

SISSA



PHILIDOR



CAÏSSA



STEINITZ



Auteurs de ce cahier : création collective

DIFFE & DAFPE 2014 Cahier Culture n°1

Direction Nationale du Développement par l'Emploi et la Formation (DND)

CULTURE 0

CULTURE ECHIQUEENNE - SOMMAIRE

- Petite histoire d'un grand jeu : les Échecs. (Culture 1)
- L'invention du Jeu d'Échecs : la légende de Sissa. (Culture 2)
- Caïssa. (Culture 3)
- L'automate joueur d'Échecs dit le « Turc » du Baron VAN KEMPELEN. (Culture 4)
- Deux parties célèbres : la « Partie Immortelle » et la « Toujours Jeune ». (Culture 5)
- Organiser une partie d'Échecs à taille humaine. (Culture 6)
- Gioachimo GRECO, auteur d'un des premiers livres d'Échecs. (Culture 7)
- François-André Danican PHILIDOR. (Culture 8)
- La partie de l'Opéra de Paul MORPHY. (Culture 9)
- Marcel DUCHAMP. (Culture 10)
- André CHERON. (Culture 11)
- Henri RINCK. (Culture 12)

A suivre bientôt :

- As-SULI et Al-ADLI (Arabes et théoriciens des Échecs du Xème siècle),
- Les premiers ouvrages d'Échecs,
- Le Café de la régence,
- Lewis CARROLL (Alice au pays des merveilles),
- Histoire de la pendule d'Échecs,
- François LE LIONNAIS,
- Stefan ZWEIG,
- etc.

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 XII^{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^e siècle de notre ère.

Un sage nommé

du nom de SISSA. Vers inventa pour distraire **Chaturanga**. Ce terme la dénomination usuelle distincts : *Eléphants de* sous les ordres d'un offert comme aurait alors demandé de deux sur la deuxième, chaque fois le nombre accepté, trouvant la comptable vienne lui 64 grains moins 1, soit les moissons de la Terre d'Échecs est

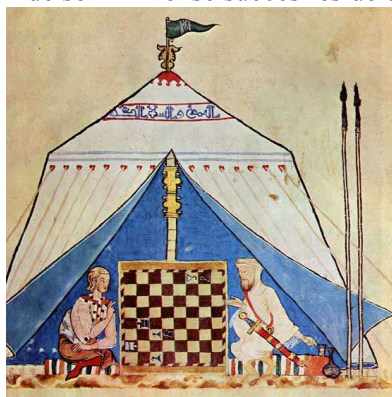


SISSA : Il était une fois en Inde, un Brahmane avisé 550 ap. J.-C. , ce sage conseiller du Roi BALHIT son souverain un jeu magnifique, qu'il nomma sanskrit signifie littéralement 4 « membres », comme d'une armée de l'Inde ancienne, composée de 4 corps *combat, Chars de guerre, Cavalerie, Infanterie*, placés monarque (RAJA). Enthousiasmé, le Roi lui aurait récompense tout ce qu'il pourrait souhaiter. SISSA mettre un grain de blé sur la première case du plateau, quatre sur la troisième et, ainsi de suite en doublant de grains jusqu'à la dernière case. Le Roi aurait requête étonnamment modeste, jusqu'à ce que son dire que la somme demandée se montait à 2 puissance plus de 18 milliards de milliards de grains... Soit toute pendant environ 5 000 ans ! Dans la réalité, le Jeu probablement quand même né en Inde. Le jeu original

« Chaturanga » se jouait 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 orientalisées des place au Fou, le naissance au mot la Reine qui, au réduite



Dans le courant du d'échecs n'évoluent et malgré la parties demeurent

Moyen Âge, les aspects proprement techniques du jeu guère. Malgré un effort de réflexion théorique certain, compilation de traités et de recueils de problèmes, les lentes et longues, les pièces ayant toutes sur l'échiquier

une valeur plus faible que de nos jours. La dimension symbolique du jeu semble rester plus forte que sa 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 Wilhem STEINITZ

Au début du XIX^e siècle, ses champions auxquels sont compétition s'ouvre en 1851 Souvent bien dotés, ces Paul MORPHY (1837-1884), prestige et font la une des Le premier championnat du L'autrichien Wilhem



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

l'univers des Échecs est structuré, doté de ses écoles et de dédiés traités, chroniques et revues. L'ère de la avec un premier tournoi international organisé à Londres. tournois confrontent les champions américains, comme aux meilleurs Européens. Les maîtres gagnent encore en quotidiens.

monde officiel est organisé en 1886 aux États-Unis. STEINITZ (1836-1900) est sacré champion du monde.

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

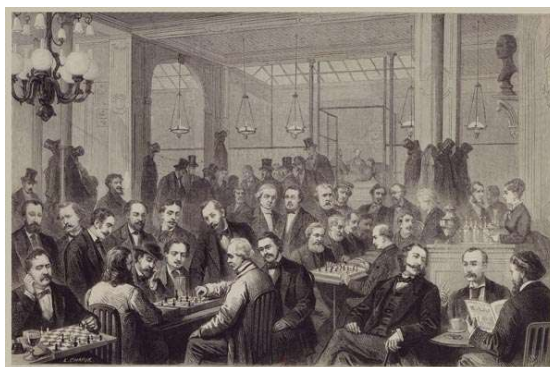
En 1924 est créée la Fédération Internationale des Échecs (FIDE) qui organise désormais un « tournoi officiel des Nations » et décerne le prestigieux titre de « champion du monde des échecs. » Le jeu devient politique : le champion représente son pays dont il incarne les valeurs. Cette nouvelle symbolique 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.

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. Vladimir 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 de 2007 à 2013



La FIDE 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 en 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 !). ANAND confirma deux ans plus tard (mai 2010) en gagnant le match l'opposant à son nouvel adversaire, le bulgare Vesselin TOPALOV puis encore 2 ans plus tard (mai 2012) face à l'Israélien Boris GELFAND. Il est à présent le seul champion du monde à avoir gagné 4 adversaires différents.

... Mais arrive déjà le norvégien Magnus CARLSEN, 22 ans, qui en novembre 2013 s'impose contre ANAND, titre en jeu, par 7 nulles et 3 victoires. Il devient ainsi le nouveau champion du monde avec un Elo à 2873 points !

A suivre...

L'invention du Jeu d'Échecs : la légende de Sissa

L'histoire se déroule vers 455 après Jésus Christ. A cette époque les pays n'existent pas encore, il y a des royaumes. L'un d'eux, dans la région de l'Inde, est gouverné par le Roi BALHIT. Le royaume est immense et le Roi puissant, grâce à ses nombreux conseillers.

Mais beaucoup de personnes font des compliments au Roi, en lui disant qu'il est un bon Roi, un grand Roi, etc. Petit à petit, le Roi ne se sent plus de joie, il devient prétentieux, offre des cadeaux à ceux qui le flattent, pense qu'il peut tout faire tout seul et n'écoute plus ses conseillers. Certaines choses commencent donc à mal se passer dans le royaume.

A l'autre bout du royaume, vit un Sage avisé, du nom de *Sissa*, qui décide de donner une petite leçon au Roi. Il invente un jeu qu'il appelle *Chaturanga* : c'est l'ancêtre du jeu d'échecs. Il apprend d'abord à jouer dans sa famille, aux personnes de son village. Peu à peu, le jeu se propage de village en village, de ville en ville, et un jour il arrive aux oreilles du Roi. Ce dernier veut bien sûr en apprendre les règles. On lui explique et le Roi commence à jouer quelques parties. Assez vite, il se rend compte qu'aux échecs la pièce qui représente le Roi ne peut pas faire grande chose toute seule ! Cela le fait réfléchir. Au bout de quelques jours il comprend que c'est exactement la même chose dans le royaume : un Roi tout seul ne peut pas faire grand chose. Il comprend son erreur et rappelle alors tous ses conseillers et toutes les personnes qui l'aidaient.

Le Roi veut alors savoir qui a inventé ce jeu grâce auquel il a corrigé son erreur ! Après de longues recherches, Sissa est invité au palais du Roi, qui le remercie et lui demande de choisir une récompense, celle qu'il souhaite. Sissa, qui est un Sage, ne répond pas tout de suite et demande quelques heures de réflexion.

Après avoir bien étudié la question, il revient voir le Roi et lui dit :

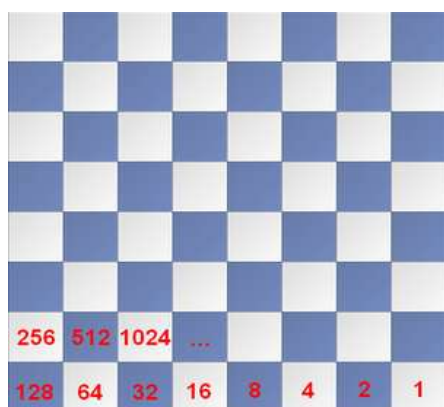
- Je voudrais un peu de blé. Il me faudrait un grain de blé sur la première case du plateau, deux sur la deuxième, quatre sur la troisième et, ainsi de suite en doublant chaque fois le nombre de grains jusqu'à la dernière case.

Le Roi est perplexe devant une récompense si modeste en apparence et lui demande s'il est bien sûr de ne vouloir « que cela ».

- J'en suis bien sûr. Comptez d'abord combien cela fait de grains de blé, répond Sissa.

Le Roi appelle les comptables du royaume, qui commencent à calculer le nombre demandé par le Sage. Au bout d'une heure ils ont enfin le résultat ! Et ils sont bien embêtés pour l'annoncer au Roi...

Le total est en effet de plus de 18 milliards de milliards de grains : 18 446 744 073 709 551 615 ! C'est comme si la France entière était recouverte de blé sur un mètre de hauteur ! Ou encore tout le blé récolté sur Terre pendant environ 100 ans... Il est bien sûr impossible pour le Roi de récompenser Sissa.



On raconte que cela serait la deuxième leçon donnée par Sissa au Roi : attention aux apparences ! On pourrait croire que cela ne fait pas beaucoup de blé mais il faut d'abord compter. Et c'était exactement la même chose avec les personnes qui faisaient des compliments au Roi : c'était rarement par gentillesse mais souvent pour obtenir des cadeaux en échange, comme de l'argent, des terres, de la nourriture, etc.

Telle est la légende de l'invention du Jeu d'Échecs, la légende de Sissa.

CAÏSSA

Source WIKIPEDIA



Une illustration ancienne de *Caïssa*

Caïssa est une dryade mythique de Thrace, représentée comme la déesse du Jeu d'Échecs.

Le mythe de Caïssa n'existe pas dans l'époque antique, il provient d'un poème nommé *Caïssa* écrit en hexamètres latins par William JONES en 1763. JONES a également publié une version anglaise du poème.

Dans ce poème, Caïssa repousse d'abord les avances du dieu de la guerre, Mars. Blessé par ce rejet, Mars cherche l'aide du dieu des sports, Euphron, frère de Vénus, qui crée le Jeu d'Échecs comme cadeau pour que Mars gagne le cœur de Caïssa.

Il est fréquemment fait allusion à Caïssa dans les commentaires sur le Jeu d'Échecs. Garry KASPAROV utilise la référence de temps à autre dans *My Great Predecessors*. La déesse est employée en référence à la chance (*Caïssa était avec moi*), en particulier dans des situations peu claires, par exemple suite à des sacrifices. Le concept de Caïssa a aussi été utilisé par ceux qui ont cherché des preuves de la présence du féminin sacré aux Échecs.

Le premier ordinateur russe qui a remporté le championnat du monde d'Échecs des ordinateurs en 1974 s'appelait Kaïssa, de nombreux clubs d'Échecs (notamment le *cercle Caïssa*, ancien nom du NAO Chess Club parisien), et maisons d'éditions consacrées aux Échecs portent également ce nom.

