



Fiche d'échecs : Éliminer le défenseur

12 positions · Niveaux 2, 3, 4 · corrigés expliqués à la fin

Prénom _____

Date _____

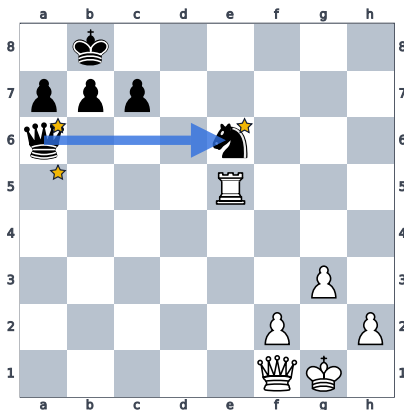


Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur playkarotto.com

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 2

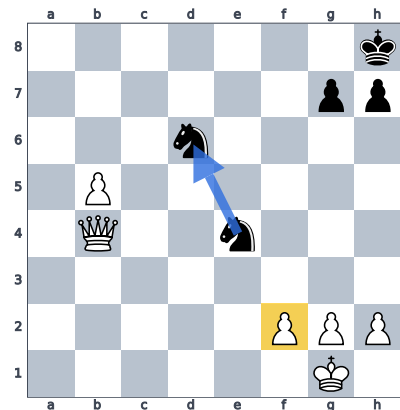
1 Les Blancs jouent



La flèche montre le défenseur. Prends tout de suite et tu te fais reprendre ! Il y a trois étoiles : choisis celle qui PREND LE DÉFENSEUR, puis prends encore.

Coup: _____

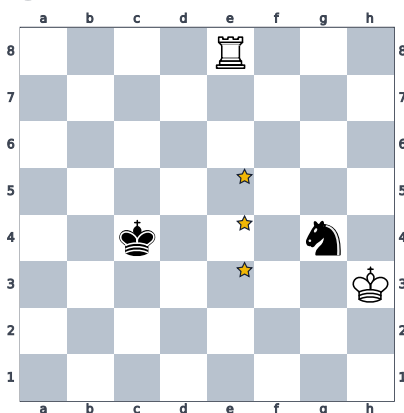
2 Les Blancs jouent



La flèche montre le défenseur. Avance le pion qui brille pour le menacer, puis prends la pièce sans défense !

Coup: _____

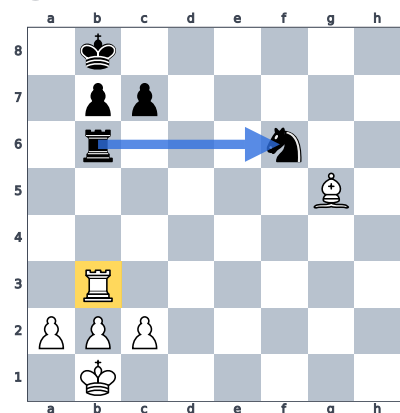
3 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles : une prise immédiate, un échec intermédiaire et un piège. Choisis le coup le plus rentable !

Coup: _____

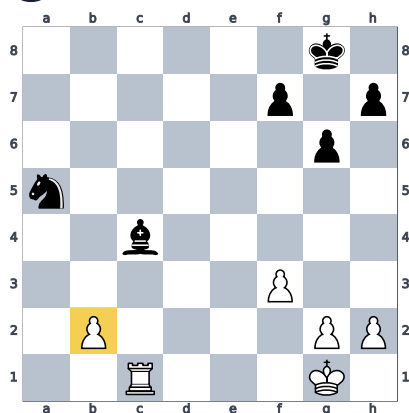
4 Les Blancs jouent



La flèche montre le défenseur. La pièce qui brille peut le prendre : prends-le d'abord, puis prends la pièce qui n'est plus protégée !

Coup: _____

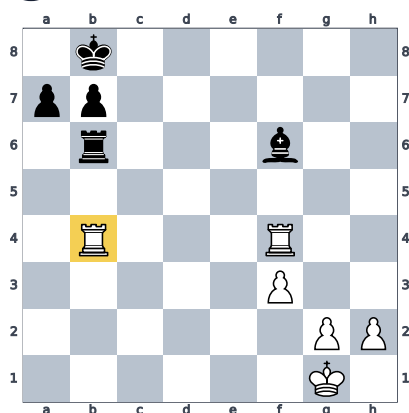
5 Les Blancs jouent



Quelle pièce noire protège une autre pièce ? Le pion qui brille la chasse, puis tu prends !

Coup: _____

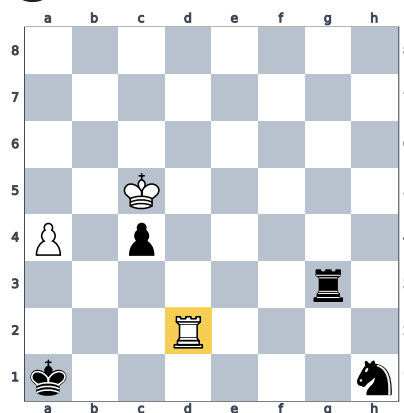
7 Les Blancs jouent



Quelle pièce noire a un défenseur ? La pièce qui brille prend d'abord le défenseur, puis tu prends encore !

Coup: _____

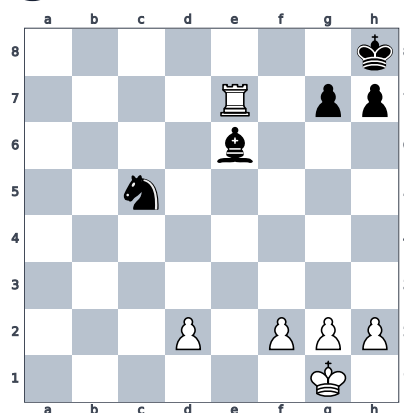
6 Les Blancs jouent



La pièce qui brille peut prendre une petite pièce tout de suite. Mais elle a aussi un ÉCHEC plus rentable ; trouve-le !

