

Étape 1 mix

4

- 1) 1. Fxd6 (prendre une pièce non protégée)
- 2) 1. Df8# (le mat en un coup)
- 3) 1. dxe6+ (l'attaque à deux reprises)
- 4) 1. ... Cxd2! (1. ... Cf6?) (la défense : déplacer)
- 5) 1. Cxc6 (la défense : prendre)
- 6) 1. ... Rxe7 (parez l'échec: déplacer)
- 7) 1. exf6 (échanger favorablement)
- 8) Fg6-b1-a2+
- 9) 1. Dg5# (le mat en un coup)
- 10) 1. Ta7 (la défense : protéger)
- 11) 1. Ra4 Da6# (le mat en un coup)
- 12) 1. ... Dh5# (le mat en un coup)

5

- 1) 1. ... Fxf1 (échanger favorablement)
- 2) 1. ... Dg7 (parez l'échec: interposer)
- 3) ♖c8 / ♗g8
♕d1 / ♖h3
- 4) 1. Tg6 (la défense : déplacer)
- 5) 1. Fxd5 ou 1. Txd5 (l'attaque à deux reprises)
- 6) 1. ... Db1# (le mat en un coup)
- 7) 1. ... Fc3 (la défense : interposer)
- 8) 1. Fxg7 (prendre une pièce non protégée)
- 9) 1. Da8# (le mat en un coup)
- 10) Te8-h8-h3-c3+
- 11) 1. ... Cf6 (la défense : interposer)
- 12) 1. ... hxg1D# (le mat en un coup)

6

- 1) 1. ... Df1#! (1. ... Dxc2+? 2. Dxc2) (le mat en un coup)
- 2) 1. f5 (le pion passé)
- 3) 1. Dxc2 (prendre une pièce non protégée)
- 4) 1. Fxd6 (la défense : prendre)
- 5) Dessin
- 6) Cb4xd3xf4xe6xd8xc6
- 7) 1. Rc2 (parez l'échec: déplacer)
- 8) 1. ... Td2# (le mat en un coup)
- 9) 1. Cxe7+ (échanger favorablement)
- 10) Cf2-h1-g3-h5+
- 11) 1. Ta4 (la défense : déplacer)
- 12) 1. g3! (1. Rg3? Fxe3) (la défense : protéger)

7

- 1) 1. exf6 (échanger favorablement)
- 2) 1. ... Dxf4 (prendre une pièce non protégée)
- 3) 1. ... Rd7! (1. ... Rc6? 2. c8D+) (parez l'échec: se défendre contre le pion passé)
- 4) 1. Dxc4# (le mat en un coup)
- 5) De8xb5xh5xf7xa7
- 6) 1. ... Rh8 2. Df8# (le mat en un coup)

- 7) 1. ... Th1# (le mat en un coup)
- 8) 1. Fxc6 Fxc6 2. Txc6 (l'attaque à deux reprises)
- 9) 1. Td1 (défendre contre le mat: protéger)
- 10) 1. Txb3 (la défense : protéger)
- 11) 1. ... Cg3# (le mat en un coup)
- 12) 1. e4 (la défense : interposer)

8

- 1) ♔a7 / ♕h5
♖d1 / ♗e3
- 2) 1. ... Fxa4 (prendre une pièce non protégée)
- 3) 1. ... Dxa2# (le mat en un coup)
- 4) 1. Fxg3 (parez l'échec: prendre)
- 5) 1. ... Cxd4! (1. ... Tg1+? 2. Rxf3) (prendre une pièce non protégée)
- 6) 1. Dh6# (le mat en un coup)
- 7) Db8-b1-e4+
- 8) 1. Fxg4 (défendre contre le mat: prendre le gardien)
- 9) 1. ... Fh3 (la défense : interposer)
- 10) 1. ... Fxe4 (l'attaque à deux reprises)
- 11) 1. Fxg4 (la défense : prendre)
- 12) 1. Cb5 (la défense : protéger)

9

- 1) 1. dxc6 (échanger favorablement)
- 2) 1. Tc8+ Txc8 2. bxc8D+ (le pion passé)
- 3) 1. ... Txc2 (l'attaque à deux reprises)
- 4) 1. ... Dg1# (le mat en un coup)
- 5) 1. Fxh3 (défendre contre le mat: prendre le l'assistant/le gardien)
- 6) 1. Rh4 Th5# (le mat en un coup)
- 7) 1. ... f5 (la défense : interposer)
- 8) 1. Tf6# (le mat en un coup)
- 9) 1. dxe5 (échanger favorablement)
- 10) 1. ... Dxd7! (1. ... Cxd7? 2. Fxd8) (parez l'échec: éviter les pertes de matériel)
- 11) Fb2-a3-f8-h6+
- 12) 1. ... Td6 (la défense : protéger)

10

- 1) pat
- 2) 1. Cxe4 (échanger favorablement)
- 3) 1. De6# (le mat en un coup)
- 4) 1. Cxe3 (prendre une pièce non protégée)
- 5) 1. ... Df8! (1. ... Rh7? 2. Dxf7) (parez l'échec: éviter les pertes de matériel)
- 6) ♖a8 ♕c6 / ♖h8 ♕e5
♗d1 ♕c4 / ♗h4 ♕e1/f2
- 7) 1. De7# (le mat en un coup)
- 8) 1. Th8# (le mat en un coup)
- 9) 1. Dxe2! (1. Dc6+? Re6) (prendre une pièce non protégée)
- 10) 1. ... Fc5 (la défense : interposer)
- 11) 1. Dc4 (la défense : déplacer)
- 12) 1. Re1 (défendre contre le mat: déplacer)

11

- 1) Tb3-a3-a8-h8+
- 2) 1. ... Txe5 (l'attaque à deux reprises)

- 3) 1. Fxf3! (1. Tc2? Fg2#) (défendre contre le mat: l'assistant prendre)
- 4) 1. b4 (la défense : protéger)
- 5) 1. ... Cxd3 (échanger favorablement)
- 6) 1. Dxc7#! (1. Txb7?) (le mat en un coup)
- 7) Df7xg6xf6xf1xe2
- 8) 1. Txa6 (la défense : déplacer)
- 9) 1. Tg3# (le mat en un coup)
- 10) 1. ... Dxc2! (1. ... Dxc2+? 2. Dxc2) (prendre une pièce non protégée)
- 11) 1. Rf1 (1. Rh1 Txb2#) (parez l'échec: éviter le mat)
- 12) 1. Ff3 (1. Te1? Fxe1+; 1. Rd3? Fxe2+) (la défense : interposer)

12

- 1) 1. ... Rxc7! (1. ... Rxa6? 2. c8D+) (parez l'échec: éviter les pertes de matériel)
- 2) 1. Ce5 Fxe5 2. Rxe5 Rb6 3. b8D+
- 3) 1. Txc3 (la défense : déplacer)
- 4) 1. Cf2# (le mat en un coup)
- 5) 1. ... Txf3 (échanger favorablement)
- 6) 1. ... Te6 (1. ... Thg8? 2. Ta1#) (défendre contre le mat: interposer)
- 7) 1. ... b4 (la défense : interposer)
- 8) Ch7-f6-d7-b8+
- 9) 1. Th7 (parez l'échec: interposer)
- 10) 1. Fb4 (la défense : protéger)
- 11) 1. ... Fg5# (le mat en un coup)
- 12) 1. ... Rh8 2. Tf8# (le mat en un coup)

