

Étape 2 plus

□ 3 Le mat en un coup / Échec double : A

- 1) 1. Te8#
- 2) 1. ... Tb1#
- 3) 1. ... Cg3#
- 4) 1. ... Fxc3#
- 5) 1. Fxd5#
- 6) 1. d8D#

- 7) 1. Cf7#
- 8) 1. Cf8#
- 9) 1. Cxd6#
- 10) 1. ... exd4#
- 11) 1. Tc7#
- 12) 1. Tc4#

□ 4 Le mat en un coup / Échec double : B

- 1) 1. Cb4#
- 2) 1. ... Tf3#
- 3) Dessin
- 4) 1. Cd7#
- 5) 1. Fg5#
- 6) 1. ... Cf3#

- 7) 1. Ce4#
- 8) 1. ... Txc3#
- 9) 1. Cd6#
- 10) 1. Fxb5#
- 11) 1. ... Tc2#
- 12) 1. Te7#

□ 5 La menace de mat / Faire venir le chasseur : A

- 1) 1. Dd5
- 2) 1. Df7
- 3) 1. Dh6
- 4) 1. Dg6
- 5) 1. Dd3
- 6) 1. ... Dg4

- 7) 1. Dg2
- 8) 1. Dh6 Dxf6 2. Df8#
- 9) 1. d5
- 10) 1. Th1
- 11) 1. Fh3
- 12) 1. Cd5 Ce2 2. Tc7#; 1. ... exd5 2. exd5#

□ 6 La menace de mat / Faire venir l'assistant : A

- 1) 1. ... Ch4
- 2) 1. Cf6 Rg7 2. Dh7#
- 3) 1. Fb7
- 4) 1. Ta1
- 5) 1. Fh6
- 6) 1. Cg5

- 7) 1. ... f3 2. Tg1 Dh4#
- 8) 1. Fg6
- 9) 1. Fc5
- 10) 1. h3
- 11) 1. Df7
- 12) 1. Te7

□ 7 La menace de mat / Faire venir le gardien : A

- 1) 1. ... Rg3
- 2) 1. Dg7
- 3) 1. f4
- 4) 1. Fg3
- 5) 1. d6
- 6) 1. Tf1

- 7) 1. Ff6
- 8) 1. ... Cf4
- 9) 1. Rb4
- 10) 1. ... b3
- 11) 1. Cb6
- 12) 1. Td7

□ 8 Le mat en deux coups / Collaboration (♖♗) : A

- 1) 1. T2g4
- 2) 1. Tb2 Rd1 2. Tf1#
- 3) 1. Th7 Re8 2. Tg8#
- 4) 1. Te3 Rg1 2. Te1#
- 5) 1. Tc6 Rf5 2. Td5#
- 6) 1. Thf2 Re5 2. Te3# (2. Te2#)

- 7) 1. Tb5 Rd6 2. Tf6#
- 8) 1. Rc7 Ra5 2. Ta8#
- 9) 1. Th7 Rf5 2. Th5#
- 10) 1. Ra5 Rh3 2. Th1#
- 11) Dessin
- 12) 1. Te7 Rd1 2. Td3#

□ 10 La finale de pions / Jouez le meilleur coup: A

- 1) 1. b4
- 2) 1. ... h3
- 3) 1. f7 Rxf7 2. Rd5
- 4) 1. g3
- 5) 1. Ra6
- 6) 1. ... Rc5
- 7) 1. Rf4 Rg2 (1. ... Re2 2. Rxe4) 2. Rxc4

- 8) 1. ... c2 (1. ... b2 2. h7 b1D 3. h8D+ Db8 4. Dh1+) 2. h7 c1D+
- 9) 1. f4+ Rxf4 2. Rxd6
- 10) 1. b8D+ Rxb8 2. f8D+
- 11) 1. h3 Rg3 2. Rxh6 Rxh3 3. g5
- 12) 1. h5