CULTURE 4

L'automate joueur d'Échecs dit « le Turc » du Baron VAN KEMPELEN

Cette question des machines plus fortes que les hommes hante notre imagination depuis longtemps. Elle fit spectaculairement son entrée dans le monde des échecs vers le milieu du 18^e siècle.

En 1769, en effet, une sorte de robot-marionnette fit son apparition à **Bratislava**, capitale actuelle de la **Slovaquie**. C'était une poupée de taille humaine, richement vêtue à la manière d'un sultan des 1001 nuits. Un splendide turban lui surmontait la tête. On baptisa aussitôt la créature du nom de « Turc ». Ce « Turc » était un automate, fabriqué par un ingénieur et baron autrichien, **Johann Wolfgang VAN KEMPELEN**, qui prétendait que son dispositif était invincible aux échecs. Il avait raison, le bougre...

Le **Turc** battait tout le monde aux Échecs. Il était assis derrière une armoire à roulette dont on ouvrait les portes avant la partie, comme au cirque — afin de montrer qu'il n'y avait pas de supercherie. Et les spectateurs, en effet, n'entrevoyaient que quelques tiges, tringles et roues dentées... À son tour de jouer, le Turc levait lentement le bras gauche, le descendait pour saisir une pièce, le remontait, dirigeait la pièce sur sa nouvelle case, puis ramenait le bras devant lui sur un coussin. Tous les 10 coups environ, **VAN KEMPELEN** remontait la mécanique à l'aide d'une longue clef. On entendait distinctement le bruit des ressorts qui se tendaient. Le Turc ne parlait pas, mais inclinait 3 fois la tête de manière menaçante quand le Roi adverse était en Échec...

VAN KEMPELEN présenta pour la première fois le Turc mécanique à la cour de l'Impératrice autrichienne Marie-Thérèse en 1770. Cette formidable attraction fit le tour des cours d'Europe : Paris, Londres, Amsterdam, Berlin, Moscou et cela durant de nombreuses années. Pendant cette période, il fut aussi exposé à Paris où il joua une partie contre Benjamin FRANKLIN, et gagna. On s'extasiait, on invitait le baron partout... et son Turc gagnait toujours. Les gens parlaient de sorcellerie...

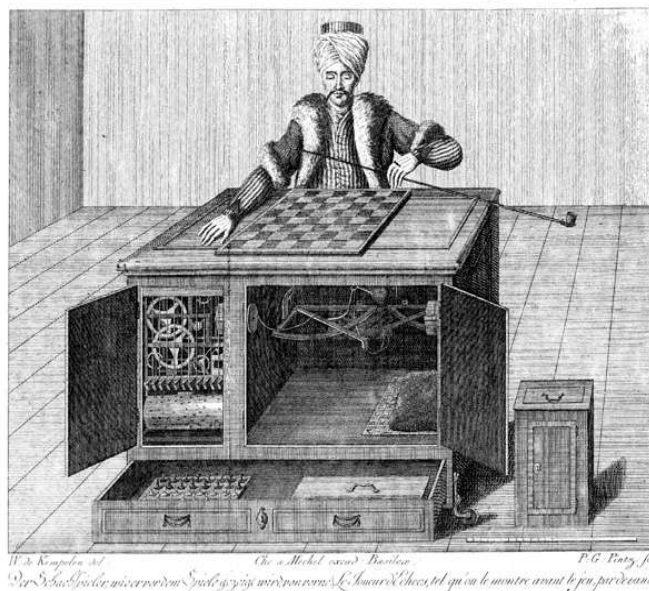
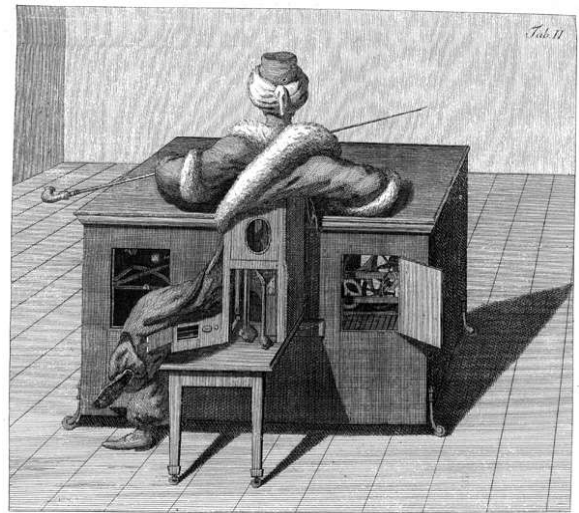
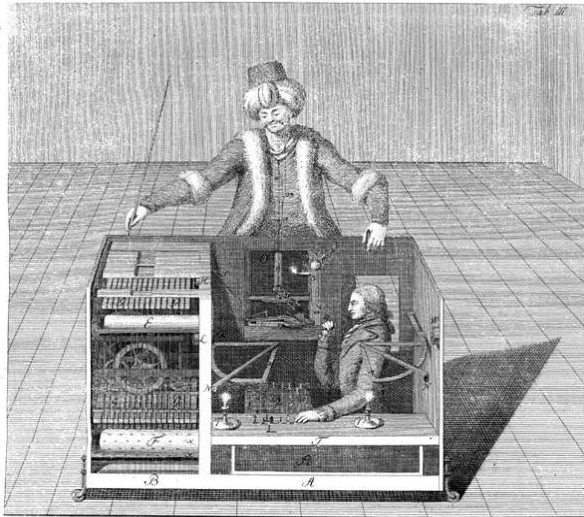
On ne découvrit le subterfuge qu'un demi-siècle plus tard. Le baron était mort depuis longtemps mais sa machine, rachetée, avait continué à tourner.

L'explication ? Dans un instant...

Le secret du **Turc** ? Un très fort joueur, mais petit par la taille, était caché dans l'armoire, sous l'échiquier : il manipulait l'automate grâce à un jeu subtil de poulies et de miroirs. Enfermé dans le mécanisme pendant de longues heures, il éclairait à la bougie un petit échiquier de voyage sur lequel il reproduisait les coups qu'on jouait au-dessus de lui. Lors du rituel de présentation, au début — ouverture successive des portes pour les spectateurs, examen des vêtements de la poupée — le champion se glissait en silence d'un compartiment du meuble à l'autre.

On raconte que la supercherie fut dévoilée dans une auberge le jour où l'un des démonstrateurs parla, complètement saoul, après une partie interminable. Une autre histoire veut que ce soit un spectateur soupçonneux qui cria « *Au feu !* » en pleine exhibition. La foule, paniquée, se mit à vider les lieux, mais pas assez vite pour ignorer qu'un personnage en chair et en os venait de s'extraire de l'automate !

Le paradoxe veut que le Turc brûla finalement pour de vrai, dans un musée américain de **Philadelphie**, en 1854. À part les souris qui l'avaient adopté, il était vide et inutile désormais...



**Deux parties historiques célèbres : la PARTIE IMMORTELLE (Gambit du Roi)
et la partie nommée « La TOUJOURS JEUNE » (Gambit Evans)**

Il s'agit des deux parties que disputa Adolf ANDERSSSEN (1818–1879) au cours de la période la plus brillante de sa carrière de joueur d'Échecs.

Une grande exposition se tient à Londres en 1851, attirant plusieurs dizaines de milliers de visiteurs des pays étrangers. Le Britannique Howard STAUNTON, considéré comme le meilleur joueur d'échecs d'Europe, souhaite se mesurer à l'élite européenne et organise l'un des premiers tournois internationaux. Plusieurs pays envoient leurs meilleurs joueurs. A. ANDERSSSEN était l'un de ceux là. Il gagna le tournoi montrant qu'il était à cette époque l'un des meilleurs joueurs du monde.

Après sa victoire il joua des parties libres dont celle-ci, dite « Immortelle » où il fut opposé à Lionel KIESERITZKY (1806–1853).

La seconde partie dite « Toujours Jeune », se déroulera l'année suivante à Berlin contre Jean DUFRESNE, un fort joueur allemand.

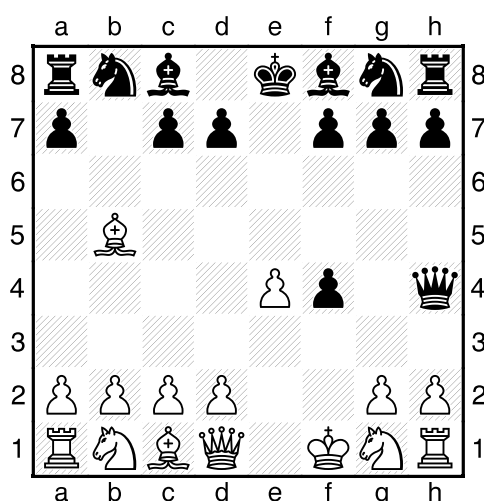
Ces deux parties restent inoubliables même si les « modernes » ont démontré par la suite qu'elles ne furent pas tout à fait exemptes d'erreurs. Nous les rapportons ici, telles qu'elles furent jouées.

Partie Immortelle : A. ANDERSSSEN - L. KIESERITZKY jouée à Londres en 1851

1.e4 e5 2.f4 ! Évidemment un Gambit du Roi ultra agressif !

2...exf4 3.♘c4 ♔h4+ 4.♔f1 b5 ! Dévions ce Fou Italien de la case f7 !

5.♘xb5



6... ♔h5 était meilleur.

Un beau sacrifice de Fou qui anéantit les contre attaques éventuelles des Noirs.

Cela à l'air d'être un piège à Dame !

Les Blancs veulent attaquer à n'importe quel prix !

Un thème classique dans le Gambit du Roi : on empêche la Dame noire de revenir en défense !

Trop gourmand : 19... ♔b2! résistait !

Échec et mat !



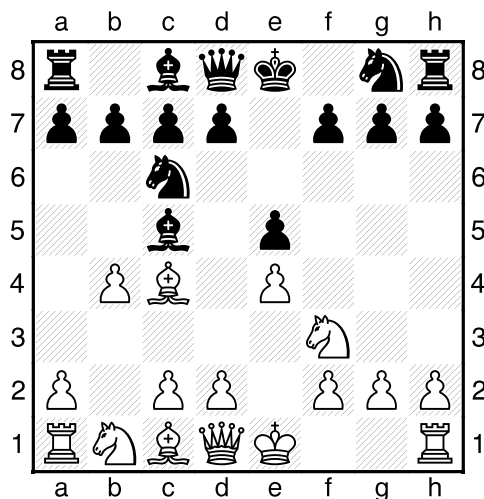
La « TOUJOURS JEUNE ! » ANDERSSSEN - DUFRESNE joué à Berlin en 1852

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4

Une belle partie italienne !

3...♙c5 4.b4!?

Un sacrifice de Pion imaginé par le Capitaine de vaisseau William Davies EVANS (1790–1872) et typique du style romantique. En attirant le Fou noir sur b4, les Blancs ont l'idée de gagner un temps pour avancer leur deuxième Pion au centre.



4...♙xb4 5.c3 ♙a5 6.d4 exd4 7.0-0 d3!?

Les Noirs veulent ainsi éviter que les Blancs puissent, plus tard, disposer de la case c3 pour leur Cavalier. Sinon 8... ♘ge7! Était peut-être plus fort...

8.♙b3 ♙f6 9.e5 A l'attaque !

9...♙g6 Si 9...♘xe5 10.♖e1 d6 11.♙b5+ et les Noirs ont perdu une pièce !

10.♖e1 ♘ge7 11.♙a3!

Les Blancs sont parvenus à créer une forte position offensive en annexant les diagonales proches du Roi noir !

11... b5!

Les Noirs veulent aussi attaquer !

12.♙xb5 ♖b8 13.♙a4 ♙b6

13...0-0? 14.♙xe7 ♘xe7 15.♙xa5 et les Noirs ont perdu une pièce !

