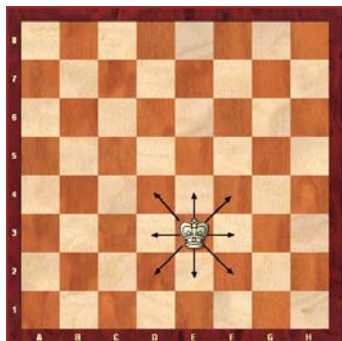


Règles du Jeu d'Échecs

© Christophe LEROY, Pascal BELLANCA-PENEL – Dessins de Philippe BRON

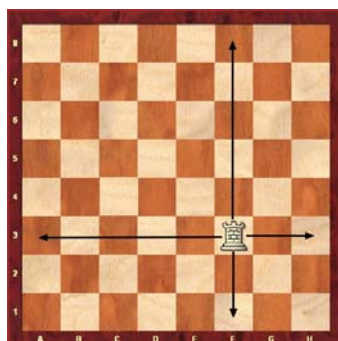
Le Roi



Le Roi se déplace dans n'importe quelle direction, mais d'une seule case à la fois, et sans jamais avoir le droit se mettre lui-même en prise, c'est à dire en échec.

Prend : comme il se déplace

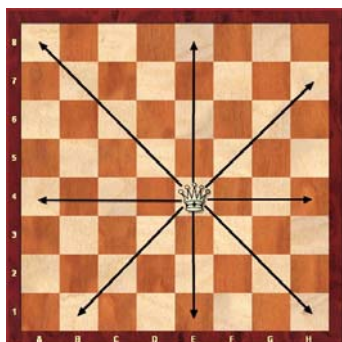
La Tour



La Tour se déplace d'autant de cases consécutives que voulu suivant un alignement horizontal ou vertical, mais sans jamais pouvoir franchir une case occupée.

Prend : comme elle se déplace

La Reine (Dame en France)

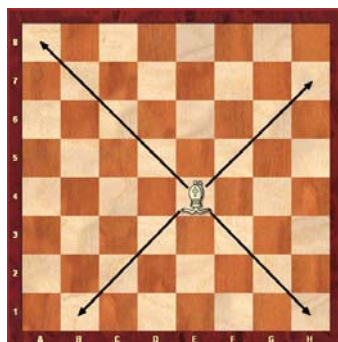


La Reine se déplace d'autant de cases consécutives que voulu suivant un alignement horizontal, vertical ou diagonal, mais sans jamais pouvoir franchir une case occupée.

Prend : comme elle se déplace

Le Fou

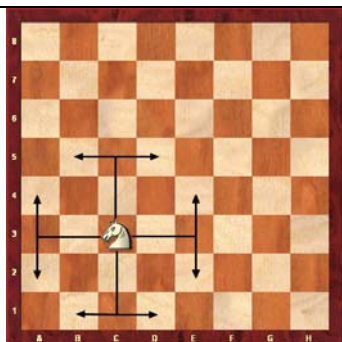
(ou Bishop en anglais soit l'évêque !)



Le Fou se déplace d'autant de cases consécutives que voulu suivant un alignement diagonal, mais sans jamais pouvoir franchir une case occupée.

Prend : comme il se déplace

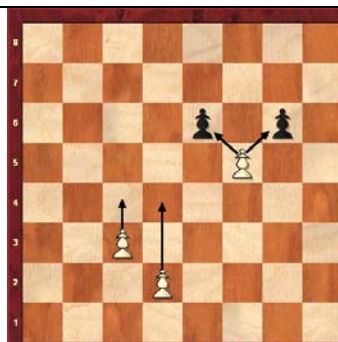
Le Cavalier



Le Cavalier se déplace en « L ». Il est la seule pièce qui peut franchir les cases occupées autour de lui, d'où le fait que certains préfèrent dire qu'il s'agit d'un bond plutôt que d'une marche.

Prend : sur sa case d'arrivée.

Le pion



Le pion se déplace en avançant droit devant lui, sans jamais pouvoir reculer ni franchir une case occupée.

