Step 3 plus

☐ **3** – *X-ray / X-ray protection: A*

1) 1. ... Qxd2 2. Qxd2 Rxd2
2) 1. ... Qg1+ 2. Rxg1 Rxg1#
3) 1. Qxf7+ Bxf7 2. Bxf7#
4) 1. g7 Bxg7 2. Bxg7
5) 1. Qh7+ Bxh7 2. Rxh7#
6) 1. Qxb7+ Rxb7 2. Bxb7#
7) 1. Qd5+ Bxd5 2. Bxd5#
8) 1. ... Qg2+ 2. Qxg2 Qxg2#
9) 1. Qa8+ Rxa8 2. Rxa8#
10) 1. Rf7
11) 1. ... Qxc3+ 2. Bxc3 Bxc3+
12) 1. Rxb6+ Bxb6 2. Qxb6+

☐ **4** – *Double attack / X-ray protection: A*

1) 1. Be6+
2) 1. ... Re2+
3) 1. ... d4
4) 1. Rc4+
5) 1. Be6+ Rxe6 2. Rxe6
6) 1. Nb6 Rxb6 2. Rxb6
7) Drawing
8) Drawing
9) 1. Bf7
10) 1. Be2+ Rxe2+ 2. Rxe2
11) 1. ... Nxf2
12) 1. Nh5+ (1. Qxc5 Rh4+)

☐ **6** – *Double attack / Knight: A*

1) 1. Nd6+ Kf8 2. Nxf5
2) 1. ... Ng3 2. Qe3 Qxe3
3) 1. Nc5+ Kc8 2. Qg4+
4) 1. Nf6+ Kf7 2. Nxe8
5) 1. ... Ne5 2. Bxf7+ Rxf7
6) 1. Ng6+ Rxg6 2. Qd8+
7) 1. Nc5 Qa7 2. Nxd3
8) 1. Ng6+ Rxg6 2. Qxe7
9) 1. Nxb7+ Ke8 2. Nxd6+
10) 1. Nb6 Ra7 2. Nxd5
11) 1. Nf6+ Kh8 2. Nxd5
12) 1. Ng6+ (1. Nc6 Bxf4+ 2. Qxf4 Rc8) 1. ... fxg6 2. Bxg8

☐ **7** – *Double attack / Queen: A*

1) 1. ... Qd1+ 2. Kg2 Qxg4+ (2. ... Rxg4+? 3. Kh3)
2) 1. Qg5+ Kh8 2. Qxg3
3) 1. Qxf6+ Kc8 2. Qxg5
4) Drawing
5) Drawing
6) 1. ... Qe3+ 2. Kb1 Rxc3 3. bxc3
7) 1. Qd4 Rg8 2. Qxc5
8) 1. ... Qd2 2. Rcc1 Qg2#
9) 1. ... Qg5 2. Qe2 Bxe3+
10) 1. Qf3 d5 2. Qxf6
11) 1. Qd4 Rg8 2. Qxd5
12) 1. Qg7 Rf8 2. Qxf6

☐ **8** – *Double attack / Rook, bishop or pawn: A*

1) 1. c5 Nd5 2. cxd6
2) 1. Bg4+ Qxg4 2. Qxg4+
3) 1. Rg6+ Kf8 2. Rxg4
4) 1. Bxc6+ (1. f4 0-0-0+) 1. ...