13

- 1) 1. Ff6# (1. Txa8? Txb3+!) (le mat en un coup)
- 2) 1. Dg3 (la défense : déplacer)
- 3) 1. Fxb8 (prendre une pièce non protégée)
- 4) Dessin
- 5) 1. Fxc6 (échanger favorablement)
- 6) 1. Ta8#! (1. Tcd8?) (le mat en un coup)
- 7) 1. Fxe4 (la défense : protéger)
- 8) 1. ... f6 (défendre contre le mat: interposer)
- 9) Da2-g2-b7+
- 10) 1. Td8# (le mat en un coup)
- 11) 1. Rb1 (1. Rd1 Dd2#) 1. ... Db2# (le mat en un coup)
- 12) 1. ... Tf8! (1. ... Txe8? 2. Txe8+ Tf8 3. Txf8#) (parez l'échec: éviter le mat)

14

- 1) 1. Ra1 (défendre contre le mat)
- 2) 1. ... Df1#; 1. ... Tf1#; 1. ... De3#; 1. ... De2# (4x le mat en un coup)
- 3) 1. ... Dh1#
- 4) 1. ... Txd2 2. Fxd2 Txd2 (l'attaque à deux reprises)
- 5) 1. ... Fe8 (1. ... Te8? 2. Txd7) (parez l'échec: éviter les pertes de matériel)
- 6) Fa7-c5-b4-d2+
- 7) 1. Fxf5 (la défense : déplacer)
- 8) 1. Fxc8 (échanger favorablement)
- 9) 1. Txb3! (1. Fe6+? Rxb7; 1. Fxb3? Rxb7) (prendre une pièce non protégée)
- 10) 1. Tf2 (la défense : protection rayons X)
- 11) 1. ... c6 (la défense : interposer)
- 12) 1. ... Fe5# (le mat en un coup)

15

- 1) 1. Fd2 (la défense : protéger)
- 2) 1. ... Cxd6 (échanger favorablement)
- 3) 1. Txc8 Txc8 2. Txc8+ (l'attaque à deux reprises)
- 4) 1. f3# (le mat en un coup)
- 5) 1. Cc3 (la défense : déplacer)
- 6) 1. Ce3 (défendre contre le mat: protéger)
- 7) Cd4xb5xc7xe6xg7xf5
- 8) 1. Rg2 (1. Rxf3 h1D+) (parez l'échec)
- 9) 1. Th2 (1. Rg1 Dxc2#) 1. ... Df1# (le mat en un coup)
- 10) 1. ... Cc6 (la défense : interposer)
- 11) 1. Td3# (le mat en un coup)
- 12) 1. Cxf3! (1. Td8+? Tf8!) (prendre une pièce non protégée)

16

- 1) Cc5-a6-b4-c2+
- 2) 1. Te5 (1. e8D? Th5#) (défendre contre le mat: protection rayons X)
- 3) ♖d8 ♜b5 / ♗f6 ♝g7
♙b1 ♞d2 / ♘h4 ♠g2
- 4) 1. ... gxf3 (échanger favorablement)
- 5) 1. Te8#! (1. Txd2?) (le mat en un coup)
- 6) 1. ... Da5 (la défense : déplacer)
- 7) 1. Dxf7+ (l'attaque à deux reprises)
- 8) 1. Da8# (le mat en un coup)
- 9) 1. ... Tc4 (la défense : interposer)
- 10) 1. Fd5+ (exploiter la vulnérabilité)
- 11) 1. Dxc6 (la défense : protéger)
- 12) 1. Dc6# (le mat en un coup)

17

- 1) 1. ... Txc2! (1. ... Td1+?) (la défense : déplacer)
- 2) 1. Te8# (le mat en un coup)
- 3) 1. Fe7 Fxb2# (le mat en un coup)
- 4) Cd4-c6-e7-g6+
- 5) 1. Cxh3 Td1+ 2. Rg2 (défendre contre le mat: prendre le gardien)
- 6) 1. ... Ra8 (1. ... Td8 2. Fxd8) (se défendre contre le pion passé)
- 7) 1. ... Fe3 (la défense : interposer)
- 8) 1. Tc8# (le mat en un coup)
- 9) 1. Txb8 Txb8 2. Dxb8+ (l'attaque à deux reprises)
- 10) 1. Fxb6 (la défense : protéger)
- 11) 1. ... dxc3 (échanger favorablement)
- 12) 1. Cxa3! (1. Te8+? Ff8) (prendre une pièce non protégée)

18

- 1) 1. ... Td1#! (1. ... Txa6?) (le mat en un coup)
- 2) 1. Dxf6 Dxf6 2. Txf6 (l'attaque à deux reprises)
- 3) 1. Fxc4 (la défense : prendre)
- 4) 1. Txd7 (échanger favorablement)
- 5) 1. b4 (la défense : interposer)
- 6) Dessin
- 7) Dh2-h7-g8+
- 8) 1. ... Dd3 (la défense : déplacer)
- 9) 1. Rxf1! (1. Txf1? Txe2) (parez l'échec: éviter les pertes de matériel)
- 10) 1. Rf1 (défendre contre le mat: déplacer)

- 11) 1. ... g5# (le mat en un coup)
12) 1. Txd7 (1. Cc4 Td1+; 1. Fxd7 Txd2) (l'attaque à deux reprises met protection rayons X)

19

- 1) 1. ... Dxb1# (le mat en un coup)
2) 1. Fxf5 (prendre une pièce non protégée)
3) Fc5xe3xg5xh4xe7xb4
4) 1. Txf1 gxf1D+ 2. Rxf1 (se défendre contre le pion passé)
5) 1. Dg8# (1. Dh5+ Rg7) (le mat en un coup)
6) 1. Ta6 (la défense : déplacer)
7) Fh7-c2-d1-g4
8) 1. ... Fxa1 (échanger favorablement)
9) 1. Ce4 (la défense : interposer)
10) 1. g4 (la défense : protéger deux fois)
11) 1. Cxf7# (le mat en un coup)
12) 1. ... f5 (défendre contre le mat: interposer)

20

- 1) 1. Fh6 (la défense : déplacer)
2) 1. Fxd7! (1. Cxb6? Cxb6) (prendre une pièce non protégée)
3) 1. h4# (le mat en un coup)
4) 1. Rc5 Tg5# (le mat en un coup)
5) 1. De4 (défendre contre le mat: protection rayons X)
6) 1. Td6 (la défense : protéger)
7) 1. Tc8! (1. Th3? Th8) (le pion passé)
8) 1. Dc8# (le mat en un coup)
9) 1. d4! (1. c3? Cxc3) (la défense : interposer)
10) Fa5-e1-h4-e7+
11) 1. Rf1! (1. Rh1? Txe2) (parez l'échec: éviter les pertes de matériel)
12) 1. ... De1+ 2. Cf1 Dxf1# (exploiter la vulnérabilité)

21

- 1) 1. ... Cd5! (la défense : déplacer en interposer)
2) 1. Rxd6 (la défense : protéger)
3) 1. ... Cg7 (la défense : déplacer)
4) 1. Tf5#! (1. Txx7?) (le mat en un coup)
5) 1. Dc6#! (1. Dxx2?) (le mat en un coup)
6) 1. Df2! (1. Rf1? Fd3#; 1. Rh1? De1+ 2. Df1 Dxf1#) (parez l'échec: éviter le mat)
7) 1. Dh7# (le mat en un coup)
8) Fh5-g6-c2-a4+
9) 1. ... Cxf6! (1. ... Cxd2?) (échanger favorablement)
10) 1. Dg2 (défendre contre le mat: protéger)
11) 1. g6#! (1. Cxe5? Fxe5) (le mat en un coup)
12) 1. Cf3# (le mat en un coup)

22

- 1) 1. Fc4 (défendre contre le mat: protéger)
2) 1. De7# (le mat en un coup)
3) 1. Cxc8 (la défense : déplacer)
4) 1. gxf4! (1. Txe5? Fxe5!) (échanger favorablement)
5) Cf4-e2-c1-a2+
6) 1. ... Dh2#! (1. ... Cxd7?) (le mat en un coup)
7) 1. ... f5+ 2. Cxf5 gxf5+ (exploiter la vulnérabilité)
8) 1. ... Fxh3 (prendre une pièce non protégée)

