

1. LES MANSUBAT

L'histoire de la composition artistique échiquéenne remonte aux origines du jeu, au *shatranj*, l'ancêtre des échecs.

L'Asie centrale est véritablement la terre où l'art de jouer aux échecs fut cultivé. Les maîtres confirmés du *shatranj* – les *Aliyat* – se nomment Al-Adli, As-Suli, Na'am, Zabrab...

« Les *Aliyat* inventent deux systèmes de notation spécifiques, afin de conserver les textes des parties qu'ils savent mémoriser. L'un est descriptif ; il s'avère idéal pour l'enseignement des règles de base au débutant. L'autre, algébrique et plus complexe, est fondé sur une écriture mathématique des coups, chaque case se voyant attribuer des coordonnées (par des chiffres ou des lettres) ».¹

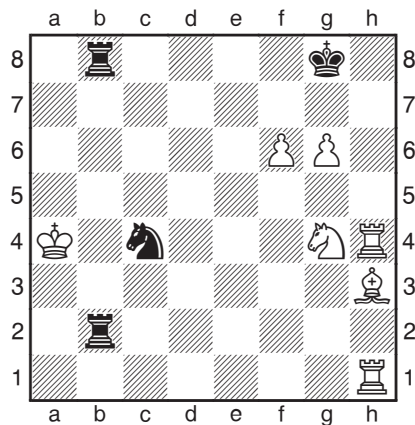
Ainsi, les premiers traités du jeu d'échecs apparaissent à la fin du VIII^e et au début du IX^e siècle de notre ère. Ils contiennent des textes de parties, des analyses et des fins de parties, *mansubat*, illustrés de diagrammes.

Les *mansubat* marquent la naissance de l'art de la composition. Il s'agit véritablement des ancêtres des problèmes et études modernes. Ils avaient pour but une combinaison de mat et étaient complétés par un titre poétique ou une légende.

Le *mansubat* le plus connu se nomme « Le mat de Dilaram » et s'accompagne de la légende suivante : un prince arabe adorait jouer aux

échecs, mais un jour il perdit tous ses biens et finit par miser sa femme, la belle Dilaram, sur sa dernière partie jouée.

Dilaram observait attentivement la partie et quand elle vit que la situation devenait critique pour son infortuné époux...



n° 1 – Anonyme
manuscrit vers 1140 – Istanbul
Les Blancs jouent et font mat

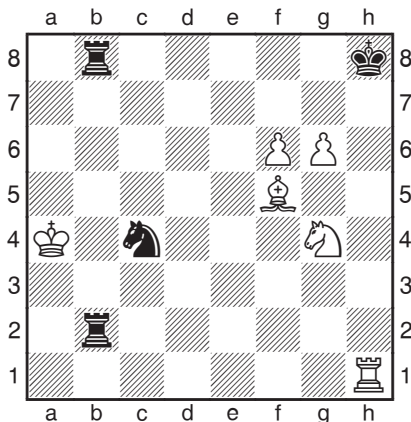
Elle s'écria : « Sacrifie deux Tours et sauve-moi ! ». Le prince finit par trouver la combinaison de mat...

Il est utile de rappeler au lecteur que la marche des pièces était différente à l'époque. Les Tours étaient les pièces les plus fortes, et le Fou – *fil* – se déplaçait seulement de deux cases en diagonale mais avait la possibilité de sauter par-dessus une pièce.

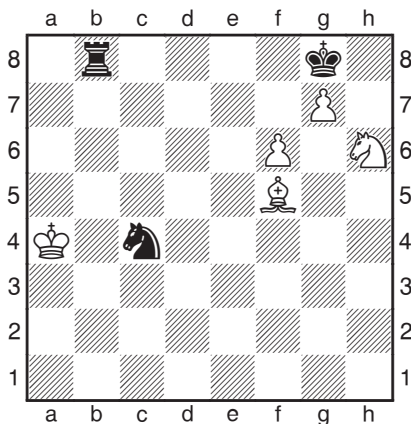
Voici la solution de ce problème :

1. *Roi des jeux, jeu des Rois – Les échecs* – J.M. Péchiné – Découverte Gallimard, 1997

1. ♖h8+ ♔xh8 2. ♕f5+ (D)



2... ♖h2 2. ♖xh2+ ♔g8 3. ♖h8+ ♔xh8 4. g7+ ♔g8 5. ♖h6 mat ! (D)



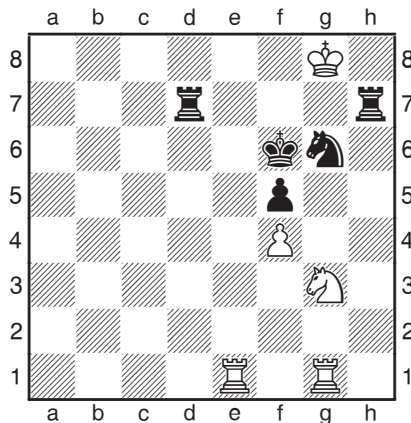
Une étude approfondie des livres anciens consacrés au *shatranj* a été effectuée par l'historien H. I. Murray (1868-1955) dans son ouvrage « L'histoire des échecs » (*A History of Chess*, Oxford, 1913).

