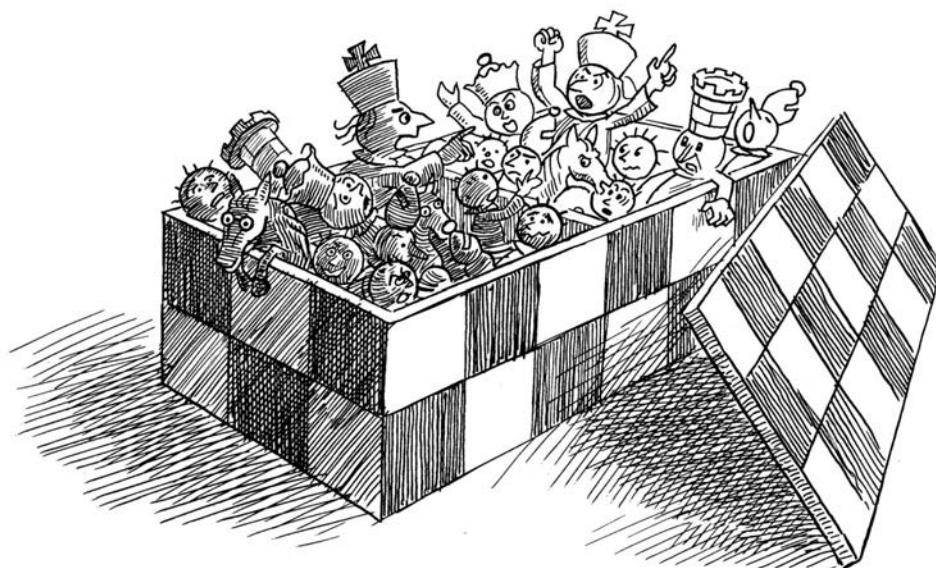


# Étape 3 plus

## Mémentos



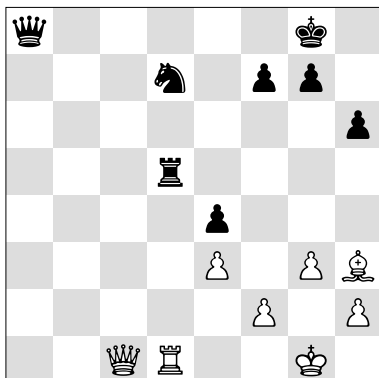
La 2<sup>e</sup> édition du livre de travail *Étape 3 plus* apparaît pour la première fois en version internationale. Les mémentos sont disparus, mais peut être téléchargé en format PDF. Cela signifie plus d'exercices sur les pages qui sont devenues disponibles.

Veuillez noter qu'un memento ne peut jamais remplacer les leçons du manuel !  
(Manuel de l'entraîneur d'échecs Étape 3)

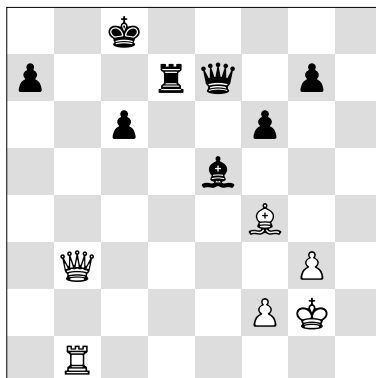
Les réponses aux exercices se trouvent sur <http://www.stappenmethode.nl/fr/reponses.php>

Pour plus d'informations et pour commander, nous vous invitons à consulter notre site Internet :  
<http://www.stappenmethode.nl/fr/>

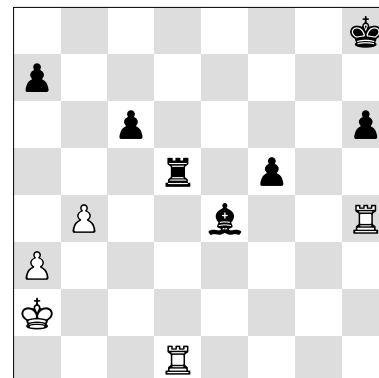
Un début tout simple du livre plus. Vous connaissez déjà l'échec rayons X et l'attaque rayons X, mais les actions rayons x de la dame, de la tour et du fou ne se limitent pas à l'échec et l'attaque.



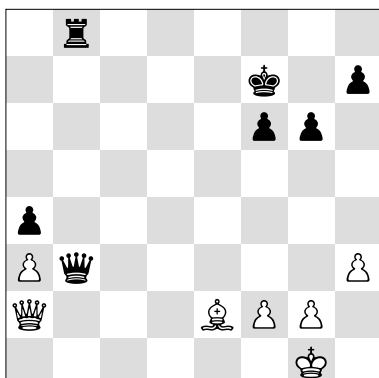
La tour blanche attaque Td5, mais elle a aussi une influence sur les cases derrière la tour. Les Blancs peuvent gagner une pièce par **1. Fxd7**.



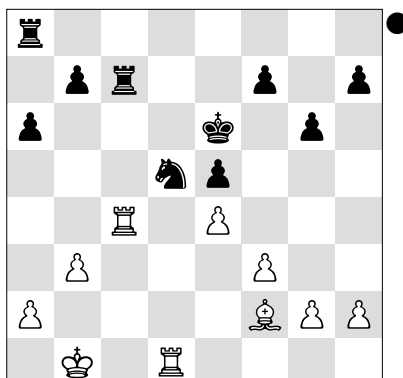
Dans cette position, le fou en f4 contrôle b8 à travers le fou en e5, ce qui permet le mat par **1. Db8+ Fxb8 2. Txb8#**.



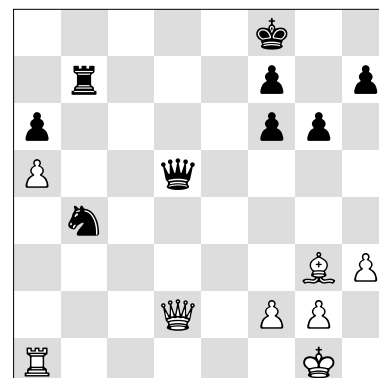
Les Blancs peuvent-ils prendre le pion par **1. Txb6+?** Oui, car la protection rayons X leur permet de protéger les deux tours après **1. ... Rg7 2. Td6**.



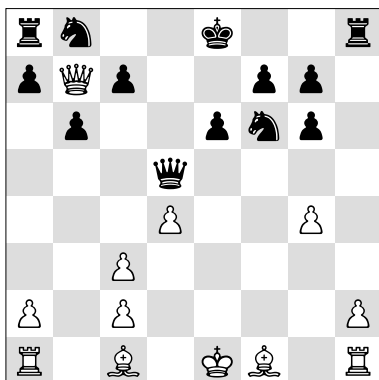
La **protection rayons X** est bien utile dans différentes combinaisons. Ici, l'attaque double en profite. Les Blancs gagnent la dame après **1. Fc4+**.



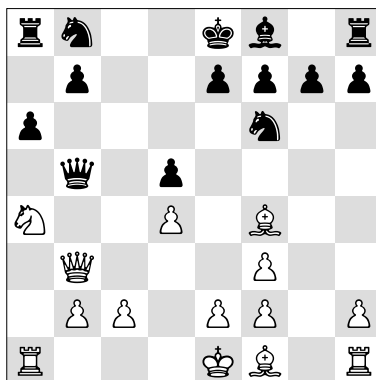
**1. ... Txc4** n'est pas bon, car les Blancs jouent **2. exd5+** avant de reprendre, mais après **1. ... Cc3+**, la tour en c7 protège le cavalier.



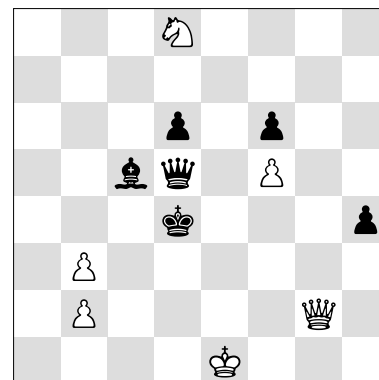
Ici aussi, les Blancs gagnent du matériel grâce à la protection rayons X : **1. Fd6+ Rg7 2. Fxb4**. Quelle chance que le fou y protège la dame.



Grâce à la protection rayons X, la tour en a8 semble en sécurité, mais **1. Fg2** en décide autrement (la dame en b7 protège le fou).

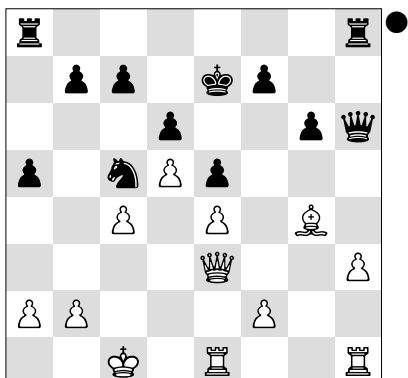


L'échange de dames n'est pas bon : **1. Dxb5 axb5** et le cavalier est cloué, mais après **1. Cb6**, les Noirs doivent abandonner la protection du Cb8.

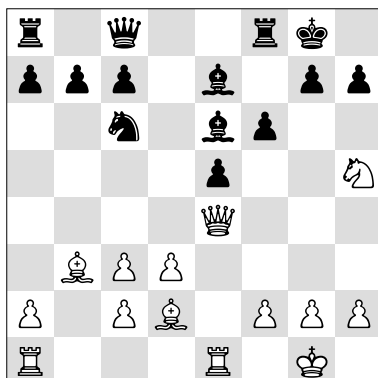


Les Blancs éliminent le défenseur de la dame noire, le roi, en le chassant. Après **1. Cc6+**, les Noirs perdent la dame. Le cavalier en c6 est protégé !

