dans plusieurs pays, et surtout à Paris, sous le nom de *fine champagne*. On sait que cette désignation lui a été donnée, non pas à cause de la province française où l'on récolte le fameux vin de Champagne, mais bien à cause de l'ancien petit pays de même nom, si renommé pour ses eaux-de-vie, dites *de Cognac*, et compris aujourd'hui dans les départements de la Charente et de la Charente-Inférieure.

ÉCHEC s. m. (é-chèk — de l'ancien haut allem. *schâh*, butin, ou des verbes *échorr, échoir;* etym. douteuse). Revers, dommage, insuccès : *Éprouver des* ÉCHECS *continuels. Il a subi un grand* ÉCHEC. *Le premier* ÉCHEC *de l'adversité renversera tout cet édifice de philosophie.* (Mass.) *Par suite de l'imbroglio italien, la France est en présence d'un immense* ÉCHEC. (Proudh.) *Quiconque connaît le pauvre cœur de l'homme sait qu'il est souvent plus difficile de se résigner aux* ÉCHECS *de la vanité qu'aux malheurs de la vie.* (St-Marc Girard.) *Après de grands* ÉCHECS *ou de grands malheurs, les Romains fouettaient les statues de leurs dieux.* (H. Rigault.) *Le monopole du commerce du monde par l'empire britannique éprouve chaque jour de nouveaux* ÉCHECS. (Math. de Dombasle.)

Et toutefois il ne put si bien faire
Que son honneur ne reçût quelque *échec*.

Et si de quelque *échec* notre faute est suivie,
Nous disons injures au sort.
LA FONTAINE.

Mais la futilité de l'homme est si têtue
Qu'il lui faut vingt *échecs* pour se croire battue.
AUBIER.

— **Antonymes.** Succès, triomphe, victoire.

ÉCHECS s. m. pl. (é-chè — du persan *sha*, roi; la locution *échec et mat*, qui signifie en persan *le roi est mort*, aurait donné le nom du jeu; peut-être serait-il plus exact de s'en tenir à l'étymologie du mot *échec* au singulier). Jeu qui se joue à deux, sur un damier de soixante-quatre cases, avec huit pièces et huit pions pour chaque joueur : *Jouer aux* ÉCHECS. *Faire une partie d'*ÉCHECS. *Le jeu des* ÉCHECS *n'est pas assez jeu; il divertit trop sérieusement.* (Montaigne.) *Pour être un bon joueur d'*ÉCHECS, *il ne faut pas avoir trop d'esprit.* (J.-J. ROUSS.) *Le jeu d'*ÉCHECS *rappelle la composition des armées indiennes, qui, jusqu'aux temps modernes, ont consisté dans les éléphants, les cavaliers, les chars et les fantassins.* (L. Reybaud.) *Le meilleur joueur d'*ÉCHECS *n'est pas assez fin; le plus entêté ne peut guère être autre chose que le meilleur joueur d'*ÉCHECS. (Baudelaire.) *En somme, tout calcul n'est pas en soi une analyse; un joueur d'*ÉCHECS, *par exemple, fait fort bien l'un sans l'autre.* (Baudelaire.) Pièces qui servent à ce jeu : ÉCHECS *de bois, d'ivoire, d'argent.*

— Au sing. Situation du roi ou de la reine, au jeu des échecs, lorsque ces pièces se trouvent dans une case battue par une des pièces de l'adversaire : *Faire* ÉCHEC *au roi, à la reine.* ÉCHEC *à votre roi. Parez l'*ÉCHEC. *Couvrez cet* ÉCHEC. *On ne peut se couvrir de l'*ÉCHEC *du cavalier.*

Enfin l'heureux vainqueur donne l'*échec* fatal.
DELILLE.

— *Échec et mat*, Coup décisif par lequel on met le roi en échec sans lui laisser la possibilité de changer de case ou de se couvrir, ce qui constitue le gain de la partie : *Faire un* ÉCHEC ET MAT *en cinq coups. Je ne sais quel joueur d'entre eux eut un* ÉCHEC ET MAT *qui lui fit perdre la partie.* (Piron.)

— Fig. *Faire, donner échec, un échec à quelqu'un*, Le mettre dans une position difficile, embarrassante; le gêner, le paralyser : *Je voudrais bien* DONNER UN ÉCHEC *au duc de Savoie, un mat au prince d'Orange.* (Mme de Sév.) *Ce n'est pas la pensée misérable de* FAIRE ÉCHEC *à Ciceron qui ajudait César.* (Naudé.) *La duplicité d'actions est la mise en jeu de forces contraires destinées à se* FAIRE ÉCHEC *et à se paralyser.* (Toussenel.) *Charron taquine l'homme et lui* FAIT ÉCHEC *sur tous les points, mais sans rire comme Montaigne.* (Ste-Beuve.) ‖ *Mettre, tenir quelqu'un en échec*, Lui faire tête, contre-balancer ou entraver son action : TENIR EN ÉCHEC *l'armée ennemie. Elle fixe ces deux Barons pour embarrasser Mirabeau, et il eut l'honneur de le* TENIR EN ÉCHEC. (Ste-Beuve.) ‖ *Donner, faire échec et mat à quelqu'un*, Le ruiner, le vaincre, s'en rendre maître : *Imposition nous* FAIT ÉCHEC ET MAT *au ministère, et le renversa. Ce général* FIT ÉCHEC ET MAT *au général ennemi.* ‖ *Donner échec et mat à quelque chose*, N'en rien laisser du tout : *Se couvrant sur son cassette, il* DONNA ÉCHEC ET MAT *à tous les plats, quoiqu'il se plaigne toujours qu'on mange tout sans lui.* (D'Ablanc.)

Et n'était, quel qu'il fût, morceau dedans le plat,
Qui des yeux ou des mains n'eût un *échec et mat*.
REGNIER.

— Adjectiv. Jeux : *Être échec*, Avoir son roi ou sa reine en échec : *Quand on* EST ÉCHEC, *on ne peut pas roquer.* ‖ Fig. Se trouver dans une position difficile, embarrassante : *La vie de la cour est un jeu serieux, mélancolique, qui applique; il faut arranger toutes ses pièces, et, après toutes ses rêveries et toutes ses mesures, on* EST ÉCHEC *et quelquefois mat.* (La Bruy.)

— Blas. Pièce du jeu d'échecs servant de meuble dans l'écu : *Bernard de Rezé : D'argent, à deux fasces ondées d'azur, au chef de sable, chargé de trois* ÉCHECS *ou cavaliers d'or.*

— **Encycl.** Si ce n'était manquer de respect à la gravité de cet ouvrage que de ne pas s'occuper de l'origine du jeu des *échecs*, nous laisserions à les Chinois, les Grecs et les Indiens, qui se vantent de l'avoir inventé, pour ne parler que des belles et savantes parties qui, depuis Greco jusqu'à Morphy, ont fait l'admiration et le désespoir des joueurs. Quand nous disons que les Grecs se vantent d'avoir créé ce noble jeu, nous calomnions leur modestie bien connue : ils n'ont jamais prétendu à tant d'honneur. Parce que les poursuivants de Pénélope, suivant Homère, jouaient avec de petits cailloux devant la porte du palais d'Ulysse, il nous paraît un peu hardi d'en conclure que Palamède, avec Achille ou Calchas, passait son temps à faire manœuvrer des *échecs* sous les murs de la ville de Priam. Si ce jeu eût été connu à Athènes, on en retrouverait des traces dans ses poëtes et ses historiens; certainement Plutarque nous eût appris que Platon était un joueur rempli d'imagination, que Xénophon avait des manœuvres très-savantes, mais que rien n'approchait de la fougue et des inépuisables combinaisons d'Alcibiade et de Périclès. Laissons donc les Grecs de côté : ils ont bien assez de titres de gloire sans que l'on veuille leur accorder ceux qui ne leur appartiennent pas : *Suum cuique.*

Nous ne savons pas la langue de la Chine et nous nous méfions de ceux qui l'enseignent; aussi n'avons-nous pas été demander aux savants sinologues de renseignements à ce sujet. Jusqu'à plus ample informé, nous repoussons la prétention qu'a l'Empire du Milieu à être considéré comme la terre natale des *échecs*.

D'après l'opinion de tous les savants modernes, de Freret entre autres, qui a très-doctement traité cette question, l'honneur de l'invention des *échecs* reviendrait à un brahmane indien, nommé Sissa ou Sisla, qui vivait au commencement du VIe siècle. On raconte qu'il l'inventa dans le même but qui inspirait des fables à Esope, c'est-à-dire pour faire entrer quelques idées justes dans la tête des grands. Malgré tout le respect dû à Sissa, nous doutons qu'un *mat* ait jamais adouci les mœurs d'un roi, et, pour notre compte, si nous avions une grâce à demander à un prince, nous éviterions soigneusement de nous adresser à lui au moment où il serait forcé de s'avouer vaincu sur l'échiquier. Tamerlan, pour écrire le nom de ce conquérant dans sa vieille orthographe française, était un grand joueur d'*échecs*, et Tamerlan n'a jamais eu une réputation de douceur bien établie.

Quoi qu'il en soit, il existait dans les Indes, du temps du brahmane Sissa, un roi nommé Sirham, qui fut tellement ravi de la nouvelle distraction offerte à ses loisirs, qu'il voulut en récompenser l'auteur. Les princes payent mieux, en général, ceux qui les amusent que ceux qui les servent. Le modeste Sissa demanda qu'on lui fît don de la quantité de blé que l'on obtiendrait en mettant 1 grain sur la première case de l'échiquier, 2 sur la seconde, 4 sur la troisième, et toujours ainsi en doublant jusqu'à la soixante-quatrième. Le roi, qui n'était pas très-fort mathématicien, y acquiesça de grand cœur; mais il avait, à ce qu'il paraît, un trésorier qui savait compter. Ce trésorier-là prouva à son maître que, pour satisfaire à la requête, il faudrait que l'empire de Sirham eût 16,384 villes, ayant chacune 1,000 greniers, et dans un desquels il y aurait 174,762 mesures de blé, et dans chaque mesure 32,768 grains. Le trésorier calculait comme feu Barême, on peut s'en assurer en vérifiant l'exactitude du compte. Il va sans dire que, pour avoir trop voulu, Sissa n'eut rien; mais c'était un philosophe; on en trouvait autrefois parmi les brahmanes.