Il peut avancer d'une ou deux cases lors de son premier mouvement puis d'une seule case ensuite.

Prend : en diagonale en se posant sur la case de la pièce dévorée !

Promotion : Un pion arrivé sur la 8^{ème} traverse peut-être promu en n'importe quelle pièce sauf en Roi.

L'échec au Roi

Le Roi est dit « en échec » lorsqu'une ou plusieurs pièces adverses menacent de le prendre.

Dans l'exemple ci-contre, comment le Roi noir peut-il s'en sortir ?

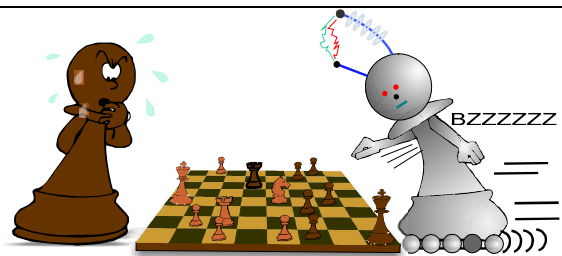
La règle du P. I. F. (**P**rendre, **I**nterposer, **F**uir)



Le Roi noir est en échec et il peut interposer le Cavalier !

Il n'existe que trois façons de parer un échec au Roi :

- ✓ **Prendre** la pièce qui met le Roi en échec.
- ✓ **Interposer** une pièce entre le Roi et la pièce qui donne l'échec (Attention, cette « manœuvre » est impossible si c'est le Cavalier qui donne l'échec).
- ✓ **Fuir** : le Roi se déplace sur une case où il n'est plus en échec.



La prise en passant



Si un pion avance de 2 cases, il peut être pris comme s'il avait avancé d'une case.

Attention, la prise en passant ne peut être réalisée que juste après le mouvement de pion de 2 cases. Imaginez un combat de Cavaliers (Chevaliers) avec leur lance sur leur chevaux : ils touchent bien avec leur lance leur adversaire en passant en diagonal !

Dans l'exemple suivant si les blancs viennent de jouer c2-c4, les noirs peuvent prendre le pion c4 en jouant d4 prend en c3. Si les noirs viennent de jouer f6-f5, les blancs ne peuvent pas prendre car le pion n'a pas joué de 2 cases.



Le Roi noir est échec et mat : Vérifiez !

Le MAT

Si le Roi en échec ne parvient pas à s'en sortir, c'est-à-dire à parer l'échec, il est mat.

Notez que le mot « échec » vient du Persan Shâh et veut dire « Roi » ; tandis que le mot « mat » veut dire « mort ». Aussi, nous devrions dire « échec est mat » plutôt qu'« échec et mat » pour signifier que le Roi est mort.



La valeur des pièces :

- ♙ = Pion = 1 point ;
- ♘ = Cavalier = 3 points ;
- ♗ = Fou = 3 points ;
- ♖ = Tour = 5 points ;
- ♔ = Roi = la partie ;
- ♚ = Reine ou Dame = 10 points (valeur du XIX^{ème} siècle, elle a été ajustée à 9 points au XX^{ème}.)

Calculons la valeur totale des pièces de chaque camp lors de la position initiale : 8 pions + 2 Cavaliers + 2 Fous + 2 Tours + 1 Dame = 40 points.



Trait aux Noirs : le Roi noir est PAT.

Lorsqu'une position de Pat se produit la partie est déclarée nulle et le point partagé entre les deux joueurs au grand dam de celui qui possédait un matériel supérieur !

Le PAT

Le Pat est une position où le joueur ayant le « trait » (celui dont c'est le tour de jouer) ne peut effectuer aucun mouvement sans enfreindre les règles du jeu d'échecs.

En particulier, rappelez-vous qu'un Roi n'a pas le droit de se mettre lui-même en échec !

La position initiale d'une partie d'échecs : une position miroir !



La partie des 4 cavaliers ! Position symétrique, nouveau jeu de miroir !