14.♘bd2 ♙b7

Sur 14... ♘a5 pour éliminer le Fou c4, ANDERSSSEN avait préparé un véritable coup de poignard 15.e6 !! fxe6 16. ♖xe6 et gagne !

15.♘e4 ♙f5

Cette Dame aime bien se déplacer !

16. ♖xd3

Avec la terrible menace ♜d6+ ! qui gagne la Dame noire !

16... ♜h5 17. ♞f6+

Premier sacrifice !

17. ♞g3! est moins jolie mais très efficace ! 17... ♜h6 18. ♖c1 ♜e6 19. ♖c4 ♞d5 20. ♞g5 ♜g4 21. ♜e4 ♞xc3 22. ♖xf7+ ♜d8 23. ♜xg4 ♞xa4 24. ♜xa4 et les Noirs ont une pièce de moins !

17... gxf6 18. exf6 ♜g8

En position sur la colonne g !

19. ♜ad1!

Deuxième sacrifice où toutes les pièces blanches se mettent en position optimale !

19. ♖e4 est encore plus fort paraît-il !

19... ♜xf3

Une attaque noire qui a l'air décisive mais il fallait lui préférer le coup 19... ♜g4!

20. ♜xe7+! Troisième sacrifice !

20... ♞xe7 21. ♜xd7+!

A l'époque les Dames avaient peu d'importance... Sauf peut-être la Reine VICTORIA !!

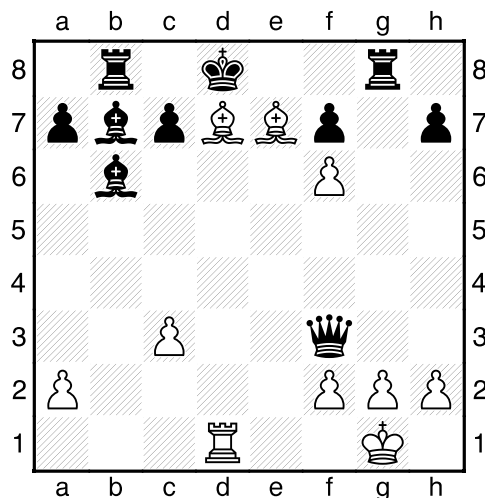
21... ♜xd7 22. ♖f5++ Échec double !!

22... ♜e8

Si 22... ♜c6 23. ♖d7 échec et mat qui s'avère très esthétique !

23. ♖d7+ ♜d8 24. ♖xe7

Échec et mat ! Le Mat est effectué au moyen de seulement deux Fous aidés par un Pion !



ANNEXE

UN EXEMPLE DE PRÉSENTATION DE PARTIE VIVANTE 2010 MARIE DE MEDICIS ET HENRI IV DANS LE VIEUX LYON

Dans le cadre de la fête de la Renaissance, et à l'occasion du 400^{ème} anniversaire de la mort d'Henri IV, le célèbre club de Lyon Olympique Échecs de la rue de l'Angile à Lyon 5ème, le comité des fêtes, et les Pennons de Lyon organisent place Commette ce samedi, une partie d'Échecs vivante nommée l'Immortelle... (le mariage de Marie de Médicis et Henri IV à Lyon le 17 décembre de l'an 1600).

Trente deux acteurs amateurs représentant les pièces de l'échiquier, en costume d'époque se produiront à trois reprises, à 14h30, 15h30, et 16h30. L'Immortelle représente la partie que disputa Adolf Andersen (1818-1879) opposé à Lionel Kieseritzky (1806-1853). Cette partie reste à nos jours inoubliable, même si les modernes ont démontré par la suite, qu'elle ne fut pas tout à fait exempte d'erreurs.

La partie d'Échecs animée

- Mesdames,
- Messieurs,
- Seigneurs et gentes Dames,

- Je vais vous narrer le récit de Messire Campese, dit **Champier**, descendant de l'aristocratie des affaires, par René Thomassin, et ami du duc de Calabre et de Lorraine.

Son histoire donna lieu à un combat mémorable et aujourd'hui à notre jeu.

En l'an de grâce 1529, sa maison pillée par les émeutiers, Champier, acerbe et déçu, quitta la ville avec son épouse, **Pelonne Bouzin** toute d'or et de blanc vêtue. Ils regrettaient le temps d'autrefois mais gardaient fière allure et belle dignité dans leur campagne.

De l'autre côté de la montagne, un autre Seigneur régnait, **Laurent Capponi** qui avait été marié à Hélène de Gadagne, sœur du sénéchal de Lyon, et devenu baron de Crèvecoeur, seigneur d'Ambeyrieu, par sa seconde épouse, **Pomponne de Bellièvre** toute de rouge vêtue. Elle donnait au couple, son tempérament sanguin.

Les bouffons régnaient pour les divertissements :

- chez les Blancs, le **Fou Rosemonde** n'était jamais bien loin de sa Dame, le **Fou Cerbère** était fidèle à son Roi.
- du côté des rouges, on appelait le Fou de la Dame : **La Barge**, et celui du Roi était le bien nommé Fou : **Gabiano**.

Un jour, à la suite d'une mésentente concernant des terres, la colère éclata entre les voisins. Le combat fut engagé vivement.

Le Cavalier de la Dame blanche : **Providence** se mit en route avec celui du Roi blanc, le Cavalier **Scipion**.

Le cavalier de la Dame rouge était **Aliette**, pareil à une statue sur son piédestal, il se mit en place, et celui du Roi, le cavalier **Cantimir**, l'accompagna.

Chacun, de sa tour, suivait la bataille :

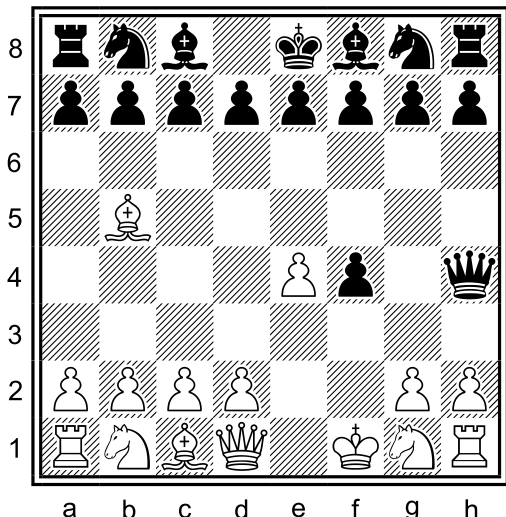
Dans le camp blanc, Dame Pelonne Bouzin, de sa Tour **Albine**, le seigneur Champier, de sa Tour **Atrides** ; chacun protégé et offensif.

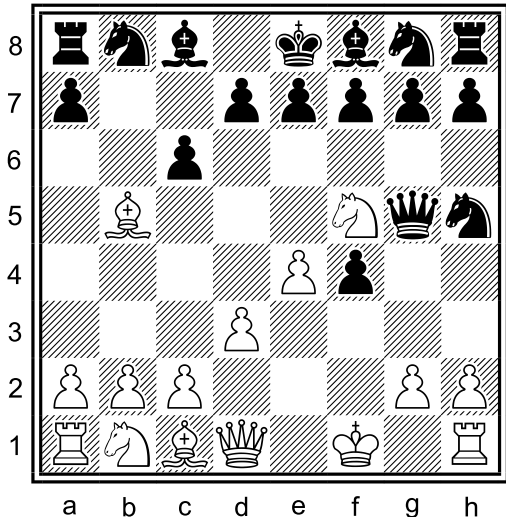
Dans le camp rouge, la Tour de Dame Pomponne de Bellièvre nommée **Strozzi** imposait par sa grandeur et celle du Roi, la Tour **Rosa**, était belle et forte.

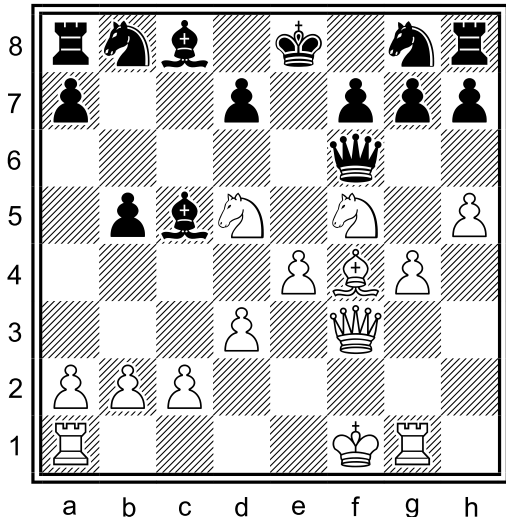
Tout le monde se mit en place pour ce terrible face à face : les **Pions soldats Blancs** et les **Pions soldats Rouges**, alignés, menaçant, chacun décidés à gagner pour son Roi et sa Dame.

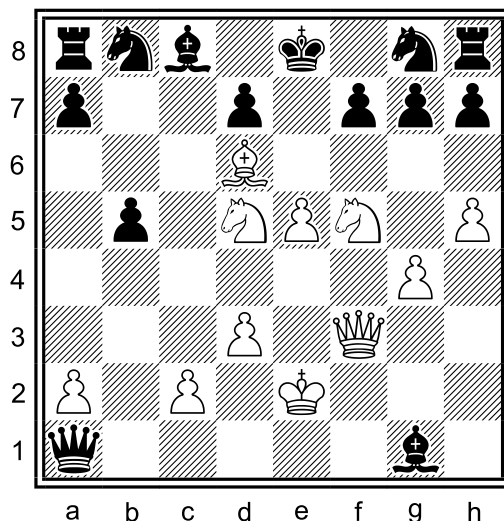
Chaque camp a sa stratégie, Messire donna le signal et...

.....la partie débuta...

		Blancs	Noirs
1	Le Pion soldat du Roi blanc avança de 2 cases. Le Pion soldat du Roi rouge avança de 2 cases.	e4	e5
2	Le Pion soldat du Fou du Roi avança de 2 cases. Le Pion soldat du Roi rouge pris le pion du camp blanc avancé imprudemment.	f4	exf4
3	Cerbère, le Fou du Roi blanc avança de 3 cases en diagonale vers la gauche. La Dame rouge avança en diagonale de 4 cases vers sa gauche et mis en Échec le Roi blanc.	Fc4	Dh4 +
4	Le Roi blanc se décala alors d'une case vers sa droite. Le Pion soldat du Cavalier de la Dame rouge avança de 2 cases.	Rf1	b5 !
5	<p>Le Fou pris ce Pion soldat.</p>  <p>Le cavalier du Roi rouge fit un bond par dessus ses pions soldats.</p>	Fxb5	Cf6
6	Le cavalier du Roi blanc fit de même et se plaça 2 cases devant	Cf3	Dh6

	son souverain. La Dame rouge surpris par ce mouvement recula de 2 cases.		
7	Le Pion soldat de la Dame blanche avança d'une case. Le Cavalier rouge se plaça une case devant sa Dame.	d3	Ch5
8	Le Cavalier blanc se plaça d'un nouveau bond juste devant le Cavalier rouge. La Dame rouge avança d'une case en diagonale.	Ch4	Dg5
9	<p>Le Cavalier du Roi blanc revint à la charge et barra la route à la Dame rouge en se plaçant sur sa droite. Le Pion soldat du Fou de la Dame rouge avança d'une case.</p> 	Cf5	c6
10	Le Pion soldat proche du Roi blanc avança de 2 cases pour se placer juste devant la Dame rouge. Le Cavalier bâtit en retraite et se replaça sur la case qu'il occupait plus tôt.	g4	Cf6
11	La Tour du Roi blanc, pour son premier mouvement se décala d'une case vers sa gauche. Le Pion soldat rouge prit le Fou préféré du Roi blanc.	Tg1 !	cxb5
12	Le Pion soldat de la Tour blanche avança de 2 cases. La Dame noire recula d'une case mais demeura pris au piège de l'armée blanche.	h4	Dg6
13	Le Pion soldat de la Tour blanche avança à nouveau d'une case. La Dame rouge put ainsi avancer d'une case à son tour.	h5	Dg5
14	La Dame blanche avança de 2 cases en diagonale vers sa droite. Retour à la case départ pour la Cavalier rouge qui laissa ainsi un	Df3	Cg8

	passage pour sa Dame.		
15	Le Fou préféré de la Dame blanche, prit le Pion soldat rouge situé 3 cases en diagonale sur sa droite. La Dame rouge dut une nouvelle fois battre en retraite et recula d'une case en diagonale sur sa droite.	Fxf4	Df6
16	Le Cavalier de la Dame blanche, effectua un bond par dessus ses Pions soldats. Le Fou préféré du Roi rouge avança de 3 cases en diagonale sur sa droite.	Cc3	Fc5
17	<p>Le Cavalier de la Dame blanche fit un nouveau bond pour se placer au centre du champ de bataille. La Dame rouge traversa alors le champ de bataille et prit le Pion soldat blanc 4 cases en diagonale.</p> 	Cd5 !	Dxb2
18	Le Fou blanc avança sur sa gauche pour se placer juste devant son Cavalier. Le Fou préféré du Roi rouge prit la malheureuse Tour blanche.	Fd6 !	Fxg1
19	Le Pion soldat du Roi blanc avança d'une case. La Dame rouge prit la dernière Tour de l'armée blanche.	e5	Dxa1 +
20	Attaqué, le Roi blanc prit la fuite une case plus loin sur sa diagonale gauche.	Re2	Ca6



Le Cavalier de la Dame noire jusqu'alors immobile se déplaça sur le bord du champ de bataille.

