

# Étape 1

Toutes les réponses ont été converties en notation courte. Ceux qui (continuent) à enseigner à leurs élèves la notation longue nous nous référons aux réponses d'une édition précédente. Tous les exercices sont exactement les mêmes, sauf que de la page 55 sur la notation.

## 3 L'échiquier / Nommez les cases: A

- 1) f3 a8 c6
- 2) g8 e7 c3
- 3) g4 d5 c2
- 4) c5 h5 b2
- 5) e3 d6 b7
- 6) d4 f5 c2
- 7) f6 b1 d5
- 8) d8 g4 e6
- 9) g5 b4 c6
- 10) f4 e6 b7
- 11) c3 h5 e2
- 12) f7 b6 d1

## 4 Les règles de jeu / La marche des pièces: A

- 1) Tb4: b1, b2, b3, b5, b6, b7, b8, a4, c4, d4, e4, f4, g4, h4
- 2) Fd7: a4, b5, c6, e8, c8, e6, f5, g4, h3
- 3) Ce4: c3, c5, d6, f6, g5, g3, f2, d2
- 4) Dg7: a7, b7, c7, d7, e7, f7, h7, g1, g2, g3, g4, g5, g6, g8, f6, e5, d4, c3, b2, a1, h8, f8, h6
- 5) Rb3: a2, a3, a4, b4, c4, c3, c2, b2
- 6) Cg5: e4, e6, f7, h7, h3, f3
- 7) Th8: a8, b8, c8, d8, e8, f8, g8, h1, h2, h3, h4, h5, h6, h7
- 8) De4: a4, b4, c4, d4, f4, g4, h4, e1, e2, e3, e5, e6, e7, e8, d3, c2, b1, d5, c6, b7, a8, f3, g2, h1, f5, g6, h7
- 9) Re8: d8, d7, e7, f7, f8
- 10) Ca7: b5, c6, c8
- 11) Dessin
- 12) Tg2: a2, b2, c2, d2, e2, f2, h2, g1, g3, g4, g5, g6, g7, g8

## 8 Les règles de jeu / La marche des pièces: B

- 1) d2, e5, g1, h2, xh4, xg5
- 2) c4, e6, f7, g8, e4, xb3, xf3
- 3) c4, b4, e4, xd5
- 4) d5, e6, e7, e8, d4, f6, f4, xc3, xe4, xf5, xg3
- 5) c6, c8, a7, b7, d7, e7, f7, g7, h7
- 6) d2, f4, f2, g1, xg5
- 7) c4, c3, c6, c7, d5, xb5, xc2
- 8) g3, g5, g6, f3, f5, h3, h4, h5, xe6, xg7
- 9) c8, e8, f5, f7, xc4, xe4
- 10) e1, e3, e4, e5, e6, e7, e8, a2, b2, c2, d2, f2, g2, h2, d1, f1, xd3
- 11) c5, e5, f4, xe7, xg3
- 12) b2, c1, e1, f4, xc5, xe5

## 9 L'attaque / Attaquez: A

- 1) 1. Fg4
- 2) 1. Cf6
- 3) 1. ... Td1 ou 1. ... Te5
- 4) 1. ... Dd2 ou 1. ... Df7 1. ... Da2
- 5) 1. Td8
- 6) 1. Cd6

- 7) 1. Fh5
- 8) 1. Tg6 (1. Cd4? Fxg2)
- 9) 1. ... Cd3

- 10) 1. Fb4 (1. Fe4? Txa5)
- 11) 1. ... Dh8
- 12) 1. Fd5

*11 Les règles de jeu / La marche du pion: A*

- 1) f6, f5
- 2) a3, a4
- 3) d4
- 4) d5, xe5
- 5) e3, e4, xd3
- 6) d6, xc6, xe6

- 7) c8D (T, F, C)
- 8) e1D, xd1D, xf1D (T, F, C)
- 9) Dessin
- 10) pas de coup
- 11) xb4
- 12) b5, xc5

*12 L'attaque / Inventez une attaque: A*

- 1) T?2 ; Tg?
- 2) Cc3, Ce3, Cf4, Cf6, Ce7, Cc7, Cb6, Cb4
- 3) fou en a2/g8, f1/a6
- 4) Fe6 ou Fd7
- 5) Cd5, Ce8, Cg8, Ch7, Ch5
- 6) Cb6