Autre position miroir amusante : la partie des 4 Cavaliers, un début de partie d'échecs très connu : 1.e2-e4, e7-e5 2.Cg1-f3, Cb8-c6 3.Cb1-c3, Cg8-f6.



Le petit roque et le grand roque :



Afin de mettre à l'abri le Roi, il existe une règle spéciale où, exceptionnellement, le Roi a le droit de se déplacer de 2 cases à l'aide du petit ou grand roque.

Position après le grand roque :



Dans l'exemple ci-dessus petit roque blanc, grand roque noir.

Le roque est interdit si :

- 1) Le Roi ou la Tour ont déjà bougé.
- 2) Le Roi est en échec.
- 3) Le Roi passe par un échec.

D'autres renseignements sur le Jeu d'Échecs ?

N'hésitez plus ! Contactez le Lyon Olympique Echecs, 3, rue de l'Angile, 69005 Lyon
Téléphone : 04 78 28 85 87 / 06 10 60 60 75 - Courriel : lyon.olympique.echecs@wanadoo.fr
Sites : <http://www.lyon-olympique-echecs.com> - <http://www.echecs-histoire-litterature.com>

Petite histoire d'un grand jeu : les Échecs.

Création : Pascal Bellanca-Penel. Source : Bibliothèque Nationale de France

Le jeu d'Échecs nous est aujourd'hui familier. Mais son histoire remonte à plus de 1 500 ans. Jeu de guerre dans un continent indien déchiré par les luttes intestines, jeu de cour dans l'Occident médiéval, jeu "moralisé" mettant en scène la place des différents métiers à la fin du Moyen Âge, jeu "amoureux" suivant les méandres de l'amour courtois, jeu de compétition à l'aube des Temps modernes... L'évolution du jeu d'Échecs, de ses pièces et de ses règles, témoigne des cultures qui l'ont adopté. La civilisation islamique fixe le jeu et en assure la diffusion au XIII^{ème} siècle, le Moyen Âge chrétien transforme les pièces et leur confère une dimension symbolique, la Renaissance modifie les règles et en accélère la marche ; avec les temps modernes s'ouvre l'ère de la compétition. À toutes les époques, l'échiquier apparaît comme le théâtre du monde et nous éclaire sur ses valeurs sociales.

Le « Roi des jeux » serait-il le plus ancien jeu intellectuel du monde ? Cette séduisante idée a donné lieu à bien des hypothèses, quant à l'origine du jeu, jamais établie de façon certaine. Ainsi en trouverait-on des prémices dans l'Inde védique, 2000 ans avant Jésus-Christ. Le Bouddha lui-même aurait prêché contre la pratique du jeu le dimanche, 500 ans avant J.-C. ! Aujourd'hui, il est admis que les Échecs ont bien fait leur première apparition en Inde, mais autour du VI^{ème} siècle de notre ère.

Un sage nommé

nom de SISSA. Vers pour distraire son terme sanskrit signifie d'une armée de l'Inde combat, Chars de monarque (RAJA). ce qu'il pourrait blé sur la première case ainsi de suite en case. Le Roi aurait que son comptable puissance 64 grains Soit toute les moissons d'échecs est « Chaturanga » se jouait



SISSA : Il était une fois en Inde, un Brahmane avisé du 550 ap. J.-C., ce sage conseiller du Roi BALHIT inventa souverain un jeu magnifique, qu'il nomma *Chaturanga*. Ce littéralement 4 « membres », comme la dénomination usuelle ancienne, composée de 4 corps distincts : *Eléphants de guerre, Cavalerie, Infanterie*, placés sous les ordres d'un Enthousiasmé, le Roi lui aurait offert comme récompense tout souhaiter. SISSA aurait alors demandé de mettre un grain de du plateau, deux sur la deuxième, quatre sur la troisième et, doublant chaque fois le nombre de grains jusqu'à la dernière accepté, trouvant la requête étonnamment modeste, jusqu'à ce vienne lui dire que la somme demandée se montait à 2 moins 1, soit plus de 18 milliards de milliards de grains... de la Terre pendant environ 5 000 ans ! Dans la réalité, le jeu probablement quand même né en Inde. Le jeu original à quatre et en lançant des dés pour désigner la pièce à jouer. Le jeu connut son véritable essor en passant à deux joueurs et en supprimant les dés.

