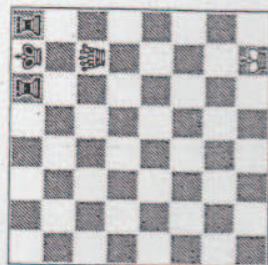


**ÉCHEC** : Forme abrégée d'« échec au roi » souvent employée oralement.

**ENFILADE** : Attaque, avec une pièce à laquelle se situe, sur la même ligne d'action, une autre pièce du camp opposé. Si la première fuit, la deuxième se fait prendre. C'est tout l'intérêt de cette attaque.

**EN PRISE** : Se dit d'une pièce ou d'un pion que l'adversaire peut capturer à son prochain coup. Il est déconseillé d'avoir des unités en prise, sauf si elles sont protégées, et que la pièce « capturante » est de valeur supérieure à elles.

**ÉPAULETTES (mat des)** : Schéma d'échec et mat dans lequel le roi sur la bande est empêché par ses propres pièces de fuir sur ses flancs :



**ESPACE** : Ensemble de cases de l'échiquier, celui-ci constituant l'espace maximum. L'avantage d'espace pour un camp sous-entend le contrôle par ses unités d'une plus grande portion de l'échiquier que le camp adverse. Il peut être déterminant si l'adversaire n'a pas acquis de compensations.

**EST** : Façon désuète d'appeler l'aile roi. **ÉTOUFFÉ (mat à l')** : Schéma de mat où un cavalier fait échec et mat à un roi dont toutes les cases de fuite sont occupées par ses propres unités.

**ÉTUDE** : Composition artistique dont la donnée est, traditionnellement, « les blancs jouent et gagnent » ou « les blancs jouent et font nulle ». Alors que dans un problème il faut chercher le mat, une étude où les blancs doivent gagner réclame d'aboutir parfois à un mat, mais le plus souvent à une position connue comme gagnante. En cela

designer un mode de développement des noirs dans l'ouverture. Par exemple la Défense sicilienne.

**DÉNUDÉ (roi)** : Un roi est ainsi quand plus aucun pion de son camp ne le protège.

**DÉPOUILLÉ (roi)** : Se dit d'un roi dont toutes les unités de son camp sont sorties de l'échiquier, capturées. Même avec toute la bonne volonté de l'adversaire, la victoire est alors impossible, la partie nulle devenant l'objectif maximum.

**DÉROQUER** : Faire perdre à l'adversaire le droit de roquer. On y parvient en le forçant à bouger le roi ou les deux tours.

**DÉVELOPPEMENT** : Position occupée par une pièce (sauf les rois et les pions) après son premier coup. Se dit aussi de la mobilisation générale des pièces d'un camp. On parle ainsi d'un « bon » développement quand dame, tours, fous et cavaliers ont quitté leurs emplacements initiaux pour occuper des postes actifs.

**DÉVIATION** : Action consistant à forcer une pièce adverse à se déplacer, et créer ainsi un dommage pour le camp opposé.

**DOMINÉE (pièce)** : Quand toutes les cases où elle peut se rendre sont contrôlées par l'adversaire, une pièce est dite « dominée ».

**DOUBLE (attaque)** : C'est le fait de menacer deux objectifs distincts en un seul coup. Ce genre d'attaque est bien entendu plus difficile à parer, et donc plus efficace, qu'une menace simple.

**DOUBLE (échec)** : Attaque, avec deux pièces différentes, et simultanément, du roi adverse. Seul le déplacement du roi constitue une parade à un échec double.

**DOUBLÉS (pions)** : Deux pions du même camp sont doublés s'ils se trouvent sur la même colonne. En général ils sont ainsi en position de faiblesse.

**ÉCHANGE** : Capture, par chaque camp, d'une pièce de même valeur. Si un échange n'amène donc ni gain ni perte matérielle, il est en revanche souvent employé pour améliorer ses chances, par exemple en troquant une pièce bien placée de l'adversaire contre une pièce mal placée de son propre camp.

objectif concret. Une combinaison bien réalisée peut ainsi amener un petit avantage ou, carrément, l'échec et mat.

