

Le Jeu d'échecs

Les échecs ou **le jeu d'échecs** est un jeu de société plus précisément est un jeu de stratégie.

Le jeu est arrivé dans le sud de l'Europe à partir du X^e siècle, par les Arabes, mais on ne sait pas où il a été inventé exactement. Ce jeu dérive du « chaturanga », de l'Inde classique.

Les règles que l'on connaît actuellement sont fixées à partir de la fin du XV^e siècle.



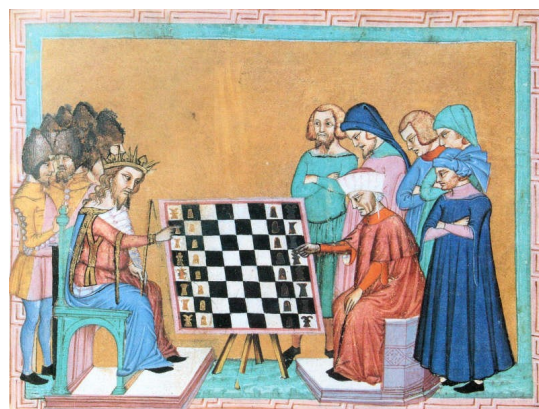
Histoire :

Vous pouvez trouver plusieurs légendes qui racontent l'origine des échecs, la plus connue est la suivante :

Un roi légendaire des Indes qui cherchait à tout prix à tromper son ennui. Il promit donc une récompense exceptionnelle à qui lui proposerait une distraction qui le satisferait.

Lorsque le sage Sissa, fils du Brahmine Dahir, lui présenta le jeu d'échecs, le souverain, enthousiaste, demanda à Sissa ce que celui-ci souhaitait en échange de ce cadeau extraordinaire. Humblement, Sissa demanda au prince de déposer un grain de riz sur la première case, deux sur la deuxième, quatre sur la troisième, et ainsi de suite pour remplir l'échiquier en doublant la quantité de grain à chaque case.

Le prince accorda immédiatement cette récompense en apparence modeste, mais son conseiller lui expliqua qu'il venait de signer la mort du royaume car les récoltes de l'année ne suffiraient à s'acquitter du prix du jeu. En effet, sur la dernière case de l'échiquier, il faudrait déposer 2^{63} grains, ce qui fait un total de $2^{64}-1 = 18\,446\,744\,073\,709\,551\,615$ grains, soit environ $4,10 \times 10^{11}$ tonnes de riz décortiqué.



Enluminure, *Liber de Moribus*, vers 1300.

Hypothèse historique sur l'origine du jeu :

La rencontre des Arabes ce jeu, au début du Moyen Âge, en Perse, est fort bien documentée. Les premiers livres traitant des échecs remontent à l'époque arabe, avec notamment certains des textes compilés dans le *Kitab-al-Fihrist* d'Ibn al-Nadim à la fin du X^e siècle. Les Arabes s'y adonnent avec passion et propagent sa pratique au fil de leurs conquêtes. Vers l'ouest, le jeu traverse le Maghreb et la Méditerranée pour parvenir à l'Espagne et atteindre l'Occident à la fin du X^e siècle.



Jeu de chatrang perse du XII^e siècle

Avant le Moyen Âge, plusieurs anciens jeux de plateau de stratégie partageaient un ensemble de traits les apparentant au jeu d'échecs, comme notamment le « chaturanga » indien, le « chatrang » persan, le « shatranj » arabe, le « shatar » mongol, le « sit-tu-yin » birman, le « makruk » thaï ou cambodgien, le « Xiangqi » chinois ou vietnamien.

Cependant, il n'existe aucun témoignage direct et sans équivoque établissant la piste d'un supposé ancêtre commun des échecs.

