

*Jeux Traditionnels du Monde
Créations de Jeux*

**La Grange 86500 JOUHET
La Baudissière 17550 DOLUS d'OLERON
contact@atoidejouhet.com - 06 45 03 13 94**



www.atoidejouhet.com

Échecs

*Jeu pour 2 joueurs, à partir de 6 ans
Durée d'une partie : très très variable !*

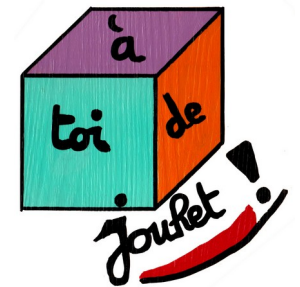


Un jeu du Moyen-Age ...



... originaire d'Inde et de Perse

Marque Déposée



*Jeux Traditionnels du Monde
Créations de Jeux
Fabrication Artisanale Française*

Matériel

- un plateau de jeu en Pin maritime de 64 cases.
- 16 pions blancs et 16 pions noirs de type Staunton.
- une boîte de rangement pour les pions
- le livret des règles du jeu ci-joint édité par echecs.asso.fr
- un sac kraft pour contenir le tout.

Introduction

Tout le monde ou presque connaît les *Échecs* ! C'est sans doute le jeu de stratégie pour 2 joueurs le plus populaire au Monde, encore très pratiqué de nos jours sur tous les continents. La Fédération Internationale Des Échecs (FIDE) a été fondée en France en 1924, son siège social est aujourd'hui en Suisse. On dit des *Échecs* qu'ils sont même un sport, tant les joueurs professionnels font preuve d'une excellente condition physique. La devise de la FIDE, en Latin, en dit long sur son universalité :

Gens una sumus - « Nous sommes un seul peuple ».

Pour la petite histoire ...

...à l'instar de l'*Alquerque* (ancêtre des *Dames*), les *Échecs* sont de grands voyageurs dans le temps et dans l'espace. Les plus anciens pions découverts à ce jour datent du VII^{ème} siècle. A cette époque, ils sont beaucoup pratiqués en Inde, en Perse (actuel Iran et pays alentours) et dans tout le monde Arabe. Leur invention originelle revient à l'Inde, berceau du jeu *Chaturanga* très proche des *Échecs*. Ce sont les Arabes qui vont le moderniser et le répandre dans tout le Maghreb, puis en Europe où il prendra sa forme quasi actuelle au XVI^{ème} siècle avec notamment l'introduction du roque.

(retrouve aussi la légende de Sissa après les règles en page 7 !)

La légende de Sissa et de son roi

Un richissime roi des Indes (Balhaït ou ShahramI selon les versions) s'ennuyait tellement dans son palais qu'il promit une récompense exceptionnelle à qui lui proposerait quelque chose de nouveau et de distrayant qui le satisferait.

Un Sage, le Brahmane Sissa, lui présenta alors le *Chaturanga*, l'ancêtre du jeu d'*Échecs*, qu'il avait inventé. Enthousiaste, le roi demanda à Sissa ce que celui-ci souhaitait en échange de ce cadeau qui l'émerveilla.

Nul ne sait si le Brahmane avait préalablement réfléchi à sa récompense. Toujours est-il qu'il demanda à son souverain de déposer un grain de riz sur la première case du jeu, deux sur la deuxième, quatre sur la troisième, huit sur la quatrième et ainsi de suite, toujours en doublant la quantité de grain à chaque case suivante jusqu'à remplir les 64 de l'échiquier.

Le roi s'empressa de donner son accord pour cette récompense en apparence bien modeste ... mais son conseiller lui expliqua qu'il venait là de signer la mort du royaume, car les récoltes de toute une année ne suffiraient pas à payer un tel prix.

Il faudrait en effet déposer plus de neuf milliards de milliards de grains (9 223 372 036 854 775 808 précisément) sur la dernière case de l'échiquier, et y ajouter le total des grains déposés sur les cases précédentes ce qui ferait un total de 18 446 744 073 709 551 615 grains ... soit environ 5,5 millions de tonnes de riz !

Les versions sur la fin de cette légende divergent, mais la meilleure d'entre-elles est sans doute la suivante : pour répondre à ce que le Roi perçut comme une petite plaisanterie mathématique, il accepta de verser la récompense ... à la seule condition que Sissa ne vienne lui même compter les grains.