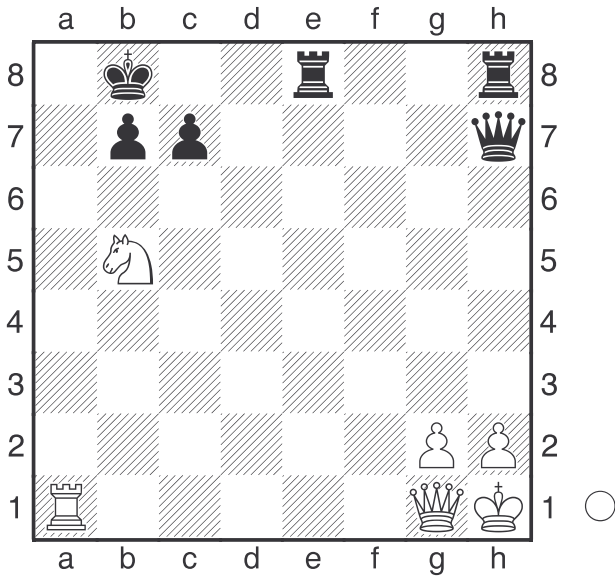


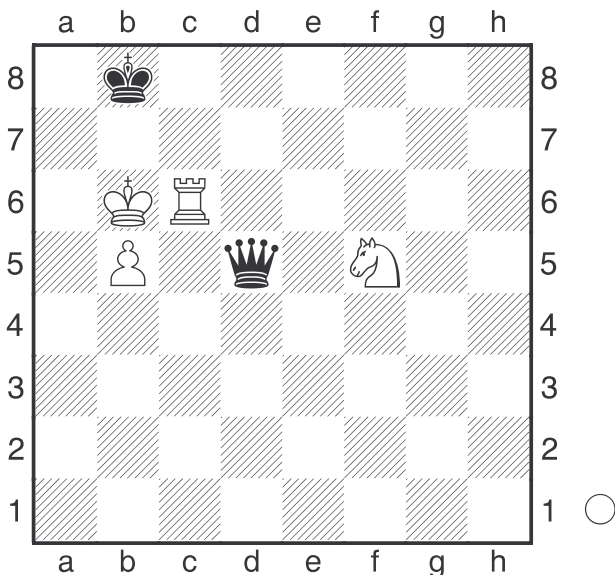
Diagramme



L'attraction consiste a attirer le roi adverse sur une mauvaise case, ce qui permet soit de gagner une pièce, soit de faire échec et mat.
1.Ta8+ [1.Da7+ Rc8 2.Da8+ Rd7] 1...Rxa8 2.Da7#

attractionB
 [,YB]

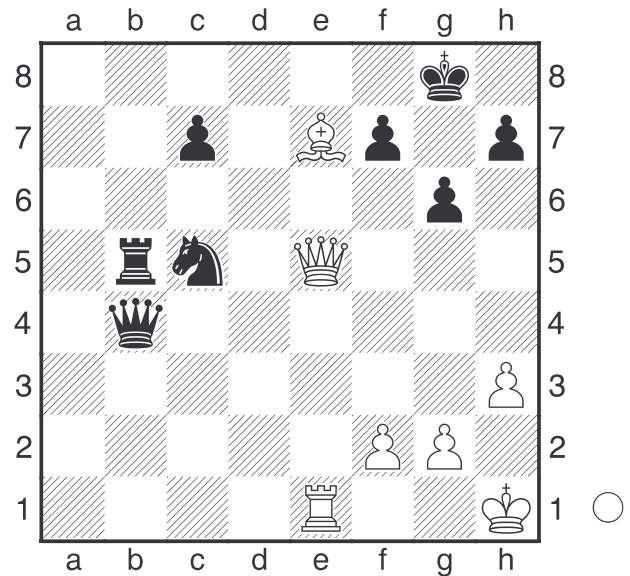
Diagramme



1.Tc8+ L'idée est d'attirer le roi adverse sur une case où il sera possible de faire une fourchette. **Rxc8 2.Ce7+ Rd7 3.Cxd5**

attractionC
 [,YB]

