

---

# Alice et le Maître d'échecs

**Interprétation (partielle) de la partie d'échecs d'Alice issue de l'œuvre de Lewis CARROLL « De l'autre côté du miroir et ce qu'Alice y trouva »**

---

Numéro dans lequel Alice découvrira l'art du jeu d'échecs et les splendeurs qui peuvent s'y cacher.



**« Lecteur, oses-tu pénétrer une fois encore dans la caverne du grand magicien ? Si tu manques de courage, arrête-toi là, ferme ces pages, n'en lis pas plus ! »**

**Lewis CARROLL (*La canne du destin*)**

## Le dernier message (codé !) de Mr. CARROLL.

Domaine de Lacroix-Laval, le 10 mai 2007

Voici le dernier message (codé !) que Lewis CARROLL a adressé en décembre 1896 aux joueurs d'échecs et à ses lecteurs du livre « De l'autre côté du miroir et ce qu'Alice y trouva » qui est la suite d'Alice aux pays des merveilles.

### *Préface à l'édition de 1896*

*Attendu que le problème d'échecs ci-après énoncé a déconcerté plusieurs de nos lecteurs, il sera sans doute bon de préciser qu'il est correctement résolu en ce qui concerne l'exécution des coups. Il se peut que l'alternance des rouges et des blancs n'y soit observée aussi strictement qu'il se devrait, et lorsqu'à propos des trois Reines on emploie le verbe « roquer », ce n'est là qu'une manière de dire qu'elles sont entrées dans le palais. Mais quiconque voudra prendre la peine de disposer les pièces et de jouer les coups comme indiqués devra reconnaître que l'« échec » au Roi blanc du sixième coup, la prise du Cavalier rouge du septième, et le final « mat » du Roi rouge répondent strictement aux règles du jeu.*

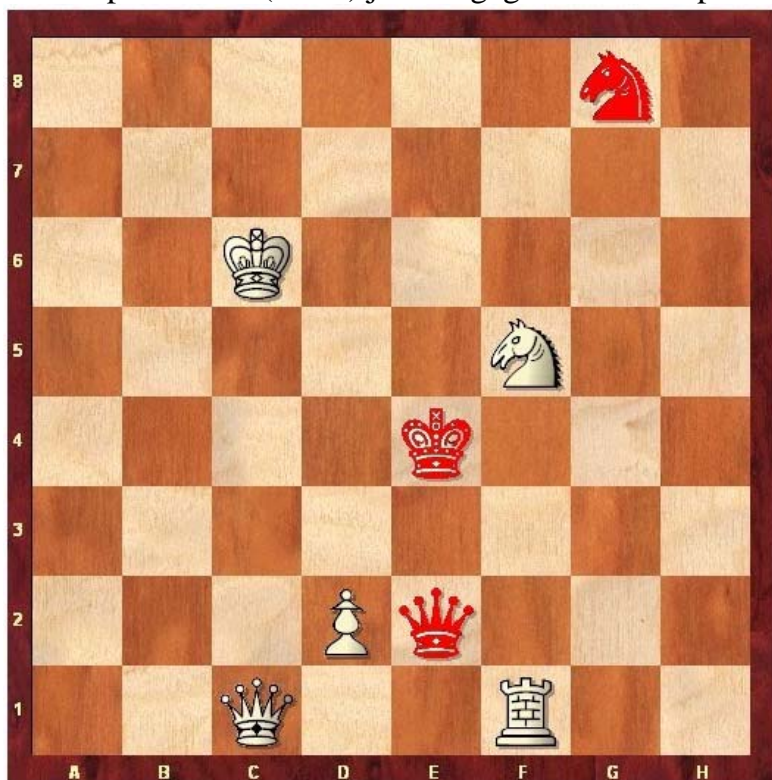
*Les mots nouveaux employés dans le poème Bredoulocheux ont donné lieu à des divergences d'opinion quant à la façon de les articuler ; il pourrait donc être également indiqué de donner des conseils à cet égard. Prononcez « slictueux » comme s'il s'agissait de 3 mots distincts (« slic », « tu » et « eux »), et détachez bien également les quatre syllabes (al-lou-in-d') d'« allouinde ». Sachez aussi que, dans le Morse et le Charpentier, la locution conjonctive « parce que », placée à la fin du cinquième, du quinzième, du quarante-septième et de l'avant dernier vert doit, toujours, se prononcer parceuk.*

