

Étape 3

2 Test / Mix (2^e étape): A

- 1) 1. ... Da5+ (double attaque: dame) découverte)
- 2) 1. Fd5 (clouage) 7) 1. Rd6 (double attaque: collaboration 2 pièces)
- 3) 1. ... Txb3+ (1. ... Dxf3? 2. Fxf3 Txb3+ 3. Rg2) 8) 1. Da6+ Rc7 2. Db7# (mat en deux)
- (dévier + pièce) 9) 1. Dc5 (double attaque: dame)
- 4) 1. Ce1 (double attaque : cavalier) 10) 1. Dd3+ Re6 2. Dd7# (mat en deux)
- 5) 1. Fe5 (double attaque: fou) 11) 1. d6+ (dévier + pièce)
- 6) 1. ... Ce2+ (1. ... Cf3+? 2. Dxf3) (attaque à la 12) 1. Fxd6+ (dévier + pièce et double attaque: fou)

3 Test / Mix (2^e étape): B

- 1) 1. Txd4 Dxb4 2. Txb4 (attaque à la découverte) la découverte)
- 2) 1. Tf7 (double attaque: tour) 8) 1. Fa4 Ta5 (1. ... a6 2. Fxb5) 2. Fc6# (clouage)
- 3) 1. Ce7+ Rh7 2. Txf8 (chasser + pièce) 9) 1. Da3 (clouage)
- 4) 1. Ce7+ (double attaque: cavalier); 1. Dxb6? 10) 1. ... Txa3 2. bxa3 Txc3 (dévier + pièce)
- Fxg6 11) 1. Ce7+ en 2. Dxb7# (attaque à la découverte)
- 5) 1. Dg6 Rg8 2. Dxa6 (double attaque: dame) 12) 1. ... Txc3 en 2. ... Txe2 (prendre + pièce); 1. ...
- 6) 1. De7 (double attaque: dame) b4 2. Ff1! le pion b est cloué.
- 7) 1. ... Tf4 2. Fxf4 Fxf3+; 2. Dxb7 Txb7 (attaque à

5 L'attaque double / Échec à la découverte et échec double: A

- 1) 1. Cc6+ 8) 1. Fxd6# (1. Fg5+? Df2 2. Fh4)
- 2) 1. ... Fb4+ 9) 1. ... Fb4#
- 3) 1. Txb8+ Rxb8 2. Fxa5 10) 1. ... Te6+ (1. ... Tf4+? 2. De5 ; 1. ... Tf2+? 2.
- 4) 1. Cd6+ (1. Ca5+ Cxb3) 1. ... Re7 2. Cxb7 Rb1) 2. Rc2 Txe4
- 5) 1. Cxb6+ 11) 1. Fg5+ Cxh4 2. Txb4#
- 6) 1. ... Fxa3+ 12) 1. Td7+ Re8 2. Txc7
- 7) 1. ... Td1# (1. ... Tc3+ 2. Cxc4 Txc2 3. Txc2)

6 Échec à la découverte et échec double / Chasser ou attirer : A

- 1) 1. Fg5+ Rc7 (1. ... Re8 2. Td8#) 2. Fd8# Fc3#
- 2) 1. Ce4+ Rh6 2. Dg5# 8) 1. Tf8+ Rxf8 2. Fh6#
- 3) 1. ... Cc1+ 2. Rxc1 (2. Ra1 Tb1# ; 2. Ra3 Tb3#) 9) 1. ... Cd4+ 2. Re1 Cc2#
2. ... Tb1# 10) 1. ... Cf2+ (1. ... Cxg3+? 2. Rg1 Cxe2+ 3. Rf2) 2.
- 4) dessin Rg1 Cxh3#
- 5) dessin 11) 1. Dh7+ Rxh7 2. Fxe6#
- 6) 1. Cf6+ Rh8 2. Dh7# 12) 1. Dh8+ (1. Tg4+? Fg6) 1. ... Rxh8 2. Tg4#
- 7) 1. Fd4+ (1. Fg1+ Rb4 2. Fxh2 Td2+) 1. ... Rb4 2.

