

Étape 2

3 Test / Mix (1^e étape): A

- 1) 1. Da8#
- 2) 1. Cc7#
- 3) 1. ... Ff3#
- 4) 1. ... b6
- 5) 1. ... Tf7
- 6) 1. Ff1
- 7) 1. Fg1 (1. Fxc1 Txc1#)
- 8) 1. ... Rh8 (1. ... Rf8 2. Df7#; 1. ... Rg7 2. Df6#)
- 9) 1. Rg1 (1. Re1? Fc3#)
- 10) 1. Fxc7 ou 1. Cxc7
- 11) 1. ... Cxe4 ou 1. ... Fxe4
- 12) 1. Fxf7+ (1. Txf7? axb3)

5 L'attaque double / Imaginez l'attaque double: A

- 1) ♖d7, ♗f7
Erreur: ♜b3 Tb6, ♖d5 Tc6
- 2) ♜b8, ♗f6, ♗h2
- 3) ♜a8, ♜b7, ♗f5, ♗g8
Erreur: ♖d8/♗d7 Cd6
- 4) ♜a1, ♜a7, ♗c4
Erreur: ♖d1 Cb3, ♖d7 Cb5
- 5) ♜e4, ♗f4, ♗g8
- 6) ♜a5, ♖d5, ♗g2
- 7) ♜a2, ♜a8, ♖d5, ♖d8, ♗g5
- 8) ♗c1, ♗c5
- 9) ♜b1, ♗c2, ♗f2
Erreur: ♜b5 Fe5
- 10) ♖d6, ♗e6, ♗f6, ♗g1
- 11) ♜a2
Erreur: ♗f5 Cf4 est protégé.
- 12) ♜b6, ♗f4
Erreur: ♖d8/♖d6 Cd5, ♗h4 Ce4

6 L'attaque double / Dame: A

- 1) 1. ... De1+ 2. Rh2 Dxc3
- 2) 1. Dc6+ Rf8 4. Dxb5
- 3) 1. Db2+ 2. Tf2 Dxb3
- 4) 1. Dd4+ Rg8 3. Dxa7
- 5) 1. Dc7+ Ra8 2. Dxe7
- 6) 1. Db5+ Rf7 2. Dxa4
- 7) 1. Dh6+ Rg8 2. Dxb4
- 8) 1. Dd5+ Re7 2. Dxb3
- 9) 1. Dxb4+ Rf6 2. Dxa3
- 10) 1. Dc4+ Rb8 2. Dxb4
- 11) 1. Dd6+ Rb7 2. Dxf6
- 12) 1. ... Dc6+ 2. Rg1 Dxc2

7 L'attaque double / Dame: B

- 1) 1. Dc7 Fd5 2. Dxe7
- 2) 1. Db5 Rf8 2. Dxa4
- 3) 1. Dd6 Tb4 2. Dxf6
- 4) 1. Dxb7 Td8 2. Dxa7
- 5) Dessin
- 6) 1. Dd3 Txb2+ 2. Rxb2
- 7) 1. ... De7 2. Ff3 Dxb4
- 8) 1. Df2 Td7 2. Dxf6
- 9) 1. Dd1 Td5 2. Dxa4
- 10) 1. Dh8 Rb8 2. Dxb5
- 11) 1. ... Dh5 2. Fe7 (autrement 2. ... Dxb5 ou 2. ... Dxb4) 2. ... De5+
- 12) 1. Dxb4 Db7 2. Dxb4

9 L'attaque double / Dame: C

- 1) 1. Dc4
- 2) 1. De5
- 3) 1. Dd6 (1. Dh5 et 1. Dd5 ne gagnent qu'un pion.)
- 4) 1. Df2
- 5) 1. ... Dg5
- 6) 1. ... Dc3
- 7) 1. ... Db5
- 8) 1. Dg5
- 9) 1. ... Db7
- 10) 1. Dc3
- 11) 1. ... Dh4
- 12) 1. Df2

10 L'attaque double / Imaginez l'attaque double: B

- 1) ♖d5
- 2) ♗c1
- 3) ♖d5
- 4) ♜b5
- 5) ♗h7
- 6) ♗f2
- 7) ♜a4
- 8) ♜e4 (♗h4? 2. Ff2)
- 9) ♖d8
- 10) ♗f5
- 11) ♗f6
- 12) ♗f4

