

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 1 400 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 IX^e siècle, le Moyen Âge chrétien leur confère une dimension symbolique, la Renaissance modifie les règles et accélère la marche des pièces. 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.

Un sage nommé SISSA et sa légende :

Il était une fois en Inde, un Brahmane avisé du nom de SISSA. Vers 550 ap. J.-C., ce sage conseiller du Roi BALHIT inventa pour distraire son souverain un jeu magnifique, qu'il nomma *Chaturanga*. Ce terme sanskrit signifie littéralement 4 « membres », comme la dénomination usuelle d'une armée de l'Inde ancienne, composée de 4 corps distincts : *Eléphants de combat*, *Chars de guerre*, *Cavalerie*, *Infanterie*, placés sous les ordres d'un monarque (RAJA). Enthousiasmé, le Roi lui aurait offert comme récompense tout ce qu'il pourrait soulever. SISSA aurait alors demandé de mettre 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 aurait accepté, trouvant la requête étonnamment modeste, jusqu'à ce que son comptable vienne lui dire que la somme demandée se montait à 2 puissance 64 grains moins 1, soit plus de 18 milliards de milliards de grains... Soit toutes les moissons de la Terre pendant environ 5 000 ans ! Dans la réalité, le Jeu d'Échecs est peut-être né en Inde. D'autres historiens penchent pour une origine chinoise. Histoire à suivre...

Développement

Venu des pays d'Islam, le Jeu d'Échecs pénètre en Occident aux environs de l'an mille. Une 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 Jérusalem assiégée ou refusant de combattre pour livrer bataille autour de l'échiquier ! Et c'est avec engouement qu'ils continuent le jeu en Europe. Le jeu proprement dit devient rapidement la distraction favorite de l'aristocratie européenne. 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 pièces trop orientalisées des équivalents européens :
- l'éléphant indien laisse la place au futur Fou (au déplacement toujours réduit),
- le quadriga à la Tour,
- le *Shah* – terme qui a donné naissance au mot « échecs » au Roi.

- Le conseiller du Roi (le Vizir) devient la Reine qui, au Moyen Âge, jouissait d'un déplacement beaucoup plus limité qu'aujourd'hui.

Dans le courant du Moyen Âge, les aspects proprement techniques du Jeu d'Échecs n'évoluent guère. Malgré la compilation de traités et de recueils de problèmes, les parties demeurent lentes et longues, deux pièces de l'échiquier, la Dame (Reine) et le Fou ayant une valeur plus faible que de nos jours. La dimension symbolique du jeu semble rester plus forte que sa dimension véritablement ludique.

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 de celui qui est le nôtre aujourd'hui. Deux pièces voient leur marche se modifier, la Dame et le Fou qui au lieu de se déplacer d'une case en une case, peuvent désormais traverser l'échiquier. Leur force devient considérable. 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, accentuant le nombre de joueurs professionnels. La littérature échiquéenne s'élargit. Les Européens atteignent enfin le niveau technique des anciens champions musulmans.

Refletant 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 alors que PHILIDOR (1726-1795) entre dans l'histoire des échecs. Son *Analyse des Échecs* révolutionne le déroulement 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, PHILIDOR y 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. Au milieu du XIX^e siècle, l'univers des Échecs devient plus structuré, doté de ses écoles et de ses champions auxquels sont dédiés traités, chroniques et revues. L'ère de la compétition s'ouvre en 1851 avec un premier tournoi international organisé à Londres. Souvent bien dotés, tournois ou matchs confrontent les champions Européens, mais aussi l'Américain Paul MORPHY (1837-1884). Les maîtres gagnent encore en prestige et font la une des quotidiens.

Le premier championnat du monde officiel est organisé en 1886 aux États-Unis. L'autrichien Wilhelm STEINITZ (1836-1900) est sacré champion du monde.

En 1894, il cède son titre à l'Allemand Emanuel LASKER (1868-1941) qui le conservera vingt-sept ans ! 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 (1943-2007) 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. 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...

Viswanathan ANAND, Champion du monde 2007 et 2013

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 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 Veselin TOPALOV puis encore 2 ans plus tard (mai 2012) face à l'Israélien Boris GUELFAND. 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...



Wilhelm STEINITZ



Viswanathan ANAND, Champion du monde 2007 et 2013



Café de la Régence vers 1870



Scène galante d'Échecs (1840)



Magnus CARLSEN nouveau Champion du Monde 2013, 2014...