Développements

Venu des pays d'Islam, le jeu d'échecs pénètre en Occident aux environs de l'an mille par deux voies. La voie méditerranéenne passe par l'Espagne et la Sicile vers la France et l'Italie : Palerme, Cordoue ou Tolède sont des zones de contact entre la brillante civilisation islamique et le monde chrétien. De fructueux échanges s'y développent avant que ne commencent les croisades et la Reconquista. Les croisés s'approprient le jeu, s'exerçant aux échecs devant le siège de Jérusalem ou refusant de combattre pour livrer bataille autour de l'échiquier ! Et c'est avec engouement qu'ils rapportent le jeu en France. Le jeu proprement dit devient rapidement la distraction favorite de l'aristocratie européenne : il n'existe pas de château en Europe où les fouilles archéologiques n'aient révélé la présence du jeu. La raison de son immense succès réside dans son adaptation aisée à la civilisation

occidentale, tout aussi militarisée que l'Orient. Il a suffi de substituer aux l'éléphant indien a qui a donné (le Vizir) à la beaucoup plus



Dans le courant du d'échecs n'évoluent malgré la demeurent lentes et faible que de nos forte que sa

occidentale, tout aussi militarisée que l'Orient. Il a suffi de pièces trop orientalisées des équivalents européens : laissé la place au Fou, le quadrigé à la Tour, le *shah* – terme naissance au mot « échecs » – au Roi et le conseiller du Roi Reine qui, au Moyen Âge, jouissait d'une autonomie réduite qu'aujourd'hui.

Moyen Âge, les aspects proprement techniques du jeu guère. Malgré un effort de réflexion théorique certain, et compilation de traités et de recueils de problèmes, les parties longues, les pièces ayant toutes sur l'échiquier une valeur plus jours. La dimension symbolique du jeu semble rester plus dimension véritablement ludique.



Scène galante d'échecs (1840)

Les choses changent dans la seconde moitié du XV^e siècle. En quelques décennies, sous l'influence de théoriciens espagnols et italiens, se met en place le jeu moderne, peu différent désormais (sinon tactiquement) de celui qui est le nôtre aujourd'hui. Plusieurs pièces voient leur marche se modifier, notamment la Reine, qui au lieu de se déplacer d'une case en une case, peut désormais traverser l'échiquier dans toutes les directions. Sa force devient considérable. Le Fou et la Tour accroissent également la leur. Le jeu se transforme profondément, les parties deviennent plus dynamiques, le nombre des pratiquants augmente. À partir du XVI^e siècle, des compétitions sont organisées, de véritables joueurs professionnels apparaissent, la littérature échiquéenne devient prolifique. Les Européens peuvent enfin tenir tête aux champions musulmans.

Reflétant ces mutations, les pièces se transforment également. Elles deviennent plus maniables, plus fines, plus hautes, ce qui permet de diminuer la taille des échiquiers. Si les règles ne changent plus, le jeu continue d'évoluer tactiquement. Au début du XVIII^e siècle, les joueurs ne pensent qu'à gagner par échec et mat ; les parties sont alors très agressives et passionnantes. C'est en vainquant le champion de l'époque devant Louis XV à Versailles que PHILIDOR (1726-1795) – alors âgé de 10 ans ! – entre dans l'histoire des échecs. Son *Analyse des Échecs* révolutionne le déroulement tactique des parties : les pions acquièrent sur l'échiquier une importance stratégique considérable. Pour le champion français, « les pions sont l'âme de ce jeu. »

Vers 1740, le café de la Régence à Paris est le théâtre des plus belles parties d'Échecs où PHILIDOR croise DIDEROT. Pendant la révolution, ROBESPIERRE ou Camille DESMOULINS viennent y jouer. L'activité échiquéenne du café de la Régence ne s'arrêtera que vers 1920.

