

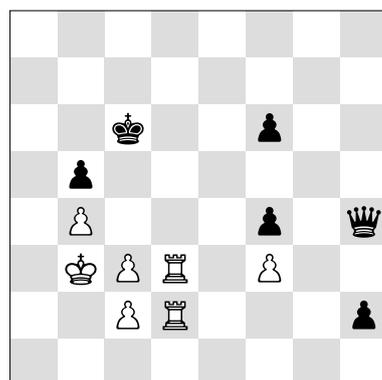
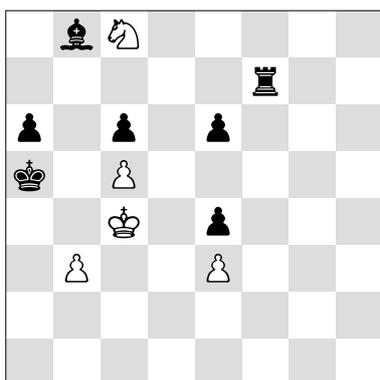
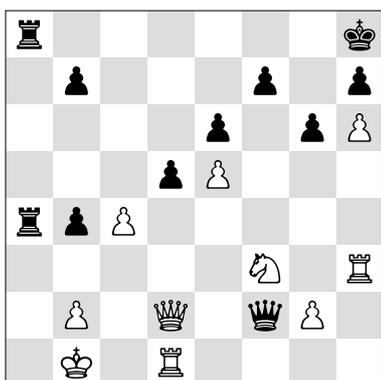
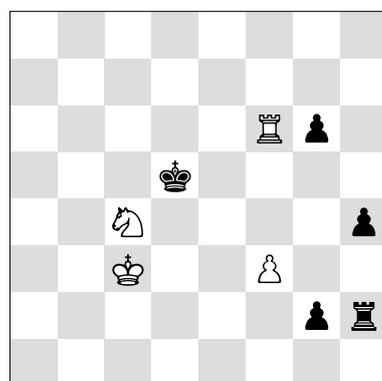
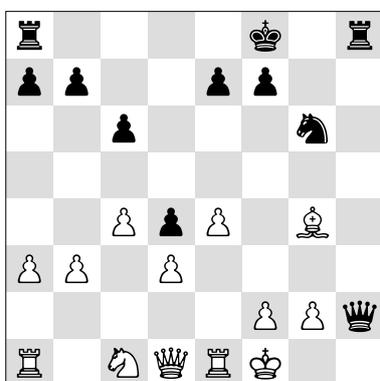
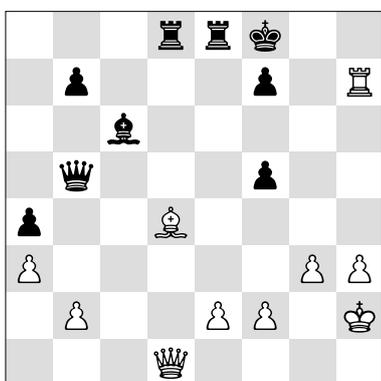
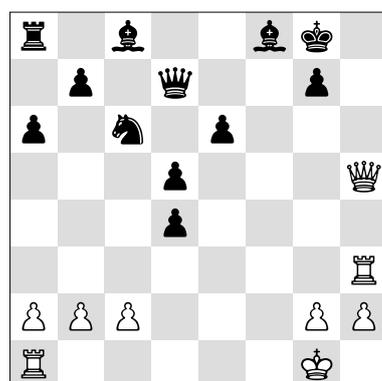
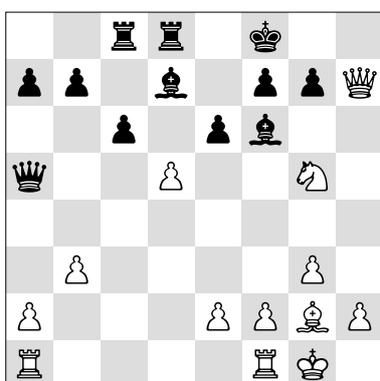
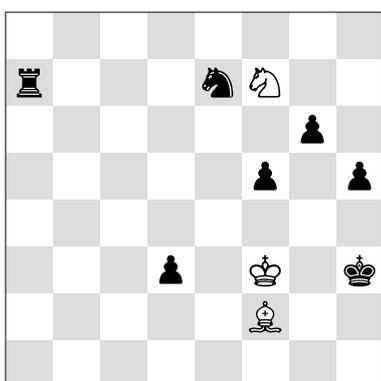
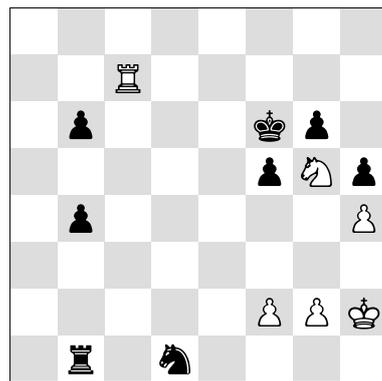
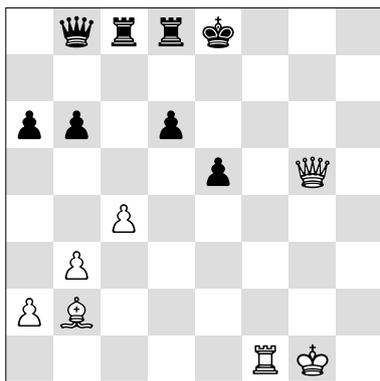
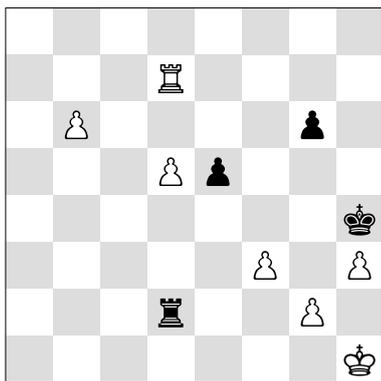
# Étape 2 plus



