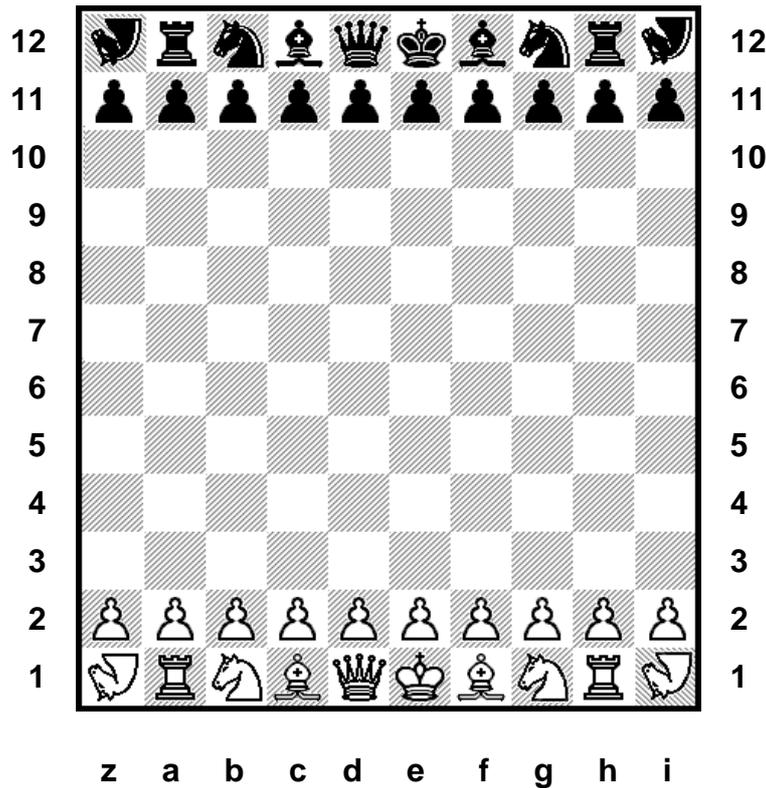


UNE PARTIE D'ANTHOLOGIE AU JEU D'ÉCHECS LÉOPARDINÉ



NOTE : dans la position de départ (diagramme ci-dessus), ce ne sont pas des cavaliers qui sont aux quatre coins du « léopardier », mais des léopards. **Le léopard est un bondisseur cumulant les possibilités du zèbre et de la girafe.**

Rappel pour les ignares, lourdauds et autres béotiens :

- le zèbre est le bondisseur (3,2) [ou (2,3), ce qui est la même chose].
- la girafe est le bondisseur (4,1) [ou (1,4), ce qui est la même chose].

Par conséquent le léopard peut aussi se définir ainsi :

- placé sur une case au centre d'un carré de 9 x 9, il peut aller sur **toute case de couleur opposée et inaccessible à la fois au cavalier (8 cases exclues), à la tour (8 cases exclues), et à l'antilope (8 cases exclues)**. Ces cases sont au nombre de : $\{[(9 \times 9) - 1] / 2\} - (8 \times 3) = 16$.

Ce sont les 8 cases accessibles au zèbre + les 8 cases accessibles à la girafe. Compris, ou faut-il que je recommence ?

Que dites-vous ?

Est-ce que l'antilope est bien le bondisseur (4,3) alias (3,4) ?

Mais oui, bien sûr ! (ah ! Comprennent vite, mais faut leur expliquer longtemps !)

Reporter : Pierre-Antoine CATHIGNOL, né le samedi 3 décembre 1949, au Mans (Sarthe) [France].
Adresse : 8 rue Auger, à Clermont-Ferrand (63100) [France].

Qu'est-ce que le jeu d'échecs léopardiné (en abrégé : « échecs léopardinés ») ?

Son origine est controversée. Selon les uns, ce jeu nous viendrait des Indes, selon les autres il serait l'œuvre d'un seul homme, **un fabuleux et très modeste génie**, répondant au nom de П.-А. КАТИНЬОЛЬ, d'origine hélas indéterminée.

Ce qui est certain, c'est qu'il est apparu pour la première fois en France le vendredi 11 juin 2004, à Clermont-près-Gergovie. Et que sa popularisation dans « l'Europe des vingt-cinq » eut lieu le vendredi 25 juin 2004, à Chamalières-sur-Tiretaine.

