

# Étape 1 extra

## 2 Prenez une pièce non protégée : A

- 1) 1. Dd1xg4
- 2) 1. Tf4xb4
- 3) 1. h3xg4
- 4) 1. Td1xd7
- 5) 1. ... Cf6xg4
- 6) 1. ... Db2xc3
- 7) 1. ... Dh2xd6
- 8) 1. ... Cc6xb4
- 9) 1. Tf1xf6
- 10) 1. ... De6xh6 (1. ... Cg8xh6 2. Cd4xe6)
- 11) 1. Dd2xa5
- 12) 1. Ce5xg4

## 3 Prenez une pièce non protégée : B

- 1) 1. Fc1xb2
- 2) 1. Dc3xd3
- 3) 1. ... Df6xg5
- 4) 1. ... Fd6xf4
- 5) 1. ... Cg7xe6
- 6) 1. ... Ce5xc4
- 7) 1. ... Fd3xc4
- 8) 1. Fc1xf4
- 9) 1. ... Da4xc2
- 10) 1. Da4xg4
- 11) 1. De1xa5
- 12) 1. Te1xe7

## 4 La défense / Déplacer : A

- 1) 1. ... Ca4-b6
- 2) 1. Dd1-c1
- 3) 1. ... Fb4-a5
- 4) 1. Cg5-h3
- 5) 1. ... Cf6-h7
- 6) 1. Fc4-a2
- 7) 1. ... Td3-d2
- 8) 1. ... Dc2xb2
- 9) 1. ... Fc5-b6
- 10) 1. ... Dd5-c4
- 11) 1. Fd3-b1
- 12) 1. Df3-h5

## 5 La défense / Déplacer : B

- 1) 1. Ce7-c6
- 2) 1. Cf3-h4
- 3) 1. ... Cc5-a4
- 4) dessin
- 5) 1. ... De4-b1
- 6) 1. Cc3-a4
- 7) dessin
- 8) 1. ... Da5-a6
- 9) 1. Db6-b7
- 10) 1. Dc6-a4
- 11) 1. ... Ce5-c4
- 12) 1. ... Df6-f5

## 6 La défense / Protéger : A

- 1) 1. ... b6-b5
- 2) 1. Fe2-f3
- 3) 1. ... Ta8-c8
- 4) 1. b2-b4
- 5) 1. De8-e1
- 6) 1. ... a4-a3
- 7) 1. f2-f4
- 8) 1. ... Dc8-c4
- 9) 1. ... Fd8-e7
- 10) 1. Te7-f7
- 11) 1... Cf6-g8
- 12) 1. Ce2-g1

## 7 La défense / Prendre : A

- 1) 1. ... Fg6xe4
- 2) 1. h3xg4
- 3) 1. b3xc4
- 4) Db3xd5
- 5) 1. ... d6xe5
- 6) 1. ... Ca6xc7
- 7) 1. Ce3xg4
- 8) 1. Fg2xd5
- 9) 1. ... Cc6xb4
- 10) 1. ... Fa6xe2
- 11) 1. h5xg6
- 12) dessin

8 La défense / Interposer : A

- |                  |                   |
|------------------|-------------------|
| 1) 1. ... d6-d5  | 7) 1. ... c5-c4   |
| 2) 1. f2-f3      | 8) 1. b2-b3       |
| 3) 1. ... Cb8-c6 | 9) 1. ... d5-d4   |
| 4) 1. ... Ff6-e7 | 10) 1. ... Fa7-d4 |
| 5) 1. ... c6-c5  | 11) 1. Fc4-e2     |
| 6) 1. f2-f4      | 12) 1. Fg3-d6     |

9 Parer l'échec : A

- |  |   |
|--|---|
| 1) 1. ... g7xf6  | Ta1xf1#)  |
| 2) 1. Rg1-h1   | 8) 1. Re3-f4  |
| 3) 1. Dg3-c3   | 9) 1. ... Dd6-b8 (1. ... Dd6-f8 2. Da8xf8#)                 |
| 4) 1. ... Rf6-e6 (1. ... Dc8xc3? 2. Tg7xg6+ ou 2. b2xc3) | 10) 1. ... Tf8xf3+  |
| 5) 1. ... Fh2xb8   | 11) 1. Rg1-h1 (1. Tf1xf2 Tf7xf2 2. Dc2xf2 Tf8xf2 3. Rg1xf2) |
| 6) 1. ... Re7xd6   | 12) 1. ... Dc7-d8 (1. Td2-d8 2. Db8xc7)                     |
| 7) 1. Td5-d1 (1. Dc2-d1 Ta1xd1+; 1. Fc4-f1               |   |

