

DÉLICES ROYALES  
OU  
LE JEU DES ÉCHECS

SON HISTOIRE, SES RÈGLES ET SA VALEUR MORALE

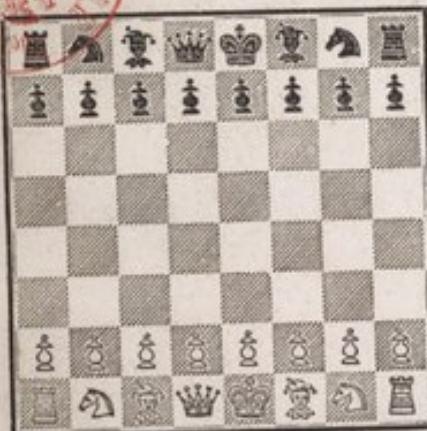
PAR ABEN-EZRA ET ABEN-YÉ'HIA, RABBINS DU XII<sup>e</sup> SIÈCLE



TRADUCTION DE L'HÉBREU

Par LÉON HOLLÄNDERSKI

Noirs



Blancs

PARIS

CHEZ B. CRÉHANGE | CHEZ LE TRADUCTEUR

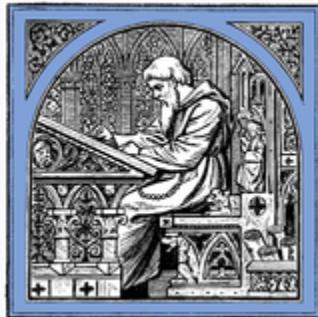
9, RUE N.-D.-DE-NAZARETH

172, RUE DU FAUB.-S.-DENIS

1864

# Délices royales, ou le Jeu des échecs Son histoire, ses règles et sa valeur morale

Aben-Ezra et Aben-Yé'Hia



Chez B. Créhange, Paris, 1864

Exporté de Wikisource le 26 octobre 2023

# TABLE DES MATIÈRES

(ne fait pas partie de l'ouvrage original)

---

À Monsieur Albert Cohn

À Monsieur Hollænderski

Préface

Le Jeu des échecs

Chant en vers sur le jeu Sha'h-Mat (Échecs)

Par Rabbi ABEN-EZRA. (Traduction littérale.)

Poème sur le jeu d'échecs

Par ABEN-YE'HIA. (Traduction littérale.)

Le jeu des échecs, son origine, ses règles et sa valeur morale

(Traduction libre.)

APPENDICE.

Conseils généraux dans le jeu des échecs

Statuts du jeu d'échecs

À MONSIEUR ALBERT COHN,  
À PARIS.

MONSIEUR,

Le livre des DÉLICES ROYALES, écrit en hébreu par nos illustres docteurs du moyen âge, donne des notions de morale et de science en même temps que les règles d'un jeu qui s'adresse spécialement à la plus haute classe de la société.

C'est à vous, Monsieur le Docteur, qui à tant d'autres vertus savez allier celles dont le jeu d'Échecs est l'emblème, que ce livre devait être dédié.

Veuillez donc, je vous prie, accepter la Dédicace de la traduction française que j'ai faite de cet ouvrage, approuvée par M. Ulmann, grand rabbin du Consistoire central de France.

Agréez, Monsieur le Docteur, l'assurance de mes sentiments entièrement dévoués.

L. HOLLÆNDERSKI.

Paris, le 6 avril 1864.

## À Monsieur Hollænderski, à Paris.

Monsieur,

J'ai lu votre traduction en langue française du livre intitulé : DÉLICES ROYALES *sur le jeu des Échecs*, par Abn-Ezra et Abn-Yé'bia. Ayant lu également le texte hébreu, je puis me rendre compte des difficultés que vous avez dû rencontrer, et j'admire d'autant plus votre travail, qui est une reproduction fidèle, claire et élégante du style de ces deux illustres rabbins du moyen âge.

Comme vous vous proposez de publier ce livre, original et traduction, je forme des vœux pour que le public fasse à votre travail l'accueil dû à des efforts ayant pour but de mettre en lumière le mérite de nos anciens maîtres, dont le talent a su s'exercer avec un égal succès sur toutes sortes de sujets. Les amateurs de littérature hébraïque surtout accueilleront avec reconnaissance la réimpression d'un texte fort curieux et devenu extrêmement rare. Cette reconnaissance, je la partage à un haut degré ; veuillez, Monsieur, en recevoir l'assurance, ainsi que celle de mes sentiments très-distingués.

S. ULMANN,  
Grand Rabbin du Consistoire central.

Paris, le 11 novembre 1863.

---

## PRÉFACE.

---

De tous les jeux où l'esprit seul a part, le plus compliqué, le plus savant, le plus fertile en combinaisons ingénieuses et en curieux problèmes est sans contredit le *Jeu des Échecs*. Aussi, à toutes les époques a-t-il été le jeu de prédilection des esprits sérieux et la récréation favorite de presque tous les grands hommes.

D'illustres savants, entre autres Leibnitz et Euler, ont eu recours aux mathématiques pour résoudre divers problèmes que ce jeu présente. Frappés de la beauté et de la variété de ses combinaisons ils n'ont pas craint de lui donner le nom de science.

L'origine des échecs se perd dans la nuit des temps et a donné lieu à des opinions très-controversées. Beaucoup d'écrivains se sont occupés de cette question intéressante. Citons, en passant, Lopez de Segura, Dominico Tarsia, Sarazin et Fréret, secrétaire de l'Académie française ; ce dernier prononça, dans une séance extraordinaire à laquelle

assistait Louis XV, un discours fort remarquable sur le jeu des échecs, que le roi avait beaucoup aimé dans sa jeunesse.

On avait cru d'abord qu'il fallait remonter au siège de Troie pour trouver l'origine de ce jeu, dont on attribuait l'invention à Palamède, l'un des chefs grecs qui contribuèrent à la ruine de la ville de Priam. D'autres assuraient que les échecs venaient des Romains. « Mais, dit avec raison Fréret dans son discours, les jeux des soldats (*trunculi*), des jetons (*calculi* et *scrupuli*), qu'ils prennent pour celui des échecs, n'ont aucune ressemblance avec ce jeu dans les choses qui en constituent l'essence et qui distinguent les échecs de tous les autres jeux de *dames*, de *marelles* et de *jetons*, avec lesquels ils le confondent. »

« C'est en effet un point bien difficile à établir, dit l'auteur du livre que nous avons traduit, à cause de la grande antiquité de ce jeu. Mais j'ai sondé les secrets des vieux textes ; j'ai compulsé des ouvrages latins et grecs, arabes et persans, et une foule d'autres appartenant à des nations qui ne sont pas des enfants d'Israël. J'ai réuni et placé sous les yeux du lecteur tout ce que disent ces livres, sans toujours être d'accord entre eux. »

Quoi qu'il en soit, il est avéré que les Indiens, les Chinois et d'autres peuples de l'Orient connaissaient les échecs déjà dans l'antiquité. Les romans de la *Table ronde* nous apprennent que les chevaliers du roi Arthur y jouaient fréquemment. Les douze pairs de France, les paladins de

Charlemagne, faisaient de même. Les chroniqueurs qui ont parlé des Sarrasins les représentent comme très-habiles à ce jeu. La princesse Anne Comnène, dans la monographie de son père Alexis, empereur de Constantinople (douzième siècle), fait aussi mention des échecs, qu'elle nomme *latrichion*.

Le Talmud fait aussi mention de ce jeu dans le *Tract. kethouboth*, ainsi que son commentateur *Raschi*.

De nos jours, ce noble jeu est répandu dans la plus haute société. Les plus vastes intelligences, les esprits les plus éminents, les têtes couronnées même s'y exercent avec ardeur dans les rares moments de loisir que leur laissent le soin des affaires publiques et les graves préoccupations du gouvernement.

La connaissance des échecs est pour ainsi dire le complément d'une bonne éducation et une marque de haute instruction.

Des traités remarquables ont été publiés sur ce jeu intéressant en Angleterre, en France et en Allemagne. F. Alliey, dans sa *Bibliographie*, cite des passages de trois cent quatre-vingt-dix auteurs qui ont parlé des échecs dans leurs œuvres diverses. Il ajoute qu'à sa connaissance six cent onze ouvrages ont paru sur ce sujet en toutes sortes de langues (onze en hébreu) du douzième siècle jusqu'au dix-neuvième.

La faveur dont jouit aujourd'hui le jeu des échecs nous a engagé à traduire en français LES DÉLICES ROYALES, que nous

offrons au public. Il ne nous appartient pas de vanter ici le style pur, élégant, éloquent même, de ce curieux ouvrage qui n'est guère connu que de quelques bibliophiles. Malheureusement nous ne pouvons nous flatter d'avoir fait passer dans notre langue la grâce et la poétique naïveté du texte. L'extrême concision de l'hébreu, la brièveté énergique de l'idiome biblique, sont autant d'écueils contre lesquels viennent se heurter les efforts et la bonne volonté du traducteur. Néanmoins rien n'a été épargné de notre part, car nous nous sommes attaché à rendre chaque phrase le plus fidèlement possible. Dans le but d'éclaircir les passages les plus difficiles et les plus obscurs, nous avons ajouté ça et là des notes pour la rédaction desquelles nous n'avons ménagé ni les soins ni les recherches. Les hébraïsants pourront, grâce au texte original qui se trouve en regard de notre traduction, apprécier la conscience que nous y avons apportée, et sauront nous rendre justice.

Afin de mettre le lecteur à même de voir combien peu de changements les règles du jeu des échecs ont subis depuis le douzième siècle, nous avons cru bien faire en complétant le volume par un aperçu succinct sur les règles dont on se sert actuellement.

Puisse ce modeste travail être accueilli avec quelque faveur ; nous nous croirons largement payé de nos peines.

*Le Traducteur.*

---

# LE JEU DES ÉCHECS.

## I

LES ÉCHECS, jeu royal, prennent leur origine  
Dans les temps les plus reculés ;  
On prétend que ce fut en Chine.

.....  
Devant cet agrément de calculs rassemblés,  
Le savant lui-même s'incline.

.....  
Pour un seul résultat, que de moyens divers !....  
Quel art ingénieux ! — Cartes et tapis verts,  
Qu'êtes-vous près d'un jeu, noble par excellence,  
Qui, loin de l'amoindrir, nourrit l'intelligence !

.....  
Quel général a jamais vu,  
Sur un champ dont la main mesurerait la taille,  
Se livrer pareille bataille,  
Triompher la science et surgir l'imprévu ?