- 7) Ta3, Tc3, Th3
- 8) Db2, Dc3
- 9) Ra7, Ra8, Rc8
- 10) Dg8, Dh6
- 11) Rg8
- 12) Cc2

*14 La défense / Protégez: A*

- 1) 1. c3
- 2) 1. ... g6
- 3) 1. ... Rb8
- 4) 1. Tc1
- 5) 1. Fd4
- 6) 1. Cc3

- 7) 1. ... Cf6
- 8) 1. Rg2
- 9) 1. Cd5
- 10) 1. ... f5
- 11) 1. Td3
- 12) 1. Ce2

*15 La défense / Déplacez: A*

- 1) 1. e5
- 2) 1. ... b5
- 3) 1. ... Td8
- 4) 1. Ce3
- 5) 1. Txh5
- 6) 1. ... Fe3

- 7) 1. ... Fc1
- 8) 1. ... Dc5
- 9) 1. Da2
- 10) 1. Cd5
- 11) 1. ... Cd6
- 12) 1. Ta3

*16 La matériel / Prenez une pièce non protégée: A*

- 1) 1. Fxe6
- 2) 1. ... Fxg5
- 3) 1. Cxd5
- 4) 1. ... Cxd2
- 5) 1. Txd6
- 6) 1. ... Txa3

- 7) 1. Dxa5
- 8) 1. ... Dxf1
- 9) 1. Rxe4
- 10) 1. ... Rxf7
- 11) 1. ... dxc4
- 12) 1. ... Fxb6

*17 La défense / Prenez l'attaquant: A*

- 1) 1. ... Cxd5
- 2) 1. exd5
- 3) 1. ... fxe4
- 4) 1. ... Fxd4
- 5) 1. ... Txc1
- 6) 1. ... Fxc3

- 7) 1. Txe7
- 8) 1. Fxe7
- 9) 1. ... Cxf3
- 10) 1. Dxd8
- 11) 1. Cxe6
- 12) 1. Txe8+

18 Le matériel / Prenez une pièce non protégée: B

- |                |                 |
|----------------|-----------------|
| 1) Dessin      | 7) 1. ... axb5  |
| 2) 1. dxc5     | 8) 1. Dxb6      |
| 3) 1. ... Txe2 | 9) 1. Fxa8      |
| 4) 1. ... Txf3 | 10) 1. ... Cxf4 |
| 5) 1. ... Dxb1 | 11) 1. Cxe4     |
| 6) 1. Cxc6     | 12) 1. ... Dxb7 |

19 Test / Révision: A

- |                     |                              |
|---------------------|------------------------------|
| 1) 1. Fe6, Fd7      | 7) 1. ... Txa3               |
| 2) 1. c8D (T, F, C) | 8) 1. Rg2                    |
| 3) 1. Cd6           | 9) 1. ... Fe3                |
| 4) 1. ... Cd3       | 10) 1. Cb6                   |
| 5) 1. ... f5        | 11) c8, e8, f5, f7, xc4, xe4 |
| 6)                  | 12) 1. ... Dxb1              |

20 Test / Mix: A

- 1) 1. ... Cb6
- 2) 1. ... Cd7
- 3) 1. Txe6
- 4) 1. ... Fd4
- 5) 1. ... Cxc6
- 6) b4, c4, e4, f4, g4, h4, d3, d2, d1, d5, d6, d7, d8
- 7) + a2, c4, e6, c6, a8, e4, f3, h1; - b3, b7, f7, g8, g2
- 8) + a4, b4, c4, a7, b6, c5, d5, d6, d7, d8, e5, f6, e4, g4, h4, d3, d1, c3, a1.  
- b2, d2, e3, f4, f2, g1
- 9) 1. ... Fxb4
- 10) 1. Fg3 (f4); 1. f4 ? Dxe3.
- 11) 1. Cc7
- 12) 1. Cxd4

