

Solutions des tests

Test 1

1) Les Blancs peuvent forcer le mat par **1.♖h6!** en profitant du clouage du pion g7. Il n'y a rien de mieux que **1...gxf6**, mais c'est mat par **2.♖f8#**. (1 point)

2) Le pion g peut avancer et chasser le Fou f6 qui défend le Cavalier : **1.g4!** (gain d'un temps en attaquant le Fou f5) **1...♗g6 2.g5** et les Blancs gagnent une pièce. (2 points)

3) Les Blancs doivent repousser le Roi adverse dans le coin avant de lui administrer le coup de grâce : **1.♖b8+! ♕h7 2.♖h8+ ♕g6 3.♖g8+ ♕h7 4.♖g7+ ♕h8** et maintenant tout est en place pour l'échec à la découverte **5.♖g1+** qui gagne la Dame. (3 points)

4) Les Blancs ont ici tout un choix d'échecs à la découverte, mais un seul conduit à la victoire : **1.♗f5+! ♕g8 2.♗e6+! ♖xe6** (2...♗f7 et 2...♖f7 sont tous les deux contrés par **3.♖h1** suivi de **♖h8#**) **3.♖g6+ ♕h8 4.♖h1+** et mat au coup suivant. (4 points)

Test 2

5) Les Blancs commencent par confiner le Fou, et ensuite, ils le gagnent : **1.♘e7! ♕b7 2.♕h6**. (1 point)

6) Il y a une menace de mat potentielle par **...♖xd1#**, mais pour cela, il faut d'abord dévier la Dame blanche. C'est possible par **1...♖c4!**. Les Noirs gagnent la Dame ou font mat après **2.♖xc4 ♖xd1+ 3.♖f1 ♖xf1#**. (2 points)

7) Le pion a3 est attaqué et semble être

bloqué, mais un seul coup renverse totalement la situation : **1...♖b2! 2.♖xb2 axb2**. Le pion va à Dame et les Noirs auront une Tour de plus. (2 points)

8) Les pions noirs à une case de la promotion semblent terrifiants, mais l'unique fantassin blanc remporte la partie à lui tout seul : **1.♕f7! a1♖** (1...b1♖ aura la même réponse) **2.♖h6+! gxf6 3.g6+ ♕h8 4.g7+ ♕h7 5.g8♖#**. (3 points)

9) Les Blancs gagnent grâce à une combinaison surprenante et inhabituelle : **1.♖xf7+!! ♕xf7 2.dxc6+ ♕g6** (les autres coups reviendront au même ; par exemple : **2...♗e6 3.cxb7 ♕xb3 4.cxb3**) **3.cxb7** et les Noirs ne peuvent plus empêcher **bxax8♖**, ce qui laissera une Tour de plus aux Blancs. (3 points)

10) Voici une combinaison de mat classique qui date du XIXe siècle. Des idées similaires continuent de faire des victimes aujourd'hui : **1.♖xg7+! ♘xg7 2.♖xg7+ ♕h8 3.♖g8+!** (la pointe ; l'échec double force le Roi noir à prendre la Tour) **3...♕xg8 4.♖g1+ ♖g5 5.♖xg5#**. (4 points)

Test 3

11) Le Cavalier f3 est cloué et ne peut pas bouger après **1...e4!**. Les Blancs n'ont pas d'autre choix que de prendre le pion. Mais après **2.♘xe4 ♘xe4 3.♖xe4 ♖e8** survient alors un second clouage mortel qui coûte la Dame aux Blancs. (2 points)

12) Le Fou est le seul qui empêche pour l'instant la fourchette en e5. Il suffit donc pour les Noirs de l'éliminer : **1...♖xf3! 2.gxf3 ♘e2+** et les Noirs gagnent une pièce. (2 points)