## II

Deux camps sont établis. — Comme dans une lice,  
Président trois hérauts au double campement :  
L'impartialité, l'honneur et la justice.  
Entre chaque soldat et chaque régiment  
Tout se vaut : discipline, instruction, vaillance ;  
Et pour équilibrer cette sage balance,  
Pour que, dans la mêlée, une fatale erreur  
N'atteigne pas l'ami pris pour un adversaire,  
Si le même uniforme a paru nécessaire,  
On en a prudemment contrasté la couleur.

### III

Noirs et blancs, voici donc les deux partis en face.  
— Presque toujours on voit, pour commencer le feu,  
Bondir un guerrier nain, plein d'une froide audace,  
Que sa valeur signale, et sa taille fort peu :  
C'est le Pion... Messieurs, criez : « Vive la Ligne ! »  
Jamais brave ne fut plus modeste, plus digne ;  
Et pourtant l'action ne saurait se lier  
Sans lui... si l'on manquait du hardi cavalier.  
.....

Le Pion marche droit, mais ses coups sont obliques.  
À droite, à gauche, il frappe, et son pas ferme et lent  
Pave l'échiquier de hauts faits magnifiques :  
C'est le seul qui jamais ne tue en reculant.

À-t-il du camp rival dépassé la limite,  
Il meurt, mais en héros. Ce trépas glorieux  
Rachète un combattant, prisonnier d’élite :  
Le sang de ce martyr est le plus précieux.

#### IV

Quand le cavalier, qui par des bonds procède,  
Harcèle l’ennemi, ce dernier tremble et cède.  
Par sa fougue implacable et par ses sauts nombreux  
Il trouble les plus forts et les plus valeureux ;  
Et, sans qu’il ait besoin de ruser ni de feindre,  
Il tombe sur des points que nul ne peut atteindre.

#### V

— Salut au Fou charmant !... Jeune, actif et léger,  
C’est un aide de camp moulé dans l’élégance.  
Rieur, mais attentif, sur un signe il s’élance,  
Et mérite son nom, qu’il ne faut pas changer,  
Par des élans soudains qui raillent la distance.  
Ce superbe officier, spirituel, niais,  
Pour arriver plus tôt, fait sa course en biais.

#### VI

Maintenant, admirez ce vieux géant, cette arche...  
C'est la Tour, un Titan, catapulte qui marche.  
Sombre, majestueuse et calme en triomphant,  
Elle emprunte parfois le dos d'un Éléphant.  
Bélier tout-puissant, formidable baliste,  
L'échiquier t'a mise en premier sur sa liste.  
Tu vas vite au besoin, mais toujours carrément,  
Ainsi que le doit faire un noble monument.

## VII

Place !... Place !... Voici la Reine ! — Sa puissance  
A des titres plus grands que sa fière beauté.  
Son cœur est au niveau de sa haute naissance,  
Et son courage seul l'eût faite Majesté.  
La Reine des échecs n'est pas cette maîtresse  
D'un roi voluptueux alangui par l'amour ;  
Elle n'a de *Vanda* l'attrayante mollesse,  
C'est *Jeanne*, conseillant, agissant tour à tour.  
L'honneur rehausse encor son royal privilége ;  
Libre d'aller partout, de marcher en tous sens,  
Tantôt elle combat, tantôt elle protège,  
Et le recul se fait devant ses coups puissants.  
Dédaigneuse d'abord, — dès que la charge sonne,  
On voit sur tous les points sa brillante personne.  
Qui jamais nous dira combien ce bras mignon

Renversa de guerriers sur la brûlante arène ?  
— Parfois même ce cri retentit : « Compagnon !  
Sauve-toi ! c'en est fait ! Prends garde !... c'est la  
Reine ! »

## VIII

Chapeau bas !... c'est le Roi ! — Du haut de la  
grandeur

Qui retint autrefois un héros au rivage,  
Le maître, d'un œil froid, contemple le carnage.  
Impassible témoin de ruine et d'horreur,  
Il demeure immobile, et, par inadvertance,  
S'il se découvre un peu, le désastre commence.  
Soldats, attention !... on attaque le Roi...  
Sauvé !... grâce à la Tour ; car le voilà qui roque.  
Le terme tout d'abord peut paraître baroque,  
Mais le coup est utile et de fort bon aloi.  
Mesurant la lenteur de sa marche imposante,  
Le Roi ne fait qu'un pas, mais de chaque côté.  
Malheur à l'imprudent qui vers lui se présente !  
Il est bientôt puni de sa témérité.  
La crainte, le respect qu'inspire à tous le maître  
Le dérobent toujours aux embûches d'un traître ;  
Et si par un péril on le voit menacé,  
— « Échec au Roi ! » — ce cri protecteur est lancé.  
.....

Chacun n'a, combattant de roture ou de marque,

Qu'un but, le seul du jeu, défendre le monarque :  
Est-il pris ?... est-il mat ?... Le combat acharné  
Se trouve par ce fait suspendu, terminé ;  
Et le parti contraire, enivré de sa gloire,  
Est maître du terrain conquis par la victoire.  
— Notez que s'il n'avait, fort maladroitement  
Et par l'effet d'un coup mal porté, ridicule,  
Fait le Roi que pat seulement,  
La bataille, en ce cas, serait perdue ou nulle.

## IX

Ô jeu qui charmes les loisirs  
Des rois, des héros et du sage,  
Source de vertueux plaisirs,  
Laisse un poëte de passage  
Conclure ainsi cet éloge impuissant :

.....  
« Jamais tes fiers combats, image de nos guerres,  
« N'ont rougi dans le sang des luttes meurtrières  
« Ton champ de bataille innocent... »

# CHANT EN VERS

## SUR LE JEU SHA'H-MAT (Échecs)

**Par Rabbi ABEN-EZRA.**

(Traduction littérale.)

---

Je chante dans mes vers une bataille en règle, dont l'idée remonte aux temps les plus reculés. Ce sont des hommes de sagesse et de science qui l'ont conçue et qui en ont donné le plan au moyen de huit rangées de cases divisées chacune en huit carrés placés les uns à côté des autres.

Deux camps sont en présence. Dans chacun d'eux le Roi prend place, pour diriger le combat qu'il va livrer à son ennemi.

Tous les guerriers se préparent à l'action ; on les voit ou sortir dans la plaine, ou rentrer au camp. Mais dans leur marche ils ne brandissent pas leurs glaives, car c'est une lutte toute fictive.

Les guerriers se distinguent par des marques et des insignes particuliers. Quand on les voit fondre tumultueusement les uns sur les autres, on pense aux Éduméens et aux Kushéens.

Voilà les Cushéens qui lancent leurs cohortes dans la bataille, tandis que les fils d'Edom se portent bravement à la rencontre de leurs adversaires. Ce sont les fantassins qui commencent la bataille dans la plaine. Le fantassin doit marcher droit devant lui, mais il peut se tourner de côté pour prendre son ennemi. Dans toute autre circonstance, il lui est interdit de changer de direction ou de rétrograder. Mais au début, il peut d'un seul bond franchir trois cases ; et si, dans sa course, il dépasse les limites du camp ennemi et arrive jusqu'à la huitième rangée, il pourra comme *Pherz* (la Reine) circuler partout et combattre comme lui.

Et quand *Pherz* (la Reine) se met en marche, il s'avance dans celle des quatre directions qu'il lui plaît.

Puis, après lui, l'*Éléphant* (le Fou) sort du camp ; il s'avance aux côtés de *Pherz* comme un dresseur d'embûches. Sa marche (quoique diagonale) est semblable à celle de *Pherz*, qui cependant a sur lui la préséance, puisque l'*Éléphant* n'occupe que la troisième place.

Dans cette guerre, le Cheval (Cavalier) a le pied très-léger, aussi il s'avance par une route sinuueuse.

Ses mouvements sont tortueux, toujours irréguliers. Dans sa course, il ne peut dépasser trois cases.

*Rou'h* (la Tour) suit la ligne droite, toujours en plaine, soit en long, soit en large, et ne peut prendre les chemins obliques ; sa marche n'est ni tortueuse ni irrégulière.

Le Roi marche pas à pas dans toutes les directions, pour porter secours à ses sujets. Mais il sait quand il doit se tenir

à l'écart, comme lorsqu'il doit sortir pour combattre, ou se renfermer dans son camp. Si un ennemi s'avance contre lui et le prévient, alors il quitte sa place ; et s'il y a danger, le Rou'h peut changer sa place contre celle de son maître (*roquer*).

Il y a des moments où le Roi doit fuir, et d'autres où il doit s'environner de ses troupes.

Les combattants s'attaquent dans leur fureur, ils cherchent tous à terrasser leurs adversaires ; mais si les défenseurs des deux Rois sont tués (pris), c'est sans effusion de sang. Tantôt les Kushéens remportent la victoire et mettent en fuite les enfants d'Édom ; tantôt ce sont les Éduméens qui triomphent des Kushéens et de leur chef. Enfin le Roi tombe dans une embuscade et il est fait prisonnier, ne pouvant trouver une seule issue ou un seul refuge : privé de ses forteresses, il est au pouvoir de ses ennemis ; isolé et ne pouvant trouver de libérateur, il est mis à mort, c'est-à-dire devient *mat*.

Avec le Roi périssent toutes ses troupes, qui ne peuvent ressusciter qu'avec le souverain : elles perdent l'honneur à la mort du chef. Cependant elles peuvent combattre encore, et les guerriers peuvent reprendre leurs rangs.

# POËME

## SUR LE JEU D'ÉCHECS)

Par ABEN-YE'HIA.

(Traduction littérale.)

---

Quand les armées sont rangées, nous contemplons le Roi dans toute sa gloire ; il est placé à la tête de ses troupes, qui attendent ses ordres. Il triomphe, il est acclamé, il domine ses ennemis par son regard terrible et par l'énergie de son geste. Il est solidement établi dans sa forteresse, c'est-à-dire que la quatrième enceinte est le lieu de sa résidence.

Dès l'abord, la Reine est placée à côté du Roi, il la comble de ses faveurs. Auprès d'eux sont deux Cavaliers montés sur des chevaux équipés en guerre, et à droite et à gauche se trouvent deux Éléphants (Fous) ; deux Rou'hs (Tours) flanquent ces derniers. Ce sont leurs généraux, leurs préfets, dont le degré de courage et de force détermine le rang.

Devant eux sont deux rangées de guerriers aussi formidables, dont la position n'est pas couverte ; ce sont également des héros.

Tel est le champ de bataille, telle est la disposition des étendards suivant la dignité et l'origine de chacun. Je vais faire connaître maintenant la marche de ces guerriers, en traçant la route que doit suivre l'armée, et c'est en un langage pur que je raconterai cette guerre.