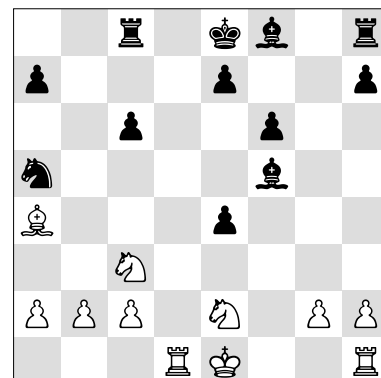
Attirons une fois de plus votre attention sur les pièces clouées. Souvent, elles sont à l'origine d'erreurs de calcul, aussi bien chez l'attaquant que chez le défenseur. Regardons comment d'autres combinaisons profitent de l'occasion qu'une pièce clouée n'est pas un bon défenseur.



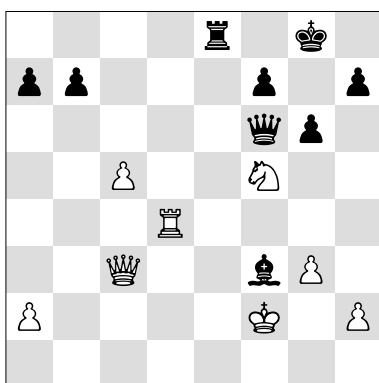
**L'attaque double: cavalier**  
La dame en e3 est clouée et donc le cavalier peut facilement gagner la qualité après **1. ... Cd3+**.



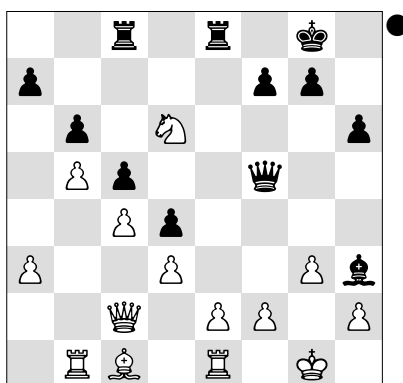
**L'attaque double: dame**  
Grâce au clouage du Fe6, la dame peut aller en g4. Après **1. Dg4**, il est impossible de protéger e6 et g7.



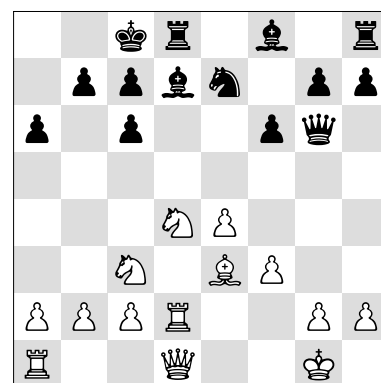
**L'attaque double: tour**  
Tiens, des pièces non protégées ! Les Blancs gagnent une pièce après **1. Td5**. Le pion c6 est cloué.



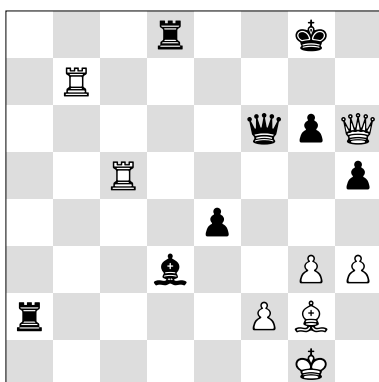
**Attaque à la découverte**  
1. Te4 Fxe4 2. Dxf6 Fxf5 et rien n'est décidé. Correct est **1. Td8**, ce qui gagne, car Df6 est clouée..



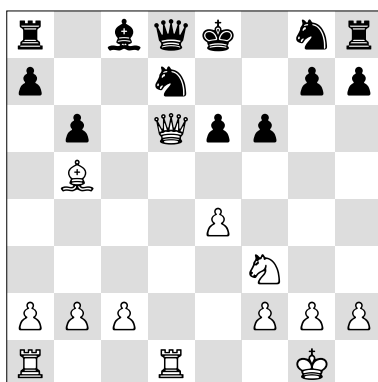
**Menacer le mat**  
Les Noirs ont sacrifié leur fou en d6 pour pouvoir monnayer le clouage du pion e par **1. ... Df3!**



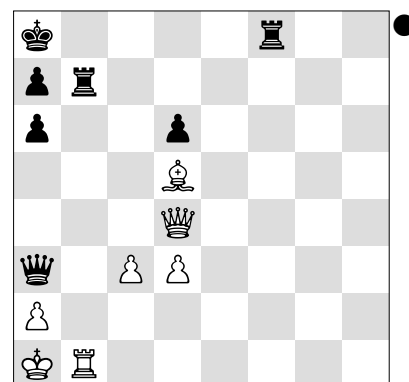
**ED : Chasser + pièce**  
Avec **1. Ce6**, les Blancs profitent du clouage du Fd7. Si la tour joue, le fou d7 est perdu. Mieux vaut concéder la qualité par **1. ... De8**.



**ED: Dévier+mat**  
Les Noirs et les Blancs sont près du mat. Les Blancs gagnent par **1. Tf5**.

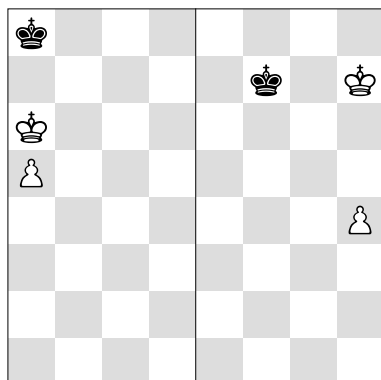


**Enfermer**  
Le cavalier en d7 ne peut plus protéger. Après **1. Fc6**, la tour est enfermée.

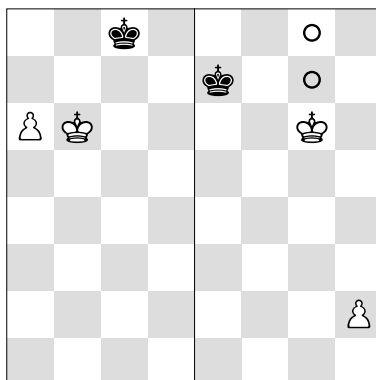


**Une pièce clouée fort utile !**  
La Tb7 est clouée, mais: **1. ... Db2+ 2. Txb2 Tf1+ 3. Tb1 Tfxb1#**.

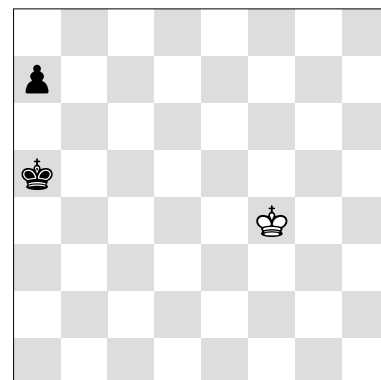
La valeur d'un pion est d'un point, mais certains pions valent encore moins : le pion a et le pion h. Les pauvres contrôlent une case de moins et ne peuvent prendre que d'un côté.



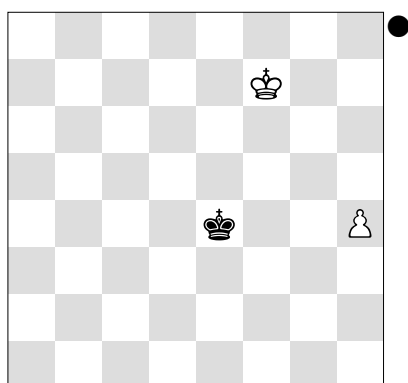
**Positions de nulle.** A gauche, le roi noir ne peut pas être chassé du coin. A droite, le roi blanc ne peut pas quitter la colonne sans permettre au roi noir de se réfugier dans le coin.



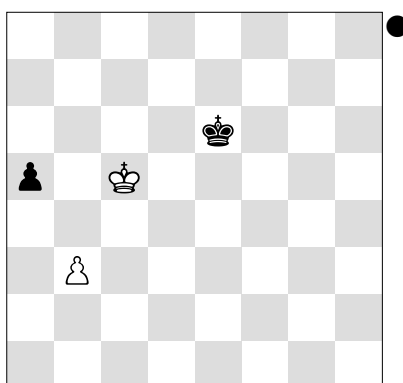
Positions de gain. A gauche, les Blancs jouent 1.a7 et gagnent. A droite, les Blancs doivent occuper une case clé (g7 ou g8) pour gagner : **1. Rg7 Rf6 2. h4 Rf5 3. h5.**



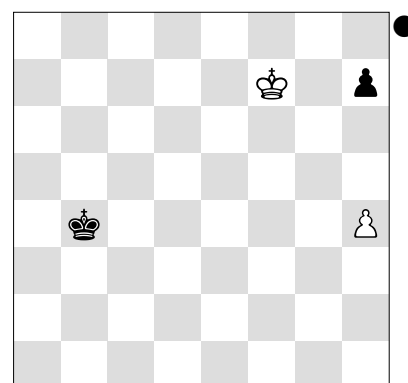
Dans *Berger-Mason, Breslau 1889*, les Blancs jouent le coup fautif 1. Re4 ? Après 1. ... Rb4 2. Rd3 Rb3, le roi n'atteint pas le coin. Correct était **1. Re3** pour arriver en c1.



