



Fiche d'échecs : Mat du roi et de la tour

12 positions · Niveau 2 · corrigés expliqués à la fin

Prénom _____

Date _____

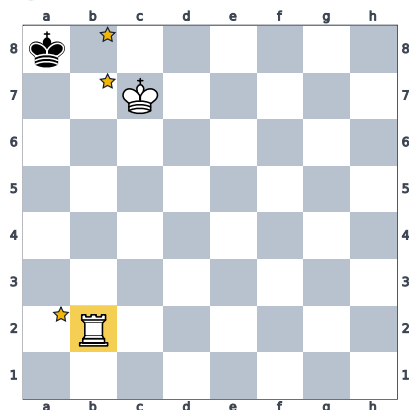


Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur playkarotto.com

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

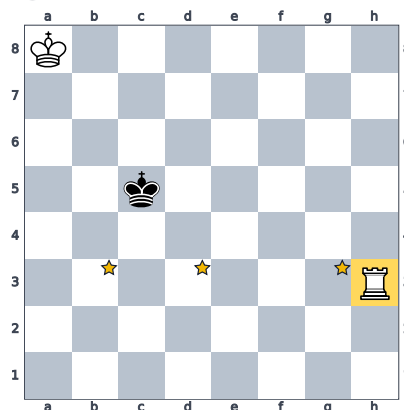
1 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles. Rappelle-toi : le roi noir doit être EN ÉCHEC sans pouvoir fuir, sinon c'est nulle. Choisis !

Coup: _____

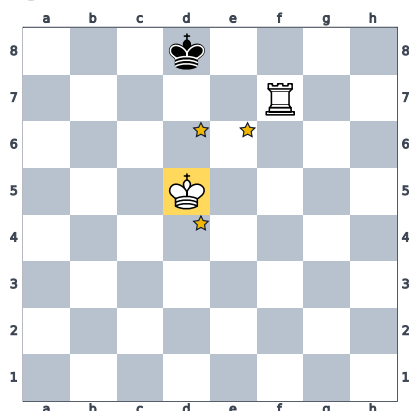
2 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles, et sur l'une d'elles le roi noir peut prendre la tour. Choisis la case qui l'enferme bien et sans danger !

Coup: _____

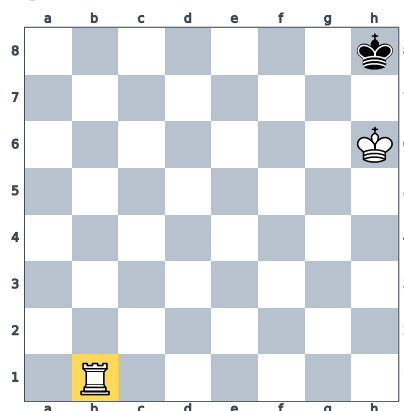
3 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles. Rappelle-toi : même colonne que le roi noir, à exactement une case. Choisis !

Coup: _____

4 Les Blancs jouent

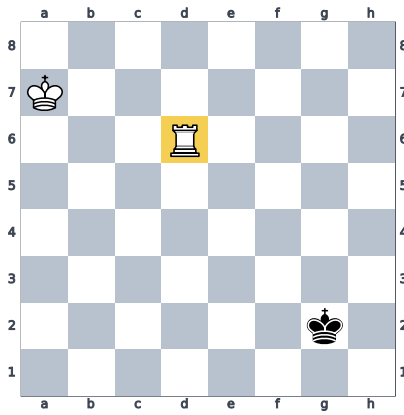


La tour qui brille peut faire échec et mat. Vérifie si le roi noir est bien en échec !

Coup: _____

5

Les Blancs jouent

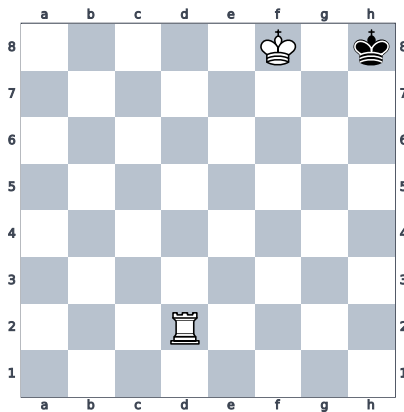


La tour qui brille fait une barrière. Trouve la case qui enferme le mieux le roi noir !

Coup: _____

7

Les Blancs jouent

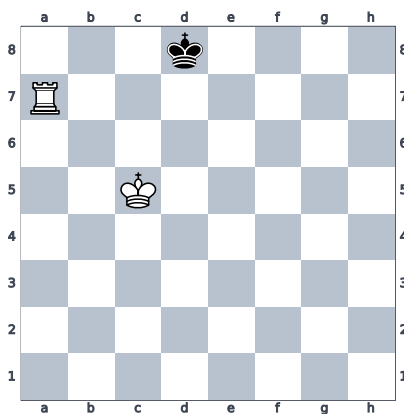


Les Blancs jouent. Fais échec et mat avec la tour, sans faire nulle !