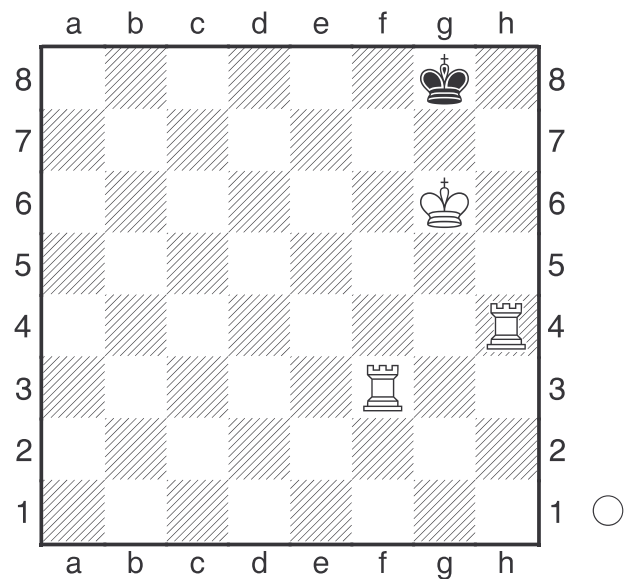
Diagramme



L'idée des blancs est de faire que des échecs pour empêcher leur adversaire de se défendre correctement. **1.Dh8+ Rxh8 2.Ff6+ Rg8 3.Te8#**

attractionD
 [,YB]

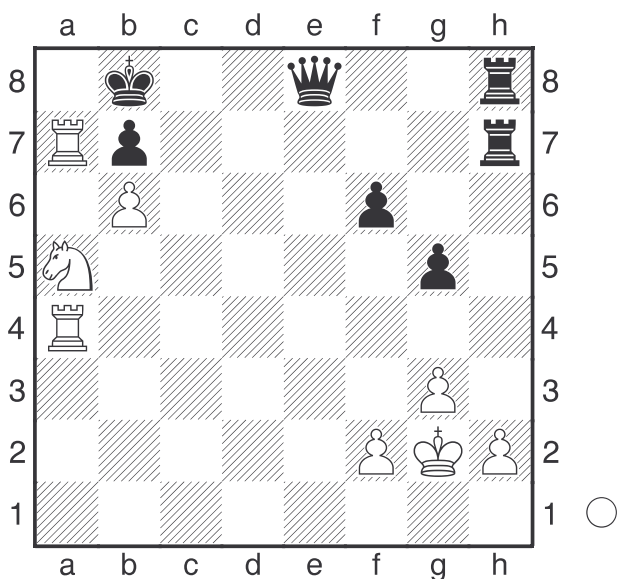
Diagramme



Les blancs jouent et font échec et mat en deux coups.

attractionE

Diagramme

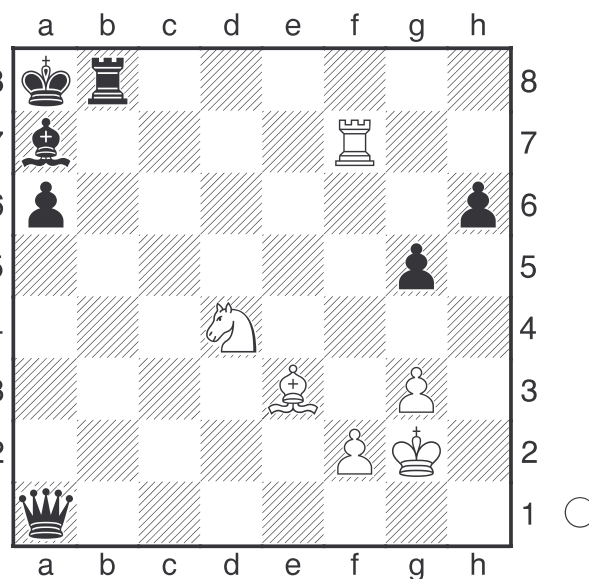


Les blancs jouent et font échec et mat en deux coups. 1.Ta8+ Rxa8 2.Cc6#

A00 attractionG

[,YB]

Diagramme

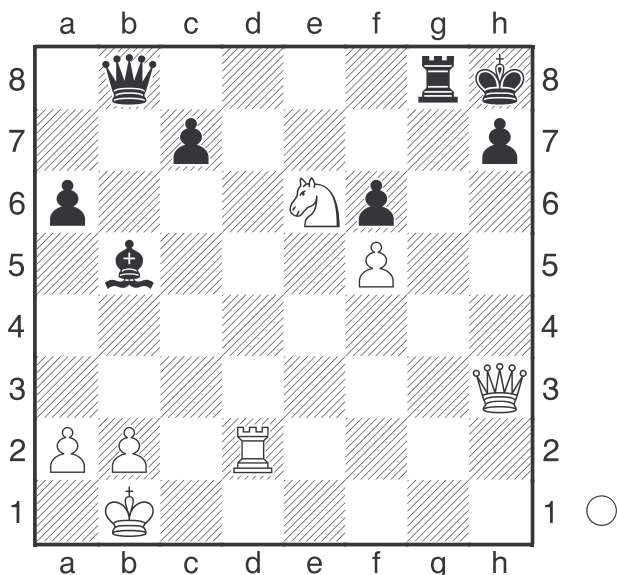


Les blancs jouent et gagnent. 1.Txa7+ Rxa7 2.Cc2+ Ra8 3.Cxa1

attractionF

[,YB]