11 L'attaque double / Dame: D

- | | |
|--|---------------------------|
| 1) 1. ... Dxc5+ (1. ... De2? 2. Dxc7#) 2. Df2 Dxh5 | 7) 1. ... Dc6 2. f3 Dxa6 |
| 2) 1. Df8+ Rd7 2. Dxa3 | 8) 1. Da7 Fg4 2. Dxa5 |
| 3) 1. Dh5+ Dg6 2. Dxc5 | 9) 1. De4 Te8 2. Dxa8 |
| 4) 1. Dh3+ Rg8 2. Dxc3 | 10) 1. Da7 (1. Df3 Cxh1) |
| 5) 1. Da4 Tc8 2. Dxa3 | 11) 1. ... Dc6 2. d5 Dxa4 |
| 6) 1. ... De2 2. Txd6 Dxb5 | 12) Dessin |

12 L'attaque double / Dame: E

- | | |
|---------------------------|-------------------------------------|
| 1) 1. ... Db4+ 2. c3 Dxc4 | 7) 1. Dd1+ Re7 2. Dxa4 |
| 2) 1. Dh6 f6 2. Dxh3 | 8) 1. ... Dd5 2. Rg1 Dxb5 |
| 3) 1. Dd4 Ta4 2. Dxf6 | 9) 1. ... De7 2. Fh5 Dxh4 |
| 4) 1. Da4+ Cc6 2. Dxcg4 | 10) 1. ... Dg3 2. Te2 Dxb3 |
| 5) 1. Db3+ De6 2. Dxb7 | 11) 1. ... Dg4 2. g3 Dxd1+ |
| 6) 1. Da4 c6 2. Dxa5 | 12) 1. De5+ Ra8 2. Txg7 ou 2. Dxcg7 |

14 Le clouage / Clouez: A

- | | |
|---------------|----------------|
| 1) 1. ... Fb5 | 7) 1. Fh4 |
| 2) 1. Ta5 | 8) 1. ... Tc4 |
| 3) 1. ... Dh6 | 9) 1. Fe4 |
| 4) 1. Fc5 | 10) 1. Fb5 |
| 5) 1. Td4 | 11) 1. ... Fe5 |
| 6) 1. ... Dc6 | 12) Dessin |

15 Le clouage / Imaginez un clouage: A

- | | |
|--------|---------|
| 1) ♖a8 | 7) ♔h1 |
| 2) ♕e5 | 8) ♖a3 |
| 3) ♗e6 | 9) ♖c4 |
| 4) ♗h2 | 10) ♖a4 |
| 5) ♕c5 | 11) ♕g5 |
| 6) ♗a8 | 12) ♖a4 |

16 Le clouage / Clouez: B

- | | |
|---------------|----------------|
| 1) 1. De4 | 7) Dessin |
| 2) 1. ... Tc8 | 8) Dessin |
| 3) 1. ... Dc5 | 9) 1. Ff3 |
| 4) 1. Tc7 | 10) Dessin |
| 5) 1. Fb2 | 11) Dessin |
| 6) 1. Fb5 | 12) 1. ... Te8 |

17 Le clouage / Clouez: C

- | | |
|---|-----------------------------|
| 1) 1. Td1 | 7) 1. Db4 |
| 2) 1. ... Fb4 | 8) 1. Ff1 |
| 3) 1. Te1 | 9) 1. ... Da8 |
| 4) 1. ... Fc6 | 10) 1. Db1 |
| 5) 1. ... Dd6 (1. ... Dxf2+ gagne du matériel, mais pas assez.) | 11) 1. Dd1! (1. Dd2? Fxf2+) |
| 6) 1. ... Fc5 | 12) 1. Ff1 |

19 L'élimination de la défense / Prendre + pièce: A

- | | |
|-------------------------------|-----------------------------|
| 1) 1. Fxf6+ Rxf6 2. Txd5 | 4) 1. ... Txg2 2. Rxg2 Rxg7 |
| 2) 1. ... Cxc4+ 2. bxc4 Txe2+ | 5) 1. Txh7 Rxh7 2. Rxe4 |
| 3) 1. Fxc6+ Rxc6 2. Cxe5+ | 6) 1. Fxb6 axb6 2. Txd7 |

- 7) 1. Txd8 Fxd8 2. Fxd5
 8) 1. Cxc5 (1. ... Fxa4? 2. Cxa4) 1. ... bxc5 2. Fxd7
 9) 1. ... Dxc2 2. Txc2 Fxa4

- 10) 1. Cxf6 Txf6 2. Txc3
 11) 1. ... Txe2 2. Txe2 Fxc4
 12) 1. Txc7 Cxc7 2. Txe7

20 *L'élimination de la défense / Chasser + pièce: A*

- 1) 1. ... b4
 2) 1. ... g4
 3) 1. c4
 4) 1. Fc5
 5) 1. Tf2+
 6) 1. ... Th4+

- 7) Dessin
 8) Dessin
 9) 1. ... Fh6 (1. ... Fa3? 2. Ta1)
 10) 1. Fd3 (1. Fh5? Te5)
 11) 1. ... Ca5 (1. ... Ce5? 2. Tc3)
 12) 1. ... Tad8