Coup: _____

8 Les Blancs jouent

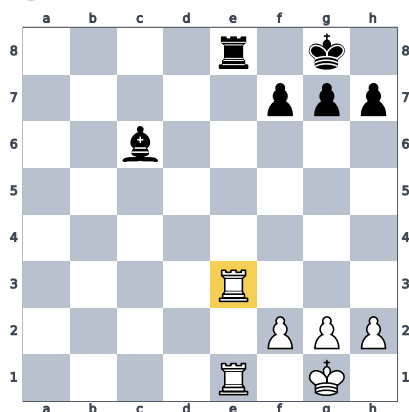


Les Blancs jouent. Chasse le défenseur avec un pion, puis prends la pièce sans défense !

Coup: _____

Niveau 3

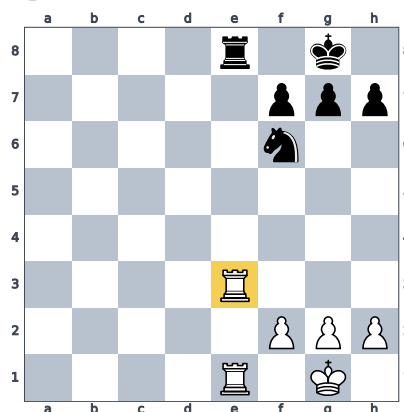
9 Les Blancs jouent



Le fou noir protège la dernière rangée. Que doit faire la tour qui brille ?

Coup: _____

10 Les Blancs jouent

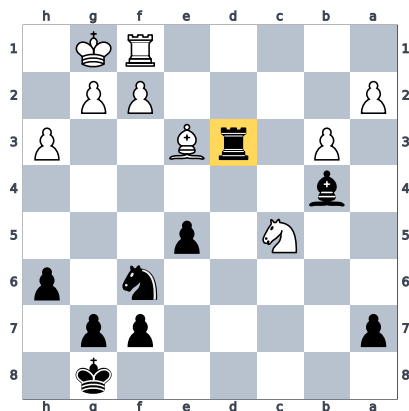


Cette fois, c'est le cavalier noir qui protège la dernière rangée. Que doit faire la tour qui brille ?

Coup: _____

Niveau 4

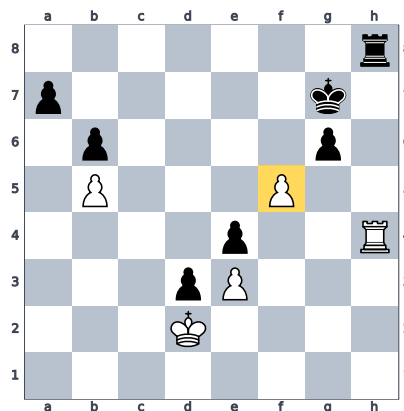
11 Les Noirs jouent



La pièce qui brille est la tour. Prends la pièce qui protège le cavalier blanc !

Coup: _____

12 Les Blancs jouent



La pièce qui brille est un pion. Utilise-le pour éloigner le roi noir de la tour qu'il protège !

Coup: _____

Corrigés et explications: Éliminer le défenseur

1. 1. ♖xa6 bxa6 2. ♜xe6 · Niveau 2

Pourquoi: Tu prends d'abord le défenseur, le cavalier noir reste seul et tu le gagnes : 3 points de plus.

2. 1.f3 ♠f6 2. ♖xd6 · Niveau 2

Pourquoi: Le pion chasse le défenseur, et tu gagnes le cavalier : 3 points de plus.

3. ♔e4+ · Niveau 2

Pourquoi: D'abord l'échec, le roi noir doit fuir, et ensuite tu prends une plus grosse pièce.

4. 1. ♜xb6 cxb6 2. ♙xf6 · Niveau 2

Pourquoi: Tu prends d'abord le défenseur, le cavalier noir reste seul et tu le gagnes : 3 points de plus.

5. 1.b4 ♠b3 2. ♜xc4 · Niveau 2

Pourquoi: Le pion chasse le défenseur, et tu gagnes le fou : 3 points de plus.

6. ♜d1+ · Niveau 2

Pourquoi: D'abord l'échec, le roi noir doit fuir, et ensuite tu prends une plus grosse pièce.

7. 1. ♜xb6 axb6 2. ♜xf6 · Niveau 2

Pourquoi: Tu prends d'abord le défenseur, le fou noir reste seul et tu le gagnes : 3 points de plus.

8. 1.d4 ♠a4 2. ♜xe6 · Niveau 2

Pourquoi: Le pion chasse le défenseur, et tu gagnes le fou : 3 points de plus.

9. 1. ♜xe8+ ♙xe8 2. ♜xe8# · Niveau 3

Pourquoi: Si le fou reprend, l'autre tour fait mat.

10. 1. ♜xe8+ ♠xe8 2. ♜xe8# · Niveau 3

Pourquoi: Si le cavalier reprend, l'autre tour fait échec et mat.

11. 1... ♜xe3 2.fxe3 ♙xc5 · Niveau 4

Pourquoi: La tour prend le fou e3, qui protégeait le cavalier c5. Un pion reprend la tour, et le fou noir prend le cavalier sans protection : tu as échangé une tour contre deux pièces mineures.

12. 1.f6+ ♙xf6 2. ♜xh8 · Niveau 4

Pourquoi: Le pion fait échec, le roi noir le prend et quitte g7. La tour h8 perd sa protection : la tour blanche la prend.