10 Parer l'échec : B

- |   |   |
|---|---|
| 1) 1. ... Rd8-c8 (1. ... Rd8-e8? 2. Dd6xc7) | 7) 1. ... Cd7xf6 (1. ... Fg7xf6? 2. Da8xe4) |
| 2) 1. ... Fc5-f8 (1. ... Tf5-f8? 2. Tc8xc5) | 8) 1. Ff6-d4 (1. Rg1-h1? Fe7xf6)            |
| 3) 1. ... Ra5-a6 (1. ... Ra5-a6? 2. Dc5xb4) | 9) 1. Rd4-c3 (1. Rd4-e3? e2-e1D+)           |
| 4) 1. ... Te7-d7 (1. ... Rd8-c8? 2. Dd6xe7) | 10) dessin                                  |
| 5) 1. ... Re6-d7 (1. ... Re6-e7? 2. Fd5xc6) | 11) dessin                                  |
| 6) 1. Rd2-d1 (1. b2-b4? a4xb3+)             | 12) 1. ... Ra8-b8 (1. ... Tc4xc7 2. Db3xf7) |

11 Parer l'échec : C

- |   |   |
|---|---|
| 1) 1. Rb1-c1 (1. Rb1-a1? Dd3-d1#)               | Dd6-d8+ Fg7-f8                                |
| 2) 1. ... Ff7-g8 (1. ... Ff7xe8? 2. Te1xe8#)    | 8) 1. ... Rg8-f7 (1. ... Td8xe8? 2. De2xe8#)  |
| 3) 1. ... Fc5xf8 (1. ... Rg8xf8? 2. Te1-e8#)    | 9) 1. ... Ff7xg6 (1. ... Ce5xg6? 2. Dg4-h5#)  |
| 4) 1. Rb5-c4 (1. Rb5-a4? Te1-a1#)               | 10) 1. ... Cf8xh7 (1. ... Rg8-h8? 2. Cg5xf7#) |
| 5) 1. Db6-g1 (1. Rh1-h2? g4-g3#)                | 11) 1. ... Fh8xf6 (1. ... Tc6xf6? 2. Td1-d8#) |
| 6) 1. ... Rg8-g7 (1. ... Rg8-f8? 2. Dd5xf7#)    | 12) 1. Rg1-h2 (1. Rg1-f2? Dg5-e3#)            |
| 7) 1. ... Rf8-g8 (1. ... Rf8-e8? 2. Cb5-c7#) 2. |   |

12 Faites mat en un coup : A

- |               |                |
|---------------|----------------|
| 1) 1. f6-f7#  | 7) 1. Dh8-g8#  |
| 2) 1. Dc7-e7# | 8) 1. Dh8-e8#  |
| 3) 1. Dc7-c8# | 9) 1. Dh8-h5#  |
| 4) 1. Db2-b5# | 10) 1. Dh4-h7# |
| 5) 1. Db2-b6# | 11) 1. Fg6-f7# |
| 6) 1. Db2-c3# | 12) 1. Dh4-d8# |

13 Faites mat en un coup : B

- |               |                    |
|---------------|--------------------|
| 1) 1. Dd7-g7# | 7) 1. ... Ff3-e2#  |
| 2) 1. Dd7xe8# | 8) 1. ... Tg2-g1#  |
| 3) 1. Db7-d5# | 9) 1. ... Tg2-f2#  |
| 4) 1. Cd5-c7# | 10) 1. ... Te1-g1# |
| 5) 1. Cd5-f6# | 11) 1. ... Dh6-h1# |
| 6) 1. Dd6-e7# | 12) 1. ... Cf3-e1# |

14 Inventer un mat : A

- |         |         |
|---------|---------|
| 1) ♠ d3 | 2) ♠ f3 |
|---------|---------|

- 3) ♖ f4
- 4) ♜ a5
- 5) ♙ c6
- 6) ♗ e7
- 7) ♜ c8

- 8) ♘ a8
- 9) ♙ g6
- 10) ♗ c2
- 11) ♘ h7
- 12) ♘ c7

15 Inventer un mat : B

- 1) ♗ h7
- 2) ♜ d2
- 3) ♗ h2
- 4) ♗ g6
- 5) ♗ g5
- 6) ♗ e3

- 7) ♗ h6
- 8) ♙ f6
- 9) ♗ h7
- 10) ♘ d6
- 11) ♙ e3
- 12) ♙ h4

16 Faites mat en un coup : C

- 1) 1. De5xg7#
- 2) dessin
- 3) 1. De5-e8#
- 4) 1. Dh5-d1#
- 5) 1. Da5-d8#
- 6) 1. Db7-a6#

