

FOU-PION

Fou enfermé par une chaîne de pions de son camp se trouvant sur sa couleur. Réduit dans sa mobilité, il équivaut pratiquement à un pion, d'où son nom.

FOURCHETTE

Attaque simultanée de deux pièces par un pion ou un cavalier (Exemple : *fourchette au roi et à la dame*). A noter que couteau n'est pas encore rentré dans le vocabulaire pourtant fleuri du jeu d'échecs.

GAFFE (voir chapitre 16 et introduction du chapitre 4)

GAMBIT (de l'italien *gambetto*, croc-en-jambe)

Sacrifice intéressé d'un pion ou d'une pièce dans le but d'en retirer une attaque. Si l'adversaire sacrifie également, le gambit devient contre-gambit.

GRABER

Argotique : prendre, capturer.

G.M.I.

Abréviation de grand maître international.

ISOLANI

Pion isolé, c'est-à-dire non soutenu en diagonale ou de manière adjacente par l'un de ses compères.

LIGNE

Traverses, colonnes et diagonales. Ouvrir les lignes, c'est mettre l'échiquier en ébullition. L'action des pièces s'en trouve décuplée.

LEVIER

Poussée de pions fatale à la chaîne de pions adverse. (Exemple : le levier f4 a fait sauter le point fort e5)

LIBÉRATION

Un coup « libérateur » soulage la position soumise des pressions comme un clouage, une attaque ou un avantage positionnel.

LOURDE (pièces)

Par pièce lourde, on entend dame ou tour. Cavaliers et fous sont dénommés pièces légères ou mineures.

MAT

Forme d'atrophie chronique d'un monarque incapable de se soustraire à un échec adverse. Certains *mats* sont répertoriés. (Exemple : mat du couloir, mat des sots, mat à l'étouffé, etc...)

M.I.

Abréviation de maître international.

MINORITÉ (attaque de)

Elle a lieu quand deux pions s'échangent contre trois d'une même aile afin de créer des faiblesses et une pression durable sur les colonnes.

PASSÉ (pion)

Pion dont la marche ne peut être entravée par aucun pion ennemi sur sa colonne ou une colonne adjacente.

PAT

Délicieuse impuissance royale. Un joueur au trait est pat quand, n'étant pas en échec, il ne peut bouger ni son roi ni aucune autre pièce. La partie est déclarée nulle.

PASSANT* (prise en)

Se dit de tout pion adverse sur votre quatrième rangée et pouvant prendre l'un des vos pions que vous avez avancé de deux pas sur l'une des deux cases adjacentes au coup précédent. Compliqué ? Mettez, par exemple, un pion noir à f4 et deux pions blancs à e2 et g2. Si les blancs jouent g2-g4, les noirs prennent le pion blanc en *passant* par f4xg3. (*Idem*, si e2-e4, f4xe3 est possible). La prise en passant n'est pas obligatoire.

PERCÉE

Intrusion dans la position ennemie, généralement par une brèche créée dans une structure de pions.

POINTE

Brillant coup caché qui justifie un plan ou une combinaison. La pointe est généralement accompagnée de !! (signifie bon coup) par les commentateurs.

POSITIONNEL

Qui dépend d'un jeu de position et de construction.

QUALITÉ

Gagner ou perdre la qualité, c'est troquer une tour contre un cavalier ou un fou. Vous gagnez la qualité quand vous capturez la tour.

RETENU (voir CENTRE)**RONDE**

Journée de jeu. Les tournois *open* comptent de cinq à onze rondes. Chacun joue donc de cinq à onze parties. Il n'y a pas d'élimination comme au tennis par exemple.

SACRIFICE

Perte volontaire de matériel en vue d'une attaque. L'idée du sacrifice a de si grands impacts psychologiques que selon l'ancien champion du monde Wilhelm Steinitz, « la meilleure façon de réfuter un sacrifice (ou gambit), c'est de l'accepter ».

SEMI-OUVERT

Cas où un pion et un seul occupe une colonne. (début semi-ouverts, colonne semi-ouverte).

STYLACK

Familièrement, un cavalier hors-jeu.