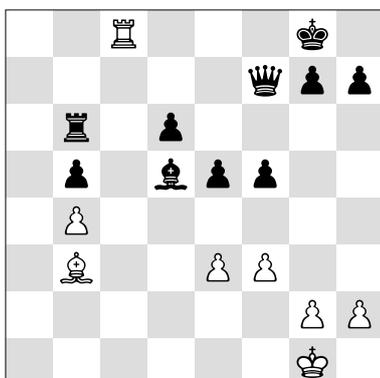
<b>Nom :</b>	<b>Date de naissance :</b>
<b>Adresse :</b>	<b>Localité :</b>
<b>Club :</b>	<b>Instructeur :</b>
<b>Diplôme Étape 1 plus obtenu le :</b>	<b>Diplôme Étape 2 obtenu le :</b>

# La menace de mat

# Faire venir le gardien : **A**



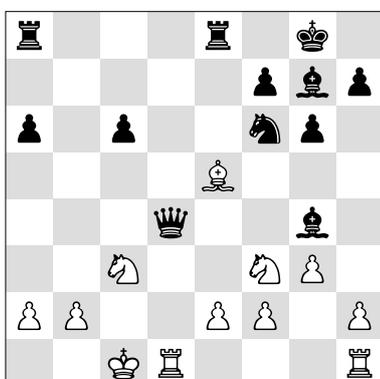
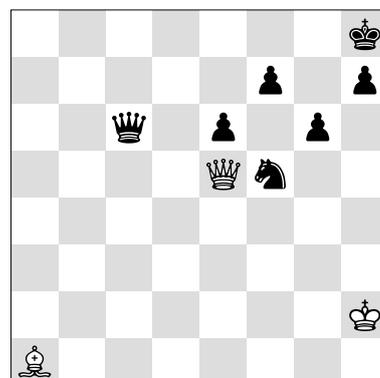
Répetons-le une fois de plus ! Avant de faire un coup : faites attention, regardez si plusieurs (bons) coups sont possibles, faites un choix, vérifiez et jouez le coup. Surtout en défense, la moindre mauvaise décision pour parer une attaque adverse peut mener à une position perdante.



### ● Parer l'échec

Les Noirs doivent-ils se faire mater après le logique 1. ... Df8, suivi de 2. Fxd5+ Rh8 3. Txf8#? Non ! Après 1. ... **De8** 2. **Txe8+ Rf7**, ils gardent l'avantage matériel.

À droite, 1. ... Rg8 2. Dh8#, mais 1. ... **f6** 2. **Dxf6+ Rg8** fait continuer la partie.

