

## NIVEAU 1

**Déplacement des pièces** - page 6

1. Da4, Fe2
2. Tb7, g7
3. Da4, Fe2, Tb7, g7
4. Tc5
5. c6
6. Cg2, Dh5
7. Fa4, Ce6
8. Ce4
9. Te3, Fg4

**Sauver le Roi** - page 8

1. Fxb1
2. Rg2
3. Rxd1
4. Ff1
5. Cxb1
6. Ff2
7. Te1
8. Fxf1
9. Fxb1

**Développement** - page 10

1. Cc3
2. 0-0
3. Cf3
4. Fe3
5. Te1 ou Dd2
6. Tad1 ou Tfe1
7. Fg5 ou e3
8. Fg5 ou Ff4 ou e3
9. Fg2 ou Cc3 ou d4

**Le Roque** - page 7

1. 0-0
2. Aucun, le Roi est en échec
3. 0-0
4. 0-0-0
5. 0-0
6. 0-0
7. Aucun, le Roi a déjà bougé, il est sur la case de la Dame.
8. Aucun
9. 0-0 ou 0-0-0

**Escalier/Baiser de la mort** - page 9

1. Ta8#
2. Th4
3. Ta7
4. De7#
5. Dg7
6. Dc6
7. Tg8#
8. Tg2
9. Db3

**L'attaque double** - page 11

1. Cf6+
2. Tc7+
3. Fc4+
4. Tc7
5. f4+
6. Cxf7
7. Dd8+
8. e5
9. Dg3+

**Enfilade** - page 12

1. Te1+
2. Fb3+
3. Th7+
4. Dh8+
5. Ff3+
6. Tb6+
7. Ff3
8. Fb3
9. Fxd5

**Coup du berger** - page 14

1. Cf6 ou Df6 ou De7
2. g6 ou Df6 ou De7
3. Cc6 ou d6 pour défendre le pion e5
4. Cf6 ou Df6 ou De7
5. Cd4 ! est le meilleur coup, mais les Noirs pouvaient aussi se défendre avec De7 ou h6 ou g5 ou encore d5
6. 0-0 ou d5
7. De7 ou Df6, car il faut défendre en même temps f7 et e5
8. Cxb3 ou d5 ou De7
9. e6 ou g6 ou Ce5

**Mat en un coup (1)** - page 16

1. Th2#
2. De7#
3. Ta8#
4. Dxf7#
5. Dh5#
6. Dxf7#
7. Te8#
8. Dxb7#
9. g4#

**Le clouage** - page 13

1. Te1
2. Fc4
3. Ta5
4. Te1
5. Fg4
6. Fb3
7. f6
8. Dxc6+
9. Dxe5

**Le mat du couloir** - page 15

1. Tc8#
2. De8#
3. Td8#
4. Te8#
5. Tc8#
6. Dd8#
7. Th1#
8. 1.Te8+ Txe8 ; 2.Txe8#
9. 1.Dxe8+ Txe8 ; 2.Txe8#

**Mat en un coup (2)** - page 17

1. Th8#
2. Th2#
3. De7#
4. Dxc7#
5. Dxb7#
6. Ch6#
7. Da5#
8. Dxc7#
9. Cf6#

**Mat en un coup (3)** - page 18

1. D<sub>xg7</sub>#
2. D<sub>h8</sub>#
3. C<sub>f7</sub>#
4. C<sub>g6</sub>#
5. T<sub>h1</sub>#
6. T<sub>h7</sub>#
7. D<sub>xg7</sub>#
8. C<sub>h6</sub>#
9. d<sub>7</sub>#

**Mat en un coup (4)** - page 19

1. D<sub>xg7</sub>#
2. D<sub>xh7</sub>#
3. D<sub>g7</sub>#
4. D<sub>h7</sub>#
5. D<sub>h8</sub>#
6. D<sub>h7</sub>#
7. D<sub>g7</sub>#
8. F<sub>a6</sub>#
9. D<sub>f8</sub>#

**Mat en un coup (5)** - page 20

- 1 D<sub>xf7</sub>#
- 2 C<sub>f6</sub>#
- 3 D<sub>xg6</sub>#
- 4 T<sub>h8</sub>#
- 5 T<sub>h7</sub>#
- 6 C<sub>f7</sub>#
- 7 D<sub>h8</sub>#
- 8 T<sub>h8</sub>#
- 9 d<sub>8D</sub> (ou T)

