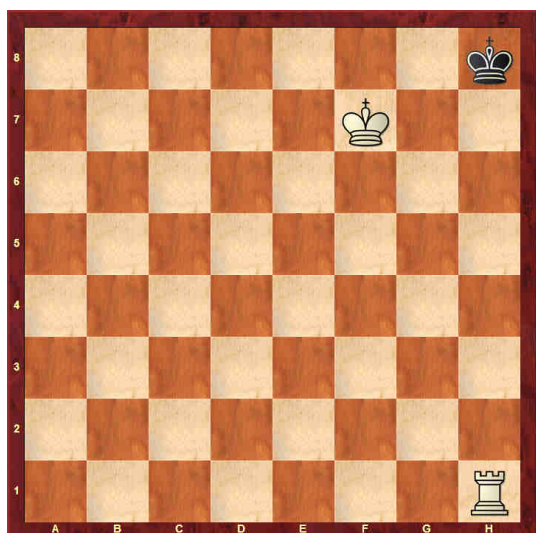
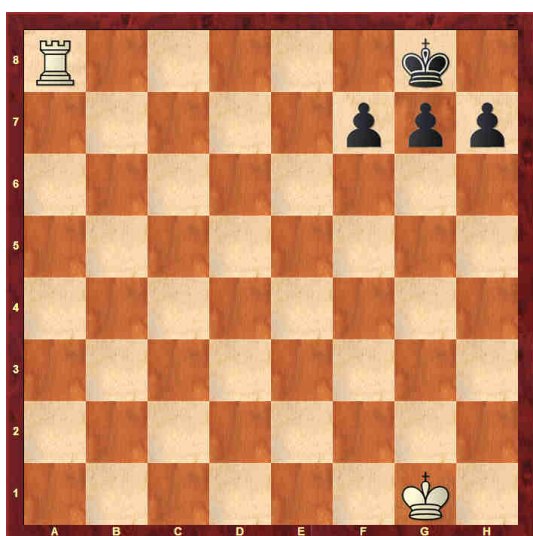


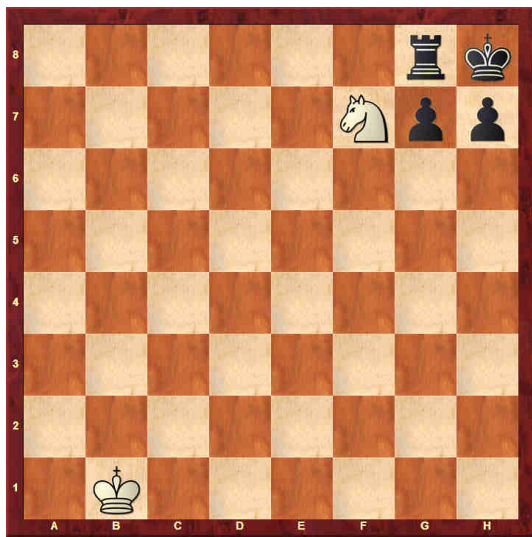
Le mat de l'escalier : une tour (dame) bloque le roi) pendant que l'autre tour fait échec au roi. L'objectif est d'amener le roi adverse au bord de l'échiquier pour lui faire échec et mat. Si une des deux tours est attaquée, elle doit aller de l'autre côté de l'échiquier



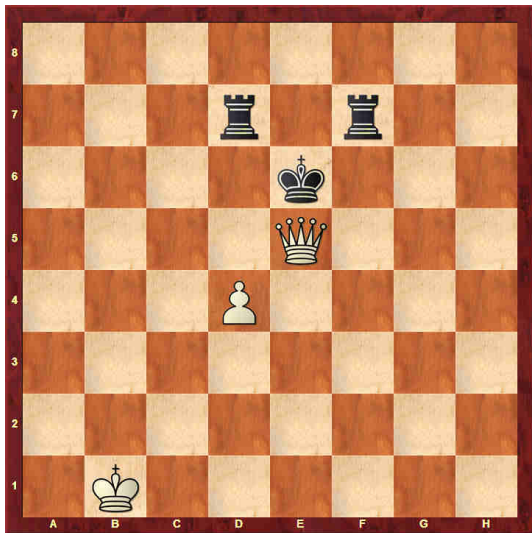
Le mat de la dame et la tour : Il faut enfermer le roi dans un carré de plus en plus petit pour ensuite lui faire échec et mat au bord ou dans un coin de l'échiquier.