Coup: _____

9

Les Blancs jouent

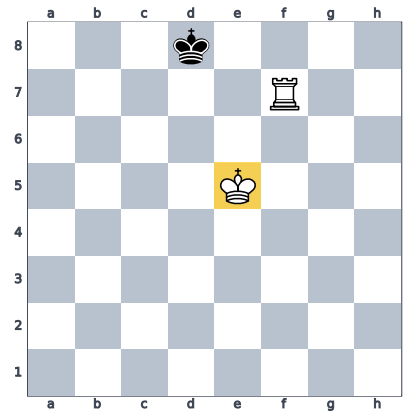


Les Blancs jouent. Place ton roi face au roi noir !

Coup: _____

6

Les Blancs jouent

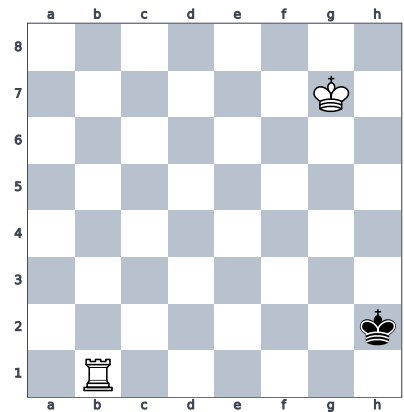


Avance le roi qui brille pour qu'il fasse face au roi noir !

Coup: _____

8

Les Blancs jouent

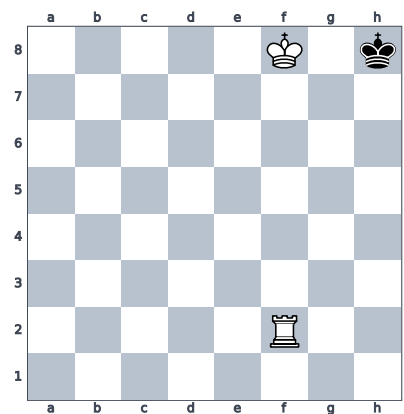


Les Blancs jouent. Utilise la tour pour enfermer le roi noir dans une zone plus petite !

Coup: _____

10

Les Blancs jouent

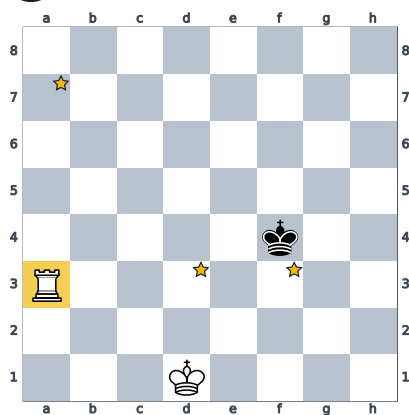


Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

11

Les Blancs jouent

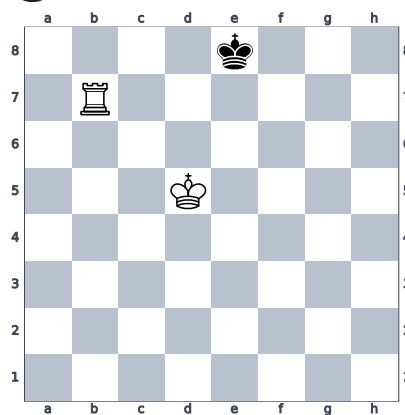


Il y a trois étoiles. Sur quelle étoile la tour enferme-t-elle le roi noir dans la PLUS PETITE zone ? Choisis !

Coup: _____

12

Les Blancs jouent



Les Blancs jouent. La tour a déjà fait la barrière. Que doit faire le roi blanc maintenant ?

Coup: _____

Corrigés et explications: Mat du roi et de la tour

1. ♖a2# · Niveau 2

Pourquoi: Le roi blanc bloque devant, et la tour fait échec le long de la dernière rangée.

2. ♜d3 · Niveau 2

Pourquoi: La tour fait une barrière, et le roi noir est enfermé dans la plus petite zone.

3. ♕d6 · Niveau 2

Pourquoi: Les deux rois sont face à face, et au coup suivant l'échec de la tour ne laisse aucune issue.

4. ♖b8# · Niveau 2

Pourquoi: Le roi blanc bloque devant, et la tour fait échec le long de la dernière rangée.

5. ♜d3 · Niveau 2

Pourquoi: La tour fait une barrière, et le roi noir est enfermé dans la plus petite zone.

6. ♕d6 · Niveau 2

Pourquoi: Les deux rois sont face à face, et au coup suivant l'échec de la tour ne laisse aucune issue.

7. ♖h2# · Niveau 2

Pourquoi: Le roi blanc bloque devant, et la tour fait échec le long de la dernière rangée.

8. ♖b3 · Niveau 2

Pourquoi: La tour fait une barrière, et le roi noir est enfermé dans la plus petite zone.

9. ♕d6 · Niveau 2

Pourquoi: Les deux rois sont face à face, et au coup suivant l'échec de la tour ne laisse aucune issue.

10. ♖h2# · Niveau 2

Pourquoi: Le roi blanc bloque devant, et la tour fait échec le long de la dernière rangée.

11. ♜d3 · Niveau 2

Pourquoi: La tour fait une barrière, et le roi noir est enfermé dans la plus petite zone.

12. ♕e6 · Niveau 2

Pourquoi: Les deux rois sont face à face, et au coup suivant l'échec de la tour ne laisse aucune issue.