*Signalons enfin, aux lecteurs peu familiarisés avec le jargon des canotiers, que le verbe plumer (intr.), employé par la Reine blanche, veut dire ramener l'aviron vers l'avant de l'embarcation en effleurant les flots de sa pelle tenue presque horizontale et que la locution argotique attraper un crabe, prononcée par la dite souveraine à la même page, signifie engager – par maladresse – l'aviron dans l'eau assez profondément pour qu'il se trouve placé, la pelle vers le bas, en position verticale.*

Lewis CARROLL

Et voici le diagramme qui précède le récit et qui contient le libellé suivant :

Le pion blanc (Alice) joue et gagne en 11 coups



- |   |  |
|---|--|
| 1 Alice rencontre la Reine rouge  | 1 ♛h5 - La Reine rouge joue en h5  |
| 2 Alice traversant d3 (par chemin de fer) joue en d4 (Tweedledum et Tweedledee) | 2 ♛c4 - La Reine blanche (lancée à la poursuite de son châte) joue en c4 |
| 3 Alice rencontre la Reine blanche (avec son châte)                             | 3 ♛c5 (la Reine blanche devient brebis)                                  |
| 4 Alice joue en d5 (boutique, rivière, boutique)                                | 4 ♛f8 (la Reine blanche laisse l'oeuf sur l'étagère)                     |
| 5 Alice joue en d6 (Humpty Dumpty)  | 5 ♛c8 (la Reine blanche fuit devant le Cavalier rouge)                   |
| 6 Alice joue en d7 (forêt)  | 6 ♞e7 + Le Cavalier rouge joue en e7 (échec)                             |
| 7 ♞xe7 - Le Cavalier blanc prend le Cavalier rouge -                            | 7 ♞f5 - Le Cavalier blanc joue en f5                                     |
| 8 Alice joue en d8 (couronnement)   | 8 ♛e8 (examen)   |
| 9 Alice devient Reine   | 9 Les Reines roquent   |
| 10 Alice roque (festin)   | 10 ♛a6 (soupe)   |
| 11 Alice prend la Reine Rouge, et gagne. ♛xe8 mat.                              |  |

### Extrait du chapitre III :

**Exercices visuels pour s'entraîner (pas pour apprendre à jouer aux échecs mais pour apprendre les règles du jeu de Mr. Lewis CARROLL !).**

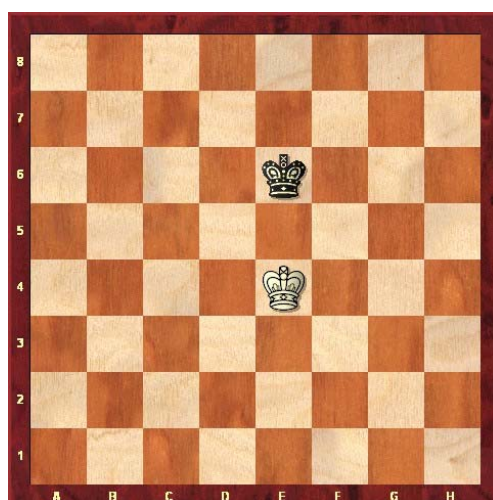
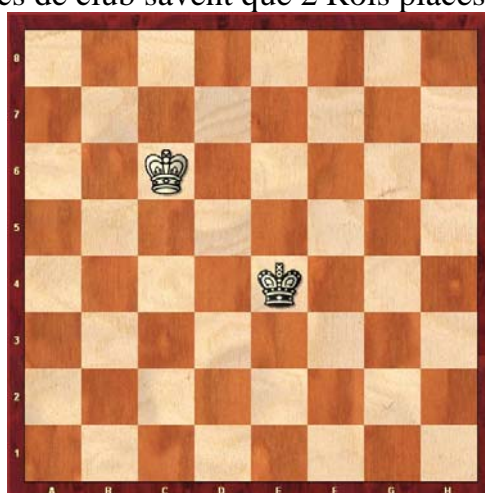
Avant d'aller plus loin et pour que le plus grand nombre soit à égalité avec l'auteur voici quelques notions supplémentaires bien connues des joueurs d'échecs ainsi que quelques visions symboliques de Lewis CARROLL !

