La saga du shah. La grande aventure des échecs

Dominic Michelin

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/traduire/2340>

DOI : 10.4000/traduire.2340

ISSN : 2272-9992

Éditeur

Société française des traducteurs

Édition imprimée

Date de publication : 15 juin 2021

Pagination : 73-80

ISSN : 0395-773X

Référence électronique

Dominic Michelin, « La saga du shah. La grande aventure des échecs », *Traduire* [En ligne], 244 | 2021, mis en ligne le 15 juin 2021, consulté le 01 juillet 2021. URL : <http://journals.openedition.org/traduire/2340> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/traduire.2340>

La saga du shah

La grande aventure des échecs

Dominic Michelin

Origines, tribulations et consécration

«Once a pawn a time»

Selon une très ancienne légende indienne, il était une fois un roi nommé Belkib qui s'ennuyait ferme dans l'exercice solitaire de son pouvoir absolu. Afin d'y remédier, il promit une récompense exceptionnelle à qui lui proposerait une distraction inédite pour le sortir de son enfermement et de la mélancolie que sa situation lui procurait. Se présenta alors un brahmane nommé Sissa qui lui dévoila un jeu destiné à démontrer d'une part la faiblesse et la vanité d'un monarque sans entourage et d'autre part la nécessité de demeurer humble. Ce jeu regroupait sur un plateau comportant soixante-quatre cases des figurines alignées représentant les quatre corps constituant jadis l'armée indienne traditionnelle : éléphants, cavaliers, chars et fantassins. Ainsi naquit le «chaturanga» ou «Jeu des quatre armes», impliquant stratégie et réflexion pour venir à bout de l'armée adverse. Le monarque fut séduit à un tel point par ce jeu qu'il souhaita remercier son inventeur en le laissant choisir lui-même sa récompense. Sissa réfléchit quelques secondes et demanda qu'on lui apportât une poignée de grains de blé. Il invita ensuite le souverain à placer un grain sur la première case du plateau, puis deux sur la deuxième case, quatre grains sur la troisième, huit sur la quatrième, et d'opérer ainsi jusqu'à

la dernière case en doublant à chaque fois le nombre de grains pour obtenir le résultat final en volume de grains de blé qui lui serait versé. Cette demande sembla de prime abord bien modeste au souverain, si surpris et amusé par l'exercice qu'il accepta bien volontiers d'y répondre favorablement. Or le roi ne put jamais récompenser Sissa, car il lui aurait fallu offrir la bagatelle de 18 446 744 073 709 551 615 grains... soit l'intégralité de toutes les moissons de la Terre pendant environ 5 000 ans ! Et, en s'engageant à respecter sa promesse, il venait de condamner par la même occasion son royaume à la faillite. L'histoire ne dit pas ce qu'il advint réellement, mais le sage et sagace Sissa, en donnant cette leçon au roi, venait tout simplement de procéder à la genèse d'un jeu qui allait bientôt conquérir le monde et passer à la postérité.

Ce jeu de conception guerrière va rapidement évoluer au cours de son périple planétaire sous l'influence des pays et cultures qui l'adoptent. Gagnant l'Occident *via* la Perse envahie par les Arabes qui l'y découvrent sous le nom de « *chatrang* » et en deviennent adeptes jusqu'à le faire remonter en Espagne *via* l'Afrique du Nord lors de leur conquête de la péninsule ibérique, il finit de coloniser le reste de l'Europe à la fin du *x^e* siècle. Le jeu s'adapte en changeant de nom dans les différentes langues européennes qui reprennent phonétiquement le cri de victoire des armées perses : « *Shah Mat* » (littéralement, « le roi est mort »). Il se structure peu à peu, adopte les cases de couleur alternée et se normalise avec l'invention de l'imprimerie qui contribue à sa diffusion. À la faveur de règles rigoureuses et d'une étonnante capacité d'adaptation culturelle et linguistique, notamment dans la représentation symbolique de ses pièces, il devient un jeu requérant à la fois rapidité d'exécution et qualité de réflexion.

