

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 | Dh1+) 2. h7 c1D+ |
| 4) 1. g3 | 9) 1. f4+ Rxf4 2. Rxd6 |
| 5) 1. Ra6 | 10) 1. b8D+ Rxb8 2. f8D+ |
| 6) 1. ... Rc5 | 11) 1. h3 Rg3 2. Rxh6 Rxh3 3. g5 |
| 7) 1. Rf4 Rg2 (1. ... Re2 2. Rxe4) 2. Rxg4 | 12) 1. h5 |
| 8) 1. ... c2 (1. ... b2 2. h7 b1D 3. h8D+ Db8 4. | |

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

- | | |
|---------------------------|--|
| 1) 1. ... Rb8 | 7) 1. Rf1 |
| 2) 1. b4 Rg3 pat | 8) 1. Re2 ou 1. Re1 |
| 3) 1. ... g6 | 9) 1. ... h5 |
| 4) 1. ... a5 | 10) 1. Rf8 h2 2. g7 h1D 3. g8D+ |
| 5) 1. g5 fxg5 2. fxg5 | 11) 1. ... Re5 |
| 6) 1. ... g4 2. hxg4 Rxg4 | 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 Dxg2 3. Tf1 Dxe4+ 4. Fe2 Cf3#, les Noirs encaissent le point.

11) Dd1-e

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'ouverture / Tactique: A

- 1) 1. Db5+ (l'attaque double: dame)
- 2) 1. ... Fb4 (le clouage)
- 3) 1. Cxf6+ (éliminer la défense : prendre+matériel)
- 4) 1. ... Cf3+ 2. gxf3 Dxd4 (l'attaque à la découverte)
- 5) 1. Fxf7+ (éliminer la défense : prendre+matériel)
- 6) 1. Da4+ (l'attaque double)
- 7) 1. Fh5
- 8) 1. Fxc6+ bxc6 2. Dxd4
- 9) Dessin
- 10) 1. Cc6 (l'attaque double: cavalier)
- 11) 1. ... Dh4+ (l'attaque double: dame)
- 12) 1. Fb5 (le clouage)

16 L'ouverture Tactique: B

- 1) 1. ... Fxc3+ 2. bxc3 Dxd5 (éliminer la défense : prendre+matériel)
- 2) 1. Ce6+ fxe6 2. Dxd8+ (l'attaque à la découverte)
- 3) 1. h6 (éliminer la défense : chasser+matériel)
- 4) 1. ... Db4+ (l'attaque double: dame)
- 5) 1. Fg5 (le clouage)
- 6) 1. ... Dxd4 (éliminer la défense : prendre+matériel)
- 7) 1. e5 dxe5 2. Fxc6 (l'attaque à la découverte)
- 8) 1. ... Fxd4+ (éliminer la défense : dévier+matériel)
- 9) 1. Dh5+ (l'attaque double: dame)
- 10) 1. ... Fg5 (le clouage)
- 11) 1. Fxf6 Fxf6 2. Cxd7 (éliminer la défense : prendre+matériel)
- 12) 1. c5 bxc5 2. Fxa6 (l'attaque à la découverte)

17 L'ouverture / Tactique: C

- 1) 1. f4 (éliminer la défense : chasser+matériel)
- 2) 1. De1+ Fe7 2. Dxa5 (l'attaque double: dame)
- 3) 1. Te1 (le clouage)
- 4) 1. ... Cxf3+ 2. Dxf3 Dxc5 (éliminer la défense : prendre+matériel)
- 5) 1. ... Fb4+ 2. Dd2 Fxd2+ (l'attaque à la découverte)
- 6) 1. Ch5 (1. Cd5 Fxg3+) 1. ... Dxd4 2. Fxf4
- 7) 1. Dc4 (l'attaque double: dame)
- 8) 1. ... Ff4 (le clouage)
- 9) 1. Ch4 (éliminer la défense : chasser+matériel)
- 10) 1. dxc5 Dxc5 2. Dxc4 (l'attaque à la découverte)
- 11) 1. Cxf6+ (éliminer la défense : prendre+matériel)
- 12) 1. ... Df5 (l'attaque double: dame)