- 7) 1. Da2-a6#
- 8) 1. ... De4-a4#
- 9) 1. Db7-f7#
- 10) 1. De5-h5#
- 11) 1. Db3-g3#
- 12) 1. Dd7-g4#

17 Le roque : oui ou non : A

- 1)  0-0     0-0-0     X
- 2)  0-0     0-0-0     X
- 3)  0-0     0-0-0     X
- 4)  0-0     0-0-0     X
- 5)  0-0     0-0-0     X
- 6)  0-0     0-0-0     X

- 7)  0-0     0-0-0     X
- 8)  0-0     0-0-0     X
- 9)  0-0     0-0-0     X
- 10)  0-0     0-0-0     X
- 11)  0-0     0-0-0     X
- 12)  0-0     0-0-0     X

18 Le roque : oui ou non : B

- 1)  0-0     0-0-0     X
- 2)  0-0     0-0-0     X
- 3)  0-0     0-0-0     X
- 4)  0-0     0-0-0     X
- 5)  0-0     0-0-0     X
- 6)  0-0     0-0-0     X

- 7)  0-0     0-0-0     X
- 8)  0-0     0-0-0     X
- 9)  0-0     0-0-0     X
- 10)  0-0     0-0-0     X
- 11) dessin
- 12)  0-0     0-0-0     X

19 La défense : A

- 1) 1. ... Cb6-c4
- 2) 1. ... Da5xc3
- 3) 1. Fb2xd4
- 4) 1. ... Fc6-a8
- 5) 1. a3-a4
- 6) 1. Cc3-d5

- 7) 1. ... Ca5-c4
- 8) 1. Tc3-b3
- 9) 1. Rf3-e2
- 10) 1. Fg3-d6
- 11) 1. Dd1xd7
- 12) 1. De2xc4

20 La défense : B

- 1) 1. ... Fb6-a7
- 2) 1. ... Fe7xb4
- 3) 1. Fc1-b2
- 4) 1. Cd4-b5

- 5) 1. ... e5-e4
- 6) 1. ... f7-f5
- 7) 1. ... c7xd6
- 8) 1. f4-f5

- 9) 1. ... Df5xd5
- 10) 1. ... Ff6xc3

- 11) 1. Da6-a5
- 12) 1. ... De5-h5

21 *Échangez favorablement : A*

- 1) 1. ... Ch3xf4
- 2) 1. h6xg7
- 3) 1. Cb1xa3
- 4) 1. ... b4xc3
- 5) 1. ... Fb7xf3
- 6) 1. Fc3xh8

- 7) 1. Tf2xa2
- 8) 1. Fg3xd6
- 9) 1. ... Fa4xd1
- 10) 1. d5xc6
- 11) 1. Td1xd8
- 12) 1. ... b5xc4

22 *Échangez favorablement : B*

- 1) 1. Td6xb6
- 2) 1. ... e6xd5
- 3) 1. ... Fg7xa1
- 4) 1. ... Fc8xf5
- 5) 1. Cd2xc4
- 6) 1. b3xc4

- 7) 1. ... Fd7xh3
- 8) 1. ... Td8xd4
- 9) 1. e5xd6
- 10) 1. Fd5xe6+ (1. Fd5xc6+? Td8xd1#)
- 11) dessin
- 12) 1. Cd5xc7+

23 *Gagner du matériel : A*

- 1) 1. Cf3xg5 h6xg5 (échanger favorablement)
- 2) 1. ... Db5xe2 (prendre une pièce non protégée)
- 3) 1. Fd2xb4 (échanger favorablement)
- 4) 1. ... Tg5xc5 (prendre une pièce non protégée)
- 5) 1. ... Db4xh4 (prendre une pièce non protégée)
- 6) 1. ... e4xf3 Fg2xf3) (échanger favorablement)

- 7) 1. ... Da5xa3 (prendre une pièce non protégée)
- 8) 1. f5xg6 h7xg6 (échanger favorablement)
- 9) 1. c3xd4 Fe5xd4 (échanger favorablement)
- 10) 1. Cf3xd4 (prendre une pièce non protégée)
- 11) 1. Dc3xf6 (prendre une pièce non protégée)
- 12) 1. Cd3xc5 (1. Db3xb6? Tc5-h5+ 2. Rh2-g2)

24 *Gagner du matériel : B*

- 1) 1. Cf8xg6
- 2) 1. ... Tc5xg5
- 3) 1. Df7xb3!
- 4) 1. Fh4xd8 Te8xd8
- 5) 1. Cd6xe8 (1. Td1xd5? Te8-e1#)
- 6) 1. d4xc5+ (1. d4xe5? Td8-d1#) 1. ... De5xc5  
2. Tf4-f1

