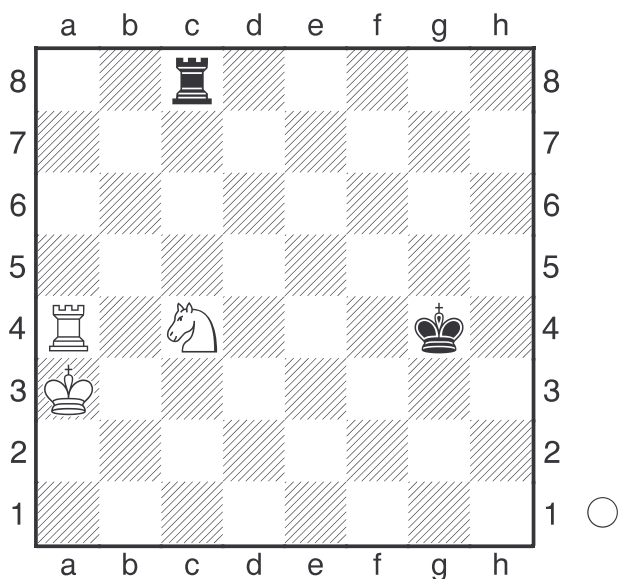


decouverte1

[,YB]

Diagramme



Un joueur fait un échec à la découverte lorsqu'il bouge une pièce pour permettre à une autre pièce de faire échec. **1.Cd6+** L'échec à la découverte oblige l'adversaire à parer l'échec ce qui l'empêche de sauver une pièce qui se trouve attaquée. **Rg5 2.Cxc8**

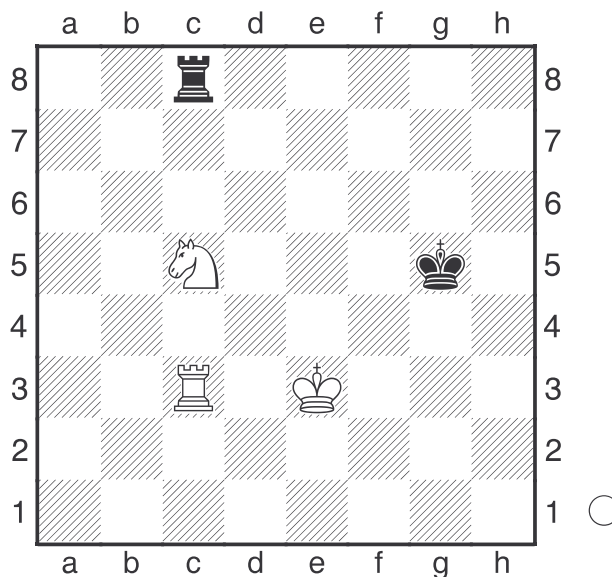
decouverte2

[,YB]

Diagramme

(Diagramme)

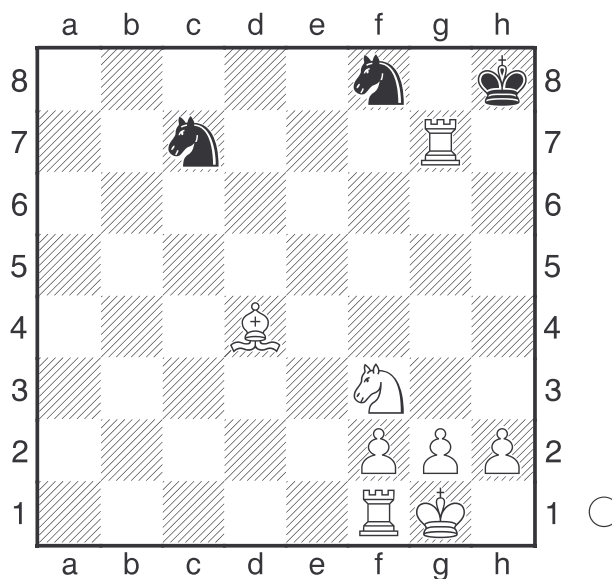
1.Ce4+ Dans ce cas, c'est la pièce qui bouge (le cavalier) qui fait échec et la Tour noire qui se trouve alors attaquée. **Rf5 2.Txc8**



decouverte3

[,YB]

