

# Étape 3

## 2 Test / Mix: A

- 1) 1. ... Da5+ 2. c3 Dxe5 (l'attaque double: dame)
- 2) 1. Fd5 (le clouage)
- 3) 1. ... Txx3+ (1. ... Dxf3? 2. Fxf3 Txx3+ 3. Rg2) 2. Fxx3 Dxf3+ (dévier + pièce; surcharge)
- 4) 1. Ce1 Dxe4 2. Cxx2 (2. f3) (l'attaque double: cavalier)
- 5) 1. Fe5 Tag8 (1. ... Tg5 2. Txx5) 2. g4 (l'attaque double: fou)
- 6) 1. ... Ce2+ (1. ... Cf3+? 2. Dxf3) 2. Rh2 Txd1 (attaque à la découverte)
- 7) 1. Rd6 Rb8 2. Txe7 (l'attaque double: collaboration 2 pièces)
- 8) 1. Da6+ Rc7 2. Db7# (mat et deux)
- 9) 1. Dc5 (1. Da1 et 1. Db6 gagnent moins de matériel) (l'attaque double: dame)
- 10) 1. Dd3+ Re6 2. Dd7# (2. Fd7+ Re7 3. Fxx4 h1D+) (mat et deux)
- 11) 1. d6+ Rxd6 2. Dxf6+ (dévier + pièce)
- 12) 1. Fxd6+ Cxd6 2. Dxx3 (dévier + pièce)

## 3 Test / Mix: B

- 1) 1. Txd4 Dxb4 2. Txb4 (attaque à la découverte)
- 2) 1. Tf7 (l'attaque double: collaboration 2 pièces)
- 3) 1. Ce7+ Rh7 2. Txf8 (chasser + pièce)
- 4) 1. Ce7+ (1. Dxb6? Fxx6; 1. Ce5? Fxd4) (l'attaque double: cavalier)
- 5) 1. Dg6 Rg8 2. Dxa6 (l'attaque double: dame)
- 6) 1. De7 (l'attaque double: dame)
- 7) 1. ... Tf4 2. Fxf4 Fxf3+; 2. Dxb7 Txb7 (attaque à la découverte)
- 8) 1. Fa4 Ta5 2. Fc6# (le clouage)
- 9) 1. Da3 (le clouage)
- 10) 1. ... Txa3 2. bxa3 Txc3 (dévier + pièce; surcharge)
- 11) 1. Ce7+ et 2. Dxx7# (mat et deux grâce à l'attaque à la découverte)
- 12) 1. ... Txc3 et 2. ... Txe2; 1. ... b4? 2. Ff1! chasser + pièce)

## 4 Échec à la découverte et double: A

- 1) 1. Cc6+
- 2) 1. ... Fb4+ (1. ... Fxa3 2. Rf1; les Noirs sont une pièce en moins)
- 3) 1. Txx8+ Rxx8 2. Fxa5
- 4) 1. Cd6+ (1. Ca5+ Cxb3) 1. ... Re7 2. Cxb7
- 5) 1. Cxb6+ (1. Ce7+ Rh7)
- 6) 1. ... Fxa3+2. Fe2 Fxb2
- 7) 1. ... Td1# (1. ... Tc3+ 2. Cxc4 Txc2 3. Txc2)
- 8) 1. Fxd6# (1. Fg5+? Df2 2. Fh4)
- 9) 1. ... Fb4#
- 10) 1. ... Te6+ (1. ... Tf4+? 2. De5 ; 1. ... Tf2+? 2. Rb1) 2. Rc2 Txe4
- 11) 1. Fg5+ (1. Fxx7+ Rxx7 2. Dh7+? Rxf6) 1. ... Cxx4 2. Txx4#
- 12) 1. Td7+ Re8 2. Txc7

## 5 Échec à la découverte et double: B

- 1) 1. Fg5+ Rc7 (1. ... Re8 2. Td8#) 2. Fd8#
- 2) 1. Ce4+ Rh6 2. Dg5#
- 3) 1 1. ... Cc1+ 2. Rxc1 (2. Ra1 Tb1# ; 2. Ra3 Tb3#) 2. ... Tb1#
- 4) dessin
- 5) dessin
- 6) 1. Cf6+ Rh8 2. Dh7#
- 7) 1. Fd4+ (1. Fg1+ Rb4 2. Fxx2 Td2+) 1. ... Rb4 2. Fc3#

- 8) 1. Tf8+ Rxf8 2. Fh6#
- 9) 1. ... Cd4+ 2. Re1 Cc2#
- 10) 1. ... Cf2+ (1. ... Cxg3+? 2. Rg1 Cxe2+ 3. Rf2) 2. Rg1 Cxh3#
- 11) 1. Dh7+ Rxh7 2. Fxe6#
- 12) 1. Dh8+ (1. Tg4+? Fg6) 1. ... Rxh8 2. Tg4#

*6 Échec à la découverte et double: C*

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

*7 Attaque contre une pièce clouée: A*

- 1) 1. Fg4
- 2) 1. Te4
- 3) 1. Cg5
- 4) 1. e5
- 5) 1. ... Fd5 (1. ... Fh3? 2. Dxc6)
- 6) 1. ... f5 (1. ... Te8 2. Dc4)
- 7) 1. Df5 (1. Db3 c4; 1. Df2 Td7)
- 8) 1. g6
- 9) 1. c4
- 10) 1. ... Fh3
- 11) 1. ... f4
- 12) 1. ... Cc6 (1. ... Cf5? 2. Dxf5)