21 Le Cavaliers du Roi blanc prit le Pion soldat rouge de manière à attaquer le Roi rouge. L'armée du Roi blanc bien que diminué encercle le Roi rouge. Ce dernier fut contraint de s'enfuir sur sa droite.

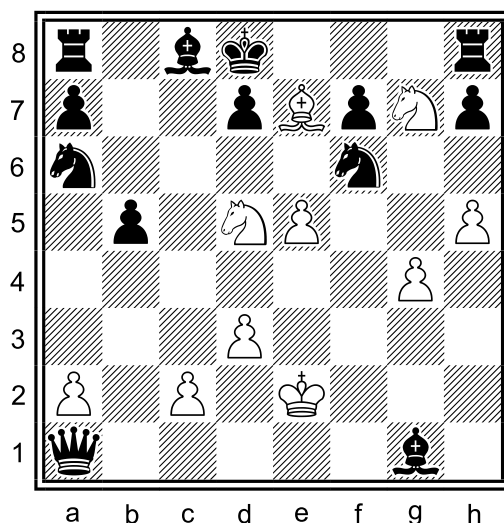
Cxg7 + Rd8

22 La Dame blanche sonna la charge à son tour et mis en péril le Roi rouge en avançant de 2 cases. Mais le Cavalier rouge vint sauver son Roi et prit la Dame blanche.

Df6 + Cxf6

23 Le Fou préféré de la Dame blanche qui vient de se sacrifier, s'intercala entre le Roi rouge et son Cavalier. Il donna ainsi le coup de grâce à l'armée rouge. Le Roi rouge fut vaincu et le Roi blanc triompha ! Échec et Mat !

Fe7





Organiser une partie d'Échecs à taille humaine



**DIRECTION NATIONALE du DÉVELOPPEMENT
par l'EMPLOI et la FORMATION (DND)**



Le spectacle de parties d'échecs disputées par des personnages humains jouant le rôle des pièces sur un échiquier géant, parties qualifiées d'échecs vivants ou d'échiquier vivant est ancien et populaire.

Représentation intimement liée dans l'imaginaire aux fastes des cours et des fêtes anciennes du Moyen Âge et de la Renaissance, ce divertissement est donc souvent joué en costumes d'époque parfois dans le cadre d'autres fêtes costumées.



François Le Lionnais cite des spectacles d'échecs vivants donnés par un sultan à Grande en 1408. Les échecs vivants participent aux réjouissances de la haute noblesse. Rabelais dans le chapitre XXV du cinquième livre de Pantagruel décrit une partie de la manière suivante : «comment les trente-deux personnages du bal combattent». Comme l'indique le titre, ces divertissements sont souvent liés à la danse, le jeu étant plutôt un prétexte, certains palais comportent une pièce couverte en damier à cet usage.

Les Échecs vivants sont également historiquement répandus en Extrême-Orient.

Voici comment décrit le jeu d'échecs vivants au Vietnam à l'époque des mandarins, le Colonel E. Dignet dans son livre *Les Annamites, Société, Coutumes, Religions* (Paris, 1906) :

« ... On a tracé d'avance sur le sol bien damé le quadrillage de l'échiquier à l'aide de lamelles de bambous très fines repo-

sant par terre. Les pions d'un parti sont représentés par des jeunes filles tenant à la main un petit drapeau sur lequel est inscrit un caractère chinois indiquant la pièce qu'elles représentent. Ceux du parti adverse sont figurés par des jeunes gens ou d'autres jeunes filles tenant un drapeau d'une autre couleur.

« Les deux joueurs parcourent ce vaste échiquier armés chacun d'un drapeau à leur couleur et touchent de sa pointe l'épaule de la personne qu'ils veulent déplacer, puis lui indiquent silencieusement leur nouveau poste.

« Les jeunes gens restent debout mais les jeunes filles sont souvent accompagnées d'un tabouret sur lequel elles attendent patiemment que la baguette du joueur vienne leur assigner une nouvelle case à occuper. Enfin, lorsqu'un pion est pris par l'adversaire, la personne qui le représente va s'asseoir à la limite de son camp.

« Les gens de qualité qui ont organisé la fête se tiennent à l'ombre d'un petit hangar en paillote élevé sur l'un des côtés du carré, et l'un d'eux fait manœuvrer sur un véritable échiquier les pièces à mesure qu'elles sont déplacées par les deux joueurs ».



Début du 20^{ème} siècle : parties vivantes d'échecs extrême-orientaux

Organiser une partie d'Échecs à taille humaine

Le XIX^{ème} siècle voit l'essor du jeu d'échecs et parallèlement une grande popularité des échecs vivants. En 1891 est formé à Dublin un club d'échecs vivants. Son objectif est de donner des spectacles de charité, une utilisation courante du jeu vivant à cette époque. Il rencontrera un certain succès et un petit livre sera écrit sur le sujet.

Les parties sont souvent conduites par des maîtres. Plus d'une centaine seraient dénombrées comme Rubinstein-Lasker à Berlin en 1924. Capablanca jouera également de nombreuses parties vivantes. Ces parties sont souvent pré arrangées comme Capablanca-Steiner en 1933. En 1934, à Moscou une partie à très grand spectacle est donnée dans l'usine d'automobiles Joseph Staline, où Botvinnik affronte Rioumine. Les figures sont représentées par différents athlètes et les pions par des footballeurs.

La petite histoire raconte qu'un maître jouant une de ces parties, plus intéressé par l'actrice représentant la dame que par l'affrontement, craignant qu'elle soit prise, évita à tout prix de l'échanger et finit par perdre la partie, son adversaire réalisant la chose et pourchassant la dame adverse à travers le jeu.

Aujourd'hui si les combats entre champions se font rares sous cette forme de jeu, les échecs vivants demeurent très populaires avec l'essor des festivals historiques et des fêtes locales ainsi que dans le cadre de projets scolaires.

La partie vivante peut se présenter sous différentes formes. On distingue déjà deux sortes, l'une où la partie est réellement jouée entre deux joueurs et l'autre où il s'agit d'une partie déjà connue qui a donc pu être répétée à l'avance par les «pièces». Dans cette seconde sorte des problèmes d'échecs peuvent également être représentés. L'utilisation d'une par-

tie déjà connue permet toute une mise en scène autour de celle-ci surtout si elle est effectuée par des spécialistes du spectacle tels que des acteurs, danseurs et autres. Les techniques de combat scénique sont souvent utilisées pour illustrer les prises de pièces. Cette variété est préférable pour les spectateurs non joueurs plus intéressés par les costumes et l'animation.

Si la partie est réellement jouée, pour faire effectuer les coups par les pièces vivantes, différents moyens sont utilisés. Souvent les deux joueurs s'affrontent à part sur un véritable échiquier et les coups sont annoncés aux pièces par un héraut. Les protagonistes peuvent aussi être installés sur des sièges hauts semblables à ceux d'arbitres de tennis d'où ils dictent les coups aux acteurs, finalement ils peuvent se placer directement sur l'échiquier comme dans l'exemple oriental décrit plus haut. Au milieu du jeu, ils indiquent à la pièce concernée son mouvement.

Dans les cas de reproduction de partie, celle-ci est soigneusement choisie, souvent dans les « immortelles » de l'histoire du jeu. La partie doit être courte, vive avec de nombreuses prises et mouvements de pièces de différente nature. Elle doit aller jusqu'au mat. Mat et prises sont mis en scène de façon originale. Dans une partie d'échecs vivants, la mise en scène peut commencer avant la partie (entrée des pièces et mise en place) et à continuer à la fin de celle-ci. Le héraut qui annonce les coups ou le maître de cérémonie jouent un rôle important dans l'animation.

Le jeu vivant apparaît dans de nombreuses réalisations dont les plus connues sont la série du « Prisonnier » et Harry Potter. N'oublions pas la célèbre partie d'échecs d'Alice de Lewis Carroll.

La partie vivante peut être utilisée dans le cadre scolaire, projet d'école, atelier théâtre, atelier d'arts plastiques, fête d'école. Au delà des vertus pédagogiques propres au jeu lui-même, les liaisons possibles, les différents supports artistiques envisageables et la mise en œuvre de compétences transversales en font un remarquable outil.

Un livre, "The Living Chess Game : Fine Arts Activities for Kids 9-14" de Alexey W.Root, décrit comment autour d'un projet éducatif de réalisation de partie d'échecs vivants l'appréhension d'une multitude de compétences intervient. Arts plastiques, musique, théâtre, chorégraphie, conception de scénarios,... sont passés en revue. Une section du livre expose références culturelles, supports techniques, possibilités d'implication des parents.

Représentations célèbres

La plus connue est la représentation biannuelle jouée à Marostica en Italie, qui a une considérable renommée touristique. Censée reproduire l'affrontement sur l'échiquier de deux prétendants à une jeune damoiselle en 1454, histoire inventée après la Seconde Guerre Mondiale, cette représentation en costumes d'époque avec chevaux réels et tout un cérémonial dans le style du Moyen Âge utilise des parties «immortelles» de grands joueurs.

A Javea en Espagne est représenté en été depuis 1996 un fameux spectacle vivant. Une intrigue différente pour chaque édition, jouée comme une partie d'échecs avec danses et musiques, montée par des écoliers et collégiens. La partie est conduite par un narrateur et deux joueurs, l'un étant le champion scolaire de l'année et l'autre, une célébrité espagnole renommée, invitée pour l'occasion. La partie vivante de Javea est reconnue officiellement comme événement touristique national.



Références

Articles dans :

The Oxford Companion to Chess, Whyld et Hooper,
Dictionnaire du jeu d'échecs Le Lionnais et Maget

<http://chess-una-sumus.over-blog.com/article-les-echecs-vivants-52320687.html>

Troyes 2010 Vidéo d'une partie vivante jouée à l'occasion du championnat de France jeunes

<http://blog.chess.com/batgirl/living-chess>

Nombreux éléments historiques avec photos

<http://www.marosticascacchi.it/>

Le site de la partie de Marostica

Marostica



Gioachino GRECO

Auteur d'un des premiers livres combinatoires sur le Jeu d'Échecs

Gioachino GRECO, dit *Le Calabrais*, était probablement le meilleur joueur d'Échecs du XVII^e siècle. Né vers 1600 en Calabre (et mort en 1634), GRECO a vécu au terme de *l'âge d'or* des Échecs italiens. Il faisait déjà parler de lui à Rome en 1619, après avoir joué et gagné contre plusieurs grands joueurs. Cette même année, il a aussi écrit sa première étude sur les Échecs, avec des extraits commentés de ses parties.