À peine arrivé en Europe, ce nouveau jeu intrigue, et en moins d'un siècle, il envahit la société médiévale dans toutes ses couches de population. Il subjugué l'aristocratie, qui transforme peu à peu ce divertissement d'origine guerrière en une distraction de cour qui reprend les valeurs de la société féodale et illustre les romans de chevalerie. Les pièces sont renommées, leur valeur précisée et leur pouvoir clairement spécifié. Une fois son cadre fixé et ses règles codifiées, l'échiquier se fait le symbole de la société nouvelle du Moyen Âge avec ses différentes catégories sociales. Les deux

armées d'origine se transforment en véritables cours. Si le roi reste roi, le fantassin évolue en pion, le char devient tour, l'éléphant se fait fou, juge ou évêque selon les perceptions et les cultures, et le chevalier disparaît au profit de sa monture, tout en conservant son nom démocratisé en simple cavalier. Mais le changement essentiel survient avec l'arrivée ô combien emblématique de la reine comme unique élément féminin qui devient, excusez du peu, la pièce maîtresse du jeu, en remplacement du vizir ou conseiller originel.

De la tactique guerrière née sur le continent indien en proie aux conflits intérieurs à la compétition ludique de l'ère moderne, en passant par la distraction de cour de l'Occident médiéval ou encore le jeu de séduction induit par l'amour courtois, les échecs apparaissent comme le miroir du monde dans lequel ils passent, évoluent et s'installent, en en reflétant les valeurs sociales et culturelles, en en reprenant les concepts, principes, et par conséquent, les termes et expressions consacrées.

Adaptation linguistique et évolution (multi)culturelle

Au fil de son histoire depuis sa création, le jeu d'échecs a sans nul doute contribué à la communication interculturelle et donc multilingue, à transmettre et à adapter le vocabulaire inhérent au jeu et ainsi à favoriser les échanges entre peuples pour conquérir la planète entière et se faire langage universel.

Les échecs sont un langage international.

Emmanuel LASKER (1868-1941), 2^e champion du monde

L'intérêt du jeu d'échecs pour les linguistes et acteurs interculturels que nous sommes réside, entre autres, dans la traduction, l'évolution sémantique et l'adaptation du nom des pièces, dans sa terminologie spécifique et ses expressions idiomatiques qui ont fait leur petit bonhomme de chemin dans toutes les langues du monde. Pour illustrer ces propos, est compilé en annexe, à toutes fins utiles, un lexique trilingue français-anglais-espagnol des termes essentiels. Vous trouverez également nombre de clés terminologiques dans les sources citées.

*Il y a plus d'aventure sur un échiquier
que sur toutes les mers du monde.*

Pierre MAC ORLAN, in *L'Ancre de miséricorde*

Levons donc le rideau sur cet univers pour en découvrir la distribution et les fonctions de ses différents personnages, ainsi que ses rouages et arcanes grâce à un petit tour d'horizon historique et terminologique de ce théâtre si particulier qu'est l'échiquier.

Si, pour reprendre le contre-pied théâtral, le roi demeure dans toutes les langues indo-européennes avec son statut de monarque et ses racines latines, germaniques ou slaves, qu'il soit *raja(h)* sur son continent d'origine ou *s(c)hah* dans la sphère persane et turcophone, la reine est le plus souvent appelée dame, dénotant à la fois sa puissance et son indépendance affichées et souhaitées, et ce dès le Moyen Âge. En effet, sous l'influence des reines médiévales et de leur pouvoir souvent plus officieux qu'officiel, la pièce se féminise et acquiert sa primauté lors de sa première renaissance occidentale, même si – et c'est aussi intéressant à noter d'un point de vue culturel et linguistique – elle conserve par ailleurs sa dénomination et son statut de vizir ou de ministre en hindi, farsi, turc, arabe et même hongrois.

Quant à la tour, descendante du char ou chariot de guerre originel (*roukh*), l'arme légendaire des armées aryennes et pièce alors la plus puissante du jeu indien, elle s'est métamorphosée au cours de ses pérégrinations, mais conserve sa force symbolique, ainsi que ses origines indiennes et perses en anglais (*rook*) et en islandais (*hrokur*). Si elle ne s'appelle plus «roc» en français et a définitivement pris la dénomination de tour, voire de château dans presque toutes les autres langues, le terme originel a perduré dans certaines langues dont le français pour désigner le seul mouvement simultané autorisé impliquant deux pièces à la fois (en l'occurrence le roi et la tour), appelé «roque». D'ailleurs, noblesse oblige, ce mot désigne également en héraldique, le «meuble» représentant une tour.