Du reste, il s'origine du jeu lui-même n'est pas bien établie, celle du nom qu'on lui donne l'est beaucoup mieux : en sanscrit et en persan le mot *schah* signifie roi; or ce jeu est bien le *jeu du roi*, puisque c'est le roi qui en est le héros ou la victime. Sissa, connaissant les mœurs des cours et la valeur moyenne des princes, en a fait un personnage de peu d'initiative, marchant pas à pas, sans se plaindre cependant de la garnison qui l'enchaîne. Mais, en revanche, tous ceux qui l'entourent, depuis le plus humble jusqu'au plus grand, se font tuer pour le défendre avec un courage digne des beaux jours de.... la monarchie. Pour faire comprendre et expliquer ce dévouement, disons que le roi du jeu n'a pas de gothiques préjugés : que le dernier valet de son armée, *pion* en français, en italien *pedone*, en allemand *bauer*, en anglais *man*, traverse le camp ennemi; aussitôt le bon prince en fait un général.

Qui sert bien son pays n'a pas besoin d'aïeux.

On était plus sage aux Indes, au temps de Sirham, qu'en France au temps de Louis XIV.

Après le roi, la pièce capitale des *échecs* est celle qu'à tort nous appelons la *reine*. Singulière reine, en effet, que ce personnage qui d'une enjambée parcourt l'échiquier, le champ de bataille tout entier et en tous sens, se mêlant aux cavaliers, aux fantassins, et faisant à elle seule plus de victimes que toutes les autres pièces ensemble! Non, ce n'est pas là une reine, ce n'est pas là une femme; l'idée d'une telle virago n'est jamais entrée dans le cerveau du bon Indien; nous nous étonnons même qu'elle ait pu sortir d'une tête française. Primitivement, cette pièce, comme on le voit dans le *Roman de la Rose*, s'appelait *ferge, ferce* ou *fierce*, en latin *fercia*, tous noms dérivés de l'indien *phars* ou *ferz*, qui veut dire général. A la bonne heure! On ne s'étonne plus de la belliqueuse ardeur du personnage. Mais qu'il veille sur lui! car s'il est abattu avant le général du camp ennemi, son prince est bien exposé! Cependant, on le voit quelquefois embrasser la mort, *feroctor morte*, suivant la belle expression d'Horace, pour entraîner deux de ses puissants ennemis, et, par ce beau trépas, assurer la victoire « à son roi qui le pleure. » A côté du roi et de la prétendue reine se placent deux pièces d'égale valeur et de même forme, que nous autres Français, comme dit l'abbé Roman dans son poëme des *Echecs*, « peuple falot, » avons nommées des *fous* : on ne sait en vérité pourquoi. Il est vrai qu'ils sont près des puissants; il est vrai encore qu'ils ont la marche oblique; mais s'il fallait envoyer à Charenton tous les courtisans et tous ceux, y compris les femmes, qui ne marchent pas droit, quelle besogne! Ces prétendus fous portent d'autres noms sur les échiquiers étrangers : les Espagnols les appellent *alferez*, aides de camp, du mot *fers* general — les Allemands, *laufer*, coureurs — les Anglais, *bishop*, évêques, pour garder sans doute la mémoire du bon vieux temps, où les prélats se battaient si bien.

Les deux pièces qui viennent se ranger à côté des *fous* portent, dans toutes les langues de l'Europe, sauf en Allemagne, où on les appelle *springer*, sauteurs, le nom de *cavaliers*. Ils sont ainsi parfaitement désignés, car ils sautent par-dessus les combattants pour renverser leurs ennemis ou prendre la place qui leur convient. Ce singulier tour de force, que peut seulement accomplir un cavalier bien monté, les rend très-dangereux dans l'attaque, très-légers pour la retraite. Ils combattent, comme le comte Ferrand à la bataille de Bouvines, certains de pouvoir, quand ils seront trop pressés, trouver un refuge derrière les rangs de l'infanterie dont nous parlerons bientôt. Aux deux extrémités de cette ligne de bataille, composée de hauts barons, se trouvent deux pièces lourdes et massives qui se nomment des *tours*. Ces tours, dans les jeux indiens, sont portées sur des éléphants, qui, dans la langue des bords du Gange, s'appellent *rokh*. Les tours, ou les éléphants, comme il convient à de si grosses masses, roulent droit devant elles. Pendant le combat, elles se tiennent en général à l'arrière-garde; mais, quand le champ de bataille est un peu éclairci, elles font de terribles ravages; si vous les voyez s'avancer, n'allez pas vous placer l'une devant l'autre, soyez sûr que vous allez assister à un grave événement. C'est la charge des cuirassiers à Waterloo qui se prépare, et elle n'a pas toujours une si triste fin.

Voilà les grands guerriers de l'échiquier; viennent ensuite les hommes des communes; et, comme il convient d'agir avec des manants, on a soin de les mettre en première ligne.

Braves *pions*, combien tombent à la première charge! Cependant, soyons juste, tous les grands seigneurs, depuis le roi jusqu'à la tour, s'efforcent au besoin de les défendre, et on a vu, ce dont l'histoire ne nous offre pas d'exemple, des reines mourir pour en sauver un. Mais aussi il est donné, quelquefois, d'assister à ce beau spectacle d'un roi porté à la victoire par deux ou trois pions, seuls débris vivants de son armée.

Ces pièces se meuvent sur un échiquier de soixante-quatre cases; c'est sur ce terrain qu'elles rencontrent l'armée ennemie, parée d'une couleur différente, mais composée du même nombre de pièces de valeur égale et disposées dans un ordre semblable; la reine se tient à côté du roi, sur la case de sa couleur; ensuite viennent, à droite et à gauche de ce groupe principal, les *fous*, les *cavaliers*, les *tours*.

A présent, la partie peut commencer; son but final est de faire *mat* un des deux rois. Le roi est mat lorsqu'il est mis en prise sur la case qu'il occupe par une pièce adversaire et qu'il ne peut ni se *couvrir*, ni se *dérober* en se plaçant sur une des quatre cases qui entourent celle qu'il remplit. Dans ce cas, la partie est gagnée. Elle est nulle ou remise quand un roi se trouve placé dans la singulière position de ne pouvoir quitter la case qu'il occupe sans tomber sous un *échec* et qu'aucune autre pièce ne peut être jouée; alors on dit que le *roi est pat* : c'est une ressource qu'emploie un joueur aux abois, lorsque son adversaire n'y prend pas garde; un joli *pat* fait rire la galerie et console d'une partie mal conduite.

Quand est-il commencé ce jeu, que les anciens Romains ne connurent pas, parvint-il en Europe? On ne saurait le dire; mais il est bien certainement antérieur aux croisades; il aura été apporté d'Orient par quelque négociant, ou de Syrie par quelque pèlerin ou par quelque juif. Avant la Révolution, on montrait au trésor de Saint-Denis un jeu d'*échecs* d'ivoire qui avait appartenu à Charlemagne, et il est fait allusion aux *échecs* dans de très-anciennes chroniques et dans les vieux fabliaux. Les *échecs* ont, du reste, outre les traités didactiques, une littérature qui leur est propre, et leur popularité dut être d'autant plus rapide que l'Église ne les a jamais formellement proscrits, comme les cartes et les dés, parce que c'est un jeu d'honneur et non d'argent : la gloire de vaincre suffit; aussi n'a-t-il jamais fait la ruine ou la fortune de personne. C'est tout au plus si quelques joueurs en ont vécu bien modestement; encore est-ce presque toujours en qualité de professeurs. Le célèbre Gioachino Greco, dit *il Calabrese*, parait avoir été de ce nombre. Il vivait du temps de Louis XIV. Greco parcourut les différentes capitales de l'Europe sans y rencontrer d'adversaire de sa force. Le *Mercure galant* de décembre 1695 contient un madrigal en son honneur, fait à l'occasion d'une partie qu'il gagna contre le duc de Nemours, Arnauld le carabin et Chaumont, qui passaient pour les plus forts joueurs de la cour. Il a laissé un traité, le *Jeu des échecs*, qui, traduit de l'italien, a été jusqu'à Philidor la règle et l'étude des joueurs; mais il en existait d'autres bien antérieurs. William Caxton, qui introduisit l'imprimerie dans son pays, publia à Londres, en 1474, — et ce fut le premier livre imprimé en Angleterre, — le *Jeu d'échecs moralisé*, traduit du français en anglais, composé d'abord en latin par un excellent docteur en théologie : « ouvrage, dit Caxton, plein d'une pieuse sagesse et nécessaire aux hommes de tous les états et de tous les rangs. » Le mot *nécessaire* est superbe! Tous les joueurs d'*échecs* lettrés ont lu le poëme de Vida, publié à Rome en 1527, *Scacchia ludus*, traduit en italien par Pindemonte et en français par Desmasures et Levée. Le célèbre Warton en a parlé avec les plus grands éloges. Nous avons sur les *échecs* deux poëmes français, l'un par l'abbé Roman, l'autre par Cerutti; ce jeu a aussi inspiré la muse facile de Méry, qui était un joueur fort distingué. Jusqu'à notre siècle, le traité le plus savant et le plus méthodique sur le jeu qui nous occupe était l'*Analyse des échecs* que l'harmonieux Philidor a publiée à Londres en 1749. La science a fait de grands progrès depuis; l'illustre La Bourdonnais, dans l'ouvrage qu'il publia en 1833, l'a bien dépassé, mais il est encore bon à lire et à consulter. M. La Bourdonnais a été, jusqu'à la dernière heure de sa vie, le plus redoutable en même temps que le plus brillant joueur de l'Europe. Les ressources de son génie et la promptitude de son coup d'œil étaient admirables. Il jouait rapidement; — Terc de l'école cente de nos jours n'était point encore arrivée; — ses parties les plus célèbres n'ont jamais duré plus de quatre heures. La Bourdonnais avait, en France, pour émule M. des Chapelles, et pour élèves M. Saint-Amand, éditeur du *Palamède*, journal des *Echecs*, et MM. Mouret, Boncourt et Laroche. Malgré leur mérite, leur maître mort, le sceptre des *échecs* passa de la France à l'Angleterre et à l'Allemagne, représentées, l'une par MM. Sauton et Lowenthal; l'autre, par M. Andersen, de Breslau. La Russie a eu MM. Jenich et Petroff. Parmi tous ces rudes lutteurs, tous remarquables, pas un ne possédait et ne possède l'écrasante supériorité de La Bourdonnais. Disons cependant que M. Andersen gagna avec éclat le grand *match* de Londres de 1851, et que l'on pouvait le considérer comme le plus fort joueur connu lorsque, en 1858, Morphy, né aux États-Unis, vint en Europe. Quoique jeune, il arrivait précédé d'une réputation que l'on considérait, à l'unanimité, comme exagérée. M. Andersen accourut courtoisement à Paris à la rencontre de son jeune adversaire. La lutte s'engagea; elle fut décisive, et nous avons entendu M. Andersen proclamer M. Morphy le joueur d'*échecs* le plus fort qui fût et qui ait été. Coup d'œil d'aigle, calme imperturbable, science profonde, puissance d'analyse qui n'a jamais été égalée, telle est l'idée, encore incomplète, qu'on peut se faire de ce prodigieux talent. Paris le fêta avec enthousiasme, et la ville de New-York, à son retour, lui fit don d'un splendide échiquier, en souvenir de ses victoires. Ses parties ont été recueillies avec soin et presque toutes publiées; mais il serait bien à désirer qu'il se décidât à donner un ouvrage que tous les amateurs attendent avec impatience et qui ferait époque dans l'histoire des *échecs*. Ce livre, il a promis de l'écrire; tiendra-t-il la parole donnée au plus élégant joueur que la France possède aujourd'hui, M. A. de Rivière?

