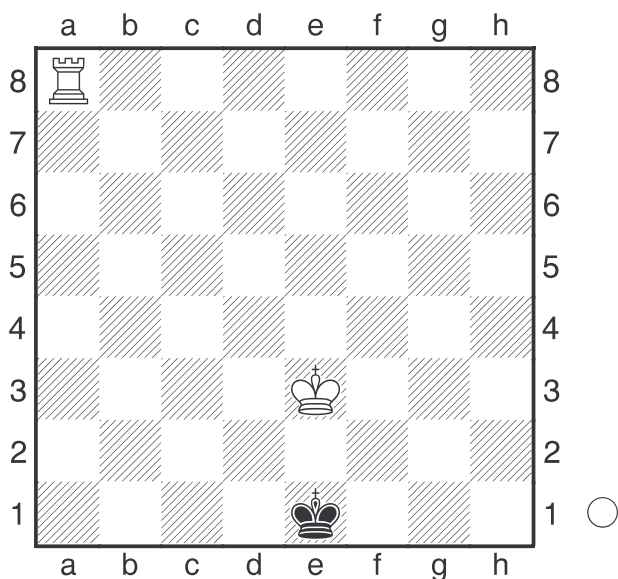


### Roi et Tour 1

[,YB]

Diagramme



Dans les exercices qui suivent vous avez le choix entre trois types de coups :

- \* limiter l'espace du roi
- \* un coup d'attente pour l'obliger à venir en face de notre propre roi
- \* faire échec et mat.

Les blancs jouent et font mat en 1 coup.  
1.Ta1#

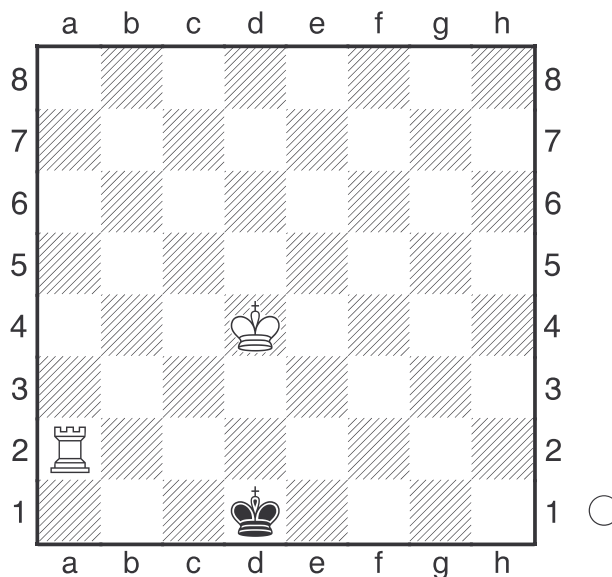
### Roi et Tour 2

[,YB]

Diagramme

(Diagramme)

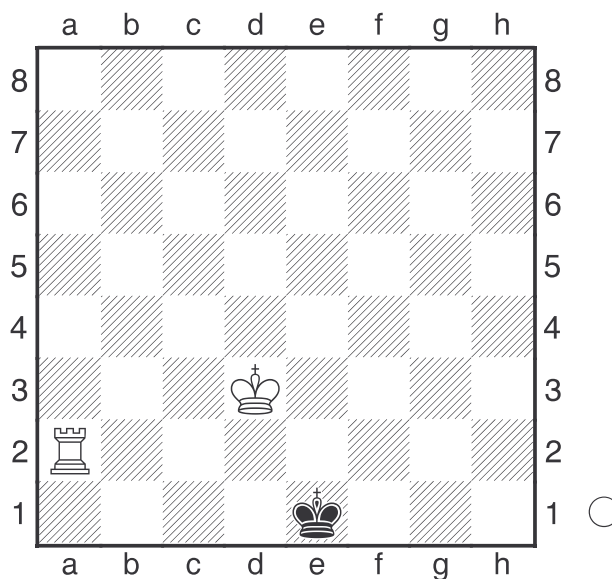
Que doivent jouer les blancs ? **1.Rc3**  
Pour obliger le roi noir à venir en face du roi blanc.



