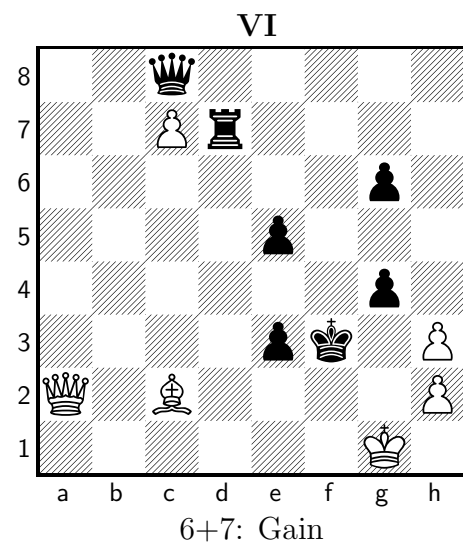
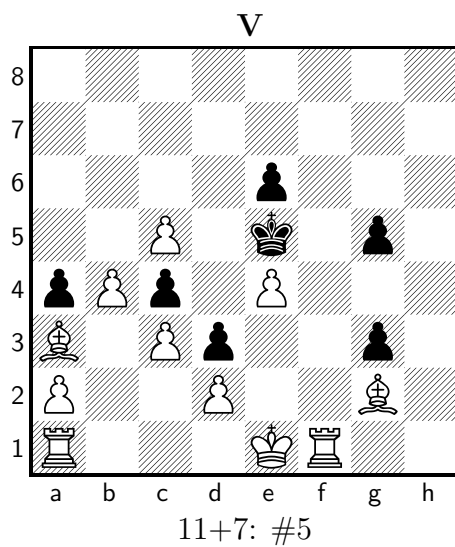
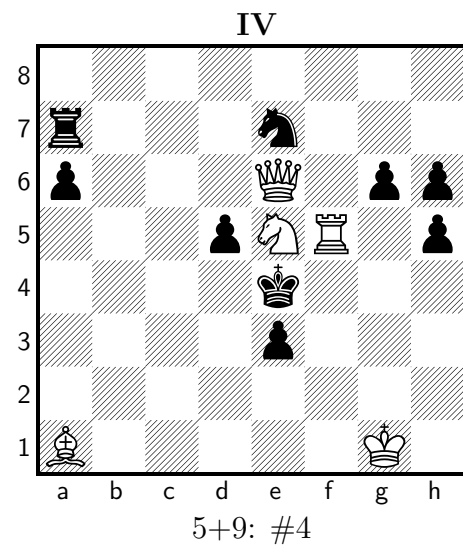
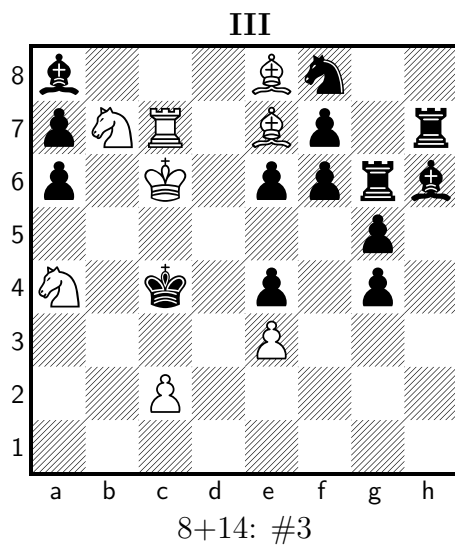
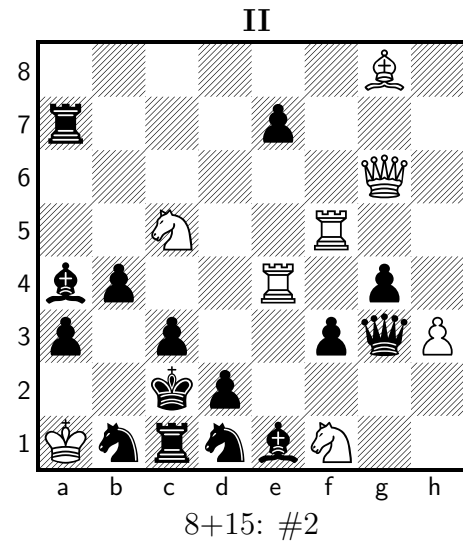
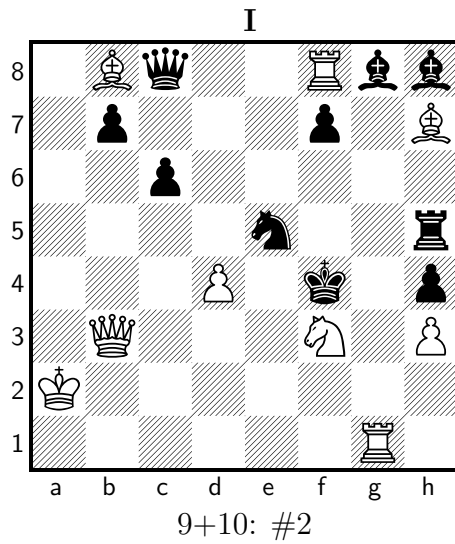


Championnat de France de Solutions 2018

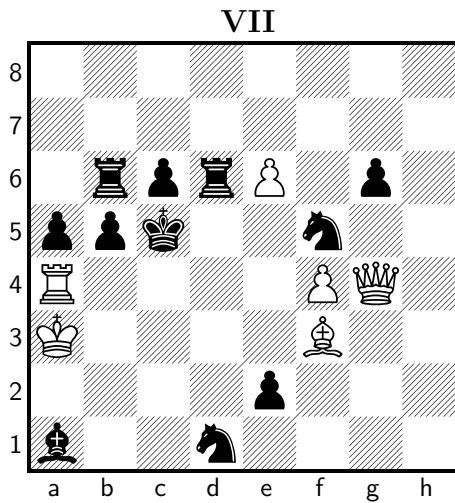


I, II: Donner la clé.

