

Marc-Antoine Nguyen

# Xiang qi

L'univers  
des échecs chinois

PRAXEO

Le jeu le plus  
pratiqué au monde



Échantillon offert par PRAXEO  
Le manuscrit est protégé par les lois internationales  
et droits d'auteurs. Reproduction interdite.

Marc-Antoine Nguyen

# **Xiang qi**

L'univers des échecs chinois



**PRAXEO Éditions**

41, boulevard d'Argenson

92 200 Neuilly sur Seine

<http://praxeo-fr.blogspot.com>

ISBN 2-9520472-6-X

EAN 9782952047265

# Sommaire

Introduction	7
<b>LES RÈGLES DU XIANG QI</b>	<b>13</b>
<b>1. Les règles du jeu – règles de base</b>	<b>14</b>
L'échiquier	14
Les pièces	17
L'annotation	32
<b>2. Déroulement de la partie</b>	<b>46</b>
Miniatures	49
<b>3. Les règles du jeu – règles complètes</b>	<b>66</b>
Répétitions de coups	66
Poursuite perpétuelle par une seule pièce	78
Poursuite perpétuelle par plusieurs pièces	91
<b>4. Testez vos connaissances</b>	<b>98</b>
Exercices	98
Solutions	102
<b>LE DÉBUT DE PARTIE</b>	<b>104</b>
<b>5. L'ouverture</b>	<b>105</b>
<b>6. Débuts de l'éléphant, pion, cheval</b>	<b>106</b>
Le début de l'éléphant 1. E3+5 ou e7+5	107
Le début du pion 1. P3+1 ou 1. p7+1	121
Le début du cheval	140
<b>7. Début de la bombarde</b>	<b>158</b>
Répliques de chevaux	162
Répliques de bombardes	186
Bombardes aux coins du palais	205
<b>8. Testez vos connaissances</b>	<b>212</b>
Solutions	216

<b>LE MILIEU DE PARTIE</b>	<b>226</b>
<b>9. L'évaluation de la position</b>	<b>228</b>
Le positionnement des pièces	230
La valeur des pièces	238
Application	244
<b>10. Les procédés tactiques</b>	<b>252</b>
L'attraction d'une pièce	253
L'attraction du général	255
Le blocage du général	258
Le clouage	261
La diversion	263
La libération d'une voie	266
La libération d'une intersection	269
Occupation d'un point stratégique	271
<b>11. Élaborer un plan</b>	<b>274</b>
Le principe d'initiative	274
S'emparer de l'initiative	275
<b>12. Parties de maîtres</b>	<b>286</b>
<b>13. Testez vos connaissances</b>	<b>302</b>
Exercices	302
Solutions	307
<b>LA FIN DE PARTIE</b>	<b>321</b>
<b>14. Les finales élémentaires</b>	<b>322</b>
<b>15. Les combinaisons de mat</b>	<b>364</b>
Les combinaisons	365
Partie commentée	390
<b>16. Testez vos connaissances</b>	<b>394</b>
Finales élémentaires	394
Combinaisons de mat	402
Bibliographie	407
Palmarès	410
Remerciements	413
La collection PRAXEO	414

## Première section

---

# Les règles du xiang qi

Quatre chapitres pour découvrir ou redécouvrir le xiang qi.

### **Chapitre 1 : Les règles du jeu**

Bien sûr, le parcours des règles du jeu suffit à démarrer une partie. Votre première mise en pratique n'a d'ailleurs qu'un seul objectif : éliminer définitivement la crainte de tout nouveau joueur occidental face à son armée de seize mercenaires : comment reconnaître les pièces et déchiffrer les sinogrammes ? Cela prend en réalité une dizaine de minutes. Ensuite, les règles sont enrichies de trois chapitres.

### **Chapitre 2 : Le déroulement de la partie**

Que faut-il faire dans une partie de xiang qi ? Le but du jeu, comment manœuvrer les pièces, bâtir une défense, une attaque ? Les joueurs d'échecs ont un avantage, mais au xiang qi, très dynamique, les nombreuses colonnes ouvertes où les pièces lourdes s'expriment très tôt et la structure particulière du palais leur réservent de nombreuses surprises qu'il vaut mieux découvrir tôt. Les grands principes du jeu sont abordés à travers quelques parties courtes (les « miniatures ») : développement des pièces, positionnement, prise de l'initiative, anticipation des manœuvres adverses.

### **Chapitre 3 : Les règles complètes**

Un recueil de positions et de règles particulières sur les coups interdits et les conditions de parties nulles. Elles sont indispensables pour jouer en compétition, ou même en club, mais les débutants peuvent les ignorer dans une première lecture.

### **Chapitre 4 : Testez vos connaissances**

Une mise en application des règles complètes.

## Chapitre 1

# Les règles du jeu

## Première partie : règles de base

### L'ÉCHIQUIER

Le xiang qi se joue entre deux joueurs sur un plateau, que nous appellerons par convention *échiquier*, avec 32 pièces réparties entre les deux camps (16 pièces par camp).

#### L'échiquier

---

L'échiquier est constitué de 9 lignes verticales, que nous appellerons par convention *colonnes*, et de 10 lignes horizontales, appelées par convention *rangées*. Il y a donc au total 90 *intersections* différentes sur lesquelles les pièces peuvent se déplacer ou se positionner.

- ▶ Au xiang qi, les pièces se placent et se déplacent sur les intersections.

Les colonnes sont numérotées de 1 à 9, de droite à gauche, en partant de la droite de chaque joueur.

