

Étape 2

3 Test / Mix (1^e étape): A

- | | |
|-------------------|------------------------------------|
| 1) 1. Dd5-a8# | 7) pat |
| 2) 1. Ce6-c7# | 8) mat |
| 3) 1. ... Fe2-f3# | 9) pat |
| 4) 1. ... b7-b6 | 10) 1. Fg3xc7 ou 1. Cd5xc7 |
| 5) 1. ... Tf8-f7 | 11) 1. ... Cf6xe4 ou 1. ... Fb7xe4 |
| 6) 1. Fg2-f1 | 12) 1. Fb3xf7+; 1. Tf1xf7? a4xb3 |

4 Test / Mix (1^e étape): B

- | | |
|-------------------|--------------------|
| 1) 1. ... Fc5xf2+ | 7) 1. ... Th6-a6 |
| 2) Dessin | 8) 1. ... Ce5-c6 |
| 3) Dessin | 9) 1. Tc1xc2 |
| 4) 1. Fb2-g7# | 10) 1. Ce4-f6# |
| 5) 1. ... Dh4-e1# | 11) 1. ... Th3-f3# |
| 6) 1. ... Dd4xb2# | 12) 1. ... Ff8xb4# |

6 La double attaque / Imaginez une double attaque : A

- | | |
|--|---|
| 1) d7, f7
Erreur : Db3 Tb6, Dd5 Tc6 | 7) a2, a8, d5, d8, g5 |
| 2) b8, f6, h2 | 8) c1, c5 |
| 3) a8, b7, f5, g8
Erreur : Dd8/d7 Cd6 | 9) b1, c2, f2
Erreur : Db5 Fe5 |
| 4) a1, a7, c4
Erreur : Dd1 Cb3, Dd7 Cb5 | 10) d6, e6, f6, g1 |
| 5) e4, f4, g8 | 11) a2
Erreur : Df5 Cf4 protégé |
| 6) a5, d5, g2 | 12) b6,f4
Erreur : Dd8/d6 Cd5, Dh4 Ce4 |

7 La double attaque / Dame: A

- | | | |
|---------------|---------------|--------------------|
| 1) 1. De7-e1+ | 5) 1. Dc2-c7+ | 9) 1. De1xb4+ |
| 2) 1. Dc2-c6+ | 6) 1. De2-b5+ | 10) 1. Df1-c4+ |
| 3) 1. Dg7-b2+ | 7) 1. Dd2-h6+ | 11) 1. Dd1-d6+ |
| 4) 1. Dg4-d4+ | 8) 1. Df3-d5+ | 12) 1. ... Df6-c6+ |

8 La double attaque / Dame: B

- | | | |
|--------------|--------------|--------------|
| 1) 1. Dc2-c7 | 3) 1. Dd1-d6 | 5) Dessin |
| 2) 1. De2-b5 | 4) 1. Df3xb7 | 6) 1. Df3-d3 |

- | | | |
|------------------|---------------|-------------------|
| 7) 1. ... Dd8-e7 | 9) 1. Dd6-d1 | 11) 1. ... Dd1-h5 |
| 8) 1. Dd2-f2 | 10) 1. Dd4-h8 | 12) 1. Df2xh4 |

10 La double attaque / Dame: C

- | | |
|--|-------------------|
| 1) 1. Df1-c4 | 6) 1. ... Da5-c3 |
| 2) 1. De2-e5 | 7) 1. ... Dd7-b5 |
| 3) 1. Dd1-d6 (1. Dd1-h5 et 1. Dd1-d5 ne gagnent qu'un pion.) | 8) 1. Dd2-g5 |
| 4) 1. Da2-f2 | 9) 1. ... Df7-b7 |
| 5) 1. ... Db5-g5 | 10) 1. Db2-c3 |
| | 11) 1. ... Dd8-h4 |
| | 12) 1. Dd4-f2 |

11 La double attaque / Imaginez une double attaque : B

- | | |
|--------|---------|
| 1) Dd5 | 7) Da4 |
| 2) Dc1 | 8) De4 |
| 3) Dd5 | 9) Dd8 |
| 4) Db5 | 10) Df5 |
| 5) Dh7 | 11) Df6 |
| 6) Df2 | 12) Df4 |

12 La double attaque / Dame: D

- | | |
|-------------------|----------------------------------|
| 1) 1. ... De7xc5+ | 7) 1. ... De8-c6 |
| 2) 1. Df3-f8+ | 8) 1. Df2-a7 |
| 3) 1. Dd1-h5+ | 9) 1. De2-e4 |
| 4) 1. Dd7-h3+ | 10) 1. Da8-a7 (1. Da8-f3 Cf2xh1) |
| 5) 1. Dc4-a4 | 11) 1. ... Df6-c6 |
| 6) 1. ... De3-e2 | 12) Dessin |