#### Langage de joueurs d'échecs :

En France, la « Reine » est intitulée « Dame » mais en Angleterre « Queen » (Reine). Par ailleurs les lecteurs ont pu constater le choix volontaire de l'auteur d'utiliser des pièces d'échecs rouges et blanches. (Comme dans l'échiquier de miroirs du Domaine de Lacroix-Laval !)

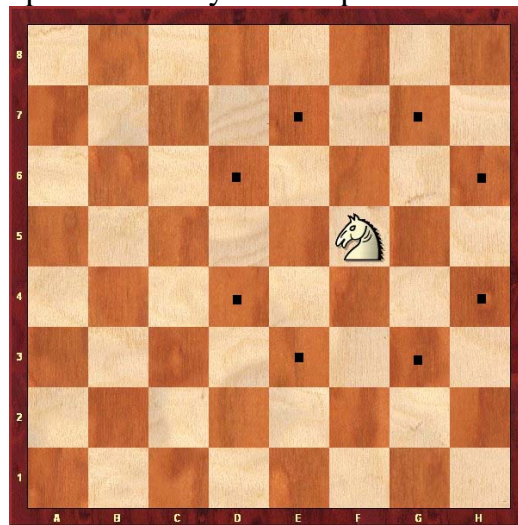
Malgré que cela ne soit pas habituel et pour des raisons de commodités, nous allons donc utiliser exclusivement le terme de Reine et remplacer la couleur noire par la couleur rouge.

Tous les joueurs d'échecs de club savent que 2 Rois placés ainsi sont en opposition.

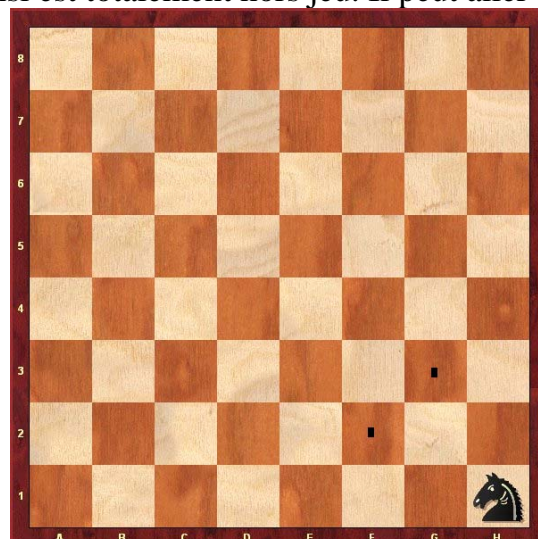


Quels sont les personnages souvent en opposition dans l'entourage d'Alice ?

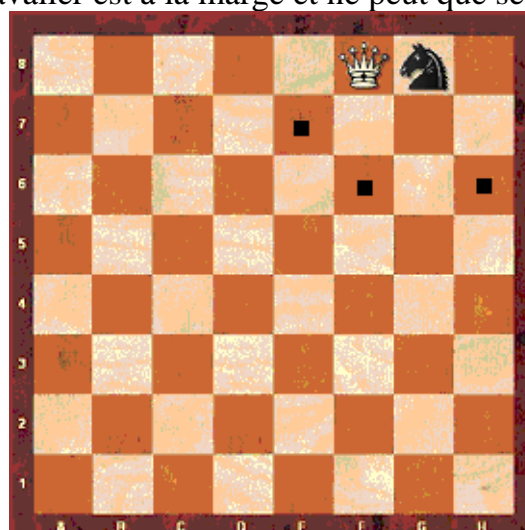
Un cavalier se déplace ainsi. (La rosace du Cavalier) Le Cavalier change de couleur à chaque coup. Un cavalier placé ainsi rayonne. Il peut aller sur 8 cases.



