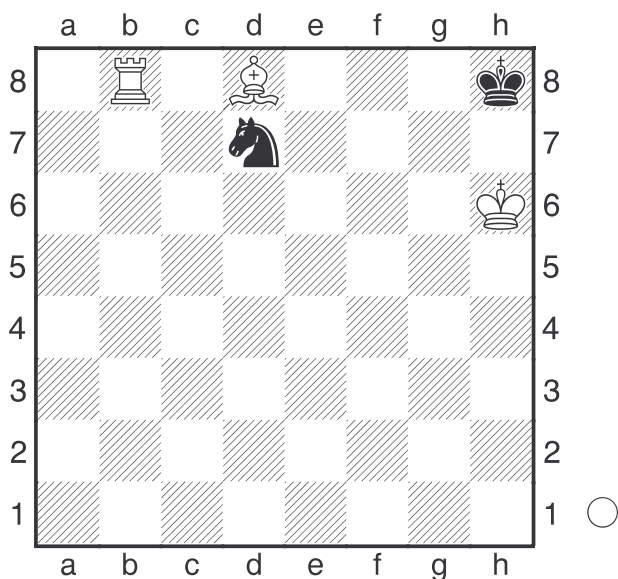


**double1**

[,YB]

Diagramme



Un joueur fait un échec double lorsque deux de ses pièces font échec. Un échec double est forcément un échec à la découverte. **1.Ff6#** Le cavalier ne peut prendre ni la tour ni le fou car le roi noir serait toujours en échec.

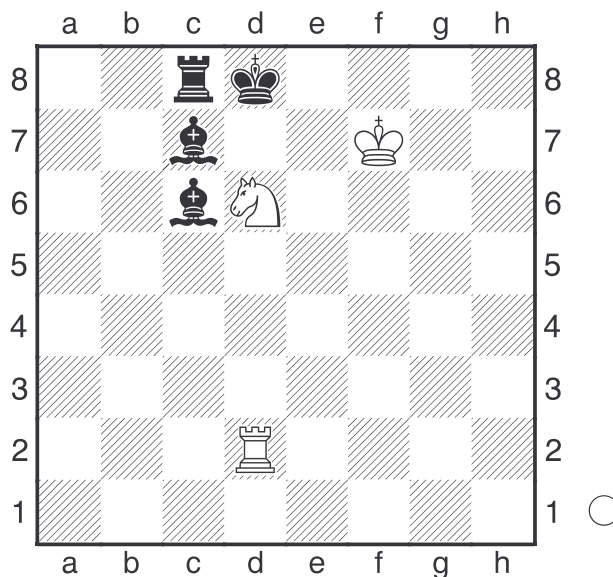
**double2**

[,YB]

Diagramme

(Diagramme)

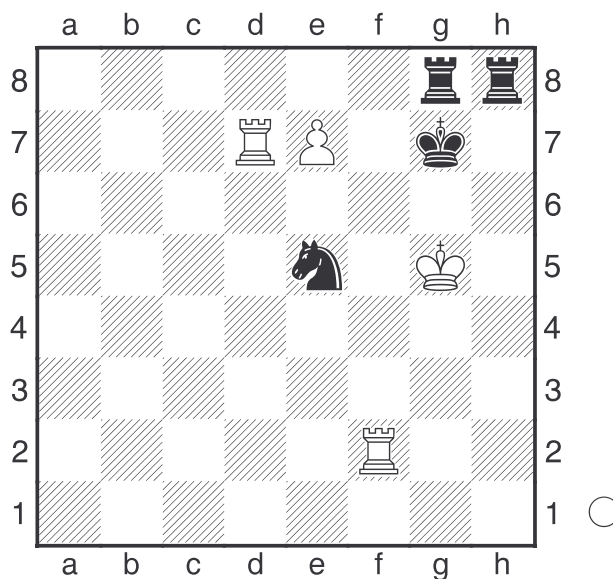
Les blancs jouent et font échec et mat grâce à un échec double. **1.Cb7#**



**double3**

[,YB]

Diagramme



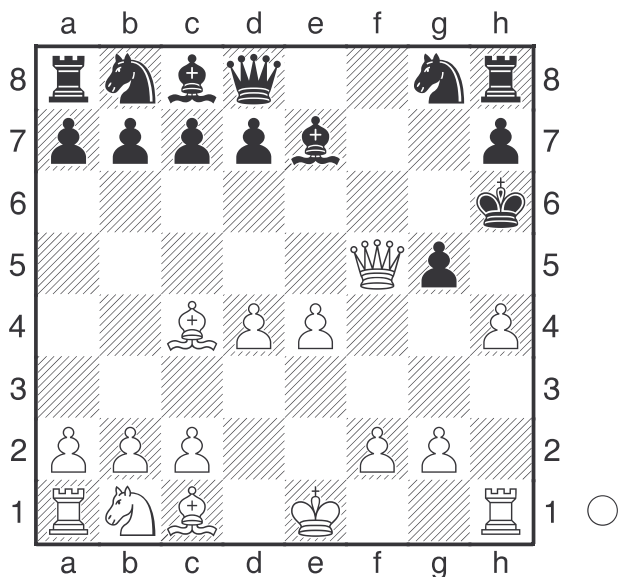
Les blancs jouent et font échec et mat en un coup grâce à un échec double. **1.e8C#**

