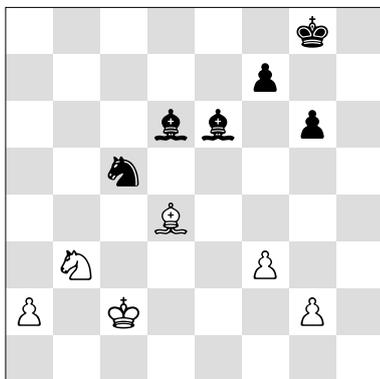


Étape 1 plus



Nom :	Date de naissance :
Adresse :	Localité :
Club :	Instructeur :
École :	Diplôme Étape 1 obtenu le :

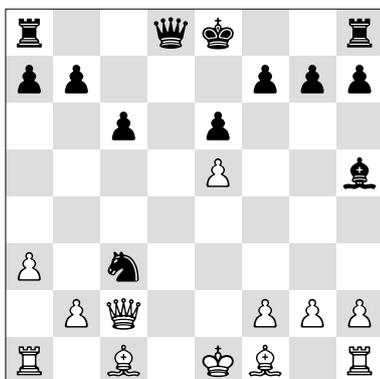
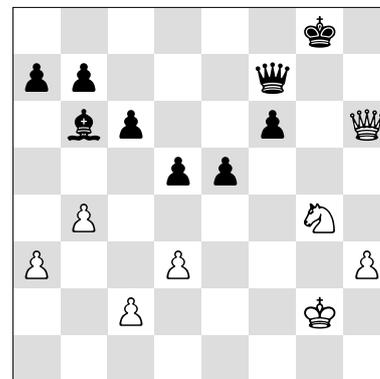
Les armes pour gagner du matériel : l'échange favorable, la prise d'une pièce non protégée et l'attaque d'une pièce à deux reprises. Parfois, deux prises sont possibles. Comparez-les. Qu'est-ce que l'adversaire joue ? Ne faites votre choix qu'après avoir analysé les options.



Attaque à deux reprises

Les Blancs peuvent prendre en c5 avec le fou ou avec le cavalier. Y a-t-il une différence ? C'est sûr, car après 1. Fd4xc5 une douche froide les attend : 1. ... Fe6xb3+.

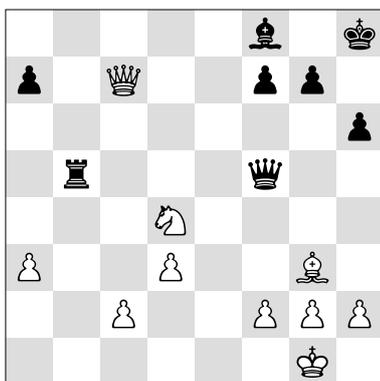
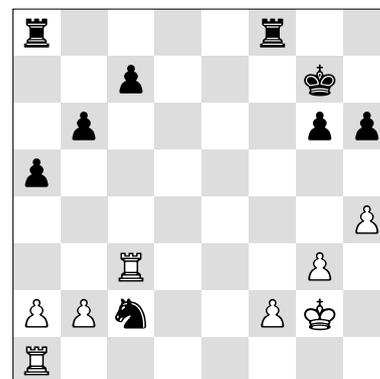
À droite, 1. Dh6xf6 gagne un pion inutile. 1. Cg4xf6+ est plus fort : le roi noir doit donner sa dame pour survivre.



Prenez une pièce non protégée

À gauche, on préférerait prendre en c3 avec la dame. Les pions resteraient l'un à côté de l'autre. Mais, ce n'est pas un bon coup en vue de 1. ... Dd8-d1#. Contentons-nous de 1. b2xc3 alors.