7 Échec à la découverte et échec double / Chasser ou attirer : B

- 1) 1. Dg7+ Rxg7 2. Tg6# 7) 1. Th5+ Rd4 2. Td6#
- 2) 1. ... Cg3+ 2. Rg1 Ce2# 8) 1. ... Ff3+ 2. Rf2 Fxe4#
- 3) 1. Cf5+ Rg6 2. Ce7# 9) 1. Fb7+ Rxb7 2. c8D#
- 4) 1. ... Cg3+ 2. Rxg3 (2. Rg1 Dh1#) 2. ... Dh4# 10) 1. ... Df2+ 2. Rxf2 Td1#
- 5) 1. Dg7+ Rxg7 2. Tg5# 11) 1. ... Cc4+ 2. Rd3 Cxb2#
- 6) 1. Te8+ (1. Ff5? b5) 1. ... Rd7 2. Fb5# 12) 1. Df5+ Rxf5 2. Te6#

9 Le clouage / Attaque contre une pièce clouée: A

- 1) 1. Fg4 4) 1. Cg5
- 2) 1. Te4 5) 1. e5
- 3) Dessin 6) Dessin

- 7) 1. ... Fd5 (1. ... Fh3? 2. Dxc6)
- 8) 1. ... f5 (1. ... Te8 2. Dc4)
- 9) 1. Df5+ (1. Df4 Txx7+)

- 10) 1. g6
- 11) 1. c4
- 12) 1. ... Fh3

10 Le clouage / Attaque contre une pièce clouée: B

- 1) 1. ... f4
- 2) 1. ... Cc6 (1. ... Cf5? 2. Dxf5)
- 3) 1. Tad1 (1. Ted1 Re7)
- 4) 1. ... Tf2 (1. ... Tb3? 2. Rg2)
- 5) 1. ... Ce4
- 6) 1. Fh6 (1. Fd4? Txd4)

- 7) 1. ... Ff3
- 8) 1. ... Ta7 (1. ... Td8? 2. Txd8)
- 9) 1. ... Ce7
- 10) 1. Tf4
- 11) 1. g3 Ch3 2. Fh6#
- 12) 1. Dh6 (1. Dg5 Cg6)

12 Mat / Mat en deux coups (accès forcé): A

- 1) 4 réseaux de mat ♖ ♗
- 2) 1. Dxa7+ Rxa7 2. Ta2#
- 3) 1. ... Dxx2+ 2. Fxx2 Thxx2#
- 4) 1. Dxx7+ Rxx7 2. T1h7#
- 5) 1. Ce6+ fxe6 2. Tf1#
- 6) 1. Dxx6+ (1. Txx6+ Rg8!) 1. ... Fxx6 2. Txx6#
- 7) 4 réseaux de mat ♙ ♚

- 8) 1. Txc6+ bxc6 2. Da6#
- 9) 1. ... Txx2+ 2. Rxx2 Dh4#
- 10) 1. Fxb7+ Rxb7 2. Dc6#
- 11) 1. Ch5 gxx5 2. Dxx7#
- 12) 1. Cg5+ hxx5 2. Dh5#
- 11) 1. ... Dxx2+ 2. Rxx2 Ff1#
- 12) 1. ... Da3 2. bxa3 Tb1#

13 Mat / Mat en deux coups (accès forcé): B

- 1) 4 réseaux de mat ♜ ♞
- 2) 1. Dxx7+ Rxx7 2. Th3#
- 3) 1. ... Dxa2+ 2. Rxa2 Ta8#
- 4) 1. Dxx7+ (1. Cg6+? hxx6) 1. ... Rxx7 2. Th2#
- 5) 1. Dg6 (1. Dh4 h6; 1. Cxx7 Cf5 ; 1. Fxx7 Te7) 1. ... hxx6 2. Th3#
- 6) 1. Dc8+ (1. Cc7+ Rb8) 1. ... Fxc8 2. Cc7#

- 7) 4 réseaux de mat ♙ ♚
- 8) 1. Dxd8+ Rxd8 2. Te8#.
- 9) 1. ... Txx2+ (1. ... Te1+ 2. Cf1) 2. Rxx2 Th8#
- 10) 1. Dxf5+ (1. Dg2 Fxc5) 1. ... exf5 2. Tg8#
- 11) 1. ... Dxx2+ 2. Rxx2 Ff1#
- 12) 1. ... Da3 2. bxa3 Tb1#

14 Mat / Mat en deux coups (accès forcé): C

- 1) 4 réseaux de mat ♙ ♚
- 2) 1. Dxa6+ (1. Fg2 Fa7) 1. ... bxa6 2. Fg2#
- 3) 1. Dxf7+ (1. Fb3 Tf8) 1. ... Rxf7 2. Fb3#
- 4) 1. Dxe6+ (1. Cb5 Dxx2+ 2. Rxx2 hxx5+) 1. ... fxe6 2. Fg6#
- 5) 1. ... Dxc3+ (1. ... Df5 2. Fb3; 1. ... Fa3 2. Cb1) 2. bxc3 Fa3#

