



Le jeu d'**échecs** oppose deux joueurs s'affrontant de part et d'autre d'un plateau appelé *échiquier*, composé de soixante-quatre cases alternativement claires et sombres, sur lequel évoluent huit pièces et huit pions clairs (appelés les « Blancs ») ainsi que huit pièces et huit pions sombres (les « Noirs »). Le but du jeu est de créer une situation qui aboutisse inévitablement à la prise du roi adverse (situation dite d'*échec et mat*).

Ce jeu jouit d'un prestige particulier dans de nombreuses cultures. Il est surnommé en France « le roi des jeux » ou encore « le noble jeu ».

Du point de vue de la théorie des jeux, il s'agit d'un jeu de stratégie combinatoire abstrait de réflexion pure, fini, sans cycle et à information complète.

Les origines du jeu d'échecs

Les origines du jeu d'échecs se perdent dans la nuit des temps entre légendes et une réalité historique souvent controversée. Une origine située dans le nord de l'Inde vers 600 (après J.C.) est aujourd'hui communément admise. L'ancêtre direct décrit par des textes est le chatranj que les Perses auraient reçu des Indiens (jeu dérivé du Chaturanga à deux joueurs).

Point de repère : le jeu d'échecs tel que nous le connaissons aujourd'hui existe depuis le début du 17^{ème} siècle. Soit près de 400 ans sans aucune modification majeure si ce n'est l'apport de la pendule et la modification du style des pièces : le style Staunton (internationalement adopté) date de 1850.

Les légendes

De nombreuses légendes racontent la naissance du jeu d'échecs. Voici les 2 plus connues.

La légende du brahmane Sissa

Un prince indien très riche passant ces journées à s'ennuyer demanda à ses sages de lui inventer quelques choses pour faire cesser cet ennui. Quelques temps plus tard le sage Sissa lui apporta un nouveau jeu : les échecs. Le prince trouva ce jeu passionnant et y joua des journées entières. Pour remercier Sissa, il lui demanda quelle récompense lui ferait plaisir. Le sage répondit qu'il voudrait le nombre de grains de blé nécessaire pour remplir l'échiquier de la façon suivante : 1 grain sur la première case, 2 sur la seconde, 4 sur la troisième, 8 sur la quatrième... etc., en doublant le nombre de grains jusqu'à la 64^{ème} case. Le prince trouva cette demande bien modeste.

En réalité le nombre de grain à réunir est astronomique et irréalisable ! En effet, le nombre précis est $2^{64} - 1$ (2 à la puissance 64, c'est-à-dire $2 \times 2 \times 2 \times 2 \dots 64$ fois) ce qui donne précisément : 18 446 744 073 709 551 615.

La légende du grec Palamède

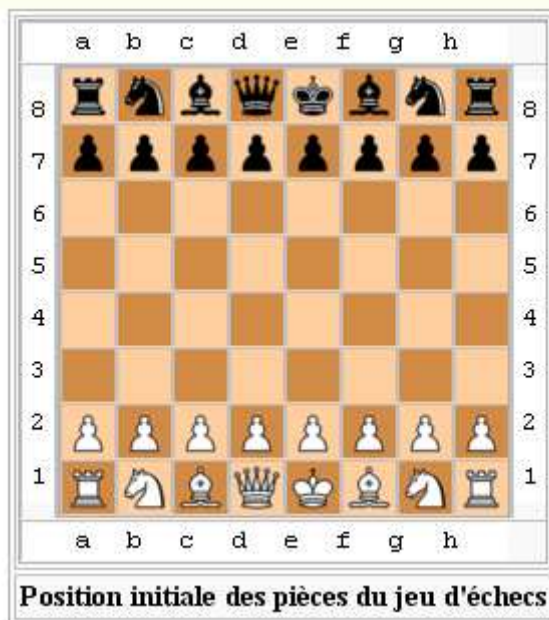
Le grec Palamède aurait inventé ce jeu durant la guerre de Troie (1300 avant J.C.) afin de rompre l'ennui des soldats.

Dans la mythologie grecque Palamède est le fils de , roi d'Eubée.







Remarque : aujourd'hui il est clairement acquis que les grecs (comme les romains plus tard) ne connaissaient pas le jeu d'échecs. Il n'existe aucune référence à ce jeu.

La première revue consacrée au jeu d'échecs s'appellera Palamède.

