

Étape 3

2 Test / Mix (2^e étape): A

- 1) 1. ... Da5+ (double attaque: dame)
- 2) 1. Fd5 (clouage)
- 3) 1. ... Txx3+ (1. ... Dxf3? 2. Fxf3 Txx3+ 3. Rg2) (dévier + pièce)
- 4) 1. Ce1 (double attaque : cavalier)
- 5) 1. Fe5 (double attaque: fou)
- 6) 1. ... Ce2+ (1. ... Cf3+? 2. Dxf3) (attaque à la découverte)
- 7) 1. Rd6 (double attaque: collaboration 2 pièces)
- 8) 1. Da6+ Rc7 2. Db7# (mat en deux)
- 9) 1. Dc5 (double attaque: dame)
- 10) 1. Dd3+ Re6 2. Dd7# (mat en deux)
- 11) 1. d6+ (dévier + pièce)
- 12) 1. Fxd6+ (dévier + pièce et double attaque: fou)

3 Test / Mix (2^e étape): B

- 1) 1. Txd4 Dxb4 2. Txb4 (attaque à la découverte) Dxb7 Txb7 (attaque à la découverte)
- 2) 1. Tf7 (double attaque: tour)
- 3) 1. Ce7+ Rh7 2. Txf8 (chasser + pièce)
- 4) 1. Ce7+ (double attaque: cavalier); 1. Dxb6? Fxg6
- 5) 1. Dg6 Rg8 2. Dxa6 (double attaque: dame)
- 6) 1. De7 (double attaque: dame)
- 7) 1. ... Tf4 2. Fxf4 Fxf3+; 2. Dxb7 Txb7 (attaque à la découverte)
- 8) 1. Fa4 Ta5 2. Fc6# (clouage)
- 9) 1. Da3 (clouage)
- 10) 1. ... Txa3 2. bxa3 Txc3 (dévier + pièce)
- 11) 1. Ce7+ en 2. Dxx7# (attaque à la découverte)
- 12) 1. ... Txc3 en 2. ... Txe2 (prendre + pièce); 1. ... b4 2. Ff1! le pion b est cloué.

5 La double attaque / Échec à la découverte et échec double: A

- 1) 1. Cc6+
- 2) 1. ... Fb4+ ; 1. ... Fxa3+ gagne du matériel, mais les Noirs ont une pièce de moins.
- 3) 1. Ce3+ (1. Cxd6+?)
- 4) 1. Fb5+
- 5) 1. Cxb6+
- 6) 1. ... Fxa3+
- 7) 1. ... Td1#
- 8) 1. Fxd6#
- 9) 1. ... Fb4#
- 10) 1. Td8#
- 11) 1. Cf6#
- 12) 1. Td7+ Re8 2. Txc7

6 Le mat / Faites mat en deux coups (échec double): A

- | | |
|----------------------------|---|
| 1) 1. Fg5+ Re8 2. Td8# | 8) 1. ... Ch3+ 2. Rh1 Dg1# |
| 2) 1. Txx5+ Rg8 2. Th8# | 9) 1. ... Cd4+ 2. Re1 Cc2# |
| 3) 1. ... Fd3+ 2. Re1 Tf1# | 10) 1. ... Cf2+ 2. Rg1 Cxx3# |
| 4) Dessin | 11) 1. Fxe5+ Rb6 2. Fc7#; 1. ... Rd7 2. Tc7# |
| 5) Dessin | 12) 1. Te8+ Rd7 2. Fb5# |
| 6) 1. Cf6+ Rh8 2. Dh7# | |
| 7) 1. ... Ce3+ 2. Rg1 Tf1# | |

8 Le clouage / Attaque contre une pièce clouée: A

- | | |
|-------------------------------|----------------------------------|
| 1) 1. Fg4 | Dxc6) |
| 2) 1. Te4 | 8) 1. ... f5 (1. ... Te8 2. Dc4) |
| 3) Dessin | 9) 1. Df5+ (1. Df4 Txx7+) |
| 4) 1. Cg5 | 10) 1. g6 |
| 5) 1. e5 | 11) 1. c4 |
| 6) Dessin | 12) 1. ... Fh3 |
| 7) 1. ... Fd5 (1. ... Fh3? 2. | |

