

# Étape 4

## 2 Test / Mix (2<sup>e</sup> + 3<sup>e</sup> étape): A

- 1) 1. Db4 menace mat et gain de pièce (double attaque: dame)
- 2) 1. ... Dd2+ 2. Dxd2 Tg6# (dévier + mat); 1. ... Tg6+? 2. Dxc6 hxc6 3. Rxc6+ et gagne.
- 3) 1. Cg6 (enfermer grâce au clouage)
- 4) 1. ... Te1+ 2. Txe1 Dxd4+ (dévier + pièce); 2. Rf2 Te2+
- 5) 1. Fxf6 Dxf6 2. Dh7# (prise + mat)
- 6) 1. Th5+ gxh5 2. Df6# (dévier + mat)
- 7) 1. ... Fg6 (clouage)
- 8) 1. Tf3+ exf3 2. Dxc6 (attaque à la découverte)
- 9) 1. Cc6+ Ra8 2. Cxe7; 1. ... Txc6 2. dxc6 (double attaque: cavalier)
- 10) 1. b4 (enfermer)
- 11) 1. ... Ta6+ 2. Rxa6 (pat)
- 12) 1. 0-0-0+ et 2. Cxb5 (défense contre clouage)

## 3 Test / Mix (2<sup>e</sup>+3<sup>e</sup> étape): B

- 1) 1. Dxc7+ Txc7 2. Cg6# (prise + mat)
- 2) Dessin
- 3) 1. Cd6+ Dxd6 2. Fa6# (attaque à la découverte)
- 4) 1. g3 Txf3 2. Dxc6+ Dh7 2. Fxc7+ (attaque d'une pièce clouée)
- 5) 1. ... Cf3+ 2. Dxf3 De1+ (attaque à la découverte)
- 6) 1. Fd6 Fxd6 2. Dh8# (attaque à la découverte)
- 7) 1. ... Fa4 (enfermer grâce à un clouage)
- 8) 1. ... Cxf3+ 2. Cxf3 T8g2# (prise + mat)
- 9) 1. Tc6+ Rf7 (1. ... Rxd5 2. Fg2#) 2. Txe5 (chasser + pièce)
- 10) 1. Ce5+ Re8 2. Txc8# (échec double)
- 11) 1. ... Tb8 (enfermer)
- 12) 1. ... Tc3+ 2. Rxc3 (pat); 2. Rb2? Rxb4

## 5 L'élimination de la défense / Interceptor: A

- 1) 1. Cf5+ suivi de 2. Txc3.
- 2) 1. Cc6+ bxc6 2. Dxc5
- 3) 1. Fb8 et la tour en a8 est enfermée.
- 4) 1. ... Cf4 (menace 2. ... Ce2+) 2. exf4 Dxd6
- 5) 1. ... Cf3+ 2. gxf3 Dxd1+
- 6) 1. ... Fe2 et les Blancs doivent donner la qualité.
- 7) 1. ... Fb5 2. axb5 Dxe2#
- 8) 1. Ce4 avec les menaces 2. Dxe8 et 2. Txe1. Sur 1. ... Dxe4, 2. Df8+ fait mat. Moins bon est 1. Ce2, car après 1. ...

Dxf1+ 2. Dxf1 Cxe2 les Noirs peuvent continuer.

- 9) 1. Tg6 fxg6 2. Dxc7#
- 10) 1. ... c4+ 2. Rh1 Dxb5
- 11) 1. Fc8 avec les menaces 2.

Fxb7 et 2. Te8#. Pas bon est 1. Tc8+ Txc8 2. Fxc8 Tb1.

- 12) 1. ... Tc1+ 2. Fxc1 2. Db1#; 2. Txc1 Dxd5

### 6 *L'élimination de la défense / Interceptor: B*

- 1) 1. ... Fb3 2. axb3 Cc2#
- 2) 1. ... Fc1+ 2. Rxc1 Dxc1
- 3) 1. ... Tc1+ 2. Cxc1 Dd1# ou 2. Txc1 Dxb7
- 4) 1. d5 cxd5 2. Tg1+; op direct 1. Tg1+ volt 1. ... Tg5.
- 5) Dessin
- 6) Dessin
- 7) 1. Tc6 dxc6 2. Cxf6+; slecht is 1. Cc6? Cxe4
- 8) 1. e6 fxe6 (1. ... Fxe6 2. Cxe6)
2. Dxc4 (2. ... e5 3. Cf5 ou 3. Ce6)
- 9) 1. ... Cf3+ 2. Rf1 Txf6; 2. Txf3 Txb6
- 10) 1. Td8+ Fxd8 2. De8# ou 1. ... Txd8 2. Dxb7
- 11) 1. Fd6 Dxb3 2. Tf8#; 1. ... Txd6 2. Db8+; 1. ... Cxd6 2. Dxe6+
- 12) 1. g4 Dxf3 2. Tc8+ et mat

### 8 *La double attaque / Attirer: A*

- 1) 1. ... Td2+ 2. Dxd2 Cf3+
- 2) 1. Dxf6+ Rxf6 2. Ce4+
- 3) 1. Dxc6 Dxc6 2. Cxe7+
- 4) Dessin
- 5) Dessin
- 6) 1. Fh6+ Rxh6 2. Cf7+; 1. ... Rh8 2. Cf7#
- 7) 1. Dh8+ Rxh8 2. Cxc6+ et 3. Cxe7
- 8) 1. Fxf7+ Rxf7 2. Ce5+ (mieux est 1. ... Rd8)
- 9) 1. ... Dxc3+ 2. Rxc3 Ce4+ et 3. ... Cxd2
- 10) 1. ... Fg5 2. Dxc5 (la dame est enfermée) 2. ... Ch3+
- 11) 1. ... Tc1 2. Dxc1 Ce2+ (la tour en d2 est clouée)
- 12) 1. Dxf8+ Rxf8 2. Ce6+ et 3. Cxd8; 1. Ce6? Dxe7 ou 1. Fxc7 Cxc7 2. Dxc7+ et 3. Ce6+ n'est qu'un échange.