---

## NIVEAU 2

---

**Coups Candidats/développement (1)** - page 22

1. 0-0, C<sub>c3</sub>, F<sub>g5</sub>
2. 0-0, F<sub>g5</sub>, F<sub>e3</sub>
3. 0-0, C<sub>c3</sub>, C<sub>bd2</sub>
4. 0-0, F<sub>f4</sub>, F<sub>e3</sub>
5. 0-0, F<sub>f4</sub>, F<sub>e3</sub>
6. 0-0, C<sub>c3</sub>, F<sub>g5</sub>
7. 0-0, F<sub>g5</sub>, F<sub>e3</sub>
8. F<sub>d3</sub>, F<sub>e2</sub>, F<sub>g5</sub>, F<sub>f4</sub>, F<sub>e3</sub>
9. 0-0, F<sub>g5</sub>, F<sub>e3</sub>

**Coups Candidats/développement (2)** - page 23

1. F<sub>e2</sub>, F<sub>d3</sub>, F<sub>c4</sub>, F<sub>e3</sub>, F<sub>f4</sub>
2. C<sub>f3</sub>, F<sub>c4</sub>, d<sub>4</sub>
3. C<sub>f3</sub>, d<sub>3</sub>, d<sub>4</sub>
4. F<sub>g5</sub>, F<sub>f4</sub>, F<sub>d3</sub>, F<sub>e2</sub>
5. 0-0, F<sub>g5</sub>, F<sub>e3</sub>, C<sub>c3</sub>
6. 0-0, F<sub>g5</sub>, F<sub>f4</sub>, F<sub>e3</sub>
7. F<sub>e2</sub>, F<sub>d3</sub>, F<sub>g5</sub>, F<sub>f4</sub>, F<sub>e3</sub>
8. C<sub>f3</sub>, e<sub>3</sub>, F<sub>g5</sub>
9. 0-0, F<sub>g5</sub>, F<sub>f4</sub>

**Attaque à la découverte** - page 24

1. Txh5+
2. Fc1+
3. Cc4+
4. d6+
5. Ff4+
6. Cc6+
7. Cc7+
8. Ff6+
9. Ta7+

**Tactique (2)** - page 26

1. Cf6+ (fourchette)
2. Fa4 (clouage)
3. Fh6 (clouage)
4. Txa6+ (découverte)
5. Tf6+ (enfilade)
6. e8C+ (fourchette)
7. c4 (clouage)
8. Dxe5+ (attaque double)
9. Ce5+ (fourchette)

**Attaquant/défenseur (1)** - page 28

- |                                      |  |   |
|--------------------------------------|--|---|
| 1. <i>Attaquants</i> : d4, Cf3       | <i>Défenseurs</i> : d6, Cc6                                | On ne gagne pas de matériel.  |
| 2. <i>Attaquants</i> : c4, Cc3, Fg2  | <i>Défenseurs</i> : c6, Cf6, Dd8                           | On ne gagne pas de matériel.  |
| 3. <i>Attaquants</i> : d4, Cf3       | <i>Défenseur</i> : d6                                      | On gagne du matériel.   |
| 4. <i>Attaquants</i> : Fc4, Dh5      | <i>Défenseurs</i> : De7, Re8                               | On ne gagne pas de matériel.  |
| 5. <i>Attaquants</i> : Cf3 (et Fb5)  | <i>Défenseur</i> : Cc6                                     | On gagne du matériel (1.Fxc6 bxc6 2. Cxe5)  |
| 6. <i>Attaquants</i> : c4, Cc3       | <i>Défenseurs</i> : e6, Dd8 (le Cf6 est cloué par le Fg5)  | On ne gagne pas de matériel. Mais si on joue 1.Fxf6, les Noirs doivent reprendre avec gxf6, gardant la Dd8 en défense du pion d5. |
| 7. <i>Attaquant</i> : Cf4            | <i>Défenseur</i> : aucun, le pion f7 est cloué par le Fb3. | On gagne du matériel  |
| 8. <i>Attaquants</i> : De4, Te3, Te1 | <i>Défenseurs</i> : Te8, Fc8                               | On ne gagne pas de matériel car la Dame blanche passe en premier.   |
| 9. <i>Attaquant</i> : Td1            | <i>Défenseur</i> : Te8 qui menace mat                      | On ne gagne pas de matériel car sur 1.Txd5 ?? Te1#  |