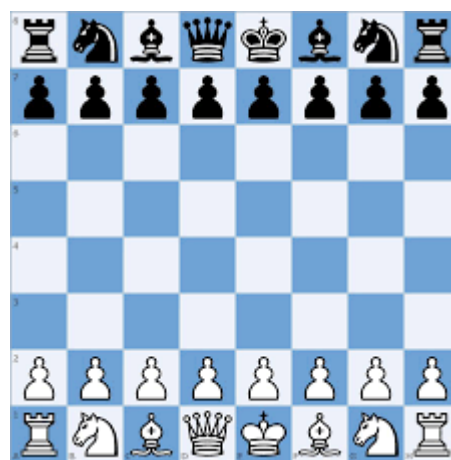
Principe du Jeu :

Le jeu consiste à opposer deux joueurs de part et d'autre d'un tablier appelé « **échiquier** » composé d'une grille carrée dessinant soixante-quatre (64) **cases**, alternativement blanches et noires. Sur trente-deux (32) cases sont disposées des figurines, appelées **pièces**, représentant deux armées ennemies. Les joueurs jouent à tour de rôle en déplaçant de case en case l'une de leurs pièces, selon des règles propres au type de la pièce.

Le but du jeu est de rendre malgré tout cette capture imparable, infligeant ainsi à son adversaire ce qu'on appelle un « échec et mat », ce qui met fin à la partie (victoire du camp qui a menacé le roi adverse).



Un « échiquier »



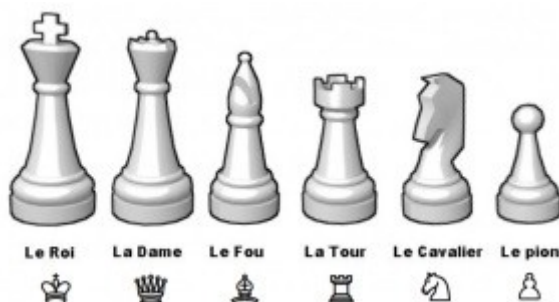
Placement des pièces

Jeu d'échecs

Les Pièces:

Chaque joueur dispose 16 pièces au début de la partie :

- 8 Pions
- 2 Tours
- 2 Cavaliers
- 2 Fous
- 1 Dame
- 1 Roi



Les déplacements :

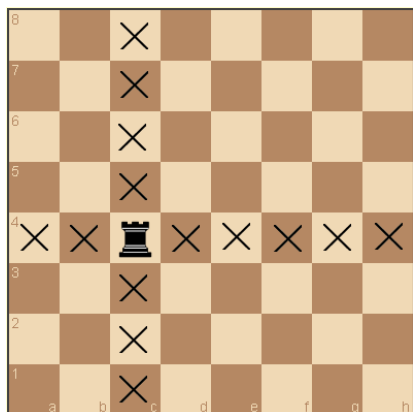
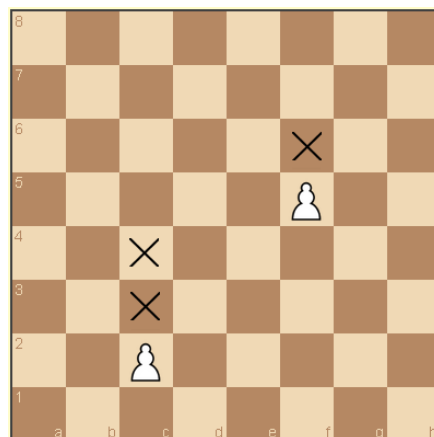


Le Pion :

Le pion ne peut faire qu'un pas et en ligne droite, ou bien, de sa place initiale, de faire deux pas en avant. Mais ne peut pas **reculer**.

Quand un pion atteint la dernière ligne de l'échiquier (c.-à-d. la première ligne du camp adverse), il se change au gré du joueur en telle pièce qui lui plaît : dame, tour, cavalier, etc. Peu importe que ces pièces existent encore dans le camp auquel il appartient : par suite, il peut arriver qu'un même jeu ait trois dames, trois cavaliers, ...

Mais il mange **diagonalement** à droite ou à gauche.



La Tour :

La tour se déplace **horizontalement** et **verticalement**, du nombre de cases qu'elle veut.

La tour peut **reculer**.

Lorsque la tour rencontre une pièce adverse, elle peut la manger en se mettant à sa place.

Lorsque la tour rencontre une de ses pièces, elle doit s'arrêter et ne peut évidemment pas la manger.