9 Le clouage / Attaque contre une pièce clouée: B

- | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 1) 1. ... f4 | 7) 1. ... Ff3 |
| 2) 1. ... Cc6 (1. ... Cf5? 2. Dxf5) | 8) 1. ... Ta7 (1. ... Td8? 2. Txd8) |
| 3) 1. Tad1 (1. Ted1 Re7) | 9) 1. ... Ce7 |
| 4) 1. ... Tf2 (1. ... Tb3? 2. Rg2) | 10) 1. Tf4 |
| 5) 1. ... Ce4 | 11) 1. g3 Ch3 2. Fh6# |
| 6) 1. Fh6 (1. Fd4? Txd4) | 12) 1. Dh6 (1. Dg5 Cg6) |

11 Mat / Mat en deux coups (accès forcé): A

- | | |
|---|-------------------------------|
| 1) 4 réseaux de mat ♔ ♔ | 8) 1. Txc6+ bxc6 2. Da6# |
| 2) 1. Dxa7+ Rxa7 2. Ta2# | 9) 1. ... Txx2+ 2. Rxx2 Dh4# |
| 3) 1. ... Dxx2+ 2. Fxx2 Thxx2# | 10) 1. Fxb7+ Rxb7 2. Dc6# |
| 4) 1. Dxx7+ Rxx7 2. T1h7# | 11) 1. Ch5 gxx5 2. Dxx7# |
| 5) 1. Ce6+ fxe6 2. Tf1# | 12) 1. Cg5+ hxx5 2. Dh5# |
| 6) 1. Dxx6+ (1. Txx6+ Rg8!) 1. ... Fxx6 2. Txx6# | 11) 1. ... Dxx2+ 2. Rxx2 Ff1# |
| 7) 4 réseaux de mat ♔ ♔ | 12) 1. ... Da3 2. bxa3 Tb1# |

12 Mat / Mat en deux coups (accès forcé): B

- | | |
|--------------------------|--------------------------------|
| 1) 4 réseaux de mat ♔ ♔ | 3) 1. ... Dxa2+ 2. Rxa2 Ta8# |
| 2) 1. Dxx7+ Rxx7 2. Th3# | 4) 1. Dxx7+ (1. Cg6+? hxx6) 1. |

- ... Rxh7 2. Th2#
- 5) 1. Dg6 (1. Dh4 h6; 1. Cxh7 Cf5 ; 1. Fxh7 Te7) 1. ... hxg6 2. Th3#
- 6) 1. Dc8+ (1. Cc7+ Rb8) 1. ... Fxc8 2. Cc7#
- 7) 4 réseaux de mat ♔ ♕

- 8) 1. Dxd8+ Rxd8 2. Te8#.
- 9) 1. ... Txx2+ (1. ... Te1+ 2. Cf1) 2. Rxh2 Th8#
- 10) 1. Dxf5+ (1. Dg2 Fxc5) 1. ... exf5 2. Tg8#
- 11) 1. ... Dxx2+ 2. Rxh2 Ff1#
- 12) 1. ... Da3 2. bxa3 Tb1#

13 Mat / Mat en deux coups (accès forcé): C

- 1) 4 réseaux de mat ♕ ♕
- 2) 1. Dxa6+ (1. Fg2 Fa7) 1. ... bxa6 2. Fg2#
- 3) 1. Dxf7+ (1. Fb3 Tf8) 1. ... Rxf7 2. Fb3#
- 4) 1. Dxe6+ (1. Cb5 Dxx2+ 2. Rxh2 hxg5+) 1. ... fxe6 2. Fg6#
- 5) 1. ... Dxc3+ (1. ... Df5 2. Fb3; 1. ... Fa3 2. Cb1) 2. bxc3 Fa3#

- 6) 1. ... Df3+ 2. gxf3 Fh3#
- 7) 4 réseaux de mat: mixte
- 8) 1. ... Cf3+ 2. gxf3 Teg8#
- 9) 1. ... Cg4+ 2. hxg4 Th6#
- 10) 1. Dxx5 (1. Fxx6 fxx6) 1. ... gxx5 2. Fh7#
- 11) 1. ... Dxx3 2. gxx3 Ff3#
- 12) 1. ... Dxf2+ 2. Rxf2 Fc5

15 La finale de pions / La règle du carré : A

- 1) 1. ... Rf5; 1/2-1/2
- 2) 1. ... Rf3 2. a4 Re4; 1/2-1/2
- 3) 1. Rf4; 1-0
- 4) 1. Rc6 Re7 2. Rc7; 1-0
- 5) 1. Rd5; 1-0
- 6) 1. ... Rc2; 0-1

