

Étape 1 extra

2 Prenez une pièce non protégée : A

- | | |
|----------------|---------------------------------------|
| 1) 1. Dxc3 | 7) 1. ... Dxd6 |
| 2) 1. Txb4 | 8) 1. ... Cxb4 |
| 3) 1. hxg4 | 9) 1. Txf6 |
| 4) 1. Txd7 | 10) 1. ... Dxd6 (1. ... Cxb4 2. Cxe6) |
| 5) 1. ... Cxg4 | 11) 1. Dxa5 |
| 6) 1. ... Dxc3 | 12) 1. Cxg4 |

3 Prenez une pièce non protégée : B

- | | |
|----------------|----------------|
| 1) 1. Fxb2 | 7) 1. ... Fxc4 |
| 2) 1. Dxd3 | 8) 1. Fxf4 |
| 3) 1. ... Dxc2 | 9) 1. ... Dxc2 |
| 4) 1. ... Fxf4 | 10) 1. Dxc2 |
| 5) 1. ... Cxe6 | 11) 1. Dxa5 |
| 6) 1. ... Cxc4 | 12) 1. Txe7 |

4 La défense / Déplacer : A

- | | |
|---------------|----------------|
| 1) 1. ... Cb6 | 7) 1. ... Td2 |
| 2) 1. Dc1 | 8) 1. ... Dxb2 |
| 3) 1. ... Fa5 | 9) 1. ... Fb6 |
| 4) 1. Ch3 | 10) 1. ... Dc4 |
| 5) 1. ... Ch7 | 11) 1. Fb1 |
| 6) 1. Fa2 | 12) 1. Dh5 |

5 La défense / Déplacer : B

- | | |
|---------------|-----------------------|
| 1) 1. Cc6 | 7) dessin |
| 2) 1. Ch4 | 8) 1. ... Da6 |
| 3) 1. ... Ca4 | 9) 1. Db7 |
| 4) dessin | 10) 1. Da4 |
| 5) 1. ... Db1 | 11) 1. ... Cc4 |
| 6) 1. Ca4 | 12) 1. ... Df5 ou Dg6 |

6 La défense / Protéger : A

- | | |
|---------------|---------------|
| 1) 1. ... b5 | 8) 1. ... Dc4 |
| 2) 1. Ff3 | 9) 1. ... Fe7 |
| 3) 1. ... Tc8 | 10) 1. Tf7 |
| 4) 1. b4 | 11) 1... Cg8 |
| 5) 1. De1 | 12) 1. Cg1 |
| 6) 1. ... a3 | |
| 7) 1. f4 | |

7 La défense / Prendre : A

- | | |
|----------------|-----------------|
| 1) 1. ... Fxe4 | 7) 1. Cxg4 |
| 2) 1. hxg4 | 8) 1. Fxd5 |
| 3) 1. bxc4 | 9) 1. ... Cxb4 |
| 4) Dxd5 | 10) 1. ... Fxe2 |
| 5) 1. ... dxe5 | 11) 1. hxg6 |
| 6) 1. ... Cxc7 | 12) dessin |

8 La défense / Interposer : A

- | | |
|---------------|----------------|
| 1) 1. ... d5 | 7) 1. ... c4 |
| 2) 1. f3 | 8) 1. b3 |
| 3) 1. ... Cc6 | 9) 1. ... d4 |
| 4) 1. ... Fe7 | 10) 1. ... Fd4 |
| 5) 1. ... c5 | 11) 1. Fe2 |
| 6) 1. f4 | 12) 1. Fd6 |

9 Parer l'échec : A

- | | |
|---|--|
| 1) 1. ... gxf6 | 7) 1. Td1 (1. Dd1 Txd1+; 1. Ff1 Txf1#) |
| 2) 1. Rh1 | 8) 1. Rf4 |
| 3) 1. Dc3 | 9) 1. ... Db8 (1. ... Df8 2. Dxf8#) |
| 4) 1. ... Re6 (1. ... Dxc3? 2. Txxg6+ ou 2. bxc3) | 10) 1. ... Txf3+ |
| 5) 1. ... Fxb8 | 11) 1. Rh1 (1. Txf2 Txf2 2. Dxf2 Txf2 3. Rxf2) |
| 6) 1. ... Rxd6 | 12) 1. ... Dd8 (1. Td8 2. Dxc7) |