22 L'attaque / Faites échec au roi: A

- |                |  |
|----------------|--|
| 1) 1. Fd6+     | 7) 1. Td5+                                     |
| 2) Dessin      | 8) 1. Fb5+                                     |
| 3) 1. ... Cc5+ | 9) 1. ... Db4+                                 |
| 4) 1. Fxc6+    | 10) 1. Cxc6+ ou 1. Cg6+ (ne gagne pas de pion) |
| 5) 1. ... b5+  | 11) 1. ... Cd3+                                |
| 6) 1. ... Td2+ | 12) 1. Dg2+                                    |

23 La défense / Parez l'échec: A

- |                |                |
|----------------|----------------|
| 1) 1. Rh1      | 7) 1. ... Cxc6 |
| 2) 1. ... Txd8 | 8) 1. ... axb5 |
| 3) 1. Rg1      | 9) 1. Rg2      |
| 4) 1. ... Fh6  | 10) 1. ... Dg7 |
| 5) 1. ... Rh8  | 11) 1. f4      |
| 6) 1. Rg2      | 12) 1. ... Rh8 |

24 La défense / Parez l'échec: B

- |                |                |
|----------------|----------------|
| 1) 1. ... Cxe4 | 5) Dessin      |
| 2) 1. ... Rb8  | 6) 1. ... Fxg6 |
| 3) 1. ... Cf6  | 7) 1. Ff1      |
| 4) 1. ... Txa3 | 8) 1. Rxd4     |

- 9) 1. ... Tb7
- 10) 1. ... Ra6

- 11) 1. Cd2
- 12) 1. Cc3

26 *Le mat / Faites mat en un coup: A*

- 1) 1. Db7#
- 2) 1. ... Db4#
- 3) 1. ... Dg5#
- 4) 1. ... Db2#
- 5) 1. axb8D#
- 6) 1. Dxd7#

- 7) Dessin
- 8) Dessin
- 9) 1. ... Dxb2#
- 10) Dessin
- 11) Dessin
- 12) 1. Db7#

27 *Le mat / Inventez un mat: A*

- 1) ♖b5
- 2) ♖b2
- 3) ♖g7
- 4) ♖g2
- 5) ♖b8
- 6) ♖g7

- 7) ♜f8
- 8) ♜e7
- 9) ♖f4
- 10) ♙g7
- 11) ♙b7
- 12) ♖h1

28 *Le mat / Inventez un mat: B*

- 1) ♜h1
- 2) ♖a8, ♖b7
- 3) ♙a2, ♙b3, ♙c4
- 4) ♘h6 (aussi ♘e7 dans les édition précédentes)
- 5) ♜a8...e8, ♜h8 (dernier coup doit être 1. gxh8 ♜#)
- 6) ♞f2

- 7) ♙c3...h8
- 8) ♜e3
- 9) ♖c8
- 10) ♖f8
- 11) ♙h7
- 12) ♙f2, ♙e1

29 *Le mat / Faites mat en un coup: B*

- 1) 1. Da8#
- 2) 1. ... Th6#
- 3) 1. Fd5#
- 4) 1. Dc8#
- 5) 1. ... e1D(T)#
- 6) 1. ... Tb1#

- 7) 1. Dh6#
- 8) 1. ... Fe4#
- 9) 1. ... Cc2#
- 10) 1. ... Ff2#
- 11) 1. Te1#
- 12) 1. Fg6#

30 *Le mat / Faites mat en un coup: C*

- 1) 1. De8#
- 2) 1. ... Dh2#
- 3) 1. Da4#
- 4) 1. ... Cf2#
- 5) 1. ... b2#
- 6) 1. ... Tb1#

- 7) 1. ... Ca3#
- 8) 1. ... g2#
- 9) 1. Fe4#
- 10) 1. Tg3#
- 11) Dessin
- 12) 1. ... h2#

