

Аванпост — клетка, которая по ходу игры уже не сможет попасть под бой пешки соперника.

«Армагеддон» — партия, которая играется на необычных условиях: белые имеют 5 минут на обдумывание, а черные — 4 минуты, однако белых устраивает только выигрыш.

Батарея — две (или более) фигуры, объединение которых усиливает потенциал атаки (давления).

Блиц — молниеносная игра, при которой используется экстремально укороченный контроль времени.

Блокáда — стратегия ограничения подвижности пешек и фигур противника.

Блóкер — фигура, блокирующая продвижение вражеской пешки.

Быстрые шахматы (рапид) — партия в шахматы с укороченным лимитом времени на обдумывание.

Вертикаль — поля шахматной доски с одинаковым индексом буквы (например, вертикаль f).

Вечный шах — ситуация, в которой одна из сторон (как правило, сильнейшая) не может избежать серии повторяющихся шахов.

Взятие на проходе — взятие пешкой пешки противника на поле, которое она пересекла, делая свой «двойной ход».

Вилка — ход, после которого под боем оказываются две (и более) фигуры противника.

Выжидательный ход — ход, ничего принципиально не меняющий в характере позиции и ставящий целью выяснить намерения противника, передав ему очередь хода.

Гамбит — разновидность дебюта, в котором осуществляется жертва материала (обычно пешки, реже фигуры) ради быстройшего развития.

Гардэ (фр. *gardez* «берегите(сь)») — нападение на ферзя.

Горизонталь — поля шахматной доски с одинаковым индексом цифры («первая горизонталь», «пятая горизонталь» и т. п.).

Дальнобойная фигура — фигура, дальность передвижения которой ограничена только размерами доски и расположением других фигур: ферзь, ладья, слон.

Двойной шах — позиция, в которой королю объявляют шах сразу две фигуры.

Двух слонов преимущество — ситуация, при которой одна из сторон обладает двумя слонами, а противная сторона — слоном или конём, либо двумя конями.

Дебют — начало шахматной партии.

Диагональ — поля шахматной доски одного цвета, находящиеся на одной линии.

Детский мат — мат в дебюте на поле f7 (f2). Схема д.м.: 1.e4 e5 2.Фf3 Кс6 3.Сс4 d6 4.Ф:f7X.

Доминанция — подавляющее преимущество, которое проявляет себя в полном контроле над ключевыми полями и пространством шахматной доски в целом.

Дурацкий мат — мат в дебюте после ходов: 1.f4 e6 2.g4?? Фh4X.

Жертва — неэквивалентный размен, отдача какого-либо материала (пешки, фигуры, нескольких фигур) для получения решающего (или позиционного) преимущества, для объявления мата или сведения игры вничью.

Задача шахматная — произведение шахматной композиции, решение которой предполагает нахождение строго единственного пути для объявления мата слабой стороне в обозначенное число ходов.

Закрытая игра — ведение партии при закрытом (фиксированном) центре, перегороженном пешечными цепями.

Засада — ситуация, в которой дальнобойная фигура располагается за своей или чужой фигурой (фигурами).

Зевок — грубый просмотр.

Игра вслепую — игра не глядя на доску.

Инициатива — преимущество активной стороны, могущей навязать обороняющейся стороне стиль и темп борьбы.

Качество — «вес», отличающий тяжёлую фигуру от лёгкой.

«Классика» — партия, игранная с обычным (классическим) контролем времени.

Комбинация — форсированный вариант с жертвой (определение М. М. Ботвинника).

Контргамбит — встречная жертва материала в дебюте.

Контригра — возможность встречной игры против слабостей противника.

Кооперативный мат — разновидность шахматной задачи, в которой сторона, получающая мат, оказывает содействие матующей стороне.

Крепость — разновидность ничейных позиций в эндшпиле, при которой сильнейшая сторона не может одержать победу даже при наличии большого материального преимущества.

Лёгкая партия — партия, игранная вне официальных соревнований.

Лёгкая фигура — конь или слон.

Ловушка — ход, сделанный в расчете на опрометчивость противника.

Мат — ситуация, когда король находится под шахом и нет возможности этого шаха избежать.

Мат линейный — мат тяжёлыми фигурами на крайних вертикалях (горизонталях).

Мат спёртый — мат конём, при котором матуемый король ограничен в передвижениях собственными фигурами и пешками.

Материал — фигуры и пешки, которыми располагает игрок в шахматной партии.

Материальное преимущество — обладание лишним материалом.

Матч — форма шахматного соревнования, при которой 2 игрока играют между собой определённое количество партий.

Мельница — типовая комбинация с последовательным чередованием шахов и вскрытых шахов, объявляемых атакующей стороной.