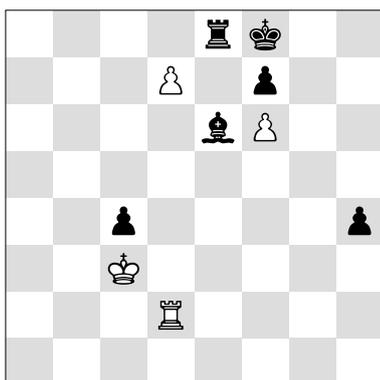
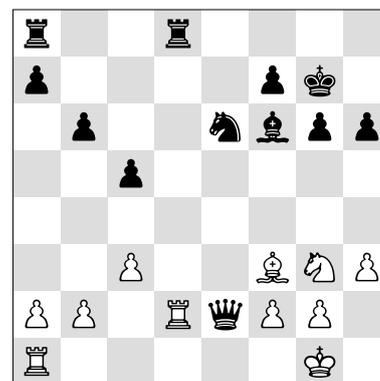
À droite, c2 est un bon petit plat. Le prendre de suite avec la tour est bien, mais prendre d'abord en c7, tout en faisant échec, est meilleur.



Choisissez la bonne prise

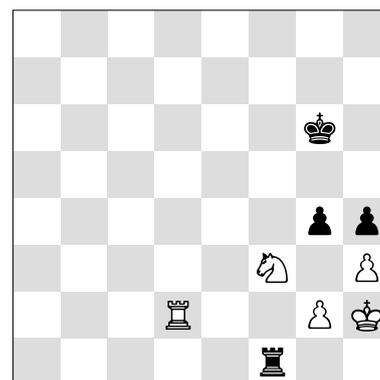
À gauche, vous pouvez prendre la dame ou la tour. Vérifions d'abord si nous pouvons prendre la dame sans nous mettre en danger. Hélas, il y a 1. ... Tb5-b1#. Prendre la tour est plus prudent.

À droite, les Blancs doivent prendre en e2 avec la tour. Après une autre prise, la tour en d2 est perdue.