- 9) 1. Rh2 (la défense : protéger)
- 10) 1. ... Cc6 (se défendre contre le pion passé)
- 11) 1. Cd3# (le mat en un coup)
- 12) 1. Rd2! (1. Ce3? Dxe3+; 1. Rc4? Dxd1) (parez l'échec: éviter les pertes de matériel)

23

- 1) 1. Dxf5! (1. Dxb7? Tf1#) (prendre une pièce non protégée)
- 2) 1. Txe7 Dxe7 2. Txe7 Rxe7 (échanger favorablement)
- 3) 1. Rd3 Dc4# (le mat en un coup)
- 4) 1. Txb6 (la défense : déplacer)
- 5) 1. Cxc6+! (1. Cxf5? Txd1+) (prendre une pièce non protégée)
- 6) 1. Cxb6! (1. Fxf7? Txe1+) (prendre une pièce non protégée)
- 7) 1. ... f6 (la défense : interposer)
- 8) Ff3xd5xf7xc4xa6xb7
- 9) 1. ... Da1 (défendre contre le mat: protéger)
- 10) 1. ... Td1+ 2. Te1 Txe1# (exploiter la vulnérabilité)
- 11) 1. Dxc3+ (la défense : prendre)
- 12) 1. ... Rf6! (1. ... Rh7? 2. Ff8#) (parez l'échec: éviter le mat)

24

- 1) 1. b7! (1. bxc7? Rd7) (le pion passé)
- 2) 1. Tf7#! (1. Dxd6? c1D) (le mat en un coup)
- 3) 1. Td1 (la défense : interposer)
- 4) ♖d8 ♘b6 / ♗h5 ♙f7
♚d3 ♜a3 / ♛g3 ♞h4
2^e édition
- 4) ♖d8 ♘b6 / ♗h8 ♙g7
♚b1 ♜c2 / ♛e1 ♞f2
- 5) 1. Txd6! (1. Txb5? Txd2) (prendre une pièce non protégée)
- 6) 1. Db8# (1. Dxd8+? Fxd8; 1. Dc5+? Dc6) (le mat en un coup)
- 7) 1. fxc6 (défendre contre le mat: protéger)
- 8) 1. Dg7# (le mat en un coup)
- 9) Dh2-c7-d8+
- 10) 1. ... Tdxd4 (1. ... Tcxd4? 2. Txd5)
- 11) 1. Rf2! (1. Re2? Fxc2) (parez l'échec: éviter les pertes de matériel)
- 12) 1. Rg6 (1. Rh8 Cf7+ 2. Rh7 Cg5+ 3. Rg6 est une perte de temps: 3. Rh6? Rf7) (le pion passé)

25

- 1) 1. ... Fxc5 (la défense : déplacer)
- 2) Dessin
- 3) 1. Da2# (le mat en un coup)
- 4) 1. Fh6 (la défense : déplacer)
- 5) 1. Fxd4 (l'attaque à deux reprises)
- 6) 1. Th8+ (1. Ta8+? Dxa8+) 1. ... Dg8 2. Txc8# (exploiter la vulnérabilité)
- 7) 1. Rg2! (1. Re2? f3#) (parez l'échec: éviter le mat)
- 8) Ff8-e7-d8-b6+
- 9) 1. Rd1 Db1#; 1. Ff5 Dh1# (le mat en un coup)
- 10) 1. Ff1 (défendre contre le mat: interposer)
- 11) 1. ... f6+ 2. Rf5 Rf7
- 12) 1. Fxc4! (1. Fxc6? Txd1#) (prendre une pièce non protégée)

26

- 1) 1. Fd3# (le mat en un coup)
- 2) 1. Fh1 (la défense : protéger)

- 3) 1. Dxd4 (1. Rd3? Txf4) (parez l'échec: éviter les pertes de matériel)
- 4) 1. Dc8#! (1. Dxc3? a2!) (le mat en un coup)
- 5) 1. ... Fh6#! (1. ... Fxc3?) (le mat en un coup)
- 6) 1. Taxe6 Tc1+ 2. Te1 (prendre une pièce non protégée)
- 7) Ta7-f7-f6-h6+
- 8) 1. ... Txd8 (1. ... Dxd8 2. Dxb7) (l'attaque à deux reprises)
- 9) 1. ... Rc8 2. Tc7# (le mat en un coup)
- 10) 1. Tb1 (défendre contre le mat: protection rayons X)
- 11) 1. Te5 (défendre contre le mat: protection rayons X)
- 12) 1. Dxd4 (la défense : prendre)

27

- 1) 1. Fxf5 (la défense : déplacer)
- 2) 1. ... Ra5 2. Db5# (le mat en un coup)
- 3) 1. ... Dxc3! (1. ... Dxd6? 2. Dxc7#) (prendre une pièce non protégée)
- 4) 1. b8T (1. b8D? pat) (éviter le pat)
- 5) Ce4xg5xf7xd6xc4xb6
- 6) 1. Rh4! (1. Rh2? Dg2#) (parez l'échec: éviter le mat)
- 7) 1. ... Dg2#! (1. ... Dxa4? 2. Txa4) (le mat en un coup)
- 8) 1. Cc3 (la défense : interposer)
- 9) 1. Dxf3! (1. Dxc7? Dxc3) (la défense : protéger)
- 10) 1. Td6# (le mat en un coup)
- 11) 1. Rb1 (1. Txf7? Tf1#) 1. ... Tf1+ 2. Ra2 (défendre contre le mat: déplacer)
- 12) 1. b4 (la défense : protéger)

28

- 1) 1. Dxc4! (1. Db7+? Rxe5) (prendre une pièce non protégée)
- 2) 1. Txe6 (1. Fxe6 Td1+) (prendre une pièce non protégée)
- 3) 1. Dh4 (la défense : déplacer)
- 4) 1. ... Dxe5+ 2. Dxe5 Txe5 (défendre contre le mat: protection rayons X)
- 5) 1. Cb3 (la défense : interposer)
- 6) Ce4-g3-e2-c1+
- 7) 1. Re3! (1. Td7? Tf1+ 2. Re3 d1D; 1. c7? Tf1+ 2. Re5 d1D; 1. Tb2? Tf1+ 2. Re3 d1D) 1. ... Te1+ 2. Rxd2 (se défendre contre le pion passé)
- 8) 1. Fxb2 (parez l'échec: prendre)
- 9) 1. Dxc6#! (1. dxc6+?) (le mat en un coup)
- 10) 1. ... Te3# (le mat en un coup)
- 11) 1. Da5 (la défense : déplacer)
- 12) 1. Texe6 (1. Taxe6? Tc1+) (l'attaque à deux reprises)

29

- 1) 1. Txc7! (1. Td8+? Rxa7) (l'attaque à deux reprises)
- 2) 1. Fe5 (défendre contre le mat: protéger)
- 3) 1. ... Re5 (la défense : protéger)
- 4) 1. Cxh7# (le mat en un coup)
- 5) 1. ... Df2# (le mat en un coup)
- 6) Da8-g8-g1+
- 7) 1. Df6#; 1. g4# (2x le mat en un coup)
- 8) 1. Dxb5 (la défense : déplacer)
- 9) 1. Dxf5! (1. Dxd6? Dxf3) (prendre une pièce non protégée)
- 10) 1. Dxf2 (1. Rb1 Tg1#) 1. ... Txf2+ 2. Rb1 (parez l'échec: éviter les pertes de matériel)
- 11) 1. Dxc6! (1. Txc6? Txe4) (l'attaque à deux reprises)
- 12) 1. Rd3 a2 2. Cc2 (se défendre contre le pion passé)