La troisième pièce, le bien nommé fou – à égalité avec le cavalier par sa valeur –, constitue un autre bel exemple d'adaptation linguistique, voire de métamorphose culturelle. Éléphant au commencement, il s'est métamorphosé en évêque, juge ou bouffon (d'où «fou») à cause, dit-on, de

la forme de ses grandes oreilles d'origine assimilée à une coiffe d'évêque ou de juge pour les uns, à un bonnet de bouffon pour les autres. Paradoxalement, l'allemand et le polonais en ont fait un coureur (*Läufer, goniec*) – de diagonale, à tout le moins –, à l'instar de la plupart des langues germaniques et scandinaves. L'anglais et l'islandais l'ont rapidement transformé en évêque, l'albanais et le bulgare en officier, la plupart des langues slaves mais aussi l'italien, l'espagnol, le catalan ont conservé, et pour ces dernières latinisé, ses racines éléphantines (*alfil, alfiere*). Le portugais s'est distingué de ses cousines latines en optant lui aussi pour le dignitaire ecclésiastique, tandis que d'autres langues comme le finnois, le croate et jusqu'à l'espéranto en ont fait un messenger ou un coursier. C'est dire le chemin parcouru par ce pourfendeur de diagonales, pourtant peu destiné à cet exercice à l'origine, et dont la réputation n'est plus à faire, à en juger par l'expression consacrée.

Quant au chevalier d'origine, il a laissé place textuelle à sa seule monture comme référence quasi universelle, sauf en anglais, en finnois, en estonien et en slovène. Le français, à l'instar du tchèque, a aussi adopté le simple cavalier. L'allemand, les langues scandinaves, le serbe et le polonais en font, pour leur part, un « sauteur » (*Springer, Skoczek, skakay*) – d'obstacles, s'agissant de la seule pièce du jeu à pouvoir franchir les autres. Et si j'osais dire ici que le naturel revient au galop, la palme adaptative et étymologique revient au hongrois qui l'appelle en toute simplicité *huszár*, évoquant le célèbre régiment de cavalerie qui a marqué l'histoire...

Terminons cette saga terminologico-ludique par ni le moindre ni le moins important en nombre: le pion. L'allemand et les langues scandinaves, dans une logique de continuité sociale, en ont fait un paysan ou fermier (*Bauer, bonde*), le finnois un simple militaire, le hongrois un paysan ou un piéton. Partout ailleurs, il est resté fantassin ou simple soldat... Si l'on résume, les langues slaves ont conservé le combattant de première ligne, les langues germaniques et gaéliques l'ont reconverti en chantre de la ruralité, et les langues latines l'ont diversement assimilé comme humble voyageur ou travailleur pédestre. Or le pion, sous ses apparences modestes et vulnérables, est loin d'avoir un destin funeste tout tracé car, dès lors qu'il parvient à l'ultime case où il peut procéder à sa

promotion, il se transforme en la pièce (roi excepté) que souhaite son détenteur, et peut donc prétendre à une destinée des plus grandioses sinon royale. Bel exemple d'évolution sociale, non ?

Quant au jeu d'échecs en soi, sans surprise, il a conservé peu ou prou le nom originel selon la perception de *shah* et s'y décline allègrement en fonction des prononciations, pouvant de ce fait se comprendre dans quasiment toutes les langues. Le français a fini par établir un terme aujourd'hui si francisé qu'il en paraît indigène et, au passage, traduit bien l'idée principale, à savoir mettre le roi en échec, donc le condamner, l'empêcher de régner, sans forcément le tuer ouvertement. C'est dire l'ironie de l'histoire... De la même façon, l'anglais a aussi plutôt bien assimilé et apprivoisé le principe général avec ces jolies tournures que sont *check* et *checkmate*, aux nombreuses acceptions. Et que dire de l'espagnol qui est allé chercher et officialiser *ajedrez* et *jaque*, *a priori* respectivement issus de *chatrang* et *shah*, même si le lien scriptural n'est pas directement évident ? On y perçoit ici les influences constitutives et assimilatrices du castillan. Un autre terme dans cette même langue, pourtant étymologiquement plus proche, à savoir *escaques*, n'a finalement pas retenu la plus grande adhésion et, bien que très peu usité, désigne aujourd'hui à la fois la case de l'échiquier et le jeu lui-même. Et *quid* de «damer le pion»? Autre jolie expression échiquéenne passée dans le langage courant pour signifier une victoire plutôt inattendue et imparable, synonyme de «coiffer au poteau». À noter que l'équivalent anglais peut être *to checkmate someone*, de même que l'espagnol *poner a alguien en jaque mate*, formulations qui reprennent l'une comme l'autre le contexte échiquéen.