10 Mat / Prévoir sans voir : A

- | | |
|----------------|---|
| 1) 1. Ra6 Ta7# | 8) 1. Rg2 Ch4# |
| 2) 1. Rb2 Dc1# | 9) 1. Rh4 Dh2# |
| 3) 1. Ra2 Da1# | 10) 1. Rg2 h1D# (1. ... Tg1+? 2. Rf2 h1D 3. De8+) |
| 4) 1. Re2 Td2# | 11) 1. g7 Ch7# |
| 5) 1. Rh1 Fe4# | 12) 1. Re2 Fd1# |
| 6) 1. Rh1 Df3# | |
| 7) 1. Rc1 Db1# | |

11 Parer l'échec : B

- | | |
|--------------------------------------|---------------------------------------|
| 1) 1. ... Rc8 (1. ... Re8? 2. Dxc7) | 7) 1. ... Cxf6 (1. ... Fxf6? 2. Dxe4) |
| 2) 1. ... Ff8 (1. ... Tf8? 2. Txc5) | 8) 1. Fd4 (1. Rh1? Fxf6) |
| 3) 1. ... Ra6 (1. ... Ra4? 2. Dxb4#) | 9) 1. Rc3 (1. Re3? e1D+) |
| 4) 1. ... Td7 (1. ... Rc8? 2. Dxe7) | 10) dessin |
| 5) 1. ... Rd7 (1. ... Re7? 2. Fxc6) | 11) dessin |
| 6) 1. Rd1 (1. b4? axb3+) | 12) 1. ... Rb8 (1. ... Txc7 2. Dxf7) |

12 Parer l'échec : C

- | | |
|---------------------------------------|---|
| 1) 1. Rc1 (1. Ra1? Dd1#) | 7) 1. ... Rg8 (1. ... Re8? 2. Cc7#) 2. Dd8+ Ff8 |
| 2) 1. ... Fg8 (1. ... Fxe8? 2. Txe8#) | 8) 1. ... Rf7 (1. ... Txe8? 2. Dxe8#) |
| 3) 1. ... Fxf8 (1. ... Rxf8? 2. Te8#) | 9) 1. ... Fxg6 (1. ... Cxg6? 2. Dh5#) |
| 4) 1. Rc4 (1. Ra4? Ta1#) | 10) 1. ... Cxh7 (1. ... Rh8? 2. Cxf7#) |
| 5) 1. Dg1 (1. Rh2? g3#) | 11) 1. ... Fxf6 (1. ... Txf6? 2. Td8#) |
| 6) 1. ... Rg7 (1. ... Rf8? 2. Dxf7#) | 12) 1. Rh2 (1. Rf2? De3#) |

13 Faites mat en un coup : A

- | | |
|------------|-------------|
| 1) 1. f7# | 7) 1. Dg8# |
| 2) 1. De7# | 8) 1. De8# |
| 3) 1. Dc8# | 9) 1. Dh5# |
| 4) 1. Db5# | 10) 1. Dh7# |
| 5) 1. Db6# | 11) 1. Ff7# |
| 6) 1. Dc3# | 12) 1. Dd8# |

14 Faites mat en un coup : B

- | | |
|-------------|------------|
| 1) 1. Dg7# | 4) 1. Cc7# |
| 2) 1. Dxe8# | 5) 1. Cf6# |
| 3) 1. Dd5# | 6) 1. De7# |