30

- 1) 1. Cxd6! (1. Txd6? Fxe4) (l'attaque à deux reprises)
- 2) 1. Txe7 (prendre une pièce non protégée)
- 3) Fd8-g5-h6-g7+
- 4) Dessin
- 5) 1. Fg3# (le mat en un coup)
- 6) 1. bxa6 Rc6
- 7) 1. ... g5#! (1. ... Txc5?; 1. ... Th5+? 2. Fxh5) (le mat en un coup)
- 8) 1. ... Da1+ 2. Fd1 Dxd1# (exploiter la vulnérabilité)
- 9) 1. Te8! Rxd7 2. Txf8 (le pion passé)
- 10) 1. ... Rf8 (1. ... Rg6? 2. Txe7; 1. ... Rg8? 2. Txe7) (parez l'échec: éviter les pertes de matériel)
- 11) 1. Txd4! (1. Rh1? Fxc3) (parez l'échec: éviter une plus grande perte de matériel)
- 12) 1. Da6 (la défense : déplacer)

31

- 1) 1. Dc8+ Dxc8 2. bxc8D+ (le pion passé)
- 2) 1. ... Fc8 (se défendre contre le pion passé)
- 3) 1. Fb5+ (la défense : déplacer)
- 4) 1. De5+ (1. Db8+? Fd8) 1. ... Df6 2. Dxf6# (exploiter la vulnérabilité)
- 5) ♔a5 ♚c8 ♜b6 ♙a7
- 6) 1. Cxe5 (prendre une pièce non protégée)
- 7) 1. g5# (le mat en un coup)
- 8) 1. Df5# (le mat en un coup)
- 9) 1. ... Tf8 (défendre contre le mat: interposer)
- 10) 1. ... Ra8 (1. ... Fxc6 2. Td8#) (parez l'échec: déplacer)
- 11) 1. Ra5 (1. Ra7 Txa4#) 1. ... Txa4# (le mat en un coup)
- 12) 1. ... Txc8 (1. ... Cxc8 2. d8D#) 2. dxc8D+ Cxc8 (se défendre contre le pion passé)

32

- 1) 1. Txf1+! (1. Rxf1? Txd2) (parez l'échec: éviter les pertes de matériel)
- 2) 1. Dd5# (1. Dg6+? Rg8 2. Dxe8 Dxc2) (le mat en un coup)
- 3) 1. ... Da5 (la défense : déplacer)
- 4) 1. Fxc2! (1. Fxd7? Fxa4) (prendre une pièce non protégée)
- 5) 1. ... Dxc2#! (1. ... Dxf4?) (le mat en un coup)
- 6) 1. g3# (le mat en un coup)
- 7) 1. Fb5 (la défense : interposer)
- 8) Ta1-g1-g8-e8+
- 9) 1. Dxd5! (1. Cxd5? exd4) 1. ... exf4? 2. Dxd6 (l'attaque à deux reprises)
- 10) 1. Ff1! (1. Dd5? Dd1+ 2. Ff1 Dxf1#) (défendre contre le mat: protéger)
- 11) 1. ... Dh2 (se défendre contre le pion passé)
- 12) 1. Cxd4! (1. Txd4? gxf3) (l'attaque à deux reprises)

33

- 1) 1. Dh7# (le mat en un coup)
- 2) 1. ... Fxf3 (échanger favorablement)
- 3) Cd2-b1-a3-c2+
- 4) 1. Dxf1 (prendre une pièce non protégée)
- 5) 1. Dxf6! (1. Dxh7+? Dxh7; 1. Df8+? Txf8) (prendre une pièce non protégée)
- 6) 1. ... Cg6 (la défense : déplacer)
- 7) 1. Fxc8! (1. Db8? Dxa6) (la défense : prendre)
- 8) 1. Da1 (la défense : protéger)
- 9) ♚d7 ♜b6 / ♚e8 ♜g5
♚a1 ♜d3 / ♚g4 ♜f2
- 10) 1. ... Rh8 (1. ... Rg8? 2. Rf8#) (parez l'échec: éviter le mat)

- 11) 1. ... Ff3# (le mat en un coup)
- 12) 1. Db1 (1. Txd7? Te1#) (défendre contre le mat: déplacer en protéger)

34

- 1) 1. Da5# (le mat en un coup)
- 2) 1. Fxc3 (la défense : prendre)
- 3) 1. Txxh8 (1. Dxe5 Txa8; 1. Fc6+ Cxc6) (prendre une pièce non protégée)
- 4) Db5-b4-f8+
- 5) 1. ... cxd5 2. Fxa6 (prendre une pièce non protégée)
- 6) 1. Dxe4 (prendre une pièce non protégée)
- 7) 1. ... Tf3 (la défense : interposer)
- 8) 1. Cxd6! (1. Dxc6? Txc6) 1. ... Dxc4 2. Cxc4 (échanger favorablement)
- 9) 1. ... Cf4# (le mat en un coup)
- 10) 1. Tc2 (défendre contre le mat: protection rayons X)
- 11) 1. Txd6 (la défense : protéger)
- 12) 1. ... Cxg8! (1. ... Txg8? 2. Cf7#) (parez l'échec: éviter le mat)

35

- 1) 1. Dxxh6! (1. Dg5?) (la défense : déplacer)
- 2) 1. Fa3! (1. Ff6? Tc1#) (la défense : protéger)
- 3) 1. ... Cc6# (le mat en un coup)
- 4) 1. Fe3 (1. Ce3 Txd2; 1. Rg2 Fb7#; 1. Rh1 Fb7#) (parez l'échec: interposer en mat ou éviter les pertes de matériel)
- 5) 1. gxf4#! (1. gxh4+? Rxh4) (le mat en un coup)
- 6) 1. ... Cxg8+ (1. ... Rxg8?; 1. ... Dxxg8) (éviter le pat)
- 7) 1. Txg7! (1. Tf5+? Rxe4) (prendre une pièce non protégée)
- 8) Fc8-e6-g8-h7+
- 9) 1. Fxd5+ Rf8 2. Rxe1 (prendre une pièce non protégée)
- 10) 1. Rh4! (1. Rh2? Th3#) (parez l'échec: éviter le mat)
- 11) 1. ... Fe7 (la défense : interposer)
- 12) 1. Ch7+ (1. Rxc1? Dxxg5+) 1. ... Dxxh7 2. Fxxh7 (exploiter la vulnérabilité)

36

- 1) 1. Fxxg5 (prendre une pièce non protégée)
- 2) 1. Te7#! (1. Cd6+ Rd8; 1. Fxxf8 Rxxf8) (le mat en un coup)
- 3) Cc3xd5xf6xe4xc5xd3
- 4) 1. ... Re7 (se défendre contre le pion passé)
- 5) 1. hxxg5# (le mat en un coup)
- 6) 1. Fh3+ Cg4 2. Fxxg4+ (exploiter la vulnérabilité)
- 7) 1. ... Txxc1 2. Txxc1 (le mat en un coup)
- 8) 1. Ff3 (la défense : protection rayons X)
- 9) 1. a3 (défendre contre le mat: protéger)
- 10) 1. ... f2# (le mat en un coup)
- 11) 1. Cxxf6+! (1. Cxe7? Tfl#) (échanger favorablement)
- 12) 1. Dg1+ (1. Rh2? Dxxb4) (parez l'échec: éviter les pertes de matériel)