**CONTRE-ATTAQUE** : Une attaque en réponse à une attaque.

**CONTRE-GAMBIT** : Voir GAMBIT.

**CONTRE-JEU** : Défense active pouvant déboucher sur une contre-attaque. Trop de contre-jeu peut dissuader l'adversaire d'attaquer.

**CONTRÔLE** : On dit qu'une pièce (pas un pion) *contrôle* une case si elle peut s'y rendre en un coup. Le contrôle est appelé « protection » si la case est occupée par une pièce amie. Un pion, quant à lui, contrôle seulement les cases où il peut se rendre pour capturer une unité ennemie.

**COULOIR (mat du)** : Cas d'échec et mat donné par la dame ou la tour, le long d'une rangée ou d'une colonne, et où le roi est bloqué sur cette ligne par ses propres pièces.

**COUP** : Déplacement d'une pièce d'une case à une autre, que celle-ci soit occupée ou non. Une partie d'échecs est la succession de coups, alternativement par l'un et l'autre camp. Par tradition les blancs effectuent le premier coup d'une partie d'échecs.

**COUVRIR** : Se défendre contre une attaque d'une pièce adverse à longue portée en interceptant sa ligne d'action.

**CROISÉ (échec)** : Un échec au roi en réponse à un échec au roi. C'est un cas particulier de contre-attaque.

**DAMER** : Terme un peu désuet pour désigner l'action de pousser un pion sur la dernière rangée et de le transformer en dame.

**DÉCOUVERTE (échec à la)** : Échec au roi effectué par une pièce que l'on démasque. La batterie est une formation toute désignée pour effectuer un échec à la découverte. L'intérêt de celui-ci vient du fait que l'on peut créer une deuxième menace, en dehors de l'échec au roi, avec la pièce qui *découvre*.

**DÉFENSE** : Ensemble des moyens pour parer une attaque. S'emploie aussi pour

les études ressemblent, beaucoup plus que les problèmes, aux parties d'échecs réelles.

**FAIBLESSE** : Point faible d'un camp. Il existe toutes sortes de faiblesses dont les plus fréquentes sont les pions faibles (dont la défense handicape un camp en lui restreignant le choix de ses coups), les cases faibles (où l'adversaire pourrait s'infiltrer) et les pièces mal placées (faiblesse souvent moins grave car moins persistante).

**FERMÉ (jeu)** : Position dans laquelle les possibilités de menaces directes sont peu nombreuses à cause du manque de lignes ouvertes pour les pièces à longue portée. Souvent des chaînes de pions imbriqués et immobilisés occupent alors le centre. Une pièce s'y trouve pourfiant à l'aise : le cavalier, qui ne cruint pas les obstacles.

**FERMÉES (ouvertures)** : Ce terme désigne tous les débuts qui ne commencent pas par la double poussée du pion blanc de e2 en e4. La dénomination est abusive puisque les parties commençant par 1.e4 amènent parfois un jeu fermé, et que d'autres débuts peuvent engendrer des jeux ouverts.

**FIANCHETTO** : Développement du fou d'une case devant le cavalier, sur une des grandes diagonales a1-h8 ou h1-a8. Les fianchetti blancs seront sur b2 et g2, les noirs sur b7 et g7.

**FIGURE** : Une pièce qui n'est pas un pion.

**FINALE** : Dernière phase de la partie, après l'ouverture et le milieu de jeu, dans laquelle la possibilité de promouvoir les pions est le facteur prépondérant. L'étude de ce domaine des échecs est généralement divisée en quatre parties : les finales de dames, les finales de tours, les finales de pièces mineures et les finales de pions.

**FORCÉ (coup)** : Coup dicté par la situation et constituant l'unique réplique évitant une défaite évidente.

**FORTE (case)** : Case qu'une figure peut occuper sans craindre d'y être jamais attaquée par un pion adverse.

**FOU (bon)** : Se dit d'un fou qui n'est pas gêné dans ses évolutions par les pions de son propre camp, ceux-ci étant placés sur des cases de couleur différente des siennes.