Étape 1 plus

3 Le matériel / Prenez une pièce attaquée à deux reprises : A

1) 1. Cxd5
2) 1. Cxf6 (1. Fxf6 cxd5) 1. ... gxf6 2. Fxf6
3) 1. Dxb7
4) 1. Cxd6 (1. Txd6 fxe4)
5) 1. Cxf6 (1. Fxf6 dxe4+) 1. ... Fxf6 2. Fxf6
6) 1. Dxd5 (1. Cxd5 Dxe4)
7) 1. Cxh6+ (1. Fxh6 gxf5)
8) 1. Txg6 (1. Cxg6 Dxg3)
9) 1. ... Tcxe5 (1. ... Texe5 2. Tf8#)
10) 1. Dxe6+
11) 1. Cxe5 (1. Dxe5 Dxd3+)
12) 1. Dxg5+ (1. Cxg5 Fxh5)

4 Le matériel / Prenez une pièce attaquée à deux reprises : B

1) 1. ... Dxd4
2) 1. Cxe7+ (1. Dxe7 Dd1#)
3) 1. ... Fxc4 (1. ... Dxg4 2. Fxg4+)
4) 1. Fxe4 (1. Dxe4 Dc1+)
5) 1. ... Fxc4 (1. ... Dxc4 2. Dxg6)
6) 1. ... Dxc4 (1. ... Txc4 2. Txd5)
7) 1. Dxf6 (1. Txf6 Dxd4)
8) 1. Dxg3 (1. hxg3 Dxh1+)
9) 1. Dxe4 (1. Cxe4 Dxd5)
10) 1. Dxc5 (1. Cxc5 Dxd4)
11) 1. Dxc8+ (1. Cxg6+ Rh7 ; 1. Cxc8 Dxa6)
    1. ... Dxc8 2. Cxc8
12) 1. Cxc5 (1. Dxc5 Dxa4)

5 Le matériel / Choisissez la bonne prise : A

1) 1. Txb2 (1. Txg7+ Fxg7)
2) Dessin
3) 1. ... Cxc6
4) 1. Dxa5 (1. Dxe7 Ta1+)
5) 1. Fxd5 (1. Txc7 Cxc7)
6) 1. Fxh6 (1. Fxh4 Fxd2)
7) 1. exd4 (1. Txc8 Cxb3; 1. Cxd4 Txc1+)
8) 1. ... Fxg4 (1. ... Fxb3 2. Ch6#)
9) 1. Cxd2 (1. Txd2 Fxh5)
10) 1. ... Cxe2+ 2. Dxe2 Rxg7
11) 1. hxg6 (1. Cxb5 Da1#)
12) 1. ... Cxe3 2. Dxf5 Cxf5

6 Le matériel / Choisissez la bonne prise : B

1) 1. Txb7
2) 1. ... Fxf3
3) 1. Txb7
4) 1. Fxc6+ Rd8 2. Fxg2
5) 1. Cxc6 bxc6 2. gxh5
6) 1. ... Cxf5
7) 1. Txf7+ Rg8 2. Txf2
8) 1. Fxg4+
9) 1. dxc6 Fxc6 2. hxg3
10) 1. Dxa8+ Rd7 2. dxe5
11) 1. Dxc7 (1. Dxa4 Dxh2#)
12) 1. ... Dxd6 (1. ... Dxh4 2. De8#)

7 Le matériel / Mix : A

1) 1. Txf1 (sinon 1. ... Txd1)
2) 1. ... Txh4 (1. ... gxh4 2. Dxg7)
3) 1. bxc3 (1. exf5 Td1#)
4) 1. cxb3 (1. axb3 Txc2)
5) 1. Fxc5 (1. Dxc5 Tf1+)
6) 1. gxf3 (1. Dxf3 Dxe1#)
7) 1. dxc5 (1. Txc5 Dxf1+)
8) 1. ... Dxc3 (1. ... Fxc3 2. bxc4)
9) 1. Cxd5 (1. Cxb5 Txe3)
10) 1. Dxe3 (1. Fxe3 Fxe3)
11) 1. ... Dxd6 (1. ... Fxd6 2. Fxd6)
12) 1. h8D+ (1. hxg8D cxd1D; 1. Th1 Cf6+)

