

# Étape 2 plus

## 3 Le mat en un coup / Échec double : A

- 1) 1. Te8#
- 2) 1. ... Tb1#
- 3) 1. ... Cg3#
- 4) 1. ... Fxc3#
- 5) 1. Fxd5#
- 6) 1. d8D#
- 7) 1. Cf7#
- 8) 1. Cf8#
- 9) 1. Cxd6#
- 10) 1. ... exd4#
- 11) 1. Tc7#
- 12) 1. Tc4#

## 4 Le mat en un coup / Échec double : B

- 1) 1. Cb4#
- 2) 1. ... Tf3#
- 3) Dessin
- 4) 1. Cd7#
- 5) 1. Fg5#
- 6) 1. ... Cf3#
- 7) 1. Ce4#
- 8) 1. ... Txg3#
- 9) 1. Cd6#
- 10) 1. Fxb5#
- 11) 1. ... Tc2#
- 12) 1. Te7#

## 5 La menace de mat / Faire venir le chasseur : A

- 1) 1. Dd5
- 2) 1. Df7
- 3) 1. Dh6
- 4) 1. Dg6
- 5) 1. Dd3
- 6) 1. ... Dg4
- 7) 1. Dg2
- 8) 1. Dh6 Dxf6 2. Df8#
- 9) 1. d5
- 10) 1. Th1
- 11) 1. Fh3
- 12) 1. Cd5 Ce2 2. Tc7#; 1. ... exd5 2. exd5#

## 6 La menace de mat / Faire venir l'assistant : A

- 1) 1. ... Ch4
- 2) 1. Cf6 Rg7 2. Dh7#
- 3) 1. Fb7
- 4) 1. Ta1
- 5) 1. Fh6
- 6) 1. Cg5
- 7) 1. ... f3 2. Tg1 Dh4#
- 8) 1. Fg6
- 9) 1. Fc5
- 10) 1. h3
- 11) 1. Df7
- 12) 1. Te7

## 7 La menace de mat / Faire venir le gardien : A

- 1) 1. ... Rg3
- 2) 1. Dg7
- 3) 1. f4
- 4) 1. Fg3
- 5) 1. d6
- 6) 1. Tf1
- 7) 1. Ff6
- 8) 1. ... Cf4
- 9) 1. Rb4
- 10) 1. ... b3
- 11) 1. Cb6
- 12) 1. Td7

## 8 Le mat en deux coups / Collaboration ( ♖ ♗ : A

- 1) 1. T2g4
- 2) 1. Tb2 Rd1 2. Tf1#
- 3) 1. Th7 Re8 2. Tg8#
- 4) 1. Te3 Rg1 2. Te1#
- 5) 1. Tc6 Rf5 2. Td5#
- 6) 1. Thf2 Re5 2. Te3# (2. Te2#)
- 7) 1. Tb5 Rd6 2. Tf6#
- 8) 1. Rc7 Ra5 2. Ta8#
- 9) 1. Th7 Rf5 2. Th5#
- 10) 1. Ra5 Rh3 2. Th1#
- 11) Dessin
- 12) 1. Te7 Rd1 2. Td3#

## 10 La finale de pions / Jouez le meilleur coup: A

- 1) 1. b4
- 2) 1. ... h3

- 3) 1. f7 Rxf7 2. Rd5
- 4) 1. g3
- 5) 1. Ra6
- 6) 1. ... Rc5
- 7) 1. Rf4 Rg2 (1. ... Re2 2. Rxe4) 2. Rxg4
- 8) 1. ... c2 (1. ... b2 2. h7 b1D 3. h8D+ Db8 4.

