Step 3

2 *Test / Mix (2ⁿᵈ step): A*

1) 1. ... Qa5+
2) 1. Bd5
3) 1. ... Rxh3+ (1. ... Qxf3? 2. Bxf3 Rxh3+ 3. Kg2)
4) 1. Ne1
5) 1. Be5
6) 1. ... Ne2+ (1. … Nf3+? 2. Qxf3)

7) 1. Kd6
8) 1. Qa6+ Kc7 2. Qb7#
9) 1. Qc5
10) 1. Qd3+ Ke6 2. Qd7#
11) 1. d6+
12) 1. Bxd6+

3 *Test / Mix (2ⁿᵈ step): B*

1) 1. Rxd4 Qxb4 2. Rxb4
2) 1. Rf7
3) 1. Ne7+ Kh7 2. Rxf8
4) 1. Ne7+; 1. Qxb6? Bxg6
5) 1. Qg6 Kg8 2. Qxa6
6) 1. Qe7
7) 1. ... Rf4 2. Bxf4 Bxf3+; 2. Qxb7 Rxb7

8) 1. Ba4 Ra5 2. Bc6#
9) 1. Qa3
10) 1. ... Rxa3 2. bxa3 Rxc3
11) 1. Ne7+ and 2. Qxh7#
12) 1. ... Rxc3 and 2. ... Rxe2; 1. … b4? 2. Bf1!

5 *Double attack / Discovered and double check: A*

1) 1. Nc6+
2) 1. ... Bb4
3) 1. Ne3+ (1. Nxd6+?)
4) 1. Bb5+
5) 1. Nxb6+
6) 1. ... Bxa3+

7) 1. ... Rd1#
8) 1. Bxd6#
9) 1. ... Bb4#
10) 1. Rd8#
11) 1. Nf6#
12) 1. Rd7+ Ke8 2. Rxc7

6 *Mate / Mate in two (double check): A*

1) 1. Bg5+ Ke8 2. Rd8#
2) 1. Rxh5+ and 2. Rh8#
3) 1. ... Bd3+ 2. Ke1 Rf1#
4) Drawing
5) Drawing
6) 1. Nf6+ Kh8 2. Qh7#
7) 1. ... Ne3+ 2. Kg1 Rf1#

8) 1. ... Nh3+ and 2. ... Qg1#
9) 1. ... Nd4+ and 2. ... Nc2#
10) 1. ... Nf2+ and 2. ... Nxh3#
11) 1. Bxe5+ Kb6 2. Bc7#; 1. ... Kd7 2. Rc7#
12) 1. Re8+ Kd7 2. Bb5#

8 *Pin / Attack on a pinned piece: A*

1) 1. Bg4
2) 1. Re4
3) Drawing
4) 1. Ng5
5) 1. e5
6) Drawing
7) 1. ... Bd5 (1. … Bh3? 2. Qxc6)
8) 1. ... f5 (1. … Re8 2. Qc4)
9) 1. Qf5+ (1. Qf4 Rxg7+)
10) 1. g6
11) 1. c4
12) 1. ... Bh3

9 *Pin / Attack on a pinned piece: B*

1) 1. ... f4
2) 1. ... Nc6 (1. … Nf5? 2. Qxf5)
3) 1. Rad1 (1. Red1 Ke7)
4) 1. ... Rf2 (1. … Rb3? 2. Kg2)
5) 1. ... Ne4
6) 1. Bh6 (1. Bd4? Rxd4)
7) 1. ... Bf3
8) 1. ... Ra7 (1. … Rd8? 2. Rxd8)
9) 1. ... Ne7
10) 1. Rf4
11) 1. g3 Nh3 2. Bh6#
12) 1. Qh6 (1. Qg5 Ng6)

