



Fiche d'échecs : Pièces actives et cibles

12 positions · Niveaux 2, 5, 6 · corrigés expliqués à la fin

Prénom _____

Date _____

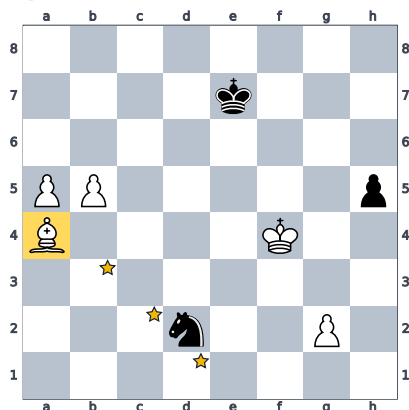


Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur playkarotto.com

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 2

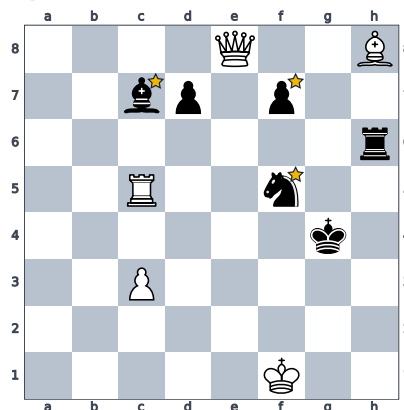
1 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles. Une case est très dégagée mais les Noirs peuvent y prendre. Choisis une case dégagée ET sûre !

Coup: _____

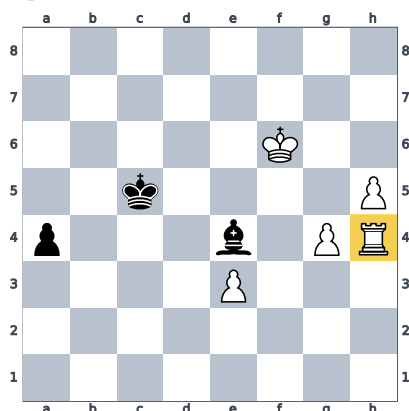
2 Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles. Après la prise, regarde quelle pièce à toi peut être prise. Une seule étoile est sûre.

Coup: _____

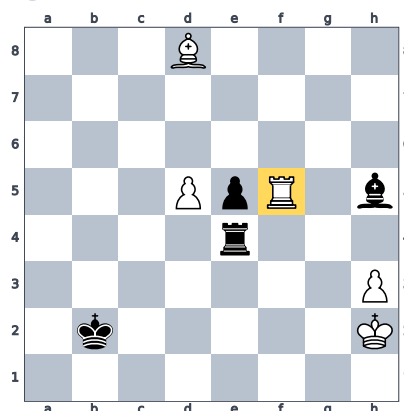
3 Les Blancs jouent



La pièce qui brille est coincée. Amène-la sur la case la plus dégagée où elle ne peut pas être prise !

Coup: _____

4 Les Blancs jouent

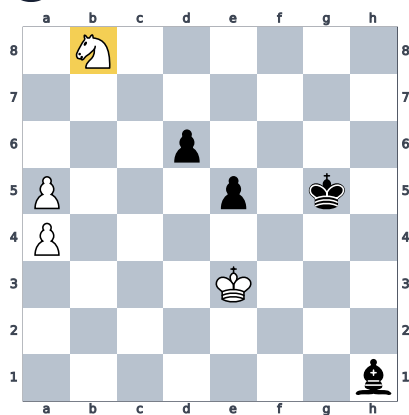


La pièce qui brille peut prendre plusieurs pièces noires. Laquelle est sans défense ? Prends-la !

Coup: _____

5

Les Blancs jouent

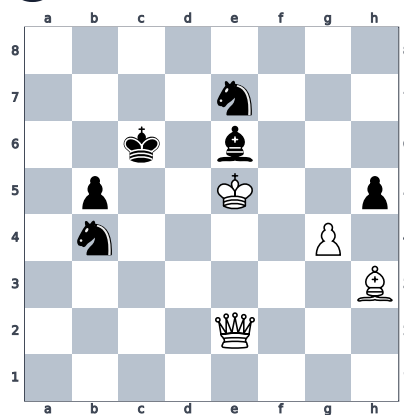


La pièce qui brille est coincée. Amène-la sur la case la plus dégagée où elle ne peut pas être prise !

Coup: _____

6

Les Blancs jouent



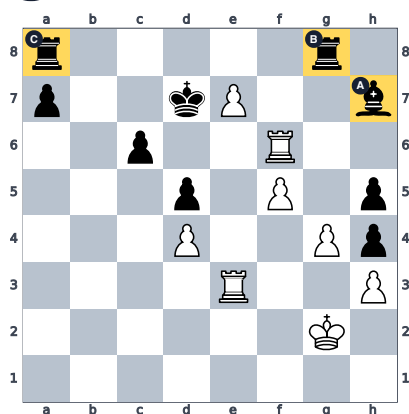
Trouve une pièce noire sans défense. Après la prise, tu ne dois perdre aucune pièce !

Coup: _____

Niveau 5

7

Les Blancs jouent



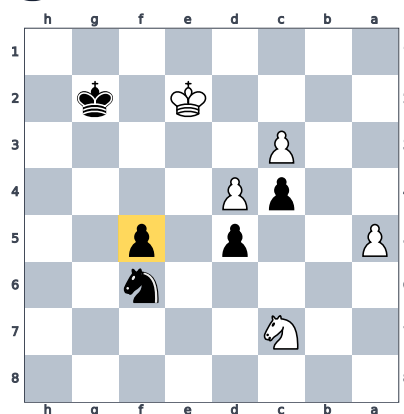
Quelle pièce noire est enfermée, sans case pour fuir ?
Touche cette pièce !