L'innovation dans ses études était l'accent porté sur la nature combinatoire du jeu qu'il avait saisi intuitivement. Il s'est particulièrement intéressé à la façon de déplacer les pièces et à ses possibilités tactiques. Il a trouvé des combinaisons remarquables et des astuces surprenantes qu'il a aussi publiées dans ses parties. Aujourd'hui comptées parmi les techniques de base des joueurs de tournoi, elles étaient alors innovatrices. Une combinaison trouvée par GRECO contre les Roques, contenue dans son recueil de parties de 1619, est entrée dans l'Histoire des Échecs sous le nom de mat de GRECO (Notez que Le premier livre sur les Échecs a été écrit par Francesc VICENT en 1495).

Après 1621, GRECO est parti en France, et a dédié à Nancy une copie de son livre au Duc de Lorraine. À Paris, il a gagné 5000 Scudi avec les échecs, une fortune, grâce à son style de jeu remarquable pour l'époque. Il a toutefois perdu tout son argent lors d'un voyage à Londres à la suite d'une agression.

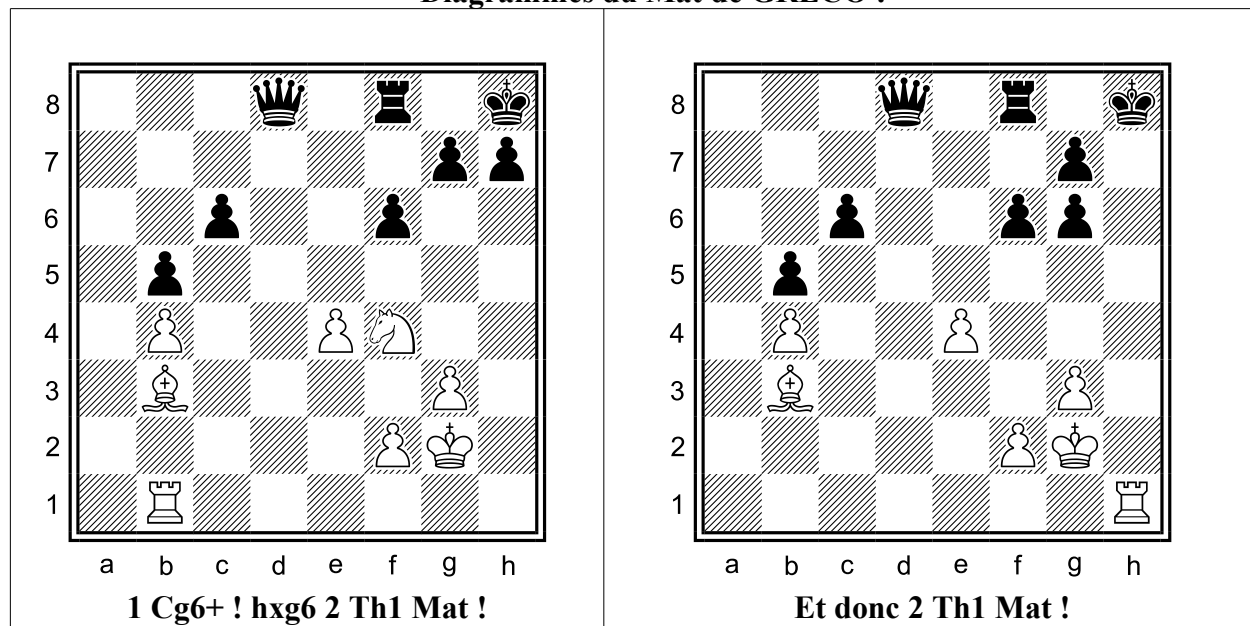
De Madrid, il est ensuite parti aux Antilles où il est mort en 1634. Il a légué sa fortune aux jésuites. Son livre d'Échecs a par la suite été traduit dans de nombreuses langues et imprimé dans de nombreuses éditions. L'influence de GRECO sur les Échecs en Europe s'est étendue sur plusieurs siècles.

On trouve parmi ses parties les premiers mats à l'étouffée :

Un joueur inconnu contre GRECO en 1620 : 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Fc5 4.O-O Cf6 5.Te1 O-O 6.c3 De7 7.d4 exd4 8.e5 Cg4 9.cxd4 Cxd4 10.Cxd4 Dh4 11.Cf3 Dxf2+ 12.Rh1 Dg1+ 13.Cxg1 Cf2# 0-1

Et cet impressionnant sacrifice de Dame dans une partie de 1619 : 1.e4 b6 2.d4 Fb7 3.Fd3 f5 4.exf5 Fxg2 5.Dh5+ g6 6.fxg6 Cf6 7.gxh7 Cxh5 8.Fg6# 1-0

Diagrammes du Mat de GRECO :

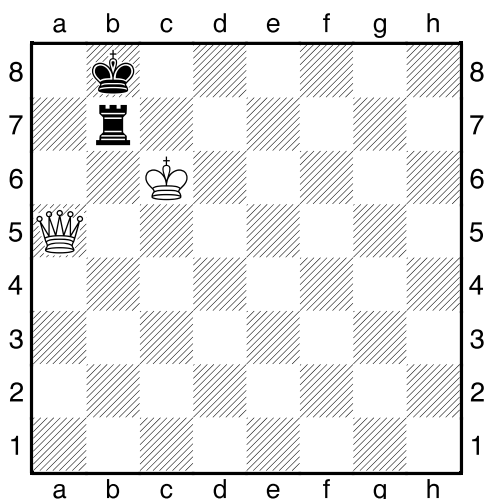


François-André Danican PHILIDOR

François-André Danican PHILIDOR (1726-1795) était un joueur d'Échecs et musicien français. Musicien prodige, sa première composition fut jouée devant Louis XV alors qu'il n'avait que 11 ans. Le Sire de Legal lui apprit à jouer aux échecs, lui offrant un handicap d'une Tour au début, avant que l'élève ne dépasse le maître.

En 1744 PHILIDOR joua 2 parties simultanées à l'aveugle, en public à Paris, événement jusque là jamais réalisé. En 1749, son « Analyse des échecs » fut publié à Londres, ce fut le premier livre qui expliqua les ouvertures, le milieu de jeu et la stratégie en général. C'est dans cet ouvrage qu'il écrivit « les Pions sont l'âme du Jeu d'Échecs », phrase qui resta célèbre et qui est connue par tous les joueurs d'Échecs.

Son nom est aussi resté pour de nombreuses analyses, ainsi que pour le mécanisme du mat à l'étouffé avec Cavalier et Dame, bien que LUCENA y fit mention plus tôt.



Dame contre Tour - Position de PHILIDOR

PHILIDOR étudia beaucoup de positions de finales. L'une d'elle est la suivante.

Si c'est aux Noirs de jouer, les Blancs gagnent facilement. Les Blancs veulent donc arriver dans cette position mais trait aux noirs. Ils y parviennent grâce à la triangulation.

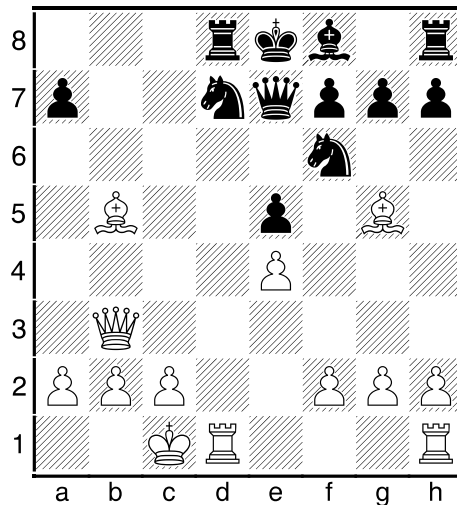
1. ♔e5+ ♚a8 2. ♔a1+ ♚b8 3. ♔a5 et voilà, le tour est joué ! Par exemple : **3... ♖b1 4. ♔d8+ ♚a7 5. ♔d4+ ♚a8 6. ♔h8+ ♚a7 7. ♔h7+ 1-0**

La partie de l'Opéra de Paul MORPHY

Le duc de Brunswick invite à quelques reprises MORPHY à l'Opéra de Paris, où il loue une loge si près de la scène qu'il est possible, selon la légende, de toucher les comédiens. Le duc est un fervent joueur d'échecs, tenant toujours un échiquier dans sa loge. La partie a été jouée dans la loge du duc durant une représentation et les Noirs jouaient en consultation.

Paul MORPHY - Duc de Brunswick / Comte Isouard - Paris, 1858

1.e4 e5 2.♘f3 d6 La défense PHILIDOR était en vogue à cette époque. **3.d4 ♙g4 ?** Prématuré, il vaut mieux exd4 ou ♘f6. **4.dxe5 ♙xf3** Forcé pour ne pas perdre un pion. **5.♚xf3 dxe5 6.♙c4** Menace le mat du berger. **6...♘f6 7.♚b3** Double attaque. **7...♚e7 8.♘c3** (Sur 8.♚xb7 les Noirs ont prévu 8...♚b4+ qui force l'échange des Dames, même si les Blancs ont alors gagné un Pion). **8...c6** Défend b7. **9.♙g5** Crée un clouage. Les Blancs ont développé leurs pièces mineures. **9...b5 10.♘xb5!** MORPHY profite de son avance de développement pour sacrifier une pièce contre deux pions et ouvrir les lignes sur le Roi noir resté au centre. **10...cxb5 11.♙xb5+ ♘bd7 12.0-0-0** Les Blancs menacent de prendre en d7. Les Noirs souffrent devant les clouages. **12...♞d8** (12...0-0-0 permettrait un mat en 2 coups, le voyez-vous ?)



13.♞xd7 ! Un jeu très direct ! MORPHY sacrifie encore du matériel pour affaiblir la défense noire. **13...♞xd7 14.♞d1** Et la dernière pièce blanche se joint à l'attaque ! Les prises en d7 sont de nouveau menacées. **14...♚e6 15.♙xd7+ [15.♙xf6** gagne seulement la Dame **15...gxf6 (15...♚xb3 16.♙xd7#** avec une sorte de mat de BODEN central) **16.♙xd7+ ♚xd7 17.♞xd7 ♔xd7 18.♚xf7+ ♙e7 19.♚g7]** **15...♘xd7 [15...♚xd7 16.♚b8+ ♔e7 17.♚xe5+ ♔d8 18.♙xf6+** gagne facilement] **16.♚b8+!** Un dernier sacrifice pour finir ! **16...♘xb8 17.♞d8** Échec et mat ! **1-0**

Les Blancs ont joué de manière très directe et très pure : développement, attaque à sacrifices, mat !

Marcel DUCHAMP

Marcel DUCHAMP, peintre et sculpteur franco-américain, fut un excellent joueur d'Échecs. Champion de Haute-Normandie en 1924, il participa plusieurs fois au championnat de France et fit partie de l'équipe de France à l'Olympiade d'échecs de la Haye (1928), Hambourg (1930), Prague (1932) et Folkestone (1933).

Marcel DUCHAMP et V. HALBERSTADT (1932)

Extrait de leur livre Opposition et cases conjuguées sont réconciliées

C.D. Locock

D.29
Les Blancs jouent et gagnent.

(Dans la position originale de ce finale, publiée dans le numéro de juillet 1892 du *British Chess Magazine*, le R blanc est à h1, les P blancs à b3, d4, e5 et le R noir est à b8, les P noirs à b4, e6, e7.)