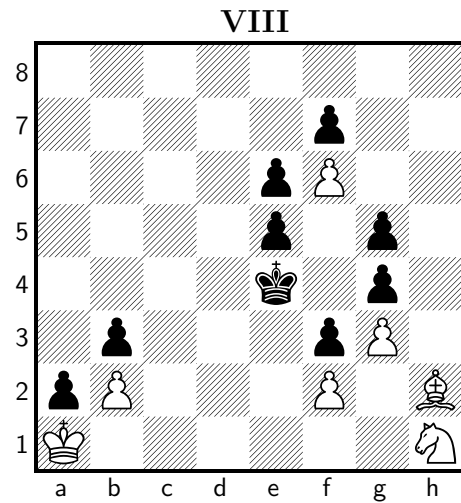
III, IV: Donner la clé, les menaces et les variantes jusqu'au coup blanc qui précède le mat.

V: Donner la solution jusqu'au coup blanc qui précède le mat.

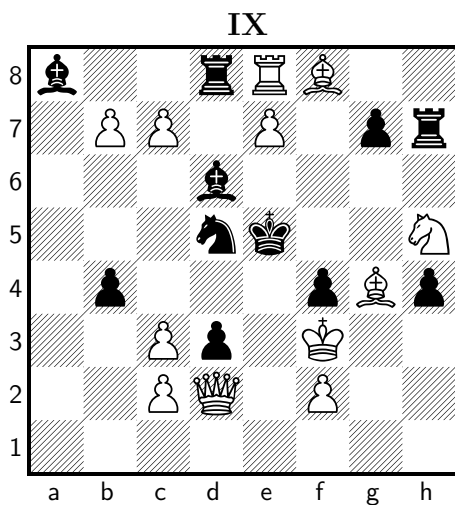
VI: Donner la variante principale.



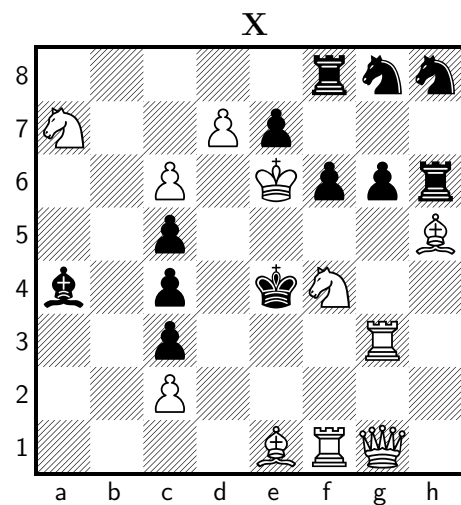
6+11: h#2, 2 solutions.
b) CNd1 → e8



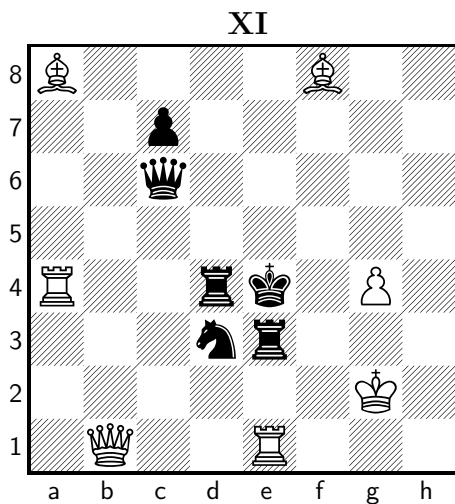
7+9: h#8, 2 solutions



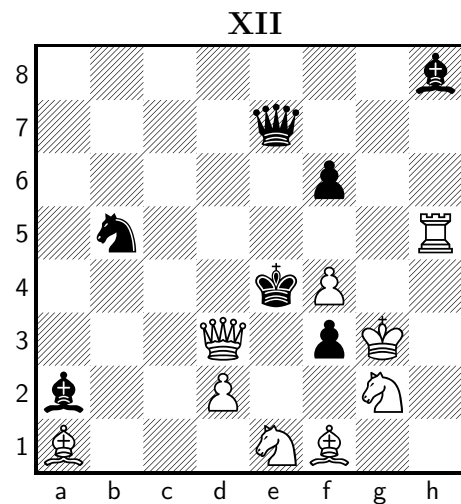
12+11: s#2



11+12: s#5



7+6: sh=14



9+7: #2, Isardam

VII, VIII, XI: Donner les solutions complètes.

IX, X: Donner la clé, les menaces et les variantes jusqu'au coup blanc qui précède le mat.

XII: Donner la clé.

h#n: les Noirs jouent et aident les Blancs à mater le Roi Noir en n coups (*mat aidé en n coups*).

s#n: les Blancs jouent et forcent les Noirs à mater le Roi Blanc en n coups (*mat inverse en n coups*).

sh=n: les Noirs jouent n coups consécutifs (sans échec, sauf peut-être au dernier coup), afin d'arriver à une position où les Blancs peuvent pater en un coup le Roi Noir (*pat aidé de série en n coups*).

Isardam: Un coup est illégal s'il laisse une pièce menacer une pièce adverse de même nature.