### 9 *La double attaque / Attirer: B*

- 1) 1. ... Txc2+ 2. Rxc2 De4+ et 3. ... Dxb1
- 2) 1. ... Txf1+ 2. Rxf1 Dd1+ 3. Rg2 Dxc4+
- 3) 1. Fxf7+ Rxf7 2. Dd5+; 1. Dd5? De7
- 4) 1. ... Txc2+ 2. Rxc2 Dg5+
- 5) 1. Cd7 Txd7 2. Dh3+; 1. Dh3+? Rg7 2. Cd7 Dd6 3. Cxb8 Th8
- 6) 1. d5 Fxd5 2. Dd4
- 7) 1. Txd6 Txd6 2. De5
- 8) 1. ... Txd4 2. Txd4 De5
- 9) 1. Txb7 Txb7 2. Da8+; 1. Txe7 Dxc2#

- 10) 1. ... Txa5 2. Txa5 De1+  
 11) 1. Fxa6 Txa6 2. Dd3

- 12) 1. b4 Fxb4 2. Dd4

**10 La double attaque / Attirer: C**

- 1) 1. Tf8+ Rxf8 2. Fxg7+  
 2) 1. Fb7+ Rxb7 2. c6+  
 3) 1. Dxb7+ Rxb7 2. Cxd6+; 1.  
 Cxd6? De3+  
 4) 1. ... Dxb2+ 2. Rxb2 d4+; 1. ...  
 d4 2. Dd2 ou 2. Dc4+  
 5) 1. ... Txf1+ 2. Rxf1 Fh3+ (2. ...  
 Fd3+ 3. Cxd3)  
 6) 1. ... Cxd4 2. Dxd4? Cg4+

- 7) 1. Td7+ Rxd7 (1. ... Re6 2.  
 Dd5#) 2. Cxf6+  
 8) 1. Td4 Dxd4 2. e6+  
 9) 1. ... Txf1+ 2. Rxf1 Fxg2+! (2.  
 ... Fb5+ 3. Txb5)  
 10) 1. Txd7 Dxd7 2. Ch6+  
 11) 1. ... Dd3+ 2. Rxd3 Fxc6+  
 12) 1. Fxc5 Dxc5 2. axb4

**11 La double attaque / Attirer: D**

- 1) 1. Cxe5 Txe5 2. f4 (double  
 attaque : pion)  
 2) 1. Tb8 Txb8 2. Fxe5+ (double  
 attaque : fou)  
 3) 1. Tg8+ Dxb8 2. Tg2+ (échec à  
 la découverte)  
 4) 1. Txd3 Txd3 2. Fe4 (double  
 attaque : 2 pièces)  
 5) Dessin  
 6) 1. Dc4+ Dxc4 2. g8D+ (échec à  
 la découverte)  
 7) 1. ... Cxc2 2. Dxc2 Fxd3+

- (double attaque : fou)  
 8) 1. ... Dxf1+ 2. Rxf1 Txf5+  
 (double attaque : tour)  
 9) 1. Fe7 Dxe7 2. f6 (double  
 attaque : 2 pièces)  
 10) 1. Dxd7 Dxd7 2. Fxe6+ (double  
 attaque : fou)  
 11) 1. ... Txc4 2. Dxc4 Fd5 (attaque  
 à la découverte)  
 12) 1. Fc4+ Rf8 2. Txe8+; 1. Txe8?  
 Txa6+ (double attaque : fou)

**13 L'élimination de la défense / Bloquer: A**

- 1) 1. e7+ Txe7 2. Dh8#  
 2) 1. Dxd5+ Df7 2. Th8#  
 3) 1. Db8+ Txb8 2. Cc7#  
 4) 1. ... Td1+ 2. Dxd1 Df2#; 2.  
 Rxd1 Dxf1#  
 5) 1. d6+ Txd6 2. Fh4#  
 6) 1. Dg8+ Txb8 2. Cf7#; 1.  
 Cf7+ Txf7 ne gagne pas.  
 7) 1. Tf8+ Dxf8 2. Txf8+ Txf8

3. Dxb6#  
 8) 1. Dg7+ Cxb7 2. Ch6#  
 9) 1. Th3+ Fxb3 2. g3#  
 10) 1. ... Tf1+ 2. Dxf1 De3#; 2.  
 Rxf1 De1#  
 11) 1. ... e5+ 2. dxe5 Dd2#; 2.  
 Rxe5 Dxb3+  
 12) 1. Tf4+ Rh5 2. Th4+ gxb4 3.  
 g4#

#### 14 *L'élimination de la défense / Bloquer: B*

- 1) Dessin
- 2) Dessin
- 3) 1. Th8+ Cxh8 2. Fh7#
- 4) 1. Ce7+ Cxe7 2. Txf8+ Rxf8 3. Td8#
- 5) 1. Tf8+ Txf8 2. Cg7#
- 6) 1. c7+ Dxc7 2. Df8#
- 7) 1. ... Tg2 2. Dxc2 Dh5#; 2. Dd1 Txb2
- 8) 1. ... Tf2+ 2. Txf2 Dh5+ 3. Rg1 Dh1#
- 9) 1. Dh7+ Cxh7 2. Cg6+ Rg8 3. Fd5#
- 10) 1. ... Dg5+ 2. f4 Dc5#
- 11) 1. De6+ Tf6 2. Fh5#
- 12) 1. Te7 Dxe7 2. Dh7+ et mat; 1. ... g6 2. Txd7.

#### 15 *Test / Mix: C*

- 1) 1. Td7+ Cxd7 2. Dg7#; 1. ... Dxd7 2. Cf6+ (intercepter et double attaque : attirer)
- 2) 1. Cf6 Fxf6 2. De4; 1. ... gxf4 2. Txh7# (bloquer)
- 3) 1. ... b4 2. Fxb4 Db7+; 1. ... Db7+? 2. Df3 (double attaque : attirer)
- 4) 1. ... Dxc3+ 2. Rxc3 Cxe4+ (double attaque : attirer)
- 5) 1. ... Txd4 2. Dxd4 Cg4+ (attaque à la découverte : attirer)
- 6) 1. ... Th4+ 2. Cxh4 g4#
- 7) 1. Txb2 Txb2 2. Dc3 (double attaque : attirer)
- 8) 1. T1e6 Fxe6 2. Dxc6; 1. ... Dxe6 2. Txe6 Fxe6 3. Dxc6 f6 4. Dg6+ (intercepter)
- 9) 1. ... Ta2+ 2. Fxa2 Cc2# (bloquer)
- 10) 1. ... Fxc2+ 2. Rxc2 b3+ (attaque à la découverte : attirer)
- 11) 1. Cd5 exd5 2. Txe7; 1. ... Txd7 2. Cxe7+ ou 1. ... Dxd7 2. Cxf6+ (intercepter)
- 12) 1. Fc7 Txc7 2. De5 (double attaque : attirer)

