

# Glossaire des termes stratégiques

**Avant-poste** – Une case située dans le camp adverse et qui ne peut pas être attaquée par un pion. C'est une case idéale pour un Cavalier, surtout au centre. Les avant-postes situés sur les colonnes extérieures conviennent mieux aux Tours.

**Avantage d'espace** – Un joueur dispose d'un avantage d'espace quand il contrôle une plus grande portion de l'échiquier que son adversaire. Ses pièces ont alors plus de liberté de mouvement.

**Blocage** – Le fait de placer une pièce devant un pion pour l'empêcher d'avancer. Le Cavalier excelle dans ce rôle, surtout au centre.

**Bon Fou** – Un Fou dont les diagonales ne sont pas obstruées par des pions amis, notamment centraux, fixés sur des cases de la même couleur que celles sur lesquelles il évolue. Si par exemple les Blancs ont des pions fixés en d4 et e5, alors le Fou de cases blanches est leur bon Fou.

**Centralisation** – Le fait de placer les pièces dans la zone centrale de l'échiquier. La plupart des pièces, à l'exception peut-être de la Tour, ont intérêt à être centralisées, car elles contrôlent alors plus de cases et rayonnent sur tout l'échiquier.

**Centre classique** – Deux pions placés côte à côte, en phalange, sur la quatrième rangée, au centre.

**Centre solide** – Centre qui favorise une attaque à l'aile parce que l'adversaire ne pourra pas ouvrir rapidement de lignes centrales.

**Centre** – Les quatre cases au milieu de l'échiquier : d4, e4, d5 et e5.

**Centre étendu** – Les seize cases au centre de l'échiquier (c3-c6-f6-f3).

**Chaîne de pions** – Pions amis disposés en diagonale sur des cases de même couleur, comme les maillons d'une chaîne.

**Coin** – Pion très avancé qui coupe la position adverse en deux en s'y enfonçant. Par exemple, un pion noir en f3 devant un pion blanc en f2 empêchera une Tour blanche en h2 de venir en a2. Il est particulièrement intéressant d'enfoncer un coin aux alentours du Roi, car le pion avancé permet la création de réseaux de mat.

**Colonne ouverte** – Une colonne ne comportant aucun pion d'aucune couleur. Les Dames et surtout les Tours raffolent des colonnes ouvertes.

**Colonne semi-ouverte** – Une colonne sur laquelle se trouve un pion d'une couleur, mais pas de l'autre. Par exemple, s'il y a un pion noir mais pas de pion blanc sur la colonne e, alors les Blancs ont une colonne semi-ouverte. Les pièces lourdes vont pouvoir faire pression sur cette colonne. La colonne semi-ouverte est souvent préférable à la colonne ouverte, car elle est à sens unique : les Tours adverses ne peuvent pas en contester le contrôle.

**Coordination** – Collaboration harmonieuse des pièces. La paire de Fous est toujours coordonnée, de même que deux Cavaliers sur des cases adjacentes, qui couvrent alors 16 cases sans doublons.

**Paire de pions isolée** – Un pion d en quatrième rangée défendu par un pion sur la colonne c, sans aucun pion allié sur les colonnes b et e. Si le pion c avance, ils se transformeront en pions pendants.

**Domination** – Une pièce est considérée comme dominée lorsqu'elle ne peut se déplacer vers aucune case sûre.

**Développement classique** – Un plan de développement fondé sur l'occupation du centre. Les Blancs vont par exemple chercher à placer des pions en e4 et d4 avant de développer les pièces vers le centre.

**Développement correct** – Développement fondé sur un bon plan. Un développement sans plan est le meilleur moyen d'avoir des pièces mal placées.

**Développement hypermoderne** – Contrôle du centre à distance avec les pièces, au lieu d'une occupation par les pions. Par exemple, un Cavalier noir en f6 contrôle e4 et d5, tout comme le fait un Fou en g2.

**Développement** – Le fait de mettre les pièces en jeu. Attention, il ne s'agit pas simplement de leur faire quitter leur case de départ – il faut aussi qu'elles contribuent au bon déroulement du plan, qu'elles contrôlent des cases importantes et collaborent avec les autres pièces. Dans une position ouverte, il peut s'avérer décisif de se développer plus rapidement que l'adversaire.

**Échec perpétuel** – Lorsqu'un des deux camps peut donner échec indéfiniment, la partie est nulle.

**Étau de Maróczy** – Une formation de pions centrale mise au point par un grand joueur hongrois, Géza Maróczy. La structure se produit après 1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4

4.♗xd4 g6 5.c4 suivi de ♗c3 : les Noirs auront du mal à jouer ...d5. Les Blancs en retirent un avantage d'espace, mais pas nécessairement un avantage tout court. On le retrouve dans plusieurs ouvertures, avec des ordres de coups variables – ce n'est pas la séquence de coups qui compte, mais la structure qui en découle.

**Fianchetto** – Développement d'un Fou sur une des grandes diagonales après la poussée du pion b ou g. La séquence g3 et ♗g2 constitue un fianchetto, par exemple.

**Flexibilité** – Le fait de conserver de nombreuses options stratégiques.

**Grande diagonale** – La diagonale a1-h8 ou h1-a8.

**♗lot de pions** – Groupe de pions liés de même couleur. On considère généralement qu'il est avantageux d'avoir moins d'îlots que l'adversaire, surtout en finale.

**Initiative** – La possibilité d'enchaîner les menaces.

**Majorité de pions qualitative** – Structure de pions permettant d'envisager la création d'un fort pion passé alors qu'il n'y a pas réellement de majorité quantitative – lorsque les pions sont très avancés ou moins affaiblis par exemple.