- 7) 1. ... Fe2#
- 8) 1. ... Tg1#
- 9) 1. ... Tf2#

- 10) 1. ... Tg1#
- 11) 1. ... Dh1#
- 12) 1. ... Ce1#

15 Inventer un mat : A

- 1) ♖d3
- 2) ♖f3
- 3) ♖f4
- 4) ♜a5
- 5) ♔c6
- 6) ♚e7

- 7) ♜c8
- 8) ♘a8
- 9) ♔g6
- 10) ♚c2
- 11) ♘g4
- 12) ♘c7

16 Inventer un mat : B

- 1) ♚h7
- 2) ♜d2
- 3) ♚h2
- 4) ♚g6
- 5) ♚g5
- 6) ♚e3

- 7) ♚h6
- 8) ♔f6
- 9) ♚h7
- 10) ♘d6
- 11) ♔e3
- 12) ♔h4

17 Faites mat en un coup : C

- 1) 1. Dxc7#
- 2) dessin
- 3) 1. De8#
- 4) 1. Dd1#
- 5) 1. Dd8#
- 6) 1. Da6#

- 7) 1. Da6#
- 8) 1. ... Da4#
- 9) 1. Df7#
- 10) 1. Dh5#
- 11) 1. Dg3#
- 12) 1. Dg4#

18 Le roque : oui ou non : A

- 1) 0-0 0-0-0 X
- 2) 0-0 0-0-0 X
- 3) 0-0 0-0-0 X
- 4) 0-0 0-0-0 X
- 5) 0-0 0-0-0 X
- 6) 0-0 0-0-0 X

- 7) 0-0 0-0-0 X
- 8) 0-0 0-0-0 X
- 9) 0-0 0-0-0 X
- 10) 0-0 0-0-0 X
- 11) 0-0 0-0-0 X
- 12) 0-0 0-0-0 X

19 Le roque : oui ou non : B

- 1) 0-0 0-0-0 X
- 2) 0-0 0-0-0 X
- 3) 0-0 0-0-0 X
- 4) 0-0 0-0-0 X
- 5) 0-0 0-0-0 X
- 6) 0-0 0-0-0 X

- 7) 0-0 0-0-0 X
- 8) 0-0 0-0-0 X
- 9) 0-0 0-0-0 X
- 10) 0-0 0-0-0 X
- 11) dessin
- 12) 0-0 0-0-0 X

20 La défense : A

- 1) 1. ... Cc4
- 2) 1. ... Dxc3
- 3) 1. Fxd4
- 4) 1. ... Fa8
- 5) 1. a4
- 6) 1. Cd5

- 7) 1. ... Cc4
- 8) 1. Tb3
- 9) 1. Re2
- 10) 1. Fd6
- 11) 1. Dxd7
- 12) 1. Dxc4

21 *La défense : B*

- | | |
|----------------|-----------------|
| 1) 1. ... Fa7 | 7) 1. ... cxd6 |
| 2) 1. ... Fxb4 | 8) 1. f5 |
| 3) 1. Fb2 | 9) 1. ... Dxd5 |
| 4) 1. Cb5 | 10) 1. ... Fxc3 |
| 5) 1. ... e4 | 11) 1. Da5 |
| 6) 1. ... f5 | 12) 1. ... Dh5 |

22 *Échangez favorablement : A*

- | | |
|----------------|-----------------|
| 1) 1. ... Cxf4 | 7) 1. Txa2 |
| 2) 1. hxg7 | 8) 1. Fxd6 |
| 3) 1. Cxa3 | 9) 1. ... Fxd1 |
| 4) 1. ... bxc3 | 10) 1. dxc6 |
| 5) 1. ... Fxf3 | 11) 1. Txd8 |
| 6) 1. Fxh8 | 12) 1. ... bxc4 |

23 *Échangez favorablement : B*

- | | |
|----------------|--------------------------------|
| 1) 1. Txb6 | 7) 1. ... Fxh3 |
| 2) 1. ... exd5 | 8) 1. ... Txd4 |
| 3) 1. ... Fxa1 | 9) 1. exd6 |
| 4) 1. ... Fxf5 | 10) 1. Fxe6+ (1. Fxc6+? Txd1#) |
| 5) 1. Cxc4 | 11) dessin |
| 6) 1. bxc4 | 12) 1. Cxc7+ |