### Roi et Tour 3

[,YB]

Diagramme



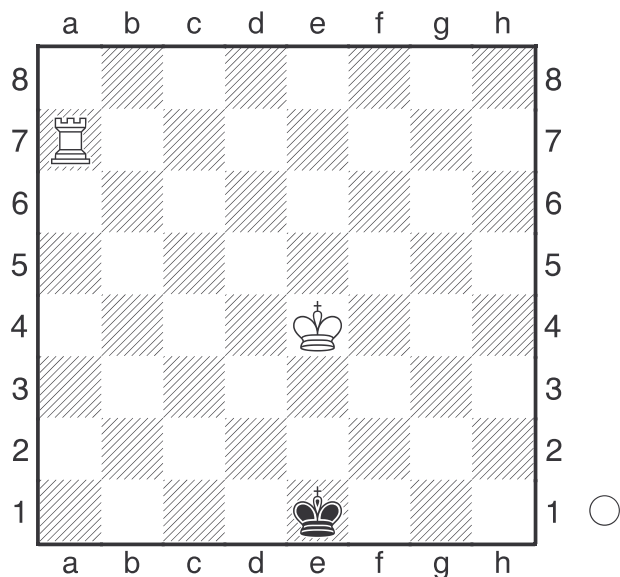
Que doivent jouer les blancs ? **1.Tb2**  
Un coup d'attente pour obliger le roi noir à venir en face du roi blanc.

### Roi et Tour 4

[,YB]

Diagramme

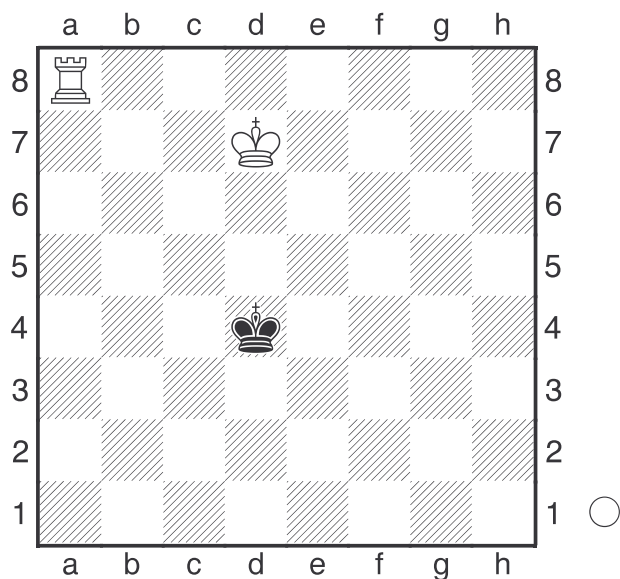
Que doivent jouer les blancs ? **1.Ta2**  
pour limiter l'espace du roi noir.



**Roi et Tour 5**

[,YB]

Diagramme



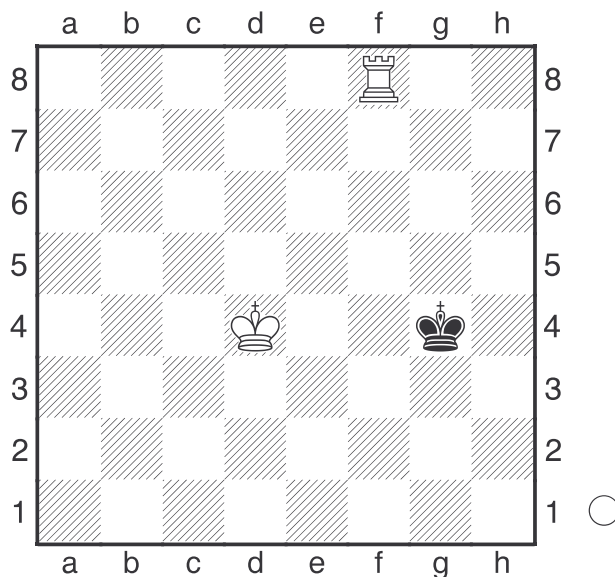
Que doivent jouer les blancs ? **1.Ta5** pour limiter l'espace du roi noir.

**Roi et Tour 6**

[,YB]

Diagramme

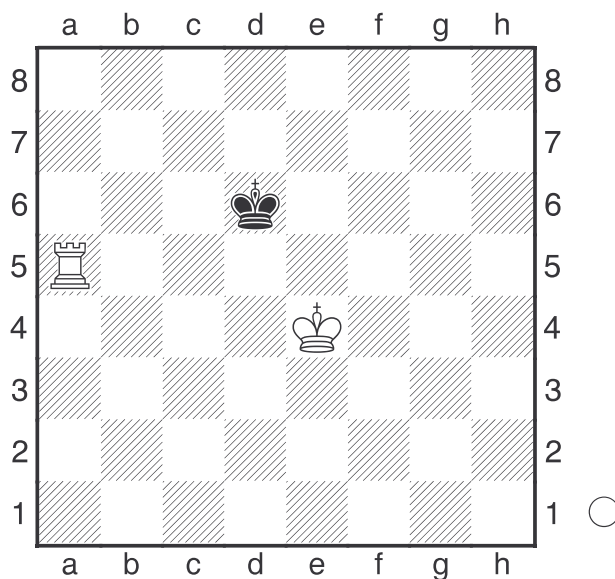
Que doivent jouer les blancs ? **1.Re5** pour obliger le roi noir a venir en face du roi blanc.



