

# Step 3

## 2 Test / Mix (2<sup>nd</sup> 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 (2<sup>nd</sup> 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. Rxg8+ Kxg8 2. Bxa5
- 4) 1. Nd6+ (1. Na5+ Nxb3) 1. ... Ke7 2. Nxb7
- 5) 1. Nxb6+
- 6) 1. ... Bxa3+
- 7) 1. ... Rd1# (1. ... Rc3+ 2. Nxc4 Rxc2 3. Rxc2)
- 8) 1. Bxd6# (1. Bg5+? Qf2 2. Bh4)
- 9) 1. ... Bb4#
- 10) 1. ... Re6+ (1. ... Rf4+? 2. Qe5 ; 1. ... Rf2+? 2. Kb1) 2. Kc2 Rxe4
- 11) 1. Bg5+ Nxh4 2. Rxh4#
- 12) 1. Rd7+ Ke8 2. Rxc7

## 6 Discovered and double check / Chasing or luring: A

- 1) 1. Bg5+ Kc7 (1. ... Ke8 2. Rd8#) 2. Bd8#
- 2) 1. Ne4+ Kh6 2. Qg5#
- 3) 1 1. ... Nc1+ 2. Kxc1 (2. Ka1 Rb1# ; 2. Ka3 Rb3#) 2. ... Rb1#
- 4) Drawing
- 5) Drawing
- 6) 1. Nf6+ Kh8 2. Qh7#
- 7) 1. Bd4+ (1. Bg1+ Kb4 2. Bxh2 Rd2+) 1. ... Kb4
2. Bc3#
- 8) 1. Rf8+ Kxf8 2. Bh6#
- 9) 1. ... Nd4+ 2. Ke1 Nc2#
- 10) 1. ... Nf2+ (1. ... Nxg3+? 2. Kg1 Nxe2+ 3. Kf2) 2. Kg1 Nxh3#
- 11) 1. Qh7+ Kxh7 2. Bxe6#
- 12) 1. Qh8+ (1. Rg4+? Bg6) 1. ... Kxh8 2. Rg4#

## 7 Discovered and double check / Chasing or luring: B

- 1) 1. Qg7+ Kxg7 2. Rg6#
- 2) 1. ... Ng3+ 2. Kg1 Ne2#
- 3) 1. Nf5+ Kg6 2. Ne7#
- 4) 1. ... Ng3+ 2. Kxg3 (2. Kg1 Qh1#) 2. ... Qh4#
- 5) 1. Qg7+ Kxg7 2. Rg5#
- 6) 1. Re8+ (1. Bf5? b5) 1. ... Kd7 2. Bb5#
- 7) 1. Rh5+ Kd4 2. Rd6#
- 8) 1. ... Bf3+ 2. Kf2 Bxe4#
- 9) 1. Bb7+ Kxb7 2. c8Q#
- 10) 1. ... Qf2+ 2. Kxf2 Rd1#
- 11) 1. ... Nc4+ 2. Kd3 Nxb2#
- 12) 1. Qf5+ Kxf5 2. Re6#

## 9 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

*10 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. Bf1
- 11) 1. g3 Nh3 2. Bh6#
- 12) 1. Qh6 (1. Qg5 Ng6)

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

- 1) Mating patterns: ♖ ♗
- 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: ♖ ♗
- 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#

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

- 1) Mating patterns: ♖ ♗
- 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: ♖ ♗
- 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. Nd6+ 2. Bxd6 Bd7#
- 12) 1. ... Qa3 2. bxa3 Rb1#

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

- 1) Mating patterns: ♗ ♘
- 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 Discovered and double check / Mate in two (access): A*