24 *Gagner du matériel : A*

- | | |
|---|---|
| 1) 1. Cxg5 hxg5 (échanger favorablement) | 7) 1. ... Dxa3 (prendre une pièce non protégée) |
| 2) 1. ... Dxe2 (prendre une pièce non protégée) | 8) 1. fxg6 hxg6 (échanger favorablement) |
| 3) 1. Fxb4 (échanger favorablement) | 9) 1. cxd4 Fxd4 (échanger favorablement) |
| 4) 1. ... Txc5 (prendre une pièce non protégée) | 10) 1. Cxd4 (prendre une pièce non protégée) |
| 5) 1. ... Dxh4 (prendre une pièce non protégée) | 11) 1. Dxf6 (prendre une pièce non protégée) |
| 6) 1. ... exf3 Fxf3) (échanger favorablement) | 12) 1. Cxc5 (1. Dxb6? Th5+ 2. Rg2) |

25 *Gagner du matériel : B*

- | | |
|--|--|
| 1) 1. Cxg6 | 7) 1. ... Dxa3 2. Te8+ Df8 3. Txf8+ Rxf8 |
| 2) 1. ... Txc5 | 8) 1. ... Cxh5 (1. ... Cxd7? 2. Dxc7#) |
| 3) 1. Dxb3! | 9) 1. Cxc5 (1. Dxa7? Tc1+) 1. ... Dxc5 |
| 4) 1. Fxd8 Txd8 | 10) 1. Txb2 (1. Txa7? b1D) |
| 5) 1. Cxe8 (1. Txd5? Te1#) | 11) 1. ... Fxd5 2. cxd5 |
| 6) 1. dxc5+ (1. dxe5? Td1#) 1. ... Dxc5 2. Tf1 | 12) 1. Fxb8 (1. Fxh6? Tb1+) |

26 *Faites mat en un coup : D*

- | | |
|-------------|-------------|
| 1) 1. Db6# | 7) 1. Dd6# |
| 2) 1. Df8# | 8) 1. Dc8# |
| 3) 1. Ce7# | 9) 1. Dc4# |
| 4) 1. Cf6# | 10) 1. Dg3# |
| 5) 1. Dxh6# | 11) 1. Cd6# |
| 6) 1. Dh8# | 12) 1. Dg6# |

27 *Faites mat en un coup : E*

- | | |
|----------------|--|
| 1) 1. Tf7# | 5) 1. Cb6# (1. Df8+ De8; 1. Dc7+ Txc7) |
| 2) 1. Dg8# | 6) dessin |
| 3) 1. ... Db1# | 7) 1. Ff8# |
| 4) 1. Cg6# | 8) 1. Dh2# |

- 9) 1. Df8#
- 10) 1. ... Dd3#

- 11) 1. Tf6#
- 12) 1. Dxd8#

28 *Inventer un mat : C*

- | | |
|------------|-------------|
| 1) ♖c8 ♘a6 | 7) ♖h4 ♖f6 |
| 2) ♖h7 ♖g6 | 8) ♘e6 ♘f6 |
| 3) ♖e7 ♖h7 | 9) ♖e7 ♗g6 |
| 4) ♗f8 ♖g7 | 10) ♖d8 ♖e7 |
| 5) ♗f7 ♘g7 | 11) ♖a5 ♘c7 |
| 6) ♖h8 ♘f6 | 12) ♘f6 ♗h6 |

29 *Faites mat en un coup : F*

- | | |
|------------|---------------------------|
| 1) 1. g4# | 7) 1. h4# |
| 2) 1. Fc3# | 8) 1. Td4# (1. Txe1? pat) |
| 3) 1. Th5# | 9) 1. Te4# |
| 4) 1. Dh7# | 10) 1. e3# |
| 5) 1. Ff3# | 11) 1. Fe2# |
| 6) 1. Da2# | 12) 1. cxb8C# |

30 *Inventer un mat : D*

- | | |
|----------------|-----------------|
| 1) ♖h7 ♘f5 ♗e6 | 7) ♖f8 ♘h5 ♗g5 |
| 2) ♖g7 ♘h5 ♗f5 | 8) ♖g4 ♘f5 ♗f7 |
| 3) ♖h6 ♘f7 ♗e5 | 9) ♖b7 ♘c7 ♗a5 |
| 4) ♖g8 ♘g5 ♗f6 | 10) ♖f6 ♘f5 ♗h6 |
| 5) ♖f6 ♘f7 ♗h7 | 11) ♖h8 ♘h5 ♗f7 |
| 6) ♖e7 ♘e6 ♗g6 | 12) ♖e6 ♘h6 ♗g7 |