*8 Attaque contre une pièce clouée: B*

- 1) 1. Tad1 (1. Ted1 Re7)
- 2) 1. ... Tf2 (1. ... Tb3? 2. Rg2)
- 3) dessin
- 4) 1. ... Ce4
- 5) 1. Fh6 (1. Fd4? Txd4)
- 6) dessin
- 7) 1. ... Ff3
- 8) 1. ... Ta7 (1. ... Td8? 2. Txd8)
- 9) 1. ... Ce7
- 10) 1. Ff1 (1. Ff3? Dc1+)
- 11) 1. g3 Ch3 2. Fh6#
- 12) 1. Dh6 (1. Dg5 Cg6)

*9 Mat et deux coups / Accès forcé: A*

- 1) 1. Dxa7+ Rxa7 2. Ta2#
- 2) 1. ... Cg4+ 2. fxg4 Th3#
- 3) 1. Dxg7+ Rxg7 2. T1h7#
- 4) 1. Ce6+ fxe6 2. Tf1#

- 5) 1. Dh6+ gxf6 (1. ... Rg8 2. Te8#) 2. Te8#
- 6) 1. Dxf6+ (1. Txf6+ Rg8!) 1. ... Fxf6 2. Txf6#
- 7) 1. Txc6+ bxc6 2. Da6#
- 8) 1. ... Txf2+ 2. Rxf2 Dh4#
- 9) 1. Fxb7+ Rxb7 2. Dc6#
- 10) 1. Ch5 gxf5 2. Dxf7#
- 11) 1. Cg5+ hxf5 2. Dh5#
- 12) 1. Txe6+ (1. ... Rd8 2. Df8#) 1. ... fxe6 2. Df6#

*10 Mat et deux coups / Accès forcé: B*

- 1) 1. Txf6+ gxf7 2. Tg8#
- 2) 1. Dxf7+ Rxf7 2. Th3#
- 3) 1. ... Dxa2+ 2. Rxa2 Ta8#
- 4) 1. Dxf7+ (1. Cg6+? hxf6) 1. ... Rxf7 2. Th2#
- 5) 1. Dg6 (1. Dh4 h6; 1. Cxf7 Cf5; 1. Fxf7 Te7) 1. ... hxf6 2. Th3#
- 6) 1. Dc8+ (1. Cc7+ Rb8) 1. ... Fxc8 2. Cc7#
- 7) 1. Dxd8+ Rxd8 2. Te8#.
- 8) 1. ... Txf2+ (1. ... Te1+ 2. Cf1) 2. Rxf2 Th8#
- 9) 1. Dxf5+ (1. Dg2 Fxc5) 1. ... exf5 2. Tg8#
- 10) 1. Cd6+ Fxd6 2. Fd7#
- 11) 1. Dxa6+ (1. ... bxa6 2. Ta8#) 1. ... Rxa6 2. Ta8#
- 12) 1. ... Da3 2. bxa3 Tb1#

*11 Mat et deux coups / Accès forcé: C*

- 1) 1. Dxa6+ (1. Fg2 Fa7) 1. ... bxa6 2. Fg2#
- 2) 1. Dxf7+ (1. Fb3 Tf8) 1. ... Rxf7 2. Fb3#
- 3) 1. Dxe6+ (1. Cb5 Dxf2+ 2. Rxf2 hxf5+) 1. ... fxe6 2. Fg6#
- 4) 1. ... Dxc3+ (1. ... Df5 2. Fb3; 1. ... Fa3 2. Cb1) 2. bxc3 Fa3#
- 5) 1. ... Df3+ 2. gxf3 Fh3#
- 6) 1. ... Db1+ 2. Cxb1 Fc4#
- 7) 1. Txf7+ Rxf7 2. Dg2#
- 8) 1. ... Cf3+ 2. gxf3 Teg8#
- 9) 1. ... Cg4+ 2. hxf4 Th6#
- 10) 1. Dxf5 (1. Fxf6 fxf6) 1. ... gxf5 2. Fh7#
- 11) 1. ... Dxf3 2. gxf3 Ff3#
- 12) 1. ... Dxf2+ 2. Rxf2 Fc5#

*12 Mat et deux coups / Accès forcé: D*

- 1) 1. ... Dxf2+ 2. Rxf2 Fe3#
- 2) 1. Dxa7+ Rxa7 2. Cc5#
- 3) 1. Txf7+ Rxf7 2. Df5#
- 4) 1. Dxf7+ Rxf7 2. Fe7#
- 5) 1. Cxc6+ bxc6 2. Cd7#
- 6) 1. ... Dxf2+ 2. Rxf2 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. ... Dxf2+ 2. Rxf2 Te4#

*13 La finale de pions : La règle du carré: A*

- 1) 1. ... Rf5; ½-½

- 2) 1. ... Rf3 2. a4 Re4; ½-½
- 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; 1-0
- 11) 1. Rb5 Rg6 2. Rc6 Rf7 3. Rd7; 1-0
- 12) 1. ... e4 2. dxe4 h5; 0-1

