



Fiche d'échecs : Parer une menace de mat

12 positions · Niveaux 1, 2, 3 · corrigés expliqués à la fin

Prénom _____

Date _____



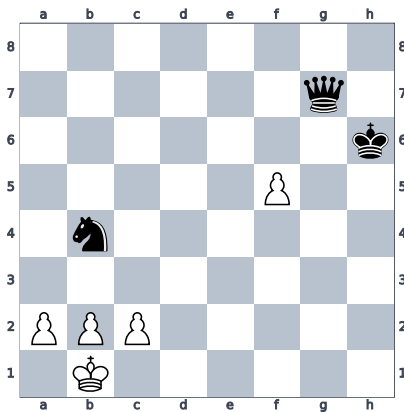
Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur playkarotto.com

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 1

1

Les Blancs jouent



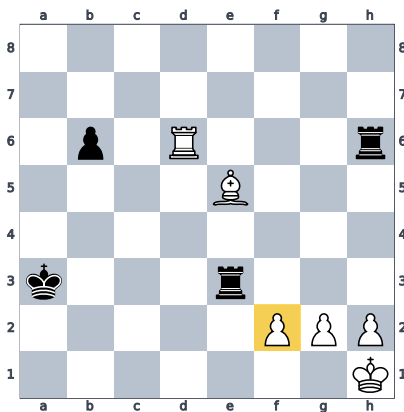
Les Blancs jouent. Les Noirs menacent de mater au coup suivant. Empêche-le !

Coup: _____

Niveau 2

2

Les Blancs jouent

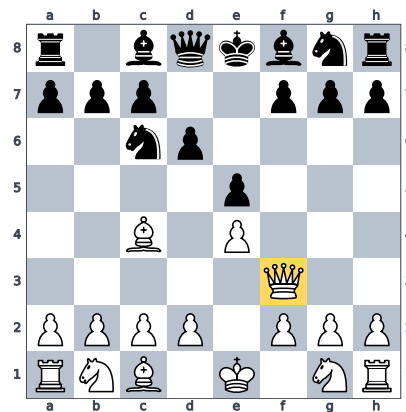


Les Noirs menacent de mater. La pièce qui brille peut l'empêcher. Trouve la case !

Coup: _____

3

Les Blancs jouent

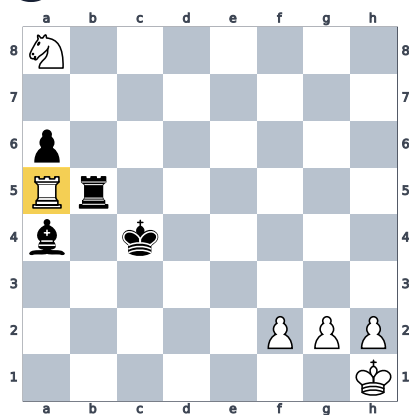


La dame qui brille et le fou visent tous les deux f7. Trouve le mat !

Coup: _____

4

Les Blancs jouent

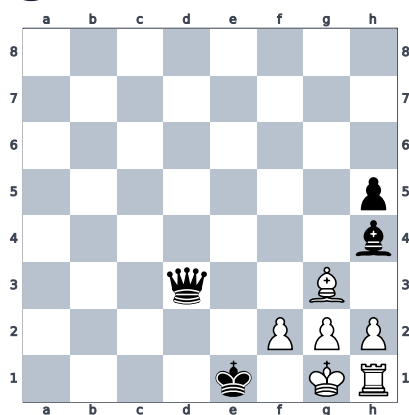


La pièce qui brille pourrait prendre, mais d'abord il faut empêcher le mat !

Coup: _____

6

Les Blancs jouent

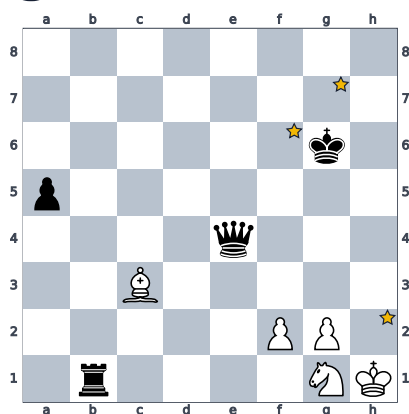


Les Blancs jouent. Les Noirs menacent de mater : arrête-les d'abord !

Coup: _____

8

Les Blancs jouent

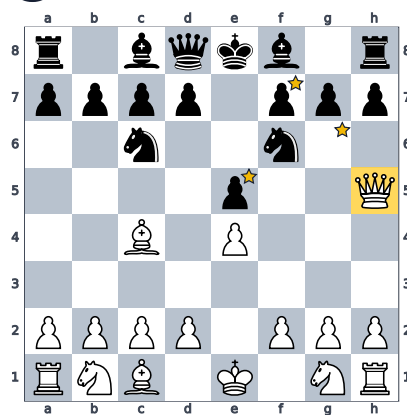


Les Noirs menacent de mater ! Il y a trois étoiles, une seule arrête la menace. Choisis !