31 *L'attaque à deux reprises : A*

- | | |
|----------------|------------------|
| 1) 1. Fxf3 | 7) dessin |
| 2) 1. ... Fxh4 | 8) 1. Dxc5 |
| 3) 1. Txb8 | 9) 1. ... Cxc6 |
| 4) 1. Fxh6 | 10) 1. ... Cxd2+ |
| 5) 1. ... Cxd4 | 11) 1. Fxd4 |
| 6) Fxe5 | 12) 1. ... Dxd5 |

32 *L'attaque à deux reprises : B*

- | | |
|----------------|----------------|
| 1) 1. ... Txd6 | 7) 1. ... Dxc2 |
| 2) 1. Dxe5 | 8) 1. ... Fxg2 |
| 3) 1. ... Cxc4 | 9) 1. ... Dxd5 |
| 4) 1. Dxd6 | 10) 1. Dxd5 |
| 5) 1. Txf6 | 11) 1. Cxe4 |
| 6) 1. ... Dxd4 | 12) 1. Cxd1 |

33 *Gagner du matériel : C*

- | | |
|-------------------------------|------------------|
| 1) 1. Cxc6 | 8) 1. ... Fxg4 |
| 2) 1. Fxc4 | 9) 1. Cxd7 |
| 3) 1. ... Fxh4 ou 1. ... Cxh4 | 10) 1. ... Dxd4+ |
| 4) 1. ... Fxg5 | 11) 1. bxc5 |
| 5) 1. Dxh5 | 12) 1. Tb8+ |
| 6) 1. ... Cxc4 | |
| 7) 1. Dxb4 | |

34 Gagner du matériel : D

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 1) 1. ... Dxf4 | 7) 1. Cxd6 |
| 2) 1. ... Txxg2 | 8) 1. Txe7 |
| 3) 1. ... Txd5 | 9) 1. cxd5 |
| 4) 1. ... Dxxg5 | 10) 1. ... Dxc3 |
| 5) 1. ... d1D | 11) 1. c8D |
| 6) 1. Cxe7+ | 12) 1. ... Dxa4 |

35 Faites mat en un coup : G

- | | |
|------------|-------------|
| 1) 1. Dc5# | 7) Dessin |
| 2) 1. Fa5# | 8) 1. Cb7# |
| 3) 1. Cb3# | 9) 1. Tc3# |
| 4) 1. Cc6# | 10) 1. Ce6# |
| 5) 1. Fb7# | 11) 1. Ca6# |
| 6) 1. b5# | 12) 1. Cb5# |

36 Faites mat en un coup : H

- | | |
|------------------|-------------|
| 1) 1. Df7# | 7) 1. Fd3# |
| 2) 1. ... Dh4# | 8) 1. Dh7# |
| 3) 1. ... Dxxh2# | 9) 1. Txd8# |
| 4) 1. Dd6# | 10) 1. Df1# |
| 5) 1. ... Tc6# | 11) 1. Ff7# |
| 6) 1. cxb8D# | 12) 1. Ce7# |

37 Inventer un mat : A

- | | |
|-----------------------|------------------------|
| 1) ♖h6, ♜g6; ♔h8, ♙g8 | 7) ♖c5, ♗b5; ♔a4, ♚a3 |
| 2) ♖f6, ♙g6, ♘g5; ♔h6 | 8) ♖e5, ♗h7, ♚d8; ♔f7 |
| 3) ♖f8, ♚h7, ♜g5; ♔h8 | 9) ♖h6, ♙g7, ♜f6; ♔h8 |
| 4) ♖c6, ♚a8, ♙b7; ♔b8 | 10) dessin |
| 5) ♖c4, ♙c1, ♙b3; ♔a3 | 11) ♖c3, ♜c4, ♙c6; ♔a4 |
| 6) ♖c4, ♚a6, ♜c5; ♔a5 | 12) ♚h7, ♜g5; ♔h8, ♞g8 |