Rappel des principales règles du jeu

Ce sont à peu près les mêmes que celles des « échecs communs », jeu encore assez populaire au début du XXI^e siècle :

Principaux points communs :

- 1°) On ne doit pas commencer à jouer son coup tant que l'adversaire n'a pas appuyé sur la pendule.
- 2°) On ne doit pas appuyer sur la pendule avant d'avoir replacé toutes les pièces qu'on a renversées.
- 3°) On doit positionner la pièce remplaçant un pion promu avant d'appuyer (délicatement) sur la pendule.
- 4°) On doit jouer avec une seule main.
- 5°) Avec une seule main, on doit jouer.
- 6°) On ne peut appuyer (délicatement) sur la pendule qu'après avoir replacé toutes les pièces qu'on a renversées et, éventuellement, remplacé un pion promu par la pièce de promotion.
- 7°) Tant que l'adversaire n'a pas appuyé sur la pendule, on ne doit pas commencer à jouer son coup.

Principaux points différents :

- 1°) On joue sur un « **léopardier** », sorte de damier comprenant dix colonnes et douze traverses, soit au total 120 cases.
 - 2°) Un pion peut avancer de deux, trois ou quatre cases, s'il se trouve sur sa traverse de départ.
 - La prise en passant existe au niveau des traverses N°1, N°2 ou N°3 de l'avancée du pion ainsi capturé.
 - La promotion en léopard est évidemment possible.
 - A noter que la promotion en pièce de couleur adverse est autorisée.
 - 3°) **Il existe 5 roques différents**, tous notés par le coup du roi. La tour concernée par le roque **est jouée après le roi** (de la même main) et elle est positionnée **en d1** si le roque s'effectue côté aile dame, **en f1** si le roi va en g1 (c'est le « petit roque »), **en e1** si le roi va en i1. Les cases d'aboutissement du roi et de la tour doivent être vides, ainsi que les cases intermédiaires. On a donc :
 - A) trois roques côté aile dame :** Re1-z1 (zèdroque), Re1-b1 (béroque) et Re1-c1 (céroque) : **la tour a1 vient en d1.**
 - B) deux roques côté aile roi :** Re1-i1 (iroque) : **la tour h1 vient en e1.**
Re1-g1 (géroque ou « petit roque ») : **la tour h1 vient en f1.**
- Note :** le mot « léopard » vient du latin « leo » (lion) et « pardus » (panthère), d'où la notation :LP.

Valeur des différentes pièces

Les spécialistes ne sont pas tous d'accord entre eux. Rappelons, à toutes fins utiles, l'estimation qu'en donna le mystérieux **П.-А. КАТИНЬОЛЬ**, en son temps. Soit (en prenant le pion pour unité) :

- | | | | |
|-----------------|-----------|----------------------------------|-----------------|
| - le cavalier : | 3 pions. | Différence « Fou - Cavalier » : | petite qualité. |
| - le fou : | 4 pions. | Différence « Tour - Fou » : | qualité. |
| - le léopard : | 5 pions. | Différence « Tour - Cavalier » : | grande qualité. |
| - la tour : | 6 pions. | | |
| - la dame : | 11 pions. | | |

Les « **qualités léopardines** » sont de trois sortes :

- | | | |
|------------------------------------|---------------------------------------|-------------------------|
| <u>A) Les « léopardinantes » :</u> | - Différence « Léopard - Cavalier » : | qualité léopardorée. |
| | - Différence « Léopard - Fou » : | qualité léopardentée. |
| <u>B) La « léopardinée » :</u> | - Différence « Tour - Léopard » : | qualité léopardentelée. |

CHAMPIONNAT DU MONDE D'ÉCHECS LÉOPARDINÉS (Chamalières, 11 juin 2258) : PARTIE DÉCISIVE

J'ai déjà assisté à des parties d'échecs étonnantes tout au long de ma vie, mais cette quarante-douzième et dernière partie du championnat d'échecs léopardinés qui consacra l'indiscutable supériorité du très jeune Pablo MORFIĆ (douze ans) sur son adversaire de toujours (et néanmoins ami) le marquis de BRUNSVIQUE-IZOARD (quarante-douze ans) restera longtemps dans ma mémoire.

Je rappelle tout d'abord les conditions du match : le premier arrivé à douze victoires devenait automatiquement champion du monde, les nulles ne comptant pas.

Le score final fut sans appel : (+12, =40, -0), en faveur du jeune Pablo MORFIĆ (né le 23 janvier 2246).

