

Jeux héraldiques des échecs



Aux amoureux des échecs
et en particulier a tous ceux qui
bien qu'ils aiment les échecs, n'osent pas y jouer

Modest Solans Mur

Ces pages sont un résumé -suffisant d'instructions de jeu- de *Jeux d'Echecs avec cartes et des*, de différents articles parus dans la revue *Wadias* et spécialement de *Roi Batailleur et autres Jeux d'Echecs...*

Traduction en Français: Manuel Solans

Copyright © 1993, by Modest Solans

Under Berne and Universal Copyright Conventions

Ce
jeu infini,
qui traverse l'histoire
de l'humanité en l'illuminant,
a parcouru son même chemin:
depuis les brumes du mythe
jusqu'a la calculée solitude
des ordinateurs
et, comme l'homme,
jouit et souffert
des diminutions et des développements,
et aussi de législations successives

Dieu bouge le joueur et celui-ci, la pièce.
Quel dieu derrière Dieu commence la trame?

Jorge Luis Borges, *Echecs*

Depuis le commencement il existe un jeu de possibilités
et de probabilités, de bonne et de mauvaise chance,
qui apparait dans tous les fils de la trame, et fait
que de toutes les branches de l'activité humaine ce soit
la guerre celle qui s'apparente le plus a un jeu de cartes.

Carl von Clausewitz, *De la guerre* (Livre I)

Breiskol dit que les jeux d'échecs et de cartes
correspondent entre eux. Dans leur concept
les cartes ne conservèrent que la moitié des pièces
de l'autre jeu, qui sont: roi, général, éléphant,
cheval, dromadaire, pion, en convertissant les pions
en cartes simples de numération progressive.

Cesare Cantu, *Histoire Universelle*

Pour de Jeux d'Échecs Réunis

C'est par accident que dans
le déroulement des échecs ordinaires
nous avons détourné notre attention
par un millénaire, plus que suffisant,
d'autres variétés d'échecs.

Dans des temps futurs
les échecs ordinaires se réinstalleront
naturellement à leur place logique
d'une espèce particulière d'échecs
au milieu d'une infinité d'autres

Thomas Rayner Dawson, *The Chess Amateur*

Le roi des jeux, et en d'autres temps, le jeu des rois, a force de prestige intellectuel —surtout en Occident— a cessé graduellement d'être un jeu pour devenir, disons-le ainsi, *autre chose*. Ce qui, si l'on regarde bien, prive de fait la majorité des gens de jouir d'une des plus grandes créations de l'esprit.

Mais la question "*Faisons une partie d'échecs?*" a des centaines de réponses possibles si l'on dispose des éléments nécessaires. Quelques-unes de ces réponses permettent de profiter de quelques jeux aussi divertissants que n'importe lequel, et de grande beauté.

Dans ces jeux —et sans que l'intelligence stratégique doive renoncer à marcher fermement sur l'échiquier— l'intervention, graduable, du hasard donne des ailes au risque et à l'audace, inséparables de tout jeu digne de ce nom.



Héraldique appliquée

Scuta lectissimis coloribus distinguunt
Tacitus, *De moribus Germanorum*

L'héraldique a été associée aux échecs en d'autres occasions, bien que toujours avec un caractère ornemental ou de référence et évocation historiques. Ici nous proposons son usage et réclamons sa fonctionnalité originarie —un système de signes "en", d'insignes ou d'enseignes; une langue, enfin— qui s'applique à individualiser, avec un effet nouveau, les pièces de ces jeux de table qui simulent ou reproduisent un combat stratégique, et en particulier du plus illustre et diffuse de tous, les échecs, dans n'importe laquelle de leurs variantes, connues ou à connaître, de sorte que la signalisation des pièces renvoie aux cartes (ou aux des) dont la possession (ou la position de chute des des) conditionne en plus ou moins grande mesure le jeu des pièces et leur chance sur le terrain.

Comment jouer avec des cartes

Tous les jeux sont régis par des règles communément acceptées, règles qui, avant de commencer la partie, à n'importe quel moment peuvent être changées d'un mutuel accord par les joueurs. D'autre part, la rencontre de ces deux jeux, des cartes et des pièces, avec chacun tant d'histoire et de variations dans leur pratique, permet une telle quantité de modalités de jeu que celles que nous donnons ici sont seulement indicatives —et susceptibles de changement, comme d'autres que l'on préférerait entre les possibles, et ainsi on conviendrait.