13 La double attaque / Dame: E

- | | |
|-------------------|-------------------|
| 1) 1. ... De7-b4+ | 7) 1. De2-d1+ |
| 2) 1. Dd2-h6 | 8) 1. ... Da2-d5 |
| 3) 1. Dc4-d4 | 9) 1. ... Dd7-e7 |
| 4) 1. Dd1-a4+ | 10) 1. ... Db8-g3 |
| 5) 1. Dd1-b3+ | 11) 1. ... Dd7-g4 |
| 6) 1. Dd1-a4 | 12) 1. De2-e5+ |

14 La double attaque / Dame: F

- | | | |
|-------------------|--------------|------------------|
| 1) 1. Df3-f6 | 4) 1. Dg7-b2 | 7) 1. Df2-c2+ |
| 2) 1. ... Dc7xc2 | 5) 1. Dc1-h1 | 8) 1. ... Df7-a2 |
| 3) 1. ... Df7-a7+ | 6) 1. Dd2-b4 | 9) 1. ... De6-c4 |

- 10) 1. ... De8-d8
 11) 1. ... Dd8-b6

- 12) 1. De3-c5 (1.
 De3xa7 ne gagne

qu'un pion.)

16 Le clouage / Clouez : A

- | | |
|---------------------------|-------------------|
| 1) 1. ... Fe8-b5 | 7) 1. Ff2-h4 |
| 2) 1. Ta1-a5 | 8) 1. ... Th4-c4 |
| 3) 1. ... Dh8-h6 | 9) 1. Fc2-e4 |
| 4) 1. Fd6-c5 | 10) 1. Ff1-b5 |
| 5) 1. Ta4-d4 | 11) 1. ... Fg7-e5 |
| 6) 1. ... Dd6-c5 (c6, c7) | 12) Dessin |

17 Le clouage / Imaginez un clouage : A

- | | |
|---------------|---------|
| 1) Ta8 | 7) Fh1 |
| 2) Fe5 | 8) Da3 |
| 3) De6 | 9) Tc4 |
| 4) Th2 | 10) Da4 |
| 5) Fc5 ou Fd4 | 11) Fg5 |
| 6) Da8 | 12) Ta4 |

18 Le clouage / Clouez : B

- | | |
|------------------|-------------------|
| 1) 1. De2-e4 | 7) Dessin |
| 2) 1. ... Tf8-c8 | 8) Dessin |
| 3) 1. ... Dd6-c5 | 9) 1. Fe2-f3 |
| 4) 1. Tc5-c7 | 10) Dessin |
| 5) 1. Fc1-b2 | 11) Dessin |
| 6) 1. Fd3-b5 | 12) 1. ... Tf8-e8 |

19 Le clouage / Clouez : C

- | | |
|--|--|
| 1) 1. Ta1-d1 | 7) 1. De1-b4 |
| 2) 1. ... Fe7-b4 | 8) 1. Fh3-f1 |
| 3) 1. Tf1-e1 | 9) 1. ... Df8-a8 |
| 4) 1. ... Fa4-c6 | 10) 1. De1-b1 |
| 5) 1. ... Dd4-d6 (1. ... Dd4xf2+
gagne du matériel, mais pas
assez.) | 11) 1. Dc2-d1! (1. Dc2-d2?
Fd4xf2+) |
| 6) 1. ... Fe7-c5 | 12) 1. Fg2-f1 |

21 L'élimination de la défense / Prendre + pièce : A

- | | |
|--------------------------------|-------------------------|
| 1) 1. Fb2xf6+ Re7xf6 2. Td1xd5 | Te8xe2+ |
| 2) 1. ... Cb6xc4+ 2. b3xc4 | 3) 1. Fd3xg6+ Rf7xg6 2. |

- Cf3xe5+ 1. ... Fd7xa4 2. Cc5xa4
 4) 1. ... Ta2xg2 2. Rh1xg2 9) 1. ... Dg6xc2 2. Tc1xc2
 Rh7xg7 Fd7xa4
 5) 1. Th1xh7 Rg8xh7 2. Rf3xe4 10) 1. Cg4xf6 Tf8xf6 2. Te3xc3
 6) 1. Fe3xb6 a7xb6 2. Td1xd7 11) 1. ... Ta2xe2 2. Te1xe2
 7) 1. Te8xd8 Ff6xd8 2. Fb3xd5 Fe2xc4
 8) 1. Cd3xc5 b6xc5 2. Fa4xd7; 12) 1. Tc1xc7 Ca6xc7 2. Te1xe7

