



Fiche d'échecs : Tours sur colonne ouverte et septième rangée

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

Prénom _____

Date _____

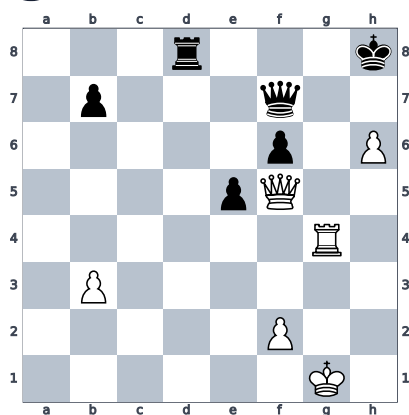


Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur playkarotto.com

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 4

1 Les Blancs jouent

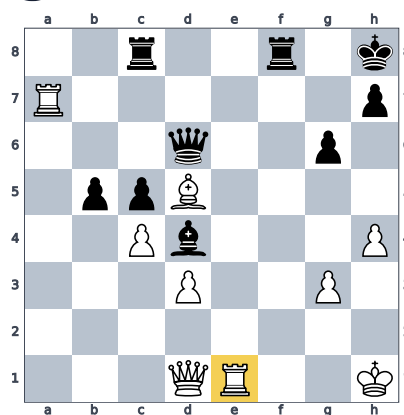


Les blancs jouent. Où doit aller la tour ? À toi de choisir !

- (A) ♖g8+ (B) ♖g7 (C) ♖f4

Entoure: A B C

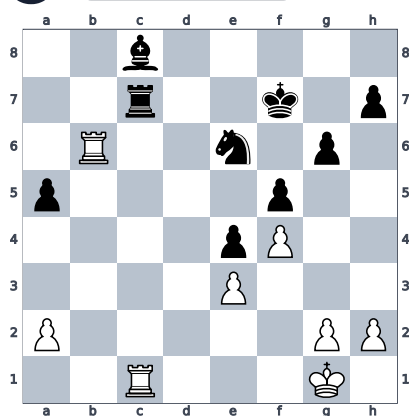
2 Les Blancs jouent



La pièce qui brille, c'est la tour en e1. Amène ta deuxième tour sur la septième rangée !

Coup: _____

3 Les Blancs jouent

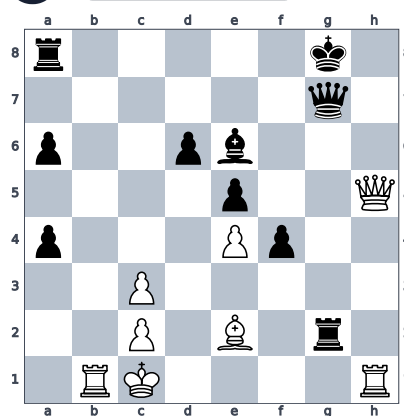


Les blancs jouent. Choisis le meilleur coup de tour !

- (A) ♖xc7+ (B) ♖xe6 (C) ♖cc6

Entoure: A B C

4 Les Blancs jouent

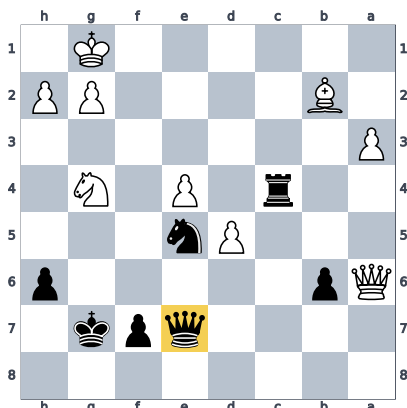


Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

Niveau 5

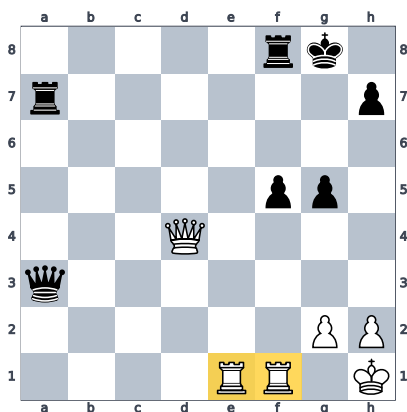
5 Les Noirs jouent



La dame qui brille fait d'abord échec, puis la tour descend la colonne c ouverte jusqu'à la dernière rangée. Vas-y !