#### 14 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 Dxd3# (mat en deux coups)
- 7) 1. Ta3+ (échec à la découverte)
- 8) 1. Rb6 Re7 2. Rc7 Re8 3. d6 (carré, soutenir); 1. Rb5 C'est bien aussi, mais cela nécessite les connaissances acquises dans la leçon 14: 1. ... Re7 2. Rc6 Rd8 3. Rd6 Rc8 4. Re7
- 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)

#### 15 Test / Mix: D

- 1) 1. Fxe5+ Rb6 2. Fc7# (mat et deux grâce à l'échec double)
- 2) 1. Td4 (1. Te7 Dd1+) (attaque contre une pièce clouée)
- 3) 1. b4+ Rxb4 2. Rb2 (carré)
- 4) 1. ... Cg5+ 2. hxg5 Dh8# (mat par accès forcé)
- 5) 1. Fe1+ (1. Fxe5+? Rb7 et Fe5 ne doit pas prendre sur g3) (échec à la découverte)
- 6) 1. d4 (carré, tenir à l'écart)
- 7) 1. ... Cd3+ 2. Rb1 (2. Rd1 Tf1#) 2. ... Tf1# (mat par accès forcé)
- 8) 1. ... Dh7 (1. ... f5? 2. Dh3+; 1. .... Dg6 2. Dh3+) (attaque contre une pièce clouée)
- 9) 1. Dxd7+ Rxd7 2. Th3# (mat par accès forcé)
- 10) 1. Fg2 (attaque contre une pièce clouée)
- 11) 1. Cd6+ Rxd6 (1. ... Rf8 2. Te8#) 2. Fg3# (échec à la découverte et attirer)
- 12) 1. g3 et 2. Rxe6 (1. Rxe6? f4 et 2. ... e3) (garder le roi dans le carré)

#### 16 Éliminer la défense / Prendre: A

- 1) 1. Dxd8+ et 2. Td8#
- 2) 1. ... Dxd4 et 2. ... Cf2#
- 3) 1. Cxc7+ Fxc7 2. Fb5#
- 4) 1. ... Txd1 et 2. ... Ff3#
- 5) 1. Cxh7+ Cxh7 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. Dxd7+ Cxd7 2. Ch6#
- 11) 1. Dxb8+ et 2. Fxb5#

12) 1. ... Dxb3 et 2. Fc5#

*17 Éliminer la défense / Dévier: A*

- 1) 1. ... Tc1+ 2. Fxc1 Te1#
- 2) 1. Ta8+ Fxa8 2. Te8#
- 3) 1. Td8+ Dxd8 2. Dxc3+
- 4) 1. ... Txd4 2. Cxd4? Dxb2#
- 5) 1. ... Cd4 2. Cxd4+? Tc1+
- 6) 1. ... Db6+ 2. Txb6? Tf1#
- 7) 1. Dh8+ Rxh8 2. Txf8#
- 8) 1. ... Te3+ 2. fxe3 Dg3#
- 9) 1. Dxf6+ Txf6 2. Td8+
- 10) 1. ... Tb1+ 2. Fxb1 Df1#
- 11) dessin
- 12) dessin

*18 Éliminer la défense / Chasser: 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) 1. Fa5
- 12) 1. Fe5 Db4 2. Dxf5#

*19 Défendez-vous contre l'attaque double: 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 2. Fxg6 et 1. ... Fd8 2. Rh1 sont des bonnes défenses mais gagnent rien
- 10) 1. ... Db8 (1. ... a5? 2. Tc6+; 1. ... Dd8? 2. b4#)
- 11) 1. ... Tf7 (1. ... Rh8? 2. Fc4)
- 12) 1. Tc6+ (1. Tb5+? Rxd4 2. Txc5 Fh3+) 1. ... Rxd4 2. Txc8

*20 Défendez-vous contre l'attaque double: B*

- 1) 1. ... Tf6+
- 2) 1. Fg5 (menace 2. Ff6#)
- 3) 1. f4 Dxd4? 2. Da8+
- 4) 1. Dg3 Dxd4 2. Db8+
- 5) 1. Rh3+ Cxg1+ 2. Dxc1+
- 6) 1. ... Ff4
- 7) 1. ... Re7 2. Txc5 Rd6 3. Fxd7 Rxc5
- 8) 1. e4 (1. e8D? Fc6+) 1. ... Fxe4 2. e8D
- 9) 1. ... Cd6 (1. ... Ce5? 2. Fxe4+) 2. Fxc6 (2. Fc5 Cb5+ (2. ... Ce5) ) 2. ... Cc4+

- 10) 1. Fd5 cxd5 2. Tf1
- 11) 1. ... Rc7 (1. ... Txb5 2. c7; 1. ... Tb1 2. Cd5#)
- 12) 1. ... Fxd5 (1. ... Db6? 2. De8+) 2. De8+ (2. Fc2 Tb8 3. Txd5? Db6) 2. ... Fg8