L'auteur, qui a appris l'arabe pour étudier les textes du moyen âge, y présente une jolie collection de 553 *mansubat* !

L'un des plus anciens manuscrits datés de 1140 se trouve à Istanbul. Ce « livre du *shatranj* » contient 180 *mansubat*.

Un autre manuscrit a été découvert à Tachkent, dans l'actuel Ouzbékistan, en 1949. Son auteur est un *aliyat* tadjik du nom d'Abdul-fatha Ahmada Sidjizi (fin XI^e-début XII^e siècle), qui voyagea beaucoup en Inde et en Perse. Ce manuscrit contient 287 *mansubat*, dont 127 inconnus de Murray², et mentionne un autre auteur tadjik, Abu Nahim Al-Hadim, le grand (VIII^e-IX^e siècle).

Voici un de ses *mansubat*. Les Blancs jouent et font mat en trois coups.



n° 2 – Abu Nahim Al-Hadim
manuscrit vers 1140 – Istanbul
**Les Blancs jouent
et font mat en 3 coups**

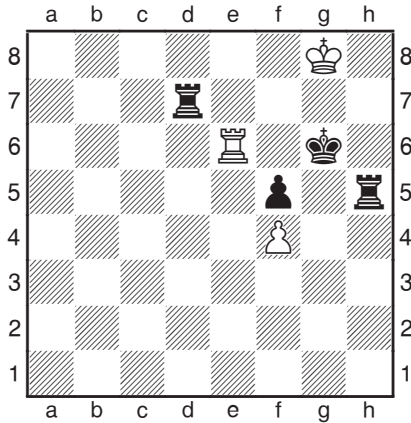
Une remarque accompagne ce *mansubat* : « Ceci est arrivé à Nahim et il en était fier ».

À noter que l'absence de Fou et de Dame, dont les déplacements ne correspondaient pas

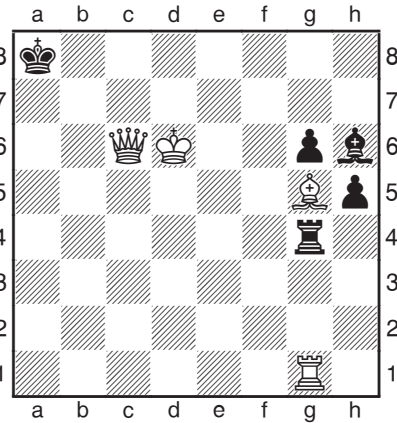
2. Stanovlenie shakhmatnogo etiouda – F. S. Bondarenko – Kiev Zdorovia 1980

aux règles des échecs actuels, rend cette position très moderne.

1. ♖h5+ ♜xh5 2. ♜xg6+ ♔xg6 3. ♜e6 mat. (D)



Notez que le Roi noir n'est pas en échec par le Farzin en c6 (voir les règles indiquées ci-dessus).



Quelques précisions au sujet des règles du *shatranj* :

1) Les déplacements du Roi (*Shâh*), du pion (*Baidaq – Soldat*), de la Tour (*Roukh – Char - du nom d'un oiseau légendaire*) et du Cavalier (*Faras – Cheval*) correspondent aux coups actuels.

2) Le roque n'existe pas, le pion avance toujours d'une seule case et ne peut se transformer qu'en Dame : la pièce la plus faible du *shatranj* !

3) La Dame (*Farzin* ou *Vizir, conseiller*) ne se déplace que d'une seule case en diagonale et capture de la même façon.

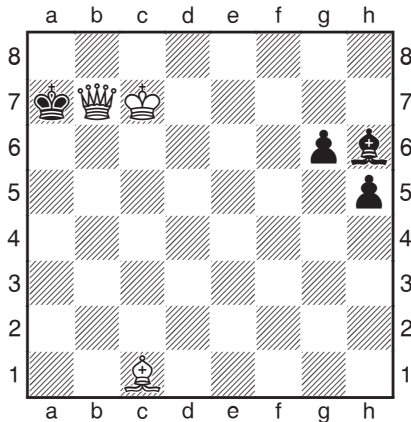
4) Le Fou (*Fil - Éléphant*) se déplace de deux cases en diagonale et peut sauter par-dessus les pièces (les siennes comme celles du camp adverse).

5) La victoire s'obtient si le Roi adverse se retrouve seul, ou bien via les situations actuelles de mat et de pat.

L'auteur du *mansubat* suivant s'appelle Zayrab Hatai.

n° 3 – Zayrab Hatai
manuscrit vers 1140 – Istanbul
Les Blancs jouent et gagnent

1. ♔c7! ♜xg1 2. ♜b7+ ♔a7 3. ♜e3!
Menaçant mat en c5.
3... ♜c1 4. ♜xc1 (D)



Et le *fil* revient en 2 coups en c5 pour donner mat ♜e3 puis ♜c5.