Diagramme

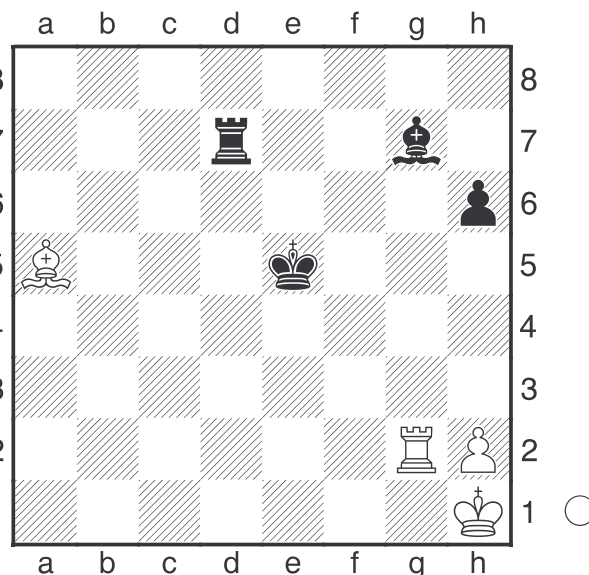


Les blancs jouent et font échec et mat en deux coups. 1.Dxh7+ Rxh7 2.Th2#

attractionH

[,YB]

Diagramme

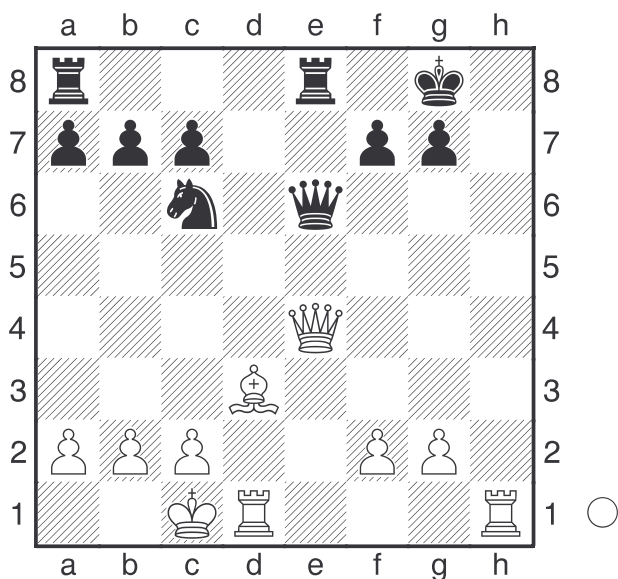


Les blancs jouent et gagnent. 1.Txg7 Txg7 2.Fc3+ Re6 3.Fxg7

attractionI

[,YB]

Diagramme

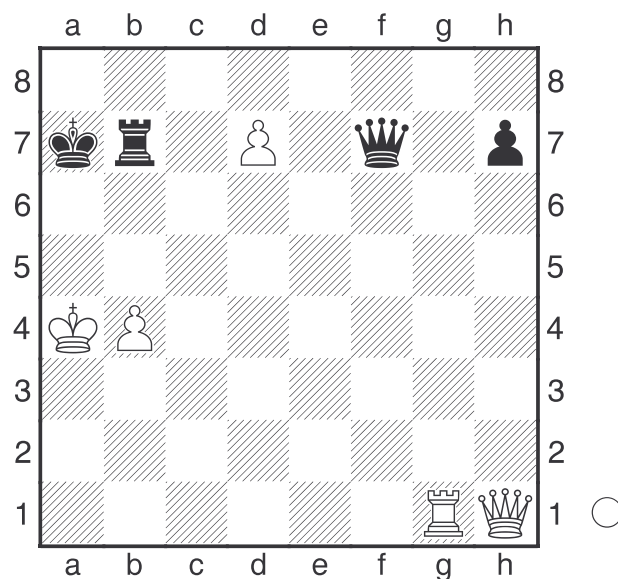


Les blancs jouent et font échec et mat en deux coups. 1.Th8+ Rxh8 2.Dh7#

attractionK

[,YB]

