

Cờ tướng

Le jeu d'échecs des Vietnamiens

par

LÉON A. SLOBODCHIKOFF

Le jeu d'échecs est extrêmement populaire au Vietnam. On le joue non seulement dans les salons de hautes personnalités, mais très souvent dans la rue, sur les trottoirs où les chauffeurs de voiture, conducteurs de cyclo et marchands ambulants y trouvent un agréable passe-temps à leurs moments de loisir.

Les Vietnamiens considèrent ce jeu comme un art permettant de fortifier l'esprit et l'éducation intellectuelle et montrent beaucoup de respect à l'égard de ceux qui excellent aux échecs.

Un Européen voyant pour la première fois le *cờ tướng* est, en général, surpris de ne pas y voir les figures habituelles du jeu d'échecs occidental : les cavaliers, les tours, les fous, etc..., et le prend parfois pour un jeu de dames.

En effet, les pièces de ce jeu ne sont jamais sculptées et ne sont autre chose que des tablettes ou des jetons sur chacun desquels est inscrit un grand caractère chinois enduit de couleur.

Par ailleurs, l'échiquier, bien que divisé en 64 cases comme celui des échecs européens, porte encore au milieu une bande blanche, sur laquelle figurent souvent deux, quatre ou huit caractères chinois. Quant aux cases, elles sont toutes de même couleur (blanche), ce qui surprend également beaucoup le joueur occidental.

Les caractères chinois servant à désigner la valeur des pièces nous donnent déjà une indication sur l'origine du *cờ tướng*, qui est en réalité analogue au jeu d'échecs chinois connu en Chine sous le nom de *siang k'i* (象棋).

Cependant le « Jeu de l'éléphant » ou le « Jeu des images » (traduction littérale des deux caractères) est devenu le « Jeu des généraux » (*cờ tướng*) au Vietnam.

A notre connaissance le seul écrit en français qui donne quelques notions sur le *cờ tướng* est l'article anonyme intitulé *Echecs Annamites* paru dans la *Revue Indochinoise* du 30 juin 1908, pp. 911-918. Cependant

B.S.E.I., N.S., Tome XXVIII, N° 4, 4° trim. 1953.

[1]

les indications figurant dans cet article sont plutôt sommaires et nous croyons que l'étude plus ou moins complète du *cờ tướng* que nous présentons aux lecteurs pourrait être intéressante non seulement pour tous les joueurs d'échecs occidentaux mais aussi pour de nombreux Européens et même, peut-être, pour des Vietnamiens.

*
* *

EXPOSE HISTORIQUE ET CRITIQUE

LE VIETNAM

Les Vietnamiens admettent qu'ils ont reçu ce jeu des Chinois et croient que le *cờ tướng* leur est venu à une époque très lointaine.

La tradition veut que les échecs chinois aient été connus au Vietnam presque immédiatement après la chute du royaume de Nam-Việt (Nan Yue 南越) en 111 avant J.C., ou introduits sur la péninsule indochinoise par le célèbre général chinois Mã Viện (Ma Yuen 馬援) en 42 après J.C.

Cette dernière supposition est assez compréhensible car, si nous en croyons l'histoire des dynasties chinoises, surtout celle des Han postérieurs (*Héou Han Chou* 後漢書 ch. 106 et 116), c'est Si Koang (錫光), préfet chinois du Giao Chi (Kiao Tche, 交趾, Nord-Vietnam), entre l'an 1 et l'an 25, qui a contribué énormément à la transformation du peuple « par les rites et la justice ».

H. Maspéro dans ses *Etudes d'histoire d'Annam* (1) souligne aussi que Si Koang ayant refusé de reconnaître l'usurpateur Wang Mang (王莽), « des colons très différents des repris de justice qui jusque là y avaient été envoyés, notamment des familles de fonctionnaires des Han et des lettrés, vinrent se réfugier au Nord-Vietnam et durent encourager et aider le préfet dans ses efforts pour introduire la civilisation chinoise ».

L'insurrection des sœurs Trưng survenue en mars 40 aboutit à la libération du pays et à l'expulsion des fonctionnaires chinois dans l'île de Haïnan, mais entraîna une puissante intervention militaire de l'Empire céleste qui envoya au Nord-Vietnam son meilleur général de l'époque Ma Yuen Mã Viện).

Ce dernier conquit tout le pays et y assit solidement le pouvoir de la Chine laissant partout des garnisons de ses armées (44 après J.C.).

H. Maspéro (2) croit que cette intervention du général Mã Viện fut extrêmement importante au point de vue historique, car depuis ce

(1) BEFEO, t. XVIII, 1918, 3, p. 12.

(2) *Loc. cit.*, p. 27.

moment, le Viêt-nam traité auparavant au simple protectorat gardant ses organisations locales et ses mœurs, fut transformé en une véritable province chinoise.

Ce sinologue caractérise Ma Yuen (Mā Việ) comme « le conquérant chinois qui, en détruisant les vieilles institutions politiques du Tonkin, a jeté ce pays définitivement dans le sillage de la civilisation chinoise, commençant par là à lui donner cette forte armature chinoise qui lui a permis de jouer depuis le X^e siècle le premier rôle dans l'histoire de l'Indochine orientale ».

De même, un autre sinologue éminent, René Grousset (3), estime que l'œuvre de la civilisation chinoise au Viêt-nam fut décisive à cette époque et que, bien que le pays dût préserver son individualité raciale et linguistique, partout les soldats des Han « apportaient la connaissance des caractères et les textes de la littérature classique, en bref tout l'humanisme chinois ».

Depuis ce moment l'afflux des Chinois au Nord-Viêt-nam et dans la partie septentrionale du Centre-Viêt-nam ne cessa pas de croître et atteignit son maximum pendant la rébellion des Turbans jaunes qui ravagea la Chine aux II^e et III^e siècles et poussa de nombreux Chinois de marque à venir chercher asile au Kiao Tche (4).

A première vue il paraît assez curieux que le jeu d'échecs qui naquit (comme nous le verrons plus loin) aux Indes, soit connu au Viêt-nam sous sa forme chinoise et non indienne.

Ici nous voyons une évolution semblable à celle que subit le bouddhisme également originaire des Indes, dont « l'horizon des soutras dépassa les frontières de l'Inde et s'étendit jusqu'à la région de Khotan et de Kachgar » (5).

En effet, « cette union intime de l'Inde et de l'Asie centrale sous les auspices du grand Véhicule aux premiers siècles de l'ère chrétienne » (6) et les relations suivies entre la vallée du Tarim et celle du Fleuve Jaune (la route de la Soie) ont abouti à l'arrivée des premiers missionnaires bouddhistes en Chine venant de l'ouest.

Cela explique pourquoi le Viêt-nam, cette « véritable province chinoise des Han aux T'ang » (III avant J.C. - 620 après J.C.) a reçu la religion de Bouddha du nord et non du sud, de la Chine et non des Indes (7).

(3) *La Chine et son Art*, Plon, 1951, p. 51.

(4) Voir An-Nam Chí Lược (安南志略) par LÊ TÁC (黎則).

(5) Sylvain LÉVI, *Notes Chinoises sur l'Inde*, BEFEO, V, 1905.

(6) *Loc. cit.*, p. 253.

(7) « Cette hypothèse a été suggérée par Edouard Chavannes. Après que la Chine eut subi l'influence du bouddhisme, il arriva, disait-il, par une sorte de contrecoup qu'elle contribua grandement à son extension. Partout où pénétra son écriture, c'est-à-dire jusque dans l'Annam au sud et la Corée au nord, partout s'introduisit la religion (*Le Bouddhisme en Annam des origines au XIII^e siècle* par TRAN VAN GIAP, BEFEO, XXXII, 1932, p. 191).

Les « états hindouisés » du Founan, du Champa et du Cambodge n'ont presque rien donné au Viêtname par comparaison à son puissant voisin du nord dont ce pays faisait partie intégrante pendant tant de siècles.

Bernard Philippe Groslier (8) attribue la séparation historique du Viêtname et de l'Inde aux facteurs géographiques et démographiques, notamment au fait que « la rencontre entre Inde et Chine (sur la péninsule indochinoise) dès l'origine, en l'espèce le contact du Champa et de l'Annam, y prit immédiatement l'aspect d'une lutte inexorable ».

Il est indiscutable que des relations maritimes ont toujours existé entre les Etats de culture indienne et le Nord-Viêtname et l'histoire (chinoise) des anciens T'ang (*Kieou T'ang Chou*, 舊唐書, ch. 41, p. 33) affirme que « tous les royaumes des Mers du Sud qui depuis le temps des Han (206 avant J.C. - 220 de notre ère) sont venus rendre hommage prenaient forcément la voie de Kiao Tche ».

Cependant ces contacts étaient plutôt sporadiques ; les voyageurs des pays des Mers du Sud étaient rares et de plus en plus choisissaient la route plus directe pour aller en Chine en débarquant à Canton (9).

La légende vietnamienne au sujet de l'introduction du jeu d'échecs au Viêtname à l'époque de la dynastie chinoise des Han correspond à une légende analogue existant en Chine, comme nous le verrons plus loin. Ces légendes se basent le plus souvent sur les quatre caractères qu'on écrit depuis un temps immémorial sur le fleuve — bande blanche du milieu séparant en deux camps distincts l'échiquier sino-vietnamien. Ces caractères Han Tch'ou Ho Kiai (漢楚河界, *Hán Sô hà giêi*), signifient : « la rivière délimite (les domaines des royaumes) Han et Tch'ou » (10).

En raison des relations étroites qui existaient entre la Chine et ses commanderies du Viêtname il est presque certain que le *cờ tướng* doit être presque aussi ancien que le *siang k'i* chinois et a subi en toute probabilité, la même évolution que ce dernier.

Le nom vietnamien *cờ tướng*, lit. : « Jeu du général », distinct du « Jeu de l'éléphant » chinois, pourrait être considéré comme une preuve d'antiquité relative de ce jeu au Viêtname.

Nous savons qu'en Chine le jeu d'échecs a été très répandu parmi les militaires et les lettrés, et, chose curieuse, ce sont surtout les moines taoïstes et bouddhistes qui en étaient les amateurs les plus fervents.

Les mêmes milieux sociaux ont adopté le *cờ tướng* au Viêtname et, lui sont restés fidèles même après s'être débarrassés du joug chinois.

(8) *Milieu et Evolution en Asie*. BSEI, t. XXVII, 1952, n° 3.

(9) Paul PELLLOT, *Deux itinéraires de Chine en Inde à la fin du VIII^e siècle*, BEFEO, IV, 1904, p. 133.

(10) Référence à la lutte menée par Lieou Pang (劉邦), fondateur de la dynastie Han en Chine, contre la principauté Tch'ou, 206-205 avant J.C.

Voici comment décrit le jeu d'échecs vivants au Viêt-nam à l'époque des mandarins le Colonel E. Diguët dans son livre *Les Annamites, Société, Coutumes, Religions* (Paris, 1906) :

« ... On a tracé d'avance sur le sol bien damé le quadrillage de l'échiquier à l'aide de lamelles de bambous très fines reposant par terre. Les pions d'un parti sont représentés par des jeunes filles tenant à la main un petit drapeau sur lequel est inscrit un caractère chinois indiquant la pièce qu'elles représentent (11). Ceux du parti adverse sont figurés par des jeunes gens ou d'autres jeunes filles tenant un drapeau d'une autre couleur.

« Les deux joueurs parcourent ce vaste échiquier armés chacun d'un drapeau à leur couleur et touchent de sa pointe l'épaule de la personne qu'ils veulent déplacer, puis lui indiquent silencieusement leur nouveau poste (12).

« Les jeunes gens restent debout mais les jeunes filles sont souvent accompagnées d'un tabouret sur lequel elles attendent patiemment que la baguette du joueur vienne leur assigner une nouvelle case à occuper. Enfin, lorsqu'un pion est pris par l'adversaire, la personne qui le représente va s'asseoir à la limite de son camp.

« Les gens de qualité qui ont organisé la fête se tiennent à l'ombre d'un petit hangar en paillote élevé sur l'un des côtés du carré, et l'un d'eux fait manœuvrer sur un véritable échiquier les pièces à mesure qu'elles sont déplacées par les deux joueurs ».

Comme il est à supposer le *cờ tướng* était surtout très répandu au nord du pays et à Hué, mais moins connu dans le sud. Cependant, depuis 1927 ce jeu a fait beaucoup d'adeptes parmi les Viêt-namiens de Saigon-Cholon, qui montrèrent une très grande aptitude pour ce jeu, battant parfois les meilleurs joueurs chinois d'Indochine.

Les Notes sur le jeu d'échecs au Viêt-nam (越南象棋譜) par Lý Văn Hùng (李文雄) et Lê Vinh Đường (黎榮堂), publiées à Cholon en 1949, donnent des informations intéressantes sur les tournois de *cờ tướng* organisés à Saigon-Cholon depuis les trente dernières années et les champions de ce jeu, aussi bien viêt-namiens que chinois.

Ce livre rapporte que lors de l'exposition de Saigon en 1927, un grand championnat de *cờ tướng*, échecs vivants, eut lieu et consacra les talents du Viêt-namien M. Nguyễn Thanh Ngoạn (阮清玩) qui était déjà connu comme un grand expert en problèmes et fins de partie de ce jeu.

Le tournoi d'échecs viêt-namiens organisé en 1933 à l'occasion de la foire franco-viêt-namienne de Saigon a mis en vedette M. Nguyễn Thành Hội (阮成會) originaire de Long-xuyên qui, depuis, a remporté de nom-

(11) En Chine, dans le jeu d'échecs vivants le caractère chinois donnant la valeur de la pièce était inscrit en tissu de couleur ou brodé sur le dos de la tunique de l'homme qui la représentait.

(12) *Ibid.*, p. 39. Comparez également avec la description des échecs vivants au Viêt-nam donnée dans la brochure *Les Notes sur le jeu d'échecs au Viêt-nam* (越南象棋譜), vol. II, p. 113.

breuses victoires sur les meilleurs joueurs du *cờ tướng* à Hanoi et Hué et fut considéré assez longtemps comme champion de tout le Viêt-nam.

Assisté de M. Thái Sanh Bình (蔡生炳) il a écrit une petite mais excellente brochure *Cờ tướng Việt-Nam* (publiée en 1949 à Saigon) dans laquelle il a présenté 23 de ses meilleures parties.

Parmi d'autres joueurs connus du Sud-Viêt-nam on peut mentionner les noms de Hứa Văn Hải (許文海), Hà Quang Bộ (何光部), et Phạm Văn Xán (范文燦) champion du grand tournoi sino-viêt-namien organisé en 1949 par l'association sportive chinoise Tsing-Ou-Hoei (精武會), de Cholon.

LA CHINE

Dans mon étude *Le jeu d'échecs des Chinois* paru en 1945 dans le *Bulletin de l'Université l'Aurore* à Changhai (13), j'ai donné de très nombreuses informations concernant le jeu d'échecs chinois *siang k'i* (象棋) qui intéressent en même temps le *cờ tướng*.

Par conséquent, je me permets de répéter ici une partie de ces informations, notamment celles concernant l'origine probable des échecs sino-viêt-namiens.

Les Chinois avaient un jeu qui ressemblait aux échecs (mais qui a pu bien être un jeu de dames) à une époque extrêmement lointaine. Ce jeu s'appelait *I* (弈).

Le livre classique *Luen Yu* (*Luận ngữ* 論語) prête à Confucius (14) le propos suivant :

« Le Maître a dit « Ne faire autre chose que manger gloutonnement tout le long de la journée et n'avoir rien pour occuper votre esprit », c'est vraiment difficile. « N'y a-t-il pas au moins le jeu de *I*? Parce que faire quelque chose pour atteindre un but, c'est déjà de la sagesse » (子曰飽食終日無所用心難矣哉不有博奕者乎爲之猶賢乎已) (*Luen Yu*, ch. XVII) (15).

Moins d'un siècle plus tard, le second philosophe de la Chine, Mencius (Mạnh Tử, 孟子) fera allusion, lui aussi, au jeu de *I*. Ce dernier est cité au chapitre II du livre IV de ses œuvres comme l'une des cinq choses qui entraîne la perte de la vertu de piété filiale (16). Cependant Mencius

(13) Léon A. SLOBODCHIKOFF, *Le jeu d'échecs des Chinois*. *Bulletin de l'Université l'Aurore*, 1945, Changhai, série III, tome VI, n° 9, pp. 1-40.

(14) Confucius (Khổng-Tử, 孔子), le grand philosophe de la Chine, vécut entre 551 et 479 dans l'ancienne principauté de Lou (魯) au Chan Tong (山東). Le *Luen Yu*, sorte d'Évangile confucéen, date du début du IV^e siècle avant J.C.

(15) Comparez F. S. COUVREUR, *Les quatre Livres* (四書) ou le caractère *I* (弈) est traduit par « les échecs ».