- Dh1+) 2. h7 c1D+
- 9) 1. f4+ Rxf4 2. Rxd6
- 10) 1. b8D+ Rxb8 2. f8D+
- 11) 1. h3 Rg3 2. Rxh6 Rxh3 3. g5
- 12) 1. h5

### 11 La finale de pions / Jouez le meilleur coup: B

- 1) 1. ... Rb8
- 2) 1. b4 Rg3 pat
- 3) 1. ... g6
- 4) 1. ... a5
- 5) 1. g5 fxg5 2. fxg5
- 6) 1. ... g4 2. hxg4 Rxg4

- 7) 1. Rf1
- 8) 1. Re2 ou 1. Re1
- 9) 1. ... h5
- 10) 1. Rf8 h2 2. g7 h1D 3. g8D+
- 11) 1. ... Re5
- 12) 1. Rd3 (1. cxb5 Rxd5) 1. ... bxc4+ 2. Rxc4

### 13 L'ouverture / Mix: A

- 1) c2-c3 Le meilleur coup. Le fou ne peut pas aller en c5 (une case active) car d4 gagnerait un tempo. Les coups 1. Cc3 et 1. Fd2 ne sont pas mauvais non plus.
- 2) Df3-g3 Jouer deux fois avec la même pièce n'est pas mauvais si cela permet d'obtenir un avantage très clair. Ici, la dame attaque deux pions. Le coup 1. Fe3 est meilleur que 1. Cd5.
- 3) Cg8-f6 Il est bien de développer ses pièces. L'échec avec la dame invite à jouer 2. Fe3. La dame en e7 gêne alors le développement du Ff8. Prendre en f3 est mauvais. Le clouage est utile pour les Noirs.
- 4) Ff8-g7 Les Noirs doivent se développer. Le coup du fou prépare 2. ... Cge7. Impossible de jouer ce coup directement : Cf6#. 1. ... Fg4 est un coup d'épée dans l'eau. Après h3, c'est même carrément une perte de temps.
- 5) Dd1-d2 Après 1. g3 Cf3#, il y a mat. La prise en d4 n'est pas une option, car après 1. ... cxd4, le cavalier doit retourner en b1 (2. Cb5 Da5+).
- 6) Dd4-d3 La case logique pour la dame. En e3, elle gêne Fc1 et en d1, elle doit à nouveau être remise en jeu.

- 7) Cc6-d4 Très bon coup. Il menace Cxc2+ et libère la case c6, ce qui permettra de chasser l'ennuyeux Cd5. Après 1.... Cf6 2. Fg5 est embêtant, tout comme après 1. ... Fe6 (2. ... f6 3. Pxf6+).
- 8) Cf3-g5 Les Noirs ne peuvent pas protéger f7.
- 9) Cg8-f6 Le développement est correct. La prise en d4 aide les Blancs à développer leurs pièces et 1. ... Df6 se heurte à 2. Cdb5.
- 10) c2-c3 Le coup le plus naturel. 1. Cxd4 est également bon. Cette position n'est pas rare, car certains entraîneurs (?) enseignent ce piège à leurs élèves. Après 1. Cxe5 Dg5 2. Cxf7 Dxc2 3. Tf1 Dxe4+ 4. Fe2 Cf3#, les Noirs encaissent le point.
- 11) Dd1-e2 Les Blancs gagnent un pion après 1. ... De7 2. Dxe4 d6. Après la réponse habituelle 1. ... Cf6, 2. Cc6+ est décisif. 1. Df3 Cf6 ne mène à rien. Le coup du pion est trop mou.
- 12) c6-c5 Très fort, car les Blancs ne peuvent pas prendre (... Db4+). Le fou en h6 ne fait qu'observer un pion qui est très bien protégé. En d6, le fou se trouve encore mieux.

### 14 L'ouverture / Jouez le meilleur coup: A

- 1) 1. Txd1
- 2) 1. Cc3
- 3) 1. De2
- 4) 1. dxe5 Fxf3 2. Dxf3 dxe5 3. Fc4
- 5) 1. Fa3
- 6) 1. d6 Ff8 2. De2+

- 7) 1. ... d4 2. Ce4? Cxe4 en 3. ... Fb4+
- 8) 1. Cg5
- 9) 1. exd4 (1. Cxd4 Da5+; 1. Dxd4 Cc6)
- 10) 1. e4
- 11) 1. ... d5
- 12) 1. ... e6! (1. ... Tc8? 2. Cf6+)