29

D.30
Nous appelons *camp blanc* le groupe de cases marquées par des hachures verticales et *camp noir* le groupe de cases marquées par des hachures horizontales.

Considérant le D.30, il faut d'abord montrer l'inutilité de chercher une solution par l'attaque latérale des P noirs d6 et d7.

30

D.31
On voit en effet que le R noir peut toujours arrêter l'attaque des P d6 et d7 en occupant e7 et e8, avec l'opposition orthodoxe sur traverse.

Ceci établi, nous allons déterminer les deux menaces du R blanc.

31

— 16 —

« Avec les échecs, écrit Marcel DUCHAMP, on crée de beaux problèmes et cette beauté est faite avec la tête et les mains. »

Une partie d'échecs

« La peinture ne doit pas être exclusivement visuelle ou rétinienne. Elle doit intéresser aussi la matière grise, notre appétit de compréhension. Il en est ainsi de tout ce que j'aime : je n'ai jamais voulu me limiter à un cercle étroit et j'ai toujours essayé d'être aussi universel que possible. C'est pourquoi par exemple, je me suis mis à jouer aux échecs. En soi, le jeu d'échecs est un passe-temps, un jeu, quoi, auquel tout le monde peut jouer. Mais je l'ai pris très au sérieux et je m'y suis complu parce que j'ai trouvé des points de ressemblance entre la peinture et les échecs. En fait, quand vous faites une partie d'échecs, c'est comme si vous esquissiez quelque chose, ou comme si vous construisiez la mécanique qui vous fera gagner ou perdre. Le côté compétition de l'affaire n'a aucune importance, mais le jeu lui-même est très, très plastique et c'est probablement ce qui m'a attiré. »

Marcel DUCHAMP



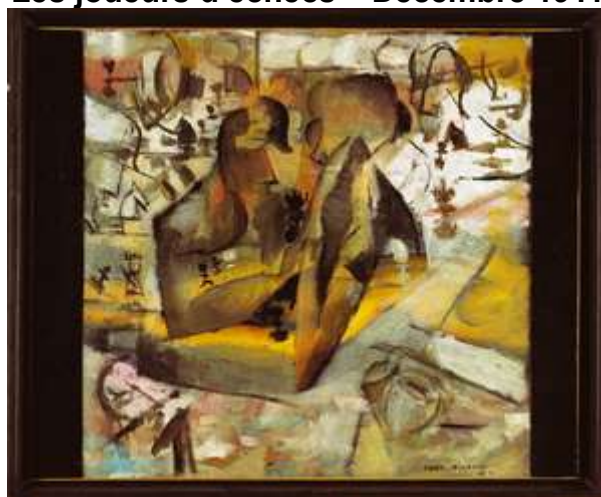
Dès son premier film (Paris qui dort, 1923) René CLAIR installe des rescapés du sommeil sur la tour Eiffel. Puis il place Marcel DUCHAMP et MAN RAY sur le toit du théâtre des Champs-Élysées (Entr'acte)... Cette fameuse partie d'échecs, quand PICABIA vient les arroser, reflète leur intérêt pour ce « jeu » – surtout celui de DUCHAMP, qui fera partie de l'équipe de France.

Jeu de poche de Marcel DUCHAMP





Les joueurs d'échecs – Décembre 1911



Portrait de joueurs d'échecs - 1911, huile sur toile, 108 x 101 cm (Philadelphia Museum of Art)



Cavalier blanc sculpté par Marcel DUCHAMP
(*White Knight from Buenos Aires Chess set*" - 1919)



« Utilisant une fois de plus la technique de la démultiplication dans mon interprétation de la théorie cubiste, je peignais les têtes de mes deux frères en train de jouer aux échecs, cette fois non pas dans un jardin, mais dans un espace indéfini. À droite se trouve Jacques Villon et à gauche Raymond Duchamp Villon le sculpteur, chaque tête étant indiquée par plusieurs profils successifs au milieu de la toile, quelques formes simplifiées de pièces d'échecs disposées au hasard. Une des autres caractéristiques de ce tableau est la tonalité grisâtre de l'ensemble. On peut dire que généralement, la première réaction du Cubisme contre le Fauvisme fut l'abandon des couleurs violentes et leur remplacement par des tonalités atténuées. Ce tableau fut peint à la lumière du gaz pour obtenir cet effet d'atténuation lorsqu'on le regarde au jour. »

Marcel DUCHAMP



Partie d'échecs - 1910, huile sur toile, 114 x 146 cm (Philadelphia Museum of Art).

« Exemple de l'influence de Cézanne : ce jeu d'échecs entre mes deux frères. Peint pendant l'été de 1910 dans le jardin de Puteaux où ils habitaient, il fut présenté au Salon d'Automne de la même année. Le jury du Salon d'Automne m'accorda le titre de « Sociétaire » qui me donnait le privilège d'exposer sans passer par le jury. Curieusement, je ne profitai pas de cette distinction et n'exposai plus jamais au Salon d'Automne. Devant mes deux frères jouant aux échecs, on voit mes deux belles-soeurs prenant le thé. »

Marcel DUCHAMP

Les meilleures parties de Marcel DUCHAMP

(1) Rueb,Alexander - Duchamp,Marcel – Olympiades de Paris, 1924

1.e4 ♖f6 2.d3 e5 3.♙e2 d5 4.exd5 ♜xd5 5.♜f3 ♜c6 6.0-0 ♜f6 7.♜c3 ♜xc3 8.bxc3 ♙c5 9.♜d2 ♙e7 10.♞b1 0-0 11.♙f3 ♞b8 12.♞e1 ♙d7 13.♜c4 ♙d6 14.♜e3 ♞fe8 15.♙e4 ♜d8 16.♞h5 g6 17.♜g4 ♙xg4 18.♞xg4 c6 19.♙g5 ♞e6 20.♞h4 f5 21.♙f3 ♜f7 22.♙e3 ♞xa2 23.♞a1 ♞xc2 24.♞xa7 ♞a8 25.♞xb7 ♞xc3 26.♞bb1 f4 27.♞ec1 ♞xd3 28.♙xc6 ♞eb8 29.♙b6 ♞a3 30.♞g4 ♞c3 31.♙d1 ♞a6 32.♞xd6 ♜xd6 33.♙d5+ ♜f7 34.♞d7 ♞xb6 35.♞xf7+ ♜h8 36.♞f1 ♞c7 37.♞e6 ♞xe6 38.♙xe6 ♞cb7 39.h3 ♞b1 40.♙d5 ♞xf1+ 41.♜xf1 ♜g7 42.h4 0-1

(2) Koltanowski,George - Duchamp,Marcel – Paris, 1929

1.d4 ♜f6 2.c4 e6 3.♜c3 d6 4.e4 b6 5.f4 ♙b7 6.♙d3 ♜bd7 7.♜f3 e5 8.d5 g6 9.0-0 exf4 10.♙xf4 ♙g7 11.e5 dxe5 12.♜xe5 0-0 13.♞d2 ♜xd5 14.♜xd7 ♜xf4 15.♜xf8 ♙d4+ 0-1

(3) Duchamp,Marcel - Menchik,Vera – Paris, 1929 (Duchamp prend l'avantage contre la championne du Monde mais elle sauve la nulle)

1.d4 d5 2.c4 c6 3.cxd5 cxd5 4.♜f3 ♜c6 5.♜c3 ♜f6 6.♙f4 e6 7.e3 ♙d6 8.♙xd6 ♞xd6 9.♙d3 0-0 10.0-0 ♞d8 11.♜b5 ♞b8 12.♞c1 ♙d7 13.♞e2 a6 14.♜c3 ♞d6 15.e4 dxe4 16.♜xe4 ♜xe4 17.♞xe4 g6 18.♞h4 ♜g7 19.♜g5 h6 20.♞xh6+ ♜xh6 21.♜xf7+ ♜g7 22.♜xd6 ♜b4 23.♙e4 ♙c6 24.♙xc6 bxc6 25.♞c4 ♞xd6 26.♞xb4 a5 27.♞c4 ♞ad8 28.♞e1 ♞xd4 29.♞xc6 ♞d2 30.g3 ♞f8 31.f4 ♞h8 32.h4 ♞b8 33.b3 ♞xa2 34.♞exe6 ♞xb3 35.♞xg6+ ♜f7 36.♞b6 ♞d3 37.♞bd6 ♞b3 ½-½

(4) Maas,Arthur J - Duchamp,Marcel – Nice, 1930

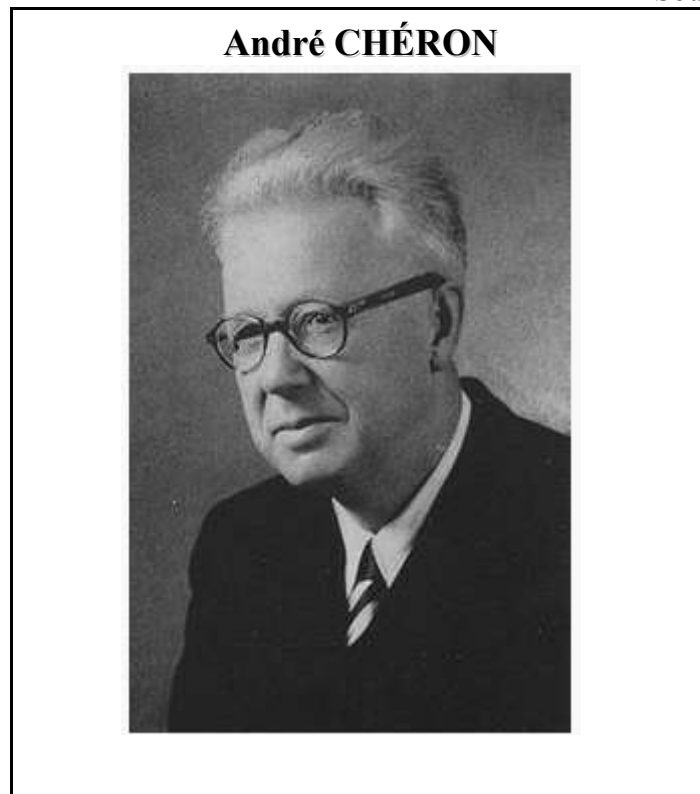
1.d4 ♜f6 2.♜f3 b6 3.g3 ♙b7 4.♙g2 e6 5.0-0 c5 6.c3 ♙e7 7.♜bd2 0-0 8.♞e1 ♜e4 9.♞c2 f5 10.♞d1 ♞c7 11.♜e1 ♜xd2 12.♙xb7 ♞xb7 13.♞xd2 cxd4 14.cxd4 ♞d5 15.♜g2 ♜a6 16.a3 ♞ac8 17.♞d3 ♞c4 18.♜e1 ♙f6 19.♙f4 ♞xd3 20.♞xd3 ♞c4 21.♞ad1 ♞fc8 22.b4 ♞c3 23.b5 ♞xd3 24.♞xd3 ♜b8 25.♙d6 ♜f7 26.♜f3 ♙e7 27.♜e5+ ♜e8 28.♙xb8 ♞xb8 29.♞c3 ♙d8 30.g4 fxf4 31.♜xg4 d6 32.e4 ♜d7 33.d5 exd5 34.exd5 a6 35.a4 axb5 36.axb5 ♞a8 37.f4 ♞a4 38.♜e3 ♞xf4 39.♞a3 ♙f6 40.♜g2 ♞b4 41.♞a7+ ♜d8 42.♜f3 ♙e5 43.♞b7 ♞xb5 44.♜c4 ♞xd5 45.♞xb6 ♙xh2 46.♞b7 ♙e5 47.♜xe5 ♞xe5 48.♞xg7 ♞e7 0-1