11 *Mate / Mate in two (access): A*

1) Mating patterns: RR
2) 1. Qxa7+ Kxa7 2. Ra2#
3) 1. ... Qxh2+ 2. Bxh2 Rhxh2#
4) 1. Qxg7+ Kxg7 2. R1h7#
5) 1. Ne6+ fxe6 2. Rf1#
6) 1. Qxh6+ (1. Rxh6+ Kg8!) 1. … Bxh6 2. Rxh6#
7) Mating patterns: QB
8) 1. Rxc6+ bxc6 2. Qa6#
9) 1. ... Rxh2+ 2. Kxh2 Qh4#
10) 1. Bxb7+ Kxb7 2. Qc6#
11) 1. Nh5 gxh5 2. Qxh7#
12) 1. Ng5+ hxg5 2. Qh5#
11) 1. ... Qxh2+ 2. Kxh2 Bf1#
12) 1. ... Qa3 2. bxa3 Rb1#

12 *Mate / Mate in two (access): B*

1) Mating patterns: RN
2) 1. Qxh7+ Kxh7 2. Rh3#
3) 1. ... Qxa2+ 2. Kxa2 Ra8#
4) 1. Qxh7+ (1. Ng6+? hxg6) 1. ... Kxh7 2. Rh2#
5) 1. Qg6 (1. Qh4 h6; 1. Nxh7 Nf5; 1. Bxh7 Re7) 1. ... hxg6 2. Rh3#
6) 1. Qc8+ (1. Nc7+ Kb8) 1. ...
Bxc8 2. Nc7#
7) Mating patterns: RB
8) 1. Qxd8+ Kxd8 2. Re8#.
9) 1. ... Rxh2+ (1. ... Re1+ 2. Nf1) 2. Kxh2 Rh8#
10) 1. Qxf5+ (1. Qg2 Bxc5) 1. ... exf5 2. Rg8#
11) 1. ... Qxh2+ 2. Kxh2 Bf1#
12) 1. ... Qa3 2. bxa3 Rb1#

13 *Mate / Mate in two (access): C*

1) Mating patterns: BB
2) 1. Qxa6+ (1. Bg2 Ba7) 1. ...
bxa6 2. Bg2#

3) 1. Qxf7+ (1. Bb3 Rf8) 1. ...
   Kxf7 2. Bb3#
4) 1. Qxe6+ (1. Nb5 Qxh2+ 2.
   Kxh2 hxg5+) 1. ... fxe6 2. Bg6#
5) 1. ... Qxc3+ (1. ... Qf5 2. Bb3;
   1. ... Ba3 2. Nb1) 2. bxc3 Ba3#
6) 1. ... Qf3+ 2. gxf3 Bh3#

7) Mating patterns: Mix
8) 1. ... Nf3+ 2. gxf3 Reg8#
9) 1. ... Ng4+ 2. hxg4 Rh6#
10) 1. Qxh5 (1. Bxg6 fxg6) 1. ...
    gxh5 2. Bh7#
11) 1. ... Qxh3 2. gxh3 Bf3#
12) 1. ... Qxf2+ 2. Kxf2 Bc5#

15 *Pawn ending / The square of the pawn: A*
1) 1. ... Kf5; ½-½
2) 1. ... Kf3 2. a4 Ke4; ½-½
3) 1. Kf4; 1-0
4) 1. Kc6 Ke7 2. Kc7; 1-0
5) 1. Kd5; 1-0
6) 1. ... Kc2; 0-1

7) Drawing
8) Drawing
9) 1. Ka6; 1-0
10) 1. e6; 1-0
11) 1. Kc6 or 1. e6; 1-0
12) 1. ... e4 2. dxe4 h5; 0-1

16 *Test / Repetition: A*
1) 1. Ne3+
2) 1. Ka6
3) 1. Bxe5+
4) 1. Nf6#
5) 1. ... Qxc3+
6) 1. ... Bd3+

7) 1. ... e4 2. dxe4 h5; 0-1
8) 1. Qxd8+ Kxd8 2. Re8#
9) 1. ... Bxa3+
10) 1. ... Rf2
11) 1. Re8+ Kd7 2. Bb5#
12) 1. Rf4

17 *Test / Mix: C*
1) 1. Ke6+
2) 1. Kd4
3) 1. ... Rh5+; 2... Rh4#
4) 1. ... Rd5
5) 1. ... Bb4+ and 2... Re1#
6) 1. ... Rg4+ 2. hxg4 Qh2#; 2.
   Kh1 Qxh3#