Миниатюра — 1) партия, выигранная уже в дебют в результате грубых ошибок проигравшей стороны;
2) шахматные задачи или этюды с небольшим количеством участвующих фигур.

Миттельшпиль — середина, основная часть шахматной партии.

Ничья — результат шахматной партии, в которой никто из игроков не смог одержать победу.

Новинка — новый ход в известных дебютных вариантах.

«Обезьянья игра» — условное название серии ходов в шахматной партии, когда один из соперников зеркально повторяет ходы другого.

Открытая игра — ведение борьбы преимущественно тактическими средствами с использованием открытых линий, диагоналей, дальнобойности фигур и т. п.

Открытая линия — линия шахматной доски, свободная от пешек.

Пат — позиция, в которой какой-либо стороне не объявлен шах, но она не имеет возможности сделать ход.

План игры — совокупность стратегических операций, выполняемых в соответствии с требованиями создавшейся на доске позиции.

Позиция — положение, случившееся в практической партии или представляющее задание в шахматной композиции.

Поле — единица шахматного пространства, то же, что и «пункт», «клетка шахматной доски».

«Слабое» поле — поле, доступное для вторжения вражеских сил.

Промежуточный ход — неочевидный ход, сделанный вместо очевидного (напрашивающегося), позволяющий извлечь дополнительную выгоду из позиции.

Пространство — один из фундаментальных ресурсов (наряду с временем и игровой инициативой) шахматной игры.

Профилактика — меры, предупреждающие возможные риски и угрозы задолго до того, как они проявятся в полной мере.

Проходная пешка — пешка, перед которой нет пешек противника (в том числе на смежных вертикалях).

Преимущество — превосходство над позицией противника.

Размен — ход (серия ходов), при котором (которых) стороны осуществляют обмен примерно равноценным материалом .

Рейтинг — текущий уровень относительной силы шахматиста, выражаемый в числовом коэффициенте.

Рокировка — ход в шахматной партии, при котором король переносится через одно поле, а ладья ставится на то поле, через которое «перепрыгнул» король.

«Обжорный» ряд — вторая (для чёрных) или седьмая (для белых) горизонталь, на которых тяжёлые фигуры могут «полакомиться» пешками.

Связка — положение, когда фигура не может сделать ход из-за того, что после её хода поле, на котором стоит король, будет атаковано. Связанной может также быть фигура, ход которой приведет к потере ферзя или проигрышу качества.

«Слабое» превращение — превращение пешки не в ферзя, а в ладью или легкую фигуру.

Стратегия шахматная — долговременный план, на реализацию которого направлены конкретные ходы и операции.

Табия — хорошо изученная дебютная позиция, с достижения которой игроки начинают делать собственные, не «книжные» ходы.

Тактика шахматная — система приёмов (прежде всего с использованием комбинаций), позволяющих достичь преимущества или свести партию к ничьей.

Темп — 1) ритм игры; 2) отдельный ход (в этом смысле потеря темпа — лишний ход, то есть потеря времени).

Теория шахматная — сфера анализа и обобщения практики, выявление определённых закономерностей, присущих шахматной игре на различных её стадиях (теория дебюта, теория окончаний и т. п.).

«Треугольник» — один из способов передачи очереди хода сопернику в окончании партии или этюде с целью поставить его в положение цугцванга.

Турнир — разновидность (наряду с матчем) шахматного соревнования, при котором несколько участников играют друг с другом.

Тяжёлая фигура — ладья или ферзь.

Угроза — нападение на один из объектов позиции неприятеля.

Фаланга — пешечная цепь.

Фианкетто — развитие слона на большую диагональ под защитой пешечного «домика» (например, слона на g2 при пешках f2, g3 и h2).

Фланг — край доски, расположенный на вертикалях a, b, c (ферзевый фланг) или f, g, h (королевский фланг).

Форпост — выдвинутая во вражеский лагерь фигура, защищённая пешкой.

Форсированный вариант — серия вынужденных ходов.

«Форточка» — поле, на которое может отступить король в случае шаха по первой (последней) горизонтали.

Ход — передвижение фигуры или пешки с одного поля на другое. Ход считается сделанным, если игрок поставил фигуру или пешку на поле и отпустил её.

Цейтнот — нехватка времени на обдумывание хода.

Центр — поля с индексами e4-e5-d4-d5.

Цугцванг — положение, при котором у одной из сторон или у обеих сразу (взаимный цугцванг) нет полезных ходов, так что любой ход игрока ведёт к ухудшению его собственной позиции.

Шах — позиция, в которой король атакован вражеской фигурой или пешкой.

Эндшпиль — заключительный этап шахматной партии.

Этюд шахматный — искусственно составленная позиция, в которой необходимо найти единственно верный путь (как правило, неочевидный, парадоксальный) для достижения поставленной задачи (достижение выигрыша или ничьей).