**Tactique (1)** - page 25

1. Te1 (clouage)
2. Ce6+ (fourchette)
3. Fc4+ (enfilade)
4. Fc8+ (découverte)
5. f8C+ (fourchette)
6. 0-0-0+ (attaque double)
7. Fb3 (clouage)
8. Dc4+ (attaque double)
9. Fxf6 (clouage)

**Tactique (3)** - page 27

1. e5 (fourchette)
2. Da4+ (attaque double)
3. Fb5 (clouage)
4. Fb5+ (découverte)
5. De4 (attaque double)
6. Fxf7+ (déviation)
7. Dh5+ (attaque double)
8. Fxc6 (élimination du défenseur)
9. Th8 (enfilade)

**Attaquant/défenseur (2)** - page 29

1. *Attaquants* : e4, Cc3                      *Défenseurs* : Cf6, Dd8                      On ne gagne pas de matériel.
2. *Attaquants* : e4, Cc3                      *Défenseurs* : Cf6, e6, Dd8                      On ne gagne pas de matériel.
3. *Attaquants* : c4, e4, Cc3                      *Défenseurs* : Cf6, e6, c6                      On ne gagne pas de matériel.
4. *Attaquants* : Fb5, Cd4                      *Défenseurs* : Fd7, b7                      On ne gagne pas de matériel.
5. *Attaquants* : Dd3, Td2, Td1                      *Défenseur* : Ff8, Df6  
On ne gagne pas de matériel car la Dame blanche passe en premier.
6. *Attaquants* : c4, e4, Cc3 (et Fg5)                      *Défenseurs* : c6, Cf6, Dd8  
On gagne du matériel (1.Fxf6, exf6 2. cxd5 cxd5 3. Cxd5)
7. *Attaquants* : Ce4, Fb2                      *Défenseur* : Fe7 (g7 est cloué par la Tg1)  
On gagne du matériel.
8. *Attaquant* : Cf4                      *Défenseur* : aucun, le pion f7 est cloué par le Fb3  
On gagne du matériel.
9. *Attaquants* : Td1                      *Défenseur* : Da6 qui menace mat  
On ne gagne pas de matériel car sur 1.Txd7 ?? Df1#

**Technique** - page 30

1. Th5
2. Da7
3. Df6
4. Ta8#
5. Tb7 ou Tc7
6. Tg1!
7. Tc5 (ou jusqu'en c1)
8. Ta7
9. Ta6

**Mat en deux coups (2)** - page 32

1. 1.Ta8+ Rb7 2. T1a7#
2. 1.Txh7+ Rxh7 2. Dh5#
3. 1.g7+ Rh7 2.g8D#
4. 1.Ca6+ Ra8 (ou Rc8) 2. Tb8#
5. 1. Dxb7+ Dxb7 2. Cf7#
6. 1. Fe6+ Rh8 2. Tg8#
7. 1.Dxb7+ Rxh7 2. Th1#
8. 1.Cf7+ Rg8 2. Ch6#
9. 1.Dh7+ Cxh7 2. Cg6#

**Mat en deux coups (1)** - page 31

1. 1.Te8+ Txe8 2.Txe8#
2. 1.Th8+ Fxh8 2.Txh8#
3. 1.De8+ Txe8 2.Txe8#
4. 1.Dh5+ Rg8 2. Dh7#
5. 1.Dxb7+ Rxh7 2. Th1#
6. 1.Ce8+ Rh7 (ou Rh8) 2. Dg7#
7. 1.Th5+ Rg8 2. Th8#
8. 1.Dg4+ Rh8 (ou Rh7) 2. Dg7#
9. 1. Rf7 et mat imparable avec 2. Fg7#