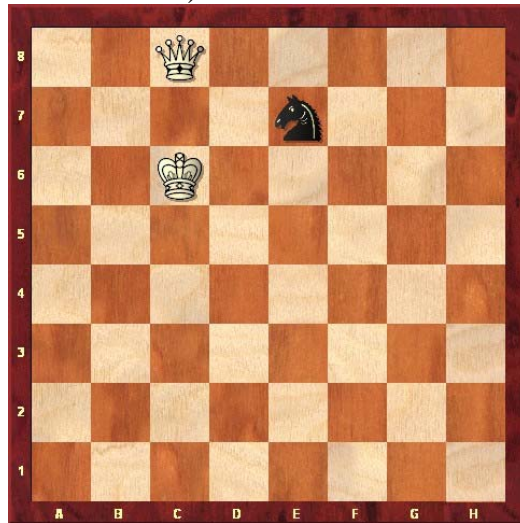
Un cavalier placé ainsi est totalement hors jeu. Il peut aller seulement sur 2 cases.



Une Reine placée ainsi domine totalement le Cavalier puisque dès que le Cavalier bouge il est pris. Ce Cavalier est à la marge et ne peut que se déplacer que sur 3 cases.



Mettre le Cavalier sur la case où il puisse se débarrasser du Roi et de la Reine en même temps. Voilà qui est fait : On appelle ça une « fourchette » ! (Imaginez que ce Roi et cette Reine sont mari et femme).



**Les pièces d'échecs possèdent un nombre de points pré définis.** On ne sait jamais si vous trouvez un nombre fétiche carrollien quelque part (le 42 par exemple !) ou un de ses multiples (1, 2, 3, 6, 7, 21). Cela pourrait toujours vous servir !

Valeur d'une Reine = 10 points

Valeur d'une Tour = 5 points

Valeur d'un Cavalier = 3 points

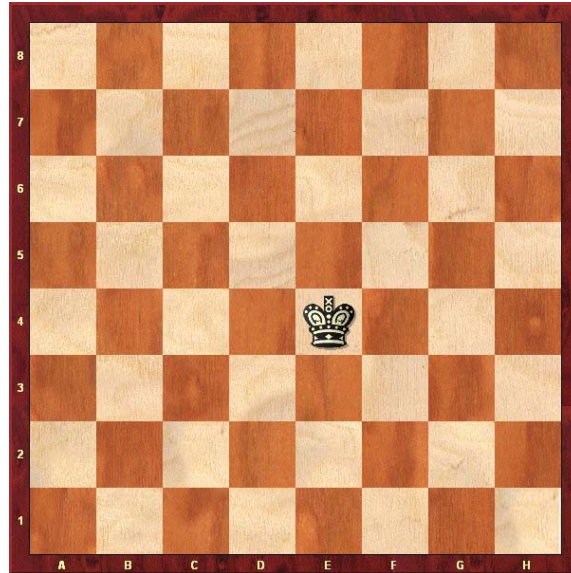
Valeur d'un pion = 1 point

Valeur d'un Fou (ou Bishop – évêque en anglais !) = 3 points (Notons qu'il n'y a pas de Fou dans cette partie !)

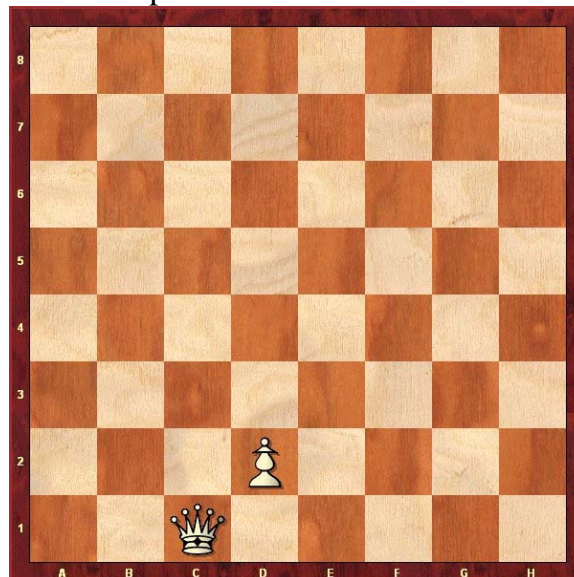
Valeur d'un Roi = indéfinie (0 point ou tout si vous voulez !)