- 7) Dessin
- 8) Dessin
- 9) 1. Ra6; 1-0
- 10) 1. e6 fxe6 2. c5; 1-0
- 11) 1. Rc6 ou 1. e6; 1-0
- 12) 1. ... e4 2. dxe4 h5; 0-1

16 Test / Révision : A

- 1) 1. Ce3+
- 2) 1. Ra6
- 3) 1. Fxe5+
- 4) 1. Cf6#
- 5) 1. ... Dxc3+
- 6) 1. ... Fd3+

- 7) 1. ... e4 2. dxe4 h5; 0-1
- 8) 1. Dxd8+ Rxd8 2. Te8#
- 9) 1. ... Fxa3+
- 10) 1. ... Tf2
- 11) 1. Te8+ Rd7 2. Fb5#
- 12) 1. Tf4

17 Test / Mix: C

- 1) 1. Re6+ (échec à la découverte)
- 2) 1. Rd4 (carré, tenir à l'écart)
- 3) 1. ... Th5+; 2... Th4# (mat en deux coups par accès forcé)
- 4) 1. ... Td5 (attaque contre une

- pièce clouée)
- 5) 1. ... Fb4+ et 2... Te1# (échec double)
- 6) 1. ... Tg4+ 2. hxg4 Dh2#; 2. Rh1 Dxx3# (mat en deux

- coups)
- 7) 1. Ta3+ (échec à la découverte)
 - 8) 1. Rb7 Re7 2. Rc7 (carré, soutenir)
 - 9) 1. Txa6+ Rxa6 2. Da1# (mat en deux coups par accès forcé)

- 10) 1. Cf6+ Rh8 2. Th4# (échec double)
- 11) 1. f6 exf6 2. e6; 1. e6? f6 et les Noirs gagnent! (carré, obstacle)
- 12) 1. Fe5! (1. De5? Cxd3) (attaque contre une pièce clouée)

19 *L'élimination de la défense / Prendre+mat: A*

- 1) 1. Dxb8+ et 2. Td8#
- 2) 1. ... Dxb4 et 2... Cf2#
- 3) 1. Cxc7+ Fxc7 2. Fb5#
- 4) 1. ... Txd1 et 2... Ff3#
- 5) 1. Cxb7+ Cxb7 2. Cg6#
- 6) 1. ... Txd1+ 2. Cxd1 Df1#

- 7) 1. Dxd4+ et 2. b6#
- 8) 1. Dxf6+ et 2. Te8#
- 9) 1. ... Txc4 et 2. ... Fa3#
- 10) 1. Dxb7+ Cxb7 2. Ch6#
- 11) 1. Dxb8+ et 2. Fxb5#
- 12) 1. ... Dxb3 et 2. Fc5+

20 *L'élimination de la défense / Dévier+mat: A*

- 1) 1. ... Tc1+ 2. Fxc1 Te1#
- 2) 1. Ta8+ Fxa8 2. Te8#
- 3) 1. Td8+ Dxd8 2. Dxc3+
- 4) 1. ... Txd4 2. Cxd4? Dxb2#
- 5) 1. ... Cd4 2. Cxd4+? Tc1+
- 6) 1. ... Db6+ 2. Txb6? Tf1#
- 7) 1. Dh8+ Rxb8 2. Txf8#

- 8) 1. ... Te3+ 2. fxe3 Dg3#
- 9) 1. Dxf6+ Txf6 2. Td8+
- 10) 1. ... Tb1+ 2. Fxb1 Df1#
- 11) 1. ... Dxb2+ (1. ... Tc1 2. Da8+) 2. Txb2 Tc1#
- 12) 1. ... Ce3+ 2. fxe3 Df1#

21 *L'élimination de la défense / Chasser+mat: A*

- 1) 1. a5
- 2) 1. Df7+ Rh8 2. Df8#
- 3) 1. Tg1+ Rh8 2. Txf8#
- 4) 1. f5
- 5) 1. e5
- 6) 1. Ce7+ Rh8 2. Txf8#
- 7) 1. ... Fd4+ 2. Rh1 Txf1#

- 8) 1. ... Cd4
- 9) 1. ... b5 2. Dxc6 Df1+ 3. Txf1 Txf1#
- 10) 1. ... Te3 (1. ... Tg8 2. Tb3)
- 11) Dessin
- 12) Dessin