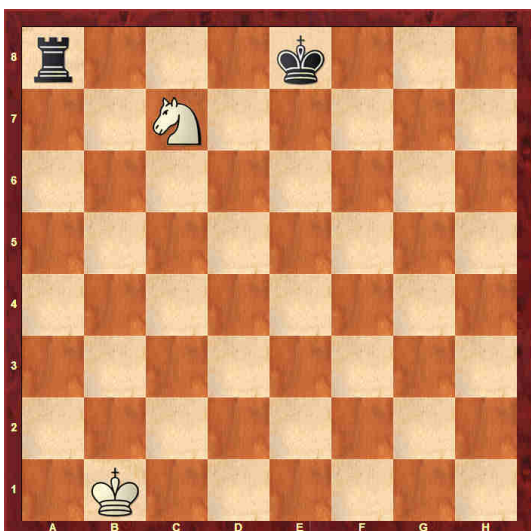
Le mat du couloir : le roi est enfermé entre deux murs qui sont en général le bord de l'échiquier et trois pions.



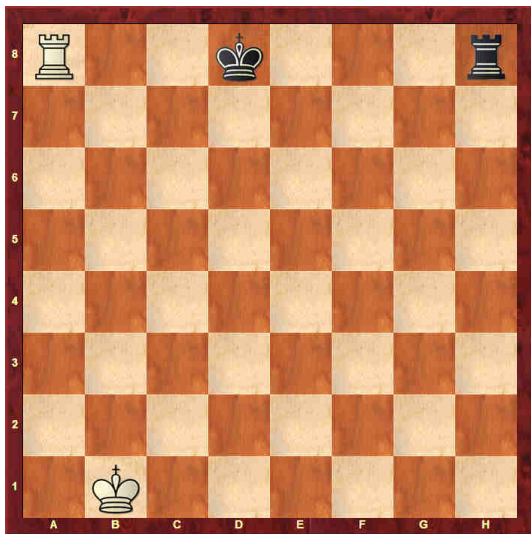
Le mat étouffé : le roi est bloqué par ses propres pièces. Il ne peut plus respirer. Souvent une seule pièce peut faire échec et mat.



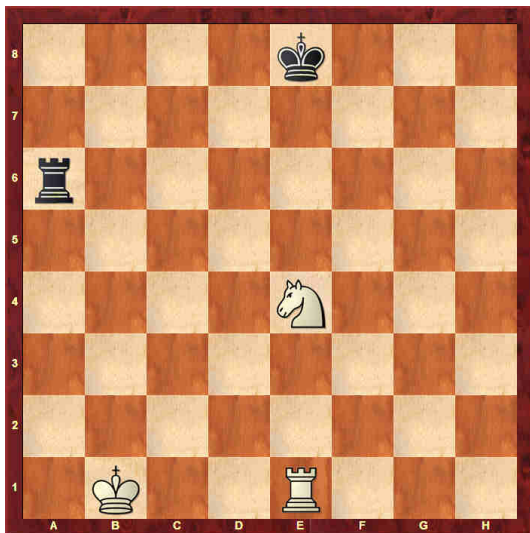
Le mat des épaulettes : le roi (la tête) est bloqué par deux de ses pièces (les épaules).



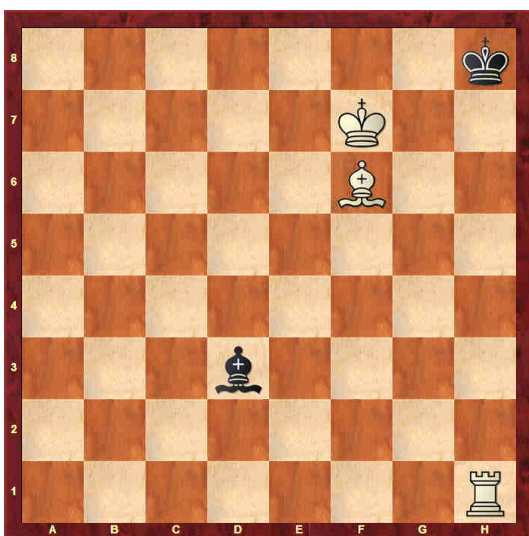
La fourchette : une pièce attaque deux pièces en même temps avec gain de matériel