(16) 孟子曰世俗所謂不孝者五情其四支不顧父母之養一不孝也博奕好飲酒不顧父母之養二不孝也好貨財私妻子不顧父母之養三不孝也從耳目之欲以爲父母戮四不孝也好勇鬪狠五不孝也。

se sert aussi du jeu d'échecs de son époque comme exemple pour prêcher à un roi la nécessité de l'application persévérante et ininterrompue (livre VI, ch. I) :

« En ce qui concerne le jeu *I*, c'est un art, mais un art mesquin seulement. Toutefois si l'attention de l'homme n'est pas dirigée sur le jeu, l'on ne peut pas y exceller. Il y a un champion nommé *I K'ieou* (弈秋 : Le joueur de *I* appelé *K'ieou*).

« Supposons que ce champion commence à enseigner son art à deux hommes simultanément. Admettons ensuite qu'un de ces élèves sacrifie toute son attention et toute sa volonté dans ce sens-là, n'écouter rien d'autre que les paroles du champion *K'ieou*, tandis que le deuxième, tout en l'écoutant, commence à penser par exemple à un oiseau qui vient d'arriver à l'endroit où ils se trouvent, ce qui lui donne l'idée d'essayer de l'abattre à l'aide d'un arc et de flèches, etc... Ces deux hommes ont fini par apprendre le jeu, mais pas au même degré. Pourquoi cela ? Ce n'est pas que leurs aptitudes pour les jeux fussent différentes (sic), non, c'était le degré différent d'application qui en a été la cause ».

Bien que la plupart des traducteurs des livres classiques de l'ancienne Chine traduisent le caractère désignant le jeu *I* par « échecs » il serait un peu hardi de considérer ce jeu comme l'ancêtre direct du *siang k'i* et du *cờ tướng*.

Il est vrai que les dictionnaires chinois, même les plus anciens donnent l'explication suivante de ce terme archaïque : 兩人下碁爲博奕 « Quand deux personnes jouent à l'*I* (*bouo-i*), c'est comme si on « jouait aux échecs ».

La difficulté réside en ce que le caractère *k'i* signifiant le jeu d'échecs s'écrivait tantôt avec la classifique 石 *che* (pierre), tantôt avec la classifique 木 *mou* (bois).

Nous savons bien que les jeux de dames existaient en Chine dans l'ancien temps et les Chinois attribuent l'invention d'un jeu de dames extrêmement compliqué et intéressant, -connu sous le nom du « Jeu de siège » ou « de la battue » *wei k'i* (圍碁), au légendaire empereur Yao (堯) au XXIV^e ou XXII^e siècle avant J.C. (17).

Comme les pièces de ce jeu de dames compliqué, avec un damier à 324 cases (18 × 18), étaient habituellement en pierre ou en mastic se pétrifiant rapidement, le caractère *k'i* (碁) s'écrivait ici le plus souvent avec la classifique 石 *che* (pierre).

A noter que le *wei k'i* plaisait fort en Chine aux mandarins et lettrés (beaucoup plus que les échecs proprement dits, jeu de soldats surtout et de bonzes), ce qui explique peut-être pourquoi il convenait de lui accorder en même temps qu'une antiquité si reculée un patronage aussi

(17) Description avec illustration de ce jeu par Volpicelli : *Wei Ch'i, Journal of the North China Branch of Royal Asiatic Society*, vol. XXVI, N.S., 1891-92, n° 1, pp. 80-107.

vénérable que celui du grand empereur Yao. De nos jours encore le *wei k'i* est très aimé en Chine et au Japon (où il est connu sous le nom de *go*, 碁).

Quant au *siang k'i* (象棋), variante chinoise et ancêtre du jeu d'échecs vietnamiens *cờ tướng*, ce mot s'écrivait presque toujours avec la classifique 木 *mou* (bois), car les pièces de ce jeu représentaient le plus souvent des tablettes en bois.

Cependant les caractères *ki* (碁) et *k'i* (棋) se confondait fréquemment dans la littérature chinoise et il est extrêmement difficile de déterminer dans les anciens textes s'il s'agissait dans un cas déterminé du *siang k'i* ou du *wei k'i*.

Après F. W. Holt (18) nous allons indiquer les principaux ouvrages qui les mentionnent :

Dans le *Ko Tche King Yuen* (格致鏡原) ou *Miroir de recherches sur l'origine des choses*, petite encyclopédie pratique parue en 1735 et qui, dit Wieger, « était jadis le *Totum* des lettrés pauvres, au temps du Wen Tchang on cite un certain Meng Tch'ang Kiun (孟嘗君), champion d'échecs, mort en 279 avant notre ère, donc à la fin des Tcheou (周) ».

Le *Tong Kien Kang Mou* (通鑑綱目), *Histoire générale de la Chine* (19), parle deux fois du *siang k'i*. Il rapporte qu'en 154 avant J.C. le prince héréditaire de Ou (l'actuel Yang Tcheou) nommé Lien Sien et descendant du fondateur de la dynastie des Hia (夏), s'en vint rendre visite à la cour royale des Han. Un jour, tandis qu'il jouait aux échecs avec le prince héritier, une dispute éclata au sujet d'un coup douteux. Chaque joueur s'obstinant dans son opinion et le prince s'étant cru insulté saisit l'échiquier et, le lançant à la tête de son adversaire, le tua net. Ce fut la cause d'une insurrection de vassaux qui prirent pour chef le père du malheureux prince assassiné. Autre leçon moralisatrice, le *T'ong Kien* nous montre plus tard jusqu'à quel point de noire ingratitude et de manquement aux rites peut aller la passion du jeu d'échecs. On rapporte qu'en 263 de l'ère chrétienne pendant le règne de Heou Ti (後帝) des Heou-Han dans la province de Se-Tchoan, un nommé Yuen Tsi (Nguyễn Tịch 阮籍) surnommé « l'un des sept sages » jouait aux échecs au moment où un message lui fut porté, l'informant du décès de sa mère. Son partenaire voulut rompre le jeu, mais Nguyễn Tịch était tellement captivé qu'il insista pour continuer la partie. C'était, nous dit l'historien, un savant célèbre et un fonctionnaire connu pour sa passion de la musique, le vin et ses excentricités.

Après les princes et les lettrés, les soldats. L'on peut citer le grand guerrier T'ai Tsou (太祖), empereur de 960 à 976, fondateur de la puis-

(18) F. W. HOLT, *Notes on the chinese game of chess*, *Journal of the Royal Asiatic Society, N.S.*, vol. XVII, part III, 1885, pp. 352-365.

(19) C'est l'ouvrage dont le P. de Mailla a donné la traduction en 13 volumes in 4°, Paris, 1777-1783; cf. *Bulletin de Littérature*, Université l'Aurore, 1923, n° 7, p. 17.

sante dynastie des Song (宋), qui était un champion d'échecs renommé. Un jour, il mit en enjeu un grand temple qui existe encore sur les pentes de Hoa Chan, près de la rivière Wei, au Honan, et la tradition rapporte qu'il perdit.

Plus intéressant encore, nous semble-t-il, est le fait que le *Livre des Miracles* écrit au VIII^e siècle de notre ère, mentionne le *siang k'i* et surtout expose dans le détail les mouvements caractéristiques des pièces telles que : cheval (cavalier), général (roi), chariot (tour) et soldat (pion). De plus il raconte une vision à la suite de laquelle on procéda à des fouilles. Dans une ancienne tombe on découvrit un échiquier avec toutes ses pièces à leurs places respectives, comme si l'on allait commencer la partie. Je n'ai pas d'autres renseignements sur ce *Livre des Miracles* paru, nous dit-on, sous les T'ang (唐) (618-907).

ORIGINES INDIENNES

Il n'y a aucun doute que le jeu d'échecs est ancien en Chine. Il nous reste à savoir d'où il vient, si c'est une invention autochtone ou un jeu importé.

En 1793 E. Irwin écrivait sur les échecs chinois (*Transactions of the Royal Irish Academy*) : « Les Chinois ont inventé ce jeu. Ils l'appellent *tchong ki* ou « Jeu royal » (20) et paraît-il, il date du règne de Kao Tsou (高祖) (206-195), le fondateur des Han antérieurs. L'inventeur en est un certain Han Sing, officier dans l'armée de Kao Tsou (Lieou Pang) dans une campagne contre le prince Tsou Pa Wang, en l'année 195 avant le Christ ; il aurait trouvé ce moyen pour calmer l'effervescence des soldats fatigués de prendre leurs quartiers d'hiver et réclamant à grands cris le retour au pays ».

Un autre argument en faveur de l'origine chinoise a été tiré de l'échiquier. Nous avons déjà indiqué plus haut qu'on remarque au milieu de l'échiquier du *siang k'i* et du *cờ tướng* une large bande horizontale séparant les deux camps, c'est le « Fleuve » qui n'existe pas dans le jeu d'échecs des autres pays. Or, les huit caractères suivants sont habituellement dessinés sur cette bande : 兩國交兵黃河爲界, *liang kouo kiao ping, hoang ho wei kiai* : « deux Etats se font la guerre, le Fleuve Jaune (Hoang Ho) représente la frontière ».

Il existe aussi la variante suivante : 漢楚河界 *han tch'ou ho kiai* : « Le Fleuve est la frontière entre les royaumes Han et Tch'ou ».

Ainsi la tradition chinoise est d'accord pour attribuer l'apparition du *siang k'i*, c'est-à-dire des échecs proprement dits, en Chine à l'époque

(20) Comparez *cờ tướng* vietnamien et *shōgi* (將碁, jeu des généraux) japonais.

des Han antérieurs lors de la rivalité entre les principautés Han et Tch'ou (vers 205 avant notre ère) (21).

C'est toujours à la dynastie Ts'ien Han que vous reportez la légende au sujet de Tchang K'ien (張騫), célèbre ministre de l'empereur Ou Ti (武帝) « fondateur de l'impérialisme chinois en Asie centrale, au Viêt-nam et en Corée ». Tchang K'ien, né vers 145 et mort peu après 86 avant J.C., reçut l'ordre de l'empereur d'aller rechercher la source du Fleuve Jaune. Il aurait, dit la légende, remonté à bord d'un bateau jusqu'à la Voie lactée et rencontré la Fileuse céleste.

Il n'est pas inutile de remarquer que de nombreux anciens problèmes et études des échecs chinois portent des noms de constellation tels que : 七星聚會 *Tch'e Sing Kiu Hoei* : Réunion des Sept Etoiles, etc...

A noter que Tchang K'ien est néanmoins un personnage historique. C'est, si l'on veut, le Christophe Colomb de la Chine. Parti en l'an 126 il relia la Chine par le Tarim avec la Sogdiane, le Ferghana (大宛) et les pays de l'ouest ; après la seconde mission en 115 il chercha la route de l'Inde. La tradition rapporte qu'il importa en Chine la vigne et le chanvre. Presque tout le chapitre CXXIII du livre *Che Ki* (史記), *Mémoires historiques*, de Se Ma Ts'ien (司馬遷) (22), est consacré à ses exploits.

Tchang K'ien explora l'Asie centrale où depuis l'époque d'Açoka le bouddhisme s'était implanté. Peut-être dans la cour des monastères, à l'heure du délasserment, vit-il jouer aux échecs ? Ce qui est certain, c'est que sous les Han antérieurs et postérieurs (206 avant J.C. - 220 de notre ère) la lutte contre les Hiong Nou (匈奴), ancêtres des Huns, bouleversa l'Empire du Milieu et obligea les Chinois de lancer des expéditions militaires jusqu'à l'Himalaya.

D'autre part, dans le sens inverse, principalement par la même Route de la soie, se rendaient en Chine à cette époque les moines bouddhistes et l'histoire nous apprend que déjà en l'an 65 de notre ère une communauté bouddhique prospérait à l'embouchure du Yang Tse Kiang, non loin, peut-être, de l'endroit où se trouve la ville de Changhaï.

(21) Le P. Albert TSCHAPPE dans son *Histoire du Royaume de Tch'ou (Variétés Sinologiques, n° 22)*, Changhaï, 1903, signale p. 2 qu'après l'extinction de la dynastie impériale Ts'in (秦), le royaume de Tch'ou fut ressuscité ainsi que les autres grandes principautés qui avaient été détruites par Che Hoang Ti (始皇帝). A cette époque le roi de Tch'ou avait sa capitale dans la province de Ngan Hoei.

Quelque temps après, il y eut une dernière émigration à Tch'en Tcheou (彬州), Hounan. C'est là que fut massacré le roi I Ti (義帝), après quoi le pays fut annexé à l'empire par Kao Tsou, fondateur de la dynastie Han.

A noter que le royaume Tch'ou était situé sur le fleuve Yangtse et non sur le Hoang Ho. Ainsi Ho (河) pourrait signifier aussi le Fleuve Bleu ou la Rivière Han (漢河), traversant la province de Hounan.

(22) Un des plus grands historiens de la Chine (145-85 avant J.C.). Son livre monumental a été traduit en grande partie en français par Edouard Chavannes et en russe par Hyacinthe Bitchourine.

C'est probablement pour cette raison que le savant moderne chinois, le professeur Hou Che (胡適), réputé pour ses travaux critiques, croit que le jeu d'échecs a été importé en Chine par les missionnaires bouddhistes.

Or, une simple étude comparative va nous permettre de voir une filiation réelle des échecs chinois avec leur ancêtre indien.

Selon le D^r Forbes (*History of Chess*, Londres, 1860) les échecs étaient connus aux Indes près de huit siècles avant Jésus Christ. Il se base pour cela sur les *Pourana*, commentaires sanskrits des textes védiques. M. Van der Linde dans son *Geschichte und Litteratur des Schachspiels* ramène les *Pourana* à une époque plus récente, ce qui ne l'empêche pas d'admettre que le jeu d'échecs remonterait peut-être au III^e siècle. Déjà le D^r Thomas Hyde d'Oxford, dans son *De Ludis Orientalibus* publié en 1694, avait admis l'origine indienne. Le jeu aurait été inventé par la femme de Ravan, roi de Lankha à Ceylan.

D'autres légendes rapportent ce fait curieux qui se trouve dans la plupart des recueils de récréation mathématiques : l'inventeur indien de ce jeu (dans ce cas là le brahmane Sissa) en ayant fait hommage à son souverain, celui-ci, enchanté, lui offrit le choix de sa récompense. « Pas grand'chose, dit l'inventeur, un grain de blé pour la première case de l'échiquier, deux pour la deuxième, quatre pour la troisième et ainsi de suite en doublant toujours jusqu'à la soixante-quatrième case ». Le prince acquiesça en souriant, mais les calculs faits, il se trouva que tous les greniers du vaste royaume n'y suffiraient pas.

Quoi qu'il en soit le jeu primitif indien subit une évolution dont on peut suivre les traces et qui s'est prolongée diversement aux pays de l'Occident et en Chine.

Louis Renou, dans son livre *La Civilisation de l'Inde ancienne d'après les textes sanskrits* (Paris, Flammarion, 1950), confirme que les textes canoniques du jaïnisme (*Sutrakrt.* 1-9-17) et d'autres textes anciens indiens mentionnent le jeu d'échecs sous le nom de *astapada* ou « table à huit casiers » (par côté, soit 64 casiers en tout).

L'autre nom de ce jeu primitif était *catranga* (en sanskrit *catur* : quatre et *anga* : membres), nom qui faisait allusion aux quatre parties dont se composait l'armée indienne : infanterie, cavalerie, éléphants et marine.

L'histoire du jeu d'échecs nous donne les précisions suivantes sur ce jeu ancien : l'échiquier avait 64 cases, toutes de la même couleur. Quatre personnes jouaient à la fois sur l'échiquier ayant chacune à sa disposition quatre soldats ou pions (*padata*), un roi (*raja*), un éléphant (*hasti*), un cheval (*asva*) et un navire de guerre (*roka*). Les figures étaient placées aux quatre côtés de l'échiquier et les deux joueurs se faisant vis-à-vis (pièces jaunes et rouges) étaient alliés contre les autres (vertes et noires).

Les coups étaient déterminés par le sort en jetant un dé spécial. Les pièces étaient très limitées dans leurs mouvements : un pas dans toutes les directions pour le roi, un pas en avant pour le pion (qui effectuait cependant ses prises en diagonale). L'éléphant avait le mouvement de la tour actuelle (c'est-à-dire se déplaçait verticalement et horizontalement), le cheval avait déjà le mouvement caractéristique du cavalier, tandis que le navire de guerre battait et circulait en diagonale sur la troisième case.

Tel fut le jeu indien primitif. Or, au VII^e siècle de notre ère un changement radical eut lieu. De quatre, les adversaires furent réduits à deux, le nombre de pièces restant le même ; chaque joueur disposait maintenant d'un nombre double de pièces comparativement aux échecs de la période primitive. L'un des rois de chaque camp devint une personnalité secondaire et prit le nom de premier ministre ou conseiller. Le dé ne fut plus employé pour déterminer l'ordre des coups. L'éléphant et le navire de guerre changèrent de place et permutèrent pareillement pour leurs mouvements. L'éléphant (notre fou actuel) ne pouvait aller diagonalement qu'à travers deux cases.

