

Échecs et mad !

Roi des jeux, pour beaucoup les échecs restent le symbole suprême de l'intelligence. Justement, ce côté savant effraie souvent les profanes au point que de trop nombreux échiquiers dorment abandonnés dans nos greniers. C'est oublier qu'avant d'être un sport cérébral, les échecs sont un jeu. Si les pièces de buis vous donnent des complexes, voici quelques variantes – il en existe des milliers – qui vous amuseront en attendant de retrouver le plaisir de « pousser du bois » comme Kasparov.

Toutes les civilisations, occidentale, musulmane, chinoise, japonaise, ont essayé de changer les dimensions de l'échiquier ou d'ajouter de nouvelles pièces. Des inventeurs encore plus excentriques ont voulu modifier la structure de l'échiquier. Ainsi, apparurent les échecs sphériques, ceux en 3D ou encore les échecs hexagonaux. D'autres l'ont redessiné en étoile ou en croix pour jouer à 3 ou à 4 joueurs. Un simple coup d'œil sur le site Internet *chessvariants.com* permet de constater que des nouveaux échecs inédits sont proposés chaque semaine. Mais, le plus intrigant ce sont ces jeux qui respectent l'ensemble des règles standards, à l'exception d'un petit détail qui suffit pourtant à tout bouleverser. Même en conservant l'échiquier classique de 64 cases et les 32 pièces habituelles, il existe une infinité de petits riens que l'on peut modifier pour donner un jeu absolument original. La notoriété de certaines de ces règles déviantes est très importante. Plusieurs champions mondialement connus ont accepté d'y jouer, et de le faire largement savoir. Passons en revue quelques-unes des plus fameuses ou, tout simplement, de nos préférées.

Les **échecs marseillais** (car ils parurent pour la première fois dans un journal local, *Le Soleil* en 1925) consiste à autoriser chaque joueur, après le premier coup des blancs, à jouer deux coups consécutifs. Sauf que lorsqu'un joueur met le roi adverse en échec à son premier coup, il doit renoncer au second. Alekhine et Réti notamment s'essayèrent à cette déviation.

Les **échecs avalanche** sont l'une des meilleures variantes. Son nom provient du fait que les pions des deux camps avancent inexorablement sans que rien ne semble pouvoir les arrêter. Chaque tour enchaîne deux coups : le premier est un mouvement ou une prise quelconque. Le second avance un pion de l'adversaire d'une case vers soi, d'un pas simple, jamais un double pas ni une capture. La vitesse avec laquelle les pions avancent vers la promotion donne tout son intérêt au jeu.

L'extinction des espèces est un jeu rapide et sauvage. Il faut considérer les différentes pièces du jeu comme des animaux appartenant à différentes espèces, roi, dame, fous, cavaliers, tours et pions. Qu'un camp voie une de ses espèces éteintes et il perd la partie. On peut toujours gagner classiquement, en prenant le roi adverse, unique exemplaire de son genre, mais il y a aussi les autres façons de s'imposer. Il faut attaquer et se défendre tout azimut. Une conséquence étonnante des règles est que si on promeut son dernier pion, et on peut être forcé à le faire, on perd la partie puisqu'il est le dernier de son espèce.

Une des critiques le plus souvent reprochée aux échecs est qu'ils exigent un très gros effort de mémorisation des débuts de partie. Bobby Fischer, le célèbre et fantasque champion des années 1970, s'est récemment fait le promoteur d'un système favorisant le retour du talent pur des joueurs, les **échecs aléatoires**. Il s'agit de confier la disposition initiale des pièces au hasard, en respectant quelques contraintes : les pions sont placés normalement sur leur ligne, le roi quelque part entre les deux tours, les deux fous sur des couleurs de case différentes. Les pièces noires reflètent les pièces blanches. Renversant ! Ceux qui ont tout appris par cœur redeviennent débutants.

Les **échecs d'Alice**, baptisés ainsi en référence à Lewis Carroll, connaissent un succès mérité auprès de nombreux amateurs. Deux échiquiers sont nécessaires, l'un recevant au départ les 32 pièces disposées normalement tandis que le second, placé à côté, est vide. A l'issue d'un mouvement, la pièce qui a bougé doit passer « de l'autre côté du miroir » ce qui signifie qu'elle est posée sur l'autre échiquier, sur la case de mêmes coordonnées qui doit obligatoirement être vide. Ainsi, dès le premier coup, les pièces passent de A, l'échiquier de départ, vers B, le second. Ensuite, les joueurs ont le choix entre jouer une pièce de A ou une pièce de B. Il y a quelque chose de magique à voir les pièces s'évanouir de leur échiquier pour renaître sur l'autre, comme dans un monde parallèle.

On peut aussi goûter aux **Mini-échecs** sur un petit tablier de 5x5 cases avec roi/dame/fou/cavalier/tour en première ligne derrière leurs 5 pions. Ce jeu inventé par Martin Gardner en 1969 est la plus petite variante d'échecs pour laquelle toutes les règles soient praticables. Concentré puissant de combinaisons, les parties sont très rapides.

Chego est un brillant hybride. Il n'y a aucun déplacement. Des règles simples régissent la pose des pièces l'une après l'autre sur l'échiquier pour le contrôle du plus grand nombre de cases. Visualiser la situation demande un réel effort en faisant appel à la fois à des réflexes de joueur d'échecs (quelles sont les cases contrôlées par mes pièces ?) et de joueur de go (jusqu'où s'étendent mon territoire et celui de mon adversaire ?).

Passons à autre chose. Les noirs n'ont qu'une seule pièce mais elle cumule les pouvoirs de la dame, du cavalier et du roi. Il faut donc la maintenir en vie. Face à elle, les blancs alignent un set standard. C'est le **Maharadjah et les Cipayes**, qui rappelle un épisode sanglant de la domination anglaise des Indes. Le joueur complet ne devrait pas perdre. Mais, attention à ne pas laisser son maharadjah enfermé dans un angle.

Écartez toutes les pièces blanches et remplacez les par 32 pions ou cailloux que vous placez sur les quatre lignes devant vous. Cette armée représente le peuple qui doit affronter les 16 pièces noires autour de leur roi, symbolisant les nobles. Les noirs doivent éliminer tous les pions tandis que les blancs essayent de mettre le roi adverse échec et mat. C'est la **Lutte des classes**.

Et puis, pourquoi ne pas mêler le plaisir des cartes à celui des pions ? A cet égard, **Tempête sur l'échiquier** est une invention formidable (de 1986 déjà !). Chaque joueur se voit attribué un paquet de cartes qui vont lui servir à modifier la partie d'échecs en cours. Hilarité garantie, l'humour des consignes est renversant. Un exemple ? « Paranoïa : au lieu de déplacer l'une de vos pièces, déplacez un fou de votre adversaire de manière à prendre l'une de ses propres pièces ». Il en existe deux versions de 70 cartes chacune, miscibles pour votre plus grand plaisir. Un must indémodable.

Voilà donc quelques idées choisies pour dépoussiérer votre vieil échiquier. Vengez-vous maintenant en défiant votre petit neveu, celui qui se croit imbattable et qui se prend pour Philidor !