*21 L'attaque double / Tentation: A*

- 1) 1. ... De3+ (1. ... Dg5+? 2. Df4) 2. Rc2 Dxh6
- 2) 1. Dc3+ (1. Dd7+? Tf7) 1. ... Rh7 2. Dxc7
- 3) 1. De4+ (1. Dh8+? Db8) 1. ... Db7 2. Dxe5
- 4) 1. ... De5+ (1. ... Da5+? 2. b4)
- 5) 1. De1 (1. Dc6? Te7) 1. ... Thb4 2. Dxe6
- 6) 1. Df3 (1. De4? Df2+ 2. Rh1 Df1+ 3. Rh2 Dxh3+) 1. ... Ce6 2. Da8+
- 7) 1. De4 (1. Dd3 Cf6) 1. ... g6 2. Dxa4
- 8) 1. Dd5+ (1. Db3+ Dc4+) 1. ... Rh8 2. Dxb7
- 9) 1. Dd7+ (1. Dg4+? Dg6+) 1. ... Df7 2. Dxc8
- 10) 1. Da3 (1. Df3? Td8) 1. ... h6 2. Dxa7
- 11) 1. ... Df8+ (1. ... Db6+? 2. c5) 2. Ff3 Dxb4
- 12) 1. ... Dg6 (1. ... Df5? 2. Txf4) 2. De2 Dxc5

*22 L'attaque double / Tentation: B*

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

*23 Le plan à court terme / 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 (il vaut mieux 1. ... Fxf6 2. Cxc5) 2. Ch4
- 8) dessin
- 9) dessin
- 10) 1. f6
- 11) 1. ... c6 2. Fxc6 Txb2
- 12) 1. ... c5 (pour empêcher d4)

*24 Le plan à court terme / Structure de pions: B*

- 1) 1. f5 (dédoubler les pions)
- 2) 1. e5 dxe5 2. Cxe5 (le pion noir c n'a plus de défenseur)
- 3) 1. Fxf6 gxf6 2. e3 (crée des pions doublés chez les noirs ; 1. ... Dxf6 2. Cxc7 n'est pas possible)
- 4) 1. ... Fxf3 2. gxf3 (crée des pions doublés blancs ; Le Fe2 doit protéger c4)
- 5) 1. ... Fa5 (Les blancs ne peuvent pas prévenir Fxc3 ; 2. Te3 ? d4)
- 6) 1. ... Ch3+ 2. Rh1 Dxf3 gxf3 (crée des pions doublés chez les blancs)

- 7) 1. h6 (le pion était attaqué et la structure des pions noirs se dégrade. La position du roi après 1. ... g6 est très mauvaise).
- 8) 1. Fd3 Dh5 2. Fxf6 gxf6 (crée des pions doublés chez les noirs)
- 9) 1. c5 (affaiblit la structure de pions noirs)
- 10) 1. ... a5 (Les noirs doivent protéger b4 et le pion c2 reste faible ; 1. ... Tb8 est moins bon, la tour doit être utilisée à meilleur escient ; 1. ... Tc8 2. Txb4 et les blancs ont un pion faible de moins).
- 11) 1. ... gxf6 (1. ... Fxf6 2. Fxf5 et les Blancs empêchent Fxd3)
- 12) 1. ... e5 (affaiblit la structure blancs ou bien coûte un pion aux blancs ; 2. d5 ? Dh4+)

25 *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+

26 *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+ Dxc3 pat
- 12) 1. Cd5+ Fxd5 pat

27 *La partie nulle / Mix: A*

- 1) 1. ... Ce5+ 2. Rf5 Cxd7
- 2) 1. Fg3 Dxc3 pat
- 3) 1. Th7+ Rg8 2. Tg7+
- 4) 1. Tb2+ Cc2 2. Txa2
- 5) 1. Tb2 et 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

28 *L'échec ou l'attaque rayons X: A*

- 1) 1. ... Th5+

- 2) 1. ... Tc8
- 3) 1. Tc8+ Re7 2. Txc8
- 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+

29 *L'échec ou l'attaque rayons X: B*

- 1) dessin
- 2) dessin
- 3) 1. Dd3+ (1. Dd1+? Fd2)
- 4) 1. ... Fc8 2. Dxd5 Fxc8
- 5) 1. ... Tc1+ 2. Re2 Txb1
- 6) 1. Te3 Dxf4 2. Fxb3
- 7) 1. ... Fh5+
- 8) 1. Dh5 De7 2. Fxd5
- 9) 1. Dd6+ Rf7 2. Dxb6
- 10) 1. Fe7
- 11) 1. ... Ta7 2. Df3 Dxd7 (2. ... Txd7? 3. Tad1)
- 12) 1. ... Da5+ (1. ... Dc3+? 2. Rd5 Dxc8 3. Ce7+)

30 *Test / Mix: E*

- 1) 1. Cxf6+ Dxf6 2. Dxb7# (chasser + mat)
- 2) 1. ... Df5 (l'attaque rayons X)
- 3) 1. Rh1 (1. Fxc5+ Rxc5 0-1) 1. ... Dxf2 pat
- 4) 1. Tg4 Ce5 (sinon Txc6) 2. Th4# (chasser+mat)
- 5) 1. ... Td1+ 2. Ff1 Dh1#; 2. Tf1 Dxc2# (dévier + mat)
- 6) 1. ... Ta1+ 2. Re2 Txc1 (échec rayons X)
- 7) 1. ... Tg6 (défendre contre l'attaque double)
- 8) 1. Th4 Txb4 2. Dg7#
- 9) 1. ... Th7 et 2. ... Txb7 (nulle par matériel insuffisant)
- 10) 1. ... Dd8+; 1. ... Df4+? 2. Fe3 (l'attaque double: dame)
- 11) 1. Df3; 1. Db7 ? Cxd4 (l'attaque double: dame)
- 12) 1. Fa4+ Rd5 2. Fb3+ (échec perpétuel)