### 15 L'attaque double / Dame: A

- 1) 1. Db5+
- 2) 1. Da4+
- 3) 1. ... Dh4+
- 4) 1. ... Db4+

- 5) 1. Dh5+
- 6) 1. De1+
- 7) 1. Dc4
- 8) 1. ... Df5

- 9) Dessin  
10) 1. Dd5

- 11) 1. ... Df6  
12) 1. ... De5

*16 Le clouage / Mix : A*

- 1) 1. ... Fb4  
2) 1. Fh5  
3) 1. Fb5  
4) 1. Fg5  
5) 1. ... Fg5  
6) 1. Te1

- 7) 1. ... Ff4  
8) 1. Fh3  
9) 1. Db3  
10) 1. ... Dc5  
11) 1. Dc3  
12) 1. ... Fa4

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

- 1) 1. Cxf6+ exf6 2. Dxd4  
2) 1. Fxc6+ bxc6 2. Dxd5  
3) 1. ... Fxc3+ 2. bxc3 Dxd5  
4) 1. ... Dxd4 2. Cxd4 Fxa4  
5) 1. Fxf6 Fxf6 2. Cxd7  
6) 1. ... Cxf3+ 2. Dxf3 Dxd5

- 7) 1. Cxf6+ Dxf6 2. Dxf6  
8) 1. ... Fxf3 2. Dxf3 Dxd5  
9) 1. ... Cxe3 2. fxe3 Dxd5  
10) 1. Fxc6+ bxc6 2. Dxb4  
11) 1. Fxc6 dxc6 2. Cxb4  
12) 1. ... Fxc4 2. Fxc4 Cxb6

*18 L'attaque à la découverte / Mix : A*

- 1) 1. ... Cf3+ 2. gxf3 Dxd4  
2) 1. Fb5+ c6 2. Dxd5  
3) 1. Ce6+ fxe6 2. Dxd8+  
4) 1. e5 dxe5 2. Fxc6  
5) 1. c5 bxc5 2. Fxa6  
6) 1. ... Fb4+ 2. Dd2 Fxd2+

- 7) 1. dxc5 Dxc5 2. Dxd4  
8) 1. ... Cxd4 2. Dd1 Cxf3+  
9) 1. ... Cb6 2. Fb3 Dxd6  
10) 1. Fb5+ Cd7 2. Dxd5  
11) Dessin  
12) 1. Fe4 Cxe4 2. Dd8#

*19 L'élimination de la défense / Mix : A*

- 1) 1. Fxf7+  
2) 1. f7+  
3) 1. h6  
4) 1. ... Fxd4+  
5) 1. f4  
6) 1. Fxf7+  
7) 1. Ch4

- 8) 1. ... Ff4  
9) 1. Ca5  
10) 1. b4  
11) 1. Cc4 Dd5 2. Fxe7 (2. Dxd5 exd5 3. Fxe7 Te8  
gagne un pion  
12) 1. Fxd7+

*21 La défense / Parez l'échec de façon intelligente : A*

- 1) 1. Ff2+  
2) 1. b4 e5 2. Dc3  
3) 1. Tc3  
4) 1. Fd2  
5) 1. Tf1+  
6) 1. ... c6 2. Dxa5 Cxc2+

- 7) 1. Rf8 Fxa2 pat  
8) 1. Rf1  
9) 1. Rf2  
10) 1. ... De7 2. fxe7 Fg7  
11) 1. Te1  
12) 1. Rf1

*22 La défense / Parez l'échec de façon intelligente : B*

- 1) 1. ... Rf8  
2) 1. ... Rf8  
3) 1. ... Tf8  
4) 1. Ff3 (1. Fxf1 pat) 1. ... Da1 2. Th5#  
5) 1. Rf6 Tb4 2. Rf5  
6) 1. ... Dxe5+

- 7) 1. ... Rxd7  
8) 1. Cbc3 (1. Fd2 Cd3#)  
9) 1. Fe3 Fc5 2. Fxc5 Dxc5+ 3. Dd4  
10) 1. De2  
11) 1. ... Cxf6 (1. ... Dxf6 2. Txh5+)  
12) 1. ... Fg4 (1. ... Rh8 2. Dxf8#) 2. Txg4+ Rh8

23 La défense / Choisissez la meilleure prise : A

- |                |                            |
|----------------|----------------------------|
| 1) 1. ... fxe6 | 7) 1. cxb3 (1. axb3 Txc2)  |
| 2) 1. axb4     | 8) 1. Fxd1                 |
| 3) 1. hxg4#    | 9) 1. ... Cxf6             |
| 4) Dessin      | 10) 1. cxb3 (1. axb3 Dc1+) |
| 5) Dessin      | 11) 1. Txb4                |
| 6) 1. ... Cxe6 | 12) 1. dxc4                |