Diagramme

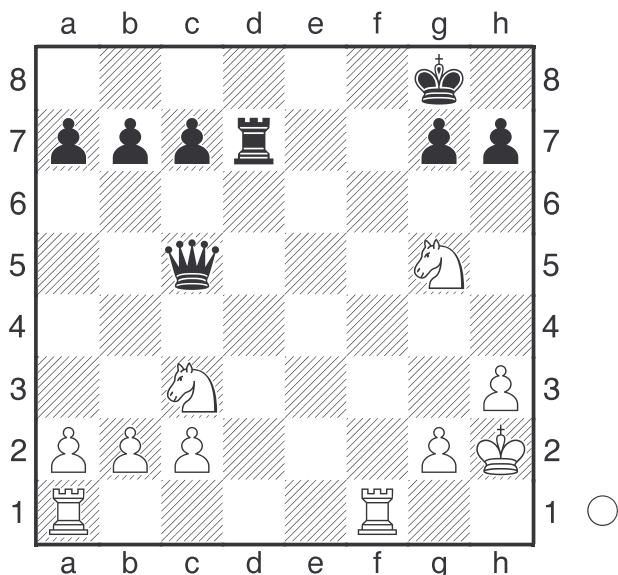


Les blancs jouent et gagnent. 1.Dxb7+ Rx7 2.d8C+ Rc7 3.Cxf7

attractionJ

[,YB]

Diagramme

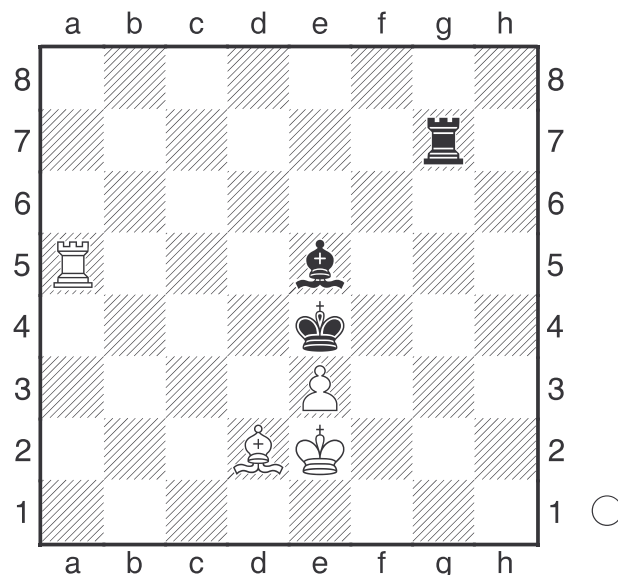


Les blancs jouent et gagnent. 1.Tf8+ Rxf8 2.Ce6+ Rg8 3.Cxc5

attractionL

[,YB]

Diagramme

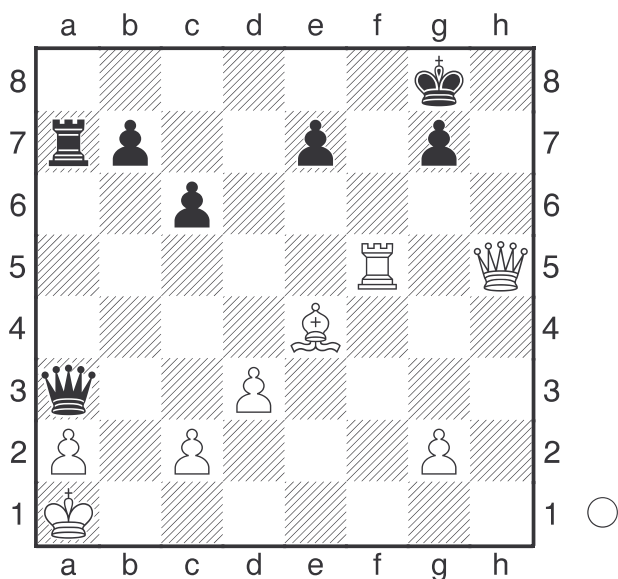


Les blancs jouent et gagnent. 1.Txe5+ Rxe5 2.Fc3+ Rf5 3.Fxg7

attractionM

[,YB]