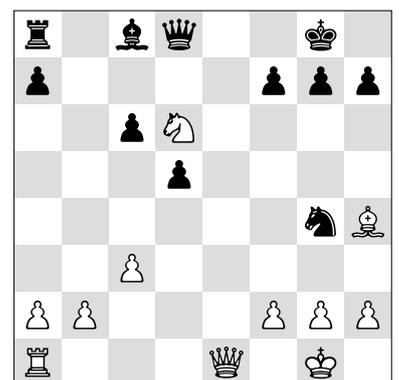
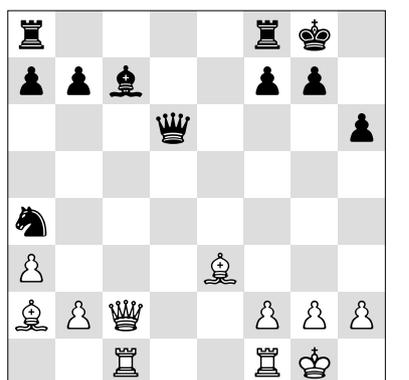
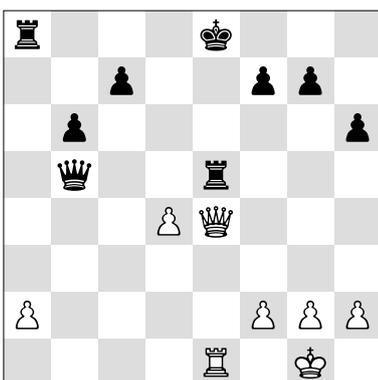
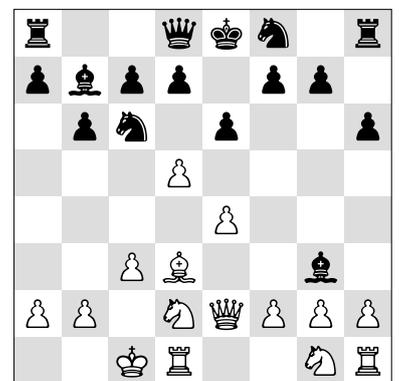
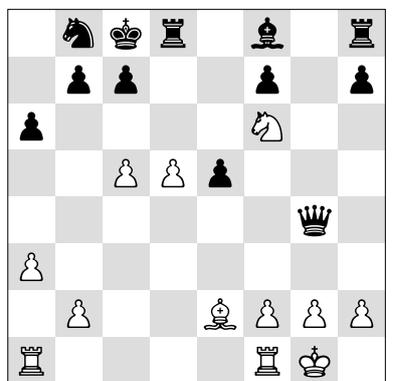
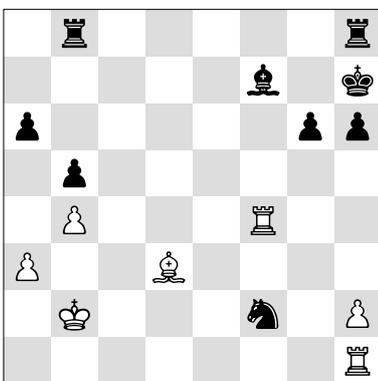
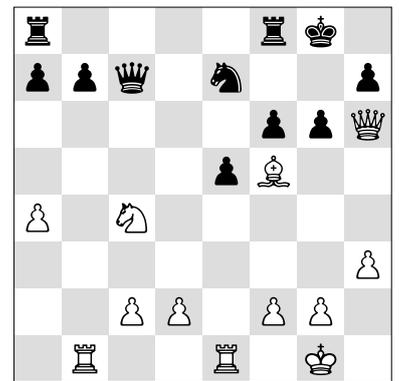
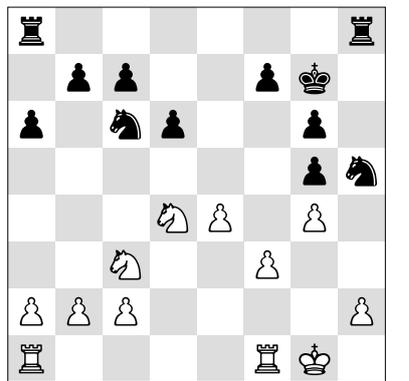
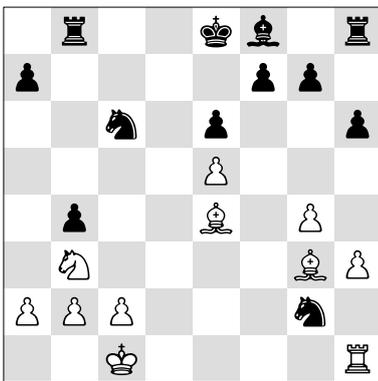
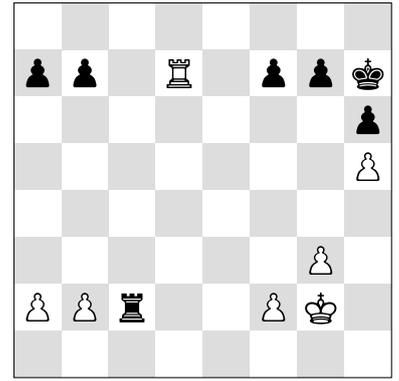
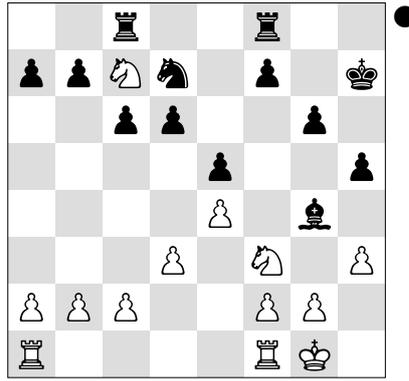
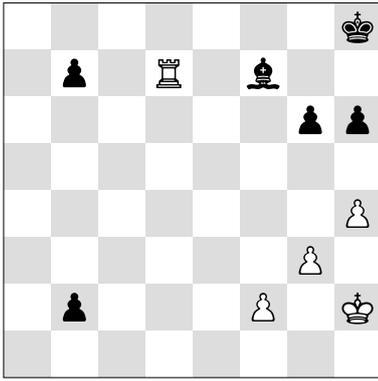
Gagner sans prendre des pièces !