**Majorité de pions** – Un nombre de pions supérieur à celui de l'adversaire dans un secteur donné de l'échiquier. Si par exemple tu as trois pions à l'aile dame et ton adversaire seulement deux, tu as une majorité de 3 contre 2 à l'aile dame. Une majorité ne comportant pas de faiblesse peut généralement aboutir à la création d'un pion passé.

**Mauvais Fou** – Un Fou bloqué par ses propres pions (notamment centraux) fixés sur des cases de la même couleur que lui.

Si par exemple les Noirs ont des pions fixés en e6 et d5, alors le Fou de cases blanches est le mauvais Fou.

**Montée de la Tour** – Activation de la Tour devant ses pions et non pas derrière.

**Neutraliser** – Réduire l'efficacité d'une pièce en lui opposant une pièce du même type, ou en l'échangeant contre celle-ci. Par exemple, un Fou en fianchetto en b7 peut être neutralisé par un Fou en g2.

**Paire de Fous** – Avoir deux Fous alors que l'adversaire ne les a plus (il a deux Cavaliers ou un Fou et un Cavalier). C'est un avantage la plupart du temps car les deux Fous peuvent se coordonner très harmonieusement.

**Petit centre** – Centre constitué d'un unique pion central en quatrième rangée, face à un pion adverse sur la colonne adjacente, mais sur sa troisième rangée. Après 1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.d4 exd4 4.♗xd4, les Blancs ont le petit centre.

**Phalange** – Pions situés sur des colonnes adjacentes et progressant côte à côte.

**Pion arriéré** – Un pion qui ne peut ni avancer, ni être protégé par un autre pion. Il risque de devenir faible, ainsi que la case qui se trouve devant lui.

**Pion isolé** – Un pion qui n'a aucun pion ami sur les colonnes adjacentes. Ne pouvant être protégé par un pion, il doit être soutenu par les pièces si nécessaire. La case située devant lui peut constituer un bon avant-poste pour une pièce ennemie, qui ne pourra être délogée par un pion.

**Pion passé** – Pion n'ayant aucun pion ennemi devant lui, ni sur sa colonne, ni sur l'une des colonnes adjacentes. Seules les pièces adverses peuvent s'interposer entre

lui et sa case de promotion.

**Pions doublés** – Deux pions de la même couleur situés sur la même colonne. Celui qui se trouve derrière risque de manquer de mobilité, ce qui en fait une cible potentielle. Les pions doublés peuvent aussi dévaluer une majorité de pions, devenue incapable de produire un pion passé.

**Pions pendants** – Si les Blancs ont des pions en d4 et c4, mais aucun sur les colonnes b et e, on dit qu'ils ont des pions pendants. Bien qu'ils puissent devenir faibles en finale, ils ont un réel potentiel dynamique en milieu de partie, chacun des deux menaçant d'avancer de manière agressive.

**Pièce superflue** – Pièce qui ne peut pas aller occuper une bonne case parce qu'une pièce amie l'occupe déjà. Ce problème s'applique avant tout aux Cavaliers : si le Cavalier f3 veut occuper e5 mais que son collègue s'y trouve déjà, il devient une pièce superflue.

**Pièces lourdes** – La Dame et les Tours.

**Pièces mineures** – Les Fous et les Cavaliers.

**Position fermée** – Position dans laquelle il n'y a pas eu d'échange de pions au centre. Dans ce cas, il peut s'avérer préférable de manœuvrer pour placer les pièces sur leurs meilleures cases, au lieu de rechercher un développement rapide.

**Position ouverte** – Position ne comportant que très peu, voire pas du tout de pions centraux. Il faut alors se développer et roquer rapidement.

**Principe des deux faiblesses** – Il n'est pas facile de gagner lorsque l'adversaire n'a qu'une seule faiblesse. Quand il y a en a deux, les chances de gain sont bien plus grandes, car il devient possible de « faire cra-

quer » la défense en attaquant tour à tour les deux faiblesses. Dans ce contexte, le terme « faiblesse » s'entend dans un sens très large comme possibilité de créer des menaces ou de mettre l'adversaire en difficulté.

**Pseudo-sacrifice** – Sacrifice qui donne un résultat immédiat. Il peut servir à forcer un échange : par exemple, après 1.c4 e5 2.♖c3 ♜f6 3.♜f3 ♜c6 4.e4 ♙c5 5.♜xe5, si les Noirs acceptent le pseudo-sacrifice par 5...♜xe5, les Blancs regagnent la pièce avec la fourchette 6.d4.

**Roi exposé** – Un Roi vulnérable qui n'est plus protégé par ses pions et manque de pièces pour le défendre.

**Rupture de pion** – Coup de pion qui menace de prendre un pion ennemi, modifiant ainsi la structure. C'est souvent une bonne méthode pour libérer sa position ou pour se débarrasser d'un pion arriéré, par exemple.

**Sacrifice de qualité** – Sacrifice d'une Tour (5 points) contre un Cavalier ou un Fou (3 points).

**Sacrifice positionnel** – Type de sacrifice qui ne donne pas tout de suite de résultat tangible tactiquement, mais repose sur des considérations positionnelles à long terme.

**Surprotection** – Concept inventé par Nimzowitsch. L'idée est de défendre un point important une fois de plus que strictement nécessaire, de manière à libérer l'un des défenseurs en cas de besoin.

**Tension** – Il y a tension de pions lorsqu'un échange de pions est rendu possible. On dit que la tension est maintenue tant qu'aucun des deux camps ne prend l'initiative d'échanger ou de pousser. Après 1.e4 d5, une tension apparaît et il faut prendre une décision car les Noirs vont simplement prendre le pion e4.



Un Roi exposé