□ 11 La finale de pions / Jouez le meilleur coup: B

- | | |
|---------------------------|--|
| 1) 1. ... Rb8 | 7) 1. Rf1 |
| 2) 1. b4 Rg3 pat | 8) 1. Re2 ou 1. Re1 |
| 3) 1. ... g6 | 9) 1. ... h5 |
| 4) 1. ... a5 | 10) 1. Rf8 h2 2. g7 h1D 3. g8D+ |
| 5) 1. g5 fxg5 2. fxg5 | 11) 1. ... Re5 |
| 6) 1. ... g4 2. hxg4 Rxg4 | 12) 1. Rd3 (1. cxb5 Rxd5) 1. ... bxc4+ 2. Rxc4 |

□ 13 L'ouverture / Mix: A

- 1) c2-c3 Le meilleur coup. Le fou ne peut pas aller en c5 (une case active) car d4 gagnerait un tempo. Les coups 1. Cc3 et 1. Fd2 ne sont pas mauvais non plus.
- 2) Df3-g3 Jouer deux fois avec la même pièce n'est pas mauvais si cela permet d'obtenir un avantage très clair. Ici, la dame attaque deux pions. Le coup 1. Fe3 est meilleur que 1. Cd5.
- 3) Cg8-f6 Il est bien de développer ses pièces. L'échec avec la dame invite à jouer 2. Fe3. La dame en e7 gêne alors le développement du Ff8. Prendre en f3 est mauvais. Le clouage est utile pour les Noirs.
- 4) Ff8-g7 Les Noirs doivent se développer. Le coup du fou prépare 2. ... Cge7. Impossible de jouer ce coup directement : Cf6#. 1. ... Fg4 est un coup d'épée dans l'eau. Après h3, c'est même carrément une perte de temps.
- 5) Dd1-d2 Après 1. g3 Cf3#, il y a mat. La prise en d4 n'est pas une option, car après 1. ... cxd4, le cavalier doit retourner en b1 (2. Cb5 Da5+).
- 6) Dd4-d3 La case logique pour la dame. En e3, elle gêne Fc1 et en d1, elle doit à nouveau être remise en jeu.
- 7) Cc6-d4 Très bon coup. Il menace Cxc2+ et libère la case c6, ce qui permettra de chasser l'ennuyeux Cd5. Après 1.... Cf6 2. Fg5 est embêtant, tout comme après 1. ... Fe6 (2. ... f6 3. Pxf6+).
- 8) Cf3-g5 Les Noirs ne peuvent pas protéger f7.
- 9) Cg8-f6 Le développement est correct. La prise en d4 aide les Blancs à développer leurs pièces et 1. ... Df6 se heurte à 2. Cdb5.
- 10) c2-c3 Le coup le plus naturel. 1. Cxd4 est également bon. Cette position n'est pas rare, car certains entraîneurs (?) enseignent ce piège à leurs élèves. Après 1. Cxe5 Dg5 2. Cxf7 Dxc2 3. Tf1 Dxe4+ 4. Fe2 Cf3#, les Noirs encaissent le point.
- 11) Dd1-e2 Les Blancs gagnent un pion après 1. ... De7 2. Dxe4 d6. Après la réponse habituelle 1. ... Cf6, 2. Cc6+ est décisif. 1. Df3 Cf6 ne mène à rien. Le coup du pion est trop mou.
- 12) c6-c5 Très fort, car les Blancs ne peuvent pas prendre (... Db4+). Le fou en h6 ne fait qu'observer un pion qui est très bien protégé. En d6, le fou se trouve encore mieux.

□ 14 L'ouverture / Jouez le meilleur coup: A

- | | |
|-------------------------------------|--|
| 1) 1. Txd1 | 7) 1. ... d4 2. Ce4? Cxe4 en 3. ... Fb4+ |
| 2) 1. Cc3 | 8) 1. Cg5 |
| 3) 1. De2 | 9) 1. exd4 (1. Cxd4 Da5+; 1. Dxd4 Cc6) |
| 4) 1. dxe5 Fxf3 2. Dxf3 dxe5 3. Fc4 | 10) 1. e4 |
| 5) 1. Fa3 | 11) 1. ... d5 |
| 6) 1. d6 Ff8 2. De2+ | 12) 1. ... e6! (1. ... Tc8? 2. Cf6+) |