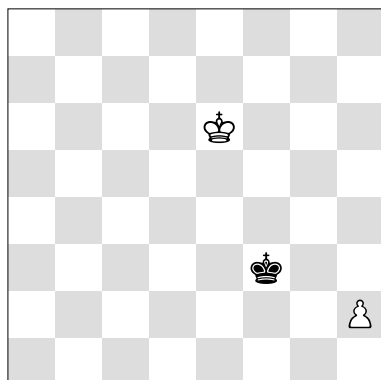
Les Noirs ne peuvent pas jouer le nonchalant 1. ... Rf4 à cause de 2. Rg6. Le roi noir doit tenir les Blancs à l'écart par **1. ... Rf5** et il gagne le pion.



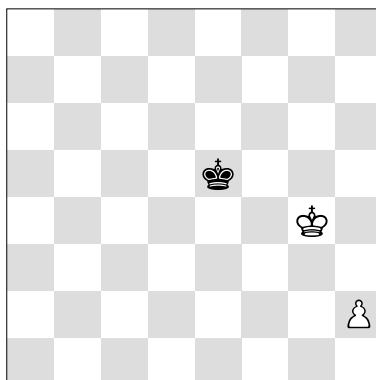
Le défenseur peut exploiter la faiblesse du pion a ou h en dégradant un pion de cavalier en pion de tour : **1. ... a4!**



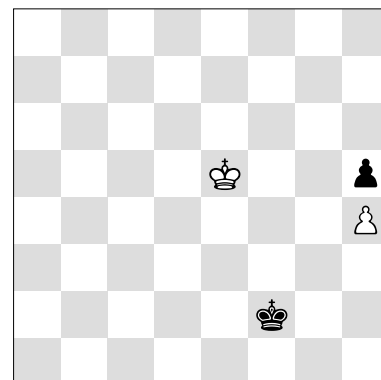
Les Noirs arrivent-ils à temps s'ils font perdre du temps aux Blancs : 1. ... Rc5 2. Rg7 (2. h5 Rd6 3. h6 Rd7 nulle) **2. ... h5 3. Kg6 Kd6 4. Kxh5 Ke7.**



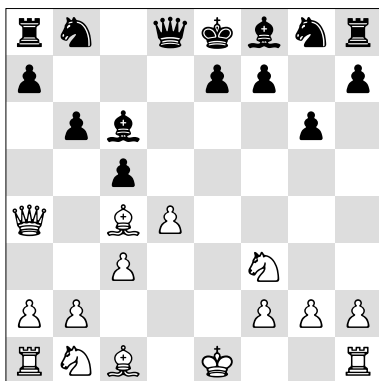
La partie du pion doit avant tout protéger ses possessions: **1. Kf5 Kg2 2. h4.**



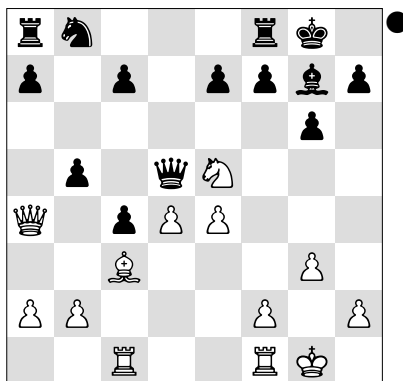
La technique principale est tenir à l'écart. Les Blancs empêchent le roi d'aller dans le coin par **1. Rg5 Re6 2. Rg6 Re7 3. Rg7.**



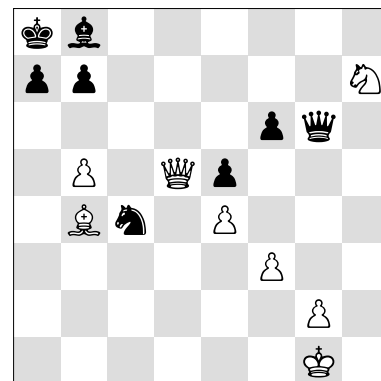
Après 1. Rf5 Re3, les Noirs arrivent à temps en f8. Tenons-les à l'écart : **1. Kf4 Ke2 2. Kg5 Ke3 3. Kxh5 Kf4 4. Kg6** et gagne.



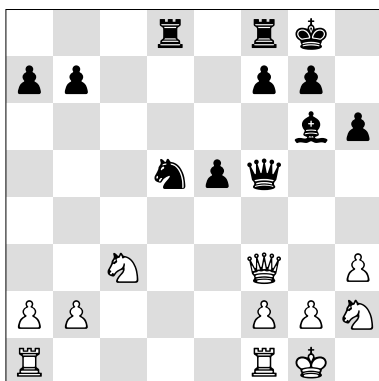
Les Blancs ignorent la dame menacée et jouent **1. Ce5!** Un coup intermédiaire excellent qui menace mat en f7. Après **1. ... e6 2. Cxc6** gagne du matériel.



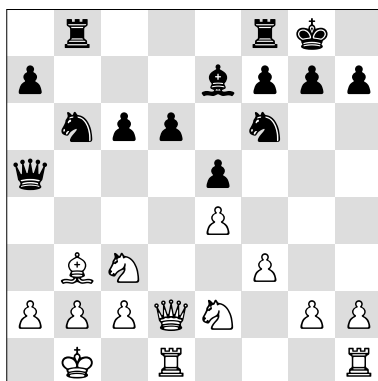
Les deux dames sont attaquées. Les Noirs veulent échanger les dames, mais ils prennent un cavalier par la même occasion : **1. ... Dxe5!** Ils gagnent un cavalier.



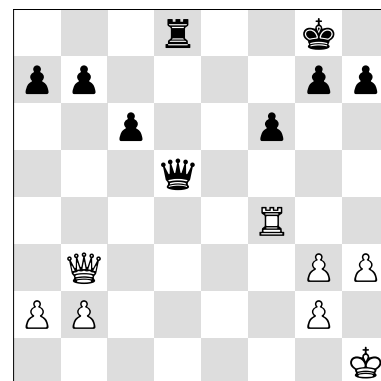
Les Blancs ne prennent pas en c4 par automatisme, car ils peuvent sauver leur cavalier grâce à un **coup intermédiaire 1. Cf8!** Ensuite, Cc4 pourra être pris.



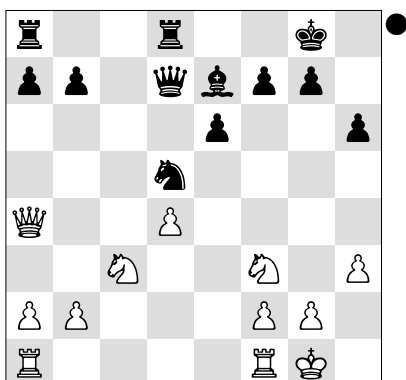
Les Noirs voulaient jouer **1. Cxd5 Dxf3**, mais constatent que les Blancs gagnent après **2. Ce7+** et **3. Cxf3**. Ces coups intermédiaires sont aussi utiles dans d'autres combinaisons.



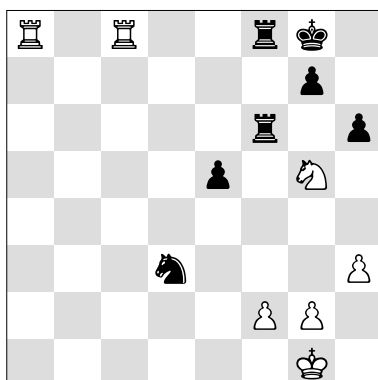
**Attaque à la découverte**  
Les Blancs profitent du coup intermédiaire **1. Cd5 Dxd2** (sinon **2. Dxa5**) et **2. ... Ce7**. Ce n'est qu'après **2. ... Rh8** qu'il reprend en d2.



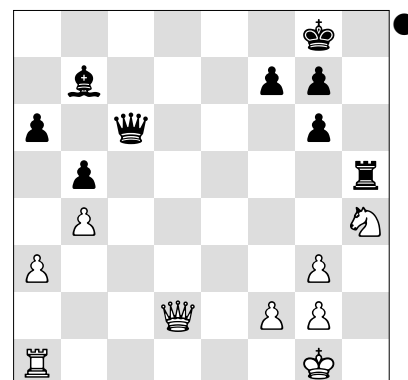
**Clouage**  
Le clouage de la dame à l'air innocent, mais après **1. Td4 Dxb3 2. Txd8+ Rf7 3. axb3**, les Blancs gagnent une tour grâce au coup intermédiaire.



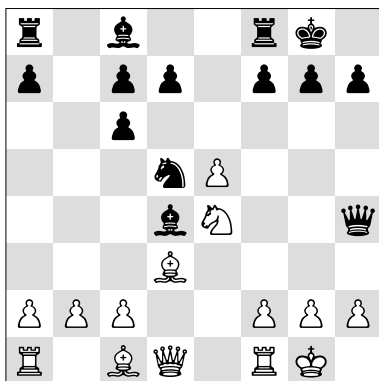
**Prendre + pièce**  
Les Noirs prennent le défenseur de la dame : **1. ... Cxc3 2. Dxd7** et maintenant le coup intermédiaire **2. ... Ce2+** et **3. ... Txd7**.



**Dévier + pièce**  
Les Blancs dévient le roi par **1. Ch7**. Après **1. ... Txc8**, les Blancs prennent en f6 avec échec. Sur **1. ... Rxh7** la réponse est **2. Txf8**.