24 La défense / Défendez contre le mat du berger : A

- |   |                                   |
|---|-----------------------------------|
| 1) 1. ... dxe5                                    | 7) 1. ... e6                      |
| 2) 1. ... Cf6 ou 1. ... Cg5 (1. ... d5 2. Dxf7#)  | 8) 1. ... Cf6                     |
| 3) 1. ... d5 est mieux que 1. ... De7)            | 9) Dessin                         |
| 4) 1. ... g6                                      | 10) 1. ... f5 (1. ... Ce5 2. Df6) |
| 5) 1. ... Dxd5 (1. ... Fxf2+ 2. Re2 Dxd5 3. Fxd5) | 11) 1. ... d5                     |
| 6) 1. ... Fe6 (1. ... Cf6 2. Fxf7#)               | 12) 1. ... d5 2. exd5 e4          |

25 La défense / Défendez contre le pion passé : A

- |                             |   |
|-----------------------------|---|
| 1) 1. Fd4 b1D 2. Ff6#       | 7) 1. Ta3+ Rb4 2. Ta1                     |
| 2) 1. c4+ Rxc4 2. Rc2       | 8) 1. Rf6                                 |
| 3) 1. Fe1! (1. Fxf4+? Rf3!) | 9) 1. Tf1                                 |
| 4) 1. ... e4+ 2. Rxe4 Fe5   | 10) 1. Fg6                                |
| 5) 1. Fa5                   | 11) 1. Tg3 h2 2. Txxg2+                   |
| 6) 1. Tg3                   | 12) 1. h4! g2 (1. ... gxf2 2. Re2) 2. Ch3 |

27 Tracer l'itinéraire / Faites échec sans être pris : A

- |                  |                      |
|------------------|----------------------|
| 1) Dessin        | 7) Td8-f8-f7-b7+     |
| 2) Ta1-f1-f7+    | 8) Tg3-h3-h7-f7+     |
| 3) Th3-a3-a1-b1+ | 9) Te1-e8-b8-b5+     |
| 4) Ta6-a1-c1-c3+ | 10) Th3-h4-g4-g1+    |
| 5) Td2-d1-c1-c4+ | 11) Ta7-a5-c5-c8+    |
| 6) Tb1-b2-a2+    | 12) Ta5-b5-b8-c8-c7+ |

28 Tracer l'itinéraire / Faites échec sans être pris : B

- |                  |                   |
|------------------|-------------------|
| 1) Fc1-b2-g7-f8+ | 7) Fe7-b4-e1-f2+  |
| 2) Fe4-g2-h3-c8+ | 8) Fa4-d1-h5-f7+  |
| 3) Fd3-b1-a2+    | 9) Fb6-e3-c1-b2+  |
| 4) Fc6-d7-h3-f1+ | 10) Fb6-g1-h2-e5+ |
| 5) Fd5-c6-a4-c2+ | 11) Fd8-b6-g1-h2+ |
| 6) Fa5-b6-a7-b8+ | 12) Ff8-g7-e5-g3+ |

29 Tracer l'itinéraire / Faites échec sans être pris : C

- |               |                             |
|---------------|-----------------------------|
| 1) Dg2-c2-c3+ | 7) Df4-f1-d1+               |
| 2) Dh2-a2-a8+ | 8) Dd2-a5-b5+               |
| 3) Dc7-b7-a8+ | 9) Db7-a7-a2+10) Df6-a1-h1+ |
| 4) Df1-f8-g8+ | 11) Da4-a2-h2+              |
| 5) Dc7-g3-h4+ | 12) Dh8-a8-a1+              |
| 6) Df1-a6-a7+ |                             |

30 Tracer l'itinéraire / Choisissez la bonne route : A

- |                          |                       |
|--------------------------|-----------------------|
| 1) Exemple: Tg6-b6-b1-g1 | 5) Ff2-b6-d8-f6-h8    |
| 2) Tc1-c3-b3-b6          | 6) Da1-a8-h1-h2       |
| 3) Tb2-b3-g3-g8-h8       | 7) Cb3-c5-b7-d6-f7-h8 |
| 4) Fg2-f1-a6-c8-d7       | 8) Cb3-d4-b5-d6-f7-h8 |