22 L'élimination de la défense / Chasser + pièce : A

- 1) 1. ... b5-b4 10) 1. Fg6-d3; 1. Fg6-h5? ne
 2) 1. ... g5-g4 marche pas à cause de 1. ...
 3) 1. c2-c4 Te2-e5.
 4) 1. Ff2-c5 11) 1. ... Cc6-a5; 1. ... Cc6-e5?
 5) 1. Td2-f2+ chasse la tour, mais bloque
 6) 1. ... Th8-h4+ également l'attaque contre e4.
 7) Dessin 12) 1. ... Ta8-d8 (pas 1. ... Tf8-d8
 8) Dessin 2. Cd6-f7+)
 9) 1. ... Ff8-h6; 1. ... Ff8-a3? Ne
 marche pas à cause de 2. Ta1.

23 L'élimination de la défense / Prendre + pièce : B

- 1) 1. Fb3xd5+ 5) 1. ... Dg7xg2+ 9) 1. CPf5xh6+
 2) 1. Tg1xg6 6) 1. Th6xc6+ 10) 1. ... Dc5xe3+
 3) 1. Ta7xf7+ 7) 1. Cc7xe8 11) 1. e6xf7+
 4) 1. ... Fc5xd4 8) 1. Te1xe6 12) 1. Te6xf6

24 L'élimination de la défense / Dévier + pièce : B

- 1) 1. b5-b6 Fc7xb6 Fg5xd2 Th7xh4 Fd4xa1 Dc7xc5;
 2. Fc3xe5 6) 1. ... d5-d4 2. 2. Fd4-g1
 2) 1. Te2-e5+ Fc3xd4 Fe7xb4 Dc7xc5; 1. ...
 Rd5xe5 2. 7) 1. Ff2xc5 d6xc5 Dc7xc5? 2.
 Dc2xc5+ 2. Te1xe5 Ld4xc5 Ta8-a1+
 3) 1. Cc3-d5 Fb7xd5 8) 1. ... Tf8xf2 2. 3. Fc5-g1
 (la dame n'a plus Fe3xf2 Rg6xg5 12) 1. Cf3-g5+
 de cases) 2. 9) 1. ... Td2xd1 2. Fd8xg5 (sinon 2.
 Ta1xa6 Df1xd1 De3xf2 Cg5xe6) 2.
 4) 1. f5-f6+ Re7xf6 10) 1. ... b7-b5 2. Tc1xc7
 2. Td1xd7 Dc4xb5 Te8xe4
 5) 1. ... Fa5-d2+ 2. 11) 1. ... Ta8-a1+ 2.

26 L'ouverture / Règles d'or: A

- 1) **Ff1-c4** : Le fou regarde le centre et la moitié adverse.
Ff1-d3 : Le fou gêne le pion d2.
Cb1-a3 : Sur la case a3 le cavalier est moins mobile et il ne regarde pas le centre.
- 2) **Ff1-c4** : Le fou regarde le centre et les cases de la moitié adverse.
Ff1-b5+ : Dans cette position, il n'est pas bien de faire échec. Les Noirs jouent 1. ... c7-c6 et le fou doit se déplacer à nouveau.
Ff1-e2 : Un coup trop modeste. Le fou permet d'effectuer le roque, mais il ne regarde pas le centre.
- 3) **Cb8-c6** : La meilleure manière de protéger le pion en e5.
f7-f6 : Le pion en f6 gêne le cavalier en g8. Il est encore trop tôt pour expliquer les conséquences de 2. Cf3xe5.
Dd8-e7 : La dame protège le pion en e5, mais le fou en f8 ne peut pas jouer provisoirement.
- 4) **Cb8-c6** : Un coup de développement avec attaque contre la dame.
c7-c5 : Les Blancs doivent maintenant perdre du temps. Le coup du pion attaque la dame, mais en c5 le pion gêne quelque peu le fou en f8.
d7-d6 : Ce n'est pas un mauvais coup, mais ce n'est pas le meilleur. Les Blancs jouent 2. Cg1-f3 et après 2. ... Cb8-c6 3. Lf1-b5. Il garde alors la dame en d4.
- 5) **Cg1-f3** : La meilleure place pour le cavalier. Au coup suivant, les Blancs peuvent roquer.
Dd1-f3 : Seulement si les Noirs ne font pas attention, ce coup peut être considéré comme bon, mais après 1. ... Cg8-f6 les Noirs ont paré la menace de mat. La dame en f3 gêne alors le cavalier en g1.
Dd1-h5 : Les Noirs jouent 1. ... Dd8-e7 et au prochain coup, ils chassent la dame par 2. ... Cg8-f6.
- 6) **0-0** : Les Noirs protègent f7 en jouant un bon coup de développement.
Dd8-e7 : La dame ne protège pas vraiment f7. Sa valeur est trop importante.
Th8-f8 : Ce n'est pas un bon coup de protection. Les Noirs ne peuvent plus effectuer le petit roque.
- 7) **0-0** : Le roi en sécurité. Un coup excellent.
Fg5-e3 : Le fou est bien en g5. Il n'y a pas de raison de jouer deux fois la même pièce pendant l'ouverture.

