



Fiche d'échecs : Finales de tours

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

Prénom _____

Date _____

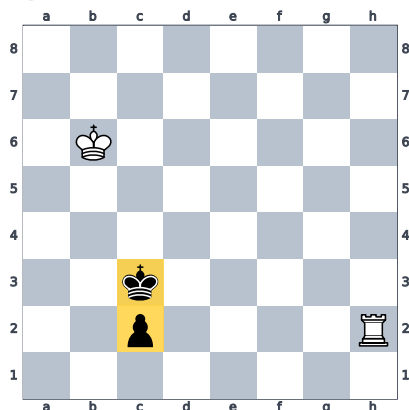


Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur playkarotto.com

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 5

1 Les Blancs jouent

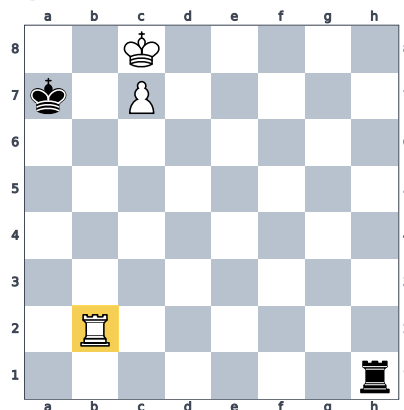


Les blancs jouent en premier. Le pion noir va bientôt devenir une dame, et le roi noir est juste à côté. Les blancs gagnent ou c'est nul ?

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

Entoure: A B C _____

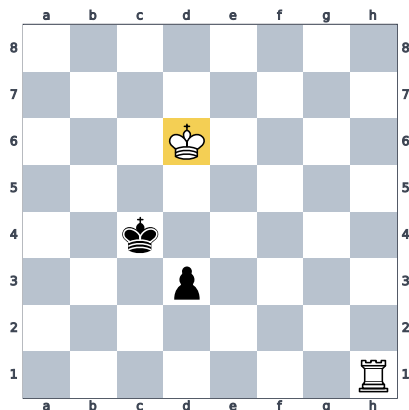
2 Les Blancs jouent



La tour qui brille joue en premier. Aide le pion à devenir une dame !

Coup: _____

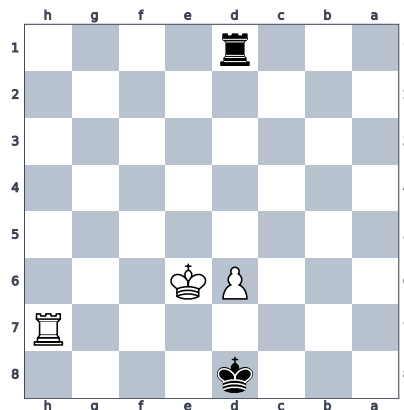
3 Les Blancs jouent



Le roi blanc brille. Ramène le roi pour bloquer le pion noir !

Coup: _____

4 Les Noirs jouent

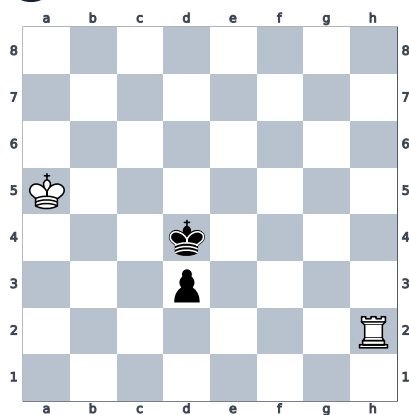


Tu joues les noirs. Tiens la nulle avec ta tour !

Coup: _____

5

Les Blancs jouent



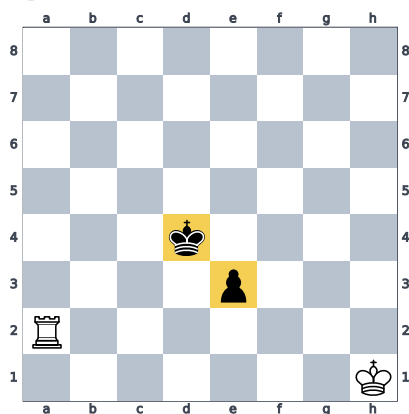
Les blancs jouent en premier. Dans cette partie, les blancs gagnent ou c'est nul ?