7) 1. Ra3+
8) 1. Kb7 Ke7 2. Kc7
9) 1. Rxa6+ Kxa6 2. Qa1#
10) 1. Nf6+ Kh8 2. Rh4#
11) 1. f6 exf6 2. e6; 1. e6?? f6
12) 1. Be5! (1. Qe5? Nxd3)

19 *Elimination of the defence / Capturing + mate: A*
1) 1. Qxh8+ and 2. Rd8#
2) 1. ... Qxh4 and 2... Nf2#
3) 1. Nxc7+ Bxc7 2. Bb5#
4) 1. ... Rxd1 and 2... Bf3#
5) 1. Nxh7+ Nxh7 2. Ng6#
6) 1. ... Rxd1+ 2. Nxd1 Qf1#

7) 1. Qxd4+ and 2. b6#
8) 1. Qxf6+ and 2. Re8#
9) 1. ... Rxc4 and 2. ... Ba3#
10) 1. Qxg7+ Nxg7 2. Nh6#
11) 1. Qxb8+ and 2. Bxb5#
12) 1. ... Qxb3 and 2. Bc5+

20 *Elimination of the defence / Luring away + mate: A*

1) 1. ... Rc1+ 2. Bxc1 Re1#
2) 1. Ra8+ Bxa8 2. Re8#
3) 1. Rd8+ Qxd8 2. Qxc3+
4) 1. ... Rxd4 2. Nxd4? Qxh2#
5) 1. ... Nd4 2. Nxd4+? Rc1+
6) 1. … Qb6+ 2. Rxb6? Rf1#
7) 1. Qh8+ Kxh8 2. Rxf8#
8) 1. ... Re3+ 2. fxe3 Qg3#
9) 1. Qxf6+ Rxf6 2. Rd8+
10) 1. ... Rb1+ 2. Bxb1 Qf1#
11) 1. ... Qxb2+ (1. … Rc1 2. Qa8+) 2. Rxb2 Rc1#
12) 1. ... Ne3+ 2. fxe3 Qf1#

21 *Elimination of the defence / Chasing away + mate: B*

1) 1. Qxf6+ Rxf6 2. Rd8+
2) 1. ... Re3+ 2. fxe3 Qg3#
3) 1. Rd8+ Qxd8 2. Qxc3+
4) 1. ... Rxd4 2. Nxd4? Qh2#
5) 1. ... Nd4 2. Rf2 Nxe2
6) 1. ... Qb6+ 2. Rxb6 Rf1#
7) 1. Qh8+ Kxh8 2. Rxf8#
8) 1. ... Ne3+ 2. fxe3 Qf1#
9) 1. Qxg6 hxg6? 2. Rh4#
10) 1. ... Re3 2. Qxe3 Qh1#
11) Drawing
12) Drawing

23 *Defending / Defending against a double attack: A*

1) 1. ... Bg7
2) 1. ... Rd5
3) 1. ... Bf6
4) 1. ... Qe6
5) 1. Ng3
6) 1. Nf3
7) 1. ... Bb7
8) 1. ... Rb6
9) 1. ... Bd4! / 1. … Bxb2
10) 1. ... Bc5+
11) 1. Ba3+
12) 1. ... Rf6+

24 *Double attack / Temptation: A*

1) 1. Qh4+; 1. Qc3+? Ne5
2) 1. ... Qb8+; 1. ... Qd2+? 2. Ne2
3) 1. ... Qc3; 1. ... Qb6 / d8? 2. Ra1
4) 1. Qb3+; 1. Qd5+ Be6
5) 1. ... Qc1+; 1. ... Qc5+? 2. Bf2
6) 1. ... Qa3+; 1. ... Qg5+? 2. Rd2+
7) 1. Qe5; 1. Qd5 / c5? Ng3+
8) 1. Qd2; 1. Qe5? Nb4+
9) 1. ... Qd1+; 1. ... Qd5+? 2. Qg2
10) 1. ... Qh3+; 1. ... Qg4+ 2. Ng3; 1. ... Qd3 2. Re3
11) 1. ... Qd8+; 1. ... Qd6+ 2. Bd3
12) 1. ... Qb6+; 1. ... Qg4+? 2. Ng2 or 2. Ng3