Diagramme

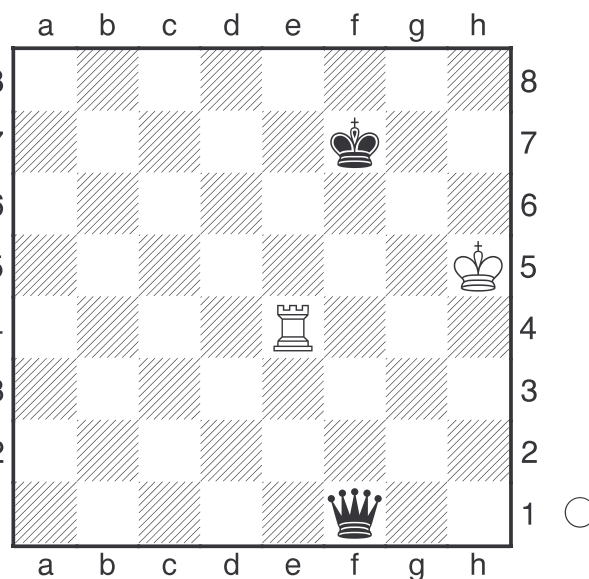


Les blancs jouent et font échec et mat en deux coups. 1.Dh8+ Rxd8 2.Tf8#

attractionO

[,YB]

Diagramme

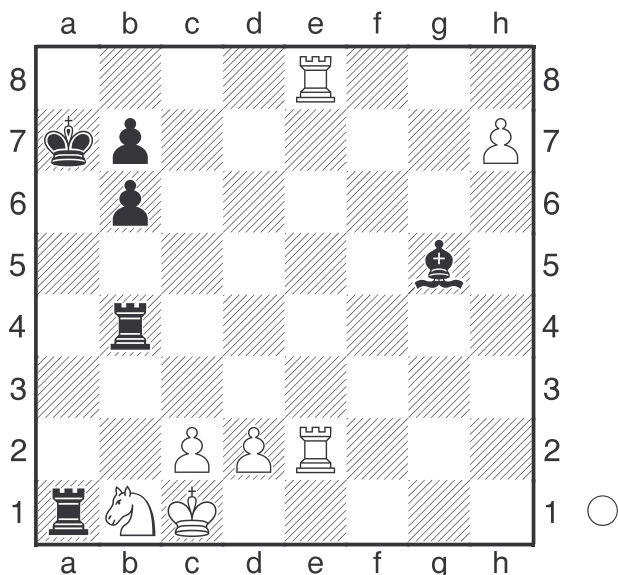


Les blancs jouent et font match nul. 1.Tf4+ Dxf4 pat.

attractionN

[,YB]

Diagramme

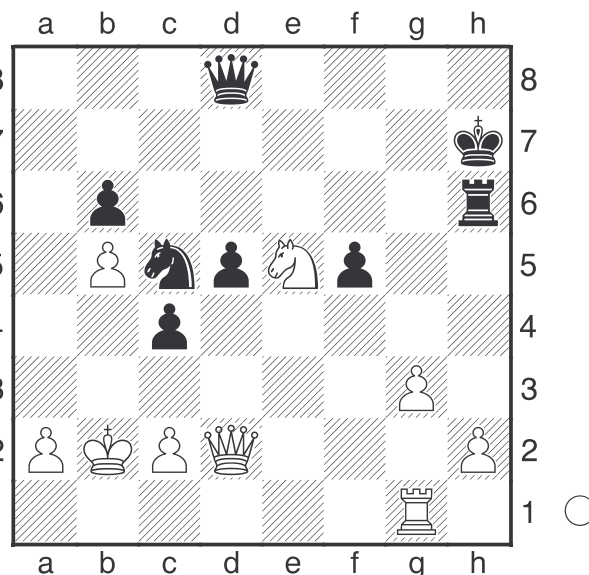


Les blancs jouent et gagnent. 1.Ta8+ Rxa8 2.h8D+ Ra7 [2...Fd8 3.Dxa1+ Rb8 4.Te8 Rc7 5.De5+ Rd7 6.De6+ Rc7] 3.Dxa1+ Rb8

attractionP

[,YB]