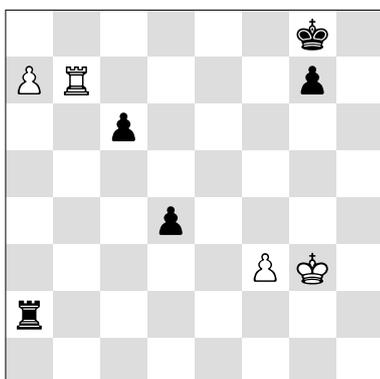


### Pertes de matériel

A gauche, les Blancs doivent reprendre la dame. 1. Txd4 permettrait de jouer l'autre tour en d1, mais coûterait une pièce : 1... Fxf3 et 2. ... Txe5.

**1. Fxd4** est correct.

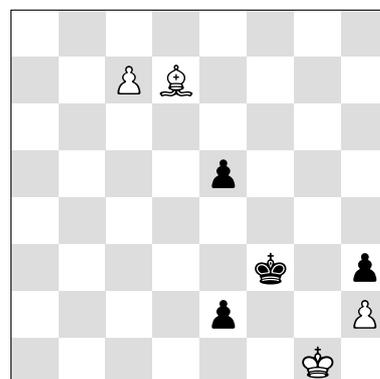
A droite, la dame doit rentrer chez elle (d1). Elle doit défendre le cavalier en d4.



### ● Se défendre : un pion passé

À gauche, il est tentant de faire avancer ses pions au plus vite. Mais après 1. ... d3 2. Tb8+ et 3. a8D, ces pions n'iront pas loin. Le prudent 1. ... **Kh7** est nécessaire.

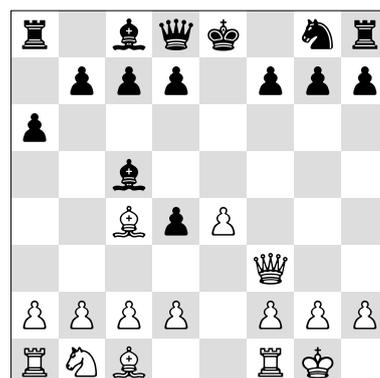
À droite, la promotion par 1. c8D n'est pas très maligne. Les Noirs font mat. **1. Fg4+** gagne.