### Langage de Lewis CARROLL :

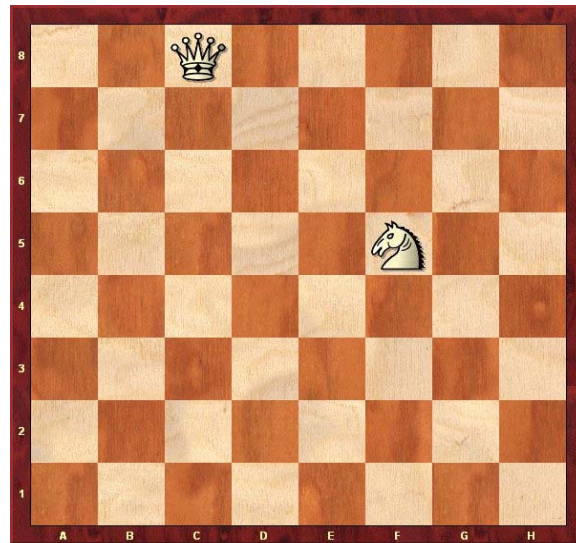
Mettez le Roi Rouge au cœur de l'échiquier, comme un cœur qui bat. (D'ailleurs, la police de caractères des pièces choisie par l'auteur fait que le Roi rouge ressemble à un cœur !)



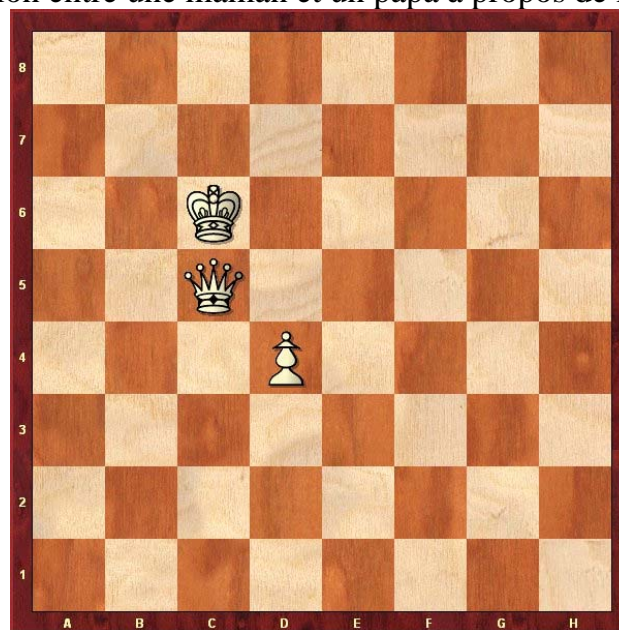
Imaginez que cette Reine donne la main à ce pion qui n'est autre qu'une fillette. Cette fillette veut toujours partir au loin. Trouver les coups de la fillette qui part toujours droit devant elle et de la Reine (sa mère) qui veut sans cesse l'accompagner ou la précéder depuis sa première escapade.



Imaginez que cette Reine regarde et puisse toucher ce Cavalier.