- 1) 1. ... Qxh2+ 2. Kxh2 Be3#
- 2) 1. Qxa7+ Kxa7 2. Nc5#
- 3) 1. Rxh7+ Kxh7 2. Qf5#
- 4) 1. Qxg7+ Kxg7 2. Be7#
- 5) 1. Nxc6+ bxc6 2. Nd7#
- 6) 1. ... Qxh2+ 2. Kxh2 Nf5#
- 7) 1. ... Qxa2+ 2. Qxa2 c2#
- 8) 1. ... Qxa2+ 2. Kxa2 axb3#
- 9) 1. ... Nxf2++ 2. Kg1 Nh3#
- 10) 1. Bxb7+ Kxb7 2. c8Q#
- 11) 1. Nf6+ gxf6 2. Nxf7#
- 12) 1. ... Qxf2+ 2. Kxf2 Re4#

*17 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

*18 Test / Mix: C*

- 1) 1. Ke6+ (discovered check) pawn)
- 2) 1. Kd4 (shielding off the king - the square of the
- 3) 1. ... Rh5+; 2... Rh4# (mate in two access)

- |   |  |
|---|--|
| 4) 1. ... Rd5 (attacking a pinned piece)                        | pawn)  |
| 5) 1. ... Bb4+ and 2... Re1# (mate in two and discovered check) | 9) 1. Rxa6+ Kxa6 2. Qa1# (mate in two access)  |
| 6) 1. ... Rg4+ 2. hxc4 Qh2#; 2. Kh1 Qxh3# (mate in two access)  | 10) 1. Nf6+ Kh8 2. Rh4# (double check and mate)  |
| 7) 1. Ra3+ (discovered check)                                   | 11) 1. f6 exf6 2. e6; 1. e6?? f6 (blocking the route of the king - the square of the pawn) |
| 8) 1. Kb7 Ke7 2. Kc7 (helping - the square of the               | 12) 1. Be5! (1. Qe5? Nxd3) (attacking a pinned piece)                                      |

20 Elimination of the defence / Capturing + mate: A

- |                              |                                |
|------------------------------|--------------------------------|
| 1) 1. Qxh8+ and 2. Rd8#      | 7) 1. Qxd4+ and 2. b6#         |
| 2) 1. ... Qxh4 and 2... Nf2# | 8) 1. Qxf6+ and 2. Re8#        |
| 3) 1. Nxc7+ Bxc7 2. Bb5#     | 9) 1. ... Rxc4 and 2. ... Ba3# |
| 4) 1. ... Rxd1 and 2... Bf3# | 10) 1. Qxg7+ Nxc7 2. Nh6#      |
| 5) 1. Nxh7+ Nxh7 2. Ng6#     | 11) 1. Qxb8+ and 2. Bxb5#      |
| 6) 1. ... Rxd1+ 2. Nxd1 Qf1# | 12) 1. ... Qxb3 and 2. Bc5+    |

21 Elimination of the defence / Luring away + mate: A

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

22 Elimination of the defence / Chasing away + mate: A

- |                         |   |
|-------------------------|---|
| 1) 1. a5                | 7) 1. ... Bd4+ 2. Kh1 Rxf1#             |
| 2) 1. Qf7+ Kh8 2. Qf8#  | 8) 1. ... Nd4                           |
| 3) 1. Rg1+ Kh8 2. Rxf8# | 9) 1. ... b5 2. Qxc6 Qf1+ 3. Rxf1 Rxf1# |
| 4) 1. f5                | 10) 1. ... Re3 (1. ... Rg8 2. Rb3)      |
| 5) 1. e5                | 11) Drawing                             |
| 6) 1. Ne7+ Kh8 2. Rxf8# | 12) Drawing                             |

24 Defending / Defending against a double attack: A

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

25 Double attack / Temptation: A

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

25 Mini plan / Pawn structure: A

- |                        |   |
|------------------------|---|
| 1) 1. c6 bxc6 2. Bxa6  | 5) Drawing                                  |
| 2) 1. e6 fxe6 2. Ng5   | 6) Drawing                                  |
| 3) 1. Bxf5 gxf5 2. Nh4 | 7) 1. Bxf6 gxf6 2. Nh4; 1. ... Bxf6 2. Nxc5 |
| 4) 1. a6 bxa6 2. Bxc6  | 8) Drawing                                  |

- 9) Drawing  
10) 1. f6

- 11) 1. ... c6 2. Bxc6 Rxb2  
12) 1. ... c5 (to stop d4)