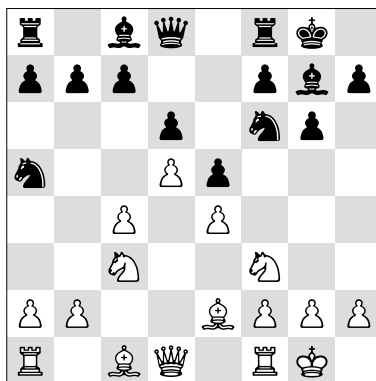


Les Noirs pensent être intelligents en éliminant le défenseur de g2 par **1. ... Txh4**. Hélas, par le coup intermédiaire **2. Dd8+ Rh7 3. Dxh4**, les Blancs gagnent la qualité.



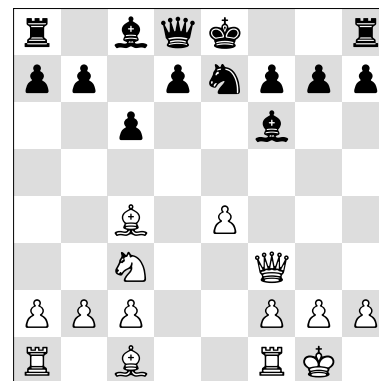
### Enfermer la dame

La dame noire est active, mais vulnérable. Les Blancs gagnent la dame en jouant **1. Nxd5**. Fg5.



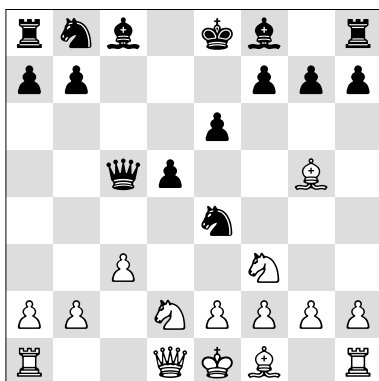
### Enfermer

D'autres pièces peuvent aussi être enfermées dès l'ouverture. Une victime de prédilection est le cavalier au bord : **1. Nxb4**.



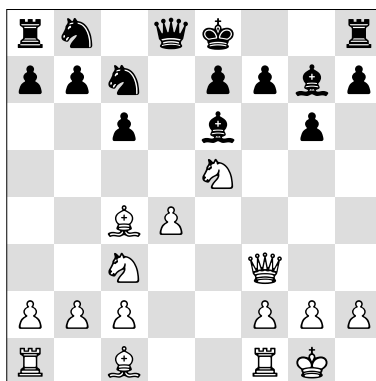
### Le clouage

Dans cette position, une dame en f7 ferait mat. Le fou en f6 est donc cloué. Profitons-en et jouons **1. e5**.



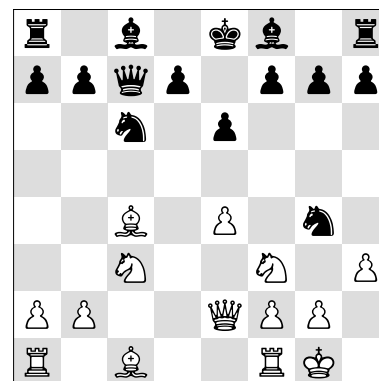
### Le clouage

Les Noirs menacent de faire mat en f2. Hélas pour eux, le pion d est cloué et **1. Cxe4** gagne une pièce.



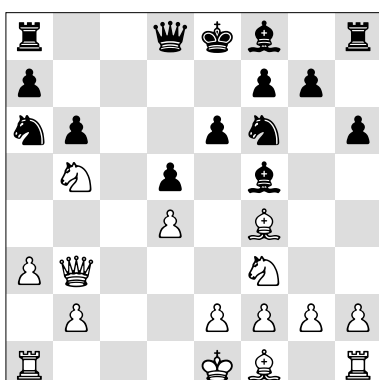
### Élimination de la défense

L'idée d'un mat en f7 nous amène à éliminer le fou défenseur : **1. Lxe6**.



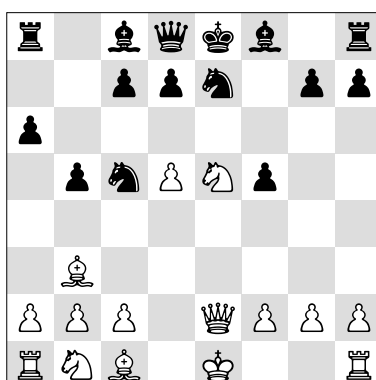
### Élimination de la défense

Les Noirs devient le défenseur de h2 en jouant **1. ... Cd4**. Après un coup de la dame, il suit **2. ... Cxf3+**.



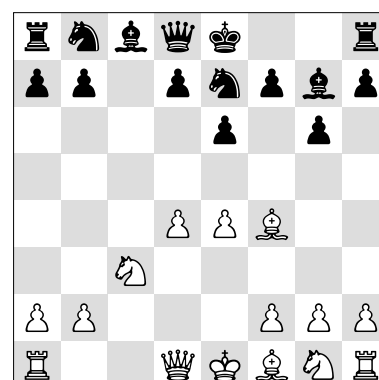
### L'attaque double

Après **1. d6**, les Blancs menacent mat en f7. Après **1. ... Cxb3**, le coup intermédiaire **2. dxe7** gagne une pièce.



### Attaque à la découverte

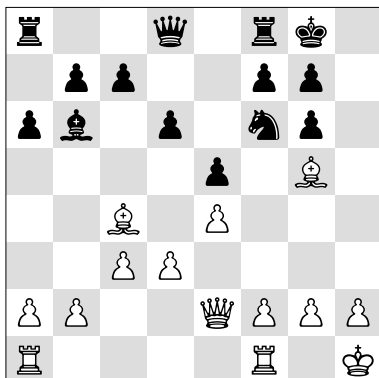
Après **1. d6**, les Blancs menacent mat en f7. Après **1. ... Cxb3**, le coup intermédiaire **2. dxe7** gagne une pièce.



### Un point vulnérable

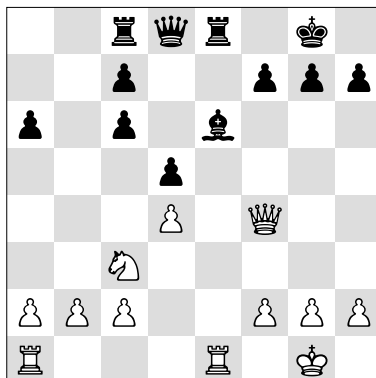
Attaquez le point vulnérable de l'adversaire. Après **1. Cb5**, les Noirs ne peuvent plus défendre c7.

Dans vos parties, il faut à chaque fois trouver un bon coup. Il faut jouer des coups sains ! Quand un coup est-il sain ? Continuez à lire et utilisez les petits plans suivants dans vos parties.



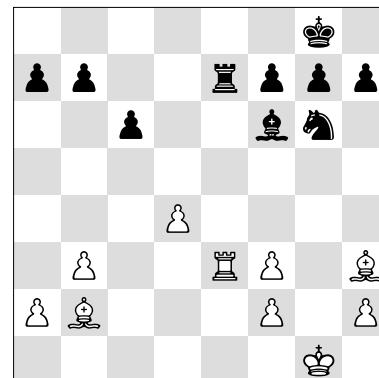
### Augmenter l'activité

Les deux fous blancs sont actifs. La dame peut aller en f3, mais ensuite ? Les tours ne font toujours rien. C'est pourquoi 1.f4 est plus fort. La colonne f sera ouverte après la prise en e5 et les Blancs pourront éventuellement doubler les tours sur la colonne f. Les Noirs ne peuvent pas parer le clouage sans perte de pion.



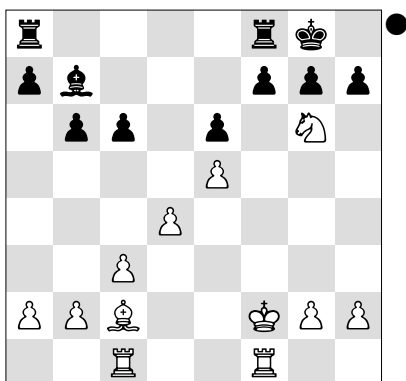
### Pièce vers une meilleure case

Le cavalier en c3 est le résultat des règles d'or. L'ouverture est achevée et le cavalier se heurte à un pion en d5 bien protégé. Il est donc temps de jouer le cavalier vers une meilleure case par 1.Ca4. En c5, le cavalier est mieux placé. Il y attaque des pièces adverses et il y contrôle plus de cases adverses.



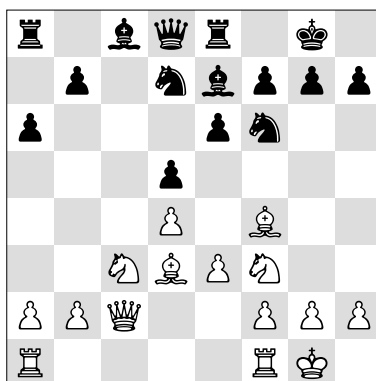
### Améliorer la structure de pions

Les pions doubles sont souvent moins forts. C'est pourquoi il est bien de les dédoubler. Les Blancs ont le fort 1.Fa3. Les Noirs ne peuvent pas éviter l'échange de tours (1...Tc7 ? 2.Te8+) et ils doivent prendre en e3. Après 2.fxe3, les pions blancs sont à nouveau liés. Ils contrôlent aussi f4.



