

21. LE SIT-TU-YIN : LES ÉCHECS BIRMANNS

I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII	XIII	XIV	XV	XVI	XVII	XVIII	XIX	XX	XXI
Deux joueurs						Birmanie						Jeu national								

Sous la coupe réglée d'une junte militaire d'un autre âge, le Myanmar – le nom qu'elle voudrait imposer pour la Birmanie – demeure l'un des pays les plus fermés du monde. Ses frontières opaques abritent un jeu d'échecs très original, fruit d'une évolution hardie qui l'a conduit vers une étonnante modernité. Le *sit-tu-yin*⁵⁷ est certainement le jeu où l'idée de bataille est la plus réaliste. La tradition raconte qu'elle oppose l'armée des démons, en rouge, à celles des singes, en noir, comme dans l'épopée sanskrite du *Râmâyana*.

Matériel

L'échiquier est monochrome avec les deux grandes diagonales marquées (appelées *sit-kei-kyo*). Chaque camp a 16 pièces de bois, rouges ou noires, en forme de figurines grossièrement sculptées : 1 Roi, 1 Général, 2 Éléphants, 2 Chevaux, 2 Chariots et 8 Pions.

Le Roi et le Général sont représentés assis ou agenouillés. L'Éléphant et le Cheval sont souvent montés. Les Chariots les plus détaillés montrent une sorte de navire muni de quatre roues et portant une sorte de temple *stoupa*. C'est peut-être dû à un mélange d'influence, entre les roues d'un chariot, la coque d'un navire (que l'on retrouve au Bengale voisin pour cette même pièce) et le temple qui évoque une tour comme aux échecs européens. Les Pions sont souvent représentés par des démons pour un camp, et par des singes pour l'autre.

Nom birman	Signification	Équivalent moderne
<i>Mín-gyi</i>	Grand roi	Roi
<i>Sít-kè</i>	Général	Dame
<i>Sin</i>	Éléphant	Fou
<i>Myin</i>	Cheval	Cavalier
<i>Yahhta</i>	Chariot	Tour
<i>Nè</i>	Soldat	Pion

Noms des pièces au sit-tu-yin

⁵⁷ Prononcer [chit-tou-rinn].

Règles

Les mouvements des pièces sont identiques à ceux du makruk :



Général : se déplace d'une seule case en diagonale.

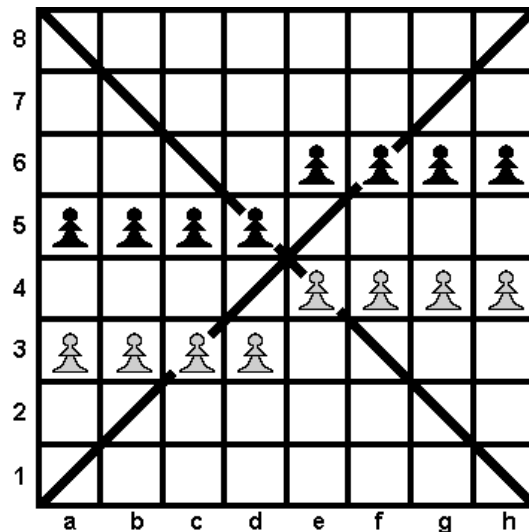


Éléphant : se déplace d'une seule case dans 5 directions : les 4 diagonales et droit devant. Ce mouvement est censé évoquer les quatre pattes et la trompe de l'animal.

Le Roi et le Général ne disposent pas de possibilités de saut particulières. Les Pions avancent toujours d'une seule case à la fois.

PLACEMENT INITIAL DES PIÈCES

Au départ, seuls les Pions sont placés sur l'échiquier. Leur disposition est invariable, ils sont disposés comme indiqué sur le diagramme.



Position initiale des Pions
au sit-tu-yin

Rouge place ses pièces majeures derrière ses Pions en respectant certaines conventions :

- ⌘ La première ligne (a1 - h1) est exclusivement réservée pour ses deux Chariots.
- ⌘ Les autres pièces sont librement disposées sur les deuxième et troisième lignes (a2 - h2 et e3 - h3).