- Fg5xf6 Un échange inutile. N'échangez pas si vous n'y êtes pas contraint.
- 8) **Cg8-f6** Le coup correct.
 Cg8-e7 Le cavalier en e7 est moins mobile qu'en f6. Il ne regarde qu'une case centrale.
 Fc8-d7 Un coup de développement, mais le fou n'est pas vraiment actif en d7.
- 9) **0-0** Les Blancs appliquent correctement la troisième règle d'or.
 Cf3xe5 Le pion en e5 ne peut pas être pris sans conséquences. Les Noirs gagnent le cavalier après 1. ... Dd8-a5+.
 Cf3-g5 Une attaque prématurée contre f7. Les Noirs jouent 1. ... d7-d5.
- 10) **Cg1-f3** Le coup du cavalier permet de roquer. En f3 le cavalier attaque e5 et il regarde deux cases centrales.
 Ff1-b5 Ce coup n'est bon que s'il y a un cavalier en c6. Le fou peut être chassé par un coup de pion.
 d2-d3 Pas un mauvais coup, mais le fou en f1 ne peut plus être développé vers une case active.
- 11) **e2-e3** Les Blancs doivent parer la menace Dh4xf2#. C'est le seul moyen.
 d2-d4 Pare le mat en f2, mais après 1. ... Fc5xd4, les Blancs ont un pion de moins et ils sont à nouveau confrontés à une menace de mat.
 Cg1-f3 Parfois il n'est pas bien de développer. Les Noirs font mat en f2.
- 12) **Dd1-d5** Parfois, une attaque rapide contre f7 peut s'avérer très forte. Les Noirs ne peuvent protéger f7 que par 1. ... Cg8-h6, mais avec 'prendre + pièce' (2. Fc1xh6), les Blancs gagnent du matériel.
 Cb1-c3 Un bon coup, mais pas le meilleur. Il y a toujours des exceptions à la règle.
 0-0 Un bon coup, mais pas le meilleur.

27 Test / Révision : A

- | | |
|------------------|------------------|
| 1) 1. ... Ta8-d8 | 7) Dessin |
| 2) Ta8 | 8) 1. Th1xh7 |
| 3) 1. De2-e4 | 9) 1. ... Tf8-e8 |
| 4) 1. ... Dg6xc2 | 10) Df4 |
| 5) 1. ... Tf8-c8 | 11) 1. De2-e5 |
| 6) Da2 | 12) 1. Fd3-b5 |

28 Test / Mix : C

- | | |
|--|--|
| 1) 1. Ff1-b5 (clouage) | 8) 1. ... Dg6-c2+
(double attaque : dame) |
| 2) 1. ... Ff8-h6 (clouage) | 9) 1. ... Dd7-b7
(double attaque : dame) |
| 3) 1. Tf1-e1 (clouage) | 10) 1. ... Ta1xe1 (dévier + pièce) |
| 4) 1. Te1xe5 (prendre + pièce) | 11) 1. Fe3-h6+ (dévier + pièce) |
| 5) 1. Cg3xe4 (prendre + pièce) | 12) 1. Cf3-e5 (chasser + pièce) |
| 6) 1. ... Tf8xf3 (prendre + pièce) | |
| 7) 1. De7-e3+
(double attaque : dame) | |

29 Test / Mix : D

- | | |
|---|---|
| 1) 1. ... Fh4-f6 (clouage) | 8) 1. De2-h5
(double attaque : dame) |
| 2) 1. Dd4-d1 (clouage) | 9) 1. Dh4-d8
(double attaque : dame) |
| 3) 1. ... Ta8-d8 (clouage) | 10) 1. ... b7-b5 (dévier + pièce) |
| 4) 1. Tg1xg7+ (prendre + pièce) | 11) 1. Th1-h8+ (dévier + pièce) |
| 5) 1. Dd4xf6+ (prendre + pièce) | 12) 1. Ce5-c4 (chasser + pièce) |
| 6) 1. Te1xe5 (prendre + pièce) | |
| 7) 1. ... Dg6-f6
(double attaque : dame) | |