Le ministre fut doué lui aussi d'un mouvement en diagonale, mais à travers une case seulement. Toutefois le cheval garda son mouvement bizarre. On ne pouvait roquer. (Roque, en sanskrit *roka*, signifie le navire de guerre, devenu notre tour actuelle).

C'est sous cette forme que les Arabes apprirent le jeu d'échecs et le firent connaître à l'Europe. Eux-mêmes l'avaient reçu, semble-t-il, de la Perse, où ce jeu faisait fureur vers le VII^e siècle. Notre expression « échec et mat » vient de *chah mat* qui signifie « le *chah* (roi) est mort ». Nous ne suivrons pas en détail les développements ultérieurs du jeu d'échecs en Europe. Qu'il suffise de dire que le jeu actuel date de la fin du XV^e siècle et se trouve codifié dans les traités des Espagnols Vincent et Lucena. Le *mantri*, conseiller ou ministre indien, la plus faible figure des échecs, appelé en Perse *vizir* ou *fers*, reçut le titre de « vierge » ou « reine » en Europe et sa puissance formidable actuelle.

Désormais l'éléphant devient le fou avec le mouvement sur toute la diagonale (et non plus limité à la troisième case) et les pions acquièrent le droit de faire un pas double en sortant de leurs places initiales et de se transformer en une figure après avoir atteint la huitième case d'une colonne.

Ces notions vont nous permettre de mieux comprendre le jeu sino-viêt-namien qui représente en toute probabilité une forme particulière du *caturanga* indien, connu en Chine à l'époque des Han (206 avant J.C.-220 après J.C.) et qui suivit une évolution différente de celle des échecs occidentaux. Il se peut également que les échecs indiens aient été greffés sur un jeu semblable qui existait déjà en Chine, peut-être le *I*.

En effet, la présence de cinq pions (soldats) aux échecs sino-viêt-namiens prouve que ce jeu parut en Chine bien avant le VII^e siècle de notre ère.

Il est curieux, cependant, de noter que dans l'Inde ancienne l'unité militaire dénommée *patti* comprenait un char, un éléphant, trois chevaux et cinq fantassins (23).

Au *cờ tướng* chaque joueur dispose des pièces suivantes (Fig. 9) :

- | | | |
|----------------------------|---|---|
| 1° Un général | — | il équivaut au roi des échecs indiens. |
| 2° Deux ministres | — | les échecs indiens (II ^e période) n'en connaissaient qu'un seul se déplaçant exactement comme le ministre du jeu sino-vietnamien, c'est-à-dire diagonalement à travers une case.
Les échecs occidentaux n'ont qu'une seule dame se déplaçant à la fois comme la tour et le fou. |
| 3° Deux éléphants | — | (Nos fous) qui avancent exactement comme les éléphants des échecs indiens de la deuxième période. |
| 4° Deux chevaux | — | (Nos cavaliers) pareillement identiques à ceux du jeu indien des deux périodes (cette pièce n'a subi aucun changement dans son mouvement pendant toute l'histoire du jeu d'échecs). |
| 5° Deux chariots de guerre | — | (Nos tours) identiques en tous points aux navires de guerre des échecs indiens de la deuxième période. |
| 6° Cinq soldats | — | (Nos pions) les échecs indiens en avaient quatre au <i>caturanga</i> primitif, huit à partir du VII ^e siècle. |
| 7° Deux canons ou balistes | — | Pièces inconnues aux échecs classiques de l'Inde comme aux échecs européens. |

Puisque, d'autre part, dans les échecs sino-vietnamiens les pièces sont placées aux intersections des lignes et qu'un « fleuve » coupe l'échiquier par le milieu, nous aurons 9 places pour chaque ligne horizontale et 10 places sur chaque ligne verticale, c'est-à-dire il y a en tout 90 places sur l'échiquier du *cờ tướng* alors qu'il n'y en a que 64 sur l'échiquier occidental.

Les Fig. 10 et 11 montrent à titre de comparaison, les emplacements initiaux des pièces dans les jeux d'échecs européen (moderne) et sino-vietnamien.

On aura remarqué sans doute les diagonales reliant les quatre coins du carré de quatre cases juste devant le général (roi) de chaque camp. Ce territoire, comprenant neuf places où on doit mettre les pièces, s'appelle le palais : *cung* (宮) ; le général et ses deux ministres ne peuvent

(23) Louis RENOU, *La Civilisation de l'Inde ancienne...*, p. 168.

le quitter en aucun cas. Cette règle limite considérablement les mouvements de ces pièces et signifie qu'aux échecs sino-viêtnamiens le roi (qui se déplace verticalement et horizontalement sur la longueur d'une case seulement) a le maximum de liberté quand il se trouve au milieu du palais, pouvant avancer ou reculer, aller à gauche ou à droite, mais qu'il n'a le choix qu'entre deux places quand il prend position dans un des quatre coins du palais. L'existence de ce dernier dans les échecs sino-viêtnamiens rend les mouvements du général encore plus restreints que ceux du *raja* ou *chah* des échecs indiens et persans et représente un trait caractéristique des *siang k'i* et *cò tướng*.

*
* *

TECHNIQUE DU JEU

LES PRINCIPES : LES PIÈCES ET LEURS MOUVEMENTS

LE GÉNÉRAL (*tướng*, 將, ou *súy*, 帥)

Le but des échecs viêtnamiens est le même que celui des échecs européens : capturer le général (roi) de l'adversaire, ou plus exactement mettre cette dernière pièce dans une position telle qu'elle sera inévitablement prise.

Le général des échecs viêtnamiens, de même que le roi de nos échecs, est donc la pièce principale du jeu. Les Viêtnamiens annoncent « échec au roi » en disant *chiều* ou tout simplement *tướng* (comme nous disons « au roi »). Pour « échec et mat » ils utilisent le mot *bí*, tandis que les pièces sont « mangées » (*ăn*) lorsqu'elles sont prises.

Le général se déplace d'un pas vertical ou horizontal. Mais il ne peut pas franchir les limites du palais et ses mouvements sont limités à 9 places. Il est donc essentiel de protéger cette pièce principale par d'autres figures qui détournent sur elles l'attaque ennemie. C'est le rôle, nous le verrons plus loin, des ministres (dames) et des éléphants (fous).

Une règle spéciale au jeu viêtnamien augmente le pouvoir du général : les deux généraux ne peuvent jamais occuper la même verticale sans qu'une pièce (de n'importe quel camp), placée entre eux sur cette même verticale, ne les sépare. Quand donc des pièces (généralement pions) ont forcé le palais ennemi et s'attaquent directement au général, celui-ci ne peut les capturer lui-même si, ce faisant, il se met sur la même verticale où est déjà (à l'autre bout) le général de l'adversaire et aucune autre pièce ne se trouve entre eux.

De même, si une de vos pièces est placée au milieu d'une verticale aux extrémités de laquelle sont deux généraux, cette pièce est temporairement immobilisée ou « clouée » dans le sens latéral. On ne peut pas la déplacer à gauche ou à droite de la verticale, car les deux généraux

se trouveraient alors en opposition directe sur la même verticale sans que rien ne les sépare. Evidemment la pièce (s'il s'agit par exemple d'un canon ou d'un pion) est autorisée quand même à se déplacer soit en avant soit en arrière, car ce mouvement ne découvrirait pas les généraux. Certains assimilent cette particularité du général des échecs vietnamiens au mouvement du chariot, qui bat devant lui toute la verticale, mais il ne faut pas oublier que dans ce cas-là, la seule pièce vulnérable à ce mouvement de la tour, est uniquement le général de l'adversaire.

Par conséquent, bien que le général ne sorte jamais du palais il peut faire mat au général ennemi tout seul avec l'appui de la tour (chariot) qui attaquerait directement ce général pendant qu'il garde une autre verticale par sa juxtaposition éventuelle.

Par contre, du fait que le général ne sort jamais du palais, le roque, ce mouvement caractéristique et plutôt irrégulier du roi et de la tour des échecs européens est inconnu au Vietnam. Pat n'existe également pas, étant considéré comme mat.

« Echec perpétuel » aux échecs vietnamiens a la même valeur qu'aux échecs occidentaux, c'est-à-dire qu'il entraîne la nullité de la partie.

En général les parties nulles n'arrivent qu'assez rarement aux joueurs d'échecs vietnamiens, principalement quand toutes les pièces pouvant traverser le fleuve (chariots, canons, chevaux et soldats) sont échangées au début de la partie.

LES MINISTRES (sĩ, 士 ou 仕).

« Le ministre suit le roi et ne sort pas du palais ». Sĩ (仕), le ministre ou fonctionnaire (士), équivaut, nous l'avons déjà vu, au *mantri* des échecs indo-européens à la deuxième époque de leur histoire. Il ne va qu'en diagonale à la longueur d'une case. Il ne quitte pas le palais. Il n'a donc que le choix de quatre places quand il se trouve au centre du palais (e2 ou e9) ; une seule place et pas de choix quand il occupe l'un des quatre coins du palais.

Chaque joueur a deux ministres, l'un placé à droite et l'autre à gauche du général (d1 — f1 et d10 — f10) pour défendre celui-ci.

En Occident, le ministre est devenu la dame ou reine douée d'une puissance formidable : combinant les mouvements de la tour et du fou, elle est la pièce la plus forte du jeu. Au Vietnam, au contraire, c'est la plus faible des pièces, elle ne dure jamais bien longtemps, sauf quand les deux ministres se défendent mutuellement. Ce sont plutôt de simples « gardes de corps du roi » et il semble que tel était le sens du caractère marqué dans les anciens échecs des dynasties Han (漢) en Chine (206 avant - 25 après J.C.).

Sĩ signifiait, paraît-il, en réalité *khu-sĩ*, (區士), ou garde de corps de l'empereur. Et pourtant, les études comparatives de l'histoire des échecs nous obligent à reconnaître dans les deux ministres la dame unique et puissante des échecs occidentaux.

LES ÉLÉPHANTS (*trông*, 象, ou *trông*, 相).

« L'éléphant domine le carré de quatre cases et se déplace aux quatre coins ».

Trông : l'éléphant (象), ou *trông* : le chancelier (相) se place sur la ligne de base à la troisième place à partir du général, soit immédiatement après les ministres (c1 — g1 et c10 — g10). Il va en diagonale et occupe la troisième intersection des lignes, à condition qu'aucune pièce ne lui barre la route.

En d'autres termes, il traverse deux cases s'il trouve la deuxième intersection sur la diagonale inoccupée. Il en était ainsi dans les échecs indo-européens à la seconde période : tandis que notre fou actuel n'est plus limité dans ses déplacements à la troisième case de la diagonale, mais peut circuler sur toute la longueur de celle-ci.

Il faut remarquer, en outre, que l'éléphant, pas plus évidemment que le ministre, ne peut passer le fleuve. Il n'a donc que 7 places sur l'échiquier de chaque côté (c1 — g1 — a3 — e3 — i3 — c5 — g5 et c10 — g10 — a8 — e8 — i8 — c6 — g6). Si l'on réunissait avec des traits ces sept points, on formerait deux losanges ayant un point commun (e3 ou e8).

Les éléphants (chanceliers) sont donc des armes essentiellement défensives qui collaborent avec les ministres pour protéger le général.

Au point de vue historique *trông* au sens d'éléphant est beaucoup plus ancien que *trông*, chancelier. Mais les échecs vietnamiens modernes attribuent presque toujours les 象, éléphants, à un adversaire, et les 相, chanceliers, à l'autre, ce qui sert à distinguer les pièces et nous le verrons aussi, les soldats. Le caractère chinois 象, *siang* signifiant également « image », certains sinisants traduisent *siang k'i* par « Jeu d'images » faisant allusion à une « guerre en miniature », mais nous croyons la traduction « Jeu de l'éléphant » beaucoup plus logique car elle tient compte de l'aspect historique de ce jeu.

LES CHEVAUX (*mã*, 馬)

« Cheval fait un pas, après quoi il tourne brusquement ». *Mã*, le cheval (ou cavalier) occupe la quatrième place de chaque côté du roi sur la ligne de base (b1 — h1 et b10 — h10). Le cheval se déplace exactement comme le cavalier des échecs indo-européens qui franchit d'abord une case horizontalement ou verticalement et ensuite une autre case diagonalement. En tenant compte de ce que les pièces des échecs vietnamiens sont placées sur les intersections des lignes, on peut préciser qu'un cheval franchit d'abord horizontalement ou verticalement la longueur de deux cases et ensuite tourne à angle droit soit à gauche soit à droite sur la longueur d'une case.

C'est une pièce agressive, elle peut traverser le fleuve (qui est compté pour une case) et porter la guerre chez l'ennemi et jusqu'au palais du roi (général) adverse.

Mais le cheval ne peut sauter par-dessus une pièce, ce qui limite considérablement sa puissance, permettant par exemple au général attaqué d'annuler l'échec en interposant entre le cheval et lui-même une pièce quelconque, ce qui suffit à parer l'assaut du cheval. Procédure inconnue aux échecs occidentaux où l'on ne peut jamais couvrir le roi de l'échec d'un cavalier. Deux chevaux peuvent faire mat au général adverse, surtout s'ils sont soutenus par leur général (verticale ouverte). En somme, le cheval des échecs vietnamiens vaut à peu près autant que le canon, comme nous le verrons tout à l'heure.

LES CHARIOTS (xe, 車)

« Le chariot suit la verticale, mais il circule aussi selon l'horizontale (ouest à est) ».

Xe (車), c'est la tour des échecs occidentaux et le *roka* des échecs indiens à la deuxième période de leur histoire. Cette pièce marche en ligne droite en parcourant soit les verticales soit les horizontales. Elle franchit le fleuve (toujours compté pour une case), va en avant, en arrière, à gauche et à droite et n'est limitée que par les lignes de base et la première et la dernière verticales de l'échiquier.

Avec les chevaux, canons et pions, les chariots constituent l'arme offensive de chaque joueur.

Puisque le jeu chinois n'a pas de dame aussi puissante que dans le jeu occidental, le chariot forme donc la pièce la plus forte. Et c'est normal. Comme nos chars de combat, les chariots de guerre (*chiên xe* 戰車) représentaient une arme offensive très dangereuse dans la Chine antique surtout sous les dynasties Tân (Ts'in 秦) et Hán (Han 前漢) (225 avant - 25 après J.C.) quand ils encadraient obligatoirement chaque armée.

Les chariots se placent à la cinquième place du général de chaque côté (aux extrémités gauche et droite de la ligne de base) où ils occupent les intersections des lignes (a1 — i1 et a10 — i10). Tandis que les chevaux (cavaliers) et les canons sont habituellement employés par les Vietnamiens dans le commencement d'une partie, les chariots et les soldats sont extrêmement utiles pour finir le jeu et porter le coup de grâce à l'adversaire déjà épuisé et affaibli. Un chariot vaut presque deux chevaux ou deux canons.

LES CANONS (pháo, 砲)

« Le canon doit être séparé d'une pièce par une autre pour l'attaquer ».

Pháo (礮, ou 砲, ou 炮, ou 砲) canon ou baliste. Ces pièces se trouvent (au nombre de deux de chaque côté) placées symétriquement sur les verticales des chevaux aux points d'intersection avec les horizontales 3 et 8 (b3 — h3 et b8 — h8).

Cette pièce est la plus étonnante pour le joueur d'échec occidental : elle se déplace exactement comme la tour (chariot) — sur les lignes horizontales et verticales — et comme la tour (lorsqu'il s'agit d'un

simple déplacement) elle ne peut sauter au-dessus des pièces sur ces lignes. Cependant, pour capturer une pièce ennemie elle doit avoir obligatoirement une pièce entre elle et celle qu'elle capture. Son « tir » est plutôt celui d'un mortier et elle ne peut menacer le général adverse que dans un cas, lorsqu'une pièce (de n'importe quel camp) se trouve entre elle-même et le général adverse sur la même verticale ou horizontale. Il suffit donc, pour annuler l'échec fait par un canon dans cette circonstance, de retirer la pièce qui s'interpose entre le canon et le général (ce qui suppose évidemment que la pièce intermédiaire soit de votre camp).

Le tir conjugué des deux canons (canons doubles : *song pháo 雙礮*), représente une des plus formidables combinaisons de deux pièces qui puisse exister dans le jeu vietnamien. Effectivement, si le général se trouve sur la même ligne (verticale ou horizontale) qu'un canon adverse et si un deuxième canon est placé sur la même ligne en arrière du premier, de façon que le premier se trouve entre le deuxième canon et le général ennemi, rien ne peut écarter l'échec puisque chaque figure interposée entre le premier canon et le général ennemi mettrait celui-ci sous le tir du premier canon.

En somme, le tir conjugué des canons vietnamiens remplace, pour la puissance, la dame des échecs occidentaux et peut souvent forcer la victoire surtout quand cette batterie est mise sur la verticale du centre « e ». Armes essentiellement offensives, les canons, aux mains d'un joueur habile font échec et mat par des combinaisons inconnues des échecs occidentaux, où cette pièce n'existe pas.