### ● Le mat du berger

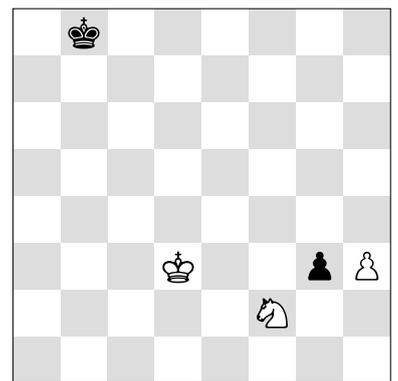
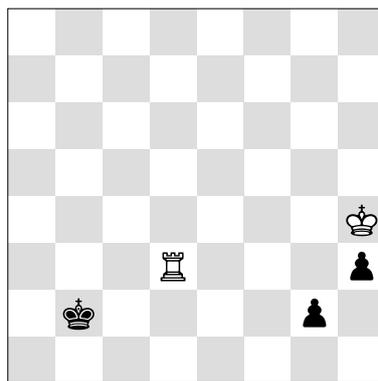
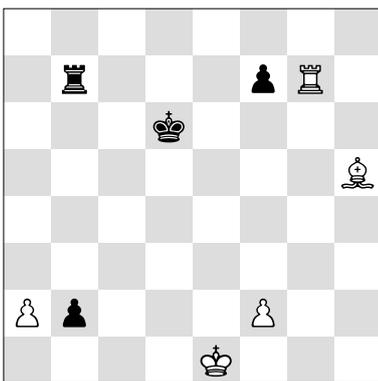
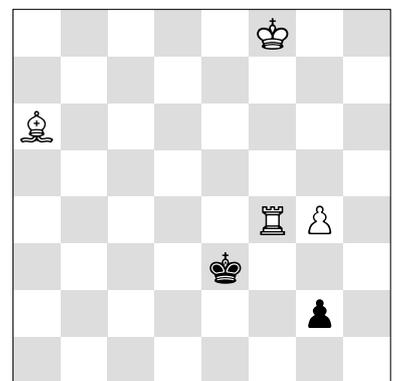
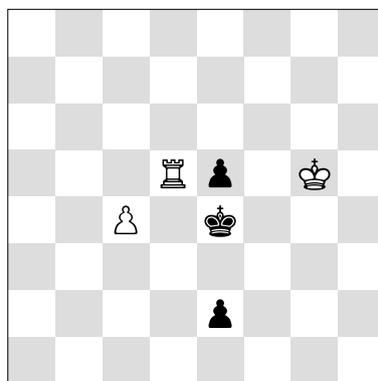
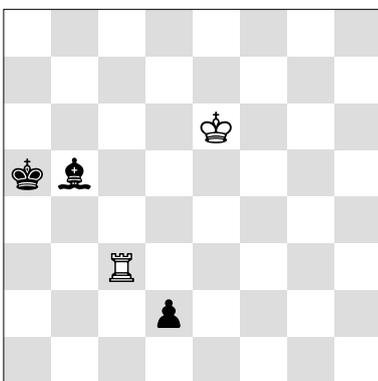
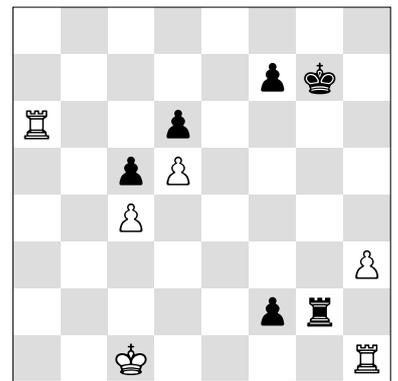
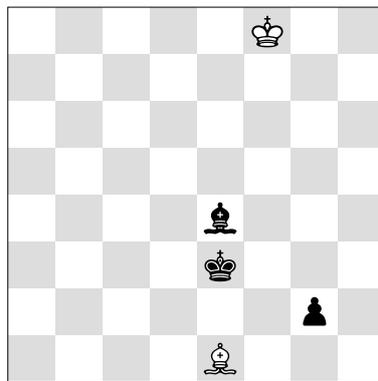
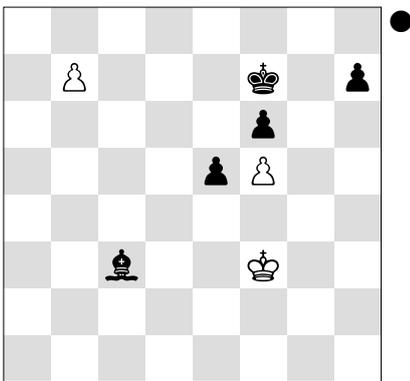
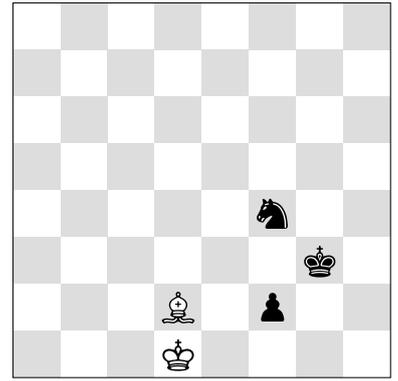
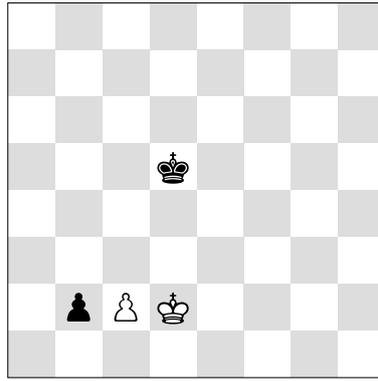
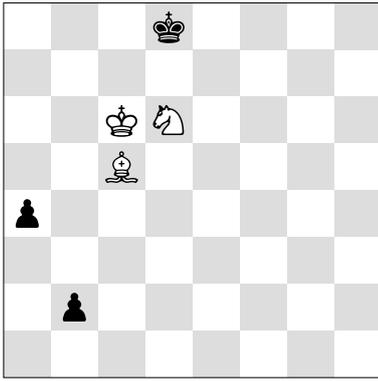
Jouez toujours des coups sains en cas de menace en f7. A gauche, 1. ... **Cf6** est un bon coup de développement, car 2. e5 dxe5 3. dxe5 Fg4 est très bon pour les Noirs.

À droite, les Noirs doivent protéger f7 par 1. ... **De7** car 1. ... **Cf6** 2. e5 est mauvais.



# La défense

# Défendez contre le pion passé : **A**



# Le mat

# Inventez un mat (♔♞): A