Le jeu de cartes-type se compose de soixante quatre cartes (chaque pièce est représentée en quatre cartes) et de huit jokers d'usage optionnel. Nous laissons au critère des joueurs d'ajouter un second jeu de cartes. D'un cote, l'augmentation du nombre de cartes élargit l'incertitude; d'un autre cote elle évite d'avoir à battre les cartes à nouveau si la partie se prolonge.

En jouant à la carte piochée

Ceci est la forme la plus simple de jouer avec des cartes, et, bien qu'apparemment sans grand intérêt, elle peut résulter utile pour l'apprentissage, les solitaires et aussi pour quelque modalité de jeu force à la carte piochée.

À chaque tour, le joueur pioche une carte et doit jouer la pièce qu'elle représente. S'il ne peut la jouer ou s'il ne la possède plus, le tour passe à l'autre joueur. Le roque est joué par le Roi.

Le principal inconvénient de ce système résulte dans le fait que, dans les premiers coups, si l'on joue dans la position établie actuellement, il y a beaucoup de pièces immobilisées. On peut faciliter le début en permettant un positionnement libre des pièces ou en plaçant, avant de commencer, tous les pions ou quelques-uns d'entre eux, sur la troisième ligne.

Avec cartes en main

Au commencement de la partie, les cartes sont distribuées (il est recommandé un minimum de six et un maximum de seize par joueur) et les restantes sont laissées sur la table pour piocher ou, selon le cas, se défausser.

A la vue de ses cartes, le joueur qui a le trait décide de quelle pièce il va jouer parmi celles représentées dans les cartes dont il dispose, puis il met la carte face en haut sur la table, bouge la pièce représentée, pioche une carte et passe le tour. L'autre joueur fait de même et ainsi successivement, jusqu'à ce que l'un des adversaires réussisse la capture ou reddition du roi adverse.

Si dans le cours de la partie, et par suite de la perte successive de pièces, un joueur n'a plus en main de carte lui permettant de jouer une pièce, il devra se défausser d'une carte quelconque, passer son tour sans jouer et piocher une autre carte. Dans cette éventualité, qui peut se produire assez fréquemment si la partie est disputée et se prolonge, nous suggérons de convenir, toujours avant le début de la partie, de règles concrètes, comme la défausse et reprise de diverses cartes, avec ou sans perte de son tour de jeu, ou d'autres règles à convenir. Si les cartes à piocher se terminent on battra à nouveau et le jeu continuera.

Deux coups pour chaque carte

Une autre intéressante forme de jouer aux échecs avec des cartes est semblable à celle exposée, à l'exception de ce que chaque carte permet de jouer deux fois la pièce qu'elle représente. Pour le premier coup le joueur mettra, face en l'air, la carte de la pièce à jouer dans une zone prédéterminée de la table, pour chaque adversaire, et pour effectuer le second coup —qui pourra être différé jusqu'au tour de jeu que l'on juge opportun— il la déposera dans la zone pour la défausse des deux joueurs. De cette manière on pioche seulement au moment de se défaire définitivement de la carte, donc au deuxième coup.

Deux variantes de plus peuvent se pratiquer —et nous ne voulons pas être prolixes dans l'énumération des possibilités— si, en jouant comme il a été déjà dit, au lieu de piocher lorsque l'on se dessaisit d'une carte, on reporte la reprise de cartes au moment où elles sont toutes épuisées.

D'autres modalités sont possibles en établissant des défausses multiples à n'importe quel moment de la partie, d'un mutuel accord ou à la demande d'un des joueurs, avec ou sans perte du tour, etc...

Stratégies libres

Si l'on convient de placer les pièces sur l'échiquier après la distribution des cartes, chaque joueur pourra disposer ses forces en accord

avec une stratégie basée sur les cartes en sa possession, et chaque partie sera une bataille distincte, même avant le premier mouvement.

Le placement des pièces devra se faire chacun son tour s'il s'effectue à la vue des deux joueurs ou grâce à un séparateur qui empêche le joueur de voir le déploiement que prépare son concurrent (mobilisation secrète).