Le Roi, en marchant de case en case, fait tout ce qui lui plaît dans son domaine. Il marche droit ou obliquement, mais il ne s'enflamme point ; il ne marche que pas à pas, et ne s'avance point trop vite dans la guerre, de peur de succomber.

Les cases sur lesquelles les Éléphants peuvent marcher (au début) sans faire de détours sont au nombre de trois. Ils prennent ensuite d'autres chemins (plus longs), qui sont aussi tortueux. Les Cavaliers — élite de l'armée — sont placés près des portes elles-mêmes (Tours). Devant eux marche la terreur. En s'avançant, ils sautent obliquement sur la première enceinte, et de là sur la seconde, avant de s'arrêter. Ils sont aux aguets dans le camp.

Quant aux Rou'hs, leur chemin est direct, car il est droit (en long et en large). Chacun des Rou'hs avance ou recule en droite ligne : sa marche est régulière autant qu'un des guerriers ne se trouve en chemin. Cependant tout officier peut être pris par un simple soldat courageux, au moment même où il se croit le plus en sûreté.

En guerre, le Roi se tient loin des ennemis, il n'essaye pas même de trop s'éloigner de son camp. On ne le voit que là où l'un de ses soldats l'appelle et réclame le secours de son bouclier pour le défendre contre ses agresseurs. Quand

dans sa fureur il est sorti des retranchements et s'est montré aux ennemis, il revient de suite derrière les murs et les remparts de sa forteresse, et de temps en temps il fait des sorties, mais toujours avec prudence.

Tels sont les droits et les devoirs du Roi, de ses officiers et des autres guerriers. Tels sont le charme et l'excellence de ce jeu innocent et profond. Mais nous avons parlé d'une Reine. Elle est placée aux endroits les plus élevés, pour apercevoir toutes les parties de l'État qu'elle gouverne ; elle est bouillante d'ardeur et de courage. Pour marcher contre les ennemis, elle se ceint de la force de ses reins, et ses pieds ne demeurent pas attachés à sa case ; elle parcourt les murailles dans toutes leurs directions, entourée de ses trois illustres guerriers. Et quand, au début du combat, elle obéit à son ardeur, combien sa marche est gracieuse ! Elle passe de rang en rang, même obliquement, et les parcourt l'un après l'autre. Le Roi, couvert de vêtements noirs, est placé (au début) sur la quatrième case, qui est blanche ; à son côté gauche se trouve son épouse sur la case noire. Le Roi ne se tient pas toujours (en marche) à côté d'elle, quoiqu'elle soit aussi *Cushite* (noire) et quoiqu'il n'y ait pas de différence entre eux ; car, quand ils marchent avec imprudence et témérité, ils courrent le même péril : la mort les attend tous deux, et ils succombent en même temps.

Ce même Roi noir sera cependant plein de gloire quand il aura près de lui un peuple puissant et nombreux. Il s'avancera, précédé de ses serviteurs, gravissant les pentes

de la route et bondissant de case en case avec un éclatant courage.

Quand les fantassins veulent faire du butin ou des prisonniers, ils peuvent sauter d'une case à l'autre, mais obliquement ; et celui d'entre eux qui, à force de courage, court avec l'agilité d'un cerf et parvient au but de ses désirs, c'est-à-dire à la dernière case, égale alors en légèreté l'aigle du ciel, vole où il lui plaît d'aller, et devient Reine.

Et les deux Rois se dressent des embûches, ils se poursuivent jusqu'à la mort. Mais l'un de ces deux Rois est embarrassé dans sa marche, car jusque dans son propre camp un des guerriers de son adversaire est venu le menacer ; il s'est vu forcé de quitter sa position pour chercher un autre refuge et éviter l'ennemi qui allait s'élancer sur lui. Et quand il s'efforce de sortir de sa case pour trouver une nouvelle retraite, des combattants courageux le poursuivent, prêts à le saisir, et ses pieds s'embarrassent dans un filet inextricable. Alors sa puissance se change en ruine. Hélas ! qu'est devenu ce Roi ? Comment s'est éclipsée sa gloire ? Et son peuple qu'on foule aux pieds, d'où pourra-t-il tirer du secours pour repousser les nouvelles attaques du vainqueur ? Il est humilié, flétrti, courbé sous le joug. Il tombe ; et voici le temps où le Roi son ennemi l'a dépossédé de sa gloire, et aucun de ses sujets ne lui a survécu. Chassé de ses domaines, dépouillé de ses honneurs, il reste seul et sans appui. Comment peut-il échapper à la mort ? — Mais

l'autre souverain reste dans ses États, comblé d'honneurs, tandis que celui-ci meurt dans la douleur et la honte.

C'est ainsi que périront les ennemis de ce monarque ; tel sera le sort de tous ceux qui lui voulaient du mal. Mais ses amis seront brillants comme le soleil dans tout son éclat.

---

# LE JEU DES ÉCHECS

## SON ORIGINE, SES REGLES ET SA VALEUR MORALE

(Traduction libre.)

---

« Quand nous étions enfants, nous passions

pour des hommes ; maintenant, devenus plus âgés, passerons-nous pour des enfants ? »

(*Traité Baba-Kama*, 92, 2.)

Je rappellerai les jours passés ; trente ans se sont déjà écoulés depuis ma tendre enfance, depuis l'époque où je suivais assidûment les leçons de mes maîtres, pour apprendre la Loi, pour l'enseigner et devenir maître à mon tour. Tous mes jours, je les ai passés au milieu des savants, et j'ai pris rang parmi ceux qui fréquentaient les écoles. Depuis lors, Monseigneur *m'a aidé* et *m'a fait marcher* parmi ceux qui étaient debout comme les colonnes du

monde, sur lesquelles la maison, je veux dire la maison d'Israël, était appuyée ; il m'a soutenu pour me permettre d'enseigner aux enfants de mon peuple le chemin qu'ils doivent suivre : ce chemin, c'est celui de la Loi, de la loi du Seigneur, cette loi parfaite *qui instruit l'insensé*.

J'ai reconnu tout cela à mesure que la sagesse me venait. Or, la sagesse, c'est la crainte du Seigneur, et la science consiste à éviter du mal.

Pendant ma jeunesse, mon esprit s'est agité pour interroger les diverses périodes du temps passé ; je les ai soumises sans relâche au creuset de l'examen, qui me servit comme de pierre de touche ; je les ai fondues comme on fond l'argent, et je les ai trouvées vanités des vanités. Semblables aux parcelles d'argent mêlées à des débris de terre, elles donnent une apparente valeur à ces débris, et les enfants des hommes s'y laissent prendre, semblables à l'oiseau qui se précipite vers le piège. Dans *le livre écrit par moi*, j'ai rapporté toutes les ruses et les machinations de ce monde inférieur, car la fraude et la ruse sont dans toute parole ; et passant en revue tout ce qu'on trouve de mal et de bien dans ce siècle, j'ai dit du jeu : « Eloignez de vous tout ce qui est profane, et pourtant sachez vous en servir. » J'ai dit aussi pour ceux qui se réjouissent d'une bagatelle : « La tristesse en sera la fin ; a et je me suis donné pour but de connaître le bien et le mal et de discerner le sacré du profane, pour que jeunes et vieux apprennent à éviter le mal et à choisir le bien, c'est-à-dire la Loi et la SCIENCE.

Ceux qui étaient éloignés apprirent ce que j'avais fait depuis l'aurore de ma vie encore humide de la rosée matinale. Le Seigneur me donna la langue des savants, et mes lèvres en prononçant ses paroles devinrent éloquentes. Et les hommes, voyant la beauté du livre, s'étonnèrent de ce que, parvenu au temps de la vieillesse et peut-être tout près de la mort, j'eusse écrit et composé ces pages, où j'enseigne la science du jeu et chante ses louanges.

Mais, quel est le bruit qui retentit à mes oreilles ? J'entends l'éclat d'une voix qui croit me dire de grandes choses : « Ô toi qui nous représentais la plus haute perfection de la vertu, toi qui étais comme assis sur le trône du Seigneur pour juger son peuple, le peuple des enfants d'Israël, qui venait apprendre la Loi de ta bouche, comment as-tu été changé ainsi en un autre homme ? comment ta gloire s'est-elle ainsi éclipsée ? Tu passes aujourd'hui pour un homme dont les actions attestent la démence, et tu as changé ton noble langage qui réjouissait Dieu et les hommes, pour écrire sur le JEU et déshonorer ainsi ta plume ! Ceux qui verront ton ouvrage joueront et useront leur temps dans les vanités de ce monde, et l'on dira que c'est toi qui les as poussés dans cette mauvaise voie. » Et moi, sachant ce que sont les livres, j'ai examiné devant Dieu ces deux opinions contradictoires, et j'ai conclu que les hommes ne se ressemblent pas ; ils diffèrent autant que l'orient et l'occident, la paille et le pur froment. L'un ne prononce que des paroles saintes, et tout ce que dit l'autre est impur. L'un est un enfant de Dieu, et l'autre un

hypocrite et un méchant. « Tu voudras purifier dans ta vieillesse ce que tu as fait d'impur dans ta jeunesse, lui dis-je. C'est vouloir purifier l'immonde ! Les jours parleront, et le nombre des années amènera la sagesse ; mais non pas comme chez les vieillards ignorants, qui à mesure qu'ils avancent en âge perdent leur intelligence. « Ô mon père, disent les autres, rendez donc honneur à Dieu, et au jour où la commune israélite s'assemble pour prier le Seigneur, déchirez publiquement ce livre en douze morceaux qui ne pourront être réunis à jamais, mais que vous jetterez au milieu des flammes, retirant ainsi le mal du milieu d'Israël, et vous serez justifié devant le Seigneur votre Dieu. »

Et comme j'entendais ces paroles, j'ai levé les mains vers le Seigneur, le Très-Haut, maître du ciel et de la terre, qui sait tout et voit tout : « Si j'ai agi dans un esprit de révolte et de perversité, Seigneur, ne me sauve pas ! Dieu connaît les secrets de nos cœurs, et Israël sait aussi que j'ai marché dans la vérité et avec conscience ; mon cœur est sans tache et mes mains sont pures. Mais pour que mon peuple tout entier sache que je n'ai rien à me reprocher devant Dieu et les hommes, je me suis levé avec courage ; que la justice et la fidélité soient la ceinture de mes reins, et je raconterai l'occasion et la cause première et finale qui m'ont fait écrire cet autre livre, afin que ce soit pour moi un témoignage, dans les siècles à venir, que ma vie fut sans péché. »