25 *Mini plan / Weakening the opponent's pawn structure: A*

1) 1. c6 bxc6 2. Bxa6
2) 1. e6 fxe6 2. Ng5
3) 1. Bxf5 gxf5 2. Nh4
4) 1. a6 bxa6 2. Bxc6
5) Drawing
6) Drawing
7) 1. Bxf6 gxf6 2. Nh4; 1. … Bxf6 2. Nxc5

8) Drawing

9) Drawing

10) 1. f6

11) 1. ... c6 2. Bxc6 Rxb2

12) 1. ... c5 (to stop d4)

27 *Draw / Perpetual check: A*

1) 1. Qe8+ Kh7 2. Qh5+ Kg8 3. Qe8+

2) 1. Qg5+ Kh7 2. Qh5+ Kg7 3. Qg5+

3) 1. ... Qf2+ 2. Kh1 Qf1+

4) Drawing

5) Drawing

6) 1. Nf6+ Kf8 2. Nxh7+ Kg8 3. Nf6+

7) 1. Rxg6+ fxg6 2. Qxg6+ Kh8 3. Qh6+

8) 1. Nf7+ Kg8 2. Nh6+ Kh8 3. Nf7+

9) 1. ... Rd2+ 2. Kb1 Rd1+

10) 1. ... Ne3+ 2. Kg1 Nf5+ 3. Kf1 Ne3+

11) 1. Nh5+ gxh5 2. Qg5+ Kh8 3. Qf6+

12) 1. ... Ng3+ 2. Kh2 Nf1+ 3. Kh1 Ng3+

28 *Draw / Stalemate: A*

1) 1. Qd4+ (1. Qb4+? axb4) 1. ... Kxd4 stalemate

2) 1. Kc4 Rxb8 stalemate

3) 1. Rc1 Qxc1 stalemate (1. ... Kd3 2. Rxc3+ Kxc3)

4) 1. ... Kh8 2. Qxf7 stalemate

5) 1. Qe7+ Qxe7 stalemate

6) 1. Qg6+ Bxg6 stalemate

7) 1. Qb7+ Qxb7 stalemate

8) 1. Qf5+ Qxf5 stalemate (1. ... Kh6 2. Qf6+ Qxf6 stalemate)

9) 1. Kh4 Rxf3 stalemate

10) 1. Ka6! Qxc6 stalemate

11) 1. Ne2+ Qxg3 stalemate

12) 1. Nd5+ Bxd5 stalemate

29 *Draw / Mix: A*

1) 1. ... Ne5+ 2. Kf5 Nxd7

2) 1. Bg3 Qxg3 pat

3) 1. Rh7+ Kg8 2. Rg7+

4) 1. Rb2+ Nc2 2. Rxa2

5) 1. Rb2 and 2. Rxc2

6) 1. Rf4+ Qxf4 stalemate

7) 1. ... c1N+ (1. ... c1Q? 2. Qa2#)

8) 1. ... Qe6+ 2. Qxe6 pat

9) 1. Bb6 Qe7 2. Bc5 Qd8 3. Bb6

10) 1. Rf6+ Bxf6 stalemate; 1. ... Kxf6 2. Kxb2

11) 1. Rxg7+ Kxg7 2. Qg5+ Kh8 3. Qf6+

12) 1. ... Bg5 2. Qg3 Bf4 3. Qh4 (3. Qf3 Bg5) 3. … Bg5

31 *Double attack / X-ray check: A*
1) 1. ... Rh5+
2) 1. ... Bh7+
3) 1. ... Rh1+
4) 1. Bg5+
5) 1. Rc8+
6) 1. ... Rc1+
7) 1. Rc7+
8) 1. Qc6+
9) 1. Qh8+
10) 1. Bc5+ (1. Bh4+? Kd7)
11) 1. ... Bh5+
12) 1. Qd6+