21 *L'élimination de la défense / Prendre + pièce: B*

- 1) 1. Fxd5+ exd5 2. Dxf4
 2) 1. Txxg6 hxg6 2. Dxxh8+
 3) 1. Txxf7+ Rxxf7 2. Dxxe5
 4) 1. ... Fxd4 2. Dxb6 (2. exd4 Dxb3) 2. ... Fxb6
 5) 1. ... Dxxg2+ 2. Rxxg2 Fxxe4+
 6) 1. Txc6+ Cxc6 2. Rxxg2

- 7) 1. Cxe8 Txe8 (1. ... De7 2. Cf6+) 2. Dxf7+
 8) 1. Txe6 Txe6 2. Dxxg4
 9) 1. Cxxh6+ Rh8 2. Dxxg5
 10) 1. ... Dxxe3+ 2. Fxxe3 Cxxe4
 11) 1. exf7+ Cxf7 2. Dxxg6
 12) 1. Txf6 Txf6 2. Txf5

22 *L'élimination de la défense / Dévier + pièce: A*

- 1) 1. b6 Fxb6 2. Fxe5
 2) 1. Te5+ Rxe5 2. Dxc5
 3) 1. Cxd5+ (1. Txa6? Cxc3+ ou Fxa6+) 1. ... Fxd5
 2. Txa6
 4) 1. f6+ Rxf6 2. Txd7
 5) 1. ... Fd2+ 2. Fxd2 Txxh4
 6) 1. ... d4 2. Fxd4 Fxb4+
 7) 1. Fxc5 dxc5 2. Txe5

- 8) 1. ... Txf2 2. Fxf2 Rxxg5
 9) 1. ... Txd1 2. Dxd1 Dxf2
 10) 1. ... b5 2. Dxb5 Txe4
 11) 1. ... Ta1+ 2. Fxa1 Dxc5 (2. Fg1 Dxc5; 1. ...
 Dxc5? 2. Fxc5 Ta1+ 3. Fg1)
 12) 1. Cg5+ (1. Txc7+? Fxc7+) 1. ... Fxxg5 (autrement
 2. Cxe6) 2. Txc7+

24 *L'ouverture / Règles d'or: A*

- 1) Fc4 : Le fou regarde le centre et la moitié adverse.
 Fd3 : Le fou gêne le pion d2.
 Ca3 : Sur la case a3 le cavalier est moins mobile et il ne regarde pas le centre.
 2) Fc4 : Le fou regarde le centre et les cases de la moitié adverse.
 Fb5+ : Dans cette position, il n'est pas bien de faire échec. Les Noirs jouent 1. ... c6 et le fou doit se déplacer à nouveau.
 Fe2 : Un coup trop modeste. Le fou permet d'effectuer le roque, mais il ne regarde pas le centre.
 3) Cc6 : La meilleure manière de protéger le pion en e5.
 f6 : Le pion en f6 gêne le cavalier en g8. Il est encore trop tôt pour expliquer les conséquences de 2. Cf3xe5.
 De7 : La dame protège le pion en e5, mais le fou en f8 ne peut pas jouer provisoirement.
 4) Cc6 : Un coup de développement avec attaque contre la dame. Les Blancs doivent maintenant perdre du temps.
 c5 : Le coup du pion attaque la dame, mais en c5 le pion gêne quelque peu le fou en f8.
 d6 : Ce n'est pas un mauvais coup, mais ce n'est pas le meilleur. Les Blancs jouent 2. Cf3 et après 2. ... Cc6 3. Lb5. Il garde alors la dame en d4.
 5) Cf3 : La meilleure place pour le cavalier. Au coup suivant, les Blancs peuvent roquer.
 Df3 : Seulement si les Noirs ne font pas attention, ce coup peut être considéré comme bon, mais après 1. ... Cf6 les Noirs ont paré la menace de mat. La dame en f3 gêne alors le cavalier en g1.
 Dh5 : Les Noirs jouent 1. ... De7 et au prochain coup, ils chassent la dame par 2. ... Cf6.
 6) 0-0 : Les Noirs protègent f7 en jouant un bon coup de développement.

