

Étape 5

3 Test / Mix (4^{ème} étape): A

- 1) 1. ... Fc2; menace 2. ... Fxd1 et 2. ... Cb3+ (double attaque: diriger)
- 2) 1. ... Cxe5 2. dxe5 Dxe5+ (double attaque: éliminer la défense)
- 3) 1. ... Cb3+ 2. axb3 Cc5 (double attaque: cavalier)
- 4) 1. Ce6 fxe6 2. Dg5+ (double attaque: évacuer)
- 5) 1. Fe7 Dxe7 2. Dxd5+ (double attaque: éliminer la défense)
- 6) 1. ... Dxc2+ 2. Rxc2 Cf4+ 3. Rg1 Ch3# (échec double: dévier)
- 7) 1. Dc7 Dxc7 2. Cfxe6+ (double attaque: dévier)
- 8) 1. Th6+ Rxh6 2. Cxf7+ (double attaque: dévier)
- 9) 1. Cf4 Th6+ 2. Dxc6 Fxc6 3. Cg6+ (double attaque: diriger)
- 10) 1. Txh6 gxc6 2. Ff6 et 3. Dg3+ (attaque contre le roi: accès)
- 11) 1. ... Txe2 2. Txe2 Cf4 (double attaque: éliminer la défense)
- 12) 1. ... Tc4 2. Txc4 Fxd5+ (double attaque: éliminer la défense)

4 Test / Mix (4^{ème} étape): B

- 1) 1. Dxa6 bxa6 2. Fa5 (attaque rayons X: éliminer la défense)
- 2) 1. T1d7 Rg8 2. Tg7+ Rh8 3. Th7+ Rg8 4. Tdg7+ et 5. Th8# (septième rangée)
- 3) 1. Tf8+ Dxf8 2. Fxh7+ (dévier + pièce)
- 4) 1. Th8+ Fxh8 2. Dh3; 1. Dh3? f5 (aimant)
- 5) Dessin
- 6) 1. ... Fg2 2. Fxg2 Dh2+ 3. Rf1 Ce3+; 1. ... Ff1? 2. Ff3 (attaque contre le roi)
- 7) 1. Cxd6 Dxd6 2. Ff4 (attaque rayons X: dévier)
- 8) Dessin
- 9) 1. ... Dxc4 2. Cxc4 Txf2# (mat)
- 10) 1. Fc7+ Rxc7 2. Dd6#; 1. ... Txc7 2. Df8# (bloquer)
- 11) 1. d5 exd5 2. Tg3+; 1. ... Dxd5 2. Df6+ (intercepter)
- 12) 1. Te7; 1. Dxd7? Cxd7 2. Te7 Cd5 (attaque contre une pièce clouée grâce à la protection rayons X)

5 Mat en deux coups / Ramener un gardien: A

- 1) 1. ... Te3 2. h4 Fe6#
- 2) 1. Te4 Fd5 2. g4#
- 3) 1. Re3 et 2. Tg5#
- 4) 1. ... Rg1 et 2. ... Cf2#

- 5) 1. Rh4 et 2. g5#
- 6) 1. ... Cg3 et 2. ... Cd3#
- 7) 1. ... Td3 et 2. ... Td5#
- 8) 1. ... Td5 2. c4 Cd6#
- 9) 1. ... Tf7 2. Tf5 Ch3#
- 10) 1. ... Td6 2. Fb2 Te8#
- 11) 1. ... Ce2 2. e5 Tb4#
- 12) 1. ... b4 2. Fxc4 Tc6#

6 *Le mat / Mat en trois coups: A*

- 1) 1. Dg6+ Txg6 2. hxg6+ Rh8 3. Cf7#
- 2) 1. Dxb8+ Rxb8 2. Td8+ Rb7 3. Tb8#
- 3) 1. ... Cf2+ 2. Fxf2 Df1+ 3. Fg1 Df3#
- 4) 1. Ca6+ Txd8 2. Db8+ Txb8 3. Cc7#
- 5) 1. Tg8+ Rxg8 2. Tg1+ Rh8 3. Ff6#; 1. ... Txg8 2. Ff6+ Tg7 3. Td8#
- 6) 1. Dd6+ Cge7 2. Dd8+ Cxd8 3. Txd8#
- 7) 1. Dh8+ Fxh8 2. Tg8+ Re7 3. Te8#
- 8) 1. Dg8+ Txg8 2. Cxg6+ hxg6 3. Th3#
- 9) 1. Th8+ Rc7 2. Tc8+ Fxc8 3. Dxc8#
- 10) 1. ... Df3+ 2. Cxf3 exf3+ 3. Rf1 Td1#
- 11) 1. Te7+ Rf8 2. Te8+ Rxe8 3. De7#
- 12) 1. Cxf6+ Rf8 2. Cg7+ Txh7 3. Dg8#

7 *Le mat / Mat dans la finale: A*

- 1) 1. Th2+ Rg6 2. Fh5+ Rh7 3. Ff7#
- 2) 1. f4+ gxf3 2. Df4+ Rh5 3. Dh4#
- 3) 1. b4+ Rxb4 2. Dd4+ Ra5 3. Dc3#
- 4) 1. g4+ Rxh4 2. Df6+ g5 3. Dxb6#
- 5) Dessin
- 6) Dessin
- 7) 1. Tb8+ Rxa6 2. Tb6+ Txb6 3. Cc5#
- 8) 1. Ta8+ Rxa8 2. Cd7 et 3. Ta2#
- 9) 1. Tg5+ Rxg5 2. Cf7+ Rh5 3. g4#
- 10) 1. Cg4+ Txg4 2. Td5+ Rxd5 3. Tf5#
- 11) 1. Th6 gxh6 2. h3+ Rh5 3. Ff7#
- 12) 1. c8C+ Ra6 2. Rb4 Cd6 3. Cc5#; 2. ... e5 3. Cb8#

8 *La finale des pions / La percée: A*

- 1) 1. c6
- 2) 1. g6
- 3) 1. c5
- 4) 1. g4 hxg4 2. f5
- 5) 1. ... b4 2. cxb4 c3
- 6) 1. f6 gxf6 2. g6 hxg6 3. h6
- 7) 1. c6! (1. c4? c6)
- 8) 1. b4 cxb4 2. c5
- 9) 1. a6 et 2. b6
- 10) 1. g5 Rh8 2. c4 bxc4 3. b5 et mat en b8
- 11) 1. f5 gxf5 2. h5
- 12) 1. ... a5