**double4**

[,YB]

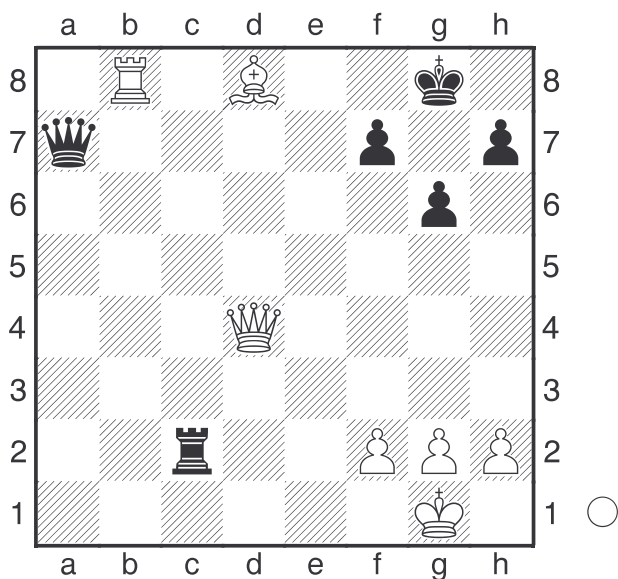
Diagramme

Les blancs jouent et font un échec double. **1.hxg5+ Rg7 2.Df7#**



**double5**  
[YB]

Diagramme

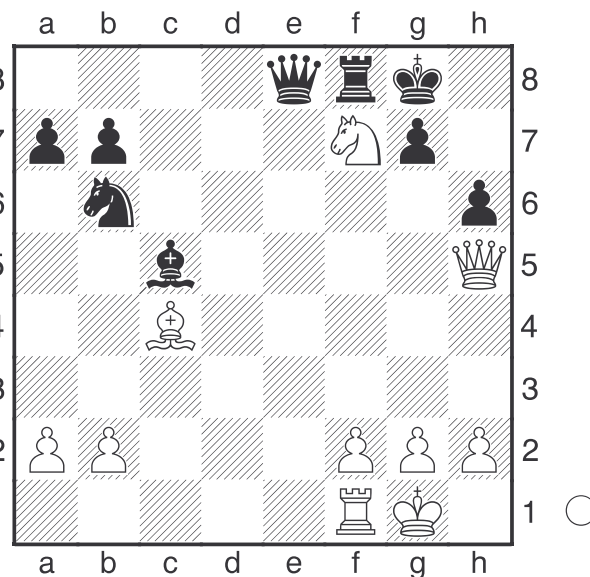


Les blancs jouent et font échec et mat en deux coups. 1.Dh8+ Rxh8 2.Ff6#

**double6**  
[YB]

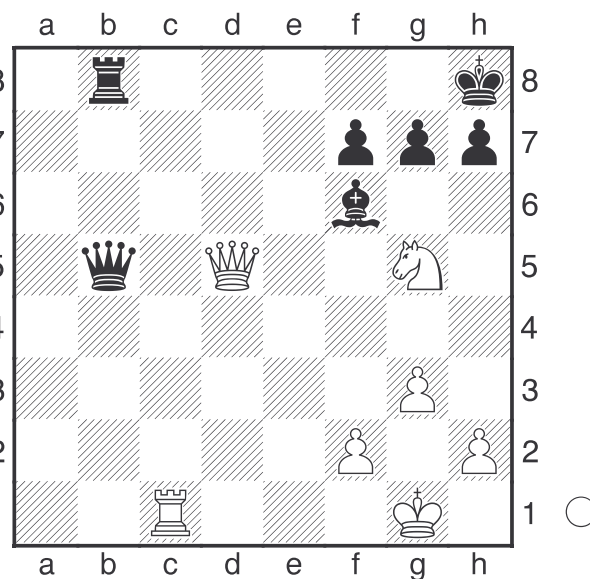
Diagramme

Les blancs jouent et font échec et mat en trois coups. 1.Cxh6+ Rh8 2.Cf7+ Rg8 3.Dh8#



**double7**  
[YB]

Diagramme



Les blancs jouent et font échec et mat en quatre coups. 1.Cxf7+ Rg8 2.Ch6+ Rh8 [2...Rf8 3.Df7#] 3.Dg8+ Txf8 4.Cf7#