- 7) 1. ... Db2xa3 2. Te5-e8+ Da3-f8 3. Te8xf8+  
Rg8xf8
- 8) 1. ... Cf6xh5 (1. ... Cf6xd7? 2. Dc3xg7#)
- 9) 1. Ce4xc5 (1. Da4xa7? Tc5-c1+) 1. ... Da7xc5
- 10) 1. Tb7xb2 (1. Tb7xa7? b2-b1D)
- 11) 1. ... Fg8xd5 2. c4xd5
- 12) 1. Ff4xb8 (1. Ff4xh6? Tb8-b1+)

25 *Faites mat en un coup : D*

- 1) 1. Dc7-b6#
- 2) 1. Dh6-f8#
- 3) 1. Cf5-e7#
- 4) 1. Cd5-f6#
- 5) 1. Df6xh6#
- 6) 1. Df6-h8#

- 7) 1. Db6-d6#
- 8) 1. Dh3-c8#
- 9) 1. Dc2-c4#
- 10) 1. Dh3-g3#
- 11) 1. Ce4-d6#
- 12) 1. Dg2-g6#

26 *Faites mat en un coup : E*

- 1) 1. Tc7-f7#
- 2) 1. Dh7-g8#
- 3) 1. ... Df1-b1#
- 4) 1. Ce5-g6#
- 5) 1. Cd5-b6# (1. Dd6-f8+ De5-e8; 1. Dd6-c7+  
Ta7xc7)
- 6) dessin

- 7) 1. Fh6-f8#
- 8) 1. Dh6-h2#
- 9) 1. Dh6-f8#
- 10) 1. ... Df3-d3#
- 11) 1. Td6-f6#
- 12) 1. Dd5xd8#

27 *Inventer un mat : C*

- |            |             |
|------------|-------------|
| 1) ♖c8 ♘a6 | 7) ♖h4 ♘f6  |
| 2) ♗h7 g6  | 8) ♘e6 ♘f6  |
| 3) ♗f7 g6  | 9) ♖e7 ♘g6  |
| 4) ♘f8 ♘f7 | 10) ♗d8 ♘e7 |
| 5) ♘f7 ♘g7 | 11) ♖a5 ♘c7 |
| 6) ♖h8 ♘f6 | 12) ♘f6 ♘h6 |

28 *Faites mat en un coup : F*

- |               |                                |
|---------------|--------------------------------|
| 1) 1. g2-g4#  | 7) 1. h3-h4#                   |
| 2) 1. Ff6-c3# | 8) 1. Te4-d4# (1. Te4xe1? pat) |
| 3) 1. Tg5-h5# | 9) 1. Te1-e4#                  |
| 4) 1. Db1-h7# | 10) 1. e2-e3#                  |
| 5) 1. Fd1-f3# | 11) 1. Fa6-e2#                 |
| 6) 1. Da6-a2# | 12) 1. c7xb8C#                 |

29 *Inventer un mat : D*

- |                |                 |
|----------------|-----------------|
| 1) ♗h7 ♘f5 ♘e6 | 7) ♗e8 ♘h5 ♘g5  |
| 2) ♗g7 ♘h5 ♘f5 | 8) ♗g4 ♘f5 ♘f7  |
| 3) ♗h6 ♘f7 ♘e5 | 9) ♗b7 ♘c7 ♘a5  |
| 4) ♗g8 ♘g5 ♘f6 | 10) ♗f6 ♘f5 ♘h6 |
| 5) ♗f6 ♘f7 ♘h7 | 11) ♗h8 ♘h5 ♘f7 |
| 6) ♗e7 ♘e6 ♘g6 | 12) ♗e6 ♘h6 ♘g7 |

30 *L'attaque à deux reprises : A*

- |                  |                    |
|------------------|--------------------|
| 1) 1. Fg2xf3     | 7) dessin          |
| 2) 1. ... Ff6xh4 | 8) 1. Dh5xc5       |
| 3) 1. Tb7xb8     | 9) 1. ... Cb4xc6   |
| 4) 1. Ff4xh6     | 10) 1. ... Cf3xd2+ |
| 5) 1. ... Cb3xd4 | 11) 1. Fe5xd4      |
| 6) Fd4xe5        | 12) 1. ... Dd8xd5  |