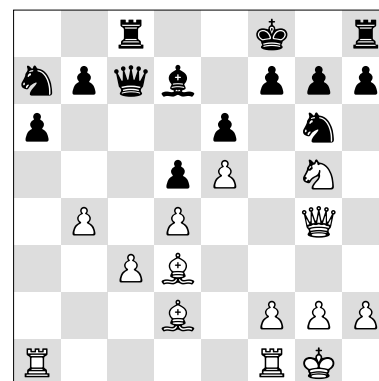
### Prendre vers le centre

Les Noirs ont deux façons de prendre en g6. Il est attrayant de jouer 1. ... fxg6+ pour activer la tour. Il y a pourtant un inconvénient : le pion e6 ne sera plus protégé par un pion. Souvent, il est conseillé de prendre vers le centre. Après 1. ... hxc6, les pions noirs contrôlent plus de cases qu'après 1. ... fxg6.



### Exploiter la vulnérabilité

Un bon plan consiste à attaquer les points faibles de l'adversaire. Les Noirs viennent de jouer ...a6 pour empêcher Cb5. Pourtant, les Blancs jouent 1. Cb5 (1...axb5 2. Fc7). Les Noirs doivent maintenant sauver leur dame par 1. e5, mais ils perdent du matériel après 2. Cc7 ou 2. dxe5.



### Exploiter la vulnérabilité

Dans cette position, les Blancs sont mieux. Le point vulnérable est difficile à découvrir. Les Blancs jouent 1.Tfc1 et ratent ainsi le gain direct par 1. Df3. Les Noirs semblent pouvoir protéger f7 par 1. ... Fe8 ou un autre coup du fou, mais 2. Cxe6+ est dévastateur.

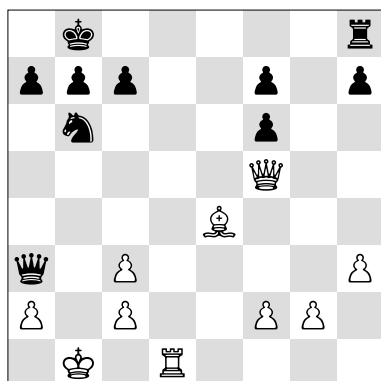
Pour mater votre adversaire, il vous faut presque toujours plusieurs pièces. L'étape 1 nous a appris qu'il y a :

Le chasseur - la pièce qui fait mat

L'assistant - la pièce qui soutient la pièce qui fait mat

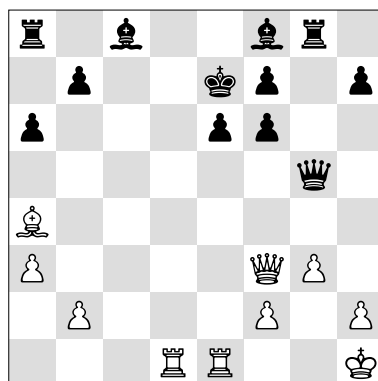
Le gardien - la pièce qui contrôle les éventuelles cases de fuite du roi

Ce qui est spécial aux exemples de cette page, c'est que le chasseur, l'assistant et le gardien entrent en scène sans faire échec.



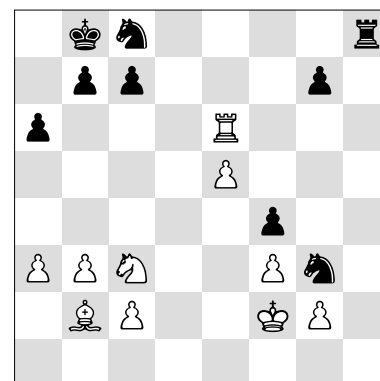
### Faire venir l'assistant

Le cavalier noir doit aider la dame à faire mat en b2. 1. ... Cc4 2. Db5 et les Blancs se sauvent. Après 1. ... **Ca4**, les Blancs ne peuvent plus protéger leur roi 2. **Db5 Cxc3+ 3. Ra1 Dxa2#**.



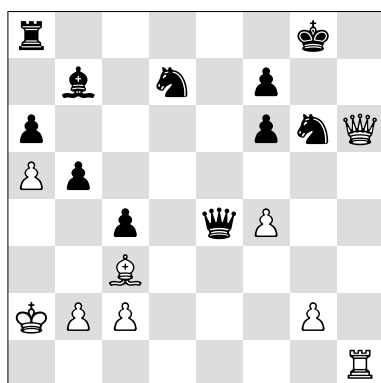
### Faire venir le chasseur

Bien sûr, la dame blanche doit mater, mais où ? 1. Dc3 semble gagnant, car les Noirs ne parviennent pas à protéger c7. Hélas, ils disposent de 1. ... f5. La dame doit donc faire mat en d8 (car ... f5 n'empêche pas le mat) et les Blancs gagnent donc par 1. **Dd3!**



### Faire venir le chasseur et le gardien

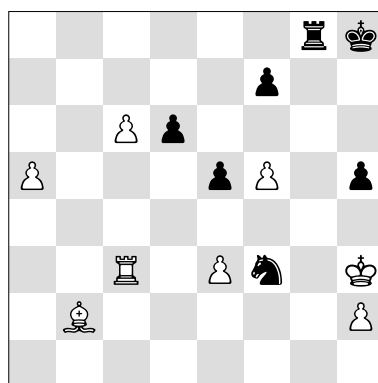
Le roi blanc peut s'évader par e1. Heureusement que les pièces peuvent exécuter plus d'une mission. La tour noire sert de chasseur et de gardien après 1. ... **Th1**. Les Blancs ne peuvent pas empêcher le mat en f1.



### Faire venir le gardien

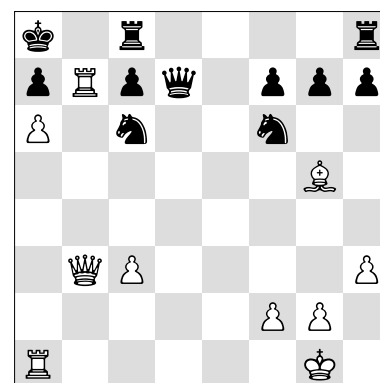
Les menaces blanches sur la colonne h semblent décisives, mais après 1. Dh7+ Rf8, le roi noir fuit.

Les Blancs doivent d'abord contrôler une case de fuite importante par 1. **Fb4**. Les Noirs peuvent alors protéger h7 en jouant 1. ... Cf8, mais alors il y a mat en h8.



### Élargir la mission du gardien

La tour se charge des cases sur la colonne g. Le cavalier contrôle h4. Les Noirs n'ont plus d'autres pièces. La tour doit élargir sa mission en jouant 1. ... Tg4 et le mat par 2. ... Cg5# est inévitable.



### L'évacuation de la case

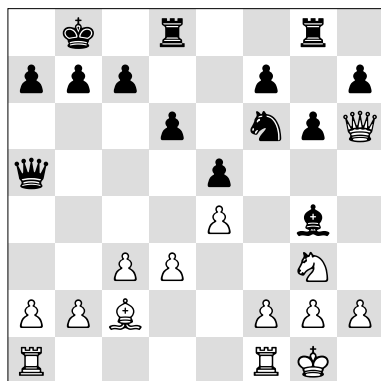
Pour faire mat, les Blancs doivent faire l'inverse de faire venir une pièce. En fait, la tour en b7 gêne. Sans la tour, la dame pourrait faire mat en b7. Les Blancs doivent donc évacuer la case b7 avec tempo : 1. **Txa7+ Cxa7 2. Db7#**.



Les pièces qui ont une fonction sont les défenseurs. Nous pouvons les éliminer en les prenant, en les chassant ou en les déviant. Rien de nouveau.

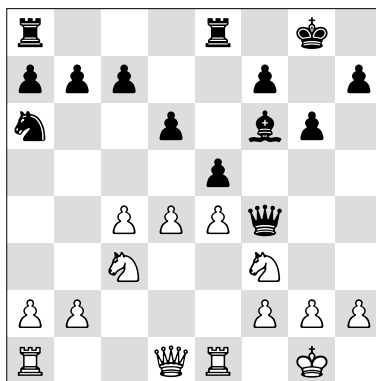
Dans ce memento, vous trouverez trois formes légèrement différentes de ce que nous avons déjà vu :

- Éliminer le défenseur avec une seule pièce ;
- Éliminer deux défenseurs en même temps ;
- Dévier les défenseurs qui ont deux fonctions.

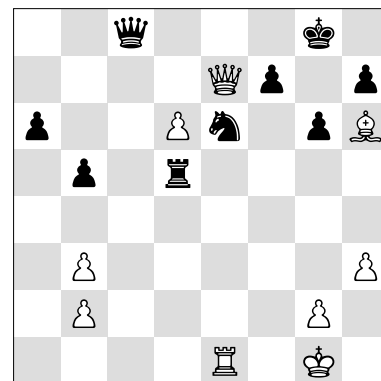


Les Blancs peuvent gagner une pièce par **1. Dg5**. Ce qu'il y a de particulier, c'est qu'une seule pièce chasse le défenseur et attaque en même temps le butin.

Cette combinaison n'est pas une attaque double de la dame, car Fg4 est (toujours) protégé, même que le contraire est finalement vrai.



