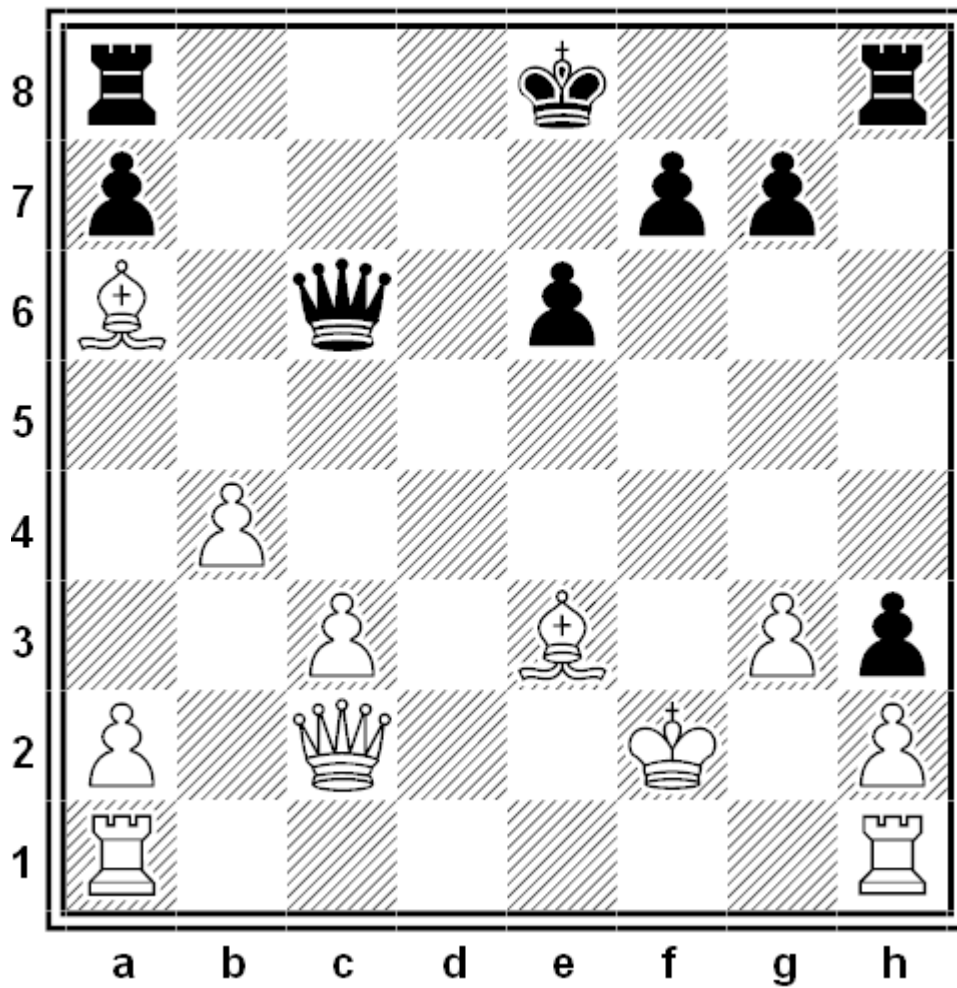


Banque de problèmes Class'échecs 3

Problème 1 : Trait aux noirs

Les blancs ont deux fous de plus, comment les noirs reprennent l'avantage en deux coups ?



Solution : Gain de la dame

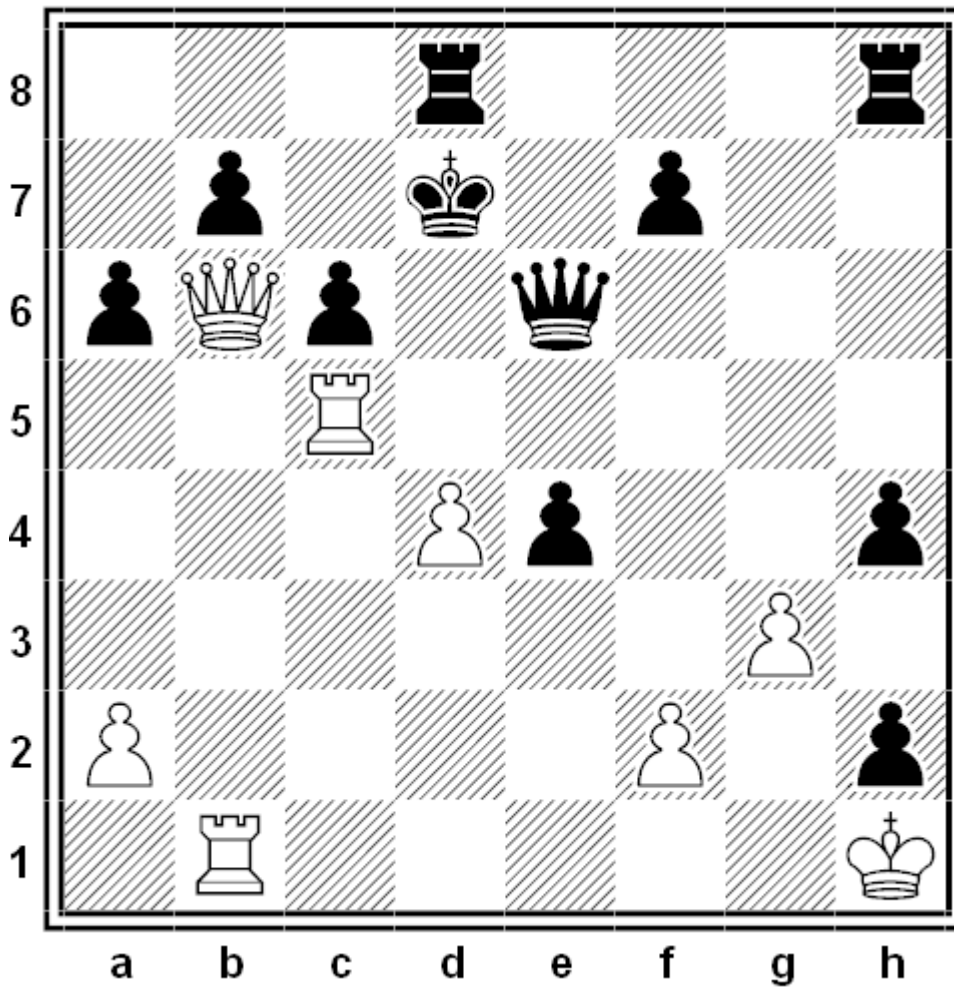
1 ... Dg2+

2. Re1 Dxc2

Banque de problèmes Class' échecs 3

Problème 2 : Trait aux blancs

Les blancs prennent un net avantage en trois coups.



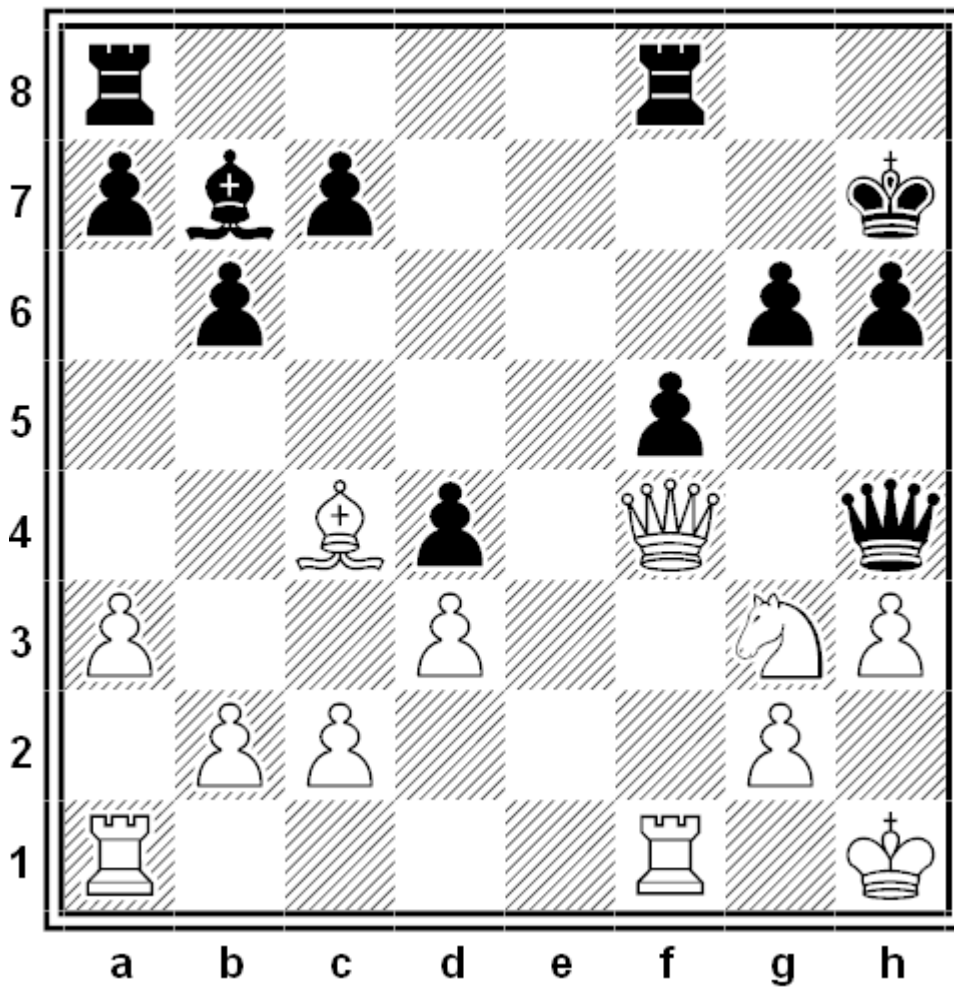
Solution : Gain de la dame contre une tour

