

## 2. LE SHATRANJ

I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII	XIII	XIV	XV	XVI	XVII	XVIII	XIX	XX	XXI
Deux joueurs						Moyen-Orient, monde musulman						Diffusion internationale								

On croit les échecs plusieurs fois millénaires alors que le plus ancien énoncé des règles remonte à peine au IX<sup>e</sup> siècle. Il est à mettre au crédit des Arabes de la cour des califes de Bagdad qui tenaient ce jeu des Persans, lesquels l'auraient peut-être eux-mêmes reçu des Indiens vers l'an 600.

Le *shatranj*<sup>1</sup>, nom que les Arabes donnent aux échecs encore aujourd'hui, devint un symbole culturel de cette civilisation brillante qui dominait le monde, des berges de l'Indus aux portes des Pyrénées, et rayonnait bien au-delà. Savants ou philosophes, intellectuels ou dirigeants, les musulmans du Moyen-Orient se passionnèrent pour cette bataille miniature. Ils célébrèrent alors les premiers champions et rédigèrent les premiers traités, inaugurant ainsi l'approche théorique. Ce sont les Arabes qui élevèrent ce jeu au rang d'un art et d'une science.

### Matériel

Le shatranj se jouait sur un échiquier unicolore de 8x8 cases, généralement très sommaire : cousu sur un coupon de tissu, voire tracé à même le sol.

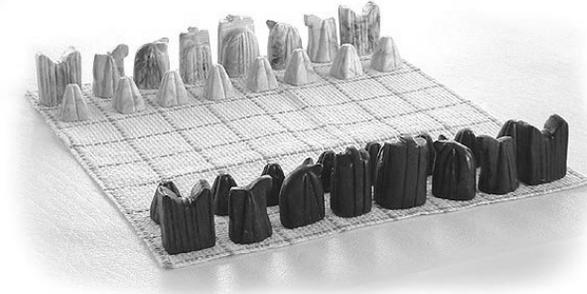
Chaque joueur disposait de 16 pièces : 1 Shah ou Roi, 1 Conseiller ou Général, 2 Éléphants, 2 Chevaux, 2 « Roukhs »<sup>2</sup> et 8 Pions.

Nom arabe classique	Nom néo-persan	Signification	Équivalent moderne
<i>Shâh, Nâfs</i>	<i>Shâh</i>	Shah, Roi	Roi
<i>Firzân, Firz</i>	<i>Dastûr, Farzîn</i>	Conseiller, Général	Dame
<i>Fîl</i>	<i>Pîl</i>	Éléphant	Fou
<i>Faras</i>	<i>Asp</i>	Cheval	Cavalier
<i>Rukhkh</i>	<i>Rukh</i>	« Roukh »	Tour
<i>Baidaq</i>	<i>Piyâda</i>	Soldat (à pied)	Pion

Noms des pièces au shatranj

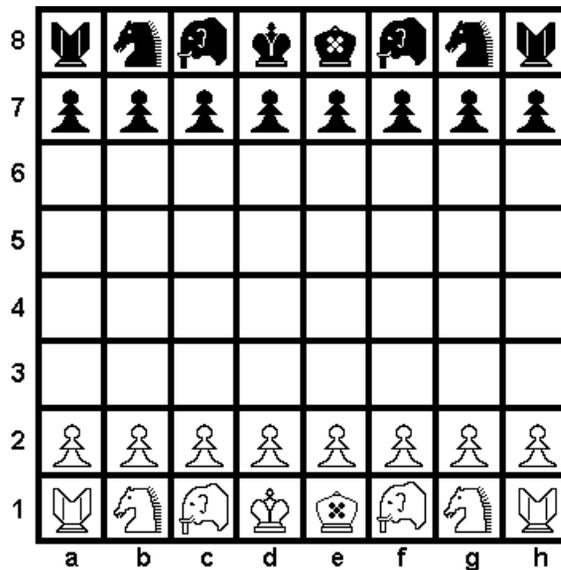
<sup>1</sup> Prononcer [chatrandj]. On peut également écrire *shitranj*.

<sup>2</sup> D'origine perse, le sens de ce mot reste très mystérieux. Le plus ancien texte connu désigne cette pièce comme un ministre (*mâdayâr*) commandant un des flancs (*rokh*) de l'armée et parmi les toutes premières pièces retrouvées (à Afrasiab, en terre alors persane), celle-ci est représentée par un homme monté sur un char. C'est le sens donné à cette pièce en Inde. En arabe, ce mot n'avait pas d'autre usage que de nommer cette pièce du jeu.