On observe que les anciens auteurs chinois traitant des échecs ne disent rien au sujet des canons, ce qui laisse supposer que cette pièce n'a fait son apparition que plus tard. Ou bien c'est *pháo* (礮 ou 砲) avec la pierre comme radical, et alors il désignerait la baliste, machine à lancer les pierres, très connue de la Chine ancienne. Ou bien c'est *pháo* (炮), notre arme à feu appelée canon (radical : 火, feu). Dans le premier cas, ce serait une copie du *caturanga* indien, remontant peut-être à la dynastie des Han ; dans le second cas, il faudrait placer l'apparition de la pièce vers 1168 de notre ère, date à laquelle l'histoire officielle chinoise signale l'emploi de ces armes à feu dans la lutte contre les Kim (Kin : 金), tribu mandchoue qui envahit le nord de la Chine au XII^e siècle pour fonder le puissant empire d'Or (24).

(24) Certains auteurs chinois croient que le canon a été ajouté au jeu d'échecs déjà existant par Nu Tseng Jou (牛僧儒), premier ministre d'un empereur de la dynastie chinoise des T'ang (618-907).

Ils se basent pour cela sur le livre bouddhique *Notes Historiques sur Bouddha*, 佛祖歷代記載, et situent la parution du canon, comme pièce du jeu d'échecs vers l'an 839 (l'année 己未 de l'ère K'ai Tch'eng 開成) de l'empereur Wen Tsong (文宗) des T'ang.

A noter aussi que tous les savants chinois ayant étudié le développement du Jeu de l'éléphant dans leur pays sont d'accord sur le fait que les échecs chinois de l'époque de la dynastie Nan Song (南宋 1127-1276) ne différaient déjà guère des échecs chinois modernes.

LES CINQ SOLDATS (tốt, 卒)

« Le soldat ne peut avancer que d'un pas. Ayant traversé le fleuve il se déplace transversalement ou en avant, il ne doit jamais reculer ».

Tốt (卒), ou binh (兵), les soldats (pions) au nombre de cinq pour chaque camp se trouvent sur les horizontales 4 et 7 devant les chariots (tours), les éléphants (fous) et le général (roi). Leurs emplacements initiaux s'écrivent donc ainsi : a4 — c4 — e4 — g4 — i4 — et a7 — c7 — e7 — g7 — i7.

Ils avancent d'un pas (jamais, comme on l'a vu, ils ne reculent) ; mais, dès qu'ils ont franchi le fleuve (qui, pour eux, est aussi compté pour une case) ils ont désormais le droit de se déplacer latéralement aussi bien qu'en avant (mais jamais en arrière) toujours d'une case.

Ils capturent exactement comme ils se déplacent ; ainsi la prise « en passant » n'existe pas aux échecs vietnamiens. Par ailleurs, on ne peut pas mener un pion à dame, comme cela se pratique dans les échecs occidentaux ; bien au contraire, il faut éviter dans les échecs vietnamiens d'atteindre avec ses pions la ligne de base ennemie, puisque dans ce cas, le pion ne peut plus s'avancer et ne prendra que sur les côtés. En général les Vietnamiens préfèrent donc conduire leurs pions sur le territoire ennemi et les arrêter une case avant la ligne de base de l'adversaire, où leur puissance est au maximum, car ils peuvent empêcher le général (roi) de chercher refuge hors de la ligne de base.

A ces données techniques, ajoutons quelques remarques pour finir :

Les camps se distinguent par la couleur des pièces, ou plus exactement par la couleur des caractères inscrits sur les tablettes (en bois, mastic, ivoire, etc...) qui forment les pièces des échecs vietnamiens. Les couleurs varient : rouge et noir, jaune et violet, même noir et vert, mais le plus habituellement l'un des camps est marqué en rouge et l'autre en noir ou bleu foncé.

Le plus souvent c'est le joueur qui a les pièces de couleur foncée qui ouvre le jeu et un des manuels d'échecs vietnamiens recommande de donner celles-ci et le trait « au plus jeune des joueurs ».

En Europe on est très strict sur les règles « pièce touchée, pièce à jouer » et « pièce lâchée, pièce jouée ». Les Vietnamiens sont beaucoup plus tolérants, mais il ne faudrait pas en abuser, surtout dans les parties sérieuses.

Disons aussi que l'on joue assez rarement pour de l'argent dans les échecs vietnamiens. Mais il existe pourtant, comme en Chine, une classe de gens qui sont des professionnels jouant aux échecs pour gagner leur vie.

Ces professionnels proposent, en général, de jouer contre eux des parties déjà commencées et paraissant être presque gagnées par un côté. L'amateur tenté par la supériorité apparente du matériel ou de la posi-

tion est invité à continuer, mais perd ensuite, chacune de telles parties dissimulant un piège permettant au professionnel de renverser la situation et de remporter la victoire.

LA PRATIQUE : DEBUTS, DEFENSES ET FINS DE JEUX

Les débuts et fins de jeux attirent naturellement beaucoup d'attention des Vietnamiens, surtout ces dernières, qui présentent souvent des problèmes quand il ne reste que peu de pièces sur l'échiquier.

Malheureusement il n'y a presque pas de manuels de jeu d'échecs en langue vietnamienne et pour toutes questions théoriques on est obligé de se reporter aux ouvrages de langue chinoise, dont certains datent de 1532 (*Le Secret d'un bosquet d'orangers*) ou au classique livre *Pa kiu siang k'i pou* (百局象棋譜) publié pour la première fois en avril 1801.

La littérature échiquéenne chinoise est extrêmement riche, et certains journaux, parfois, consacrent à ce jeu des pages entières.

Pour simplifier le travail du lecteur qui s'intéresserait aux détails du jeu d'échecs vietnamiens, nous citerons désormais les pièces par les noms qui leur correspondent dans le jeu occidental (comme nous venons de le voir, dans notre étude historique). Nous obtiendrons donc les équivalences suivantes :

R	: roi	<i>súy</i> (帥) ou <i>tuóng</i> (將) (général)
D	: dame	<i>st</i> (仕) (ministre)
F	: fou	<i>tuóng</i> (象) ou <i>tuóng</i> (相) (éléphant ou chancelier)
C	: cavalier	<i>mã</i> (馬) (cheval)
T	: tour	<i>xe</i> (車) (chariot)
CAN	:	<i>pháo</i> (砲) (canon)
P	: pion	<i>tôt</i> (卒) ou <i>binh</i> (兵) (soldat)

Nous appellerons « Blancs » avec l'horizontale 1 comme ligne de base, le camp qui ouvre le jeu et « Noirs » avec l'horizontale 10, le camp adverse.

DÉBUTS DE JEU.

Ouverture du canon.

Le début le plus normal est celui du canon (gauche ou droit) placé sur la verticale du centre (e3). L'adversaire riposte d'ordinaire en mettant aussi un de ses canons sur la même ligne extrêmement importante (e8).

Cette lutte pour occuper la verticale du centre est bien compréhensible parce que c'est le point le plus vulnérable de chaque joueur. En plaçant un canon sur cette ligne, l'on oblige le partenaire à défendre le roi en mettant au moins deux pièces sur cette verticale. Ces pièces

[généralement une dame (ministre) et un fou (éléphant)] sont ainsi immobilisées et cessent de protéger les deuxièmes pièces analogues, ce qui affaiblit les flancs ennemis.

Par ailleurs, si l'adversaire préfère se défendre en se découvrant, c'est-à-dire en déplaçant la pièce qui se trouverait éventuellement entre le roi attaqué et le canon ennemi, il courrait le grand danger de se voir attaquer par le second canon adverse.

Comme nous l'avons vu plus haut il n'y a pas de défense normale contre les canons doubles, parce que chaque pièce posée sur cette verticale pour intercepter l'échec du deuxième canon, mettra le roi sous un nouvel échec du premier canon.

La suite normale de l'ouverture du canon-centre est l'avance d'un des cavaliers C b1 — c3 ou C h1 — g3 pour protéger le pion attaqué par le canon adverse (e4). Voir Fig. 12, A.

La tour manœuvre ensuite soit en T i1 — h1, soit en T i1 — i2.

Voici une partie modèle illustrant l'ouverture du canon-centre :

BLANCS		NOIRS
1° Can h3 - e3		1° Can h8 - e8
2° C h1 - g3		2° C h10 - g8
3° T i1 - i2		3° Can b8 - d8
4° T i2 - d2		4° D d10 - e9
5° Can b3 - b7		5° C b10 - c8 (?)
6° Can b7 × e7		6° C g8 × e7
7° Can e3 × e7		7° Can d8 × D d1
8° T d2 - d8		8° Can d1 × C b1
9° T a1 × Can b1		9° T a10 - a8
10° R e1 - d1		10° T i10 - h10
11° T b1 - b10		11° C c8 × T b10
12° T d8 - d10 (échec et mat)		

Autres ouvertures du canon.

a) Canon sur la verticale du fou

Can b3 - c3 ou

Can h3 - g3

L'idée de cette ouverture est d'attaquer le pion c7 ou g7, difficilement défendables.

Les noirs répondent habituellement par

Can b8 - c8 ou

Can h8 - g8

c'est-à-dire en contre-attaquant les pions c4 ou g4 des blancs.

b) Canon sur l'horizontale des pions ennemis

Can b3 - b7 ou

Can h3 - h7

avec l'attaque du pion du centre ennemi.

Les noirs protègent ce pion soit par le cavalier

C h10 - g8 (C b10 - c8)

soit par le canon

Can h8 - h7 (Can b8 - b7)

DÉFENSE

Défense du cavalier dans l'ouverture du canon.

Toutefois sur l'ouverture du canon sur la verticale du centre, l'on peut répondre par la défense du cavalier. Cette défense doit être considérée comme licite et même comme régulière bien qu'elle mène à des parties moins mouvementées et moins passionnantes que la défense du canon.

Voici une partie (Fig. 12, B) commencée par la défense du cavalier, empruntée à un manuel d'échecs chinois publié en 1632. Elle est typique en ce qui concerne l'emploi du canon — arme redoutable des échecs sino-vietnamiens — et nous la citons comme exemple parfait de stratégie de ce jeu :

BLANCS		NOIRS
1° Can h3 - e3		1° C h10 - g8
2° C h1 - g3		2° C b10 - a8
3° T i1 - h1		3° T i10 - h10
4° T h1 - h7		4° g7 - g6
5° e4 - e5		

L'avance du pion du centre est souvent pratiquée dans le cas où l'adversaire n'a pas mis son canon sur la verticale du centre. Le mouvement du pion « e4 » jusqu'à sa rencontre avec le pion ennemi « e7 » et la capture de ce dernier diminue le nombre de pièces sur la ligne du centre et développe ainsi la puissance du canon « Can e3 ».

		5° D f10 - e9
6° C b1 - c3		6° Can h8 - i8
7° T h7 - g8		7° F g10 - e8
8° e5 - e6		8° e7 × e6
9° C c3 - e4		9° Can i8 - i9
10° C e4 - f6		10° Can i9 - g9
11° C f6 × C g8		

Si les noirs 11° Can g9 × T g7 (prennent la tour « g7 » des blancs avec leur canon « g9 ») l'adversaire capturerait la tour noire avec

le cavalier blanc (C g8 × T h10). Après cet échange les blancs auraient gagné un cavalier et devraient remporter la victoire. Evidemment le coup des noirs 10° Can i9 — g9 a été trop faible et ils auraient dû jouer :

11° C f6 × F e8	10° T h10 - g10
12° Can e3 × F e8 (échec)	11° F c10 × C e8
13° Can b3 - e3	12° D e9 - f10 (f8 serait mieux)
14° T g7 - e7 (!)	13° C a8 - b10
15° Can e8 × e6 (échec)	14° C b10 - c8
16° T e7 × D e9 (échec)	15° D d10 - e9
17° T e9 - e10 (échec)	16° R e10 - d10
	17° R d10 - d9

Après le dix-septième coup des noirs, la position des pièces sur l'échiquier est la suivante (Fig. 13, A) :

BLANCS : R e1 - D d1 - D f1 - F c1 - F g1 - C g3 - T a1 - T e10 -
Can e3 - Can e6 - P a4 - c4 - g4 - i4
NOIRS : R d9 - D f10 - C c8 - C g8 - T a10 - T g10 - Can b8 -
Can i9 - P a7 - c7 - g6 - i7

Ayant la maîtrise absolue de la verticale du centre, les blancs peuvent facilement porter le coup de grâce, en lançant à l'attaque leur tour « T a1 ».

18° T a1 - a2	18° C c8 - b10
19° T a2 - d2 (échec)	19° Can b8 - d8
20° Can e6 - d6 (échec)	20° Can d8 × T d2
21° Can e3 - d3 (échec et mat)	

Défense du fou dans l'ouverture du canon.

Cette défense a pour but de consolider la protection de la ligne verticale du centre. Elle est très utile également pour défendre les deux pions c7 et g7. Avec le fou installé à e8, il suffit seulement d'avancer, l'un après l'autre, ces pions pour qu'ils soient sous la protection du fou (c6 et g6). Par ailleurs, le fou placé à e8 est protégé lui-même par l'autre fou ce qui rend l'attaque contre lui assez difficile.

Ci-dessous nous citons une partie — empruntée au manuel que nous venons de mentionner — pour donner un aperçu de la façon dont les Vietnamiens brisent la résistance de deux fous combinés en obligeant le roi (général) ennemi à quitter cet abri, ce qui le rend plus vulnérable.

BLANCS	NOIRS
1° Can h3 - e3	1° F c10 - e8
2° C h1 - g3	2° C b10 - d9
3° T i1 - i2	3° C h10 - i8
4° T i2 - f2	4° T i10 - h10
5° T f2 - f9	

Il faut toujours se rappeler que le fou aux échecs vietnamiens ne peut ni se déplacer ni capturer une pièce si, entre lui et l'endroit en question se trouve une pièce quelconque.

C'est pourquoi la tour placée entre deux fous à « f9 » les empêche de se défendre mutuellement.

6° Can e3 × e7 (échec)		5° C d9 - f8
7° Can b3 - f3		6° D d10 - e9

Les blancs prêts à faire le mat par la prise de la dame « f10 » par la tour « f9 » (protégée par le canon « f3 »), les noirs n'ont pas intérêt à avancer leur cavalier C f8 à « g6 » parce que, dans ce cas, les blancs prendraient la dame « f10 » par le canon « f3 » et menaceraient avec ce dernier deux tours ennemies simultanément. Ainsi les noirs jouent le roi

8° T a1 - a3		7° R e10 - d10
		8° Can h8 - h7

pour forcer l'échange des canons

9° T a3 - d3 (échec)		9° Can b8 - d8
----------------------	--	----------------

Maintenant les blancs font le mat en 4 coups (problème) (Fig. 13, B) :

BLANCS : R e1 - D d1 - D f1 - F c1 - F g1 - C b1 - C g3 - T d3 -
T f9 - Can e7 - Can f3 - P a4 - c4 - e4 - g4 - i4

NOIRS : R d10 - D e9 - D f10 - F e8 - F g10 - C f8 - C i8 -
T a10 - T h10 - Can d8 - Can h7 - P a7 - c7 - g7 - i7

Solution :

10° T d3 × Can d8 (échec)		10° D e9 × d8
11° T f9 - d9 (échec)		11° R d10 × T d9
12° Can f3 - d3 (échec)		12° D d8 - e9
13° Can e7 - d7 (échec et mat)		

NOTATION VIËTNAMIENNE DU JEU D'ÉCHECS.

Les Occidentaux qui s'intéresseraient au jeu d'échecs vietnamien et qui essaieraient de consulter les ouvrages indigènes se heurteront à une notation spéciale assez compliquée empruntée aux ouvrages chinois.

Cette notation archaïque parue en Chine il y a plus de 300 ans présente de nombreux inconvénients. Elle ressemble un peu à la notation anglaise dite descriptive des échecs occidentaux.

En effet, elle est double, car les lignes horizontales (de 1 à 10) et les lignes verticales (de 1 à 9) sont comptées à part pour chaque adversaire.

Cette règle oblige les Vietnamiens à distinguer les mouvements des pièces de chaque joueur par rapport à sa ligne de base.

Il existe trois dénominations pour ces mouvements :

1° *Tấn* (進) : « avancer » ou « pénétrer dans le camp ennemi ».

Les manuels sino-vietnamiens qualifient *tấn* comme « se diriger vers l'adversaire ».

2° *Thôi* (退) : lit. « reculer », est le mouvement contraire à *tấn* expliqué comme « se diriger vers soi-même ».

Ces deux termes servent à désigner les mouvements sur le plan vertical. Ainsi l'expression *xe 1 tấn 5* signifie que la tour (chariot) se trouvant à la première verticale (à la droite du joueur) se déplace verticalement en avançant jusqu'à la 5^e intersection à compter de celle qu'elle occupe.