37

- 1) 1. Tf2 (se défendre contre le pion passé)
- 2) 1. Ff6+ Dxxf6 2. Dxxf6+ (exploiter la vulnérabilité)
- 3) Ta1-a2-h2-h6+
- 4) 1. Txd7 (prendre une pièce non protégée)
- 5) 1. ... fxxg4# (le mat en un coup)
- 6) 1. ... Txxb6! (1. ... Td1+? 2. Rxxb2) (prendre une pièce non protégée)
- 7) 1. dxe5 fxe5 2. Fxe5 (la défense : protéger)

- 8) 1. Fa6#; 1. Tb8#; 1. Db8# (3x le mat en un coup)
- 9) Dessin
- 10) 1. ... Cc6 (la défense : déplacer)
- 11) 1. Dxa5# (le mat en un coup)
- 12) 1. Dxh4 (1. Re1 Dxf2#) (défendre contre le mat: protéger)

38

- 1) Cc5-d7-f6-h5+
- 2) 1. Rg1 (défendre contre le mat: déplacer)
- 3) 1. Fxd5+! (1. Fxg4? Txc5) 1. ... Rh8 2. Tc1 (prendre une pièce non protégée)
- 4) 1. ... Fg8 (se défendre contre le pion passé)
- 5) 1. ... g6# (1. ... Txh3+ 2. Rg4) (le mat en un coup)
- 6) 1. Te6#; 1. De7# (2x le mat en un coup)
- 7) 1. Fxh7+! (1. Fxc4? Th1#) (échanger favorablement)
- 8) 1. ... Fxd4! (1. ... Ff6?) (la défense : déplacer)
- 9) 1. Tb3 (éviter le pat)
- 10) 1. Cf5# (le mat en un coup)
- 11) 1. Dxb6! (1. Df5+? Rxd6) (prendre une pièce non protégée)
- 12) 1. Df1 (la défense : protéger)

39

- 1) Ce6-c7-a8-b6+
- 2) 1. Cxe6 Dxd5 2. Txd5 (échanger favorablement)
- 3) 1. ... Txe5+ (1. ... Cxc4 2. Txe7 Rxe7 3. Rxc4) (prendre une pièce non protégée)
- 4) 1. Tfa1 (la défense : protéger)
- 5) 1. Fc3+ Rxc3 2. Rxe2 (se défendre contre le pion passé)
- 6) 1. ... g5 (la défense : interposer)
- 7) 1. ... Dxc4! (1. ... Tc8? 2. Txc3!) 2. Fxc4 Ce4 (la défense : prendre)
- 8) 1. ... Dc2# (le mat en un coup)
- 9) Tf8 Lg6 Pe6 ♔h8
- 10) 1. De2 (défendre contre le mat: protéger)
- 11) 1. Tf5#! (1. Fxb4? Ta2) (le mat en un coup)
- 12) 1. ... Db7# (le mat en un coup)

40

- 1) 1. Fxg7# (le mat en un coup)
- 2) 1. Dxe6#! (1. Dxa8? fxg5; 1. Fh6? Cc7) (le mat en un coup)
- 3) 1. ... Txb6! (1. ... Txf2? 2. Fxf2) (prendre une pièce non protégée)
- 4) 1. Da4 (défendre contre le mat)
- 5) 1. ... Ce6 (la défense : interposer)
- 6) Fe5-f6-e7-b4+
- 7) 1. Rxg6 (1. Fxg6?; 1. Rf5 Th6) (éviter le pat)
- 8) 1. ... De2# (1. ... Txa8?) (le mat en un coup)
- 9) 1. ... Dxh3! (1. ... Dxd3+? 2. Dxd3) (prendre une pièce non protégée)
- 10) 1. Rc8 Rf6 2. d8D+ Fxd8 3. Rxd8 (le pion passé)
- 11) 1. Cf2! (1. Cg3+? Re1) (se défendre contre le pion passé)
- 12) 1. ... Rf5 (1. ... h4? 2. Tg5#) (défendre contre le mat: protéger)

41

- 1) 1. ... Fd4#! (1. ... Txc4?) (le mat en un coup)
- 2) 1. ... Dc8 (défendre contre le mat: protéger)
- 3) 1. ... f6 (défendre contre le mat: protéger)
- 4) 1. Fxb3# (le mat en un coup)
- 5) 1. Dxa5 (prendre une pièce non protégée)

- 6) 1. ... d5 (la défense : protéger)
- 7) Df3-d1-a4+
- 8) 1. Te5# (le mat en un coup)
- 9) 1. Dc6#; 1. Db8#; 1. Cb6# (3x le mat en un coup)
- 10) 1. Cxc6! (1. Cxd7? Tc1+) (échanger favorablement)
- 11) 1. Txe5# (le mat en un coup)
- 12) 1. ... Ff5! (1. ... Tc8? 2. Tfxf8) (la défense : interposer)

42

- 1) Dessin
- 2) Tb1-b5-g5-g6+
- 3) 1. ... Txd5 (défendre contre le mat: l'assistant prendre)
- 4) 1. Cxc2! (1. Cxe6? Tc1#) (échanger favorablement)
- 5) 1. Td5! (1. Tb1? Te1) (se défendre contre le pion passé)
- 6) 1. Tg4#! (1. Fxf5?) (le mat en un coup)
- 7) 1. ... Dxx2#! (1. ... Cxd5? 2. fxg4) (le mat en un coup)
- 8) 1. ... fxg5 (défendre contre le mat: l'assistant prendre)
- 9) Cc4xd6xb7xa5xc6
- 10) 1. Fxh4! (1. Fxd6? Te1#) (prendre une pièce non protégée)
- 11) 1. Txf6#! (1. Dxf6+? Rh5) (le mat en un coup)
- 12) 1. ... Tcxb5! (1. ... Tbx5? 2. Cxc5) (l'attaque à deux reprises)

43

- 1) 1. ... Cxe3+ (prendre une pièce non protégée)
- 2) Tc3xe3xh3xb3xb5xc5
- 3) 1. Fg2 (la défense : interposer)
- 4) 1. ... Ff2# (1. ... Dxe7?) (le mat en un coup)
- 5) Db5 Lc5 Ld5 ♔a8
- 6) 1. ... e2 (éviter le pat)
- 7) 1. ... De4+ 2. Dxe4 fxe4 (défendre contre le mat)
- 8) 1. ... Rg8 (défendre contre le mat)
- 9) 1. ... Fxf5 (prendre une pièce non protégée)
- 10) 1. Cf7#! (1. Cxe4?) (le mat en un coup)
- 11) 1. Ta3! (1. Tc2? Th1+) (se défendre contre le pion passé)
- 12) 1. Ce2# (le mat en un coup)

44

- 1) 1. Te2#! (1. Cxf6?) (le mat en un coup)
- 2) 1. ... Df8#! (1. ... Dxx2?) (le mat en un coup)
- 3) 1. ... c4 (la défense : interposer)
- 4) 1. Cxe3 (défendre contre le mat: prendre le gardien)
- 5) Cb5-a7-c8-e7+
- 6) 1. Dxb2! (1. Dxe7? Cxd1) (prendre une pièce non protégée)
- 7) 1. ... Df7 (la défense : déplacer)
- 8) 1. Rh3! (1. Rf2? Cxx4+; 1. Ff3? Fxf3+) (parez l'échec: éviter les pertes de matériel)
- 9) 1. Cf3# (le mat en un coup)
- 10) 1. De3#; 1. De4#; 1. Cd5# (3x mat en un coup)
- 11) 1. De1 (la défense : protéger)
- 12) 1. Txc5! (1. Fxc5? Cxc1) 1. ... Cxc5 2. Fxc5 (l'attaque à deux reprises)

45

- 1) 1. Dxb8+ Rg7 2. Dxf4 (prendre une pièce non protégée)
- 2) 1. Te2 (la défense : protéger)
- 3) 1. Tg3# (le mat en un coup)