30 Test / Mix : E

- | | | |
|---|---|---|
| 1) 1. ... Dc7-f4+
(double attaque :
dame) | 1. Fc2-h7+ Kg8-
f7 ne marche pas. | 8) 1. Td1-d8+
(dévier + pièce) |
| 2) 1. Fg2xd5
(clouage) | 5) 1. Fg3xd6+
(prendre + pièce) | 9) Dessin |
| 3) 1. ... Da5xd2+
(prendre + pièce) | 6) 1. Dd1-a4+
(double attaque :
dame) | 10) 1. ... Tf8-d8
(clouage) |
| 4) 1. Fc2-b3+
(chasser + pièce); | 7) 1. Cf5xg7
(prendre + pièce) | 11) 1. ... De3-e4
(double attaque :
dame) |
| | | 12) Dessin |

31 Mat / Imaginez un mat : A

- | | | |
|-------------|-------------|--------------|
| 1) Db7, c6 | 5) Ta5, Cd7 | 9) Ta5, Fd8 |
| 2) Da7, a3 | 6) Tb5, Cc3 | 10) De7, Cf5 |
| 3) Da4, b3 | 7) Ta8, Fc6 | 11) Cg6, Dd7 |
| 4) Tg1, Cf3 | 8) Tf8, Fh6 | 12) Ce7, Df6 |

32 Mat / Mat en deux : A

- | | | | |
|---------------------------|-------------|----------------------|------------|
| 1) 1. Tf5-f7+ Ra7-b8 | 2. Tg6-g8#; | a8 | 2. Tg6-a6# |
| malin est aussi 1. Tf5-b5 | Ra7- | 2) 1. Tb1-b7+ Rh7-g8 | 2. Ta1-a8# |

- 3) 1. Tb2-g2+ Rg7-h6 2. Ta1-h1#
- 4) 1. De6-g6+ Rh7-g8 2. Tb6-b8#
- 5) 1. Db3-b8+ Ra7-a6 2. Tb1-a1#
- 6) Dessin
- 7) 1. Fa2-f7+ Rg6-h6 2. Tf2-h2#
- 8) 1. ... Fg4-f3+ 2. Rg2-f1
Th8-h1#
- 9) Dessin
- 10) 1. ... Td8-g8+ 2. Rg2-h1
Cd3-f2#
- 11) 1. Cd5-e7+ Rg8-h7 2. Tg2-h2#
- 12) 1. ... Cd4-f3+ 2. Rg1-h1
Ta2xh2#

33 Mat / Mat en deux : B

- 1) 1. ... Te8xe1+ 2. Td1xe1
Te8xe1#
- 2) 1. Dc7-c8+ Tb8xc8 2. Tc1xc8#
- 3) 1. Tc1xc8+ Te8xc8 2.
Da6xc8#
- 4) 1. ... De3-e1+ 2. Td1xe1
Te8xe1#
- 5) 1. Td7xa7+ Fb6xa7 2.
Te7xa7#
- 6) 1. Dd3-d8+ Cc6xd8 2.
Td1xd8#
- 7) 1. Dg5-g7+ Df7xg7+ 2. f6xg7#
- 8) 1. Dc3xe5+ Dc7xe5 2.
Fb2xe5#
- 9) 1. ... Th3-h1+ 2. Cg3xh1
Th8xh1#
- 10) 1. ... Cd3-f2+ 2. Ch3xf2
Ce4xf2#
- 11) 1. ... Te7-e1+ 2. Ta1xe1
Dh4xe1#
- 12) 1. Dd4xf6+ Ce8xf6 2. Fb2xf6#

34 Mat / Mat en deux: C

- 1) 1. Da4-e8+ Rh8-h7 2. De8-g8#
- 2) 1. Dh2-g2+ Ra8-b8 2. Dg2-
b7#
- 3) 1. Df8-g8+ Rh7-h6 2. Dg8-h8#
- 4) 1. Te1-e8+ Rb8-a7 2. Te8-a8#
- 5) 1. Df3-f7+ Rg8-h8 2. Df7xg7#
- 6) 1. ... Td8-d1+ 2. Rf1-e2 Td1-
e1#
- 7) 1. Dh7-h8+ Rf8-e7 2.
Dh8xg7#
- 8) 1. De3-a3+ Ra7-b7 2. Da3-a6#
- 9) 1. ... Df2-f3+ 2. Rh1-h2 Df3-
h3#
- 10) 1. Dd5-b7+ Rh7-h6 (1. ...
Rh7-g8 2. Db7-g7#) 2. Db7-
h1#
- 11) 1. ... Dh6-c6+ 2. Rh1-g1 Dc6-
g2#
- 12) 1. ... Dd7-d5+ 2. Rg2-f1 Dd5-
f3#