Puis *Noir* fait de même avec une contrainte supplémentaire :

- ⌘ Sa première ligne (a8 – h8) est exclusivement réservée pour ses deux Chariots mais il ne doit pas les mettre sur la même colonne que le Roi rouge s'il n'y a pas, au moins, une pièce rouge autre qu'un Pion les séparant.
- ⌘ Les autres pièces sont librement disposées sur les sixième et septième lignes (a6 – d6 et a7 – h7).

Il est permis de remplacer un ou plusieurs de ses Pions par une pièce majeure puis de redéployer librement ce(s) Pion(s) dans son camp.

Rouge commence la partie.

RÈGLES DE PROMOTION DU PION

- ⌘ Un Pion est promu, en Général exclusivement, lorsqu'il atteint une case marquée par une diagonale dans le camp adverse. La promotion est interdite si le joueur possède déjà un Général.
- ⌘ La promotion n'est pas immédiate. Elle se fait lors d'un coup ultérieur, soit sans bouger (ce qui compte alors pour un coup), soit en s'éloignant d'une case en diagonale. Il est interdit de mettre le Roi en échec ou de capturer le Général adverse au cours de ce mouvement promotionnel.
- ⌘ Si un Pion est déjà situé sur une diagonale et que le joueur vient à perdre son Général, il peut promouvoir ce Pion au lieu de le déplacer. Ceci compte pour un coup.
- ⌘ Un Pion qui dépasse la case de promotion ne peut plus être promu.



Pièces de fabrication birmane achetées dans le Nord-Est de l'Inde au début des années 1900 (collection privée)

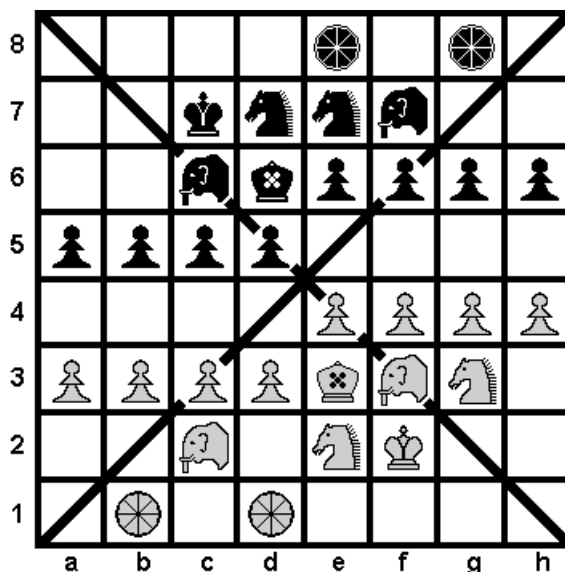
FIN DE PARTIE

Le but est l'échec et mat du Roi adverse. L'échec doit être annoncé. Le pat est interdit : on doit toujours laisser un mouvement possible à son adversaire si on ne le met pas en échec. L'échec perpétuel est permis ; la répétition de position conduit à une partie nulle.

Technique

La liberté de placement initial des pièces apporte une grande profondeur au jeu. Au passage, on notera que ce principe a peut-être influencé plus d'une proposition pour réformer les échecs occidentaux, en commençant par les *échecs aléatoires* de Bobby Fisher, aussi appelés *Chess 960*, où les pièces majeures sont disposées selon quelques principes directeurs et un tirage au sort pour s'affranchir de l'apprentissage des ouvertures par cœur. La proximité des lignes de Pions et la possibilité de bâtir une forteresse autour du Roi dès l'ouverture conduisent à des débuts de partie très courts. L'affrontement est quasi-immédiat.

Pritchard rapporte 33 arrangements de départ conseillés par les maîtres birmans. Huit semblent vraiment employés par les joueurs actuels dont les deux illustrés ci-dessous.