9 La défense / Protégez : A

1) 1. c3
2) 1. b4
3) 1. ... Ce7
4) 1. g4 / 1. g3
5) 1. ... c6
6) 1. cxd4
7) 1. Fd2
8) 1. g4
9) 1. ... Fe3
10) 1. Cc1
11) 1. bxc4
12) 1. Rd2

10 La défense / Protégez : B

1) 1. Tf4
2) 1. Fe3
3) 1. Fd4+
4) 1. ... Fb7
5) 1. Ta4
6) Dessin
7) 1. Tc3
8) 1. Dd4
9) 1. Ta1
10) 1. De5
11) 1. ... Dd3
12) 1. Fd6

11 La défense / Déplacez : A

1) 1. Tf1
2) 1. Dc8+
3) 1. Td8
4) 1. Fb7
5) 1. ... Dg7
6) 1. Tc4
7) 1. Te1
8) 1. Tg3
9) 1. Fb6
10) 1. Ta4
11) 1. ... Fb3
12) 1. Td6

12 La défense / Déplacez : B

1) 1. Fh3
2) 1. ... Dd7
3) 1. ... Fc7
4) 1. ... Dc7
5) 1. ... De7
6) 1. ... Dd6
7) Dessin
8) 1. ... Dg5
9) 1. ... Dh6
10) 1. ... Dg5
11) 1. Da6
12) 1. ... Dd2

13 La défense / Mix : A

1) 1. ... e4
2) 1. Cxe6+
3) 1. ... Dg8
4) 1. Db4
5) 1. Txe8+ (1. Ta7 Txe5+)
6) 1. ... b4
7) 1. … Dxe4
8) 1. d5
9) 1. Fc5
10) 1. ... Cc6 (1. ... Ce6 2. Dxg4)
11) 1. ... Dh8
12) 1. Td1 (1. Te1 Fd4)

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

1) 1. Rh1
2) 1. ... Cf8 (1. ... Cxd8 2. Txd8#)
3) 1. Rf1 (3. Rh2 Th7#)
4) 1. ... Df8 (1. .... Rh7 Th1#)
5) 1. Dxe8 (1. ... Fxe8 2. Df8#)
6) 1. Ff1 (1. Fxb1 Te1#)
7) 1. ... Rf8 sinon mat en g7 ou h4.
8) 1. Rf2 (1. Rh2 Th1#)
9) 1. ... Ff8
10) 1. ... Rc7 (1. ... Ra6 2. Tb6#)
11) 1. … Re6 (1. … Re8 2. De7#)
12) 1. ... Fb8

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

1) 1. … Dxf8 (1. … Rxf8 2. Dh8#)
2) 1. … Cxh7 (1. ... Rh8 2. Nxf7#)
3) 1. ... Cb6 (1. ... Rc8 2. Dh8+)
4) 1. ... Db4 (1. b4 Dc2#)
5) 1. ... Re8 (1. ... Rg8 2. Fc4#)
6) 1. ... Rg8 (1. ... Re8 2. Fh5#)
7) 1. Rc1 (1. Re2 Dc3#)
8) 1. ... Cg8 (1. ... Cxe8 2. Df8#)
9) 1. Re1
10) 1. … Dg7 (1. … Dxf6 2. Fxf6#)
11) 1. Rf2
12) 1. ... Rc8 (1. ... Rc6 2. Dd5#)

17 Le mat en un coup / Trouvez autant de tableaux de mat que possible : A

1) 3x : 1. Dd2# ; 1. Dc5# ; 1. Db6#
2) 2x : 1. De4# ; 1. Df7#
3) 4x : 1. Dg7# ; 1. Dh8# ; 1. Df7# ; 1. Dg6#
4) 3x : 1. Dxh5# ; 1. Fxg5# ; 1. Txh5#
5) 3x : 1. ... Cf3# ; 1. ... Dg2# ; 1. ... Cxf1#
6) 3x : 1. Tg7# ; 1. Dh8# ; 1. Dg7#
7) 4x : 1. f8T# ; 1. Dg8# ; 1. Dh6# ; 1. f8D#
8) 3x : 1. ... g4# ; 1. ... Cf2# ; 1. ... Dxh4#