- De7 La dame ne protège pas vraiment f7. Sa valeur est trop importante.
 Tf8 Ce n'est pas un bon coup de protection. Les Noirs ne peuvent plus effectuer le petit roque.
 7) 0-0 Le roi en sécurité. Un coup excellent.
 Fe3 Le fou est bien en g5. Il n'y a pas de raison de jouer deux fois la même pièce pendant l'ouverture.
 Fxf6 Un échange inutile. N'échangez pas si vous n'y êtes pas contraint.
 8) Cf6 Le coup correct.
 Ce7 Le cavalier en e7 est moins mobile qu'en f6. Il ne regarde qu'une case centrale.
 Fd7 Un coup de développement, mais le fou n'est pas vraiment actif en d7.
 9) 0-0 Les Blancs appliquent correctement la troisième règle d'or.
 Cf3xe5 Le pion en e5 ne peut pas être pris sans conséquences. Les Noirs gagnent le cavalier après 1. ... Da5+.
 Cg5 Une attaque prématurée contre f7. Les Noirs jouent 1. ... d5.
 10) Cf3 Le coup du cavalier permet de roquer. En f3 le cavalier attaque e5 et il regarde deux cases centrales.
 Fb5 Ce coup n'est bon que s'il y a un cavalier en c6. Le fou peut être chassé par un coup de pion.
 d3 Pas un mauvais coup, mais le fou en f1 ne peut plus être développé vers une case active.
 11) e3 Les Blancs doivent parer la menace Dh4xf2#. C'est le seul moyen.
 d4 Pare le mat en f2, mais après 1. ... Fc5xd4, les Blancs ont un pion de moins et ils sont à nouveau confrontés à une menace de mat.
 Cf3 Parfois il n'est pas bien de développer. Les Noirs font mat en f2.
 12) Dd5 Parfois, une attaque rapide contre f7 peut s'avérer très forte. Les Noirs ne peuvent protéger f7 que par 1. ... Ch6, mais avec 'prendre + pièce' (2. Fc1xh6), les Blancs gagnent du matériel.
 Cc3 Un bon coup, mais pas le meilleur. Il y a toujours des exceptions à la règle.
 0-0 Un bon coup, mais pas le meilleur.

25 Test / Révision: A

- | | |
|----------------|---------------|
| 1) 1. ... Tad8 | 7) Dessin |
| 2) ♖a8 | 8) 1. Txb7 |
| 3) 1. De4 | 9) 1. ... Te8 |
| 4) 1. ... Dxc2 | 10) ♖b6, ♖f4 |
| 5) 1. ... Tc8 | 11) 1. De5 |
| 6) ♖a2 | 12) 1. Fb5 |

26 Test / Mix: B

- | | |
|--|--|
| 1) 1. Fb5 (clouage) | 7) 1. De3+ Rb8 2. Dxb6 (l'attaque double: dame) |
| 2) 1. ... Fh6 (clouage) | 8) 1. ... Dc2+ 2. Ra1 Dxd1+ (l'attaque double: dame) |
| 3) 1. Te1 (clouage) | 9) 1. ... Db7 2. Rg1 Dxb3 (l'attaque double: dame) |
| 4) 1. Txe5 dxe5 2. Dxc6 (prendre + pièce) | 10) 1. ... Txe1 2. Txe1 Txd2 (dévier + pièce) |
| 5) 1. Cxe4 Cxe4 (autrement 2. Cxf6+) 2. Dxd3 (prendre + pièce) | 11) 1. Fh6+ Rxh6 2. Txf8 (dévier + pièce) |
| 6) 1. ... Txf3 2. Dxf3 Dxd4 (prendre + pièce) | 12) 1. Ce5 Db5 2. Txc8 (chasser + pièce) |

27 Test / Mix: C

- | | |
|---|---|
| 1) 1. ... Ff6 (clouage) | 7) 1. ... Df6 2. d4 Dxf3 (l'attaque double: dame) |
| 2) 1. Fb5 (clouage) | 8) 1. Dh5 Tdf8 2. Dxc5 (l'attaque double: dame) |
| 3) 1. ... Td8 (clouage) | 9) 1. Dd8 Ta8 2. Dxd2 (l'attaque double: dame) |
| 4) 1. Txb7+ Rxb7 2. Dxb2+ (prendre + pièce) | 10) 1. ... b5 2. Fxb5 Fxd5 ou Dxd5 (dévier + pièce) |
| 5) 1. Dxf6+ Rxf6 2. Txd5 (prendre + pièce) | 11) 1. Th8+ Rxh8 2. Dxf8+ (dévier + pièce) |
| 6) 1. Txe5 Txe5 2. Txf6 (prendre + pièce) | 12) 1. Cc4 Fa7 2. Txc7 (chasser + pièce) |

28 Mat / Imaginez un mat: A

- | | |
|-------------|-------------|
| 1) ♖b7, ♘c6 | 2) ♖a7, ♘a3 |
|-------------|-------------|