31 *L'attaque à deux reprises : B*

- |                  |                  |
|------------------|------------------|
| 1) 1. ... Td8xd6 | 7) 1. ... Dg7xg2 |
| 2) 1. Df4xe5     | 8) 1. ... Fc6xg2 |
| 3) 1. ... Cb6xc4 | 9) 1. ... De6xd5 |
| 4) 1. Dd4xd6     | 10) 1. Db3xd5    |
| 5) 1. Ta6xf6     | 11) 1. Cd2xe4    |
| 6) 1. ... Dd6xd4 | 12) 1. Ce3xd1    |

32 *Gagner du matériel : C*

- |                  |                    |
|------------------|--------------------|
| 1) 1. Cd4xc6     | 7) 1. ... b5xc4    |
| 2) 1. Fa2xc4     | 8) 1. ... Fe6xg4   |
| 3) 1. ... Fe7xh4 | 9) 1. Ce5xd7       |
| 4) 1. ... Fe7xg5 | 10) 1. ... Db6xd4+ |
| 5) 1. Dd1xh5     | 11) 1. Dc4xb4      |
| 6) 1. ... Cb6xc4 | 12) 1. Tb1-b8+     |

33 *Gagner du matériel : D*

- |                  |                  |
|------------------|------------------|
| 1) 1. ... Dg5xf4 | 5) 1. ... d2-d1D |
| 2) 1. ... Tb2xg2 | 6) 1. Cd5xe7+    |
| 3) 1. ... Td8xd5 | 7) 1. Ce4xd6     |
| 4) 1. ... Dc5xg5 | 8) 1. Td7xe7     |

- 9) 1. c4xd5  
10) 1. ... Da5xc3

- 11) 1. c7-c8D  
12) 1. ... Da8xa4

34 *Faites mat en un coup : G*

- 1) 1. Da7-c5#  
2) 1. Fd2-a5#  
3) 1. Cd4-b3#  
4) 1. Ce5-c6#  
5) 1. Fg2-b7#  
6) 1. b4-b5#

- 7) 1. Cg3-e2#  
8) 1. Cd6-b7#  
9) 1. Tg3-c3#  
10) 1. Cf8-e6#  
11) 1. Cc7-a6#  
12) 1. Cc3-b5#

35 *Faites mat en un coup : H*

- 1) 1. Db3-f7#  
2) 1. ... Df2-h4#  
3) 1. ... Dc7xh2#  
4) 1. Dg3-d6#  
5) 1. ... Ta6-c6#  
6) 1. c7xb8D#

- 7) 1. Fc4-d3#  
8) 1. Dh8-h7#  
9) 1. Td1xd8#  
10) dessin  
11) 1. Fc4-f7#  
12) 1. Cf5-e7#

36 *Inventer un mat : A*

- 1) ♔h6, ♘g6; ♕h8, ♙g8  
2) ♔f6, ♙g6, g5; ♕h3  
3) ♔f8, ♖h7, ♘g5; ♕h8  
4) ♔c6, ♖a8, ♙b7; ♕b8  
5) ♔c4, ♙c1, ♙b3; ♕a3  
6) ♔c4, ♖a6, ♘c5; ♕a5

- 7) ♔c5, Db5; ♕a4, ♙a3  
8) ♔e5, Dh7, ♖g8; ♕f7  
9) ♔h6, ♙g7, ♘f6; ♕h8  
10) dessin  
11) ♔c3, ♘c4, ♙c6; ♕a4  
12) ♖h7, ♘g5; ♕h8, ♙g8

37 *Mat (#), pat (=) ou jouer : A*

- 1) 1. ... Fb4-a5  
2) =  
3) #  
4) 1. cxd3  
5) 1. ... Cf8xh7  
6) #

- 7) Fe7xb4  
8) =  
9) =  
10) #  
11) #  
12) =

38 *Mat (#), pat (=) ou jouer : A*

- 1) 1. Df7-g7#  
2) 1. Rh6-h5  
3) =  
4) 1. b2-b4  
5) 1. Fb2-e5  
6) #

- 7) =  
8) #  
9) =  
10) =  
11) #  
12) 1. ... f7-f5

39 *La défense / Mix: C*

- 1) 1. ... h6xg5  
2) 1. ... Cf6-d5  
3) 1. Fc1-f4  
4) 1. Fe3xg5 Dd8xg5  
5) 1. d4-d5  
6) 1. Dc5-e5

- 7) 1. Fc6-b5  
8) 1. ... Fc6xa4 2. b3xa4  
9) 1. ... Cc6-e7  
10) 1. ... Dc7-d8  
11) 1. De2-a2  
12) 1. ... Tb8-b1

40 *La défense / Mix: D*

- 1) 1. Cf3xe5

- 2) 1. Ta8-a4

- 3) 1. ... Fe7-b4
- 4) 1. ... Fa6xe2
- 5) 1. Fe2-d3
- 6) 1. Db3-a2
- 7) 1. Cc3-a4
- 8) 1. ... Fc5-b4