3° *Bình* (平) : lit. « se déplacer sur le même niveau », est le mouvement latéral sur le plan horizontal. Ainsi l'expression *bình* sert à indiquer le déplacement horizontal de la pièce (tour, canon, roi ou pion) entre les verticales dont celle de droite porte le N° 1, celle d'extrémité gauche porte le N° 9.

Dans le mouvement horizontal, à l'opposé des mouvements vertical et oblique (cavalier, dame, fou) les chiffres marquent les numéros des verticales et non le nombre des intersections à parcourir.

Par exemple l'expression *pháo 2 bình 5* veut dire que le canon se trouvant sur la deuxième ligne verticale de la droite du joueur se déplace sur la verticale du centre.

Malgré le caractère compliqué et purement conventionnel de cette notation les amateurs d'échecs vietnamiens doivent la connaître car elle ouvre la porte menant aussi à une vaste littérature échiquéenne en langue chinoise.

Ci-dessous deux parties d'échecs vietnamiens données dans le livre *Cờ tướng Việt-Nam*, en notation sino-vietnamienne, accompagnée d'une transcription algébrique occidentale adaptée aux échecs chinois par l'auteur de cet ouvrage en 1945.

I. — DÉFENSE DES DEUX CAVALIERS

Notation sino-vietnamienne				Notation algébrique			
BLANCS		NOIRS		BLANCS		NOIRS	
1°	<i>Pháo 2 bình 5</i>	5	1° <i>Mã 2 tấn 3</i>	3	1° Can h3 - e3	1°	C b10 - c8
2°	<i>Mã 2 tấn 3</i>	3	2° <i>Mã 8 tấn 9</i>	9	2° C h1 - g3	2°	C h10 - i8
3°	<i>Xe 1 bình 2</i>	2	3° <i>Xe 9 bình 8</i>	8	3° T i1 - h1	3°	T i10 - h10
4°	<i>Tốt 5 tấn 1</i>	1	4° <i>Pháo 8 bình 5</i>	5	4° e4 - e5	4°	Can h8 - e8
5°	<i>Xe 2 tấn 9</i> (<i>ăn xe</i>)	9	5° <i>Mã 9 thối 8</i> (<i>ăn xe</i>)	8	5° T h1 × Th10	5°	C i8 × Th10
6°	<i>Mã 8 tấn 7</i> (<i>vọt tốt</i>)	7	6° <i>Pháo 5 tấn 3</i> (<i>vọt tốt</i>)	3	6° C b1 - c3	6°	Can e8 × e5 (échec)

Le canon noir sur la verticale du centre prend le pion blanc sur la même ligne et fait un échec au roi blanc.

Notation sino-vietnamienne		Notation algébrique	
BLANCS	NOIRS	BLANCS	NOIRS
7° Mã 7 tấn 5	7° Pháo 5 tấn 2 (vợt pháo)	7° C c3 - e4	7° Can e5 × Can e3
Echange des canons			
8° Tượng 7 tấn 5 (ăn pháo)	8° Tốt 3 tấn 1	8° F c1 × Can e3	8° c7 - c6
9° Tốt 7 tấn 1	9° Tượng 3 tấn 5	9° c4 - c5	9° F c10 - e8
10° Xe 9 bình 7	10° Tốt 3 tấn 1 (ăn tốt)	10° T a1 - c1	10° c6 × c5
Le pion noir traverse la rivière et prend le pion blanc.			
11° Xe 7 tấn 4 (ăn tốt)	11° Mã 3 thối 5	11° T c1 × c5	11° C c8 - e9
Si les noirs essaient de protéger le cavalier par la tour a10-c10 les blancs riposteraient par le canon b3-c3.			
12° Xe 7 tấn 4	12° Xe 1 bình 3	12° T c5 - c9	12° T a10 - c10
13° Xe 7 bình 8	13° Pháo 2 bình 1	13° T c9 - b9	13° Can b8 - a8
14° Mã 5 tấn 7	14° Xe 3 tấn 4	14° C e4 - c5	14° T c10 - c6
15° Xe 8 bình 6	15° Mã 5 tấn 7	15° T b9 - d9	15° C e9 - g8
16° Mã 3 tấn 5	16° Sĩ 4 tấn 5	16° C g3 - e4	16° D d10 - e9
17° Pháo 8 bình 7	17° Xe 3 bình 2	17° Can b3 - c3	17° T c6 - b6
18° Mã 7 tấn 6	18° Xe 2 thối 1	18° C c5 - d7	18° T b6 - b7
19° Mã 6 tấn 7	19° Xe 2 thối 2	19° C d7 - c9	19° T b7 - b9
A noter qu'il n'y a pas d'échec au roi noir car la tour blanche s'interpose entre le cavalier blanc et le roi noir.			
20° Mã 5 tấn 6	20° Pháo 1 thối 1	20° C e4 - d6	20° Can a8 - a9
21° Xe 6 tấn 1	21° Tượng 5 bình 4 (ăn xe)	21° T d9 - d10 (échec double)	21° R e10 × d10
22° Pháo 7 bình 6	22° Sĩ 5 tấn 4	22° Can c3 - d3 (échec)	22° D e9 - d8
23° Mã 6 tấn 8	23° Sĩ 4 thối 5	23° C d6 - b7 (échec)	23° D d8 - e9
24° Mã 8 tấn 6	24° (tiên thắng)	24° C b7 - d8	(échec et mat !)

Les blancs gagnent.

En effet (voir Fig. 14, A) le roi noir attaqué par le « canon d3 » à l'aide du « cavalier d8 » ne peut pas prendre cette dernière pièce avec sa « dame e9 », car il y aurait toujours une pièce entre lui et le canon et l'échec serait toujours valable. Il ne peut pas se réfugier à « e10 », car cette intersection des lignes est battue par le « cavalier c9 ».

Mat très élégant en raison du sacrifice de la tour blanche au 21° coup.

DÉFENSE DU CANON DU CENTRE

TIÊN		HẬU		BLANCS		NOIRS	
1° Pháo 2 bình	5	1° Pháo 8 bình	5	1° Can h3 - e3	1° Can h8 - e8	1° Can h8 - e8	
2° Mã 2 tấn	3	2° Mã 8 tấn	7	2° Ch1 - g3	2° Ch10 - g8	2° Ch10 - g8	
3° Xe 1 tấn	1	3° Xe 9 bình	8	3° T11 - i2	3° T10 - h10	3° T10 - h10	
4° Xe 1 bình	6	4° Xe 8 tấn	6	4° T12 - d2	4° Th10 - h4	4° Th10 - h4	
5° Xe 6 tấn	7	5° Mã 2 tấn	1	5° Td2 - d9	5° Cb10 - a8	5° Cb10 - a8	
6° Xe 9 tấn	1	6° Pháo 2 tấn	7	6° T a1 - a2	6° Can b8 × Cb1	6° Can b8 × Cb1	
		(ăn ngựa)		« Canon b8 » prend le « cavalier b1 ».			
7° Pháo 8 tấn	5	7° Xe 8 thời	4	7° Can b3 - b8	7° Th4 - h8	7° Th4 - h8	
8° Xe 6 bình	3	8° Xe 1 bình	2	8° Td9 - g9	8° T a10 - b10	8° T a10 - b10	
9° Pháo 8 bình	3	9° Tượng 7 tấn	9	9° Can b8 × Cg8	9° Fg10 - i8	9° Fg10 - i8	
		(ăn ngựa)		Les noirs retirent leur fou pour empêcher le canon blanc de le prendre avec échec et de s'installer sur leur ligne de base.			
10° Pháo 5 tấn	4	10° Sĩ 4 tấn	5	10° Can e3 × e7	10° D d10 - e9	10° D d10 - e9	
		(ăn tột)		(échec)			
				Peu recommandable serait 10°/D f10 — e9 à cause du Can g8 × F i8 avec menace de mat : T g9 — g10 †.			
11° Xe 9 bình	6	11° Xe 2 tấn	4	11° T a2 - d2	11° T b10 - b6	11° T b10 - b6	
12° Xe 6 tấn	7	12° Xe 2 bình	5	12° T d2 - d9	12° T b6 - e6	12° T b6 - e6	
				Les noirs cherchent à se libérer de la pression du canon ennemi sur la verticale du centre.			
13° Pháo 3 bình	1	13° Xe 5 thời	1	13° Can g8 × F i8	13° T e6 × Can e7	13° T e6 × Can e7	
		(ăn tượng)					
14° Pháo 1 tấn	2	14° Xe 8 thời	2	14° Can i8 - i10	14° Th8 - h10	14° Th8 - h10	
		(ăn pháo)		(échec)			
15° Xe 3 bình	5	15° (hậu thua)		15° T g9 × D e9	(échec et mat !)		
		(ăn sĩ)					

Les noirs perdent la partie.

Le « canon i10 » immobilise la « dame f10 » et les noirs n'ont aucun autre moyen pour parer l'attaque contre leur roi.

FINS DE PARTIE.

Les finales jouissent d'une énorme popularité en Chine et au Viêt-Nam. Paraissant souvent artificielles, elles sont néanmoins extrêmement utiles, surtout pour le débutant, car leur connaissance permet d'utiliser plus judicieusement les pièces aux moments les plus critiques et de faire pencher la balance en sa faveur en cas de matériel égal et de situation équilibrée.

Les recueils de fins de partie sont très nombreux en caractères chinois et les finales données dans le célèbre livre classique des *Cent parties d'échecs* sont connues de la plupart des joueurs.

Les noms des études et des problèmes sont le plus souvent empruntés à l'histoire ancienne surtout à la période des dynasties Ts'in et Han.

Il est regrettable de constater que ce genre de littérature échiquienne est presque inexistant en *quốc-ngữ*, mais cela n'empêche pas les amateurs et professionnels vietnamiens de ce jeu de connaître par cœur quelques jolies fins de parties ou beaux problèmes.

Voici quelques finales instructives, bien caractéristiques pour les échecs sino-vietnamiens :

a) Fin de partie tirée de l'ancien manuel *Annales des cent parties d'échecs* où elle figure sous le titre *Sept Sages traversent la Muraille* (Fig. 14, B) :

BLANCS : R e1 - D e2 - D f1 - F e3 - F g1 - T b8 - T b9 - C a6 -
Can a10 - Can e7 - P c5 - P g8
NOIRS : R d10 - D e9 - D f10 - F e8 - F g10 - T h2 - Can c2 -
Can h1 - P d2 - P f2

Les blancs (dont la position semble désespérée) commencent et gagnent.

BLANCS		NOIRS
1° Xe 8 bình 6 (T b8 - d8 échec)		1° Sĩ 5 tấn 4 (ăn xe) (D e9 × T d8)
2° Xe 8 tấn 1 (T b9 - b10 échec)		2° Tượng 5 thời 3 (F e8 - c10)
3° Xe 8 bình 7 (ăn tượng) (T b10 × F c10 échec)		3° Tướng 4 tấn 1 (R d10 - d9)
4° Mã 9 tấn 8 (C a6 - b8 échec)		4° Tướng 4 bình 5 (R d9 - e9)
5° Xe 7 bình 5 (T c10 - e10 échec)		

Si le roi noir prenait la tour (R e9 × T e10), les blancs joueraient leur cavalier C b8 à c10 et le roi noir serait mat (attaqué par le canon — Can a10), il ne peut pas sortir de l'horizontale 10 parce que la place « e9 » serait attaquée par le cavalier « C c10 ». D'autre part le canon noir « Can c2 » ne peut pas prendre le cavalier « C c10 », car cela ne protégerait pas le roi noir de l'échec (il y aura toujours une pièce — « C c10 » ou « Can c10 » — entre le canon blanc « Can a10 » et le roi noir).

Cette position est tellement caractéristique pour les échecs vietnamiens que nous la donnerons ci-dessous à nos lecteurs (Fig. 15, A) :

Evidemment le roi noir ne peut pas prendre la tour qui l'attaque et doit quitter la verticale « e » en jouant.

BLANCS		NOIRS
6° Tốt 3 tấn 1 (P g8 - g9 échec)		5° Tướng 5 bình 6 (R e9 - f9)
7° Mã 8 thời 6 (C b8 - d7)		6° Tướng 6 tấn 1 (R f9 - f8)

Ce serait pour les noirs aller au suicide que d'attaquer le roi blanc avec un des pions « d2 — e2 » ou « f2 — e2 », car les blancs prendraient le pion qui apparaîtrait sur la verticale « e » avec le canon « Can e7 × e2 », ce qui démasquerait l'échec du cavalier « C d7 » et le roi noir serait mat.

Le mieux, pour les noirs, serait de jouer le ministre (dame) « D d8 » pour donner à leur roi une case où il pourrait se protéger de l'attaque éventuelle du cavalier « C d7 ».

BLANCS		NOIRS
8° Xe 5 thòi 1 (ăn sĩ) (T e10 × D e9)		7° Sĩ 4 thòi 5 (D d8 - e9)
9° Pháo 9 bình 5 (Can a10 - e10)		8° Sĩ 6 tân 5 (ăn xe) (D f10 × T e9)
10° Pháo 5 tân 2 (Can e7 - e9 échec et mat par le cavalier d7).		9° Sĩ 5 tân 4 (D e9 - d8)

b) Fin de partie moderne (mat en 6 coups) : deux cavaliers et un canon contre une tour et un pion sur l'avant-dernière horizontale (Fig. 15, B) :

BLANCS : R e1 - Can d5 - C c7 - C e8
 NOIRS : R e10 - D e9 - D f10 - T b4 - P d2

Les blancs (menacés de mat par T b4 — b1) commencent et gagnent.

BLANCS		NOIRS
1° Mã 5 tân 7 (C e8 - c9 †)		1° Tướng 5 bình 4 (R e10 - d10)
2° Mã 7 thòi 6 (C c9 - d7 †)		2° Tướng 4 bình 5 (R d10 - e10)
3° Mã 6 tân 4 (C d7 - f8 †)		

La dame « D e9 » ne peut pas prendre le cavalier car ce coup mettrait en opposition sur la même verticale les deux rois sans que rien ne les sépare. Ainsi cette dame est « clouée » et le roi noir doit jouer à nouveau.

4° Mã 7 tân 6 (C c7 - d9 †)		3° Tướng 5 bình 4 (R e10 - d10)
5° Mã 6 tân 8 (C d9 - b10 †)		4° Sĩ 5 tân 4 (D e9 - d8)
6° Mã 8 thòi 7 (C b10 - c8 ‡)		5° Sĩ 4 thòi 5 (D d8 - e9)

Victoire élégante remportée grâce aux manœuvres très précises des cavaliers blancs.

c) Fin de partie : un canon et un pion gagnent contre deux fous et deux dames (Fig. 16, A) :

BLANCS : R e1 - Can e4 - P d8
 NOIRS : R e10 - D d10 - D f10 - F g6 - F g10

Les blancs font mat malgré la faiblesse relative de leurs moyens d'attaque et la présence de quatre « gardes de corps » aux côtés du roi noir.

BLANCS		NOIRS
1° <i>Tôt</i> 6 <i>tân</i> 1 (P d8 - d9)		1° <i>Tượng</i> 7 <i>tân</i> 9 (F g10 - i8)

En effet, le roi et les dames noirs étant immobilisés par le coup précédent, il ne reste aux noirs que de jouer un des fous sur i8.

2° <i>Tướng</i> 5 <i>bình</i> 6 (R e1 - d1)		2° <i>Tượng</i> 9 <i>thôi</i> 7 (F i8 - g10)
3° <i>Pháo</i> 5 <i>bình</i> 8 (Can e4 - b4)		3° <i>Si</i> 4 <i>tân</i> 5 (D d10 - e9)
4° <i>Tướng</i> 6 <i>bình</i> 5 (R d1 - e1)		4° <i>Tượng</i> 7 <i>tân</i> 9 (F g10 - i8)
5° <i>Pháo</i> 8 <i>bình</i> 3 (Can b4 - g4)		5° <i>Tượng</i> 7 <i>thôi</i> 5 (F g6 - e8)
6° <i>Pháo</i> 3 <i>bình</i> 5 (Can g4 - e4)		

Position idéale pour le canon blanc, car il « cloue » deux pièces ennemies.

7° <i>Tướng</i> 5 <i>bình</i> 6 (R e1 - d1)		6° <i>Tượng</i> 9 <i>thôi</i> 7 (F i8 - g10)
8° <i>Tôt</i> 6 <i>tân</i> 1 (P d9 - d10 ‡)		7° <i>Tượng</i> 7 <i>tân</i> 9 (F g10 - i8)

d) Fin de partie : un cavalier et un pion font mat profitant de la mauvaise position de la tour ennemie (Fig. 16, B) :

BLANCS : R e2 - C a7 - P b9
NOIRS : R d10 - T e10 - D e9 - D f10 - P c3 - P f3

Les blancs sont menacés eux-mêmes de mat par l'échec à la découverte D e9 - f8 ‡.