JOUEZ AUX ÉCHECS !



Chemise de liaison *

FICHE A REMPLIR AVEC LES PARENTS

Établissement scolaire : _____

Classe : _____

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Date de naissance : _____

Téléphone : _____

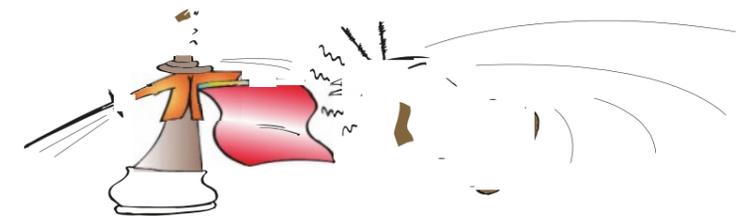
Adresse email : _____@_____

Animateur : _____

Profession de la Maman : _____ Profession du Papa : _____

Signature des parents _____ Signature de l'élève _____

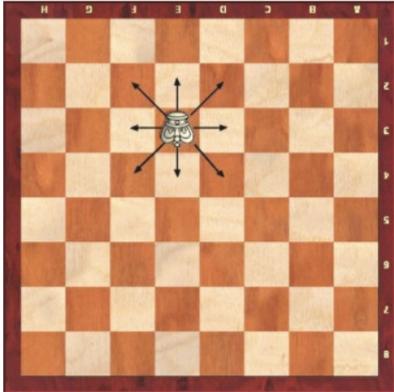
* J'ai été informé (e), qu'en conformité avec l'article 27 de la loi Informatique et Liberté 78-17 du 6 janvier 1978, de ma possibilité d'avoir accès à ces informations et de les faire rectifier si je le souhaite.



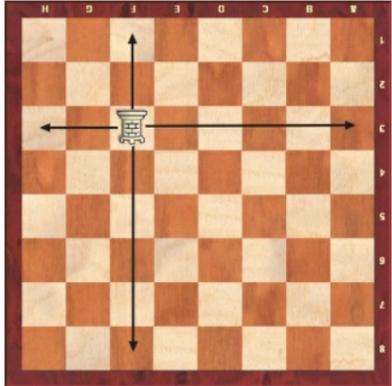
Règles du Jeu d'Échecs



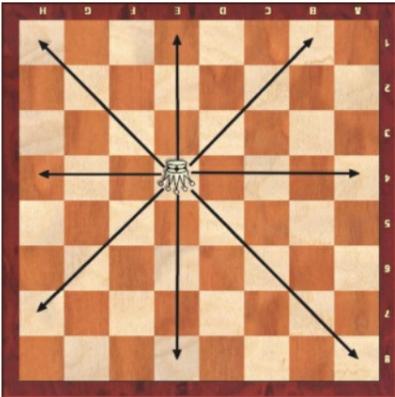
La position initiale d'une partie d'échecs : une position miroir !



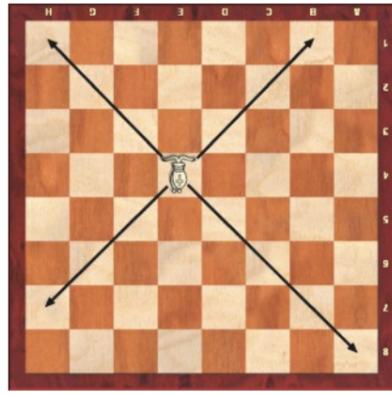
Le Roi : se déplace dans n'importe quelle direction, mais d'une seule case à la fois, et sans jamais avoir le droit de se mettre lui-même en prise, c'est à dire en échec. Prend : comme il se déplace.



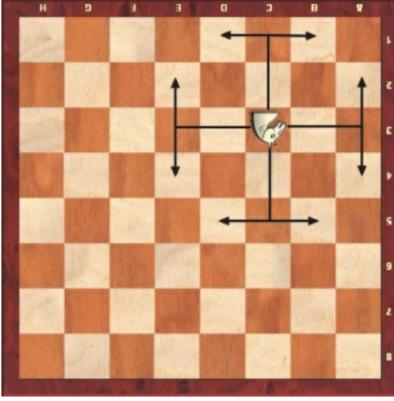
La Tour : se déplace d'autant de cases consécutives que voulu suivant un alignement horizontal ou vertical, mais sans jamais pouvoir franchir une case occupée. Prend : comme elle se déplace.