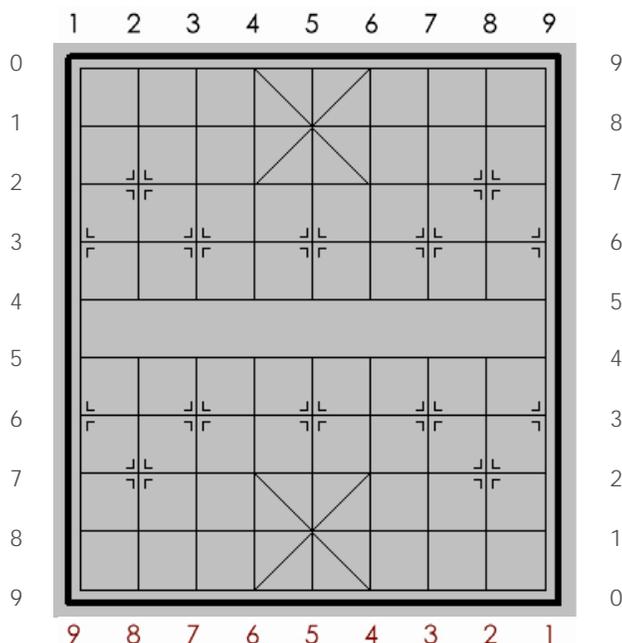
Quant aux rangées, dans les traités de xiang qi, elles sont rarement numérotées car un diagramme accompagne toujours les positions présentées, les parties commentées ou les études. Cependant, comme pour les colonnes, on peut numéroté les rangées d'une manière similaire de 0 à 9 en partant du bas vers le haut, aussi bien pour l'un ou l'autre camp.

- Les colonnes sont numérotées différemment pour chaque joueur, en commençant à sa droite.

### NUMÉROTATION

La colonne 7 pour les rouges (en bas) correspond à la colonne 3 pour les noirs (en haut).

Comme nous le verrons, la numérotation des rangées est purement indicative et peu usitée, car au xiang qi, on note les mouvements des pièces, et non leur position.



Cette numérotation des colonnes est très importante à retenir, elle vous permettra plus tard de déchiffrer les parties annotées dans le système adopté par la Fédération Internationale du Xiang qi. Vous constaterez notamment que la symétrie est totale, y compris dans la numérotation. Si pour mon adversaire, la première colonne tout à droite est la colonne 1, il doit en être de même pour moi.

Pour les esprits cartésiens habitués aux systèmes de repérage unique, cette numérotation peut paraître déconcertante au début. Pas d'inquiétude, on s'y habitue très vite.

### Coordonnées uniques

En surimpression sur certains échiquiers destinés à l'export ou dans certains ouvrages écrits pour des lecteurs non asiatiques, on trouve parfois une numérotation de type A à I pour les colonnes, 1 à 10 pour les rangées (un peu comme pour les échecs). Cette numérotation n'est pas pertinente et, en pratique, jamais utilisée.

## La rivière

---

L'échiquier est partagé en deux par la *rivière*, au niveau des rangées 4 et 5. La rivière délimite au départ le territoire des deux joueurs. Sur certains échiquiers traditionnels, on trouvait les caractères chinois 楚河漢界 *chǔ hé hàn jiè* (rivière de Chu, frontière de Han) inscrits sur la rivière. Sur les échiquiers modernes et dans les logiciels, ces inscriptions ont disparu. Cette dénomination faisait allusion au fameux conflit qui éclata à la suite de l'effondrement de l'empire des Qin à la fin du troisième siècle avant notre ère, et qui opposa pour l'hégémonie suprême les deux valeureux seigneurs de guerre Hiang Wu (seigneurie de Chu) et Liu Bang (seigneurie de Han). Liu Bang finit par vaincre son adversaire et fonda en 202 avant notre ère la dynastie des Han qui allait régner quatre siècles sur la Chine.

La rivière constitue un axe important sur l'échiquier. Nous verrons par la suite que beaucoup de joueurs tentent dès le début de la partie de positionner des pièces sur la rivière, soit pour bloquer l'avancée des pièces adverses, soit pour en assurer le contrôle afin d'amorcer des offensives conséquentes.

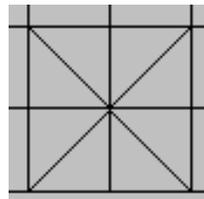
## Le palais

---

Chaque camp possède un *palais* constitué de neuf intersections (4.0, 4.1, 4.2, 5.0, 5.1, 5.2, 6.0, 6.1, 6.2).

LE PALAIS

9 intersections



Les quatre « cases » qui le composent sont barrées d'un trait en diagonale en forme de croix de Saint-André. Cette répartition en neuf intersections n'est sans doute pas fortuite. Si vous avez la curiosité de connaître un peu l'histoire de la Chine ancienne, vous verrez que depuis la fin de la dynastie des Zhou (il y a plus de 2500 ans), la division en neuf portions de superficie à peu près égales (comme un carré magique), que ce soit d'un palais, d'une bourgade, d'un village ou d'une rizière, est appliquée réglementairement dans beaucoup de plans de construction.

Vous saurez bientôt que certaines pièces au xiang qi ne peuvent se déplacer que dans le palais, notamment le général, la principale pièce du jeu. La protection du général passe souvent par une solide défense du palais.

## LES PIÈCES

### Les deux camps

---

Le xiang qi comprend 32 pièces réparties en deux camps et se différencie par des couleurs différentes : rouge et noir, blanc et noir, rouge et bleu, rouge et vert... Par convention, nous dirons que les deux couleurs sont le rouge et le noir et que dans toute partie, ce sera toujours le camp des rouges qui commence.

Cette règle est adoptée par la Fédération Internationale de Xiang Qi et s'applique dans tous les tournois. Sachez cependant que c'est une règle assez récente. Ne vous inquiétez pas si dans de nombreux traités de xiang qi, des auteurs font commencer la partie par les noirs. Ou si un jour, il vous arrive d'assister à des parties de xiang qi dans une petite rue d'une ville chinoise ou vietnamienne, vous verrez que la couleur n'a aucune importance. C'est au perdant que revient l'honneur de débiter la partie suivante.