- 9) 1. Rd2-d3 (1. Rd2-d1 Cd5-c3#)
- 10) 1. ... Dd8-f8
- 11) 1. De5-a1
- 12) 1. Rb1xc1 (1. Td1xc1 Cc4-a3# ; 1. .... Cb3xc1 Cc4-a3#)

#### 41 Gagner du matériel : E

- 1) 1. Tb1xb7
- 2) 1. ... b4xc3 2. De1xc3
- 3) 1. Ce5xd7 Td8xd7
- 4) 1. ... Fb7xa6
- 5) 1. ... Tb4xh4
- 6) dessin

- 7) 1. Cd2xb3
- 8) 1. ... c4xb3
- 9) 1. ... Fc6xh1 2. Tc1xh1
- 10) 1. Dd2xd7
- 11) 1. Df4xb4 (1. Df4xc7? De8-e1#)
- 12) 1. Ce4xc5

#### 42 Mat(#) ou échec (+) : A

- 1) + 1. ... h4xg3 e.p.
- 2) + 1. .... Db1-e4
- 3) #
- 4) + 1. .... Dh7xe4
- 5) #
- 6) 1. ... Rh1xh2

- 7) + 1. ... Rh7-h8
- 8) #
- 9) #
- 10) #
- 11) 1. ... Re5-d5
- 12) #

#### 43 Mat / Prévoir sans voir : A

- 1) 1. Rb6-a6 Th7-a7#
- 2) 1. Rc2-b2 De3-c1#
- 3) 1. Rb1-a2 Dd1-a1#
- 4) 1. Rf1-e2 Td8-d2#
- 5) 1. Rg1-h1 Fd3-e4#
- 6) 1. Rg1-h1 De2-f3#
- 7) 1. Rd1-c1 Db3-b1#

- 8) 1. Rg1-g2 Cf3-h4#
- 9) 1. Rh5-h4 De2-h2#
- 10) 1. Rh1-g2 h2-h1D# (1. ... Tf1-g1+? 2. Rg2-f2 h2-h1D 3. De4-e8+)
- 11) 1. g6-g7 Cf8-h7#
- 12) 1. Re1-e2 Fa4-d1#

#### 44 Choisissez la bonne prise : A

- 1) 1. Fa3xb2 (1. Fa3xe7? b2-b1D+)
- 2) 1. ... e4xd3! (1. ... e4xf3? 2. Fd3xf5)
- 3) 1. ... Te8xd8 (1. ... Fc7xd8 2. Dc2-c8#)
- 4) 1. f4xe5 (1. Df5xe5 Db8-b1+)
- 5) 1. Te1xe2 (1. Cc3xe2? Fc7xa5)
- 6) 1. ... Dc5xe5 (1. ... Te8xe5 2. Ta1-a8+)
- 7) 1. ... Ce3xf5 (1. ... De6xf5? 2. Dd3xe3; 1. ...

- 8) 1. ... Cd7xf6 (1. ... Fe7xf6? 2. Dd4xg4; 1. ... Fg4xf3 2. Ff6xg7)
- 9) 1. Tc6xe6 (1. Te3xe6 Tb8-b1+)
- 10) 1. Cc3xe2 (1. Rf1xe2? Fc7xa5)
- 11) 1. ... Rd7xc6 (1. ... Rd7xe7? 2. c7-c8D)
- 12) 1. ... Ce8xd6 (1. ... Dg6xd6 2. Df3xa8)

#### 45 - Test : A

- 1) 1. Db1xb8# (le mat en un)
- 2) 1. Fc4xe6 Fc8xe6 2. De2xe6 (l'attaque à deux reprises)
- 3) 1. Fe4xa8 (prendre une pièce non protégée)
- 4) ♖d7 (inventer un mat)
- 5) 1. Ce5xc4 d5xc4 (échanger favorablement)
- 6) 1. Fg4-f5# (le mat en un)

- 7) ○ 0-0 ○ 0-0-0 ● X
- 8) 1. ... Cb4-c6 (la défense: déplacer)
- 9) 1. Tg1-g7# (le mat en un)
- 10) 1. ... b4-b3 (la défense: protéger)
- 11) 1. ... Fh2xb8 (prendre une pièce non protégée)
- 12) 1. Ce3-f5 (la défense: interposer)

#### 46 - Test : B

- 1) 1. Fd8-f6 (retenir le dernier pion)
- 2) ♜b3 (inventer un mat)

- 3) 1. Cc5xe4 d5xe4 2. Te1xe4 (l'attaque à deux reprises)