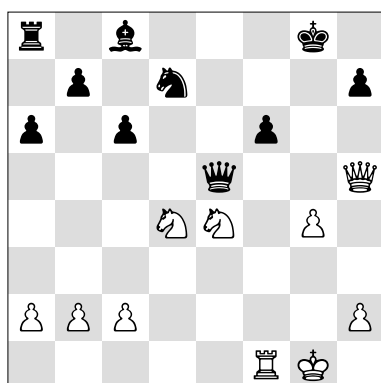
Les autres pièces aussi peuvent éliminer le défenseur à elles seules. Les Blancs gagnent le fou en f6 par **1. Cd5**. La dame doit abandonner la protection du fou. Le problème de ce type d'élimination du défenseur est qu'au début aucune pièce n'est attaquée.



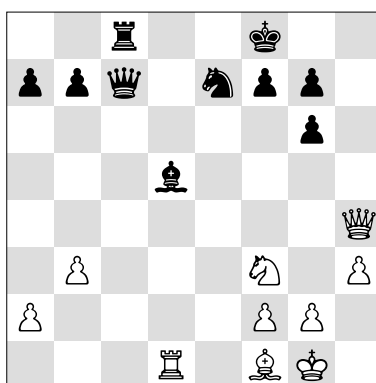
Les Blancs aimeraient mater par **1. Df8**, mais il y a deux défenseurs. Les Blancs en prennent un par **1. Txe6** et dévient l'autre : **1. ... Dxe6 2. Df8#**.

Cette combinaison n'est possible que grâce au clouage du pion f7.

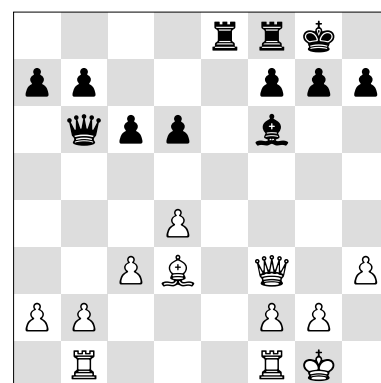
1. Df6 n'est pas bon à cause de 1. ... Tf5.



La dame en e5 est deux fois protégée. En jouant **1. Cxf6+**, les Blancs prennent le pion qui défend. Les Noirs doivent reprendre (h7 est en prise). Après la prise avec le cavalier, la dame en e5 n'a plus de défenseur. Reprendre avec la dame mène également à une perte de matériel.



Le cavalier en e7 a en tout cas une tâche importante : il doit protéger le fou en d5. Sa deuxième fonction est assez évidente aussi. C'est la seule pièce qui pare l'échec en h8. Les Blancs gagnent le fou en d5 par **1. Dh8+ Cg8 2. Txd5**.

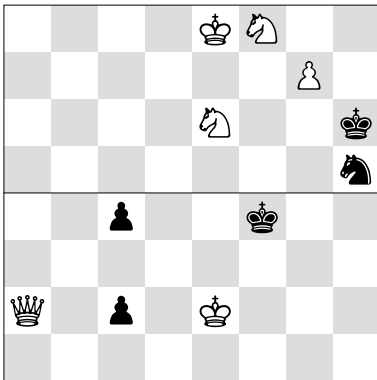


Un défenseur qui a deux fonctions n'est pas facile à trouver. Il peut déjà être utile de trouver une des fonctions.

Le pion en g7 protège le fou. Les Blancs peuvent dévier le pion g à avancer en jouant **1. Df5**. Pour éviter le mat, le pion g doit abandonner la protection du fou.

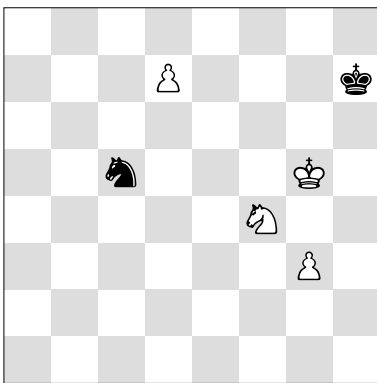
# La sous-promotion

Parfois, il vaut mieux ne pas promouvoir en dame. La promotion en tour, en fou ou en cavalier s'appelle la sous-promotion.

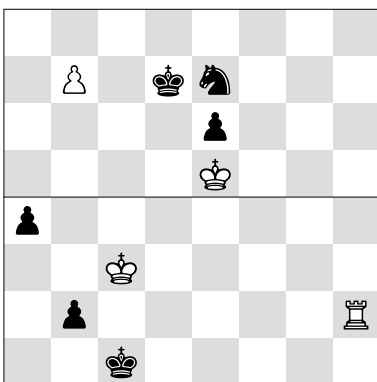


La sous-promotion en cavalier peut être logique. Un cavalier marche différemment que la dame. En haut, **1.g8D#** (1.g8D Cf6+).

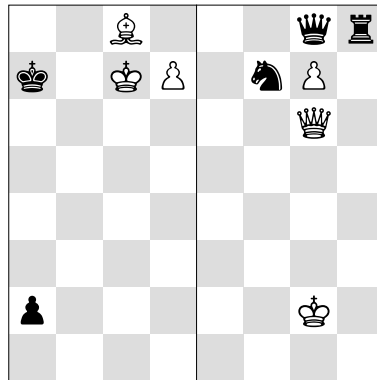
En dessous, 1. ... c1D 2. Dd2+ ne gagne pas ; **1. ... c1C+** oui.



La promotion en ♔ (ou ♖) mène au pat : **1. d8D Ce6+** 2. Cxe6. Correct est **1. d8F**.



Parfois, la sous-promotion sert à annuler. En haut, **1. b8C+** sert de défense à une attaque double. En dessous, **1. ... b1C+** défend contre le mat.



A gauche, 1. d8D a1D nulle.

Les Blancs gagnent par

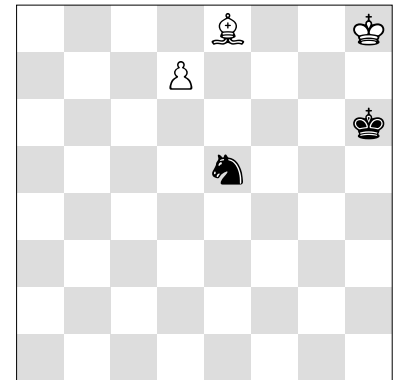
1. d8C a1D
2. Cc6+ Ra8
3. Fb7#.

A droite, les Blancs ont 12

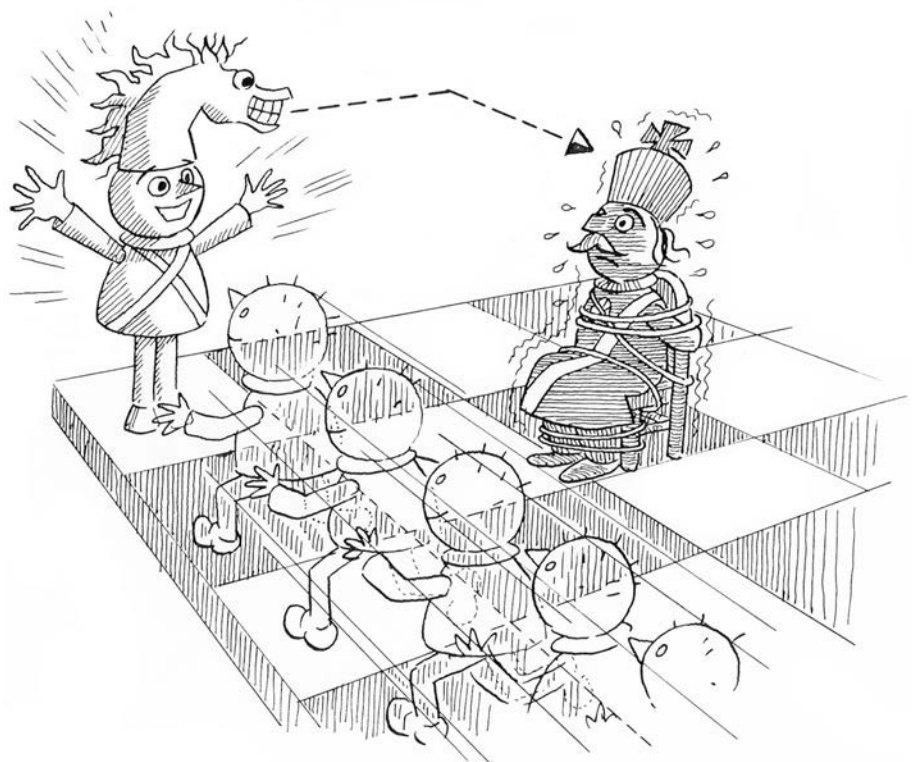
points de moins après 1.

g8D Dxg6+ 2. Rf2 Cxh8.

Après **1. gxh8C Dxh8** 2. Dxf7 ou **1. ... Dxc6** 2. Cxc6 tout est égal !



La promotion en tour ou en fou n'est utile que pour éviter le pat. Ils ont moins de possibilités que la dame. Après 1. d8D ? Cf7+ 2. Fxf7, les Noirs sont pat. C'est pourquoi **1. d8T** est gagnant. Le roi noir peut aller en g5.



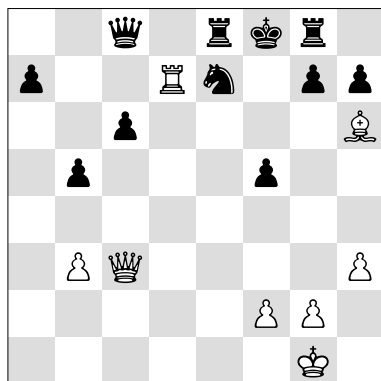
La sous-promotion en cavalier est utile :

- le cavalier fait une attaque double ;
- le cavalier protège une propre pièce ;
- le cavalier fait échec ou mat.