Coup: _____

5

Les Blancs jouent

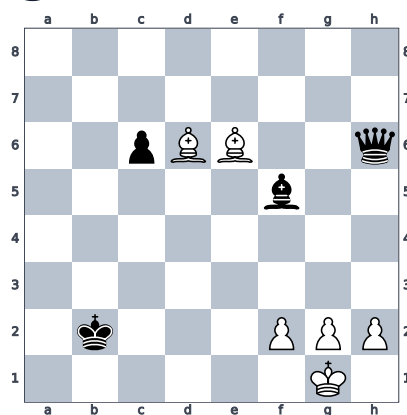


Les Noirs viennent de faire une erreur ! La dame brille. Il y a trois étoiles, une seule fait mat. Choisis !

Coup: _____

7

Les Blancs jouent



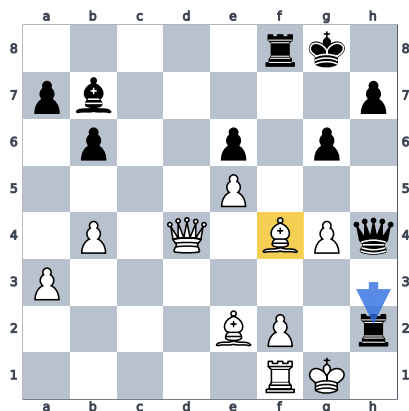
Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

Niveau 3

9

Les Blancs jouent

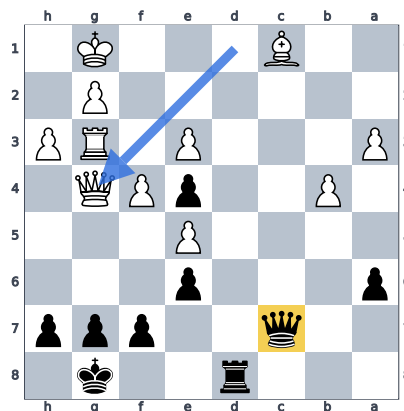


La pièce qui brille peut parer le mat. À toi !

Coup: _____

10

Les Noirs jouent

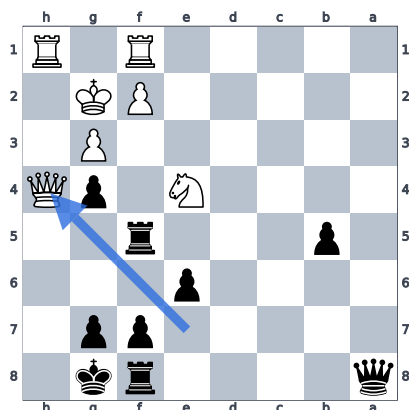


L'adversaire menace de mat. La pièce qui brille peut te sauver. À toi !

Coup: _____

11

Les Noirs jouent

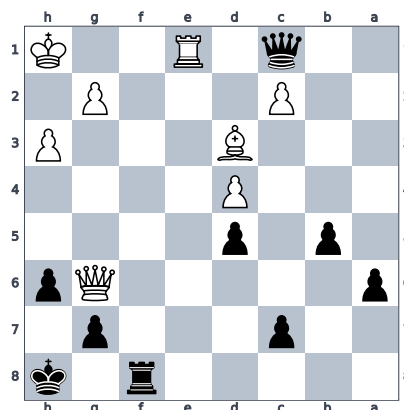


L'adversaire menace de mat. Pare-le d'abord !

Coup: _____

12

Les Noirs jouent



Les Noirs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

Corrigés et explications: Parer une menace de mat

1. **b3** · Niveau 1

Pourquoi: Avant chaque coup, pense à regarder ce que menace l'adversaire.

2. **fxe3** · Niveau 2

Pourquoi: Les Noirs ne peuvent plus faire échec et mat.

3. **xf7#** · Niveau 2

Pourquoi: La case f7 n'était protégée que par le roi, et la dame est soutenue par le fou, donc le roi ne peut pas la prendre.

4. **xa4+** · Niveau 2

Pourquoi: Les Noirs ne peuvent plus faire échec et mat.

5. **xf7#** · Niveau 2

Pourquoi: La case f7 n'était protégée que par le roi, et la dame est soutenue par le fou, donc le roi ne peut pas la prendre.

6. **f3+** · Niveau 2

Pourquoi: Les Noirs ne peuvent plus faire échec et mat.

7. **e5+** · Niveau 2

Pourquoi: Les Noirs ne peuvent plus faire échec et mat.

8. **h2** · Niveau 2

Pourquoi: Les Noirs ne peuvent plus faire échec et mat.

9. **1. xh2 2. f3** · Niveau 3

Pourquoi: Tu prends la tour ; même si les Noirs reprennent, tu restes gagnant. Ensuite tu gagnes la tour.

10. **1... xc1+ 2. h2 g6** · Niveau 3

Pourquoi: La dame en c1 fait échec au roi et menace un pion : les Blancs doivent sauver le roi, et tu gagnes du matériel. Ensuite, tu peux prendre le fou.

11. **1... xe4+ 2. g1 f6** · Niveau 3

Pourquoi: Tu prends le cavalier et les Blancs ne peuvent pas reprendre. Ensuite tu gagnes encore le cavalier.

12. **1... xe1+ 2. h2 g8** · Niveau 3

Pourquoi: Tu prends la tour et les Blancs ne peuvent pas reprendre. Ensuite tu gagnes encore la tour.