Ainsi donc, lecteur bienveillant, écoute ceci et apprends ce qui suit : — Il y eut un homme illustre, d'une famille noble, un homme intègre et droit dans son siècle, marchant

suivant la loi et les préceptes, qu'il gardait et observait, aimé de Dieu et honoré des hommes qui l'avaient placé à leur tête et à la tête de toutes choses sacrées. Il avait deux fils semblables à deux jeunes oliviers, honorés et aimés, connaissant à fond toutes sciences et pratiquant la sagesse. L'aîné, pour corriger son frère cadet, qui était enclin au jeu des cartes, se disputa avec lui, lui fit de la morale, et parfois le gronda et le frappa, sans que cela pût le faire changer. Aussi son frère éprouva contre lui une grande haine et ne put lui parler avec douceur ; enfin les deux frères devinrent deux mortels ennemis. Et quand le père eut appris cette affligeante querelle, son cœur en fut navré de douleur ; et venant à moi plein d'horreur et d'indignation, il me raconta le malheur qui venait de lui arriver ; et tout en pleurant il me supplia d'éteindre cette haine et cette dissension entre deux frères, et il me dit : « Ce sont mes deux fils que le Seigneur m'a accordés dans sa miséricorde et dans le nombre de ses bienfaits ; je les ai élevés dans la crainte de Dieu ; pourquoi serais-je privé de tous les deux le même jour, et descendrais-je au tombeau rempli de douleur ? Regardez, et voyez s'il est une affliction pareille à la mienne ! » Alors je lui répondis : « Je suis affligé pour vous, mon frère, car votre malheur est immense comme la mer : que le Dieu du ciel vous envoie sa parole pour vous consoler ! Voici cependant le conseil que je vous donnerai, et que le Seigneur soit avec vous et vous accorde enfin la paix. Nous appellerons les enfants et nous leur demanderons la cause de leur colère si grande, de leur jalouse, de leur haine et de leur discorde. J'userai de tout

mon pouvoir, et je m'efforcerai d'être le médiateur pour ramener la paix entre eux. » Alors j'envoyai chercher les jeunes gens, en leur désignant l'heure et le jour auxquels je désirais les entretenir. Ils se rendirent à mon invitation. Mais leurs visages exprimaient toute la haine dont ils étaient réciproquement animés. Je leur dis alors : « Approchez-vous de moi, frères chéris, jeunes gens ; semblables aux cèdres plantés par le Créateur, à qui de vous le Seigneur n'a-t-il pas donné la sagesse et la science ? Pourquoi donc chacun de vous agit-il en ennemi vis-à-vis de l'autre ? Oubliez-vous la voix du sang fraternel ? Pourquoi vous haïssez-vous ? Déclarez-le, et je saurai comment ce mal vous est arrivé. »

À peine avais-je fini de parler, que l'aîné se mit en colère et poussa des cris de haine et d'indignation ; il éclata, semblable au feu, il maudit son frère au nom du ciel, et d'une voix forte il me dit : « Ah ! seigneur, ne l'appelez pas mon frère, car il ne l'est pas, à moins que ce ne soit un frère né pour mon malheur : les jours ne sont plus, le temps est passé, et il s'est enfui. À l'époque où il était mon compagnon et mon frère, nous étudions ensemble le secret de Dieu pour ceux qui le craignent ; comme nous avions appris le livre de la Loi du Seigneur, pour en observer et suivre les préceptes, je l'aimais d'un amour éternel, d'un amour pur et désintéressé, et mon âme était unie à la sienne par un lien très-fort. Mais, comme, en se corrompant, il a souillé sa route, qu'il a quitté volontairement son chemin, chemin de la bonté et de la justice enseignées par ses

ancêtres, et qu'il n'a pas persévétré dans sa pureté, qu'il a lié société avec ceux qui commettent l'iniquité, avec ces hommes méchants dans l'âme qui agissent dans la perversité, qui mangent et boivent et se lèvent pour jouer, qui passent tout leur temps au milieu des cartes, des dés et de toutes les variétés du jeu, qui est le père des choses honteuses, quelle est sa famille à présent ? Des gens dont le propre est de jurer, de mentir, de tuer et de voler. Loin de nous une telle peste ! loin de nous une telle honte ! Il déshonore la maison de son père ; je le hais, et de la haine la plus grande. »

Pendant qu'il parlait ainsi, les sanglots étouffaient la voix de son frère, qui enfin tomba de toute sa hauteur sur le sol, de honte et de confusion, hors d'état de pouvoir réunir ses pensées.

À la vue de cet enfant qui se taisait et restait stupéfait comme le muet qui ne peut ouvrir la bouche, je sentis mon cœur tressaillir de compassion pour lui, et prenant le ton d'un juge clément, je lui dis : « Lève-toi, mon fils ; pourquoi demeurer la face contre terre ? Si tu as été dans l'erreur, si tu as péché et que tu corriges ta vie, le Seigneur notre Dieu possède la miséricorde et la remise des péchés, sa droite est étendue pour recevoir ceux qui font pénitence, et les portes du repentir ne te seront pas fermées dans l'éternité ; tu peux encore espérer, car il y a en toi quelque chose de bon aux yeux de Celui qui voit tout. C'est la vertu qui fit la gloire des grands siècles, qui les fit appeler modestes, fils des hommes modestes ; cette vertu conduit

l'homme à la crainte du péché, à l'honnêteté, à la pureté et à la sainteté, qui toutes ont pour fondement la pudeur ; ainsi donc, ouvre la bouche, et viens nous éclairer par tes paroles ; parle, car je veux te justifier. »

Et comme je finissais de parler, ce jeune homme reprit courage. Il se releva et me dit : « Je trouverai grâce à vos yeux, ô mon maître, car vous m'avez consolé et vous avez parlé au cœur de votre serviteur : j'ai contemplé votre face comme on contemple la face du Seigneur, et vous m'avez permis d'élever la voix devant vous. Je parlerai, et je serai soulagé. Mon père, vous qui êtes chef de la nation d'Israël, regardez et jugez : mon frère, nourri dans son enfance au sein de ma mère, me poursuit, m'attaque sans motif et répand le fiel contre moi. C'est un faux témoin ; il ment contre son frère en proférant des paroles qui ne sont pas vraies. Il dit que je joue le jour et la nuit, que je perds mon temps à des choses vaines, que je repousse loin de moi la Loi, l'étude et toutes les bonnes occupations ; il présente votre serviteur comme un enfant de la perversité, comme un de ces misérables en Israël qui abandonnent les voies de la justice pour suivre des chemins sombres et impurs. Mon témoin est dans le ciel, j'invoque son puissant témoignage. Que les portes de son temple, temple de vérité et de sciences, s'ouvrent devant son peuple, elles feront voir mon innocence. Je n'ai pas abandonné l'étude une heure, pendant tous les jours de ma vie ; je raconterai tout ce que j'ai fait, j'ouvrirai mon cœur. Malheur à moi ! car je suis faible. Ma blessure est profonde, car, en me châtiant, le

Seigneur m'a frappé par la maladie de l'âme et l'angoisse du cœur ; et cette maladie me trouble par moments, elle est en moi depuis ma naissance, je marche le cœur plein d'amertume et en proie à la colère. L'humeur sombre l'emporte et ne me permet pas de modérer mon esprit pour étudier ou faire mes prières avec tranquillité. J'ai prié le Seigneur notre Dieu qui guérit les cœurs blessés et les fortifie contre la douleur, lui demandant de m'envoyer la guérison et d'éloigner de moi cette mort ; j'ai consulté les médecins suivant ce texte de la loi : « *En guérissant, il (Dieu) guérira, » et c'est de là que leur vient la puissance de guérir.* Chacun d'eux, me donnant son avis avec sagesse et science, me dit : « Oui, le remède et la guérison monteront vers toi, ta santé retrouvera de nouveaux germes, si tu chasses l'irritation de ton cœur pour devenir calme et gai ; la tristesse et les soupirs fuiront loin de toi, si tu donnes chaque jour à ton esprit quelque distraction en accordant quelques instants à la danse, au jeu, à la musique ou au chant des cantiques. Tes entrailles tressailleront de toutes sortes de joies, car un cœur joyeux donne plus de vertu aux remèdes. » Leurs paroles me plurent, et, réfléchissant souvent à ces différents moyens, je choisis le jeu comme meilleur emploi de mon temps, et j'ai cherché un compagnon aimé et fidèle qui jouât avec moi environ une demi-heure par jour. J'ai choisi aussi le temps propre et convenable pour ne pas m'écartier beaucoup de mes études, et c'est après mes repas, par la raison qu'il est pénible de se livrer à l'étude ou aux affaires sérieuses avant la fin de la digestion. C'est pourquoi j'ai dit : C'est le vrai temps pour

jouer. Et voilà, ô mon maître, ce que les lèvres ont raconté. J'ai dit tout ce qui s'est passé depuis le commencement jusqu'à la fin. Si j'ai commis quelque iniquité qu'on puisse appeler péché, instruisez-moi, ô notre maître à tous, et je préférerai la mort à la vie, et je ne pécherai pas davantage. »

Quand cet enfant eut fini de parler, je le pris, je l'attirai dans mes bras et je l'embrassai en lui disant : « Béni sois-tu par le Seigneur, ô mon fils ! Tu as parlé sagement et tu as dit la vérité, car quiconque reconnaît ses fautes et les confesse obtient son pardon devant Dieu. » Et je dis au frère aîné : « Que la colère ne trouble pas ton esprit, car la colère chasse la sagesse. Il est vrai qu'il faut instruire un enfant (c'est un précepte obligatoire) en le reprenant d'une façon sensible, mais toujours avec une secrète affection. Ainsi donc, ne lève pas la main sur cet enfant pour le frapper, et n'attaque pas ton frère dans le fort de la colère ; mais, à cause de son jeune âge, accorde quelque excuse à sa faute.

« Et à toi, que te ferai-je, ô mon fils ? Je sais, mon enfant, je sais que ton cœur est parfait devant le Seigneur et que ton intention venait du ciel. Sache cependant qu'il y a toujours une défense qui frappe les dés et les cartes : car, bien que ceux qui jouent n'en veuillent pas faire l'aveu, le jeu a une telle force, qu'il conduit à la perversité et qu'il est condamné pour ce motif. Mais ceux qui connaissent la sagesse assurent qu'on agit prudemment en choisissant le moindre de plusieurs maux. Je te conseillerai donc de quitter les dés et les cartes, et tu iras trouver ton frère en paix ; tous deux vous apprendrez le jeu qu'on appelle les

ÉCHECS, à cette condition que vous n'y jouerez chaque jour que pendant une demi-heure, excepté aux jours des 'hanouka, de *pourim* et de 'holhamoade, où vous pouvez jouer davantage. Il y a dans ce jeu quelque chose de piquant et de sage, car il a été inventé par des hommes d'intelligence. »

En entendant ces paroles, les deux frères tombèrent dans les bras l'un de l'autre et s'embrassèrent, car au fond ils s'aimaient tendrement.