- 3) ♖a4, ♜b3
- 4) ♜g1, ♜f3
- 5) ♜a5, ♜d7
- 6) ♜b5, ♜c3
- 7) ♜a8, ♜c6

- 8) ♜f8, ♜h6
- 9) ♜a5, ♜d8
- 10) ♖e7, ♜f5
- 11) ♜g6, ♖d7
- 12) ♜e7, ♖f6

29 Mat / Mat en deux: A

- 1) 1. Tf7+ Rb8 2. Tg8#; malin est 1. Tb5 Ra8 2. Ta6#
- 2) 1. Tb7+ Rg8 2. Ta8#
- 3) 1. Tg2+ Rh6 2. Th1#
- 4) 1. Dg6+ Rg8 2. Tb8#
- 5) 1. Db8+ Ra6 2. Ta1#
- 6) Dessin

- 7) 1. Ff7+ Rh6 2. Th2#
- 8) 1. ... Ff3+ 2. Rf1 Th1#
- 9) Dessin
- 10) 1. ... Tg8+ 2. Rh1 Cf2#
- 11) 1. Ce7+ Rh7 2. Th2#
- 12) 1. ... Cf3+ 2. Rh1 Txx2#

30 Mat / Mat en deux: B

- 1) 1. ... De1+ 2. Txe1 Txe1#
- 2) 1. Txa7+ Fxa7 2. Txa7#
- 3) 1. Dd8+ Cxd8 2. Txd8#
- 4) 1. Dg7+ Dxg7 2. fxg7#
- 5) 1. ... Te1+ 2. Txe1 Dxe1#
- 6) 1. ... Th1+ 2. Cxh1 Txx1#

- 7) 1. Dxf6+ Cxf6 2. Fxf6#
- 8) 1. ... Cf2+ 2. Cxf2 Cxf2#
- 9) 1. Dxe6+ Fxe6 2. Txe6+
- 10) 1. Df8+ Txf8 2. Txf8#
- 11) 1. Dh6+ Txx6 2. Txx6#
- 12) 1. Df6+ Fxf6 2. Fxf6#

31 Mat / Mat en deux: C

- 1) 1. De8+ Rh7 2. Dg8#
- 2) 1. Dg2+ Rb8 2. Db7#
- 3) 1. Dc5+ Ra6 2. Da5#
- 4) 1. Da5+ Rc6 2. Dc5#
- 5) 1. Te8+ Ra7 2. Ta8#
- 6) 1. ... Td1+ 2. Re2 Te1#

- 7) 1. Dh7+ Rf8 2. Dg8#
- 8) 1. Da3+ Rb7 2. Da6#
- 9) 1. ... Df3+ 2. Rh2 Dh3#
- 10) 1. Db7+ Rh6 (1. ... Rg8 2. Dg7#) 2. Dh1#
- 11) 1. ... Dc6+ 2. Rg1 Dg2#
- 12) 1. ... Dd5+ 2. Rf1 Df3#

32 Mat / Mat en deux: D

- 1) 1. ... Ff3+ 2. Rh2 Fd6#
- 2) 1. Cf6+ Rg7 2. Dh7#
- 3) 1. Cb6+ Rd8 2. Ta8#
- 4) 1. ... Te1+ 2. Rc2 Dc1#
- 5) 1. ... Df3+ 2. Rg1 Ce2#
- 6) 1. Dh8+ Re7 2. Tc7#

- 7) 1. Fa5+ Rc8 2. Td8#
- 8) Dessin
- 9) Dessin
- 10) 1. Ce6+ Rg8 2. Tg7#
- 11) 1. ... Ff4+ 2. Rc3 Da1#
- 12) 1. Dc8+ Re7 2. Te6#

34 L'attaque double / ♜ ♜ ♜ ♜ ♜: A

- 1) 1. ... Ce2+ 2. Rh1 Cxx3+
- 2) 1. Rc3 (1. Fe5? Cf3+)
- 3) 1. Td8+
- 4) 1. Cd6+
- 5) 1. Fd5+
- 6) 1. f4 Cxc4 2. Fxc4 (2. Txc4)

- 7) 1. Tc7
- 8) 1. Cc7 (1. Cd6 Te7)
- 9) 1. Ce6
- 10) 1. Fc7
- 11) Dessin
- 12) Dessin

35 L'attaque double / ♜ ♜ ♜ ♜ ♜: B

- 1) 1. Ce3
- 2) 1. Tf5+
- 3) 1. ... Fe5+ 2. Dxe5+ Cxe5 ou 2. ... Txe5
- 4) 1. Cfd5 (1. Ccd5? Dxc2#)
- 5) 1. Fxc6
- 6) 1. ... Cd6 2. Fd3 Cxe4

- 7) 1. ... Rd7 2. Ta8 Rxd6
- 8) 1. Te4 Rb8 2. Txe2
- 9) 1. ... Cg5
- 10) 1. ... fxg2
- 11) 1. Cg6+
- 12) 1. Tb7 Ra5 (1. ... Fe6 2. Ta7#) 2. Txd7