Dans ce livre, les diagrammes seront toujours présentés avec le camp des rouges en bas et le camp des noirs en haut de l'échiquier. En revanche, pour faciliter la lecture, les pièces sont toutes positionnées dans le même sens, y compris pour les pièces du camp des noirs.

Nous allons maintenant faire la connaissance des différentes pièces du jeu. Chaque camp en possède 16 : un général, deux assistants, deux éléphants, deux chariots, deux bombardes, deux chevaux et cinq pions. Dans un jeu traditionnel, ces pièces sont toutes de même taille et du même matériau, souvent en bois ou en plastique, plus rarement en ivoire ou en cristal, avec sur leur face le caractère chinois qui indique leur appellation.

## La position de départ

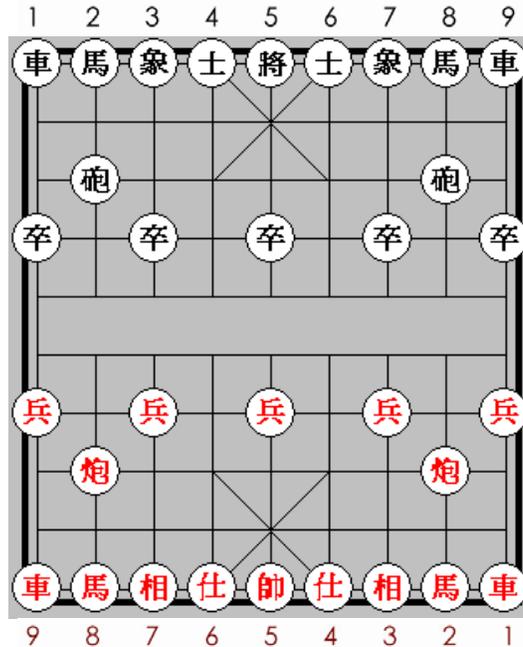
### POSITION DE DÉPART

Voici la position de départ.

Autour du général au centre, sont placés successivement les assistants, les éléphants, les chevaux et les chariots.

Les cinq pions sont placés comme indiqués.

Les bombardes occupent les intersections à deux pas devant les chevaux.



## Le général

Chaque camp possède un général, représenté par des caractères différents. Le général rouge est représenté par le caractère chinois *shuai* et le général noir par le caractère chinois *jiang*. Dans la notation internationale, il est présenté par la lettre K (*king* en anglais), car il joue le même rôle que le roi aux échecs.

Symbole	Déplacement	Caractère
K		 <i>shuai</i>  <i>jiang</i>

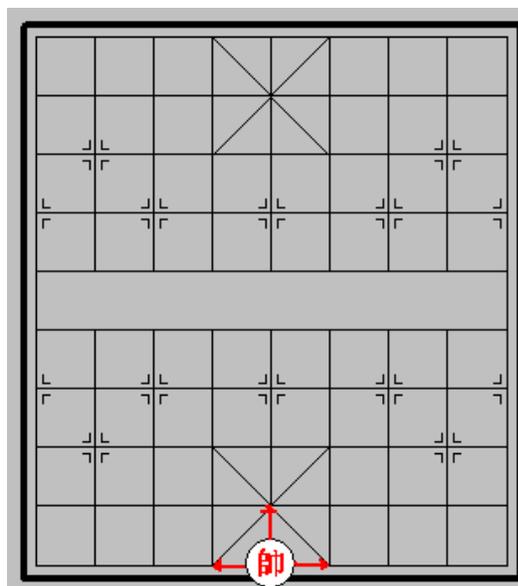
Le général est la pièce la plus importante de l'échiquier. Comme le but du jeu est de capturer le général de l'adversaire, la valeur du général est inestimable. C'est la seule pièce qu'on ne peut pas échanger contre une autre mais qu'il faut défendre âprement au risque de perdre la partie.

Le général est confiné dans le palais. Il ne peut pas en sortir. Au début de la partie, chaque général est positionné sur l'intersection 5.0. Il se déplace chaque fois d'un seul pas, horizontalement ou verticalement, mais jamais en diagonale. Il peut donc atteindre les 9 intersections qui forment le palais.

- ▶ Le général se déplace d'un pas, horizontalement ou verticalement, jamais en diagonale.
  - ▶ Il ne sort jamais du palais.
- 
- ▶ But du jeu : la capture du général adverse.

EXEMPLE

Déplacement du général.



Il lui est possible de capturer une pièce adverse qui s'aventure dans le palais et qui se place sur une intersection jouxtant celle où se trouve le général, toujours horizontalement ou verticalement.

Quand un général est attaqué par une pièce adverse (on dit que le général est mis en échec), il faut donc trouver immédiatement une parade : soit détruire la pièce qui donne échec, soit protéger le général en intercalant une pièce entre le général et la pièce attaquante, soit déplacer le général sur une intersection non attaquée. Si aucun de ces coups n'est possible, le général est alors perdu (on dit que le général est mat). La perte du général entraîne la perte de la partie.

### **Capture**

Le général peut capturer une pièce adverse qui s'aventure dans le palais et qui se place sur une intersection jouxtant celle où il se trouve, toujours horizontalement ou verticalement.

Quand un général est attaqué par une pièce adverse (on dit que le général est mis en échec), il faut donc trouver immédiatement une parade : soit détruire la pièce qui donne échec, soit protéger le général en intercalant une pièce entre le général et la pièce attaquante, soit déplacer le général sur une intersection non attaquée. Si aucun de ces coups n'est possible, le général est alors perdu (on dit que le général est mat). La perte du général entraîne la perte de la partie.