#### 16 *Test / Mix: D*

- 1) 1. ... Td2 et 2. ... Cxf3+ (double attaque : attirer)
- 2) 1. Th8+ Fxh8 2. Dxf7#; 1. ... Rxh8 2. Cxf7+ (dévier+mat ou double attaque : attirer)
- 3) 1. Txd4 Txd4 2. De3 (double attaque : attirer)
- 4) 1. Dg7+ Rxc7 2. Txc6# (attaque à la découverte : attirer)
- 5) 1. Txf6+ Rxf6 2. Df2+ (double attaque : attirer)
- 6) 1. Dxd6 Rxd6 2. Ff4+ (attaque à la découverte : attirer)
- 7) 1. Dh7+ Cxh7 2. Cg6# (bloquer)
- 8) 1. e7 Cxe7 2. Dc7 (double attaque : attirer)
- 9) 1. Da4+ Ta5 2. Dc6+ Fb6 3. Dc8# (bloquer)
- 10) 1. Dd5+ Dxd5 2. Cxe7+ (double attaque : attirer)

11) 1. ... Ce3 2. Cxd6 Dxd3+; 2.  
Dxe3 Dxd3+; 1. ... Cc3+? 2.  
Rc2 (intercepter)

12) 1. Dxd7+ Rxd7 2. Cf5+ Rg8 3.  
Txd7# (échec à la découverte :  
attirer)

**18** *Le clouage / Aligner une pièce arrière: A*

1) 1. h6+ Rxh6 (1. ... Rg8 2. Df6)  
2. Dh1 (2. Txd4 Rg7)

2) 1. e8D+ Rxe8 2. Fa4; 1. Fa4?  
Tb1+

3) 1. Th8+ Rxh8 2. Fc3; 1. ...  
Dxd8 2. Dg6#; 1. Fc3? Dxd3+  
2. fxd3 Fxd3 (souvent raté)

4) 1. g4+ Rxg4 2. Fe6

5) 1. ... Cxd3 2. Dxd3 e5; 1. ...  
e5? 2. Fxc5

6) 1. Dxc6+ Txc6 2. Cf4

7) 1. Cxc6 Dxc6 2. c4; 1. c4?  
Cde7

8) 1. ... Df5 2. Fd3 d5

9) 1. Fh7+ Rxh7 2. Dxe6

10) 1. Fxc5 Dxc5 2. Dxd3; 1. Dxd3  
cxd3 2. Fxc5 et 3. Fxc8 n'a rien  
de particulier.

11) 1. Cxc6 Dxc6 2. Dxc4

12) 1. Fxf7+! Rxf7 2. Dxe4; 1.  
Dxe4? Cxe4 2. Fxf7+ Rh8 (2.  
Txf7 Cd6)

**19** *Le clouage / Aligner une pièce avant: A*

1) 1. Fxe5+ Cxe5 2. Dg3

2) 1. Txf4+ Dxf4 2. Tf1

3) 1. Txd6 Dxd6 2. Fg3

4) 1. e5 Dxe5 2. Te1

5) 1. Df6+ Dg7 2. Te7! Dxf6 3.  
Txe7#

6) 1. Txe5 Txe5 2. Te1

7) 1. Cxc5 Cxc5 2. Ca4

8) 1. Txc7+ Txc7 2. Dc8

9) 1. ... Txd2+ 2. Txd2 Dxd2

10) 1. ... Dxf3+ (1. ... Cg4 2. hxg4)  
2. Dxf3 Txe2+

11) 1. Dxd7+ Dxd7 2. Cf7#; 1.  
Cg6+? Txd2 2. Dxd2 Te1#

12) 1. e6 Fxe6 2. Dxd4

**20** *Le clouage / Aligner pièce avant ou pièce arrière: A*

1) 1. Fxd7+ Rxd7 2. Th7

2) 1. ... Ta1+ Ra1 2. Dxd2

3) 1. ... Txf2+ 2. Rxf2 Fb6

4) 1. Dxc7 Txc7 2. Ff4

5) 1. ... Dxd2+ 2. Dxd2 Txf1+

6) 1. ... Txc4+ 2. Fxc4 Dxe2

7) 1. ... Txc3 2. Dxc3 Ff6

8) 1. ... Txd4 2. Txd4 c5

9) Dessin

10) 1. Dxd5+ Dxd5 2. Fg2; 1. Fg2  
Fb7

11) 1. Txb8 Rxb8 2. d4

12) 1. Da3+ Te7 2. Cg8!

**21** *La finale / Pion passé: A*

1) 1. ... Fc1 2. Rh5 Fxf4; 2. ...  
g1D? 3. Ch3+

2) 1. ... Fb2

3) 1. ... e4+ 2. Fxe4 Cxe4

4) 1. Txd8+ Cxd8 2. e7; 1. Td6 g5  
2. Txc6 Rg7 ne suffit pas.

- 5) 1. Td7 Txd7 2. exd7 Rxb7  
 6) 1. ... Fe1+ 2. Re2 b1D 3. Tb5+ 9) 1. Ce4; 1. Cf5? Te8  
 Fb4; 2. Rxe1 b1D+ 10) 1. Fc4+ Rh8 2. Ff7 ou 2. Fb5  
 7) 1. ... Dxf3 2. gxf3 e2 11) 1. Txf8+ Rxf8 2. d7+  
 8) 1. Fh6+ Rxh7 2. Fxf8; 1. Ff6+? 12) 1. ... Ta3 2. Txa3 Fxd6+

### 22 La finale / Pion passé: B

- 1) 1. Dc8+ Cxc8 2. d7 Rf7 2. Tc8 Ta5+  
 2) 1. Th5 Txb5 2. fxe7 8) Dessin  
 3) 1. De6+ Dxe6 2. dxe6 9) 1. ... Dxc5 2. Cxc5 a7  
 4) 1. Tc7 d4 2. Tc8 10) 1. Td8 Txd8 2. Ff6+  
 5) 1. Cb7+ Cxb7 2. a6 Rc7 3. a7 11) Dessin  
 6) 1. Fe5+ Fxe5 (1. ... Rxe5 2. g7) 12) 1. Tg7+ Rh8 2. Th7+ Rg8 3.  
 2. a7 Th8+ Rxh8 4. g7+  
 7) 1. Tc8+ Txc8 2. d7+; 1. d7+

