



Fiche d'échecs : Piéger une pièce

12 positions · Niveaux 3, 4 · corrigés expliqués à la fin

Prénom _____

Date _____

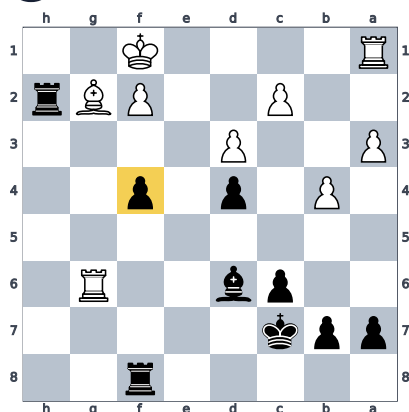


Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur playkarotto.com

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

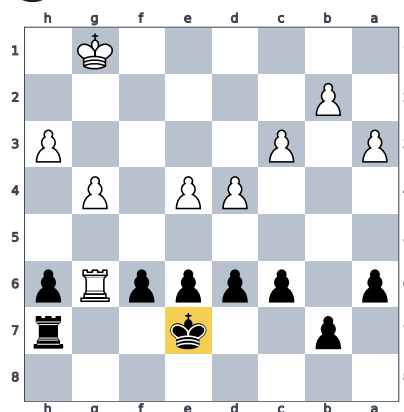
1 Les Noirs jouent



La pièce qui brille va piéger une pièce adverse. À toi !

Coup: _____

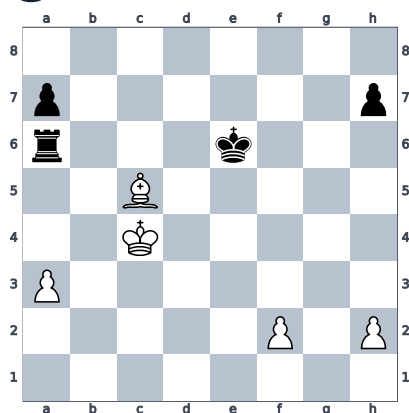
2 Les Noirs jouent



La pièce qui brille passe à l'attaque. Où que fuie la pièce adverse, elle sera prise. À toi !

Coup: _____

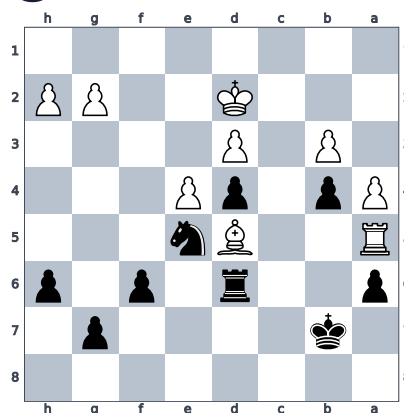
3 Les Blancs jouent



Trouve la pièce adverse prise au piège et prends-la !

Coup: _____

4 Les Noirs jouent

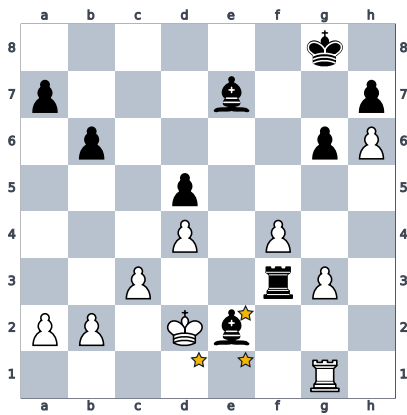


Les Noirs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

5

Les Blancs jouent

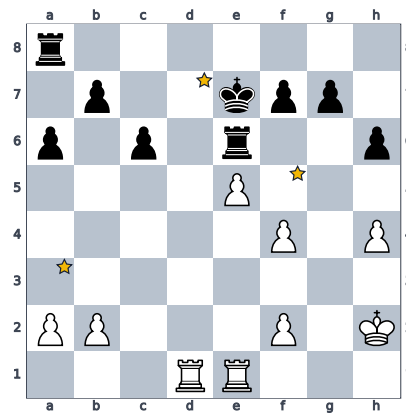


Il y a trois étoiles. Une pièce adverse n'a presque plus de cases. Choisis l'étoile qui la piège !

Coup: _____

6

Les Blancs jouent



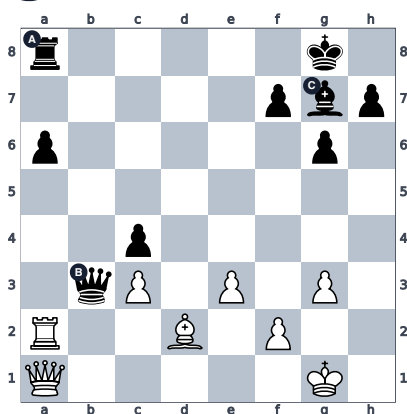
Il y a trois étoiles. Trouve la pièce adverse qui n'a plus de case libre !

Coup: _____

Niveau 4

7

Les Blancs jouent



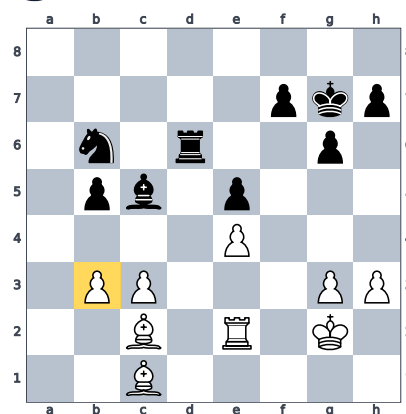
Les blancs jouent. Une pièce noire va être piégée. Touche cette pièce.