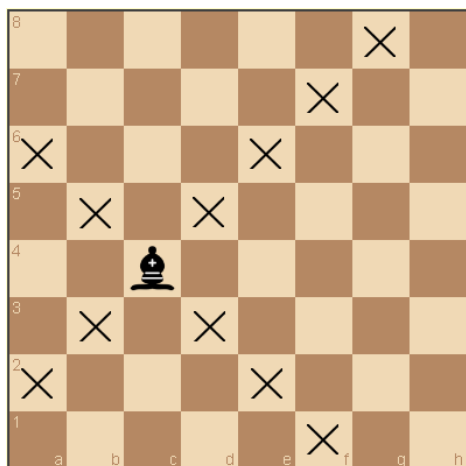
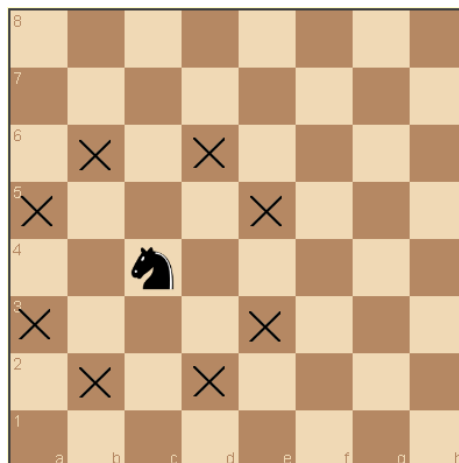
Le Cavalier :

Le déplacement du Cavalier est un peu plus compliqué, et il y a plusieurs façons de l'expliquer.

Le Cavalier se déplace de deux cases **horizontalement** ou **verticalement**, puis fait un pas sur le côté.

Il effectue donc une sorte de « L » majuscule, tourné dans n'importe quel sens.

Le Cavalier est la seule pièce qui peut sauter au-dessus des autres pièces (les siennes et celles de l'adversaire).



Le Fou :



Le fou se déplace en **diagonale** du nombre de cases qu'il veut.

Il peut reculer.

Le Fou ne peut jamais changer de couleur de case durant toute la partie.

Le Fou placé initialement sur une case blanche se déplacera toujours sur des cases blanches.

Le Fou placé initialement sur une case noire se déplacera toujours sur des cases noires.



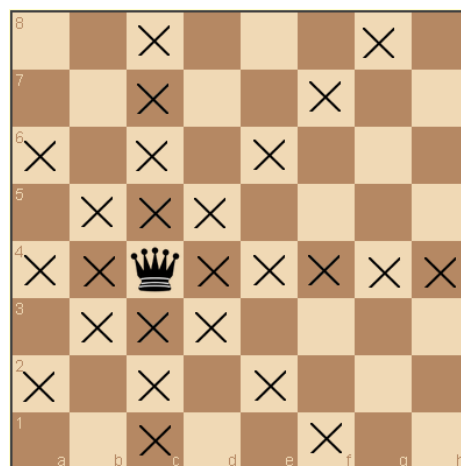
La Dame :

La dame se déplace dans toutes les directions (**horizontale**, **verticale** et **diagonale**) du nombre de cases qu'elle veut.

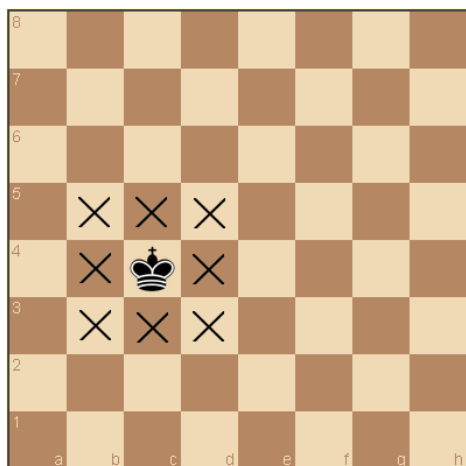
Elle déplace donc à la fois comme le cavalier (sans sauter sur d'autres pièces) et le fou.

La dame peut reculer.

La dame est la pièce la plus puissante du jeu d'échecs, parce que c'est la pièce la plus mobile.



Jeu d'échecs



Le Roi :

Le roi se déplace d'une case dans toutes les directions (comme la dame mais que d'une case).

Le roi peut reculer.