Diagramme



1.Txc7+ Rg8

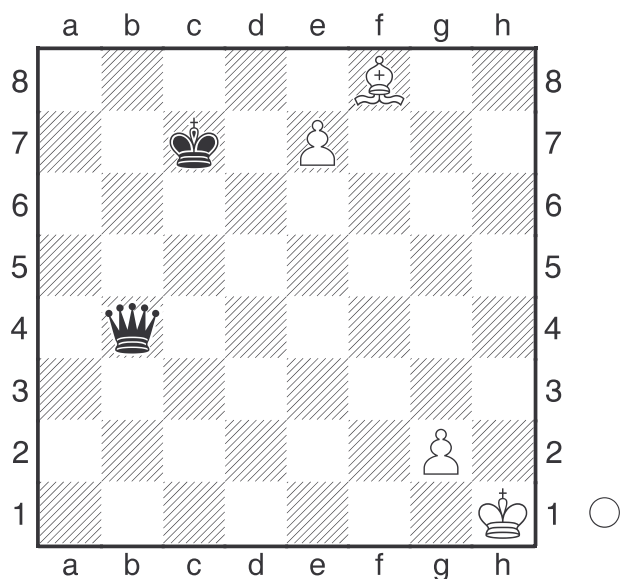
decouverte4

[,YB]

Diagramme

(Diagramme)

1.e8C+ En se transformant en cavalier, les blancs font échec, ce qui leur permet de gagner la dame noire. Ils gagneront ensuite

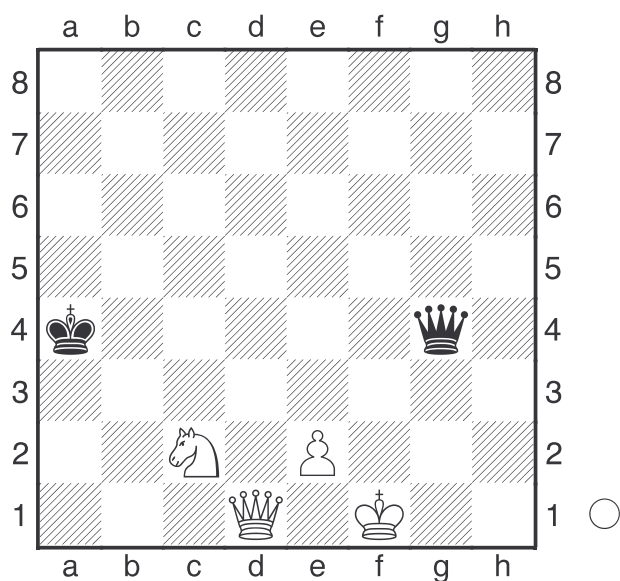


facilement en transformant leur pion g2 en dame.

decouverte5

[,YB]

Diagramme



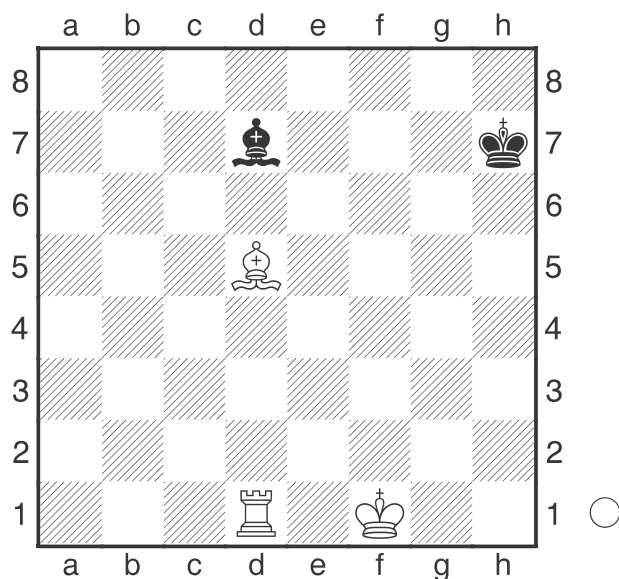
Les blancs jouent et font un échec à la découverte. 1.Ce3+ Rb4 2.Cxg4

decouverte6

[,YB]

Diagramme

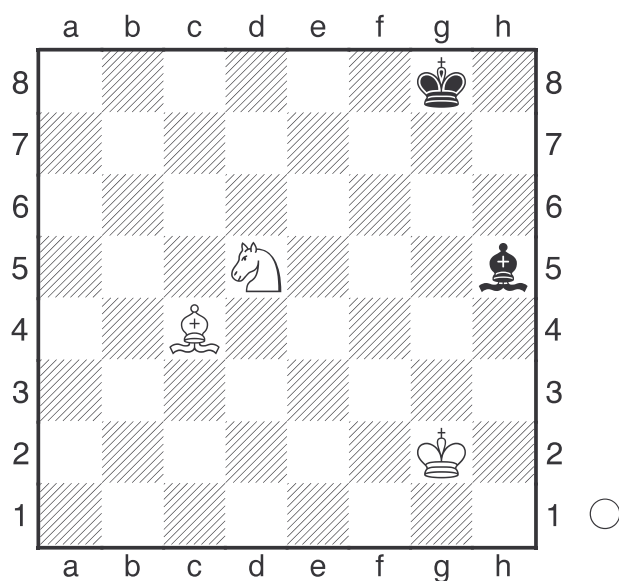
Les blancs jouent et font un échec à la découverte. 1.Fe4+ Rg7 2.Txd7+



decouverte7

[,YB]

