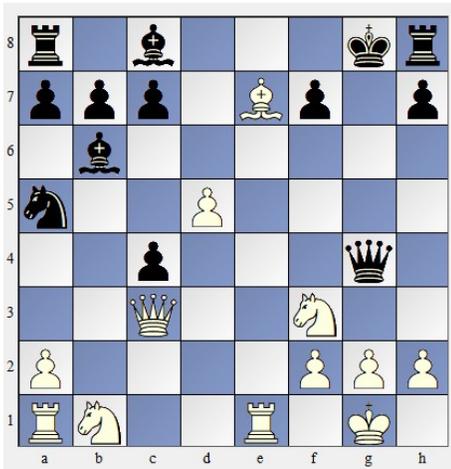


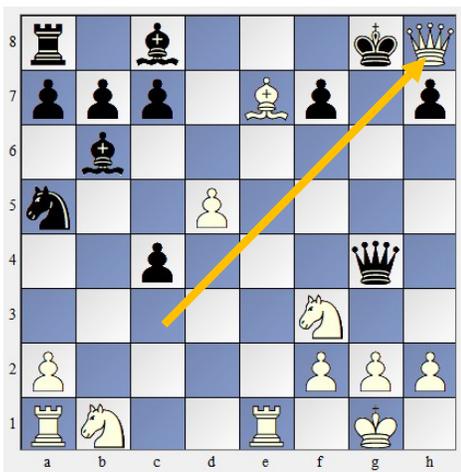
16. Dd2		Pour aller ensuite en c3+ ou g5#
16. ...	Dg3	Pour éviter le mat par Dg5#
17. Dc3+	Rg8	Dc3+ puisque Dg5 # n'est plus possible Rg8 seule case de fuite pour le Roi Noir



Et à présent le clou du spectacle : comment feriez-vous échec et mat en 3 coups ?

Il faut toujours commencer par analyser les coups qui font échec (même avec une perte de matériel) et regarder s'ils peuvent conduire à une série de coups forcés qui conduisent au mat.

Ici le seul coup fait échec avec une suite de coups possible est : D x h8 **un sacrifice d'attraction**



18. Dxh8	Rxh8	
19. Ff6+	Rg8	
20. Te8#		

Attention : il ne sera à rien d'apprendre les 20 coups par cœur car votre adversaire ne jouera pas aussi bien que McDonnell, même si ce dernier a perdu.

Il faut comprendre la logique des coups qui ont été joués pour s'en inspirer.