- 6) 1. ... Df3+ 2. gxf3 Fh3#
- 7) 4 réseaux de mat: mixte
- 8) 1. ... Cf3+ 2. gxf3 Teg8#
- 9) 1. ... Cg4+ 2. hxx4 Th6#
- 10) 1. Dxx5 (1. Fxx6 fxx6) 1. ... gxx5 2. Fh7#
- 11) 1. ... Dxx3 2. gxx3 Ff3#
- 12) 1. ... Dxx2+ 2. Rxx2 Fc5

15 Échec à la découverte et échec double / Mat en deux coups (accès forcé): A

- 1) 1. ... Dxx2+ 2. Rxx2 Fe3#
- 2) 1. Dxa7+ Rxa7 2. Cc5#
- 3) 1. Txx7+ Rxx7 2. Df5#
- 4) 1. Dxx7+ Rxx7 2. Fe7#
- 5) 1. Cxc6+ bxc6 2. Cd7#
- 6) 1. ... Dxx2+ 2. Rxx2 Cf5#

- 7) 1. ... Dxa2+ 2. Dxa2 c2#
- 8) 1. ... Dxa2+ 2. Rxa2 axb3#
- 9) 1. ... Cxf2++ 2. Rg1 Ch3#
- 10) 1. Fxb7+ Rxb7 2. c8D#
- 11) 1. Cf6+ gxf6 2. Cxf7#
- 12) 1. ... Dxx2+ 2. Rxx2 Te4#

17 La finale de pions / La règle du carré : A

- 1) 1. ... Rf5; 1/2-1/2
- 2) 1. ... Rf3 2. a4 Re4; 1/2-1/2
- 3) 1. Rf4; 1-0
- 4) 1. Rc6 Re7 2. Rc7; 1-0

- 5) 1. Rd5; 1-0
- 6) 1. ... Rc2; 0-1
- 7) Dessin
- 8) Dessin

- 9) 1. Ra6; 1-0
10) 1. e6 fxe6 2. c5; 1-0

- 11) 1. Rc6 ou 1. e6; 1-0
12) 1. ... e4 2. dxe4 h5; 0-1

18 Test / Mix: C

- 1) 1. Re6+ (échec à la découverte)
2) 1. Rd4 (carré, tenir à l'écart)
3) 1. ... Th5+; 2... Th4# (mat en deux coups par accès forcé)
4) 1. ... Td5 (attaque contre une pièce clouée)
5) 1. ... Fb4+ et 2... Te1# (échec double)
6) 1. ... Tg4+ 2. hxg4 Dh2#; 2. Rh1 Dxxh3# (mat en deux coups)
7) 1. Ta3+ (échec à la découverte)
8) 1. Rb7 Re7 2. Rc7 (carré, soutenir)
9) 1. Txa6+ Rxa6 2. Da1# (mat en deux coups par accès forcé)
10) 1. Cf6+ Rh8 2. Th4# (échec double)
11) 1. f6 exf6 2. e6; 1. e6? f6 et les Noirs gagnent! (carré, obstacle)
12) 1. Fe5! (1. De5? Cxd3) (attaque contre une pièce clouée)

20 L'élimination de la défense / Prendre+mat: A

- 1) 1. Dxxh8+ et 2. Td8#
2) 1. ... Dxxh4 et 2... Cf2#
3) 1. Cxc7+ Fxc7 2. Fb5#
4) 1. ... Txd1 et 2... Ff3#
5) 1. Cxxh7+ Cxxh7 2. Cg6#
6) 1. ... Txd1+ 2. Cxd1 Df1#
7) 1. Dxd4+ et 2. b6#
8) 1. Dxf6+ et 2. Te8#
9) 1. ... Txc4 et 2. ... Fa3#
10) 1. Dxxg7+ Cxxg7 2. Ch6#
11) 1. Dxb8+ et 2. Fxb5#
12) 1. ... Dxb3 et 2. Fc5+