Bref, de beaux exemples de terminologie adaptative et de transculturalité réussie qui constituent l'essence même de ce jeu et illustrent le cosmopolitisme de ce phénomène ludique autant que social qui voit principalement les termes de langues européennes s'imposer et se retrouver dans sa nomenclature officielle.

Conclusion

*Les échecs sont utiles à l'exercice de la faculté de penser
et à celle de l'imagination.*

LEIBNIZ

À y regarder – et écouter – de plus près, les échecs s'articulent véritablement autour d'un langage universel où nombre de termes sont similaires ou du moins très proches et intelligibles, *a fortiori* en situation de contexte ludique ou compétitif, où la compréhension et la communication sont facilitées. Le jeu peut constituer en ce sens un excellent cadre d'apprentissage et d'application d'une langue étrangère, sans pour autant en rester là. En effet, la réflexion et la stratégie exigées par ce jeu recouvrent des propriétés étrangement similaires à la perception d'une langue/culture et induisent une application et une utilisation des connaissances qui ne sont pas sans rappeler une autre activité. Le fait de choisir et positionner un adjectif, un adverbe, un nom ou une expression idiomatique influe sur le style, la fluidité et la lisibilité d'un texte. À l'instar du judicieux et significatif assemblage des mots qui contribue à la forme et au fond d'un texte, la combinaison d'une suite de coups structure la stratégie et donne à une partie d'échecs originalité, beauté et intensité, ce qu'un juste agencement des mots apporte aussi en dynamisme, en élégance et en naturel à une traduction aboutie. Il est d'ailleurs surprenant de voir que le parallèle s'opère aussi avec l'évolution de l'intelligence artificielle dans un cas comme dans l'autre, où mémoires, ordinateurs et autres logiciels adaptés ne cessent d'être élaborés et développés.

Si l'origine exacte des échecs reste méconnue ou nébuleuse, aucun autre jeu n'a autant suscité d'écrits : toute une littérature technique, allégorique et symbolique y est consacrée et ne cesse d'être enrichie et développée. Théâtre sociologique illustrant les échanges entre différentes civilisations et la mutation des relations sociales, les échecs incarnent l'histoire, le voyage, l'évolution, les interactions et la communication intrinsèques à l'espèce humaine. Le cheminement culturel du jeu, de ses pièces et de ses règles atteste de sa capacité à adopter un vocabulaire propre à chaque langue tout en étant international, et à devenir un moyen de

communication et de rapprochement par-delà les frontières linguistiques et culturelles.

À l'instar du processus de traduction, depuis l'appropriation du texte source jusqu'au rendu final du texte cible, en passant par les phases d'adaptation et de relecture, le jeu d'échecs, par ses innombrables combinaisons imaginatives, est une œuvre de construction, de stratégie et de plaisir intellectuel faisant appel à la sagacité, à la créativité, au talent, et parfois au génie. Que ce soient la stratégie à élaborer et à suivre, le recul et la lucidité nécessaires à sa mise en œuvre, ce jeu souvent qualifié de sport ou de science, voire d'art, implique des propriétés cognitives qui ne sont pas sans rappeler celles spécifiques à l'exercice de traduction, voire d'interprétation, selon la vitesse d'exécution exigée. Enfin, comme d'autres activités, la traduction et les échecs sont fortement confrontés depuis longtemps déjà à l'intelligence artificielle. Or celle-ci remplacera-t-elle véritablement un jour l'intuition et la subtilité que peut apporter l'esprit humain, sa sensibilité et ses nuances ?

dommichelin@gmail.com

Dominic Michelin est traducteur-interprète indépendant (anglais-espagnol > français) depuis 2011. De formation initiale littéraire et linguistique, il a enseigné le français langue étrangère au Canada et en Australie avant de se spécialiser en commerce international, puis en communication internationale trilingue et en traduction. Il a notamment été responsable communication-marketing pour une grande entreprise aéronautique. Dominic est diplômé de l'université de Dijon-Bourgogne (master en stratégies de communication internationale, 2001), de l'université de Paris et de l'ISIT (master en industrie des langues et traduction spécialisée, 2010).