### **La règle des deux généraux**

Il existe une règle particulière au xiang qi, que l'on ne retrouve dans aucune autre forme du jeu d'échecs. Elle concerne les deux généraux. Ils ne peuvent se placer simultanément sur la même colonne s'il n'y a pas de pièces entre eux, interposée comme un « écran ».

- ▶ Les généraux ne peuvent pas « se voir ».  
Il est interdit de placer son général sur la colonne où se situe le général adverse s'il n'y a pas de pièce (amie ou ennemie) interposée.

### **Corollaire**

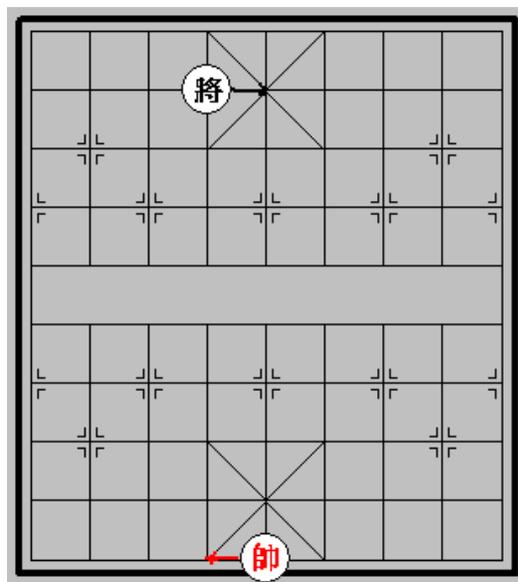
Si une pièce est interposée entre les deux généraux, placés sur la même colonne, il est interdit de déplacer cette pièce hors de cette colonne.

Dans la position suivante, le général rouge ne peut pas aller sur la colonne 6 et le général noir ne peut pas venir sur la column 5 (axe central). Nous reviendrons plus en détail sur cette particularité.

### RÈGLES DES DEUX GÉNÉRAUX

En partie réelle, ces deux mouvements sont interdits.

Les généraux ne peuvent pas « se voir ».



### L'assistant

Chaque camp possède deux assistants, représentés par le même caractère chinois *shi*. Il est fréquent de constater que la clé *ren* qui signifie homme est souvent rajoutée au caractère *shi* des rouges afin de différencier les assistants de chaque camp.

Symbole	Déplacement	Caractère
A		

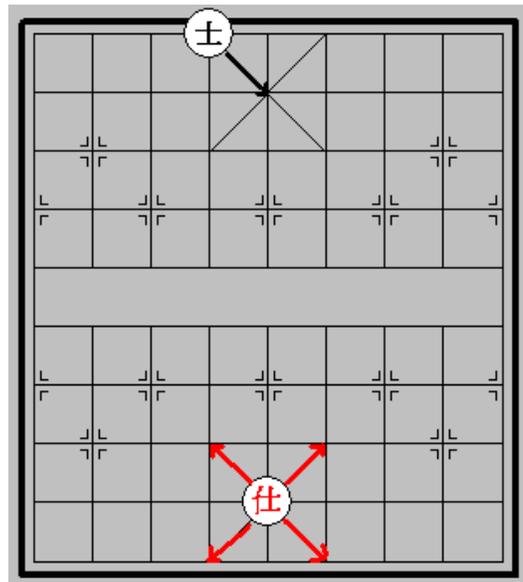
Dans la notation internationale, l'assistant est représenté par la lettre A (*Assistant* en anglais).

Notez que certains auteurs préfèrent traduire *shi* par *officier*, *mandarin* ou *lettré*. Ces traductions sont toutes utilisées.

- ▶ L'assistant est une pièce défensive, son rôle principal étant de protéger le général.

En début de partie, les assistants sont placés des deux côtés du général, respectivement en 4.0 et 6.0. L'assistant ne peut pas sortir du palais. Il se déplace en diagonale, d'un pas à la fois, et peut donc se mouvoir sur seulement cinq intersections.

DÉPLACEMENT DE  
L'ASSISTANT



Sur le diagramme, l'assistant rouge peut se mouvoir vers quatre intersections différentes. L'assistant noir ne peut se déplacer que vers une seule intersection.

L'assistant peut capturer n'importe quelle pièce adverse qui entrerait dans le palais, toujours d'un pas en diagonale.

Il capture les pièces adverses de la même manière qu'il se déplace.

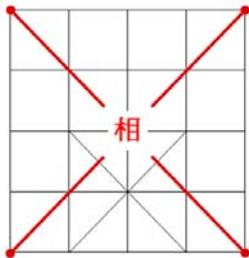
### Valeur et usage de l'assistant

C'est une pièce assez faible, mais en finale, un duo d'assistant peut neutraliser un cheval ou créer des difficultés aux chariots adverses. Nous verrons plus loin qu'il arrive fréquemment que l'élimination des assistants permette d'optimiser la puissance d'attaque d'un duo de chariots.

▶ L'assistant ne sort pas du palais.

### L'éléphant

Voici la pièce qui a donné son nom en chinois au jeu de xiang qi (*xiàng qí* signifie jeu de l'éléphant). Chaque camp possède deux éléphants, représentés par des caractères différents avec cependant la même prononciation : *xiàng*.

Symbole	Déplacement	Caractère
E		

Alors que l'éléphant des noirs est symbolisé par le véritable caractère *xiàng* qui signifie éléphant, celui des rouges est symbolisé par un caractère qui se traduit plutôt par *ministre* ou *mandarin*.

Dans la notation internationale, l'éléphant est représenté par la lettre E (*Elephant* en anglais).