□ 15 L'attaque double / Dame: A

- | | |
|----------------|----------------|
| 1) 1. Db5+ | 7) 1. Dc4 |
| 2) 1. Da4+ | 8) 1. ... Df5 |
| 3) 1. ... Dh4+ | 9) Dessin |
| 4) 1. ... Db4+ | 10) 1. Dd5 |
| 5) 1. Dh5+ | 11) 1. ... Df6 |
| 6) 1. De1+ | 12) 1. ... De5 |

□ 16 Le clouage / Mix: A

- | | |
|---------------|----------------|
| 1) 1. ... Fb4 | 8) 1. Fh3 |
| 2) 1. Fh5 | 9) 1. Db3 |
| 3) 1. Fb5 | 10) 1. ... Dc5 |
| 4) 1. Fg5 | 11) 1. Dc3 |
| 5) 1. ... Fg5 | 12) 1. ... Fa4 |
| 6) 1. Te1 | |
| 7) 1. ... Ff4 | |

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

- | | |
|--------------------------|------------------------------|
| 1) 1. Cxf6+ exf6 2. Dxc6 | 3) 1. ... Fxc3+ 2. bxc3 Dxd5 |
| 2) 1. Fxc6+ bxc6 2. Dxd4 | 4) 1. ... Dxd4 2. Cxd4 Fxa4 |

- 5) 1. Fxf6 Fxf6 2. Cxd7
- 6) 1. ... Cxf3+ 2. Dxf3 Dxd5
- 7) 1. Cxf6+ Dxf6 2. Dxf6
- 8) 1. ... Fxf3 2. Dxf3 Dxd5

□ 18 L'attaque à la découverte / Mix : A

- 1) 1. ... Cf3+ 2. gxf3 Dxd4
- 2) 1. Fb5+ c6 2. Dxd5
- 3) 1. Ce6+ fxe6 2. Dxd8+
- 4) 1. e5 dxe5 2. Fxc6
- 5) 1. c5 bxc5 2. Fxa6
- 6) 1. ... Fb4+ 2. Dd2 Fxd2+

□ 19 L'élimination de la défense / Mix : A

- 1) 1. Fxf7+
- 2) 1. f7+
- 3) 1. h6
- 4) 1. ... Fxd4+
- 5) 1. f4
- 6) 1. Fxf7+
- 7) 1. Ch4

□ 21 La défense / Parez l'échec de façon intelligente : A

- 1) 1. Ff2+
- 2) 1. b4 e5 2. Dc3
- 3) 1. Tc3
- 4) 1. Fd2
- 5) 1. Tf1+
- 6) 1. ... c6 2. Dxa5 Cxc2+

□ 22 La défense / Parez l'échec de façon intelligente : B

- 1) 1. ... Rf8
- 2) 1. ... Rf8
- 3) 1. ... Tf8
- 4) 1. Ff3 (1. Fxf1 pat) 1. ... Da1 2. Th5#
- 5) 1. Rf6 Tb4 2. Rf5
- 6) 1. ... Dxe5+

□ 23 La défense / Choisissez la meilleure prise : A

- 1) 1. ... fxe6
- 2) 1. axb4
- 3) 1. hxg4#
- 4) Dessin
- 5) Dessin
- 6) 1. ... Cxe6

□ 24 La défense / Défendez contre le mat du berger : A

- 1) 1. ... dxe5
- 2) 1. ... Cf6 of 1. ... Cg5 (1. ... d5 2. Dxf7#)
- 3) 1. ... d5 is beter dan 1. ... De7)
- 4) 1. ... g6
- 5) 1. ... Dxd5 (1. ... Fxf2+ 2. Re2 Dxd5 3. Fxd5)
- 6) 1. ... Fe6 (1. ... Cf6 2. Fxf7#)

□ 25 La défense / Défendez contre le pion passé : A

- 1) 1. Fd4 b1D 2. Ff6#
- 2) 1. c4+ Rxc4 2. Rc2
- 3) 1. Fe1! (1. Fxf4+? Rf3!)
- 4) 1. ... e4+ 2. Rxe4 Fe5
- 5) 1. Fa5
- 6) 1. Tg3

- 9) 1. ... Cxe3 2. fxe3 Dxd5
- 10) 1. Fxc6+ bxc6 2. Dxb4
- 11) 1. Fxc6 dxc6 2. Cxb4
- 12) 1. ... Fxc4 2. Fxc4 Cxb6