Parlons maintenant d'un tour de force dont, au café de la Régence, il a rendu témoin tout Paris. Philidor avait, à Londres, joué *simultanément*, contre de forts joueurs, trois parties *sans voir les échiquiers*. La Bourdonnais, avec beaucoup de peine, en jouait deux. Morphy, dans ces conditions et devant tous, terrassa les huit plus forts champions que Paris put lui opposer. Il fut superbe de netteté, de verve, et ce prodigieux travail ne sembla lui coûter aucun effort. Nous l'avons vu, chez feu le duc Decazes, jouer deux parties sans voir, tout en causant avec la duchesse et les dames qui remplissaient le salon. Depuis, M. Paulsen a joué vingt parties, et M. Mazousky dix, à Paris; mais ce ne sont pas des coups de maître. On n'y retrouve pas, comme dans celles de Morphy, la griffe du lion.

Nos amateurs d'*échecs* nous en voudront-ils de leur donner une belle partie *inédite* de Morphy? Nous ne le pensons pas; la voici :

M. MORPHY. — M. ARNOUS DE RIVIÈRE.

1. Pion, 4e roi.	Pion, 4e roi.
2. Cavalier, 3e fou, roi.	Cavalier, 3e fou, dame.
3. Fou, 5e cavalier, dame.	Cavalier, 3e fou, roi.
4. Roque.	Pion, 3e dame.
5. Pion, 4e dame.	Pion prend pion.
6. Cavalier prend pion.	Fou, 2e dame.
7. Fou prend cavalier.	Pion prend fou.
8. Cavalier, 3e fou, dame.	Fou, 2e roi.
9. Pion, 3e tour, roi.	Pion, 4e fou, dame.
10. Cavalier, roi, 2e roi.	Roque.
11. Pion, 4e fou, roi.	Fou, 3e fou, dame.
12. Cavalier, 3e cavalier, roi.	Cavalier, 2e dame.
13. Dame, 3e dame.	Tour, case, cavalier, dame.
14. Pion, 3e cavalier, dame.	Fou, 3e fou, roi.
15. Fou, 2e dame.	Fou, 5e dame, *échec*.
16. Roi, case, tour.	Pion, 3e cavalier, roi.
17. Tour, dame, case, roi.	Dame, 5e tour, roi.
18. Cavalier, dame, 2e roi.	Fou, 2e cavalier, roi.
19. Pion, 4e fou, dame.	Cavalier, 3e fou, roi.
20. Cavalier, 3e fou, dame.	Fou, 2e dame.
21. Cavalier, roi, 2e roi.	Cavalier, 4e tour, roi.
22. Roi, 2e tour.	Pion, 4e fou, roi.
23. Pion, 5e roi.	Fou, 3e fou, dame.
24. Pion, 3e cavalier, roi.	Dame, case, dame.
25. Pion, 6e roi.	Tour, case, roi.
26. Cavalier, case, cavalier, roi.	Dame, case, fou.
27. Cavalier, 5e dame.	Cavalier, 3e fou, roi.
28. Fou, 3e fou, dame.	Cavalier prend cavalier.
29. Fou prend fou.	Cavalier prend pion, fou, roi.
30. Tour prend cavalier.	Roi prend fou.
31. Dame, 3e fou, dame, *échec*.	Roi, case, cavalier.
32. Pion, 7e roi.	Dame, 3e tour, dame.
33. Tour, 2e roi.	Roi, 2e fou.
34. Pion, 4e cavalier, roi.	Tour prend pion.
35. Tour prend tour, *échec*.	Roi prend tour.
36. Dame, 7e cavalier, *échec*.	Roi, case, dame.
37. Dame, 8e cavalier, *échec*.	Roi, 2e dame.
38. Dame prend pion, tour, *échec*.	Roi, case, fou.
39. Tour, 2e fou.	Pion prend pion.
40. Pion prend pion.	Fou, 5e roi.
41. Dame, 7e roi.	Dame, 3e fou, dame.
42. Tour, 2e roi.	Pion, 4e dame.
43. Pion prend pion.	Fou prend pion.
44. Cavalier, 3e tour, roi.	Roi, 2e cavalier.
45. Cavalier, 4e fou, roi.	Tour, case, tour, roi, *échec*.
46. Roi, 3e cavalier.	Fou, 8e tour (*).
47. Tour, 3e roi.	Pion, 4e cavalier, roi.
48. Dame prend pion.	Dame, 3e tour, dame.
49. Dame prend pion, fou.	Dame prend pion, tour.
50. Dame, 5e cavalier, *échec*.	Roi, case, tour.
51. Tour, 8e case, roi, *échec*.	Tour prend tour.
52. Dame prend tour, *échec*.	Roi, 2e cavalier.
53. Dame, 5e cavalier, dame, *échec*.	Roi, case, fou.
54. Pion, 5e cavalier, roi.	Pion, 3e fou, dame.
55. Dame, 5e fou, *échec*.	Roi, 2e cavalier.
56. Dame, 7e fou, *échec*.	Roi, 3e cavalier.
57. Pion, 6e cavalier, roi.	Dame, 7e dame.
58. Pion, 7e cavalier.	Dame, 8e roi, *échec*.
59. Roi, 4e cavalier.	Dame, 8e cavalier, *échec*.
60. Roi, 5e fou.	Dame, 4e fou, *échec*.
61. Roi, 6e fou.	Dame, 4e fou, *échec*.
62. Roi, 7e roi.	Dame, 4e fou, *échec*.
63. Roi, 7e dame.	Dame, 5e dame, *échec*.
64. Roi, 8e fou, dame.	

M. Arnous de Rivière abandonne. Le faux coup qu'il vient de jouer, et que nous avons indiqué par un astérique, lui a fait perdre la partie.

Parmi les hommes célèbres qui ont joué aux *échecs*, il faut compter Voltaire, Rousseau, le grand Frédéric et Napoléon, qui n'était que d'une force très-médiocre.

Nous n'avons parlé jusqu'ici du jeu d'*échecs* qu'en termes trop généraux pour que les personnes qui ne le connaissent pas puissent s'en faire une idée nette. Nous allons donner des détails plus précis.

Commençons par la définition de quelques termes adoptés par les joueurs d'*échecs*, et dont l'emploi nous permettra ensuite d'abréger.

La bande horizontale de cases la plus rapprochée de chaque joueur s'appelle la *base de l'échiquier;* le roi et la reine donnent leur nom à celles qui se trouvent de leur côté. Ainsi la tour, le cavalier et le fou du côté du roi s'appellent la *tour du roi*, le *cavalier du roi*, etc., et il en est de même pour les pièces du côté de la reine. Les huit pions étant rangés sur les cases de la seconde bande, de façon qu'il y en ait un devant chaque grande pièce, chacun prend le nom de la pièce qu'il couvre; de là les expressions *pion du roi, pion de la reine, pion de la tour du roi, pion de la tour de la reine*, etc.

Les pièces étant placées, les joueurs, assis en face l'un de l'autre, tirent au sort à qui aura le *trait*, c'est-à-dire à qui jouera le premier. Pour cela, l'un d'eux prend un pion noir dans une main et un pion blanc dans l'autre, donne à son adversaire la couleur à deviner, et, si celui-ci devine juste, c'est à lui qu'appartient la priorité. Chaque joueur est libre d'engager la lutte comme il l'entend; mais, au début, il ne peut, à l'exception des cavaliers, se servir de ses grandes pièces : il faut qu'il fasse marcher un pion ou un cavalier. Ainsi que nous l'avons déjà dit, le but qu'on se propose en jouant aux *échecs* est d'attaquer le roi de l'adversaire de telle sorte qu'il ne puisse être défendu par aucune pièce, ni se sauver lui-même en passant sur une autre case; c'est pour faciliter cette attaque que l'on cherche à s'emparer des autres pièces, ce qui prive le roi de ses défenseurs naturels. Toute pièce qui prend se met à la place de celle qu'elle enlève; mais on n'est jamais forcé de prendre, excepté dans le cas ou l'on n'a pas d'autre moyen de jouer; car il est de rigueur que chaque adversaire joue à son tour.