- 4) 1. Fd6! (1. Fh6? b2 2. f8D+ Fxf8) (le pion passé)
- 5) 1. ... Df3 (la défense : déplacer)
- 6) 1. ... Re8! (1. ... Re6? 2. Fh3#) (parez l'échec: éviter le mat)
- 7) Fd5-c6-d7-g4+
- 8) 1. ... De3# (le mat en un coup)
- 9) 1. axb3 (1. Rxb3 Tc3#) 1. ... Ta6# (le mat en un coup)
- 10) 1. ... g1D (1. ... a1D? 2. Cc6#) (défendre contre le mat)
- 11) 1. ... Tg5 (1. ... Tg6 2. hxg6+) (éviter le pat)
- 12) 1. e4 (la défense : interposer)

46

- 1) Tc3xg3xg5xc5xc6 (c4) xc4 (c6)
- 2) 1. ... Df6 (la défense : protection rayons X)
- 3) 1. Re1 d2+ 2. Rd1 (se défendre contre le pion passé)
- 4) 1. Dd8# (le mat en un coup)
- 5) 1. Td6#; 1. Tc6#; 1. g5+? Rxf5 (2x le mat en un coup)
- 6) 1. Txd7! (1. Dxe5? Txd2) (prendre une pièce non protégée)
- 7) 1. Cb4 (1. b4 cxb3) (la défense : interposer)
- 8) 1. ... b3# (le mat en un coup)
- 9) 1. ... Rf8 2. Dh8# (le mat en un coup)
- 10) 1. ... Ce4# (le mat en un coup)
- 11) 1. Df1 (1. Rf1 Fa6 (1. ... Dxc2+ 2. Re2 Dxf2+)) (défendre contre le mat: protéger)
- 12) 1. ... De1#! (1. ... Dxc4?) (le mat en un coup)

47

- 1) 1. ... Th1#! (1. ... Fxg3+?) (le mat en un coup)
- 2) 1. Dxh3! (1. Dxc5? Tf1#) (prendre une pièce non protégée)
- 3) 1. Dxa8 Dxa8 2. Fxa8 Txa8 (échanger favorablement)
- 4) 1. ... Cd4 (la défense : interposer)
- 5) 1. ... Txd6 (1. ... Cxd1+ 2. Dxd1) 2. Txd6 (échanger favorablement)
- 6) 1. Dg3 (la défense : déplacer)
- 7) Tc3-c8-g8-g6+
- 8) 1. ... Cxc4#! (1. ... Txb8? 2. Txb8+) (le mat en un coup)
- 9) ♖b8 ♜c6 / ♗h7 ♜f8 / ♜b2 / ♜c2 / ♜g4 ♜f2
- 10) 1. h4 (1. g4? Tg1#) (défendre contre le mat: déplacer)
- 11) 1. ... Rh6 (1. ... Rg8 2. Tf8#; 1. ... Rh8 2. Tf8#) (parez l'échec: éviter le mat)
- 12) 1. Tc1 bxc1D 2. Cxc1 (se défendre contre le pion passé)

48

- 1) 1. c8D Th7+ 2. Dh3 (se défendre contre le mat)
- 2) 1. Db6 (la défense : déplacer)
- 3) 1. Dg7# (le mat en un coup)
- 4) 1. ... fxe5 2. dxe5 Fc5 (la défense : prendre en déplacer)
- 5) Dc5xa3xh3xf5xe4xe2
- 6) 1. Fg4# (1. g4+) (le mat en un coup)
- 7) 1. ... Ra4 (1. ... Rc4 2. Cd2# (2. Ca5#); 1. ... Rc6 2. Ca5#; 1. ... Ra6 2. Cc5#) 2. Cc5# (le mat en un coup)
- 8) 1. ... Db7+ (1. ... Dxa2?) (éviter le pat)
- 9) 1. ... Fd8 (la défense : protéger)
- 10) 1. Txb6 Txb6 2. Txb6 (la défense : protéger)
- 11) 1. Dh8#! (1. Dxe4?) (le mat en un coup)
- 12) 1. Dxd2 (1. Txd2? Dxf4) (parez l'échec: éviter les pertes de matériel)

49

- 1) 1. Fa1 (la défense : déplacer)

- 2) 1. ... Cd5 (la défense : interposer)
- 3) Dessin
- 4) 1. Dxb3! (1. Cxb3? Dxb5) (l'attaque à deux reprises)
- 5) 1. Db2! (1. Fb2? Dxf4) (la défense : interposer)
- 6) Da1-g1-g8+ / Da1-h1-c6+
- 7) 1. ... Db8# (le mat en un coup)
- 8) 1. ... Cb7#! (1. ... Txe2?) (le mat en un coup)
- 9) 1. Dh3+! (1. Rg1? Dxe1+) (parez l'échec: éviter les pertes de matériel)
- 10) 1. Cxd5#! (1. Cxe6+? Rxe6) (le mat en un coup)
- 11) 1. Fe3! (1. Rf1? hxg5) (parez l'échec: éviter les pertes de matériel)
- 12) 1. Cf1 (défendre contre le mat: protéger)

50

- 1) 1. Dh5# (1. De6+ Cxe6; 1. De8+ Fxe8; 1. Dc4+ Rg6) (le mat en un coup)
- 2) 1. Txc8+ Rg7 2. fxe3 (prendre une pièce non protégée)
- 3) 1. b3 (1. Db1? Da4#; 1. Da8? b3#) (défendre contre le mat: déplacer)
- 4) Fe1-g3-b8-a7+
- 5) ♖f6 ♘f7 ♞h7 ♚f8 ou ♖f8 ♘f7 ♞f6 ♚h7
- 6) 1. ... Tf7! (1. ... Fh8? 2. Ch6#) (la défense : interposer)
- 7) 1. Dd6# (le mat en un coup)
- 8) 1. ... Rf6 (défendre contre le mat: déplacer)
- 9) 1. ... gxf5 2. exf5 Fd5 (la défense : prendre en déplacer)
- 10) 1. Rd2! (1. Rd3? Fxb3) (parez l'échec: éviter les pertes de matériel par protéger)
- 11) 1. ... f1T (1. ... f1D?; 1. ... f1F 2. Rxf3?; 1. ... Re4 2. Rxf2?) (éviter le pat)
- 12) 1. Cxc4+ Rc5 2. Rb2 Rxc4 (se défendre contre le pion passé)

51

- 1) 1. Fxc5+ Rg8 2. Txd2 (prendre une pièce non protégée)
- 2) Fh8-e5-b8-a7+
- 3) 1. ... Dxf1+ 2. Dxf1 Fxf1 3. Rxf1 (échanger favorablement)
- 4) 1. ... Rh6 2. Dg5# (le mat en un coup)
- 5) 1. Cd7# (le mat en un coup)
- 6) 1. Cxd2 (1. Ca1?) (la défense : déplacer)
- 7) 1. Fxe4#! (1. Txc6?) (le mat en un coup)
- 8) 1. d5! (1. Fxc6? Dxc6+) (la défense : interposer)
- 9) 1. Dxe1! (1. Rf2? Tf1#) 1. ... Txe1+ 2. Rf2 Tf1+ 3. Re2 (parez l'échec: éviter le mat)
- 10) 1. ... g5 (1. ... Txa3? 2. Th4#) (défendre contre le mat: protéger)
- 11) 1. Fc1#! (1. gxh4+? Rxh4; 1. f4+? gxf3! (1. ... exf4? 2. gxf4#) (le mat en un coup)
- 12) 1. ... De7 (la défense : protéger)