9 La finale des pions / Cases clés: A

- 1) 1. Re4 Txd4+ 2. Rxd4 Re6 3. Rc5 1-0
- 2) 1. Re4 f3 (1. ... Rd6 2. Rxd4) 2. Rxf3 Rd5 3. Re2 Rc4 4. Rd2 ½-½
- 3) 1. Rb8! (1. a7? Rc7=) 1. ... Rxa6 2. Rc7 1-0
- 4) 1. Rf2! (1. Re2? Rxe4) 1. ... Rxe4 (1. ... Rxc4 2. Re3! Rg5 3. Rd4 Rf6 4. Rd5 Re7 5. Re5) 2. Rg3! Re5 3. Rh4 Rf6 4. Rh5 Rg7 5. Rg5 Rh7 6. Rf6 Rh6 7. g5+ Rh7 8. Rf7! (8. g6+? Rh8! 9. Rf7 pat) 8. ... Rh8 9. Rg6! (9. g6? pat) 1-0
- 5) 1. h5 (1. Rf6 Rh6 2. Re7 Rg7 3. h5 gagne aussi; 1. f5? gxf5 2. Rxf5=) 1. ... gxh5 2. Rxh5 Rg7 3. Rg5 Rf7 4. Rf5 Re7 5. Rg6 1-0
- 6) Dessin
- 7) 1. b8C+ (1. b8D Tb6+ 2. Dxb6+ Rxb6=) 1. ... Rb6 2. Cxc6 Rxc6 3. Rc4 1-0
- 8) 1. ... Ra8 2. Rb6 a5 3. Rxa5 Ra7 4. Rb5 Rb7 ½-½
- 9) 1. Rf4 (1. g8D+? Rxg8 2. Rf4 Rf8!) 1. ... Rg8! (1. ... Rxg7 2. Rg5) 2. Rf5! Rf7! 3. g8D+! Rxg8 4. Rg6 1-0
- 10) 1. a3 (1. Ra3 Ra5 2. d6 Rb6 3. Rb4 Rc6 4. Ra5 Rxd6 5. Rb6 gagne aussi) 1. ... Rc5 2. Ra4 Rxd5 3. Rb5 Rd6 4. Rb6 Rd7 5. Rb7 1-0
- 11) 1. Rh4 (1. Rg4? Rg6 2. Rf4 Rf6 3. Re4 Re6 4. Rd4 b3! 5. cxb3 Rd6=) 1. ... Rg6 2. Rg4 Rf6 3. Rf4 Re6 4. Re4 Rd6 5. Rd4 b3 6. cxb3 Rc6 7. Rc4 Rb6 8. Rb4 1-0
- 12) 1. Rb1! (1. Rc3? a3 2. b4 Re5 3. Rb3 Rd5 4. Rxa3 Rc6 5. Ra4 Rb6=) 1. ... a3 (1. ... Re5 2. Ra2 Rd5 3. Ra3 Rc5 4. Rxa4 Rb6 5. Rb4) 2. b3! Re5 (2. ... Re6 3. Ra2 Rd6 4. Rxa3 Rc5 5. Ra4 Rb6 6. Rb4) 3. Ra2 Rd5 4. Rxa3 Rc6 5. Ra4! Rb6 6. Rb4 1-0

10 Test / Mix: C

- 1) 1. ... Cc5; 1. ... Cb4? 2. Fb7 (attaque contre une pièce clouée)
- 2) 1. ... Dxc2+ 2. Txc2 Td1+ (mat par accès)
- 3) 1. Fxb8+ Rxb8 2. Dxc6 (prendre + pièce)
- 4) 1. Df8+ Txf8 2. Txf8# (mat grâce à une pièce clouée)
- 5) 1. Df3+ sauve la tour en a2 (défense contre une double attaque)
- 6) 1. Dh8+ Fxh8 2. Txc8# (mat grâce à une protection rayons X)
- 7) 1. Fd2 Tg8 2. Fxa5 (attaque à la découverte)
- 8) 1. ... Dxf4 2. exf4 Th5 (prendre + mat)
- 9) 1. Fxf7+ Rxf7 2. Dxd8 (dévier + pièce)
- 10) 1. Cg5+ hxg5 2. Dh5# (mat par accès)
- 11) 1. Dh4 h6 2. Fxe7 (double

attaque)

(défendre contre un clouage)

12) 1. Tfd1; 1. Tbd1? Dxf1+

12 *Le petit plan / Structure de pions: A*

- 1) 1. ... c3 2. bxc3 Cxc3+
(affaiblir la structure de pions)
- 2) 1. a5 Fc7 2. a6 (affaiblir la structure de pions)
- 3) 1. cxb4; 1. axb4? a5 et les Noirs ont un pion passé éloigné.
- 4) 1. f4 (éliminer le pion faible en f2)
- 5) 1. Fg5 et xf6 (affaiblissement de la position du roi)
- 6) 1. b4 (sinon 1. ... c5 et les Noirs dédoublent leurs pions)
- 7) Dessin
- 8) 1. e5 dxe5 2. d5 (le pion e4 est quand même perdu et sinon les Blancs auront toujours un pion faible en e3)
- 9) 1. Cxe5 Cxe5 2. Dd4 Dxd4 3. cxd4 (réparer la structure de pions)
- 10) 1. ... d4 (augmenter l'activité)
- 11) 1. ... Cg4 2. g3 Ce5 (provoquer une faiblesse)
- 12) 1. c4 bxc4 2. Rc3 Cf4 3. g3 (dédoubler les pions doublés)

13 *Tests / Mix: D*

- 1) 1. Th8+ Fxh8 2. Dxxh8# (mat grâce à la protection rayons X)
- 2) 1. a6 (chasser + pièce)
- 3) 1. Dg7+ Fxg7 2. Txe8+ (mat)
- 4) 1. Df3+ (attaque double: dame)
- 5) 1. ... Cf4 (clouage et dévier + pièce)
- 6) 1. ... Rh1 (nulle par pat)
- 7) 1. ... Tb1+ (dévier + pièce)
- 8) 1. Dxxh7+ Txxh7 2. Cg6# (prendre + mat)
- 9) 1. Cf5 (attaque à la découverte)
- 10) 1. Cb5# (mat en un coup grâce au clouage)
- 11) 1. ... Fd4+ 2. Fxd4 Txxh4 (dévier + pièce)
- 12) 1. Fh7 Dxxe2 2. Fxxh6# (attaque à la découverte)

14 *Test / Mix: E*

- 1) 1. ... Dxxe6 2. fxxe6 Fe4# (pièce clouée n'est pas un bon défenseur)
- 2) 1. ... Da7+; 1. ... Cxxe5? 2. Db8+ (gain de matériel grâce à échec intermédiaire)
- 3) 1. Db5 et 2. Ta7 (enfermer)
- 4) 1. ... Txxe4 2. Dxxb6 Txxe1+ et 3. ... axb6 (attaque contre une pièce clouée et coup intermédiaire)
- 5) 1. Da4 Dxxa4 2. Tc8# (dévier + mat)
- 6) 1. Dxxd6+ Rxxd6 2. Fa3# (mat)

par accès)