9) 3x : 1. Dg7# ; 1. Df8# ; 1. De8#
10) 3x : 1. d4# ; 1. g3# ; 1. De4# ; 1. d3+? Fe3
11) Dessin
12) Dessin

18 Le mat en un coup / Trouvez autant de tableaux de mat que possible : B

1) 3x : 1. Tf3# ; 1. Ce2# ; 1. Dg5#
2) 3x : 1. Ca4# ; 1. Cd5# ; 1. Db5#
3) 3x : 1. ... Dg2# ; 1. ... Df1# ; 1. ... Tf1#
4) 3x : 1. Dc5# ; 1. Ce5# ; 1. Dc3#
5) 4x : 1. Cb6# ; 1. Db8# ; 1. Dd7# ; 1. De6#
6) 3x : 1. Fd5# ; 1. Cd2# ; 1. f3#
7) 3x : 1. ... Dh6# ; 1. ... Df4# ; 1. ... Dd8#
8) 3x : 1. g6# ; 1. Cf5# ; 1. Df4#
9) 4x : 1. Cf6# ; 1. Ff5# ; 1. De8# ; 1. Th7#
10) 3x : 1. Df2# ; 1. De1# ; 1. g3#
11) 3x : 1. ... Ff8# ; 1. ... Tc8# ; 1. ... Dc7#
12) 3x : 1. Fb5# ; 1. Dc7# ; 1. De8#

19 Le mat / Faites mat en un coup : A

1) 1. ... Ff1#
2) 1. Ch7#
3) 1. ... Cd2#
4) 1. Cf1#
5) 1. Fg5#
6) 1. Fb6#
7) 1. Ce6#
8) 1. Ch6#
9) 1. Cg6#
10) 1. ... Ce3#
11) 1. c4#
12) 1. Ce6#

20 Le mat / Faites mat en un coup : B

1) 1. Cf7#
2) 1. Fh6#
3) 1. Cb5#
4) 1. ... Cxf2#
5) 1. Cg6#
6) 1. ... Cd3#
7) 1. ... Cf3#
8) 1. Cxd5#
9) 1. Cxa7#
10) 1. ... f2#
11) 1. ... Fg3#
12) 1. Ff4#

21 Le mat / Faites mat en un coup : C

1) 1. Df5#
2) 1. Tf7#
3) Dessin
4) 1. Dc8#
5) 1. De6#
6) 1. Td5#
7) 1. e5#
8) 1. ... Da5#
9) 1. ... De5#
10) 1. ... Dh6#
11) 1. d6#
12) 1. De8#

22 Le mat / Faites mat par un échec à la découverte : A

1) 1. Rf8# (1. Rf6+ Rxg8)
2) 1. ... Cxc1#
3) 1. ... Tg4#
4) 1. ... Fxf2#
5) 1. ... gxf1D# ou T
6) 1. ... Cf3#
7) 1. Ff8#
8) 1. Ff4#
9) 1. Cxf5# (1. Cc8+ Cd4)
10) 1. Fxe6#
11) 1. Fe2#
12) 1. ... Txa3#

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

1) Dessin
2) ♖c1-c7-e7-e5
3) ♖h8-h3-a3-a6
4) ♖d8-d1-c1-c4
5) ♖a7-a3-h3-h7
6) ♕d1-a1-a2-g8
7) ♕c2-c5-f8-b8
8) ♖d7-d1-g1-g8
9) ♖b4-b6-h6-h7
10) ♕a1-g1-g7-e5
11) ♗e8-f7-c4-d3-b1
12) ♗e1-g3-e5-b2

25 Tracer l'itinéraire / Faites échec sans être pris : A

1) Dessin
2) ♗b6-g1-h2-e5+

3) ♗h5-g6-h7-g8+
4) ♗d8-g5-c1-b2+
5) ♗d7-a4-d1-f3+
6) ♗a3-d6-b8-a7+
7) ♗f1-g2-b7-c8+
8) ♗g4-e6-a2-b1+
9) ♗g2-d5-b3-a4+
10) ♗a5-d2-h6-f8+
11) ♗f6-e7-a3-c1+
12) ♗c8-d7-a4-d1+