1. Db7+ Re8
2. Te5 Dxe5
3. dxe5

Banque de problèmes Class'échecs 3

Problème 3 : Trait aux noirs

Les noirs matent en deux coups



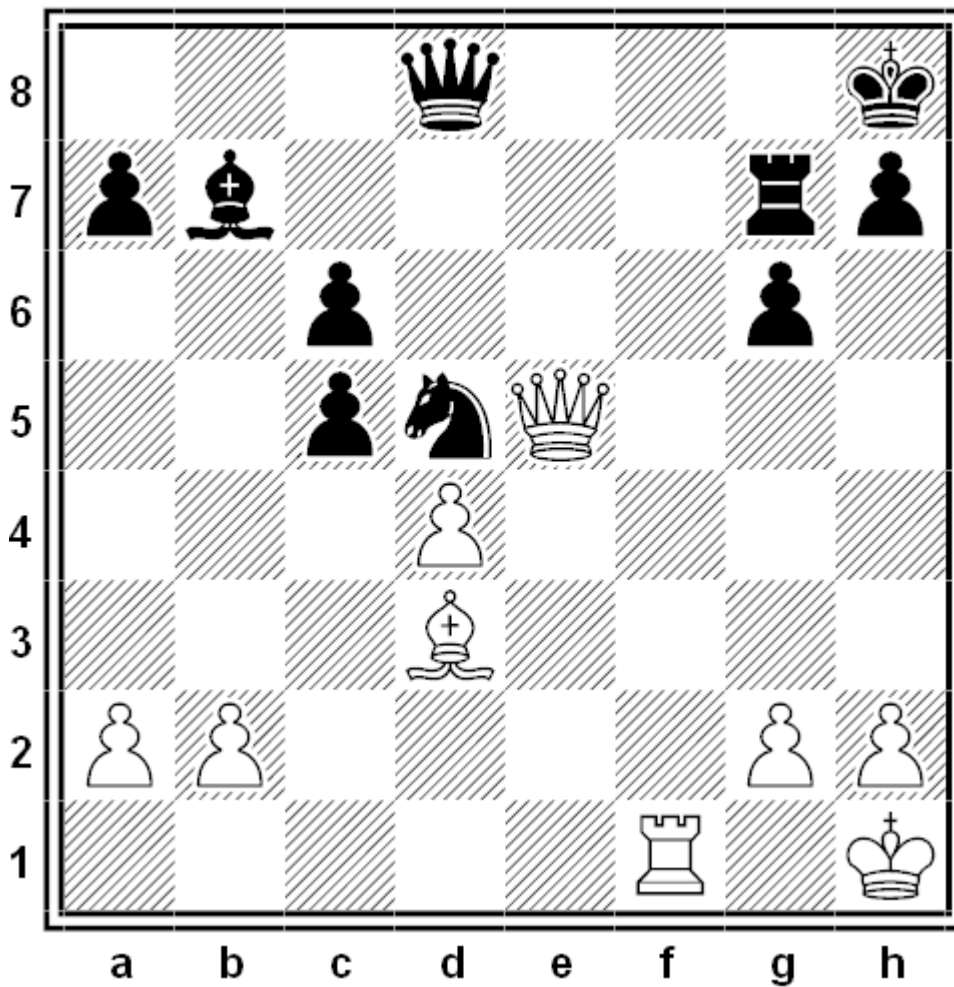
Solution

- 1.... D x h3+
2. Rg1 D x g2#

Banque de problèmes Class'échecs 3

Problème 4 : Trait aux blancs

Les blancs gagnent du matériel en deux coups.



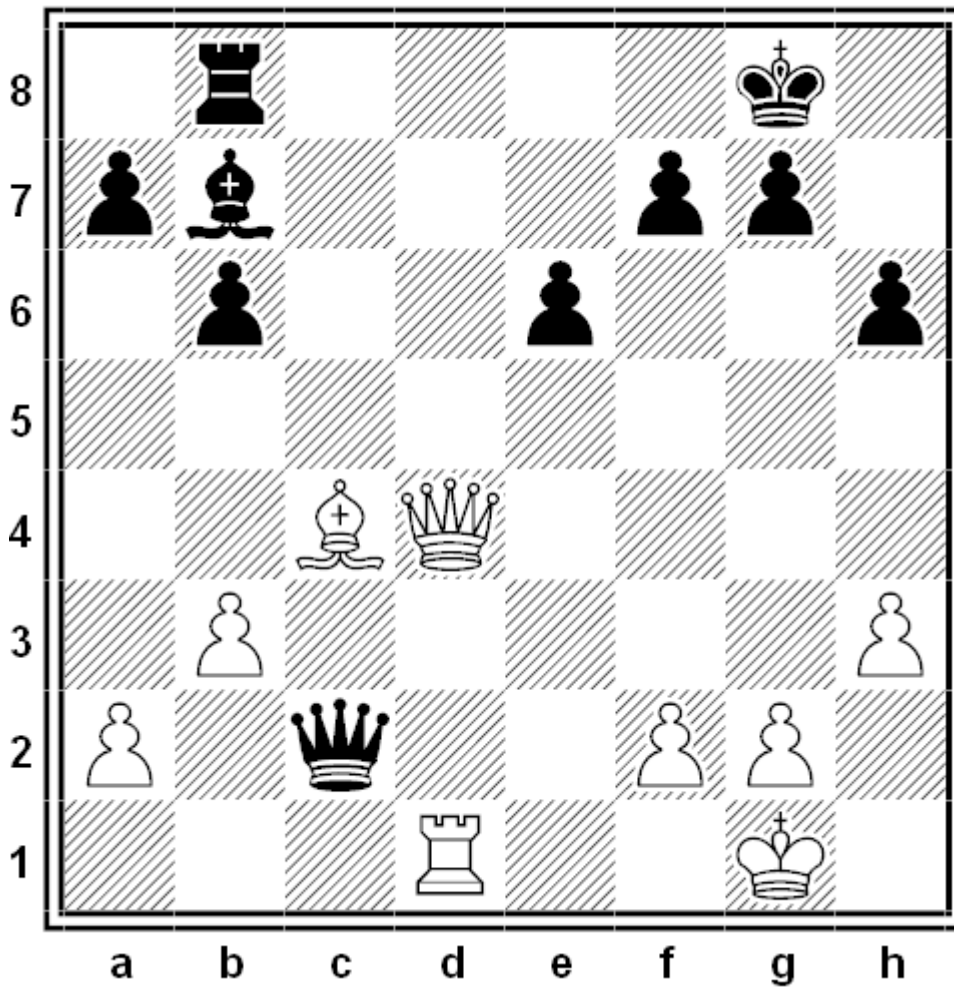
Solution

1. Tf7 Dg8
2. Txb7

Banque de problèmes Class'échecs 3

Problème 5 : Trait aux blancs

Les blancs gagnent du matériel en quatre coups.