### 23 La finale / Défendez contre un pion passé: A

- 1) 1. Fb3 (1. Fb5? Rc2) 1. ... Rc1 Rb2 3. Fa2 1/2-1/2  
 (1. ... Ra1 2. Fc2) 2. Fa2 1/2-1/2 7) 1. ... Ch1+ Rg2 2. Re3 Rxh1 3.  
 2) 1. ... b3+ 2. Rxb3 Fa5 1/2-1/2 Rf2 pat  
 3) 1. Fd5+ Rg7 2. Fa2 1/2-1/2 8) 1. ... Re5 2. a7 Fe6 3. a8D Fd5+  
 4) 1. Fc4+ Rxc4 2. Rxe2 Rc3 3. 1/2-1/2  
 Rd1 Rd3 pat 9) 1. Fd7 Rxc7 2. Fxh3 1/2-1/2  
 5) 1. Cd4 c1D 2. Cf3#; 1. ... Rg5 10) 1. Rf2 d1D 2. Txe1 1-0  
 2. Cxc2 1-0 11) 1. Rd7 a2 2. Re7 a1D 3. Ff6+  
 6) 1. Fb1 (1. Fd3+? Rc3!) 1. ... 1/2-1/2  
 Rb3 (1. ... Rc3 2. Fa2) 2. Rd3 12) 1. Ce4 g2 2. Cd2+ 1/2-1/2

### 25 La double attaque / Élimination de la défense: A

- 1) 1. Fxc6+ Fxc6 2. Ce5+ (dévier)  
 (prendre) 8) 1. ... Fxb2 (prendre)  
 2) 1. Dxe5 Txe5 2. Cf6+ (prendre) 9) 1. Txf7+ Txf7 2. Ce6+  
 3) 1. a5 Cc8 2. Cd5 (chasser) (prendre)  
 4) 1. Dxe8+ Txe8 2. Cc6+ 10) 1. Fxb7 Fxb7? 2. Ce6+ (dévier)  
 (prendre) 11) 1. ... Chxf3+ 2. Fxf3 Cxh3+  
 5) 1. ... d4 2. Ce4 Cb3+ (chasser) (dévier)  
 6) 1. ... Dxf3 2. gxf3 Ce2+ 12) 1. ... g4 2. Cf4 Cf3+  
 (prendre) (intercepter)  
 7) 1. Fxc7 avec gain de pion

**26 La double attaque / Élimination de la défense: B**

- 1) 1. d5 Ce5 2. Da4+ (chasser)
- 2) 1. Fxc6 dxc6 2. Da3+ (prendre)
- 3) 1. Cxf5 exf5 2. Dxd5+ (dévier)
- 4) 1. f4 Te7 2. Db2+; 1. Db2? Db6+ (chasser)
- 5) 1. Cg5 fxg5 2. Dh5+; 1. ... g6 2. Dh4+ (intercepter)
- 6) 1. Fxf6 Dxf6 2. Dd5+ (prendre)
- 7) 1. Cxg6+ hxg6 2. Dh4+ (dévier)
- 8) 1. ... Ce3 2. fxe3 Dxe3+ (attirer)
- 9) 1. Te7 Dxe7 2. Dxd5+ (dévier)
- 10) 1. ... Fxg2 2. Dxg2 Da5 (dévier)
- 11) 1. Cd4 exd4 2. Db3+ (intercepter)
- 12) 1. ... a6 (ou d'abord 1. ... Dg6+ et 2. ... a6) 2. Db3 Dg6+ (chasser)

**27 Mat / L'aimant: A**

- 1) 1. Te8+ Rxe8 2. De7#
- 2) 1. Th8+ Rxh8 2. Dh7#
- 3) 1. Dh6+ Rxh6 2. Th1#; 1. ... Rg8 2. Tc8+ et mat
- 4) 1. ... Ta3+ 2. Rxa3 Da6 et mat
- 5) Dessin
- 6) Dessin
- 7) 1. a4+ Rxa4 2. Db3+
- 8) 1. Df8+ Rxf8 2. Txf7+ Re8 3. Tf8+ Rd7 4. T2f7#
- 9) 1. Th8+ Rxh8 2. De8+ Rh7 3. Dg8#
- 10) 1. Th8+ Dxh8 2. Df7#
- 11) 1. ... Th2+ 2. Rxh2 Df4+ 3. Rh1 Df3+ 4. Rh2 Dg2#
- 12) 1. Df6+ Rxf6 2. Fe5#; 1. ... Rg8 2. Fe5 et le mat est imparable.

**28 Mat / L'aimant: B**

- 1) 1. Tc4+ Rxc4 2. Dc3#
- 2) 1. Txh7+ Rxh7 2. Df7+ Rh6 3. Dxc6#; 2. ... Rh8 3. Cxc6#
- 3) 1. ... Dh1+ 2. Rxh1 Ff3+ 3. Rg1 Td1#
- 4) 1. Df8+ Rxf8 2. Td8#
- 5) 1. ... Fd3+ 2. Rxd3 Dd1#
- 6) 1. ... Dg1+ 2. Rxg1 Tbxg2+ 3. Rh1 Tg1+ 4. Txg1 Cf2#; 2. Txg1 Cf2#
- 7) 1. Tb8+ Rxb8 2. Th8#
- 8) 1. ... Th1+ 2. Rxh1 Dh3+ 3. Rg1 Cf3#
- 9) 1. ... Tg1+ 2. Rxg1 Dxb2+ 3. Rf1 Dh1#
- 10) 1. ... Ta3+ 2. Rxa3 Da1+ 3. Rb3 a4#
- 11) 1. ... Fxh3 2. Rxh3 Df4 et mat op g3.
- 12) 1. Th7+ Rxh7 2. Dh2+

**29 Stratégie / Structure de pions: A**

- 1) 1. ... c5 2. bxc5 Fxc5  
Maintenant, le fou noir est plus actif ; en outre, les pions blancs ont été dispersés.
- 2) 1. Cd5+ et 2. Cxf6

La structure des pions noirs s'est dégradée; surtout le pion f7 nécessite beaucoup de soins. Les Noirs peuvent essayer de jouer f5 et f6, mais alors f5 devient une cible d'attaque pour le fou blanc.

3) Dessin

4) 1. ... g5 2. fxg6? Fxg4

Grâce au clouage du pion f blanc, les Noirs résolvent le problème de leur pion. Sinon, c'est la tour qui aurait dû se charger de la protection du pion g. En outre, maintenant la tour se voit dispensée de la protection du pion h.

5) 1. Fxc6+ bxc6 2. Dxf3

Avant de reprendre en f3, les Blancs affaiblissent la structure de pions de l'adversaire.

6) Dessin

7) 1. f5 Fxc4 2. bxc4; 1. Fxe6 fxe6 est assez innocent.

Les Blancs acceptent un pion doublé. Les Noirs ne peuvent maintenant plus protéger leur pion d faible.