PETIT LEXIQUE TRILINGUE DES ÉCHECS

TERME	DÉFINITION	ANGLAIS	ESPAGNOL	COMMENTAIRE
Adouber	Ajuster une pièce (en en prévenant l'adversaire en disant «j'adoube») sur sa case sans être tenu de la jouer (cf. «règle de la pièce touchée»)	Adjust	Acomodar, composer	La mention «j'adoube» est généralement prononcée en français, quelle que soit la langue de contexte
Aller à dame	Convertir un pion en dame en le menant jusqu'à la dernière rangée de l'échiquier	To queen (a pawn)	Hacer dama, coronar un peón	À noter que l'expression s'utilise aussi en rugby pour signifier qu'un essai est marqué
Blitz, partie éclair	Partie d'échecs jouée très rapidement (une à deux secondes par coup)	Blitz chess	Partida relámpago, blitz	De l'allemand blitzkrieg, guerre-éclair
Case	Chacune des 64 subdivisions carrées de l'échiquier	Square	Casilla, escaque	Les cases sont généralement alternées en noir et blanc et désignées comme telles, indépendamment de la couleur, et localisées selon les numéros de colonne et de rangée correspondantes
Cavalier	Troisième pièce du jeu d'échecs par importance, se déplaçant de deux cases en ligne et d'une case en oblique, et pouvant franchir les autres pièces	Knight	Caballo	
Clouage	Situation où une pièce menacée sacrifie une pièce de valeur supérieure si elle est déplacée	Pin(ning)	Clavada	
Colonne	Chacune des huit lignes verticales de cases sur l'échiquier, classifiées de A à H	File	Columna	

TERME	DÉFINITION	ANGLAIS	ESPAGNOL	COMMENTAIRE
Composition échiquéenne (ou problème d'échecs)	Situation de jeu invitant à trouver la solution pour parvenir généralement à un échec et mat en un certain nombre de coups	Chess problem, chess composition	Problema de ajedrez	Souvent visible dans la rubrique jeux de journaux
Dame (ou reine)	Première pièce du jeu d'échecs par importance et pouvant se déplacer sur un axe horizontal, vertical ou oblique	Queen	Dama, reina	
Diagonale	Chacun des alignements de cases traversant l'échiquier en oblique	Diagonal	Diagonal	
Échecs féériques	Désigne les jeux d'échecs dérivés du jeu traditionnel instaurant des règles inhabituelles, voire fantaisistes	Fairy chess	Ajedrez de hadas	
Échéphile	Qui aime ou se passionne pour le jeu d'échecs	Chess fan, lover of chess	Aficionado, a / Apasionado, a de ajedrez	Terme épïcène à promouvoir
Échiquéen, ne	Propre au jeu d'échecs	Chess related, specific to chess	Ajedrecístico, ajedrecística	
Échiquier	Plateau du jeu d'échecs constitué de 64 cases de couleur alternée (généralement noir et blanc)	Chess board	Tablero de ajedrez	
Enfilade	Attaque de deux pièces situées sur une même ligne, la plus exposée étant celle de plus grande valeur	Skewer, thrust	Pincho	Aussi connue comme «attaque rayons X»
En prise	Qualifie une pièce qui se trouve en position d'être capturée	En prise	En prise	Autre terme français qui s'est imposé dans la plupart des langues

Être (échec et) mat	Avoir son roi en situation d'être capturé sans échappatoire possible et donc partie perdue	To be checkmated	Estar (en) jaque mate, perdre la partida	Expression passée dans le langage courant
Faire échec, mettre en échec	Menacer le roi d'être capturé	To check, put in check	Dar/hacer jaque, jaquear	
Faire/mettre échec et mat, mater	Effectuer le coup gagnant final en condamnant le roi (mat)	To checkmate	Dar/hacer jaque mate, matear	
Fou	Troisième pièce du jeu d'échecs par importance, se déplaçant uniquement en diagonale	Bishop	Alfil	
Fourchette	Coup entraînant une menace directe et simultanée sur au moins deux pièces adverses	Fork	Tenedor	
Gambit	En début de partie, coup consistant à sacrifier une pièce (généralement un pion) pour gagner un avantage	Gambit	Gambito	De l'italien <i>gambetto</i> , croc-en-jambe. Sens figuré en anglais : manœuvre, tactique
Joueur, se d'échecs		Chess player	Ajedrecista	
Kib(b)itz(er)	Nom et verbe désignant à la fois le spectateur commentant une partie et pouvant influencer ou perturber les joueurs, et le commentaire lui-même, souvent indésirable	Kib(b)itz(er)	Kib(b)itz(er)	Du germanique <i>Kiebitz</i> , vanneau. S'emploie usuellement en anglais américain pour échanger à bâtons rompus. Peut se traduire – parfois abusivement – en français par l'expression « jouer/faire la mouche du coche », signifiant par là qu'on s'affaire ou commente beaucoup sans grand résultat si ce n'est perturber les autres...

