

UNE CELEBRE PARTIE D'ECHECS

La partie d'échecs

Dans l'univers magique de Harry Potter, une partie d'échecs, imaginée par Jeremy Silman (1954-2023) et particulièrement mémorable se déroule dans le premier livre, Harry Potter à l'école des sorciers. Cette partie (voir [contexte détaillé](#)), sur un jeu d'échecs version sorciers, est critique dans la quête de Harry, Hermione et Ron pour atteindre la Pierre Philosophale. Pour progresser, Harry, Hermione et Ron doivent participer au jeu en prenant la place de certaines pièces. Harry prend le rôle d'un fou, Hermione devient une tour, et Ron prend la place d'un cavalier.



Le premier objectif est de reproduire de manière graphique et animée (voire sonore) la partie d'échecs de la scène du film, selon la séquence de coups suivante :

1. Situation initiale : Harry est le Fou (F) en A3, Ron le Cavalier (C) en G5, et Hermione la Tour (T) en F8 (les lettres dénotent une colonne, les chiffres une rangée)
2. La Dame blanche se déplace en D3 et prend un pion au passage
3. Ron envoie la Tour en C3 pour couvrir Harry, ce qui libère également la case C5, essentielle dans la suite de la partie
4. La Dame prend la tour en C3
5. Ron se sacrifie, en se rendant directement en H3 pour mettre le Roi blanc en échec
6. La Dame n'a pas d'autre choix que de prendre Ron en H3
7. Harry peut se positionner en C5 pour mettre le Roi en échec
8. La Dame n'a d'autre choix que de se placer en E3 sur la trajectoire de Harry
9. En prenant la Dame, Harry met le Roi échec et mat

Les différents plateaux de 1. à 9. sont disponibles [ici](#).

Les règles du jeu d'échecs sont [ici](#).

Des ressources complémentaires sont disponibles [ici](#).

Changer la fin

Et si Ron ne s'était pas sacrifié...

Poursuivez la partie d'échecs en 5. en évitant le sacrifice de Ron. Comment Harry, Hermione et Ron peuvent-ils gagner la partie ?

Imaginer le début

Comment la partie en est-elle arrivée à la situation initiale ?

Proposez une ou plusieurs possibilités de début de partie pour arriver à la situation 1.

REGLES DE BASE DU JEU D'ECHECS

Les échecs sont un jeu de stratégie à deux joueurs qui se joue sur un plateau carré de 64 cases (8x8), alternativement de couleur claire (blanc) et foncée (noir). Chaque joueur dispose de 16 pièces : un roi, une dame, deux tours, deux fous, deux cavaliers et huit pions.

Disposition des pièces

Les pièces sont placées de la manière suivante :

- Les tours dans les coins.
- Les cavaliers à côté des tours.
- Les fous à côté des cavaliers.
- La dame blanche sur la case blanche, la dame noire sur la case noire.
- Le roi sur la case restante à côté de la dame.
- Les pions sont placés sur la deuxième rangée.

Objectif du jeu

L'objectif des échecs est de mettre le roi adverse en échec et mat. Cela signifie que le roi est attaqué et qu'il ne peut pas échapper à l'attaque.

Déplacements des pièces

- Le roi : se déplace d'une case dans n'importe quelle direction.
- La dame : se déplace en ligne droite verticalement, horizontalement ou diagonalement sur n'importe quel nombre de cases.
- La tour : se déplace en ligne droite verticalement ou horizontalement sur n'importe quel nombre de cases.
- Le fou : se déplace en diagonale sur n'importe quel nombre de cases.
- Le cavalier : se déplace en formant un "L" (deux cases dans une direction et une case perpendiculairement). Le cavalier est la seule pièce qui peut sauter par-dessus d'autres pièces.
- Le pion : se déplace d'une case vers l'avant, mais capture en diagonale. Lors de son premier déplacement, un pion peut avancer de deux cases.

Échec et mat

Le roi est en échec lorsqu'il est attaqué par une pièce adverse. Le joueur doit alors sortir son roi de l'échec. Si aucune des solutions suivantes n'est possible, on dit que le roi est en échec et mat et la partie est terminée :

- Déplacer le roi vers une case non attaquée.
- Capturer la pièce qui attaque le roi.
- Placer une autre pièce entre le roi et l'attaquant pour bloquer l'attaque.

Autres règles importantes

- Promotion du pion : lorsqu'un pion atteint la dernière rangée, il peut être promu en dame, tour, fou ou cavalier, au choix du joueur.
- Roque : mouvement spécial où le roi et une tour se déplacent simultanément. Conditions : ni le roi ni la tour ne doivent avoir bougé auparavant ; aucune pièce ne doit se trouver entre eux ; le roi ne doit pas être en échec avant, pendant ou après le roque.
- Prise en passant : si un pion avance de deux cases depuis sa position initiale et se trouve à côté d'un pion adverse, ce dernier peut le capturer comme s'il n'avait avancé que d'une case.

CONTEXTE DE LA PARTIE D'ECHECS

Harry, Hermione et Ron, trois jeunes sorciers de première année à Poudlard, découvrent que Voldemort cherche à s'emparer de la Pierre Philosophale, une pierre magique capable de produire l'élixir de vie. Pour empêcher Voldemort de revenir à la vie, nos héros décident de protéger la pierre en la trouvant avant lui. Ils doivent surmonter une série d'épreuves, mises en place par les professeurs de Poudlard, pour atteindre la pierre. Lors de leur progression, ils se retrouvent face à une partie d'échecs géante, créée par le professeur McGonagall. Pour avancer, ils doivent jouer et gagner une partie en prenant place parmi les pièces sur l'échiquier. Contrairement aux échecs moldus, les pièces sont des statues animées et grandeur nature, capables de se déplacer seules et de se battre lorsqu'elles capturent une pièce adverse.

Harry, Hermione et Ron doivent participer au jeu en prenant la place de certaines pièces. Harry prend le rôle d'un fou, Hermione devient une tour, et Ron prend la place d'un cavalier. Sous la direction stratégique de Ron, les trois amis avancent prudemment à travers le plateau. Chaque coup est méticuleusement calculé pour éviter d'être capturé par les pièces adverses. Ron fait preuve d'une grande maîtrise du jeu, anticipant les mouvements de l'ennemi et ordonnant aux pièces de se déplacer selon ses instructions.

La tension atteint son paroxysme lorsque Ron réalise que pour gagner, il doit sacrifier sa propre pièce. Il se place de manière à mettre le roi adverse en échec. Il est alors violemment capturé par la reine adverse. Grâce à ce sacrifice, Harry et Hermione peuvent effectuer les derniers mouvements nécessaires pour mettre l'autre roi en échec et mat.

RESSOURCES COMPLEMENTAIRES

<http://www.the-leaky-cauldron.org>

<https://www.gazette-du-sorcier.com>

<http://www.echecs.asso.fr/livrearbitre/110.pdf>

<https://ecole.apprendre-les-echecs.com/harry-potter-echecs/>

<https://www.cahiernum.net/J682W5>

crédits photo : Pixabay

LES DIFFERENTS COUPS DE LA PARTIE D'ECHECS

