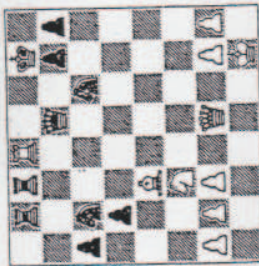


• *Le mat par échec double*

En même temps deux pièces font échec au roi. Contre chaque échec l'adversaire a des parades satisfaisantes mais *pas contre deux à la fois*. Comme dans cet exemple :



ABANDON : La façon dont se termine la plupart des parties d'échecs, amicales ou officielles, est ainsi : l'un des joueurs *abandonne* la lutte. Parfois par manque de combativité mais le plus souvent car il sait, et son adversaire aussi, que le mat est inéluctable, à court ou à moyen terme, et que son adversaire est d'une valeur telle qu'il ne le laissera pas échapper. Bien entendu il existe des abandons prématurés ou des abandons injustifiés dans l'histoire des échecs, même à fort niveau, mais ils sont l'exception. Le fair-play et la simple correction entre joueurs d'un bon niveau exigent de ne pas continuer à jouer si l'on est clairement perdant et de préférer l'abandon à des coups sans signification. Quand les noirs abandonnent il est d'usage d'écrire « 1-0 » à la fin de la notation de la partie. Quand c'est le joueur maniant les pièces blanches qui abdique, on mentionne alors

« 0-1 ». En effet en tournoi le vainqueur de la partie marque un point, le perdant zéro.

AILE DAME : Portion de l'échiquier comprenant les cases des colonnes a, b et c. Elle est à la gauche du joueur qui a les blancs et à la droite du joueur qui a les noirs. Certains auteurs l'appellent l'« Ouest ».

AILE ROI : Portion de l'échiquier comprenant les cases des colonnes f, g et h. Elle est à la droite du camp qui a les blancs et à la gauche de celui qui a les noirs. Parfois dénommée « Est ».

AJOURNEMENT : Pause accordée aux joueurs entre deux sessions d'une même partie. Elle va en général d'une heure à quatre jours. Pendant cette interruption les joueurs peuvent recourir aux aides de leur choix.

ALGÈBRE : Se dit de la notation échiquéenne communément adoptée (notamment dans ce livre) où chaque case est représentée par la lettre de sa rangée suivie du chiffre de sa colonne.

ANALYSE : Étude détaillée d'une ou de plusieurs positions pour tenter de trouver le meilleur coup pour chaque camp. On se doit d'*analyser* la position au moment de l'ajournement d'une partie pour anticiper les développements qui pourraient survenir à la reprise de la partie. De même il est d'usage, entre deux amateurs, d'*analyser* la partie que l'on vient de jouer. L'émergence du « non-joué » présente alors souvent autant d'intérêt, pour la compréhension du jeu, que la partie elle-même.

ANNULER : Ni gagner ni perdre, mais faire partie nulle.

ARRIÈRE : Un pion est dit *arrière* quand les pions amis des colonnes voisines ont été poussés et ne peuvent plus le protéger. Fragilisé, un pion *arrière* constitue généralement une faiblesse pour le camp qui le possède.

ATTAQUE : Ensemble de coups constitué de menaces, ou de préparatifs à des menaces, sur une ou plusieurs cibles adverses.

ATTENTE (coup d') : Coup dont la seule intention est de passer le trait au camp adverse, estimant que celui-ci n'a pas de bons coups, ou alors attendant qu'il tombe dans un piège.

AVANTAGE : Supériorité de position. Il existe autant de sortes d'avantages que de critères de supériorité : du point de vue du matériel, de l'espace, etc.

AVEUGLE (jeu à l') : Forme de jeu où la vision d'un échiquier physique est absente. Les joueurs se font une représentation mentale de l'échiquier et annoncent leur coup oralement au moyen de la notation algébrique.

BATTERIE : Elle est formée par deux pièces d'un même camp postées de telle façon que la ligne d'action de l'une soit interceptée par la présence de l'autre. En bouquant celle-ci on peut donc démasquer la première, et ce seul coup arrive ainsi à

deux actions simultanées permettant éventuellement de faire deux menaces. C'est toute la force d'une *batterie*.

BLANCS (les) : Désignation usuelle englobant le camp des pièces blanches et le joueur qui les commande.

BLITZ : Forme de jeu où chaque joueur n'a que très peu de temps (en général cinq minutes) de réflexion pour toute la partie. Rapidité de décision et bon coup d'œil sont requis, plutôt qu'une stratégie bien échauffée. (Mot allemand qui signifie « éclair ».)

BLOQUEUR : Nom donné à une pièce qui, placée juste devant un pion, l'empêche, par sa présence, d'être poussé.

CARRÉ DU PION : Figure géométrique servant de moyen mnémotechnique pour savoir si un roi peut rattraper un pion adverse dans sa course vers la dernière rangée.

CENTRAL (pion) : Se dit d'un pion de la colonne d ou de la colonne e.

CENTRE : L'ensemble des quatre cases d4, d5, e5 et e4.

CHAÎNE DE PIONS : Groupe de pions d'un même camp accolés les uns aux autres en diagonale, de telle façon qu'ils se protègent.

CLOUAGE : Action effectuée par une pièce à longue portée (dame, tour ou fou) qui vise, sur la même ligne d'action, une pièce ennemie derrière laquelle se trouve une autre, de valeur plus importante. La première pièce est donc ainsi immobilisée sous peine de perte matérielle. Le clouage est dit « absolu » si la deuxième pièce est le roi.

CLOUÉE (pièce) : Pièce immobilisée totalement ou en partie à cause d'un clouage.

COIN : Chacune des cases situées dans l'angle de l'échiquier : a1, a8, b8 et h1.

COLONNE : Portion d'échiquier de huit cases alignées verticalement.

COMBINAISON : Suite de coups d'un camp provoquant des réponses forcées ou quasi forcées, en vue de la réalisation d'un