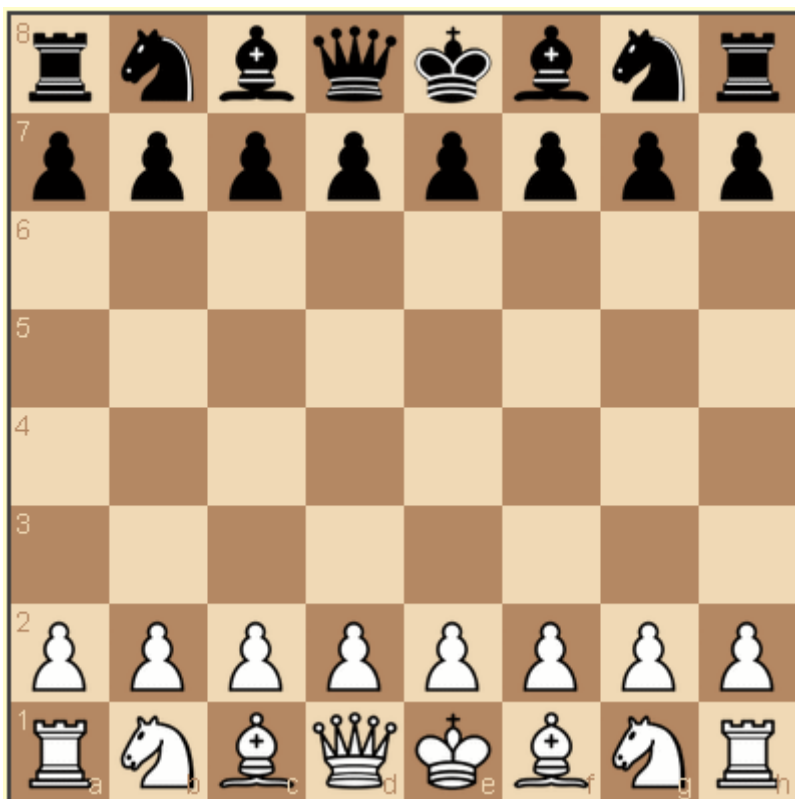
Le roi ne peut pas se faire manger.

Deux rois ne peuvent pas être à côté.

Si un des deux Rois est capturé*, la partie se termine.
On dit alors « échec et mat ».

* capturé = mangé

Position initiale des pièces sur l'échiquier:

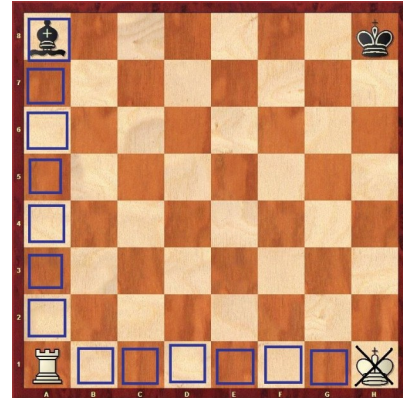


Complément de déplacement :

Le Pion



La Tour

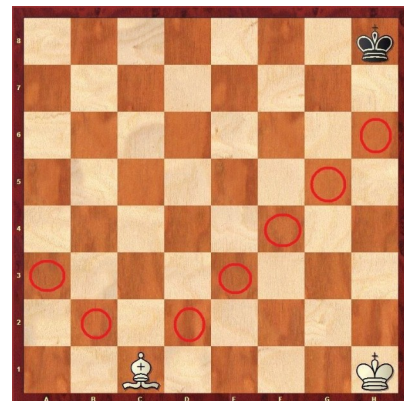


Dans le schéma si-dessus la flèche rouge représente comment le pion peut manger.

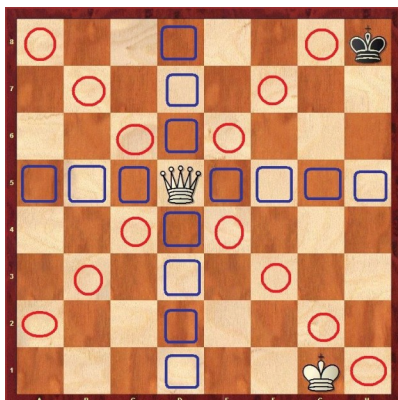
Le Cavalier



Le fou



La dame



Le Roi