23 *La défense / Défendez-vous contre la double attaque : A*

- 1) 1. ... Fg7
- 2) 1. ... Td5
- 3) 1. ... Ff6
- 4) 1. ... De6
- 5) 1. Cg3
- 6) 1. Cf3

- 7) 1. ... Fb7
- 8) 1. ... Tb6
- 9) 1. ... Fd4!; 1. ... Fxb2 ne perd pas de matériel non plus.
- 10) 1. ... Fc5+
- 11) 1. Fa3+

12) 1. ... Tf6+

24 *La double attaque / Tentation (dame): A*

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| 1) 1. Dh4+; 1. Dc3+? Ce5 | 8) 1. Dd2; 1. De5? Cb4+ |
| 2) 1. ... Db8+; 1. ... Dd2+? 2. Ce2 | 9) 1. ... Dd1+; 1. ... Dd5+? 2. Dg2 |
| 3) 1. ... Dc3; 1. ... Db6/d8? 2. Ta1 | 10) 1. ... Dh3+; 1. ... Dg4+ 2. Cg3; |
| 4) 1. Db3+; 1. Dd5+ Fe6 | 1. ... Dd3 2. Te3 |
| 5) 1. ... Dc1+; 1. ... Dc5+? 2. Ff2 | 11) 1. ... Dd8+; 1. ... Dd6+ 2. Fd3 |
| 6) 1. ... Da3+; 1. ... Dg5+? 2. Td2+ | 12) 1. ... Db6+; 1. ... Dg4+? 2. Cg2 |
| 7) 1. De5; 1. Dd5/c5? Cg3+ | ou 2. Cg3 |

25 *Le plan à court terme / Détériorer la structure de pions: A*

- | | |
|-------------------------------------|----------------------------------|
| 1) 1. c6 bxc6 2. Fxa6 | 2. Cxc5 |
| 2) 1. e6 fxe6 2. Cg5 | 8) Dessin |
| 3) 1. Fxf5 gxf5 2. Ch4 | 9) Dessin |
| 4) 1. a6 bxa6 2. Fxc6 | 10) 1. f6 |
| 5) Dessin | 11) 1. ... c6 2. Fxc6 Txb2 |
| 6) Dessin | 12) 1. ... c5 (pour empêcher d4) |
| 7) 1. Fxf6 gxf6 2. Ch4; 1. ... Fxf6 | |

27 *La partie nulle / Échec perpétuel: A*

- | | | |
|-----------------------|-----------------------|------------------------|
| 1) 1. De8+ Rh7 2. | 6) 1. Cf6+ Rf8 2. | Td1+ |
| Dh5+ Rg8 3. De8+ | Cxh7+ Rg8 3. Cf6+ | 10) 1. ... Ce3+ 2. Rg1 |
| 2) 1. Dg5+ Rh7 2. | 7) 1. Txg6+ fxg6 2. | Cf5+ 3. Rf1 Ce3+ |
| Dh5+ Rg7 3. Dg5+ | Dxg6+ Rh8 3. | 11) 1. Ch5+ gxh5 2. |
| 3) 1. ... Df2+ 2. Rh1 | Dh6+ | Dg5+ Rh8 3. Df6+ |
| Df1+ | 8) 1. Cf7+ Rg8 2. | 12) 1. ... Cg3+ 2. Rh2 |
| 4) dessin | Ch6+ Rh8 3. Cf7+ | Cf1+ 3. Rh1 Cg3+ |
| 5) dessin | 9) 1. ... Td2+ 2. Rb1 | |

28 *La partie nulle / Pat: A*

- | | | |
|---|---|----------------------|
| 1) 1. Dd4+ (1. Db4+? axb4) 1. ... Rxd4 pat | 4) 1. ... Rh8 2. Dxf7 pat | Dxf6 pat) |
| 2) 1. Rc4 Txb8 pat | 5) 1. De7+ Dxe7 pat | 9) 1. Rh4 Txf3 pat |
| 3) 1. Tc1 Dxc1 pat (1. ... Rd3 2. Txc3+ Rxc3) | 6) 1. Dg6+ Fxg6 pat | 10) 1. Ra6! Dxc6 pat |
| | 7) 1. Db7+ Dxb7 pat | 11) 1. Ce2+ Dxg3 pat |
| | 8) 1. Df5+ Dxf5 pat (1. ... Rh6 2. Df6+ | 12) 1. Cd5+ Fxd5 pat |