35 Mat / Mat en deux: D

- 1) 1. ... Fh5-f3+ 2. Rh1-h2 Ff8-
d6#
- 2) 1. Ce4-f6+ Rg8-g7 2. Df5-h7#
- 3) 1. Ca4-b6+ Rc8-d8 2. Ta1-a8#
- 4) 1. ... Te8-e1+ 2. Rb1-c2 Da3-
c1#
- 5) 1. ... Df4-f3+ 2. Rg2-g1 Cd4-
e2#
- 6) 1. Dh4-h8+ Rf8-e7 2. Tc4-c7#
- 7) 1. Fc3-a5+ Rc7-c8 2. Td1-d8#
- 8) Dessin
- 9) Dessin

10) 1. Cf4-e6+ Rf8-g8 2. Tb7-g7#

Df1-a1#

11) 1. ... Fe5-f4+ 2. Rd2-c3

12) 1. De6-c8+ Rf8-e7 2. Th6-e6#

36 La double attaque / Cavalier : A

1) 1. Cd5xc7+

Te8-e7)

2) 1. Cc4-d6+

9) 1. Cf4-e6 (1. Cf4-d5 Cb8-a6)

3) 1. Cf5-d6+

10) 1. ... Ce6-g5

4) 1. Cb5xc7+ (1. Ff4xc7 ne
gagne qu'un pion)

11) 1. ... Cc5-d3 (1. ... Cf4-d3? 2.

5) 1. Cc4xb6)

Cb3xc5+; 1. ... Cc5xb3? 2.

6) 1. ... Cf5-d6

Fd1xb3 Cf4-d3 3. Fb3xg8)

7) 1. Ce4-d6

12) 1. Cf4-d5

8) 1. Cb5-c7 (1. Cb5-d6?)

(1. Cc3-d5? Dc7xc2#)

37 La double attaque / Cavalier : B

1) 1. Cc4-e3

Dc7xc2#)

11) 1. Cf4-g6+

2) 1. Cc5-e6+

6) 1. Ce5xf7+

12) 1. ... Ch5-g3 (1.

3) 1. ... Ce5xd3+

7) 1. ... Cc4-d6

... Cc6-d4? 2.

4) 1. Ce4-d6+

8) 1. ... Ce5-f3

De2-d1, même si

5) 1. e7-e8C+ (1.

9) 1. ... Ce5-f3+

les Noirs sont

Cf4-e6+ n'est pas

10) 1. ... Cf6-g8 (1.

mieux)

autorisé; 1. e7-

... Cf6-d5? 2.

e8D

Fg2xd5)

38 Mat / Mat en deux (tour) : E

1) 1. Tf7-f1

7) 1. Td1-d7

2) 1. Tf6-a6 ou 1. Rf8-f7

8) 1. Ta1-a2

3) 1. ... Tc1-d1

9) Dessin

4) 1. ... Rc4-b3

10) 1. Rd5-e6

5) 1. ... Rd6-c7

11) 1. Re2-d3

6) 1. Ra5-b6

12) 1. Th2-h8 ou 1. Rc2-b3

39 Test / Mix : F

1) 1. Ff5xd7 Tc7xd7 2. Cd3xe5
(prendre + pièce)

5) 1. ... Tb8-e8 (clouage)

2) 1. ... Da5-a2+ 2. Rb1-c1
Da2xc2 # (mat en deux)

6) 1. Dd1-a4+ (double attaque:
dame)

3) 1. Dd2-d7 (double attaque:
dame)

7) 1. Th1xh6+ Fg7xh6 2.

4) 1. De4-c6+ Re8-f8 2.

De2xe5+; 1. De2xe5+ résulte
en un gain de pion (dévier +
pièce).

Dc6xa8# (mat en deux)

8) 1. Ce5-d7+ (double attaque :

- cavalier)
- 9) 1. ... e5xd4+ 2. Cf3xd4
Tc8xc5 (prendre + pièce)
 - 10) 1. Ta1-a8 et si le fou se retire
vers une case sûre, il y a mat

- en h8 (clouage)
- 11) 1. Dc3-e5+ Rb8-a8 2.
De5-e8# (mat en deux)
 - 12) 1. ... Df6-b2 (double attaque :
dame)

40 Test / Mix : G

- 1) 1. Ff3-d5 (clouage)
- 2) 1. Df7-g8+ (mat en deux)
- 3) 1. ... Cc5-d3 avec menace de
mat en b2 (double attaque:
cavalier)
- 4) 1. ... Dc7xc4 2. Cd2xc4
Td8xd5 (prendre + pièce)
- 5) 1. Dd1-c2 (double attaque:
dame)
- 6) 1. Te6-a6+ Ka7-b8 2. Cc5-d7#