Coup: _____

7 Les Blancs jouent

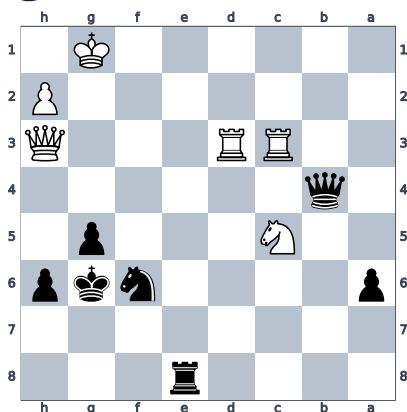


Deux tours brillent. Choisis le meilleur coup de tour !

(A) ♖d1 (B) ♖b1 (C) ♖a1

Entoure: A B C _____

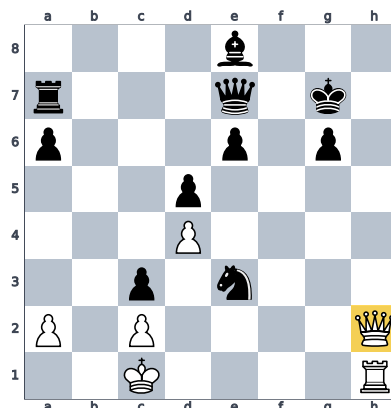
9 Les Noirs jouent



La colonne e est ouverte. Descends ta tour jusqu'à la dernière rangée des blancs !

Coup: _____

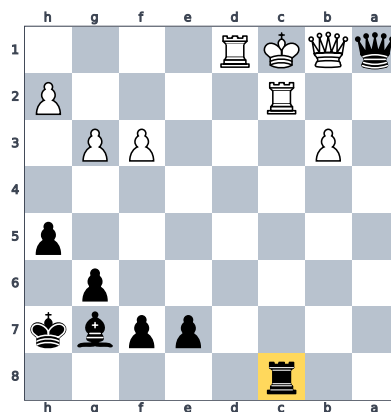
6 Les Blancs jouent



La dame qui brille joue d'abord, puis la tour va sur la septième rangée. Vas-y !

Coup: _____

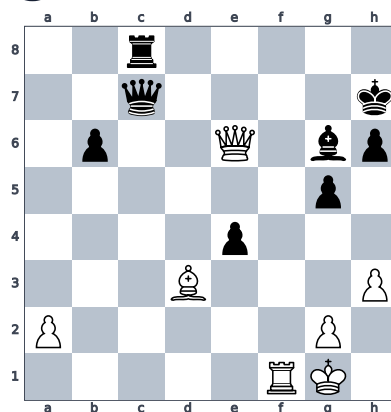
8 Les Noirs jouent



La tour qui brille entre en prenant sur la deuxième rangée des blancs. Calcule la suite !

Coup: _____

10 Les Blancs jouent

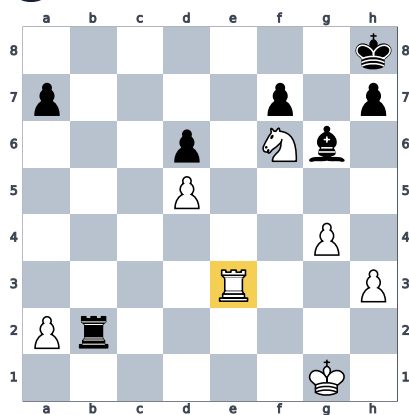


Ouvre le chemin pour que ta tour arrive sur la septième rangée !

Coup: _____

11

Les Blancs jouent

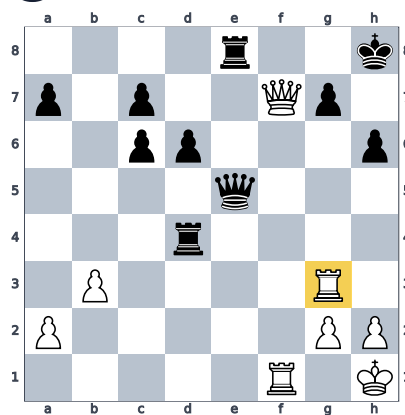


La tour qui brille va filer le long de la colonne ouverte. Vasy !