- 9) Cb3-d4-f3-h2-g4-h6-f7-h8  
10) Fb5-d7-g4-d1-c2-b1

- 11) Cc2-e1-g2-f4-e2-c3-b5-c7-a8  
12) Rb2-c1-d1-e2-e3-f4-e5-e6-e7-f8

31 Tracer l'itinéraire / Choisissez la bonne route : B

- |  |  |
|--|--|
| 1) Rb1-a2-a3-b4-a5-b6-a7-a8                      | 7) Dessin  |
| 2) Rd2-e1-f1-g2-g3-h4-g5-h6                      | 8) Dessin  |
| 3) Rc1-b1-a2-a3-b4-a5-a6-a7-b8-c8-d8-e8-f7       | 9) Rg7-h6-g5-f5-e5-d6-c5-b5-a4-b3-c2-d2-e1-f1-g1 |
| 4) Rc1-b2-b3-c4-d4-e5-e6-f7-f8                   | 10) Dessin                                       |
| 5) Re8-d8-c8-b8-a7-b6-a5-b4-a3-b2-c1-d2-e1-f2-g1 | 11) Dessin                                       |
| 6) Rb4-c3-d2-e1-f2-g1-h2-h3-g4-f4-e5-f6          | 12) Rg1-f2-e2-d2-c3-d4-c5-c6-d7-e6-f6-g5-h4-h3   |

32 Tracer l'itinéraire du mat / Matez le plus vite possible : A

- |                        |                           |
|------------------------|---------------------------|
| 1) Exemple             | 7) Fb7 – Dc6#; Fc4 – Db7# |
| 2) Fa2 – Db3#          | 8) Tb5 – Cb2              |
| 3) Fg5 – Cf6#          | 9) Tg4 – Da5              |
| 4) Te4 – Fb7           | 10) Fa5 – Dd5             |
| 5) Rg2 – De4#          | 11) Cd2 – Dd6             |
| 6) b3 – Dc4#; b4 – Dd3 | 12) Db2 – Db4             |

33 Tracer l'itinéraire du mat / Matez le plus vite possible : B

- |                     |                            |
|---------------------|----------------------------|
| 1) Dc6 – Fg5#       | 7) Dc1 – Fh1 – Dc6 – Db7#  |
| 2) Dc4 – De4#       | 8) Fd2 – Fh6 – Tc8#        |
| 3) Dh7 – Ff5 – Dd7# | 9) Fb5 – Ff1 – Fh3 – Tf1#  |
| 4) Fh5-e8-c6#       | 10) Fh5 – Dh2#             |
| 5) De6 – g4#        | 11) Cf3-d2-b3-c1-a2-b4-a6# |
| 6) Th7 – Cb6 – a7#  | 12) Cg3-e2-c1-d3-e5-d7#    |

34 Tracer l'itinéraire / Prenez toutes les pièces noires : A

- |                          |  |
|--------------------------|--|
| 1) Dessin                | 7) h4 hxg5 f5 fxe6 e7 e8C Cxg7           |
| 2) Da2xb1xb2xg7          | 8) Re4xe3xe2 Txb5                        |
| 3) Dc4xf7xf5xg4xh3       | 9) Te5xe3xe2 Rxb5                        |
| 4) Rf7-e7-d8-c7xc6-d5xe4 | 10) Cxb2-d3xc5xe6                        |
| 5) Db4xf8xf5xd3          | 11) Fd7xg4-Fe2xd3xg6                     |
| 6) Te7xe4xd4xd2          | 12) Cf2-h1-g3-f1-h2-f3-h4-g2-f4xe6xc7xd5 |

36 Le mat / Inventer un mat (♔♚): A

- |              |                         |
|--------------|-------------------------|
| 1) Da3 / Cd2 | 7) Da7 / Cd4            |
| 2) Cc4 / Db7 | 8) Cg6 / Dh8            |
| 3) Dh5 / Ce7 | 9) Cf4 / Dc5; De3 / Ce7 |
| 4) Cc2 / De1 | 10) Cg6 / De6           |
| 5) Cf4 / Dc7 | 11) Cg4 / Dc4           |
| 6) Df6 / Ch6 | 12) Cd8 / Da5           |