Ke7 2. Bxa8

5) 1. c4 dxc3ep 2. Rxd5

6) 1. g4+ Kh4 2. Kg2

7) 1. d6 Rd7 2. Rxc7+

8) 1. ... Bf3 2. Qg5 Qxg5

9) 1. ... Rd3 2. Kh2 Rxc3

10) 1. c4+ bxc3ep 2. Rxa4

11) 1. Rd7 Qxd7 2. Bxd7

12) 1. ... Bc3 2. Nxc3 (2. bxc3 Rb1+) 2. ... Rxd2

☐ 9 – *Mobility / Trapping: A*

1) 1. ... Ne3

2) 1. f4

3) 1. Bd4

4) 1. ... b5

5) 1. Bg4

6) 1. b4

7) 1. Bf5

8) 1. Be2

9) 1. ... Be4

10) 1. Be4

11) 1. Ba5

12) 1. ... Rf3

☐ 11 – *Pawn ending / The square of the pawn: A*

1) 1. ... Kd6 2. Kg5 Ke7 3. Kg6 Kf8 4. h4 (4. Kh7 Kf7) 4. ... Kg8

2) 1. ... Kc6 2. Kb8 Kb5

3) 1. ... Kc3 2. Kd5 Kb4

4) 1. ... a5 2. Kb6 Ke6 3. Kxa5 Kd7 4. Kb6 Kc8

5) 1. ... h3 2. gxh3 Kg7

6) 1. ... Kf3 (1. ... Kd3 2. Kd5 Kc3 3. Kc6 Kb4 4. Kb7) 2. Kd6 (2. Kd5 Kf4 3. Kc6 Ke5 4. Kb7 Kd6 5. Kxa7 Kc7) 2. ... Ke4 3. Kc6 Ke5 4. Kb7 Kd6 5. Kxa7 Kc7

7) 1. Kb5 Kd6 2. Kb6 Kd7 3. Kb7

8) Drawing

9) 1. Ke5 Kd3 2. Kd5 Kc3 3. Kc5

10) 1. Kc6 (1. Kc7 Kc5 2. Kb7 Kd6 3. Kxa7 Kc7) 1. ... Ka5 (1. ... Kc4 2. Kb7 Kc5 3. Kxa7 Kc6 4. Kb8) 2. Kb7

11) 1. a6 (1. Kb7 Kc5 2. Kxa7 Kc6)

12) 1. Kf3 Ke1 2. Kg4 Ke2 3. Kxh4 Kf3 4. Kg5

☐ 13 – *Eliminating of the defence / In-between-move: A*

1) 1. Bxf6 Qxd1 2. Bxg7+ Kxg7 3. Raxd1

2) 1. Re1 Rxe1 2. Bxf5+ Kg7 3. Kxe1

3) 1. Nxc6 Qxd1 (1. ... Qxc6 2. Rxe7) 2. Nxe7+ Kh8 3. Rxd1

4) 1. Qd4 Qxd4 2. Rxb8+ Kg7 3. exd4

5) 1. ... Nxe5 2. Rxd8 Nxf3+ 3. gxf3 Rxd8

6) 1. e5 Qxb3 (1. ... Rf1 2. Qxe6) 2. exf6+ Kxf6 3. Rxb3

7) 1. Rxc7 Rxc7 (1. ... Rxe3 2. Rxc8+ Bxc8 3. fxe3) 2. Rxe8+

8) 1. Rxd5 Qxg3 2. Rxd8+ Rxd8 3. fxg3

9) 1. Qb5 Qxb5 (1. ... Qc7 2. Qe8#) 2. Bxd6+ Kg8 3. axb5

10) 1. ... Rxe3 2. Qxg6 Rxe1+ 3. Rxe1 hxg6

11) 1. ... Bf3 2. Rxd8 (2. Rf2 Bxf2) 2. ... Bxe2+

12) 1. Na4 Nxa4 (1. ... Rxh7 2. gxh7+ Kxh7 3. Nxb6) 2. Rxd7 Nc3+ 3. Kd3

☐ **14** – *Winning material / In-between-move: A*

1) 1. Bxf6 Qxf3 2. Be5+ Kb7 3. gxf3
2) 1. Qxe7+ Kxe7 2. Nxa5
3) 1. hxg6 bxc5 (1. ... fxg6 2. Qxe5+) 2. gxf7#
4) 1. Qxb6 axb6 2. cxd5
5) Drawing
6) Drawing
7) 1. Rb4 Qa6 2. Bxd2
8) 1. Bxh7 Qxh4 2. Bg6+ Kd7 3. Bxh4
9) 1. Qxc4 dxc4 2. Bxe7
10) 1. ... Nxc4 2. Qxc7 Nxd2+ 3. Rxd2 Bxc7
11) 1. Ba6 Qxc2 2. exd4
12) 1. h4 Nxh4 2. Rxb2