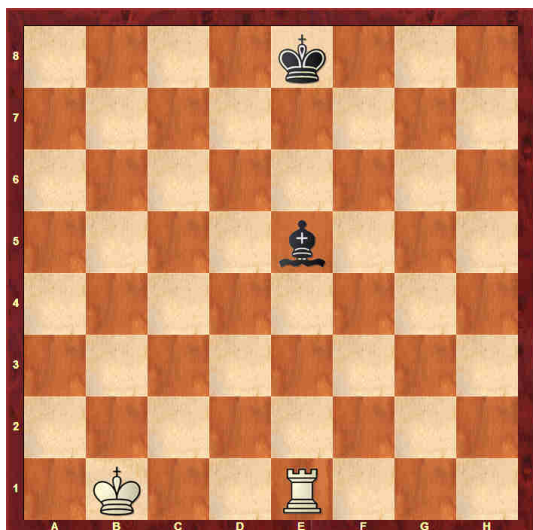
L'enfilade : une pièce attaque deux pièces qui sont sur la même ligne avec gain de matériel.



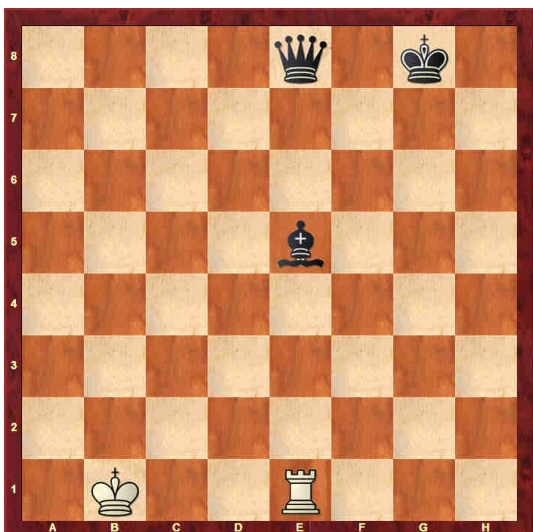
L'échec à la découverte : deux pièces sont sur la même ligne que le roi adverse. Une pièce bouge et le roi se retrouve en échec. Le roi doit alors se défendre contre l'échec, ce qui permet à la pièce qui bouge de ne pas être en danger et d'attaquer une autre pièce qui ne peut pas s'enfuir.



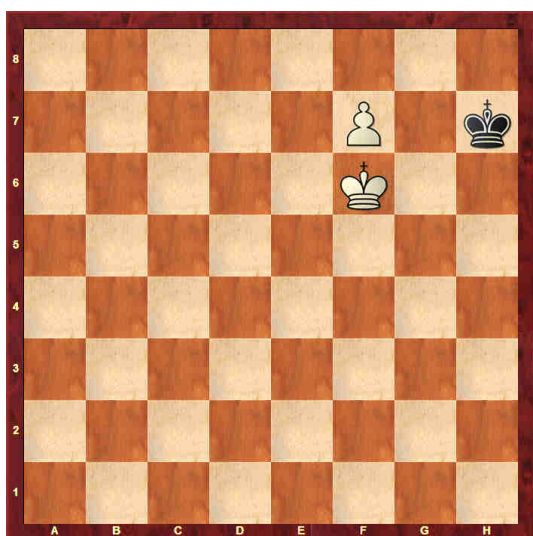
L'échec double : deux pièces font échec et même temps. C'est forcément un échec à la découverte. Le roi est obligé de bouger, les autres pièces ne pouvant pas le défendre.



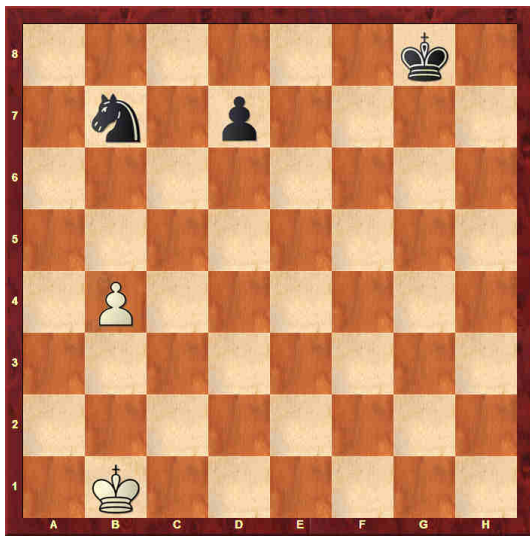
Le clouage absolu : une pièce ne peut bouger car elle mettrait son roi en échec.