- 7) 1. ... e5 2. Fg3 e4 (double attaque: pion et diriger)
- 8) 1. ... Ce1+ 2. Rf2 Cc2 (double attaque: cavalier et diriger)
- 9) 1. Dxx7+ Dxx7 2. Cf7# (clouage: aligner la pièce avant et pièce clouée n'est pas un bon

défenseur)

- 10) 1. ... h6 (chasser + pièce)
- 11) 1. ... Th5 (attaque à la découverte)
- 12) 1. ... Dd4; 1. ... Cxf2 est bon mais moins fort (double attaque : dame)

16 La finale des pions / Course des pions: A

- 1) 1. g7 a2 2. g8D a1D 3. Da8+ (2. ... Ra3 3. Dg7)
- 2) 1. f6 h3 2. f7 h2 3. f8D h1D 4. Db4# (4. Da8+? Dxa8)
- 3) 1. d7 e2 2. d8D e1D 3. Da5+
- 4) 1. g6 h3 2. g7 h2 3. g8D h1D 4. Da2#
- 5) 1. b5 h4 2. Re4! h3 3. Rf3 h2 4. Rg2
- 6) 1. g6 b3 2. g7 b2 3. g8D b1D 4. Da8+ Rb4 5. Db7+
- 7) 1. h6 b2 2. h7 b1D 3. h8D+ Rg1 4. Dg7+ Rf1 5. Dg2+ Re1 6. De2#
- 8) 1. Rc3 (of 1. Rd3 Ra3 2. g7

b2 3. Rc2 Ra2 4. g8D+) 1. ... Ra3 2. g7 b2 3. g8D b1D 4. Da8#

- 9) 1. d6 Rf6 2. d7 (d'autres ordres de coups gagnent aussi, par ex. 2. h6 b3 3. d7 Re7 4. d8D+ Rxd8 5. h7) 2. ... Re7 3. d8D+ Rxd8 4. h6 b3 5. h7 b2 6. h8D+
- 10) 1. h6 c3 2. h7 c2 3. Rd2 Rb2 4. h8D+
- 11) 1. Rg5 e4 2. h6 e3 3. h7 e2 4. h8D e1D 5. Dh4+
- 12) 1. Rd7 c4 2. a6 c3 3. a7 c2 4. a8D+ Rc4 5. Da3

17 La finale des pions / Course des pions: B

- 1) 1. Rg7 (1. Rg8? e4 2. h6 e3 3. h7 e2 4. h8D échec en e8 pas possible; 1. h6? Rf7) 1. ... e4 2. h6 e3 3. h7 e2 4. h8D e1D 5. De8+
- 2) 1. a6 e3 2. Rd3 Rf3 3. a7 e2 4. a8D+
- 3) 1. Rb6 (1. Rb5? f4 2. a5 f3 3. a6 f2 4. a7 f1D+ 5. Rb6 Df3) 1. ... f4 2. a5 et nulle
- 4) 1. Rc6 (1. Rd6? Rc4) 1. ... g5 2. a5 g4 3. a6 g3 4. a7 g2 5. a8D g1D 6. Da7+

- 5) 1. Rd6 b5 (1. ... Rb8 2. Re7 b5 3. d6 b4 4. d7 b3 5. d8D+) 2. Rc7 b4 3. d6 b3 4. d7 b2 5. d8D b1D 6. Dd4+ Ra6 7. Da4#
- 6) 1. Rg6 (1. d5? Rf5; 1. Rf6? h4 2. d5 h3 3. d6 h2 4. d7 h1D 5. d8D Dh4+) 1. ... h4 2. d5 h3 3. d6 h2 4. d7 h1D 5. d8D et nulle
- 7) Dessin
- 8) Dessin
- 9) 1. c6 promotion avec échec
- 10) 1. Rc6 (1. Rd6? Rd8; 1. Rb6 Rd7 2. Rb7 e5)

- 11) 1. Rf2 Rh2 2. h6 g3+ 3. Rf3
- 12) 1. Rb6! et nulle; après 1. Rc6?,

les Noirs feront échec.

18 La stratégie / Septième rangée: A

- | | |
|-----------------------|--|
| 1) 1. Td7 Tb8 2. Fd6 | 8) 1. ... Te8+ et 2. ... Te7 |
| 2) Dessin | 9) 1. ... Te8 et 2. ... Te7 |
| 3) 1. Td8+ Rh7 2. Td7 | 10) 1. ... Tc8 et 2. ... Tc7 |
| 4) 1. Tc4 et 2. Tc7 | 11) 1. ... Tc8 et 2. ... Rf8 et 3. ... Re8 |
| 5) 1. Tad1 Td5 2. c4 | 12) 1. ... Tc8 2. Txb7 Tc1+ 3. Rg2 Tc2+ |
| 6) 1. Fb6 | |
| 7) 1. ... Tg8 | |

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

- | | |
|------------------------------|---|
| 1) 1. ... Tc1+ 2. Dxc1 Df1+ | 8) 1. Dh6 Txe7 2. Df8# |
| 2) 1. Dxc7+ Txc7 2. Txd8+ | 9) 1. Da4+ Dxa4 2. Cc7+ |
| 3) 1. ... Dg1+ 2. Rxc1 Te1 # | 10) 1. Td6 Dxd6 2. Dxf5# |
| 4) 1. De1+ Txe1 2. g3# | 11) 1. ... Dxc3+ 2. Cxh3 Cxf3 # (1. ... Cxf3+ gagne aussi) |
| 5) 1. ... Fh6 2. f4 Fxf4 | 12) 1. ... De4 2. Txd8 Txd8 3. Dxe4 Td1+ (1. ... Df5? 2. De2) |
| 6) 1. Db5+ Dxb5 2. Cc7 # | |
| 7) 1. Cg5 Dh4 2. Dxe6+ | |

21 L'attaque à la découverte / Coup préparatoire: A

- | | |
|--|-------------------------------|
| 1) 1. De6+ Rh5 2. Cf6+ (2. Cg3+? Dxc3) | 7) 1. Fe7 Te8 2. Fb4 |
| 2) 1. ... Te1+ 2. Rh2 Cg4+ | 8) 1. Txe5 dxe5 2. Cxf6+ |
| 3) 1. ... Dc1+ 2. Rh2 Cf1+ | 9) 1. ... b5 2. Cd2 Cg4+ |
| 4) 1. ... Cc2 2. Tb1 Ce1 | 10) 1. axb7 Dxb7 2. Cf6+ |
| 5) 1. Dxf5 exf5 2. exd6+ | 11) 1. ... Tc1+ 2. Txc1 Fxb2+ |
| 6) 1. ... Dxf1+ 2. Fxf1 Fxa2+ | 12) 1. ... e4 2. Cd4 Dg5 |