52

- 1) 1. Rg3 g4 (éviter le pat)
- 2) 1. Dd6#! (1. exf6+?; 1. Cxa8?) (le mat en un coup)
- 3) Th5-h8-e8-e6
- 4) 1. ... Ce3 (la défense : interposer)
- 5) 1. ... Txb6! (1. ... Cxb6? 2. Txf6; 1. ... Txf2? 2. Fxf2) (prendre une pièce non protégée)
- 6) ♖a5 ♜c8 / ♖f8 ♜h6
♚d1 ♜a1 / ♖h3 ♜f1
- 7) 1. Dxb5! (1. Dxe8? Tb1+ 2. De1 Txe1#) 1. ... Te1+ 2. Df1 Txf1+ 3. Rxf1 (prendre une pièce non protégée)
- 8) 1. Tgxb6 (défendre contre le mat: protéger) + prendre
- 9) 2. Fxc3 (2. Txc3? Dxd1+) (la défense : prendre avec la bonne pièce)
- 10) 1. Txb6 cxb6 (la défense : déplacer et limiter la perte de matériel)

- 11) 1. ... Tf7! (1. ... Td8 2. Tfxf8) (la défense : interposer)
12) 1. ... Tc8 (la défense : protection rayons X)

53

- 1) 1. Rg1 (1. Dg2? Dxb1+) (parez l'échec: éviter les pertes de matériel)
2) 1. Dxf3! (1. Db7+? Rh6) 1. ... gxf3 (la défense : prendre)
3) 1. Fh6#! (1. Fxd4?; 1. Txd4?) (le mat en un coup)
4) 1. Da3# (le mat en un coup)
5) 1. ... Fb7 (la défense : protection rayons X)
6) Fe5xg3xh2xc7xb6xf2
7) 1. Rh3 (1. g4 Dh6#) 1. ... Dxc3# (le mat en un coup)
8) 1. ... Da1# (le mat en un coup)
9) 1. Fxb3! (1. Fxc6? Txd1+; 1. Fxf7+ Rxf7 2. Txd8 Cxd8) 1. ... Txd1+ 2. Fxd1 (prendre une pièce non protégée)
10) 1. ... Dc7 (la défense : protéger)
11) 1. Ff4 (la défense : interposer)
12) 1. Cb5 (1. d7? Da6#) (défendre contre le mat: interposer)

54

- 1) 1. De3! (1. De1? Fxd4) (la défense : protéger)
2) ♖e8 ♘e5 ♙h5 ♚f7
3) Da2-f2-a7+
4) 1. Df8# (1. Dxf6? Fe6) (le mat en un coup)
5) 1. ... Txc2+ 2. Rd3 Txc7 (prendre une pièce non protégée)
6) 1. Dxa1 Fxa1 2. Txa1 (la défense : prendre)
7) 1. Rxc1 (1. Fxc1?; 1. Cxc1?) (éviter le pat)
8) 1. Rh3 (1. Rg1 Te1#) 1. ... Th5# (le mat en un coup)
9) 1. Dxc5+ (défendre contre le mat)
10) 1. ... Fb4 (la défense : interposer)
11) 1. ... Rh8 (1. ... Dxe7? 2. Dxb8) (parez l'échec: éviter les pertes de matériel)
12) 1. ... Dc2 (la défense : déplacer)

55

- 1) ♙e7xf6xf3xb7xh7xc2
2^e édition
1) ♙e7xh7xb7xb4xd2xg5 / ♙e7xg5xd2xb4xb7xh7
2) 1. Dd6 (la défense : déplacer)
3) 1. a7 (1. Ra7 Db8#) 1. ... Dxd5# (le mat en un coup)
4) 1. Dxc4! (1. Dxd5? Ta1+) (prendre une pièce non protégée)
5) 1. Dc2! (1. Rb1? Dxf5+) (parez l'échec: éviter les pertes de matériel)
6) 1. c5# (le mat en un coup)
7) 1. ... e4 (la défense : interposer)
8) 1. Lxc6 (1. Dxc6? Txb5) 1. ... Txd5 2. Lxd7 (l'attaque à deux reprises)
9) 1. Ff6 (la défense : protéger)
10) 1. ... Fh5 (augmenter le pat)
11) 1. Fxe5 (1. Tb8? Cg7#) (défendre contre le mat: déplacer)
12) 1. Cd4+! (1. Re2? Fxb6) (parez l'échec: éviter les pertes de matériel)

56

- 1) 1. ... Dh2#! (1. ... Th2+? 2. Dxc2; 1. ... Txd2?) (le mat en un coup)
2) 1. Txa2! (1. Fxf6? Te1#) (prendre une pièce non protégée)
3) 1. ... Da2#; 1. ... Da4#; 1. ... Tb2# (3x le mat en un coup)
4) 1. Dxc4! (1. Dxd5? Ta1+) (prendre une pièce non protégée)
5) 1. Df1 (1. Rh2 Cg4#) (parez l'échec: éviter le mat)

- 6) 1. Rh5 (1. Rh3 Df1#) 1. ... Dg6# (le mat en un coup)
- 7) 1. g3 (1. Dd3? Dg4#) 1. ... Df1+ 2. Rh4 (défendre contre le mat: déplacer)
- 8) Fa6-c4-g8-h7+
- 9) 1. Txe8# (le mat en un coup)
- 10) 1. Dc1 (la défense : protéger)
- 11) 1. ... d4 2. b7 d5 (se défendre contre le pion passé)
- 12) 1. c4 Lxc4 2. Cc3 (la défense)

57

- 1) 1. ... Rh8 (1. ... Rf8 2. Tf7#) (parez l'échec: éviter le mat)
- 2) 1. Tb3 (la défense : déplacer)
- 3) 1. Txe7+! (1. Txe3?) (prendre une pièce non protégée)
- 4) Ta7-a4-b4-b6+
- 5) 1. d7 (le pion passé)
- 6) 1. Fc6# (le mat en un coup)
- 7) 1. Fb5#! (1. Dxe3?; 1. Dd6+? Re8) (le mat en un coup)
- 8) 1. Th7 (défendre contre le mat: interposer)
- 9) 1. g5 (la défense : interposer)
- 10) 1. ... h6 2. Dh7# (le mat en un coup)
- 11) 1. Da1# (le mat en un coup)
- 12) 1. Tc2 (1. Txb6? Txc6) (la défense : protéger)

58

- 1) 1. Dxd4! (1. Dxd5? Ta1#) (prendre une pièce non protégée)
- 2) 1. ... Rf5! (1. ... Rg6 2. Ch4#) (parez l'échec: éviter le mat)
- 3) Th2-a2-a1-e1+
- 4) 1. Dxf8+ (1. Fxf8? Fxf3) 1. ... Dxf8 2. Fxf8 Txf8 (échanger favorablement)
- 5) 1. Txc1! (1. Cxc1? b1D+) (se défendre contre le pion passé)
- 6) ♖f6 ♗f5 ♜e8 ♚h7
- 7) 1. Tg4# (le mat en un coup)
- 8) 1. Fa6 (1. Fd7 Db7#; 1. Ra6 Db6#) 1. ... Db8# (le mat en un coup)
- 9) 1. Ra3 (1. Db1? Df8#) (défendre contre le mat: déplacer)
- 10) 1. Dxc6 Txc6 2. Txc6 (la défense : déplacer)
- 11) 1. ... Cc2#! (1. ... Tb4?; 1. ... Fxd7?) (le mat en un coup)
- 12) 1. Rf2 (1. Txe1? Dxe1#) (parez l'échec éviter le mat)