☐ **15** – *Discovered attack / In-between-move: A*

1) 1. Bc5 (1. Bxg7+? Kxg7 2. Rxe7 Rxd1 3. Kxd1 Rc8) 1. ... Rxd1 2. Bxe7+ Kg8 3. Kxd1
2) 1. Nxd5 Qxd2 2. Nxe7+ Kh8 3. Bxd2
3) 1. Bf5 Qxd4 (1. ... Bxf5 2. Qxd2) 2. Bxe6+ Kg7 3. Bxd4
4) 1. d6 Qxf5 2. dxe7+ Kxe7 3. gxf5
5) 1. Nf6 Rxh1 (1. ... Bxf6 2. Rxh7) 2. Nxd7+ Bxd7 3. Rxh1
6) 1. ... Nxe4 (1. ... Nb3 2. Nxb3) 2. Qxe5 Nxd2+ 3. Kc2 Bxe5
7) 1. Ne5 Qxe2 2. Nxd7+ Kg7 3. R3xe2
8) 1. Rxc5 (1. Rxh5+ gxh5+ 2. Kf1 Qxb3) 1. ... Qxb3 2. Rxc7+ Kh6 3. axb3
9) 1. ... Bg4 2. Qxd6 Bxf3+ 3. Rg2 Bxg2+ 4. Kg1 Rxd6
10) 1. ... Nd4 (1. ... Nf4 2. Qe3) 2. Qxf6 Nxe2+ 3. Kh1 Bxf6
11) 1. ... Rd1 2. Qxc6 Rxe1+ 3. Kh2 bxc6
12) 1. Bf1 Bxf1 2. Rxh7+ Kf6 3. Rxf1

☐ **17** – *The opening / Trapping: A*

1) 1. a3
2) 1. Bg5
3) 1. Ne6
4) 1. Nc6
5) 1. ... Na5
6) 1. Ned4
7) 1. ... Ne7
8) 1. Bb6
9) 1. Na4
10) 1. ... Ne3
11) 1. ... Bf8
12) 1. ... Nd7

☐ **18** – *The opening / Trapping: B*

1) 1. d5
2) 1. ... f5
3) 1. c4
4) 1. b4
5) 1. ... b5
6) 1. h3
7) 1. ... b5 2. Bb3 c4
8) 1. Bd5
9) 1. ... Be4
10) 1. Qd2
11) 1. Bb3
12) 1. Nb6

☐ **19** – *The opening / Pin: A*

1) 1. ... Bd6
2) 1. ... f5
3) 1. Qxb4
4) 1. Qxg4
5) 1. Re1 Qf6 2. Re8#
6) 1. e6
7) 1. Qf4 Nh5 2. Qxf7#
8) 1. Ne5

9) 1. ... Bxb5   11) 1. Qxd5
10) 1. ... Bg4   12) 1. e5

☐ **20** – *The opening / Eliminating of the defence: A*
1) 1. ... Bxh3 2. Bxh3 Qxf2#   7) 1. ... Bxf3
2) 1. Bf5   8) 1. Bxf6
3) 1. Nxd6+ Qxd6 2. Qxe5 (of 2.   9) 1. Qe1! (1. Bb5+ c6 2. Bb6 Bd7
   d4!)   3. Qf5)
4) 1. Bxc5+   10) 1. Nf4
5) 1. ... Nd4   11) 1. ... Nb4
6) 1. b4   12) 1. ... Qb5

