



**LE CAHIER DU DEBUTANT****Sommaire :****La marche des Pièces :**

- Matériel de l'atelier. (Initiation 0)
- La conduite de la partie - La position initiale. (Initiation 0 – Bis)
- La position initiale. (Initiation 0 - Ter)
- La marche des Pièces : le Roi, la Dame, la Tour, Le Fou. (Initiation 1)
- La marche des Pions - La prise en passant. (Initiation 2)
- La promotion du Pion. (Initiation 2 - Bis)
- La marche des Pièces - Le Cavalier. (Initiation 3)

**Exercices :**

- La marche du Pion - Exercices. (Initiation 4)
- La prise en passant – Exercices. (Initiation 4 - Bis)
- La marche de la Tour – Exercices. (Initiation 5)
- La marche de la Dame – Exercices. (Initiation 6)
- La marche du Fou – Exercices. (Initiation 7)
- La position initiale – Exercices. (Initiation 8)

**Comment roquer :**

- Comment roquer. (Initiation 9)
- Comment roquer – Exercices. (Initiation 10)

**Annexes :**

- Les règles du Jeu d'Échecs en 3 pages visuelles ! (Initiation 11)
- Petite histoire d'un grand jeu : les Échecs (Initiation 12)

**Solutions des exercices : (Initiation 13)**

## **INITIATION 0**

### **MATERIEL DE L'ATELIER**

#### **MATERIEL :**

- des jeux d'Échecs.
- des feuilles d'exercices
- une fiche pour ranger les documents, qui servira pour l'ensemble des cours.
- des stylos.

## INITIATION 0 – Bis

L'antique Jeu d'Échecs (le Chaturanga) fit son apparition aux Indes vers le IV<sup>ème</sup> ou le V<sup>ème</sup> siècle de notre ère. Une foule de légendes relatent ses origines, mais il faut plutôt voir une évolution du Jeu d'Échecs au travers des siècles plutôt qu'un inventeur unique.

## LA CONDUITE DE LA PARTIE

### Qui commence, qui a le trait ?

Les deux adversaires jouent à tour de rôle en faisant un coup à la fois. C'est le joueur qui a les pièces blanches qui commence toujours la partie.

On dit qu'un joueur a le trait quand c'est à son tour de jouer.

### Échec :

Le Roi est en Échec lorsqu'il subit l'attaque d'une pièce adverse, figure ou Pion. Il est souhaitable d'annoncer l'Échec au Roi (alors que ce n'est pas obligatoire) lors de sa première année de pratique. Cela nous permet de mieux situer l'emplacement du Roi ennemi et de bien penser au but du jeu.

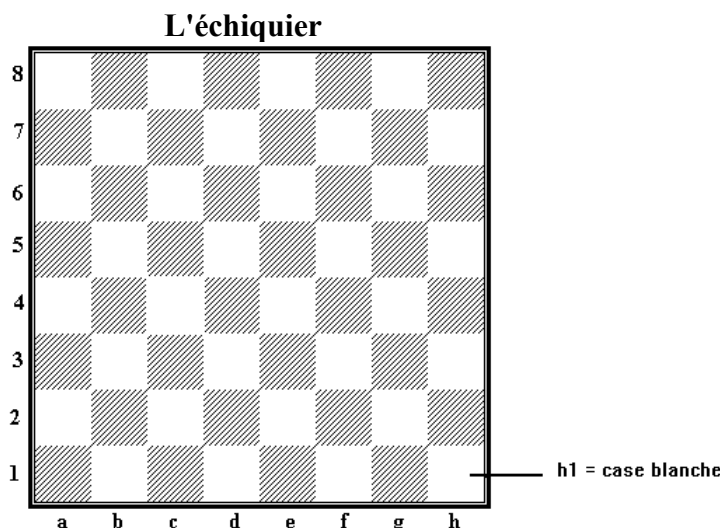
### Le but du jeu : Échec et Mat ! :

Le mat, but suprême du jeu, se produit lorsque le Roi n'a plus aucune parade face à l'Échec adverse. On dit alors qu'il y a Échec et Mat.

Celui qui réussit à mater le Roi adverse a immédiatement gagné la partie. Imaginez toute une armée sans son Roi, le combat s'arrêterait immédiatement faute de chef !

## LA POSITION INITIALE

Le jeu se déroule sur un plateau carré de 8 cases de côté soit 64 cases au total qui prennent tour à tour une couleur claire et foncée. Chaque joueur s'assure que la case du coin le plus rapprochée à sa droite est de couleur blanche. (h1 pour les Blancs et a8 pour les Noirs).

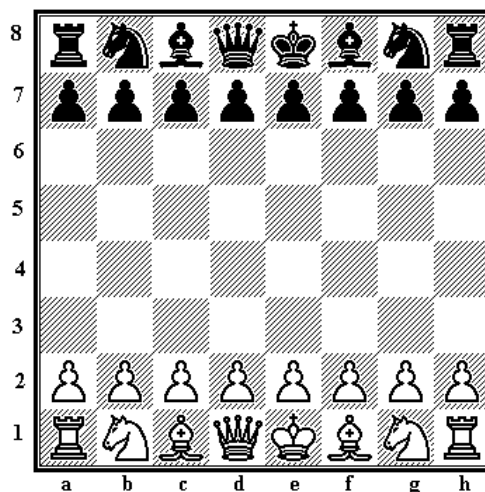


Nom : \_\_\_\_\_

## INITIATION 0 – Ter

### La Position Initiale

Il y a 32 Pièces dans le jeu, 16 blanches et 16 noires. Un joueur manie les Pièces blanches, l'autre les Pièces noires. Ci-contre, le diagramme montre comment disposer les Pièces au début de la partie. Sur tous les diagrammes d'Échecs, les Pions blancs se déplacent vers le haut et les Pions noirs vers le bas. A noter que la Dame blanche est sur la case blanche et la Dame noire sur la case noire.



On distingue d'habitude un Pion d'une Pièce. Contrairement aux Pièces, le Pion ne revient jamais sur ses pas. Chaque camp dispose donc au début de la partie de huit Pions et de huit Pièces.

Nom : \_\_\_\_\_

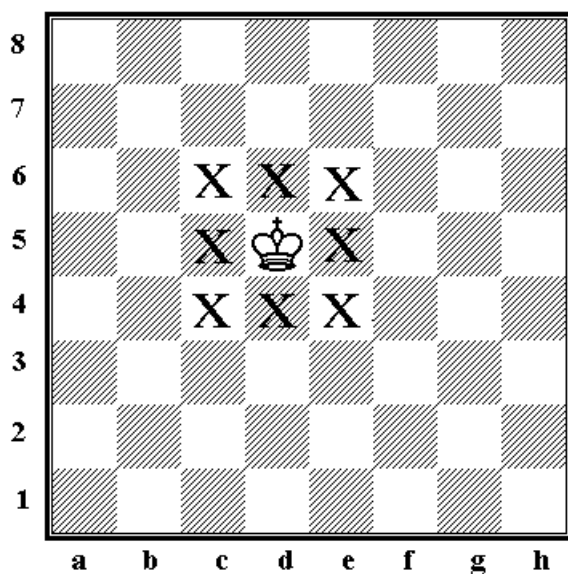
## INITIATION 1

### REGLES DU JEU D'ÉCHECS

#### LA MARCHE DES PIÈCES :

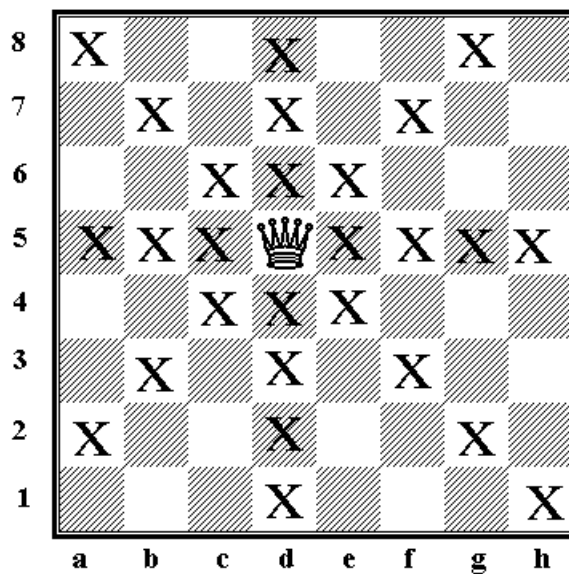
##### - Le Roi

se déplace d'une case dans n'importe quelle direction. Il fait de « petits pas »