Voici comment ils forcent le gain :

BLANCS		NOIRS
1° <i>Mã</i> 9 <i>tân</i> 7 (C a7 - c8 †)		1° <i>Tướng</i> 4 <i>tân</i> 1 (R d10 - d9)
2° <i>Mã</i> 7 <i>thôi</i> 5 (C c8 - e7 †)		2° <i>Tướng</i> 4 <i>tân</i> 1 (R d9 - d8)
3° <i>Mã</i> 5 <i>thôi</i> 7 (C e7 - c6 †)		3° <i>Tướng</i> 4 <i>thôi</i> 1 (R d8 - d9)
4° <i>Tôt</i> 8 <i>bình</i> 7 (P b9 - c9 †)		4° <i>Tướng</i> 4 <i>thôi</i> 1 (R d9 - d10)
5° <i>Mã</i> 7 <i>tân</i> 5 (C c6 - e7)		5° <i>Si</i> 5 <i>tân</i> 4 (D e9 - d8)
6° <i>Tôt</i> 7 <i>bình</i> 6 (P c9 - d9 ‡)		

« Mat étouffé ».

*
* *

BIBLIOGRAPHIE : LE JEU D'ECHECS SINO-VIETNAMIEN

De Ludis Orientalibus Libri duo, Quorum prior est duabus partibus, Viz. I, Historia Shahiludii Latine Deinde 2, Historia Shahiludii Heb. Lat. Per TRES JUDAEOS. Liber posterior continet Historiam reliquorum ludorum Orientis. (Dans le vol. II du *Syntagma* de HYDE, 1767. Ce recueil avait déjà paru en un vol. pet. in-8° : Oxonii, e theatro Sheldoniano M. DC XCIV).

Historia Nerdiludii, hoc est dicere, Trunenlorum ; cum quibusdam aliis Arabum, Persarum, Indorum, Chinensium, & alia rum Gentium Ludis... Item Explicatio amplissimi Chinensium Ludi, qui eorum Politiam et modum perveniendi ad Dignitates in Aulâ Regiâ exponit et egregio ac peramplo Sehemate repraesentat. (De Nerdiludio Chinensium, pp. 261-263. De Ludo Promotionis Mandarinorum, pp. 265-287. Dans la Syntagma, de HYDE, vol. II, Oxford, 1767).

P. DUHALDE, *La Description de la Chine*, éd. de la Haye, t. II, pp. 739-741.

Explication sur le Jeu d'échecs chinois (dans l'éd. de Philadelphie du Voy. de Van BRAAM, vol. II, p. 423, avec une planche).

An Inquiry into the Ancient Greek Game, supposed to have been invented by Palamedes, antecedent to the siege of Troy : with reasons for believing the same to have been known from remote antiquity in China, and progressively improved into the Chinese, Indian, Persian, and European Chess. Also, two dissertations : I. On the Athenian Skirophoria ; II. On the mystical meaning of the bough and umbrella, in the skiran rites. London, printed by W. Bulmer and Co. Cleveland-row, St. Jame's, for T. Becket, Pall Mall 1801, in-4°, XVI-169 pp.

On the Burma Game of Chess : compared with the Indian, Chinese and Persian Game of the same denomination. By the late Captain Hiram COX. Communicated in a letter from him to J.H. HARRINGTON Esq. (Asiat. Res., vol. VII, 1801, n° XX, pp. 486-511).

Invenire, — The Indian Game of Chess, by Sir William JONES, Président of the Asiatic Society of Bengal, *And the Burma Game of Chess compared with the Indian, Chinese, and Persian Games*, by Captain Hiram COX. (Reprinted from *Asiatic Researches*. Privately printed for the Aungervyle Society, Edinburgh, 1883, in-8°, 30 pp. (Tiré à 150 exemplaires — Fait partie de la seconde série des *Aungervyle Society Reprints*).

BAZIN donne dans la partie de *La Chine Moderne*, pp. 655-656, une description d'un échiquier chinois reproduite du *Palamède*, *Revue mensuelle des échecs et autres jeux*, 15 décembre 1842, 2^e série, pp. 281-282 (Article de M. Joseph LAVALLÉE, à qui M. Stanislas Julien avait fourni plusieurs renseignements).

Chess in England and China (Articles de H.A. KENNEDY, Henry W. HENFREY, etc..., dans le vol. VII, 4th Ser. des *Notes and Queries* de Londres).

Chinese Chess, *China Mail*, June 29th, 1865. Réimp. dans le *Ch. and Jap. Rep.*, déc. 1865, pp. 580-585.

A short Sketch of the Chinese Game of Chess, called Kh'e also called Seangkh'e, to distinguish it from Weikh'e another game played by the Chinese, by H.G. HOLLINGWORTH. Read October 13th, 1866, *Journ. N.C. B.R. Asiat. Soc., N.S.*, n° III, déc. 1866, Art. VIII, pp. 107-112.

The Chinese Game of Chess as compared with that practised by Western Nations, by K. HIMLY Esq., *ibid.*, n° VI, 1869-70, Art. VI, pp. 105-121.

Das Schachspiel der chinesen, Von D^r K. HIMLY, mit 1 lithog. Taf., *Zeit. D.M.G.*, XXIV, 1870, pp. 172-177.

Das Japanische Schachspiel, Von. K. HIMLY, mit einer Tafel, *ibid.*, XXXIII, 1879, pp. 672-679.

Anmerkungen in Bezugung auf das Schach und andere Brettspiele, Von K. HIMLY, *ibid.*, XLI, pp. 461-484.

Schach und Kurrierspiel, STRÖBEEK und MORGENLAND — *Separat Abdruck aus der Halberstädter Zeitung und Intelligenz blatt.*, Halberstadt, C. Doelle & Sohn, in-8°, 16 pp. (Sig. : Karl HIMLY) — *Karl Himly. Nécrologie*, par Henri CORDIER, *T'oung Pao*, Ser. II, vol. V, N° 5, déc. 1904, pp. 624-625. (Né à Hanovre, 4 déc. 1836 ; mort à Wiesbaden. 1^{er} juin 1904. Cf. *Bull. Ecole française Ext.-Orient*, vol. IV, fasc. 3, 1904, p. 789).

Das Schachspiel der Chinesen, von D^r O. Von MOLLENDORFF, *Mitt. Deutsch. Ges. Nat. u. Völk. Ostasiens*, bd. II, pp. 11-18.

E. IRWIN, *Account of the game of Chess as played by the Chinese*, *Roy. Irish Acad. Trans.*, V, 5.

Wei ch'i, or the Chinese Game of War, by H.A. GILES, *Temple Bar.*, Jan. 1877.

Chess in China, by E.H. PARKER, *China Review*, XVIII, n° 1, pp. 54-55.

Notes on the Chinese Game of Chess, by H.F.W. HOLT, Esq., *Sec. R.A.S., Journ. R. As. Soc.*, vol. XVII, N.S., Art. XIV, July 1885, pp. 352-365.

Chinese Chess, by Z. VOLPICELLI, *Journ. C.B.R.A.S.*, XXII, N.S. n° 3, 1888, pp. 248-284.

Wei-ch'i, by Z. VOLPICELLI, *ibid.*, XXVI, N.S., n° 1, 1891-92, pp. 80-107.

Games ancient and Oriental and how to play them, Being the Games of the Ancient Egyptians, the Hiera Gramme of the Greeks, the Ludus Latrunculorum of the Roman and the Oriental Games of Chess, Draughts, Backgammon and Magic Square, by Edward FALKENER, London, Longmans, 1892, in-8°, IV + 366 pp. (*Chinese Chess*, pp. 143-154. *Japanese Chess*, pp. 155-176. *Burmese Chess*, pp. 177-190. *Siamese Chess*, pp. 191-195).

Chinese Chess, *N.C. Herald*, 1892, dec. 23 à 30 ; 1893, jan. 6, 13, 20, 27, feb. 3, 10, 16, etc.

A Manual of Chinese Chess, by H.W. WILKINSON, B.A. Shanghai, printed at the North China Herald Office, 1893, gr. in-8°, 3 ff. n. p., 1 tit., etc... + 44 pp. à 2 col., 1 f. d'errata.

Geschichte und Litteratur des Schachspiels, von Antonius van der LINDE, Bertin, Julius Springer, 1874, 2 vol., gr. in-8°.

Chess and Playing cards. Catalogue of games and implements for divination exhibited by the United States National Museum in connection with the Department of Archaeology and Paleontology of the University of Pennsylvania at the Cotton States and International Exposition. Atlanta, Georgia, 1895, by Stewart CULIN, *Ann. Rep. Smithsonian Inst.*, 1896., U.S. Nat. Mus. par G. SCHLEGEL.

The game of Khanhoo, by W.H. WILKINSON, B.A. Entered at Stationers Hall, London, Charles Goodall, 1891, in-32, 31 pp.

Le jeu d'échecs chinois (en russe), par Léon A. SLOBODCHIKOFF, *Messenger de l'Asie*, vol. LIII, 1925, Kharbine, *Bull. de la Société des Orientalistes Russes*.

Bibliotheca Sinica, par Henri CORDIER, vol. II, Paris, 1905-6, col. 1450-62, et vol. V, 3984-3985.

Le jeu d'échecs des Chinois, par Léon A. SLOBODCHIKOFF, *Bulletin de l'Université L'Aurore*, Série III, tome VI, n° 1, pp. 1-40, Changhai, 1945.

Cờ tướng Việt-Nam, (*Le jeu d'échecs vietnamiens*) (en vietnamien) par NGUYỄN THANH HÔI et THAI SANH BINH dit NGAY, Saigon, 1949, 43 pp.

Echecs annamites, anonyme, *Revue Indochinoise*, 30 juin 1908, pp. 911-918.

Passe-temps et jeux indochinois, par Ant. BRÉBION, *Revue Indochinoise*, 1911, pp. 499-509.

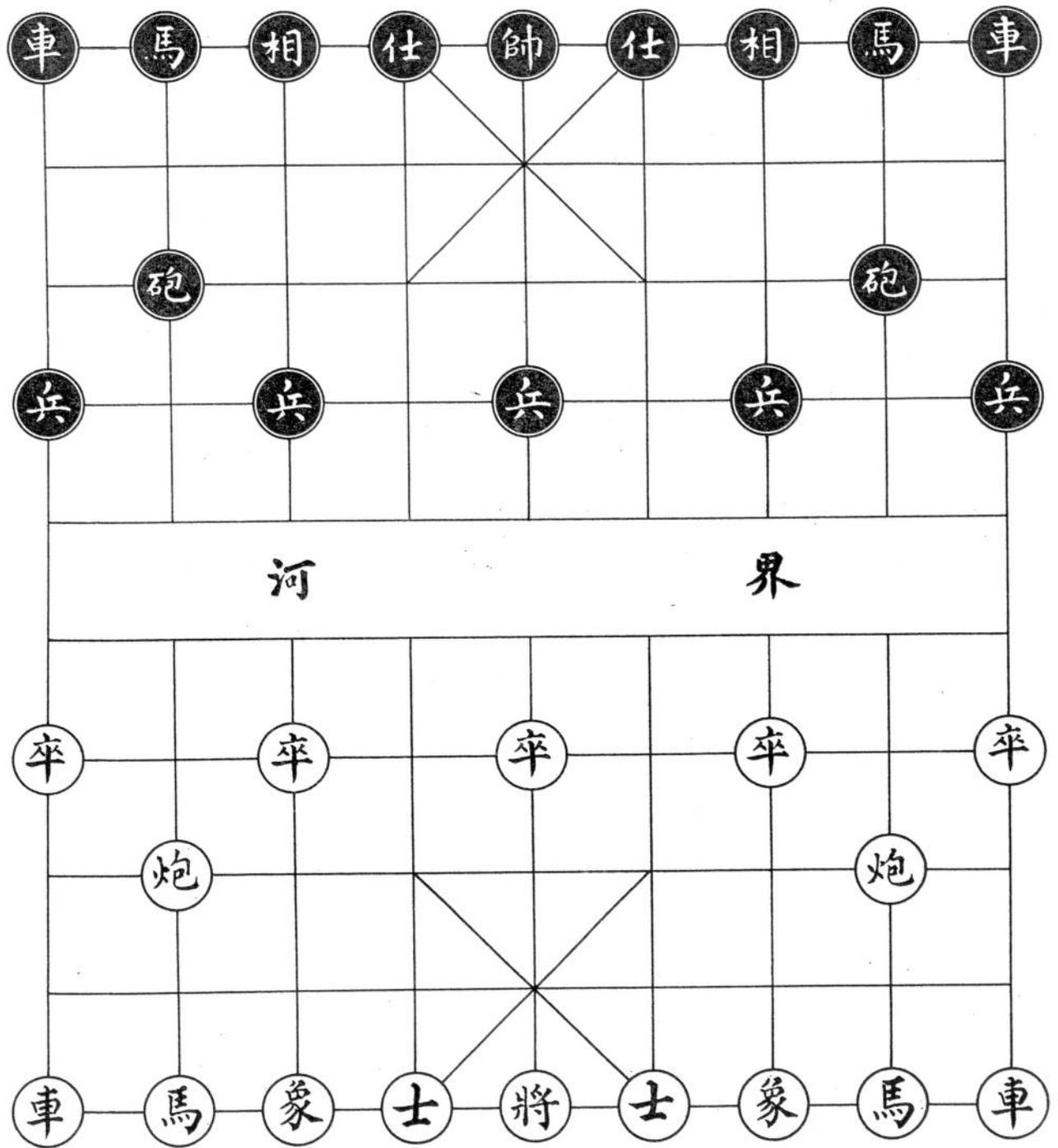


Fig. 9. — L'échiquier du cờ tướng

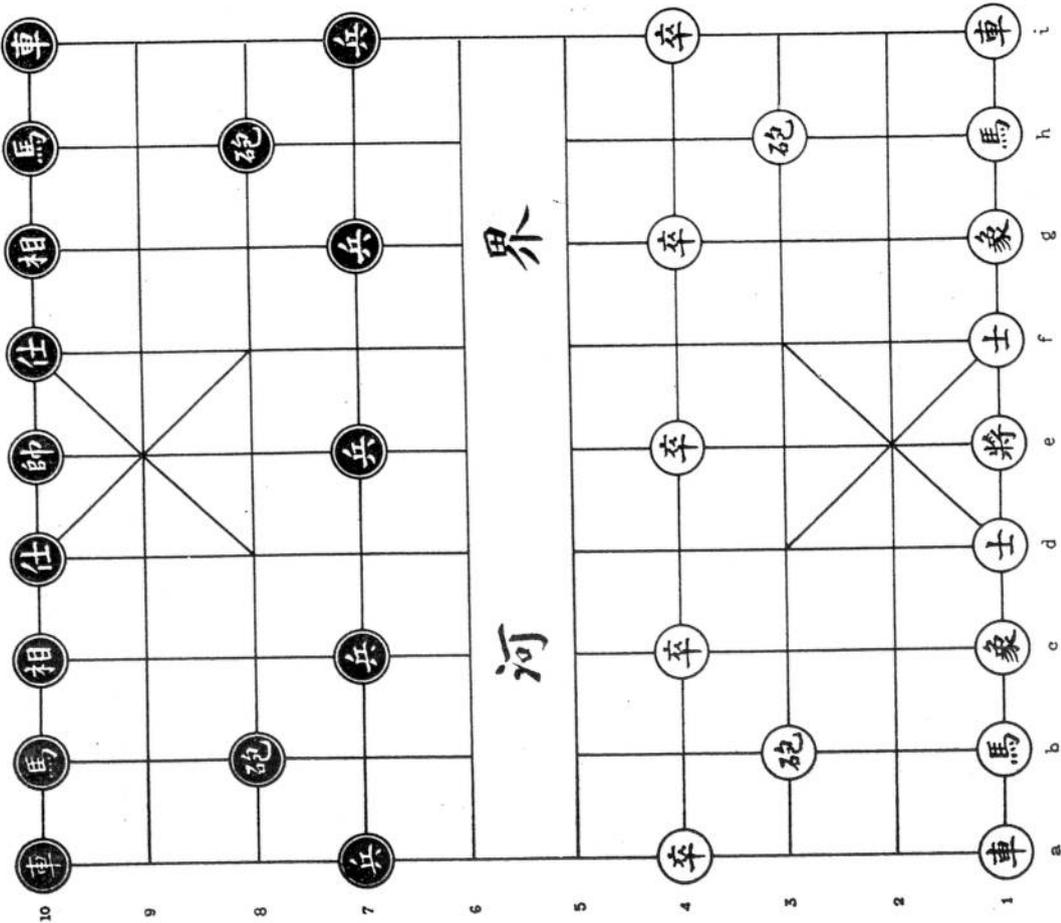
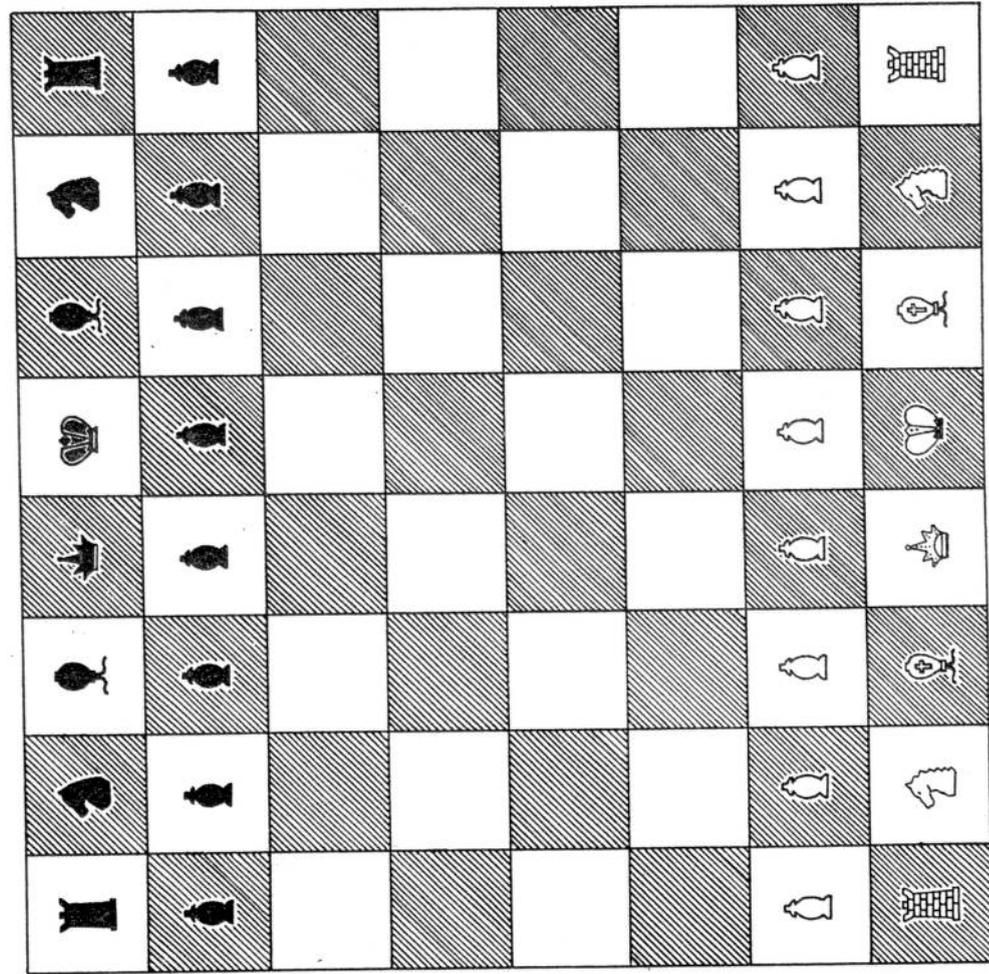