Les règles du jeu



Aux échecs, chaque joueur a seize pièces équivalentes de couleurs différentes. Il y a six types de pièces :

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

À partir de la position de départ, les joueurs jouent alternativement, les Blancs jouant le premier coup. Chaque pièce du jeu dispose d'un mode de déplacement spécifique, les pièces qui se trouvent sur une case accessible en un coup peuvent être prises : elles sont dites menacées. Une pièce qui est prise est retirée du jeu, la pièce qui a effectué la prise prend alors sa place sur l'échiquier.

Lorsque le roi est menacé de prise, on dit qu'il est en **échec**. Si ce camp ne peut éviter la prise (par déplacement du roi sur une case non menacée, par interposition d'une pièce ou par capture de la pièce donnant échec), il y a échec et mat et la partie se termine, le joueur possédant ce roi a perdu.

Déroulement du jeu

On dit de celui qui doit jouer qu'il a le trait, et jouer est une obligation (on ne peut pas « passer » son tour). De ce fait, il se peut qu'un joueur soit forcé d'acquiescer à une moins bonne position en jouant son coup (il aurait préféré ne pas bouger), on appelle cela zugzwang. Si le joueur qui a le trait est dans l'impossibilité d'exécuter un coup légal, la partie s'arrête (sur un pat ou sur un échec et mat, voir plus loin).

Déplacements

LE ROI

Description

C'est la pièce principale du jeu, sa capture signifie la perte de la partie ! Le roi devra être protégé et rester à l'abri en début et milieu de partie. Par contre, il deviendra une pièce très active en fin de partie, son positionnement devenant capital et décisif dans une finale de pions

Déplacement

D'une case dans toutes les directions. Le roi possède également un déplacement spécifique appelé le roque.

Le roque

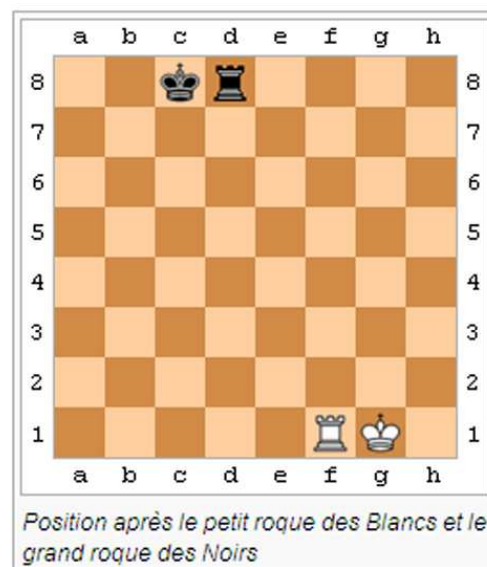
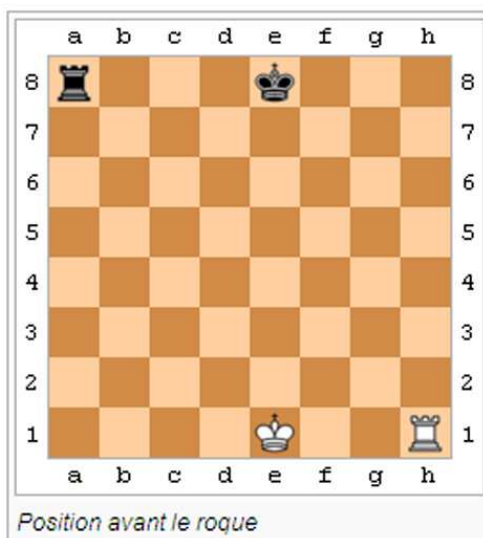
Le roque permet de jouer simultanément le roi et une tour. Il existe le petit et le grand roque. Le petit roque : il s'effectue avec la tour la plus proche du roi. Le grand roque : il s'effectue avec la tour la plus éloignée du roi. Dans les deux cas on déplace le roi de deux cases vers la tour et l'on place ensuite la tour de l'autre côté du roi.

Condition pour pouvoir roquer :

- Le roi et la tour ne doivent pas avoir bougé.
- Le roi ne doit pas être en échec ni passer par une case en échec.
- Aucune pièce ne doit être présente entre le roi et la tour concernée

Intérêt du roque :

- Mettre le roi à l'abri sur un côté de l'échiquier.
- Mettre en jeu la tour



LA DAME

Description

C'est la pièce la plus mobile et la plus puissante du jeu. La perdre signifie quasiment perdre la partie. Il ne faut pas sortir sa dame trop tôt car elle risque de subir l'attaque des pièces adverses et finalement devoir souvent revenir sur sa case de départ ! Bilan : l'adversaire aura pu développer ses pièces tandis que vous aurez du jouer des coups inutiles de dames et retarder votre propre développement. Or dans une ouverture, l'avance de développement peut se révéler décisive. En effet le camp qui a bien mobilisé ses forces pourra lancer une attaque victorieuse contre le roi.