21 L'élimination de la défense / Dévier+mat: A

- 1) 1. ... Tc1+ 2. Fxc1 Te1#
2) 1. Ta8+ Fxa8 2. Te8#
3) 1. Td8+ Dxd8 2. Dxc3+
4) 1. ... Txd4 2. Cxd4? Dxxh2#
5) 1. ... Cd4 2. Cxd4+? Tc1+
6) 1. ... Db6+ 2. Txb6? Tf1#
7) 1. Dh8+ Rxxh8 2. Txf8#
8) 1. ... Te3+ 2. fxe3 Dg3#
9) 1. Dxf6+ Txf6 2. Td8+
10) 1. ... Tb1+ 2. Fxb1 Df1#
11) 1. ... Dxxb2+ (1. ... Tc1 2. Da8+) 2. Txb2 Tc1#
12) 1. ... Ce3+ 2. fxe3 Df1#

22 L'élimination de la défense / Chasser+mat: A

- 1) 1. a5
2) 1. Df7+ Rh8 2. Df8#
3) 1. Tg1+ Rh8 2. Txf8#
4) 1. f5
5) 1. e5
6) 1. Ce7+ Rh8 2. Txf8#
7) 1. ... Fd4+ 2. Rh1 Txf1#
8) 1. ... Cd4
9) 1. ... b5 2. Dxc6 Df1+ 3. Txf1 Txf1#
10) 1. ... Te3 (1. ... Tg8 2. Tb3)
11) Dessin
12) Dessin

24 La défense / Défendez-vous contre la double attaque : A

- 1) 1. ... Fg7
2) 1. ... Td5
3) 1. ... Ff6
4) 1. ... De6
5) 1. Cg3
6) 1. Cf3
7) 1. ... Fb7
8) 1. ... Tb6
9) 1. ... Fd4!; 1. ... Fxb2 ne perd pas de matériel non plus.
10) 1. ... Fc5+
11) 1. Fa3+
12) 1. ... Tf6+

25 L'attaque double / Tentation (dame): A

- 1) 1. Dh4+; 1. Dc3+? Ce5
3) 1. ... Dc3; 1. ... Db6/d8? 2. Ta1
4) 1. Db3+; 1. Dd5+ Fe6
5) 1. ... Dc1+; 1. ... Dc5+? 2. Ff2
7) 1. De5; 1. Dd5/c5? Cg3+
2) 1. ... Db8+; 1. ... Dd2+? 2. Ce2
6) 1. ... Da3+; 1. ... Dg5+? 2. Td2+

- 8) 1. Dd2; 1. De5? Cb4+
- 9) 1. ... Dd1+; 1. ... Dd5+? 2. Dg2
- 10) 1. ... Dh3+; 1. ... Dg4+ 2. Cg3; 1. ... Dd3 2. Te3

- 11) 1. ... Dd8+; 1. ... Dd6+ 2. Fd3
- 12) 1. ... Db6+; 1. ... Dg4+? 2. Cg2 ou 2. Cg3

26 *Le plan à court terme / La structure de pions: A*

- 1) 1. c6 bxc6 2. Fxa6
- 2) 1. e6 fxe6 2. Cg5
- 3) 1. Fxf5 gxf5 2. Ch4
- 4) 1. a6 bxa6 2. Fxc6
- 5) Dessin
- 6) Dessin

- 7) 1. Fxf6 gxf6 2. Ch4; 1. ... Fxf6 2. Cxc5
- 8) Dessin
- 9) Dessin
- 10) 1. f6
- 11) 1. ... c6 2. Fxc6 Txb2
- 12) 1. ... c5 (pour empêcher d4)

27 *Le plan à court terme / La structure de pions: B*

- 1) 1. f5
- 2) 1. e5 dxe5 2. Cxe5
- 3) 1. Fxf6 gxf6 2. e3
- 4) 1. ... Fxf3 2. gxf3
- 5) 1. ... Fa5
- 6) 1. ... Ch3+ 2. Rh1 Dxf3 gxf3

- 7) 1. h6
- 8) 1. Fd3 Dh5 2. Fxf6 gxf6
- 9) 1. c5
- 10) 1. ... a5
- 11) 1. ... gxf6 (1. ... Fxf6 2. Fxf5) 2. Lxf5 fxg5
- 12) 1. ... e5 (2. d5? Dh4+)

29 *La partie nulle / Échec perpétuel: A*

- 1) 1. De8+ Rh7 2. Dh5+ Rg8 3. De8+
- 2) 1. Dg5+ Rh7 2. Dh5+ Rg7 3. Dg5+
- 3) 1. ... Df2+ 2. Rh1 Df1+
- 4) dessin
- 5) dessin
- 6) 1. Cf6+ Rf8 2. Cxh7+ Rg8 3. Cf6+