31 *Le mat / Inventez un mat: C*

- 1) ♖d7
- 2) ♖h5
- 3) ♙h6 (♙h8 est illégal)
- 4) ♜e8, ♜d8
- 5) ♖e8
- 6) ♘f7

- 7) ♜c7
- 8) ♞c5
- 9) ♞g4
- 10) ♙a6
- 11) ♞b3
- 12) ♜h5

32 *Le mat / Inventez un mat: D*

- |             |                  |
|-------------|------------------|
| 1) ♔c6, ♔c4 | 7) ♔c4           |
| 2) ♖g3      | 8) ♜f8, ♜g8, ♜h8 |
| 3) ♗e6, ♗f7 | 9) ♚h4           |
| 4) ♞e2      | 10) ♔d4          |
| 5) ♜f5      | 11) ♞b3          |
| 6) ♗e3      | 12) ♜g4          |

33 *Le mat / Faites mat en un coup: D*

- |                    |                       |
|--------------------|-----------------------|
| 1) 1. Cf7#         | 8) 1. ... Txb2#       |
| 2) 1. Ch6#         | 9) 1. Fxf6#           |
| 3) 1. ... h2#      | 10) 1. ... Cc2#       |
| 4) 1. Cg6#         | 11) 1. Th5#; 1. Th3+? |
| 5) 1. ... d1D / F# | Ch4                   |
| 6) 1. ... Da1#     | 12) 1. ... Dh6#       |
| 7) 1. Dg5#         |                       |

34 *Le mat / Faites mat en un coup: E*

- |                |                 |
|----------------|-----------------|
| 1) 1. Te8#     | 7) 1. d8D(T)#   |
| 2) 1. ... Ff3# | 8) 1. ... Da3#  |
| 3) 1. ... Fe4# | 9) 1. ... Fxc3# |
| 4) 1. ... Dh1# | 10) 1. ... Te8# |
| 5) 1. ... Dc1# | 11) 1. Cf7#     |
| 6) 1. Ta6#     | 12) 1. Fe4#     |

35 *Le mat / Faites mat en un coup: F*

- |                 |                  |
|-----------------|------------------|
| 1) 1. Dg8#      | 7) 1. ... Txb2#  |
| 2) Dessin       | 8) 1. ... Tf1#   |
| 3) 1. ... b1D#  | 9) 1. Db6#       |
| 4) 1. ... Dg1#  | 10) 1. ... Txb2# |
| 5) 1. ... Dg2#  | 11) 1. Dxb7#     |
| 6) 1. ... Dxc2# | 12) 1. g7#       |

36 *Le mat / Faites mat en un coup: G*

- |                |                 |
|----------------|-----------------|
| 1) 1. Te8#     | 7) 1. Cf7#      |
| 2) 1. g7#      | 8) Dessin       |
| 3) 1. ... Dh4# | 9) 1. ... De1#  |
| 4) 1. ... Fe4# | 10) 1. Ca6#     |
| 5) 1. b7#      | 11) 1. a7#      |
| 6) 1. ... Tg5# | 12) 1. ... Cf7# |

37 *Le mat / Faites mat en un coup: H*

- |                |                 |
|----------------|-----------------|
| 1) 1. ... Dh2# | 7) 1. Ff7#      |
| 2) 1. Cc7#     | 8) 1. Th1#      |
| 3) 1. Df7#     | 9) 1. b8D/T#    |
| 4) 1. ... Cg3# | 10) 1. Fh6#     |
| 5) 1. Dh5#     | 11) 1. ... f1C# |
| 6) 1. ... Te2# | 12) 1. Txd8#    |

39 *Les règles de jeu / Le roque: A*

- 1) non (le roi a déjà joué)
- 2) non (il y a un fou entre le roi et la tour)
- 3) non (les Blancs font échec)

- 4) non (les Noirs seraient en échec après le roque)
- 5) oui
- 6) non (le roi doit passer d1 et là, il serait en échec)
- 7) oui
- 8) non (les Blancs se retrouveraient en échec après le roque)
- 9) non (le roi doit passer d8 où il serait en échec)
- 10) oui
- 11) oui
- 12) non (les Blancs ont déjà roqué)