22 L'attaque à la découverte / Coup préparatoire: B

- | | |
|--|---|
| 1) 1. Txe6+ fxe6 2. Fxc6+; 1. ... Fxe6 2. Fb5+ | 7) 1. ... b4 2. Cb1 Fxh2+ |
| 2) 1. Cd6 Tf8 2. Cxc8 | 8) 1. Cxd5 exd5 2. e6 |
| 3) 1. ... Cxd5 2. exd5 exf4 | 9) 1. Fxc6 Fxc6 2. Cd5 |
| 4) 1. Df5 avec la menace 2. Cxf6+. | 10) 1. Txc7+ Rxc7 2. f6+ Dxf6 3. Dxc7 # |
| 5) 1. Td8+ Fxd8 2. e7+ | 11) 1. ... g5 2. Dc4 Ff3+ |
| 6) 1. Fc5 Fxc5 2. Fxh7+ | 12) 1. Txd5 exd5 2. Dg4; 1. ... Dxd5 2. Cxe7+ |

23 La double attaque / Attaque à la découverte: A

- | | |
|---|-------------------------------|
| 1) 1. Cf5 (1. Cc6? Dxe3+) | 6) 1. Fg7 et mat en h7 ou h8. |
| 2) 1. ... Txf3 2. Dxb6 Tf1#; 2. Fxf3 Dxd2 | 7) 1. Cf5 exf5 2. Txd8 |
| 3) 1. cxd5 Fxd5 2. Fa6+ | 8) 1. Fc6; 1. Fxb7? Db6+ |
| 4) 1. Fb5 Dxb5 2. Dh7#; 1. ... hxg5 2. Fxd7 | 9) 1. ... Te4 2. Dxe4 Dh7# |
| 5) 1. Fg8 Dxg8 2. Txd8; 1. ... Txd2 2. Dh7# | 10) 1. Cd5 exd5 2. Dh8# |
| | 11) Dessin : Kramnik |
| | 12) Dessin : Kramnik |

24 La double attaque / Attaque à la découverte: B

- | | |
|---|--|
| 1) 1. Cb5 Dxd4 2. Cd6# | et Td1 est protégée |
| 2) 1. Ta4 Dc8 2. Txa7+ ; 1. Tf8 Dc8 | 7) 1. ... Cc4!; 1. ... Cxe4 2. Dc8+ |
| 3) 1. ... Cf3 2. Cxd6 Txb2#; 2. gxf3 Dxb2# | 8) 1. ... Cb4 (1. ... Cd4? 2. Da6) 2. Dxb7 Cxa2# |
| 4) 1. Cf4; 1. Ce7 Rxe7 gagne moins | 9) 1. Cd5 Dg4 2. Cxf6+ |
| 5) 1. ... Ce4; 1. ... Dxf2+ 2. Rxf2 Ce4+ 3. Re2 | 10) 1. ... Cd3 2. Txb7 Tc1#; 2. Td1 Cxe5 |
| 6) 1. ... Cf6; 1. ... Cxe5? 2. Cxe5 | 11) 1. Txc7+ Rxc7 2. Tc5+ |
| | 12) 1. ... Cc7 et 2. ... Txb2 |

25 Le clouage / Coup préparatoire: A

- | | |
|--------------------------------|---------------------------------|
| 1) 1. cxd5 exd5 2. Cxd5 | 7) 1. Txf6 Dxf6 2. d6+ |
| 2) 1. Ch6+ gxh6 2. Tg3 | 8) 1. ... Txc5 2. Dxc5 Txb3 # |
| 3) 1. Ta3 Cb4 2. Ta7 | 9) 1. Fb3 et 2. Fxd5 ou 2. Dxe4 |
| 4) 1. Txe6 fxe6 2. Tf3 | 10) 1. ... Cg3+ 2. hxg3 Dh5+ |
| 5) 1. Dc8+ Re7 2. Txd5 | 11) 1. ... e4 2. Cg5 e3 |
| 6) 1. Fd1 et 2. Tb3 ou 2. Fxb5 | 12) 1. ... Cc4 2. Txc4 Dxe5 |

26 Le clouage / Coup préparatoire: B

- | | |
|-----------------------------|--------------------------------------|
| 1) 1. Cd5 | 8) 1. De4+ Rh8 2. Tb7 (1. Tb7? Dxb7) |
| 2) 1. Dxe7 Txe7 2. Ff5 | 9) 1. ... Fb2 2. Tc2 Fd4 |
| 3) 1. Cxe5+ fxe5 2. Fg3 | 10) 1. Df5 Cf6 2. h5 |
| 4) 1. ... Ta1 | 11) 1. ... Dc5 2. Fb3 e5 |
| 5) 1. d5 et 2. Dd4 | 12) 1. ... Ta2! |
| 6) 1. ... Fh6 et 2. ... Te8 | |
| 7) 1. Df3 et 2. Dc3 | |

27 Test / Mix: F

- 1) 1. Tc8+ Fxc8 2. Cc6+ (réseau de mat : T + C)
- 2) Dessin
- 3) Dessin
- 4) 1. Dh8+ Fxh8 2. Txh8+ (échec rayons X)
- 5) 1. ... b4 (attaque contre une pièce clouée)
- 6) 1. De2 De7 2. Cd5 (clouez)
- 7) 1. ... h4+ 2. Cxh4 Fe1+ (dévier + mat)

- 8) 1. Td4 Fa5 2. Txa4 (clouage: aligner la pièce avant)
- 9) 1. Txf6 Rxf6 2. Fxg5+; 1. ... Dxf6 2. Ch5+ (double attaque: dévier)
- 10) 1. Tb1 Txc6 2. dxe8D+ (faire valoir un pion passé)
- 11) 1. Ce6 Dxe5 2. Th3# (attaque à la découverte)
- 12) 1. ... Ce3 2. fxe3 Fxe3+ (mat par accès)

28 Test / Mix: G

- 1) 1. ... Th6 (clouez)
- 2) 1. ... Dxf2+ 2. Rxf2 Fe3+ 3. Rf1 Cxg3# (réseau de mat: F + C)
- 3) 1. Tb8+ (dévier + pièce / mat)
- 4) 1. Dg6+ Fxg6 2. hxg6+ Rg8 3. Tb8+ (mat)
- 5) 1. Fxe6+ Dxe6 2. Ch6+ Rg7 3. d5+ (échec à la découverte)
- 6) 1. Cd5 cxd5 2. Dxd5+ et 3.