Tels furent les causes et les motifs qui me firent écrire ce livre. Je voulus leur apprendre les règles générales de ce jeu. Comme les rois et les princes seuls s'exercent à ce jeu et s'en amusent, j'ai donné à ce livre le titre de DÉLICES ROYALES.

Voici les détails intéressants que j'ai réunis ; bien que ce livre soit petit, le lecteur y trouvera assez d'agréments pour son esprit.

En premier lieu, j'ai démontré la supériorité de ce jeu sur tout autre, tant pour le charme qu'on y trouve que pour le tableau fidèle qu'il nous trace des besoins des hommes.

Secondement, j'ai cherché son inventeur et l'époque de son invention.

Troisièmement, j'ai cité tous ses noms, car ils sont nombreux, et j'en ai donné l'explication.

Quatrièmement, j'ai préparé et tracé une tablette sur laquelle ce jeu est disposé.

Cinquièmement, j'ai fait voir les diverses pièces, leurs figures, le nom de chacune d'elles, leur forme et le rang qu'elles doivent occuper d'après leur valeur.

Sixièmement, j'ai enseigné, autant qu'il était en mon pouvoir, les lois et les règles de ce jeu.

Voilà pour les généralités, mais elles se compliquent d'une infinité de détails, comme le lecteur pourra en juger.

Ainsi donc, je commence.

Je sais, et je ne m'en cache pas, que toute espèce de jeu est mauvaise, et tous ceux qui s'y livrent sont des hommes pervers, de grands pécheurs devant le Seigneur, et ils passent pour indignes de porter témoignage ; on les nomme voleurs, car ils prennent publiquement et injustement la fortune d'autrui ; ils perdent leur temps à des choses vaines et ne s'occupent pas de la conservation du monde ; la ruse et la fraude sont dans toutes leurs paroles ; leurs attestations sont pleines de fourberie. Ils ne cherchent qu'à ruiner leur prochain, et de là des haines d'où résultent des procès et des querelles entre frères et amis. Mais, à la louange de ce jeu, du jeu d'ÉCHECS, si admirable sous tous les rapports, remarquable entre tous, je dirai que c'est un jeu honnête et parfait, en ce qu'il n'a rien de coupable, ni rien de ce qui conduit l'homme au péché, car ses inventeurs l'ont trouvé par la science, l'intelligence et l'instruction. On peut comparer sa combinaison à un peuple, à un pays et à une ville unis ensemble. Il y a une ville avec ses habitants, un roi et des princes (ministres). Le Roi est assis sur le trône de justice : c'est un juge impartial, équitable et obéissant à la

vérité ; c'est le prince établi par Dieu, qui seul au monde est au-dessus de lui. Ensuite vient le Grand-Prêtre, plus grand que tous ses frères, comparable au Roi, car il est l'oint du Seigneur. Sa couronne fleurit : c'est une couronne sainte, ornée de feuilles d'or, et il est le premier parmi toutes les CHOSES SACRÉES.

De tous les seigneurs qui sont sous les ordres du Monarque, il y a le Vice-roi qui vient dans un char, immédiatement après lui : il est son compagnon. Le second est le conseiller du Roi, sage et prophète. C'est à lui qu'appartient le droit de conseiller et d'enseigner ; le Roi ne fait rien sans le consulter. Tout le peuple est gouverné selon ses paroles ; ses avis sont révérés comme ceux de Dieu même.

Le troisième est le Général. C'est un homme de guerre, d'une grande force, qui affermit l'armée ; il sort et combat contre des peuples injustes, et en défendant la justice (au nom du Seigneur), la volonté de Dieu triomphe par sa main.

Il y a aussi en tête un autre prêtre qui est au Grand-Prêtre ce que le vice-roi est au Monarque. Il s'appelle *Ségan* ou *Préfet* ; il se tient toujours à la droite du Pontife. Il administre pour lui, quand celui-ci est empêché. Tous les autres prêtres sont sous les ordres de ce vicaire. En outre, on sacrait encore un autre chef qui, au moment du combat, adressait au peuple un discours dans la langue sacrée, pour qu'à la vue des chevaux et des chars ennemis, il ne craignît pas, ne tremblât pas, et ne fût point frappé de terreur, mais qu'il eût confiance en Dieu. — « Ceux qui attendent le

Seigneur verront leurs forces s'accroître, car le coursier est prêt pour le jour du combat ; mais le salut vient du Seigneur, qui seul peut nous aider, soit en nous donnant la force, soit en nous la refusant. »

Telles étaient les paroles que prononçait ce chef pour exciter et affermir le courage du peuple, afin de le préparer à combattre. Aussi on l'appelait le Prêtre sacré pour la guerre, Et quand on répandait l'huile d'onction sur sa tête, il dominait les autres après le Ségan.

Le quatrième était le Commandeur. C'est lui qui tenait dans ses mains les clefs des places (*Forts*) : il ouvrait, et personne ne fermait ; il fermait, et personne n'ouvrait. Il était préparé à tous les travaux de défense. On l'appelait commandeur, parce qu'il ordonnait tout, ou bien dominateur, parce qu'il était un grand seigneur et commandait à tous, et on ne discutait pas ses ordres.

Tels sont les personnages dont s'entourait le Roi. Ils étaient sacrés, choisis parmi les justes, et placés à la tête de l'État et de tout ce qui est saint. Ces chefs avaient leurs fonctions auprès du Roi et siégeaient dans son palais.

Il y avait en outre les Seigneurs, qui commandaient les provinces et les villes fortifiées ; les chefs de mille, de centaines, de cinquantaines et de dizaines. Il y avait les Juges et les Maires de chaque ville, et les Prêtres. Le peuple vivait heureux, chaque habitant travaillait pour son bonheur en aidant son prochain, chacun remplissait ses devoirs : tous se soutenaient les uns les autres, et Dieu, dans sa miséricorde et du haut de son trône de sainteté, veillait sur

eux d'un regard bienveillant, et bénissait l'ouvrage de leurs mains.

Le lecteur verra que la comparaison est d'accord en tous points, quand j'aurai exposé la combinaison de ce jeu excellent et d'une beauté parfaite.

De même qu'un gouvernement politique a pour base la justice, des statuts et des jugements vrais, au milieu desquels l'homme est heureux s'il les observe fidèlement, de même aussi ce jeu suit des règles admirables de combinaison ; il est fondé sur des principes et des jugements droits, sur la vérité et la justice ; il repose sur des statuts que personne ne transgresse, sur la sagesse et la science. C'est pourquoi les peuples intelligents apprendront à jouer aux ÉCHECS, car ce jeu est complètement paisible et innocent ; ceux qui s'y livrent n'ont pas pour but de désirer ou de ravir le bien d'autrui, mais seulement d'exercer leur intelligence, car chacun d'eux est désireux de vaincre son adversaire, et le vainqueur prudent en tire gloire, force et honneur ; ils s'assemblent en paix, ils s'en vont en paix. Il n'en est pas de même des dés et des cartes, de ces jeux qui procèdent du hasard et de la folie ; car tout dépend de la manière dont roulent les dés ou tombent les cartes. L'intelligence n'a aucune part dans ces jeux, et ceux qui s'y livrent ne font preuve de science que pour mal agir, soit en jetant les dés avec supercherie, soit en faisant des changements quand ils distribuent les cartes : car le but de chacun d'eux consiste à ruiner et à tromper son adversaire.

Et voilà la cause de la haine que ces jeux excitent entre les hommes.

Après avoir fait connaître les avantages du jeu des ÉCHECS sur les autres, je vais exposer les plaisirs que l'homme peut y trouver ; car on se demande en soi-même : À quoi peut-il servir à l'homme ? Quel bien-fait pourrons-nous en retirer ? Les sages ne nous déclarent-ils pas qu'il est impossible à l'homme de comprendre et d'étudier les sciences quand il est triste, car Dieu lui a donné la sagesse, la science et la gaîté ? Aussi les hommes éclairés conseillent à celui qui étudie, de réserver tous les jours quelques moments au loisir, ou au jeu, pour que l'étude puisse lui paraître agréable, que sa vie soit heureuse et qu'il ne soit pas à charge à soi-même ; or, nous avons vu beaucoup d'hommes dont la raison a été troublée par une longue étude et une application soutenue ; l'édifice de leur science est tombé en ruines, parce qu'ils ne laissaient pas de repos à leur esprit et ne donnaient aucun relâche à leurs études. Ne voyons-nous pas les orateurs distingués, pour attacher l'esprit des auditeurs, introduire dans leurs discours des paraboles et des allégories qui réjouissent l'âme et éclairent les disciples ?

Les hommes de science et de sagesse ont inventé les ÉCHECS comme un simulacre de la société politique ; l'homme y apprend la droiture et la justice, afin de connaître aussi les généralités et les particularités du gouvernement d'une cité ; c'est un point qui exige une

grande sagesse, puisque les hommes sages et intelligents ont écrit des ouvrages célèbres sur cette question.

Le lecteur y apprendra bien d'autres moralités, quand j'exposerai le but que se sont proposé les auteurs de ce jeu.

En recherchant les noms des inventeurs du jeu des ÉCHECS, et l'époque de son origine, j'ai travaillé et découvert autant qu'il était en mon pouvoir et dans la mesure de mes facultés ; c'est pourquoi il me semble que je révèle ce qui était enfoui dans les ténèbres les plus profondes. C'est en effet un point bien difficile à établir, tant à cause de l'antiquité de ce jeu, dont l'origine se perd dans la nuit des temps, que du manque de livres qui traitent de ce sujet. Mais j'ai sondé les secrets des textes anciens qui me tombèrent dans les mains, j'ai lu des ouvrages latins et grecs, arabes et persans, et des autres nations qui ne sont pas des enfants d'Israël. J'ai réuni et placé sous les yeux du lecteur tout ce dont ces livres parlent sans toujours être d'accord entre eux. Mais je concilierai leurs opinions. Je commencerai donc par rapporter les paroles d'un grand sage, du prince des philosophes. C'est Platon qui a écrit dans son œuvre que du temps de Moïse, notre docteur, il existait un sage, parmi les prêtres de l'Égypte, nommé *Thoth*<sup>[1]</sup>. Par le grand développement de son intelligence, il trouva et enseigna aux hommes de son temps la science de l'astronomie, l'astrologie, la composition et l'écriture. Il conçut dans son esprit ce jeu très-aimé ; c'était alors le jeu de délices. À cause de la profondeur de sa sagesse et de son intelligence, les enfants de ce siècle dirent : « Cet homme

ne peut être que sanctifié par Dieu, et le secret divin est sur sa tente ; le Seigneur l'a instruit pour qu'il rendît service aux hommes. » Et il leur enseigna les livres et la science des Chaldéens ; c'est pourquoi ils l'appelèrent *Hermès*, mot qui dans leur langue veut dire *prophète, envoyé, intermédiaire* entre Dieu et les hommes.