☐ **21** – *The opening / Double attack: A*
1) Drawing   7) 1. Qe1+
2) Drawing   8) 1. Bh3 Qf6 2. Bxc8
3) 1. ... Ba6   9) 1. Nc4 Qa6 2. Nd6+
4) 1. Nb5 Ng6 2. Nc7+   10) 1. ... Qc4
5) 1. Ne6+   11) 1. Qe3
6) 1. Bd5   12) 1. Qe2 Bg6 2. Nd6#

☐ **22** – *The opening / Discovered attack: A*
1) 1. ... Nxe4   4) 1. Be3   9) 1. Nb1
2) 1. d6 (1. Nxe5 f5)   5) 1. d5   10) 1. Nd4 Rb8 2. Nc6
   1. ... Bb7 2. Qxe5+   6) 1. Ng5   11) 1. Nh4
3) 1. Nb5 Qc5 2.   7) 1. c5   12) 1. ... Nxd5
   Bxb7   8) 1. ... d3

☐ **23** – *The opening / Exploiting vulnerability: A*
1) 1. Bh6   6) 1. ... Nf4 (1. ... Ne3   10) 1. Qf3 (1. d6 cxd6)
2) 1. ... Qd4   2. g3)   1. ... f6 2. Qh5+ g6
3) 1. ... Nc5   7) 1. ... Qc6   3. Nxg6
4) 1. Bc4   8) 1. Qh5   11) 1. Na4
5) 1. Qb3   9) 1. Qe6   12) 1. ... Qg5

☐ **25** – *Mini plan / Exploiting vulnerability: A*
1) 1. ... Rf4 2. Kf1 Rxc4   6) 1. ... Nb6
2) 1. Nb5   7) 1. Ng5
3) 1. Ng5   8) 1. Rh5
4) 1. Ng5 Bg4 2. Bxf7+   9) 1. ... Qa4 2. e5 (2. c4 Qxc4) 2. ...
5) 1. Rd4   Nfxd5

10) 1. Qf3

11) 1. Ba5

12) 1. Bc4 Rf7 2. Nh6+; 1. … g6 2. Nh6+ Kg7 3. Bxe6

26 – *Mini plan / Improving a piece: A*

1) 1. Bg4 Qe7 2. Qf5

2) 1. ... Bd7

3) 1. ... Rae8

4) 1. ... Bc6

5) 1. ... Qd4

6) Drawing

7) 1. ... Nc6 (1. ... Rd5 2. Bf4)

8) 1. ... Qxd6

9) 1. Nb6+

10) 1. Nh4 Rad8 (1. ... g6 2. f4 ; 1. ... Qd8 2. f4 h6 3. fxe5) 2. Nf5 Qd7 3. Bxf6

11) 1. Bc5

12) 1. Bg4 Rfe8 2. Be6+

27 – *Mini plan / Raising the activity: A*

1) 1. Bxe5. The diagonal of the bishop must remain open.

2) 1. Kg2. After an exchange on c1 c1, White must be able to take back with a rook.

3) 1. ... Nd4. Forces sooner or later (the later the better) a weakness.

4) 1. f4. The rook on f1 becomes active.

5) 1. ... e5. Otherwise Ne5.

6) 1. d5 exd5 2. Qxd5. Activates the queen.

7) 1. ... Bh5. Maintaining the tension.

8) 1. ... axb6 (1. ... Nxb6 2. Bb3) 2. Bb3 Nc5. Pawn a4 is weak and can be attacked now.

9) 1. Qg3 followed by f4. Bad is 1. … Nxe5 (or 1. … Rxe5) 2. Nf6+

10) 1. ... Ne5 (1. ... Nb4 2. cxb4 Bxf3 3. Qc3+). Black exchanges the bishops.

11) 1. Rc1. Black cannot protect Nc6 in a proper way: 1. … Rc8 2. Bg4.

12) 1. ... e4. The bishop on f3 must stay on his active post.