29 *La partie nulle / Mix: A*

- | | |
|----------------------------|--------------------|
| 1) 1. ... Ce5+ 2. Rf5 Cxd7 | 2) 1. Fg3 Dxg3 pat |
|----------------------------|--------------------|

- 3) 1. Th7+ Rg8 2. Tg7+
 4) 1. Tb2+ Cc2 2. Txa2
 5) 1. Tb2 en 2. Txc2
 6) 1. Tf4+ Dxf4 pat
 7) 1. ... c1C+ (1. ... c1D? 2. Da2#)
 8) 1. ... De6+ 2. Dxe6 pat
 9) 1. Fb6 De7 2. Fc5 Dd8 3. Fb6
 10) 1. Tf6+ Fxf6 pat; 1. ... Rxf6 2. Rxb2
 11) 1. Txc7+ Rxc7 2. Dg5+ Rh8 3. Df6+
 12) 1. ... Fg5 2. Dg3 Ff4 3. Dh4 (3. Df3 Fg5) 3. ... Fg5

31 La double attaque / Échecs rayons X: A

- 1) 1. ... Th5+ 5) 1. Tc8+ 9) 1. Dh8+ 12) 1. Dd6+
 2) 1. ... Fh7+ 6) 1. ... Tc1+ 10) 1. Fc5+ (1.
 3) 1. ... Th1+ 7) 1. Tc7+ Fh4+? Rd7)
 4) 1. Fg5+ 8) 1. Dc6+ 11) 1. ... Fh5+

32 La double attaque / Attaque rayons X: A

- 1) Dessin 7) 1. Fd5
 2) Dessin 8) 1. ... Tc8
 3) 1. ... Tc8 9) 1. ... Fb8
 4) 1. ... Fg5 10) 1. Fd6
 5) 1. Fc5 11) 1. Dh2
 6) 1. ... Fa6 12) 1. Fe7

33 Test / Révision: B

- 1) 1. Df7+ Rh8 2. Df8# 7) 1. ... Ff6
 2) 1. Fd6 8) 1. ... Txc4 et 2. ... Fa3#
 3) 1. Cxc7+ Fxc7 2. Fb5# 9) 1. Tb2
 4) 1. ... De6+ 2. Dxe6 pat 10) 1. ... Tf6+
 5) 1. Txc6+ fxc6 2. Dxc6+ 11) 1. f5
 6) 1. Dh8+ 12) 1. ... Cg3+

34 Test / Mix: D

- 1) 1. Cxf6+ Dxf6 2. Dxc7#
 (prendre + mat) Tf1 Dxc7# (dévier + mat)
 2) 1. ... Df5 (attaque rayons X) 6) 1. ... Ta1+ 2. Re2 Txc1 (échec
 rayons X)
 3) 1. ... Td8 2. Dxb6 Txd1+
 (attaque contre une pièce
 clouée) 7) 1. ... Tg6 (se défendre contre
 une double attaque)
 4) 1. Cxd7 Txd7 2. Txc6#
 (prendre + mat) 8) 1. Rh1 (1. Fxc5+ Rxc5 gagne
 pour les Noirs) 1. ... Dxf2
 (pat)
 5) 1. ... Td1+ 2. Ff1 Dh1#; 2. 9) 1. ... Th7 et 2. ... Txb7 (nulle

- par insuffisance de matériel)
- 10) 1. ... Dd8+ (double attaque: dame, la tentation est 1. ... Df4+ 2. Fe3)
- 11) 1. Df3 (double attaque :

dame, la tentation est 1. Db7 Cxd4)

- 12) 1. Fa4+ Rd5 2. Fb3+ (partie nulle par échec éternel)

35 *Test / Mix: E*

- | | |
|---|--|
| 1) Dessin | clouée) |
| 2) 1. Dxc7 Dxc7 2. Te8+ (dévier + mat) | 8) 1. ... Tf8 (clouage) |
| 3) 1. Dg6+ (échec perpétuel) | 9) 1. Dxc5+ Dxc5 2. Fa6# (prendre + mat) |
| 4) 1. ... Re4 (carré, tenir à distance) | 10) 1. Dxb5 gxb5 2. Fh7# (mat par accès forcé) |
| 5) 1. ... Dg7 (se défendre contre une double attaque) | 11) 1. Fxg6# (échec double) |
| 6) 1. Tf4+ Rxf4 (pat) | 12) 1. Dc5+ et 2. Dxb4!; 2. Dxa7? Te1# (double attaque : dame) |
| 7) 1. e4 (attaque contre une pièce | |