37 Le mat / Inventer un mat (♔♚): B

- |              |               |
|--------------|---------------|
| 1) Fc6 / Da8 | 7) De6 / Fb6  |
| 2) Fd5 / Dh4 | 8) Dg6 / Fh6  |
| 3) Fc5 / Da7 | 9) Fd4 / Dg4  |
| 4) Fh3 / Dd4 | 10) Fe3 / De7 |
| 5) Fb5 / De5 | 11) Dd8 / Fd5 |
| 6) Dg1 / Fd1 | 12) Fd8 / Dd5 |

38 Le mat / Inventer un mat (♔♚): C

- |              |                         |
|--------------|-------------------------|
| 1) Cc3 / Tb5 | 2) Ca3 / Tb5; Cd6 / Tb5 |
|--------------|-------------------------|

- 3) Ce6 / Te7
- 4) Tc5 / Cd3
- 5) Tc6 / Ce7 ou Te3 / Cc6
- 6) Ta6 / Ca3
- 7) Cf7 / Te5

- 8) Td5 / Cd2
- 9) Cc3 / Tb5
- 10) Cg6 / Tf7
- 11) Ca7 / Te7
- 12) Dessin

39 *Le mat / Inventer un mat* (♔♔ / ♔♗ / ♗♗): D

- 1) Fg2 / Fe3
- 2) Fb4 / Fd1
- 3) Ff3 / Fe3
- 4) Ff5 / Fh8
- 5) Cd7 / Fc6
- 6) Cc7 / Fc5

- 7) Fc5 / Cc7
- 8) Fe5 / Ch6
- 9) Cc3 / Cf3
- 10) Cf3 / Cg3
- 11) Ch6 / Ce6
- 12) Cf4 / Ce4

40 *Le mat / Inventer un mat* (♖ ou ♔ ou ♗): E

- 1) Tc2 - Fa3 - Cd3
- 2) Tc6 - Fb7 - Cc7
- 3) Tb2 - Fa4 - Ca1
- 4) Te6 - Fb8 - Cc4
- 5) Ta6 - Fc5 - Cc8
- 6) Tf5 - Fg7 - Cg4

- 7) Tf5 - Fd6 - Cg6
- 8) Th3 - Fe1 - Cf5
- 9) Tf5 - Fe3 - Ce6
- 10) Tb3 - Fe1 - Ca2
- 11) Td5 - Fb4 - Cb7
- 12) Td4 - Ff5 - Cf2

41 *Inventer un mat / Mettez les pièces sur les bonnes cases : A*

- 1) ♔c5, ♖d6, ♗f4  
♔e5
- 2) ♔c8, ♖d8, ♔g8  
♔e7
- 3) ♔g8, ♖f8, ♗c5  
♔e8
- 4) ♖c5, ♗d3, ♔f5  
♔d5, ♗d4 (ou ♔d4, ♗d5)
- 5) ♔b2, ♖c3, ♗g5, ♗e7  
♔d4
- 6) ♔c1, ♖f1, ♗c2, ♗d2  
♔e2

- 7) ♔e4, ♖h6, ♗f7  
♔g5, ♗g4
- 8) ♔g7, ♖e5, ♗g2  
♔g5, ♗g4
- 9) ♔e3, ♖h6, ♔e6  
♔g5, ♗g4
- 10) ♔e6, ♖c3, ♗h3  
♔f4, ♗g4, ♔e4
- 11) ♔g3, ♔c2, ♔f2  
♔e3, ♗d2, ♗e2
- 12) ♔e2, ♔c3, ♗d6  
♔e4, ♗d5, ♗f4

43 *La nulle / Forcer le pat: A*

- 1) 1. ... Db7+ 2. Rxb7 pat
- 2) 1. ... g6+ 2. Rxc6 pat
- 3) 1. Ta5+ Fxa5 pat
- 4) 1. Fxc5+ Fxc5 pat
- 5) 1. ... Tf4+ 2. Dxf4 pat
- 6) 1. Dd8+ Dxd8 pat