26 Tracer l'itinéraire / Faites échec sans être pris : B

1) ♖e7-b7-b3-c3+
2) ♖e8-c8-c7-g7+
3) ♖a1-a3-g3-g5+
4) ♖c6-h6-h8-e8+; ♖c6-h6-h2-e2+
5) ♖a1-f1-f7-b7+
6) ♖a4-b4-b3-h3+
7) ♖a5-g5-g8-e8+
8) ♖h7-g7-g8-c8+
9) ♖h2-c2-c8-b8+; ♖h2-h7-d7-d6+
10) ♖h7-h5-f5-f8+
11) ♖c1-h1-h8-e8+
12) ♖d8-d7-g7-g4+

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

1) ♕h7-b1-d1+
2) ♕g8-g6-e8+
3) ♕h5-h2-b2+
4) Dessin
5) Dessin
6) ♕h6-h3-a3+
7) Dessin
8) Dessin
9) ♕c7-e7-e2+
10) ♕e8-f8-a3+; ♕e8-a4-a3+
11) ♕a1-h1-a8+
12) ♕b8-d6-d1+

28 Tracer l'itinéraire / Faites échec sans être pris : D

1) ♘h6-g4-f6-e8+
2) ♘g2-f4-e6-c7+
3) ♘e6-g5-h3-g1+
4) ♘c3-b1-a3-c2+; ♘c3-b1-d2-f3+
5) ♘e2-f4-h5-f6+
6) ♘c3-a2-c1-b3+
7) ♘b3-d2-e4-f6+
8) ♘a3-b1-c3-a4+
9) ♘f4-g6-e7-c6+
10) ♘h3-g1-f3-d4+
11) ♘a5-b7-c5-e4+
12) ♘a8-c7-b5-d6+

29 Enfermer / Capturez la pièce : A

1) Dessin
2) 1. Td4
3) 1. De5
4) 1. ... Fb7
5) 1. c3
6) 1. ... Fd4
7) 1. ... Fe1
8) 1. ... Cg4
9) 1. ... Cf6
10) 1. ... a4
11) 1. Cc6
12) 1. Fh4

30 Enfermer / Capturez la pièce : B

1) 1. Cc4
2) 1. ... c5
3) 1. ... f5
4) 1. Cc3
5) 1. ... Dc3
6) 1. ... Fh3
7) 1. ... Ch3
8) 1. ... e5
9) 1. ... d1C
10) 1. Da8
11) 1. ... Cf6
12) 1. ... f1D

31 Tracer l'itinéraire / Prenez toutes les pièces : A

1) Dessin
2) ♕a6xa2xb1xg6
3) ♕h2xc7xh7xg6xf5
4) ♖b6xg6xg3xh3xb3 of b3xh3
5) ♕b7xf3xa3xc5xf5xh7
6) ♘b3xc5xe4xd2
7) ♗f7xg6xf5xe4xb7
8) ♖e7xe4xh4xh7xb7xb6
9) ♖e7xb7xh7xh4xe4xe3
10) ♖e8xe3xa3xa4xa7
11) ♕h6xe3xf2xb6xb7
12) d8♘xb7

33 La défense contre le mat / Prenez : A

1) 1. ... Txf6
2) 1. ... Dxg5
3) 1. ... Txf6
4) 1. ... Txc3
5) 1. ... Fxh6
6) 1. ... Fxg5
7) 1. ... Txh6
8) 1. ... Cxg6
9) 1. ... Cxf6
10) 1. ... Dxg3+ 2. Txg3 b2D
11) 1. Txa5
12) 1. ... Fxf5

34 La défense contre le mat / Protégez : A

1) 1. Ta1
2) 1. ... Tg8
3) 1. Df2
4) 1. ... Dh2
5) 1. ... Ff5
6) 1. ... Ff8
7) 1. c7
8) 1. ... Ta1
9) 1. b4
10) 1. Dg1 (1. Dc2 Df1#)
11) 1. ... Fd6
12) 1. ... c5

35 La défense contre le mat / Déplacez : A

1) 1. ... Rg8
2) 1. ... h5
3) 1. Rg1
4) Dessin
5) 1. ... Rg8
6) 1. ... Rg7 ou 1. ... Rg8 (1. ... Tg8 2. Dh7#)
7) Dessin
8) 1. Fb3
9) 1. ... Ff6
10) 1. ... f6
11) 1. ... Tfe8
12) 1. ... Tg7