Déplacement

La dame se déplace d'un nombre quelconque de cases dans toutes les directions

LA TOUR

Description

Les tours sont souvent les dernières pièces à entrer en jeu. Etant placées aux angles de l'échiquier il est même parfois délicat de pouvoir les activer. Le roque est donc un mouvement très important pour mettre en jeu une tour.

Les tours se retrouvent donc souvent en fin de partie. Des finales tour+pions contre tour+pions sont très fréquentes.

Déplacement

D'un nombre quelconque de cases sur les lignes ou rangées.

LE FOU

Description

Le fou est une pièce à longue portée et restera toujours sur la même couleur. Chaque joueur possède un fou de case blanche et un fou de cases noires. Ce point est très important en finale car cela signifie que par exemple, un fou blanc ne pourra jamais capturer un pion sur une case noire ! De même il pourra être gêné voir bloqué par les pions de son propre camp.

Déplacement

D'un nombre quelconque de cases sur les diagonales

LE CAVALIER

Description

Le cavalier change de couleur à chaque coup. C'est la seule pièce qui peut passer par-dessus une autre pièce. C'est une pièce à courte portée, idéale pour menacer et exécuter des fourchettes (attaque simultanée de plusieurs pièces)

Déplacement

En "L"

Mais un petit diagramme est plus parlant. Les points verts indiquent les déplacements possibles.



LE PION

Description

Le premier coup d'une partie est très souvent un coup de pion. Ce coup permet de libérer les pièces à longue portée comme la dame et les fous. Les pions vont permettre de contrôler des cases. Le contrôle du centre est souvent l'un des objectifs de l'ouverture.

Déplacement

Le pion se déplace toujours vers l'avant.

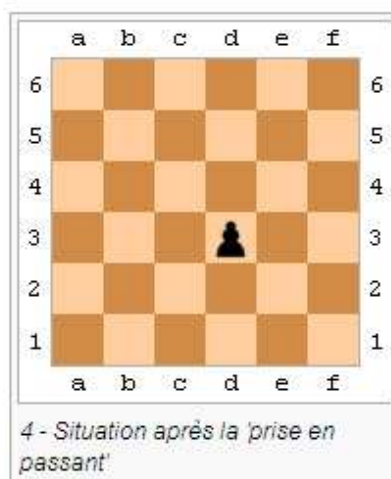
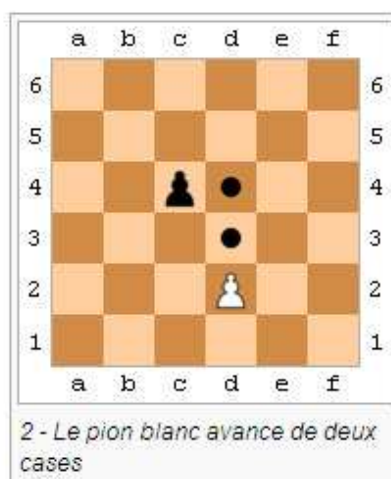
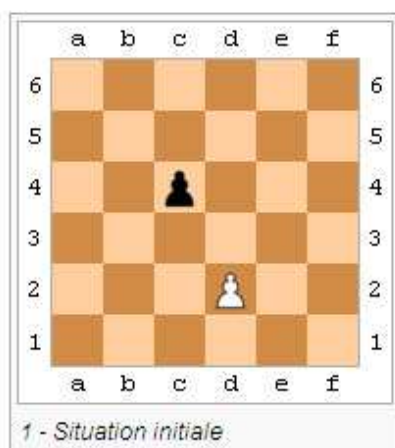
Depuis sa case initiale il peut avancer d'une ou deux cases, ensuite il ne peut avancer que d'une case. Par contre, le pion prend en diagonale. Arrivé sur la dernière rangée, le pion est obligatoirement promu (voir la promotion). Le pion peut également effectuer une prise en passant (voir la prise en passant).

La promotion

Lorsqu'un pion a traversé tout l'échiquier il se transforme en l'une des pièces suivantes : dame, tour, fou ou cavalier. La promotion est un coup obligatoire et immédiat. Pour une promotion en tour, fou ou cavalier on parle de sous-promotion. Celle-ci est très rare mais peut parfois éviter une situation de pat. Il est donc possible d'avoir plusieurs reines sur l'échiquier.