31 *Test / Mix: F*

- 1) 1. ... Rf8 (1. ... Rf6? 2. Rd5) (carré, prévenir tenir à l'écart)
- 2) 1. Dxc7 Dxc7 2. Te8+ (dévier + mat)
- 3) 1. Dg6+ Rh8 2. Dxb6+ Rg8 (2. ... Th7 3. Dxf8#) 3. Dg6+ (échec perpétuel)
- 4) 1. ... Cf1+ 2. Rg1 Dh2# (mat et deux grâce à l'échec double)
- 5) 1. ... Dg7 (défendre contre l'attaque double)
- 6) 1. Tf3 (l'attaque rayons X)
- 7) 1. e4 (attaque contre une pièce clouée)
- 8) 1. ... Tf8 (le clouage)
- 9) 1. Dxc5+ Dxc5 2. Fa6# (prendre + mat)
- 10) 1. Dxb5 gxb5 2. Fh7# (mat par accès forcé)
- 11) 1. ... Rd2 2. c8D Te2+ 3. Rg3 Te3+ 4. Rg2 Te2+ (échec perpétuel)
- 12) 1. Dc5+ et 2. Dxb4!; 2. Dxa7? Te1# (l'attaque double: dame)

32 *Défendez-vous contre le clouage: A*

- 1) 1. ... c6
- 2) 1. ... Ce6 (1. ... Ce4? 2. f3)
- 3) 1. ... Td7 (1. ... Tc7 2. Txc7)
- 4) 1. Ce2
- 5) dessin
- 6) 1. ... Txe2
- 7) 1. Fd3 (1. Tfb2 ? Tcb7)
- 8) 1. Fe2
- 9) 1. ... Cxf3+
- 10) 1. ... Ce6
- 11) 1. Ce2
- 12) 1. ... Dxc2+

33 *Défendez-vous contre le clouage: B*

- 1) 1. Cg5+
- 2) 1. ... Cxf3 2. Txc2 Ce1+
- 3) 1. Th1
- 4) 1. ... Cd3+; 1. ... Cg4+? 2. Rg3
- 5) 1. Fxf7+
- 6) 1. ... Txd1; 1. ... Td4? 2. De8+
- 7) 1. ... Df6
- 8) 1. ... Td8
- 9) 1. ... Cd3
- 10) 1. Cb4
- 11) 1. Dh5+ (1. Dd3+? Fe4)
- 12) 1. ... Da8

34 *Attaque contre une pièce clouée: C*

- 1) 1. Tf6 (1. Te1? Rf7)
- 2) 1. Fc6 (1. Fg4 De4+)
- 3) 1. Cd5 (1. Cxa6 Ta8)
- 4) 1. ... Db7; (1. ... f5? 2. Df4)
- 5) 1. Ff3 (1. Ff1? Db7+)
- 6) 1. e5 (1. c5? Fb5+)
- 7) 1. ... Tc8 (1. ... b5? 2. Fd3)
- 8) 1. ... Cb2 (1. ... b5 2. Ca5)
- 9) 1. ... Fc4 (1. ... Fg4 2. Fxb5+)
- 10) 1. Dd1 (1. e5 Fe7)
- 11) 1. Fg7 (1. Fd2? d4) gagne le fou parce que 1. .... d4? 2. Lxd4
- 12) 1. ... Dd2 (1. Dd3? Cb4; 1. Dd1? Cxe3; 1. e4? Cf4)

35 *Enfermer: A*

- 1) 1. a4
- 2) 1. Ce3
- 3) 1. h4
- 4) 1. ... Th8
- 5) 1. ... Ch4
- 6) 1. Ca4
- 7) 1. ... c4
- 8) 1. Fd2
- 9) 1. e5

- 10) 1. ... Cf6
- 11) 1. Fe2
- 12) 1. ... Cb8

*36 Enfermer: B*

- 1) 1. ... Da5
- 2) 1. a4
- 3) 1. e5 dxe5 2. fxe5
- 4) 1. g4
- 5) 1. Cd2 (1. Ca5 Ff1; 1. e5+ Rd7)
- 6) 1. Cc3
- 7) 1. Ch4
- 8) 1. ... c4
- 9) 1. Rg3 (1. Tag1 ce n'est bon après 1. ... d5 2. Tg3 dxe4 et f5 seront disponibles)
- 10) 1. Cf4
- 11) 1. Cc4
- 12) 1. ... Fg6

*37 Enfermer: C*

- 1) 1. ... c6 2. bxc6 bxc6
- 2) 1. ... g5 2. hxg5 hxg5 (2. ... Fxg5)
- 3) 1. f4 gxf4 2. Fxf4
- 4) 1. ... b5 2. cxb5 axb5
- 5) 1. ... Cac4 (ou 1. ...  $\checkmark$ bc4) 2. Cxc4 Cxc4
- 6) 1. Fd5 Cxd5 2. Dxd5
- 7) 1. b5 axb5 2. cxb5
- 8) 1. Ceg5 (1. Cfg5? Cxe4) 1. ... hxg5 2. Cxg5
- 9) 1. ... g5 2. hxg5 fxg5
- 10) 1. Cfd4 (1. Cbd4? Cxf3+) 1. ... exd4 2. Cxd4
- 11) dessin
- 12) 1. Te4 Cxe4 2. Txe4