Quelques auteurs affirment que cet homme fut Moïse, qui nous a retirés de la terre d'Égypte et qui, par les soins de Bithia, fille de Pharaon, fut élevé dans le palais et parmi les conseillers de ce roi. Dieu lui donna l'intelligence, pour qu'il pût rechercher et sonder toute science ; aussi fut-il plus sage que tous les hommes de l'Orient. La Divinité brilla sur lui, le Seigneur le remplit de son souffle et lui découvrit le secret de la vraie sagesse : il voyait et connaissait tout. Il comprit la puissance de Dieu, ses prodiges et les arrêts de sa bouche. Il fit, au milieu des hommes, des miracles qui ne se renouvelèrent sur aucune autre terre ni chez aucune autre nation. Comme la force et la puissance étaient avec lui, et que sa main prévalut contre les idoles, — car Dieu les condamna par Moïse, — les hommes le nommèrent *Thoth*. La principale signification de ce mot, dans la langue des Égyptiens, des Cythéens, Cuthéens, et aussi des Araméens, est : *le second Dieu de la terre*.

J'ai trouvé dans un autre livre que l'inventeur des ÉCHECS fut le Grec Palamède, un des chefs qui allèrent assiéger Troie pendant dix ans. C'est le même qui trouva les lettres de l'alphabet grec, qui enseigna les éclipses du soleil et de

la lune, ainsi que la science des préparatifs de guerre ; et pour exercer les hommes à la tactique, il inventa ce jeu remarquable qui représente deux armées campées l'une vis-à-vis de l'autre avec les chefs de guerre de deux parties.

D'autres disent que *Lydo*, chef des *Lydiens* [2], se trouvant à l'armée avec son frère, souffrant de la faim, inventa les jeux de toute espèce, au nombre desquels on compta ce jeu de délices. Ils décidèrent de passer un jour à jouer divers jeux pour oublier le manger et par ce moyen tromper pendant ce temps leur faim ; puis, le jour suivant, ils mangeaient le peu qu'ils avaient et buvaient, afin de pouvoir jeûner le lendemain. Ils firent ainsi jusqu'à ce que la famine fût passée.

Les Indiens [3] disent avec orgueil qu'un philosophe de leur nation, homme sage et très-versé dans la science de l'astronomie et de la géometrie, et qui s'appelait *Scissa*, fils de *Dâher*, trouva et découvrit ce jeu supérieur, par sa science et sa grande intelligence ; il l'expliqua devant *Belkib*, roi des Indes, lui fit voir sa forme, sa disposition, la manière d'y jouer, et lui en fit connaître toutes les combinaisons. Le roi, voyant la beauté de cette œuvre et le grand génie de l'auteur, lui dit : « Je sais que tu es un homme sage, j'ai vu l'œuvre délicieuse de tes mains ; demande-moi ce que tu veux, demande beaucoup, même la moitié de mon royaume, et je te satisferai. »

Le philosophe répondit : « Puisque je trouve grâce à tes yeux, ô roi, pour pouvoir formuler ma demande, je place devant toi la table de ce jeu, qui est composé de 64 cases.

Ordonne à présent à un de tes serviteurs qui sont préposés aux trésors de blé de placer sur la première case un grain de blé, sur la deuxième deux grains, sur la troisième quatre grains, et ainsi de suite sur chaque case le double de ce qui était sur la précédente, jusqu'à ce que toutes les cases soient parcourues, et ce sera ma récompense. »

En entendant les paroles de ce sage, le roi s'indigna contre lui, et le méprisa dans son cœur en lui disant : « Tu parles comme un insensé. Ne puis-je donc pas te combler de grands honneurs ? Car tu me demandes une chose des plus minimes. Tu ressembles à ceux qui jettent leur mépris sur les princes, ou plutôt sur le roi ; ta demande est celle d'un fou. » Le sage répondit : « Je vous en supplie, ne vous irritez pas contre votre esclave. J'ai fait une demande à mon souverain, et je la réitère. Vous me comblerez en me l'accordant. Si c'est trop peu, vous pouvez mettre le double. » Alors le roi, voyant qu'il ne pouvait pas le vaincre, ordonna au préposé à la garde de ses trésors de faire selon ce qui était demandé. Mais, quand celui-ci arriva à calculer les grains de blé comme l'avait proposé le sage, il en trouva une telle quantité qu'il ne pouvait la nombrer<sup>[4]</sup>. Dans son trouble, il alla trouver le roi et lui dit : — « Que notre roi vive dans l'éternité ! j'ai voulu faire selon votre volonté, et je n'ai pas transgressé vos ordres ; mais, ô roi, vous m'avez donné un ordre impossible à exécuter : j'ai consulté les livres des moissons, et dans toute l'étendue de votre royaume il n'y a pas assez de grains de blé pour pouvoir égaler le nombre que vous a demandé cet homme,

car on ne peut ni le compter, ni le mesurer. Le demandeur a parlé avec esprit et sagesse. »

Entendant les paroles de son officier, le roi admira la grande science du sage, le fit venir près de lui, l'embrassa et lui dit : « Je sais maintenant que tu es homme selon la sagesse de Dieu : tu gouverneras mon peuple avec moi et tu mangeras à ma table. »

Et depuis lors, l'admettant à ses côtés, il en fit son ami et son frère.

J'ai lu dans un ouvrage très-ancien qu'un sage de la Perse avait inventé ce jeu pour *Ardeshir* ou *Asuérus* (*nom qu'on donne à tous les rois de Perse*). Ce prince était cruel : comment calmer cette cruauté funeste ? L'auteur de ce jeu avait pour but, au moyen d'une parabole, de dévoiler son intention secrète, en se servant de sentences et de comparaisons. Il instruisit ce prince par des exemples, et, au moyen de comparaisons, il lui fit comprendre qu'il ne fallait pas être cruel envers son peuple et les brebis de son pâturage, mais au contraire qu'il fallait mettre un frein à ses passions et suivre la loi ; qu'il devait répandre sa miséricorde sur ses sujets, et savoir que la force d'un prince est dans son peuple, dans son armée et les généraux qui le défendent ; que, quand le secours fait défaut, la chute est inévitable et qu'aucune force ne peut le faire résister à ses ennemis. Ainsi donc il trouva ce jeu pour que le roi pût en tirer un avertissement et une leçon utile. Car, dans ce jeu, celui qui joue doit se proposer de défendre son peuple, pour ne pas succomber s'il lui fait défaut. Le peuple est la

colonne sur laquelle se fixe la victoire ; si ses sujets meurent, il sera isolé, et quiconque le trouvera le tuera. Aussi il nomma ce jeu *Chatrang*<sup>[5]</sup>, ce qui, en langue persane, veut dire : tristesse du roi, ou morale au roi.

Ce jeu est attribué aussi à un des sept sages de la Grèce et à différents autres, mais personne n'est d'accord sur ce sujet. Cependant on ne peut douter qu'il date de la plus haute antiquité, car nous en trouvons une mention dans les livres les plus anciens<sup>[6]</sup>. Ce qui me paraît le plus vraisemblable, c'est que les Persans l'ont découvert : car, dans presque tous les lieux où ce jeu est arrivé, on se sert, quand on y joue, de termes de la langue des Perses<sup>[7]</sup>.

Voilà ce que j'ai trouvé sur la découverte de ce jeu. Le jeu des Échecs a une variété de noms et de surnoms provenant tous des langues et de la prononciation des peuples chez lesquels ce jeu est parvenu. Les uns l'appellent *Shatrang*, ce qui, en langue persane, — comme nous l'avons dit plus haut, — veut dire : tristesse du roi, ou morale au roi. Suivant l'opinion des autres, son nom est *Shesh-rangh*, c'est-à-dire les six formes, car il entre dans ce jeu six éléments : le roi, la reine, l'éléphant, le cavalier, le rou'h et le fantassin. D'autres enfin l'appellent *Sha'h*. Tous ces noms sont des corruptious du mot *Shâh* qui, en langue persane, veut dire roi<sup>[8]</sup>.

Je vais décrire maintenant la forme de la table sur laquelle on joue.

Supposez un carré de bois de cèdre, dont la longueur est égale à la largeur : sur cette table sont tracées des cases carrées au nombre de huit en largeur sur huit en longueur. Il faut que chaque case soit peinte, l'une en rouge, l'autre en noir, pour que chacune se distingue par sa couleur. Telle est la forme de la table. Les rois et les princes qui regorgent d'or ont l'habitude de la faire faire de toutes sortes de bois de luxe ou de pierres précieuses, mais chacun fait selon ses moyens [9].

Voici maintenant les noms et la forme des pièces de ce jeu, d'après leur rang et leur importance.

Le *Roi* est le premier en dignité et en supériorité. En langue persane, il se nomme *Shah*, et de ce nom est tiré celui de ce jeu, comme preuve de sa supériorité et de son excellence.

Après le Roi vient la *Reine* [10], maîtresse du royaume ; on la nomme en langue persane *Pherzan*. Des auteurs disent que ce nom désigne plutôt le *Vice-Roi*, car les reines n'ont pas l'habitude d'aller à la guerre. C'est lui le premier dans le royaume, et le Roi et lui sont la gloire de l'État. Chacun d'eux a trois princes ou chefs de haut rang qui doivent le servir, soit par leurs avis, soit par leur courage à la guerre.

Le nom du premier, en langue persane, est *Phil*. Dans la langue de nos docteurs (hébreux), on le nomme aussi *Phil*, c'est-à-dire *Éléphant*. On sait que les Orientaux avaient des éléphants sur le dos desquels ils plaçaient des tours quand

ils allaient au combat. Ce nom veut peut-être désigner le chef-commandant des Éléphants.

Après lui vient celui qu'on nomme Cavalier ; c'est le chef qui est à la tête de la cavalerie.

Le troisième s'appelle *Roc* ou *Rou'h*, en langue persane. On discute beaucoup sur la signification de ce nom : les uns disent que c'est le nom d'un oiseau d'une taille gigantesque qu'on appelle aussi *Alankâ* ; d'autres, que c'est une tour solide et bien fortifiée [\[11\]](#).

Chacun de ces princes agit au nom du roi ou de la reine, et chacun a un *Fantassin* (*Pion*) qui se tient devant lui.