- 4) 1. Ta4xg4 (la défense: prendre)
- 5) 1. Df2-h4# (le mat en un)
- 6) 1. Ce4xg5 (prendre une pièce non protégée)
- 7) 1. Te2xg2 (parer l'échec)
- 8) 1. ... Ca4-c5# (le mat en un)

- 9) 1. ... b5xc4 (échanger favorablement)
- 10) 1. ... Ff8-g7 (la défense: protéger)
- 11) 1. Rf2-g1 (1. Rf2-f1 Te8-e1#) (parer l'échec)
- 12) 1. h4-h5# (le mat en un)

#### 47 - Test : C

- 1) 1. Tg3-g8# (le mat en un)
- 2) 1. ... Cb2-d3+ (la défense: déplacer)
- 3) 1. Fd1-f3 (retenir le dernier pion et défendre contre le pion passé)
- 4) dessin
- 5) pat
- 6) 1. ... Dg1-h2# (le mat en un)

- 7) dessin
- 8) 1. Dg5-g8# (le mat en un)
- 9) 1. Fe2xa6 (échanger favorablement)
- 10) ♚d1 (inventer un mat)
- 11) 1. Db6xg1 (prendre une pièce non protégée)
- 12) 1. Rg1-h1 (1. Ff2-g3? Dg6xb6) (prendre une pièce non protégée)

#### 48 - Test : D

- 1) 1. Rb2xc3 (prendre une pièce non protégée)
- 2) 1. c6-c7+ (pion passé)
- 3) 1. Fc4xa6# (le mat en un)
- 4) 1. Ta6xc6 (la défense: prendre) Minimiser les pertes de matériel
- 5) 1. ... b4xc3 (échanger favorablement)
- 6) 1. ... Rf8-g8 2. h6-h7+ Rg8-h8 (défendre contre le pion passé)

- 7) 1. ... Df6xf2# (le mat en un)
- 8) 1. ... Ch5-f6 (1. ... Rg7-h7 2. Ta8-h8#) (prendre une pièce non protégée)
- 9) ♜h1 (inventer un mat)
- 10) 1. ... a4-a3 (la défense: protéger)
- 11) 1. Dh6-h8# (le mat en un)
- 12) 1. Dd4xb6 Db8xb6 2. Fe3xb6 (l'attaque à deux reprises)

#### 49 - Test : E

- 1) 1. ... Tf8xf3# (le mat en un)
- 2) 1. De5xd6 (1. Tc6xd6? Dh6-c1#) (l'attaque à deux reprises)
- 3) 1. ... b7-b6 (la défense: protéger)
- 4) 1. Dd2xh6# (le mat en un)
- 5) 1. Fg3xc7 (prendre une pièce non protégée)
- 6) 1. Cc3-e4 (la défense: interposer)

- 7) 1. Rb1-c2 (1. Rb1-a2 Tg1-a1# (le mat en un))
- 8) ♚d8 (inventer un mat)
- 9) 1. ... Fg4-c8 (la défense: interposer)
- 10) 1. ... Dh5-d5 (la défense: déplacer)
- 11) 1. d4xc5 (prendre une pièce non protégée)
- 12) 1. ... Df1-f7# (le mat en un)

#### 50 - Test : F

- 1) ♜e8 (inventer un mat)
- 2) dessin
- 3) dessin
- 4) 1. g3-g4# (le mat en un)
- 5) 1. ... Rh4-g4 (pion passé)
- 6) 1. Cb3xc5 of 1. Fe3xc5 (l'attaque à deux reprises)

- 7) 1. Fg5xd8 (échanger favorablement)
- 8) 1. Df7-f6# (le mat en un)
- 9) 1. Rd1-c1 (1. Rd1-e1 Tb2-b1#) (parer l'échec)
- 10) 1. Fb5xa4 (la défense: prendre)
- 11) 1. Fe3xb6 (la défense: prendre)
- 12) 1. ... Fd7-h3# (le mat en un)

#### 51 - Test : G

- 1) 1. Db2-f6# (le mat en un)
- 2) 1. ... Dd6-e7 (la défense: déplacer)
- 3) ♙e5 (inventer un mat)
- 4) 1. ... Tc7xc4 (l'attaque à deux reprises)
- 5) 1. Df8-h6# (le mat en un)
- 6) 1. De3xd4 (prendre une pièce non protégée)
- 7) 1. ... Rd7-c8 (1. ... g3-g2 2. Rb6-b7 g2-g1D 3. c7-