- 7) 1. Txg6+ fxg6 2. Dxc6+ Rh8 3. Dh6+
- 8) 1. Cf7+ Rg8 2. Ch6+ Rh8 3. Cf7+
- 9) 1. ... Td2+ 2. Rb1 Td1+
- 10) 1. ... Ce3+ 2. Rg1 Cf5+ 3. Rf1 Ce3+
- 11) 1. Ch5+ gxh5 2. Dg5+ Rh8 3. Df6+
- 12) 1. ... Cg3+ 2. Rh2 Cf1+ 3. Rh1 Cg3+

30 *La partie nulle / Pat: A*

- 1) 1. Dd4+ (1. Db4+? axb4) 1. ... Rxd4 pat
- 2) 1. Rc4 Txb8 pat
- 3) 1. Tc1 Dxc1 pat (1. ... Rd3 2. Txc3+ Rxc3)
- 4) 1. ... Rh8 2. Dxf7 pat
- 5) 1. De7+ Dxe7 pat
- 6) 1. Dg6+ Fxg6 pat

- 7) 1. Db7+ Dxb7 pat
- 8) 1. Df5+ Dxf5 pat (1. ... Rh6 2. Df6+ Dxf6 pat)
- 9) 1. Rh4 Txf3 pat
- 10) 1. Ra6! Dxc6 pat
- 11) 1. Ce2+ Dxg3 pat
- 12) 1. Cd5+ Fxd5 pat

31 *La partie nulle / Mix: A*

- 1) 1. ... Ce5+ 2. Rf5 Cxd7
- 2) 1. Fg3 Dxg3 pat
- 3) 1. Th7+ Rg8 2. Tg7+
- 4) 1. Tb2+ Cc2 2. Txa2
- 5) 1. Tb2 en 2. Txc2
- 6) 1. Tf4+ Dxf4 pat
- 7) 1. ... c1C+ (1. ... c1D? 2. Da2#)

- 8) 1. ... De6+ 2. Dxe6 pat
- 9) 1. Fb6 De7 2. Fc5 Dd8 3. Fb6
- 10) 1. Tf6+ Fxf6 pat; 1. ... Rxf6 2. Rxb2
- 11) 1. Txg7+ Rxg7 2. Dg5+ Rh8 3. Df6+
- 12) 1. ... Fg5 2. Dg3 Ff4 3. Dh4 (3. Df3 Fg5) 3. ... Fg5

33 *L'attaque double / L'échec ou l'attaque rayons X: A*

- 1) 1. ... Th5+
- 2) 1. ... Tc8
- 3) 1. Tc8+ Re7 2. Txg8
- 4) 1. ... Fg5
- 5) 1. ... Ff5
- 6) 1. Fg5+

- 7) 1. Fd5
- 8) 1. ... Tb4 2. De2 Txb4
- 9) 1. Dh8+
- 10) 1. Dh5+
- 11) 1. ... Fb8
- 12) 1. Fc5+

34 L'attaque double / L'échec ou l'attaque rayons X: B

- | | |
|----------------------------|--|
| 1) Dessin | 7) 1. ... Fh5+ |
| 2) Dessin | 8) 1. Dh5 De7 2. Fxd5 |
| 3) 1. Dd3+ (1. Dd1+? Fd2) | 9) 1. Dd6+ Kf7 2. Dxd6 |
| 4) 1. ... Fc8 2. Dxd5 Fxg4 | 10) 1. Fe7 |
| 5) 1. ... Tc1+ 2. Re2 Txd1 | 11) 1. ... Ta7 2. Df3 Dxd7 (2. ... Txd7? 3. Tad1) |
| 6) 1. Te3 Dxf4 2. Fxh3 | 12) 1. ... Da5+ (1. ... Dc3+? 2. Kd5 Dxc8 3. Ce7+) |

35 Test / Mix: D

- | | |
|---|---|
| 1) 1. Cxf6+ Dxf6 2. Dxd7# (prendre + mat) | ... Dxf2 (pat) |
| 2) 1. ... Df5 (attaque rayons X) | 9) 1. ... Th7 et 2. ... Txb7 (nulle par insuffisance de matériel) |
| 3) 1. ... Td8 2. Dxb6 Txd1+ (attaque contre une pièce clouée) | 10) 1. ... Dd8+ (double attaque: dame, la tentation est 1. ... Df4+ 2. Fe3) |
| 4) 1. Cxd7 Txd7 2. Txd6# (prendre + mat) | 11) 1. Df3 (double attaque : dame, la tentation est 1. Db7 Cxd4) |
| 5) 1. ... Td1+ 2. Ff1 Dh1#; 2. Tf1 Dxd2# (dévier + mat) | 12) 1. Fa4+ Rd5 2. Fb3+ (partie nulle par échec éternel) |
| 6) 1. ... Ta1+ 2. Re2 Txd1 (échec rayons X) | |
| 7) 1. ... Tg6 (se défendre contre une double attaque) | |
| 8) 1. Rh1 (1. Fxc5+ Rxc5 gagne pour les Noirs) 1. | |