36 La défense contre le mat / Interposez : A

1) 1. Ce4
2) 1. ... Fb6
3) 1. ... f5
4) 1. ... Ff5
5) 1. Tf7
6) 1. ... e4
7) 1. ... f6
8) 1. Fd4
9) 1. ... g6 (1. ... h6 2. Dh7#)
10) 1. ... Dg6
11) 1. ... Dxb3
12) 1. Dc3 (1. g3 Dh3#)

37 La défense contre le mat / Mix : A

1) 1. ... Fxe1
2) 1. Ff1
3) 1. Rc1
4) 1. a3
5) 1. g5
6) 1. ... Fxh6
7) 1. ... hxg6
8) 1. ... c2
9) 1. Txf4 (1. g3 Te2#)
10) 1. b4
11) 1. ... Dxh7
12) 1. Cd3 (1. Cd1 Dc1#)

38 La défense contre le mat / Oui ou non : A

1) Non
2) Non
3) Oui : 1. Df2 (ou 1. Rh1 Tf1+ 2. Dg1)
4) Oui : 1. ... Ff8
5) Dessin
6) Dessin
7) Non
8) Dessin
9) Dessin
10) Oui : 1. ... Dg6
11) Non
12) Oui : 1. d8D

40 La partie nulle / Où le roi se trouve-t-il pat : A

1) ♔a6
2) ♔a5
3) ♚d6
4) ♔c4
5) ♔a6
6) ♚c3
7) ♔a1, ♔c3
8) ♔e3

9) ♔f5, ♔h1
10) ♚h7, ♚f8
11) ♔a2
12) ♔a8

41 La partie nulle / Où le roi se trouve-t-il pat : B

1) ♔g6
2) ♔d8
3) ♔c4
4) ♔d3
5) ♔f4
6) ♔c6
7) ♔e4
8) ♔c4
9) ♔d5
10) ♔c8, ♔h3
11) ♔a1, ♔e3
12) ♔e5

42 Le danger de pat ! / Parez le pat : A

1) 1. h7
2) 1. Rg6
3) 1. Rg5
4) 1. Th7
5) 1. Fxd5
6) 1. Fg8
7) Dessin
8) Dessin
9) 1. Cf6
10) 1. Rg3
11) 1. Ra2 (1. Tb5+ axb5 2. c3 bxa4 3. c4 Ra6 4. Rxa4=)
12) 1. Re6

43 Le danger de pat ! / Évitez le pat : A

1) 1. Df1+
2) 1. Ff4# (1. Fxg1 pat)
3) 1. ... Dxb6 (1. ... Rxb6 pat)
4) 1. Txf7
5) 1. ... Fxg3
6) 1. ... Rd7 (1. ... Rxb7 pat; 1. ... Rc7 2. b8D+ Rxb8 pat) 2. b8D Dg2#
7) 1. Rh3 (1. Rg2+)
8) 1. Rc3 (1. Rb3 Rb1 ; 1. Rd2 Rb2 2. b8D+)
9) 1. Rh4 (1. Rg6 pat)
10) 1. Tb1 (1. Txe2 pat)
11) 1. bxc6 b5 2. c7
12) 1. Df3

45 Le mat / Inventez un mat : A

1) ♟f7
2) ♟d6
3) ♟e6
4) ♞f5
5) ♞b4
6) ♖d5
7) ♟e6
8) ♗g6
9) ♟e4
10) ♟b4
11) ♖e4 ou ♖f8
12) ♖d8 ou ♖b8

46 Le mat / Inventez un mat avec deux pièces : A

1) ♔b6 ♕a7
2) ♔b6 ♖d8
3) ♖c8 ♙b6
4) ♖e8 ♗g6
5) ♖h5 ♘e7
6) ♕c7 ♖a5
7) ♜f1 ♟e2
8) ♕e6 ♗a5/b6
9) Dessin
10) ♗f6 ♘h6
11) ♕e8 ♗f5 (♗g6)
12) ♖g5 ♗d8