L'échiquier du shatranj (photo R. Knowlton)

Les pièces de chaque camp étaient de couleurs différentes : rouge et vert le plus souvent, parfois le noir remplaçait le vert. Les Rois étaient toujours alignés face à face. Dans les diagrammes des manuscrits arabes, le Roi sud était généralement en d1<sup>3</sup>.



Position de départ au shatranj

<sup>3</sup> Mais le joueur nord commençait le plus souvent la partie.

Ce qui, dans l'ensemble, est similaire aux conventions des échecs modernes.

## Règles

### MOUVEMENTS ET CAPTURES

Les règles de base du shatranj sont celles que l'on retrouve aux échecs. Chacun à leur tour, les joueurs choisissent de déplacer une pièce, soit vers une case vide, soit vers une case occupée par l'adversaire. Dans le second cas, la pièce adverse est prise et retirée de l'échiquier.



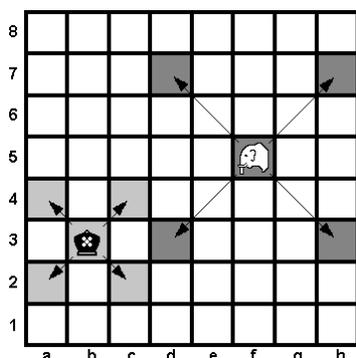
*Shah* ou *Roi* : se déplace d'une seule case vers l'une des 8 qui l'entourent, à condition que cette case ne soit pas sous la menace d'une pièce adverse. Comme au jeu moderne, il y a obligation à soustraire son Roi à un échec : le joueur ne peut pas laisser son Roi en prise. S'il échoue, la partie est perdue.



*Conseiller* ou *Général* : se déplace d'une seule case en diagonale. Il ne peut donc atteindre que 32 cases sur l'échiquier (qui seraient toutes de la même couleur si l'échiquier était bicolore).



*Éléphant* : saute à deux cases en diagonale. Peu importe que la case intermédiaire soit libre ou occupée. Il ne peut atteindre que 8 cases.



Déplacements  
du Conseiller et de l'Éléphant



*Cheval* : saute vers la case opposée d'un rectangle 2x3. Peu importe ce que contiennent les cases intermédiaires. Ce mouvement est déjà celui du Cavalier des échecs modernes.



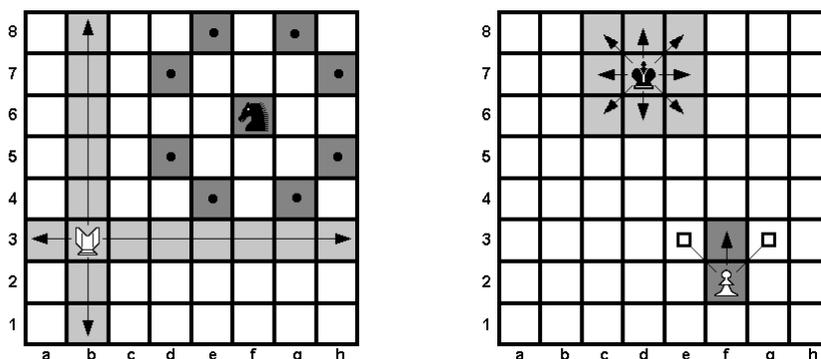
« *Roukh* » : se déplace d'un nombre quelconque de cases sur la rangée ou la colonne où il se trouve. Il ne peut traverser que des cases vides. C'est déjà le mouvement de la Tour moderne.



*Pion* : seule pièce à ne pas prendre comme elle se déplace. Avance d'une case droit devant mais capture à une case en diagonale vers l'avant. C'est aussi le mouvement moderne, sauf qu'ici, le Pion ne peut pas avancer de deux cases lors de son premier coup.

## Règles particulières

- ⌘ *Promotion du Pion* : un Pion atteignant la dernière case d'une colonne devient immédiatement un Conseiller, même si un ou plusieurs Conseillers sont déjà en action. Aucune autre promotion n'est possible.
- ⌘ Les roques et la prise en passant n'existaient pas au shatranj.