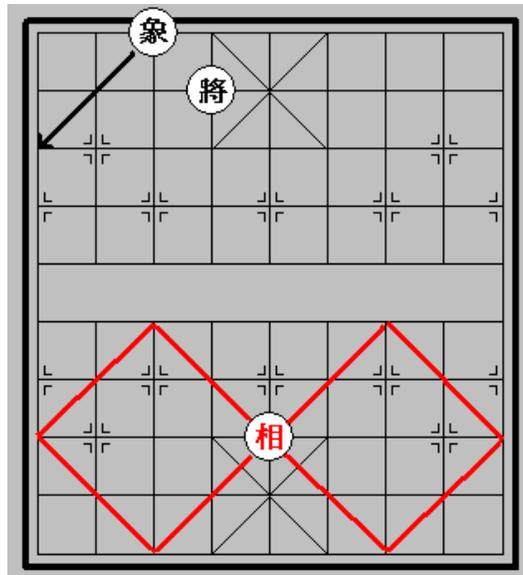
L'éléphant fait partie des pièces défensives. Il ne peut pas traverser la rivière (dans les annales historiques, on peut trouver le récit d'éléphants de guerre qui se sont enlisés en essayant de franchir des rivières même à gué).

► L'éléphant, pièce défensive, ne traverse pas la rivière

Au début de la partie, chaque éléphant est placé sur les intersections 3.0 et 7.0, du côté extérieur des assistants par rapport au général. L'éléphant se déplace de deux pas en diagonale et peut ainsi atteindre en tout sept intersections. Ce déplacement ne peut toutefois s'effectuer que si aucune pièce ne vient entraver le point intermédiaire de la diagonale.

#### DÉPLACEMENT DE L'ÉLÉPHANT

Sur le diagramme, nous vous montrons les sept intersections sur lesquelles l'éléphant rouge peut se positionner.



L'éléphant noir peut aller vers le bord de l'échiquier mais il ne peut pas se mouvoir vers l'intersection 5.2 (au centre, devant le palais) car une pièce (ici le général) entrave le point intermédiaire de sa diagonale de déplacement.

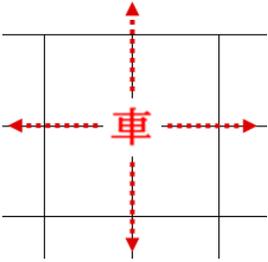
L'éléphant capture les pièces de la même manière qu'il se déplace.

#### Valeur et usage de l'éléphant

On considère qu'un éléphant est plus fort qu'un assistant. Si les éléphants se défendent mutuellement, ils peuvent former une barrière solide devant le général. Une défense complète est composée des deux assistants et des deux éléphants. À eux quatre, ils peuvent neutraliser facilement une pièce offensive adverse y compris un chariot comme nous le verrons dans la partie sur les finales.

## Le chariot

Chaque camp possède deux chariots (il faut les imaginer comme des chariots de guerre) représentés par le même caractère chinois *chē*. Comme pour les assistants, la clé *rén* qui signifie homme est parfois rajoutée au caractère *chē* des rouges pour différencier les chariots des deux camps.

Symbole	Déplacement	Caractère
R		 <i>Chē</i>  <i>chē</i>

Dans la notation internationale, le chariot est représenté par la lettre R (*Rook* en anglais, qui désigne aussi la Tour des échecs). En effet, le chariot se déplace de la même manière que la tour aux échecs : horizontalement ou verticalement d'un point à l'autre d'une colonne ou d'une rangée, d'un ou plusieurs pas si aucune pièce ne bloque son déplacement. Au début de la partie, les chariots sont placés aux extrémités de l'échiquier, sur les intersections 1.0 et 9.0.

► Le chariot est la pièce la plus puissante du jeu.

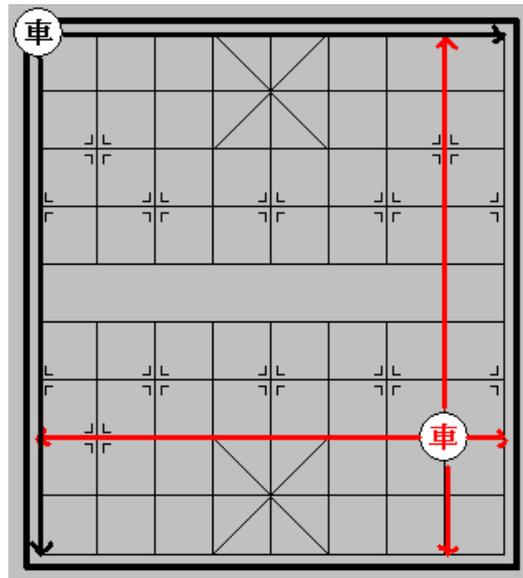
Comptez le nombre d'intersections possibles à atteindre pour le chariot noir (position suivante). Que constatez-vous ? Le chariot peut atteindre toutes les 90 intersections de l'échiquier. Son champ d'action couvre aussi bien les espaces proches que les grandes distances. Il capture les pièces adverses de la même manière qu'il se déplace.

Un chariot seul peut détruire toute la position adverse. Accompagné d'une autre pièce offensive (bombarde, cheval ou pion), le chariot devient encore plus puissant ; un duo de chariots permet de mener des actions dévastatrices.

## DÉPLACEMENT DU CHARIOT

Sur le diagramme, le chariot rouge peut atteindre n'importe quelle intersection sur la colonne et la rangée sur lesquelles il s'est positionné (en tout 17 intersections possibles).

Le chariot noir peut atteindre toutes les intersections qui forment la colonne et la rangée sur lesquelles il est placé.



Vous l'avez compris, le chariot est en tout point identique à la tour des échecs mais comme vous le verrez, les voies de communication au xiang qi sont plus ouvertes qu'aux échecs. Par conséquent, dans la plupart des ouvertures au xiang qi, on cherche à faire entrer en jeu les chariots le plus rapidement possible.

## La bombarde

Chaque camp possède deux bombardes (ou canons), représentés par le caractère chinois *pào*.