- 7) 1. dxc5 Dxc5 2. Dxd4
- 8) 1. ... Cxd4 2. Dd1 Cxf3+
- 9) 1. ... Cb6 2. Fb3 Dxd6
- 10) 1. Fb5+ Cd7 2. Dxd5
- 11) Dessin
- 12) 1. Fe4 Cxe4 2. Dd8#

- 8) 1. ... Ff4
- 9) 1. Ca5
- 10) 1. b4
- 11) 1. Cc4 Dd5 2. Fxe7 (2. Dxd5 exd5 3. Fxe7 Te8 gagne un pion)
- 12) 1. Fxd7+

- 7) 1. Rf8 Fxa2 pat
- 8) 1. Rf1
- 9) 1. Rf2
- 10) 1. ... De7 2. fxe7 Fg7
- 11) 1. Te1
- 12) 1. Rf1

- 7) 1. ... Rxd7
- 8) 1. Cbc3 (1. Fd2 Cd3#)
- 9) 1. Fe3 Fc5 2. Fxc5 Dxc5+ 3. Dd4
- 10) 1. De2
- 11) 1. ... Cxf6 (1. ... Dxf6 2. Txh5+)
- 12) 1. ... Fg4 (1. ... Rh8 2. Dxf8#) 2. Txg4+ Rh8

- 7) 1. cxb3 (1. axb3 Txc2)
- 8) 1. Fxd1
- 9) 1. ... Cxf6
- 10) 1. cxb3 (1. axb3 Dc1+)
- 11) 1. Txb4
- 12) 1. dxc4

- 7) 1. ... e6
- 8) 1. ... Cf6
- 9) Dessin
- 10) 1. ... f5 (1. ... Ce5 2. Df6)
- 11) 1. ... d5
- 12) 1. ... d5 2. exd5 e4

- 7) 1. Ta3+ Rb4 2. Ta1
- 8) 1. Rf6
- 9) 1. Tf1
- 10) 1. Fg6
- 11) 1. Tg3 h2 2. Txg2+
- 12) 1. h4! g2 (1. ... gxf2 2. Re2) 2. Ch3

27 Tracer l'itinéraire / Faites échec sans être pris : A

- | | |
|------------------|----------------------|
| 1) Dessin | 7) Td8-f8-f7-b7+ |
| 2) Ta1-f1-f7+ | 8) Tg3-h3-h7-f7+ |
| 3) Th3-a3-a1-b1+ | 9) Te1-e8-b8-b5+ |
| 4) Ta6-a1-c1-c3+ | 10) Th3-h4-g4-g1+ |
| 5) Td2-d1-c1-c4+ | 11) Ta7-a5-c5-c8+ |
| 6) Tb1-b2-a2+ | 12) Ta5-b5-b8-c8-c7+ |

28 Tracer l'itinéraire / Faites échec sans être pris : B

- | | |
|------------------|-------------------|
| 1) Fc1-b2-g7-f8+ | 7) Fe7-b4-e1-f2+ |
| 2) Fe4-g2-h3-c8+ | 8) Fa4-d1-h5-f7+ |
| 3) Fd3-b1-a2+ | 9) Fb6-e3-c1-b2+ |
| 4) Fc6-d7-h3-f1+ | 10) Fb6-g1-h2-e5+ |
| 5) Fd5-c6-a4-c2+ | 11) Fd8-b6-g1-h2+ |
| 6) Fa5-b6-a7-b8+ | 12) Ff8-g7-e5-g3+ |

29 Tracer l'itinéraire / Faites échec sans être pris : C

- | | |
|---------------|----------------|
| 1) Dg2-c2-c3+ | 7) Df4-f1-d1+ |
| 2) Dh2-a2-a8+ | 8) Dd2-a5-b5+ |
| 3) Dc7-b7-a8+ | 9) Db7-a7-a2+ |
| 4) Df1-f8-g8+ | 10) Df6-a1-h1+ |
| 5) Dc7-g3-h4+ | 11) Da4-a2-h2+ |
| 6) Df1-a6-a7+ | 12) Dh8-a8-a1+ |