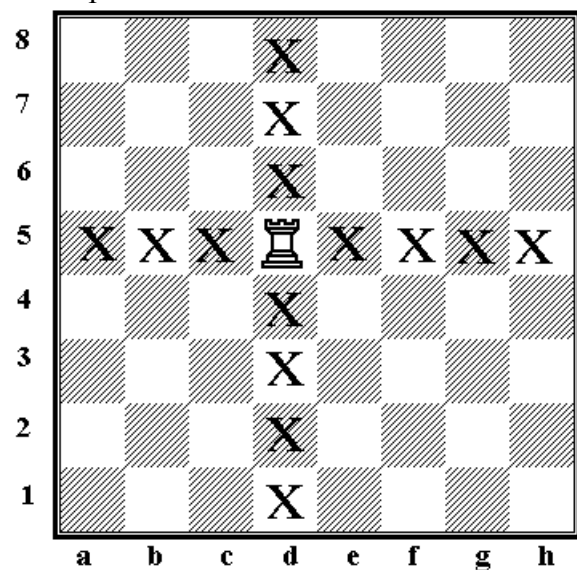
##### - La Dame

peut aller dans toutes les directions quelle que soit le nombre de cases à la fois. Elle fait de « grands pas »



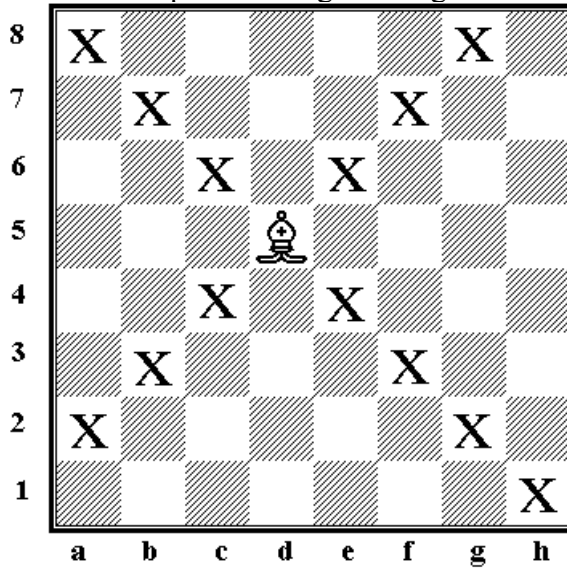
##### - La Tour

se déplace horizontalement ou verticalement



##### - Le Fou

se déplace le long des diagonales



Il faut noter qu'un Fou sur case blanche reste toujours sur case blanche et qu'au début d'une partie chaque camp possède un Fou de cases noires et un Fou de cases blanches.

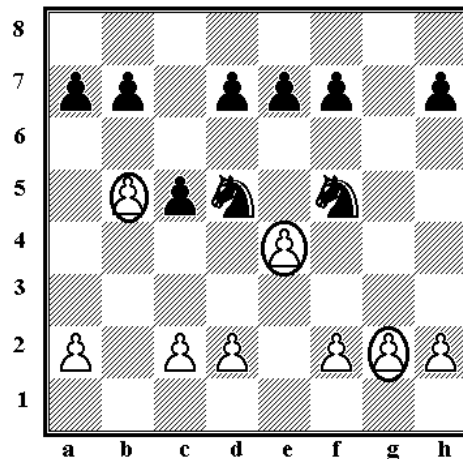
Nom : \_\_\_\_\_

**LA MARCHE DES PIONS.****- Les Pions**

ne peuvent qu'avancer. Ils se déplacent d'une seule case, sauf depuis leur case de départ d'où un bond de deux cases leur est permis.

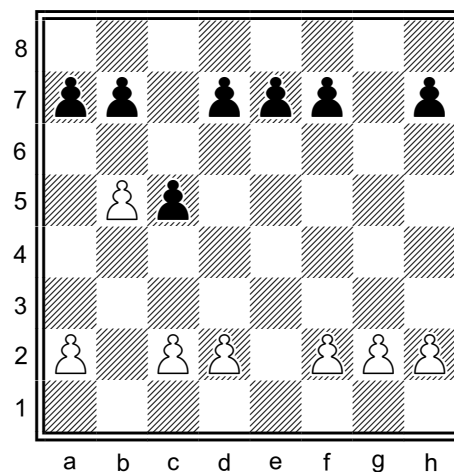
Attention les Pions ne prennent qu'en diagonale et d'une case. Ils se mettent à la case où se trouvait la Pièce prise.

Par exemple le Pion blanc g2, peut se déplacer en g3 ou g4, le Pion blanc e4 peut prendre les Cavaliers d5 et f5 et le Pion blanc b5 peut aller en b6.

**Règles particulières :****La prise « en passant ».**

Le Pion peut aussi prendre « en passant » un autre Pion.

Si, sur le diagramme, le Pion noir a7 joue en a5, le Pion blanc b5 peut le prendre en se plaçant sur a6. En effet on considère que pour venir en a5 le Pion noir passe par la case a6. Cette prise ne peut être effectuée qu'immédiatement après l'avance du Pion adverse, sinon, il sera trop tard.

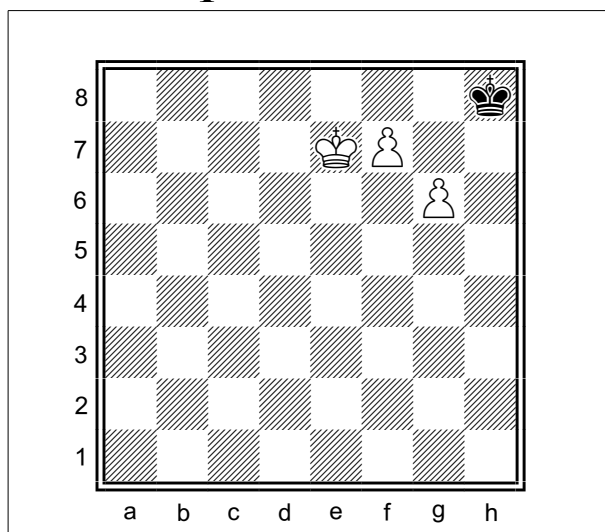
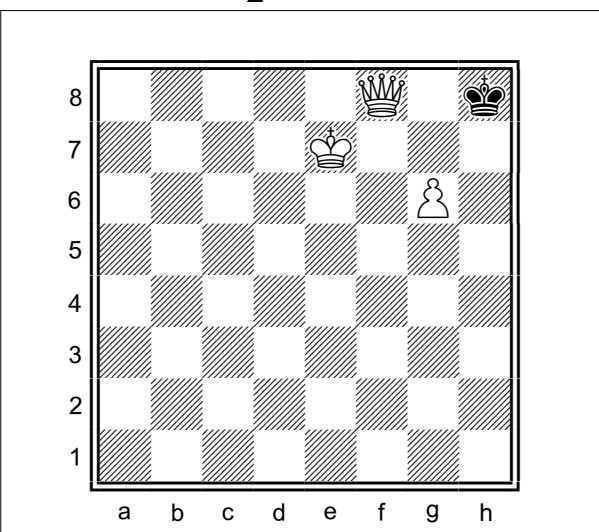