8) 1. e5 Fc7 2. Fxg6

Les Blancs ne prennent pas en d5, parce qu'après 1. exd5 exd5, les Blancs restent avec un pion en e3 qui peut facilement être attaqué. Ils préfèrent jouer leur pion e avec tempo pour infliger aux Noirs un double pion faible sur la colonne g.

9) 1. Tc1 c5 2. Tc4

Bien sûr, les Blancs n'échangent pas en d5. Le pion faible en c6 doit rester sur l'échiquier. La tour est la meilleure pièce pour attaquer les pions faibles sur les colonnes a et c.

10) 1. ... h4 2. Fxe5 dxe5

Les Noirs obtiennent deux pions forts au centre.

11) 1. h5 Ff5 2. h6

L'avancée du pion h détériore la structure de pions des Noirs, car après 2. ... gxh6 3. Fxf6 ou après 2. ... Ff8, les Blancs pourront choisir le moment où ils prendront en g7.

12) 1. Te2

Il ne serait pas malin d'échanger le pion faible e5 pour le pion f2. Au coup suivant, les Blancs pourront toujours le prendre.

### 30 Test / Mix: E

1) 1. Fc3 Fxc3 2. c7; 1. c7? Fxc7

2. Fxc7 Rg5 (concrétiser un pion passé)

2) 1. ... Txd4 2. Txd4 Dg5 ou

aussi 1. ... Dg5 (double attaque: élimination de la défense)

3) 1. Cxd5 avec gain de pion (aligner pièce avant)



- 4) 1. ... Tg1+ 2. Rxc1 Cf3+ 3. Rh1 Dh2# (aimant)
- 5) 1. d6 Fxd6 2. Tb6 (aligner la pièce avant)
- 6) 1. Th8+ Rxh8 2. Dxh6+ Rg8 3. Dxc7# (aligner la pièce arrière)
- 7) 1. Cd8 ou 1. Fd8 (intercepter)
- 8) 1. Re3 Cg5 2. Ff6+; 1. ... Cd6 2. Fc5 (concrétiser un pion

passé)

- 9) 1. ... Dxf3+ 2. Rxf3 Ch4+ 3. Rf4 g5# (mat)
- 10) 1. ... Txc1 2. Txc1 Dh6 (double attaque: attirer)
- 11) 1. Cc6! Txe3 2. Dxc2; 1. ... Txc6 2. Txe7 (intercepter)
- 12) 1. ... Dxe2 2. Txe2 f6 (aligner une pièce arrière)

### 31 *Test / Mix: F*

- 1) 1. ... Fxe3 2. fxe3 Cc2 (double attaque: attirer)
- 2) 1. f4 Fd6 2. Dxe6+ (attaque contre une pièce clouée)
- 3) 1. Da8 Txa8 2. Cxe7+ (double attaque: élimination de la défense)
- 4) 1. Df8+ Rxf8 2. Th8#; 1. ... Txf8 2. Ce7# (dévier+mat/bloquer)
- 5) 1. ... Fe7 2. Dxc5 Fxc5+; 2. Tdh1 Dxf4 3. Txf4 Fg5 (double attaque)
- 6) 1. ... Fe2 2. f3 Cxc3; 2. Dxe2

hxc6 (défendre contre un clouage)

- 7) 1. Fc4 Tg7 2. Th8+ (double attaque: élimination de la défense)
- 8) Dessin
- 9) Dessin
- 10) 1. Th7+ Txf7 2. Dxc5+ Rxc5 3. d8D+ (concrétiser un pion passé)
- 11) 1. ... Ff6+ 2. Fc3 Dd2 (aligner une pièce avant)
- 12) 1. Dg8+ Rxc8 2. Cg6 (mat)

### 32 *La finale de tours / Pion passé: A*

- 1) 1. Ta6 Txa6 2. bxa6 et 3. a8D+
- 2) 1. Td6+ Txd6 2. b8D
- 3) 1. Th3+ Rg8 2. Tg3 Txc3 3. d7; 1. Tf8+? Rh7 2. Td8 Tg5 3. Rd2 Rg7
- 4) 1. ... Tg4+ 2. Rc5 Th4 avec promotion.
- 5) 1. Te3 Rxe3 2. e7 Td1+ 3. Rc2 Td2+ 4. Rc1 avec promotion
- 6) 1. Td4 Rxd4 2. d7 avec promotion.

- 7) 1. ... Td1+ 2. Rxd1 exf2 avec promotion.
- 8) 1. h6+ Rg8 2. h7+ Rg7 3. Txf8
- 9) 1. ... Tb2+ 2. Re3 Tb3+ 3. Txb3 a1D ou 2. Rd1 Tb1+
- 10) 1. Rb4 Ta1 2. Tc5+ et 3. Ta5; 1. Tc5+?? Txc5 avec échec!
- 11) 1. exd6 Txe1+ 2. Rf2 Te8 3. dxc7 et 4. d7
- 12) 1. ... Tc1! suivi de 2. ... d2 ; 2. Re3 se heurte à 2. ... Te1.

**34** *La double attaque / Chasser ou diriger: A*

- |   |   |
|---|---|
| 1) Dessin                               | Td8   |
| 2) 1. ... Dc5+ 2. Rf1 Ce3+; 2. Rh1 Cf2+ | 8) 1. ... De1+ 2. Rg2 De4+; 1. ... De4+? 2. Dg2 |
| 3) 1. Cb6+ Rb8 2. Cd7+                  | 9) 1. Dc2+ Rg8 2. Dc8+                          |
| 4) 1. Cc7 et 2. Ce6+ ou 2. Cxa8         | 10) 1. Dh5 g6 2. Dd5                            |
| 5) 1. ... Cf3+ 2. Rxg2 Cd2              | 11) 1. Da4 b6 2. De4                            |
| 6) 1. ... Cc5 et 2. ... Cd3             | 12) 1. Da7 et 2. Da2+                           |
| 7) 1. De8+ Rh7 2. De4+; 1. Da8+?        |   |

**35** *La double attaque / Chasser ou diriger: B*

- |  |  |
|--|--|
| 1) 1. De5+ Rg8 2. Dd5+ avec gain de la tour. | 7) 1. f4 Te6 2. Cg7+                       |
| 2) 1. Cf5 Df6 2. Ch6+                        | 8) 1. ... Dd4+ 2. Fe3 Dxb2                 |
| 3) 1. ... Fb7+ 2. Rg1 Ce2+                   | 9) 1. Fe3 Da8 2. Cc7+                      |
| 4) 1. Db2 Td1 2. Db4+                        | 10) 1. ... Cd4 2. De3 Ce2+                 |
| 5) 1. ... Dd4+ 2. Df2 Db4                    | 11) 1. b4 Fd4 2. De4+                      |
| 6) 1. ... Dd1+ 2. Rg2 Dc2+                   | 12) 1. Cc5! Te8 2. Ca6; 1. ... dxc5 2. Td7 |