À gauche, vous pouvez prendre une tour entière. Mais, après 1. ... Rf8xe8, il sera difficile de gagner. Les pions noirs sont trop forts. Or, après 1. d7-d8D, les Noirs sont matés s'ils prennent la dame en d8. À droite, le cavalier peut être pris. Ça suffit pour annuler. 1. ... g4-g3# par contre...!

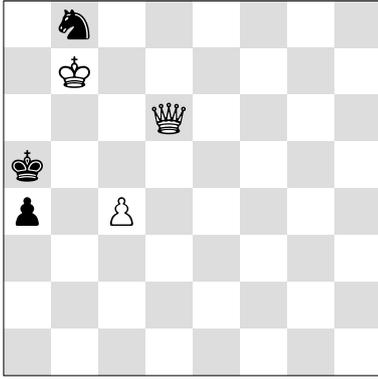


Le matériel

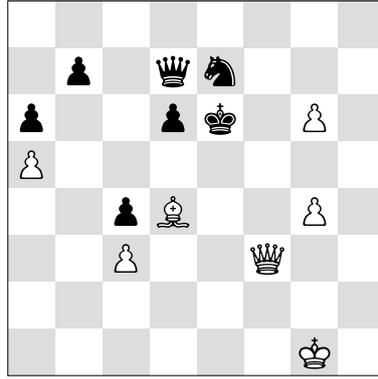
Choisissez la bonne prise : **B**



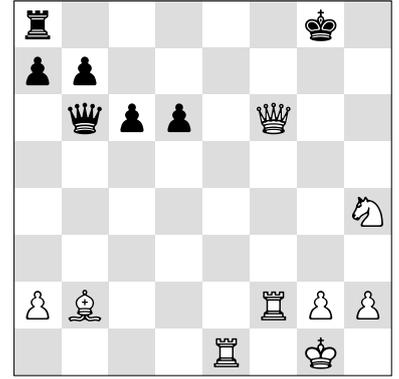
Le mat en un coup Trouvez autant de tableaux de mat que possible : **A**