(5) O'Hanlon,John - Duchamp,Marcel – Nice, 1930

1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.c3 ♜c6 5.♜f3 ♙f5 6.♙f4 e6 7.♞b3 ♞d7 8.♜e5 ♜xe5 9.♙xe5 a6 10.♜d2 ♜e7 11.♙e2 ♜c6 12.♙g3 ♙e7 13.♜f3 f6 14.♜h4 ♙e4 15.f3 ♙g6 16.♜xg6 hxf6 17.♙d3 ♜f7 18.♞c2 f5 19.♜f2 ♙h4 20.♞he1 b5 21.♞e2 ♙xg3+ 22.hxf3 e5 23.dxe5 ♞a7+ 24.♞e3 ♜xe5 25.♞d2 ♞ae8 26.♞ae1 ♞e6 27.b3 ♜f6 28.♙f1 ♞he8 29.♞1e2 g5 30.♜e1 ♜d3+ 31.♞xd3 ♞xe2+ 32.♞xe2 ♞xe2+ 33.♙xe2 ♜e5 34.♞d4 ♞c5 0-1

(6) Duchamp,Marcel – Araiza Munoz,Jose Joaquin – Nice, 1930

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♜f3 e6 4.e3 ♜d7 5.♜c3 ♙d6 6.♙d3 f5 7.cxd5 cxd5 8.0-0 a6 9.♞b3 ♞f6 10.♙d2 ♜h6 11.e4! fxe4 12.♙xe4 dxe4 13.♜xe4 ♞e7 14.♙g5 ♜f6 15.♜xf6+ gxf6 16.♙xh6 ♞g8 17.♞fe1 ♞g6 18.♙d2 e5 19.dxe5 fxe5 20.♜xe5! ♙xe5 21.♞xe5 ♞xe5 22.♞e1 ♞xe1+ 23.♙xe1 ♙d7 24.♞c3 ♙e6 25.♞h8+ ♙g8 26.♙a5 ♞c8 27.♙c3 ♜d7 28.h4? ♞xg2+! 29.♜xg2 ♙d5+ 30.♜g3 ♞xh8 31.♙xh8 ♙xa2 ½-½



André CHÉRON (né le 25 septembre 1895 à Colombes ; décédé le 12 septembre 1980 à Leysin), était un joueur et compositeur d'Échecs français, excellent théoricien des finales.

Il a vécu en Suisse et fut **champion de France** en **1926, 1927** et **1929**. Il brilla également aux tournois internationaux de Londres 1927 et de la Haye en 1928 et fit partie de l'équipe de France aux Olympiades de 1927.

Gravement malade de la poitrine, il passa 20 ans en sanatorium. C'est alors qu'il rédigea son extraordinaire ouvrage en 4 volumes, *Nouveau Traité complet d'échecs. La fin de partie* (1923), qui fut édité à plusieurs reprises en France. Il traite de toutes les finales pouvant arriver dans la pratique et contient aussi plus de 100 études composées par l'auteur. Le livre fut longtemps considéré comme l'ouvrage capital sur les finales ; dans les milieux échiquéens, on parlait simplement du Chéron. L'ouvrage fut réédité (en allemand) entre 1960 et 1970.

En 1934 Chéron écrivit un autre livre traitant de questions théoriques sur les problèmes d'Échecs (*Les Échecs artistiques*).

En 1940, il cosigna avec Émile Borel une *Théorie mathématique du bridge* à la portée de tous.

En 1959, il a fait partie des 5 premiers problémistes qui ont reçu le titre de maître international de composition échiquéenne Honoris Causa, avant les premiers titres décernés à partir des points des Albums FIDE.

André CHÉRON – *Traité complet d'échecs, la fin de partie*

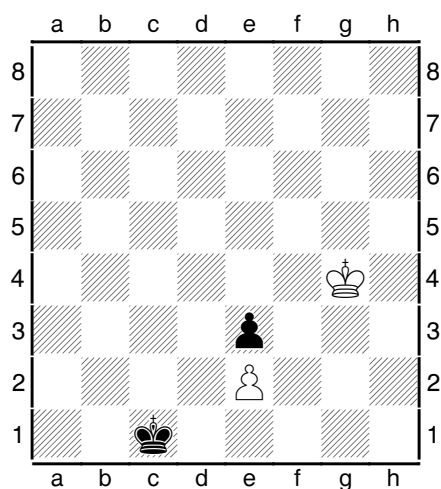
Ce traité est un monument de la littérature échiquéenne. Edité en 1927, il comporte 783 pages sur les finales, dont près de la moitié sur les finales avec Tour (sans Dame). Son approche est extrêmement scientifique et il reprit ou améliora également quantité de travaux réalisés avant lui.

La grande précision de ses travaux peut de nos jours être vérifiée avec les tables de Nalimov (jeu parfait calculé par ordinateurs, à partir de 1998, pour les finales contenant, Rois inclus, moins de 7 pièces).

Finales de Pions

Règle de la prise des Pions bloqués

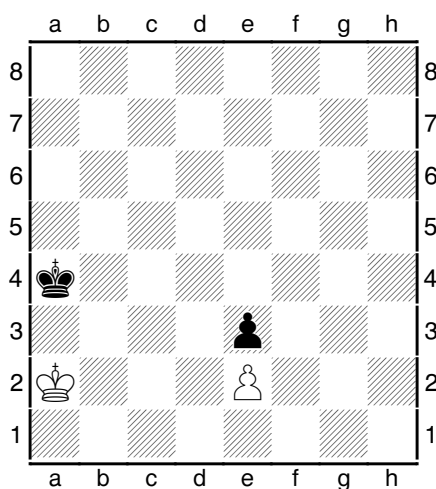
2) Rois de part et d'autres



Le Roi qui le premier attaque le Pion adverse par l'arrière le gagne et conserve le sien.

Trait aux Blancs : 1.♔f4 ! (et non 1.♔f3 ? Qui n'attaque pas par l'arrière mais par le côté ♔d2 0-1) ♔d2 2.♔f3 zugzwang 1-0

2) Rois du même côté



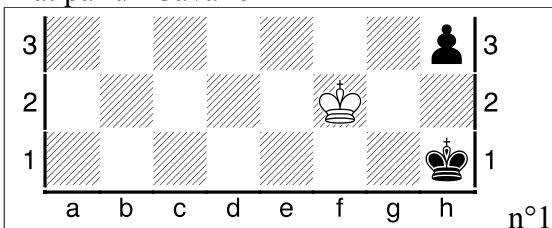
Règle des limites (Abbé Durand, 1860)

Le Roi qui occupe une limite du Pion adverse le gagne et conserve le sien.

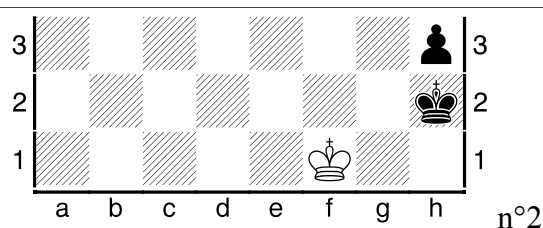
On nomme limite d'un Pion chacune des 3 cases de chaque côté de sa rangée. Ici limites de e2 = b2 c2 d2 (f2 g2 h2). Limites de e3 = b3 c3 d3 (f3 g3 h3). Trait aux Blancs, nulle. Trait aux Noirs, les Noirs perdent leur Pion (mais ici pas la partie).

Finales de Pièces mineures

Mat par un Cavalier



n°1



n°2

CHÉRON ne gaspillait pas de place inutilement, il supprimait donc toutes les rangées vides !

Il est évident que le mat par un Cavalier n'est possible que si l'adversaire enferme son Roi avec un Pion Tour.

Trait aux Noirs dans les deux diagrammes. Les Blancs ne gagnent que si leur Cavalier contrôle g3 (pour pouvoir mater sur h3-h2). Par exemple dans le n°2, avec Cavalier blanc en h5 :

1...♔h1 2.♘g3+ ♔h2 3.♘f5 ♔h1 4.♔f2 ♔h2 5.♘e3 ♔h1 6.♘f1 h2 7.♘g3# 1-0

Si le trait est aux Blancs : ils ne gagnent que si leur Cavalier peut aller contrôler g3 en un coup. Exception du n°1 : ou si le Cavalier est en g4.

On peut déduire des explications précédentes les cas suivants :

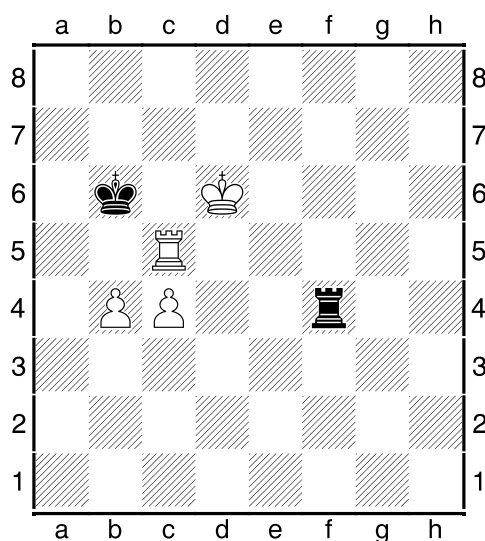
Si les Rois sont en **f1 et h1**, au trait les Blancs ne gagnent que si leur Cavalier peut donner Échec ou aller en g4. Réciproque : les Noirs au trait ne perdent que s'ils sont en échec ou que le Cavalier est en g4.

Si les Rois sont en **f2 et h2**, trait aux Noirs déjà traité (n°1 trait aux blancs). Si trait aux Blancs, ils gagnent si leur Cavalier occupe une case blanche, à part a8 et h1 ! Il suffit en effet que leur Cavalier contrôle g3 ou qu'il puisse la contrôler en 2 coups.

Exercice 1 : Blancs : Rc4 Cc3 a2 ; Noirs : Rb2 a3. Trait indifférent, les Blancs gagnent.

Exercice 2 : Blancs : Rc2 Cb4 ; Noirs : Ra1 a4. Les Blancs jouent et gagnent.

Finales de Tours

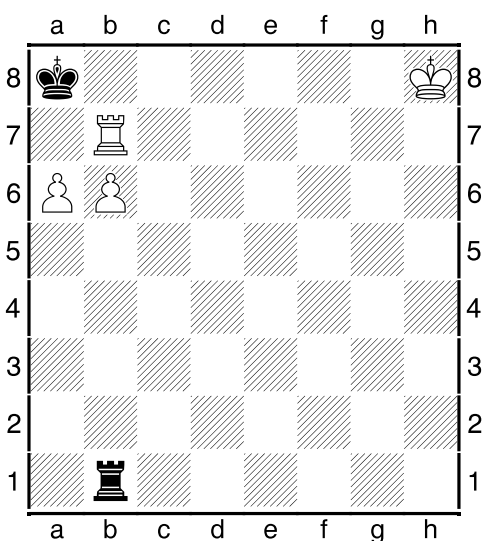


Chéron 1949

Les Noirs jouent et font nulle.

1...♖d4+ ! 2.♔e6 ♜h4 ! 3.♔d5 [3...♜b5+ ♔c6; 3...♜c8 ♔b7] 3...♜h5+ 4.♔d4 [4.♔d6 ♜h6+] 4...♜xc5 ! égalité

Les Blancs gagneraient si dans la position initiale leur Roi était en h1.



Chéron 1949

Trait aux Noirs. Les blancs gagnent.