30 Tracer l'itinéraire / Choisissez la bonne route : A

- | | |
|--------------------------|------------------------------------|
| 1) Exemple: Tg6-b6-b1-g1 | 7) Cb3-c5-b7-d6-f7-h8 |
| 2) Tc1-c3-b3-b6 | 8) Cb3-d4-b5-d6-f7-h8 |
| 3) Tb1-b3-g3-g8-h8 | 9) Cb3-d4-f3-h2-g4-h6-f7-h8 |
| 4) Fg2-f1-a6-c8-d7 | 10) Fb5-d7-g4-d1-c2-b1 |
| 5) Ff2-b6-d8-f6-h8 | 11) Cc2-e1-g2-f4-e2-c3-b5-c7-a8 |
| 6) Da1-a8-h1-h2 | 12) Rb2-c1-d1-e2-e3-f4-e5-e6-e7-f8 |

31 Tracer l'itinéraire / Choisissez la bonne route : B

- | | |
|--|--|
| 1) Rb1-a2-a3-b4-a5-b6-a7-a8 | 8) Dessin |
| 2) Rd2-e1-f1-g2-g3-h4-g5-h6 | 9) Rg7-h6-g5-f5-e5-d6-c5-b5-a4-b3-c2-d2-e1-f1-g1 |
| 3) Rc1-b1-a2-a3-b4-a5-a6-a7-b8-c8-d8-e8-f7 | 10) Dessin |
| 4) Rc1-b2-b3-c4-d4-e5-e6-f7-f8 | 11) Dessin |
| 5) Re8-d8-c8-b8-a7-b6-a5-b4-a3-b2-c1-d2-e1-f2-g1 | 12) Rg1-f2-e2-d2-c3-d4-c5-c6-d7-e6-f6-g5-h4-h3 |
| 6) Rb4-c3-d2-e1-f2-g1-h2-h3-g4-f4-e5-f6 | |
| 7) Dessin | |

32 Tracer l'itinéraire du mat / Matez le plus vite possible : A

- | | |
|---------------|---------------|
| 1) Exemple | 7) Fb7 – Dc6 |
| 2) Fa2 – Db3# | 8) Tb5 – Cb2 |
| 3) Fg5 – Cf6# | 9) Tg4 – Da5 |
| 4) Te4 – Fb7 | 10) Fa5 – Dd5 |
| 5) Rg2 – De4# | 11) Cd2 – Dd6 |
| 6) b3 – Dc4 | 12) Db2 – Db4 |

33 Tracer l'itinéraire du mat / Matez le plus vite possible : B

- | | |
|---------------------|----------------------------|
| 1) Dc6 – Fg5# | 7) Dc1 – Fh1 – Dc6 – Db7# |
| 2) Dc4 – De4# | 8) Fd2 – Fh6 – Tc8# |
| 3) Dh7 – Ff5 – Dd7# | 9) Fb5 – Ff1 – Fh3 – Tf1# |
| 4) Fh5-e8-c6# | 10) Fh5 – Dh2# |
| 5) De6 – g4# | 11) Cf3-d2-b3-c1-a2-b4-a6# |
| 6) Th7 – Cb6 – a7# | 12) Cg3-e2-c1-d3-e5-d7# |

34 Tracer l'itinéraire / Prenez toutes les pièces noires : A

- | | |
|--------------------|--------------------------|
| 1) Dessin | 4) Rf7-e7-d8-c7xc6-d5xe4 |
| 2) Da2xb1xb2xg7 | 5) Db4xf8xf5xd3 |
| 3) Dc4xf7xf5xg4xh3 | 6) Te7xe4xd4xd2 |

- 7) h4 hxg5 f5 fxe6 e7 e8C Cxg7
- 8) Re4xe3xe2 Txb5
- 9) Te5xe3xe2 Rxb5

- 10) Cxb2-d3xc5xe6
- 11) Fd7xg4-Fe2xd3xg6
- 12) Cf2-h1-g3-f1-h2-f3-h4-g2-f4xe6xc7xd5

□ 36 *Le mat / Inventer un mat* (♖♗): A

- 1) Da3 / Cd2
- 2) Cc4 / Db7
- 3) Dh5 / Ce7
- 4) Cc2 / De1
- 5) Cf4 / Dc7
- 6) Df6 / Ch6; Dg7 / C protège la dame