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

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

*39 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. ... 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 (1. e4 Rf8 2. e5 Re8 3. Re6) 1. ... Rf8 2. e4 Re8 3. e5
- 9) 1. b3 (1. Rb4 Rb6 2. b3) 1. ... Rb6 2. Rb4 Ra6 3. Rc5
- 10) 1. Re6 Rg7 2. f5 Rf8 3. Rf6
- 11) 1. g8D+ Rxg8 2. Rg6
- 12) 1. Rd5 Re7 2. Rc6

*40 Exploiter les pièces clouées: A*

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

*41 Exploiter les pièces clouées: B*

- 1) 1. Cf6+
- 2) 1. c8D (1. Fxd6+? Rd7)
- 3) 1. ... Cg3#
- 4) 1. ... Cxe2+
- 5) 1. Fxd5
- 6) 1. Txe6+
- 7) dessin
- 8) 1. Df8#
- 9) 1. Txe7
- 10) 1. Txe4
- 11) 1. Dd8#
- 12) 1. Txe7

*42 Exploiter les pièces clouées: C*

- 1) 1. Cc6+
- 2) 1. ... Ce2+ (1. ... Fxg2? 2. Txf4+; 1. ... Cxg2 2. b5)
- 3) 1. Texb4
- 4) 1. ... Cg3
- 5) 1. ... Cxb7 (1. ... g4? 2. b8D)
- 6) 1. Fxd7 (1. Dxd7? Dxc2#)
- 7) 1. ... Txd3
- 8) 1. ... Ff3
- 9) 1. Te6#
- 10) 1. ... Dc3
- 11) 1. Dxd5+
- 12) 1. Ce6

*43 Exploiter les pièces clouées: D*

- 1) 1. ... Df2+ 2. Rh1 Fxf3+
- 2) 1. Cxf6+ Rh8 2. Dxg5
- 3) 1. ... Txf3+ 2. gxf3 Dxd5+

- 4) 1. e5+ (1. Cxe7 Dxe4+) 1. ...Rxe5 2. Cxe7 (2. Dxe7+ Dxe7 3. Cxe7 g6)
- 5) 1. Cb3+
- 6) 1. Cg6+ Txxg6 2. Dxxh7#
- 7) 1. T1xe6 Txe7 2. Txe7
- 8) 1. Da8+ Cb8 2. Fxb7# (2. Dxb7#)
- 9) 1. Cxxg6+ Cxxg6 2. Dxxc6
- 10) 1. Txxh6+ (1. Dxxg7+? Dxxg7 2. Txxg7+ Rh8) 1. ... Rxxh6 2. Dxxg8
- 11) 1. ... Fc3 2. Td6 (2. Cxc3 Te1#) 2. ... Txe2
- 12) 1. Dxd8+ Fxd8 2. Tc8#

#### 44 Exploiter les pièces clouées: E

- 1) 1. Cxxh6+ Rh7 2. Dxxg5
- 2) 1. Txxf5 Dxxf5 (1. ... De7 2. Tf8+; 1. ... gxf5 2. Dxxf6) 2. Dg7#
- 3) 1. Cd6 Fg8 2. Cxe8
- 4) 1. Txe7+ Txe7 2. Dxd5+
- 5) 1. ... Txxf6 2. exf6 (2. Dxxf6 Dxxg2#) 2. ... Dxxg5
- 6) 1. ... Fxa3 2. Re2 Fxb2
- 7) 1. ... Fxb3 2. Dxb6 axb6
- 8) 1. Txe4 Dxe4 2. Dxd6#
- 9) 1. Cxd5 Txc2 (1. ... Cxd5 2. Dxc6; 1. ... exd5 Txe7+) 2. Dxc2
- 10) 1. Tb8+ Dxb8 2. Dxd7#
- 11) 1. Fxxg6+
- 12) 1. ... Tf2+ 2. Rd1 (2. Re1 Ta2) 2. ... Txe3 (2. ... Fxe3? 3. Te1)

#### 45 Le clouage / Déclouer: A

- 1) 1. ... Dxb5 2. Cd6+ Fxd6 Cxb5
- 2) 1. ... Fxe4 2. Dxxf6+ Rxxf6 3. Fxe4
- 3) 1. Dxxf5 Dxxg1+ 2. Rxxg1 gxf5
- 4) 1. Cxc5 Cf6+ 2. Rf5 dxc5
- 5) 1. Dxe5 Dxd1+ 2. Rxd1 Fxe5
- 6) 1. Cxf6 Te7+ 2. Rd2 gxf6
- 7) 1. ... Dxe5 2. Dc4+ Rh8 3. Cxe5
- 8) 1. ... Cxb5 2. Fd2 Db6 3. axb5
- 9) 1. a7 Te1+ 2. Rh2 Cxa7
- 10) 1. ... Dxd3 2. De1+ Rf7 3. Cxd3
- 11) 1. Dxd5 Tf1+ 2. Txf1 exd5
- 12) 1. Cxe4 Ce5 2. Dd4 dxe4