Fig. 10. — L'échiquier du cờ tướng et l'échiquier européen

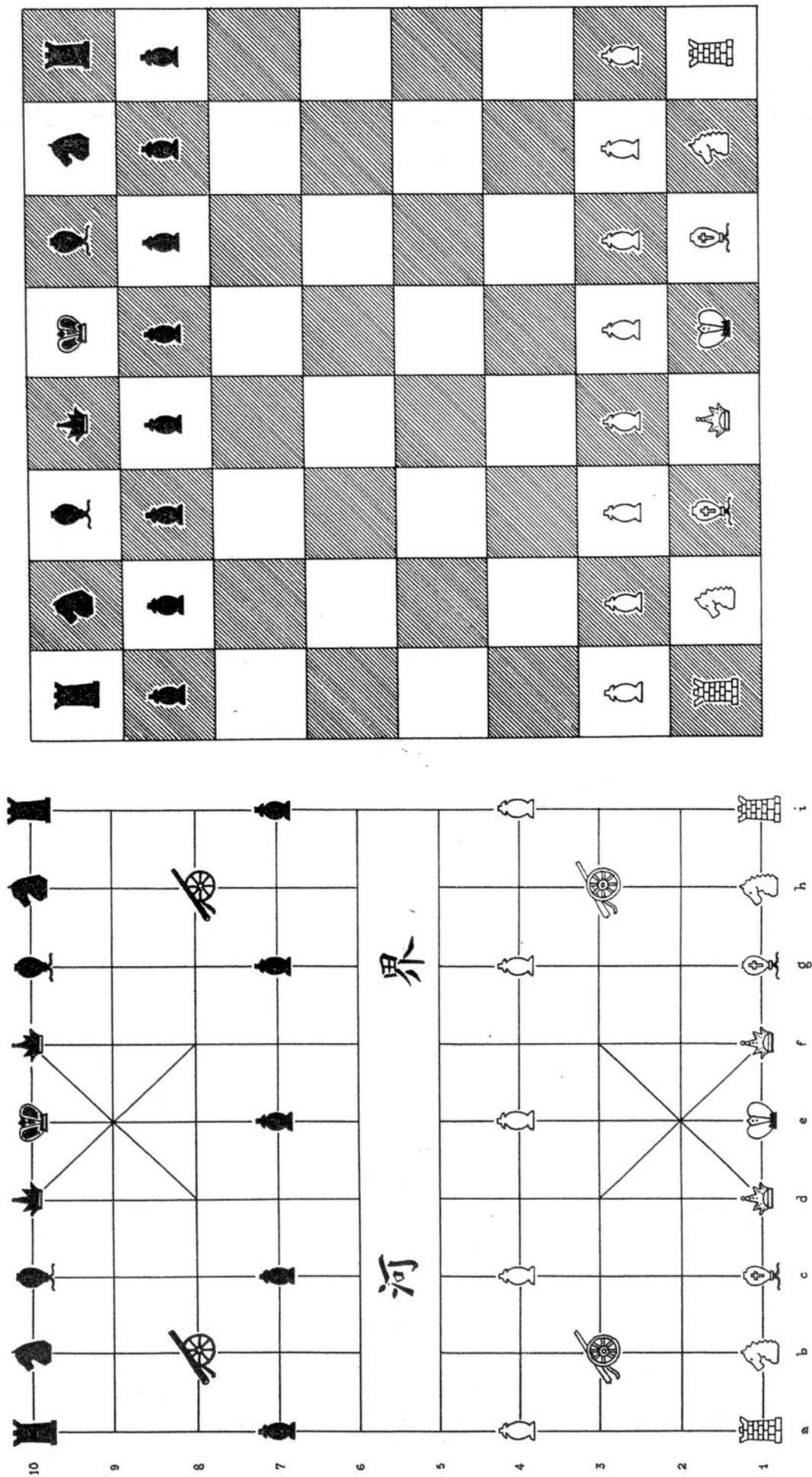
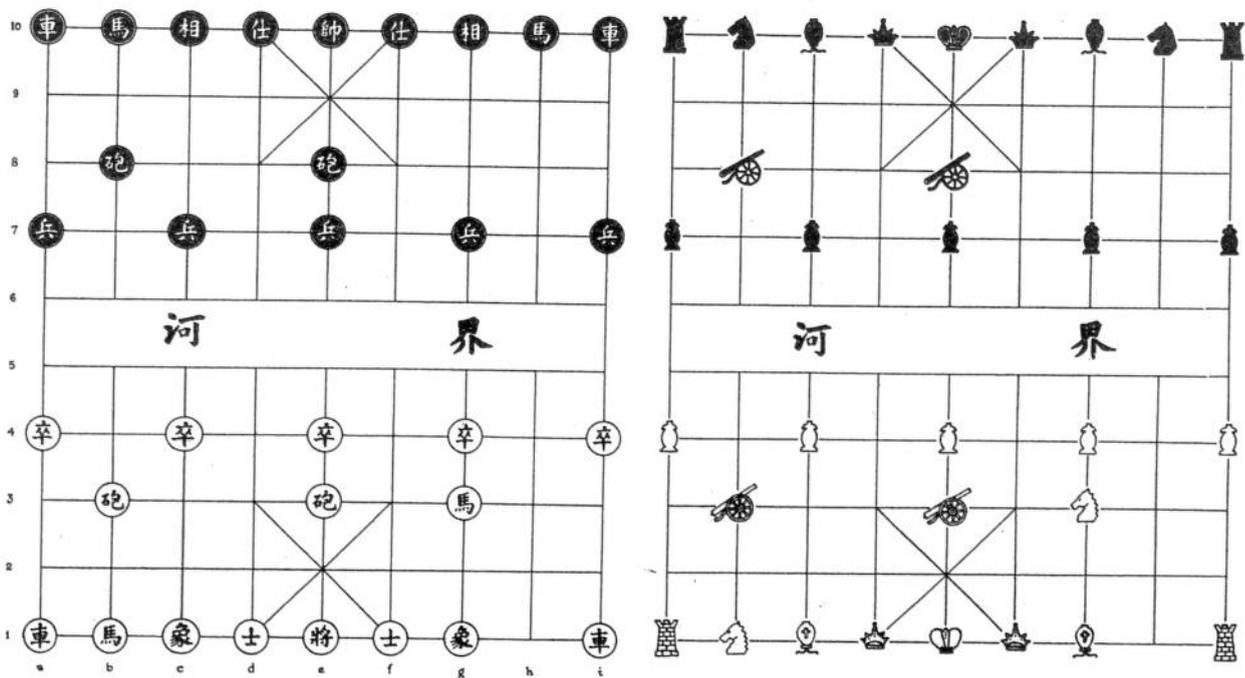
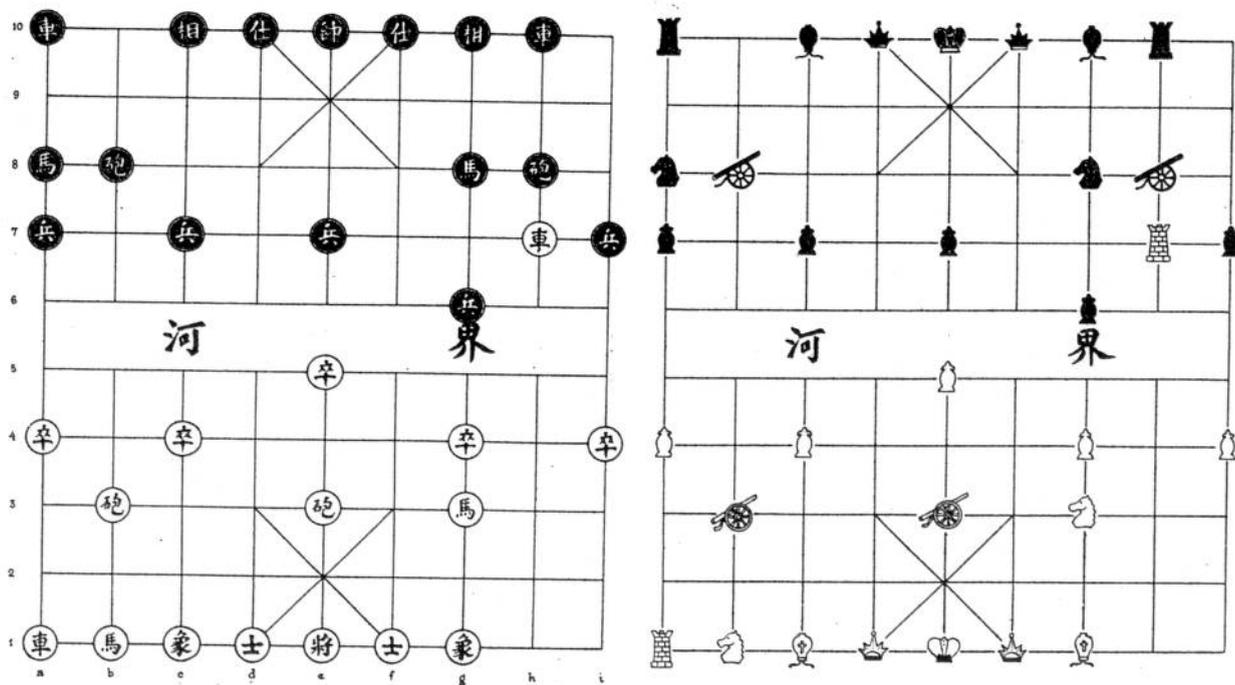


Fig. 11. — L'échiquier du cờ tướng et l'échiquier européen

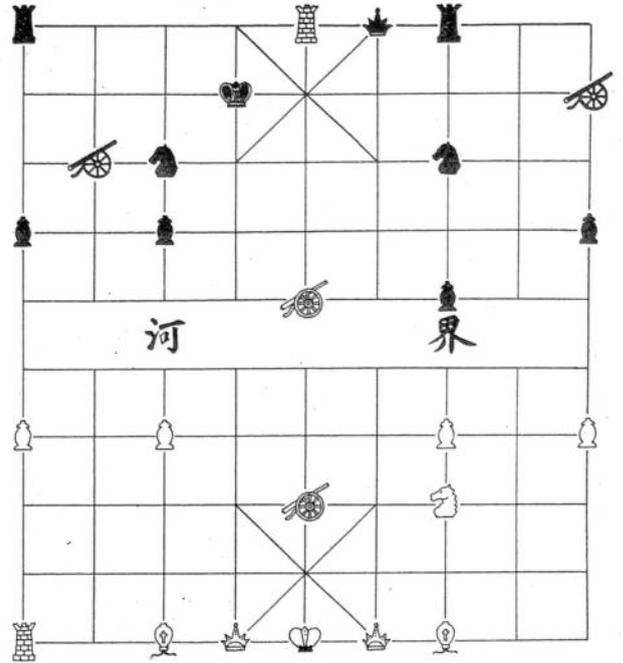
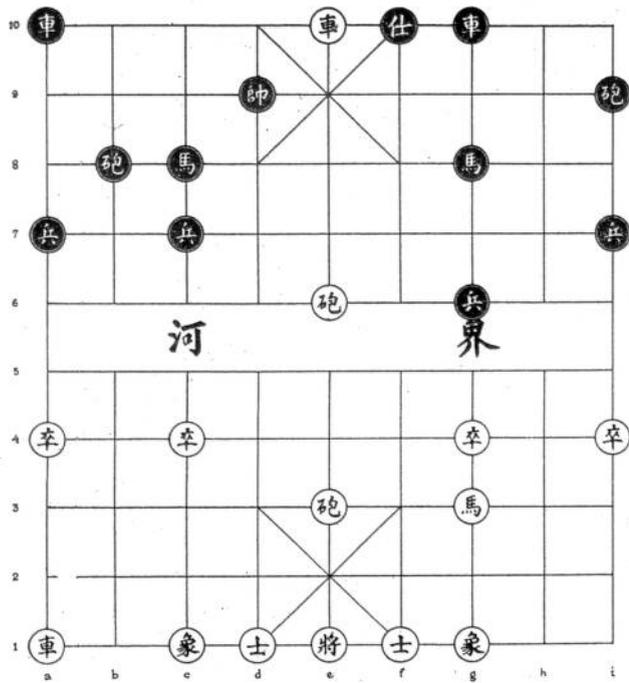


A : Exemple de débuts de jeu : ouverture du canon

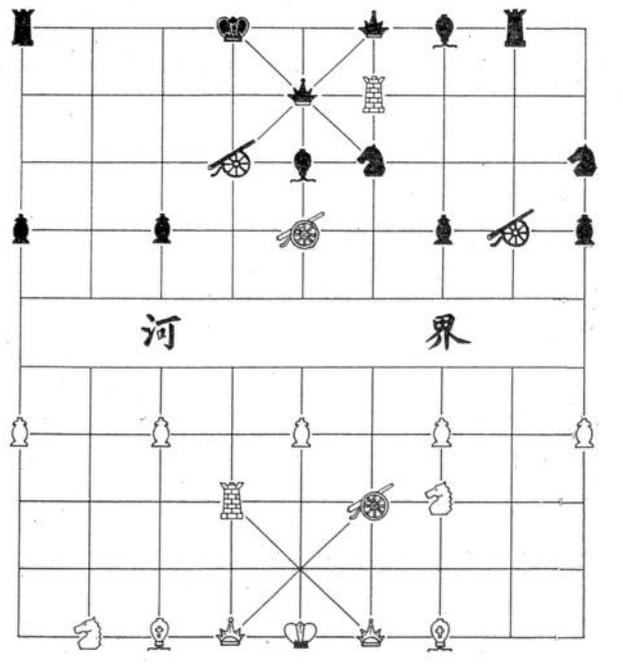
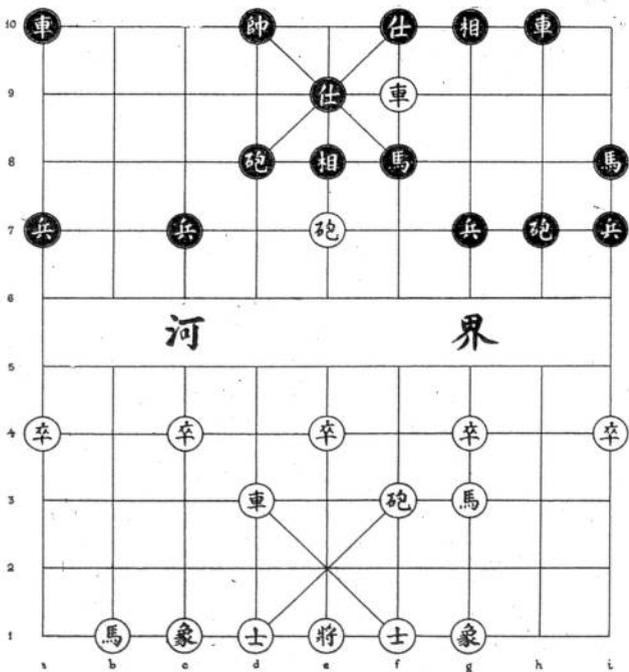


