



Fiche d'échecs : Éviter le pat

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

Prénom _____

Date _____



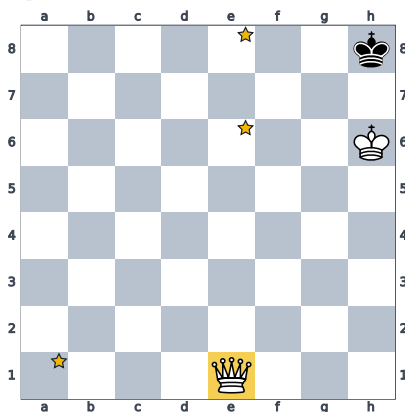
Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur playkarotto.com

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

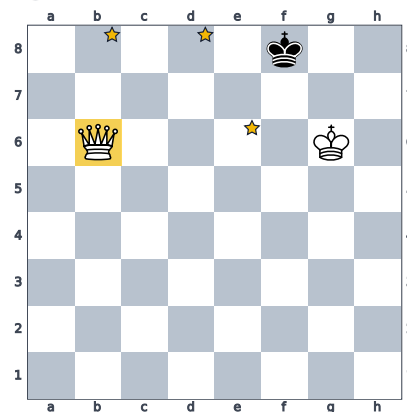


Il y a trois étoiles : une fait mat, deux font pat. Choisis l'étoile du mat !

Coup: _____

2

Les Blancs jouent

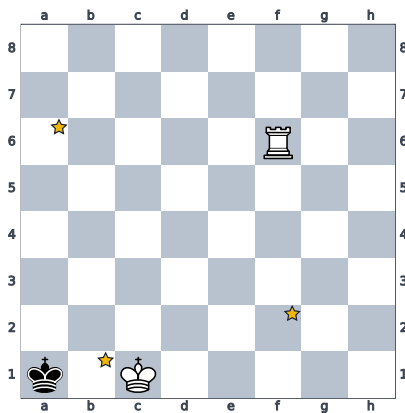


Il y a trois étoiles : une fait mat, deux font pat. Choisis l'étoile du mat !

Coup: _____

3

Les Blancs jouent

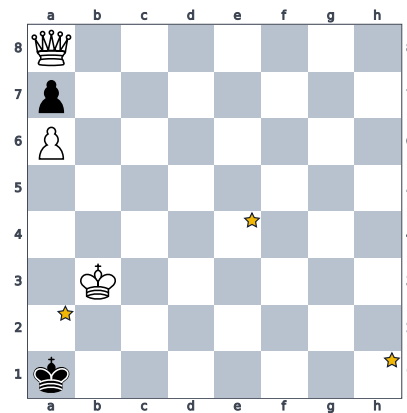


Il y a trois étoiles : une fait mat, deux font pat. Choisis l'étoile du mat !

Coup: _____

4

Les Blancs jouent

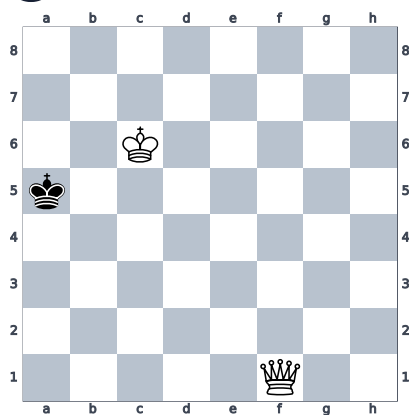


Il y a trois étoiles : une fait mat, deux font pat. Choisis l'étoile du mat !

Coup: _____

5

Les Blancs jouent

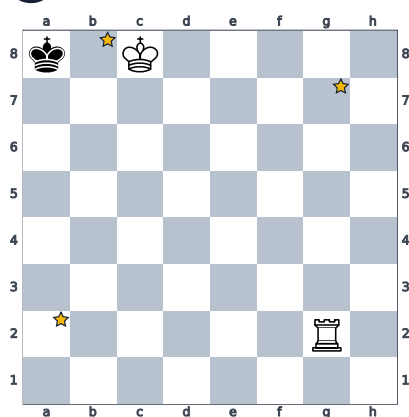


Les Blancs jouent. Mate le roi noir. Attention au pat !

Coup: _____

7

Les Blancs jouent

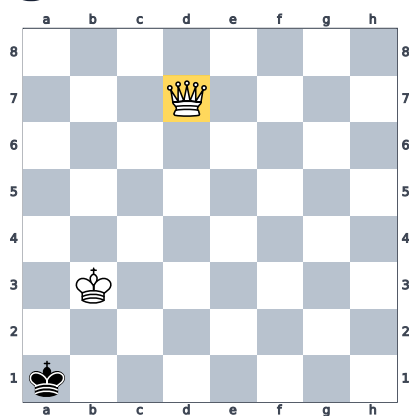


Il y a trois étoiles : une fait mat, deux font pat. Choisis l'étoile du mat !