Toutes les pièces ne marchent pas et ne prennent pas de la même façon. Les pions marchent toujours en avant, allant du jeu du joueur qui les conduit vers le jeu ou dans le jeu de l'adversaire, et ils ne peuvent jamais rétrograder. Ils conservent invariablement la bande perpendiculaire sur laquelle ils ont été primitivement placés, à moins qu'ils ne prennent, ce qu'ils ne peuvent faire qu'obliquement à droite ou à gauche, c'est-à-dire par l'un des deux angles antérieurs. La première fois qu'un pion se meut, il est libre de faire un pas ou deux à volonté; mais, ce premier coup joué, il ne peut faire qu'un pas à chaque coup suivant. Toutefois, il y a une circonstance où le droit que possède le pion de faire deux pas au premier coup est restreint : c'est lorsqu'en effectuant ce mouvement il passe près d'un pion ennemi occupant une des bandes perpendiculaires qui touchent immédiatement la sienne; dans ce cas, il peut être pris au passage par le pion de l'adversaire, à moins que celui-ci ne veuille lui laisser continuer sa route, ce qui se nomme *passer prise*. Quand, par le progrès de sa marche, un pion est parvenu sur la base de l'échiquier, on dit qu'il est arrivé *à dame* : il cesse alors d'être pion, et devient dame ou toute autre grande pièce qu'il plaît à son possesseur de choisir parmi celles qui lui ont été déjà enlevées. Les *tours* se meuvent carrément, c'est-à-dire marchent sur les lignes de cases qui, tirées des côtés du joueur, ne soit horizontalement, soit perpendiculairement. Elles vont dans tous les sens : en avant, en arrière, à droite, à gauche. Enfin elles peuvent faire autant de pas qu'il convient au joueur, même aller d'une extrémité de la ligne à l'autre, à moins qu'une autre pièce ne leur barre le passage. Les *fous* marchent diagonalement et dans tous les sens. Ils peuvent aussi aller d'un bout à l'autre de l'échiquier, ou bien s'arrêter sur une case voisine; mais ils ne doivent jamais quitter la couleur sur laquelle ils se trouvent. Ainsi l'un d'eux ne va que sur les cases noires et l'autre sur les cases blanches. Pour cette raison, le premier se nomme *fou noir* et le second *fou blanc*. La *dame* réunit la marche des tours et des fous. Elle peut donc se mouvoir, soit carrément, soit en diagonale, et d'une extrémité à l'autre de la ligne. Le *roi* se meut absolument comme la reine, mais avec cette restriction qu'il ne peut faire qu'un seul pas à la fois, en se portant, à la volonté de celui qui le conduit, sur une des cases qui l'avoisinent immédiatement. Il existe cependant un coup dans la partie où le roi peut faire deux pas à la fois, ce qui s'appelle *roquer*. Ce coup a lieu quand l'espace qui est entre lui et la tour est entièrement vide; alors le roi peut se mouvoir du côté de sa propre tour ou du côté de celle de la dame. Dans le premier cas, la tour du roi se place à la case de son fou, et, en même temps, le roi saute pardessus et se place à la case de son cavalier. Dans le second cas, la tour de la dame vient occuper la case de la dame, et le roi celle du fou de la dame; mais, pour que le roi puisse roquer, il faut que ni lui ni la tour n'aient fait aucun mouvement antérieur. Il ne faut pas non plus qu'il soit sur une case battue par une des pièces de l'adversaire, ce qui se nomme *être en échec*, ou qu'en se plaçant sur la nouvelle case il se mette dans cette position, ce qu'on appelle *tomber sous l'échec*. Remarquons, en passant, que les deux rois ne peuvent jamais s'approcher de plus près qu'à une case d'intervalle. La marche des *cavaliers* est toute différente de celle des autres pièces. Ils vont du noir au blanc en sautant une case noire, et du blanc au noir en sautant une case blanche. Une propriété qui leur est particulière, c'est que le joueur peut les faire sauter aussi bien par-dessus les pièces de l'adversaire que par-dessus les siennes propres.

Les joueurs s'attribuent aux pièces des valeurs relatives. Ainsi la dame, la plus forte de toutes, est estimée correspondre à deux tours, ou bien à une tour, à un cavalier et à un pion, ou encore à un cavalier, à un fou et à deux pions. Les tours, qui viennent immédiatement après, valent chacune un cavalier et un pion, ou un fou et un pion. Les cavaliers et les fous ont à peu près la même valeur : chacun vaut trois pions au commencement d'une partie et deux seulement à la fin. Toutefois on préfère généralement le fou du roi, que l'on nomme *fou d'attaque* parce qu'il peut aller attaquer le pion du roi adverse. Les pions sont les pièces les plus faibles; mais ils peuvent, par les circonstances du jeu, acquérir autant d'importance, plus même que les pièces les plus grandes. En outre, comme nous venons de le voir, quand ils arrivent sur la première bande de l'échiquier, ils deviennent des dames, des tours, des cavaliers ou des fous, suivant que le juge à propos celui à qui ils appartiennent.

En conséquence du but que l'on se propose en jouant aux *échecs*, le rôle de chaque joueur consiste à faire marcher ses pièces de manière à défendre son roi le mieux possible et à attaquer, c'est-à-dire *mettre en échec*, celui de l'adversaire avec le plus de vivacité. Or il est de règle que le roi ne peut jamais être attaqué par surprise. Quand donc on attaque le roi, en d'autres termes quand on joue une pièce qui le mettrait dans le cas d'être pris au coup suivant, il faut en prévenir son adversaire en disant : *Échec au roi*, ou simplement *Au roi*. Le roi, ainsi attaqué, doit *parer l'échec*, c'est-à-dire faire cesser l'attaque, soit en prenant la pièce qui donne *échec*, soit en passant sur une autre case, soit enfin en interposant une pièce, ce qui se nomme *couvrir l'échec;* mais ce dernier moyen ne peut être employé quand l'agresseur est un pion ou un cavalier; car le pion ne laisse pas d'intervalle entre lui et la pièce qu'il attaque, et le cavalier saute par-dessus tous les obstacles.

On appelle *échec à la découverte* celui qui a lieu quand une pièce est masquée par une autre, et qu'en déplaçant celle-ci la pièce démasquée fait *échec*. Ce genre d'attaque est très-meurtrier parce que, pendant que le roi soit de laisser la pièce mal dirigée ou elle se trouve, soit de la jouer régulièrement, soit de la remettre sur sa case primitive et de jouer le roi. Dans toutes les circonstances où l'on peut être forcé de jouer le roi, s'il ne peut se mouvoir sans se mettre en *échec*, cette partie de la peine n'est pas applicable.

Il y a eu de tout temps des joueurs d'*échecs* très-habiles. Nous en avons déjà nommé quelques-uns; nous citerons encore : à la fin du XVe siècle, le Portugais Damiano de Goa; au XVIe, l'Espagnol Ruy Lopez de Segura et don Juan d'Autriche; au XVIIe, Gioachino Greco, dit le *Calabrais*, et le duc Augu de Brunswick-Lunebourg; au XVIIIe l'Arabe Stamma, le Hollandais Elias Stein, et les Italiens Conio, l'École de Rio, Lolli et Ponzi; dans le nôtre, Philidor, Bilguer et Heydebrand de la Lasa, en Allemagne; Lewis, Staunton et Walker, en Angleterre; A. Alexandre, Kieseritzki, Saint-Amans, de Rivière, en France; Grasseau et Clerc en Algérie; Petroff et le major Jænisch, en Russie.

Il n'est pas rare que les forts joueurs de différents pays jouent, à distance, des parties qui durent un ou plusieurs mois, même une année entière; ils se servent, pour cela, d'échiquiers dont les cases sont numérotées.

L'échiquier en usage chez les Birmans contient, comme le nôtre, 64 cases. Le nombre des pièces est aussi le même : seize de chaque côté; mais ces pièces diffèrent essentiellement des nôtres par leurs noms, par leur force et par la manière dont on les pince. Le roi et son ministre (les Orientaux n'ont pas de reine) sont montés sur des éléphants. Ceux-ci sont défendus par deux tours ou *yetlay*, deux cavaliers, *méré*; deux officiers

à pied appelés : l'un *min*, l'autre *chekey*, et huit *mundeley* ou fantassins (pions). Les forces de chaque parti sont rangées sur trois lignes, ce qui fait qu'il reste dans ces trois lignes huit cases vides. Aucune des pièces n'est aussi forte que notre reine. Le jeu, ainsi restreint, est plus compliqué et plus difficile que le nôtre.

Les Orientaux avaient emprunté au jeu d'*échecs* plusieurs locutions proverbiales. C'est du moins ce que nous lisons dans un de leurs poëtes, Aboul-Gassem-el-Kosrewi, de Boukhara, qui avait pris ce jeu en horreur. Il composa contre les *échecs* une *rissaleh* où il disait, entre autres choses, ceci qui, chez nous du moins, n'est pas prouvé :

« Tout amateur d'*échecs* est avare s'il est riche, et parasite s'il est pauvre. »

On a emprunté à ce jeu plusieurs locutions, qui toutes s'emploient en signe de mépris. On donne, en se moquant, le nom de *pion* à un homme de petite taille, comme dit le poëte Najdim :

« O toi qui ressembles au pion des *échecs*, pour la taille et le mérite ! »

En parlant d'un homme qui est tombé dans le malheur ou qui a péri de la main d'un ennemi, on dit, avec le poëte Abdallah-ben-el-Moutaz :

« Dis au malheureux : « Tu es tombé dans » le filet, et un coup de la *tour* a emporté ton » *roi*. »

En face d'un parasite qui se comporte à table avec effronterie : « Voyez la main de ce malotru ; ne dirait-on pas *la tour sur l'échiquier ?* » Si l'on veut désigner une chose superflue et dont on n'a pas besoin, on dit : « Une mule est de trop dans l'échiquier. » Enfin, quand on veut se moquer d'un homme qui fait une chute, on lui dit : « Quelle est ta place aux *échecs ?* »

— *Problème d'Euler sur le jeu des échecs.* Il existe, au sujet du jeu des *échecs*, un problème qui a beaucoup occupé les mathématiciens des deux derniers siècles, et dont le célèbre Euler a donné une solution analytique dans les *Mémoires de l'Académie de Berlin* (1759). Ce problème consiste à faire parcourir successivement au cavalier les 64 cases de l'échiquier sans passer plus d'une fois sur la même.