- (mat en deux)
- 7) 1. ... Ta8-a2 (clouage)
 - 8) 1. De2-g2 (double attaque:
dame)
 - 9) 1. b2-b4 et 2. Tf2xf5 (chasser
+ pièce)
 - 10) 1. Ta1-a7 (clouage)
 - 11) 1. ... Dg6-d6 (clouage)
 - 12) 1. Ph5-f6+ (double attaque :
cavalier)

41 La double attaque / Tour, fou, pion, roi : A

- 1) 1. Td2-d8+
- 2) 1. Tf1-f5+
- 3) 1. Te4-c4
- 4) 1. Tc1-c7
- 5) 1. Ff3-d5+
- 6) 1. Fg2xc6

- 7) 1. Fa4-d7
- 8) 1. Fg3-d7
- 9) 1. ... d5-d4
- 10) 1. ... f3xg2
- 11) 1. c4-c5
- 12) 1. Rd2-c3

42 La double attaque / Tour, fou, pion, roi : B

- 1) 1. ... Tc8-c2+
- 2) 1. Fg3-e5+
- 3) 1. Td1-d7+
- 4) 1. Th5-g5+
- 5) 1. ... Fd6xg3+
- 6) 1. Ff3-d5

- 7) 1. c2-c4
- 8) Dessin
- 9) Dessin
- 10) 1. Fe2-c4
- 11) Dessin
- 12) Dessin

43 La double attaque / Collaboration entre deux pièces : A

- 1) 1. Dd2-d4 f7-f6 2. Cg3xe4
- 2) 1. Df3-e3+ Dd7-e6 2.
Fg5xh6
- 3) 1. ... Fg6-d3
- 4) 1. Df8-c5 Ta7-b7 2. Ca6xc7

- 5) 1. Cd5-e7
- 6) 1. Db3-c2 g7-g6 2. Tc3xc8
- 7) 1. ... Db6-a5 2. Fc1-e3
Fe7xg5
- 8) 1. Dd1-c1 0-0 2. Fe3xh6

- 9) 1. Df3-g3
- 10) 1. ... Fb7-e4
- 11) 1. Fg7-d4

- 12) 1. Da7-a2; 1. Cf4-g6+?
Rh8-g8 2. Da7-a2+ Dc7-f7+

45 La double attaque / Attaque à la découverte : A

- 1) 1. Cd4-f5+
- 2) 1. Ce4-d6+
- 3) 1. Tc4-c8+
- 4) 1. Ce5-c6+
- 5) 1. ... Cf3-h4+
- 6) 1. Tf7xa7+
- 7) 1. e4-e5+
- 8) 1. ... d4-d3+
- 9) 1. Rf2-g3
- 10) 1. ... Rc5-b5
- 11) 1. ... Fd6-h2+
- 12) 1. Fd3xh7+

46 La double attaque / Attaque à la découverte : B

- 1) 1. ... Fb6-d4+
- 2) 1. d3-d4+
- 3) 1. ... Te5-g5+
- 4) 1. Fd3-b5+
- 5) 1. ... Fc6xf3
- 6) Dessin
- 7) 1. Ce4-c5
- 8) 1. ... Tc4xd4
- 9) 1. Fe4-c6
- 10) 1. ... d5xc4
- 11) 1. ... Cd6-e4
- 12) 1. ... c6-c5

47 La double attaque / Attaque à la découverte : C

- 1) 1. ... d4-d3+
- 2) 1. ... d7-d5
- 3) 1. Te4-e8+
- 4) 1. d4-d5
- 5) 1. Ce4-g5+;
1. Ce4-f6+? Cd7xf6
- 6) 1. Te5-b5+
- 7) 1. ... Cg5-e4
- 8) 1. ... Fd6xh2+
- 9) 1. Ce5xc6
- 10) 1. ... Te6-h6
- 11) 1. Ce4-f6+
- 12) 1. ... Te4-e1+

48 La double attaque / Attaque à la découverte : D

- 1) 1. ... Fb4-e7
- 2) 1. ... Fc5-b4
- 3) 1. ... Cd4-e2+
- 4) 1. ... Fc5-b4
- 5) 1. Ce3-f5
- 6) 1. Cd4-f5
- 7) 1. Te4-e7
- 8) 1. Cc3-d1
- 9) 1. ... Cd5-c3
- 10) 1. Tf4-f8
- 11) 1. Ce4-d2!; 1.
Ce4xc5? b6xc5 2.
Df3-a8 Db3-b8
- 12) 1. Fe4-f5; 1.
Fe4-g2? Dh3-d7