- 7) Da7 / Cd4
- 8) Cg6 / Dh8
- 9) Cf4 / Dc5; De3 / Ce7
- 10) Cg6 / De6
- 11) Cg4 / Dc4
- 12) Ca6 / De6; Cc4 / Db7

□ 37 *Le mat / Inventer un mat* (♖♘): B

- 1) Fc6 / Da8
- 2) Fd5 / Dh4
- 3) Fc5 / Da7
- 4) Fh3 / Dd4
- 5) Fb5 / De5
- 6) Dg1 / Fd1

- 7) De6 / Fb6
- 8) Dg6 / Fh6
- 9) Fd4 / Dg4
- 10) Fe3 / De7
- 11) Dd8 / Fd5
- 12) Fd8 / Dd5

□ 38 *Le mat / Inventer un mat* (♖♗): C

- 1) Cc3 / Tb5
- 2) Ca3 / Tb5
- 3) Ce6 / Te7
- 4) Tc5 / Cd3
- 5) Tc6 / Ce7 of Te3 / Cc6
- 6) Ta6 / Ca3

- 7) Cf7 / Te5
- 8) Td5 / Cd2
- 9) Cc3 / Tb5
- 10) Cg6 / Tf7
- 11) Ca7 / Te7
- 12) Dessin

□ 39 *Le mat / Inventer un mat* (♙♘/♙♗/♗♗): D

- 1) Fg2 / Fe3
- 2) Fb4 / Fd1
- 3) Ff3 / Fe3
- 4) Ff5 / Fh8
- 5) Cd7 / Fc6
- 6) Cc7 / Fc5

- 7) Fc5 / Cc7
- 8) Fe5 / Ch6
- 9) Cc3 / Cf3
- 10) Cf3 / Cg3
- 11) Ch6 / Ce6
- 12) Cf4 / Ce4

□ 40 *Le mat / Inventer un mat* (♖ ou ♘ ou ♗): E

- 1) Tc2 - Fa3 - Cd3
- 2) Tc6 - Fb7 - Cc7
- 3) Tb2 - Fa4 - Ca1
- 4) Te6 - Fb8 - Cc4
- 5) Ta6 - Fc5 - Cc8
- 6) Tf5 - Fg7 - Cg4

- 7) Tf5 - Fd6 - Cg6
- 8) Th3 - Fe1 - Cf5
- 9) Tf5 - Fe3 - Ce6
- 10) Tb3 - Fe1 - Ca2
- 11) Td5 - Fb4 - Cb7
- 12) Td4 - Ff5 - Cf2

□ 41 *Inventer un mat / Mettez les pièces sur les bonnes cases* : A

- 1) Les Blancs : Rc5, Dd6, Tf4
Les Noirs : Re5
- 2) Les Blancs : Rc8, Dd8, Fg8.
Les Noirs : Re7
- 3) Les Blancs : Rg8, Df8, Cc5
Les Noirs : Re8
- 4) Les Blancs : Dc5, Cd3, Ff5
Les Noirs : Rd4, d5
- 5) Les Blancs : Rb2, Dc3, Cg5, Ce7
Les Noirs : Rd4
- 6) Les Blancs : Rc1, Df1, Cc2, Cd2
Les Noirs : Re2

- 7) Les Blancs : Re4, Th6, Cf7
Les Noirs : Rg5, g4
- 8) Les Blancs : Rg7, Te5, Cg2
Les Noirs : Rg5, g4
- 9) Les Blancs : Fe3, Th6, Re6
Les Noirs : Rg5, g4
- 10) Les Blancs : Re6, Tc3, Ch3
Les Noirs : Rf4, Cg4, Fe4
- 11) Les Blancs : Rg3, Fc2, Ff2. Les Noirs : Re3, d2, e2
- 12) Les Blancs : Re2, Fc3, Cd6
Les Noirs : Re4, d5, f4

□ 43 *La nulle / Forcer le pat*: A

- 1) 1. ... Db7+ 2. Rxb7 pat
- 2) 1. ... g6+ 2. Rxg6 pat

- 3) 1. Ta5+ Fxa5 pat
- 4) 1. Fxg5+ Fxg5 pat

- 5) 1. ... Tf4+ 2. Dxf4 pat
- 6) 1. Dd8+ Dxd8 pat
- 7) 1. Dg8+ Txxg8 pat
- 8) 1. Dg3+ Rxxg3 pat