- Dxa8 (double attaque)
- 7) 1. e5 fxe5 2. Cxe5 (double attaque)
- 8) 1. Cg6+ fxg6 2. h3 (enfermer)
- 9) 1. Dh5 (dévier+mat)
- 10) 1. Dxe4+ fxe4 2. Fxe4# (mat grâce aux rayons X)
- 11) 1. ... Td6 (clouez)
- 12) 1. ... Cf4 (double attaque: cavalier)

30 La finale / Tour contre pion: A

- 1) 1. Rf2 Rd2 2. Td8+ Rc1 3. Re2 c2 4. Tc8 Rb2 5. Rd2
- 2) 1. Re6 e3 2. Rd5 Rf3 3. Rd4 e2 4. Rd3
- 3) 1. Rd7 Rc4 2. Re6 d3 3. Re5 Rc3 4. Re4 d2 5. Re3
- 4) 1. ... Rf1 2. Tf8+ Re2 3. Te8+ Rf1 4. Rf3 d2
- 5) 1. ... Re3
- 6) 1. ... Rd4! 2. Tf8 Re3 3. Rc4 f3 4. Te8+ Rd2!
- 7) 1. ... e3 (1. ... Re5? 2. Te1; 1.

- ... Rf4? 2. Re6 e3 3. Rd5 e2
4. Rd4 Rf3 5. Rd3 Rf2 6. Rd2) 2. Rd6 Re4! 3. Rc5 Rd3 (3. ... e2? 4. Rc4 Re3 5. Rc3 Rf2 6. Rd2)
- 8) 1. Rb7 Rc4 2. Ra6 b3 3. Ra5 Rc3 4. Ra4 b2 5. Ra3
- 9) 1. ... Rf2 2. Tf8+ Re1! (1. ... Rf1? 2. Re3; 1. ... Rf3? 2. Tf8+)
- 10) 1. Te5 Rf6 2. Tb5 g3 3. Tb3
- 11) 1. ... Rf4 2. Td8 Re3 3. Rg4

d3 4. Te8+ (4. Rg3 d2) 4. ...
Rf2!

Rg7 b4 3. Rf6 b3 4. Tb8 Rc4
5. Re5 Rc3 6. Re4 b2

12) 1. ... Rc5 (1. ... b4 2. Td5) 2.

31 *La finale / Tour contre pion: B*

- 1) 1. Tb7 (1. Rb7 Rb5 2. Ra7+ Ra5 3. Tb7 est une perte de temps) 1. ... Rc4 2. Rb6
- 2) 1. Tc1 Rd4 2. Rb6 c3 3. Rb5 Rd3 4. Rb4 c2 5. Rb3
- 3) 1. Te1+ Rf3 2. Td1 Re4 3. Rc7 d4 4. Rc6 d3 5. Rc5 Re3 6. Rc4
- 4) 1. Rb1! e3 2. Ta2+ Rd1 3. Ta8 e2 4. Td8+ Re1 5. Rc2 Rf2 6. Tf8+ Re1 7. Te8
- 5) 1. ... Re4 (1. ... Re3? 2. Th2 c4 3. Rd5) 2. Rd6 c4 3. Rc5 c3 4. Td1 c2 5. Tc1 Rd3
- 6) 1. ... Rg4 2. Rc6 Rf4 3. Rd5 g4 4. Tb4+ Rf3 5. Tb3+ Rf4
- 7) 1. Td8+ Rc2 2. Te8 Rd3 3. Rf5

e3 4. Rf4

- 8) 1. Rg4 Re3 2. Rg3 d3 3. Te1+
- 9) 1. Tb7 (1. Tc7+ Rd4 2. Tb7 Rc4 3. Rc7 Rc5 4. Tb8 b4 5. Tb7 Rc4 6. Rb6 gagne aussi) 1. ... b4 2. Rc7 Rc4 3. Rb6 b3 4. Ra5
- 10) Dessin
- 11) 1. Tb4+ Rd5 2. Rb5 e4 3. Tb1! Rd4 4. Rb4 Rd3 5. Rb3 e3 6. Td1+
- 12) 1. Tf2+ (1. Rc7 g5 2. Rd6 g4 3. Rd5 g3 4. Rd4 Rf4 5. Rd3 Rf3 6. Ta8 g2=) 1. ... Re5 2. Tg2 Rf6 3. Rc7 g5 4. Rd6 Rf5 5. Rd5 Rf4 6. Rd4 g4 7. Tf2+

33 *La stratégie / Case forte: A*

- 1) 1. ... Fxb3 (créer une case forte en d4)
- 2) 1. e6 fxe6 2. Ce5
- 3) 1. a5 (assurer une case forte en c4 et conquérir la case b6)
- 4) 1. Fd5 (échange du défenseur d5)
- 5) Dessin
- 6) 1. Fh3 (échange défenseur d5)

- 7) 1. ... Ff8 2. Cc2 Fh6 (obstruer la route du cavalier)
- 8) 1. Fxf6 Fxf6 2. Fd5
- 9) 1. ... b4 (se défendre, sinon Fxf6 et Cd5)
- 10) 1. ... f3 (case forte en f4)
- 11) 1. g3 et 2. Fxc6; 1. Fxc6? Te4+
- 12) 1. Ch1 (en route vers g5)

34 *L'élimination de la défense / Dévier + mat: B*

- 1) 1. Ce7 Fxe7 2. Dh8#; 1. Te7? Fg7
- 2) 1. ... Tc2 2. Dxc2 Cf4+ 3. Rh4 Dg4#
- 3) 1. Fc6 Dxc6 2. De7#; 1. ... Fxc6 2. Td8+

- 4) 1. ... Dd6 (et non pas 1. ... Dd4 2. Dd2)
- 5) 1. ... Fxe4 2. Txe4 (2. Dxe4) Df1+ et mat; 2. Dh3 Dxe1+
- 6) 1. Dh6+ gxh6 2. Txb7+; 1. ... Rxh6 2. Th8#

- 7) 1. Tg5 Dxc2 2. Th5#
- 8) 1. ... Cc1 2. Fxc1 Dd1#
- 9) 1. ... Te2
- 10) 1. ... Tf2

- 11) 1. ... Ta8 2. Dxa8 Fb5#; 1. ... Dc2+ gagne aussi.
- 12) 1. Dd5+

35 Test / Mix: H

- 1) 1. ... Cfg3+ 2. Fxg3 Dxc4; 2. hxg3 Cf2+; 2. Txg3 Cf2+ (interceptor)
- 2) 1. ... Cd3+ 2. cxd3 Dc6+ (mat par accès)
- 3) 1. Cd6+ exd6 2. exd6+ ; 1. ... Rd7 2. Cxf7 (échec à la découverte)
- 4) 1. Texd7 Txd7 2. Ta8+ (échec rayons X)
- 5) 1. ... Txe1+ 2. Fxe1 Fe4 of 1. ... Fe4 (interceptor)
- 6) 1. Fd1 en 2. Fa4 (enfermer)
- 7) 1. ... 0-0-0 2. Txd7 Txb2+ (double attaque et coopération de 2 pièces)
- 8) 1. Tc8+ Rxc8 2. Fxb7+ (attaque à la découverte)
- 9) 1. Tc6 + et gain de fou; 1. ... Rxd5 2. Fg2# (chasser+pièce)
- 10) 1. Dh5+ Dxb5 2. Tg7# (dévier+mat)
- 11) 1. Df2+ Db6 2. Ta8+ Rb7 3. Tb8+ (dévier+pièce)
- 12) 1. ... Txe5 2. fxe5 Td3+ (double attaque: tour)