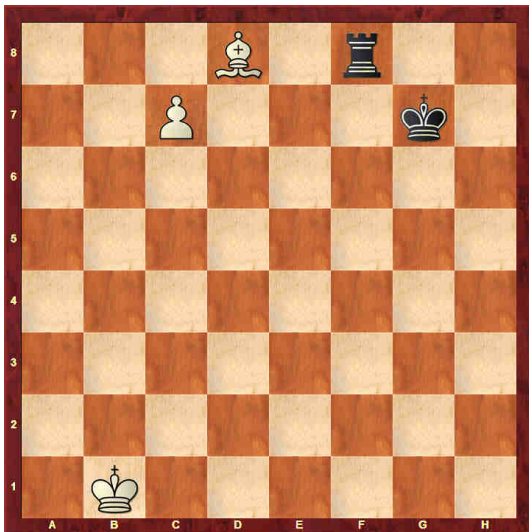
Le clouage relatif : la pièce peut bouger mais il est alors possible de prendre une pièce (avec gain de matériel).



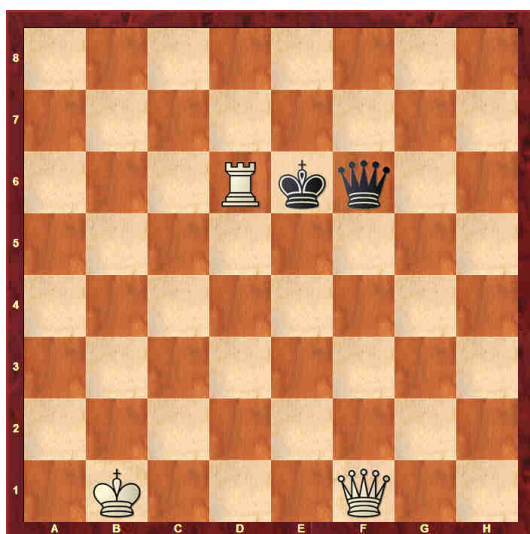
La sous-promotion : un pion se transforme en autre chose qu'en dame.
La sous-promotion se fait souvent pour éviter le pat.



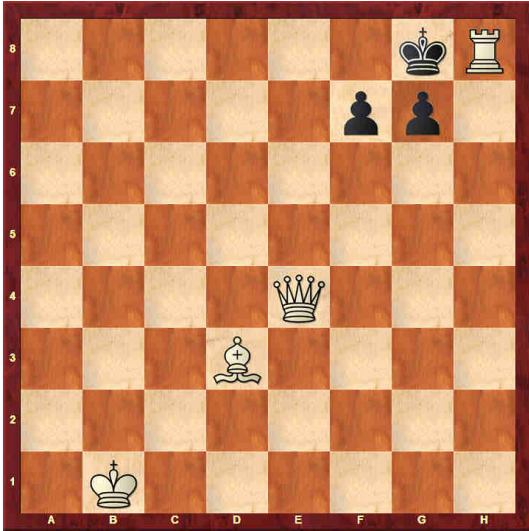
Le pion passé est un pion qui ne peut pas être arrêté par un autre pion.
Si une pièce peut l'arrêter, le pion est tout de même considéré comme passé.
L'objectif du pion passé est d'aller se transformer.



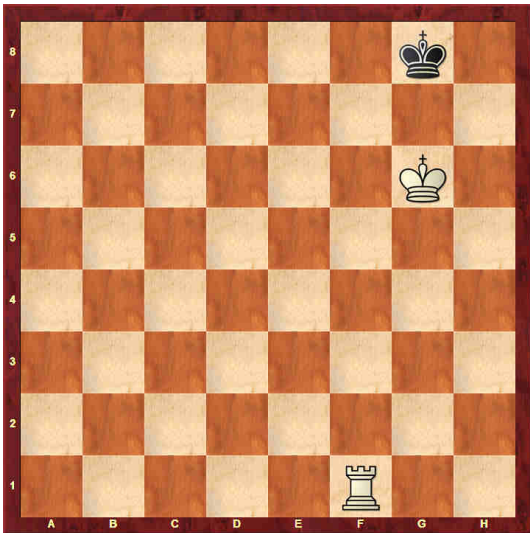
Intercepter une pièce consiste à l'empêcher de jouer son rôle qui est souvent de défendre.