32 *Double attack / X-ray attack: A*
1) Drawing
2) Drawing
3) 1. ... Rc8
4) 1. ... Bg5
5) 1. Bc5
6) 1. ... Ba6
7) 1. Bd5
8) 1. … Rc8
9) 1. ... Bb8
10) 1. Bd6
11) 1. Qh2
12) 1. Be7

33 *Test / Repetition: B*
1) 1. Qf7+ Kh8 2. Qf8#
2) 1. Bd6
3) 1. Nxc7+ Bxc7 2. Bb5#
4) 1. ... Qe6+ 2. Qxe6 pat
5) 1. Rxg6+ fxg6 2. Qxg6+
6) 1. Qh8+
7) 1. ... Bf6
8) 1. ... Rxc4 and 2. … Ba3#
9) 1. Rb2
10) 1. ... Rf6+
11) 1. f5
12) 1. ... Ng3+

34 *Test / Mix: D*
1) 1. Nxf6+ Qxf6 2. Qxh7#
2) 1. ... Qf5 (x-ray attack)
3) 1. ... Rd8 2. Qxb6 Rxd1+
4) 1. Nxd7 Rxd7 2. Rxh6#
5) 1. ... Rd1+ 2. Bf1 Qh1#; 2. Rf1 Qxg2#
6) 1. ... Ra1+ 2. Ke2 Rxg1
7) 1. ... Rg6
8) 1. Kh1 (1. Bxc5+ Kxc5 0-1) 1. … Qxf2 stalemate
9) 1. ... Rh7 and 2. … Rxb7
10) 1. ... Qd8+; 1. … Qf4+? 2. Be3
11) 1. Qf3; 1. Qb7 ? Nxd4
12) 1. Ba4+ Kd5 2. Bb3+

35 *Test / Mix: E*
1) Drawing
2) 1. Qxc7 Qxc7 2. Re8+
3) 1. Qg6+
4) 1. … Ke4
5) 1. ... Qg7
6) 1. Rf4+ Kxf4 stalemate
7) 1. e4
8) 1. ... Rf8
9) 1. Qxc5+ Qxc5 2. Ba6#

10) 1. Qxh5 gxh5 2. Bh7# (mate by access)
11) 1. Bxg6#

12) 1. Qc5+ and 2. Qxb4!; 2. Qxa7? Re1#

37 *Defending / Defending against a pin: A*
1) 1. ... c6
2) 1. ... Ne6 (1. … Ne4? 2. f3)
3) 1. ... Rd7 (1. … Rc7 2. Rxc7)
4) 1. Ne2
5) 1. ... Qxe2 (1. … Qg5? 2. Rae1 ; 1. … Qe6 2. Bc4 and 3. Rfe1)
6) 1. ... Rxe2
7) 1. Bd3; 1. Rfb2 ? Rcb7
8) 1. Be2
9) 1. ... Nxf3+
10) 1. ... Ne6
11) 1. Ne2
12) 1. ... Qxg2+

38 *Defending / Defending against a pin: B*
1) 1. Ng5+
2) 1. ... Nxf3! 2. Rxc2 Ne1+
3) 1. Rh1
4) 1. ... Nd3+; 1. ... Ng4+ 2.Kg3
5) 1. Bxf7+
6) 1. ... Rxd1; 1. ... Rd4? 2. Qe8+
7) 1. ... Qf6
8) 1. ... Rd8
9) 1. Nd3
10) 1. Nb4
11) 1. Qh5+
12) 1. ... Qa8

40 *Mobility / Trapping: A*
1) 1. a4
2) 1. Ne3
3) 1. h4
4) 1. ... Rh8
5) 1. ... Nh4
6) 1. Na4
7) 1. ... c4
8) 1. Bd2
9) 1. e5
10) 1. ... Nf6
11) 1. Be2
12) 1. ... Nb8

41 *Mobility / Trapping: B*
1) 1. ... Qa5
2) 1. a4
3) 1. e5 dxe5 2. fxe5
4) 1. g4
5) Drawing
6) 1. Nc3
7) 1. Nh4
8) 1. ... c4
9) 1. Kg3
10) 1. Nf4
11) 1. Nc4
12) 1. ... Bg6