44 Danger de pat ! / Parez le pat : A

- 1) 1. Ce6
- 2) 1. ... b5 2. axb5 c3
- 3) 1. Fg8
- 4) 1. Rh1 (1. Rg1) 1. ... Rxh3 2. f5
- 5) 1. ... Fb3 2. Rxb3 c1D
- 6) 1. Ta6 bxa6 2. b7
- 7) 1. Fc4 bxc4 2. b5

45 Danger de pat ! / Évitez le pat : A

- 1) 1. c8T
- 2) Dessin
- 3) 1. Fg4+
- 4) 1. Tc1
- 5) 1. Td3+
- 6) 1. Dd5

46 Le pat 'inévitable' / Oui ou non : A

- 1) Non : 1. ... Fb1
- 2) Oui
- 3) Non : 1. ... Re4
- 4) Oui
- 5) Oui : 1. ... Tb3+ 2. axb3 axb3 pat
- 6) Oui

47 Pat / Où le roi est-il pat : A

- 1) a2 a4 c4
- 2) f1 h1 e3
- 3) h3 h5 h1
- 4) a1 h2 g7 h4
- 5) a7 h7 h5 c7
- 6) a8 a6 c8 h8 e6

49 Le matériel / Gagnez du matériel : A

- 1) 1. Dxf8+
- 2) 1. Dxf6+
- 3) 1. b8D (1. bxc8D+ Fxc8 2. Rf3 Fd6) 1. ... Txb8 2. Txb8+
- 4) 1. De5+
- 5) 1. Fc6 Df8 2. Fxa8
- 6) 1. Fd5+ Rh8 2. Fxe4

50 Le clouage / Clouez : A

- 1) 1. Te2
- 2) 1. ... Da5
- 3) 1. Ff4
- 4) 1. Df3
- 5) 1. Ff4
- 6) 1. ... Fb4

51 L'attaque double / La menace de mat : A

- 1) 1. ... Rc5 2. c3 Ta8#
- 2) 1. Cd3 Te3 2. Td4#
- 3) 1. Fb3 a1D 2. Ff7#
- 4) 1. Rc4
- 5) 1. Rg3 Rg6 (1. ... Fb1 2. Cf4#) 2. Cf4+
- 6) 1. Rf5 Txe7 2. g4#

- 9) 1. Dh3+ Dxxh3 pat
- 10) 1. ... Cc4+ 2. Fxc4 pat
- 11) 1. ... Fc7+ 2. Dxc7 pat
- 12) 1. Tf7 Rxf7 pat

- 8) 1. Cb1 axb1D+ 2. Txb1+
- 9) 1. ... Tf6
- 10) 1. Cf3 gxf3 2. Rg1
- 11) 1. Rd3
- 12) 1. Fg8

- 7) 1. ... Df3+ (1. ... Dxf2 pat)
- 8) 1. ... Td6
- 9) 1. ... b1T of 1. ... b1F
- 10) 1. Ra1
- 11) 1. Fb7 Db8 2. Fg2#
- 12) 1. ... Dg3

- 7) Oui
- 8) Non : 1. ... Db3
- 9) Non : 1. Tg6+
- 10) Non : 1. ... f3
- 11) Oui : 1. Tg4 hxg4 2. hxg4; 1. Tg6+ est nulle aussi.
- 12) Non : 1. Rb4 Rb2 2. Dh2+ Ra1 3. De5#

- 7) f5 f3 h5 h3
- 8) h1 f1 a7 h8
- 9) a3 b6 e7 c3
- 10) d8 f8 h8 h6 h4
- 11) a1 a3 c3 e3 g5 h8
- 12) f8 g6 g4 e4 c5 c1 a1

- 7) 1. ... Rd6 2. Tg5 gxh5
- 8) 1. Dxf8+
- 9) 1. Dg2+ C7g6 2. fxe6
- 10) 1. Dc3
- 11) 1. Th1 (1. dxe8D+ Rxe8; 1. d8D Dc5)
- 12) 1. ... Dxa4