- 7) 1. Dg8+ Txc8 pat
- 8) 1. Dg3+ Rxc3 pat
- 9) 1. Dh3+ Dxc3 pat
- 10) 1. ... Cc4+ 2. Fxc4 pat
- 11) 1. ... Fc7+ 2. Dxc7 pat
- 12) 1. Tf7 Rxf7 pat

44 *Danger de pat ! / Parez le pat : A*

- 1) 1. Ce6
- 2) 1. ... b5 2. axb5 c3
- 3) 1. Fg8
- 4) 1. Rh1 (1. Rg1) 1. ... Rxh3 2. f5
- 5) 1. ... Fb3 2. Rxb3 c1D
- 6) 1. Ta6 bxa6 2. b7

- 7) 1. Fc4 bxc4 2. b5
- 8) 1. Cb1 axb1D+ 2. Txb1+
- 9) 1. ... Tf6
- 10) 1. Cf3 gxf3 2. Rg1
- 11) 1. Rd3
- 12) 1. Fg8

45 *Danger de pat ! / Évitez le pat : A*

- 1) 1. c8T
- 2) Dessin
- 3) 1. Fg4+
- 4) 1. Tc1
- 5) 1. Td3+
- 6) 1. Dd5

- 7) 1. ... Df3+ (1. ... Dxf2 pat)
- 8) 1. ... Td6
- 9) 1. ... b1T of 1. ... b1F
- 10) 1. Ra1
- 11) 1. Fb7 Db8 2. Fg2#
- 12) 1. ... Dg3

46 *Le pat 'inévitable' / Oui ou non : A*

- 1) Non : 1. ... Fb1
- 2) Oui
- 3) Non : 1. ... Re4
- 4) Oui
- 5) Oui : 1. ... Tb3+ 2. axb3 axb3 pat
- 6) Oui
- 7) Oui

- 8) Non : 1. ... Db3
- 9) Non : 1. Tg6+
- 10) Non : 1. ... f3
- 11) Oui : 1. Tg4 hxg4 2. hxg4; 1. Tg6+ est nulle aussi.
- 12) Non : 1. Rb4 Rb2 2. Dh2+ Ra1 3. De5#

47 *Pat / Où le roi est-il pat : A*

- 1) a2 a4 c4
- 2) f1 h1 e3
- 3) h3 h5 h1
- 4) a1 h2 g7 h4
- 5) a7 h7 h5 c7
- 6) a8 a6 c8 h8 e6

- 7) f5 f3 h5 h3
- 8) h1 f1 a7 h8
- 9) a3 b6 e7 c3
- 10) d8 f8 h8 h6 h4
- 11) a1 a3 c3 e3 g5 h8
- 12) f8 g6 g4 e4 c5 c1 a1

49 *Le matériel / Gagnez du matériel : A*

- 1) 1. Dxf8+
- 2) 1. Dxf6+
- 3) 1. b8D (1. bxc8D+ Fxc8 2. Rf3 Fd6) 1. ... Txb8 2. Txb8+
- 4) 1. De5+
- 5) 1. Fc6 Df8 2. Fxa8
- 6) 1. Fd5+ Rh8 2. Fxe4

- 7) 1. ... Rd6 2. Tg5 gxh5
- 8) 1. Dxf8+
- 9) 1. Dg2+ C7g6 2. fxe6
- 10) 1. Dc3
- 11) 1. Th1 (1. dxe8D+ Rxe8; 1. d8D Dc5)
- 12) 1. ... Dxa4

50 *Le clouage / Clouez : A*

- 1) 1. Te2
- 2) 1. ... Da5
- 3) 1. Ff4
- 4) 1. Df3
- 5) 1. Ff4
- 6) 1. ... Fb4

- 7) 1. De2
- 8) 1. Fc3
- 9) 1. De4
- 10) 1. Th4
- 11) 1. Da4
- 12) 1. Dd4

51 *L'attaque double / La menace de mat : A*

- 1) 1. ... Rc5 2. c3 Ta8#
- 2) 1. Cd3 Te3 2. Td4#
- 3) 1. Fb3 a1D 2. Ff7#
- 4) 1. Rc4
- 5) 1. Rg3 Rg6 (1. ... Fb1 2. Cf4#) 2. Cf4+
- 6) 1. Rf5 Txe7 2. g4#

