

Vocabulaire technique simplifié

Qualité.

Différence de deux pions entre un fou ou cavalier et une tour. Si on échange un fou ou un cavalier contre une tour on gagne une qualité, l'adversaire perd la qualité. Si on échange une tour contre un fou ou un cavalier on donne une qualité !

Gambit.

Donner un pion. Dans le cadre des ouvertures on a par exemple le gambit dame 1.d4 d5 2.c4 ou le gambit roi 1.e4 e5 2.f4 ces deux gambits ayant pour but une lutte pour le centre. Il existe d'autres gambit ayant pour but l'accélération du développement, par exemple le Gambit From 1.f4 e5. Un gambit s'accepte ou se refuse, on parle dans ce cas d'un gambit refusé ou accepté.

Fourchette.

Terme tactique où un pion ou un cavalier attaque simultanément deux unités. Ne pas confondre avec une attaque double qui est un terme tactique différent !

Pièce mineure.

Fou ou Cavalier.

Echec à la découverte.

Donner échec en jouant une pièce qui découvre une pièce qui elle-même donne échec. Ce n'est pas la pièce manipulée qui donne échec mais celle qui est découverte.

Avoir le trait.

Quand j'ai le trait je dois jouer. Trait aux Blancs les Blancs doivent jouer, trait aux Noirs les Noirs doivent jouer.

Autrement dit, le joueur qui *a le trait* ou *est au trait* est celui dont c'est le tour de jouer.

Les règles du jeu d'échecs n'autorisent pas de passer son tour, le joueur au trait est donc dans l'obligation de jouer un coup.

Au démarrage d'une partie d'échecs, le trait est aux blancs, c'est-à-dire que les blancs commencent. Ceci est considéré comme un avantage (dit *avantage du trait*).

Il peut arriver qu'avoir le trait devienne désavantageux. Dans ce cas, on peut parfois passer le trait à l'autre camp par une manœuvre appelée triangulation. Mais si cette manœuvre n'est pas possible, et que tous les coups jouables dégradent la position alors qu'avec l'adversaire au trait la position pourrait être sauvée, on est en position de zugzwang.

Blitz.

Le **blitz** (d'un mot allemand qui signifie « éclair »), ou jeu éclair, consiste à limiter la durée de la réflexion par joueur à 10 minutes ou moins.

Dans le cas des cadences à incrément, on parle de blitz quand le temps initial plus 60 fois l'incrément est égal ou inférieur à 10 minutes.

Zugzwang.

Le terme *zugzwang* signifie un « coup contraint » au sens d'« être obligé de jouer » et non au sens qu'il n'y a plus qu'un seul coup jouable (auquel cas on utilise le terme « forcé » et non *zugzwang*).

Ce terme vient de l'allemand *Zug*, « coup », et *Zwang*, « contrainte ». Le *zugzwang* est également un concept important dans les autres jeux qui, comme les échecs, n'autorisent pas à « passer son tour », tels que le jeu de dames, d'Othello, d'Awélé, de Nim ou encore de Bagh Chal.

Lors d'un problème d'échecs et d'une fin de partie, « être en *zugzwang* » se rapporte à la situation d'un joueur obligé de jouer un coup qui lui fera nécessairement perdre ou dégrader sa position ; s'il avait le droit de ne pas jouer à ce tour, le camp en *zugzwang* n'affaiblirait pas sa position. Le fait d'avoir le trait constitue alors un désavantage car, durant un *zugzwang*, tous les coups possibles entraînent un dommage dans la position sur l'échiquier. Dans ce sens, le terme « *zugzwang* » a la même signification que le « blocus » dans la composition échiquéenne.

Le *zugzwang* intervient surtout dans les fins de parties où c'est un thème très courant. Un exemple typique est l'opposition des rois dans les finales de pions.

☞ On parle parfois de Zugzwang réciproque, cas où si les deux joueurs avaient le trait ils seraient en *zugzwang*.

Sous promotion.

Quand un pion arrive sur la 8^e traverse pour les Blancs donc ou la première pour les Noirs et qu'il ne se transforme pas en dame on parle alors de sous promotion. Le pion dans ce cas se transforme en tour, cavalier ou fou. Il n'a pas le droit de se transformer en roi ou de rester pion.

Zeitnot.

Un joueur est en **zeitnot** (de l'allemand *Zeit* = temps et *Not* = pénurie, détresse, urgence) quand il manque de temps avant le contrôle des 40 coups.

Fianchetto.

Développer les fous sur les grandes diagonales. Pour les Blancs en g2 ou b2, pour les Noirs en g7 ou b7. On parle aussi de petites chapelles.

Mauvais fou.

Un mauvais fou est un fou qui ne circule pas ou peu, qui n'a pas ou peu de possibilités. Cette notion de mauvais fou est liée à la notion de « complémentarité des couleurs », c'est-à-dire que si un fou circule sur les cases blanches l'idéal pour lui est que ses pions soient sur noir, simple et logique. Si l'adversaire a ses pions sur blanc le fou sera gêné mais ces mêmes pions (sur blanc donc) peuvent devenir des cibles, notamment en finale !