28 – *Mini plan / Improving the pawn structure: A*

1) 1. c4

2) 1. ... c4 2. Bxc4 Bxa4

3) 1. Nc5+ Nxc5 2. dxc5

4) 1. hxg3

5) 1. ... cxb6 (1. ... axb6 2. a4)

6) 1. c4

7) 1. Qd4 Qxd4

8) 1. d4

9) 1. ... c3 2. bxc3 Be4

10) 1. Rc3 Rxc3 2. bxc3

11) Drawing

12) Drawing

30 – *Threatening mate / Bringing in the guard : A*

1) 1. g6 Kd7 2. Qxb7 The2=)

2) 1. ... Re2

3) 1. ... Nf4

4) 1. Nc5 (1. Qa8+

5) 1. Bf6

6) 1. Rce1

7) 1. Ng5

8) 1. ... Bf5

9) 1. ... Bb4

10) 1. ... Qc2

11) 1. Bc3 h6 2. Qxg6+ Bg7 3. Qxg7#   12) 1. ... Bg6

☐ *31 – Threatening mate / Bringing in the helper: A*
1) 1. Nf5 Qb6 2. Qg7#
2) 1. ... Ng4 2. Rfe1 Qxh2+ 3. Kf1
   Qxf2#
3) 1. ... Ra8
4) 1. ... Nf4 2. Qxf4 Qxf4
5) 1. ... Bf3 2. d7 Qh1#
6) 1. d6 (1. Na5 Nc5) 1. ... Rxd6
   (1. ... The4 2. Qc7#) 2. Nxd6#
7) 1. Nd5
8) 1. ... Ng3 2. Bf3 Rh1#
9) 1. g4
10) 1. Ne6
11) 1. h4
12) 1. Ng5 fxg5 (1. ... hxg5 2. Qh5#)
    2. Qxh6#

☐ *32 – Threatening mate / Bringing in the chaser: A*
1) Drawing
2) Drawing
3) 1. Qg6
4) Drawing
5) Drawing
6) 1. ... Qh8
7) 1. ... Rh1 2. Ne2 Rf1#
8) 1. Qh6 Qxf6 2. Qf8#
9) 1. The6
10) 1. Qd3
11) 1. ... Qf1 2. a7 Qxg1#
12) 1. The4 dxe4 2. d5#

☐ *33 – Mate / Square clearance: A*
1) 1. Rg7+ Kxg7 2. Qh7#
2) 1. ... g2+ 2. Nxg2 Ng3#
3) 1. Rxa7+ Nxa7 2. Qb7#
4) 1. Qg6+ hxg6 (1. ... Rf7 2.
   Qxf7#) 2. Ng7#
5) 1. Rd8+ Nxd8 2. Bd4#
6) 1. ... Nf3+ 2. Bxf3 Be5#
7) 1. The6+ Nxe6 2. Nh6#
8) 1. ... Ne3 (1. ... Nf4 2. Qxf4+ ; 1.
   ... Nh4 2. Qf1) 2. Rxe3 Qg2#
9) 1. Qxd7+ Nxd7 2. Nf7#
10) 1. Qxg5+ fxg5 2. Nh5#
11) 1. ... Qxf3+ 2. Rxf3 Ng4#
12) 1. ... Rxg3+ 2. hxg3 Nf3#

☐ *34 – Creating mate / Mating pattern (BN): A*
1) Bf6/e5 Nh6
2) Bg5 Nf6
3) Bd5 Ng8
4) Drawing
5) Bd8 Nb8 of Na8 Bb5
6) Bf8 Nf4
7) Bb3 Nd3
8) Bd4 Nf6
9) Bf3 Nf5
10) Bf7 Nf5
11) Bg8 Nd5
12) Bd8 Nd6

☐ *35 – Mate / Put the pieces on the correct squares: A*
1) W: Kd3, c4, d4
   Z: Kd5, Rh6
2) W: Ke2, Rf4, Nd3
   Z: Ke4, d5
3) W: Kc3,Qd4
   Z: Kd5, c6, e6

4) W: Rg6,Nf8
   Z: Kh6,h5,g7
5) W: The8,Bg6
   Z: Kh7, g7, h6
6) W: Kf3, Rc5, Be3
   Z: Kd4, Bd3
7) W: Kc2, Bc3, Bc6
   Z: Ka4, Ra3
8) W: Kf8, Qc6, Be4