Jeux forces et mixtes

Toutes les modalités décrites, et d'autres possibles, peuvent se pratiquer en établissant, tous les X mouvements, un ou plusieurs tours de jeu libre. Et vice versa en jouant basiquement dans la forme ordinaire. Toutefois, il résulte plus intéressant, parce que imprévisible, que ce soit le hasard qui par quelque procédé impose l'obligation; ou le rival, les deux joueurs disposant pour chaque partie d'un quota de pouvoirs pour obliger l'adversaire à jouer en utilisant une carte ou en lançant les des.

Un curieux système mixte est celui que nous pourrions appeler de libération progressive. Il consiste en ce que une pièce puisse être jouée librement à partir du moment où l'on possède une carte la représentant, deux ou le nombre qui aura été établi avant le début. La pièce en question devra être marquée (ou démarquée si l'on emploie des insignes démontables) d'une manière quelconque, par exemple avec des adhésifs amovibles, pour indiquer qu'elle joue librement.

Une autre forme de jouer est celle que nous dénommons avec carte de combat. Les pièces bougent librement, mais il est nécessaire de disposer de carte-représentante pour pouvoir effectuer une prise avec une pièce déterminée. Pour cela le joueur se défait de la carte en la montrant et en piochant une autre.

Jeux non héraldiques avec cartes et des

En employant un jeu d'échecs ordinaire —non individualisé— on peut aussi jouer avec des cartes et des des: n'importe quelle carte de Pion représente n'importe lequel des huit Pions, une carte de Cavalier, n'importe lequel des deux Cavaliers, etc. D'une manière similaire, en Inde, on joue aux échecs avec des des depuis des temps immémoriaux.

Comment jouer avec les des

Une plus grande intervention du hasard peut-être obtenue en jouant avec des des.

Déjà les anciens Indous pratiquaient le jeu appelé *Chaturanga* —une variante primitive, ou peut-être les échecs originaires, pour quatre joueurs— en utilisant des des allonges pour bouger les pièces. Dans le codex miniature *Livre des Jeux d'Échecs, Des et Tables* (Seville, 1283), du roi Alphonse X le Sage, il est relaté l'usage de des de huit et sept faces pour jouer au Grand Eschec —semblable à ceux connus comme *Échec de Tamerlan*— et à l'*Échec des Dix Cases* respectivement, pour que le jeu soit plus rapide et plus facile.

Ici nous proposons non pas l'emploi de des avec des numéros ou incisions sur leurs diverses faces et en proportions approximatives de représentation pièce-de, comme dans ceux-là, mais de des sur les faces desquels sont représentées toutes les pièces en jeu, en proportion exacte et individualisées.

L'individualisation des pièces —spécialement avec champs héraldiques d'une seule couleur, comme dans cette édition— et sa représentation dans les cartes est applicable aux des, en substituant les cartes par les faces de ceux-ci, si bien que le nombre limite des polyèdres réguliers, cinq, va conditionner les possibilités, en rapport aux échecs d'aujourd'hui de seize pièces par camp.

Nous entendons que l'on doit rejeter, dans la pratique, les des de quatre faces ou tétraèdres pour leur excessive angulosité, et leur presque nulle aptitude à rouler, ainsi que le fait qu'il en faille quatre.

Le jeu complet de des se compose donc de: un icosaèdre, deux dodécaèdres, trois hexaèdres et deux octaèdres, ce qui permet de pratiquer, en combinaisons distinctes, de nombreuses variations, ainsi que des systèmes mixtes avec ou sans cartes, des jeux forces, des jeux avec des de combat, etc...

Quelques modalités

Si nous optons pour l'icosaèdre nous disposons de vingt faces triangulaires, ce qui fait que, une fois représentées les seize pièces, il nous

reste quatre faces que nous pouvons convenir d'utiliser comme des jokers qui serviront à bouger n'importe quelle pièce au libre choix du joueur.

Une autre possibilité consiste à utiliser deux octaèdres, un pour les huit pièces maitresses, et l'autre pour les pions, par exemple. Les dés étant jetés, le joueur choisit laquelle des deux pièces représentées il désire bouger. Ou bien, s'il a été convenu de jouer deux pièces par tour, les jouer si l'on dispose d'elles sur l'échiquier (une application de la "méthode marseillaise" d'Albert Fortis).