Nom : \_\_\_\_\_

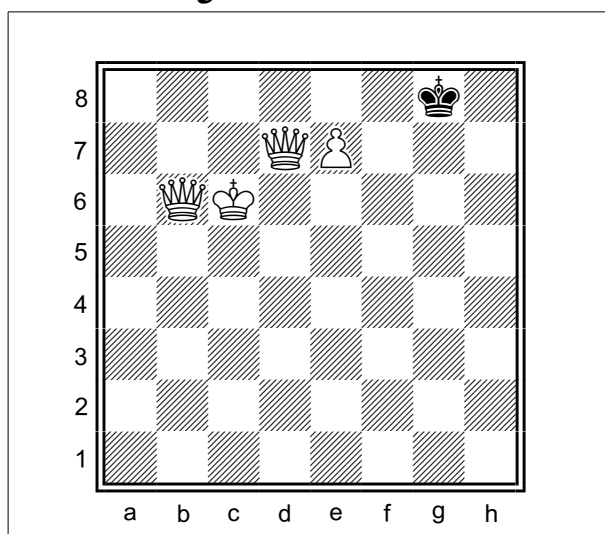
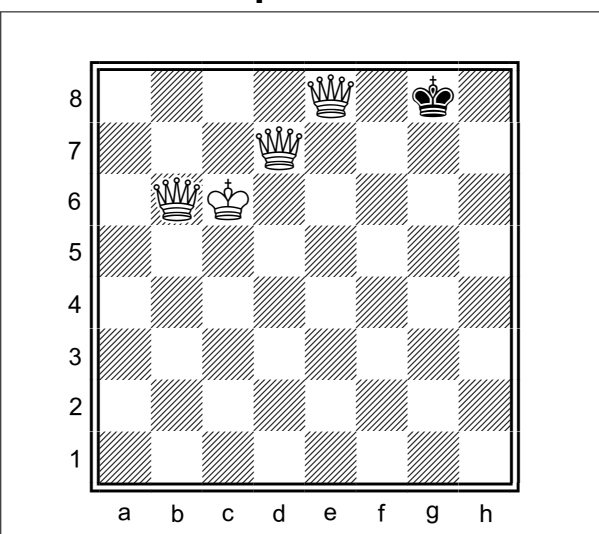
## REGLES DU JEU D'ÉCHECS

**La « promotion » du Pion.**

Un deuxième privilège entre en vigueur pour le Pion. A l'origine, le Pion est un soldat. Il ne doit jamais reculer et est toujours en première ligne. Tout cela semble bien injuste mais le Jeu d'Échecs a réparé quelque peu cette injustice en permettant au Pion qui atteint la 8ème rangée d'être « annobli », c'est à dire qu'il peut être promu en Dame, Tour, Cavalier ou Fou. Peu importe le nombre de pièces présentes sur l'échiquier : la présence de deux Dames ou même trois Cavaliers du même camp est tout à fait possible.

**Quelques exemples :****1****2**

Les Blancs peuvent faire une promotion en Dame (diagramme 1) en jouant 1 f8 = Dame (diagramme 2). On enlève le Pion f8 pour mettre une Dame à la place. A signaler que le Roi noir est mat dans le diagramme 2.

**3****4**

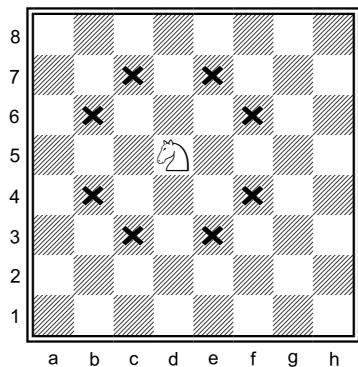
Nom : \_\_\_\_\_



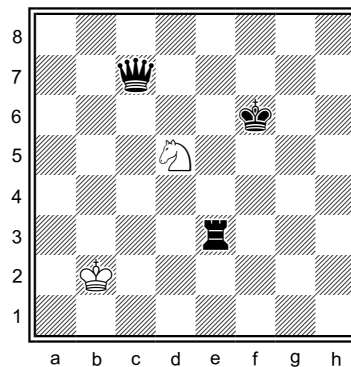
## LA MARCHE DES PIÈCES :

## - Le Cavalier

Le Cavalier saute et n'est pas gêné par les obstacles. Il se déplace de deux cases en avant et une sur le côté comme un **L**.

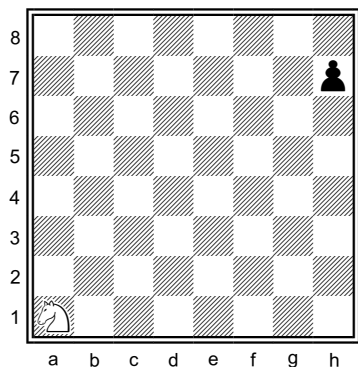


La Rosace du Cavalier !



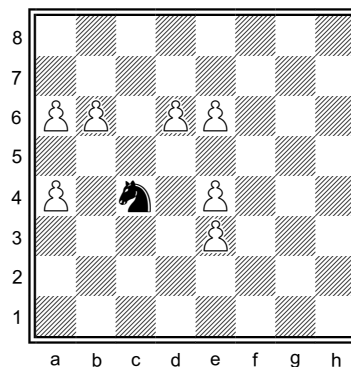
Une fourchette! Un Cavalier attaque simultanément le Roi, la Dame et la Tour.

## Exercice 1



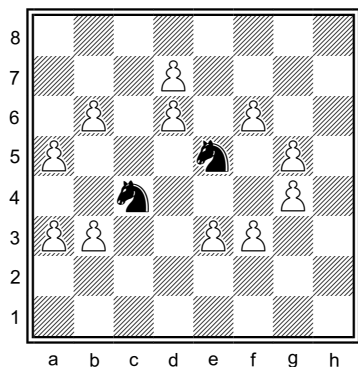
Trace un chemin au Cavalier pour se rendre au Pion noir. (Le Pion ne se déplace pas.)

## Exercice 2



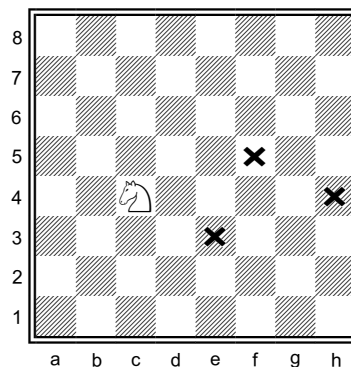
Encerle les Pions que le Cavalier peut capturer au coup suivant.

## Exercice 3



Encerle tous les Pions que les Cavaliers peuvent capturer. Puis mets une croix sur le Cavalier qui peut capturer le plus de Pions.

