



# Fiche d'échecs : Roque, promotion et prise en passant

12 positions · Niveaux 1, 2 · corrigés expliqués à la fin

Prénom \_\_\_\_\_

Date \_\_\_\_\_

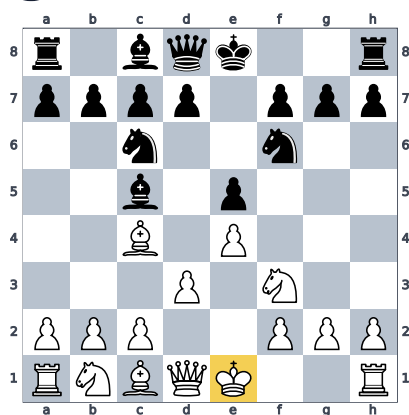


Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur [playkarotto.com](https://playkarotto.com)

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 1

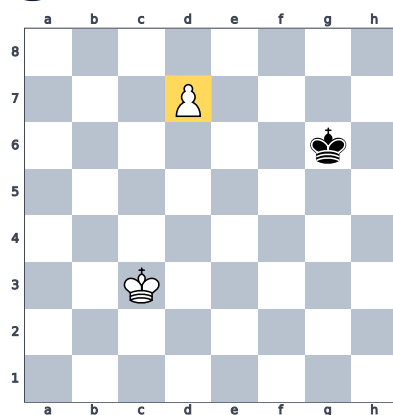
### 1 Les Blancs jouent



Le roi et la tour en h1 n'ont pas bougé, et les cases entre eux sont libres. Roque !

Coup: \_\_\_\_\_

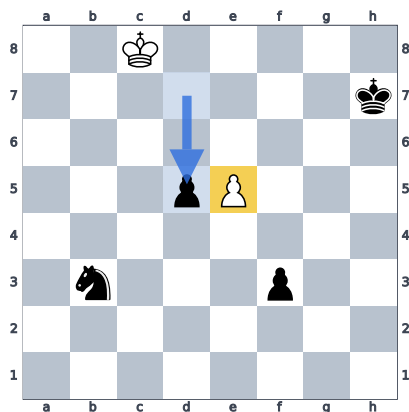
### 2 Les Blancs jouent



Fais promouvoir le pion qui brille en dame !

Coup: \_\_\_\_\_

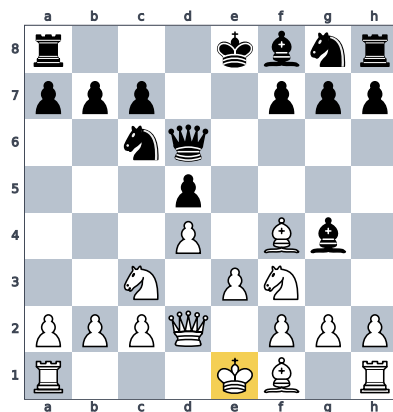
### 3 Les Blancs jouent



Le pion noir vient d'avancer de deux cases. Fais prendre en passant au pion qui brille !

Coup: \_\_\_\_\_

### 4 Les Blancs jouent

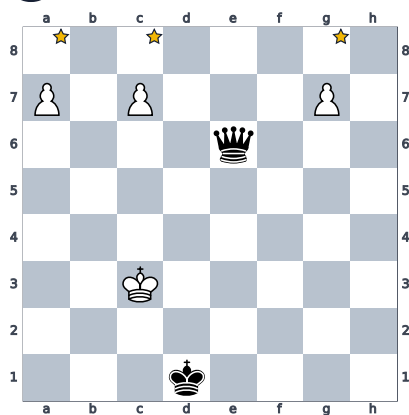


Cette fois, le fou et le cavalier gênent côté roi. Roque de l'autre côté !

Coup: \_\_\_\_\_

5

Les Blancs jouent

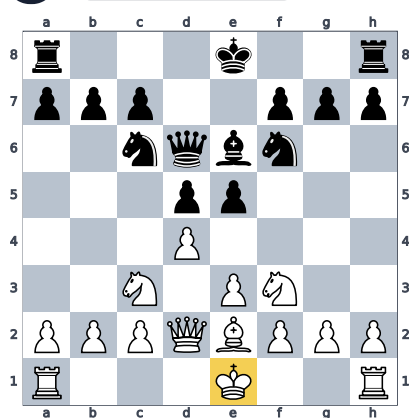


Trois pions vont se promouvoir. Une seule étoile donne une dame qu'on ne peut pas prendre. Choisis-la !

Coup: \_\_\_\_\_

7

Les Blancs jouent

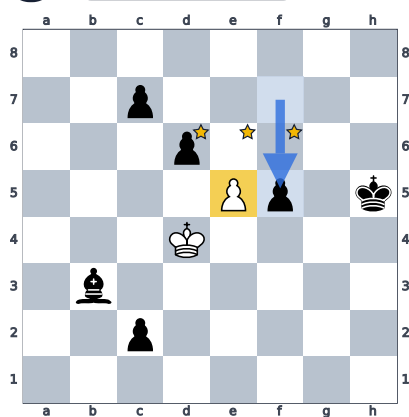


La tour en h1 a bougé puis est revenue : le roque de ce côté n'est plus permis. Roque !