37 *La défense / Défendez-vous contre le clouage: A*

- | | |
|---|--|
| 1) 1. ... c6 | 7) 1. Fd3 (1. Tfb2 ? Tcb7 et les Blancs perdent du matériel) |
| 2) 1. ... Ce6 (1. ... Ce4? 2. f3) | 8) 1. Fe2 |
| 3) 1. ... Td7 (1. ... Tc7 2. Txc7) | 9) 1. ... Cxf3+ |
| 4) 1. Ce2 | 10) 1. ... Ce6 |
| 5) 1. ... Dxe2 (1. ... Dg5? 2. Tae1 ; 1. ... De6 2. Fc4 et 3. Tfe1) | 11) 1. Ce2 |
| 6) 1. ... Txe2 | 12) 1. ... Dxb2+ |

38 *La défense / Défendez-vous contre le clouage: B*

- | | |
|-------------------------------------|----------------|
| 1) 1. Cg5+ | 7) 1. ... Df6 |
| 2) 1. ... Cxf3! car 2. Txc2 Ce1+ | 8) 1. ... Td8 |
| 3) 1. Th1 | 9) 1. Cd3 |
| 4) 1. ... Cd3+; 1. ... Cg4+ 2. Rg3 | 10) 1. Cb4 |
| 5) 1. Fxf7+ | 11) 1. Dh5+ |
| 6) 1. ... Txd1; 1. ... Td4? 2. De8+ | 12) 1. ... Da8 |

40 *La mobilité / Enfermer: A*

- | | |
|-----------|---------------|
| 1) 1. a4 | 4) 1. ... Th8 |
| 2) 1. Ce3 | 5) 1. ... Ch4 |
| 3) 1. h4 | 6) 1. Ca4 |

- 7) 1. ... c4
- 8) 1. Fd2
- 9) 1. e5

- 10) 1. ... Cf6
- 11) 1. Fe2
- 12) 1. ... Cb8

41 La mobilité / Enfermer: B

- | | |
|-----------------------|----------------|
| 1) 1. ... Da5 | 7) 1. Ch4 |
| 2) 1. a4 | 8) 1. ... c4 |
| 3) 1. e5 dxe5 2. fxe5 | 9) 1. Rg3 |
| 4) 1. g4 | 10) 1. Cf4 |
| 5) Dessin | 11) 1. Cc4 |
| 6) 1. Cc3 | 12) 1. ... Fg6 |

43 La finale de pions / Cochez les cases-clés: A

- | | | |
|---------------|-----------------------|---------------|
| 1) a4, b4, c4 | 5) c6, d6, e6 | 9) a5, b5, c5 |
| 2) e4, f4, g4 | 6) b7, b8, c8, d8, d7 | 10) Dessin |
| 3) e7, f7, g7 | 7) f3, g3, h3 | 11) Dessin |
| 4) b3, c3, d3 | 8) e2, f2, g2 | 12) Dessin |

44 La finale de pions / Cases-clés : A

- | | |
|----------------------------------|-----------------------------------|
| 1) 1. Rc6 Rd8 2. Rb7 | 2. d4) |
| 2) 1. Rg6 Rg8 2. g5 Rh8 3. Rf7 | 2. ... Rd7 3. d4 |
| 3) 1. Rg5 Rh7 2. Rf6 | 8) 1. Re6 (ou 1. e4 Rf8 2. e5 |
| 4) 1. Rd6 Re8 2. Rc7 (2. d5 | Re8 3. Re6) 1. ... Rf8 2. e4 |
| gagne aussi, mais moins vite) | Re8 3. e5 |
| 5) 1. Rb6! (1. b6? pat; 1. Rc6 | 9) 1. b3 (of 1. Rb4 Rb6 2. b3) 1. |
| Ra7! 2. Rc7 Ra8 est la position | ... Rb6 2. b3 |
| initiale) 1. ... Rb8 2. | 10) 1. Re6 Rg7 2. f5 Rf8 3. Rf6 |
| Ra6 Ra8 3. b6 Rb8 4. b7 | 11) 1. g8D+ Rxg8 2. Rg6 (2. g6? |
| 6) 1. c5 Rc8 2. Rc6 Rb8 3. Rd7 | Rf8 3. g7+ Rg8) |
| 7) 1. Re5 Re7 2. Rd5 (ou d'abord | 12) 1. Rd5 Rc7 2. Re6 |