1...♜a1 [1...♜h1+ 2.♜h7 ♜b1 3.b7+ ♔a7 4.♜h6; 1...♜d1 2.♜g7] 2.♜a7+ ♔b8 3.♔g8 ♜b1 [3...♜g1+ 4.♜g7; 3...♜d1 4.♜f7!] 4.♜b7+ ♔a8 ! 5.♔f8 ♜a1 6.♜a7+ ♔b8 7.♔e8 ♜b1 8.♜b7+ ♔a8 ! 9.♔d8 ♜a1 [9...♜h1 10.♜d7] 10.♔c8 1-0

Nous terminerons cette très courte introduction sur le travail d'André CHÉRON en citant quelques finales étudiées dans son traité : RCC vs RP, l'opposition et les cases conjuguées en finales de pions, TF vs T, TC vs T, TP vs FP avec pions bloqués, CP vs P, C vs 3P, RFP vs RF, TPP vs TP, TP vs T, RT vs R et pion(s), DP vs D, D vs TP, etc.

Notons aussi que l'auteur a étudié certaines finales de plus de 6 pièces, donc pas encore résolues par les tables de Nalimov en 2008... On ne saura que dans le futur si la qualité de son travail est la même que dans le reste de ses recherches...

Sylvain RAVOT d'après WIKIPEDIA

Henri RINCK

Extrait de l'Historique du Jeu d'Échecs à Lyon

La période 1892-1952 : Henri RINCK

Henri RINCK (1870-1952) est un des plus forts joueurs de Lyon.



En 1893, il remporte un des premiers championnats de Lyon (12 joueurs). A partir de 1900 (date à laquelle il s'établit à Barcelone mais avec de fréquents passages à Lyon), Henri RINCK se consacrera à la composition des problèmes et de fins de parties ; il deviendra un compositeur mondialement célèbre, remportant 190 distinctions dans des concours (notamment en 1924 et 1925). De 1907 à 1952, Henri RINCK publiera plusieurs excellents livres sur les fins de parties. A noter sa parenté avec la famille RINCK de la célèbre Brasserie Georges à Lyon, créateur de la bière RINCK.

24 mai 1997 : Simultanée géante du LOE à la Brasserie Georges, en l'honneur de Henri RINCK (1870-1952), célèbre spécialiste lyonnais des fins de parties, (les propriétaires de la Brasserie Georges n'étaient autres que les descendants de Henri RINCK) 7 simultanéistes, 116 joueurs. Magnifique accueil de Didier RINCK, petit neveu de Henri RINCK.

Mercredi 27 octobre 2010, dans le cadre du 5^{ème} Trophée International de Lyon : conférence de presse et simultanées rencontres des Maîtres et des Grands Maîtres Internationaux à l'Hôtel de Ville de Lyon en présence de M. Jean-Jacques RINCK, frère de Didier. 3 simultanéistes, 115 joueurs (+93 = 10 – 2)

Un bel hommage de Roland LECOMTE, Juge-arbitre international pour la composition échiquéenne écrit le 10 mai 1997 !

Industriel, artiste échiquéen prodigieux, recordman ... et lyonnais...

Dans le domaine fascinant du jeu d'échecs, l'oeuvre capitale, incomparable du lyonnais, Henri RINCK, né il y a maintenant 138 ans, occupe une place immense : un demi siècle de recherches sur les rapports de force peu ou pas étudiés, de composition, vérifications avec un soin méticuleux, toujours fidèle à sa devise : volonté, patience, persévérance. Cent quatre-vingt dix prix (dont une soixantaine de premiers prix) et mentions d'honneur remportés dans 120 concours internationaux, un record ! Surnommé « le Victor Hugo des échecs » pour sa fécondité et la qualité de ses études artistiques, sa vie se confond avec son oeuvre ...

L'homme : Henri RINCK, naquit à Lyon, le 10 janvier 1870 à l'ancienne brasserie RINCK, sise Cours du Midi devenu Cours Verdun, de père et mère Français (aïeul Alsacien). Élève au lycée de Lyon, puis à la Technische Hochschule (Ecole Polytechnique) de Munich (Bavière) où il obtint le diplôme d'ingénieur chimiste, il entra à la Faculté des Sciences de Lyon, où il fut pendant 2 ans, préparateur de chimie au

laboratoire du Professeur Philippe Barbier. Ensuite, il contribua beaucoup au prestige et à l'image de marque des Entreprises RINCK, au sein de la capitale rhodanienne.

En 1897, RINCK découvre un procédé d'épuration des huiles végétales vertes (travaux spéciaux sur la chlorophylle) qu'il fait appliquer dans plusieurs usines de Marseille et peu après, dans un grand nombre de raffineries d'huiles et d'olives en Espagne, où il s'établit en 1900, à Barcelone. La physionomie de RINCK était empreinte d'énergie calme et de bonté. Son regard franc et lointain, était celui d'un homme d'action, doublé d'un poète sensible et d'un penseur. Il émane de cette figure (au propre comme au figuré) un sentiment qui force la sympathie et le respect. Il mourut à Badalona (Espagne) le 17 février 1952 (*), à l'âge de 82 ans, après une courte mais douloureuse maladie

Le joueur, séquence passion : dès l'âge de 16 ans, RINCK affirme un irrésistible penchant pour les échecs et sait allier plus tard, sa vie professionnelle, à sa passion pour le noble jeu.

D'abord champion de Lyon (1893), il obtint plusieurs prix dans les tournois par correspondance, organisés par « La Stratégie ». En outre, jouant par correspondance seul contre tous les membres du cercle d'Alger (en consultation), il gagne un match de 2 parties.

A 20 ans, ses travaux analytiques sur les Gambits « Muzio » et « Kieseritzky », ainsi que sur la « Défense Française », publiés dans « La Stratégie », sont très remarqués. Quelques parties jouées à cette époque, témoignent d'ailleurs de la réelle maîtrise de RINCK.

Ce n'est que plus tard, en Espagne, au contact du Maître, José Tolosa Y CARRERAS (son « frère d'armes ») et du grand problémiste, Valentin MARIN, devenus d'inséparables amis, qu'il débute dans la composition échiquéenne, avec des problèmes en 2 coups.

Le recordman : remporter 190 distinctions principales en 102 concours, constitue jusqu'à présent, un record mondial unique, inégalé.

Toutefois RINCK, perfectionniste mais néanmoins battant, a réalisé d'autres records, également sans précédent, qu'il a ajouté à son fantastique palmarès. Ainsi rafle-t-il, dans un concours international de haut niveau, les 3 premiers prix et les 3 premières mentions d'honneur, en 1924 à Malmö (Suède) ! Et, comme ce grand chelem ne lui suffit pas, persévérant - selon sa devise - il récidive l'année suivante en obtenant le même résultat au même concours, malgré une forte opposition ! Un nouvel exploit dans l'exploit ! De plus, en 1925 à Florence, RINCK s'adjuge à lui seul, 6 prix dans un autre concours. De quoi écoeurer facilement les autres participants ...

L'artiste : Un personnage fabuleux ! Les premières études d'Échecs composées par RINCK, datent de 1901. En 1909, « 150 Fins de partie », en 1919, « 300 Fins de partie », puis en 1927, les « 700 Fins de partie » virent le jour.

En 20 ans, Henri RINCK avait atteint l'apogée d'un art dont il est resté le maître incontesté, dans un style inégalé, caractérisé surtout par la pureté et la beauté absolue de la forme. Son nom est alors célèbre dans tous les pays du globe. En 1947, parurent « les Surprises de la théorie » (Madrid) ouvrage bilingue (Français et Espagnol) réunissant 111 finales (plus 12 en complément) dédiées à son neveu, Jacques RINCK, et imprimé en 2 couleurs, rouge et noir.

Mais cet homme remarquable devait entreprendre une oeuvre plus considérable encore, à laquelle il travailla jusqu'à son dernier souffle, remportant parmi tant d'autres, une dernière victoire sur la mort, puisqu'il eut la joie ultime, 6 jours seulement avant de disparaître, de tenir enfin entre ses mains, le premier exemplaire de « 1414 Fins de partie », qui le suivit dans sa tombe, selon son propre désir.

Cette édition originale à compte d'auteur, tirée à 500 exemplaires le 10 février 1952, par la « Tipografia La Académica » (Barcelone), pour le 82ème anniversaire de l'auteur, est un pur chef-d'oeuvre, unique dans son contenu, comme dans sa forme. La typographie, entièrement composée à la main, est un véritable travail de Bénédictin, irréalisable de nos jours, en raison d'un prix de revient beaucoup trop onéreux. Pour sa part, l'ancienne librairie spécialisée, J. Guisle, 13, rue Saint Jacques à Paris (5ème), a écoulé la moitié de cette édition reçue par unité et immédiatement épuisée. Une réédition suisse, par

procédé photographique, il y a quelques années, est également épuisée.

Le volume 15 X 27, de 760 pages dont 238 de 6 diagrammes chacune (un chef-d'oeuvre en moyenne par page) et 530 de solutions, « œuvre de toute une vie, est dédiée à la famille RINCK et, en premier lieu, à son représentant souverain, M. Jacques RINCK à Lyon ».

« 1414 Fins de partie » (plus 26 en appendice), qui sont autant de perles dont chacune, peaufinée à l'extrême, a la pureté et l'éclat du diamant. Un joyau impérissable ! Magique. Car ce qui frappe notamment quand on examine une étude du Lyonnais, c'est l'invraisemblance du résultat.

Opinions, séquence admiration : Les plus grands maîtres et spécialistes de l'époque, unanimes, ont fait l'éloge de l'oeuvre colossale de RINCK, potentiel technique inestimable au service des joueurs.

Pour sa part, le grand maître international, Ossip S. BERNSTEIN, que nous avons bien connu, estime : « L'étude artistique montre que la valeur d'une position, vue à l'éclair du génie, diffère de sa valeur apparente. Nul jamais, n'a systématisé des études comme Henri RINCK.

Quelle énorme difficulté de mettre en système des exceptions aux règles dont certaines sont intangibles ! C'est la victoire de l'esprit sur la matière, de la volonté sur la destinée ».

Quant à notre regretté ami, Vitaly HALBERSTADT, également artiste, maître et fin spécialiste en matière de composition d'études, il s'exprime en ces termes : « un modèle unique dans la littérature sur les finales artistiques. Henri RINCK possédait au plus haut point des qualités qu'il est rare de rencontrer réunies : constructeur de génie, pénétrante acuité visuelle, grande ténacité, capacité de travail remarquables. Son esprit clair, méthodique, lui donnaient cette assurance tranquille du travail bien fait.

La cosmologie antique russe disait, que le poids de l'Univers reposait sur trois baleines. Or, il est permis d'affirmer , que les baleines de notre petit Univers de finalistes, sont (dans l'ordre chronologique), les œuvres des Allemands, KLING & HORWITZ, du Russe TROITZKY et du Français, Henri RINCK. »

(*) Note du Lyon Olympique Échecs (LOE) : Il est souvent indiqué qu'Henri RINCK est décédé le 18 ou 26 février 1952. Faux ! Monsieur Didier RINCK nous a montré l'acte de décès : 17 février 1952. A corriger pour les puristes !

BIBLIOGRAPHIE

Les différents ouvrages d'Henri RINCK VOLONTE, PATIENCE ET PERSEVERANCE

- 1907 « 150 Fins de partie »
- 1919 « 300 Fins de partie » (Barcelone)
- 1927 « 700 Fins de partie » (Barcelone)
- 1947 « Les Surprises de la théorie » (Madrid) Ouvrage bilingue (Français / Espagnol), réunissant 111 finales (plus 12 en complément) dédiées à son neveu, Jacques RINCK et imprimé en 2 couleurs, rouge et noir.
- 1952 « 1414 Fins de partie », « Œuvre de toute une vie, dédiée à la famille RINCK et, en premier lieu, à son représentant souverain, M. Jacques RINCK à Lyon ». Réédition suisse aux éditions Olms de Zurich en 1982, par procédé photographique, épuisé depuis.

Dans un des livres est indiqué : « 1909 fait paraître un premier recueil. Une seconde édition paraîtra en 1913 » (à vérifier car nous n'avons aucune trace de l'existence de ces livres de notre côté).