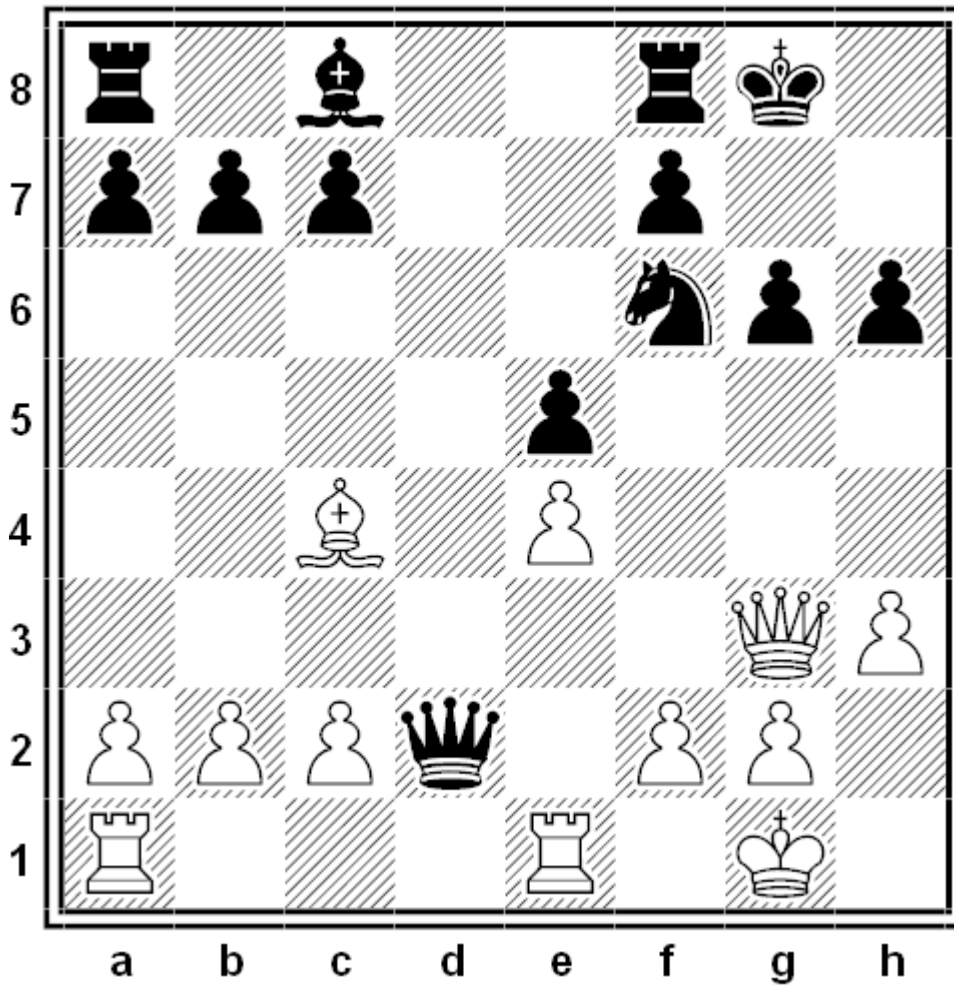
Solution

- | | |
|----------|------|
| 1. Dd8+ | Txd8 |
| 2. Txd8+ | Rh2 |
| 3. Fd3+ | Dxd3 |
| 4. Txd3 | |

Banque de problèmes Class' échecs 3

Problème 6 : Trait aux blancs

Les blancs gagnent du matériel en deux coups.



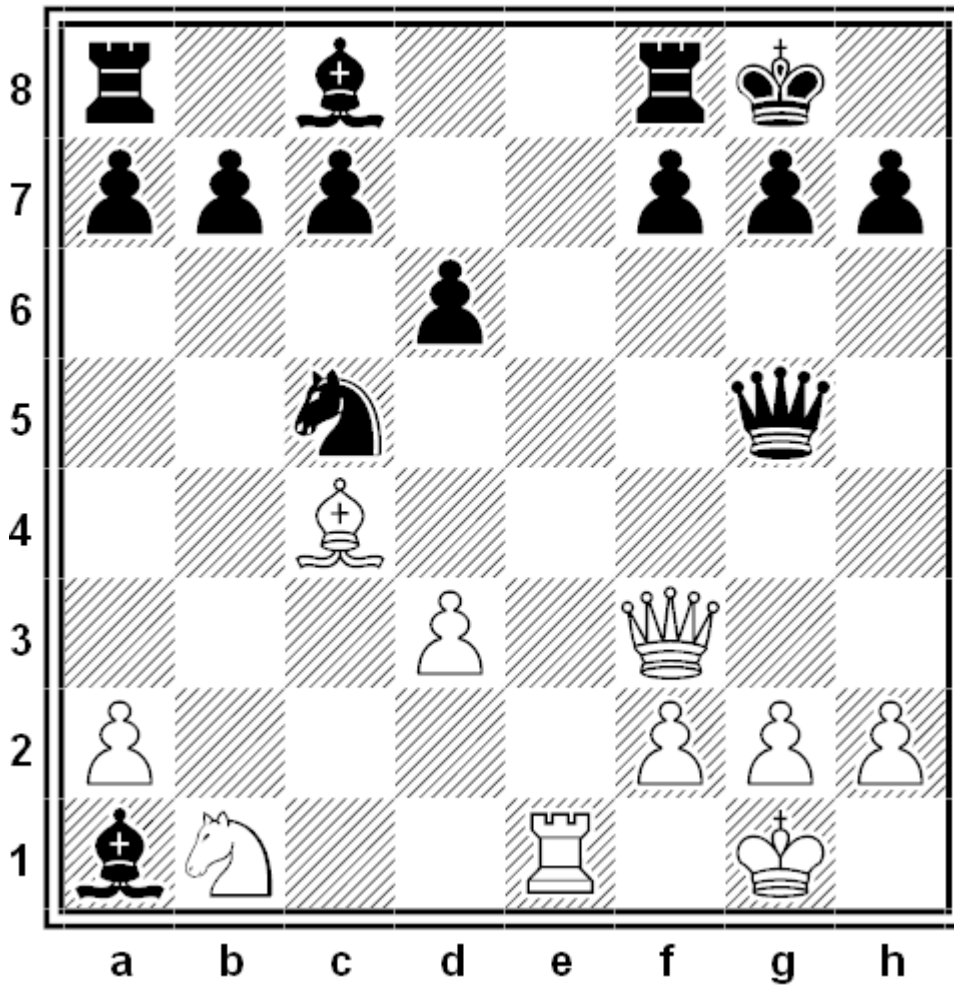
Solution

1. Dxc6+ Rh8
- 2 Dxf6

Banque de problèmes Class'échecs 3

Problème 7 : Trait aux blancs

Les blancs matent en deux coups.