La prise en passant

La prise en passant concerne deux pions dans le cas décrit ci-dessous. C'est un coup facultatif mais il ne peut être joué qu'en réponse immédiate à l'avance du pion adverse. (Au tour suivant la prise en passant ne s'applique plus). Description d'une prise en passant pour les blancs. Si un pion blanc a atteint la 5^{ème} rangée et qu'un pion noir situé sur les colonnes adjacentes avance de deux cases il peut alors être capturé par le pion blanc. Tout se passe comme si le pion noir n'avait avancé que d'une case.



Le gain de la partie

Le roi n'est jamais capturé. Quand un mouvement mène à une position qui menace le roi adverse de prise au prochain coup, le joueur annonce « échec au roi » ou plus simplement « échec ». Le joueur concerné doit alors impérativement faire disparaître cette menace au coup suivant en utilisant une des trois possibilités :

1. déplacer son roi sur une case non menacée,
2. capturer la pièce causant la mise en échec,
3. placer une pièce entre le roi et la pièce donnant échec afin de faire obstacle à la menace de prise (ce type de parade est impossible contre un cavalier ou un pion).

Un joueur à la fin de son mouvement ne doit pas laisser ni mettre son roi en échec.
L'annonce de mise en échec n'est pas obligatoire.

Si le joueur du roi mis en échec n'a pas de solution pour parer la menace, le roi est alors échec et mat, la partie est finie et la victoire revient à l'autre camp. Voir le diagramme ci-contre (le roi blanc est sous la menace de la dame noire, chaque case où le roi pourrait se déplacer est sous la menace de la dame, il ne peut pas capturer la dame car à la fin de son mouvement, il serait sous échec par la tour, enfin il ne peut interposer aucune pièce entre lui et la dame, parce qu'il est dépouillé - il n'y a plus d'autre pièce blanche - et surtout, parce qu'il n'y a pas de place entre lui et la dame).

Les parties des joueurs de haut niveau vont rarement jusqu'au mat : lorsqu'un joueur se sent en infériorité telle que sa perte est inévitable, il peut abandonner, donnant donc le gain de la partie à son adversaire. Le geste symbolique de l'abandon consiste à coucher son roi sur l'échiquier.

Parties nulles

La partie est dite nulle, c'est-à-dire sans qu'il y ait de vainqueur, si une de ces conditions survient :

1. le joueur qui a le trait n'est pas en échec, mais n'a aucun mouvement autorisé possible (c'est ce qu'on appelle être *pat*, voir diagramme ci-contre),
2. il n'y a pas de possibilité pour aucun des deux camps de mettre échec et mat le camp adverse par manque de pièces (exemple : roi contre roi) ou parce qu'il n'existe aucune suite de coup qui puisse conduire à un mat,
3. les 50 derniers coups ont été joués par chaque joueur sans mouvement de pion ni prise de pièce,
4. par répétition de la même position sur l'échiquier trois fois, consécutives ou non. Deux positions sont identiques si le trait est le même et si les possibilités de prise en passant et de roque sont les mêmes,
5. par accord entre les deux joueurs,
6. si un joueur perd au temps et que son adversaire n'a pas le matériel suffisant pour mater son adversaire, quelle que soit la suite de coups choisie.

Les conseils techniques pour débiter

Les règles qui suivent ne sont pas absolues et admettent de nombreuses exceptions mais il est utile de les garder à l'esprit.

L'ouverture

- 1) Commencer la partie par un coup de pion (typiquement avancer le pion roi de deux cases)
- 2) Il faut développer ses pièces, de préférence en commençant par les cavaliers puis les fous
- 3) Il ne faut jamais abandonner un pion sans compensation
- 4) On ne déplace pas deux fois la même pièce
- 5) La dame ne doit pas sortir trop tôt sous peine d'être attaquée
- 6) Il faut roquer pour mettre le roi à l'abri et activer la tour

7) Il est inutile de vouloir attaquer à tout prix, gagner en quelques coups est illusoire

Le milieu de partie

- 1) Il faut créer des menaces (fourchette, surcharge, échec)
- 2) Si vous avez plus de pions il faut échanger les pièces mais pas les pions
- 3) Les échanges sont un bon moyen de réduire les tensions et positions complexes
- 4) Pensez à la position du roi pour la finale