## Exercice 4



Le Cavalier s'est déplacé en 3 coups sur les cases marquées de 3 croix. Quelle remarque fais-tu sur les couleurs des cases ?

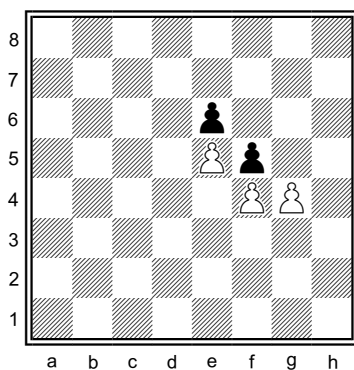
Nom : \_\_\_\_\_

# INITIATION 4

## LA MARCHE DU PION

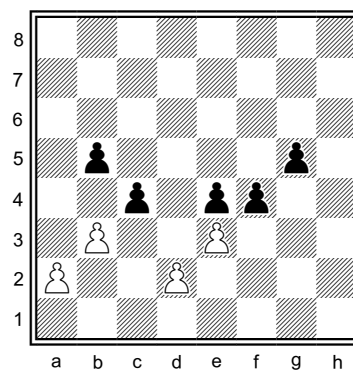
### EXERCICES

1



Encerle le Pion blanc qui peut capturer un Pion noir.

2



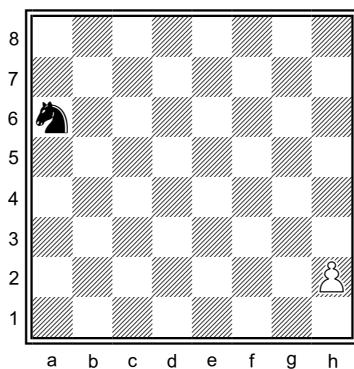
Combien de Pions blancs peuvent se déplacer ?

Réponse : \_\_\_\_

Combien de Pions noirs peuvent être capturés ?

Réponse : \_\_\_\_

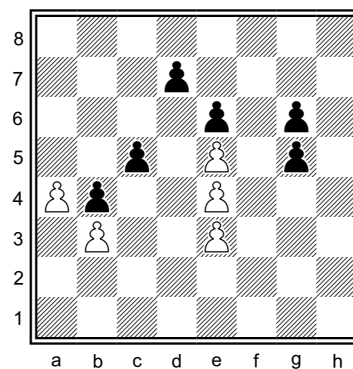
3



Combien de coups au minimum faut-il au Cavalier pour capturer le Pion ? (Le Pion ne bouge pas).

Réponse : \_\_\_\_

4



Encerle les Pions blancs qui ne peuvent pas bouger. Combien de Pions noirs ont le droit d'avancer de 2 cases au prochain coup ?

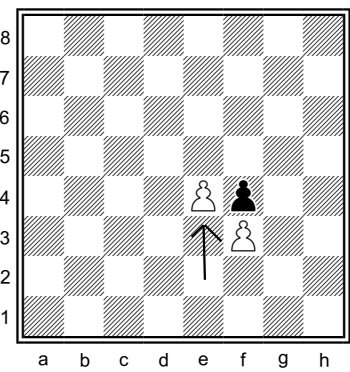
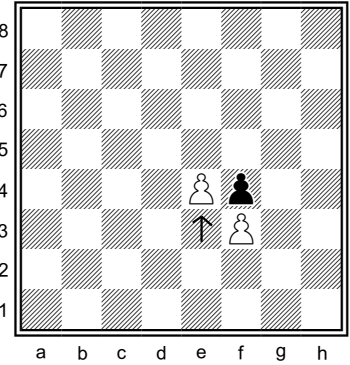
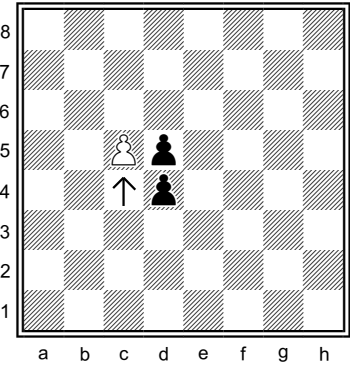
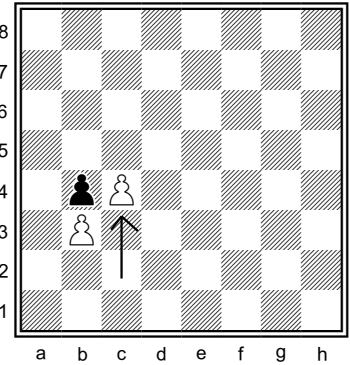
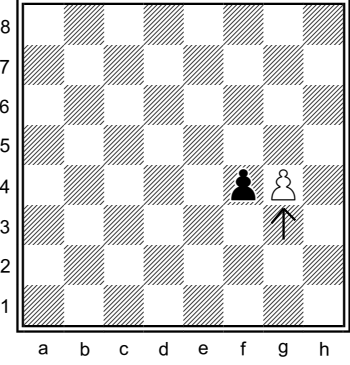
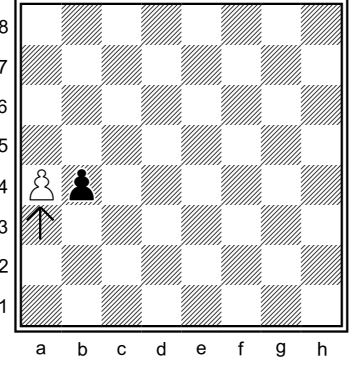
Réponse : \_\_\_\_

## INITIATION 4 - Bis

### LA PRISE EN PASSANT

#### EXERCICES

Dans chaque diagramme les Blancs viennent de jouer un Pion. Le Pion noir a-t-il le droit de prendre en passant ? Répondre par OUI ou par NON.

<p style="text-align: center;"><b>1</b></p>  <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p> <p>OUI <input type="checkbox"/> NON <input type="checkbox"/></p>	<p style="text-align: center;"><b>2</b></p>  <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p> <p>OUI <input type="checkbox"/> NON <input type="checkbox"/></p>
<p style="text-align: center;"><b>3</b></p>  <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p> <p>OUI <input type="checkbox"/> NON <input type="checkbox"/></p>	<p style="text-align: center;"><b>4</b></p>  <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p> <p>OUI <input type="checkbox"/> NON <input type="checkbox"/></p>
<p style="text-align: center;"><b>5</b></p>  <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p> <p>OUI <input type="checkbox"/> NON <input type="checkbox"/></p>	<p style="text-align: center;"><b>6</b></p>  <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p> <p>OUI <input type="checkbox"/> NON <input type="checkbox"/></p>

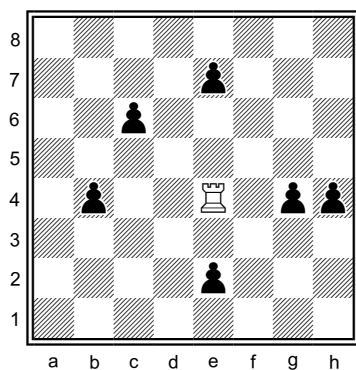
Nom : \_\_\_\_\_

## INITIATION 5

### LA MARCHE DE LA TOUR

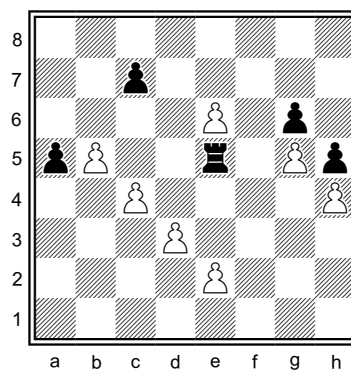
#### EXERCICES

1



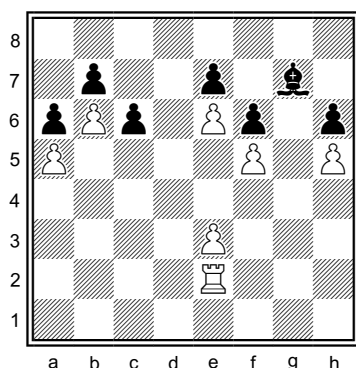
Encerle tous les Pions que la Tour peut capturer au prochain coup.