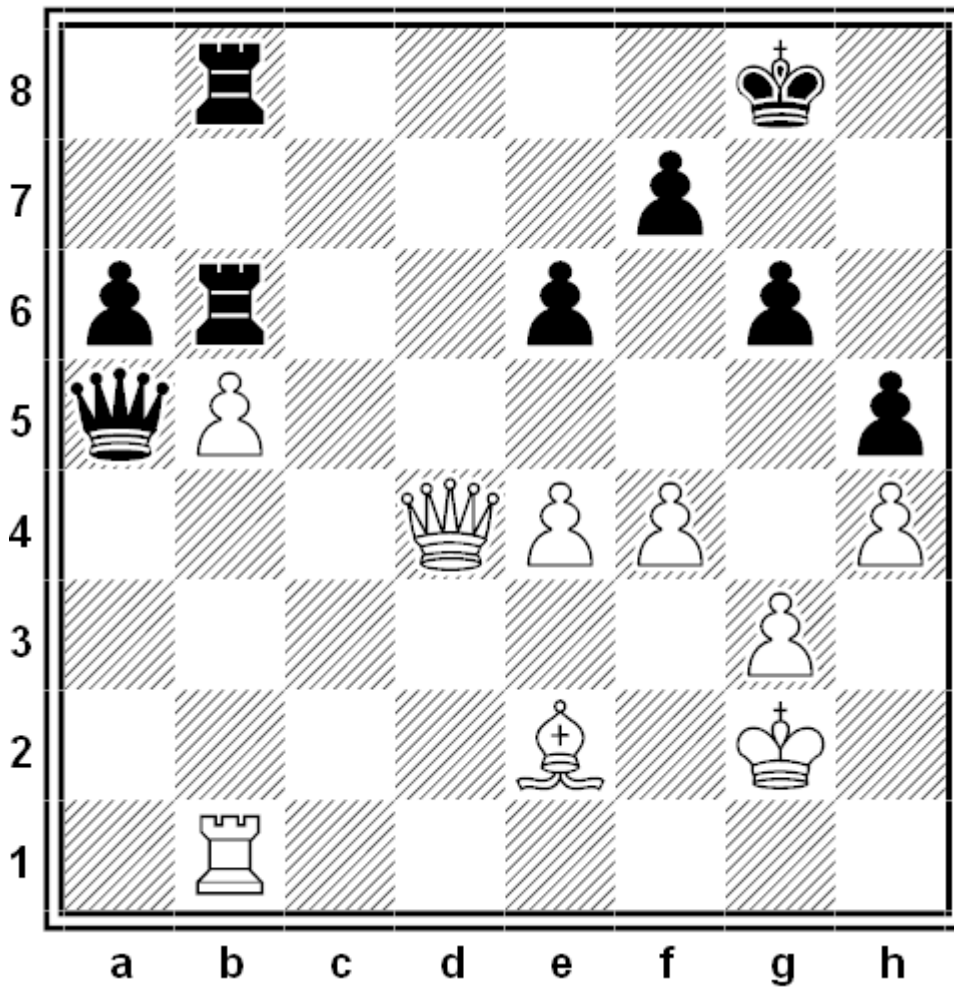
Solution

1. Dxf7+ Txf7
2. Te8#

Banque de problèmes Class'échecs 3

Problème 8 : Trait aux blancs

Les blancs gagnent du matériel en deux coups.



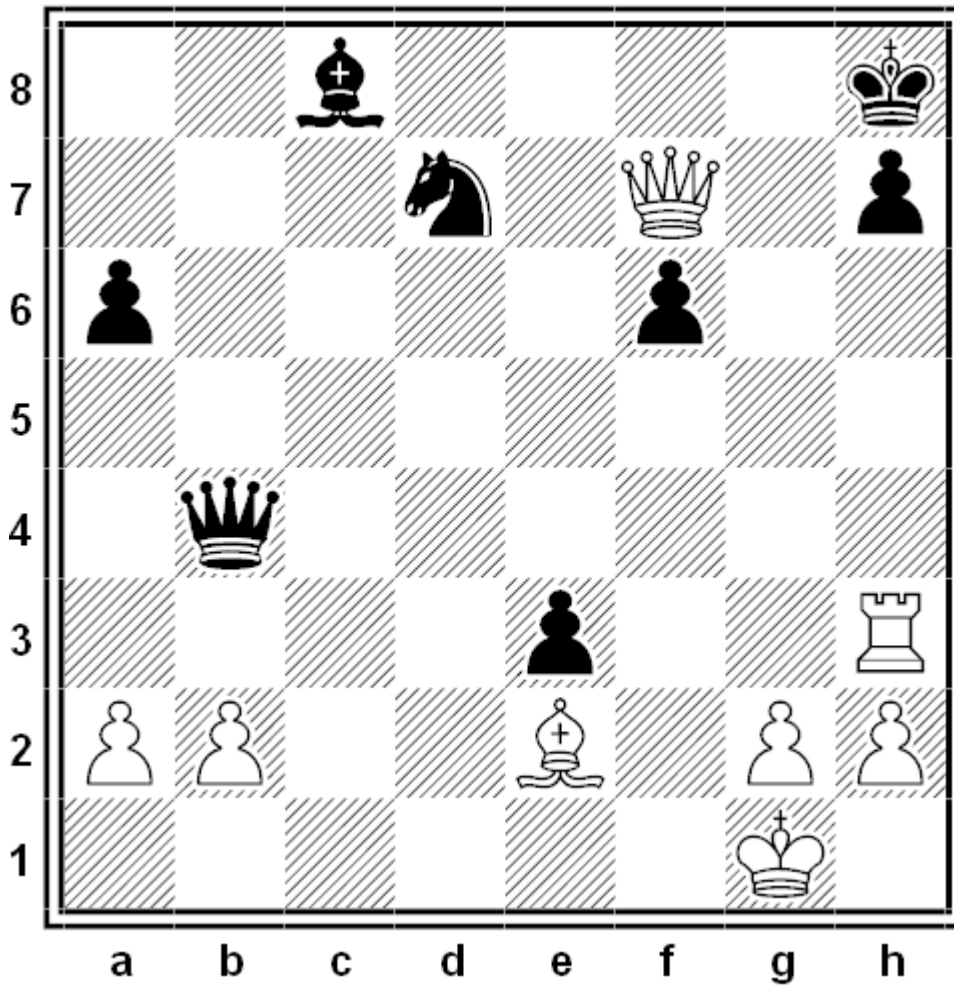
Solution : la dame noire se fait enfermer.

1. Ta1 Dxa1
2. Dxa1

Banque de problèmes Class'échecs 3

Problème 9 : Trait aux noirs

Les noirs matent en trois coups.



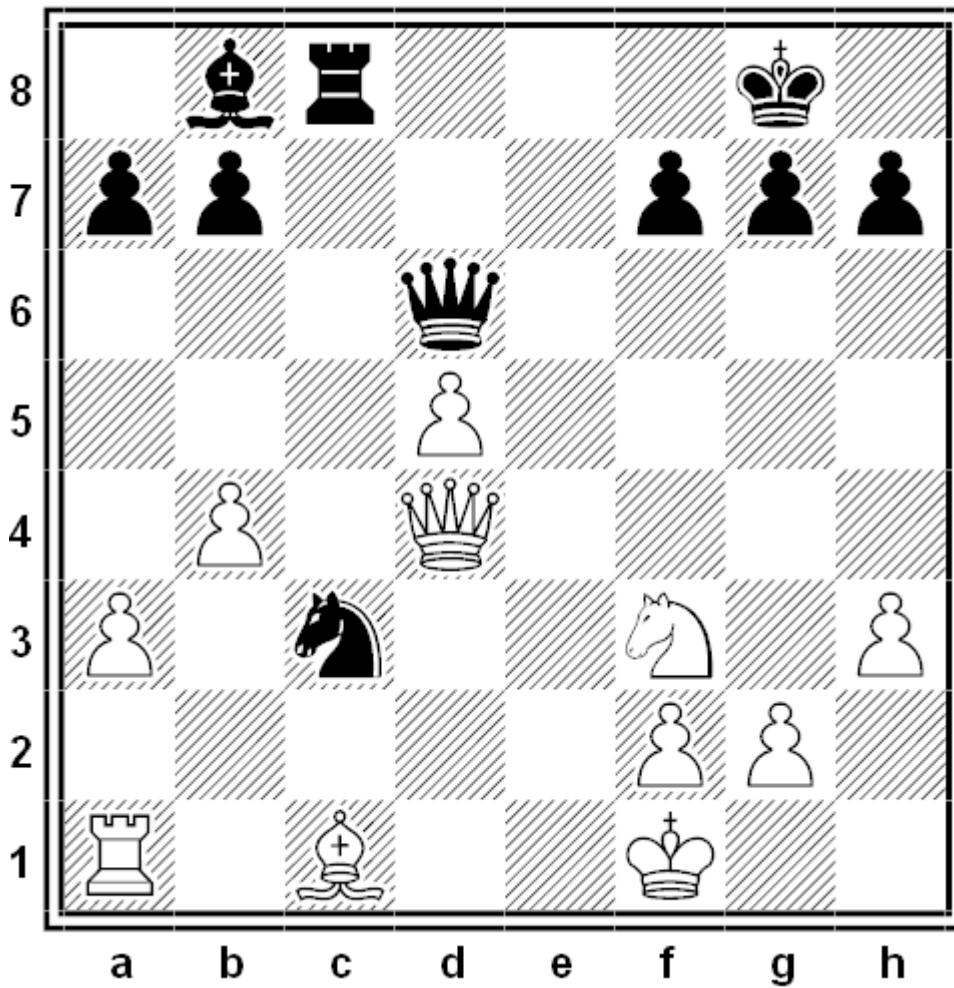
Solution

1. De1+ Ff1
2. Df2+ Rh1
3. Dxf1#

Banque de problèmes Class'échecs 3

Problème 10 : Trait aux noirs

Les noirs gagnent la dame ou font mat.