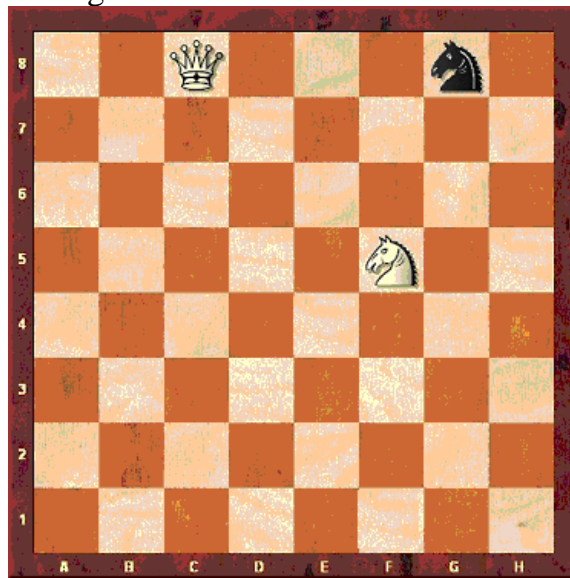


Conversation entre une maman et un papa à propos de leur fillette !





Exercice : Trouvez l'emplacement de la Reine blanche pour qu'elle puisse toucher les 2 Cavaliers : au moins du regard !! Voilà !



Jeu de regards : Plusieurs pièces se regardent et conversent entre elles !! Se surveillent, se fixent, s'observent, etc. (Entraînez vous avec ce nouveau langage échiquéen en inventant vous-même des positions carrolliennes !)



Enfin et progressivement, nous commençons à atteindre le niveau de Mr. CARROLL.... (Simplement dans cette partie d'échecs : évidemment !)

**A présent c'est à vous, amis lecteurs, de rejouer les coups proposés à la page 3 par l'auteur et de trouver à quoi (à qui ?) peuvent bien correspondre ces pièces.**

**La séquence de coups doit déjà vous sembler moins mystérieuse...**

**... Toutefois, pour aller plus loin, n'oubliez pas de visiter ou revisiter l'exposition « Jardins et merveilles : le miroir d'Alice. »**

**Cogitation et promenades garanties !**

*NB : Pour les personnes adultes qui ne comprendraient toujours pas ce langage symbolique carrollien, il nous semble qu'il est grand temps d'envisager un départ en vacances. Si cela vous est impossible, écrivez à Mr. Lewis CARROLL, 42 Avenue de Christ Church, Dodgsonstown, WONDERLAND.*

*Quant aux enfants, nous n'en avons encore vu aucun ne pas comprendre ce langage. Toutefois si vous voulez quand même écrire une lettre à Mr. CARROLL, n'hésitez pas. Nous sommes sûrs que cela lui fera plaisir.*

Domaine de Lacroix-Laval, le 10 mai 2007.

Christophe LEROY,  
Président du Comité Rhône Echecs  
et délégué général du Lyon Olympique Echecs.

---

### **Les rendez-vous « Alice et le Maître d'échecs » au Domaine de Lacroix-Laval**

#### **► « Tea party » à 16h.**

Résolution de la partie d'échecs évoquée dans « De l'autre côté du miroir » les 3<sup>èmes</sup> dimanche de chaque mois, 17 juin, 15 juillet, 19 août et 16 septembre, suivie d'une dégustation de thé glacé.

Accès libre. Rendez-vous dans les jardins réguliers devant le château.

**► Pour les individuels de 7 à 77 ans « La partie d'échecs d'Alice »**  
5 mercredis de 17h à 18h (Les mercredis : 23 mai ; 13 et 27 juin ; 11 et 27 juillet).

Rendez-vous à 17h à l'accueil du musée (entrée derrière le château).

Tarif : 1,50 €par personne

**► Exposition « Alice et le Maître d'échecs » Souvenirs philatéliques, timbres et cachet 1<sup>er</sup> jour.**

Vendredi 8 juin de 14h à 17h : cachet 1<sup>er</sup> jour et exposition

Puis poursuite de l'exposition les samedi 9 et dimanche 10 juin de 10h à 17h

Rendez-vous à l'accueil du musée (entrée derrière le château).

[Renseignements « réservation accueil » : Karine SERAFIN : 04 78 87 65 65.](#)

**► Sans oublier les animations du dispositif « Rhône Vacances »**  
du 9 au 27 juillet du lundi au vendredi de 15h à 18h.

(Pour les réservations « Rhône Vacances jeu d'échecs » contact Comité Rhône Echecs : Tél. 06 10 60 60 75)