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

Entoure: A B C

7

Les Blancs jouent



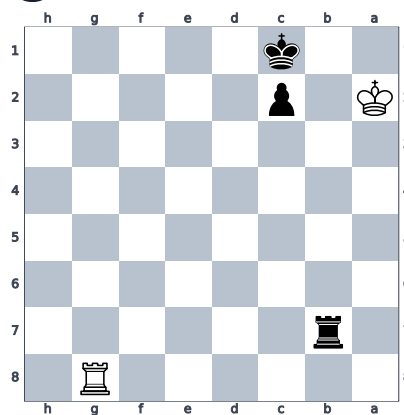
Les blancs jouent en premier. Dans cette partie, les blancs gagnent ou c'est nul ? Regarde le roi noir et le pion noir !

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

Entoure: A B C

6

Les Noirs jouent

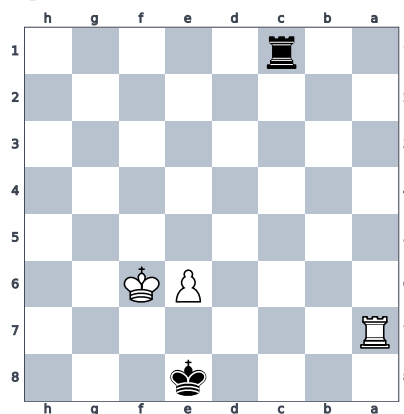


Les Noirs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

8

Les Noirs jouent

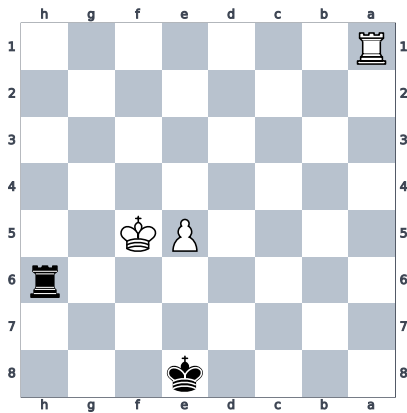


Les Noirs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

Niveau 6

9 Les Noirs jouent

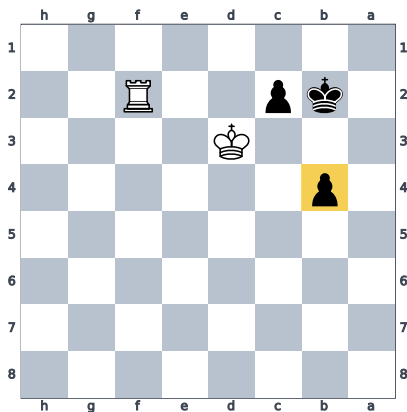


Aux noirs de jouer. La tour noire tient la sixième rangée, et le roi noir est devant le pion. Quel est le résultat de cette partie ?

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

Entoure: A B C _____

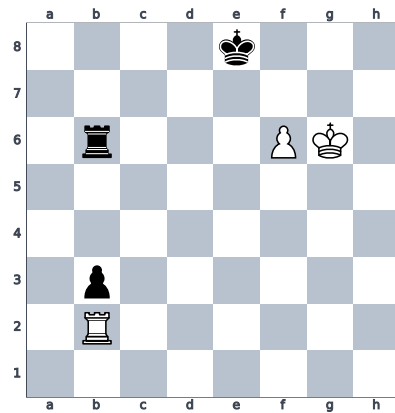
11 Les Noirs jouent



La pièce qui brille joue en premier. Continue à jouer jusqu'au but !

Coup: _____

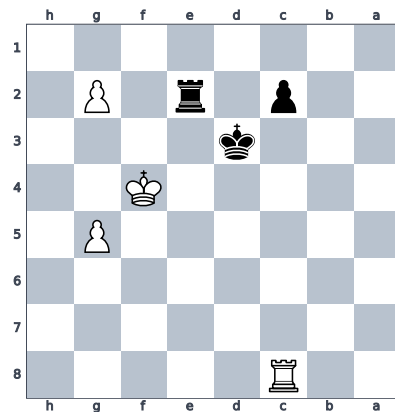
10 Les Blancs jouent



Finale de tours : tour active, roi qui avance. Continue à jouer !