36 L'attaque double / Mix: A

- | | |
|---------------------------|------------------------|
| 1) 1. ... Dxc2 | 7) 1. Fd7 |
| 2) 1. Tc4 | 8) 1. ... Da7+ |
| 3) 1. Cd6+ (1. Dxb7+ Tc7) | 9) 1. Td8+ Rg7 2. Txc8 |
| 4) 1. Rd4 | 10) 1. ... Cg8 |
| 5) 1. e8C+ | 11) 1. c5 |
| 6) 1. ... Dd8 | 12) 1. Db2 |

37 L'attaque double / Mix: B

- | | |
|--|--|
| 1) 1. ... Tc2+ | 7) 1. c4 |
| 2) 1. ... Db6 | 8) 1. Fc7 |
| 3) 1. Cf7+ (1. Cg6+? Rh7 2. Cxe7 Td1+) 1. ... Rh7
2. Cxd8 | 9) 1. Dh1 |
| 4) 1. Td7+ | 10) 1. Fc4 (1. Fb5 Ce5) |
| 5) 1. ... Fxg3+ | 11) 1. ... Ccd3 (1. ... Cxb3 2. Fxb3 Cd3 3. Fxg8) |
| 6) 1. ... Da2 | 12) 1. ... f6 (1. ... Fxe5? 2. Td8+ Txd8 3. Txd8#) |

38 L'attaque double / Collaboration entre deux pièces: A

- | | |
|------------------------|---|
| 1) 1. Dd4 et 2. Cxe4 | 7) 1. ... Da5 2. Fe3 Fxg5 |
| 2) 1. De3+ De6 2. Fxh6 | 8) 1. Dc1 0-0 2. Fxh6 |
| 3) 1. ... Fd3 | 9) 1. Dg3 |
| 4) 1. Dc5 Tb7 2. Cxc7 | 10) 1. ... Kc6 (2. ... Txc# ou 2. ... Rxd7) |
| 5) 1. Ce7 | 11) 1. Fd4 |
| 6) 1. Dc2 et 2. Txc8 | 12) 1. Da2 (1. Cg6+? Rg8 2. Da2+ Df7+) |

39 Mat / Mat en deux (♔):E

- | | |
|---------------------|----------------------|
| 1) 1. Tf1 | 7) 1. Td7 |
| 2) 1. Ta6 ou 1. Rf7 | 8) 1. Ta2 |
| 3) 1. ... Td1 | 9) Dessin |
| 4) 1. ... Rb3 | 10) 1. Re6 |
| 5) 1. ... Rc7 | 11) 1. Rd3 |
| 6) 1. Rb6 | 12) 1. Th8 ou 1. Rb3 |

40 Test / Mix: D

- | | |
|---|---|
| 1) 1. Fxd7 Txd7 2. Cxe5 (prendre + pièce) | gain de pion (dévier + pièce). |
| 2) 1. ... Da2+ 2. Rc1 Dxc2 # (mat en deux) | 8) 1. Cd7+ (l'attaque double: cavalier) |
| 3) 1. Dd7 (l'attaque double: dame) | 9) 1. ... exd4+ 2. Cxd4 Txc5 (prendre + pièce) |
| 4) 1. Dc6+ Rf8 2. Dxa8# (mat en deux) | 10) 1. Ta8 et si le fou se retire vers une case sûre, il y
a mat en h8 (clouage) |
| 5) 1. ... Te8 (clouage) | 11) 1. De5+ Ra8 2. De8# (mat en deux) |
| 6) 1. Da4+ (l'attaque double: dame) | 12) 1. ... Db2 (l'attaque double: dame) |
| 7) 1. Txb6+ Fxh6 2. Dxe5+; 1. Dxe5+ résulte en un | |

41 Test / Mix: E

- | | |
|--|--|
| 1) Dessin | 7) 1. ... Ta2 (clouage) |
| 2) Dessin | 8) 1. Dg2 (l'attaque double: dame) |
| 3) 1. ... Cd3 avec menace de mat en b2 (l'attaque
double: cavalier) | 9) 1. b4 et 2. Txf5 (chasser + pièce) |
| 4) 1. ... Dxc4 2. Cxc4 Txd5 (prendre + pièce) | 10) 1. Taa7 (clouage) |
| 5) 1. Dc2 (l'attaque double: dame) | 11) 1. ... Dd6 (clouage) |
| 6) 1. Ta6+ Rb8 2. Cd7# (mat en deux) | 12) 1. Cf6+ (l'attaque double: cavalier) |

43 L'attaque double / Attaque à la découverte: A

- | | |
|------------|------------|
| 1) 1. Cf5+ | 2) 1. Cd6+ |
|------------|------------|