**37** *L'attaque contre le roi / Réseau de mat (): A*

- |  |   |
|--|---|
| 1) 4 réseaux de mat                        | 8) 1. Ce7+ Rh8 2. Cg6+                            |
| 2) 4 réseaux de mat                        | 9) 1. Da8+ Rh7 2. Dh8+                            |
| 3) 4 réseaux de mat                        | 10) 1. Ta8+ Rxa8 2. Fxc7 gxh3 3. Ta1#             |
| 4) 1. ... Dxf1+ 2. Rxf1 Fd3+               |   |
| 5) 1. Tf3+ Rh8 2. Cg6+ hxg6 3. Th3#        | 11) 1. Dxd4 Fxd4 2. Fxd4 b5 3. Th8#               |
| 6) 1. Dxc8+ Rxc8 2. Th8+                   | 12) 1. Fe6+ Rb7 2. Fd5+ Ra7 3. Ta8#; 1. Fd5+ Dxc8 |
| 7) 1. ... Txc2+ 2. Dxc2 Dxc2+ 3. Rxc2 Th8# |   |

**38** *L'attaque contre le roi / Réseau de mat (): B*

- |                          |                                      |
|--------------------------|--------------------------------------|
| 1) 4 réseaux de mat      | 8) 1. Cdf7+ Rh7 2. Cg5+              |
| 2) 4 réseaux de mat      | 9) 1. Dxc6+ Fxc6 2. Cg5+ Rh8 3. Th7# |
| 3) 4 réseaux de mat      |                                      |
| 4) 1. Dxc7+ Rxc7 2. Th3+ | 10) 1. Dg6 fxg6 2. Txc7+             |
| 5) Dessin                | 11) 1. ... Dh3 2. Tbg1 Dxc2+         |
| 6) Dessin                | 12) 1. Dxc7+ Cxc7 2. Txc6+           |
| 7) 1. Ce7+ Rh8 2. Dxc7+  |                                      |

**39** *L'attaque contre le roi / Réseau de mat () : C*

- |                              |                             |
|------------------------------|-----------------------------|
| 1) 4 réseaux de mat          | 7) 1. Cg6+ Rh7 2. Ce5+      |
| 2) 4 réseaux de mat          | 8) 1. Dxc7+ Rxc7 2. Cd5+    |
| 3) 4 réseaux de mat          | 9) 1. ... Dxc2 2. Rxc2 Cf4+ |
| 4) 1. ... Db4+ 2. Ra1 Dc3+   | 10) 1. Cef6+ gxf6 2. Fh6+   |
| 5) 1. ... Dxc2+ 2. Rxc2 Ff3+ | 11) 1. Df6 gxf6 2. Ch6+     |
| 6) 1. Dxc7+ Cxc7 2. Cg6+     | 12) 1. Dg8+ Rxc8 2. Ce7+    |

**40** *L'attaque contre le roi / Attaque contre le roque: A*

- |  |  |
|--|--|
| 1) 1. Fxc7+ Rh8 2. Fg6+ Rg8 3. Dh7+ Rf8 4. Dxf7# | 7) 1. ... Cg3 2. Rg1 Dg2+ 3. Txc2 Ch3#                       |
| 2) 1. Dg7+ Fxc7 2. Fxc7+ Rg8 3. Ff6#             | 8) 1. Ff6  |
| 3) 1. Dg7+ Fxc7 2. Td8+ Ff8 3. Txf8#             | 9) 1. Cg4 fxc4 2. Fxc7+ et la suite comme dans l'exercice 1. |
| 4) 1. Fh6+ Rxc6 2. Df6+ Rh5 3. g4#               | 10) 1. Dh6 De7 (dekt f7 - zie 1) 2. Dxc7+ Rf8 3. Dh8#        |
| 5) 1. Dg3 Tg8 2. Dc3+                            | 11) 1. Dxf7 Cxf7 2. Tg8+ Txc8 3. Cxf7#                       |
| 6) 1. Tf4 exf4 2. gxf4 et 3. Tg1                 | 12) 1. Dg4+ Rh8 2. Dh4                                       |

**41** *L'attaque contre le roi / Attaque contre le roque: B*

- |   |   |
|---|---|
| 1) 1. Cf6+ gxf6 2. Dg3+ Rh8 3. Fxf6#                        | 7) Dessin   |
| 2) 1. Dxc7+ Txc7 2. Tg8+ et mat; 1. ... Rxc7 2. Th5#        | 8) Dessin   |
| 3) 1. Cg6+ hxc6 2. Dh6+ Fh7 3. Dxc7#                        | 9) 1. Dh5 Fh4 2. Dxc7+ Rxc7 3. Txc4+ Rg8 4. Th8#; 1. ... gxc5 2. Tg3+ et mat. |
| 4) 1. Ce7+ Rh8 2. Txc7+ Rxc7 3. Dh1#; 2. ... Cxc7 3. Cg6#   | 10) 1. Dg6 hxc5 (1. ... fxc6 2. Ce7+ Rh8 3. Cxc6+) 2. hxc5 fxc6 3. Ce7#       |
| 5) 1. Cg6+ fxc6 2. Dxc7+ Rxc7 3. Th4#                       | 11) 1. Dxc7+ Rxc7 2. Th5+ Rg7 3. Fh6+ Rh8 4. Ff8#                             |
| 6) 1. Ch6+ gxc6 2. Dxf6; 1. ... Rh8 2. Dxf6!; 2. Fxf6? exf3 | 12) 1. Dc7+ Ra7 2. Dxc7+ Rxc7 3. Tb3+ Ra7 4. Tc7#                             |

**42** *L'attaque contre le roi / Attaque contre le roque: C*

- |   |                                   |
|---|-----------------------------------|
| 1) 1. ... Ce2+ 2. Txe2 Cf4                  | 4) 1. Dh6 Tg8 2. Te8 Dxe8 3. Df6+ |
| 2) 1. Dxc7+ Rxc7 2. Th8! et 3. Th7#         | 5) 1. Cf6+ Fxf6 2. Fd3            |
| 3) 1. Te8 Dxe8 2. Dxf6+; 1. ... Fc4 2. Dg7# | 6) 1. Cf5 fxc5 2. Ce7#            |
|   | 7) 1. Te7 Txe7 2. Dxf8#; 1. ...   |

