

Les échecs

L'histoire du jeu d'Echecs est sujette à controverse, l'existence d'un ancêtre commun à toutes les formes d'Echecs ayant vu le jour en Inde reste la thèse la plus communément admise : le *Chaturanga* (« jeu des quatre armées »).

Xiang Qi

Si l'on commence à parler de cette version chinoise des échecs au VI^e siècle, ce n'est qu'entre le IX^e et le XIII^e siècle, sous la dynastie Song, que le *xiang qi* (« échiquier à l'éléphant ») a pris sa forme définitive.

Les particularités de ces échecs :

- chaque joueur dispose d'une forteresse où se trouve son *général* et deux *mandarins* (ceux-ci n'ont d'ailleurs pas le droit d'en sortir)
- des *canons* qui doivent sauter une pièce pour en prendre une autre
- une *rivière* qui sépare les deux camps
- des *éléphants* qui ne peuvent traverser la rivière
- des *soldats* qui n'avancent que d'un seul point verticalement jusqu'à la rivière ; après son passage, ils sont autorisés à se déplacer horizontalement
- pour gagner, il faut mettre mat le *général* adverse

Shogi

Dérivé du *xiang qi* chinois, le *shogi*, arrivé au VIII^e siècle au Japon, a évolué jusqu'à sa forme définitive au XVI^e siècle.

Les particularités de ces échecs :

- les pions sont triangulaires car après capture, ils peuvent changer de camp ; l'orientation d'un pion indique à qui il appartient
- à son tour, on peut donc soit déplacer un pion, soit mettre en jeu pour soi un pion capturé à l'adversaire
- deux *généraux d'or* et deux *d'argent* ont des déplacements très particuliers (une case dans toutes les directions, sauf les diagonales arrières pour l'or et les côtés pour l'argent)
- des lignes de promotion permettent de transformer les pions qui les dépassent en *général d'or*, à l'exception de la *tour* et du *fou* promus en *tour/fou couronné-e* (ils conservent leur déplacement habituel auquel s'ajoute celui du *roi*)
- pour gagner, il faut mettre mat le *roi* de l'adversaire

Chaturanga

Considéré comme l'ancêtre des échecs, ce jeu indien du V^e siècle avait la particularité de se jouer à quatre joueurs sur un plateau appelé *astāpada* (« huit pieds ») qui pouvait servir pour d'autres jeux.

Les particularités de ces échecs :

- on pouvait y jouer par équipe de deux
- chaque joueur ne disposait que de huit pions
- on utilisait des dés pour savoir quelle pièce déplacer ce tour-ci
- la prise d'un roi adverse ne mettait pas nécessairement fin à la partie ; un système de points suivant les pièces capturées était mis en place

Shatrang

Apparu en Perse au VI^e siècle, le *shatrang*, évolution du *Chaturanga*, est le véritable père des échecs. C'est avec ce jeu qu'on retrouve la première notion de mat : mort du roi adverse.

Les déplacements des pions sont quasi identiques à ceux de nos échecs occidentaux à la seule différence du *vizir* (en lieu et place de la *reine*) qui se déplace d'une seule case en diagonale et de *l'éléphant* qui se déplace de deux cases en diagonale (et non autant qu'il veut, comme le *fou* occidental)

Les *soldats* qui atteignent la dernière rangée sont promus en *vizir*.

Les échecs occidentaux

Les échecs ont été introduits en Europe occidentale par les Arabes à partir du X^e siècle. Peu à peu, l'échiquier et ses règles se sont christianisés :

- le plateau est devenu un damier bicolore (rouge et noir, puis blanc et noir)
- le *vizir* est devenu la *vierge*, puis la reine (voire dame)
- l'*éléphant* est devenu le *fou* (ou *bishop* « l'évêque » en anglais)
- le *char (roukh)* est devenu le *roc* puis la *tour*
- au XVe siècle, la *reine* et le *fou* gagnent le droit à un déplacement illimité
- quelques coups spéciaux font leur apparition : le roc du roi et de la tour, la prise en passant du pion, le pat (partie nulle)
- les règles actuelles ont été établies vers 1650