- 3) 1. Tc8+
- 4) 1. Cc6+
- 5) 1. ... Ch4+
- 6) 1. ♖xa7+
- 7) 1. e5+

- 8) 1. ... d3+
- 9) 1. Rg3
- 10) 1. ... Rb5
- 11) 1. ... Fh2+
- 12) 1. Fxh7+

44 L'attaque double / Attaque à la découverte: B

- 1) 1. ... Fd4+
- 2) 1. d4+
- 3) 1. ... Tg5+
- 4) 1. Fb5+
- 5) 1. ... Fxf3
- 6) Dessin

- 7) 1. Cc5
- 8) 1. ... Txd4
- 9) 1. Fc6
- 10) 1. ... dxc4
- 11) 1. ... Ce4
- 12) 1. ... c5

45 L'attaque double / Attaque à la découverte: C

- 1) 1. ... d3+
- 2) 1. ... d5
- 3) 1. Te8+
- 4) 1. d5
- 5) 1. Cg5+; 1. Cf6+? Cxf6
- 6) 1. Tb5+

- 7) 1. ... Ce4
- 8) 1. ... Fxh2+
- 9) 1. Cxc6
- 10) 1. ... Th6
- 11) 1. Cf6+
- 12) 1. ... Te1+

46 L'attaque double / Attaque à la découverte: D

- 1) 1. Fe7
- 2) 1. ... Fb4 (1. ... Lxf2+ 2. Dxf2)
- 3) 1. ... Ce2+
- 4) 1. ... Fb4
- 5) 1. Cf5 Dxe2 (1. ... Dg5 2. Ce7+) 2. Ch6#
- 6) 1. Cf5

- 7) 1. Te7 Dxe7 (1. ... g6 2. Txd7) 2. Dh7#
- 8) 1. Cd1 (1. Cd5 h6)
- 9) 1. ... Cc3
- 10) 1. Tf8 (1. Tf1/2? Dc5 2. Ta1/2+ Da5)
- 11) 1. Cd2! (1. Cxc5? bxc5 2. Da8+ Db8)
- 12) 1. Ff5 (1. Fg2? Dd7)

48 La défense / Défendez-vous contre le mat: A

- 1) 1. Te1
- 2) 1. ... Tg6 (autrement 2. Ca4# ou 2. Ce4#)
- 3) 1. ... fxg4
- 4) 1. Dd5
- 5) 1. ... Rh7
- 6) 1. ... Td1+ 2. Txd1 Rxa8

- 7) 1. ... Cf6
- 8) 1. ... Dd8
- 9) 1. ... Dh6
- 10) 1. Rg1
- 11) 1. ... c4
- 12) Dessin

49 La défense / Défendez-vous contre le mat: B

- 1) non
- 2) 1. ... Dxb3 2. Tc8+ Dg8
- 3) 1. ... Td1+
- 4) non, parce que 1. ... Db8 2. Da5+; 1. ... Rb8 2. Dd8+ ou 1. ... Da4 2. Dd8#
- 5) non
- 6) 1. Dxb7

- 7) 1. e8C+
- 8) non
- 9) 1. Ch3
- 10) 1. Rb1
- 11) non
- 12) non

51 Gagner du matériel / Le coup intermédiaire: A

- 1) 1. Td8+ Rh7 2. Dxb4
- 2) 1. Fxg5 Cxg5 2. Txd7
- 3) 1. ... Fd4 2. De1 fxg3
- 4) 1. ... Fa6+ (1. ... Rxd7 2. Rxf1; 1. ... Th1 2. Tg7)
- 5) 1. Fxc6+ Cxc6 2. hxg4

- 6) 1. Dh3 (1. Cxa4 Cxd3; 1. Dd5 Dc2)
- 7) 1. Fxd6 (1. gxf5? Cxb5) 1. ... Fxd6 2. gxf5
- 8) 1. Tc8+ {1. Td1 Db4; 1. Tc2 Dd7 (1. ... Dd3? 2. Tc8+)} 1. ... Rg7 2. Dxe4
- 9) 1. ... Cf4 (1. ... dxe3+ 2. Rxd3) 2. Cc2 Cxh5

10) 1. Fd3+ (1. Txd8? Txb5) 1. ... Rh6 2. Txd8
11) 1. Dg1+ (1. axb5 Cxa7) 1. ... Rf8 2. axb5

12) 1. ... Dxd1+ 2. Txd1 Txb8

52 Gagner du matériel / Le coup intermédiaire: B

1) 1. b4
2) Dessin
3) 1. Tc8+ (1. Txc3 Txa7) 1. ... Tf8 2. Txc3
4) 1. ... Cf4+ 2. Rf3 Txc6
5) 1. Cd6 De7 2. exf6
6) 1. Cg4 Dg6 2. dxc5