46 Le clouage / Mat grâce au clouage: A

- | | | | |
|-------------|----------------|-------------|-----------------|
| 1) 1. Dxd7# | 4) 1. ... Df1# | 7) 1. Dxf5# | 10) 1. Dxd7# |
| 2) 1. Cb6# | 5) 1. Dxd7# | 8) 1. Tf8# | 11) 1. ... Te1# |
| 3) 1. Dg8# | 6) 1. Db6# | 9) 1. Txe6# | 12) 1. Cf7# |

47 Le clouage / Pièces clouées: A

- | | | | |
|----------------|-----------------|------------|-------------|
| 1) 1. Cf6+ | 4) 1. ... Cxe2+ | 7) Dessin | 10) 1. Txe4 |
| 2) 1. c8D | 5) 1. Fxd5 | 8) 1. Df8# | 11) 1. Dd8# |
| 3) 1. ... Cg3# | 6) 1. Txe6+ | 9) 1. Txe7 | 12) 1. Txe7 |

48 Le clouage / Pièces clouées: B

- | | | |
|---|------------------------------------|----------------|
| 1) 1. Cc6+ | 5) 1. ... Cxb7 (1. ... g4? 2. b8D) | 9) 1. Te6# |
| 2) 1. ... Ce2+ (1. ... Fxg2? 2. Txf4+; 1. ... Cxg2 2. b5) | 6) 1. Fxd7 (1. Dxd7? Dxc2#) | 10) 1. ... Dc3 |
| 3) 1. Texb4 | 7) 1. ... Txd3 | 11) 1. Dxd5 |
| 4) 1. ... Cg3 | 8) 1. ... Ff3 | 12) 1. Ce6 |

49 Le clouage / Mix: A

- | | |
|---------------------------|----------------|
| 1) 1. Dc2 (1. Dc1? Fxf2+) | 7) 1. Dg5 |
| 2) 1. Fc5 | 8) 1. ... De6 |
| 3) 1. Td3 | 9) Dessin |
| 4) 1. ... Fxg5 | 10) 1. Tg3 |
| 5) 1. ... Cb3+ | 11) 1. Tb7 |
| 6) 1. b4 | 12) 1. ... Tc5 |

50 L'orientation / Nommez les dangers: A

- | | |
|--|---|
| 1) 1. ... Db4+ (1. 0-0 of 1. Fxc6) | une issue pour le roi) |
| 2) 2. Th8+ et mat (1. ... a6 est la réponse paresseuse; 1. ... Df2+ la gagnante) | 6) 1. ... Cxe4 (1. Tfe1) |
| 3) 2. Cd6 (1. ... Fe7 est la meilleure solution qui empêche aussi 2. Cxf6+) | 7) 2. Fxc6 (1. ... Txd1 et beaucoup d'autres) |
| 4) 2. Td1 (1. ... De8 unique bon coup; 1. ... Dd8 2. Td1) | 8) 1. ... Fxc3 (1. Fxg7 ou 1. Da3) |
| 5) 2. De3 et 2. Txa7+ (1. ... Tbe8! protège le fou et crée | 9) 1. ... Ce5+ (1. Tf5 ou 1. Tf6+) |
| | 10) 2. Txe4 (1. ... Dc6 ou 1. ... Df5) |
| | 11) 2. Tg7+ (1. ... Ce4+) |
| | 12) 2. Cc7+ (1. ... Re7) |

51 L'orientation / Nommez les dangers: B

- | | |
|--|---|
| 1) 1. ... Cxd5 (1. Tb1 ou 1. Td1) | 8) 2. Fc3 (1. ... De5) |
| 2) 2. De4 (1. ... Rh7) | 9) 2. Te8+ et 2. Tc3 (1. ... Ff7 ou 1. ... Tc8) |
| 3) 2. f4 (1. ... g5 ou 1. ... Rg8) | 10) Dessin |
| 4) 2. Fd2 (1. ... Cd7) Fautif est 2. a3? Fd6 | 11) Dessin |
| 5) 2. Fxc6 (1. ... Cf6) | 12) 2. Dd2/3 ou 2. Df5 (1. ... Dc7; 1. ... De7) |
| 6) 2. Df6 (1. ... Fd6) | |
| 7) 2. c5 (1. ... Fb4) | |