En partant d'un coin de l'échiquier, numérotons toutes les cases suivant l'ordre dans lequel elles doivent être parcourues (fig. 1) ;

42	59	44	9	40	21	46	7
61	10	41	58	45	8	39	20
12	43	60	55	22	57	6	47
53	62	11	30	25	28	19	38
32	13	54	27	56	23	48	5
63	52	31	24	29	26	37	18
14	33	2	51	16	35	4	49
1	64	15	34	3	50	17	36

Fig. 1.

nous aurons ainsi tracé la route du cavalier : 1, 2, 3, jusqu'à 64. Quand il est parvenu à 64, il a parcouru toutes les cases. On voit aisément que le cavalier pourrait aussi bien partir d'un angle quelconque. En commençant par la case 64, et en suivant la série 64, 63, 62, jusqu'à 1, on reproduirait la même route dans un ordre inverse, etc. ; mais il s'agit de résoudre la question dans toute sa généralité, c'est-à-dire d'indiquer une route qui satisfasse au problème, quel que soit le point de départ adopté pour cela. Euler remarque que toute la difficulté consiste à trouver une route où la case 64 soit éloignée de la case 1 par un saut de cavalier, de manière que la pièce puisse sauter de la première sur la dernière ; car il est évident qu'on pourra alors commencer par une case quelconque, continuer, suivant l'ordre des nombres, jusqu'à la case 64, d'où, en sautant sur la case 1, le cavalier suivra l'ordre des numéros jusqu'à ce qu'il soit revenu à son point de départ. Voici cette route, que Euler appelle *route rentrante en elle-même* (fig. 2).

42	57	44	9	40	21	46	7
55	10	41	58	45	8	39	20
12	43	56	61	22	59	6	47
63	54	11	30	25	28	19	38
32	13	62	27	60	23	48	5
53	64	31	24	29	26	37	18
14	33	2	51	16	35	4	49
1	52	15	34	3	50	17	36

Fig. 2.

Ce genre de questions ayant beaucoup perdu de son intérêt aux yeux des modernes, nous nous bornons à recommander aux amateurs de fixer dans leur mémoire la route que nous venons d'indiquer, les renvoyant, pour la démonstration, au travail d'Euler, mentionné plus haut, et aux *Mémoires de l'Académie des sciences* de 1771.

On peut figurer la marche du cavalier par un trait continu ; et, si l'on numérote, de 1 à 64, toutes les stations du cavalier dans cette route, on arrive à ce résultat étrange : l'addition des nombres inscrits, dans les cases d'une même ligne ou d'une même colonne, donne toujours le nombre fixe 260.

50	11	24	63	14	37	26	35	8	260
23	62	51	12	25	34	15	38	7	260
10	49	64*	21	40	13	36	27	6	260
61	22	9	52	33	28	39	16	5	260
48	7	60	1**	20	41	54	29	4	260
59	4	45	8	53	32	17	42	3	260
6	47	2	57	44	19	30	55	2	260
3	58	5	46	31	56	43	18	1	260
A	B	C	D	E	F	G	H		
260	260	260	260	260	260	260	260		

* Arrivée.

** Départ.

Terminons par une fantaisie. Il est souvent fait mention du jeu d'*échecs* dans les anciens romans de chevalerie, et l'on sait qu'Haroun-al-Raschid avait envoyé un magnifique échiquier à Charlemagne. Voici un épisode du roman de *Garin de Montglane* (l'un des quatre fils Aymon), où il est question d'une partie jouée dans de singulières conditions. Garin de Montglane a pris le chemin de *douce France* et est venu chercher fortune à la cour de Charlemagne. L'empereur, alors en guerre avec Childéric, retient le jeune homme, dont la valeur lui est d'un grand secours, et qu'il nomme son conseiller, puis maître gonfalonier, et enfin maître sénéchal et maître d'hôtel. Les affaires du jeune héros vont bien ; mais, pour son malheur, la reine, nommée Galienne, ne peut le voir sans ressentir pour lui une passion criminelle. Bien qu'il n'y eût pas de femme plus belle dans la chrétienté, Garin, attiré dans une chambre écartée, n'écoute que son devoir, et prend le parti de s'éloigner en abandonnant, comme Joseph, son manteau entre les mains de la reine. Les cris de Galienne, en le voyant partir, attirent Charlemagne. « Qu'avez-vous, lui dit-il, et de quoi vous plaignez-vous ? — Sire, lui répond-elle, je ne mérite pas votre affection ; ce n'est pas vous que j'aime, c'est Garin, c'est de lui que j'attends le bonheur de ma vie. En vain je lui ai déclaré mon amour ; il m'a repoussée. Tuez-moi si vous voulez ; mais je ne puis faire autrement que de l'aimer. » Ces aveux sincères font excuser la reine ; mais ils ne peuvent calmer le dépit et l'amour outragé du mari. Comment Charlemagne se débarrassera-t-il de Garin ? Celui-ci a de nombreux parents, et des milliers de bras prendraient sa défense contre une provocation injuste. Il le fait venir, et le voit arriver accompagné de ses frères et de leurs clients, tous armés sous leur manteau de cour. « Garin, dit l'empereur, qu'avez-vous fait ces jours derniers ? — Sire, nous sommes restés au logis, jouant aux tables, aux *échecs*, sans trop de profit ni de perte. — Ah ! vous avez joué aux *échecs ?* Mais vous avez aussi tenu de mauvais discours contre moi ! Nous jouerons donc, à notre tour, notre partie d'*échecs*, et voici mes conditions : Si je perds, vous recevrez tel don qu'il vous plaira, même ma couronne et ma femme ; si je gagne, je vous fais aussitôt trancher la tête. — Sire, reprend Garin, la partie ne serait pas égale : je ne veux pas de la couronne de France, elle est vôtre, non mienne ; et quant à recevoir la mort, c'est un étrange salaire de mes services et de ma loyauté. » Charlemagne insiste ; il faut, ou mourir sur l'heure, ou jouer la mort contre la couronne de France. Alors on apporte la croix et l'Evangile ; tous deux jurent de tenir les conditions faites, et la partie commence. Le jeu est ce magnifique échiquier que Charlemagne reçut d'Haroun-al-Raschid, et dont il reste une seule pièce à la Bibliothèque impériale : l'éléphant, qui est la tour du jeu moderne. Derrière l'empereur sont les Francs de France, tous disposés à obéir à son premier signal ; derrière Garin sont ses deux frères et plus de 400 de ses compagnons d'armes. Pendant ce temps, la reine se lamente dans un coin de la salle. La première pièce est emportée par Charlemagne : c'est un roi ; Garin, après une oraison, répare cette perte en prenant un chevalier et un éléphant. Le roi, furieux, frappe alors l'échiquier d'un terrible coup de poing, et les deux joueurs vont se battre, quand les barons s'interposent et les obligent à continuer convenablement la partie. C'est le tour de Charles : d'un pion il prend un éléphant, puis le second roi de son adversaire. Les Aquitains s'émeuvent, cette fois ; on en vient aux mains ; mais, après quelques têtes tranchées de part et d'autre, l'empereur et Garin se mettent une troisième fois au jeu. Ce dernier reprend un avantage décisif ; il presse le roi, le réduit à ne plus savoir comment se défendre : « Arrêtons-nous, s'écrie-t-il ; je ne vous materai que si vous l'exigez ! » Charles alors se met à la disposition de son vainqueur, qui, loin d'user d'un droit acquis, demande noblement grâce au vaincu, et sollicite seulement l'honneur ou le fief d'un château retenu par un vassal rebelle et mécréant.

Voici maintenant une autre partie d'*échecs* qui sauva la vie à un prince et lui donna le trône.

Mohammed VI, roi de Grenade, monta sur le trône en 1396, au préjudice de son frère Jusef, qu'il fit immédiatement enfermer dans la forteresse de Salobréna, pour n'avoir rien à redouter de sa part. « Douze ans plus tard, dit l'auteur de l'*Histoire de la domination des Arabes en Espagne*, il était encore en prison, lorsque Mohammed, atteint d'une maladie mortelle, voulut assurer la couronne à son fils, et envoya l'ordre de tuer Jusef. Cet ordre, adressé au gouverneur du fort, était ainsi conçu : « Alcaïde de Salobréna, mon servi- » teur, aussitôt que l'officier de mes gardes te » remettra cet écrit, tu ôteras la vie à Cid » Jusef, mon frère, et tu m'enverras sa tête » par le retour du messager ; je compte sur ton » zèle à me servir. » Lorsque Ahmed, l'envoyé de Mohammed, arriva à Salobréna, il trouva le prince jouant aux *échecs* avec l'alcaïde. Ils étaient assis l'un et l'autre sur des coussins de soie brodés d'or ; des tapis de la même étoffe couvraient le parquet, le prince ayant été traité avec magnificence. L'alcaïde n'eut pas plutôt parcouru l'écrit fatal, qu'il ne put maîtriser son trouble ; car il avait conçu pour son prisonnier l'affection la plus vive. Le messager le pressait d'accomplir les ordres qu'il lui apportait, et le malheureux alcaïde ne savait à quoi se résoudre. Jusef, soupçonnant la triste vérité, prit l'ordre des mains de l'alcaïde et lui demanda seulement le temps de prendre congé de ses femmes et de sa famille. Le messager disant que l'exécution ne pouvait être différée, parce qu'on lui avait fixé l'heure précise à laquelle il devait être de retour à Grenade : « Au moins, » répliqua Jusef, qu'il me soit permis de finir » ma dernière partie d'*échecs*. » Le messager y ayant consenti avec peine, le prince reprit le jeu, et invita l'alcaïde à continuer ; mais celui-ci était si agité, qu'il ne pouvait conduire ses pièces avec justesse, tandis que le prisonnier jouait avec le plus grand sang-froid. Au moment où la partie finissait, deux cavaliers de Grenade, arrivés au galop de leurs chevaux, entrèrent dans la salle où était le prince, annoncèrent la mort de Mohammed, et lui baisèrent la main comme au souverain de Grenade. Jusef osait à peine croire à ce changement de fortune, lorsque d'autres cavaliers vinrent confirmer la nouvelle et dire au prince que le peuple l'attendait avec la plus vive impatience. »