- 7) 1. De2
- 8) 1. Fc3
- 9) 1. De4
- 10) 1. Th4
- 11) 1. Da4
- 12) 1. Dd4

- 7) 1. Cf4 Th1 2. Tc6#
- 8) 1. Rb3
- 9) 1. Cf4 (1. Cf8 Re5) 1. ... Tg1 2. Td5#
- 10) 1. c4 Cxc4 (1. ... Cd1 2. b3#) 2. Cc3#
- 11) 1. Rg2 Te1 2. Ff6#
- 12) 1. Tb2! Dg1 2. Fb7#

52 *Le pion passé / Faites promouvoir le pion passé : A*

- | | |
|-------------------------|------------------------------------|
| 1) 1. f7 | 7) 1. Cd5+ |
| 2) 1. ... Fa4 | 8) 1. Re6 |
| 3) 1. Cxe6 Df6+ 2. Cd4 | 9) 1. Rf5 |
| 4) 1. f8D+ Rxf8 2. Dxd7 | 10) 1. Dg7+ Dxc7 2. hxc7 a3 3. g8D |
| 5) 1. c7 | 11) 1. Cc4 |
| 6) 1. a7 | 12) 1. Fb3 Fe6 2. Fxe6 |

53 *Le pion passé / Faites promouvoir le pion passé : B*

- | | |
|--|-------------------------|
| 1) 1. Fh7+ Rxh7 2. g8D# | 7) 1. Tb7+ Txb7 2. cxb7 |
| 2) 1. b6 (1. Fe7 Rc3 2. d8D Fxd8 3. Fxd8 b6) | 8) 1. f3+ Rxf3 2. c7 |
| 3) 1. ... Fh3+ 2. Rxh3 exf1D+ | 9) 1. Fa5+ |
| 4) 1. Fb4 (1. Fg7 Fxa3) 1. ... Fxb4 2. axb4 | 10) 1. ... Tg8 |
| 5) 1. Tg5 Txg5 2. h8D | 11) 1. ... Tb1 |
| 6) 1. ... Rb8 | 12) 1. b8D+ |

54 *Le matériel / Gagnez du matériel : B*

- | | |
|--------------------------------------|------------------------------|
| 1) 1. ... Dxf5 | 7) 1. ... Fxf3 |
| 2) 1. Txe7 Txe7 2. Dxe7 Dxe7 3. Txe7 | 8) 1. ... Cxc6 |
| 3) 1. ... Txc4 | 9) 1. ... dxc4 2. Txc4 Dd5 |
| 4) 1. Dxe8+ | 10) 1. ... Txc3 2. Fxc3 Dxc3 |
| 5) 1. Cxd4 | 11) 1. Dxb4 |
| 6) 1. fxg7 Da5 | 12) 1. Fxd6 |

55 *Règles de jeu / Position réglementaire (oui ou non) : A*

- 1) exemple
- 2) texte
- 3) exemple
- 4) Non: des pions en a2 et a3 sont impossibles
- 5) Oui: le triple pion b résultent de deux prises sur les colonnes a et c.
- 6) Non: avant le dernier coup, les Blancs étaient en échec.
- 7) Oui: b2-b1D+ est le dernier coup.
- 8) dessin
- 9) dessin
- 10) Oui: les Noirs sont pat.
- 11) Oui: b2-b1C est le dernier coup.
- 12) Oui: f4xe3+ est le dernier coup.

56 *Règles de jeu / Position réglementaire (oui ou non) : B*

- 1) Non: avant le dernier coup, les Noirs étaient déjà en échec
- 2) Oui: b7xc8T+ est le dernier coup
- 3) Non: avant le dernier coup, les Blancs étaient déjà en échec
- 4) Oui: Tc6-c8+ est le dernier coup
- 5) Non: Il n'y a pas de dernier coup
- 6) Oui: Rg2-h2 dernier coup
- 7) Non: g2-g4 doit être le dernier coup, mais que fait le fou en h1
- 8) Oui: 4 (5) promotions en dame
- 9) Non: deux fous blancs et 8 pions
- 10) Non: des pions doublés noirs et les Blancs ont toutes leurs pièces
- 11) Oui: a5 est le dernier coup
- 12) Non: le fou noir ne peut pas faire échec en a6 et les deux parties sont en échec.