18 L'ouverture / Tactique: D

- 1) 1. Fh3 (le clouage)
- 2) 1. ... Fxf3 (éliminer la défense : prendre+matériel)
- 3) 1. ... Cxd4 3. Pxd4 Dxc1+ (2. Dd1 Cxf3+ en Dxe5+) (l'attaque à la découverte)
- 4) 1. ... Ff4 (éliminer la défense : chasser+matériel)
- 5) 1. ... Dc5 (le clouage)
- 6) 1. Db3 (le clouage)
- 7) 1. ... Cxe3 (éliminer la défense : prendre+matériel)
- 8) 1. ... Cb6 2. Fb3 Dxd6
- 9) 1. Ca5 (éliminer la défense : chasser+matériel)
- 10) 1. Dd5 (l'attaque double: dame)
- 11) Dessin
- 12) 1. Cc4 Dd5 2. Fxe7 (éliminer la défense : chasser+matériel)

19 L'ouverture Tactique: E

- 1) 1. Fb5+ Cd7 2. Dxd5 (l'attaque à la découverte)
- 2) 1. Fxc6+ bxc6 2. Dxb4 (éliminer la défense : prendre+matériel)
- 3) 1. ... Df6 2. f3 Dxa1 (l'attaque double: dame)
- 4) 1. Dc3 (le clouage)
- 5) 1. b4 (éliminer la défense : dévier+matériel)
- 6) 1. Fb5+ c6 2. Dxd5 (l'attaque à la découverte)
- 7) 1. Fxc6 dxc6 2. Cxb4
- 8) 1. ... De5 (l'attaque double: dame)
- 9) 1. ... Fa4 (le clouage)
- 10) 1. Fxd7+ (éliminer la défense : dévier+matériel)
- 11) 1. Fe4 Cxe4 2. Dd8#

12) 1. ... Fxc4 2. Fxc4 Cxb6 (éliminer la défense : chasser+matériel)

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

- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| 1) 1. Ff2+ | 7) 1. Rf8 Fxa2 pat |
| 2) 1. b4 e5 2. Dc3 | 8) 1. Rf1 |
| 3) 1. Tc3 | 9) 1. Rf2 |
| 4) 1. Fd2 | 10) 1. ... De7 2. fxe7 Fg7 |
| 5) 1. Tf1+ | 11) 1. Te1 |
| 6) 1. ... c6 2. Dxa5 Cxc2+ | 12) 1. Rf1 |

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

- | | |
|--|--|
| 1) 1. ... Rf8 | 7) 1. ... Rxd7 |
| 2) 1. ... Rf8 | 8) 1. Cbc3 (1. Fd2 Cd3#) |
| 3) 1. ... Tf8 | 9) 1. Fe3 Fc5 2. Fxc5 Dxc5+ 3. Dd4 |
| 4) 1. Ff3 (1. Fxf1 pat) 1. ... Da1 2. Th5# | 10) 1. De2 |
| 5) 1. Rf6 Tb4 2. Rf5 | 11) 1. ... Cxf6 (1. ... Dxf6 2. Txh5+) |
| 6) 1. ... Dxe5+ | 12) 1. ... Fg4 (1. ... Rh8 2. Dxf8#) 2. Txxg4+ 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+ | 3) Fd3-b1-a2+ |
| 2) Fe4-g2-h3-c8+ | 4) Fc6-d7-h3-f1+ |

- 5) Fd5-c6-a4-c2+
- 6) Fa5-b6-a7-b8+
- 7) Fe7-b4-e1-f2+
- 8) Fa4-d1-h5-f7+

- 9) Fb6-e3-c1-b2+
- 10) Fb6-g1-h2-e5+
- 11) Fd8-b6-g1-h2+
- 12) Ff8-g7-e5-g3+

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

- 1) Dg2-c2-c3+
- 2) Dh2-a2-a8+
- 3) Dc7-b7-a8+
- 4) Df1-f8-g8+
- 5) Dc7-g3-h4+
- 6) Df1-a6-a7+

- 7) Df4-f1-d1+
- 8) Dd2-a5-b5+
- 9) Db7-a7-a2+10) Df6-a1-h1+
- 11) Da4-a2-h2+
- 12) Dh8-a8-a1+

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

- 1) Exemple: Tg6-b6-b1-g1
- 2) Tc1-c3-b3-b6
- 3) Tb1-b3-g3-g8-h8
- 4) Fg2-f1-a6-c8-d7
- 5) Ff2-b6-d8-f6-h8
- 6) Da1-a8-h1-h2

- 7) Cb3-c5-b7-d6-f7-h8
- 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
- 2) Rd2-e1-f1-g2-g3-h4-g5-h6
- 3) Rc1-b1-a2-a3-b4-a5-a6-a7-b8-c8-d8-e8-f7
- 4) Rc1-b2-b3-c4-d4-e5-e6-f7-f8
- 5) Re8-d8-c8-b8-a7-b6-a5-b4-a3-b2-c1-d2-e1-f2-g1
- 6) Rb4-c3-d2-e1-f2-g1-h2-h3-g4-f4-e5-f6

