

# INTRODUCTION

C'est dans les années 1980 qu'apparut le genre des livres « dont vous êtes le héros ». Le lecteur avait alors la possibilité d'interagir avec le livre en menant lui-même son histoire.

À l'époque j'eus déjà l'idée de porter ce genre pour un livre d'échecs. Le lecteur pourrait jouer une partie contre l'auteur et en fonction de ses coups aller dans une direction ou une autre. Le but ultime serait bien entendu de gagner la partie !

Voici ce que je vous propose.

Dans ce livre, vous prenez les pièces blanches. À chaque fois, au minimum deux coups seront proposés. Vous vous reporterez au numéro du chapitre indiqué pour le coup de votre choix, et ainsi de suite. Dans certains cas, vos choix ne seront pas les bons, une explication stratégique ou tactique sera donnée et vous reviendrez généralement au coup précédent.

Parfois, aucun coup ne sera proposé, il vous faudra trouver vous-même le coup ! Quand il est indiqué : « Pour votre prochain coup, ajoutez la case de départ à celle d'arrivée », la case de départ sera celle de la pièce qui se déplace, et la case d'arrivée, l'endroit où elle atterrira comme sur le diagramme ci-dessous :

18	28	38	48	58	68	78	88
17	27	37	47	57	67	77	87
16	26	36	46	56	66	76	86
15	25	35	45	55	65	75	85
14	24	34	44	54	64	74	84
13	23	33	43	53	63	73	83
12	22	32	42	52	62	72	82
11	21	31	41	51	61	71	81

Toutes les cases sont numérotées de 11 à 88, au lieu de a1 à h8.

Par exemple, pour une Dame se déplaçant de d2 à h6, ce sera 42+86.

Ne vous inquiétez pas, si vous ne trouvez pas le coup, un indice vous guidera dans la bonne direction !