- Fxe7 2. Dxb7#
- 8) 1. Fxh7+ Cxh7 2. Dxf7+ Rh8 3. Cg6#
- 9) 1. Tg3+ Rh8 2. Te4; 1. Te4? Dg7
- 10) 1. Tf5 et 2. Dh6
- 11) 1. Txd7 Fxd7 2. Cf6+ Rf8 3. Cd5
- 12) 1. Df6 Fxf6 (sinon 2. Th8+) 2. gxf6 et 3. Th8#

#### 44 La tactique / Septième rangée: A

- 1) 1. Df1+ Re8 2. Db5+ Rf8 3. Dxc5+
- 2) 1. Tb7+ Ra8 2. Dxc8+ Txc8 3. Txa7+ Rb8 4. Thg7#
- 3) 1. Ta7+ Rb8 2. Tcb7+ Rc8 3. a6 et mat en a8.
- 4) 1. ... Txb2 2. Dxa8+ Re7
- 5) 1. ... De3 2. Txf2 Dxb3+ 3. Rg1 Dg3+
- 6) 1. ... Dxe4+! 2. Cxe4 Cf3; 1. ... Cf3? 2. Dxb7#
- 7) 1. Cf6+ Rh8 2. Dxb6+; 1. ... gxf6 2. De6+ Rh8 3. Dxf6+; 1. Dxb6? b1D!
- 8) 1. ... Tg2 2. a8D Tbf2 3. Re1 Tg1#
- 9) 1. ... Cf3 2. gxf3 Td2
- 10) 1. Dxb6 fxb6 2. Txb7+ Rh8 3. Th7+ Rg8 4. Tag7#
- 11) 1. Dxf4+ Cxf4 2. Tcf7+ Re8 3. Tg8#
- 12) 1. Cxf6+ exf6 2. Te7; 1. d6!? Ce8!

#### 45 La tactique / Septième rangée: B

- 1) 1. ... Dxd4+ 2. Dxd4 Tg2+ 3. Rh1 Txb2+ 4. Rg1 Tbg2#
- 2) 1. Tg7+ Rh8 2. Cf8 (menace 3. Cg6#) 2. ... Txf8 3. Th7+ Rg8 4. Tcg7#
- 3) 1. Cf6 Fg7 2. Dh6 et 3. Dxb7# ou 3. Txb7#
- 4) 1. Txb7+ Rxb7 2. Tc7+
- 5) 1. Dd7 Dh8 (sinon 2. Tf8+) 2. Th7 Df6 3. Th8+
- 6) 1. c8D Txc8 2. Db7; 1. ... Dxb2 2. Dc7; 1. Db7? Te2 ou 1. ... Tc8
- 7) Dessin
- 8) Dessin
- 9) 1. ... Tf8 2. Dxd2 Txd2+
- 10) 1. Cf5! (1. Ce6 Te7); 1. ... gxf5 2. Td7
- 11) 1. Fh6 gxh6 2. T1e7; 1. ... Tg8 2. T1e7
- 12) 1. ... Fe3! 2. fxe3 Dh3+; 2. Dxe3 Dxd1; 2. Cc2 Df3

#### 47 La stratégie des finales / Finale de pions: A

- 1) 1. h4 Rd4 2. f6 (créer un obstacle pour empêcher le roi noir d'entrer dans le carré du pion h)
- 2) 1. a4 Rc5 2. a5 (les pions dominant le roi; les Blancs prennent en h3 et font approcher leur roi)
- 3) 1. g3 g5 2. g4 Rc6 3. Rxc4; 1. g4? g5 (utiliser le *zugzwang*)
- 4) 1. a5 bxa5 2. Rd2 Rb3 3. Rc1 (déplacer les cases clés en

chargeant les Noirs d'un pion au bord de l'échiquier)

- 5) 1. ... Rb8; 1. ... b5 2. axb6 avec nulle (d'abord activer le roi)
- 6) 1. ... b6 2. Rf3 a6 (candidat pion passé en premier)
- 7) 1. ... Rc3 2. a4 Rxd4 3. Re6 Rc5 4. Re5 et nulle (d'abord tenir le roi adverse à l'écart)
- 8) 1. ... g5+ 2. hxg5 Rg6 (d'abord affaiblir la structure de pions blanche)
- 9) 1. ... a6 2. Rd2 Rb3 (activer le

#### 48 Test / Mix: G

- 1) 1. Db8+ Rh7 2. Db1+ (double attaque : chasser)
- 2) 1. Ce6 Fxe3 2. Cxd8+ (attaque à la découverte)
- 3) 1. ... Txc3 2. Txa2 Tf3+ ('septième' rangée)
- 4) 1. Dg1+ Rf8 2. Dc1 (double attaque : diriger)
- 5) 1. Tg1+ Rh8 2. Dxb7+ Rxh7 3. Th4# (mat par accès forcé)
- 6) 1. Tc7+ Rg6 2. Dd1 (double attaque : chasser)
- 7) 1. ... Te2 2. Dxc5 Tgxc2+; 2.

#### 49 Test / Mix: H

- 1) 1. Ta8+ Fd8 2. Txd8+ Rxd8 3. Cxf7+ (double attaque : attirer)
- 2) Dessin
- 3) 1. Ff8 Txf8 2. Ce7# (mat)
- 4) 1. e4 Fxe4 2. Db1 (aligner pièce avant)
- 5) 1. Txf6 Dxf6 2. Dc2; 1. Dc2? Tc4 (double attaque: élimination défense)
- 6) 1. Dxc6+ hxg6 2. Cf6+ Rg7 3.

roi, mais d'abord empêcher b5)

- 10) 1. ... f5 (les Noirs doivent activer leur roi, mais d'abord ils doivent éviter que les Blancs empêchent l'activité du roi en jouant e4)
- 11) 1. ... f4 2. Rc4 Rg6 (activer le roi; d'abord 1. ... Rg6 ne gagne pas après 2. g3)
- 12) 1. ... h4 (1. ... Rg4 2. Rh6 Rxc3 3. Rxh5) 2. gxh4 h5 (tenir le roi blanc à l'écart)

Txc5 Txf2 3. Txf2 hxg5 ('septième' rangée)

- 8) 1. Dg6 Fxc3 2. f6 (attaque contre le roi)
- 9) 1. Tg4+ fxg4 2. Dg6+ Rh8 3. Dh7# (attaque contre le roi – accès forcé)
- 10) 1. h3 Ch6 2. De4 (double attaque : élimination défense)
- 11) 1. ... Dxc2+ 2. Txc2 Tdxg2+ 3. Rh1 Tg1+ ('septième' rangée)
- 12) 1. Dh5 Cc6 2. Dh2+ (double attaque : diriger)