— Bibliogr. Th. Hyde, *De ludis orientalibus libri II, quorum prior historiam Shahiludii continet*, etc. (Oxonii, 1694, 2 parties, petit in-8°) ; *The philosopher's game*, invented by W. F. (London, 1563, in-16 ; article *Fulco*) ; Th. Actius, *De ludo scacchorum in legali methodo tractatus* (Pisauri, 1583, in-4°) ; *Ludus scacchiæ, chess plays...*, written by G. B. Blochimo (London, 1597, in-4°) ; *Libro nel quale si tratta della maniera di giuocar' a scacchi*, composto da Hor. Gianutio della Mantia (Torino, 1597, in-4°) ; *Trattato dell' inventione et arte liberale del gioco di scacchi*, di Aless. Salvio (Napoli, 1604, petit in-4°) ; *Das Schach oder Konigsspiel*, von Gust. Selenus (Leipzig, 1616, in-fol.) ; *Il giuoco degli scacchi*, da P. Carrera (Militello, 1617, in-4°) ; *Osservazioni sopra il giuoco degli scacchi, ossia il giuoco degli scacchi*, esposte da G.-B. Lolli (Bologna, 1763, in-fol.) ; *Il giuoco degli scacchi*, dal conte Carlo Cozio (Torino, 1766, 2 vol. in-8°) ; *Analyse du jeu des échecs*, par Philidor (Londres, 1777, in-8°) ; *Nouvelle manière de jouer aux échecs*, selon la méthode de Ph. Stamma (Utrecht, 1777, in-12) ; la *Supériorité au jeu des échecs mise à la portée de tout le monde, même des dames* (Campen, 1792, 2 vol. in-8°, avec pl.) ; *Nouveau jeu des échecs* ou *Jeu de la guerre*, invention de Giacometti (Gênes, 1801, in-8°) ; *A treatise on the game of chess*, by J.-H. Sarratt (London, 1822, in-8°) ; *Traité théorique et pratique du jeu des échecs*, par une société d'amateurs (Stoupe, Paris, 1775 et 1786, in-12) ; *Nouvelle notation des parties et coups d'échecs*, compris dans les traités faits sur ce jeu par une société d'amateurs et par Philidor (Paris, 1823, in-8°) ; *Chess rendered familiar by tabular demonstrations of the various positions and movements of the game*, by J.-G. Pohlman (London, 1819, gr. in-8°) ; *Nouveau traité du jeu des échecs*, par L.-C. de La Bourdonnais (Paris, 1833-1834, 2 part. en 1 vol. in-8°, avec 60 pl.) ; *Encyclopédie des échecs* ou *Résumé comparatif, en tableaux synoptiques, des meilleurs ouvrages écrits sur ce jeu*, par A. Alexandre (Paris, 1837, in-fol. oblong) ; les *Echecs simplifiés et approfondis*, par le comte abbé de Robiano (Bruxelles, 1848, in-8°, avec fig.) ; *Collection des plus beaux problèmes d'échecs, au nombre de plus de deux mille*, recueillis par A. Alexandre (Paris, Dufour, 1846, in-8° ; cet ouvrage a été aussi publié en allemand) ; le *Palamède*, revue mensuelle des *échecs*, par L.-C. de La Bourdonnais, etc. (Paris, 1836-1839, 3 vol. in-8°) ; 2e série, publiée par Saint-Amant (1842-1847, 7 vol. in-8°) ; la *Régence*, journal des *échecs*, rédigé par une société d'amateurs et publié par Kieseritzky (1849-1850, 3 vol. in-8°) ; *Traité des applications de l'analyse mathématique au jeu des échecs, précédé d'une introduction à l'usage des lecteurs, soit étrangers aux échecs, soit peu versés dans l'analyse*, par C.-F. de Jænisch (Saint-Pétersbourg, 1862, 2 vol. gr. in-8°, avec 31 pl.) ; *Traité du jeu des échecs*, par W. Lewis, traduit de l'anglais par H. Witcomb (Paris, 1846, in-8°). Le texte anglais, sous le titre : *The Chess-board companion* (in-12), avait déjà eu dix éditions en 1858. Ed.-Marie Œttinger, *Bibliothèque du jeu des échecs*, en allemand (Leipzig, 1844).

Autres variétés du jeu des échecs : *Oriental chess, or specimens of Hindostanee excellence in that celebrated game*, by W. Lewis (London, 1817, 2 vol. in-12) ; *Chess player's chronicle*, edited by Howard Staunton (London, 1841-1852, 13 vol. in-8°). La 2e série est en cours de publication, à raison d'un volume par année. Trevangadacharya Shastree : *Essays on chess, adapted to the european mode of play...*, translated from the original sanscrit (Bombay, 1814, in-4°) ; *The Caturanga, or game of chess*, by Abdalmalek, B. Marvin Noah ben Nasser, translated from the persian by Mrs. Col. Hartley (London, 1841, in-8°).

— **Allus. littér. Aux échecs, les fous sont les plus près du roi**, Allusion à un vers de Régnier, que l'on emploie pour dire que les gens les moins raisonnables sont ceux qui, d'ordinaire, approchent le plus de la personne du souverain. Voici le vers de Régnier :

Les fous sont, aux échecs, les plus proches des rois.

— **On ne prend pas le roi aux échecs**, Mot historique que l'on rappelle quelquefois, par allusion à la réponse que fit Louis le Gros à la bataille de Brenneville. Ce prince, voyant que la victoire lui échappait, fit d'héroïques efforts pour rétablir la face du combat ; il se vit sur le point de tomber entre les mains des ennemis. Un archer anglais, saisissant la bride de son cheval, s'écria plusieurs fois que le roi de France était pris. *Ne sais-tu pas*, dit Louis en se dressant sur ses étriers et en lui fendant la tête d'un effroyable coup d'épée, *ne sais-tu pas qu'on ne prend jamais le roi aux échecs?*

Échecs (LES), poëme de Jérôme Vida, de Crémone, publié vers 1545. L'idée du sujet n'appartient pas à Vida. Un poëte du Ier siècle, Saleius Bassus, dans son *Eloge de Calpurnius Pison*, avait déjà célébré en vers latins le jeu d'échecs ; mais ce n'était qu'un épisode de son poëme, tandis que Vida en a fait le sujet unique du sien. Pour le rendre intéressant, il l'a d'ailleurs orné de toutes les richesses de la poésie et de la mythologie. Nous sommes en plein Olympe ; on célèbre les noces de la Terre avec l'Océan, et Mercure et Apollon, pour distraire l'assemblée des dieux, entament une partie d'échecs. C'est à leur lutte que Vida nous fait assister. Un incident dérange la partie ; Mars s'amuse à replacer sur le damier les pièces perdues par Apollon ; sa fraude est découverte et il est expulsé comme un trouble-fête. Mercure se pose en défenseur de l'honnêteté... au jeu ! et finit par remporter la victoire. Cette fiction ingénieuse n'est là que pour servir de cadre à l'explication de la marche du jeu et pour voiler sous des ornements poétiques l'aridité des détails techniques. La fin du poëme est gracieuse. L'auteur nous donne l'origine du nom du jeu : Mercure, ayant ravi la virginité de la nymphe Eschique, lui consacra un nouveau jeu qu'il venait d'inventer et auquel il donna son nom. Eschique est la marraine mythologique de l'échiquier. De nos jours, les nymphes ne se contenteraient pas d'un échiquier, à moins qu'il ne fût d'or massif.

L'ouvrage de Vida est un travail de patience, comme le jeu d'échecs, et, malgré le véritable talent de versificateur qu'il a déployé, c'est à peine s'il a réussi à nous intéresser à ce poëme didactique. Les trente vers dans lesquels Saleius Bassus a traité le même sujet valent mieux que tout le poëme de Vida, sans compter l'inappréciable avantage de la brièveté. Le poëte de Crémone aurait dû savoir qu'on ne refait pas les anciens, et que ce n'est que dans l'imagination de ses confrères

Qu'un Auguste aisément peut faire des Virgiles.

Il a néanmoins déployé un courage digne d'une meilleure cause et n'a pas laissé d'obtenir quelques succès... d'estime pour les évolutions prodigieuses qu'il a fait exécuter à Pégase mis depuis longtemps à la réforme. Ses vers, et c'est un vrai tour de force, sont assez coulants, et il n'a pas mal calqué ses modèles. Nous ne pouvons pas donner une idée plus exacte du tour de force qu'il a réussi qu'en citant quelques vers d'une vieille traduction publiée en 1557 par Louis des Mazures, qui fut obligé de traduire en marge certains passages de sa traduction.

. . . . . . Et d'une boîte il verse
Sur ce tablier de parure diverse
Des corps de buis bien polis alentour
D'hommes armés, par art tournés au tour,
Corps contrefaits, aux nôtres ressemblants,
D'ouvrage exquis, tant des noirs que des blancs,
Deux bataillons en divers appareil,
De force égale et en nombre pareil.
C'est à savoir seize vaillants gendarmes
Aux harnais blancs et seize aux noires armes.
Comme chacun d'une et d'une autre sorte
A le visage et chacun son nom porte,
Ainsi ont-ils chacun la charge sienne
Et faut qu'à part son ordre chacun tienne.

Là sont les rois, à qui d'une couronne
De pareil prix le haut chef s'environne,
Des rois aussi les femmes avec eux
En guerre ayant courages belliqueux.
Aucuns à pied (*les pions*) endurent les travaux,
Les autres (*les cavaliers*) sont montés sur fiers chevaux.
D'autres (*les fous*) y a qui de leurs bras puissants
De çà, de là, tirent les traits perçants,
Puis d'animaux encore (*les tours*) n'y a faute
Chargés de tours en éminence haute.
Un seul penser, une entente, un désir...

Échec et mat, comédie en cinq acte, en prose, par MM. Octave Feuillet et Paul Bocage, représentée pour la première fois sur le théâtre de l'Odéon, le 23 mai 1846. Cette pièce fut, à peu de chose près, le début des deux auteurs, et c'est à ce titre surtout que nous lui donnons place dans ce recueil. Le roi Philippe IV aime en secret la belle et jeune duchesse Sidonia Cœli. Pour en faire sa maîtresse, il veut la marier et la marie en effet à un grand d'Espagne, le duc d'Albuquerque, qu'il espère bientôt éloigner de la cour en le chargeant d'une mission. Mais le duc pénètre les intentions de son souverain, et il oppose l'habileté à la ruse pour sauver son honneur. Fort heureusement, du reste, il est secondé par un coquin dont il tient la vie en ses mains, et qui, pour obtenir sa grâce, se voue tout entier au service du duc, et le met au courant de tout ce qui se trame au palais contre lui. Le duc d'Albuquerque finit donc, après avoir tenu le roi en échec pendant cinq actes, par mettre à néant ses méchantes intentions. Mais Philippe IV n'est pas aussi heureux avec un jeune hidalgo rêveur, qui ne bornait pas à la pure contemplation son amour pour la reine, pendant que le roi la délaissait pour les beaux yeux de la duchesse d'Albuquerque ; et, non content de s'être laissé mettre en échec d'un côté, le roi se laisse faire... mat de l'autre.