Coup: \_\_\_\_\_

9

Les Blancs jouent

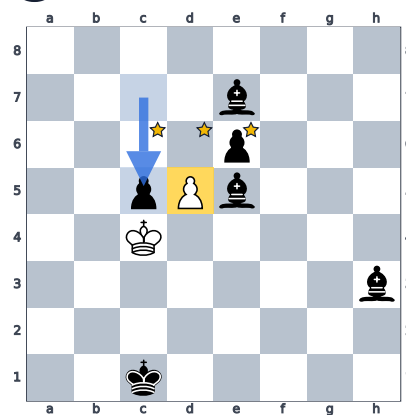


Le pion noir vient d'avancer de deux cases et se trouve à côté du pion blanc. Il y a trois étoiles ; une seule est la prise en passant. Choisis-la !

Coup: \_\_\_\_\_

6

Les Blancs jouent

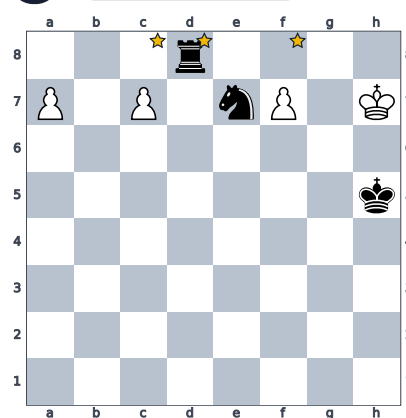


Le pion noir vient d'avancer de deux cases et se trouve à côté du pion blanc. Il y a trois étoiles ; une seule est la prise en passant. Choisis-la !

Coup: \_\_\_\_\_

8

Les Blancs jouent

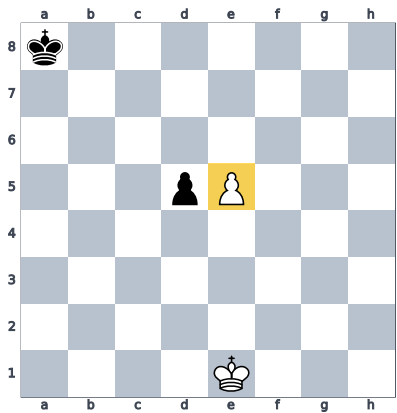


Trois pions vont se promouvoir. Une seule étoile donne une dame qu'on ne peut pas prendre. Choisis-la !

Coup: \_\_\_\_\_

## Niveau 2

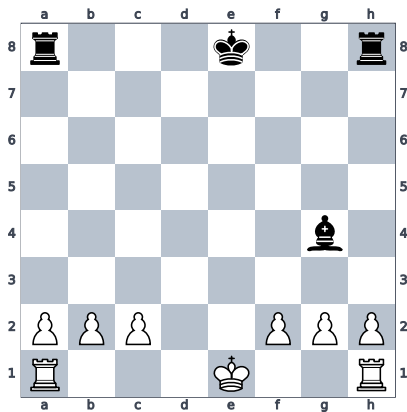
### 10 Les Blancs jouent



Le pion noir vient d'avancer de deux cases, de d7 à d5.  
Avec le pion qui brille, prends en passant !

Coup: \_\_\_\_\_

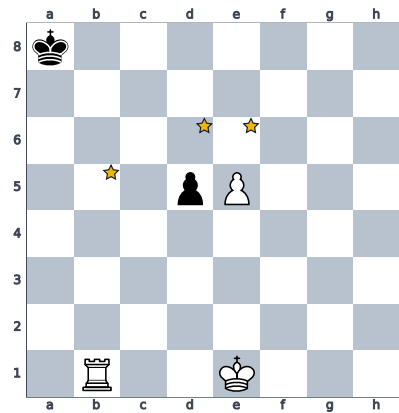
### 12 Les Blancs jouent



Les Blancs jouent. Le fou noir vise la case d1. De quel côté  
peux-tu roquer ?

Coup: \_\_\_\_\_

### 11 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles. Laquelle est la prise en passant ? Choisis  
!

Coup: \_\_\_\_\_

# Corrigés et explications: Roque, promotion et prise en passant

---

## 1. O-O · Niveau 1

Pourquoi: Le roi se cache dans le coin, la tour vient au centre.

---

## 2. d8=♚ · Niveau 1

Pourquoi: Le pion devient une nouvelle dame qu'on ne peut pas prendre.

---

## 3. exd6 · Niveau 1

Pourquoi: On ne peut la faire que JUSTE après l'avance de deux cases du pion noir.

---

## 4. O-O-O · Niveau 1

Pourquoi: Le roi se cache dans le coin, la tour vient au centre.

---

## 5. a8=♚ · Niveau 1

Pourquoi: Le pion devient une nouvelle dame qu'on ne peut pas prendre.

---

## 6. dxc6 · Niveau 1

Pourquoi: On ne peut la faire que JUSTE après l'avance de deux cases du pion noir.

---

## 7. O-O-O · Niveau 1

Pourquoi: Le roi se cache dans le coin, la tour vient au centre.

---

## 8. cxd8=♚ · Niveau 1

Pourquoi: Le pion devient une nouvelle dame qu'on ne peut pas prendre.

---

## 9. exf6 · Niveau 1

Pourquoi: On ne peut la faire que JUSTE après l'avance de deux cases du pion noir.

---

## 10. exd6 · Niveau 2

Pourquoi: On ne peut le faire que juste après que le pion noir a avancé de deux cases.

---

## 11. exd6 · Niveau 2

Pourquoi: On ne peut le faire que juste après que le pion noir a avancé de deux cases.

---

## 12. O-O · Niveau 2

Pourquoi: Le roi va dans un coin sûr et la tour vient au centre.

---