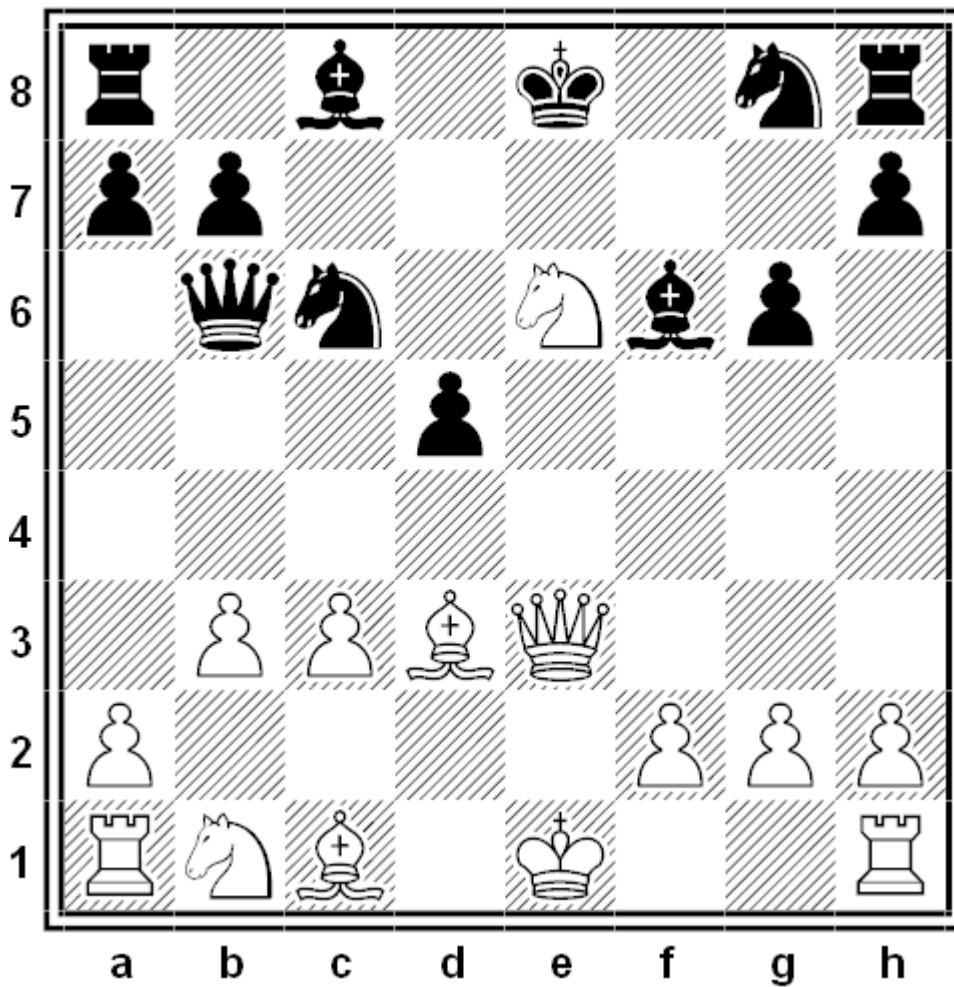
Solution

1. ... Da6+
2. b5 Dxb5+
3. Rg1 Ce2+
4. Rh1 Cxd4

Banque de problèmes Class'échecs 3

Problème 11 : Trait aux noirs.

Les noirs gagnent du matériel.



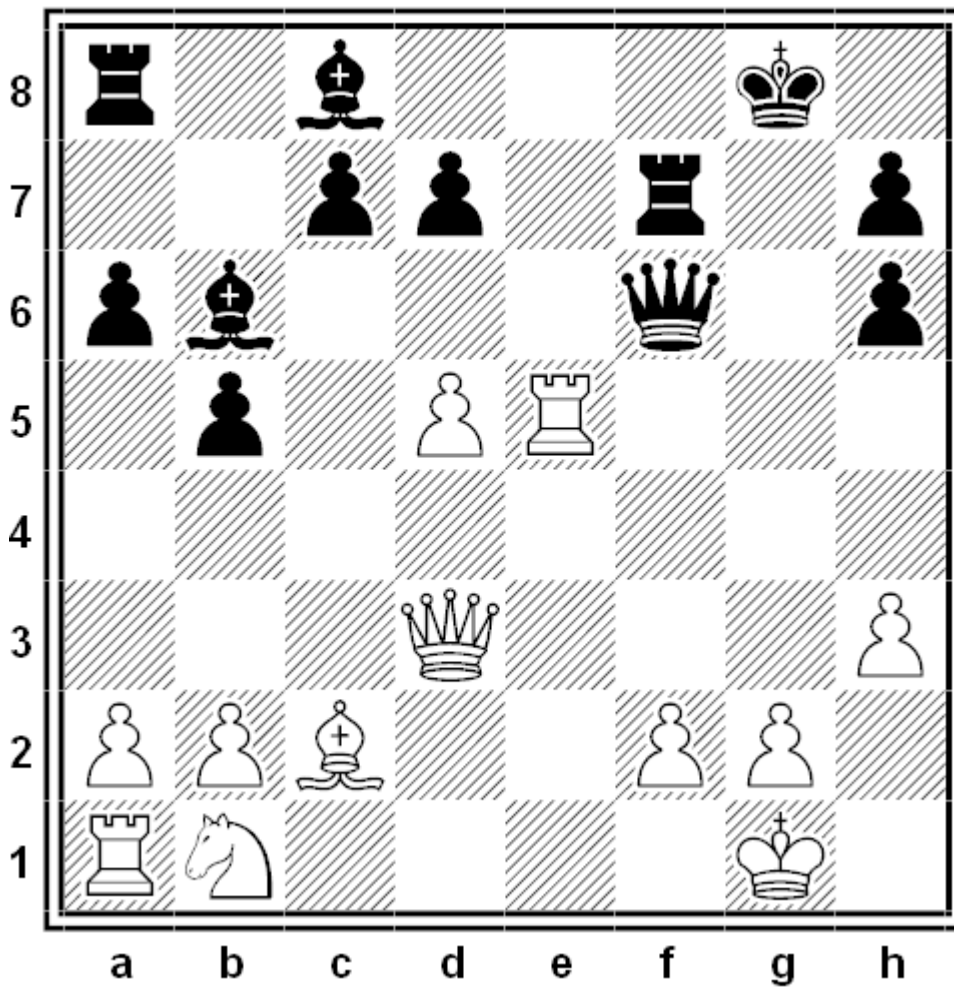
Solution

1. ... Dxe3+
2. Fxe3 Fxe6

Banque de problèmes Class'échecs 3

Problème 12 : Trait aux blancs

Mat en deux coups.