Déplacements du Roukh, du Cheval, du Shah (Roi) et du Pion

## Fin de partie

Le but du jeu consiste à forcer le Roi adverse à se rendre, ou bien à lui prendre toute son armée. Il y a trois façons de gagner la partie :

- ⌘ L'échec et mat, lorsque le joueur adverse ne peut pas soustraire son Roi à un échec. Le vainqueur proclamait alors *Shâh mât !*, « le Roi est perdu », expression qui a perduré jusqu'au contemporain « échec et mat ! ».
- ⌘ L'étranglement (*zâ'id*), lorsque, faute d'autre coup possible, l'adverse est contraint de mettre son propre Roi en échec. C'est ce que nous appelons un « pat » aux échecs européens modernes, avec la différence qu'étrangler le Roi adverse apporte la victoire au shatranj.
- ⌘ La mise à nu du Roi (*Shâh munfarid*), en capturant la dernière pièce de l'adversaire, ne lui laissant que son Roi dépouillé. Toutefois, si immédiatement après, l'adversaire peut lui aussi se saisir de la dernière pièce attaquante sans se placer en prise, laissant les deux Rois nus sur l'échiquier, la partie est déclarée nulle.

L'échec perpétuel, l'impossibilité de parvenir à une fin conclusive, la répétition de mouvement, produisent aussi des parties nulles.

## Technique

Si historiquement le shatranj est bien l'ancêtre des échecs, l'absence de la Dame, du Fou, des roques et du double pas initial du Pion produisent un jeu bien différent, qui obéit à d'autres principes stratégiques. Les grands maîtres musulmans des IX<sup>e</sup> et X<sup>e</sup> siècles posèrent les bases théoriques de ces échecs ancestraux. Ils accordèrent à chaque pièce une valeur exprimée en *dirhem* ; cette unité renforçant l'idée de « monnayage » à prendre en compte pour tout échange de matériel durant la partie. La comparaison de ces valeurs avec celles calculées à l'aide du logiciel Zillions-of-Games® montre la justesse de leur appréciation, ce qui atteste leur maîtrise du jeu.

Pièce	Manuscrits arabes	Calcul par logiciel
Roukh	1 dirhem	10
Cheval	2/3 (0,67) dirhem	5,8
Conseiller	1/3 (0,33) dirhem	3,3
Éléphant	1/4 (0,25) dirhem	2,6
Pions d, e	1/4 (0,25) dirhem	1,4
Pions b, c, f, g	1/6 (0,17) dirhem	1,4
Pions a, h	1/8 (0,125) dirhem	1,4

Valeur relative des pièces au shatranj donnée par les manuscrits et comparée avec celle calculée au moyen du logiciel Zillions-of-Games®.

Tours et Cavaliers de cette époque dominaient nettement l'échiquier. Les premières symbolisaient la toute puissance, les seconds étaient appréciés pour leurs fourchettes redoutables. En contraste, Éléphants et Conseillers étaient des pièces essentiellement défensives, protégeant les cases-clé sur lesquelles le jeu était échafaudé. Les Pions n'étaient pas sous-estimés ; de plus, leur promotion permettait d'obtenir un ou plusieurs Conseillers complémentaires à celui de départ. Enfin le Roi jouissait d'une force relative plus grande que dans le jeu moderne, lui autorisant un rôle plus offensif.

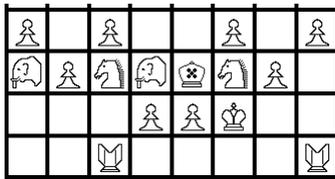


Pièces abstraites du Rajasthan de style musulman  
(photo R. Knowlton)

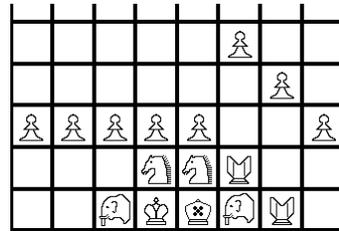
## Les ta'biyât

Comme aujourd'hui, la théorie divisait déjà les parties en trois phases : l'ouverture, le milieu de partie et la finale. En l'absence de pièces à longue portée (excepté le « Roukh »), les débuts de partie suivaient un développement très lent. Aussi les joueurs prenaient le temps d'organiser leurs pièces selon un arrangement préconçu, appelé *ta'biya*. Les manuscrits arabes présentaient et développaient plusieurs *ta'biyât* aux noms imagés - les plus rapides étant atteints en une douzaine de coups. Ils étaient recommandés par les grands maîtres comme al-'Adli, aṣ-Ṣūli ou al-Lajlāj. Chaque joueur choisissait le sien.