*41 Le matériel / Échangez favorablement: A*

- |                                |                                    |
|--------------------------------|------------------------------------|
| 1) 1. exf6 gxf6 (2 points)     | 7) 1. ... Fxc1 2. Txc1 (2 points)  |
| 2) 1. exd6 cxd6 (4 points)     | 8) 1. ... Txf2+ 2. Rxf2 (4 points) |
| 3) 1. ... Cxd3 cxd3 (2 points) | 9) 1. ... dxc3 2. bxc3 (2 points)  |
| 4) 1. Fxa8 Txa8 (2 points)     | 10) 1. Cxe6 fxe6 (6 points)        |
| 5) 1. Txd7 Cxd7 (4 points)     | 11) 1. ... Fxf4 2. gxf4 (6 points) |
| 6) 1. Cxd5 exd5 (2 points)     | 12) 1. ... dxc3 2. bxc3 (2 points) |

*42 Le matériel / Échangez favorablement: B*

- |                                    |                                    |
|------------------------------------|------------------------------------|
| 1) 1. dxc6 bxc6 (2 points)         | 7) Dessin                          |
| 2) 1. fxe6 fxe6 (2 points)         | 8) 1. ... Cxd4 2. exd4 (2 points)  |
| 3) 1. fxe5 dxe5 (4 points)         | 9) 1. ... gxf3 2. Fxf3 (2 points)  |
| 4) 1. Cxc8 Dxc8 (2 points)         | 10) 1. ... Fxg7 2. Fxg7 (2 points) |
| 5) 1. ... Cxd2+ 2. Cxd2 (6 points) | 11) 1. ... Txb3 2. axb3 (4 points) |
| 6) 1. ... Fxc1 2. Txc1 (2 points)  | 12) 1. Fxa7 Cxa7 (2 points)        |

*43 Test / Révision: B*

- |                               |                 |
|-------------------------------|-----------------|
| 1) 1. ... Cc2#                | 7) 1. ... axb5  |
| 2) 1. Dxd7#                   | 8) 1. Th5#      |
| 3) 1. Cc3                     | 9) 1. Tc7#      |
| 4) non (échec après le roque) | 10) 1. ... h2#  |
| 5) 1. Txd7                    | 11) 1. ... Td2+ |
| 6) 1. ... Cd3+                | 12) 1. Cxe6     |

*44 Test / Mix: B*

- |   |   |
|---|---|
| 1) 1. Ch6# (mat)                                      | 7) 1. Dh5# (mat)                              |
| 2) 1. ... Fxg2 2. Txg2 (2 points – échange favorable) | 8) 1. Fd4 (parez l'échec)                     |
| 3) oui  | 9) 1. Ff5# (mat)                              |
| 4) 1. ... Cc4 (parez l'échec)                         | 10) 1. ... Txb7 (4 points –échange favorable) |
| 5) 1. Fxg2 (prenez une pièce non protégée)            | 11) 1. Cb7# (mat)                             |
| 6) 1. Dxb6 (se déplacer ou fuir)                      | 12) 1. Txe5 (prenez une pièce non protégée)   |

*46 Le matériel / L'attaque avec deux pièces: A*

- |                               |                              |
|-------------------------------|------------------------------|
| 1) 1. Tcxe7 ou 1. Tcxe7       | 7) 1. ... Txe7               |
| 2) 1. ... Txe5 ou 1. ... Cxe5 | 8) 1. Txe5                   |
| 3) 1. ... Fxe5                | 9) 1. Cxe5 ou 1. fxe5        |
| 4) 1. Cxe5 ou 1. Fxe5         | 10) 1. ... cxd4 2. cxd4 Lxd4 |
| 5) 1. ... Cxg3 ou 1. ... Fxg3 | 11) 1. Fxc6+                 |
| 6) 1. Cxf7 ou 1. Fxf7         | 12) 1. Fxd5                  |

*47 Le matériel / L'attaque avec deux pièces: B*

- |                                    |  |
|------------------------------------|--|
| 1) 1. Tdx8+ ou 1. Tfx8+ (5 points) | 3) 1. ... Txd3 2. Txd3 Txd3 (5 points) |
| 2) 1. Fxf6 Fxf6 2. Txf6 (3 points) | 4) 1. Fxf6 Fxf6 2. Txf6 (3 points)     |

- 5) Dessin
- 6) Dessin
- 7) 1. Dxd7 Dxd7 2. Fxd7 ou 1. Fxd7 (3 points)
- 8) 1. Txc6 Fxc6 2. Txc6 (1 point)