36 Test / Mix: E

- | | |
|---|--|
| 1) Dessin | 8) 1. ... Tf8 (clouage) |
| 2) 1. Dxc7 Dxc7 2. Te8+ (dévier + mat) | 9) 1. Dxc5+ Dxc5 2. Fa6# (prendre + mat) |
| 3) 1. Dg6+ (échec perpétuel) | 10) 1. Dxd5 gxd5 2. Fh7# (mat par accès forcé) |
| 4) 1. ... Re4 (carré, tenir à distance) | 11) 1. Fxg6# (échec double) |
| 5) 1. ... Dg7 (se défendre contre une double attaque) | 12) 1. Dc5+ et 2. Dxb4!; 2. Dxa7? Te1# (double attaque : dame) |
| 6) 1. Tf4+ Rxf4 (pat) | |
| 7) 1. e4 (attaque contre une pièce clouée) | |

38 La défense / Défendez-vous contre le clouage: A

- | | |
|---|--|
| 1) 1. ... c6 | 7) 1. Fd3 (1. Tfb2 ? Tcb7 et les Blancs perdent du matériel) |
| 2) 1. ... Ce6 (1. ... Ce4? 2. f3) | 8) 1. Fe2 |
| 3) 1. ... Td7 (1. ... Tc7 2. Txc7) | 9) 1. ... Cxf3+ |
| 4) 1. Ce2 | 10) 1. ... Ce6 |
| 5) 1. ... Dxe2 (1. ... Dg5? 2. Tae1 ; 1. ... De6 2. Fc4 et 3. Tfe1) | 11) 1. Ce2 |
| 6) 1. ... Txe2 | 12) 1. ... Dxd2+ |

39 La défense / Défendez-vous contre le clouage: B

- | | |
|-------------------------------------|----------------|
| 1) 1. Cg5+ | 7) 1. ... Df6 |
| 2) 1. ... Cxf3! car 2. Txc2 Ce1+ | 8) 1. ... Td8 |
| 3) 1. Th1 | 9) 1. Cd3 |
| 4) 1. ... Cd3+; 1. ... Cg4+ 2. Rg3 | 10) 1. Cb4 |
| 5) 1. Fxf7+ | 11) 1. Dh5+ |
| 6) 1. ... Txd1; 1. ... Td4? 2. De8+ | 12) 1. ... Da8 |

41 La mobilité / Enfermer: A

- | | |
|---------------|----------------|
| 1) 1. a4 | 7) 1. ... c4 |
| 2) 1. Ce3 | 8) 1. Fd2 |
| 3) 1. h4 | 9) 1. e5 |
| 4) 1. ... Th8 | 10) 1. ... Cf6 |
| 5) 1. ... Ch4 | 11) 1. Fe2 |
| 6) 1. Ca4 | 12) 1. ... Cb8 |

42 La mobilité / Enfermer: B

- | | |
|-----------------------|----------------|
| 1) 1. ... Da5 | 7) 1. Ch4 |
| 2) 1. a4 | 8) 1. ... c4 |
| 3) 1. e5 dxe5 2. fxe5 | 9) 1. Rg3 |
| 4) 1. g4 | 10) 1. Cf4 |
| 5) Dessin | 11) 1. Cc4 |
| 6) 1. Cc3 | 12) 1. ... Fg6 |

44 La finale de pions / Cochez les cases-clés: A

- | | |
|-----------------------|---------------|
| 1) a4, b4, c4 | 7) f3, g3, h3 |
| 2) e4, f4, g4 | 8) e2, f2, g2 |
| 3) e7, f7, g7 | 9) a5, b5, c5 |
| 4) b3, c3, d3 | 10) Dessin |
| 5) c6, d6, e6 | 11) Dessin |
| 6) b7, b8, c8, d8, d7 | 12) Dessin |