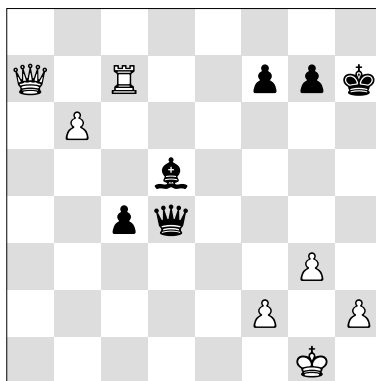
La sous-promotion en tour, en fou ou en cavalier est utile pour :

- éviter le pat.

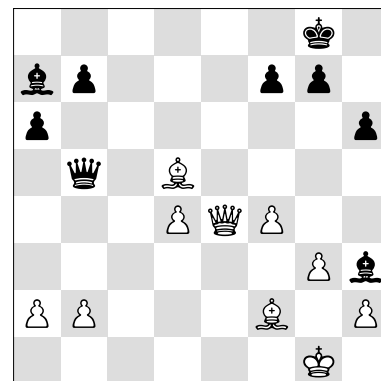




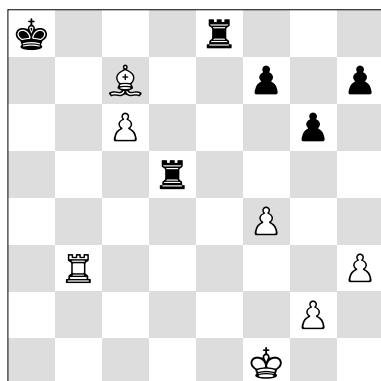
Les Blancs menacent 1. Df6#. Les Noirs ne peuvent se défendre qu'en protégeant. Non pas par 1. ... Cd5 2. Fxg7+, mais par **1. ... Rf7**, après quoi les Blancs perdent encore du matériel.



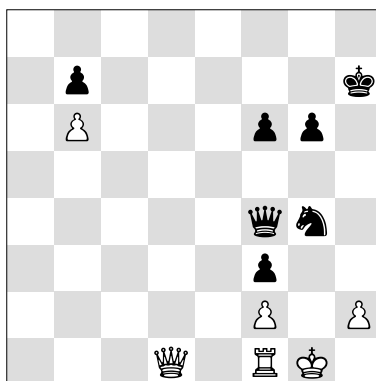
Les Noirs menacent mat en d1. Faire une issue par 1.h3 ne sert à rien : 1. ... Dd1+ 2. Rh2 Dh1#. Les Blancs doivent protéger par 1. Da4 et après 1. ... De4, le roi doit fuir en f1.



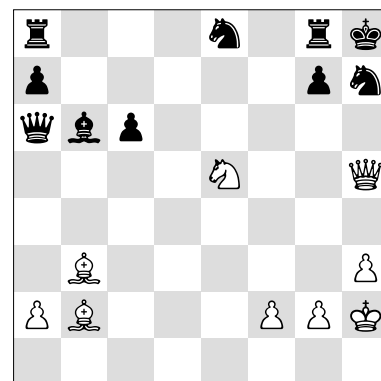
Hélas, les Blancs ne peuvent plus se sauver par 1. De1 (protéger), car le Fd5 est en prise. Fuir et interposer organisent le sauvetage : **1. Rh1! Df1+ 2. Fg1.**



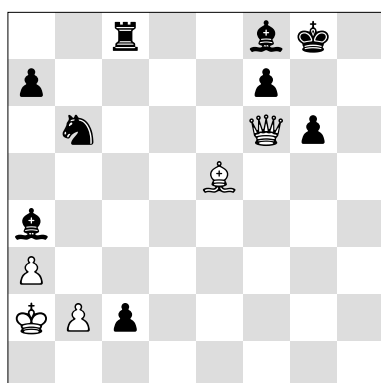
Les Noirs doivent se défendre contre Ta3#. Ils peuvent **protéger** la case a3 avec **gain de temps** : 1. ... Td1+ 2. Rf2 Ta1.



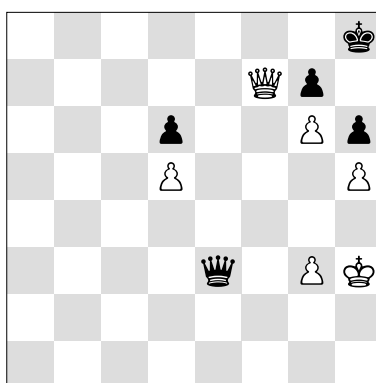
**Gain de temps et protection rayons X** sont les outils des Blancs. Après **1. Dd7+ Rh6 2. Dc7**. Après 2. ... Ce5, les Blancs clouent la ♔ par **3. Dc1**.



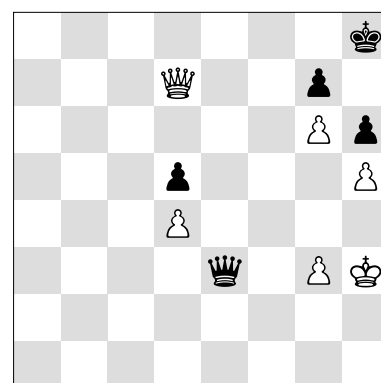
La double menace de mat en f7 et g6 ne peut être défendue que par le clouage. Après **1. ... Fc7 2. Rg1**, les Noirs doivent prendre en e5.



Comment faire face au mat en h8. La contre-attaque s'avère très utile ici. 1. ... c1C+ mène à l'échec perpétuel, **1. ... Fb3+ ! 2. Rxb3 c1C#** est plus efficace encore.

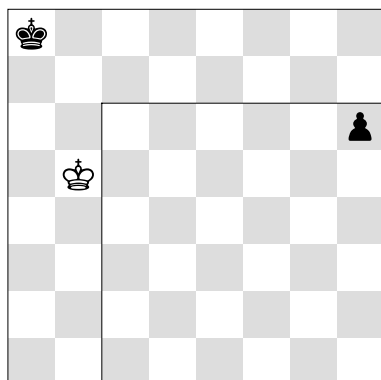


Le sauvetage des Noirs est assez inattendu. Les Noirs ne peuvent jouer que la dame. Cela permet le pat : **1. ... Dxc3+ 2. Kxc3 pat.**

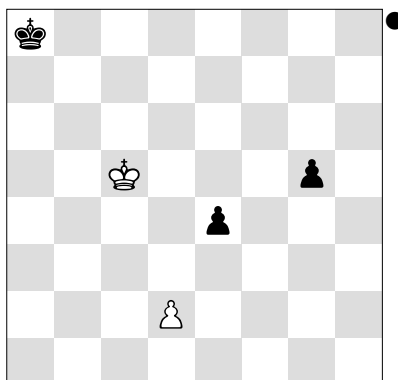


Presque la même position que la précédente, mais le roi noir a encore un coup. Les Noirs doivent minutieusement choisir l'échec : **1. ... De6+**. Ils se sauvent par pat.

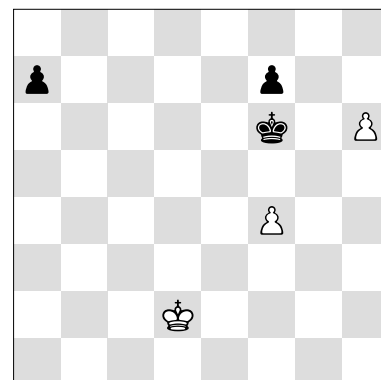
Dans une finale de pions, la règle du carré est très utile pour voir si le pion passé peut être attrapé. Ce n'est pas la seule chose qu'il faut savoir sur le carré.



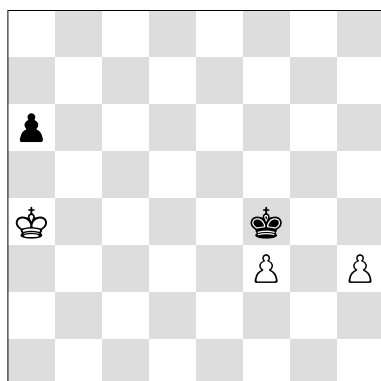
Une petite révision. Le carré du pion h est indiqué. Les Blancs entrent dans le carré et annulent. Les Noirs au trait, et le pion ne peut plus être arrêté.



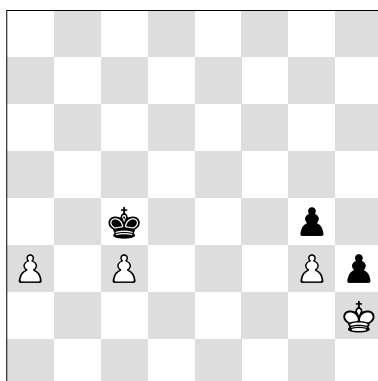
Le roi blanc peut entrer dans le carré du pion g. Les Noirs créent une barrière grâce à **1. ... e3**. Après **2. dxe3 g4 3. Rd4 g3**, le roi Blanc arrive en retard.