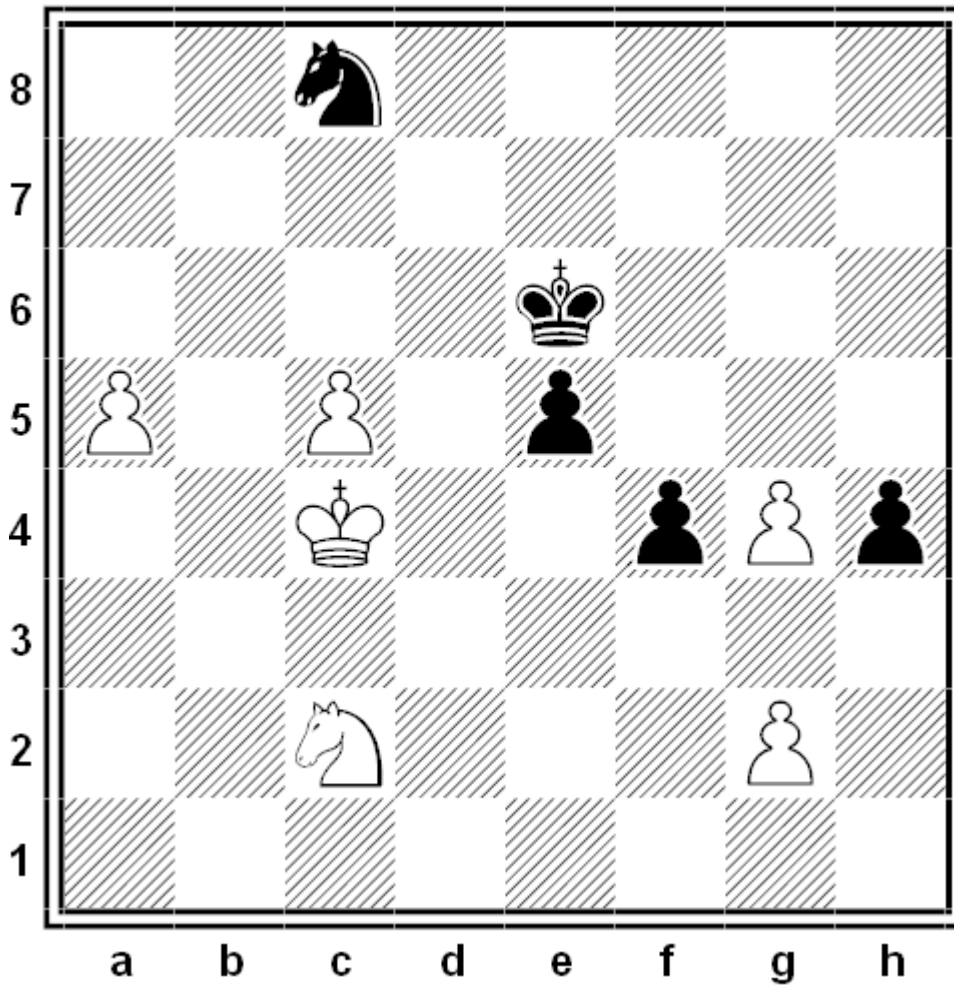
Solution

1. Te8+ Tf8
2. Dxh7#

Banque de problèmes Class'échecs 3

Problème 13 : Trait aux noirs

Les noirs vont en dame en quatre coups.



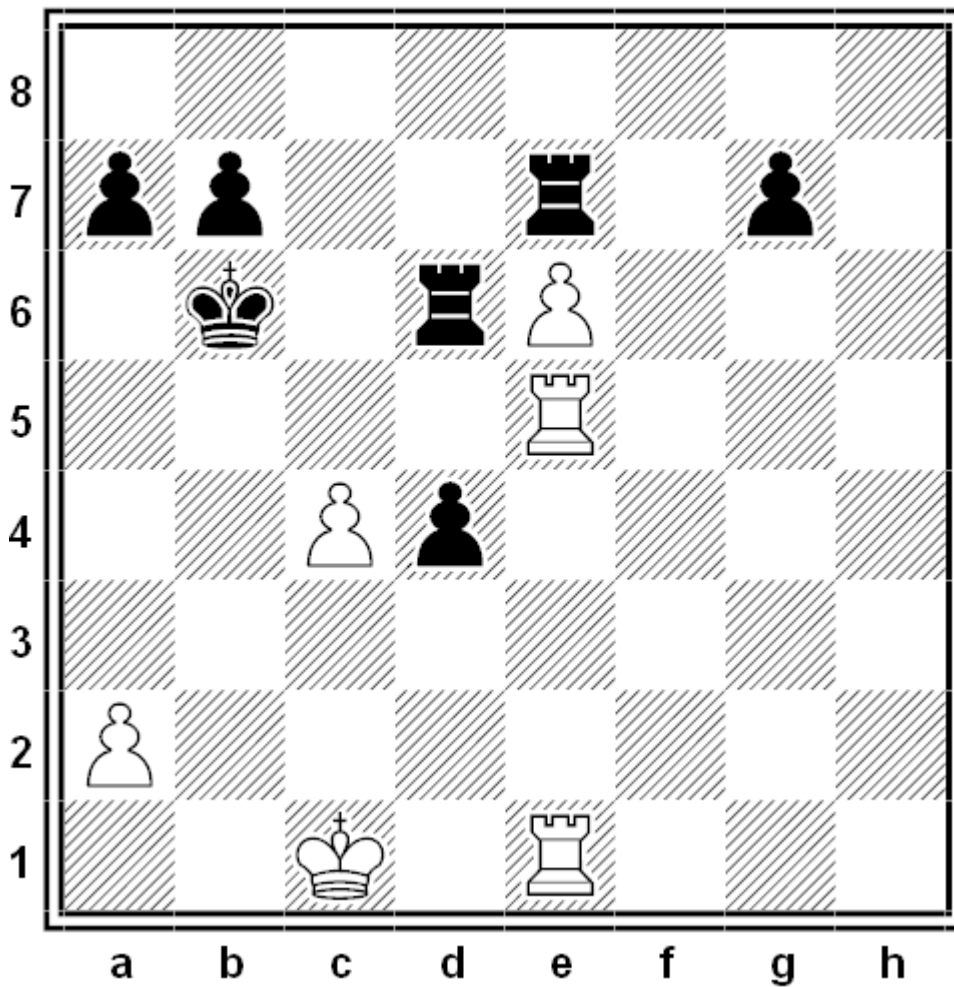
Solution

- | | |
|---------|-----|
| 1. ... | f3 |
| 2. gxf3 | h3 |
| 3. Ce3 | h2 |
| 4. Rb5 | h1D |

Banque de problèmes Class'échecs 3

Problème 14 : Trait aux blancs

Les blancs gagnent du matériel.



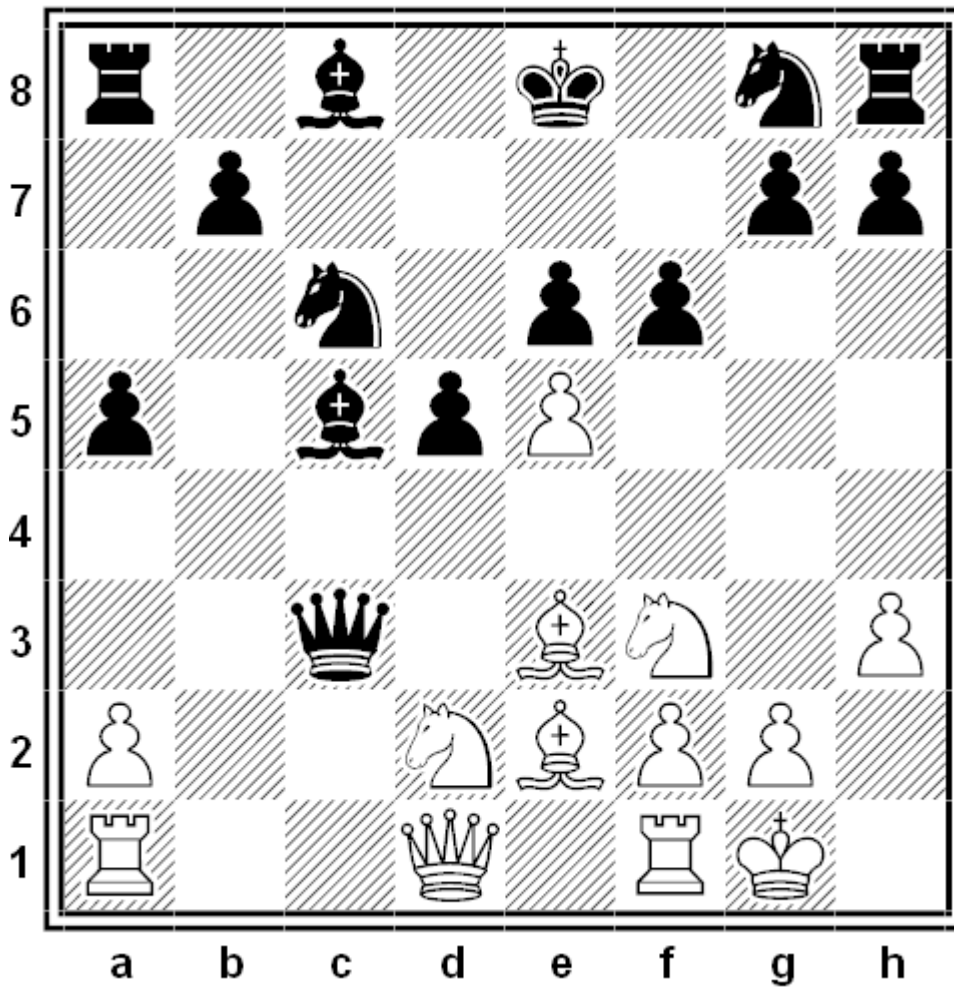
Solution

1. c5+ Rc6
2. cxd6

Banque de problèmes Class'échecs 3

Problème 15 : Trait aux blancs

Les blancs gagnent du matériel en deux coups.