*27 Mini plan / Pawn structure: B*

- 1) 1. f5  
2) 1. e5 dxe5 2. Nxe5  
3) 1. Bxf6 gxf6 2. e3 (1. ... Qxf6 2. Nxc7 is not possible)  
4) 1. ... Bxf3 2. gxf3  
5) 1. ... Ba5  
6) 1. ... Nh3+ 2. Kh1 Qxf3 gxf3

- 7) 1. h6  
8) 1. Bd3 Qh5 2. Bxf6 gxf6  
9) 1. c5  
10) 1. ... a5  
11) 1. ... gxf6  
12) 1. ... e5

*29 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. Nxe7+ Kg8 3. Nf6+

- 7) 1. Rxe6+ fxe6 2. Qxe6+ 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+ gxe5 2. Qg5+ Kh8 3. Qf6+  
12) 1. ... Ng3+ 2. Kh2 Nf1+ 3. Kh1 Ng3+

*30 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+ Bxe6 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+ Qxe3 stalemate  
12) 1. Nd5+ Bxd5 stalemate

*31 Draw / Mix: A*

- 1) 1. ... Ne5+ 2. Kf5 Nxd7  
2) 1. Bg3 Qxe3 stalemate  
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 stalemate  
9) 1. Bb6 Qe7 2. Bc5 Qd8 3. Bb6  
10) 1. Rf6+ Bxf6 stalemate; 1. ... Kxf6 2. Kxb2  
11) 1. Rxe7+ Kxe7 2. Qg5+ Kh8 3. Qf6+  
12) 1. ... Bg5 2. Qg3 Bf4 3. Qh4 (3. Qf3 Bg5) 3. ... Bg5

*33 Double attack / X-ray check or -attack: A*

- 1) 1. ... Rh5+  
2) 1. ... Rc8  
3) 1. Rc8+ Ke7 2. Rxe8  
4) 1. ... Bg5  
5) 1. ... Bf5  
6) 1. Bg5+

- 7) 1. Bd5  
8) 1. ... Rb4 2. Qe2 Rxe4  
9) 1. Qh8+  
10) 1. Qh5+  
11) 1. ... Bb8  
12) 1. Bc5+

*34 Double attack / X-ray attack or -attack: B*

- 1) Drawing  
2) Drawing  
3) 1. Qd3+ (1. Qd1+? Bd2)  
4) 1. ... Bc8 2. Qxd5 Bxe4  
5) 1. ... Rc1+ 2. Ke2 Rxe1  
6) 1. Re3 Qxf4 2. Bxe3

- 7) 1. ... Bh5+  
8) 1. Qh5 Qe7 2. Bxd5  
9) 1. Qd6+ Kf7 2. Qxe6  
10) 1. Be7  
11) 1. ... Ra7 2. Qf3 Qxd7 (2. ... Rxd7? 3. Rad1)  
12) 1. ... Qa5+ (1. ... Qc3+? 2. Kd5 Qxc8 3. Ne7+)

35 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 Rxc1
- 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+

36 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#

38 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+

39 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

41 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

42 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

44 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) f3, g3, h3
- 8) e2, f2, g2

- 9) a5, b5, c5
- 10) Drawing
- 11) Drawing
- 12) Drawing

*45 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

*47 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#

*48 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) Drawing
- 8) 1. Qf8#
- 9) 1. Rxe7
- 10) 1. Rxe4
- 11) 1. Qd8#
- 12) 1. Rxe7

*49 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

*50 Pin / Mix: A*

- 1) 1. Qc2 (1. Qc1? Bxf2+)
- 2) 1. Bc5
- 3) 1. Rd3
- 4) 1. ... Bxg5
- 5) 1. ... Nb3+
- 6) 1. Rf4

- 7) 1. Rd4
- 8) 1. ... Nh4+
- 9) Drawing
- 10) 1. Rg3
- 11) 1. Rb7
- 12) 1. Be6

*51 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)

52 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)

53 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

54 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

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