Voici donc maintenant, bienheureux lecteur, le texte intégral de cette partie d'anthologie, qui opposa, sous mes yeux admiratifs, les deux meilleurs joueurs de la planète.

La partie débuta ainsi :

1.c2-c6, c11-c7. 2.Cb1-c3, Cb12-c10.

C'est le début « **Pablo-Ollier** », du nom d'un **immense champion** du **XXI^e** siècle, qui, selon la « Référence Suprême » que fut en son temps le mystérieux П.-А. КАТИНЬОЛЬ, serait probablement même devenu le premier **champion du monde du noble jeu d'échecs léopardiné**, s'il s'était suffisamment préparé pour ce titre, et non pour celui des vulgaires « échecs communs », hélas alors encore trop en vogue en son temps.

Mais revenons à la partie. A ce stade, la théorie recommande **3.Cg1-f3** ou bien **3.g2-g3**, mais déjà le bouillant Pablo MORFIĆ s'impatientait, et préféra innover ; la suite fut donc :

3.Cc3-d5, b11-b8. 4.b2-b6, Cc10-d8. 5.b6xc7, b8xc7. 6.Cd5xc7, Cd8xc6.

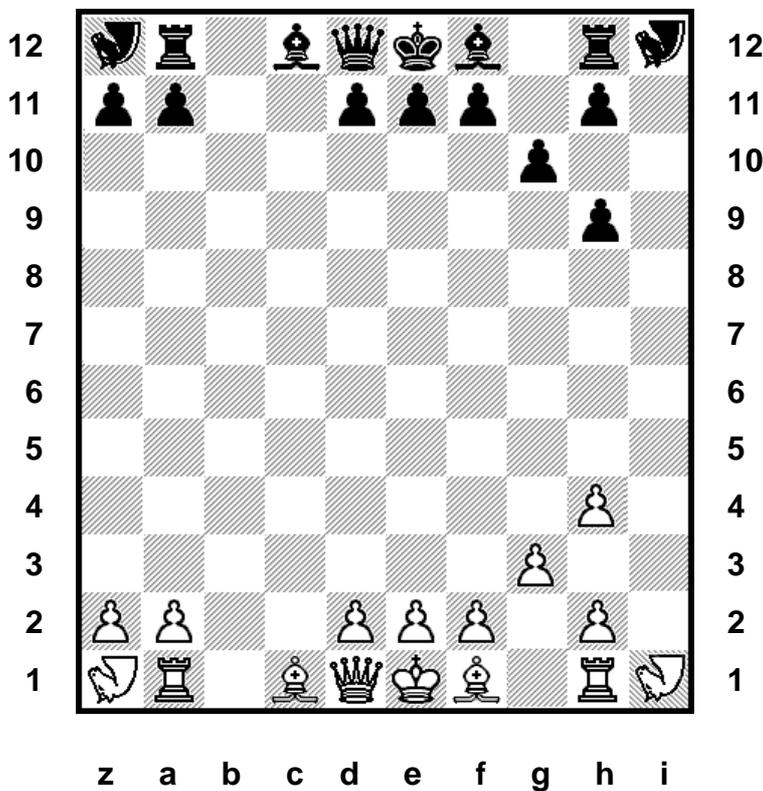
A partir de là, on va assister, pendant quelques coups, à un étrange ballet de cavaliers. Mon honnêteté proverbiale m'oblige à vous dire que je n'y ai pas compris grand-chose, mais, à voir comment le marquis de BRUNSVIQUE-IZOARD s'appliquait soigneusement à imiter systématiquement les coups du génial Pablo MORFIĆ, je me demandais avec perplexité si, finalement, j'étais bien le seul à ne pas comprendre la profondeur des coups de l'enfant ! Cela restera un total mystère pour moi, le marquis, pourtant modèle de fair-play ordinairement, n'ayant pas souhaité s'exprimer sur ce sujet après sa défaite. Quoi qu'il en soit, voici cette étrange série de coups, qui finit par aboutir à la liquidation générale des quatre cavaliers :

7.Cc7-e6, Cc6-e7. 8.Ce6-g7, Ce7-g6. 9.i2-i3, i11-i10. 10.Cg1-i2, Cg12-i11. 11.Ci2-h4, Cg6xh4.

12.i3xh4, Ci11-h9. 13.Cg7xh9, i10xh9. 14.g2-g3, g11-g10.