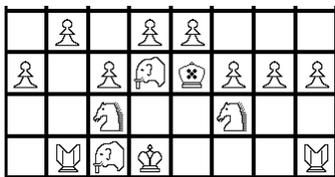
### EXEMPLES DE TA'BIYÂT



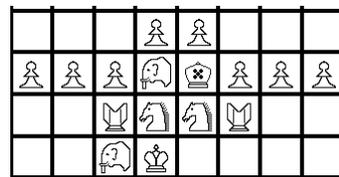
« Déplacé en avant et en arrière »



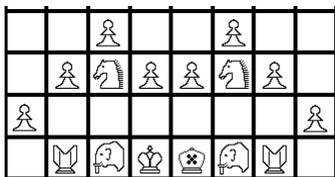
« Le piquet de la chèvre »,



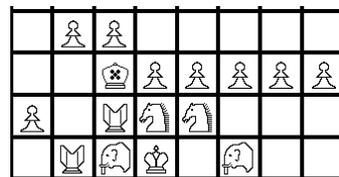
« Les pierres du Pharaon »



« La vieille femme »



« Le flanqué »



« Les conjoints »

Bien sûr, l'adversaire pouvait contrarier le développement d'un *ta'biya*, d'où la préférence pour les développements les plus brefs comme le « flanqué ».

## Les *manşûbât*

La science des milieux de parties n'excédait pas quelques conseils élémentaires, quoique pertinents. En revanche, l'étude des fins de parties représentait la part la plus importante du contenu des manuscrits. Le shatranj offre des finales complètement différentes de celles auxquelles les joueurs d'échecs sont habitués. La réalisation du mat est rendue difficile – voire parfois impossible – par les mouvements limités de plusieurs pièces : les Conseillers ne peuvent atteindre que la moitié des cases et ceux présents au départ ne se croisent jamais. Chacun des quatre Éléphants ne couvre que huit cases, distinctes de celles atteintes par les trois autres. Ainsi, la moitié des cases échappe à tous les Éléphants. Dans ces conditions, le joueur qui sait mentalement « lire » les cases sur cet échiquier monochrome cherche à mettre ses pièces à l'abri. D'ordinaire, la plupart des parties se terminent par la mise à nu du Roi adverse, beaucoup plus fréquente que l'échec et mat.

Naturellement, c'est donc le secteur des fins de parties qui fut le plus étudié par les grands maîtres arabes ou persans du Moyen Âge. Ces problèmes, appelés *manşûbât* en arabe, étaient recommandés aux débutants pour s'imprégner des mécanismes du jeu. On connaît plus de cinq cents *manşûbât*, tous précieusement collectés, rapportés et commentés par Murray<sup>4</sup>.

### LE PROBLÈME DE LA VIERGE

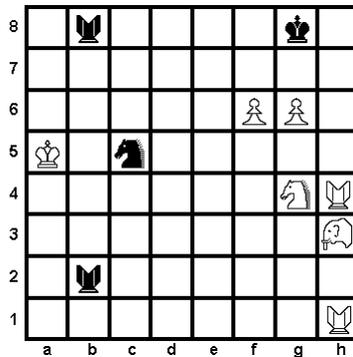
Certains sont célèbres comme le « Problème de la vierge » que l'on doit à aš-Şûlî (880-946), le grand champion des califes abbassides<sup>5</sup>, une histoire dont la morale m'échappe... Où comment Dilârâm, une belle peu rancunière, sauva son mari indigne qui l'avait idiotement pariée comme enjeu d'une partie de shatranj qu'il était sur le point de perdre.

L'histoire raconte qu'un prince, emporté par sa passion du jeu, avait pris le risque insensé de mettre en jeu sa favorite, la belle Dilârâm, alors qu'il affrontait un très bon joueur. La partie était bien mal engagée pour lui, le mat semblant inéluctable au prochain coup.

N'y tenant plus, Dilârâm s'approcha et le supplia : « Sacrifie tes deux Roukhs, mais sauve-moi ! ». Et pour une fois, il eut le bon goût de l'écouter. Le prince eut alors la vision de l'incroyable issue lui permettant de retourner cette situation si compromise.

<sup>4</sup> L'Anglais Harold James Ruthven Murray (1868-1955) est l'auteur d'une monumentale *History of Chess*, plus de 900 pages en lignes serrées d'une impressionnante érudition. Cet ouvrage paru en 1913 reste encore aujourd'hui la référence absolue pour l'histoire des échecs.

