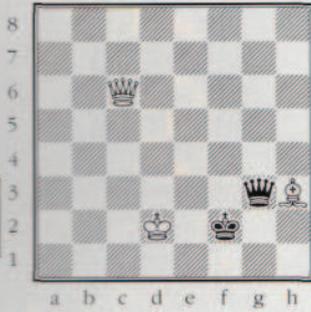


EXERCICES JEUNES

Par Francis Meisohn
Dessins Philippe Bron

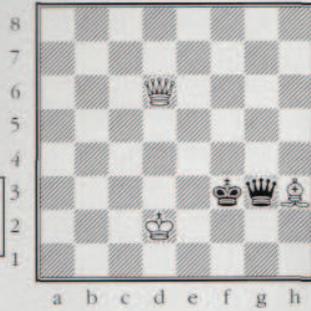
1



Petit mat en deux coups (1)

Cette finale est normalement nulle, mais il existe des positions permettant des gains forcés. Voici une première approche.

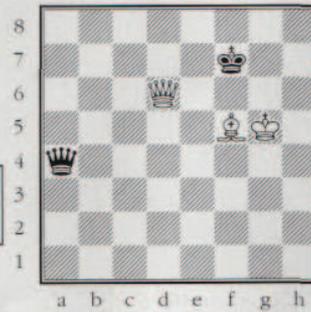
2



Mat en trois coups (2)

Mat en cinq coups (3)
Une série ininterrompue d'échecs.

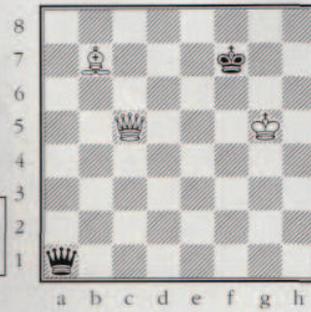
3



Coopération R+D+F

Dans ces deux positions, remarquer la mise hors jeu de la Dame noire et l'activité du Roi blanc sur la 5^{ème} rangée. Si le Roi ne peut filer, c'est mat.

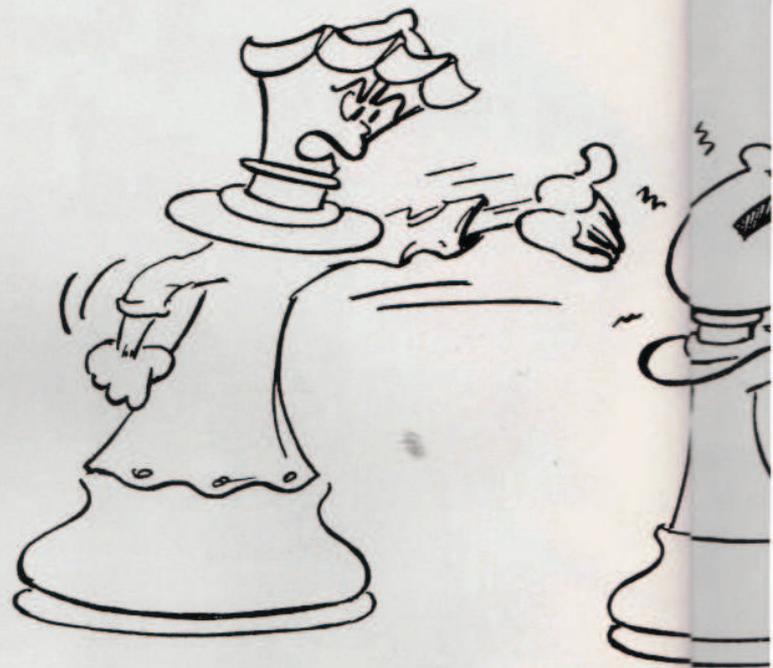
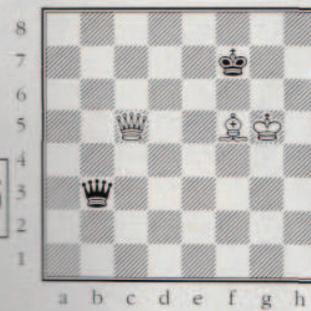
4



Il faut construire le réseau de mat (4).

Les Blancs améliorent la position de leur Dame puis celle du Roi (5).

5



Dame et Fou c

Gare au pat!

Le fait de mettre le Roi noir en position de pat multiplie la puissance de la Dame noire qui peut se kamikaser.

Les Noirs jouent et font nulle (6).

6