- 7) Dessin
- 8) Dessin
- 9) Rg7-h6-g5-f5-e5-d6-c5-b5-a4-b3-c2-d2-e1-f1-g1
- 10) Dessin
- 11) Dessin
- 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
- 2) Fa2 – Db3#
- 3) Fg5 – Cf6#
- 4) Te4 – Fb7
- 5) Rg2 – De4#
- 6) b3 – Dc4

- 7) Fb7 – Dc6
- 8) Tb5 – Cb2
- 9) Tg4 – Da5
- 10) Fa5 – Dd5
- 11) Cd2 – Dd6
- 12) Db2 – Db4

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

- 1) Dc6 – Fg5#
- 2) Dc4 – De4#
- 3) Dh7 – Ff5 – Dd7#
- 4) Fh5-e8-c6#
- 5) De6 – g4#
- 6) Th7 – Cb6 – a7#

- 7) Dc1 – Fh1 – Dc6 – Db7#
- 8) Fd2 – Fh6 – Tc8#
- 9) Fb5 – Ff1 – Fh3 – Tf1#
- 10) Fh5 – Dh2#
- 11) Cf3-d2-b3-c1-a2-b4-a6#
- 12) Cg3-e2-c1-d3-e5-d7#

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

- 1) Dessin
- 2) Da2xb1xb2xg7
- 3) Dc4xf7xf5xg4xh3
- 4) Rf7-e7-d8-c7xc6-d5xe4
- 5) Db4xf8xf5xd3
- 6) Te7xe4xd4xd2

- 7) h4 hxg5 f5 fxe6 e7 e8C Cxg7
- 8) Re4xe3xe2 Txb5
- 9) Te5xe3xe2 Rxb5
- 10) Cxb2-d3xc5xe6
- 11) Fd7xg4-Fe2xd3xg6
- 12) Cf2-h1-g3-f1-h2-f3-h4-g2-f4xe6xc7xd5

36 Le mat / Inventer un mat (♖♗): A

- | | |
|--------------|---------------|
| 1) ♖a3 / ♗d2 | 7) ♖a7 / ♗d4 |
| 2) ♖b7 / ♗c4 | 8) ♖h8 / ♗g6 |
| 3) ♖h5 / ♗e7 | 9) ♖e3 / ♗e7 |
| 4) ♖e1 / ♗c2 | 10) ♖e6 / ♗g6 |
| 5) ♖c7 / ♗f4 | 11) ♖c4 / ♗g4 |
| 6) ♖f6 / ♗h6 | 12) ♖e6 / ♗a6 |

37 Le mat / Inventer un mat (♖♙): B

- | | |
|----------------------------------|---------------|
| 1) ♖a8 / ♙c6 | 7) ♖e6 / ♙b6 |
| 2) ♖h4 / ♙d5 | 8) ♖g6 / ♙h6 |
| 3) ♖a7 / ♙c5 | 9) ♖g4 / ♙d4 |
| 4) ♖d4 / ♙h3; ♖e4 / ♙e7; ♙c7 ♖f7 | 10) ♖e7 / ♙e3 |
| 5) ♖e5 / ♙b5 | 11) ♖d8 / ♙d5 |
| 6) ♖g1 / ♙d1 | 12) ♖d5 / ♙d8 |

38 Le mat / Inventer un mat (♖♗): C

- | | |
|--------------|---------------|
| 1) ♖b5 / ♗c3 | 7) ♖e5 / ♗f7 |
| 2) ♖b5 / ♗a3 | 8) ♖d5 / ♗d2 |
| 3) ♖e7 / ♗e6 | 9) ♖b5 / ♗c3 |
| 4) ♖c5 / ♗d3 | 10) ♖f7 / ♗g6 |
| 5) ♖c6 / ♗e7 | 11) ♖e7 / ♗a7 |
| 6) ♖a6 / ♗a3 | 12) Dessin |