37 La défense / Se défendre contre le mat: A

- 1) 1. Da8+ (1. Da7+ Rc8) 1. ... Rxa8 2. Fxd5+ Rb8 3. Fxf3 Th7+ Rg8 5. Fxf7+) 2. Dxe4 Dd3+
- 2) 1. ... Tf3 2. Rxf3 (2. Txf3 Fc6+) 2. ... Rf7
- 3) 1. ... Dxc5 2. fxc5 Fxc5+ 3. Rc2 Txe6
- 4) 1. ... Txc1+ 2. Rxc1 Fe3+ 3. Rf1 h5
- 5) 1. Te1! (1. Cf1 Dxf1+ 2. Rxf1 Th1#) 1. ... Dxe1+ 2. Cf1
- 6) 1. ... Fxe4+ (1. ... Dd3+? 2. Ra1 Fxe4 3. Txc7+ Rxc7 4. Th7+ Rg8 5. Fxf7+) 2. Dxe4 Dd3+
- 7) 1. ... Ce3+ (1. ... c4 2. Txc8+ Rxc8 3. Fxc4+) 2. Rd3 c4+
- 8) 1. Tb8+ Rh7 2. Tb5 Txb5? 3. Dd8+ Rh7 4. Dd3+
- 9) 1. ... Td1 2. Txd1 Dxf6
- 10) 1. ... Cf2+ 2. Rh2 Cg4+ 3. Rh3 Cf6
- 11) 1. ... De3+ 2. Rxe3 Cf5+ 3. Rf2 Tg7
- 12) 1. ... Dd4!

38 La défense / Se défendre contre le pion passé: A

- 1) 1. Fb3 g5 2. Fxc2; 1. ... b1D Tc8+ 2. Tf7#
- 2) 1. Cd5 g2 2. Cf4 g1D 3. Ce2+ Rf3 Td2
- 3) 1. Th8 c1D 2. Td8+ Rc5 3. b4+ Rxb4 3.

- Rb2
- 6) 1. Td1+! Re7 (1. ... Rc7 2. Ce6+; 1. ... Rc8 2. Ce6) 2. Cf3
 - 7) 1. Tb8+ Ra7 2. Ce5 e1D (2. ... Rxb8 3. Cd3) 3. Cc6#

- 8) 1. Fa1! Rb1 2. Fd4 Rc2 3. Re5
- 9) 1. Fe1 fxe1D 2. Cg2+
- 10) Dessin
- 11) Dessin
- 12) 1. Tfe1 a1D 2. T1e7#

39 La défense / Se défendre contre des menaces: A

Le coup en gras est le coup qui semble gagner et contre lequel il s'agit de trouver une défense.

- 1) 1. **Dh6** Df5+ et 2. ... Dxf6
- 2) 1. **Dh6** Dc5+ et 2. ... Df8
- 3) 1. **Dd3** Tb8 et si 2. Dxc6 Tg8
- 4) 1. **b5** Ce5 2. bxa6 Cf3+
- 5) 1. **Cc5** Dh7+ et 2. ... dxc5
- 6) 1. **f5** Tb6 2. fxg6 Tb2

- 7) 1. **De6** Db7 2. Dxf7? Fc5+
- 8) 1. **Td1** Cxc3 2. Txd7 Ce2+
- 9) 1. **Te8** Fe6
- 10) 1. **Cd6** Dc7
- 11) 1. ... **e4+** 2. Rd4 exf3 3. Te6 #
- 12) 1. **f5** Cf6 et 2. ... Fd7

40 L'élimination de la défense / Mix: A

- 1) 1. ... Dxe1+ 2. Cxe1 Tg1 #
- 2) 1. Tc7+ Fxc7 2. Ca7 #
- 3) 1. Tf7
- 4) 1. Cb8
- 5) 1. Txf6
- 6) 1. ... Fe5

- 7) 1. Fb2 Dxb2 2. Txh6+
- 8) 1. Ce4 ou 1. Te4
- 9) 1. ... Tg1+
- 10) 1. ... Txd4+ 2. exd4 Db5+
- 11) 1. ... Dd6 et gain d'une pièce
- 12) 1. Ff6+

42 La finale des tours / Tactique (mat): A

- 1) 1. Ta8! Rxa4 2. Rb6#
- 2) 1. Te6 en 2. Th6+ 3. g6+
- 3) 1. Rg8 avec mat imparable.
- 4) 1. Rd3 Td7+ 2. Rc3 et 3. b4#
- 5) 1. f5+ Rh6 2. Tg8!
- 6) 1. a3+ Rxa3 2. Tg4 et mat.
- 7) 1. ... Td6 2. Txa7+ Re6
- 8) 1. Rf6 Tf2+ 2. Rg7 g4 3.

- Ta5+
- 9) 1. g4! Txg4 2. Tc7 et mat
- 10) 1. Te1+ Tb1 2. Tc1 Txc1 3. Rxc1 h5 4. gxh6
- 11) 1. ... Te5 2. Tg4+ Rc3 et 3. ... Ta5+ est décisif
- 12) 1. f5 Txg3 (sinon mat en f4) 2. f6

43 La finale des tours / Tactique (échec rayons X): B

- 1) 1. ... Th7+ 2. Rg4 Tg7+
- 2) 1. Th6+ Rd7 2. Th8 Txa7 3. Th7+

- 3) 1. Ta4 Txa4 2. Th3+ Rd4 3. Th4+
- 4) 1. a3+ Rxa3 2. Ta5+ Rb4 3.