45 La finale de pions / Cases-clés : A

- 1) 1. Rc6 Rd8 2. Rb7
- 2) 1. Rg6 Rg8 2. g5 Rh8 3. Rf7
- 3) 1. Rg5 Rh7 2. Rf6
- 4) 1. Rd6 Re8 2. Rc7 (2. d5 gagne aussi, mais moins vite)
- 5) 1. Rb6! (1. b6? pat; 1. Rc6 Ra7! 2. Rc7 Ra8 est la position initiale) 1. ... Rb8 2. Ra6 Ra8 3. b6 Rb8 4. b7
- 6) 1. c5 Rc8 2. Rc6 Rb8 3. Rd7
- 7) 1. Re5 Re7 2. Rd5 (ou d'abord 2. d4) 2. ... Rd7 3. d4
- 8) 1. Re6 (ou 1. e4 Rf8 2. e5 Re8 3. Re6) 1. ... Rf8 2. e4 Re8 3. e5
- 9) 1. b3 (ou 1. Rb4 Rb6 2. b3) 1. Rb6 2. b3
- 10) 1. Re6 Rg7 2. f5 Rf8 3. Rf6
- 11) 1. g8D+ Rxg8 2. Rg6 (2. g6? Rf8 3. g7+ Rg8)
- 12) 1. Rd5 Rc7 2. Re6

47 Le clouage / Mat grâce au clouage: A

- | | |
|----------------|-----------------|
| 1) 1. Dxd7# | 7) 1. Dxf5# |
| 2) 1. Cb6# | 8) 1. Tf8# |
| 3) 1. Dg8# | 9) 1. Txe6# |
| 4) 1. ... Df1# | 10) 1. Dxd7# |
| 5) 1. Dxh7# | 11) 1. ... Te1# |
| 6) 1. Db6# | 12) 1. Cf7# |

48 Le clouage / Pièces clouées: A

- | | |
|-----------------|-------------|
| 1) 1. Cf6+ | 7) Dessin |
| 2) 1. c8D | 8) 1. Df8# |
| 3) 1. ... Cg3# | 9) 1. Txe7 |
| 4) 1. ... Cxe2+ | 10) 1. Txe4 |
| 5) 1. Fxd5 | 11) 1. Dd8# |
| 6) 1. Txe6+ | 12) 1. Txe7 |

49 Le clouage / Pièces clouées: B

- | | |
|---|------------------------------------|
| 1) 1. Cc6+ | 5) 1. ... Cxb7 (1. ... g4? 2. b8D) |
| 2) 1. ... Ce2+ (1. ... Fxg2? 2. Txf4+; 1. ... Cxg2 2. b5) | 6) 1. Fxd7 (1. Dxd7? Dxc2#) |
| 3) 1. Texb4 | 7) 1. ... Txd3 |
| 4) 1. ... Cg3 | 8) 1. ... Ff3 |
| | 9) 1. Te6# |

- 10) 1. ... Dc3
11) 1. Dxd5

- 12) 1. Ce6

50 *Le clouage / Mix: A*

- 1) 1. Dc2 (1. Dc1? Fxf2+)
2) 1. Fc5
3) 1. Td3
4) 1. ... Fxg5
5) 1. ... Cb3+
6) 1. Tf4

- 7) 1. Td4
8) 1. ... Ch4+
9) Dessin
10) 1. Tg3
11) 1. Tb7
12) 1. Fe6

51 *L'orientation / Nommez les dangers: A*

- 1) 1. ... Db4+ (1. 0-0 ou 1. Fxc6)
2) 2. Th8+ et mat (1. ... a6 est la réponse paresseuse; 1. ... Df2+ la gagnante)
3) 2. Cd6 (1. ... Fe7 est la meilleure solution qui empêche aussi 2. Cxf6+)
4) 2. Td1 (1. ... De8 unique bon coup; 1. ... Dd8 2. Td1)
5) 2. De3 et 2. Txa7+ (1. ... Tbe8! protège le fou et

- crée une issue pour le roi)
6) 1. ... Cxe4 (1. Tfe1)
7) 2. Fxc6 (1. ... Txd1 et beaucoup d'autres)
8) 1. ... Fxc3 (1. Fxg7 ou 1. Da3)
9) 1. ... Ce5+ (1. Tf5 ou 1. Tf6+)
10) 2. Txe4 (1. ... Dc6 ou 1. ... Df5)
11) 2. Tg7+ (1. ... Ce4+)
12) 2. Cc7+ (1. ... Re7)

52 *L'orientation / Nommez les dangers: B*

- 1) 1. ... Cxd5 (1. Tb1 ou 1. Td1)
2) 2. De4 (1. ... Rh7)
3) 2. f4 (1. ... g5 ou 1. ... Rg8)
4) 2. Fd2 (1. ... Cd7) Fautif est 2. a3? Fd6
5) 2. Fxc6 (1. ... Cf6)
6) 2. Df6 (1. ... Fd6)