2



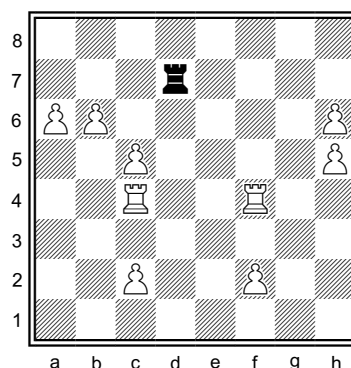
Encerle tous les Pions que la Tour peut capturer au prochain coup sans se faire capturer elle-même.

3



Trace le plus court chemin qui permet à la Tour de capturer le Fou (le Fou ne se déplace pas.)

4



Mets un X sur toutes les cases où la Tour noire peut jouer au prochain coup sans se faire capturer.

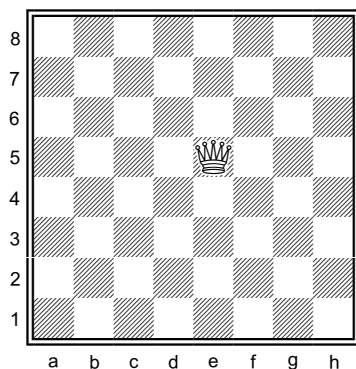
Nom : \_\_\_\_\_

## INITIATION 6

### LA MARCHE DE LA DAME

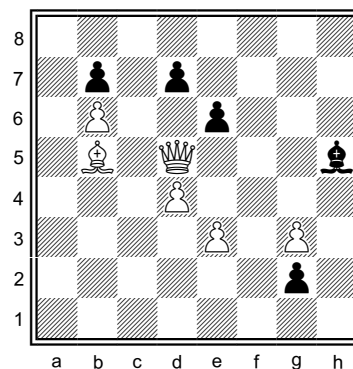
#### EXERCICES

1



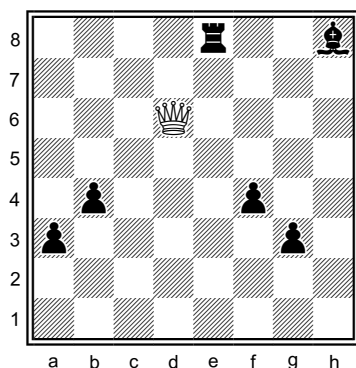
Mets une croix sur toutes les cases où Dame blanche peut jouer immédiatement.

2



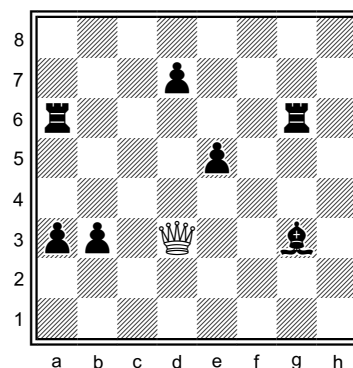
Encercles tous les Pions et toutes les Pièces que la Dame blanche peut prendre.

3



Mets une croix sur toutes les cases où la Dame blanche peut se déplacer sans être capturée.

4



Encerle les Pièces ou Pions noirs que la Dame blanche peut capturer sans se faire prendre elle-même.

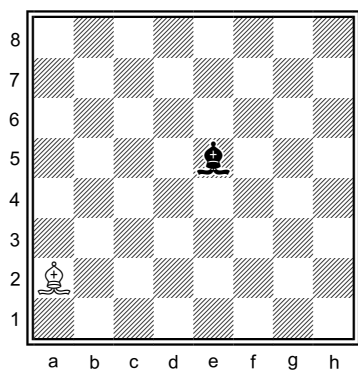
Nom : \_\_\_\_\_

## INITIATION 7

### LA MARCHE DU FOU

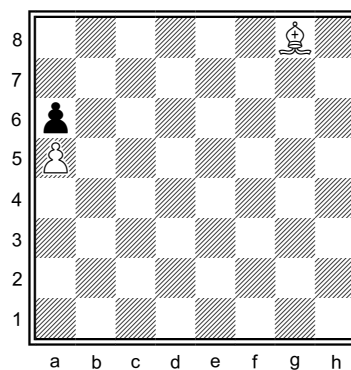
#### EXERCICES

1



Encerle le Fou qui contrôle le plus de cases.

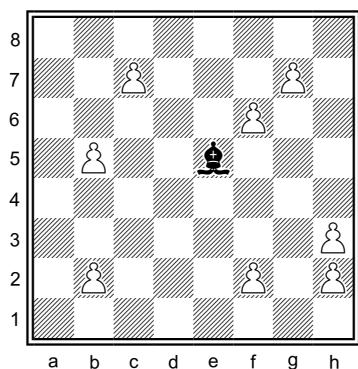
2



Le Fou blanc peut-il capturer le Pion noir ?  
(Le Pion a6 ne bouge pas)

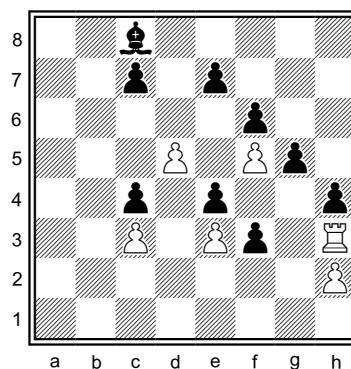
Réponse : \_\_\_\_\_

3



Encerle tous les Pions que le Fou peut  
capturer au prochain coup.

4



Trace le plus court chemin du Fou pour  
capturer la Tour blanche.