Diagramme

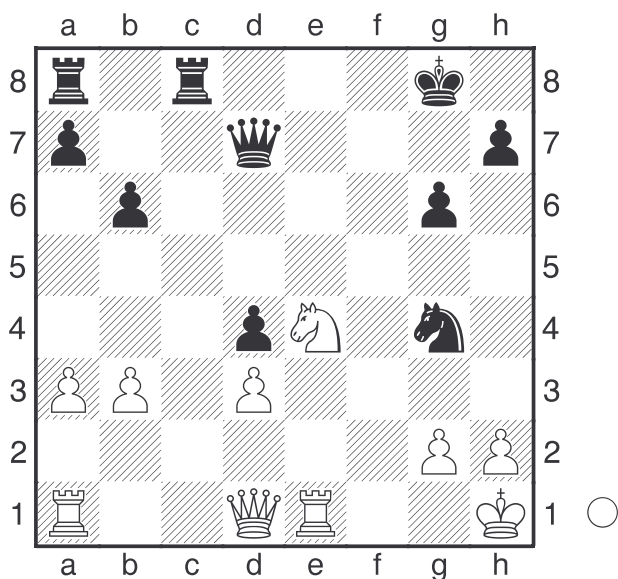


Les blancs jouent et gagnent du matériel. 1.Dxh6+ Rxh6 2.Cf7+ Rg6 3.Cxd8

attractionQ

[,YB]

Diagramme



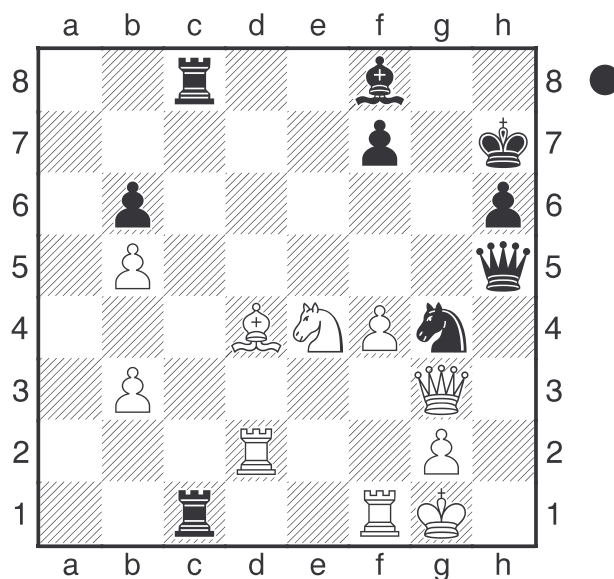
Les blancs jouent et gagnent du materiel.

1.Dxg4 Dxg4 2.Cf6+ Rg7 3.Cxg4

attractionS

[,YB]

Diagramme



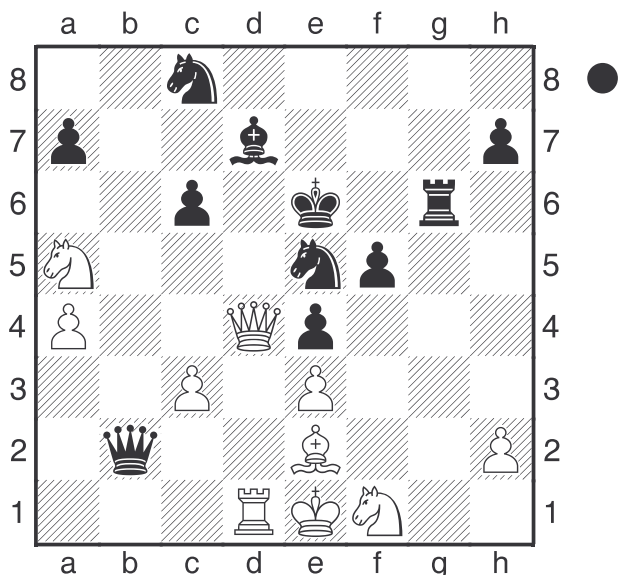
Les noirs jouent et gagnent. 1...Dh1+ 2.Rxh1

Txf1+ 3.Fg1 Txg1+ 4.Rxg1 Tc1+ 5.Td1 Txd1+ 6.De1 Txe1#

attractionR

[,YB]

Diagramme



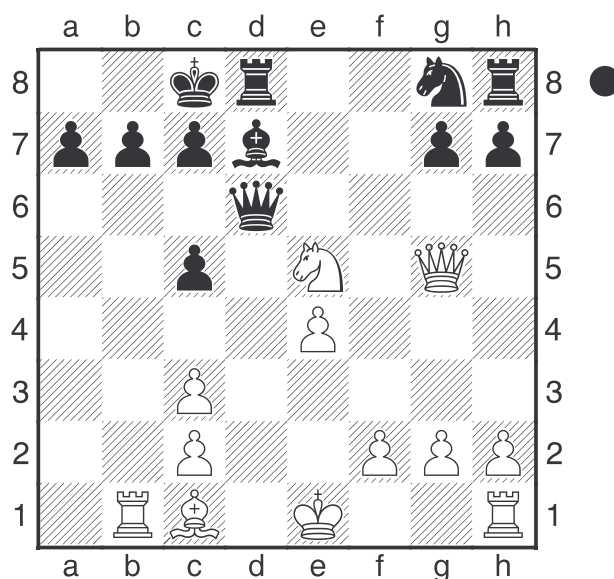
Les noirs jouent et gagnent. 1...Dxe2+ 2.Rxe2