(A) a8 (B) b3 (C) g7

Entoure: A B C _____

8

Les Blancs jouent

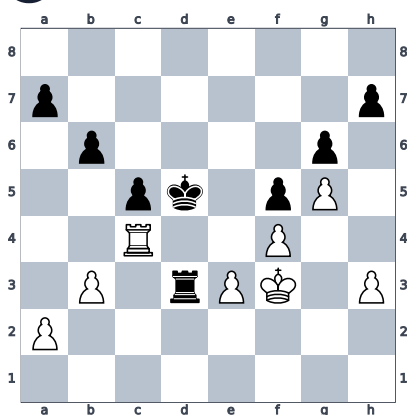


La pièce qui brille, c'est le pion. Utilise le pion pour chasser le fou noir !

Coup: _____

9

Les Blancs jouent

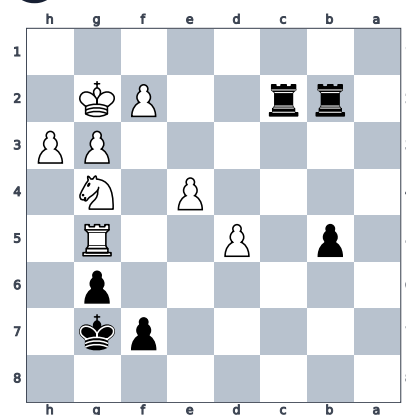


La tour noire s'est perdue au milieu des pièces blanches. Coupe-lui la route et attrape-la !

Coup: _____

10

Les Noirs jouent

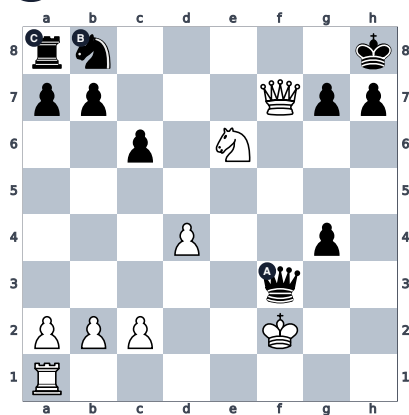


Les Noirs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

11

Les Blancs jouent



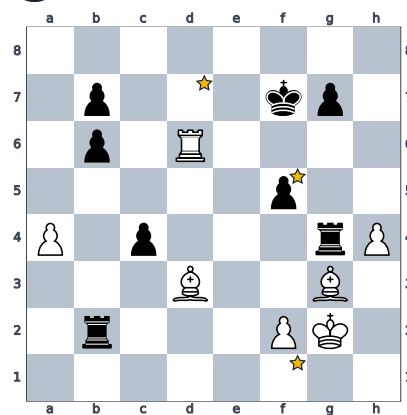
Les blancs jouent. Une pièce noire est bloquée par ses propres pièces et va être piégée. Touche cette pièce.

- (A) f3 (B) b8 (C) a8

Entoure: A B C

12

Les Blancs jouent



Il y a trois étoiles ; l'une est un échec trop pressé. La tour noire en g4 n'a presque plus de cases pour fuir. Bloque la dernière et attaque-la !

Coup:

Corrigés et explications: Piéger une pièce

1. 1...f3 2. ♖xf3 ♗xf3 · Niveau 3

Pourquoi: La pièce adverse n'avait plus de refuge, tu l'as prise.

2. 1...♕f7 2. ♗xf6+ ♕xf6 · Niveau 3

Pourquoi: La pièce adverse n'avait plus de refuge, tu l'as prise.

3. 1.♕b5 ♗xa3 2. ♖xa3 · Niveau 3

Pourquoi: La pièce adverse n'avait plus de refuge, tu l'as prise.

4. 1...♕b6 2. ♗xa6+ ♕xa6 · Niveau 3

Pourquoi: La pièce adverse n'avait plus de refuge, tu l'as prise.

5. 1.♕xe2 ♗xc3 2.bxc3 · Niveau 3

Pourquoi: La pièce adverse n'avait plus de refuge, tu l'as prise.

6. 1.f5 ♗xe5 2. ♗xe5+ · Niveau 3

Pourquoi: La pièce adverse n'avait plus de refuge, tu l'as prise.

7. B (b3) · 1. ♗b2 ♗d8 2. ♗xb3 · Niveau 4

Pourquoi: La dame noire en b3 n'a presque plus de cases pour fuir. La tour blanche va en b2 pour bloquer la dernière, et la dame est prise.

8. 1.b4 ♗c6 2.bxc5 · Niveau 4

Pourquoi: Le pion avance en b4 et menace le fou en c5. Le fou n'a plus de case sûre, le pion peut le prendre.

9. 1.♕e2 b5 2.♕xd3 · Niveau 4

Pourquoi: Le roi va en e2 et menace la tour en d3. La tour n'a plus de case, et le roi blanc la prend.

10. 1...f6 2. ♗xg6+ ♕xg6 · Niveau 4

Pourquoi: Le pion avance en f6 et menace la tour en g5. La tour blanche n'a plus d'issue, prend le pion en g6 et se fait prendre par le roi : tu gagnes une tour.

11. C (a8) · 1. ♗xf3 gxf3 2. ♖c7 ♗d7 3. ♖xa8 · Niveau 4

Pourquoi: La tour en a8 est bloquée par son propre cavalier et son pion. Après l'échange des dames, le cavalier blanc va en c7 puis prend la tour en a8.

12. 1. ♖xf5 ♗xg3+ 2. ♕xg3 · Niveau 4

Pourquoi: Le fou prend le pion en f5 et attaque la tour en g4. La tour noire n'a plus d'issue et doit se donner contre le fou en g3 : tu gagnes du matériel.