

## Solutions des exercices du tour de chauffe

1) Les Noirs forcent le mat par 17...♖h5+!! 18.gxh5 ♜h4#. Un tableau de mat connu sous le nom de mat d'Anastasia.

2) 6.♜xh7! démolit les fragiles défenses des Noirs. S'ils prennent la Tour, les Blancs répondent 7.♖g6#.

3) 16.♘d5! gagne. C'est l'idée basique d'une idée appelée le piège Sibérien et utilisée habituellement par les Noirs. C'est un peu plus difficile de le reconnaître avec les couleurs inversées et quelques pièces sur des cases différentes. 16...♘d5 permet 17.♖h7#, et sur les autres coups, les Noirs perdent leur Dame.

4) Vers la colonne h et le Roi blanc ! 16...♘g3+! gagne : 17.hxg3 hxg3+ et mat au coup suivant.

5) 13.♘d5! gagne sur-le-champ : 13...♖xd5 14.♗xe7# fait mat, et sur d'autres coups, les Noirs perdent leur Dame.

6) 17...♖h3!! conduit à un mat forcé. La menace est 18...♖xg2#, et 18.gxh3 ♘xh3# est un très joli tableau de mat de pièces mineures.

7) 13...♘b3+! gagne : 14.axb3 ♜a1# fait mat, tandis que 14.♙b1 ♘d2+ prend la Dame sur échec. Les Noirs restent donc avec une Dame de plus.

8) Vrai. Après 13...f4, 14.c3?? est une gaffe qui permet un mat à l'étouffée instantané en raison du clouage sur la colonne e : 14...♘d3#.

9) 8.♘xf7! ♙xf7 (c'est maintenant mat en trois coups, mais sinon, les Noirs perdaient beaucoup de matériel) 9.♖xe6+ ♙g6 10.♙d3+ ♙h5 11.♖h3#.

10) Parce qu'ils matent par 18.♜e8+! ♙f8 (ou 18...♖xe8 19.♘f6#) 19.♜xf8+ ♖xf8 20.♘f6#.

11) Oui, dans un certain sens, puisque la meilleure réponse est de donner la Dame, ... mais pour mater en trois coups : 11...♖d1+! 12.♙xd1 ♙g4++ 13.♙e1 (ou 13.♙c1 ♜d1#) 13...♜d1#.

12) 9.♙xb5+! gagne un pion, car 9...♖xb5? autoriserait 10.♖d8#.

13) J'espère que le choix était facile, car 10...h6?? permet un mat en deux coups par 11.♙h7+ ♙h8 (11...♘xh7 12.♖xh7#) 12.♘xf7# ! De manière surprenante, ce type de mat est souvent manqué en partie, tout particulièrement lorsqu'il survient à la fin d'une variante de plusieurs coups. À la place, 10...g6 est un coup solide sans inconvénient particulier.

14) 7...♖xd5?? perd de manière évidente la Dame à cause de la fourchette 8.♘xc7+. Ce qui est peut-être moins évident, c'est que 7...♘d5?? est victime du même thème : 8.♖xd5! ♖xd5 9.♘xc7+ et les Blancs émergent avec une pièce de plus.

15) Faux. 8...e5?? est une terrible gaffe, car après 9.♖d5, les Noirs ne seraient pas en mesure de défendre f7. Après 9...♘h6 10.♙xh6 0-0 11.♙e3, ce sont les Blancs qui ont gagné une pièce.

16) 13.♘g5! crée une attaque double décisive sur h7 et b7. Après 13...♙xg5 14.♙xb7, les Blancs gagnent une pièce, tandis que 13...♙xg2 permet 14.♖xh7#.

17) Grâce à une combinaison gauche-droite assénée par un pion et la Dame : la fourchette de pion 6.e4! attire le Fou en e4, et après 6...♙xe4 7.♖a4+, c'est la Dame qui prend en fourchette le Roi et le Fou.

18) Non, car après 8...♖xb2?? 9.♘a4!, la Dame est prise au piège.

19) 5...b5?? permettrait aux Blancs de capturer la Tour dans le coin par 6.♖d5. Après 6...♖c7 7.♖xa8 ♘c6, les Noirs ne seront pas en mesure d'enfermer la Dame.

20) 8.♘e6! enferme la Dame noire, car le pion d7 est cloué.

21) Cela pourrait être vrai si le Cavalier blanc était en f3 au lieu de e2. Mais ici, tout ce que les Noirs ont réussi est de se faire emprisonner le Cavalier au centre de l'échiquier. Après 9.f3 ♖a5+, le fait que les Blancs puissent parer l'échec par