



Fiche d'échecs : L'enfilade

6 positions · Niveau 3 · corrigés expliqués à la fin

Prénom _____

Date _____



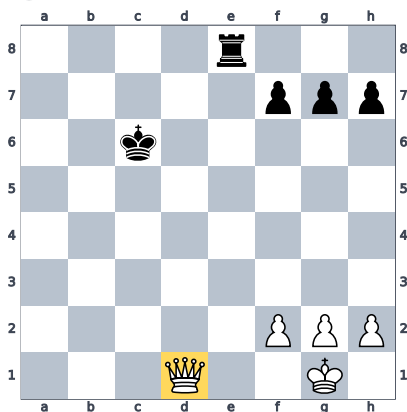
Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur playkarotto.com

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 3

1

Les Blancs jouent

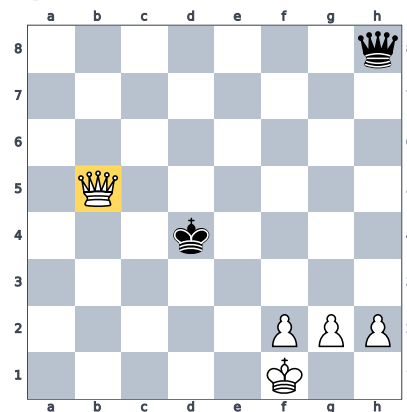


La dame brille. D'où doit-elle faire échec pour traverser le roi jusqu'à la tour noire ?

Coup: _____

2

Les Blancs jouent

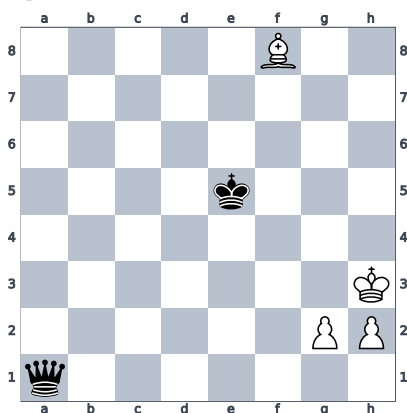


La dame brille. Le roi noir et la dame noire sont sur la même grande diagonale. Comment faire échec pour gagner la dame noire ?

Coup: _____

3

Les Blancs jouent

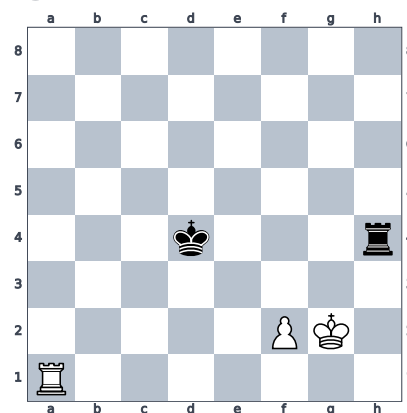


Trouve une enfilade pour gagner la dame noire. Ne mets pas le fou collé au roi !

Coup: _____

4

Les Blancs jouent

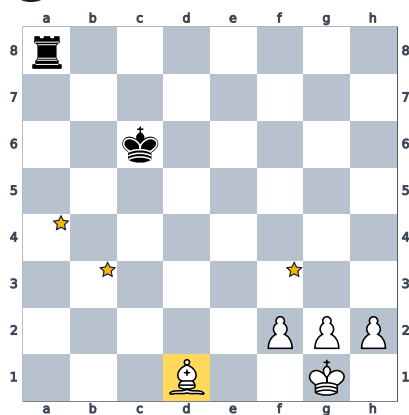


Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

5

Les Blancs jouent

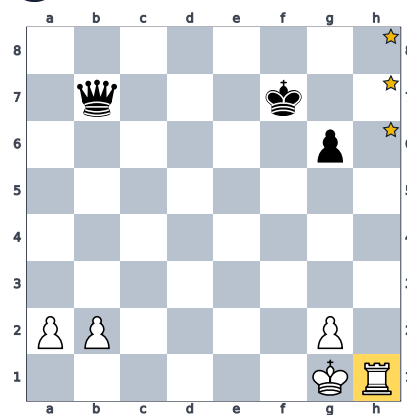


Le roi noir et la tour noire sont sur la même diagonale. Sur quelle étoile le fou fait-il échec au roi tout en voyant la tour derrière ?

Coup: _____

6

Les Blancs jouent



Le roi noir et la dame noire sont sur la même rangée. Sur quelle étoile la tour fait-elle échec au roi, avec la dame derrière ?

Coup: _____

Corrigés et explications: L'enfilade

1. ♖a4+ · Niveau 3

Pourquoi: Le roi s'écarte, et la dame prend la tour.

2. ♜b2+ · Niveau 3

Pourquoi: La dame noire est derrière le roi et ne peut pas s'enfuir à temps.

3. ♙g7+ · Niveau 3

Pourquoi: Le fou fait échec de loin, le roi s'écarte, et le fou prend la dame.

4. ♜a4+ · Niveau 3

Pourquoi: La tour fait échec sur la rangée, le roi s'écarte, et la tour prend la tour.

5. ♙f3+ · Niveau 3

Pourquoi: Le roi s'écarte, et le fou prend la tour.

6. ♜h7+ · Niveau 3

Pourquoi: Le roi doit s'écarter, et la tour prend la dame.