Tg2+ 3.Re1 Cf3#

attractionT

[,YB]

Diagramme



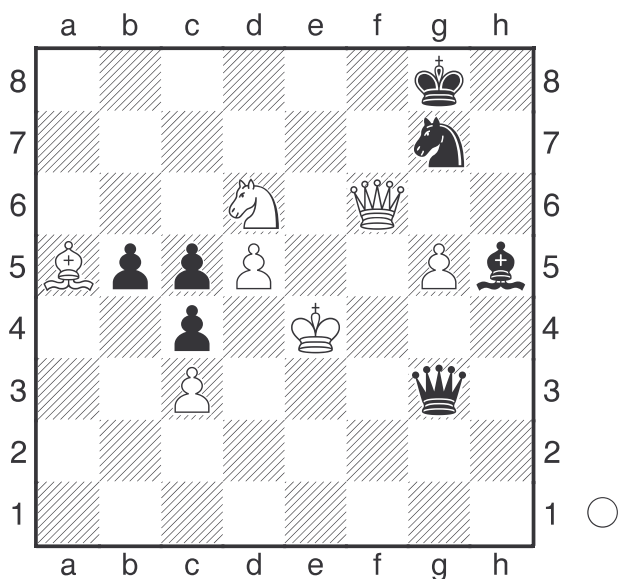
Les noirs jouent et gagnent. 1...Dd1+ 2.Rxd1

Fg4+ 3.Re1 Td1#

attractionU

[,YB]

Diagramme

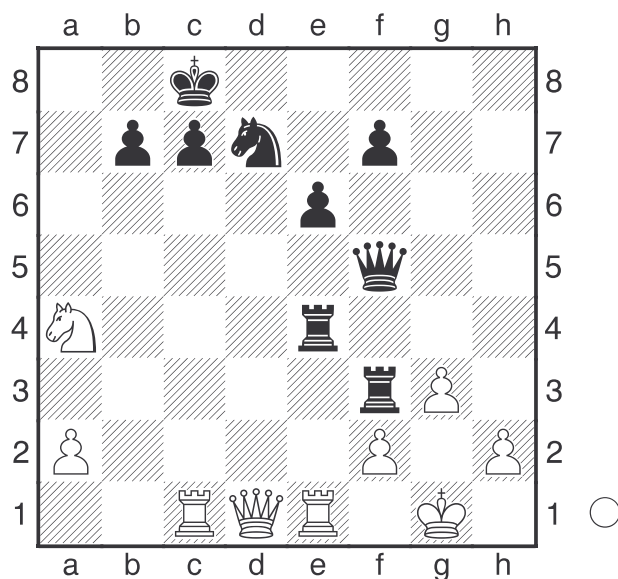


Les blancs jouent et gagnent. 1.Dxg7+ Rxc7
2.Cf5+ Rh7 3.Cxg3

attractionW

[,YB]

Diagramme

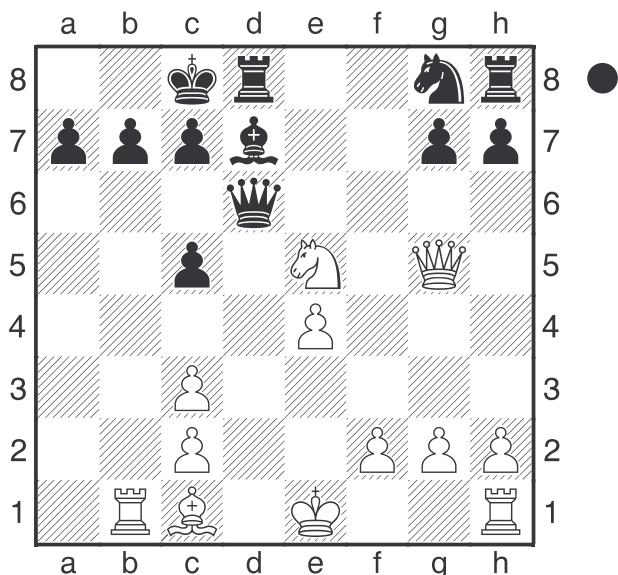


Les blancs jouent et gagnent. 1.Txe4 Dxe4
2.Dxd7+ Rxd7 3.Cc5+ Re7 4.Cxe4

attractionV

[,YB]