En y regardant d'un peu près, on trouverait peut-être bien des rapprochements à faire entre le roi d'Espagne courtisant la femme d'un de ses favoris, et le comte Almaviva mariant Suzanne avec Figaro et tâchant d'éloigner celui-ci pour lui prendre sa femme. Il y a bien aussi, dans la pièce de Beaumarchais, un jeune page amoureux de la comtesse Almaviva et qui parvient à faire le comte... mat. Mais cela n'ôte nullement à la comédie de MM. Octave Feuillet et Paul Bocage la fermeté, la bonne disposition du plan, l'allure vive et hardie des situations et l'élégante correction du style, qui en font le principal mérite. Un des motifs du succès qui a accueilli cette pièce, et qu'il serait injuste d'oublier, c'est que le principal rôle était rempli par Bocage, qui interprétait ainsi l'œuvre de son neveu.

ÉCHÉCRATE, Thessalien qui s'éprit d'une jeune prêtresse de Delphes, et l'enleva de force. Pour éviter le retour de pareils accidents, on décida qu'à l'avenir les oracles du dieu seraient rendus par une femme âgée d'au moins cinquante ans.

ÉCHÉCRATE, général thessalien. Il fut placé par Ptolémée Philopator à la tête des forces grecques et de la cavalerie mercenaire, et se distingua surtout à la bataille de Raphia (217 av. J.-C.).

ÉCHÉDORE (*Echedorus*), rivière de l'ancienne Macédoine, tributaire du golfe Thermaïque.

ÉCHÉE s. f. (é-ché — V. l'étym. du mot *écheveau*). Comm. Réunion de vingt-deux écheveaux ou macques de fils de laine, produisant ensemble une longueur de 1,493 m. 60 : *L'*ÉCHÉE *est surtout usitée à Sedan et aux environs.*

ÉCHÉE s. f. (é-ché — du gr. *échos*, son). Antiq. Nom donné à des vases d'airain que l'on plaçait sous les degrés des théâtres pour répercuter la voix des acteurs et en accroître le volume. V. ECHEA.

ÉCHELADE s. f. (é-che-la-de—rad. *échelle*). Art milit. Escalade au moyen d'échelles : *La hauteur des anciens remparts d'Avignon n'atteint pas partout le minimum donné aux bonnes défenses pour les mettre à l'abri des* ÉCHELADES. (Viollet-le-Duc.) ‖ Vieux mot.

ÉCHELAGE s. m. (é-che-la-je — rad. *écheler*). Dr. cout. Droit de poser une échelle sur l'héritage d'autrui pour construire ou réparer un bâtiment ou un mur.

— Techn. Partie du fourneau des grosses forges.

ÉCHELER v. a. ou tr. (é-che-lé — rad. *échelle*. Double la consonne *l* devant une syllabe muette : *J'échelle; nous échellerons*). ‖ Escalader. ‖ Vieux mot.

— Art. milit. Syn. d'ÉCHELONNER.

— Anc. législ. Exposer sur une échelle : *La mère de Louis IX avait fait* ÉCHELER, *nu, en chemise, un orfévre de Saint-Césaire, accusé d'avoir juré.* (Encycl.)

ÉCHELET s. m. (é-che-lè — rad. *écheler*). Ornith. Genre de passereaux ténuirostres, du sous-ordre des grimpeurs, comprenant six espèces, qui toutes habitent l'Australie.

— **Encycl.** Ce genre de passereaux ténuirostres paraît se placer entre les souimangas et les tichodromes. Il est caractérisé par un bec court et comprimé dans toute sa longueur, par des pieds robustes, à doigts très-longs, que terminent des ongles très-forts et crochus. Les *échelets* sont d'une couleur brune ou grise, variée de jaune et de roux ; leur taille est d'environ 0^{m},15. On en connaît deux espèces, qui habitent l'Océanie. La plus connue est désignée sous le nom vulgaire de *picumne ;* elle habite les îles de la Malaisie et le nord de l'Australie. L'autre est l'*échelet* grimpant, de l'Australie orientale. On sait fort peu de chose sur les mœurs de ces oiseaux.

ÉCHELETTE s. f. (é-che-lè-te — dimin. d'*échelle*). Petite échelle qu'on place à côté du bât d'une bête de somme pour y suspendre des bottes de paille, de foin, d'herbes ou de légumes. ‖ Ridelle qu'on met sur le devant d'une charrette pour en maintenir le chargement. ‖ Petite échelle à montants recourbés, qu'on met au fond d'un cuvier pour faciliter l'écoulement de la lessive.

— *Faire l'échelette*, Se dit d'un oiseau apprivoisé, que l'on tient sur l'index d'une main, et qu'on fait monter sur le même doigt de l'autre main, ce qui fait qu'il a l'air de monter à l'échelle.

— Mus. Instrument de percussion, composé de lames de bois de diverses longueurs, que l'on frappe avec deux baguettes. V. CLAQUEBOIS.

— Mar. Laize de toile à voile, dont le droit fil ne correspond pas à la laize qui est au-dessus.

— Techn. Instrument usité dans les fabriques de tapis, pour la lecture des dessins, et qui est une simple variété de l'escalette ordinaire.

ÉCHELETTE s. f. (é-che-lè-te — rad. *écheler*). Ornith. Genre d'oiseaux. Syn. de TICHODROME. ‖ Nom vulgaire du grimpereau des murailles.

ÉCHELEUR s. m. (é-che-leur — rad. *écheler*). Anc. art milit. Soldat d'un corps organisé spécialement pour l'escalade : *Charles VIII avait une compagnie d'*ÉCHELEURS. (Complém. de l'Acad.)

— **Encycl.** On a désigné sous le nom d'*écheleurs* des soldats qui portaient des échelles pour l'escalade. Il en existait dans la milice française au temps de Charles VIII. Lorsque ce roi traversa le Dauphiné en 1492, il lui vint à l'idée de faire explorer, ou, comme on disait alors, de faire escheller le mont Aiguille, peu distant de Grenoble et réputé inaccessible. Les *écheleurs* l'escaladèrent et y firent grimper avec eux un prêtre qui y dit la messe. Le récit de cette ascension est relaté tout au long dans les archives de la cour des comptes de Grenoble. Ce mont, qui avait été gravi pour la première fois en 1492, le fut pour la seconde fois en 1854. On trouva sur son plateau une muraille provenant des débris de l'autel que les *écheleurs* y avaient dressé.

ÉCHELIER s. m. (é-che-lié — rad. *échelle*). Constr. Sorte d'échelle, composée d'une seule perche traversée par des chevilles qui servent d'échelons.

ECHELIUS. V. EICHEL.

ÉCHELLE s. f. (é-chè-le — lat. *scala*, qui se rapporte probablement à la racine sanscrite *skal*, aller, vaciller, d'où le sanscrit *cala*, mobile). Appareil composé de deux montants reliés entre eux par des pièces transversales fixées de distance en distance, pour permettre de monter ou de descendre : ECHELLE *de bois, de fer, de corde. Le sommet, le pied de l'*ÉCHELLE. *Tenir le pied de l'*ÉCHELLE *de peur qu'elle ne glisse.*

On voit au pied des murs les *échelles* dressées.
DELILLE.

Vous seul, seigneur, vous seul, une *échelle* à la main,
Vous portâtes la mort jusque sur leurs murailles.
RACINE.

. . . . . La nuit, dans les mains d'un amant,
Une *échelle* de corde est un bel instrument.
PIRON.

— Particulièrem. Gibet ; supplice du gibet, à cause de l'échelle par laquelle montait le patient : *Monter à l'*ÉCHELLE. *Cette action peut le conduire à l'*ÉCHELLE. *Je sais me démêler des galanteries qui sentent tant soit peu l'*ÉCHELLE. (Mol.) ‖ Ancien insigne de haute justice.

— Par ext. Ligne graduée donnant la dimension qu'on a arbitrairement choisie pour représenter l'unité véritable sur une carte ou un plan ; rapport des distances véritables à leurs figures : ECHELLE *à cinq millièmes. Mesurer d'après l'*ÉCHELLE. ‖ Proportion dans laquelle on a fait une réduction ou une amplification : *L'*ÉCHELLE *choisie pour la grande carte de France. Ces figures sont réduites à une trop petite* ÉCHELLE. *Ces animalcules sont amplifiés sur une* ÉCHELLE *de* 10,000 *pour* 1.

— Fig. Terme, moyen de comparaison ou d'évaluation : *Il n'y a pas d'*ÉCHELLE *pour estimer si un cabillaud, une sole ou un turbot valent mieux qu'une truite saumonée, un brochet de haut bord, ou même une tanche de six ou sept livres.* (Brill.-Sav.) *Les historiens du* XIXe *siècle n'ont rien créé, seulement ils ont un monde nouveau sous les yeux, et ce monde nouveau leur sert d'*ÉCHELLE *rectifiée pour mesurer l'ancien monde.* (Chateaub.) *Nous mesurons les desseins éternels sur l'*ÉCHELLE *de notre courte vie.* (Chateaub.) *Le bonheur des sociétés humaines se mesure à l'*ÉCHELLE *des libertés de la femme.* (Toussenel.) ‖ Gradation ; série, suite continue et progressive ou comparée d'êtres ou de faits ; moyen de progression : *L'*ÉCHELLE *des êtres. L'*ÉCHELLE *sociale. L'*ÉCHELLE *de la nature pourrait n'être pas simple, et jeter de côté et d'autre des branches principales qui pousseraient elles-mêmes des branches subordonnées.* (Bonnet.) *De la justice dépend l'ordre public ; les juges sont au premier rang de l'*ÉCHELLE *sociale.* (Napol. Ier.) *Le militaire et le bourreau occupent les deux extrémités de l'*ÉCHELLE *sociale.* (J. de Maistre.) *Le bonheur se trouve aux deux extrémités de l'*ÉCHELLE *sociale.* (Balz.) *C'est bien peu de chose qu'un degré de plus ou de moins sur cette grande* ÉCHELLE *pourrie de l'imperfection humaine.* (A. de Musset.) *La vie est une* ÉCHELLE *qu'on gravit ; le découragement est l'échelon qui se brise.* (A. d'Houdetot.) *Les systèmes sont les* ÉCHELLES *au moyen desquelles on monte à la vérité.* (V. Hugo.) *La beauté du corps n'est que le premier degré de cette* ÉCHELLE *du beau, qui commence sur la terre et qui aboutit aux cieux.* (St-Marc Gir.) *Comptez les journaux d'un peuple, vous aurez son rang dans l'*ÉCHELLE *de la civilisation.* (Laboulaye.)