#### 46 Le clouage / Déclouer: B

- 1) 1. Cxf6 Fg6
- 2) 1. ... Cxxg3 2. Fe3 De7 3. fxxg3
- 3) 1. Txb4 Fe6+ (1. ... cxb4 2. Txc8) 2. g4 cxb4
- 4) 1. ... Cc5 2. Db4
- 5) 1. ... Ce4 2. 0-0-0+ Re7 3. Cxe4
- 6) 1. ... Fa5 2. b4 cxb4 3. Cxd5
- 7) 1. Fxc6 Dc5
- 8) 1. Dxxg4 (1. Dxxf5 Dxxf5 (1. ... Fc5+? 2. Dxc5) ) 1. ... Fc5+ 2. Rh1 fxxg4
- 9) 1. Txc3 Fh3+ 2. Rg1 Cxc3
- 10) 1. Txd4 Tc2+ 2. Rf1 Cxd4
- 11) 1. ... Dxe4 2. Dg5 g6 3. dxe4
- 12) 1. ... Fxd4 2. Dd2 (2. Dd3 Fxb2 3. Dxd7 Dxd7 4. Txd7 Fxa1)

#### 47 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

*48 Se défendre contre la menace: A*

- 1) [Cd7] 1. 1. ... Td4 2. Rf1 Cxc1 (2. ... Td1+? 3. Re2 Txc1 4. Cd7)
- 2) [Rxe2] 1. ... Fb2 (1. ... Td2 2. Fe1)
- 3) [Tb2 et g4#] 1. Rg2 (1. b7 Tb2)
- 4) [Td1] 1. ... De8
- 5) [Txc1+ et Te1#] 1. Td7 Txc1+ 2. Rxc1 Te1+ 3. Td1
- 6) [Df6] 1. ... Fd6
- 7) 1. Ff1 (1. Rh2 Cg4+ 2. hxg4 Dh4#)
- 8) [Fc3] 1. ... De5
- 9) [d1D+] 1. Fd7+ Rf8 2. Fa4 b5 3. Fb3 (3. Fc2? Fd3)
- 10) [Fd2; a3? Fd6] 1. ... Cd7
- 11) [Td8+] 1. ... Fd2 (1. ... b5 2. Tf1; 1. ... Tf8 2. Td8)
- 12) [Cf6] 1. ... Tb4 2. Cf6 Th4

*49 Se défendre contre la menace: B*

- 1) 1. Dd3 Txe1+ 2. Fxe1+ Dxe1 3. Df1
- 2) 1. ... Fg5 2. Txg5 Df7
- 3) [Cg6+ et Th1#] 1. ... g6 (1. ... c5 2. Cg6+ hxg6 3. Th1#)
- 4) [Ch2#] 1. ... Dd2+ 2. Cxd2 h4
- 5) [Dg8+] 1. ... Td7 (1. ... fxg5 2. Dd4+; 1. ... Dxb2 2. Dg8+ Txg8 3. Cf7#)
- 6) [Txb7] 1. ... Ta4 (1. ... Dxc7 2. Fxc7 Ta4 3. Df3 0-0) 2. Dxa4 Cxc7
- 7) [Cxe6+ et Fxg7#] 1. ... Cf6 (1. ... Ta7 2. Cxe6+ fxe6 3. Fxg7#)
- 8) 1. ... Fh5 (1. ... Fxh3 2. Txh4+; 1. ... Fd7 2. Txh4+)
- 9) [Dg7+ et Cg6#] 1. ... Fg5 (1. ... c3 2. Dg7+ Fxg7 3. Cg6#)
- 10) 1. ... Dc6 (1. ... Dxe4 2. Txd8+ Fxd8 3. De8#)
- 11) 1. ... Df4 2. Tc2 Db8
- 12) [Ch2#] 1. ... Fd5 2. cxd5 Dxd5

*50 Se défendre contre la menace: C*

- 1) [hxg5] 1. Dd2 (1. Fh4 g5 2. Cxg5 hxg5 3. Fxg5; 1. g4 hxg5) 1. ... Dc7 2. Ff4
- 2) 1. Te1 (1. Dxd4? Txd4) 1. ... Dxe4 2. Txe4 Td1+ 3. Ff1
- 3) 1. Cxf3 (1. exf3? De3+)
- 4) 1. Cc6 Fxc6 2. Dc4+
- 5) [Cf6] 1. ... f5 (1. ... Cxc1? 2. Cf6) 2. Cf2 Cbd4
- 6) 1. ... Fa4 2. Txe8+ Dxe8
- 7) 1. Te4 (1. Te3? Dxd4 2. Tg3+ Rf8)
- 8) [Cxd7] 1. ... axb5 2. Da8+ Rc7
- 9) 1. ... Fe7 (1. ... Fg7? 2. Txe6 fxe6 3. Cf7#)
- 10) 1. ... Dh3 (1. ... Dxd4 2. Dxf8+ Rxf8 3. Tc8#)
- 11) 1. ... Fg3 2. Txh5 (2. Rb1 Ff4) 2. ... Ff4

12) 1. ... Df4 (1. ... g6 2. Dh4 Cf5 3. Df6; 1. ... Dh6 2. Dxf7+)

*51 Se défendre contre la menace: D*

1) 1. Ce2 (1. Fg3 Dxd4)