7) 1. Dxc6 (1. Df8+? De8) 1. ... Dxc3+ 2. fxg3
8) 1. Fb3+ Rh7 2. Dxc3
9) 1. ... Tg8+ (1. ... Td2+ 2. Te2) 2. Rf1 Rxe6
10) 1. Ce4 (1. Cb5? Fc5+)
11) 1. ... Dg7+ (1. ... Dd5+ 2. Tf3)
12) 1. Tc2 (1. Tb1 Th2)

53 Gagner du matériel / Le coup intermédiaire: C

1) 1. Cg5 Fa7 (1. ... Dxc5 2. Dxc5) 2. Dh7#
2) 1. ... Dh2 (1. ... Dxd4 2. Dg3)
3) 1. Dd8+ Rh7 2. Dxh4+
4) 1. Dc4+ Rh8 2. Txa5 Db1+ 3. Df1
5) 1. De6+ Rh7 2. Txd4
6) 1. ... dxe4 (1. ... Cxd1? 2. e5+)
7) 1. Dh5+ Rg7 2. Txf7+ Rg8 3. Dh7#

8) 1. Th1 Rf8 (1. ... Txc3+ 2. Rxc3) 2. Dxc4
9) 1. ... b5 2. Db4 Dxb4 (ou 2. ... Fxc7 dan wel
2. ... Dxc7) 3. axb4 Fxc7
10) 1. ... b4 (1. ... Cxd7? 2. Dxc7#) 2. Dc2 Cxd7
11) 1. Fxf6
12) 1. Td1 (1. Tc8+ Rg7 2. Dxe4? De1+) 1. ... Dxf2
2. Dxe4

54 Test / Révision: B

1) 1. ... Fh2+ (l'attaque à la découverte)
2) 1. Cc7 (1. Cd6 Te7 2. Cxb7 gagne aussi (l'attaque
double: cavalier)
3) 1. Fc7 (l'attaque double: fou)
4) 1. ... Ff4+ 2. Rc3 Da1# (mat en deux)
5) 1. ... Tg6 (défendre contre le mat)
6) 1. ... Ccd3 (l'attaque double: cavalier)

7) 1. ... Fa6+ (le coup intermédiaire)
8) 1. d5 (l'attaque à la découverte)
9) 1. ... Ff3+ (mat en deux)
10) 1. ... Fxf3 (l'attaque à la découverte)
11) 1. ... Cf3+ 2. Rh1 Txb2# (mat en deux)
12) 1. ... Cc3 (l'attaque à la découverte)

55 Test / Mix: F

1) 1. Ce6+ Rg8 2. Cxd8 (l'attaque double: cavalier)
2) Dessin
3) 1. f8C+ (1. Cg5+ Fxg5) 1. ... Rg8 2. Cxe6 (l'attaque double: cavalier)
4) 1. ... Rg3 2. Ta4 Tf1# (l'attaque double avec deux pièces)
5) 1. b4 Tb5 2. cxb5 (l'attaque double: pion)
6) 1. ... Td1+ (1. ... Dxf6+? 2. Te8#) 2. Rf2 Dxf6+ (défendre contre le mat)
7) 1. ... Dc2+ 2. Re3 De2# (mat en deux)
8) 1. Te7+ Rf8 2. Txd8# (mat en deux)
9) 1. ... Dh4+ 2. Rg2 Dh2# (mat en deux)
10) 1. Fxf7+ Cxf7 2. Dxa3 (l'attaque à la découverte)
11) 1. ... Cxf3+ 2. gxf3 Dxe1+ (l'attaque à la découverte)
12) 1. ... Cd4 2. Dd5 Tf1# (l'attaque à la découverte)

56 Test / Mix: G

1) 1. ... Fg6 (1. ... g6 2. Txb7#) (défendre contre le mat)
2) 1. ... Cd3 (l'attaque double: cavalier)
3) 1. Txb6+ gxh6 2. Dxf7 (l'attaque à la découverte)
4) 1. Df6+ Rh5 2. g4# (mat en deux)
5) 1. d5 (l'attaque à la découverte)
6) 1. Fxd5+ Rh7 2. Fxa8 (l'attaque double: fou)
7) 1. Cf6+ gxf6 2. Td8# (mat en deux)
8) 1. ... Fc8 2. b5 Fb7+ (l'attaque double: fou)
9) 1. Dxh6+ (1. Txb6+? Rg8) 1. ... Fxb6 2. Txb6# (mat en deux)

- 10) 1. ... Cxg3+ 2. hxg3 2. Dxd2 (l'attaque à la découverte)
- 11) 1. ... Ce4 2. Db4 2. Cg3# (l'attaque double: cavalier)
- 12) 1. Fd5+ cxd5 2. Dh7# (l'attaque à la découverte)