<sup>5</sup> Descendant d'un prince turc régnant sur Gorgan, au sud-est de la mer Caspienne, aš-Şûlî parvint à la cour du calife al-Muktâfî (902-908) où il devint le champion officiel après sa victoire sur al-Mâwardî. Tombé en disgrâce à cause de ses penchants chiites, il finit sa vie misérablement, exilé à Bassora. Cependant, son aura grandit après sa mort au point qu'il devint légendaire. Bien des musulmans pensaient qu'il était tout simplement l'inventeur des échecs.



Aux Blancs de jouer.  
La situation semble désespérée.

## NOTATION

S = Shah

G = Général

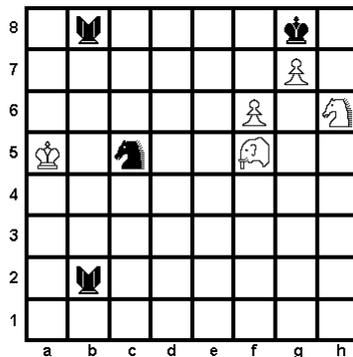
E = Éléphant

C = Cheval

R = Roukh

1.Rh8+ Sxh8 2.Ef5+ Sg8 3.Rh8+ Sxh8 4.g7+ Sg8 5.Ch6 mat

Il l'emporta et conserva à ses côtés la douce Dilârâm qui, décidément, avait encore beaucoup de charmes à lui révéler.

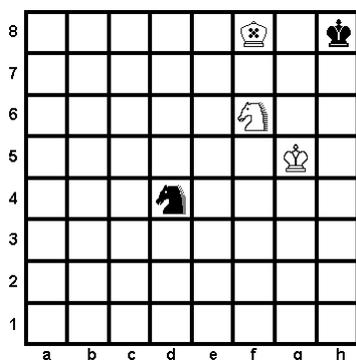


Dilârâm avait vu juste :  
Noir est mat

## MISE À NU

Le problème suivant est attribué à un autre champion arabe, al-'Adlî , auteur du premier traité connu sur le jeu vers l'an 840, le *Kitâb ash-shatranj*<sup>6</sup>. Typique du shatranj, il était très populaire auprès des joueurs. Voyons la situation : c'est aux Noirs de jouer, une fourchette est à leur portée en e6, mettant le Shah en échec, gagnant le Conseiller pour rétablir l'équilibre matériel. La partie s'achemine vers un nul.

<sup>6</sup> Probablement né à l'ouest en terre byzantine car il était parfois surnommé ar-Rûmî, al-'Adlî devint le meilleur joueur de Bagdad, à la cour des califes al-Wâthiq (842-847) et al-Mutawakkil (847-861), jusqu'à sa défaite devant ar-Râzî.



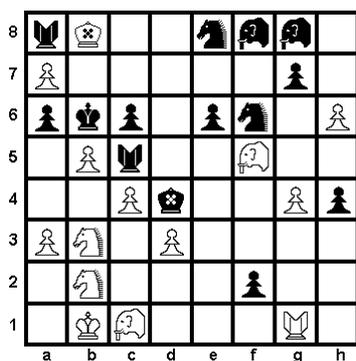
Un manšūba classique.  
Noir joue, et... Blanc gagne.

1. ... Ce6+ 2.Sg6 Cxf8+ 3.Sf7 Ch7 4.Ce4 !

Au coup suivant, Noir est obligé de bouger son Cheval car son Shah est bloqué. Quelle que soit la case où Noir l'amène, Blanc le prend. Le Shah noir est à nu, Blanc emporte la partie.

#### LE PROBLÈME DE LA ROUE À EAU

Un autre problème fameux, dû à al-Lajlāj<sup>7</sup>, s'intitule la « Roue à eau », parce que les Chevaux obligent le Shah à accomplir plus de deux tours de l'échiquier avant de le mater sur sa case de départ, après soixante-et-onze mouvements !



Le problème de la « roue à eau » :  
Blanc joue et gagne

<sup>7</sup> Le nom de cet élève d'aş-Şûlî signifiait « le bègue ». Al-Lajlāj contribua énormément, lui aussi, à l'analyse théorique du jeu. Il vécut à Bagdad puis à Chiraz auprès de l'émir bouyide Azad o-dowleh où il s'éteint vers 970. Sa mémoire fut longtemps célébrée par les Persans, les Turcs et les Indiens qui l'identifièrent au légendaire Lilaj, l'ambassadeur hindou qui aurait apporté les échecs en Perse.