L'utilisation de deux dodécaèdres permet de jouer comme avec les octaèdres et en plus, laisse quatre faces libres par de et employées comme jokers, permettant d'établir un libre mouvement avec l'apparition de deux jokers ou d'un seul.

Dans les dix-huit faces des trois hexaèdres figurent les seize pièces et deux jokers. La façon de jouer avec les trois dés cubiques est semblable, comme cela se comprend, à celle exposée pour les octaèdres et les dodécaèdres.

Variations sur la marche des pièces

A midi le Roi revêtit son armure
et disposa ses hommes en quatre corps
ou escadrons, ce qui contribua à la victoire.

Jose Maria Lacarra, *Alphonse le Batailleur*

Roi Batailleur

Le Roi Batailleur bouge et capture à n'importe quelle distance de l'échiquier en diagonale, à la verticale ou à l'horizontale: tout comme le fait depuis la fin du XV^{ème} siècle la Dame enragée ou Reine —pièce appelée jusqu'alors *Alfferza*, *Ferz* ou *Porte-Etendard*, qui bougeait pas à pas en diagonale.

Manifestement, à ce Roi si rapide et si fort, il faut imposer quelque limitation sur l'échiquier, sinon il résulterait pratiquement invulnérable.

Lorsqu'il est mis en échec, le Roi Batailleur, pour fuir, peut seulement bouger d'une case dans n'importe quelle direction, comme le Roi classique, exception faite s'il décide de prendre lui-même soit la pièce qui le menace soit une autre.

De toute manière, au tour suivant, il récupère toute sa force de déplacement et d'attaque; à moins évidemment qu'il n'ait été mis une nouvelle fois en échec.

Cette limitation est superflue et donc facultative lorsque l'on joue avec cartes ou des. Remarquons également que, en jouant avec des cartes, le joueur dont le Roi, Classique ou Batailleur, est mis en échec, peut —en prenant beaucoup de risques, et encore plus si l'on joue avec des jokers, ou en faisant de nécessité audace— supporter la menace en spéculant sur la possibilité de ce qu'il s'agisse d'un bluff et que son adversaire ne dispose pas de la carte nécessaire pour effectuer le mat. Il est de même possible de gagner —et bien sur de perdre— Roi contre Roi, face à face.

Fous et tours manœuvrent

Ejnar Kristensen proposa en 1948 de varier le mouvement du Fou de manière à ce qu'il puisse se déplacer, sans prise, à une case contiguë perpendiculairement, manœuvre qui compte pour un tour et qui permet au Fou de jouer sur toutes les diagonales de l'échiquier.

Nous avons essayé cette variation, intéressante en soi, dans les échecs avec cartes et des, et nous n'hésitons pas à la recommander, car elle rend plus agile le jeu de cette pièce, en même temps qu'elle augmente sa puissance.

Cette possibilité de manœuvre sans capture peut s'étendre à la Tour en ce qui concerne les cases diagonales adjacentes.

Mobilité du pion

Quand au Pion, et pour éviter son immobilisation, nous pensons qu'il doit pouvoir bouger et capturer comme il le fait actuellement, et en plus pouvoir se déplacer librement aux deux cases qu'il ne peut, pour l'instant, occuper que lors de prises.

En allant un peu plus loin, nous proposons que le Pion bouge à un pas dans n'importe quelle direction et prenne pièce en diagonale.

Si l'on opte pour cette variation, il est possible de ne pas tenir compte de la promotion ou transformation en une autre pièce lorsqu'il atteint une case de la huitième traverse, puisque son aptitude à jouer dans toutes les directions lui permet de continuer à jouer en tant que tel.

Pareillement, son double pas en avant dans la colonne est facultatif à tout moment depuis n'importe quelle case des première et deuxième lignes de son camp même s'il a bougé antérieurement; comme l'est par conséquent sa prise en passant par un Pion adverse dans le coup immédiatement suivant.

Chevalerie légère

Le toujours dangereux Cavalier se transforme en une pièce redoutable —plus redoutable!— si l'on convient d'ajouter à son particulier mouvement, celui de se déplacer, sans capture et sans saut, à n'importe quelle distance aussi bien en ligne droite qu'en diagonale: une vraie chevalerie légère.

Et toujours et toujours et une autre fois
comme ces héros du Walhalla
a l'échiquier reviennent les pièces d'échecs
pour revivre a nouveau dans la bataille