- c8D+) (défendre contre le pion passé)
- 8) pat
- 9) 1. ... Cb4xc2
- 10) 1. g3-g4
- 11) 1. ... Rf4-e5
- 12) 1. Dh4-e4# (le mat en un)



52 - Test : H

- 1) 1. Tg1-g8 (pion passé)
- 2) 1. ... Cf6xd5 (la défense: prendre)
- 3) 1. ♔g6 (inventer un mat)
- 4) 1. Ra7-b8 (1. Ra7-b7 h2-h1D+) (pion passé)
- 5) 1. Te1xe7+ (prendre une pièce non protégée)
- 6) 1. De3-c1# (le mat en un)
- 7) 1. ... Tf3-f8 (la défense: protéger) Protéger deux fois.
- 8) 1. Cc3xd5 of 1. Fg2xd5 (l'attaque à deux reprises)
- 9) 1. Dh4xh6# (le mat en un)
- 10) 1. ... Rh8-g8 (1. ... Rh8-h7 2. Tg1xg7# (le mat en un))
- 11) 1. Fb4xf8 (échanger favorablement)
- 12) 1. ... Dg2-a2# (le mat en un)

53 - Test : I

- 1) 1. ... a6xb5 (échanger favorablement)
- 2) 1. Cc3-b1 (la défense: déplacer)
- 3) 1. h5-h6# (le mat en un)
- 4) 1. Rg2-h1 (1. Rg2-f1 Dg3-g1#) (parer l'échec)
- 5) ♚e7 (inventer un mat)
- 6) 1. e5-e6 Rd5xe6 2. Rd3xd4 (échanger)
- 7) 1. Fe7-f8# (le mat en un)
- 8) 1. Db7xf3 (prendre une pièce non protégée)
- 9) 1. ... Fa6xe2 (prendre une pièce non protégée)
- 10) 1. ... Fe7xh4 (l'attaque à deux reprises)
- 11) 1. Tg8-g6# (le mat en un)
- 12) 1. ... Fc6-f3 (la défense: interposer)

54 - Test : J

- 1) 1. Fe4-c6# (le mat en un)
- 2) 1. ... Ta7xg7 (l'attaque à deux reprises)
- 3) 1. g6-g7 (MW)
- 4) 1. ... Fc8-a6 (la défense: protéger)
- 5) 1. Cc3xe4 (échanger favorablement)
- 6) 1. Df5-g4# (le mat en un)
- 7) 1. Db7xh7 (prendre une pièce non protégée)
- 8) 1. Dh5xg6+ (prendre une pièce non protégée) (la défense: déplacer met prendre)
- 9) 1. Tb7-h7# (le mat en un)
- 10) 1. Rd2-e1 (1. Rd2-c1 Dd4-d1#) (parer l'échec)
- 11) 1. Cd6xe8 (échanger favorablement)
- 12) ♚e4 (inventer un mat)

55 - Test : K

- 1) 1. ... Fh2-g3 (la défense: déplacer)
- 2) 1. ... Db1-a2# (le mat en un)
- 3) 1. h3xg4 (1. Fe4xf3 Cg4xf2#) (parer l'échec)
- 4) 1. ... Fb6xf2 (prendre une pièce non protégée)
- 5) ♔a1 (inventer un mat)
- 6) dessin
- 7) 1. Db3-e3# (le mat en un)
- 8) 1. ... Dg4xe4 (1. ... Dg4xh5 2. Ce4-f6#) (parer l'échec)
- 9) 1. Fd4xe5 (1. Cc6xe5? Td7xd4) (l'attaque à deux reprises)
- 10) 1. ... Cb8-c6 (la défense: interposer)
- 11) 1. ... Dc2xc3# (le mat en un)
- 12) 1. ... c7xb6 (1. ... a7xb6 2. a6-a7) (choisissez la bonne prise)

56 - Test : L

- 1) 1. ... Td3xc3 (prendre une pièce non protégée)
- 2) 1. Dh6-g5# (le mat en un)
- 3) 1. Cd3xb4
- 4) ♔g2 (inventer un mat)
- 5) 1. Td1xd4 (choisissez la bonne prise)
- 6) 1. ... Fe6xb3 (la défense: prendre)
- 7) 1. ... Tf2-f8# (le mat en un)
- 8) 1. ... Cd4xc6 (1. ... Tc1xc6 2. Td6-d8#) (l'attaque à deux reprises)
- 9) 1. Db6-d8# (le mat en un)
- 10) 1. Re4-e3 (1. Re4xe5? Cb4-c6#) (parer l'échec)
- 11) 1. ... Ce3xf5 (la défense: prendre)
- 12) 1. ... Ra8-b8 (1. ... Ra8-a7? 2. Rc6-c7)