**Mat en deux coups (3)** - page 33

1. 1.Th7+ Rg8 2. Tbg7#
2. 1.Dxf8+ Rxf8 2. Td8#
3. 1. Txh7+ Rxh7 2. Dh5#
4. 1.Ch6+ Rh8 2. Dg8#
5. 1.Dh6 et mat imparable avec 2.Dg7#
6. 1.Ch6+ Rh8 2. Tf8#
7. 1.Dxb7+ Txh5 2. Fg6#
8. 1.Da8+ Cxa8 2. Ca7#
9. 1.Cf5+ Rg8 2. Ch6#

**Mat en deux coups (4)** - page 34

1. 1.Txg8+ Rxc8 2. De8#
2. 1.Te8+ Rf7 (ou Rg7) 2. Df8#
3. 1.Fxg5+ Rc8 2. Td8#
4. 1.Dxh7+ Rxh7 2. Th3#
5. 1. Txh7+ Fxh7 2. Cf7#
6. 1. Dxe6+ dxe6 2. Td8#
7. 1.Cf6+ Dxf6 2. Df8#
8. 1.Ce6+ Rh6 2.Dh4#
9. 1.Th6+ gxh6 2. Df7#

**Test Niveau 1** - page 36

1. Tf8#
2. Ff1 pour parer l'échec
3. Da6
4. 0-0
5. Dxh7#
6. Dh8#
7. 1.De8+ Txe8 2.Txe8#

**Miniature 1** - page 38**Les fautes des Noirs :****5. ... h6?!**

Un coup de pion sur le côté est souvent un mauvais coup car il ne développe pas de pièce au centre. Au lieu de cela, les Noirs auraient dû jouer 5...dxe4 pour sortir le Cf6 sans qu'il y ait la poussée e5. 6.Fxe4 ...Cf6 développant le Cavalier au centre .

**6. ... Cd7?!**

Meilleur est 6...Ce7 pour bloquer l'action du Fa3 et pouvoir ainsi roquer. En général, il vaut mieux développer l'aile Roi rapidement et faire le petit roque.

**8. ... b6??**

Aïe! La faute qui perd la partie. 9...Cb6 pour libérer l'action du Fc8 était indispensable.

**Le mat en 2coups :**

Évidemment, le mat en 2 coups n'échappa pas à Alekhine :

**10. Dxe6+ fxe6 11.Fg6#****Mat en deux coups (5)** - page 35

1. 1.Tc8+ Ra7 2. Ta8#
2. 1.Te8+ Txe8 2.dxe8D# (ou T)
3. 1.Dxh7+ Txh7 2. Txg8#
4. 1.Dxf7+ Txf7 2. Te8# (ou 1. ... Rh8 2. Dxf8#)
5. 1.Dxg8+ Txg8 2. Cf7#
6. 1.Ta8+ Tf8 2. Dxg7# (ou 1. ... Ff8 2. Dh8#)
7. 1.Cg6+ hxg6 2.hxg5#
8. 1.Th5+ Rxh5 2. Txh7#
9. 1.Dg7+ Rxc7 2. Txg6#

**Test Niveau 2** - page 37

1. 1.Tf2 Rd8 2.Tf8#
2. 1.Dh6+ Rg8 2.Dg7#
3. Tf4+ ! Dxf4 pat
4. g3 gagne le Fou (clouage)
5. d6 (découverte)
6. 1.d4 exd4 2.cxd4 attaque le Fou c5 et menace d5 (fourchette)
7. 1.Dxh7+ Rxh7 2. Rg2#

**Miniature 2** - page 38**Les fautes des Noirs :****4. ... Cge7?!**

Ce coup bloque le Ff8 et joue moins au centre que 4. ...Cf6 ou que 4. ...Fc5

**5. ... g6 ?!**

C'est la conséquence de Cge7. Maintenant, les Noirs cherchent à développer leur Ff8 en g7. Mais le coup ...g6 affaiblit beaucoup la case f6. Plus fort était 5. ...Cg6

**7. ... Fxd4??**

Il fallait jouer 7...f6 même si après 8. Fxf6 Fxf6 9. Cxf6+ Rf7, le Roi noir est sous une attaque terrible.

**8. ... Cxd4??**

Laisse une jolie combinaison aux Blancs. Là encore 8. ...f6 était nécessaire pour donner une case de fuite en f7 au Roi. Même si les Blancs gardent une très forte attaque.

**Le mat en 2coups :**

Kéres termina la partie avec le joli mat en 2 coups :

**9. Cf6+ Rf8 10. Fh6#**