- 7) 2. c5 (1. ... Fb4)
8) 2. Fc3 (1. ... De5)
9) 2. Te8+ et 2. Tc3 (1. ... Ff7 ou 1. ... Tc8)
10) Dessin
11) Dessin

12) 2. Dd2/3 ou 2. Df5 (1. ... Dc7; 1. ... De7)

53 *La finale de pions / Cases-clés: B*

- 1) 1. ... Rc7! 2. Rd5 Rd7 ½-½
2) 1. ... Rd8! 2. Rc6 Rc8 ½-½
3) 1. Rc3! Rb5 2. Rd4
4) 1. e4 Rf7 2. Rd6
5) 1. Re4! Rf6 2. Rf4 Rg6 3. Rg4
6) 1. Re4! Rd6 2. Rd4
7) 1. ... Rb7! 2. Ra4 Ra6 ½ ½

- 8) 1. ... Rc7 dans le carré! ½ ½; 2 ... Rc8? 2. Rc6)
9) 1. ... Rd8 2. Rd5 Rd7 ½-½
10) 1. Rh4 Rf6 2. Rh5 Rg7 3. Rg5
11) 1. Rc3 (1. Re3? Re7 ½-½)
1. ... Re6 2. Rc4 Rd6 3. Rd4
12) 1. ... Rf6 2. Re4 Re6 3. Rd4
Rd6 4. Rc4 Rc6 ½-½

54 *La finale de pions / Cases-clés: C*

- 1) 1. exd4
2) Dessin
3) 1. ... Rb8 ½-½
4) 1. ... d3 2. cxd3 Rb6 ½-½
5) 1. ... c5 ½-½
6) 1. Rf4
7) 1. ... d4 2. exd4 Rf8 ½-½

- 8) 1. Rd6!
9) 1. g5 Re7 2. Re5
10) 1. ... f5 2. Re5 Rf8. Une autre façon est 1. ... Re8
2. f5 Rd7! ou 2. Re6 f5 ½-½
11) 1. ... h5 2. Rg5 h4 3. Rxh4 Rh6 ½-½
12) 1. ... Rc6 ½-½

55 *Test / Mix: F*

- 1) 1. ... Cb6 (se défendre contre un clouage)
2) 1. ... Rf3 2. Re1 Rg2 (cases-clés)
3) 1. Fg5 (enfermer)
4) 1. Dd4 (double attaque: dame)

- 5) 1. ... Cg4 et si 2. Fxd8 Cf2# (se défendre contre un clouage)
6) 1. Rh2 (clouage); 1. Rf1 et 2. Rg2 (enfermer –

- dans d'anciennes éditions)
- 7) 1. ... Cxh4 2. Fxd7? Fxg2# (se défendre contre un clouage)
 - 8) 1. b8D+ Rxb8 2. Rb6 mais pas 2. b6 Rc8 3. b7+ Rb8 nulle (cases-clés)
 - 9) 1. ... g5 suivi de 2. ... Rg6 et gagne le fou (enfermer)

- 10) 1. Ta1 (se défendre contre un clouage; la menace est 2. Txa7+ Rxa7 3. Ta2#, donc les Noirs n'ont pas le temps de prendre en e4)
- 11) 1. Ce7+ Rh8 2. Cg6+ (une pièce clouée n'est pas un bon défenseur)
- 12) 1. Fd5 (enfermer)

56 Test / Mix: G

- 1) 1. Th2+ Fxh2 2. Dh4# (dévier + mat)
- 2) 1. ... Rd3 2. Rb2 c4 3. Rc1 Rc3 (règle du carré, aider et cases-clé)
- 3) 1. Cg5+; non pas 1. Cf6+ Cxf6 et Te8 est protégée (attaque à la découverte)
- 4) 1. ... g4 (enfermer)
Dg2+ (nulle par échec perpétuel)
- 10) 1. Ff4 (attaque rayons X)
- 11) 1. Ce8+ Ra8 2. Cb6+ (nulle par échec perpétuel)

- 5) Dessin
- 6) 1. Txh6+ Fxh6 2. Th7# (mat par accès forcé)
- 7) 1. Txh7+ (mat par accès forcé)
- 8) 1. ... Th1+ (dévier + mat)
- 9) 1. De4+ of 1. Dc6+ of 1.
- 12) 1. ... Rc4 (règle du carré, tenir à distance)