- 9) 1. Cxf7! (3 points) ou 1. Fxf7+ (1 point)
- 10) 1. Dxb7#
- 11) 1. Fxf7+ (1 point)
- 12) 1. Fxa6 Fxa6 2. Dxa6 (1 point)

49 *Les règles de jeu / Le mat, pat ou jouez: A*

- 1) pat
- 2) 1. ... Fxc8
- 3) mat
- 4) pat
- 5) 1. Ff1
- 6) mat

- 7) 1. ... a6
- 8) 1. ... Rd7
- 9) mat
- 10) mat
- 11) pat
- 12) 1. Cd1

50 *Le mat / Faites mat en un coup avec la dame: A*

- 1) 1. Dc8#
- 2) 1. Dh8#
- 3) 1. De7#
- 4) 1. Df7#
- 5) 1. Db7#
- 6) 1. Df1#

- 7) 1. Dg8#
- 8) 1. Db1#, 1. Dc1#, 1. Dd1#, 1. Dg2#, 1. Dh2#
- 9) 1. Dg4#, 1. Dh2#
- 10) 1. Da2#, 1. Da8#
- 11) 1. Dh2#, 1. Dh3#, 1. Dh4#, 1. Dg6#
- 12) 1. Da4#, 1. Da5#, 1. Db7#

51 *Test / Révision: C*

- 1) 1. Dg8
- 2) oui
- 3) 1. ... Fxc8
- 4) 1. ... Cf7
- 5) 1. Db1, c1, d1, g2, h2
- 6) 1. Txe5

- 7) 1. ... a6
- 8) 1. ... Dh1
- 9) 1. ... Tf1
- 10) 1. Fxc6+
- 11) 1. Fxf6
- 12) 1. ... Fxe5

52 *Test / Mix: C*

- 1) 1. Txf7 (prenez une pièce attaquée à deux reprises)
- 2) 1. Fg2# (mat en un coup)
- 3) 1. Txd4 exd4 2. Dxd4+ (parer l'échec); 1. Kh1? Fxb2
- 4) 1. ... c6 (défense en protégeant)
- 5) 1. ... Cxd5 2. Cxd5 (2 points – échange favorable)
- 6) pat
- 7) 1. Fxh3 (défense en capturant)
- 8) 1. ... Cf4# (mat en un coup)
- 9) 1. Fh5# (mat en un coup)
- 10) 1. c4 (défense en protégeant)
- 11) 1. ... Fxa3 (prenez une pièce attaquée à deux reprises)
- 12) 1. Df5 (défendre en se déplaçant)

55 *Noter / La notation: A*

- 1) 1. ... Rc6
- 2) 1. ... c5
- 3) 1. Tc8+
- 4) 1. ... Tcd5 (il n'y a pas de case sûre sur la 5<sup>e</sup> rangée et un coup de tour sur la colonne c coûtera l'autre tour.)
- 5) 1. cxb3 (1. axb3 a2 n'est pas si malin)
- 6) 1. ... Ta1#; 1. 0-0 (le seul coup pour prévenir le mat)
- 7) 1. Txc7 (1. Txd3? Fxd3)
- 8) 1. C7f6# (1. C5f6+ Rxe7)

- 9) 1. ... Txb4 (1. ... Te7 perd plus de matériel)
- 10) 1. D<sub>xg</sub>4 (1. R<sub>xg</sub>4+ pat; 1. R au hasard T<sub>xg</sub>8)
- 11) 1. exd8C# (1. exd8D pat)
- 12) Dessin

*56 Le matériel / Gagnez du matériel: A*

- 1) 1. ... Fxf1
- 2) 1. T<sub>xh</sub>5
- 3) 1. L<sub>xb</sub>7
- 4) 1. ... C<sub>xe</sub>3
- 5) 1. F<sub>xe</sub>7
- 6) 1. ... F<sub>xe</sub>3+
- 7) 1. F<sub>xd</sub>7
- 8) 1. C<sub>xe</sub>3
- 9) 1. T<sub>xa</sub>7
- 10) 1. F<sub>xg</sub>7
- 11) 1. ... D<sub>xf</sub>4
- 12) 1. g<sub>xf</sub>6