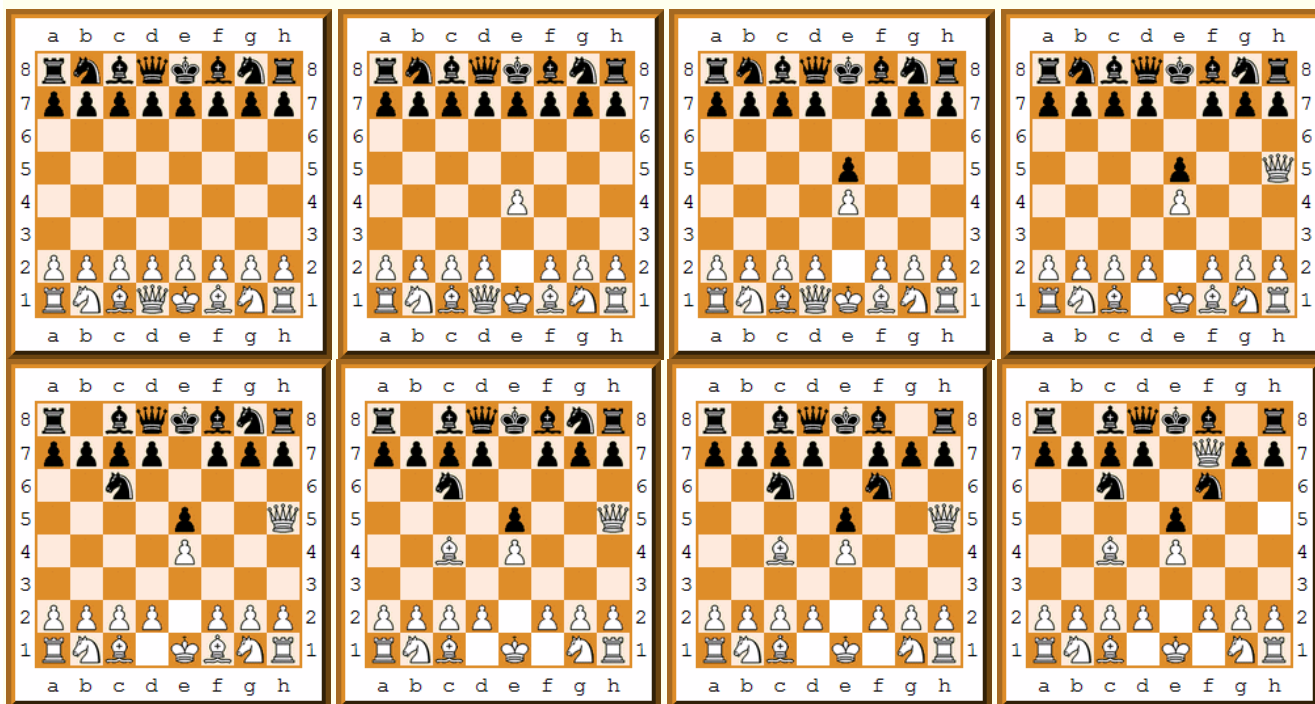
La finale

- 1) Un pion passé doit être poussé le plus vite possible
- 2) La tour doit être derrière le pion passé (et non devant)
- 3) L'activité des tours est prépondérante et peut compenser le déficit d'un ou deux pions
- 4) Ne pas oublier que le pat ou l'échec perpétuel peut sauver une situation désespérée

Le coup du berger

Le mat du berger consiste à exploiter la faiblesse du pion en f7 (ou f2) qui n'est défendu que par le roi. La légende dit qu'il aurait été inventé par un berger ayant été défié par un roi.

Le coup du berger permet de battre très rapidement un joueur débutant non-averti. Pour cette raison, on l'appelle également « Mat de l'écolier » :



Extraits et citations

- "Les échecs, comme l'amour et la musique, ont le pouvoir de rendre les hommes heureux." Siegbert Tarrasch
- "Il n'y a pas de sport plus violent que les échecs" G. Kasparov
- "Celui qui prend des risques peut perdre, celui qui n'en prend pas perd toujours" Xavier Tartacover
- "Assurément je connaissais par expérience le mystérieux attrait de ce "jeu royal", le seul entre tous les jeux inventés par les hommes qui échappe souverainement à la tyrannie du hasard, le seul où l'on ne doive sa victoire qu'à son intelligence ou plutôt à une certaine forme d'intelligence. Mais n'est-ce pas déjà le limiter injurieusement que d'appeler les échecs un jeu ? N'est-ce pas une science, un art [...]" Stefan Zweig - Le joueur d'échecs