Symbole	Déplacement	Caractère
C		 Pào  pào

Dans certains jeux, afin de différencier la bombarde rouge de la bombarde noire, le caractère chinois *pào* s'écrit avec la clé *huǒ* (qui signifie *feu*) pour la bombarde rouge et avec la clé *shí* (qui signifie *pierre*) pour la bombarde noire. Dans la notation internationale, la bombarde est représentée par la lettre C (*Cannon* en anglais).

La bombarde est une pièce originale, que l'on ne retrouve pas dans d'autres jeux tels que les échecs ou le shogi japonais. Elle trouve ses origines dans l'invention de la poudre à canon, en Chine bien sûr.

Au début du jeu, les bombardes sont placées aux intersections 2.2 et 8.2. (Colonnes 2 et 8, Rangée 2).

La bombarde se déplace comme le chariot : verticalement et horizontalement, d'un ou de plusieurs pas à la fois. Elle peut donc atteindre les 90 intersections de l'échiquier.

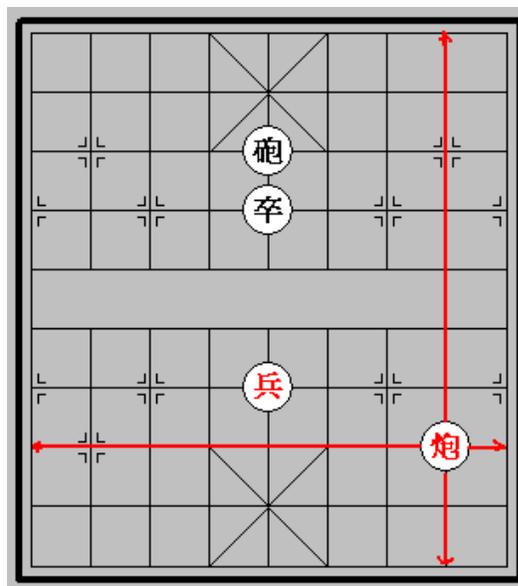
### Capture : la notion d'amorce

La grande originalité de cette pièce réside dans sa façon de capturer une pièce adverse : la bombarde saute par dessus une autre pièce, amie ou ennemie pour capturer la pièce positionnée au-delà. Nous appellerons par convention cette pièce intermédiaire *l'amorce*. Il est donc clair que sans amorce, la bombarde est inoffensive puisqu'elle ne peut rien capturer.

#### DÉPLACEMENT ET CAPTURE AVEC UNE BOMBARDE

La bombarde rouge peut se déplacer librement vers les huit intersections de sa rangée et les neuf intersections de sa colonne.

La bombarde noire peut capturer le pion rouge en utilisant le pion noir comme amorce.



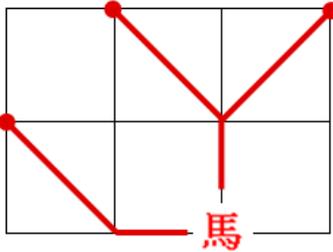
- ▶ La bombarde se déplace comme un chariot, mais elle capture en sautant par-dessus une *amorce*, pièce intermédiaire amie ou ennemie.

### Valeur et usage de la bombarde

La bombarde est classée parmi les pièces offensives, bien que sa contribution en défense ne soit pas négligeable, loin de là. En valeur, on évalue la force d'un duo de bombardes égale, voire supérieure, à celle d'un chariot. Tant qu'il reste de nombreuses pièces sur l'échiquier, les bombardes s'expriment à pleine puissance. En effet, toutes les pièces, peuvent servir d'amorce. Son efficacité s'amenuise au fur et à mesure que les pièces disparaissent. Sans amorce, la bombarde est neutralisée, elle ne sert plus qu'à fermer des lignes et bloquer les pièces adverses.

### Le cheval

Chaque camp possède deux chevaux, représentés par le caractère chinois *mǎ* (qui signifie bien cheval et non cavalier).

Symbole	Déplacement	Caractère
H		 <i>Mǎ</i>  <i>mǎ</i>

Dans la notation internationale, le cheval est représenté par la lettre H (*horse* en anglais). Au début du jeu, les deux chevaux sont placés entre les chariots et les éléphants, aux intersections 2.0 et 8.0. Le cheval se déplace d'un pas horizontalement ou verticalement puis d'un pas en diagonale dans la direction choisie. Son déplacement s'apparente donc à celui du cavalier aux échecs, à une différence près : le cheval ne peut pas sauter par-dessus une pièce, qu'elle appartienne à son camp ou à celui de l'adversaire.

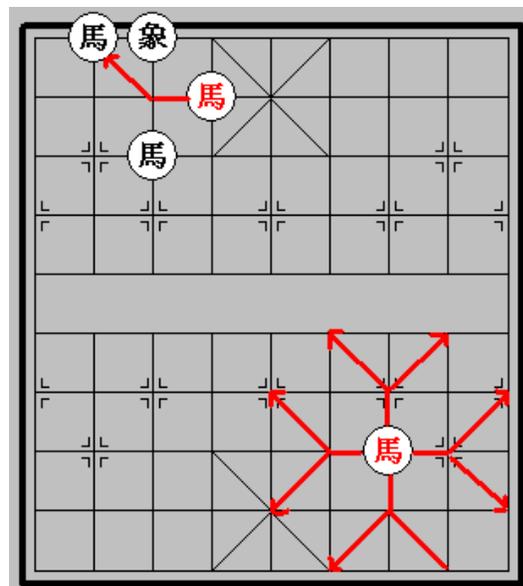
Ainsi, quand une autre pièce occupe l'intersection par dessus laquelle le cheval doit se déplacer pour atteindre l'intersection cible, le cheval est bloqué.

- ▶ Le cheval agit comme un cavalier des échecs, mais il ne saute pas.