Diagramme



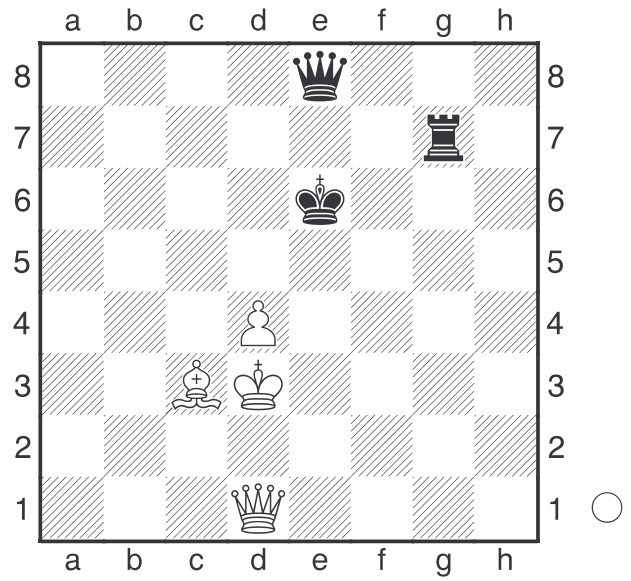
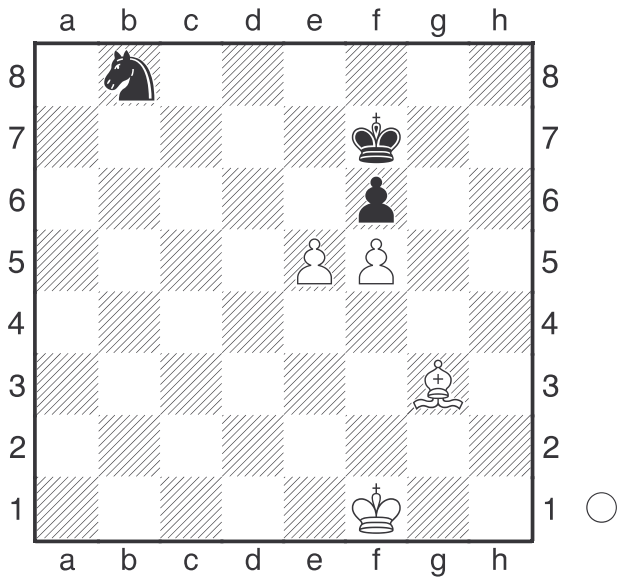
Les blancs jouent et font un échec à la découverte. 1.Cf4+ Rh7 2.Cxh5

decouverte8

[,YB]

Diagramme

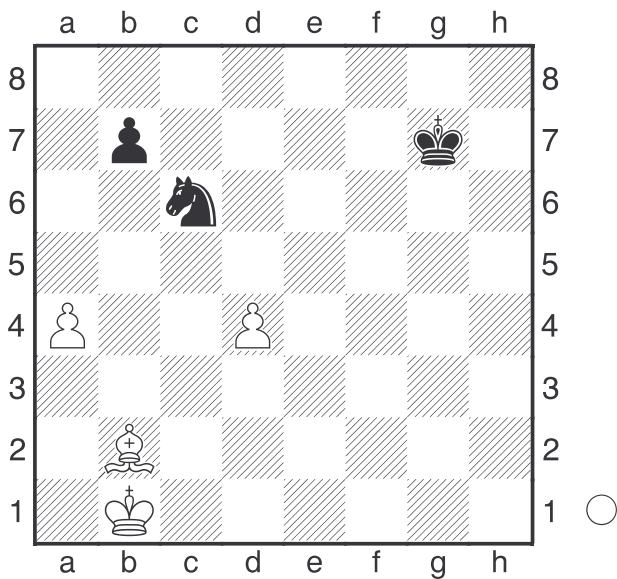
Les blancs jouent et font un échec à la découverte. 1.e6+ Re7 2.Fxb8



decouverte9

[,YB]

Diagramme



Les blancs jouent et font un échec à la découverte. 1.d5+ Rf7 2.dxc6 bxc6

decouverte10

[,YB]

Diagramme

Les blancs jouent et font un échec à la découverte. 1.d5+ Rxd5 2.Fxg7