9) W: Kf7, Qb4, Ne7
   Z: Kd5, e5
10) W: Kg6, Qd4, c3
    Z: Ke5, e6
11) W: Qd5, Rd3
    Z: Ke4, Qf4, c4
12) W: Kf7, Qh3, f4
    Z: Kh5, Ng4

Z: Ke6, e5

☐ *37 – Eliminating of the defence / Chasing away with 1 piece: A*
1) 1. Kd2 Re4 2. Kxd3
2) 1. Qa3 Rf8 2. Qxa4
3) 1. ... Ng4 2. Qg3 Nxe3
4) 1. Qc7 0-0 2. Qxd6
5) 1. ... Be6 2. Rxg7 Bxf5
6) 1. ... Rd4(1. ... Bd6+? 2. Kh3 Rd4 3. Nxd6) 2. Bc3 Rxe4

7) 1. ... Bf5 2. Rxe7 Rxe7
8) 1. Nh5+ Kh8 2. Nxf6
9) 1. ... Rg4 2. Nef3 Rxg3
10) 1. ... Qf2 2. h3 Qxf1+
11) 1. ... Ne5 2. Qc2 Nxc4 (of 2. ... exd5)
12) 1. The3 Bg7 2. Qxd4

☐ *38 – Eliminating of the defence / Capturing and luring away: A*
1) 1. Qxc6+
2) 1. Rxd5
3) 1. ... Rxg2 2. Rxg2 Rf1#
4) 1. ... Rxf4 2. Nxf4 Qxe5
5) 1. ... Qxh2+ 2. Nxh2 Ng3#
6) 1. ... Bxc3 2. Qxc3 Qxe2
7) 1. Qxd7+ (1. Rxd7+? Nxd7 2. Qxd7+ Kxd7 3. Bf5+) 1. ...

Nxd7 2. Ne6#
8) 1. ... Qxd3 (1. ... Bb4+ 2. Qc3) 2. exd3 Bb4+
9) 1. Rxh5+ Ngxh5 (1. ... Nfxh5 2. Ng4#) 2. Nf5#
10) 1. Qxg5 Nxg5 2. Ne7#
11) 1. ... Nxb3 2. Nxb3 Rxc4
12) 1. Bxf6 Bxf6 2. Bxd7

☐ *39 – Eliminating of the defence / Luring away: A*
1) 1. ... Re1+ 2. Rg1 Rxg1+ 3. Kxg1 Kxg7
2) 1. The5+ Ng7 2. Qxd4
3) 1. … Bg7+ 2. Bc3 Qxd6
4) 1. ... Bd6+ 2. g3 Bxf3
5) 1. Bb2+ Bf6 2. Rxd6
6) 1. Qa8+ Qf8 2. Qxc6

7) 1. ... The4 2. f3 Qxe3+
8) 1. The4+ Ng6 2. Qxd3
9) 1. Rh1 Rh5 2. Rxh5 gxh5 3. Bxb3
10) 1. ... Bc5+ 2. Bxc5+ Kxa5
11) 1. Qh6 Ng7 2. Rxc7
12) 1. ... Qa6+ 2. The2 Rf8#

☐ *41 – Endgame / Minor promotion: A*
1) 1. f8N+ (1. f8Q? a1Q+ 2. Qg7+ Qxg7#) 1. ... Kf5 2. Bxa2
2) 1. h8B! (1. h8Q? a1Q 2. Qxa1stalemate) 1. ... Ka3 2. Kc2

b3+ 3. Kc1

3) 1. b8N (1. b8Q? Nc6+ 2. Kb7 Nxb8 3. Kxb8 Kb4) 1. ... Nc2 2. Nc6#

4) 1. g8B! (1. g8Q? Ka1 2. Qxb3 stalemate)

5) 1. e8R! (1. e8Q? Re6+ 2. Qxe6 stalemate)