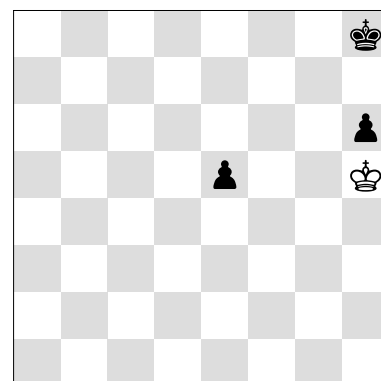
Les pions adverses peuvent aussi gêner le roi. Les Blancs jouent **1. ... f5 !** Les coups noirs sont vite épuisés : **1. ... a4 2. Kc3 a3 3. Kb3 a2 4. Kxa2 Ke7 5. h7**.



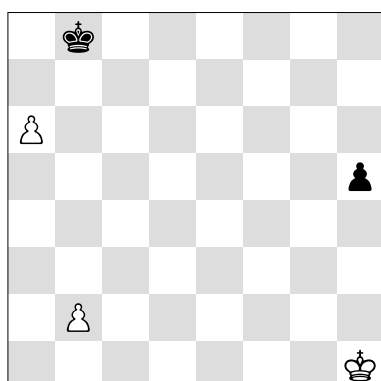
Avec **1.h4 !**, les Blancs évitent de perdre les deux pions. Après **1. ... Rf5 2. Ra5 Rg6**, il y a **3.f4 ! Rh5 4.f5**. Les Blancs gagnent avec l'aide du roi.



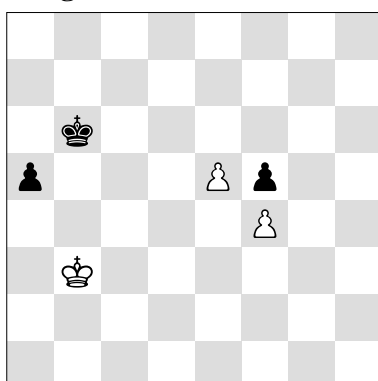
Les Noirs ne peuvent pas prendre les pions : **1. a4 Rc5 2. Rg1 Rb6 3.c4**, mais les Blancs ne peuvent pas gagner sans le roi : **3. ... Kc5 4. a5 Kc6 4. Kg1 Kc5**.



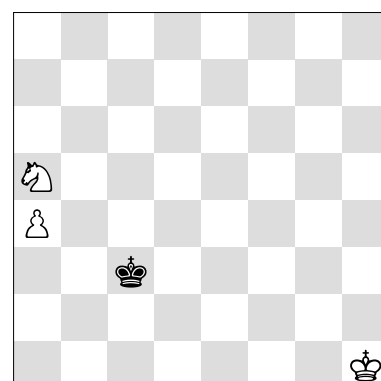
Les pions qui sont éloignés d'une colonne de plus, ont plus de mal à tenir le roi à distance. Les Blancs annulent : **1. Kg4! Kg7 2. Kf5**.



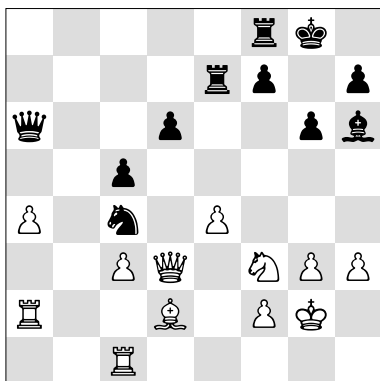
Une paire de pions est une bonne formation. Après **1. b4 Ra7 2. b5 Rb6 3. Rh2**, les Noirs ne peuvent pas prendre en b5.



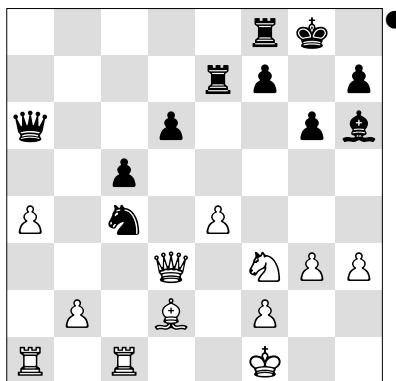
Les Noirs doivent rester dans le carré du pion e. Après **1. Ra4**, il doit abandonner son pion.



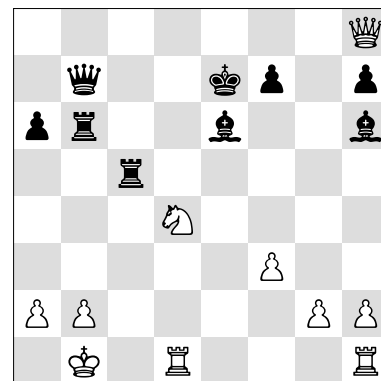
Un cavalier doit protéger son pion en dehors du carré. Donc **1. Cb3 ! Rb4 2. a5**. Vérifiez que tous les autres coups ne gagnent pas.



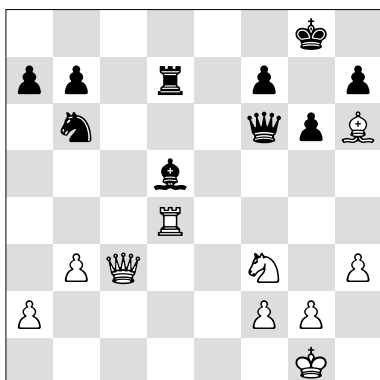
Lors d'une attaque à la découverte, la pièce avant de la batterie doit trouver une cible. Les Noirs peuvent gagner grâce à **1. ... Ce3+** : une attaque contre le **roi + pièce**.



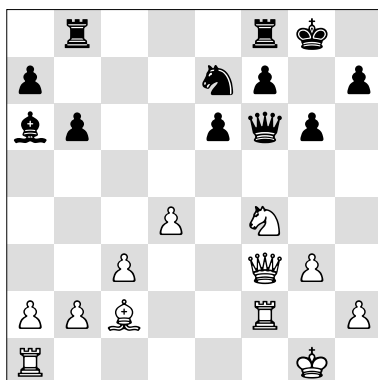
Presque la même position, mais ici, **1. ... Ce3+** 2. **Re2** ne marche pas. Les Noirs doivent prendre une pièce par **1. ... Cxd2+**, à nouveau **roi + pièce**.



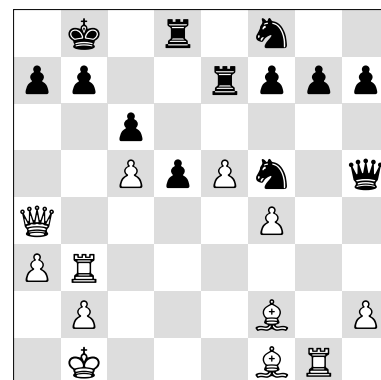
Sans **Cd4**, les Blancs peuvent mater en d8. Le cavalier doit partir avec tempo. Non pas **1. Cf5+ Fxf5** 2. **Dd8+ Re6**, mais **1. Cc6+ Dxc6** 2. **Dd8#**, une attaque contre **roi + case**.



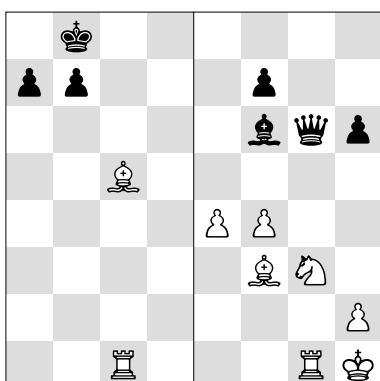
La batterie **Dc3/Td4** doit viser **pièce + case**. Après **1. Te4!**, les Noirs peuvent choisir où ils seront matés : en g7 ou en e8.



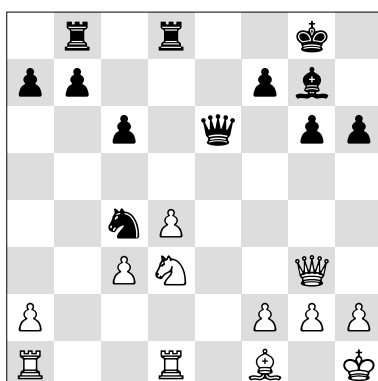
**Attaque à la découverte et coup intermédiaire.** Les Blancs peuvent gagner par **1. Cxg6 Dxf3** 2. **Cxe7+** (intermédiaire) et **3. Txf3**.



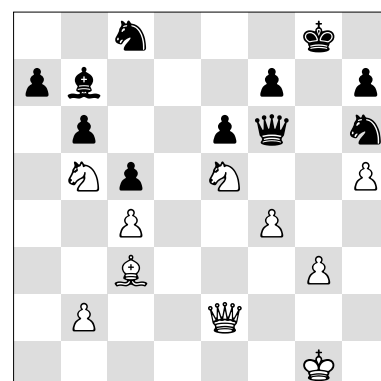
**Attaque à la découverte et enfermer.** La batterie **Da4/Tb3** mène à une victoire surprenante : **1. Th3**. La dame contrôle maintenant la case d1.



**Attaque à la découverte et élimination défenseur**  
A gauche, la pièce avant a une autre cible en vue. Après **1. Fd6+**, le fou chasse le roi de la case c8. A droite, la pièce arrière élimine le défenseur : **1. Ch5**.



Le cavalier en c4 est indirectement attaqué par **Ff1**. La pièce avant peut attaquer la dame par **1. Cf4** et elle contrôle aussi d5. La dame doit dès lors abandonner le **Cc4**.



Le fou attaque la dame indirectement. Le cavalier peut chercher une cible : **1. Cg4**. La dame est attaquée et elle ne peut plus protéger le cavalier en h6. L'attaque à la découverte élimine le défenseur.