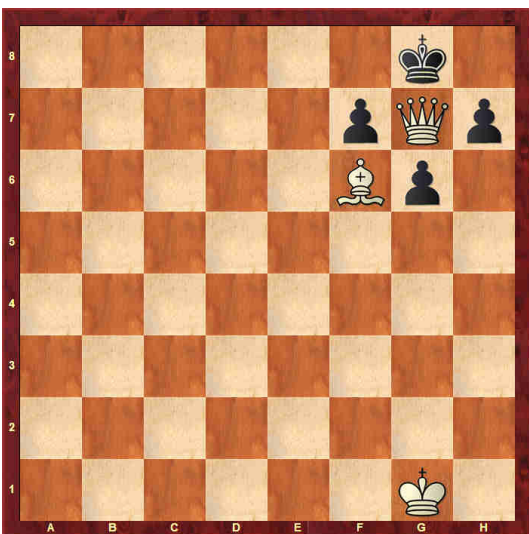
Dévier une pièce consiste à la faire partir de la case où elle se trouve.



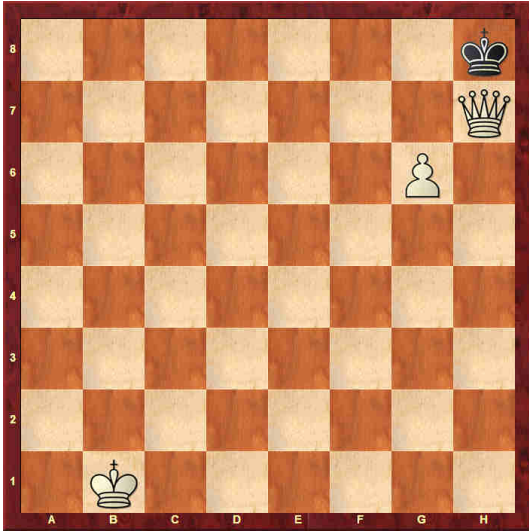
Attirer une pièce consiste à la faire venir sur une case.



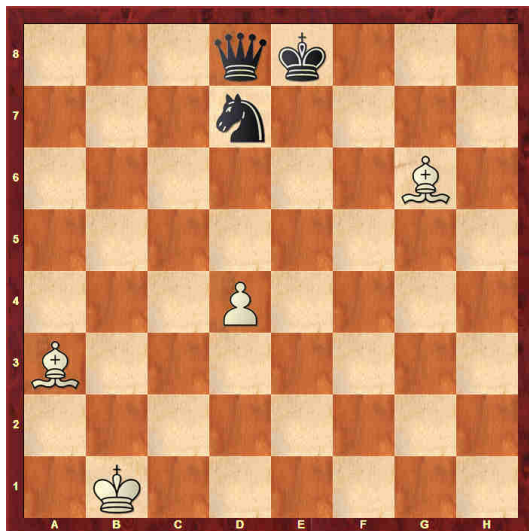
Un joueur est en zugzwang lorsqu'il n'a que des mauvais coups à jouer.



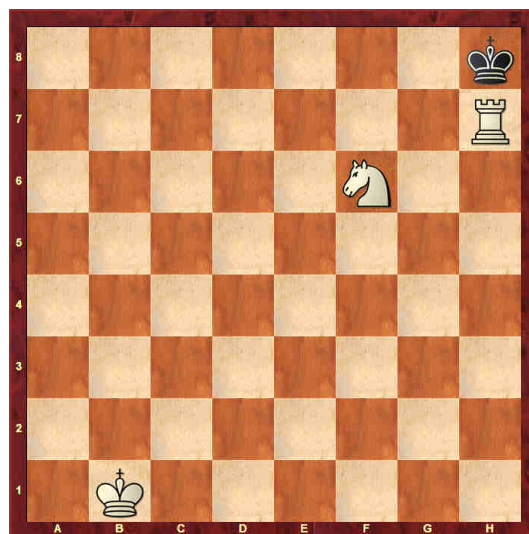
Le mat de Lolli se fait avec un pion ou un fou en f6 qui va protéger la dame en g7.