1.Ca4+ Sb7	10.Cg5+ Se2	19.Cb6+ Sd8	28.Cf3+ Sc3
2.Ca5+ Sc8	11.Cf4+ Sd2	20.Cb7+ Se7	29.Ce2+ Sb3
3.Cb6+ Sd8	12.Cf3+ Sc3	21.Cc8+ Sf7	30.Cd2+ Sa4
4.Cb7+ Se7	13.Ce2+ Sb3	22.Cd8+ Sg6	31.Cc3+ Sa5
5.Cc8+ Sf7	14.C(f)xd4+ Sa4	23.Ce7+ Sg5	32.Cb3+ Sb6
6.Cd8+ Sg6	15.Cc3+ Sa5	24.Cf7+ Sf4	33.Ca4+ Sb7
7.Ce7+ Sg5	16.Cb3+ Sb6	25.Cg6+ Sf3	34.Ca5+ Sc8
8.Cf7+ Sf4	17.Ca4+ Sb7	26.Cg5+ Se2	35.Cb6+ Sd8
9.Cg6+ Sf3	18.C(b)xc5+ Sc8	27.Cf4+ Sd2	36.Cxc6 mat

La beauté de cette combinaison implacable démontre de façon éclatante la maîtrise développée par ces premiers compositeurs.

## Histoire

La genèse des échecs est une question passionnante, souvent étonnante, même pour les joueurs les plus familiers avec les pièces de buis. Le jeu apparaît pour la toute première fois vers la fin du VI<sup>e</sup> siècle après J.-C. dans la Perse des empereurs Sassanides. Trois épopées écrites en pahlavi (moyen persan) évoquent le *chatrang*<sup>8</sup>, connu et pratiqué par les classes aristocratiques. Le chatrang figurait au rang des activités nobles que devait maîtriser tout prince à la cour.

Le poème le plus ancien est aussi le plus important. Écrit vers l'an 600, il décrit en détail comment le chatrang parvint à la cour du roi Khusraw I<sup>er</sup> (ou Chosroès, 531-579) avec une riche ambassade d'un roi du Nord de l'Inde. Ce n'était pas un simple cadeau, c'était un défi ; les Persans devaient en découvrir les règles. Ce qu'ils firent, bien entendu. En revanche, ils envoyèrent le *nard* – l'ancêtre du backgammon – aux Indiens, qui échouèrent à en découvrir la clé. Toutefois, rien ne prouve que cet épisode est historique, mais il n'est pas invraisemblable non plus...

Le mot persan *chatrang* serait un emprunt du sanskrit *chaturanga*, mot signifiant « composé de quatre membres » et s'appliquant à la division traditionnelle, au moins depuis le IV<sup>e</sup> ou III<sup>e</sup> siècle av. J.-C., des anciennes armées indiennes : infanterie, cavalerie, éléphants et chars de guerre. Cependant, alors que l'Inde classique possède une très riche littérature, où les mentions de jeux de dés sont fréquentes, la première allusion ferme aux échecs ne se retrouve que vers 850, au Cachemire. Quoi qu'il en soit, aucun de ces textes persans ou indiens ne donne de détail relatif aux règles du jeu. Ce sont les Arabes qui vont s'en charger.

Lorsqu'en 636-651, les Arabes conquièrent l'Empire perse sassanide, ils anéantirent une grande puissance épuisée par sa lutte séculaire contre l'Empire byzantin. Mais surtout, ils héritèrent d'une civilisation raffinée qui allait leur transmettre toutes ses richesses, son organisation et son savoir. Bien sûr, le chatrang, jeu noble et martial, retint leur attention. Ils l'adoptèrent, changeant à peine son nom pour shatranj, car le son *tch* n'existe pas en arabe.

<sup>8</sup> Prononcer [tchatrang]

Les débuts du shatranj furent discrets. La première référence arabe ferme est une allusion à la promotion du Pion dans un couplet d'al-Farazdaq (641-728 ?) de Bassora, un poète réputé et turbulent. De fait, les croyants pouvaient-ils s'adonner sans pécher à ce jeu persan ? Les théologiens s'interrogeaient et une polémique se développa à ce sujet. Finalement, les juristes coraniques s'accordèrent pour autoriser le shatranj à condition de ne pas parier, de ne pas engager d'argent et de ne pas y consacrer le temps nécessaire aux devoirs religieux. En outre, l'usage de pièces abstraites, à la place des statuettes trop imagées, fut encouragé. Ce fut une excellente idée : le matériel devenait beaucoup plus simple à fabriquer et plus facile à transporter. L'adoption de ce style favorisa la diffusion du jeu.