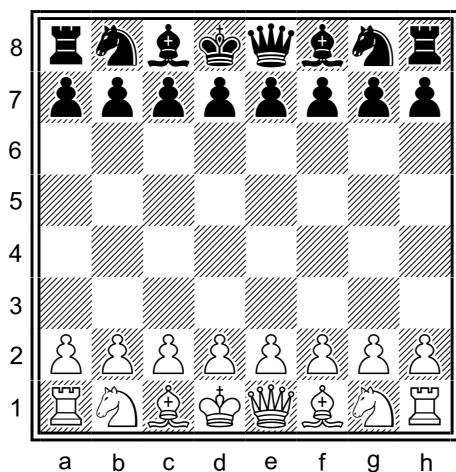
Nom : \_\_\_\_\_

## INITIATION 8

### LA POSITION INITIALE

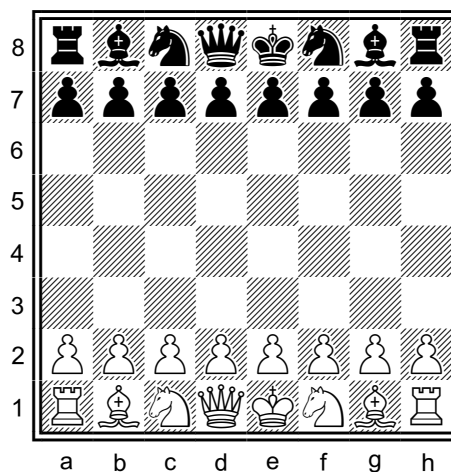
#### EXERCICES

1



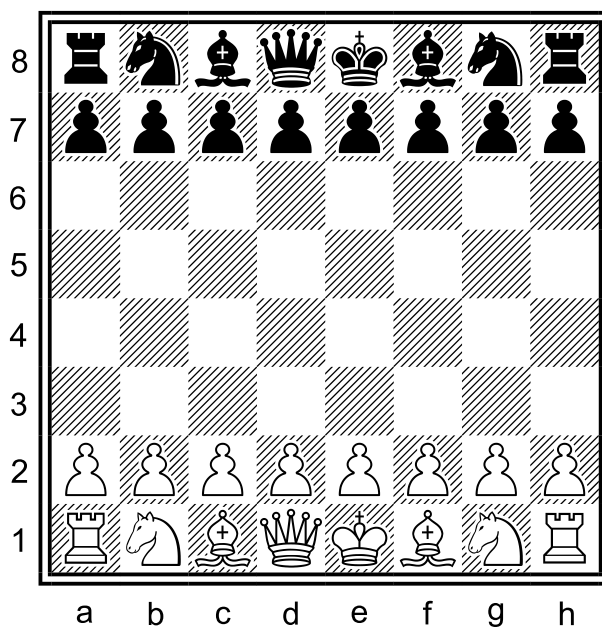
Encerle les Pièces mal placées.

2



Encerle les Pièces mal placées.

### VOICI UN ÉCHIQUIER BIEN PLACÉ



Attention la case blanche est toujours à droite du joueur !

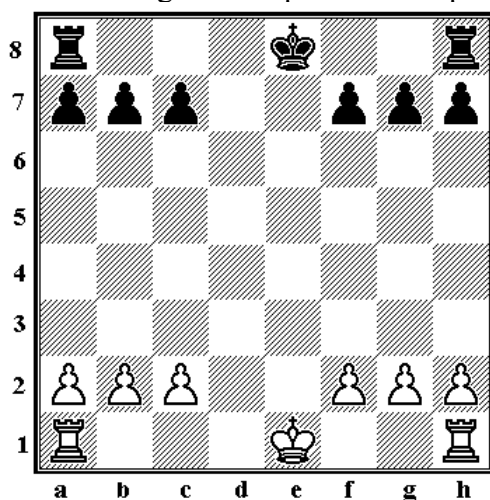
Nom : \_\_\_\_\_

## INITIATION 9

### COMMENT ROQUER

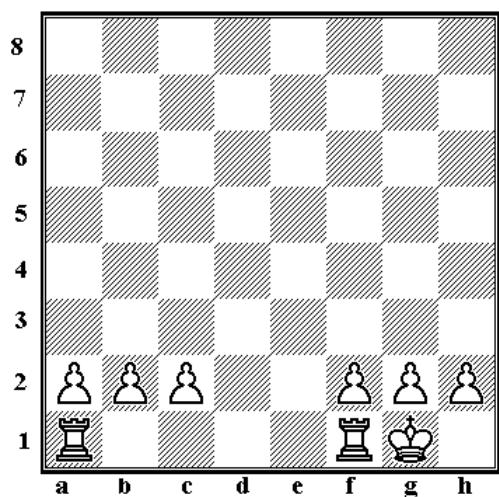
Le Roi avance de 2 cases vers la Tour, et celle ci, passe par dessus le Roi pour se positionner à côté de lui.

Dans cette position les Rois ont le droit de roquer de chaque côté.  
On appelle cela le « grand Roque » ou le « petit Roque ».

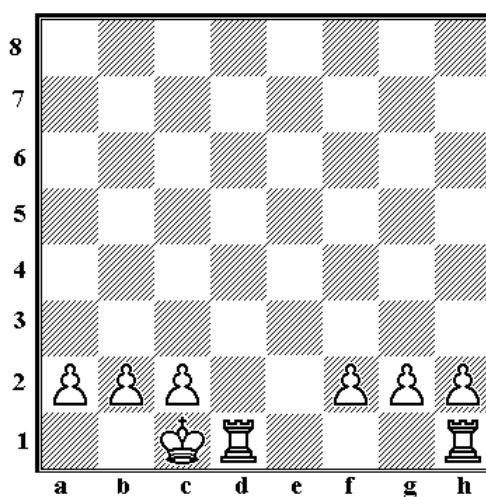


#### Pour avoir le droit de roquer il faut :

- Que le Roi n'ait jamais bougé de place dans la partie.
- Que la Tour (avec laquelle on roque) n'ait jamais bougé.
- Que le Roi ne soit pas en Échec.
- Que le Roi pendant son déplacement ne passe pas par un Échec.
- Qu'il n'y ait rien entre le Roi et la Tour qui va effectuer le roque.



Position après le « petit Roque »



Position après le « Grand Roque »

Nom : \_\_\_\_\_

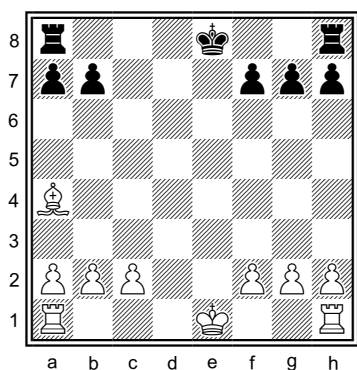


## INITIATION 10

### COMMENT ROQUER

#### EXERCICES

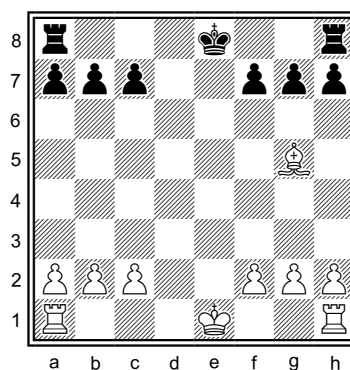
1



Les Noirs ont-ils le droit de roquer et pourquoi ?

Réponse : \_\_\_\_\_

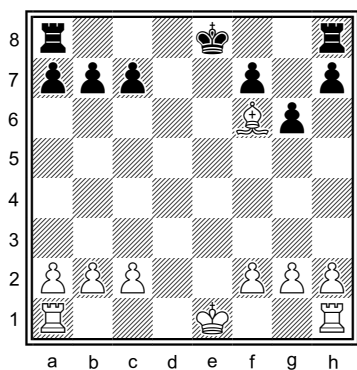
2



Les Noirs ont-ils le droit de faire le grand Roque ? Explique pourquoi.