Ci-dessous Wilhlem STEINITZ

Au début du XIX^e siècle, champions auxquels sont s'ouvre en 1851 avec un dotés, ces tournois (1837-1884), aux meilleurs quotidiens. aux États-Unis. L'autrichien



l'univers des Échecs est structuré, doté de ses écoles et de ses dédiés traités, chroniques et revues. L'ère de la compétition premier tournoi international organisé à Londres. Souvent bien confrontent les champions américains, comme Paul MORPHY Européens. Les maîtres gagnent encore en prestige et font la une Le premier championnat du monde officiel est organisé en 1886 Wilhlem STEINITZ (1836-1900) est sacré champion du monde.

En 1894, il cède son titre à vingt-sept ans !

En 1924 est créée la désormais un « tournoi officiel des Nations » et décerne le prestigieux titre de « champion du monde des échecs. » Le jeu devient politique : le champion représente son pays dont il incarne les valeurs. Cette nouvelle symbolique des échecs culmine dans l'affrontement des deux blocs pendant la guerre froide. Le jeu recouvre sa première vocation guerrière. En 1972, l'Américain Robert FISCHER (1943-) tombe le Soviétique Boris SPASSKY (1937-) après un match surmédiatisé où tous les coups furent permis. Trois ans plus tard, le jeune Soviétique Anatoly KARPOV (1951-), âgé de vingt-trois ans, est sacré champion du monde, titre qu'il cédera à son compatriote Garry KASPAROV (1963-) en 1985. Les Russes tiennent ferme le sceptre des Échecs.

l'Allemand Emmanuel LASKER (1868-1941) qui le conservera

Fédération Internationale des Echecs (FIDE) qui organise

En 1993, Kasparov fonde la Professional Chess Association, conduisant à deux championnats et reléguant ainsi le titre de champion du monde de la FIDE à un statut « officiel. » Dans l'attente d'une hypothétique réunification des couronnes mondiales, KASPAROV reste le n°1 mondial au classement Elo, bien qu'il ait perdu son titre face à son compatriote KRAMNIK en 2000 à Londres.

En 2005 KASPAROV annonce qu'il se retire du circuit international. Il sera resté n°1 mondial plus de 20 ans, se forgeant un palmarès exceptionnel. Ses successeurs sont l'Indien Viswanathan ANAND (1969-), champion FIDE en 2000 et spécialiste des parties rapides, et le Bulgare Veselin TOPALOV (1975-), champion en 2005.

En janvier 2006, TOPALOV est en tête du classement mondial avec 2801 devant ANAND 2792. Mais en septembre 2006 un match dit de réunification du titre mondial est organisé avec KRAMNIK. KRAMNIK s'avère être le joueur le plus solide du monde puisqu'il s'impose face à TOPALOV comme devant KASPAROV. Il gagne le match par 8½ à 7½ et devient ainsi le champion du monde incontesté...

Café de la Régence vers 1870



Viswanathan ANAND, Champion du monde 2007 et 2008

La F. I. D. E. réussit à organiser un tournoi dit « fermé ». Huit des meilleurs joueurs du monde se sont rencontrés en matchs aller-retour, championnat qui a eu lieu à Mexico en septembre 2007.

L'indien Viswanathan ANAND (39 ans - N°1 mondial au classement Elo) l'a emporté avec 4 victoires, 10 nulles et 0 défaite. Il a précédé le champion 2006 Vladimir KRAMNIK (Russie) et l'Israélien Boris GELFAND. Il devient ainsi champion du monde 2007...

Puis le match tant attendu Vladimir KRAMNIK (champion 2006) face à Viswanathan ANAND (champion 2007) a enfin eu lieu ! (octobre 2008) ...

Et c'est finalement l'indien Viswanathan ANAND qui sortit vainqueur de ce dernier grand combat en l'emportant face à KRAMNIK par 6½ points à 4½. Il confirme ainsi qu'il est bien le nouveau champion du monde et rafle ainsi le titre aux Russes (cela n'était pas arrivé depuis FISCHER !).

A suivre...