Coup: _____

9

Les Blancs jouent

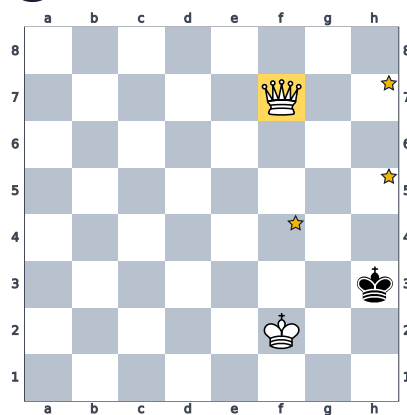


Fais mater le roi noir par la pièce qui brille, sans faire pat !

Coup: _____

6

Les Blancs jouent

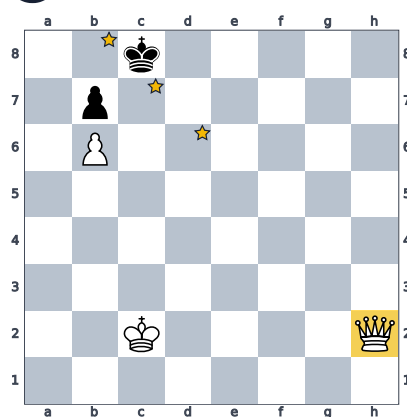


Il y a trois étoiles : une fait mat, deux font pat. Choisis l'étoile du mat !

Coup: _____

8

Les Blancs jouent

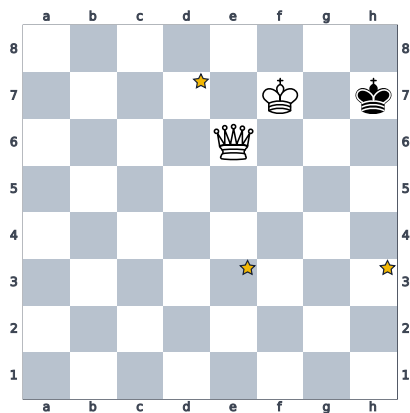


Il y a trois étoiles : une fait mat, deux font pat. Choisis l'étoile du mat !

Coup: _____

Niveau 2

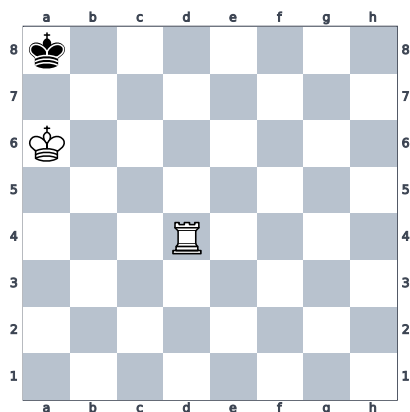
10 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles. Regarde bien : le roi noir est-il en échec ? Choisis !

Coup: _____

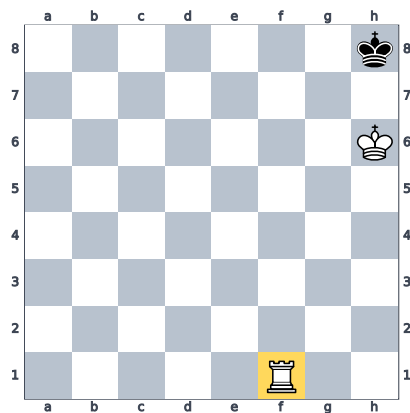
12 Les Blancs jouent



Les Blancs jouent. Fais échec et mat, attention à ne pas faire pat !

Coup: _____

11 Les Blancs jouent



La tour qui brille peut faire mat. Ne laisse pas le roi noir sans coup alors qu'il n'est pas en échec !

Coup: _____

Corrigés et explications: Éviter le pat

1. ♖e8# · Niveau 1

Pourquoi: Ta dame gagne la partie au lieu de faire nulle.

2. ♜d8# · Niveau 1

Pourquoi: Ta dame gagne la partie au lieu de faire nulle.

3. ♖a6# · Niveau 1

Pourquoi: Ta tour gagne la partie au lieu de faire nulle.

4. ♜h1# · Niveau 1

Pourquoi: Ta dame gagne la partie au lieu de faire nulle.

5. ♜b5# · Niveau 1

Pourquoi: Ta dame gagne la partie au lieu de faire nulle.

6. ♜h5# · Niveau 1

Pourquoi: Ta dame gagne la partie au lieu de faire nulle.

7. ♖a2# · Niveau 1

Pourquoi: Ta tour gagne la partie au lieu de faire nulle.

8. ♜c7# · Niveau 1

Pourquoi: Ta dame gagne la partie au lieu de faire nulle.

9. ♜d1# · Niveau 1

Pourquoi: Ta dame gagne la partie au lieu de faire nulle.

10. ♜h3# · Niveau 2

Pourquoi: Tu as gagné sans faire nulle.

11. ♖f8# · Niveau 2

Pourquoi: Tu as gagné sans faire nulle.

12. ♖d8# · Niveau 2

Pourquoi: Tu as gagné sans faire nulle.