50 La défense / Défendez-vous contre le mat : A

- 1) 1. h2-h3
- 2) 1. Db5-d5
- 3) 1. ... f5xg4
- 4) 1. ... Df6-d8
- 5) 1. ... Df4-h6+
- 6) 1. ... Td6-d4

- | | |
|------------------|---------------|
| 7) 1. Te8-e1 | 10) 1. Rh1-g1 |
| 8) 1. ... Cd4-e6 | 11) 1. Ta3xf3 |
| 9) 1. ... Cd7-f6 | 12) Dessin |

51 La défense / Défendez-vous contre le mat : B

- | | | |
|-------------------|---------------------|---------------|
| 1) non | 6) 1. ... Dd3xb3 2. | 10) 1. Rc1-b1 |
| 2) 1. Db2xb7 | Tc1-c8+ Db3-g8 | 11) non |
| 3) 1. ... Td6-d1+ | 7) 1. e7-e8C+ | 12) non |
| 4) non | 8) non | |
| 5) non | 9) 1. Cg5-h3 | |

53 Test / Révision : B

- | | |
|---|---|
| 1) 1. ... Fd6xh2+ (attaque à la découverte) | cavalier) |
| 2) 1. Cf5-d6+ (double attaque : cavalier) | 7) 1. Rd2-c3 (double attaque : roi) |
| 3) 1. Fg3-c7 (double attaque : fou) | 8) 1. d4-d5 (attaque à la découverte) |
| 4) 1. ... Fe5-f4+ 2. Rd2-c3 Df1-a1# (mat en deux) | 9) 1. ... Fh5-f3+ (mat en deux) |
| 5) 1. Tc1-c7 (double attaque: tour) | 10) 1. ... Fc6xf3 (attaque à la découverte) |
| 6) 1. ... Cc5-d3 (double attaque: | 11) 1. ... Cd4-f3+ (mat en deux) |
| | 12) 1. ... Cd5-c3 (attaque à la découverte) |

54 Test / Mix: H

- | | |
|---|--|
| 1) 1. Cg5-e6+ (double attaque : cavalier) | fou) |
| 2) Dessin | 7) 1. ... Da4-c2+ (mat en deux) |
| 3) 1. f7-f8C+ (double attaque : cavalier) | 8) 1. Tb7-e7+ (mat en deux) |
| 4) 1. ... Rf2-g3 (double attaque avec 2 pièces) | 9) 1. ... Dd4-h4+ (mat en deux) |
| 5) 1. b2-b4 (double attaque : pion) | 10) 1. Fb3xf7+ (attaque à la découverte) |
| 6) 1. Fc6-e4 (double attaque : | 11) 1. ... Ce5xf3+ (attaque à la découverte) |
| | 12) 1. ... Cf5-d4 (attaque à la découverte) |

55 Test / Mix: I

- | | |
|---|---|
| 1) 1. Ce3-f5 (double attaque avec 2 pièces) | cavalier) |
| 2) 1. ... Cc5-d3 (double attaque: | 3) 1. Te6xh6+ (attaque à la découverte) |

- 4) 1. Df5-f6+ (mat en deux)
- 5) 1. d4-d5 (attaque à la découverte)
- 6) 1. Ff3xd5+ (double attaque : fou)
- 7) 1. Ce4-f6+ (attaque à la découverte)
- 8) 1. ... Ff5-c8 (double attaque : fou)

- 9) 1. Dd2xh6+ (mat en deux)
1. Tf6xh6? Rh8-g8
- 10) 1. ... Ce2xg3+ (attaque à la découverte)
- 11) 1. ... Cd6-e4 (double attaque : cavalier)
- 12) 1. Fe4-d5+ (attaque à la découverte)

56 Test / Mix : J

- 1) 1. Fb3-d5 (clouage)
- 2) 1. ... Te8xe3+ (prendre + pièces)
- 3) 1. ... Cf4-e2+ (double attaque : cavalier)
- 4) 1. Ff4-e5 (double attaque : fou)
- 5) 1. Fc2xh7+ (attaque à la découverte)
- 6) 1. e4-e5 (attaque à la découverte)

- 7) 1. ... Fc4-d5 (double attaque : fou)
- 8) 1. ... Tf8xf2+ (prendre + pièce)
- 9) 1. Fe2-b5 (clouage)
- 10) 1. ... Th8-h4+ (prendre + pièce)
- 11) 1. Dd3-b5+ (double attaque : dame)
- 12) 1. ... Ce5-f3+ (attaque à la découverte)