6) 1. e8N+ (1. e8Q? Nd5+ 2. Kg5 Rxe8) 1. ... Rxe8 2. Rd7#

7) 1. g8B! (1. g8Q? Bxd5+ 2. Qxd5 stalemate)

8) 1. c8N (1. c8Q? Qxa7+)

9) 1. dxe8B (1. dxe8N Ne6=; 1. dxe8Q stalemate)

10) 1. g8R (1. g8Q? d1Q+ 2. Bxd1 stalemate)

11) 1. e8Q+ (1. a8Q+? Kc7) 1. ... Kc7 2. a8N#

12) 1. … d1B (1. … d1Q? stalemate)

☐ **42** – *Endgame / Minor promotion (yes/no): B*

1) Yes: 1. e8N (1. e8Q Bf6+)

2) No: 1. b8Q (1. b8N+? Kb7 2. Nxd7 h3)

3) Yes: 1. f8N+ (1. f8Q? Qxc4) 1. ... Kh8 2. Ng6+ Kh7 3. Nf8+

4) No: 1. d8Q+ (1. d8R+ Kh4 2. Rxd5 stalemate)

5) No: 1. bxc8Q (1. bxc8N+ Ka6 2. Nxd6 Nxd6)

6) Yes: 1. cxb8R! (1. cxb8Q? Kh7! 2. Qxf8 stalemate)

7) Yes: 1. c8R+ (1. c8B Nb4= ; 1. c8Q+ Nb8+ 2. Ke6 stalemate)

8) No: 1. f8Q (1. f8N+? Kf6 2. Nxg6 g2)

9) No: 1. c8Q+ (1. c8R+? Bf8) 1. ... Kh7 2. Qg8+

10) Yes: 1. d8N (1. d8Q? Rxb7+ 2. Kxb7 Rxd8)

11) No: 1. d8Q (1. d8N? Bg7+) 1. ... Bg7+ 2. Nd4

12) Yes: 1. exf8R (1. exf8Q? d5+ 2. Kf5 stalemate)

☐ **43** – *The opening / Develop: A*

1) 1. d4
2) 1. fxe5 Nxe5 2. d4
3) 1. ... d5
4) 1. ... Nc6
5) 1. ... Bc5
6) 1. d4
7) 1. Bg5 Bg7 2. Rd1
8) 1. ... Bg4
9) 1. ... d5
10) 1. e4 Bg4 2. Nd5
11) 1. Bf4 Qd7 2. Nbd2
12) 1. Bg5

☐ **44** – *The opening / Develop: B*

1) 1. Nc3
2) Drawing
3) 1. ... Be6
4) 1. ... 0-0
5) 1. 0-0
6) 1. ... Ba6
7) 1. Ba3
8) 1. Ba6
9) 1. Bg5
10) 1. d4 exd4 2. Qxd4
11) 1. ... e6
12) 1. Ne5

☐ **46** – *Mate / Mate thanks to the pin: A*

1) 1. g4#
2) 1. ... Qh1#
3) 1. Qxa6#
4) 1. Qxf8#
5) 1. Ne6#
6) 1. ... Nb3#
7) 1. ... Rd5#
8) 1. Rxc8#
9) 1. Bf5#
10) 1. Nxb6#
11) 1. ... Nf3#
12) 1. Nf4#

☐ **47** – *Pin / Mix: A*

1) 1. The7+
2) 1. … Rb6
3) 1. Nxe5
4) 1. Qh8+
5) 1. Nc5
6) 1. … Bd3
7) 1. Nb5
8) 1. Rg3
9) 1. Bg5
10) 1. Bb5
11) 1. Ne5 (1. d5 Ne7)
12) 1. … Bf5

☐ **48** – *Pin / Cross pin: A*

1) 1. Qc8
2) 1. Rd1
3) 1. ... Bc5
4) 1. Re1
5) 1. ... Bb6
6) 1. Qd2
7) 1. Bh6
8) 1. Rb7 Qxa5 2. Rxd7#
9) 1. ... Bd4
10) 1. Qd1
11) 1. Qf3
12) 1. Rf4