- 7) 1. Cf4 Th1 2. Tc6#
- 8) 1. Rb3
- 9) 1. Cf4 (1. Cf8 Re5) 1. ... Tg1 2. Td5#
- 10) 1. c4 Cxc4 (1. ... Cd1 2. b3#) 2. Cc3#
- 11) 1. Rg2 Te1 2. Ff6#
- 12) 1. Tb2! Dg1 2. Fb7#

52 *Le pion passé / Faites promouvoir le pion passé : A*

- 1) 1. f7
- 2) 1. ... Fa4

- 3) 1. Cxe6 Df6+ 2. Cd4
- 4) 1. f8D+ Rxf8 2. Dxd7

- 5) 1. c7
- 6) 1. a7
- 7) 1. Cd5+
- 8) 1. Re6

- 9) 1. Rf5
- 10) 1. Dg7+ Dxc7 2. hxc7 a3 3. g8D
- 11) 1. Cc4
- 12) 1. Fb3 Fe6 2. Fxe6

53 *Le pion passé / Faites promouvoir le pion passé : B*

- |  |                         |
|--|-------------------------|
| 1) 1. Fh7+ Rxh7 2. g8D#                      | 7) 1. Tb7+ Txb7 2. cxb7 |
| 2) 1. b6 (1. Fe7 Rc3 2. d8D Fxd8 3. Fxd8 b6) | 8) 1. f3+ Rxf3 2. c7    |
| 3) 1. ... Fh3+ 2. Rxh3 exf1D+                | 9) 1. Fa5+              |
| 4) 1. Fb4 (1. Fg7 Fxa3) 1. ... Fxb4 2. axb4  | 10) 1. ... Tg8          |
| 5) 1. Tg5 Txg5 2. h8D                        | 11) 1. ... Tb1          |
| 6) 1. ... Rb8                                | 12) 1. b8D+             |

54 *Le matériel / Gagnez du matériel : B*

- |                                      |                              |
|--------------------------------------|------------------------------|
| 1) 1. ... Dxf5                       | 7) 1. ... Fxf3               |
| 2) 1. Txe7 Txe7 2. Dxe7 Dxe7 3. Txe7 | 8) 1. ... Cxc6               |
| 3) 1. ... Txc4                       | 9) 1. ... dxc4 2. Txc4 Dd5   |
| 4) 1. Dxe8+                          | 10) 1. ... Txc3 2. Fxc3 Dxc3 |
| 5) 1. Cxd4                           | 11) 1. Dxb4                  |
| 6) 1. fxg7 Da5                       | 12) 1. Fxd6                  |

55 *Règles de jeu / Position réglementaire (oui ou non) : A*

- |  |                                      |
|--|--------------------------------------|
| 1) exemple   | échec.                               |
| 2) texte   | 7) Oui: b2-b1D+ est le dernier coup. |
| 3) exemple   | 8) dessin                            |
| 4) Non: des pions en a2 et a3 sont impossibles                             | 9) dessin                            |
| 5) Oui: le triple pion b résultent de deux prises sur les colonnes a et c. | 10) Oui: les Noirs sont pat.         |
| 6) Non: avant le dernier coup, les Blancs étaient en                       | 11) Oui: b2-b1C est le dernier coup. |
|  | 12) Oui: f4xe3+ est le dernier coup. |

56 *Règles de jeu / Position réglementaire (oui ou non) : B*

- |   |   |
|---|---|
| 1) Non: avant le dernier coup, les Noirs étaient déjà en échec  | fait le fou en h1   |
| 2) Oui: b7xc8T+ est le dernier coup                             | 8) Oui: 4 (5) promotions en dame  |
| 3) Non: avant le dernier coup, les Blancs étaient déjà en échec | 9) Non: deux fous blancs et 8 pions   |
| 4) Oui: Tc6-c8+ est le dernier coup                             | 10) Non: des pions doublés noirs et les Blancs ont toutes leurs pièces                |
| 5) Non: Il n'y a pas de dernier coup                            | 11) Oui: a5 est le dernier coup   |
| 6) Oui: Rg2-h2 dernier coup                                     | 12) Non: le fou noir ne peut pas faire échec en a6 et les deux parties sont en échec. |
| 7) Non: g2-g4 doit être le dernier coup, mais que               |   |