Coup: _____

12

Les Blancs jouent



La pièce qui brille joue d'abord. Vise la septième rangée !

Coup: _____

Corrigés et explications: Tours sur colonne ouverte et septième rangée

1. B (♖g7) · 1. ♖g7 ♗xg7+ 2. hxc7+ · Niveau 4

Pourquoi: La tour va sur la septième rangée en g7, menace la dame et menace de mat. La dame noire doit prendre la tour, et le pion en h6 reprend avec échec et va bientôt faire dame.

2. 1. ♖ee7 ♗xe7 2. ♖xe7 · Niveau 4

Pourquoi: La deuxième tour arrive sur la septième rangée, et les deux tours menacent de mat en h7. La dame noire doit prendre une tour, et l'autre tour prend la dame.

3. A (♖xc7+) · 1. ♖xc7+ ♘xc7 2. ♖c6 ♘d5 3. ♖xc8 · Niveau 4

Pourquoi: La tour prend la tour en c7 avec échec sur la septième rangée. Le cavalier reprend, et la tour en b6 va en c6 pour viser le fou en c8 sans défense : tu prends le fou.

4. 1. ♖b7 ♖d8 2. ♖xg7+ · Niveau 4

Pourquoi: La tour va sur la septième rangée en b7 et attaque la dame en g7. Noir ne peut pas sauver sa dame : la tour la prend avec échec.

5. 1... ♗c5+ 2. ♕f1 ♖c1+ · Niveau 5

Pourquoi: La dame fait échec, le roi blanc fuit en f1, puis la tour descend la colonne c ouverte jusqu'à la dernière rangée et refait échec. Si le fou prend la tour, la dame reprend, et le roi blanc est coincé.

6. 1. ♗h8+ ♕f7 2. ♖h7# · Niveau 5

Pourquoi: La dame fait échec en h8, le roi noir est obligé de monter en f7, puis la tour va sur la septième rangée en h7 : échec et mat !

7. C (♖a1) · 1. ♖a1 ♗xa1 2. ♖xa1 ♖xa1+ 3. ♗xa1 · Niveau 5

Pourquoi: La tour va sur la colonne a ouverte et attaque directement la dame noire. La dame ne peut pas se mettre à l'abri, et les noirs doivent donner la dame contre la tour.

8. 1... ♖xc2+ 2. ♕xc2 ♗c3# · Niveau 5

Pourquoi: La tour prend la tour en c2 avec échec, le roi blanc est obligé de reprendre, puis la dame descend en c3 : échec et mat !

9. 1... ♗b1+ 2. ♗f1 ♖e1 · Niveau 5

Pourquoi: La dame fait échec et force la dame blanche à s'interposer en f1. La dame blanche est clouée au roi, et la tour descend la colonne e ouverte pour l'attaquer encore : les blancs perdent la dame.

10. 1. ♖xe4 ♖xe4 2. ♖f7+ ♗xf7 3. ♗xf7+ · Niveau 5

Pourquoi: Le fou prend le pion en e4, et quand le fou noir reprend, il quitte la ligne qui surveille f7. Maintenant la tour va en f7 sur la septième rangée : si la dame noire prend la tour, la dame blanche reprend avec échec.

11. 1. ♖e8+ ♕g7 2. g5 · Niveau 5

Pourquoi: La tour file le long de la colonne e sans pion jusqu'à la dernière rangée et fait échec au roi. Le roi noir fuit en g7, le pion en g5 l'enferme : le roi noir est coincé, et les blancs menacent mat.

12. 1. ♖xg7 ♗xg7 2. ♗xe8+ · Niveau 5

Pourquoi: La tour prend le pion en g7, juste à côté du roi noir. Si la dame noire prend la tour, la tour en e8 n'est plus protégée : la dame blanche prend la tour en e8 avec échec.