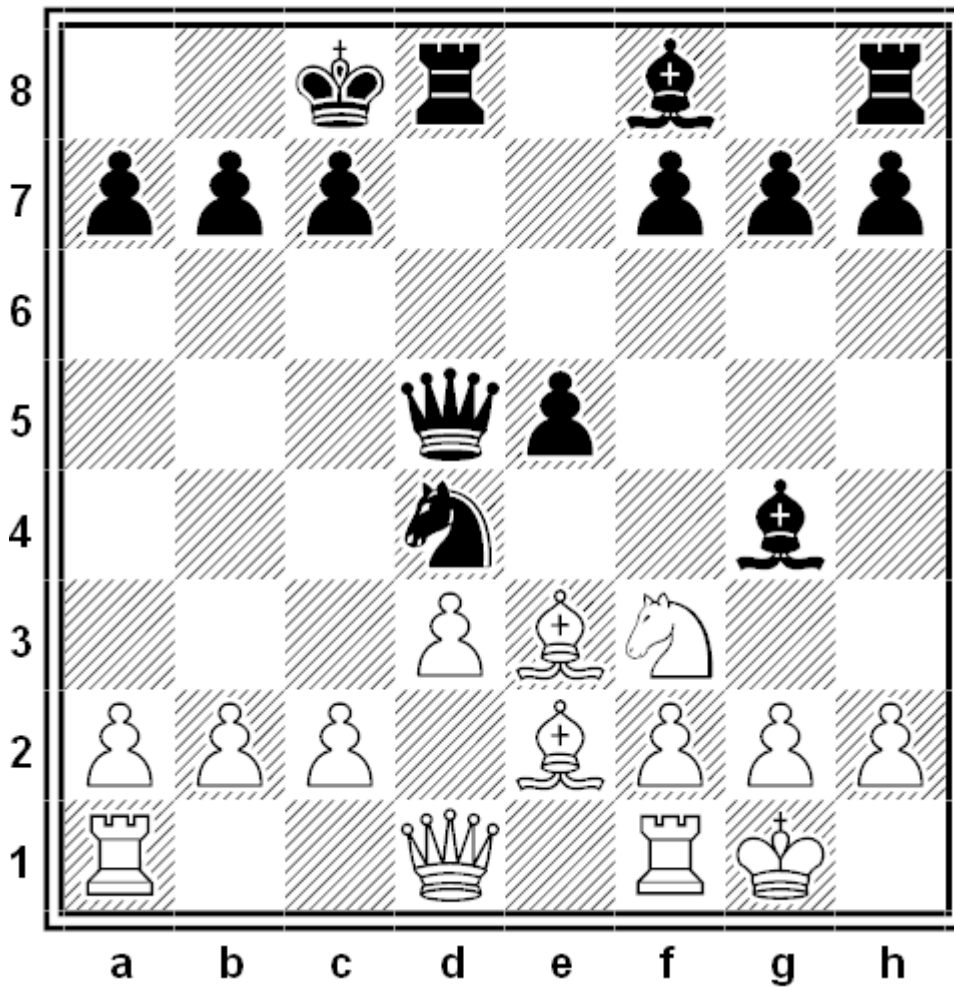
Solution

1. Tc2 Db4
2. Fxc5

Banque de problèmes Class'échecs 3

Problème 16 : Trait aux blancs

Les blancs gagnent du matériel en deux coups.



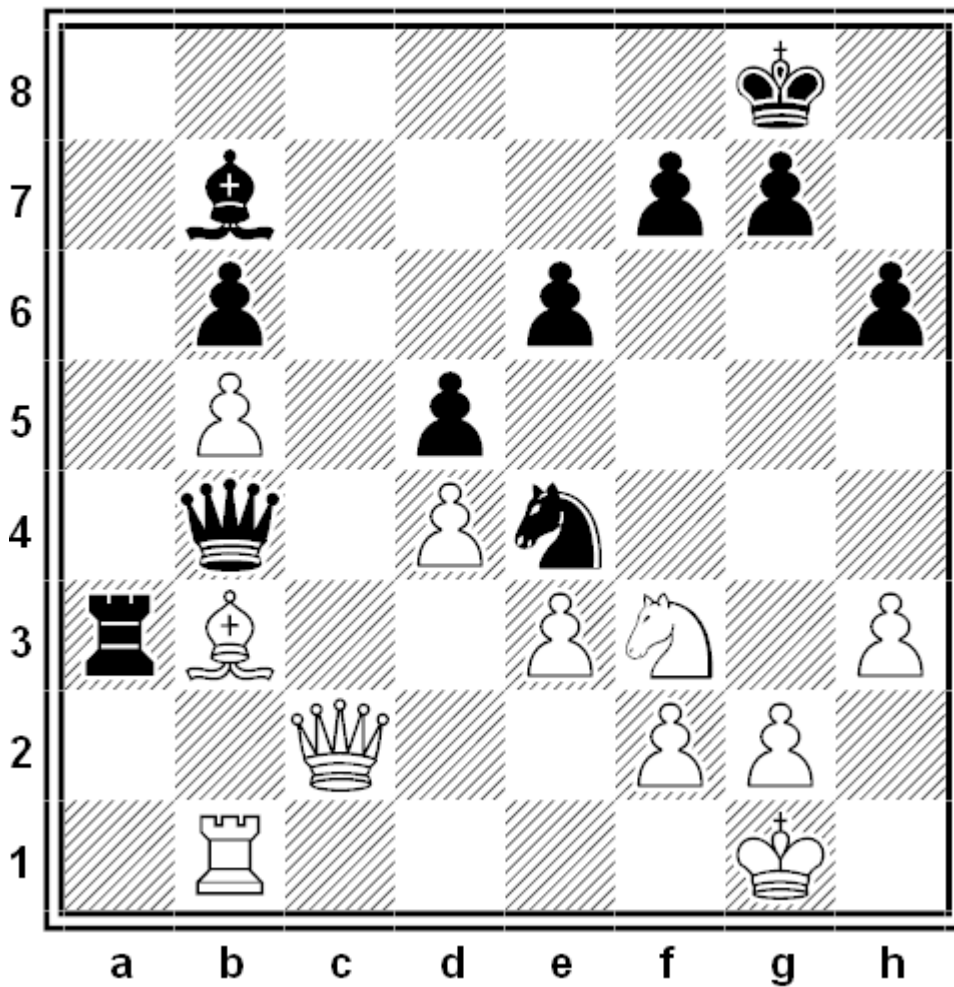
Solution

1. Cxd4 Fxe2
2. Cxe2

Banque de problèmes Class'échecs 3

Problème 17 : Trait aux blancs

Les blancs gagnent du matériel en deux coups.