43 *Pawn ending / Marking the key squares: A*
1) a4, b4, c4
2) e4, f4, g4
3) e7, f7, g7
4) b3, c3, d3
5) c6, d6, e6
6) b7, b8, c8, d8, d7

| 7) b3, c3, d3 | 9) a5, b5, c5 | 11) Drawing |
| 8) f2, g2, h2 | 10) Drawing | 12) Drawing |

44 Pawn ending / Key squares: A

1) 1. Kc6 Kd8 2. Kb7
2) 1. Kg6 Kg8 2. g5 Kh8 3. Kf7
3) 1. Kg5 Kh7 2. Kf6
4) 1. Kd6 Ke8 2. Kc7
5) 1. Kb6! (1. b6? stalemate) 1. … Kb8 2. Ka6 Ka8 3. b6 Kb8 4. b7
6) 1. c5 Kc8 2. Kc6 Kb8 3. Kd7
7) 1. Ke5 Ke7 2. Kd5 (or first 2. d4) 2. … Kd7 3. d4
8) 1. Ke6 (1. e4 Kf8 2. e5 Ke8 3. Ke6) 1. … Kf8 2. e4 Ke8 3. e5
9) 1. b3 (1. Kb4 Kb6 2. b3) 1. … Kb6 2. b3
10) 1. Ke6 Kg7 2. f5 Kf8 3. Kf6
11) 1. g8Q+ Kxg8 2. Kg6
12) 1. Kd5 Ke7 2. Kc6

46 Pin / Mate thanks to the pin: A

1) 1. Qxd7#
2) 1. Nb6#
3) 1. Qg8#
4) 1. ... Qf1#
5) 1. Qxh7#
6) 1. Qb6#
7) 1. Qxf5#
8) 1. Rf8#
9) 1. Rxe6#
10) 1. Qxh7#
11) 1. ... Re1#
12) 1. Nf7#

47 Pin / A pinned piece is not a good defender: A

1) 1. Nf6+
2) 1. c8Q (1. Bxd6+? Kd7)
3) 1. ... Ng3#
4) 1. ... Nxe2+
5) 1. Bxd5
6) 1. Rxe6+
7) 1. Bxf6
8) 1. Qf8#
9) 1. Rxe7
10) 1. Rxe4
11) 1. Qd8#
12) 1. Rxe7

48 Pin / A pinned piece is not a good defender: B

1) 1. Nc6+
2) 1. ... Ne2+ (1. … Bxg2? 2. Rxf4+; 1. … Nxg2 2. b5)
3) 1. Rexb4
4) 1. ... Ng3
5) 1. ... Nxb7 (1. … g4? 2. b8Q)
6) 1. Bxd7 (1. Qxd7? Qxc2#)
7) 1. … Rxd3
8) 1. ... Bf3
9) 1. Re6#
10) 1. ... Qc3
11) 1. Qxd5
12) 1. Ne6

49 *Pin / Mix: A*
1) 1. Qc2 (1. Qc1? Bxf2+)
2) 1. Bc5
3) 1. Rd3
4) 1. ... Bxg5
5) 1. ... Nb3+
6) 1. b4
7) 1. Qg5
8) 1. ... Qe6
9) Drawing
10) 1. Rg3
11) 1. Rb7
12) 1. ... Rc5

50 *Orientation / Identify the threat: A*
1) 1. ... Qb4+ (1. 0-0 or 1. Bxc6)
2) 2. Rh8+ (1. … a6 / 1. … Qf2+)
3) 2. Nd6 (1. … Be7)
4) 2. Rd1 (1. … Qe8; 1. … Qd8? 2. Rd1)
5) 2. Qe3 and 2. Rxa7+ (1. … Rbe8!)
6) 1. ... Nxe4 (1. Rfe1)
7) 2. Bxc6 (1. … Rxd1)
8) 1. ... Bxc3 (1. Bxg7 / 1. Qa3)
9) 1. ... Ne5+ (1. Rf5 / 1. Rf6+)
10) 2. Rxe4 (1. … Qc6 / 1. … Qf5)
11) 2. Rg7+ (1. … Ne4+)
12) 2. Nc7+ (1. … Ke7)