#### DÉPLACEMENT DU CHEVAL

Le cheval 3 des rouges peut se mouvoir vers huit intersections différentes (quatre vers l'avant et quatre vers l'arrière).

Le cheval 6 des rouges peut capturer le cheval 2 des noirs ; sa trajectoire n'est pas bloquée. En revanche, le cheval 2 des noirs ne peut pas capturer le cheval 6 des rouges car il est bloqué sur sa trajectoire par l'éléphant.



#### Valeur et usage du cheval

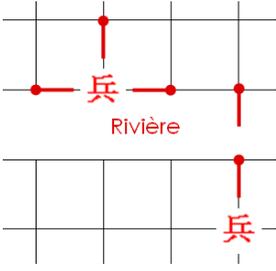
Le cheval est classé parmi les pièces offensives et il peut atteindre les 90 intersections de l'échiquier.

Sa portée est toutefois inférieure à celle d'un chariot ou d'une bombarde. Comme il se déplace plus lentement et qu'il peut être bloqué assez facilement, on estime sa force inférieure à celle d'une bombarde.

Toutefois, plus on se rapproche de la finale où les pièces se raréfient sur l'échiquier, et plus la valeur du cheval va augmenter. Vous verrez qu'un cheval seul peut mater le général adverse, ce que la bombarde seule ne peut pas faire.

## Le pion

Chaque camp possède cinq pions, représentés par les caractères chinois *bīng* (qui signifie soldat en chinois) et *zú* (qui signifie également soldat en chinois) pour différencier les pions de chaque camp.

Symbole	Déplacement	Caractère
P		 Bīng  zú

Dans la notation internationale, le pion est représenté par la lettre P (*Pawn* en anglais).

Au début de la partie, les pions sont placés sur les colonnes impaires, à un pas de la rivière (aux intersections 1.3, 3.3, 5.3, 7.3 et 9.3). C'est la pièce apparemment la plus faible au xiang qi.

Le pion se déplace d'un seul pas à la fois, et jamais en arrière. Tant qu'il n'a pas traversé la rivière, il ne peut qu'avancer devant lui et ne peut capturer qu'une pièce adverse se trouvant juste devant lui.

Dès que la rivière est traversée, le pion gagne le déplacement horizontal d'un pas. Il peut alors capturer aussi une pièce adverse qui se placerait à sa gauche ou à sa droite. Comme le pion ne peut jamais revenir en arrière, dès qu'il atteint la dernière rangée, il ne peut plus se mouvoir que latéralement. C'est un pion enlisé.

► Le pion avance d'un pas et ne recule jamais.

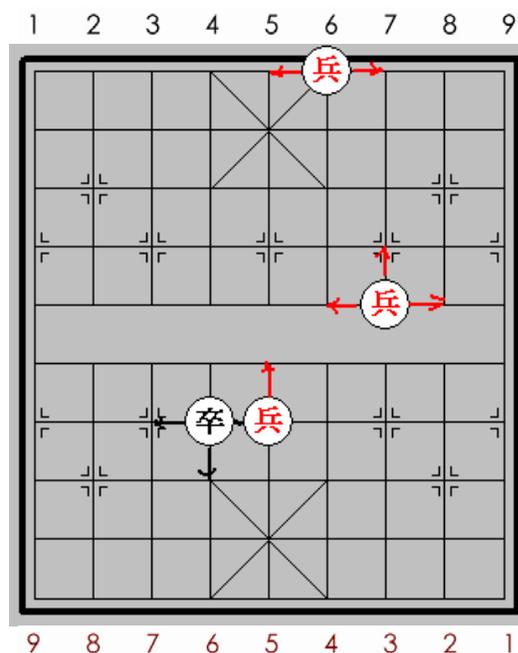
► Un pion qui traverse la rivière gagne en mobilité : il peut aussi se déplacer d'un pas latéralement.

## DÉPLACEMENT DU PION

Le pion 5 des rouges est encore sur son intersection de départ. Il ne peut qu'avancer et ne peut pas se mouvoir latéralement.

Le pion 3 des rouges vient de traverser la rivière. Il peut aussi bien avancer et se déplacer d'un pas à droite et à gauche. Le pion 4 des rouges a atteint la dernière rangée. Il ne peut se déplacer que latéralement.

Le pion 4 des noirs, qui a déjà traversé la rivière, peut capturer le pion rouge alors que celui-ci ne le peut pas.



Les cinq pions au xiang qi représentent l'infanterie, des soldats intrépides qui ne reculent jamais, toujours prêts à se sacrifier contre une pièce défensive adverse (éléphant ou assistant). Le pion peut atteindre les 45 intersections du territoire adverse, en plus de son intersection de départ et celle sur la rivière juste devant lui.

### Valeur et usage du pion

Sur une échelle de valeur de 1 à 10, le pion vaut donc 1. Quand le pion a traversé la rivière, sa valeur double. Beaucoup plus lent que les autres pièces offensives, le pion devient redoutable quand il pénètre dans le palais adverse. Un duo de pions accolés et pouvant donc avancer tout en se défendant mutuellement est souvent plus fort qu'un cheval ou qu'une bombarde. Trois pions non enlisés peuvent détruire une défense complète et mater le général, ce qu'un chariot seul échoue souvent à réaliser.

### Conseil pour les débutants

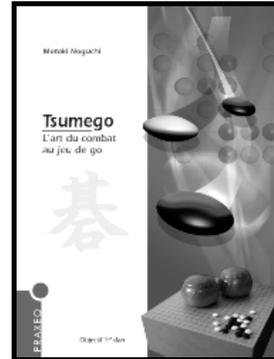
À ce stade, lisez le chapitre 2, *Déroulement de la partie*, puis faites votre première partie, avec un adversaire ou contre un logiciel.

