

# 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. ... Dxg2+? 2. Dxg2) (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. Dxg4# (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 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. Dxg7#! (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. ... Dxh2+? 2. Dxh2) (prendre une pièce non protégée)
- 11) 1. Rf1 (1. Rh1 Txh2#) (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. Rxе5 Rb6 3. b8D+
- 3) 1. Txg3 (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. Fxg6 (échanger favorablement)
- 6) 1. Ta8#! (1. Tcx d8?) (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 Dxg2#) 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. Dxh6 (la défense : protéger )
- 12) 1. Dc6# (le mat en un coup)

**17**

- 1) 1. ... Txg2! (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. Rxfl (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 Dxfl# (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. Txg7?) (le mat en un coup)
- 5) 1. Dc6#! (1. Dxe2?) (le mat en un coup)
- 6) 1. Df2! (1. Rf1? Fd3#; 1. Rh1? De1+ 2. Df1 Dxfl#) (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 Rx e7 (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. Dxg3+ (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 ou ♕c1 ♜c4 / ♕g3 ♜h4
- 2<sup>e</sup> 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. fxg6 (défendre contre le mat: protéger)
  - 8) 1. Dg7# (le mat en un coup)
  - 9) Dh2-c7-d8+
  - 10) 1. ... Txd4 (1. ... Tcx d4? 2. Txd5)
  - 11) 1. Rf2! (1. Re2? Fxg2) (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. Txg8# (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. Fxg4! (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. Dxg3? 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. Dxg7#) (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. Dwg4! (1. Db7+? Rxе5) (prendre une pièce non protégée)
- 2) 1. Txе6 (1. Fxe6 Td1+) (prendre une pièce non protégée)
- 3) 1. Dh4 (la défense : déplacer)
- 4) 1. ... Dxe5+ 2. Dxe5 Txе5 (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. Txf7! (1. Td8+? Rxе7) (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. Rxfl? 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. ... Dxg2#! (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. Dxfl (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. Txh8 (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. Dxh6! (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. ... Dxg8) (éviter le pat)
- 7) 1. Txg7! (1. Tf5+? Rx e4) (prendre une pièce non protégée)
- 8) Fc8-e6-g8-h7+
- 9) 1. Fxd5+ Rf8 2. Rx e1 (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? Dxg5+) 1. ... Dxh7 2. Fxh7 (exploiter la vulnérabilité)

**36**

- 1) 1. Fxg5 (prendre une pièce non protégée)
- 2) 1. Te7#! (1. Cd6+ Rd8; 1. Fxf8 Rxf8) (le mat en un coup)
- 3) Cc3xd5xf6xe4xc5xd3
- 4) 1. ... Re7 (se défendre contre le pion passé)
- 5) 1. hxg5# (le mat en un coup)
- 6) 1. Fh3+ Cg4 2. Fxg4+ (exploiter la vulnérabilité)
- 7) 1. ... Txc1 2. Txc1 (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. Cxf6+! (1. Cxe7? Tf1#) (échanger favorablement)
- 12) 1. Dg1+ (1. Rh2? Dxb4) (parez l'échec: éviter les pertes de matériel)

**37**

- 1) 1. Tf2 (se défendre contre le pion passé)
- 2) 1. Ff6+ Dxf6 2. Dxf6+ (exploiter la vulnérabilité)
- 3) Ta1-a2-h2-h6+
- 4) 1. Txd7 (prendre une pièce non protégée)
- 5) 1. ... fxg4# (le mat en un coup)
- 6) 1. ... Txb6! (1. ... Td1+? 2. Rxb2) (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. Tf1 (la défense : protéger)

5) 1. Fc3+ Rxc3 2. Rxе2 (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? fxe5; 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. ... Dxg2#! (1. ... Cxd5? 2. fxe4) (le mat en un coup)
- 8) 1. ... fxe4 (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. ... Tbxh5? 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. ... Dxg2?) (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? Cxg4+; 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. ... Dxg2+ 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 ou ♜g3 ♜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 ou ♜f6 ♜f7 ♜f8 ♜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. Rxfl (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. Txg6?) (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. Rxfl (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. Txf8) (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. ... Dxg3# (le mat en un coup)
- 8) 1. ... Da1# (le mat en un coup)
- 9) 1. Fxb3! (1. Fxc6? Txd1+; 1. Fxf7+ Rxr7 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. Txal (la défense : prendre)
- 7) 1. Rxg1 (1. Fxg1?; 1. Cxg1?) (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<sup>e</sup> 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. Dxg4! (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. Dxh2; 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. Dxg4! (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. Rx e2; 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 (se défendre: déplacer)
- 11) 1. c5 (le pion passé)
- 12) 1. Da8#! (1. Dxh3?) (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. ... Dxg5+! (1. ... Cxg5? 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. Dxg8 (1. Dxd6? Dxg2#) (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. ... f1D+ 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? Dxg2#; 1. Fxf4 Dxg2#) (défendre contre le mat: protection rayons X)
- 12) 1. ... Dd1+ 2. Cc1 Dxd7 (exploiter la vulnérabilité: mauvaise disposition des pièces blancs)

**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. Fxg2? 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 Dxg4+ (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)