Th7# (attaque contre le roi - accès)

- 7) 1. d6 Fxd6 2. Dd2 (double attaque : attirer)
- 8) 1. Tf6 Dxe5 2. Dxb6+; 2. Th6+? Rg8 (attaque contre le roi)
- 9) 1. ... Dxb2+ 2. Rxh2 Cf3+ et 3. ... Cf2# (double attaque : attirer)

- 10) 1. ... Dg3 2. fxg3 Txg2+ 3. Rh1  
Tdd2 ('septième' rangée)
- 11) 1. Fg6+ Rxg6 2. Dh5#; 1. ...  
Re6 2. Dc8+ Dd7 3. Ff5+

(double attaque : chasser)

- 12) 1. ... Fxf2+ 2. Rxf2 Cxe4+; 2.  
Dxf2 Cd3+ (double attaque :  
attirer)

**51** *La double attaque / Évacuer: A*

- 1) 1. Cxc6 Txc6 2. Dd4+
- 2) 1. Da8+ Rh7 2. Cf3
- 3) 1. ... Cxf3+ 2. gxf3 Dd4+
- 4) 1. g5 Fg7 2. Dh3+; 1. Dh3+?  
Rg8 2. g5 Ff5
- 5) 1. Fxd5 Cxd5 2. Cc6
- 6) 1. Dxf5 Txf5 2. Ce6+

- 7) 1. ... Dxf3+ 2. Fxf3 Ce3+
- 8) 1. ... Cf5 2. Tf3 Db8+; 1. ...  
Db8? 2. Fe5
- 9) 1. Txc3 bxc3 2. g4
- 10) 1. e6 fxe6 2. Dc3; 1. Dc3? Fb4
- 11) 1. ... Fb3 2. Te1 Cc4
- 12) 1. ... b3 2. axb3 Cb4

**52** *La double attaque / Rayons X: A*

- 1) 1. Dxd6 Txd6 2. Fb4
- 2) 1. e4 dxe4 2. Fg4; 1. Fg4?  
Db1+
- 3) 1. ... d4 2. Fxd4 Fd5+
- 4) 1. ... f5 2. Cd2 Fb4
- 5) 1. ... Te5+ 2. Rc4 Fe2+; 2. Rc6  
Fd7#
- 6) 1. ... Tb1 2. Dxb1 Dh1+
- 7) 1. ... Cc6+ 2. Fxc6 Tb1+

- 8) 1. ... Cf5 2. exf5 Th2+
- 9) 1. ... g5 2. Dxc5 Fe7 et 3. ...  
Fhx4
- 10) 1. Db8+ Rf5 2. Df8+ Rg4 3.  
Dg8+
- 11) 1. De3 Db8 2. Te1; 2. ... Fxd5  
3. Fxd5+ Cf7 4. Tf1
- 12) 1. ... Fc5 2. Fxc5 Dxc4+

**54** *La finale / Dame contre pion: A*

- 1) 1. De1 (dame occupe la case de  
promotion)
- 2) 1. ... Rc2 (1/2-1/2 à cause du pion  
de la colonne a; le roi blanc est  
trop éloigné)
- 3) 1. Rg3 (1. Dxd2 pat)
- 4) 1. Da6 (dame occupera la case  
de promotion)
- 5) 1. De5 Rb3 2. Rf5 c2 3. Da1  
(dame occupe la case de  
promotion ou le pion n'atteint  
pas la deuxième rangée)
- 6) 1. Rb3 c1D 2. Dh7+ Ra1 3.

Da7+ (le roi blanc est assez  
près du pion)

- 7) Dessin
- 8) Dessin
- 9) 1. Rd3 (le roi blanc est assez  
près du pion)
- 10) 1. Rb4 Rb2 2. Ra4+ (le roi  
blanc est assez près du pion)
- 11) 1. Rf4 f1D+ 2. Rg3 (le roi  
blanc est assez près du pion)
- 12) 1. Db3 ou 1. Da1+ (éloigner le  
roi noir du coin)

**56 Test / Mix: I**

- 1) 1. Cc7 Dxd6 2. Cxe8+ (double attaque : chasser)
- 2) 1. Ce8 Tdxe8 2. Df6+ (intercepter et évacuation de case)
- 3) 1. Fc5 Dxe2 2. Txe7+
- 4) 1. Th8+ Rxh8 2. Ff7# (échec à la découverte : attirer)
- 5) 1. ... Th2+ 2. Rxh2 Cf3+ (aimant)
- 6) 1. ... Ta2+ 2. Td2 Dd7 (aligner la pièce avant)
- 7) 1. d7 Td8 2. Da5 (double attaque : chasser)
- 8) 1. ... Dxb3 2. axb3 Cf3+ (double attaque : éliminer la défense)
- 9) 1. Dh6 gxh6 2. Cxh6# (mat par accès forcé)
- 10) 1. Dd5 Cc6 2. Dxc6 (double attaque : attirer)
- 11) 1. Fh6 avec gain de qualité; 1. ... Te8 2. Fxa6 (attaque contre le roi)
- 12) 1. Tg7!; 1. Tg8+? Dxc8 2. Fxg8 Txg8 et les Noirs

**56 Test / Mix: J**

- 1) 1. ... Cxd5 2. exd5 Dh4+ (double attaque : évacuer)
- 2) 1. ... Fe5! 2. Dxe5 Cf3+; 2. Dg5 Cf3+ (double attaque : attirer / chasser)
- 3) 1. ... Tf1+ 2. Rxf1 Df5+; 2. Txf1 Dxe3+ (aimant / prendre+mat)
- 4) 1. Th6 gxh6 2. Df6# (mat par accès forcé)
- 5) 1. ... Df1+ 2. Txf1 Txf1# (mat grâce à la protection rayons X)
- 6) 1. Cxc5 Dxc5 2. De4 (double attaque : évacuer)
- 7) 1. ... Cf3+ 2. Fxf3 Fe5# (bloquer)
- 8) 1. Tc8 Dxc8 2. Ce7+ (double attaque : attirer)
- 9) 1. Ce7+ Dxe7 2. Dg4+; 1. Dg4+ Rf8 (double attaque : évacuer/éliminer la défense)
- 10) 1. ... Te1 2. Dxe1 Dg4#; 2. Te8+ Dxe8+ (prendre+mat)
- 11) 1. ... Txe3 2. Dxe3 Fd4
- 12) 1. Cf6+ Rh8 2. Dg5 avec la menace imparable 3. Dxb6+, car 2. ... hxg5 est suivi de 3. Th3# (attaque contre le roi: accès forcé)