Ce qui nous procura, au bout de quatorze coups de part et d'autre, la position suivante :

« Marquis de BRUNSVIQUE-IZOARD »



« Pablo MORFIĆ »

Après cet étrange et tranquille début (**mais qui sommes-nous**, avec nos misérables ELBAS de moins de 2000, **pour comprendre les profondeurs de pensée d'un futur champion du monde** et d'un futur vice-champion du monde **des échecs léopardinés ?**), ayant abouti à une position à la fois paisible et parfaitement symétrique, nous allons tout d'un coup assister à ce qui va constituer **un fantastique monument érigé à la gloire du jeu d'échecs léopardiné !**

Mais avant toute chose, je tiens à vous dire que si vous n'étiez pas présent à l'Opéra de Paris un certain jour de 1858, **votre misérable petite personne inculte ne pourra jamais se vanter d'avoir connu l'ivresse étourdissante d'une ineffable nostalgie quadruplement séculaire**. Mais, bon, faisons comme si vous possédiez ce minimum de culture échiquéenne, et déroulons l'admirable liste des trente-trois demi-coups qui conclurent cette inoubliable partie.

15.e2-e6, e11-e7. 16.LPi1-h5 (!) [attaquant la faiblesse noire, le pion e7]

Le doux 16.LPi1-g4 et le timide 16.LPi1-f3 sont jouables et attaquent aussi le pion e7, mais Pablo MORFIĆ préfère s'élanter plus avant ! C'est cela, **la marque des très grands !**

16. ... d11-d8 (!) [un coup assez naturel, mais on pourrait s'attendre à mieux de la part d'un prétendant au titre suprême]

17.d2-d6(!) [le fougueux futur jeune homme poursuit son attaque du pion e7]

17. ... Fc12-i6 (?) [désireux, par ce clouage, de gagner **la qualité léopardentée**, mais c'est déjà une faute, comme on va s'en apercevoir bientôt]

18.d6xe7! Fi6xh5 [les Noirs sont contents, car chacun sait qu'un léopard vaut plus qu'un fou, mais le réveil sera dur ! Toutefois, ils n'avaient pas le choix, car 18. ... d8xe7? perdait un pion : 19.Dd1xd12+, Re12xd12. 20.LPh5xe7!, avec l'initiative en prime : attaque simultanée du fou i6 et du pion f11]

19.Dd1xh5, d8xe7 [Et déjà la première mazette venue peut constater que les Blancs ont gagné 1 temps de développement]

20.Ff1-a6! [20.Dh5-c10+?? LPz12xc10!! : 0-1 ; 20.Ff1-z7+? a11-a8! ; les Blancs, sagement mais finement, préfèrent donc viser **la faiblesse noire multi-séculaire : le pion f11**]

20. ... LPi12-g9 (?) [cette fourchette (attaque simultanée de la dame et du pion e6) ne mènera à rien de bon]

21.Dh5-z5!! [Passage de la dame d'une aile à l'autre : **la marque des très grands !!** Fourchette aussi, cette fois en faveur des Blancs, qui attaquent le pion z11 d'une part, mais aussi d'autre part **la faiblesse noire multi-séculaire : le pion f11**]

21. ... Dd12-e11 (!?) [ou 21. ... Dd12-d10 (peut-être préférable), dans les deux cas avec l'idée suivante : les Noirs laissent tomber le pion z11, mais sur 22.Dz5xz11?!, préparent la réplique 22. ... De11(ou Dd10, donc)-z6+, forçant l'échange des dames : 23.Dz11xz6, Ff12xz6+! ; les Noirs égalisent plus ou moins, compte tenu de leur avantage de qualité léopardentée. Certes ils demeurent avec un pion de moins, mais le mystérieux П.-А. КАТИНЬОЛЬ, qui jouait parfois aussi aux « échecs communs » (il y avait le titre grandiose de **Décimaître Régional**, et condescendait de temps à autre à faire progresser les jeunes, comme sa bonté l'y inclinait), avait prouvé en son temps (et aussi à ses dépens, le samedi 29 mai 2004, toujours à Chamalières) que l'avantage d'un pion en milieu de partie n'est pas forcément synonyme de victoire finale automatique !] ; par ailleurs, notons encore que 21. ... LPg9xe6?? **perd tout de suite** :

22.Fa6xf11+! Re12-d11. 23.Dz5-e10+!, Rd11-c11. 24.De10-c8+! (menaçant 25.Dc8xLPe6), LPe6-c9. 25.Fc1-h6+! et le roi n'a plus de bonnes cases, à cause du fou f11 et de la tour a1. Notons encore : 25. ... Ff12-d10 ?? 26.Dc8xLPc9+! etc.