51 *Orientation / Identify the threat: B*
1) 1. ... Nxd5 (1. Rb1 / 1. Rd1)
2) 2. Qe4 (1. ... Kh7)
3) 2. f4 (1. ... g5 / 1. ... Kg8)
4) 2. Bd2 (1. ... Nd7) 2. a3? Bd6
5) 2. Bxc6 (1. ... Nf6)
6) 2. Qf6 (1. ... Bd6)
7) 2. c5 (1. ... Bb4)
8) 2. Bc3 (1. ... Qe5)
9) 2. Re8 or 2. Rc3 (1. ... Bf7 or 1. … Rc8)
10) Drawing
11) Drawing
12) 2. Qd2/3 or 2. Qf5 (1. ... Qc7; 1. … Qe7)

52 *Pawn ending / Key squares: B*
1) 1. ... Kc7! 2. Kd5 Kd7 ½-½
2) 1. ... Kd8! 2. Kc6 Kc8 ½-½
3) 1. Kc3! Kb5 2. Kd4
4) 1. e4 Kf7 2. Kd6
5) 1. Ke4! Kf6 2. Kf4 Kg6 3. Kg4
6) 1. Ke4! Kd6 2. Kd4
7) 1. ... Kb7! 2. Ka4 Ka6 ½-½
8) 1. ... Kc7! ½-½ (1. … Kc8? 2. Kc6)
9) 1. Kd8 2. Kd5 Kd7 ½-½
10) 1. Kh4 Kf6 2. Kh5 Kg7 3. Kg5
11) 1. Kc3 (1. Ke3? Ke7 ½-½) 1. … Ke6 2. Kc4 Kd6 3. Kd4
12) 1. … Kf6 2. Ke4 Ke6 3. Kd4 Kd6 4. Kc4 Kc6 ½-½

53 *Pawn ending / Key squares: C*
1) 1. exd4
2) Drawing
3) 1. ... Kb8 ½-½
4) 1. ... d3 2. cxd3 Kb6 ½-½
5) 1. ... c5 ½-½
6) 1. Kf4

7) 1. ... d4 2. exd4 Kf8 ½-½
8) 1. Kd6!
9) 1. g5 Ke7 2. Ke5
10) 1. ... f5 2. Ke5 Kf8; 1. … Ke8
    2. f5 Kd7! / 2. Ke6 f5 ½-½

11) 1. ... h5 2. Kg5 h4 3. Kxh4 Kh6
    ½-½
12) 1. ... Kc6 ½-½

54 *Test / Repetition: C*
1) 1. Rxe6#
2) 1. ... Qf6
3) 1. ... c4
4) 1. Bxd5
5) 1. Kg5
6) 1. ... Rd7
7) 1. Nf6+
8) 1. ... Qa8
9) 1. Kb6
10) 1. ... Nb8
11) 1. Ne2
12) 1. Bd2

55 *Test / Mix: F*
1) 1. ... Nb6
2) 1. ... Kf3 2. Ke1 Kg2
3) 1. Bg5
4) 1. Qd4
5) 1. ... Ng4 2. Bxd8 Nf2#
6) 1. Kh2
7) 1. ... Nxh4 2. Bxd7? Bxg2#
8) 1. b8Q+ Kxb8 2. Kb6; 2. b6?
    Kc8 3. b7+ Kb8
9) 1. ... g5 and 2. … Kg6
10) 1. Ra1
11) 1. Ne7+ Kh8 2. Ng6+
12) 1. Bd5

56 *Test / Mix: G*
1) 1. Rh2+ Bxh2 2. Qh4#
2) 1. ... Kd3 2. Kb2 c4 3. Kc1 Kc3
    (square of the pawn, helping
    and key squares)
3) 1. Ng5+; 1. Nf6+? Nxf6 and
    Re8
4) 1. ... g4
5) Drawing
6) 1. Rxh6+ Bxh6 2. Rh7#
7) 1. Rxh7+
8) 1. ... Rh1+
9) 1. Qe4+ or 1. Qc6+ or 1.
    Qg2+
10) 1. Bf4
11) 1. Nc8+ Ka8 2. Nb6+
12) 1. ... Kc4