Exemple de position de départ
avec des arrangements différents pour les Noirs et les Rouges

Histoire

Les Européens ignoraient l'existence des échecs birmans jusqu'à la fin du XVIII^e siècle. Michael Symes, ambassadeur britannique du gouverneur général des Indes en Birmanie, en fit état dans un rapport publié en 1800, et surtout le Capitaine Hiram Cox, un officier anglais de la *British East India Company*, gouverneur du Bengale et familier de la cour birmane à Amarapura, les révéla dans une étude parue presque en même temps. Plusieurs auteurs les décrivent ensuite ; malheureusement, les règles déroutantes de l'ouverture et de la promotion du Pion n'étaient pas toujours bien comprises. Beaucoup d'erreurs ont été imprimées et largement reprises dans les livres. Le mérite revient à Pritchard, deux siècles plus tard, pour avoir bâti son exposé sur un livre birman faisant autorité, car écrit en consultation avec plusieurs maîtres du sit-tu-yin⁵⁸. Récemment, des informations sûres et fiables sur le jeu de compétition en Birmanie ont été publiées sur Internet.

Si les règles commencent à s'éclaircir, l'histoire reste plongée dans l'obscurité. On ne connaît aucune source birmane antérieure aux narrations des premiers européens. Cependant, le sit-tu-yin est très certainement d'origine indienne. Comme ses voisins, la Birmanie a été largement influencée par la culture de l'Inde, avant même l'arrivée des premiers Birmans venus du nord au IX^e siècle. Les indices de cette parenté sont nombreux. Le nom du jeu, sit-tu-yin, reste assez proche phonétiquement (*chit-tou-rim*) du sanskrit *chaturanga* et repose sur *sit* signifiant « armée ». Les pièces sont identiques aux premiers échecs indiens et le nom du Chariot, *yahhta*, est certainement lié au sanskrit *rattah*. Le mouvement de l'Éléphant dans cinq directions est caractéristique de l'Asie du Sud-Est puisqu'on le rencontre aussi aux échecs thaïs et khmers. C'était déjà celui décrit par le Persan al-Bîrûnî en 1030 lors de son voyage en Inde du Nord.

D'autre part, les pièces du sit-tu-yin mettent en scène la bataille mythique de l'épopée mythologique du *Râmâyana* sanskrit, symbolisant la lutte du bien contre le mal. Le Roi noir est *Yama* (l'équivalent du *Râma* hindou), les Pions noirs sont des singes commandés par le fidèle *Hanumân* qui représente le Général noir. Ils affrontent des Pions diaboliques placés sous les ordres du Roi rouge, le démon à dix têtes *Da-Tha-Gi-Ri* (l'équivalent de *Râvana*), coupable d'avoir enlevé l'épouse *Thida* (la *Sîtâ* hindoue) de *Yama*. Tous ces indices convergents incitent à penser que l'implantation du sit-tu-yin en Birmanie est vraisemblablement très ancienne⁵⁹.

De nos jours, le sit-tu-yin serait sur le déclin au profit des échecs européens. On le disait cantonné au Nord-Ouest du pays mais la tenue régulière d'un championnat national démontre sa persistance.

⁵⁸ Cet ouvrage est certainement difficile à trouver. Le titre est *Myan-ma sit bayin lan-nyunt sa-ok gyi* (*Guide d'échecs birmans*) par Shwei-gyin U Bha, paru vers 1924.

⁵⁹ Sans citer ses sources, Peter Nicolaus affirme sur le site www.chessvariants.org que les échecs sont parvenus aux royaumes d'Arakan et des Mòns au IX^e siècle, et qu'ils étaient en vogue à la cour du royaume birman de Pagan (XI^e-XIII^e siècle). Toutefois, je n'ai pas réussi à obtenir confirmation de ces allégations.

Aucun autre jeu d'échecs ne ressemble au sit-tu-yin. Le placement libre des pièces avant même le début de l'engagement constitue une excellente réponse au défaut inhérent aux premiers échecs indiens ou persans : la lenteur du développement des parties. Les Birmans sont parvenus à codifier une règle simple et mécanique. Hélas, aucun témoignage ne nous permet de déterminer la date de cette innovation qui fut très probablement inspirée par les « *vyûhas* » indiennes, des dispositions de bataille apparaissant dans les manuels militaires comme dans les traités échiquéens sanskrits. De tous les échecs d'Extrême-Orient, le sit-tu-yin demeure le plus méconnu, ce qui constitue une injustice regrettable : il s'agit d'un jeu fascinant, qui devrait retenir l'attention de tous les *pousseurs de buis* un peu curieux.



Pièces de sit-tu-yin (photo R. Knowlton)

စစ်တုရင်

Sit-tu-yin