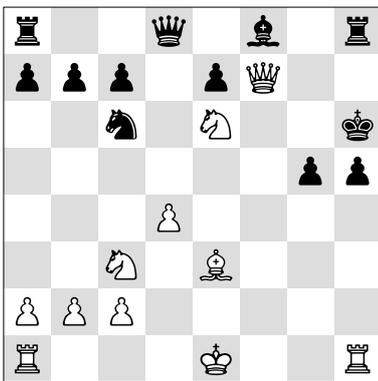
3x



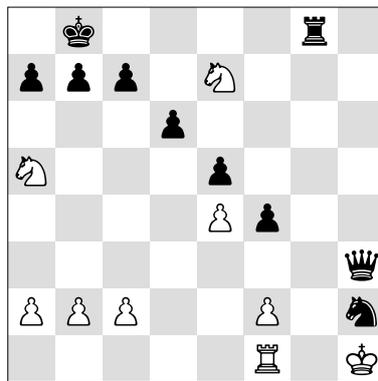
2x



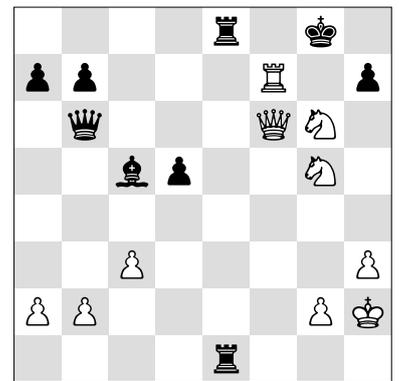
4x



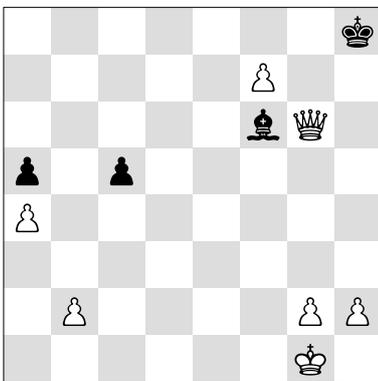
3x



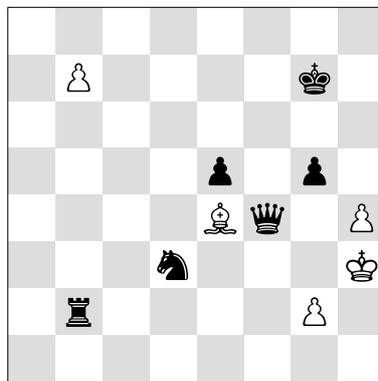
3x



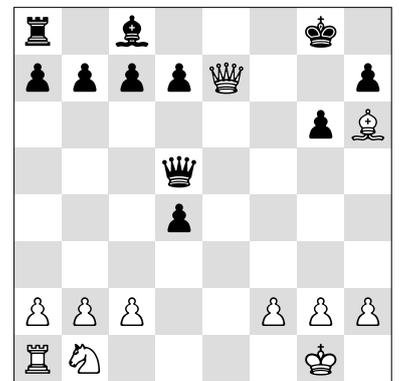
3x



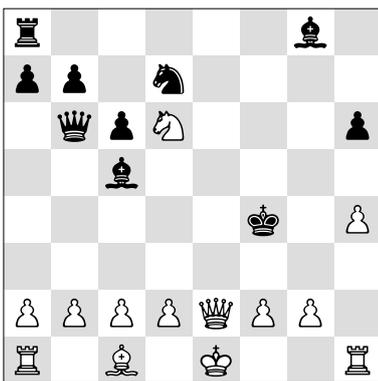
4x



3x



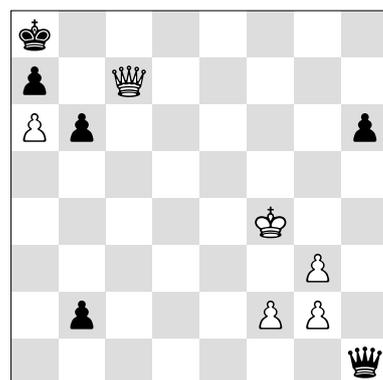
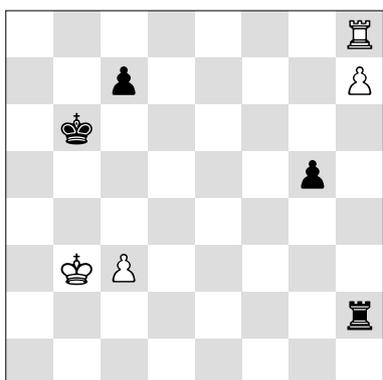