**Roi et Tour 7**

[,YB]

Diagramme



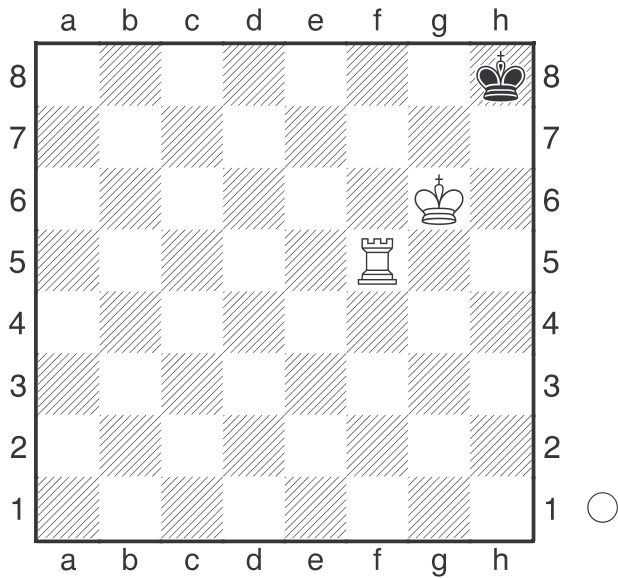
Que doivent jouer les blancs ? **1.Th5** un coup d'attente pour obliger le roi noir à venir en face du roi blanc.

**Roi et Tour 8**

[,YB]

Diagramme

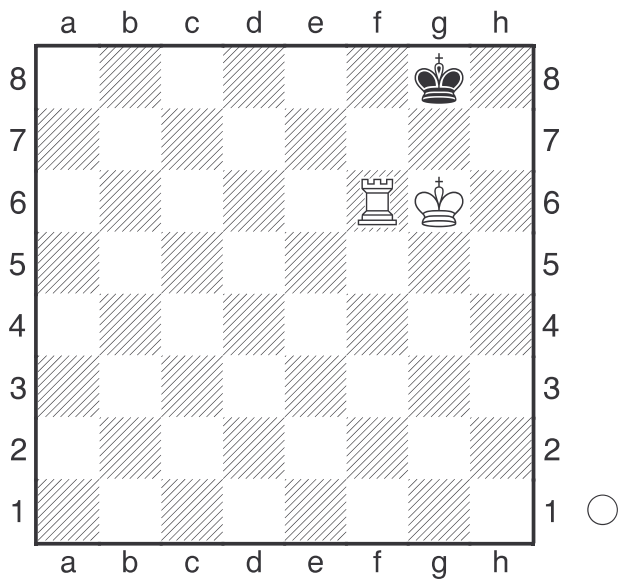
Les blancs font échec et mat en 1 coup. **1.Tf8#**



**Roi et Tour 9**

[,YB]

Diagramme



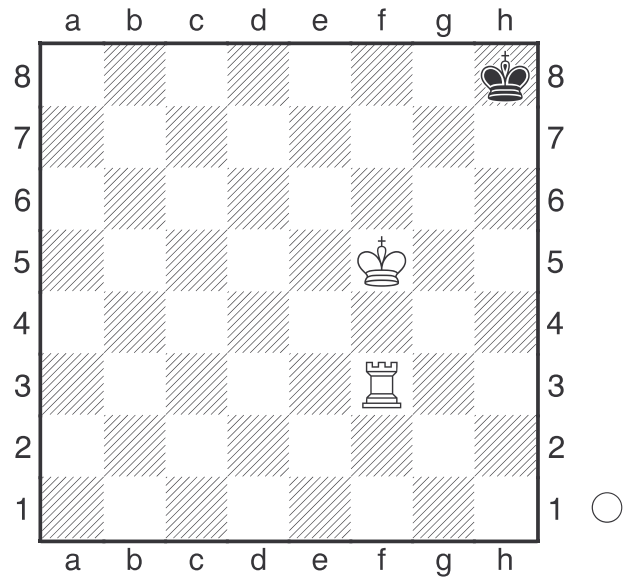
Les blancs font échec et mat en 2 coups.  
**1.Tf1** un coup d'attente pour obliger le roi adverse a aller dans le coin de l'échiquier.

**Roi et Tour 10**

[,YB]

Diagramme

Les blancs font échec et mat en 3 coups.  
**1.Rg6** pour limiter l'espace du roi adverse.  
**Rg8 2.Tf4** un coup d'attente pour obliger le



roi adverse a aller dans le coin de l'échiquier.  
**Rh8 3.Tf8#**