38 Mat (#), pat (=) ou jouer : A

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 1) 1. ... Fa5 | 7) Fxb4 |
| 2) = | 8) 1. ... Txxh6 |
| 3) # | 9) = |
| 4) 1. cxd3 | 10) # |
| 5) 1. ... Cxxh7 | 11) # |
| 6) # | 12) = |

39 Mat (#), pat (=) ou jouer : A

- | | |
|------------|---------------|
| 1) 1. Dg7# | 7) = |
| 2) 1. Rh5 | 8) # |
| 3) = | 9) = |
| 4) 1. b4 | 10) = |
| 5) 1. Fe5 | 11) # |
| 6) # | 12) 1. ... f5 |

40 La défense / Mix: C

- | | |
|-------------------|------------------------|
| 1) 1. ... hxxg5 | 5) 1. d5 |
| 2) 1. ... Cd5 | 6) 1. De5 |
| 3) 1. Ff4 | 7) 1. Fb5 |
| 4) 1. Fxxg5 Dxxg5 | 8) 1. ... Fxa4 2. bxa4 |

- 9) 1. ... Ce7
10) 1. ... Dd8

- 11) 1. Da2
12) 1. ... Tb1

41 *La défense / Mix: D*

- 1) 1. Cxe5
2) 1. Ta4
3) 1. ... Fb4
4) 1. ... Fxe2
5) 1. Fd3
6) 1. Da2

- 7) 1. Ca4
8) 1. ... Fb4
9) 1. Rd3 (1. Rd1 Cc3#)
10) 1. ... Df8
11) 1. Da1
12) 1. Rxc1 (1. Txc1 Ca3# ; 1. Cxc1 Ca3#)

42 *Gagner du matériel : E*

- 1) 1. Txb7
2) 1. ... bxc3 2. Dxc3
3) 1. Cxd7 Txd7
4) 1. ... Fxa6
5) 1. ... Txh4
6) dessin

- 7) 1. Cxb3
8) 1. ... cxb3
9) 1. ... Fxh1 2. Txh1
10) 1. Dxd7
11) 1. Dxb4 (1. Dxc7? De1#)
12) 1. Cxc5

43 *Mat(#) ou échec (+) : A*

- 1) + 1. ... hxg3 e.p.
2) + 1. De4
3) #
4) + 1. Dxe4
5) #
6) 1. ... Rxh2

- 7) + 1. ... Rh8
8) #
9) + 1. ... Re5
10) #
11) 1. ... Rd5
12) #

44 *Choisissez la bonne prise : A*

- 1) 1. Fxb2 (1. Fxe7? b1D+)
2) 1. ... exd3! (1. ... exf3? 2. Fxf5)
3) 1. ... Txd8 (1. ... Fxd8 2. Dc8#)
4) 1. fxe5 (1. Dxe5 Db1+)
5) 1. Txe2 (1. Cxe2? Fxa5)
6) 1. ... Dxe5 (1. ... Txe5 2. Ta8+)
7) 1. ... Cxf5 (1. ... Dxf5? 2. Dxe3; 1. ... gxf5?)

- Qxe3)
8) 1. ... Cxf6 (1. ... Fxf6? 2. Dxc4; 1. ... Fxf3 2. Fxg7)
9) 1. Txe6 (1. Txe6 Tb1+)
10) 1. Cxe2 (1. Rxe2? Fxa5)
11) 1. ... Rxc6 (1. ... Rxe7? 2. c8D)
12) 1. ... Cxd6 (1. ... Dxd6 2. Dxa8)

45 - *Test : A*

- 1) 1. Dxb8# (le mat en un)
2) 1. Fxe6 Fxe6 2. Dxe6 (l'attaque à deux reprises)
3) 1. Fxa8 (prendre une pièce non protégée)
4) ♖d7 (inventer un mat)
5) 1. Cxc4 dxc4 (échanger favorablement)
6) 1. Ff5# (le mat en un)

- 7) ○ 0-0 ○ 0-0-0 ● X
8) 1. ... Cc6 (la défense: déplacer)
9) 1. Tg7# (le mat en un)
10) 1. ... b3 (la défense: protéger)
11) 1. ... Fxb8 (prendre une pièce non protégée)
12) 1. Cf5 (la défense: interposer)