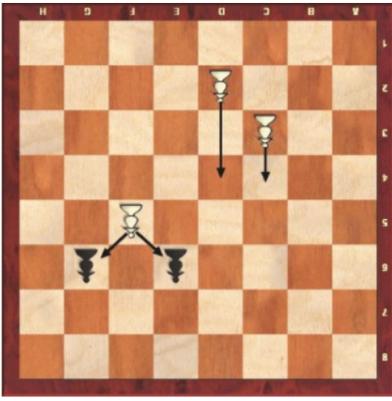
La Dame : se déplace d'autant de cases consécutives que voulu suivant un alignement horizontal, vertical ou diagonal, mais sans jamais pouvoir franchir une case occupée. Prend : comme elle se déplace.



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.



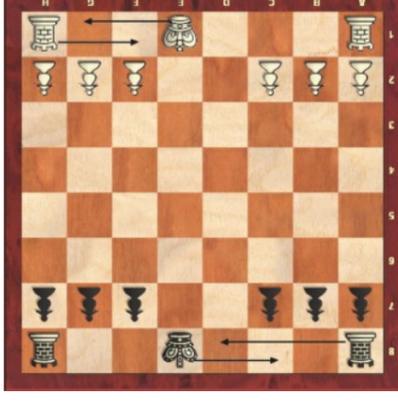
Le Cavalier : se déplace en « L ». Il est la seule pièce qui peut franchir les cases occupées autour de lui, d'où le fait que certains préfèrent dire qu'il s'agit d'un bond plutôt que d'une marche. Prend : sur sa case d'arrivée.



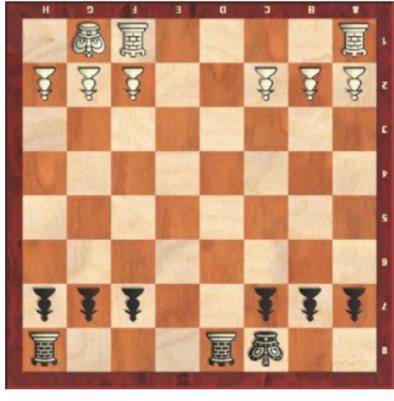
Le Pion : se déplace en avançant droit devant lui, sans jamais pouvoir reculer ni franchir une case occupée. Il peut avancer d'une ou deux cases lors de son premier mouvement puis d'une seule case ensuite. Prend : l'importe quelle pièce sauf en Roi.



La prise en passant : si un pion avance de 2 cases, il peut être pris d'autant de cases consécutives que voulu suivant un alignement 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 f5-f7, les blancs ne peuvent pas prendre car le pion n'a pas joué de 2 cases.



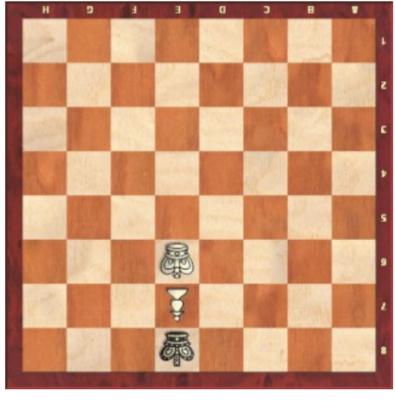
Le petit roque et le grand roque : afin de mettre à l'abri le Roi, il existe une règle spéciale où, exceptionnellement, le Roi a le droit de se déplacer de 2 cases à l'aide du petit ou grand roque.



Position après le grand roque : dans l'exemple ci-contre petit roque blanc.
 1) Le Roi ou la Tour ont déjà bougé.
 2) Le Roi est en échec.
 3) Le Roi passe par un échec.



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, Interposer, Fuir. 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.
 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 Shāh et veut dire « Roi » ; tandis que le mot « Mat » veut dire « mort » ou « fichu ». Aussi, nous devons dire « échec est mat » plutôt qu'« échec et mat » pour signifier que le Roi est mort.



Le PAT : 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 ! Trait aux Noirs : le Roi noir est en 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.

D'autres renseignements sur le Jeu d'Échecs ? N'hésitez plus !
 Contactez :

(valeur du XIX^{ème} siècle, elle a été ajustée à 9 points au XX^{ème} siècle.)

P (Pion) 1 point ; C (Cavalier) 3 points ; F (Fou) 3 points ;

La valeur des pièces :

T (Tour) 5 points ; R (Roi) la partie ; D (Reine ou Dame) 10 points