- Ta4+
- 5) 1. ... Ta3+ 2. Re4 Ta4+ en 3. ... Th4; 2. Re2 Ta1
 - 6) 1. Rg3 Rf7 2. Th8 (1. Th8? Th1+; 1. Tg8? Th1+ et 2. ... Tg1+)
 - 7) 1. b6 axb6 2. a7
 - 8) Dessin
 - 9) 1. e7 Rxe7 2. Tc8
 - 10) 1. Re4 h3 2. Th8 Txa7 3. Th6+ Re7 4. Th7+
 - 11) 1. a6! bxa6 2. Ta8; 1. ... Th6 2. axb7 Rxb7 3. c6+ (1. c6? a6!)
 - 12) 1. Tg1! Ta2 2. Tg8 (1. Tg8? Th1)

44 *L'attaque contre le roi / Attaque contre le roque: A*

- 1) 1. Dg5 hxg5 2. hxg5#
- 2) 1. Tf6 Dxe5 2. Dxb6+! (2. Txb6 Rg8)
- 3) 1. ... Fc2
- 4) 1. Cf6 gxf6 2. Dxf6 Fh7 3. Dh8+ Fg8 4. Dxb6#
- 5) 1. Dxb4 fxb4 2. Cg6+ hxg6 3. hxg6 en mat.
- 6) 1. Cd5 exd5 2. Dh7+ Rf8 3. Dh8# (ou 1. Dh7+ et 3. Cd5+)
- 7) 1. ... Fh3 avec au moins gain de qualité.
- 8) 1. Dxf7 Cxf7 2. Tg8+ Txg8 3. Cxf7#
- 9) 1. Dxb6+ hxg6 2. Cf6+ Rg7 3. Th7#
- 10) 1. Cf5 exf5 2. Cd5 et 3. Cf6+
- 11) 1. Txg6 hxg6 2. Dxb6 et mat en g7.
- 12) 1. Cf6 Fg8 2. Ch5 gxh5 3. Df6#

45 *L'attaque contre le roi / Attaque contre le roque: B*

- 1) 1. ... Fxe2 2. Txe2 Cf3+ Txf7
- 2) 1. Cf6+ gxf6 2. exf6 et 3. Dg4+ ou 3. Dxf8+
- 3) 1. f6 exf6 2. Cdf5 gxf5 3. Cxf5
- 4) 1. Fxb6+ fxb6 2. Dd7+
- 5) 1. Dh6 Ff6 2. Fxf6
- 6) 1. Fh6 Te8 2. Fxa6
- 7) 1. ... Tg6 2. gxh3 Dg1+
- 8) 1. Ch6+ Rf8 2. Cf5 exf5 2.
- 9) 1. ... Dh3 2. Fxc6 Cg4
- 10) 1. ... Dh3 2. Tg1 Th5 3. Cxb5 Dxf3+
- 11) 1. Fxb7+ Rxb7 2. Dh5+ Rg8 3. g6 Te8 4. Dh7+ Rf8 5. Dh8+
- 12) 1. Cf6+ gxf6 2. Dh7+ Rf8 3. Cxe6+ Cxe6 4. Fh6+

47 *La stratégie / Colonne ouverte: A*

- 1) 1. f4 (ouvrir la colonne f) d'appui
- 2) 1. cxd5 exd5 2. Tac1 Tac8 3. Fa6 (ouvrir, occuper la colonne et chasser le défenseur)
- 3) 1. Tg6 (occuper point
- 4) 1. Tc6 (occuper point d'appui)
- 5) 1. ... Cb4 (conquérir la colonne c)
- 6) 1. Fa6!; 1. Tac1 Tac8 2. Fa6

- Tc5 (éliminer la défense)
- 7) 1. ... Cg3 2. Tc1 Ce4 et les Blancs doivent abandonner la colonne a.
 - 8) 1. Tc8 Rf8 2. Txd8+ Txd8 3. Tc7
 - 9) 1. Cd3 et les Noirs doivent

abandonner la colonne a, sinon b4 est perdu.

- 10) 1. ... Tc6 2. Txc6 Dxc6+
- 11) 1. g4 (1. Fg5 Rg7 2. Fxf6+ Rxf6 3. Td7 Tb8 4. c5 Re6 5. Tc7 f6 et 6. ... Rf7)
- 12) 1. De5 (ouvrir la colonne d)

48 Test / Mix: I

- 1) 1. ... Td3; 1. ... Fd3 2. Rf2 (intercepter)
- 2) 1. ... Txf2 2. Cxb2 Tf6+ (2^e rangée)
- 3) 1. ... Ce4 2. Dxc7 Te1+ 3. Rg2 Tf2# (attaque à la découverte)
- 4) 1. ... Fd2 2. Dxd2 Dg2+ (bloquer)
- 5) 1. ... Fg6+ 2. Dxc6 Dc2+ (dévier et échec rayons X)
- 6) 1. ... Te2 2. Dxe2 Cxf4+ (dévier et double attaque: cavalier)
- 7) 1. ... Cf3+ 2. Dxf3 De1+

(attaque à la découverte)

- 8) 1. Fh6+ Rg8 2. Fd5 (dévier + pièce; aligner pièce arrière et clouez)
- 9) 1. b6 axb6 2. Cb5 (évacuation de case et double attaque : cavalier)
- 10) 1. ... Txc3 2. bxc3 Df3; 2. Dxc3 Dxe4 (prendre+pièce/mat)
- 11) 1. Cxd5 Dxd5 2. Fxe6+ (dévier et double attaque: dame)
- 12) 1. Fxf7+ Rh7 2. Fxg6+ (accès)

49 Test / Mix: J

- 1) 1. Cxf6+ Cxf6 2. Dxc7 (dévier+pièce)
- 2) 1. Fa4 Dxa4 2. Ff6 (dévier+mat)
- 3) 1. ... Cg5 2. De3 Dxe1 (diriger + dévier et double attaque: dame)
- 4) 1. ... Ce3 2. fxe3 Txc3+ (accès)
- 5) Dessin
- 6) Dessin
- 7) 1. ... Cf1 (chasser+mat)

- 8) 1. ... Tb1 (élimination de la défense et double attaque: fou)
- 9) 1. Cd8+ Dxd8 2. Dxd5+ (élimination défenseur et double attaque: dame)
- 10) 1. ... Td2 2. De3 Td3 (dévier et échec à la découverte)
- 11) 1. Fxh6 car 1. ... Txh6 2. Cg5 (enfermer)
- 12) 1. ... Txe3+ 2. fxe3 Fb4+ (prendre+pièce/accès)

51 La partie nulle / Pat: A

- 1) 1. Cf4+ Fxf4 pat
- 2) 1. f6 Dxf8 pat

- 3) 1. Da8+ Rh7 2. De4+ Dxe4 pat
- 4) 1. Fd4+ Dxd4 2. Ce2+ Cxe2 pat
- 5) 1. Rh4 a3 2. Rh5 a2 3. h4 a1D pat
- 6) 1. Fe4+ Rc7 2. Fg2 Txxg2 pat
- 7) 1. Dd1+ Dxd1 pat
- 8) 1. Df6 Rh7 2. Dxxg7+ Txxg7 pat
- 9) 1. Re8 Ce6 (1. ... Fxf6 pat) 2. f7+ Rg7 3. f8D+ Cxf8 pat
- 10) 1. Tg7+ Rxxg7 (sinon échec perpétuel) 2. Fd4+ Dxd4 pat
- 11) 1. Ta6+ Fxa6 2. a8D+ Rb6 3. Da7+ Txa7 pat
- 12) 1. a8D (1. g5+? Rf7 2. g6+ Rg8 3. a8D+ Ff8+) 1. ... Fc1+ 2. g5+ Fxxg5+ 3. Rh7 Txa8 pat