Diagramme

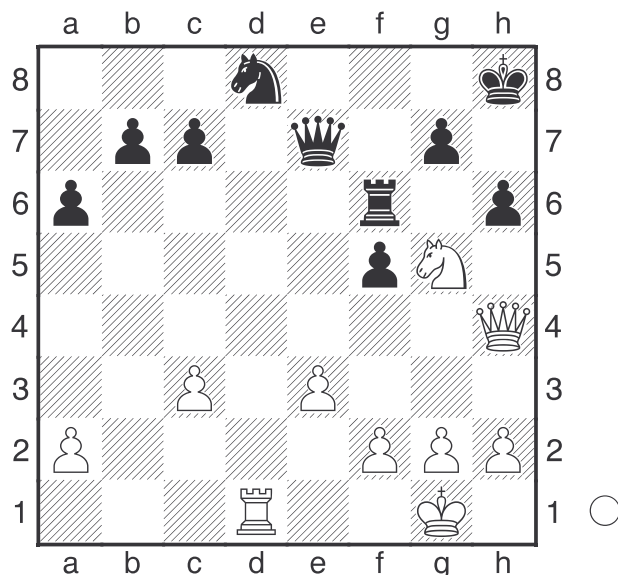


Les noirs jouent et gagnent. 1...Dd1+ 2.Rxd1
Fg4+ 3.Re1 Td1#

attractionX

[,YB]

Diagramme

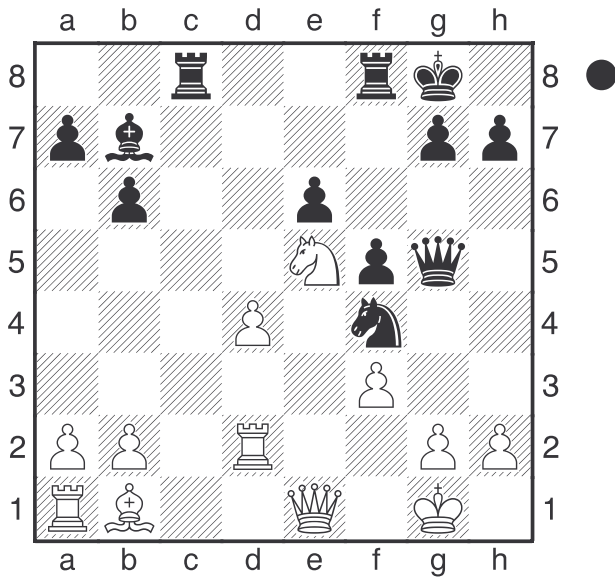


Les blancs jouent et gagnent. 1.Txd8+ Dxd8
2.Cf7+ Txf7 [2...Rh7 3.Cxd8] 3.Dxd8+

attractionY

[,YB]

Diagramme

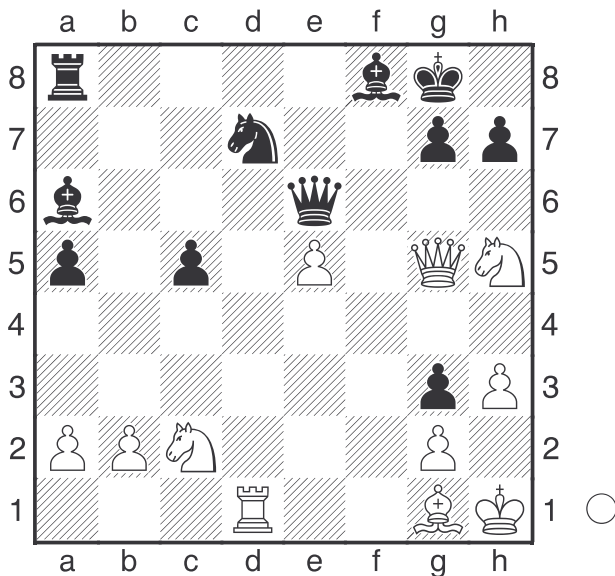


Les noirs jouent et gagnent. 1...Tc1 2.Dxc1
Ce2+ 3.Txe2 Dxc1+

attractionZ

[,YB]

Diagramme



Les blancs jouent et gagnent. 1.Txd7 Dxd7
2.Cf6+ Rh8 3.Cxd7