B : Exemple de défense : défense du cavalier dans l'ouverture du canon

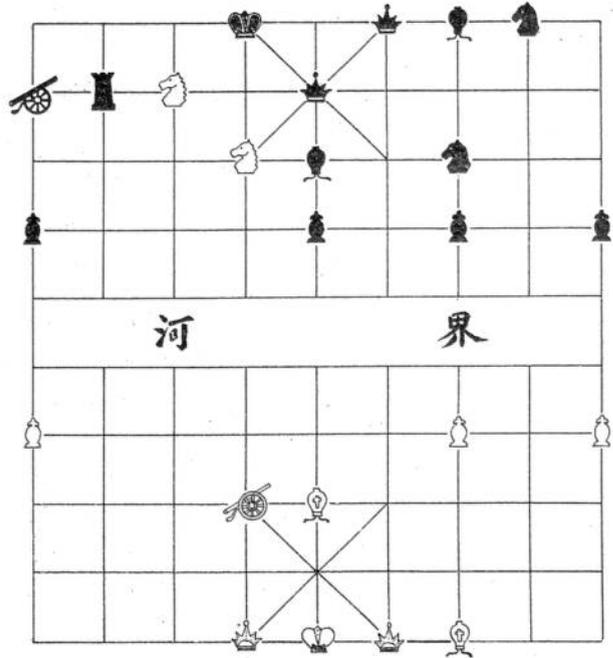
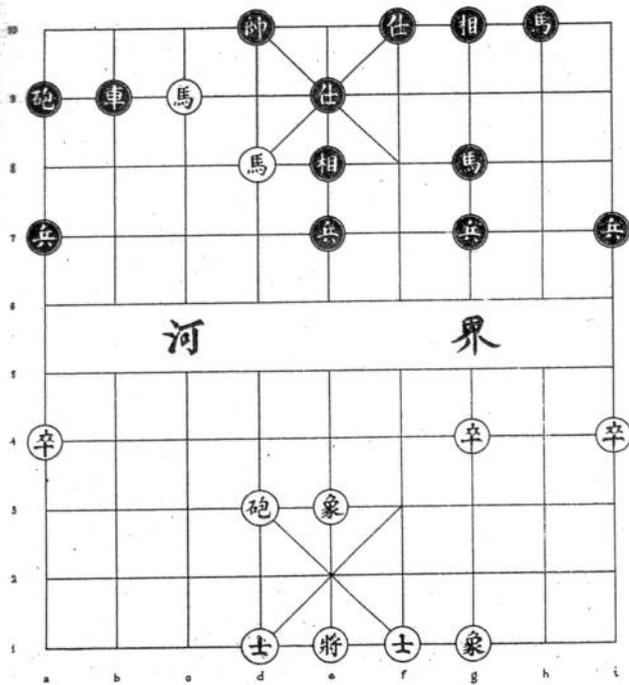
Fig. 12.



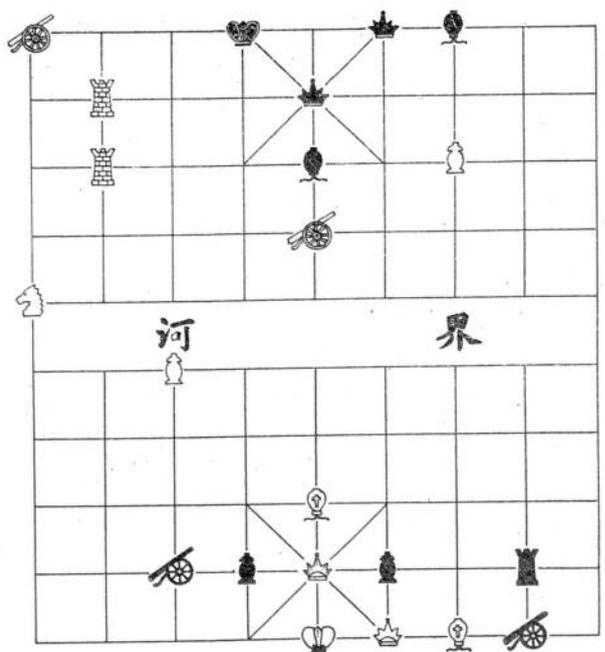
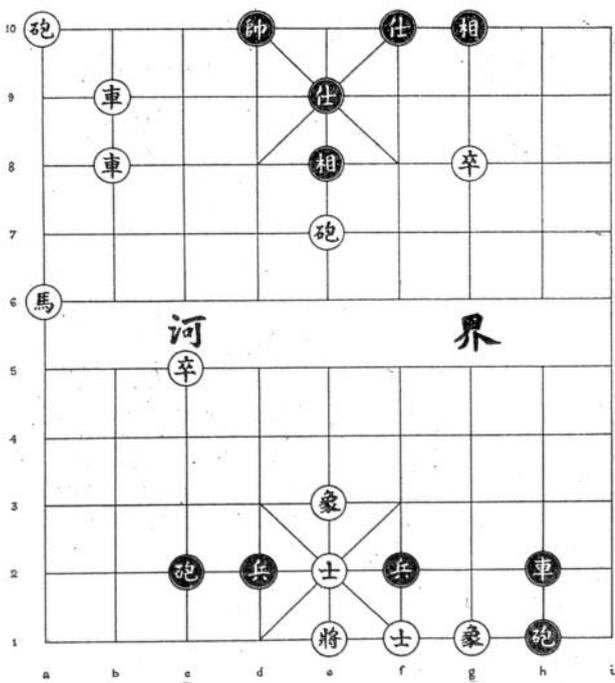
A : Exemple de partie commencée par la défense du cavalier



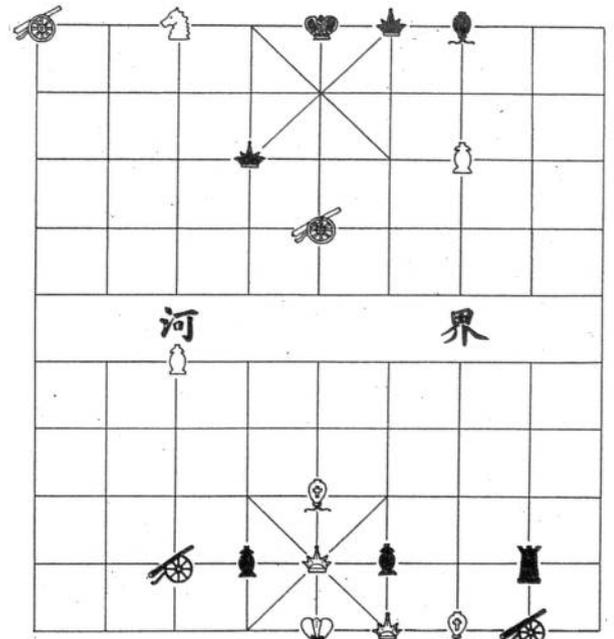
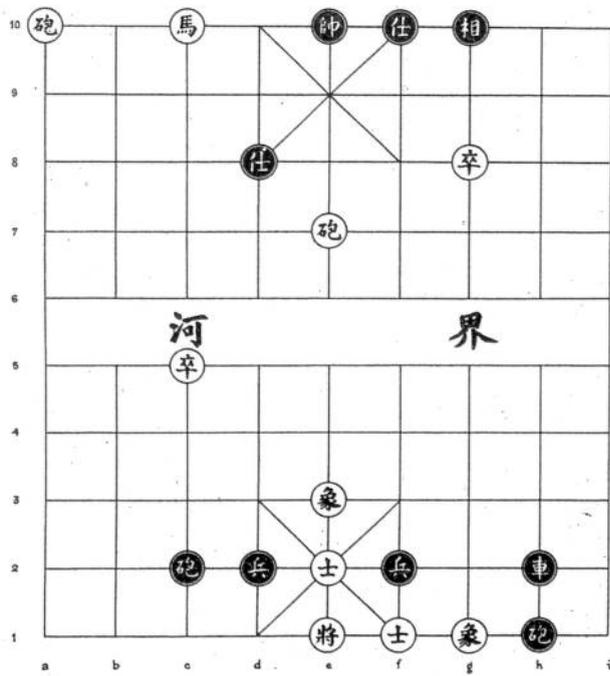
B : Exemple de partie commencée par l'ouverture du canon et la défense du fou



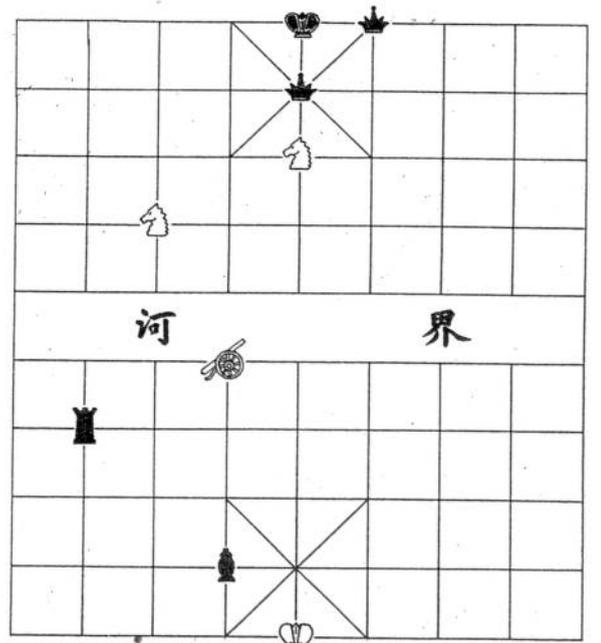
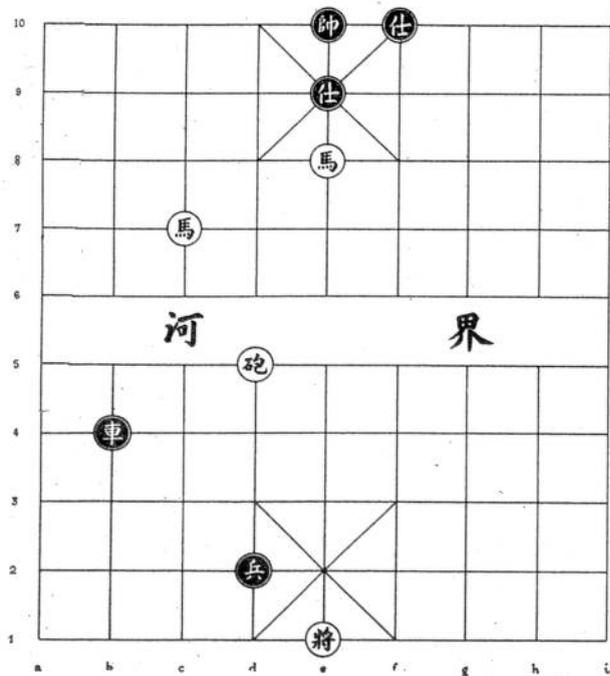
A : Exemple de partie : les blancs gagnent



B : Fin de partie dite : *Sept Sages traversent la muraille*, tirée des *Annales des cent parties*

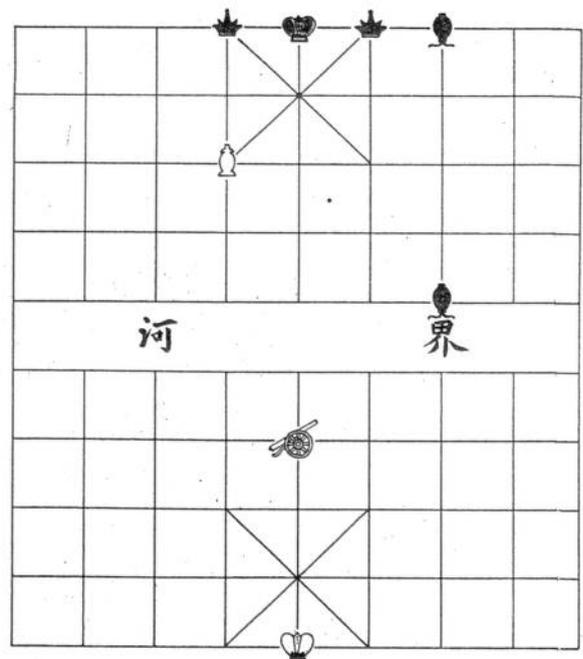
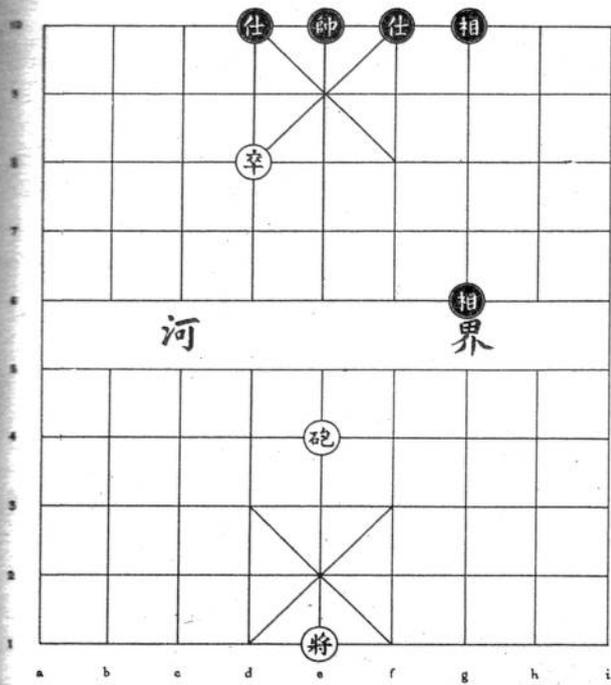


A : Fin de partie dite : Sept Sages traversent la muraille ; 2^e phase

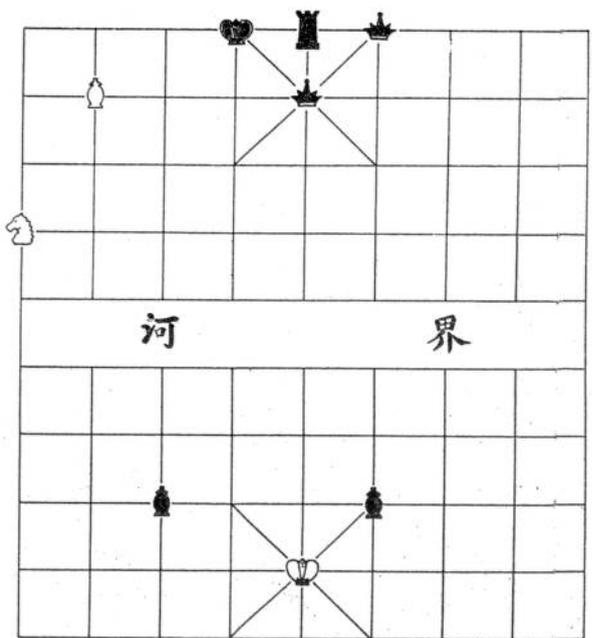
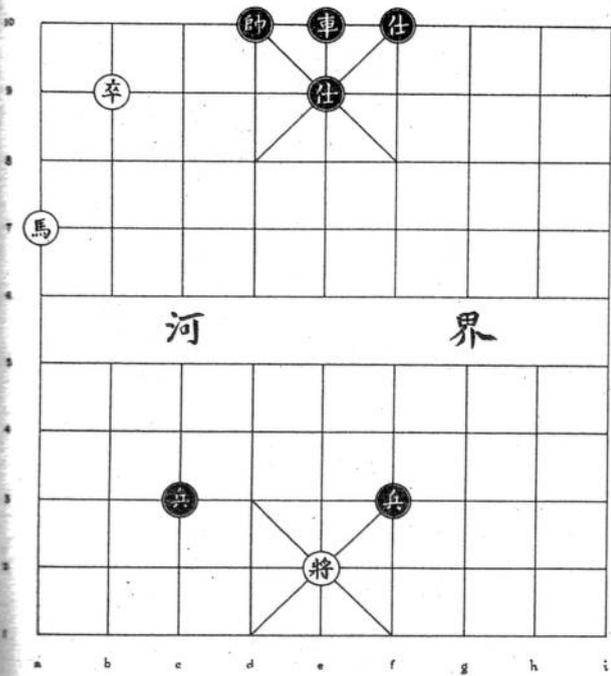


B : Fin de partie moderne : mat en 6 coups

Fig. 15.



A : Fin de partie : un canon et un pion gagnent contre deux fous et deux dames



B : Fin de partie : un cavalier et un pion font mat

Fig. 16.