52 La partie nulle / Insuffisance de matériel: A

- 1) Dessin
- 2) 1. Cc7+ Ra7 2. Fd4+ Dxd4 3. Cb5+
- 3) 1. Re4 Fg4 2. Rf4 Fh5 3. Rg5 Fg6 4. Rf4 Fh5 5. Rg5 Fg6 6. Rf4
- 4) 1. ... Tf2+ 2. Rxf2 (2. Re3 Cd1#) 2. ... Cxe4+
- 5) 1. ... g1F 2. Txf1 pat (2. Tc2 Fxf2+ 3. Txf2 Rg1=; 2. Rd5 Fxf2 3. Txf1+ Rg2=)
- 6) 1. h6 gxh6 (1. ... g6 2. Rf6) 2. Rf6 Cg8+ 3. Rg6
- 7) 1. ... b5 2. Cxb5+ Rc6 3. Rg2 Rb6 4. a7 Rb7
- 8) 1. f8D Cxf8 2. Rf6 Rd4 3. Rf5 Re3 4. Rg4 Ce6 5. Rh5
- 9) 1. Te4 Dg5 (1. ... Dd8 2. Te8+ Dxe8 3. Cf6+) 2. Tg4 Dxxg4 3. Cf6+
- 10) 1. d7 Dxd7 2. Fc6+ Dxc6 3. Cd4+; 2. ... Rxc6 3. Ce5+
- 11) 1. Cd5 Te5 2. Cf4+ Rg4 3. Cd3 Td5 4. Cxe1 Td2 5. Rg1
- 12) 1. Td4+ Rc6 (1. ... Re5 2. Te4+ Rxe4 3. Cc5+) 2. Tc4+ Dxc4 (2. ... Cbxc4 3. Cd4+; 2. ... Rd7 3. Cc5+; 2. ... Rb7 3. Cc5+; 2. ... Rb5 3. Cd4+; 2. ... Rd6 3. Tc6+!) 3. Ca5+

54 La finale / Mauvais fou: A

- 1) 1. Rf3; 1. Rxd4? Rg4 2. Re3 Rg3; 1. Rf4 Rh4 2. Rf3 Rh3 et le roi n'atteint pas le coin.
- 2) 1. Rf2! et le roi atteint h1 (1. Rf3? Fe5 2. Rf2 Fh2 3. Rf3 Rf5; 1. Rf1? Fd4)
- 3) 1. Rc2 et les Noirs doivent abandonner le contrôle de b2 ou b1; 1. Rc3? Fb1 2. Rc4 Rb2 (*De Feijter 1940*)
- 4) 1. Re2! h3 2. Rf3; 1. a5? h3 2. Rf1 Fc5 et le roi noir arrête les pions blancs.
- 5) 1. Rd6! Rxb7 2. Rc5 a4 (2. ... Ra6 3. Rc4 a4 4. Rb4!; 2. ... Fe2 3. Rd4) 3. Rb4; 1. Rd4? a4 2. Rc3 a3 (*Mockel 1962*)
- 6) 1. Re1 Rc5 2. Dxd5+ Rxd5 3. Rd2; 1. ... Dxxg2 est pat.
- 7) 1. Rf7 Rh6 2. Rg8 (empêche le roi noir d'arriver dans le

coin)

- 8) 1. a5 Rd5 2. a6 Rc6 3. Fd8
- 9) 1. Fb6 Rc6 2. Fa5
- 10) 1. Fe8 Rf6 2. h6; 1. h6? Rf7
2. Fe4 Rg8
- 11) 1. ... h3 2. Rf3 Ff4 3. Rf2
Fh2 4. Rf3 Rf5

55 Test / Mix: K

- 1) 1. ... Dxb2+ 2. Rxb2 Th6+;
1. ... Txe3 2. fxe3 (mat par
accès)
- 2) 1. Cxc6 Fxc6 2. Ce7+
(double attaque : cavalier par
une prise)
- 3) 1. Ff5 Dxf5 2. Cd6+ (double
attaque : cavalier par une
déviation)
- 4) 1. Df4 f5 2. De5 (meilleur
est 2. Txf8+); 1. ... Fxf4 3.
Txf8# (dévier + mat)
- 5) 1. ... Ta3 (double attaque :
fou par déviation)

56 Test / Mix: L

- 1) 1. ... Tc1 2. Txc1 Dd1+
(dévier+mat)
- 2) 1. Ce6 fxe6 2. Dxe6+ avec gain
de pion (double attaque: dame
par une déviation)
- 3) 1. Fc8 Txc8 2. Dxb7+ (double
attaque : dame par une
déviation)
- 4) 1. ... Dd2+ 2. Fxd2 cxd2+ 3.
Rd1 Cxh7 (défendre contre un
clouage)
- 5) 1. Cf5 Txf5 2. Th1+ et mat
(dévier+mat)
- 6) 1. Txd6 Dxd6 2. Fxc5 Dxc5 3.

- 12) 1. Rc5 Re7 2. Rc6 Rd8 3.
Rb7 Rd7 4. Fc1 et mainte-
nant que le roi noir ne peut
plus atteindre le coin, il est
temps d'aller chercher le
pion a.

- 6) 1. d5 et 2. Fxe4 (intercepter)
 - 7) 1. Fc7 Dxc7 2. Fxd5+
(clouage : aligner pièce
arrière)
 - 8) 1. ... Ce4+ 2. Rf3 Dxc4
(double attaque : cavalier)
 - 9) 1. ... Db6 2. Fxb6 Ce2#
(dévier+mat)
 - 10) 1. ... De1+ 2. Rxe1 Fb4+
(échec double)
 - 11) 1. ... Db1+ 2. Rf2 Df1+
(promouvoir le pion passé)
 - 12) 1. Cf5; 1. Cb3? f6 (échec à la
découverte)
- Dxf6 (prendre+pièce)
 - 7) 1. Cxd5 car 1. ... Fxd5 2. Cxf6+
(double attaque : cavalier par
une déviation)
 - 8) 1. f3! Cxc3 2. Dxc3+; 1. Cxe4
Txe4 2. Ff3 Td4 (dévier+pièce)
 - 9) 1. ... Cd2 2. Cxd2 Txxg1+; 2.
Txxg2 Cxf3+ (dévier)
 - 10) Dessin
 - 11) Dessin
 - 12) 1. Fd2 Dxe6 2. Fxe3+; 1. ...
Fxd2 2. Cg4+ (double attaque :
cavalier par déviation)