Si j'entreprendais d'expliquer la forme des pièces de ce jeu, le temps passerait et je ne pourrais en venir à bout. Mais chacun peut les dessiner d'après sa propre inspiration et selon les usages de son pays. Mais il faut faire deux catégories ; la couleur de l'une ne sera pas la couleur de l'autre : si l'une est noire, l'autre sera rouge, suivant la couleur des cases.

J'ai expliqué la forme de la table, qu'on peut comparer à un champ où la foule des hommes forts vient jouer. Ce champ est divisé en huit rangées de cases alternativement rouges et noires. Vous tournez la table devant vous de telle sorte que la première case de la première rangée à votre droite soit rouge. Alors vous prenez le Roi rouge et vous le placez au centre de son royaume, sur la quatrième case, qui est noire ; vous placerez la Reine sur la cinquième case, qui est rouge, vous rappelant bien cette règle, que la

Reine doit toujours être sur une case de sa couleur. Vous placerez l'Éléphant du Roi à côté du Roi, sur la troisième case, et l'Éléphant de la Reine près d'elle, à la sixième case. La place du Cavalier du Roi sera sur la deuxième case ; celui de la Reine se placera sur la septième. *Rou'h* sortira et viendra tendre ses embûches à chaque angle, sur la première case et sur la huitième. Les huit Pions seront tous au second rang, chacun devant son maître pour le servir et combattre avec lui. Votre adversaire disposera à l'autre extrémité ses pièces dans le même ordre. Armée contre armée ; un des partis combattrra ici, l'autre parti combattrra là.

Voici le chemin qu'ils doivent prendre dans leurs mouvements d'après les règles de ce jeu, ses lois, les lois des *Mèdes* et des *Perse*s ; et personne ne les transgresse, ne les altère, ne les change ; mais chacun remplit ses fonctions suivant l'ordre qui lui est désigné.

Quand les Pions marchent les premiers, celui qui commence est le Pion de droite : ils vont droit devant eux, de case en case, mais ils ne reviennent pas sur leurs pas ; au début, ils ont le privilége de franchir deux cases (d'un seul coup), et s'ils veulent prendre une pièce, ils s'élancent à droite ou à gauche.

*Rou'h* suit la ligne droite. Il va partout où il veut, à moins qu'il n'y ait un obstacle qui le sépare du point où il veut aller.

Le Cavalier monte sur un char bondissant ; il saute et s'élance au-dessus de la tête des guerriers, devant et

derrière ; il franchit un rang de cases et se place sur le suivant, en se tournant à gauche ou à droite, sur la case la plus voisine, mais de couleur différente de celle qu'il vient de quitter.

L'Éléphant amène la terreur ; il passe sur toutes les cases en marchant en diagonale, tant qu'il ne se trouve aucune pièce entre la case où il est et celle où il veut aller ; jamais il ne change de couleur.

La Reine, chargée du soin de défendre son maître, a le droit de marcher comme il lui plaît. Tout chemin lui est bon, à la condition toutefois de ne pas changer la couleur de sa case et de ne pas sauter comme le Cavalier.

Le Roi se tient en tête de son royaume et ne franchit qu'une case à la fois ; il ne sort de son palais à aucun moment, excepté quand la nécessité l'y pousse ; et si un ennemi, en s'avançant suivant les lois de cette guerre, arrive près de lui, il peut alors le prendre et se mettre à sa place. Ou si un de ses guerriers, sur le point d'être pris, peut atteindre une case près de lui et recevoir son aide et sa délivrance, il ne compromettra pas l'existence de son maître. Pour que son esprit ne se laisse pas entraîner violemment contre son ennemi, le Roi doit se tenir sur ses gardes, de peur qu'en frappant son ennemi, il ne trouve une embûche sur son chemin. Dans ce cas, il doit quitter sa place et attirer sur lui tout le danger.

Le véritable sage observe l'avenir, il examine tous les chemins qu'il peut suivre ; il pèse comme avec une balance la valeur et la marche de tous les princes qui combattent ; il sait celui qu'on doit préférer, soit pour porter secours, soit pour d'autres besoins, afin de ne pas laisser périr même un seul des guerriers.

Je n'ai pas besoin de répéter que le Roi est grand, qu'il domine tous ses sujets et qu'il a le pouvoir de les secourir et les délivrer ; mais ses princes et ses serviteurs ne le laissent pas sortir : car il vaut autant que *dix mille d'entre eux*, et s'il mourait (s'il était pris), son adversaire demeurerait en possession de toutes ses forces et la guerre serait terminée.

Parmi tous les guerriers qui accompagnent le Roi, la Reine est préférée à tout autre, car sa marche est, une *route pleine de douceur*. Elle a la force et le pouvoir de montrer sa valeur plus que tous les princes qui sont avec elle.

Après la Reine vient Rou'h, qui l'emporte sur les autres par la vaillance et par le nom. Combattant, il vole tour à tour aux quatre faces du camp, soit pour secourir les soldats de son maître, soit pour prendre ses ennemis.

L'Éléphant est préféré au Cavalier pour sa dignité et sa vaillance ; mais comme il ne marche qu'obliquement sur les cases d'une même couleur, et ne peut se détourner ni en deçà ni au delà, ni même, comme le fait le Cavalier, venir

offrir ses services au Roi, les soldats doivent une plus grande obéissance au Cavalier qu'à l'Éléphant.

Nous voici arrivés au Pion, au fantassin. Si par ses efforts celui-ci a pu s'avancer assez pour placer sa tente sur la dernière rangée, où le Roi ennemi et ses princes sont retranchés, alors son souverain le fait régner à la place de la Reine. Si celle-ci est encore en vie, il est alors le premier général de l'armée, remplaçant l'un de ceux qui sont morts à la guerre. Telle est sa récompense.

Les guerriers abattent tous leurs ennemis, quels qu'ils soient ; cependant ils ne s'élancent jamais contre le Roi, même quand celui-ci marche sur eux. Ils lui rendent hommage, et quand le Roi est forcé d'agir contre les agresseurs qui le serrent de près, ils lui disent : *Shâh*, ce qui veut dire : 0 roi, prends garde à toi et défends-toi courageusement. Et bien qu'il ne doive changer de route ni s'avancer autrement que case par case, à l'heure du danger, s'il aperçoit quelque place vide, soit entre son *Rou'h*, soit entre celui de la Reine, il peut marcher vers la case de l'un d'eux, et *Rou'h* se tiendra près de lui, pareil à un mur d'airain solidement établi. Si pourtant, assailli de toutes parts et mis dans l'impossibilité de se mouvoir, soit à droite, soit à gauche, il ne peut échapper à ses ennemis, il recevra deux fois l'avertissement *Shâh-mât*, c'est-à-dire : Le Roi est mort, ou Le Roi est frappé de démence. Aussi ne tarde-t-il pas à mourir, occasionnant un désastre complet.

Au vainqueur appartiennent l'honneur et la gloire d'avoir prévalu contre tous ses ennemis.

- 
1. ↑ Théoth ou *Thoth* se trouve dans la mythologie égyptienne. C'est un dieu qui présidait à la parole, à l'écriture, aux sciences dont il passait pour l'inventeur. *Thoth* est le premier mois de l'année solaire des Égyptiens.

*Le traducteur.*

2. ↑ Hérodote parle des jeux de toutes sortes dont les Lydiens, sous le règne d'Atys, fils de Mânes, ont joué pour tromper leur faim dans une année de grande famine en Lydie.

*Le traducteur.*

3. ↑ Le D<sup>r</sup> Forbes est convaincu, après ses recherches profondes et solides (*The History of Chess, etc., etc.*, by Duneau Forbes, London, 1860), que le jeu d'Échecs a pris naissance aux Indes, déjà trois mille ans avant l'ère vulgaire.

*Le traducteur.*

4. ↑ Le comte de Basterot, dans son remarquable ouvrage (*Traité élémentaire du jeu des Échecs* ; Paris, 1863), après avoir donné le chiffre de 18,416,744,073,709,551,615, ajoute que le froment récolté actuellement en France et accumulé pendant cent neuf mille six cents ans, ne suffirait pas pour payer intégralement la dette du roi indien ».

*Le traducteur.*

5. ↑ « Chatrang, corruption du mot *chaturanga*, est composé de deux mots : *chatur*, quatre, et *anga*, un membre ; il s'applique à une armée composée de quatre espèces de forces : infanterie, cavalerie, éléphants et navires. »

Comte de Basterot.

6. ↑ Le Talmud (*Tract. Kethouboth* 5) parle de ce jeu, ainsi que son commentateur Raschi.

7. ↑ Fréret, dans son discours prononcé à l'Académie (sous Louis XV), prouve que les Persans ont reçu le jeu d'Échecs des Indes, qui le portèrent en Perse pendant le règne du grand Cosroës ; d'un autre côté, les Chinois, à qui ce jeu est connu, et qui le nomment le jeu de l'Éléphant, reconnaissent aussi qu'ils le tiennent des Indiens, de qui ils

l'ont reçu dans le vi<sup>e</sup> siècle. Le *Haïpienne*, ou grand dictionnaire chinois, au mot *slangki*, dit que ce fut sous le règne de *Vouti*, vers l'an 537, ère vulgaire.

*Le traducteur.*

8. 1 Les Latins le nommèrent *Scacorum ludus* ; les Italiens, *Scacchi* ; les Allemands et les Polonais s'éloignent le moins de la prononciation orientale, en le nommant *Schach-spiel*, *Szachy*. *Échec* s'approche plutôt de l'arabe : *Sche'h*, rois ou seigneurs ; *jeu des Échecs* ou jeu des Rois.

*Le traducteur.*

9. 1 Au Musée de Paris, il existe un échiquier dont toutes les pièces et la table sont en cristal de roche ; il a appartenu au roi Louis XVIII.

