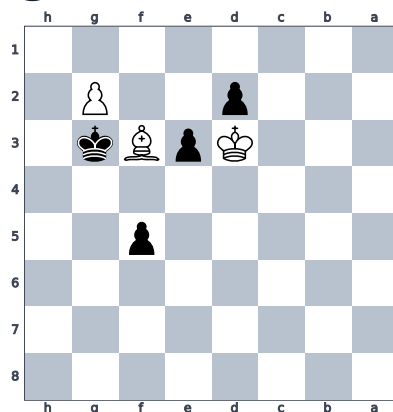


Maintenant, remplace le fou par un cavalier. Les blancs jouent en premier. Quel est le résultat de cette partie ?

- (A) Les Blancs gagnent (B) Nulle
(C) Les Noirs gagnent

Entoure: A B C

12 Les Noirs jouent



Une finale de fou. Le pion en d2 va bientôt être promu. Parmi les trois coups, lequel garde la position gagnante ?

- (A) ♖f2 (B) d1=♖+ (C) d1=♗+

Entoure: A B C

Corrigés et explications: Plans et stratégie

1. B (♖xb6) · 1. ♖xb6 ♕xb6 2. ♕d6 ♕a5 3. e6 ♕a4 · Niveau 4

Pourquoi: Échange les tours : le roi noir doit reprendre en b6, loin du pion. Le roi blanc guide le pion e jusqu'au bout.

2. C (e5+) · 1. e5+ g6 2. exf6 · Niveau 4

Pourquoi: Le pion va en e5 et ouvre le chemin du fou en d3 : échec ! Le pion attaque aussi le fou en f6 ; quand les noirs ont paré l'échec, le pion prend le fou.

3. 1... ♖xe3 2. fxe3 a4 · Niveau 4

Pourquoi: Après l'échange des dames, le pion a noir devient un pion passé rapide, et Blanc n'a plus de dame pour l'arrêter.

4. 1.g4 exd4 2. ♖xd4 · Niveau 4

Pourquoi: Le pion va en g4 et attaque la dame noire. La dame n'a aucune case sûre, et prendre le pion en d4 ne sert à rien aux noirs : tu vas gagner la dame.

5. 1. ♖xd5 exd5 2. ♕xe5 · Niveau 5

Pourquoi: Échange d'abord les dames pour que la dame noire ne puisse pas reprendre, puis le cavalier prend le cavalier en e5 : tu as un cavalier de plus.

6. A (c5) · 1. c5 ♕e4 2. ♖c2 b6 · Niveau 5

Pourquoi: Le pion va en c5 pour garder de l'espace, sans gober le pion en c7. Les noirs n'ont toujours ni sorti le fou ni roqué : tu as de l'avance en temps.

7. A (♖b7) · 1. ♖b7 ♖e4+ 2. ♕f3 ♖xb7 3. ♖xb7 · Niveau 6

Pourquoi: La tour monte en septième rangée, derrière la dame. Maintenant les blancs menacent dame prend le fou en g7, échec et mat, car la tour protège g7.

8. B (Nulle) · 1. ♕d4 ♕c4 2. ♕a1 · Niveau 6

Pourquoi: Le fou n'a besoin que d'un coup pour protéger la case de promotion dans le coin. Le pion noir ne peut plus avancer.

9. C (g5+) · 1...g5+ 2. ♕e3 h4 3. ♕b1 ♕e5 · Niveau 6

Pourquoi: Le pion en g5 fait échec, et le roi blanc doit reculer. Le pion h survit et, avec le pion a, le fou blanc ne peut pas les arrêter tous les deux.

10. C (a3) · 1...a3 2. ♕c3 c4 3. ♕b4 a2 · Niveau 6

Pourquoi: Le pion a file d'abord, le roi blanc doit le poursuivre. Puis le pion c file aussi : un seul roi ne peut pas arrêter deux pions éloignés.

11. C (Les Noirs gagnent) · 1. ♕e2 a1=♖+ 2. ♕h2 · Niveau 6

Pourquoi: Le cavalier est lent : avant qu'il puisse protéger la case de promotion, le pion noir est déjà devenu dame.

12. A (♕f2) · 1...♕f2 2. ♕d1 f4 3. ♕f3 ♕e1 · Niveau 6

Pourquoi: Le roi noir monte d'abord en f2. Le fou blanc doit protéger d1, pendant que le roi noir ouvre la route au pion e et au pion f.