

Échecs et mat ou *al-shah-mat* – le roi est mort – comme diraient les arabes. Si l'origine des échecs est sujet à controverses, on s'accorde tout de même sur la finalité de ce jeu millénaire : capturer le roi adverse.

D'après les écrits mentionnant le jeu d'échecs, il semblerait que leur origine remonte au 6ème siècle après J.C. Bien que la datation soit incertaine et que les traductions du sanskrit peuvent avoir été source d'interprétations, le Chaturanga, originaire du nord de l'Inde est présenté comme l'ancêtre le plus probable des échecs. Le Chaturanga, du sanskrit chatu (quatre) et anga (membres) fait référence aux quatre corps de l'armée indienne: l'infanterie, les chars, la cavalerie et les éléphants.

Le chaturanga aurait été introduit en Perse sous le nom de Chatrang ou Shatranj, sous le règne du roi Khosroe Nushirwan (531-579). Les arabes, ayant adopté le jeu lors de leurs invasions, se chargeront de poursuivre la propagation du jeu d'échecs jusqu'en Espagne. C'est au cours des IXe et Xe siècles qu'apparaissent les premiers champions et les premiers traités. Les pièces seront alors stylisées en raison de l'interdiction coranique de représenter des êtres animés.

Les pièces suivantes constituaient le jeu:

- le roi (Shâh, c'est lui qui donne son nom au jeu) se déplace d'un pas dans toutes les directions
- le conseiller (Farzin ou Vizir) dont le mouvement est limité à une seule case en diagonale
- l'éléphant (Fil, cf. sanskrit pīlu) avec un déplacement correspondant à un saut de deux cases en diagonale
- le cheval (Faras), identique au cavalier moderne
- le (Roukh), semblable à la tour actuelle
- le soldat (Baidaq, cf. sanskrit padāti : "piéton, fantassin"), l'équivalent du pion, mais dépourvu du double pas initial

L'arrivée des échecs en Europe se fait sans doute par le sud de l'Europe (Espagne musulmane et Italie). Le jeu subit alors plusieurs modifications :

- le plateau devient bicolore avec les cases rouges et noires (qui deviendront plus tard blanches et noires)
- le vizir devient fierge (ou vierge), puis reine et/ou dame (il est difficile de déterminer lequel des deux termes prévalait — sans doutes étaient-ils utilisés indifféremment)
- l'éléphant (al fil en arabe, qui reste alfil en espagnol aujourd'hui) devient au fin, puis fou (bishop : "évêque" en anglais)
- le roukh arabe devient roc (ce nom donnera rook en anglais, le verbe « roquer » en français et désignera la tour d'échecs en héraldique), puis tour vers la fin du XVIIe siècle (les tours de guet étant souvent placées en hauteur)

Vers la fin du moyen âge, les règles de jeu évoluent fort rapidement, avec notamment des mouvements amplifiés et renforcés pour la reine et le fou. Vers 1650, on peut considérer que les règles du jeu moderne sont à peu près établies. L'aspect des pièces le plus courant aujourd'hui, le style « Staunton », date de 1850. C'est également durant la seconde moitié du XIXe siècle qu'émergent les échecs modernes.

Au XXe siècle, plusieurs pays, l'URSS étant pionnier dans ce domaine, en assurent une promotion très active le considérant comme un excellent outil de formation intellectuelle. Depuis janvier 2000, les échecs sont devenus, en France, un sport reconnu par le Ministère de la Jeunesse et des Sports. L'importance des échecs dans le monde est telle que depuis le début de l'année 2008, on discute l'entrée de ce sport aux Jeux olympiques.

Origines légendaires du jeu d'échecs

Légendes indiennes : un sage nommé Sissa

D'après la légende, l'inventeur présumé des échecs indiens serait un brahmane nommé Sissa. Il aurait inventé le chaturanga pour distraire son prince de l'ennui, tout en lui démontrant la faiblesse du roi sans entourage. Souhaitant le remercier, le monarque propose au sage de choisir lui-même sa récompense. Sissa demande juste un peu de blé. Il invite le souverain à placer un grain de blé sur la première case d'un échiquier, puis deux sur la deuxième case, quatre grains sur la troisième, huit sur la quatrième, et ainsi de suite jusqu'à la soixante-quatrième case en doublant à chaque fois le nombre de grains. Cette demande semble bien modeste au souverain fort surpris et amusé par l'exercice. Mais le roi n'a jamais pu récompenser Sissa : tout compte fait, il aurait fallu lui offrir non pas un sac, mais 18 446 744 073 709 551 615 grains... soit la toute les moissons de la Terre pendant environ cinq mille ans !

Légendes médiévales

À partir du XIIIe siècle, la pratique du jeu d'échecs est devenue courante en Occident. Des joueurs éclairés ont voulu assurer au "roi des jeux" le prestige et la légitimité de la haute Antiquité. De nombreuses fables et légendes ont alors circulé. Sachant que le jeu provenait d'Orient, certains ont imaginé le roi Salomon jouant aux échecs pour éblouir la reine de Saba. D'autres, le philosophe Xerxès offrant au roi de Babylone Evilmodorach ce jeu de guerre pour apaiser sa folie meurtrière. De plus avisés, remarquant que la Bible ne fait pas mention des échecs, leur ont trouvé un "inventeur" dans le monde grec en associant deux illustres personnages qui faisaient déjà beaucoup rêver : Aristote aurait ainsi instruit le jeune Alexandre le Grand...

Palamède, mythe de la société courtoise :

Une dernière légende remonte à la mythologie : Palamède, héros de L'Illiade et grand rival d'Ulysse, aurait inventé les échecs pour divertir l'armée grecque alors que le siège de Troie s'éternisait. Célèbre pour son intelligence, le Palamède grec reste celui auquel de nombreuses inventions sont attribuées : l'alphabet, les nombres, la monnaie, les dés ou encore le jeu de dames... alors remplacé par celui des échecs.

Palamède, c'est aussi le nom d'un chevalier de la Table ronde qui occupe une place importante dans la littérature courtoise du XIIIe siècle. Jouant sur l'homonymie avec le héros grec, la légende du roi Arthur fait de ce chevalier Palamède, fils du sultan de Babylone mais converti au christianisme, l'instructeur de ses compagnons d'armes avec ce jeu qu'il a rapporté d'Orient. Ce Palamède devient l'inventeur "idéal" du jeu d'échecs pour la société médiévale : il concilie fable avec de réelles origines orientales et pense le jeu comme un parcours initiatique qui s'inscrit dans la quête du Graal.

Chevalier au mérite d'avoir livré le "plus noble des jeux", Palamède est représenté avec des armoiries "échiquetées d'argent et de sable", c'est-à-dire en damier noir et blanc. En s'appropriant le jeu, la société médiévale crée son propre mythe : pour de nombreux joueurs, Palamède demeurera "l'inventeur des échecs" jusqu'au... XIXe siècle !