Réponse : \_\_\_\_\_

3



**Raye les Roques impossibles**

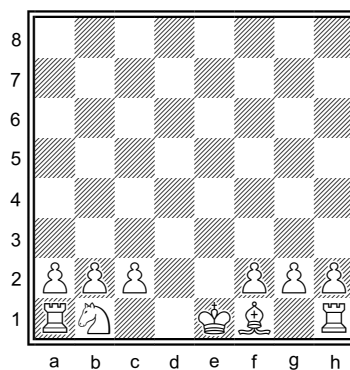
Grand Roque des Blancs

Grand Roque des Noirs

Petit Roque des Noirs

Petit Roque des Blancs

4



**Les Blancs ont-ils le droit de roquer ?**

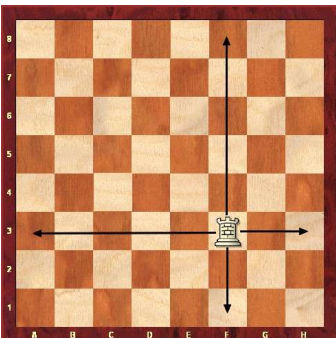
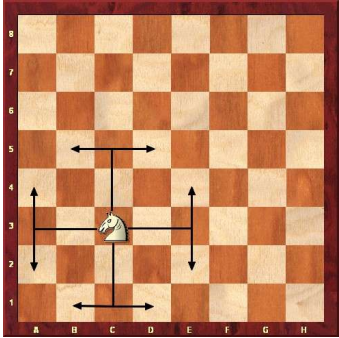
Petit Roque ? Réponse : \_\_\_\_\_

Grand Roque ? Réponse : \_\_\_\_\_

Nom : \_\_\_\_\_

# Règles du Jeu d'Échecs en 3 pages visuelles !

Texte Christophe LEROY, Pascal BELLANCA-PENEL et dessins de Philippe BRON

	<h2>Le Roi</h2> <p><i>Le Roi se déplace dans n'importe quelle direction, mais d'une seule case à la fois, et sans jamais avoir le droit se mettre lui-même en prise, c'est à dire en échec.</i></p> <p><b>Prend :</b> comme il se déplace</p>		<h2>La Tour</h2> <p><i>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.</i></p> <p><b>Prend :</b> comme elle se déplace</p>
	<h2>La Dame</h2> <p><b>(Reine dans les autres pays)</b></p> <p><i>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.</i></p> <p><b>Prend :</b> comme elle se déplace</p>		<h2>Le Fou</h2> <p><b>(ou Bishop en anglais soit l'évêque !)</b></p> <p><i>Le Fou se déplace d'autant de cases consécutives que voulu suivant un alignement diagonal, mais sans jamais pouvoir franchir une case occupée.</i></p> <p><b>Prend :</b> comme il se déplace</p>
	<h2>Le Cavalier</h2> <p><i>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.</i></p> <p><b>Prend :</b> sur sa case d'arrivée.</p>	 <p><b>Promotion :</b> Un Pion arrivé sur la 8<sup>ème</sup> traverse peut-être promu en n'importe quelle pièce sauf en Roi.</p>	<h2>Le Pion</h2> <p><i>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.</i></p> <p><b>Prend :</b> en diagonale en se posant sur la case de la pièce dévorée !</p>

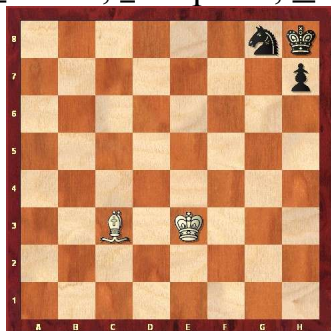


## L'Échec au Roi

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

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

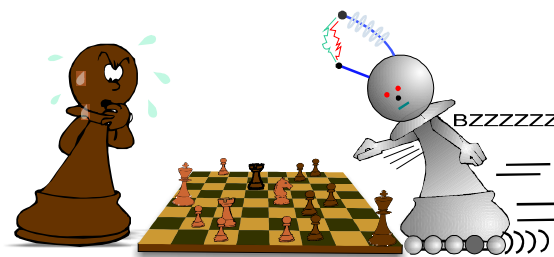
La règle du P. I. F.  
(Prendre, Interposer, Fuir)



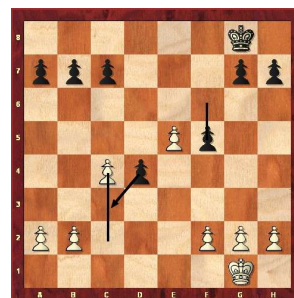
Le Roi noir est en Échec et il peut interposer le Cavalier !

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.



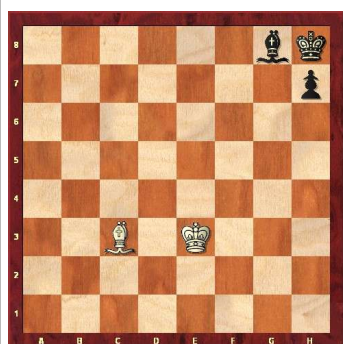
## La prise en passant



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

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

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



Le Roi noir est Échec et Mat :  
Vérifiez !

## Le MAT

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

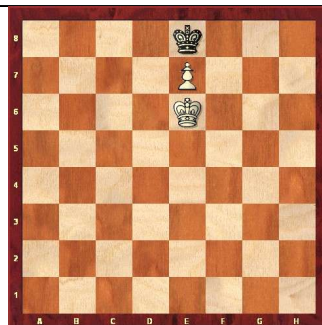
Notez que le mot « Échec » vient du Persan Shâh et veut dire « Roi » ; tandis que le mot « Mât » veut dire « mort ». Aussi, nous devrions dire « Échec est Mat » plutôt qu'« Échec et Mat » pour signifier que le Roi est mort.



## La valeur des Pièces :

♙ = Pion = 1 point ;  
 ♘ = Cavalier = 3 points ;  
 ♗ = Fou = 3 points ;  
 ♖ = Tour = 5 points ;  
 ♕ = Roi = la partie ;  
 ♑ = Reine ou Dame = 10 points  
 (valeur du XIX<sup>ème</sup> siècle, elle a été ajustée entre 9 ou 9,5 points au XX<sup>ème</sup> !)

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



Trait aux Noirs :  
 le Roi noir est PAT.

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

## Le PAT

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

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

## La position initiale d'une partie d'Échecs : une position miroir !



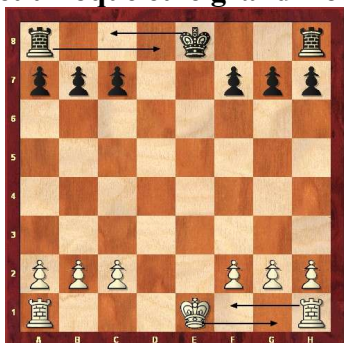
## La partie des 4 Cavaliers !

### Position symétrique, nouveau jeu de miroir !

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

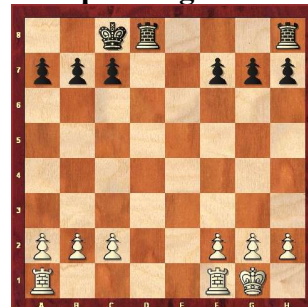


## Le petit Roque et le grand Roque :



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

## Position après le grand Roque :



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

Le Roque est interdit si :

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

Nom : \_\_\_\_\_



# Petite histoire d'un grand jeu : les Échecs.

Création : Pascal BELLANCA-PENEL. Source : Bibliothèque Nationale de France

Le Jeu d'Échecs nous est aujourd'hui familier. Mais son histoire remonte à plus de 1 500 ans. Jeu de guerre dans un continent indien déchiré par les luttes intestines, jeu de cour dans l'Occident médiéval, jeu "moralisé" mettant en scène la place des différents métiers à la fin du Moyen Âge, jeu « amoureux » suivant les méandres de l'amour courtois, jeu de compétition à l'aube des temps modernes... L'évolution du Jeu d'Échecs, de ses pièces et de ses règles, témoigne des cultures qui l'ont adopté. La civilisation islamique fixe le jeu et en assure la diffusion au XIII<sup>ème</sup> 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<sup>e</sup> siècle de notre ère.