39 Le mat / Inventer un mat (♙♙/♙♗/♗♗) : D

- | | |
|---|---------------|
| 1) ♙g2 / ♙e3 | 7) ♙c5 / ♗c7 |
| 2) ♙b4 / ♙d1 | 8) ♙e5 / ♗h6 |
| 3) ♙f3 / ♙e3 | 9) ♗c3 / ♗f3 |
| 4) ♙f5 ou ♙f7 / ♙h8 (dernier coup h8 ♙) | 10) ♗f3 / ♗g3 |
| 5) ♙c6 / ♗d7 | 11) ♗h6 / ♗e6 |
| 6) ♙c5 / ♗c7 | 12) ♗f4 / ♗e4 |

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

- | | |
|--------------------|---------------------|
| 1) ♖c2 - ♙a3 - ♗d3 | 7) ♖f5 - ♙d6 - ♗g6 |
| 2) ♖c6 - ♙b7 - ♗c7 | 8) ♖h3 - ♙e1 - ♗f5 |
| 3) ♖b2 - ♙a4 - ♗a1 | 9) ♖f5 - ♙e3 - ♗e6 |
| 4) ♖e6 - ♙b8 - ♗c4 | 10) ♖b3 - ♙e1 - ♗a2 |
| 5) ♖a6 - ♙c5 - ♗c8 | 11) ♖d5 - ♙b4 - ♗b7 |
| 6) ♖f5 - ♙g7 - ♗g4 | 12) ♖d4 - ♙f5 - ♗f2 |

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

- | | |
|------------------------------|------------------------------------|
| 1) ♔c5, ♖d6, ♖f4
♙e5 | 7) ♔e4, ♖h6, ♗f7
♙g5, ♙g4 |
| 2) ♔c8, ♖d8, ♙g8
♙e7 | 8) ♔g7, ♖e5, ♗g2
♙g5, ♙g4 |
| 3) ♔g8, ♖f8, ♗c5
♙e8 | 9) ♙e3, ♖h6, ♔e6
♙g5, ♙g4 |
| 4) ♖c5, ♗d3, ♙f5
♙d4, ♙d5 | 10) ♔e6, ♖c3, ♗h3
♙f4, ♙g4, ♙e4 |
| 5) ♔b2, ♖c3, ♗g5, ♗e7
♙d4 | 11) ♔g3, ♙c2, ♙f2
♙e3, ♙d2, ♙e2 |
| 6) ♔c1, ♖f1, ♗c2, ♗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 ou 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) ♔a3 ♔b6 ♔c3 ♔e7
- 7) ♔f5 ♔f3 ♔h5 ♔h3
- 8) ♔h1 ♔f1 ♔a7 ♔h8
- 9) ♔a8 ♔c8 ♔h8 ♔a6 ♔e6
- 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 | 9) 1. De4 |
| 6) 1. ... Fb4 | 10) 1. Th4 |
| 7) 1. De2 | 11) 1. Da4 |
| 8) 1. Fc3 | 12) 1. Dd4 |

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

- | | |
|--|--|
| 1) 1. ... Rc5 2. c3 Ta8# | 7) 1. Cf4 Th1 2. Tc6# |
| 2) 1. Cd3 Te3 2. Td4# | 8) 1. Rb3 |
| 3) 1. Fb3 a1D 2. Ff7# | 9) 1. Cf4 (1. Cf8 Re5) 1. ... Tg1 2. Td5# |
| 4) 1. Rc4 | 10) 1. c4 Cxc4 (1. ... Cd1 2. b3#) 2. Cc3# |
| 5) 1. Rg3 Rg6 (1. ... Fb1 2. Cf4#) 2. Cf4+ | 11) 1. Rg2 Te1 2. Ff6# |
| 6) 1. Rf5 Txe7 2. g4# | 12) 1. Tb2! Dg1 2. Fb7# |

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

- | | |
|-------------------------|------------------------------------|
| 1) 1. f7 | 7) 1. Cd5+ |
| 2) 1. ... Fa4 | 8) 1. Re6 |
| 3) 1. Cxe6 Df6+ 2. Cd4 | 9) 1. Rf5 |
| 4) 1. f8D+ Rxf8 2. Dxd7 | 10) 1. Dg7+ Dxc7 2. hxc7 a3 3. g8D |
| 5) 1. c7 | 11) 1. Cc4 |
| 6) 1. a7 | 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 Txc5 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
- 2) texte
- 3) exemple
- 4) Non: des pions en a2 et a3 sont impossibles
- 5) Oui: le triple pion b résultent de deux prises sur les colonnes a et c.
- 6) Non: avant le dernier coup, les Blancs étaient en échec.
- 7) Oui: b2-b1D+ est le dernier coup.
- 8) dessin
- 9) dessin
- 10) Oui: les Noirs sont pat.
- 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

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