Coup: _____

12 Les Noirs jouent



Les Noirs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

Corrigés et explications: Finales de tours

1. B (Nulle) · 1. ♖xc2+ ♜xc2 · Niveau 5

Pourquoi: La tour peut seulement s'échanger contre le pion : si la tour prend le pion, le roi noir prend la tour. Le roi blanc est trop loin pour aider.

2. 1. ♖a2+ ♜b6 2. ♜b8 ♖h8+ 3. c8=♚ · Niveau 5

Pourquoi: La tour fait échec pour éloigner le roi noir, le roi blanc passe en b8, puis le pion devient dame en bloquant aussi l'échec.

3. 1. ♜e5 ♜c3 2. ♜e4 ♜c2 3. ♖h2+ ♜c3 4. ♖h3 ♜b4 5. ♖xd3 · Niveau 5

Pourquoi: Le roi blanc revient en e4 pour barrer la route du pion, la tour fait échec pour repousser le roi noir, puis la tour prend le pion.

4. 1... ♖e1+ 2. ♜d5 ♖a1 3. d7 ♖b1 4. ♖h2 ♜xd7 · Niveau 5

Pourquoi: La tour fait échec depuis la colonne e, le roi blanc doit reculer, et la tour noire surveille le pion de loin. Quand le pion avance, le roi noir peut le prendre. Nulle !

5. A (Les Blancs gagnent) · 1. ♜b4 ♜e3 2. ♜c3 ♜e4 3. ♖d2 ♜e3 · Niveau 5

Pourquoi: La tour sur la deuxième rangée bloque déjà le pion, le roi blanc revient à temps, et le pion noir ne peut pas devenir une dame.

6. 1... ♖a7+ 2. ♜b3 ♜b1 3. ♖g1+ c1=♚ · Niveau 5

Pourquoi: La tour noire fait échec pour éloigner le roi blanc, le roi noir sort en b1, et le pion devient dame en bloquant aussi l'échec.

7. A (Les Blancs gagnent) · 1. ♖a4+ ♜c3 2. ♜g2 ♜c2 3. ♖e4 ♜d2 · Niveau 5

Pourquoi: La tour fait échec pour éloigner le roi noir du pion, puis se place devant le pion. Le roi noir ne peut pas protéger le pion, alors la tour peut le prendre.

8. 1... ♖f1+ 2. ♜e5 ♖b1 3. e7 ♖c1 · Niveau 5

Pourquoi: La tour noire fait échec au roi blanc par derrière, reste très loin, puis surveille la dernière rangée. Les blancs ne peuvent pas faire de dame : nulle !

9. B (Nulle) · 1... ♖h2 2. e6 ♖b2 3. e7 ♜xe7 4. ♖c1 · Niveau 6

Pourquoi: La tour noire tient la sixième rangée, donc le roi blanc ne peut pas monter. Quand le pion arrive sur la sixième rangée, la tour noire descend pour faire échec par derrière.

10. 1. ♜g7 ♖b7+ 2. ♜g8 · Niveau 6

Pourquoi: Le roi blanc monte en g7 pour protéger le pion f. Si la tour noire fait échec, le roi se cache en g8, et le pion f va avancer.

11. 1... b3 2. ♖e2 ♜b1 3. ♖e1+ c1=♚ · Niveau 6

Pourquoi: Le pion b avance en b3 pour soutenir le pion en c2. Le roi noir va en b1 ; si la tour fait échec, le pion c devient une dame et pare l'échec. La tour blanche doit se sacrifier pour la nouvelle dame, puis le pion b file devenir une dame.

12. 1... ♖e4+ 2. ♜f5 ♖c4 · Niveau 6

Pourquoi: La tour fait d'abord échec, puis revient en c4 pour bloquer la tour blanche. Le pion c noir va devenir une dame.