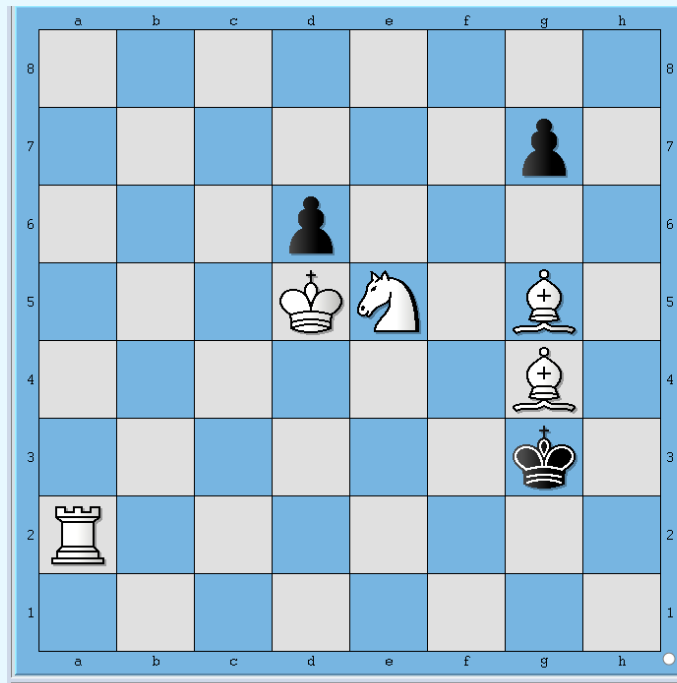


1 == L'ENONCE

Les Blancs jouent et matent en 3 coups
« la pièce hyperpuissante »

(chess-echecs.com) - difficulté : 2 sur 4



Blancs : 5 pièces
Noirs : 3 pièces

2 == LA SOLUTION :

La clef : seule la tour blanche peut prendre la main et faire échec. La particularité du problème est que le cavalier, menacé, sera la pièce qui garantira, dans toutes les hypothèses, le soutien final :

1 - C en g6 !!!! 1... RxFg4 (...forcé)

si 2 Tg2 échec

si 2 Rf3, 3 Ch4 mat,

si 2 ... Rf5, 3 Ce7 mat,

si 2 .. Rh3, ou 2 .. Rh5, 3 Cf4 mat !!!!!