Réplique de pièces abstraites arabes de style médiéval.

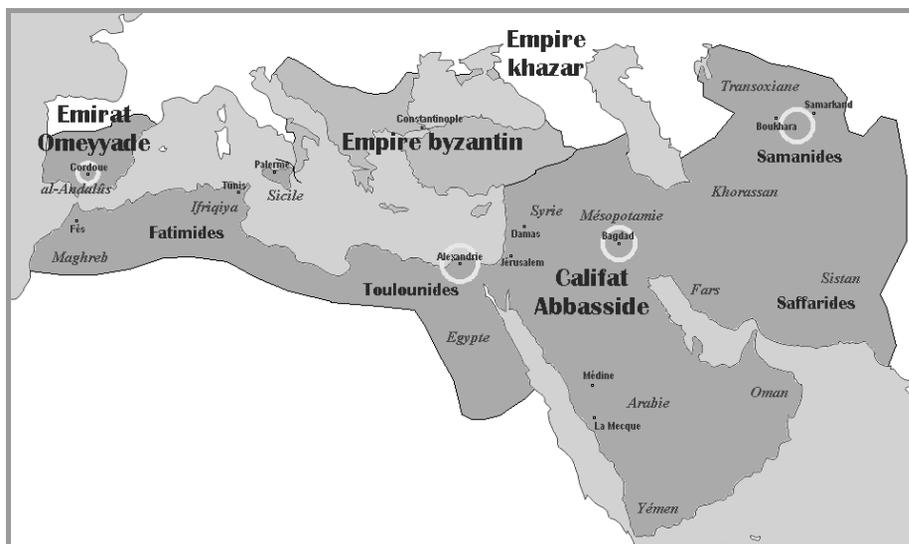
Le grand trône représente le Shah, le petit est le Conseiller, le Cheval possède une protubérance (sa tête), l'Éléphant en a deux (ses défenses), le Chariot arbore une forme en V évoquant peut-être un chariot vu de profil et le Pion reste le plus simple.



(photo R. Knowlton)

Avec l'avènement de la dynastie abbasside, les sciences et les lettres connurent une embellie spectaculaire dont le shatranj profita. Les meilleurs joueurs de leur temps affluèrent à Bagdad, en quête de faveurs et de célébrité. Il semble que le jeu connut une grande vogue vers le milieu du IX<sup>e</sup> siècle. Tous les intellectuels, notamment les grands historiens arabes et persans du X<sup>e</sup> siècle, al-Ya'qûbî, at-Tabarî, ou al-Mas'ûdî, écrivirent sur le shatranj. Les califes jouaient et s'entouraient des plus grands maîtres qui composèrent les premiers traités sur le jeu, mêlant histoires et légendes, détaillant les règles, présentant des variantes et, surtout, développant les fondements théoriques du jeu. Il faut citer al-'Adlî et ar-Râzî au IX<sup>e</sup> siècle, puis aş-Şûlî et al-Lajlâj au X<sup>e</sup> siècle. Leurs œuvres originales sont perdues mais elles furent rassemblées et recopiées dans une quinzaine de manuscrits ultérieurs composés entre le XII<sup>e</sup> et le XVII<sup>e</sup> siècle. Leur étude a permis à Murray de reconstituer l'apport de ces premiers grands maîtres du califat de Bagdad.

Les conquêtes arabes portèrent le shatranj jusqu'aux frontières de l'islam et le transmirent même au-delà, en Europe à l'ouest, en Russie au nord, en Afrique au sud, et il retourna même en Inde, à l'est. Au Moyen-Orient, les techniques de jeu du shatranj n'évoluèrent plus après le déclin du califat abbasside de Bagdad. Le dernier théoricien fut le Persan ash-Shatranjî, ainsi surnommé parce qu'il paraissait invincible à la cour de Tamerlan, à la fin du XIV<sup>e</sup> siècle.