59

- 1) 1. Fxb6 axb5 2. Fxd8+ (prendre une pièce non protégée)
- 2) 1. De4 (défendre contre le mat: protection rayons X)
- 3) 1. Cd4! (1. Rf1? dxe2+ 2. Rxe2; 1. Txb6? axb6) (parez l'échec: éviter les pertes de matériel)
- 4) 1. Fh6#; 1. Dh6#; 1. De5# (3x le mat en un coup)
- 5) Dh6xb6xb5xc4xf4xh4
- 6) 1. Fxf5+ Cxf5 2. Txf5 (l'attaque à deux reprises)
- 7) 1. ... f5 (la défense : interposer)
- 8) 1. Tb3 cxb3 2. Cc3 (se défendre contre le pion passé)
- 9) 1. ... Fc7 (défendre contre le mat: déplacer)
- 10) 1. ... Te8 2. Dd1 (le mat en un coup)
- 11) 1. c5 (le pion passé)
- 12) 1. Da8#! (1. Dxb3?) (le mat en un coup)

60

- 1) 1. e5 (la défense : protection rayons X)
- 2) 1. ... Txd5! (1. ... Tb1+? 2. Txb1; 1. ... Txb7? 2. Fxb7; 1. ... Fxe4? 2. Txb5)
- 3) 1. ... Rd7 (1. ... Dxb8+? 2. axb8D+) 2. Dxc8+ Rxc8 pat (nulle: forcer le pat)

- 4) 1. h8C+ (1. h8D?) (éviter le pat)
- 5) 1. ... Dxc5+! (1. ... Cxc5? 2. Dxc8+) (l'attaque à deux reprises)
- 6) 1. Cxf6! (1. Cxb4? Fxe4+ 2. Rg1 axb4) (échanger favorablement)
- 7) 1. Rg1 Ch3#; 1. Re1 Cd3#; 1. Re3 Td3# (le mat en un coup)
- 8) 1. Ff4 Dh1#; 1. Fg3 Db1#; 1. Rc1 Dc2# 1. ... (le mat en un coup)
- 9) 1. ... c5 (1. ... Dxd4 2. Fxd4+) (parez l'échec: éviter le mat)
- 10) 1. ... b4 2. b7 (2. c4 Td3 3. b7 Td8) 2. ... bxc3 (se défendre contre le pion passé)
- 11) 1. ... Tc7 (1. ... a4? 2. Ff3#) 2. Ff3+ Rd7 (défendre contre le mat: interposer et préparer déplacer)
- 12) 1. Fa5! (1. Fb6? Ta8) 1. ... Txa5 2. d8D+ (le pion passé)

61

- 1) 1. Cxe5+ Re7 2. Txb3 (prendre une pièce non protégée)
- 2) 1. Dxc8 (1. Dxd6? Dxc2#) (prendre une pièce non protégée)
- 3) 1. ... Cxf1+ (1. ... Cxe4? 2. Tf8#) (échanger favorablement)
- 4) 1. ... b2 2. Cf3 b1D (le pion passé)
- 5) 1. ... Txc4! (1. ... Dh4+? 2. Dh3) (l'attaque à deux reprises met protéger)
- 6) 1. ... f1D (le pion passé). Après 1. ... fxg1D+ 2. Rxg1 les Noirs ne présentent aucun avantage matériel, un pion de moins.
- 7) 1. Txe5! (1. Fxe5? Fxe4 2. Fxd6+ cxd6) 1. ... Fxe5 2. Fxe5 (l'attaque à deux reprises)
- 8) 1. Txd2! (1. Fxc6? Txc6 2. Txd2 Tc1+) (prendre une pièce non protégée)
- 9) Dessin
- 10) 1. d8D+ Rxd8 2. Fxb5 (le pion passé)
- 11) 1. Dxc6! (1. Txc6? Dxc2#; 1. Fxf4 Dxc2#) (défendre contre le mat: protection rayons X)
- 12) 1. ... Dd1+ 2. Cc1 Dxd7 (exploiter la vulnérabilité: mauvaise disposition des pièces blanches)

62

- 1) 1. Fxf8! (1. Txd8? Txd8; 1. Txb8? Txb8 2. Fxb8 Txb8; 1. Fxb8? Txc8 2. Txc8 Txc8) (échanger favorablement)
- 2) 1. Fxc6! (1. Txc6? Dxb5) (l'attaque à deux reprises)
- 3) 1. Fc4+ (exploiter la vulnérabilité)
- 4) 1. Ff3 (1. Fxc2? pat) 1. ... Fxf3 2. Rxf3 (le pion passé)
- 5) 1. Txc3 (1. Dxc3 Dxh4#) (l'attaque à deux reprises)
- 6) 1. Dxa5 (1. Txa5? Dg1+) (l'attaque à deux reprises)
- 7) 1. Txe7 (1. Fxe7 Fxe1) (l'attaque à deux reprises)
- 8) 1. Cxd6! (1. Txd6? Fxe4) 1. ... Fxc6 2. Dxc6 (l'attaque à deux reprises)
- 9) 1. Txc3 (1. Dxc3? Dxc3 2. Txc3 Te1#) (l'attaque à deux reprises)
- 10) 1. Txc6! (1. Dxc6? Fxc1!) 1. ... Txe4 2. Txc8+ (l'attaque à deux reprises)
- 11) 1. ... Fxe2 (1. ... Txc7+? 2. Cc3) (prendre une pièce non protégée)
- 12) 1. ... gxf6 (1. ... Fxf5 2. Td8#) (prendre une pièce non protégée)

63

- 1) 1. Ff6 (la défense : interposer)
- 2) 1. Re2! (1. fxe5? Txd1; 1. Re4? Txd1) (parez l'échec: éviter les pertes de matériel)
- 3) 1. ... Ca7 (1. ... Cb6? 2. Db7#) (défendre contre le mat: interposer)
- 4) 1. Da1 (1. Dc1? Dxf6) (défendre contre le mat: protéger)
- 5) 1. Db2! (1. Fb2? Dxf4) (la défense : interposer)
- 6) 1. Fd2 (1. Dh4? De2#; 1. Fd4 Dh1#) (défendre contre le mat: interposer - 2. Re2 est possible après 2. ... Dh1+)
- 7) 1. ... Ra8! (1. ... Rc8? 2. Ca7#) (parez l'échec: éviter le mat)
- 8) 1. ... Rd7! (1. ... Re7? 2. Dg7#) 2. Dg7+ Rxc8 (parez l'échec: éviter le mat)
- 9) 1. Da3 (la défense : protéger)
- 10) 1. ... Cf7+ 2. Rg6 Dxc4+ (2. ... Dxd3) (parez l'échec: éviter des pertes matérielles)
- 11) 1. Tg4 (1. c4? Th5#) (défendre contre le mat: interposer même si elle coûte matériel)
- 12) 1. Ff5! Txf1 2. Fxc2 (se défendre contre le pion passé)

- 1) 1. Tfa1 (la défense : protéger)
- 2) 1. Ff3! (1. Cf3? Dxe2) (la défense : interposer)
- 3) 1. ... Dxa8 2. Txa8 Txa8 (défendre contre le mat: l'assistant prendre avec une attaque à deux reprises grâce à protection rayons X)
- 4) 1. ... Db3 2. Df8+ Dg8 (défendre contre le mat; préparer interposer)
- 5) 1. Tf3 (1. Tc1? Fc4; 1. Tc8+? Fe8 2. Txe8+ Rf7) (se défendre contre le pion passé)
- 6) 1. Ta1 Cxa1 2. Rd2 (se défendre contre le pion passé)
- 7) 1. ... Rxf7 (1. ... Fxd5 2. Cg5#) (parez l'échec: éviter le mat)
- 8) 1. Rh2! (1. Rf2? Dg1#) (parez l'échec: éviter le mat)
- 9) 1. Df3 (défendre contre le mat: protéger)
- 10) 1. g6 (défendre contre le mat: préparer interposer)
- 11) 1. Cg3 De1+ 2. Df1 (défendre contre le mat: préparer interposer)
- 12) 1. ... Ce6 2. fxe6 Rg7 (se défendre contre le pion passé)