☐ **50** – *Defending / Defending against mate: A*

1) 1. Bb2
2) 1. Nf1 (1. g3 Bb6 ; 1. f4 Qxf4 ; 1. Kf1 Bxg2+)
3) 1. Be6+ (1. Qxd1 Qg2#) 1. ... Qxe6 2. Qxd1
4) 1. ... Rfc8+ 2. Kb1 Nf8
5) 1. ... Bxf4 2. Qb8+ Re8
6) 1. ... Qc1+ 2. Kh2 Qh6+ (2. ... Qf4+ 3. Kg1)
7) 1. ... Re1+ 2. Rxe1 Qf8
8) 1. ... Qg5+ (1. ... Bf8 2. Rxe8 ; 1. ... Bxf6 2. Rxe8#) 2. Qxg5 (2. Qf4 Rd8) 2. ... Bxg5+
9) 1. ... Bxg4 (1. ... Rh2+ 2. Kd3)
10) 1. ... Bb5+ 2. Ke3 Rf1
11) Drawing
12) Drawing

☐ **51** – *Defending / Defending against mate: B*

1) Yes: 1. Bc4+ Kh8 2. Be6
2) Yes: 1. Qc5+ Qxc5 stalemate
3) Nee
4) Nee
5) Nee
6) Yes: 1. ... f5 2. Bxf5 Nf6
7) Yes: 1. ... Rxh3+ 2. gxh3 Qd5+
8) Nee
9) Yes: 1. ... Kd8
10) Nee
11) Yes: 1. Rf6 Rxf6 stalemate
12) Yes: 1. Kg2 Qxh2+ 2. Kf3 Qh5

☐ **53** – *Pawn ending / The square of the pawn: A*

1) 1. c4 Ka5 2. Kg3 Kb6 3. a4
2) 1. ... a4

3) 1. e5
4) 1. a5 Kc5 2. e5
5) 1. ... Kb8
6) 1. Kc3 Kg7 2. Kd4 Kf6 3. Kxe4
7) 1. ... g5+
8) 1. e5 (1. b4? Kxe4 2. b5 Kd5 ; 1.
    d5? e5 2. b4 Kxe4 3. b5 Kxd5)
    1. ... dxe5 2. d5 exd5 3. b4

9) 1. f4 Kf6 2. f5 a5 3. Kd3
10) 1. Kg4
11) 1. b3 b5 2. b4
12) 1. e5! (1. g4? Kd4 2. g5 Ke5 3.
    b4 cxb4 4. g6 Kf6 5. e5+ Kxg6
    6. exd6 Kf6 7. c5 Ke6) 1. ...
    dxe5 2. g4 Kd4 3. g5

□ *55 – Discovered attack / Trapping: A*

1) 1. ... e5
2) 1. ... Rc4
3) 1. Bg5
4) Drawing
5) Drawing

6) 1. ... Nd4
7) 1. Nh4
8) 1. Nc1
9) 1. Nd2
10) 1. ... Nf6

11) 1. f5 Bxg2+ 2.
    Kxg2 (2. Rxg2?
    Qh3)
12) 1. Na4

□ *56 – Discovered attack / Eliminating of the defence: A*

1) 1. d5
2) 1. Bxd5
3) 1. Bh7
4) 1. Ne5
5) 1. Nd5 Qxd2 (1. ... Nxd5 2.
    Qxa5) 2. Nc7#
6) 1. Nd4

7) 1. ... Rd1 2. Qxd1 Qxc3#
8) 1. Be6
9) 1. ... Nb6 (1. ... Nc5 2. Qc4)
10) 1. Nxf7+ Rxf7 2. Qg8#
11) 1. ... Ne4 2. dxe4 (2. Qxe7
    Nd2#) 2. ... Qxb4
12) 1. ... Nd7