46 - *Test : B*

- 1) 1. Ff6 (retenir le dernier pion)
2) ♜b3 (inventer un mat)
3) 1. Cxe4 Cxe4 2. Txe4 (l'attaque à deux reprises)
4) 1. Txg4 (la défense: prendre)
5) 1. Dh4# (le mat en un)
6) 1. Cxg5 (prendre une pièce non protégée)

- 7) 1. Txg2 (parer l'échec)
8) 1. ... Cc5# (le mat en un)
9) 1. ... bxc4 (échanger favorablement)
10) 1. ... Fg7 (la défense: protéger)
11) 1. Rg1 (1. Rf1 Te1#) (parer l'échec)
12) 1. h5# (le mat en un)

47 - Test : C

- 1) 1. Tg8# (le mat en un)
- 2) 1. ... Cd3+ (la défense: déplacer)
- 3) 1. Ff3 (retenir le dernier pion et défendre contre le pion passé)
- 4) dessin
- 5) pat
- 6) 1. ... Dh2# (le mat en un)
- 7) dessin
- 8) 1. Dg8# (le mat en un)
- 9) 1. Fxa6 (échanger favorablement)
- 10) ♚d1 (inventer un mat)
- 11) 1. Dxg1 (prendre une pièce non protégée)
- 12) 1. Rh1 (1. Fg3? Dxb6) (prendre une pièce non protégée)

48 - Test : D

- 1) 1. Rxc3 (prendre une pièce non protégée)
- 2) 1. c7+ (pion passé)
- 3) 1. Fxa6# (le mat en un)
- 4) 1. Txc6 (la défense: prendre) Minimiser les pertes de matériel
- 5) 1. ... bxc3 (échanger favorablement)
- 6) 1. ... Rg8 2. h7+ Rh8 (défendre contre le pion passé)
- 7) 1. ... Dxf2# (le mat en un)
- 8) 1. ... Cf6 (1. ... Rh7 2. Th8#) (interposer)
- 9) ♖h1 (inventer un mat)
- 10) 1. ... a3 (la défense: protéger)
- 11) 1. Dh8# (le mat en un)
- 12) 1. Dxb6 Dxb6 2. Fxb6 (l'attaque à deux reprises)

49 - Test : E

- 1) 1. ... Txf3# (le mat en un)
- 2) 1. Dxd6 (1. Txd6? Dc1#) (l'attaque à deux reprises)
- 3) 1. ... b6 (la défense: protéger)
- 4) 1. Dxh6# (le mat en un)
- 5) 1. Fxc7 (prendre une pièce non protégée)
- 6) 1. Ce4 (la défense: interposer)
- 7) 1. Rc2 (1. Ra2 Ta1# (le mat en un))
- 8) ♚d8 (inventer un mat)
- 9) 1. ... Fc8 (la défense: interposer)
- 10) 1. ... Dd5 (la défense: déplacer)
- 11) 1. dxc5 (prendre une pièce non protégée)
- 12) 1. ... Dc4# (le mat en un)

50 - Test : F

- 1) ♖e8 (inventer un mat)
- 2) dessin
- 3) dessin
- 4) 1. g4# (le mat en un)
- 5) 1. ... Rg4 (pion passé)
- 6) 1. Cxc5 of 1. Fxc5 (l'attaque à deux reprises)
- 7) 1. Fxd8 (échanger favorablement)
- 8) 1. Df6# (le mat en un)
- 9) 1. Rc1 (1. Re1 Tb1#) (parer l'échec)
- 10) 1. Fxa4 (la défense: prendre)
- 11) 1. Fxb6 (la défense: prendre)
- 12) 1. ... Fh3# (le mat en un)

51 - Test : G

- 1) 1. Df6# (le mat en un)
- 2) 1. ... De7 (la défense: déplacer)
- 3) ♙e5 (inventer un mat)
- 4) 1. ... Txc4 (l'attaque à deux reprises)
- 5) 1. Dh6# (le mat en un)
- 6) 1. Dxd4 (prendre une pièce non protégée)
- 7) 1. ... Rc8 (1. ... g2 2. Rb7 g1D 3. c8D+) (défendre contre le pion passé)
- 8) pat
- 9) 1. ... Cxc2
- 10) 1. g4
- 11) 1. ... Re5
- 12) 1. De4# (le mat en un)