22.LPz1-b4! [après ce coup qui développe le second léopard blanc, en protégeant au passage le pion e6, les Noirs perdraient après 22. ... De11-z6, car il n'y a plus l'échec au roi blanc qui empêche 23.Fa6xf11+!, suivi de 24.Dz5-e10+! etc.]

22. ... a11-a8 [protégeant indirectement, par la dame en e11, le pion z11]

23.Fc1-i7! [clouant le léopard g9, et préparant le zèdroque].

Arrêtons-nous un instant sur la position, et, le plus humblement possible, **admirons le prodigieux génie du déjà presque champion du monde**. De quoi veux-je donc vous parler ? Ni plus ni moins que de **l'étonnante pointe** que recelait la fameuse « ballade des quatre cavaliers », et qui consiste en ceci :

Sans le doublement des pions noirs h, le clouage 23.Fc1-i7 se révélerait totalement inopérant :

Les Noirs répliqueraient en effet : 23. ... h11-h8!! et le fou i7 serait bien obligé de faire marche arrière, à cause du soutien apporté au pion h8 par la tour noire h12 ! Ce qui n'est plus possible désormais ! Quand on songe que le jeune Pablo avait prévu tout cela dès son 7^{ème} coup, on se dit que, vraiment oui, ce n'est pas la première mazette venue qui peut devenir **champion du monde du jeu d'échecs léopardiné !** Et tandis que l'enfant prodige manœuvrait d'une manière aussi profonde en vue d'un objectif aussi lointain, on est enclin désormais à penser que, face à lui, son piteux adversaire se contentait de l'imiter **sans comprendre peut-être même un iota du but des coups qui s'alignaient sur le léopardier !**

Voyons maintenant la suite :

23. ... z11-z7? [comme autrefois ses ancêtres le comte ISOUARD et le duc de BRUNSWICK face au génial Paul MORPHY, et cela tout juste quatre siècles après eux, le marquis de BRUNSVIQUE-IZOARD ne prévoit pas le sacrifice qui va suivre]

24.LPb4xz7!! [un coup de tonnerre dans un ciel serein ! Ce sacrifice est le premier d'une longue et très belle série]

24. ... a8xz7 [ramasse du bois, et évite : 25.LPz7-b10+, coup qui serait dévastateur ; les Noirs avaient toutefois un bien meilleur coup : 24. ... De11-z6+(!) : voir le concours, deuxième question]

25.Fa6xz7+(!), LPz12-d11? [encore un coup faible qui va accélérer la fin, mais le marquis, harcelé par son jeune adversaire depuis le 15^{ème} coup, était victime du zeitnot et des ravages du temps : **on est moins vif d'esprit à quarante-douze ans qu'à douze ans**, chacun sait cela ; et, évidemment, plus le temps passait, plus le marquis vieillissait]

Les Noirs pouvaient en effet résister plus longtemps :

a) 25. ... Re12-d12?? est un très mauvais coup, évidemment. Les Blancs peuvent gagner par la sesqui-fourchette 26.Dz5-d9+!!, ou bien encore par 26.Re1-z1 (zèdroque alias maxiroque) +!!, qui est écrasant.

b) 25. ... LPz12-a8? n'est pas fameux non plus : après 26. (zèdroque alias maxiroque)!!, la menace 27.Fz7xa8+! (suivi de 28 Dz5-z12+!, si 27. ... Ta12xa8) semble gagner très vite. Je ne vois pas de défense sérieuse.

Mais il restait encore une possibilité pour les Noirs :

c) 25. ... Ta12-a8(!). Ce coup me semble le meilleur. Les Blancs gagnent quand même, mais les Noirs résistent plus longtemps. Comment les Blancs gagnent-ils ? **C'est l'objet de la 1^{ère} question du concours.**

26.Re1-z1! (rappel : ce coup, dénommé « zèdroque », est l'un des cinq roques possibles ; on peut aussi l'appeler « maxiroque »). Ta12-d12 [il faut surprotéger le léopard d11 ; 26. ... Ta12-a11 était possible, avec la même suite]

27.Td1xd11! [sacrifice de qualité léopardentelée !]. Td12xd11.

28.Th1-d1! De11-e9 [décloue le léopard g9, afin que celui-ci puisse surprotéger la tour d11 ; 28. ... f11-f10, avec la même idée, perd aussi très vite : par exemple : 29.Fi7xg9! f10xg9. 30.Td1xd11! De11xd11. 31.Dz5-e10+!! gagne la dame et la partie.]