47 Inventer un mat / Où est chaque pièce : A

1) ♖h6 ♙f6; ♚h8, ♜g8
2) ♔f7, ♗f6; ♚h8, ♟h7
3) ♕c6, ♙c7; ♚a8, ♗a7
4) ♔f5, ♖h8, ♗f6; ♚h7
5) ♔c5, ♖a8; ♚a6, ♟b7
6) ♕h5, ♙f7; ♚h7, ♟g7
7) ♖h5, ♗f7; ♚h7, ♟g7
8) ♕f8, ♘b6; ♚d8, ♜c7
9) ♔g6, ♖f7, ♘f6 ; ♚f8
10) ♔g4, ♕g8, ♙g5; ♚g6
11) ♔c7, ♖a8, ♙a4; ♚a6; ♔c7, ♖a6, ♙a4; ♚a8
12) ♔b6, ♖d4, ♖e8; ♚d6

48 Inventer un mat / Où est chaque pièce : B

1) ♔c4, ♖a6, ♙b5; ♚a5
2) ♔a6, ♙b7, ♙c7; ♚a8
3) ♖h5, ♘e7; ♚h7, ♟g7
4) ♕h7, ♙g6; ♚g8, ♜f8
5) ♕d6, ♗c6; ♚d8, ♜c8 ou ♕c6, ♗d6, ♚c8, ♜d8
6) ♔d2, ♕d5, ♙c4; ♚d4
7) ♔e4, ♕e8, ♗e5; ♚e6
8) ♖g5, ♗f5, ♘f7; ♚h8
9) ♔c3, ♕c4, ♗f4; ♚d5
10) ♘f6, ♘g6, ♙h6; ♚h8
11) ♔e7, ♘a6, ♘d6; ♚c8
12) ♔f2, ♕e3, ♘b6; ♚d4

49 Le mat / Où le roi est-il maté : A

1) ♚e4
2) ♚f4
3) ♚g8
4) ♚c8
5) ♚b3
6) ♚a6
7) ♚b4
8) ♚a6
9) ♚b3
10) ♚d6
11) ♚b4 (♚a4 illégal)

50 Le mat / Où le roi est-il maté : B

1) ♚g4
2) ♚e6
3) ♚c4
4) ♚a6 (♚e8 illégal)
5) ♚e3
6) ♚d3
7) ♚e6
8) ♚c5
9) ♚g5 (♚h5 ♕xf4+)
10) ♚d4
11) ♚d4
12) ♚f4

52 La finale / Le pion passé : A

1) 1. h7 (1. hxg7 Fd5) 1. ... Fe4 2. h8D
2) 1. ... a2 2. Fd2 a1D
3) 1. Rd7 Rg7 2. e7
4) 1. c8D+
5) 1. Td1 (1. Tc7 Rf6) 1. ... Txd7 2. Txd7+
6) 1. Ta8+ Rf7 2. d8D
7) 1. a7
8) 1. Fh6 Re6 2. f8D
9) 1. Fg3 Fxg3 2. Rxg3
10) 1. ... Fh5
11) 1. ... Fe4 2. Fxe4 fxe4 3. Rxe4 b1D+
12) 1. Rc7 (1. Re8 Fb6) 1. ... Fc5 2. d8D

53 La finale / Le pion passé : B

1) 1. Tf8+ Rh7 2. e8D
2) 1. ... Fc1
3) 1. f7 (1. Txg8+ Rxg8)
4) 1. ... Ce3 2. Fh3 f1D
5) 1. Tg7+ Txg7 2. hxg7
6) 1. bxa7 (1. h7 Th1)
7) 1. Td5
8) 1. Fd7 Rf4 2. Fxg4
9) 1. b6
10) 1. Rb7 Ff4 2. a7
11) 1. Tb8+ Rc6 2. h8D
12) 1. ... Dc1+

55 La défense / Défendez-vous contre un pion passé : A

1) 1. ... Rd7
2) 1. Cc3
3) 1. cxd5
4) 1. Td1
5) 1. Fb4
6) 1. ... Rxa7
7) 1. ... Cb6
8) 1. c4
9) 1. Ce1
10) 1. ... Ce4
11) 1. f4
12) 1. ... Ff6

56 La défense / Défendez-vous contre un pion passé : B

1) 1. Cc2
2) 1. Fd4
3) 1. ... Fd8
4) 1. e4
5) 1. ... Fe3
6) 1. ... Tc1

7) 1. ... Te3
8) 1. Ce1
9) 1. Fa4
10) 1. g5
11) Dessin
12) Dessin