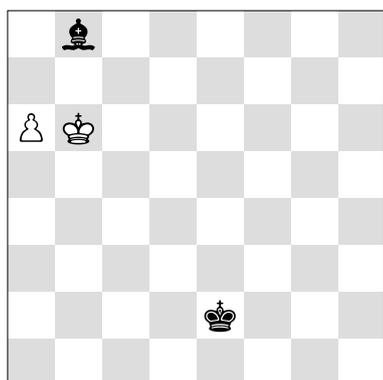
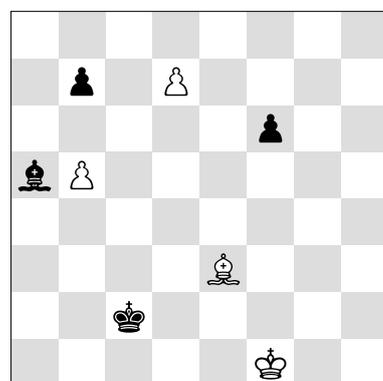
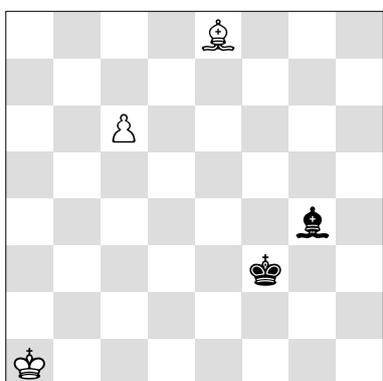
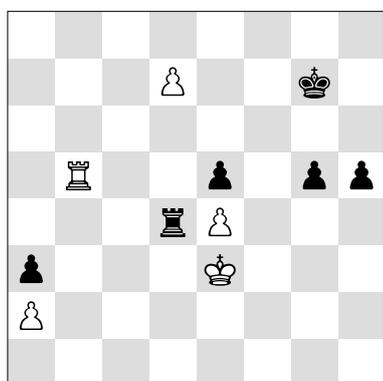
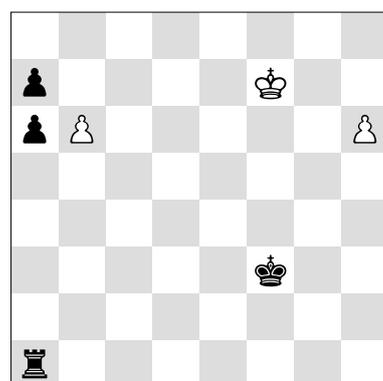
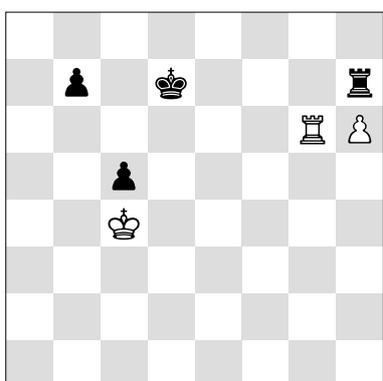
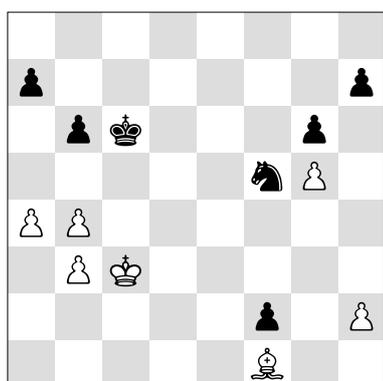
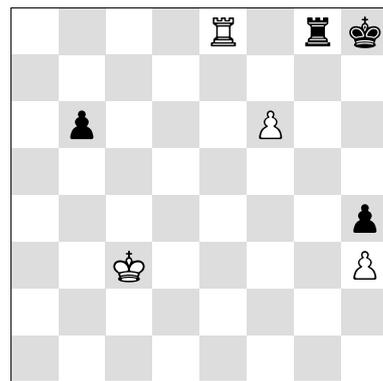
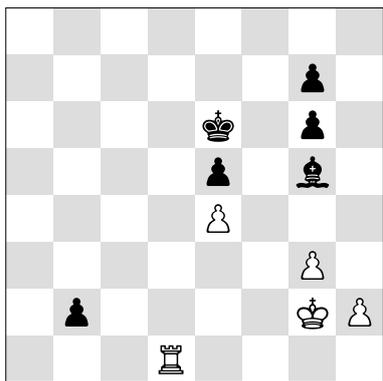
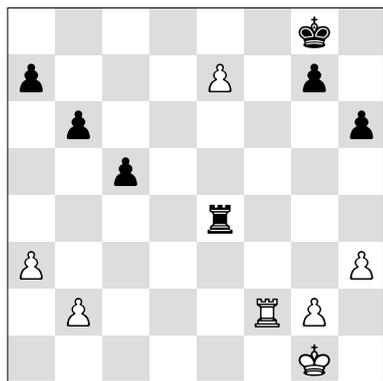
3x



3x



La finale



Le pion passé: B