## Un sage nommé

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



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

Le jeu connut son véritable essor en passant à deux joueurs et en supprimant les dés.

## Développements

Venu des pays d'Islam, le jeu d'échecs pénètre en Occident aux environs de l'an mille par deux voies. La voie méditerranéenne passe par l'Espagne et la Sicile vers la France et l'Italie : Palerme, Cordoue ou Tolède sont des zones de contact entre la brillante civilisation islamique et le monde chrétien. De fructueux échanges s'y développent avant que ne commencent les croisades et la Reconquista. Les croisés s'approprient le jeu, s'exerçant aux Échecs devant le siège de Jérusalem ou refusant

c'est avec proprement dit européenne : il archéologiques succès réside dans militarisée que des équivalents quadriges à la Tour, le Roi et le conseiller d'une autonomie



de combattre pour livrer bataille autour de l'échiquier ! Et engouement qu'ils rapportent le jeu en France. Le jeu devient rapidement la distraction favorite de l'aristocratie n'existe pas de château en Europe où les fouilles n'aient révélé la présence du jeu. La raison de son immense son adaptation aisée à la civilisation occidentale, tout aussi l'Orient. Il a suffi de substituer aux pièces trop orientalisées européens : l'éléphant indien a laissé la place au Fou, le *shah* – terme qui a donné naissance au mot « Échecs » – au du Roi (le Vizir) à la Reine qui, au Moyen Âge, jouissait beaucoup plus réduite qu'aujourd'hui.

Dans le courant du d'Échecs n'évoluent malgré la compilation de traités et de recueils de problèmes, les parties demeurent 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> siècle, les joueurs ne pensent qu'à gagner par échec et mat ; les parties sont alors très agressives et passionnantes. C'est en vainquant le champion de l'époque devant Louis XV à Versailles que PHILIDOR (1726-1795) – alors âgé de 10 ans ! – entre dans l'histoire des Échecs. Son *Analyse des Échecs* révolutionne le déroulement tactique des parties : les Pions acquièrent sur l'échiquier une importance stratégique considérable. Pour le champion français, « les Pions sont l'âme de ce jeu. »

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

### Ci-dessous Wilhlem STEINITZ

Au début du XIX<sup>e</sup> siècle, champions auxquels sont s'ouvre en 1851 avec un dotés, ces tournois (1837-1884), aux meilleurs des quotidiens.

Le premier championnat du Wilhlem STEINITZ (1836-

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



l'univers des Échecs est structuré, doté de ses écoles et de ses dédiés traités, chroniques et revues. L'ère de la compétition premier tournoi international organisé à Londres. Souvent bien confrontent les champions américains, comme Paul MORPHY Européens. Les maîtres gagnent encore en prestige et font la une

monde officiel est organisé en 1886 aux États-Unis. L'autrichien 1900) est sacré champion du monde.

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

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.

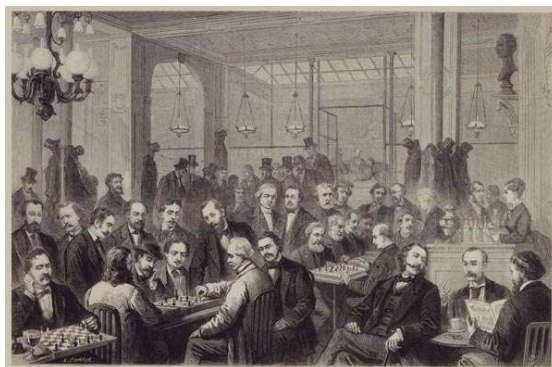
En 1993, KASPAROV fonde la Professional Chess Association, conduisant à deux championnats et reléguant ainsi le titre de champion du monde de la FIDE à un statut « officiel. » Dans l'attente d'une hypothétique réunification des

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...

## INITIATION 13

### SOLUTIONS DES EXERCICES

#### La marche des Pièces :

##### - Initiation 3

- 1 Cavalier a1, c2, d4, e6, g5 et prend h7 ou Cavalier a1, b3, c5, e6, f8 et prend h7.
- 2 Il faut encercler les Pions b6, d6 et e3.
- 3 Le Cavalier c4 peut capturer les Pions a3, a5, b6, d6 et e3. Le Cavalier e5 peut capturer les Pions f3, g4 et d7. C'est donc le Cavalier c4 qui peut capturer le plus de Pions.
- 4 Les cases sont alternativement blanches et noires.

#### Exercices :

##### - Initiation 4

- 1 Il faut encercler le Pion g4.
- 2 Trois Pions blancs : a2 en a3 ou en a4.  
Deux Pions noirs peuvent être capturés : celui en c4 (par b3) et celui en f4 (par le Pion e3).
- 3 Cinq coups. Par exemple : Cavalier a6, c5, e4, f2, g4 et prend h2.
- 4 Il faut encercler les Pions b3, e3, e4 et e5. Le seul Pion noir qui peut avancer de 2 cases est le Pion d7.

##### - Initiation 4 - Bis

- |   |     |   |     |
|---|-----|---|-----|
| 1 | Oui | 4 | Oui |
| 2 | Non | 5 | Non |
| 3 | Non | 6 | Non |

##### - Initiation 5

- 1 Il faut encercler les Pions b4, g4, e2, e7.
- 2 Il faut encercler les Pions e6 et e2. Si la Tour prend b5 alors le Pion c4 prend b5 et si la Tour prend g5 alors le Pion h4 prend g5.
- 3 La Tour passe par le chemin g2 et prend en g7.
- 4 Il faut mettre un X sur les cases suivantes : d8, d5, d2, d1, e7 et h7.

##### - Initiation 6

- 1 Il faut mettre une croix sur les cases suivantes : e4, e3, e2, e1, e6, e7, e8, a5, b5, c5, d5, f5, g5, h5, b8, c7, d6, f4, g3, h2, a1, b2, c3, d4, f6, g7 et h8.
- 2 Il faut encercler tous les Pions noirs ainsi que le Fou h5.
- 3 Il faut mettre une croix sur les cases suivantes : a6, b6, c6, g6, h6, d7, d5, d3, d2, d1 et c7 (et f4 et b4 si elle veut prendre les Pions !).
- 4 Il faut encercler les Pions b3 et d7.



**- Initiation 7**

- 1 Le Fou e5 contrôle 13 cases alors que le Fou a2 n'en contrôle que 7.
- 2 Oui en deux coups : il se déplace par le chemin g8, c4 et a6.
- 3 Il faut encercler les Pions c7, b2, h2 et f6.
- 4 Le plus court chemin est Fou c8 prend f5 et prend h3 (en deux coups)

**- Initiation 8**

- 1 Les Rois et Dames des Blancs et des Noirs sont inversés.
- 2 Les Cavaliers et les Fous sont inversés. Il faut donc encercler les Pièces suivantes : Fb1, Cc1, Cf1, Fg1, Fb8, Cc8, Cf8, Fg8.

**Comment roquer :**

**- Initiation 10**

- 1 Non : le Roi noir est en Échec par le Fou b5.
- 2 Non : le Roi noir passerait lors de son déplacement sous un Échec du Fou d8.
- 3 Il faut rayer la proposition « Grand Roque des Noirs » qui est un coup illégal.
- 4 Les deux affirmations sont fausses. Le Cavalier b1 et le Fou f1 empêche les 2 Roques blancs.