29.Fz7xd11+! LPg9xd11 [sur 29. ... Re12-e11(?), 30.Td1-d9! est écrasant]

30.Dz5-z12+! [Et sacrifice de dame en dessert !! Il y a du Paul MORPHY dans ce jeune Pablo MORFIĆ !! D'ailleurs je trouve que leurs noms et prénoms se ressemblent. Est-ce aussi votre impression ?]

30. ... LPd11xz12 [ou 30. ... De9-b12 : 31.Dz12xb12 mat.]

31.Td1-d12 mat.

Mesdames et Messieurs, vous avez pu admirer, dans cette partie, de multiples facettes du talent inouï de notre nouveau champion du monde. Je signale au passage que c'est la première fois, depuis sa création, qu'un jeune de moins de treize ans remporte le tournoi HENRY-CASTERAN, devient champion du monde du « jeu d'échecs léopardiné » !

Vous conviendrez avec moi que c'est une chance « historique » que cette partie inoubliable ait été la dernière du championnat. Car ainsi, elle ne risque pas de passer inaperçue !

Mais maintenant, **parlons un peu technique**, et arrêtons-nous un instant, Mesdames et Messieurs, sur la position finale (car les combinaisons et sacrifices ne vous sont évidemment pas passés inaperçus).

On vous apprend, aux « échecs léopardinés », à **sortir et à utiliser toutes vos figures**, tout en veillant à ne pas trop exposer la dame, pièce si précieuse. Regardez la position blanche : il ne reste plus rien au garage ! Et les deux dernières figures sur le léopardier « **donnent leur maximum** », c'est le moins que l'on puisse dire !

Regardez maintenant la position noire : il ne reste que quatre figures, toutes au garage, sauf précisément la dame, comme par hasard !!

On vous apprend à roquer, et à mettre ainsi le roi à l'abri. Voyez quel camp l'a fait ; voyez quel camp ne l'a pas fait.

Oui, vraiment, je pense que cette partie vous aura **non seulement fait rêver**, mais encore vous aura **beaucoup appris**.

Personnellement, je n'en fus que le modeste reporter. J'ai travaillé bénévolement, **mais je ne vous ferais pas l'injure** de vous refuser un pourboire, le cas échéant ! (à toutes fins utiles, sachez que je préfère les euros aux francs ; c'est une simple question de goût personnel)

CONCOURS (ouvert aux Chamaliérois ainsi qu'aux ressortissants de tous pays, et même aux apatrides !)

1^{ère} question (question facile) : analysez la position après **25. ... Ta12-a8(!)** [coup non joué dans la partie] et trouvez comment Pablo MORFIĆ aurait gagné sur ce coup.

2^{ème} question (question difficile) : analysez la position après **24. ... De11-z6+(!!)** [coup non joué dans la partie] et trouvez comment Pablo MORFIĆ aurait continué sur ce coup.

Par ailleurs : je ne suis qu'un humble reporter, et, par conséquent :

1°) Si vous trouvez à améliorer cette partie, **j'en tiendrai compte dans la note globale de votre courrier**.

2°) Si vous trouvez des grosses fautes dans le jeu de Pablo MORFIĆ, signalez-le moi. **J'en tiendrai compte** aussi. Si vous y parvenez, corrigez mes éventuelles fautes. **J'en tiendrais beaucoup compte, le cas échéant**.

Le barème : c'est trop difficile d'en établir un à l'avance. J'y verrai plus clair après avoir reçu les envois.

A qui écrire ? A moi, directement, ou bien à quelqu'un du cercle « La Tour d'Auvergne », si vous êtes timide. Il me le transmettra. A noter que je n'ai pas d'adresse électronique à ce jour.

Jusqu'à quand peut-on écrire ? Jusqu'au 30 septembre 2004, de préférence. Toutefois, je lirai, s'il y en a, tous les courriers postérieurs à cette date et j'essaierai de les classer aussi.

Que gagneront les vainqueurs ? Ils gagneront **à être connus**. Ils seront cités sur le site « echecs.lta.free.fr ».

Peut-être auront-ils un petit truc offert en plus : cela dépendra de mon humeur, de la tête du client.

Quand aura lieu la remise des prix ? Peut-être dès le mois d'octobre ; au plus tard le vendredi 26 novembre 2004.