(A) h7 (B) g8 (C) a8

Entoure: A B C _____

8

Les Noirs jouent



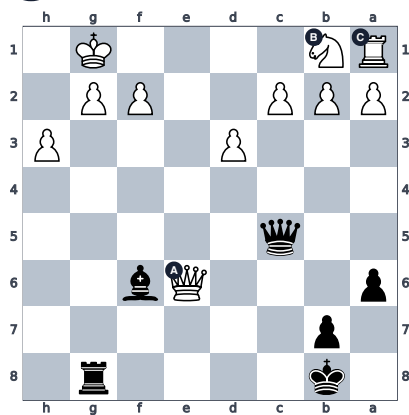
La pièce qui brille a un coup très fort. Choisis-le !

(A) ♔g1 (B) f4 (C) ♘e4

Entoure: A B C _____

9

Les Noirs jouent



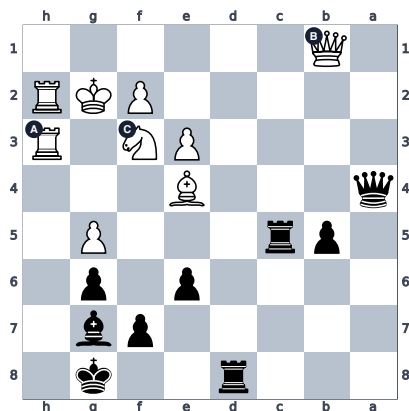
Quelle pièce blanche est enfermée ? Touche cette pièce !

(A) e6 (B) b1 (C) a1

Entoure: A B C _____

Niveau 6

10 Les Noirs jouent

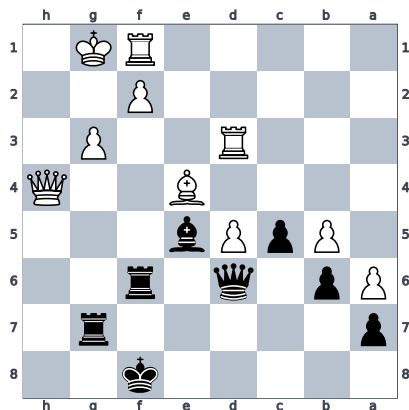


Quelle pièce adverse n'a plus où fuir ? Touche cette pièce.

- (A) h3 (B) b1 (C) f3

Entoure: A B C _____

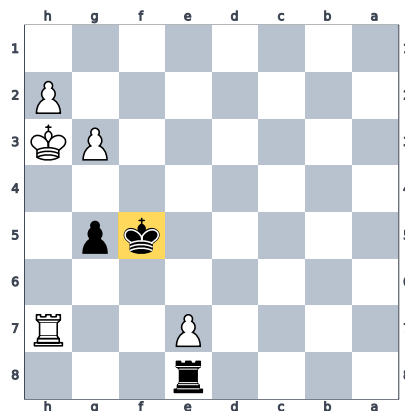
12 Les Noirs jouent



Piège une pièce adverse qui n'a plus de case pour fuir !

Coup: _____

11 Les Noirs jouent



La pièce qui brille va piéger une pièce adverse. Joue le bon coup !

Coup: _____

Corrigés et explications: Pièces actives et cibles

1. ♖c2 · Niveau 2

Pourquoi: Là, le fou contrôle 9 cases sans être pris.

2. ♜xc7 · Niveau 2

Pourquoi: Cette pièce n'était pas protégée : tu la prends sans rien perdre.

3. ♖h2 · Niveau 2

Pourquoi: Là, la tour contrôle 10 cases sans être prise.

4. ♜xh5 · Niveau 2

Pourquoi: Cette pièce n'était pas protégée : tu la prends sans rien perdre.

5. ♞d7 · Niveau 2

Pourquoi: Là, le cavalier contrôle 6 cases sans être pris.

6. ♜xe6 · Niveau 2

Pourquoi: Cette pièce n'était pas protégée : tu la prends sans rien perdre.

7. A (h7) · 1. ♜f7 ♜ae8 2. ♜xh7 · Niveau 5

Pourquoi: Le fou h7 est bloqué par le pion f5 et par le propre pion noir h5. La tour blanche va en f7 attaquer le fou, et les noirs ne peuvent pas le sauver.

8. B (f4) · 1...f4 2.a6 f3+ · Niveau 5

Pourquoi: Pion en f4, puis f3 avec échec : le pion f file tout droit, et le cavalier blanc trop loin ne revient pas à temps.

9. C (a1) · 1...♞g5 2.g4 ♞xb2 3.♞d2 ♞xa1 · Niveau 5

Pourquoi: La tour a1 est encore coincée dans le coin car le cavalier b1 et les pions n'ont pas bougé. La dame noire menace de mater, puis le fou prend le pion b2 et prend aussi la tour a1.

10. B (b1) · 1...♜d1 2.♞xg6 ♜xb1 · Niveau 6

Pourquoi: La dame blanche en b1 a toutes ses cases de fuite bloquées par les pièces noires. La tour noire va en d1 et attaque la dame, qui ne peut pas s'échapper.

11. 1...♜g6 2.♜g4 ♜xh7 · Niveau 6

Pourquoi: Le roi noir va en g6 et attaque la tour en h7. Où que la tour blanche aille, elle est prise, alors le roi noir gagne la tour.

12. 1...♜h6 2.♞xh6 ♞xh6 · Niveau 6

Pourquoi: La tour noire chasse la dame blanche. La dame n'a plus de case sûre et doit s'échanger contre la tour.