2) 1. Db3 Fc5 2. Rg2

3) [Db4# ] 1. a3 (1. Dc4 Da3+ 2. Da4 Dc3+)

4) [Rg6] 1. Cf8 (1. b7? Rg6 2. Cf8+ Rf7; 1. Rg8 Dxb6 2. Rf8 Dh6)

5) [Rf2] 1. ... f5 (1. ... Rf7 2. Rf2) 2. Rf2 f4

6) 1. Dd2 (1. Dxe4 Fa2+; 1. Fc3 Cd5 2. Tc1)

7) [Tb1] 1. ... c5 2. Tb1 c4

8) [Fe7] 1. Taa1 (1. Rf1 Fe7) 1. ... Txb4 2. Txb4 Txb4 3. Ta8+

9) 1. ... a6 (1. ... b5? 2. a6 b4 3. b3 (3. Rc2) ; 1. ... b6 2. a6 b5 3. Rc2) 2. Rc2 b6 (2. ... b5)

10) 1. Tf1 (1. Td2? Ce4 2. Dxc5 Cxc5) 1. ... Cd3 (1. ... Ce4 2. Cxe4 Dxc1 3. Cd6+) 2. cxd3

11) 1. ... De5 (1. ... Dd7 2. Fa4; 1. ... De6 2. Fc2) 2. Fc2 Dd4+

12) 1. Tf6 Txf6 2. Tc8+ Rg7 3. exf6+

*52 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! ½-½ (1. ... 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

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

1) 1. exd4 (1. Rxd4? Rd6 ½-½)

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; 1. ... Re8 2. f5 Rd7! / 2. Re6 f5 ½-½

11) 1. ... h5 2. Rg5 h4 3. Rxh4 Rh6 ½-½

12) 1. ... Rc6 ½-½

*54 Test / Mix: G*

1) 1. ... Cb6 (défendre contre le clouage)

2) 1. ... Rf3 2. Re1 Rg2 (cases-clés)

3) 1. Fg5 (enfermer)

4) 1. Dd4 (l'attaque double: dame)

5) 1. ... Cg4 2. Fxd8 Cf2# (défendre contre le clouage)

6) 1. Rh2 (1. Ff4 d2; 1. Fd2 pat)

7) 1. ... Cxh4 2. Fxd7? Fxg2# (défendre contre le clouage)

8) 1. b8D+ Rxb8 2. Rb6; 2. b6? Rc8 3. b7+ Rb8 (cases-clés)

9) 1. ... g5 et 2. ... Rg6 (enfermer)

- 10) 1. Ta1 (défendre contre le clouage) 1. ... fxe4 2. Txa7+
- 11) 1. Ce7+ Rh8 2. Cg6+ (l'attaque double: cavalier)
- 12) 1. Fd5 (enfermer)

*55 Test / Mix: H*

- 1) 1. Th2+ Fxh2 2. Dh4# (dévier)
- 2) 1. ... Rd3 2. Rb2 c4 3. Rc1 Rc3 (carré, soutenir et cases-clés)
- 3) 1. Cg5+ (1. Cf6+? Cxf6) (attaque à la découverte)
- 4) 1. ... g4 (enfermer)
- 5) 1. Dxc7+ Rxc7 2. Tg5# (attirer et échec double)
- 6) 1. Txf6+ Fxf6 2. Th7# (mat et deux par accès forcé)
- 7) 1. Txf7+ (mat et deux par accès forcé)
- 8) 1. ... Th1+ 2. Rxh1 Dxf1# (dévier)
- 9) 1. De4+ ou 1. Dc6+ ou 1. Dg2+ (échec perpétuel)
- 10) 1. Ff4 (l'attaque rayons X)
- 11) 1. Cc8+ Ra8 2. Cb6+ (échec perpétuel)
- 12) 1. ... Rc4 (carré, tenir à l'écart)

*56 Test / Mix: I*

- 1) 1. Txd6+ Re8 (1. ... Rxd6 2. Ff4#) 2. Fg6# (mat et deux par échec double)
- 2) 1. Fg4+ Re8 2. Fxc8 (échec rayons X)
- 3) 1. Rd2 (défendre contre l'attaque double)
- 4) 1. Fd5 (1. Fd3 Fc6) (attaque contre une pièce clouée)
- 5) dessin
- 6) 1. Fd5+ Tf7 2. Dxe7 (attaque à la découverte)
- 7) 1. ... Rg8 2. Rxc5 (2. e6 Rf8) 2. ... Rf7 (2. ... Rg7? 3. e6 Rg8 4. Rg6 Rf8 5. Rf6 Re8 6. e7) (carré)
- 8) 1. Fe5 (1. g3? Cxh3+ 2. Rg2 Cg5) 1. ... Cg6 2. Dxh6# (attaque contre une pièce clouée)
- 9) 1. Dxc4+ Rxc4 (1. ... fxc4 2. Th1#) 2. Fe2# (mat et deux par accès forcé)
- 10) 1. ... Tf8 (enfermer)
- 11) 1. ... Fg3+ 2. Rg1 Te8 (échec à la découverte et mat)
- 12) 1. Cxe6 Txc3 (1. ... fxe6 2. Dxc8+) 2. Ta8+ (attaque à la découverte)