— *Echelle double, échelle de jardin* ou *de tapissier*, Echelle composée de deux échelles ordinaires, réunies par le haut au moyen de charnières qui permettent de les rapprocher ou de les écarter, et de placer ainsi l'appareil debout sur ses pieds, dans un endroit isolé.

— *Echelle de meunier*, Escalier très-roide et à jour : *On parvenait à ce grenier par un escalier de bois blanc, appelé dans l'argot du bâtiment* ÉCHELLE DE MEUNIER. (Balz.)

— *Echelle à incendie*, Echelle de fer portée sur un chariot et se repliant sur elle-même, dont on se sert pour les secours à porter dans les incendies.

— *Echelle à glace*, Echelle destinée à opérer le sauvetage des personnes tombées sous la glace, lorsque, pour une cause quelconque, on ne peut s'approcher du point où elles ont disparu. Elle se compose de plusieurs parties qui s'ajustent les unes au bout des autres. Pour s'en servir, on la fait glisser à plat sur la glace, de manière qu'une de ses extrémités repose sur le bord de l'eau, tandis que l'autre extrémité atteint l'endroit où la fracture a eu lieu. Un sauveteur se glisse alors sur l'appareil, et se livre à la recherche du noyé par les moyens ordinaires. Quand il est nécessaire que l'échelle soit flottante, on obtient ce résultat en attachant un tonneau vide ou une caisse à air à son extrémité libre, c'est-à-dire à celle sur laquelle le sauveteur se tient.

— *Faire la courte échelle*, Monter les uns sur les autres pour offrir à une personne des sortes d'échelons, qui lui permettent de s'élever à une hauteur plus ou moins grande : *Tous trois me* FIRENT LA COURTE ÉCHELLE *et j'escaladai le mur du jardin. Merci de m'*AVOIR FAIT LA COURTE ÉCHELLE. (Scribe.) ‖ Fig. *Faire la courte échelle à quelqu'un*, L'aider en quelque chose, lui prêter son appui, son concours : *Une fois entrés dans la vie, ils se* FIRENT *mutuellement* LA COURTE ÉCHELLE, *et réussirent tous deux.*

— *Sur une grande*, ou *large*, ou *vaste échelle*, Largement, en grand, avec beaucoup d'extension : *Pratiquer le commerce* SUR UNE GRANDE ÉCHELLE. *Quand vingt mille prisonniers s'égorgeaient pour amuser un Néron, n'était-ce pas là de la terreur* SUR UNE GRANDE ÉCHELLE ? (Chateaub.) *La spoliation par l'impôt s'exerce* SUR UNE IMMENSE ÉCHELLE. (F. Bastiat.) *Le vol du gibier se pratique, la nuit et le jour*, SUR UNE LARGE ÉCHELLE. (Toussenel.)

— Loc fam. *Tirer l'échelle après quelqu'un* ou *quelque chose*, Reconnaître qu'en dehors de cette personne ou de cette chose il n'est personne ou rien de comparable : APRÈS LUI, TIREZ L'ÉCHELLE ; *c'est le premier buveur de l'univers. Oh !...* APRÈS CELLE-CI, IL FAUT TIRER L'ÉCHELLE, *on y connaîtra le fonds et le tréfonds des intrigues.* (Dancourt.) Se disait primitivement pour désigner un grand coquin, parce que lorsqu'on exécutait plusieurs complices, le plus coupable était pendu le dernier, et l'on *tirait l'échelle après* lui.

— Pop. *Monter à l'échelle*, Prendre au sérieux les plaisanteries et les quolibets des autres.

— Blas. Meuble qui se trouve sur certains écus. *Ebra, en Allemagne : D'azur à une* ÉCHELLE *à six échelons posée en bande, d'argent. — Chiron, en Limousin : D'azur, à trois* ÉCHELLES *d'or, posées deux et une, accompagnées de trois étoiles du même, deux en chef et l'autre en pointe. — L'Eschelle : D'or, à l'aigle éployée de sable, portant en ses serres une* ÉCHELLE *de cinq échelons d'argent.*

— *Droit d'échelle*, Droit qui consistait à avoir une échelle pour marque de la haute justice. C'était une espèce de carcan dont quelques seigneurs se servaient à cet effet. On voyait autrefois dans Paris une échelle de ce genre, qui servait de signe patibulaire à la justice du Temple.

— Hist. sainte. *Echelle de Jacob.* V. JACOB.

— Art milit. *Echelle double*, Large échelle d'assaut sur laquelle deux soldats peuvent monter de front.

— Mar. Escalier fixe ou mobile : ECHELLE *de la dunette.* ‖ Sorte de bec très-avancé, ayant la forme d'un triangle équilatéral, et qui se trouve sur certains bâtiments latins de la Méditerranée. ‖ Escalier d'un quai. ‖ *Echelle de commandement*, Escalier de tribord formé de trois ou quatre échelons, avec des plates-formes en saillie, par où montent les officiers, les visiteurs, et qu'on démonte au moment de prendre la mer. ‖ *Echelle de poupe*, Echelle formée de deux montants en cordage garnis d'échelons de bois, et qui, suspendue aux arcs-boutants de l'arrière, sert aux canotiers pour descendre dans les embarcations filées à l'arrière. ‖ *Echelle de pointage*, Tableau indiquant, suivant les distances, le point du navire ennemi qu'on doit viser pour atteindre le but qu'on veut frapper. ‖ *Echelle de solidité* ou *de déplacement*, Tracé graphique indiquant, pour un tirant d'eau donné, le poids en tonnes que contient le navire, et réciproquement. ‖ *Faire échelle*, Relâcher dans un port : *Notre navire* FIT ÉCHELLE *à Ceylan et à Madras.* ‖ On dit aussi dans le même sens FAIRE ESCALE.

— Navig. Divisions marquées sur les piles d'un pont ou sur un autre corps fixe, pour faire connaître la hauteur des eaux au-dessus d'un point particulier, qui est ordinairement celui de l'étiage ou des plus basses eaux observées : *L'*ÉCHELLE *du pont Royal à Paris.*

— Comm. Nom donné à différents ports, particulièrement à des ports de l'Orient, où les Européens ont des établissements commerciaux : ECHELLES *barbaresques.* ECHELLES *de l'Inde.* ECHELLE *de Tunis.* ‖ *Echelles du Levant*, Places de commerce les plus fréquentées par les Européens, sur les côtes de la Grèce, de la Turquie et de la Barbarie.

— Min. *Echelle mobile*, Machine employée dans les mines pour faire monter et descendre les ouvriers, et quelquefois les bennes, les cuffats, les berlines et les wagons. V. FAHRKUNST.

— Econ. polit. *Echelle mobile*, Système de tarifs qui consistait à élever les droits de l'exportation des grains et à les abaisser sur l'importation, lorsque le prix de vente sur les marchés de l'intérieur dépassait une limite préalablement fixée.

— Perspect. *Echelle de front*, Ligne horizontale sur laquelle les distances égales sont représentées par des longueurs égales. ‖ *Echelle fuyante*, Ligne qui se dirige d'un des points de la ligne de terre vers le point de vue, et sur laquelle les distances égales sont représentées par des longueurs de plus en plus petites, à mesure qu'on se rapproche du point de vue.

— Phys. Série de divisions tracées par un instrument pour graduer les indications : *Il n'est pas sûr que les degrés de l'*ÉCHELLE *thermométrique, tous égaux entre eux, correspondent à des additions égales de calorique.* (Proudh.)

— Mathém. *Echelle logarithmique*, Petit appareil formé de deux règles, dont l'une porte les nombres et l'autre leurs logarithmes, et qui sert à effectuer mécaniquement les calculs que l'on fait d'ordinaire à l'aide des tables de logarithmes. ‖ *Echelle arithmétique*, Progression arithmétique qui détermine les valeurs relatives des chiffres simples dans un système quelconque de numération. ‖ *Echelle des dixmes*, Echelle de proportion à un dixième.

— Comm. *Echelle de proportion*, Tableau graphique ou numérique indiquant par des divisions linéaires ou par des nombres les variations successives de hausse et de baisse éprouvées par des valeurs commerciales. ‖

— Dessin lin. Figure contenant les multiples et sous-multiples de l'unité de longueur réelle ou fictive.

— Mus. Succession des sons dans l'ordre diatonique ou harmonique : *Les anciens se servaient des lettres de l'alphabet pour désigner les tons de leur* ÉCHELLE *et les cordes de leurs instruments.* (Castil-Blaze.) ‖ *Echelle diatonique* ou *naturelle*, Série des sept intervalles de cinq tons et de deux demi-tons dont se compose la gamme ordinaire. ‖ *Echelle chromatique*, Série des douze demi-tons dont se compose la gamme dite chromatique. ‖ *Echelle enharmonique*, Série de parties de tons ou commas moindres que le demi-ton, sur laquelle se fonde le genre enharmonique.

— Techn. Série de nuances dont les teinturiers varient leurs couleurs. ‖ *Echelle campanaire*, Echelle qui indique les dimensions à donner aux cloches, suivant les divers tons qu'on veut obtenir.

— Jurispr. *Tour d'échelle*, Espace déterminé où l'on peut établir des échelles sur la propriété du voisin ; droit d'établir ces échelles. ‖ Espace de 1 mètre qu'un propriétaire possède au delà du mur de clôture.

— Agric. Sorte de crible qui sert à nettoyer le grain.

— Bot. *Echelle-de-Jacob*, Nom vulgaire de la polémoine bleue.

— **Encycl.** L'*échelle* est l'instrument bien connu dont on se sert pour s'élever à une certaine hauteur. Elle se compose ordinairement de deux montants de bois traversés de distance en distance par des bâtons qu'on nomme *échelons*, disposés de manière qu'on puisse s'en servir pour monter et pour descendre. On distingue deux sortes d'*échelles* : l'*échelle* simple et l'*échelle* double. Cette dernière est composée de deux *échelles* simples assemblées à leur partie supérieure par une tige boulonnée ou par des charnières. Pour s'en