Carte du monde arabe et byzantin vers l'an 900

Les auteurs musulmans continuèrent longtemps de consigner les règles et les techniques des maîtres du passé, complètement hermétiques à la grande réforme qui bouleversait les échecs en Europe. L'un d'entre eux, Ibn Sukaikir ad-Dimashqâ, prêcheur de la mosquée d'Alep en Syrie, rapporta comment le Sultan Soliman le Magnifique avait joué au shatranj, et triché, contre un brillant joueur aveugle en 1557. Un dernier témoignage italien révèle que les Turcs jouaient encore avec les mouvements lents de la Dame et du Fou vers 1630. Plus pour très longtemps tout de même, car les échanges entre musulmans et chrétiens se multipliaient autour de la Méditerranée. Dès le début du XVIII<sup>e</sup> siècle, et peut-être même un peu avant, les grands centres du Moyen-Orient suivaient des règles semblables aux conventions européennes. Néanmoins, des divergences subsistaient dans l'application des règles spécifiques au mouvement initial et à la promotion du Pion, au roque, et aux conditions de victoire. Pour ces cas, les anciennes règles du Shatranj continuaient d'être suivies.

Nous disposons de nombreux témoignages de voyageurs, de marchands ou de diplomates, précisant les conventions appliquées en Égypte, en Perse, à Constantinople ou à Alger tout au long du XIX<sup>e</sup> siècle. Elles peuvent se résumer ainsi :

- ⌘ Le Roi d'un camp fait face à la Dame de l'autre. Le plus souvent les Rois sont placés à droite en d1 et e8, mais en Perse ils se trouvaient plutôt en e1 et d8.
- ⌘ Le double pas initial des Pions est interdit.
- ⌘ Tant qu'il n'a pas été bougé ni été mis en échec, le Roi peut, une fois dans la partie, effectuer un saut de Cavalier. Éventuellement, ce mouvement peut être remplacé par un roque très libre : le Roi effectue deux ou trois pas vers la Tour qui peut venir occuper jusqu'à la case initiale du Roi.

- ⌘ Le Pion obtient une promotion en atteignant le bord opposé de l'échiquier mais il ne peut être promu que pour une pièce déjà perdue. Il est donc impossible d'avoir deux Dames.
- ⌘ La victoire peut s'obtenir par « étranglement » ou « mise à nu » du Roi adverse.

Curieusement, les visiteurs européens étaient davantage gênés par le matériel employé que par ces divergences de règles. Nos voyageurs éprouvaient les plus grandes difficultés à s'adapter à l'échiquier monochrome et, surtout, à identifier les différentes pièces. En effet, le style musulman abstrait, largement répandu du Maghreb au Nord de l'Inde, exigeait beaucoup de subtilité pour distinguer le Fou du Cavalier, de la Dame ou de la Tour parmi toutes ces pièces stylisées en forme de « champignon ».

Toutefois, le shatranj classique se perpétua en Asie centrale (Turkestan occidental), chez les musulmans des Indes britanniques (les échecs *roumis*), ainsi qu'en Éthiopie et à Madagascar, où il persista avec des modifications mineures (détaillées plus loin) jusqu'au début du XX<sup>e</sup> siècle.

Arabe	Persan	Turc	Signification	Équivalent français
<i>Malik</i>	<i>Shâh</i>	<i>Şah</i>	Roi, shah	Roi
<i>Wazîr</i>	<i>Vazîr</i>	<i>Vezîr</i>	Ministre	Dame
<i>Fîl</i>	<i>Fîl</i>	<i>Fîl</i>	Éléphant	Fou
<i>Hişân, Faras</i>	<i>Asb</i>	<i>At</i>	Cheval	Cavalier
<i>Tabia, Qal'a</i>	<i>Rokh, Qal'e</i>	<i>Kale</i>	Château fort	Tour
<i>'Askarî, Bêdaq</i>	<i>Piyâde</i>	<i>Piyon</i>	Soldat	Pion
<i>Shatranj*</i>	<i>Shatranj</i>	<i>Satranç</i>		Échecs

Noms modernes des pièces dans les principales langues orientales  
(\* Shatranj en égyptien)

**L**es jeux naissent, vivent et meurent comme les hommes. Le shatranj n'a pas échappé à cette fatalité. **Les échecs lui doivent tout** mais les joueurs d'aujourd'hui l'ont complètement oublié. Pourtant, l'apport des maîtres arabes fut précieusement consigné dans des manuscrits parvenus jusqu'à nous. Tout ce savoir dort, attendant patiemment le jour où il remontera à la lumière. Il le mériterait.

شطرنج

Shatranj