52 - Test : H

- 1) 1. Tg8 (pion passé)
- 2) 1. ... Cxd5 (la défense: prendre)
- 3) 1. ♖g6 (inventer un mat)
- 4) 1. Rb8 (1. Rb7 h1D+) (pion passé)
- 5) 1. Txe7+ (prendre une pièce non protégée)
- 6) 1. Dc1# (le mat en un)
- 7) 1. ... Tf8 (la défense: protéger) Protéger deux fois.
- 8) 1. Cxd5 of 1. Fxd5 (l'attaque à deux reprises)
- 9) 1. Dxh6# (le mat en un)
- 10) 1. ... Rg8 (1. ... Rh7 2. Txg7# (le mat en un))
- 11) 1. Fxf8 (échanger favorablement)
- 12) 1. ... Da2# (le mat en un)

53 - Test : I

- 1) 1. ... axb5 (échanger favorablement)
- 2) 1. Cb1 (la défense: déplacer)
- 3) 1. h6# (le mat en un)
- 4) 1. Rh1 (1. Rf1 Dg1#) (parer l'échec)
- 5) ♘e7 (inventer un mat)
- 6) 1. e6 Rxe6 2. Rxd4 (échanger)

- 7) 1. Ff8# (le mat en un)
- 8) 1. Dxf3 (prendre une pièce non protégée)
- 9) 1. ... Fxe2 (prendre une pièce non protégée)
- 10) 1. ... Fxh4 (l'attaque à deux reprises)
- 11) 1. Tg6# (le mat en un)
- 12) 1. ... Ff3 (la défense: interposer)

54 - Test : J

- 1) 1. Fc6# (le mat en un)
- 2) 1. ... Txg7 (l'attaque à deux reprises)
- 3) 1. g7 (MW)
- 4) 1. ... Fa6 (la défense: protéger)
- 5) 1. Cxe4 (échanger favorablement)
- 6) 1. Dg4# (le mat en un)
- 7) 1. Dxb7 (prendre une pièce non protégée)

- 8) 1. Dxb7+ (prendre une pièce non protégée) (la défense: déplacer met prendre)
- 9) 1. Th7# (le mat en un)
- 10) 1. Re1 (1. Rc1 Dd1#) (parer l'échec)
- 11) 1. Cxe8 (échanger favorablement)
- 12) ♘e4 (inventer un mat)

55 - Test : K

- 1) 1. ... Fg3 (la défense: déplacer)
- 2) 1. ... Da2# (le mat en un)
- 3) 1. hxg4 (1. Fxf3 Cxf2#) (parer l'échec)
- 4) 1. ... Fxf2 (prendre une pièce non protégée)
- 5) ♔a1 (inventer un mat)
- 6) dessin
- 7) 1. De3# (le mat en un)

- 8) 1. ... Dxe4 (1. ... Dxb5 2. Cf6#) (parer l'échec)
- 9) 1. Fxe5 (1. Cxe5? Txd4) (l'attaque à deux reprises)
- 10) 1. ... Cc6 (la défense: interposer)
- 11) 1. ... Dxc3# (le mat en un)
- 12) 1. ... cxb6 (1. ... axb6 2. a7) (choisissez la bonne prise)

56 - Test : L

- 1) 1. ... Txc3 (prendre une pièce non protégée)
- 2) 1. Dg5# (le mat en un)
- 3) 1. Cxb4
- 4) ♔g2 (inventer un mat)
- 5) 1. Txd4 (choisissez la bonne prise)
- 6) 1. ... Fxb3 (la défense: prendre)
- 7) 1. ... Tf8# (le mat en un)

- 8) 1. ... Cxc6 (1. ... Txc6 2. Td8#) (l'attaque à deux reprises)
- 9) 1. Dd8# (le mat en un)
- 10) 1. Re3 (1. Rxe5? Cc6#) (parer l'échec)
- 11) 1. ... Cxf5 (la défense: prendre)
- 12) 1. ... Rb8 (1. ... Ra7? 2. Rc7)