10. 1 Dans des vers latins du XII<sup>e</sup> siècle, la reine est nommée *Fercia*. Les vieux poètes français, comme l'auteur du roman de la *Rose* et le traducteur du poème de *la Vieille*, nomment cette pièce *Fierge*, *Fierche* et *Fierge*. Ces mêmes termes se trouvent employés dans plusieurs manuscrits du jeu des Échecs, qui sont à la Bibliothèque de Paris. Le roman de *la Rose* s'exprime ainsi : « Car on n'have pas les garçons (ne salue pas, ne dit pas échec aux garçons ou pions, etc., etc.), fols, chevaliers, fierges ni rois. » Le traducteur du poème de *la Vieille* dit, en décrivant les Échecs : « En deux parts, voir sept pourrés roi, roc, chevalier et auphin, fierge et peon, etc., etc. » ; et il dit ailleurs : « Laroyne que nous nommons fierge tient de Vénus et n'est pas vierge, aimable est et amoureuse, etc., etc. » Ces mots de *Fierge*, *Fierche* et *Fierge*, ou *Fercia*, sont des corruptions du latin *Færcia*, qui lui-même vient du persan *Ferz* ou *Fierzin*, qui est en Perse le nom de cette pièce, et signifie un ministre d'État, un vizir. Du nom de *Fierge* on a fait celui de vierge, *virgo*, et puis celui de *Dame* et de *Reine*. Le goût dans lequel on était de moraliser toutes sortes de sujets dans les XII<sup>e</sup> et XIII<sup>e</sup> siècles fit regarder le jeu des Échecs comme une image de la vie humaine. De là vinrent tous ces écrits en diverses langues, dont quelques-uns ont été imprimés, mais dont le plus grand nombre est demeuré manuscrit dans les bibliothèques. Dans ces écrits, on compare les différentes conditions avec les pièces du jeu des Échecs, et l'on tire de leur marche, de leur nom et de leur figure, des occasions de moraliser sans fin à la manière de ces temps-là. On se persuada bientôt que le tableau de la vie humaine, *spéculum vitæ humanæ*, en serait une image imparfaite, si l'on n'y trouvait une femme ; ce sexe joue un rôle trop important pour qu'on ne lui donnât pas une place dans le jeu : ainsi, l'on changea le ministre ou *Ferz* en *Reine* ; la ressemblance des mots de *Fierge* et de *vierge* rendit facile un changement qui semblait d'autant plus raisonnable, que cette

pièce est placée à côté du Roi, et que dans les commencements elle ne pouvait s'en éloigner de plus de deux cases. Le poème de *la Vieille* dit : « Le Roi, la fierge et le peon saillent un point, font un pas. » — (Voir *le discours de Fréret, sous Louis XV*.)

*Le traducteur*

11. ↑ Le mot *Rukh*, en langue persane, s'applique aussi à un guerrier, champion. Le D<sup>r</sup> Forbes prouve que le mot *Roc* a été adopté par les Italiens, dans la langue desquels *Rocco* signifie forteresse, qui explique la forme et le nom de *Tour*.

*Le traducteur.*

## APPENDICE.

---

### CONSEILS GÉNÉRAUX

#### DANS LE JEU DES ÉCHECS.

Le jeu des Échecs est une image de la guerre, puisqu'il imite toutes les différentes manières de combattre, soit pour l'attaque, soit pour la défense, soit pour la disposition habile des troupes. On doit donc agir comme un bon général en bataille rangée. Il poste avantageusement son armée ; il a soin non-seulement de s'assurer qu'elle est en bonne défense et en bonne disposition, mais encore il est toujours prêt à prendre l'offensive aussitôt qu'il y aura lieu de le faire, en tâchant toujours de frapper sur l'endroit le plus faible de l'armée ennemie ; il en est de même pour les Échecs.

La manière la plus sûre et la plus prudente de jouer est donc de pousser les Pions avant les grosses pièces, en réservant ceux qui sont nécessaires à la garde du Roi. Ensuite on fait sortir les pièces de manière que l'une soutienne l'autre ; puis on examine par où il faut commencer l'attaque.

On doit toujours avoir soin de ne pas mettre ses pièces sur une case où l'adversaire puisse pousser un Pion, à moins qu'on n'ait vu d'avance si l'on peut en tout cas avancer sa pièce à une meilleure place, autrement on serait obligé de reculer, ce qui retarderait la victoire.

Avant de faire mouvoir une pièce, il faut examiner avec attention si quelque coup n'est pas préparé par l'adversaire, afin de pouvoir bien assurer ses pièces contre les surprises. Mais si l'on n'aperçoit aucun danger, on cherche par où attaquer.

Il faut toujours avoir soin d'éviter les échecs au Roi ou à la Reine à découvert, et quelque soit le nombre de pièces ou de Pions qu'on peut prendre, il faut tout d'abord songer à préserver le Roi et la Reine.

Il ne faut pas prendre un Pion avec un Fou ou quelque autre pièce vis-à-vis de son roi, parce que l'adversaire profiterait de l'occasion pour le remplacer par sa Tour ou par sa Dame, et on ne pourrait plus retirer la pièce sans la perdre, attendu qu'on ne saurait exposer le Roi. On perd souvent des pièces par cette façon de jouer. Quelquefois aussi, en éloignant sa Dame du jeu pour aller prendre un Pion, on donne à son adversaire l'occasion de faire avancer

sa Reine, de donner échec en prenant des pièces. Il en résulte quelquefois une suite d'échecs qui remet la partie. Il ne faut pas non plus manquer l'occasion de roquer, même en perdant un Pion ; car un Pion ne vaut pas une bonne position.

Au reste, les meilleures leçons consistent dans la pratique, que l'on acquiert surtout en jouant avec des joueurs habiles.

---

# STATUTS DU JEU D'ÉCHECS.

---

## I. POSE DES PIÈCES.

1<sup>er</sup> RANG : Tour, Cavalier, Fou, Reine, Roi, Fou,  
Cavalier, Tour.

2<sup>e</sup> RANG : Les huit Pions se rangent à côté les uns des autres, devant chaque pièce un Pion.

*N. B.* La Reine se pose sur la case de sa couleur, par exemple, la Reine blanche sur la case blanche et la Reine noire sur la case noire.

## II. LA MARCHE DES PIÈCES.

LE PION. — Le Pion avance droit devant lui. Il a la faculté, quand il part de sa place primitive, de faire deux pas d'un seul coup, c'est-à-dire avancer de deux cases ; mais, une fois éloigné de sa première place, il ne peut plus

avancer que d'une seule case à la fois, sans pouvoir jamais reculer.

Il prend obliquement, en avant, à droite ou à gauche, indistinctement Pion ou pièce qui se trouve ou qui vient se placer sur une des deux cases que sa marche ou que sa position défend : il se met à la place de la pièce ou du Pion qu'il a pris.

Tout Pion parvenu sur le premier rang de l'adversaire, sur une case quelconque, se change en une pièce à son choix : Reine, Tour, Cavalier ou Fou.

Ordinairement, chez la plupart des joueurs, le Pion ne se remplace que par une des pièces perdues déjà. Si on a toutes ses pièces, le Pion arrivé à la huitième case reste inactif jusqu'à ce qu'on ait perdu une pièce.

LE ROI. — Le Roi ne fait qu'un seul pas, mais dans tous les sens. Il prend toute pièce ou Pion qui se trouve à côté de lui et se met à la place. Le Roi peut être pris par toutes les pièces, même par un Pion, mais il faut annoncer en voulant le prendre.

Tant que le Roi et la Tour n'ont pas bougé de leurs places respectives, et s'il n'y a pas de pièces qui les séparent, on peut faire avancer le Roi de deux pas vers la Tour ou faire passer celle-ci à l'autre côté du Roi, en lui donnant la case qu'il vient de traverser, ce qu'on appelle *roquer*. On ne peut pas roquer lorsque le Roi est en échec.

Le Roi est la seule pièce qu'il faille prendre pour gagner la partie.

Le Roi est quelquefois pat, ce qui fait partie nulle ou remise ; cela arrive lorsque le Roi se trouve seul sur l'échiquier et dans une position telle que, n'étant pas en échec, il ne puisse plus jouer sans se mettre sous l'échec d'une pièce adverse. Il peut aussi être pat avec des Pions et des pièces qui ne peuvent plus se mouvoir ; mais jamais, ni dans l'un ni dans l'autre cas, tant que les pièces ou les Pions peuvent agir, car alors on les oblige à jouer.

LA REINE. — La Reine réunit la marche de la Tour et celle du Fou : elle peut se mouvoir partout, en avant, en arrière, horizontalement, perpendiculairement. Elle avance et recule, franchit toute la longueur des lignes, lorsque rien ne s'y oppose. C'est la pièce la plus importante du jeu.

LA TOUR. — La Tour ne peut aller qu'en ligne droite ou carrée, mais dans toute longueur, en avant et en arrière, sur les cases parallèles et perpendiculaires de l'échiquier. C'est la pièce, après la Reine, la plus puissante.

LE FOU. — Le Fou avance obliquement et peut s'arrêter dans chaque case diagonale de la ligne qu'il occupe, quand aucune pièce ou Pion ne s'y oppose. Ils marchent en avant et en arrière, l'un sur les cases blanches, l'autre sur les cases noires.

LE CAVALIER. — Le Cavalier saute diagonalement dans tous les sens, en tombant sur une case adjacente mais d'une couleur contraire à celle qu'il vient de quitter, sans même faire attention aux pièces ou Pions qui se trouvent près de lui ; c'est-à-dire, il peut sauter par-dessus tout ce qui

l'entoure. C'est aussi la seule pièce dont on ne puisse parer l'échec qu'en jouant le Roi, si elle ne peut être prise.

### **III. LA PRISE PAR LES PIÈCES.**

La Reine, la Tour, le Fou et le Cavalier peuvent prendre toute pièce ou Pion qui se trouve sur leur chemin, d'après leur propre mouvement, où ils peuvent se transporter sans obstacle.

**FIN.**

---

7249 — Paris, impr. de Jouaux et Fils, rue Saint-Honoré, 338

# À propos de cette édition électronique

Ce livre électronique est issu de la bibliothèque numérique [Wikisource](#)<sup>[1]</sup>. Cette bibliothèque numérique multilingue, construite par des bénévoles, a pour but de mettre à la disposition du plus grand nombre tout type de documents publiés (roman, poèmes, revues, lettres, etc.)

Nous le faisons gratuitement, en ne rassemblant que des textes du domaine public ou sous licence libre. En ce qui concerne les livres sous licence libre, vous pouvez les utiliser de manière totalement libre, que ce soit pour une réutilisation non commerciale ou commerciale, en respectant les clauses de la licence [Creative Commons BY-SA 3.0](#)<sup>[2]</sup> ou, à votre convenance, celles de la licence [GNU FDL](#)<sup>[3]</sup>.

Wikisource est constamment à la recherche de nouveaux membres. N'hésitez pas à nous rejoindre. Malgré nos soins, une erreur a pu se glisser lors de la transcription du texte à partir du fac-similé. Vous pouvez nous signaler une erreur à [cette adresse](#)<sup>[4]</sup>.

Les contributeurs suivants ont permis la réalisation de ce livre :

- Havang(nl)
- Hektor
- Acélan
- Toto256
- Lorlam
- Cantons-de-l'Est

- 
1. [↑ http://fr.wikisource.org](http://fr.wikisource.org)
  2. [↑ http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.fr](http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.fr)
  3. [↑ http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html](http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html)
  4. [↑ http://fr.wikisource.org/wiki/Aide:Signaler\\_une\\_erreur](http://fr.wikisource.org/wiki/Aide:Signaler_une_erreur)