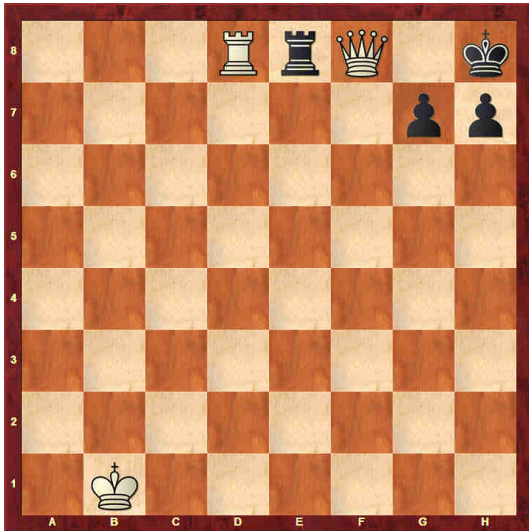
Le mat de Damiano se fait avec un pion en g6 et une dame en h7.



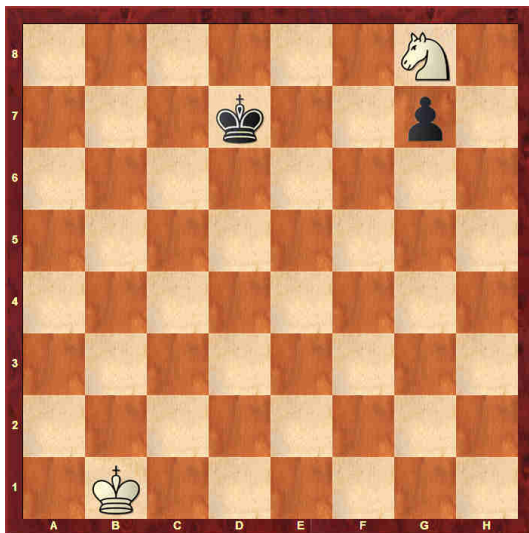
Le mat de Boden se fait avec deux fous qui ne vont pas dans la même direction.



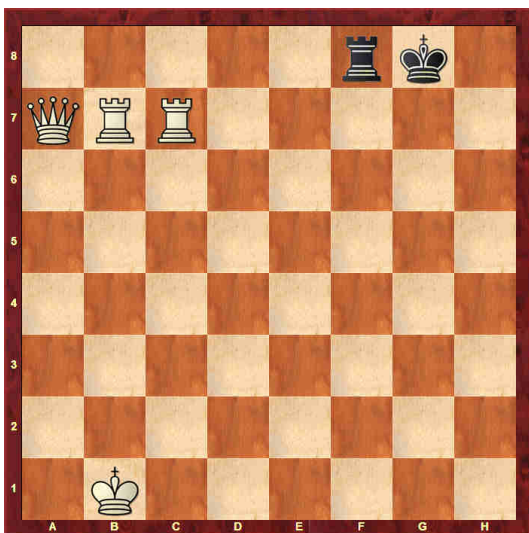
Le mat des Arabes se fait avec un cavalier et une tour, la plupart du temps au bord de l'échiquier.



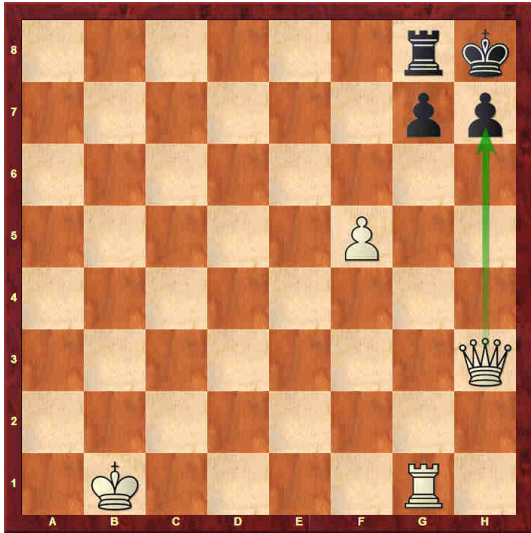
Les rayons X permettent de protéger une pièce à travers une autre pièce.



Une pièce est enfermée lorsqu'elle n'a pas de cases où aller sans être prise.



L'objectif des tours et de la dame est d'aller sur la septième (deuxième) rangée pour attaquer les pièces adverses.



Eliminer un défenseur consiste à prendre une pièce qui défendait une autre pièce.