52 *La finale de pions / Cases-clés: B*

- 1) 1. ... Rc7! 2. Rd5 Rd7 ½-½
- 2) 1. ... Rd8! 2. Rc6 Rc8 ½-½
- 3) 1. Rc3! Rb5 2. Rd4
- 4) 1. e4 Rf7 2. Rd6
- 5) 1. Re4! Rf6 2. Rf4 Rg6 3. Rg4
- 6) 1. Re4! Rd6 2. Rd4
- 7) 1. ... Rb7! 2. Ra4 Ra6 ½-½
- 8) 1. ... Rc7 dans le carré! ½-½;

- 2 ... Rc8? 2. Rc6)
- 9) 1. ... Rd8 2. Rd5 Rd7 ½-½
- 10) 1. Rh4 Rf6 2. Rh5 Rg7 3. Rg5
- 11) 1. Rc3 (1. Re3? Re7 ½-½) 1. ... Re6 2. Rc4 Rd6 3. Rd4
- 12) 1. ... Rf6 2. Re4 Re6 3. Rd4 Rd6 4. Rc4 Rc6 ½-½

53 *La finale de pions / Cases-clé: C*

- 1) 1. exd4
- 2) Dessin
- 3) 1. ... Rb8 ½-½
- 4) 1. ... d3 2. cxd3 Rb6 ½-½
- 5) 1. ... c5 ½-½
- 6) 1. Rf4
- 7) 1. ... d4 2. exd4 Rf8 ½-½
- 8) 1. Rd6!

- 9) 1. g5 Re7 2. Re5
- 10) 1. ... f5 2. Re5 Rf8. Une autre façon est 1. ... Re8 2. f5 Rd7! ou 2. Re6 f5 ½-½
- 11) 1. ... h5 2. Rg5 h4 3. Rxh4 Rh6 ½-½
- 12) 1. ... Rc6 ½-½

54 *Test / Révision: C*

- 1) 1. Txe6#
- 2) 1. ... Df6
- 3) 1. ... c4
- 4) 1. Fxd5
- 5) 1. Rg5
- 6) 1. ... Td7

- 7) 1. Cf6+
- 8) 1. ... Da8
- 9) 1. Rb6
- 10) 1. ... Cb8
- 11) 1. Ce2
- 12) 1. Fd2

55 *Test / Mix: F*

- 1) 1. ... Cb6 (se défendre contre un clouage)
- 2) 1. ... Rf3 2. Re1 Rg2 (cases-clés)
- 3) 1. Fg5 (enfermer)
- 4) 1. Dd4 (double attaque: dame)
- 5) 1. ... Cg4 et si 2. Fxd8 Cf2# (se défendre contre un

- clouage)
- 6) 1. Rh2 (clouage); 1. Rf1 et 2. Rg2 (enfermer – dans d’anciennes éditions)
- 7) 1. ... Cxh4 2. Fxd7? Fxg2# (se défendre contre un clouage)
- 8) 1. b8D+ Rxb8 2. Rb6 mais pas 2. b6 Rc8 3. b7+ Rb8

nulle (cases-clés)

- 9) 1. ... g5 suivi de 2. ... Rg6 et gagne le fou (enfermer)
- 10) 1. Ta1 (se défendre contre un clouage; la menace est 2. Txa7+ Rxa7 3. Ta2#, donc

les Noirs n'ont pas le temps de prendre en e4)

- 11) 1. Ce7+ Rh8 2. Cg6+ (une pièce clouée n'est pas un bon défenseur)
- 12) 1. Fd5 (enfermer)

56 *Test / Mix: G*

- 1) 1. Th2+ Fxh2 2. Dh4# (dévier + mat)
- 2) 1. ... Rd3 2. Rb2 c4 3. Rc1 Rc3 (règle du carré, aider et cases-clé)
- 3) 1. Cg5+; non pas 1. Cf6+ Cxf6 et Te8 est protégée (attaque à la découverte)
- 4) 1. ... g4 (enfermer)
- 5) Dessin
- 6) 1. Txb6+ Fxb6 2. Th7# (mat

par accès forcé)

- 7) 1. Txb7+ (mat par accès forcé)
- 8) 1. ... Th1+ (dévier + mat)
- 9) 1. De4+ of 1. Dc6+ of 1. Dg2+ (nulle par échec perpétuel)
- 10) 1. Ff4 (attaque rayons X)
- 11) 1. Cc8+ Ra8 2. Cb6+ (nulle par échec perpétuel)
- 12) 1. ... Rc4 (règle du carré, tenir à distance)