## COLLECTION PRAXEO – JEUX D'ASIE



### Jeu de go : le langage des pierres

Motoki Noguchi, 2005.  
Deuxième édition. Initiation.  
248 pages.



### Tsumego L'art du combat au jeu de go

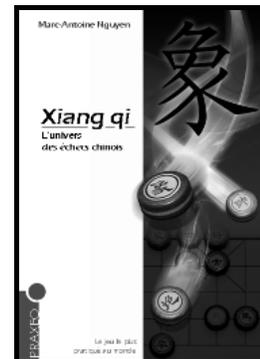
Motoki Noguchi, 2009.  
Perfectionnement.  
544 pages.



**Le Mah-Jong**  
du loisir à la compétition  
Stéphane Parcollet, 2008.  
248 pages **couleur**.



**Shogi**  
L'art des échecs japonais  
Fabien Osmont et la  
Fédération Française de  
Shogi. 416 pages.



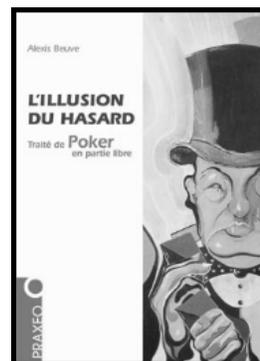
**Xiang qi**  
L'univers  
des échecs chinois  
Marc-Antoine Nguyen.  
416 pages **couleur**.

## COLLECTION PRAXEO – JEUX D'AMÉRIQUE



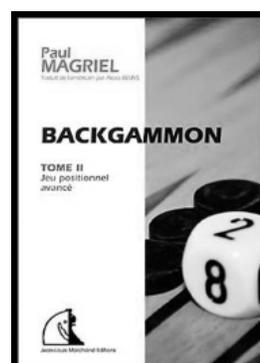
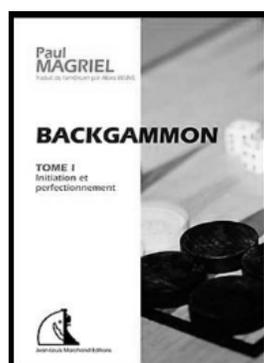
### Le Poker, au-delà du hasard

Alexis Beuve, 2008.  
Deuxième édition.  
768 pages **couleur**.



### Poker : L'illusion du hasard

Alexis Beuve, 1997, 2003.  
Deuxième édition.  
256 pages **couleur**.



### Backgammon – « Le Magriel »

Paul Magriel © 2003 JL Marchand, Bruxelles.  
Deux volumes. 572 pages, 636 positions. Traduction Alexis Beuve.

Découvrez tous ces livres sur  
<http://praxeo-fr.blogspot.com>

# Xiang qi

L'univers des échecs chinois

**Déjà 1 milliard de joueurs !**

Le xiang qi est bel et bien le jeu le plus pratiqué au monde, avec une forte concentration de joueurs en Chine et au Vietnam, puis dans la région Asie-Pacifique, États-Unis inclus. Le Championnat du Monde de 2005 à Paris, arbitré par l'auteur en personne, fut un premier pas vers un nouvel essor du xiang qi en Europe. Dans cet élan, Marc-Antoine Nguyen et Praxeo ont conçu un ouvrage complet pour les joueurs de niveau débutant, Intermédiaire et même plus avancé.

**Règles complètes, ouvertures, milieu de partie, finales**

Une structure pédagogique naturelle et efficace : les joueurs d'échecs apprécieront. Marc-Antoine, est né à Paris en 1963. Il s'impose en médiateur des cultures après avoir publié un manuel d'échecs au Vietnam, sur le thème complexe et très contemporain de la théorie des milieux de jeu. Transposé dans *Xiang qi, l'univers des échecs chinois*, il ravira les lecteurs les plus exigeants par la modernité de son discours.



- 416 pages couleur
- 350 positions
- 36 problèmes & solutions
- 17 parties commentées
- 15 thèmes



*Ce livre fera des envieux parmi les joueurs d'échecs,  
qui aimeraient bien avoir le même !*

*Almira Skripchenko*



9 782952 047265

ISBN 2-9520472-4-6-X  
EAN 9782952047265

35 €

PRAXEO

- Retrouvez plus d'infos, événements et bonus sur le blog Praxeo : <http://praxeo-fr.blogspot.com/>

**PRAXEO** La passion des jeux

Blog Alexis Beuve - Manuels d'initiation et de perfectionnement aux plus beaux jeux du monde.  
Disponibles: POKER, BACKGAMMON, JEU DE GO, MAH-JONG - À paraître: SHOJI, XIANG-QI.

22 OCT. 2009

Navigation rapide

Dernières news (octobre 2009)

**New! Shogi et Xiang qi, deux nouveautés Praxeo**

**Shogi**  
L'art des échecs japonais

**Xiang qi**  
L'univers des échecs chinois

**Jeu de go**      **Poker**      **Mémoire 44**

Alexis Beuve  
PRAXEO éditeur ludique

Alexis Beuve  
abeuve@wanadoo.fr  
06 61 66 61 85

Jean-Marie Thomas  
thomasm@wanadoo.fr  
01 48 37 14 86

41 boulevard d'Argenson - 92200 Neuilly sur Seine

Qui êtes-vous ?

Alexis Beuve

AUTEUR et ÉDITEUR LUDIQUE.

Vous souhaitez publier sur les "grands classiques" (poker, échecs, go etc.) ?

Contactez-moi, nous étudierons ensemble votre projet.

abeuve@wanadoo.fr

Vous souhaitez distribuer ou recevoir un livre (dédiacé...)?

Vous avez apprécié cet échantillon gratuit ?

Vous souhaitez acquérir le traité complet, connaître les distributeurs à proximité de votre domicile ?

→ Contact : [abeuve@wanadoo.fr](mailto:abeuve@wanadoo.fr)