Solution

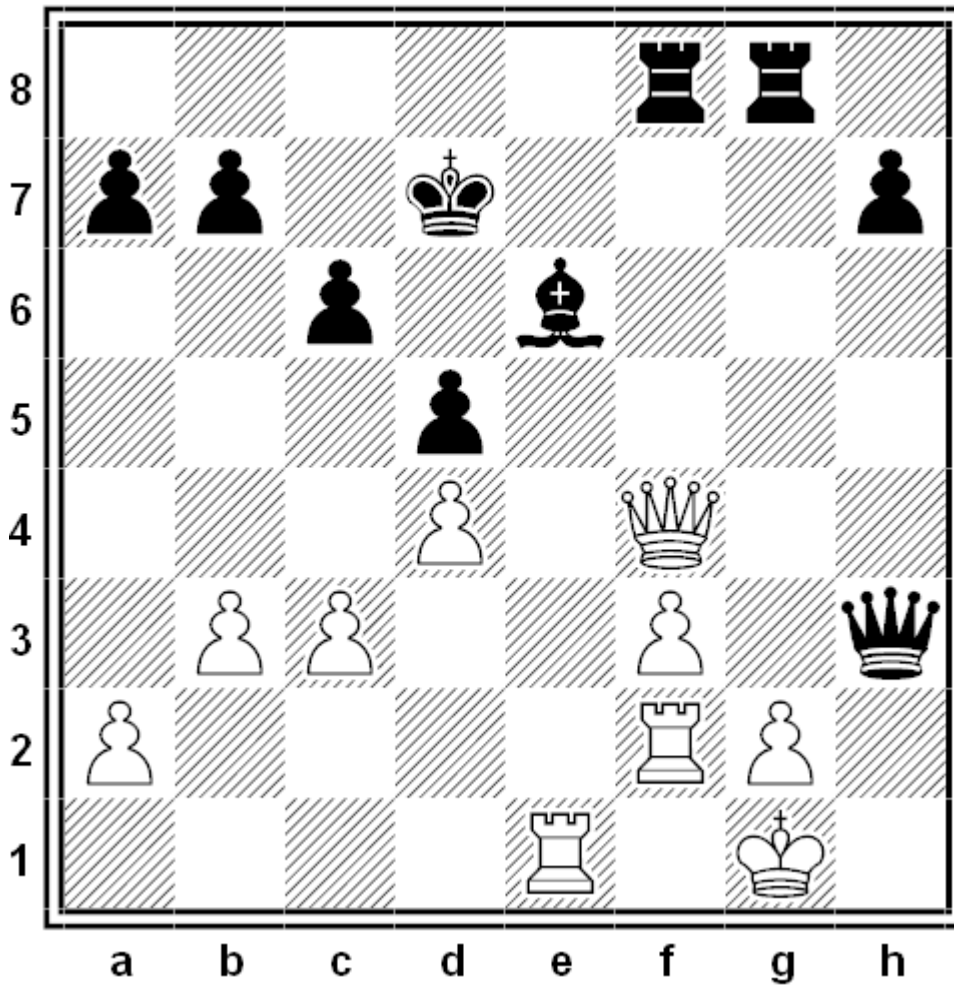
1. Fxd5Dxb1+

2. Dxb1 Fxd5

Banque de problèmes Class'échecs 3

Problème 18 : Trait aux blancs noirs

Les blancs gagnent du matériel en deux coups.



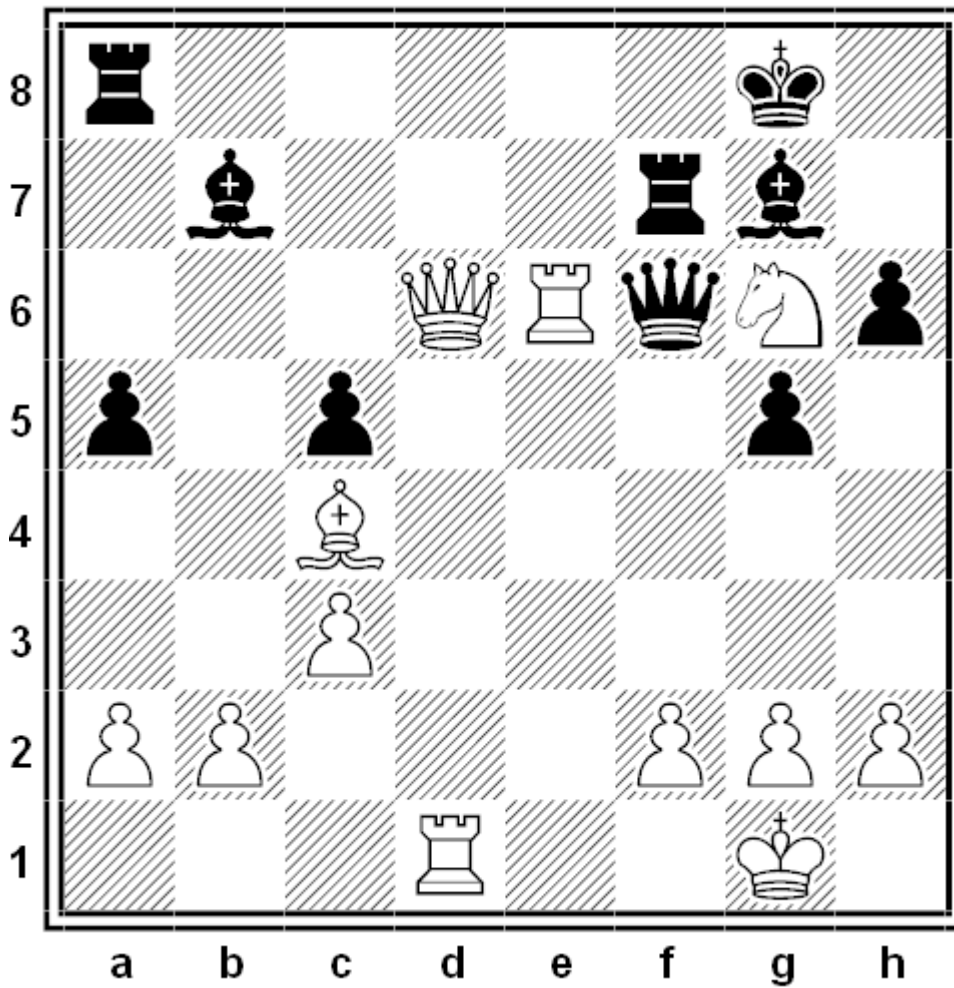
Solution

1. Dxf8 Txf8
2. gxh3

Banque de problèmes Class'échecs 3

Problème 19 : Trait aux blancs

Les noirs matent en 2 coups.



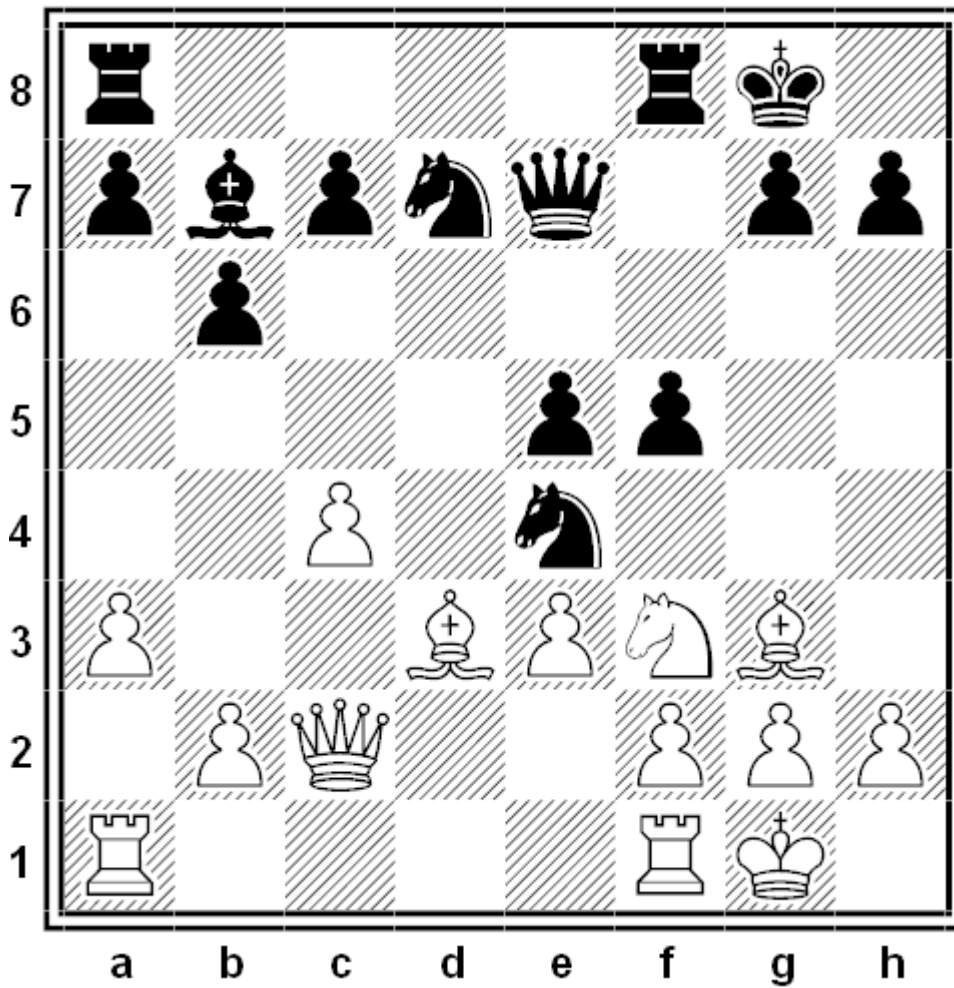
Solution

1. ... Dxf2+
2. Rh1 Dg2#

Banque de problèmes Class'échecs 3

Problème 20 : Trait aux blancs noirs

Les noirs gagnent du matériel en trois coups.



Solution

- | | |
|---------|------|
| 1. ... | Cxg3 |
| 2. hxg3 | e4 |
| 3. dxe4 | fxe4 |