TERME	DÉFINITION	ANGLAIS	ESPAGNOL	COMMENTAIRE
Mat, échec et mat	Coup par lequel le roi est mis en situation d'être capturé sans échappatoire, entraînant le gain de la partie	Checkmate	Mate, jaque mate	
Pat	Situation d'égalité induite par l'impossibilité du roi de bouger sans se mettre en échec et donnant lieu à une partie nulle	Stalemate	Empate, tablas, ahogado	
Pièce	Figurines du jeu d'échecs représentant les différents personnages	(Chess) piece, chessman	Pieza, trebejo	Désigne généralement toute pièce autre qu'un pion
Pièce à longue portée (ou à marche longue)	Pièce pouvant se déplacer à l'intérieur de l'échiquier d'autant de cases que lui permet l'espace laissé vide qui lui est alloué	Long range piece	Pieza de largo alcance	Le terme s'applique au fou (diagonale), à la tour (colonne et rangée) et à la dame (les trois)
Pièce touchée	Règle selon laquelle toute pièce touchée délibérément doit être jouée	Touch-move rule	Pieza tocada, pieza movida	
Pion	Plus petite pièce du jeu d'échecs	Pawn	Peón	
(Prise) en passant	Unique possibilité pour un pion attaquant de prendre immédiatement un pion adverse lorsque les deux se trouvent côte à côte sur la cinquième rangée et de s'installer sur la case suivante	En passant	Captura al paso	Gérondif du terme français repris tel quel aux échecs dans une majorité de langues
Problémiste	Compositeur de problèmes d'échecs	Chess composer	Compositor de ajedrez	

Promotion	Conversion d'un pion en une pièce au choix (généralement une dame), une fois celui-ci parvenu à la dernière rangée de l'échiquier	Promotion	Promoción	Le verbe «promouvoir» a remplacé le verbe «damer» autrefois utilisé (cf. «damer un/le pion», dont l'expression imagée a été reprise dans le langage courant)
Rangée	Chacune des huit lignes horizontales de cases de l'échiquier, numérotées de 1 à 8	Rank	Fila	Parfois aussi appelée «traverse»
Roi	Pièce majeure du jeu constituant la cible de l'adversaire	King	Rey	
Roque (nm)	Mouvement particulier autorisé entre le roi et l'une de ses tours (sans pièce intermédiaire) permettant un chassé-croisé simultané donnant lieu à une inversion resserée (contiguë) de leur positionnement initial	Castling	Enroque	
Roquer	Procéder au roque	To castle	Enrocar	
Tour	Deuxième pièce du jeu d'échecs par importance, se déplaçant uniquement sur un axe horizontal ou vertical	Rook	Torre, roque	
Trait (avoir le ou être au)	(Être à son) tour de jouer	Move	Movimiento	

SOURCES CITÉES

Ben Franklin, *Blog*, Chess.com, <https://www.chess.com/blog/batgirl/ben-franklin>, consulté le 28/04/2021.

École Apprendre-les-échecs, *Le vocabulaire des échecs en anglais*, <https://ecole.apprendre-les-echecs.com/vocabulaire-echecs-anglais/>, consulté le 28/04/2021.

Traduction de pièces d'échecs en langues internationales, <https://www.schach-chess.com/jeu-echecs-pieces.htm>, consulté le 28/04/2021.

Bnf, *Le jeu des rois*, <http://classes.bnf.fr/echecs/acc/index.htm>, consulté le 28/04/2021.

Pousseur de Bois, *Le nom des pièces du jeu d'échecs*, <https://www.pousseurdebois.fr/nom-des-pieces-aux-echecs/>, consulté le 28/04/2021.

Alexa, *Les origines du jeu d'échecs, source et histoire*, Autour du jeu, 7 septembre 2017, <http://autourdujeu.com/2017/09/07/les-origines-du-jeu-dechecs-source-et-histoire/>, consulté le 28/04/2021.

Échecs, *Le monde des échecs et de la culture*, <https://uia-echecs.blogspot.com/2014/10/echecs-art-sciences-sport-jeu.html>, consulté le 28/04/2021.

Chess24, *Glosario*, <https://chess24.com/es/informate/glosario>, consulté le 28/04/2021.

Wikipédia, *Lexique du jeu d'échecs*, https://fr.wikipedia.org/wiki/Lexique_du_jeu_d%27%C3%A9checs, consulté le 28/04/2021.

CHAN Amanda L., « Apprendre une langue étrangère : 7 raisons de parler une autre langue (ou plus) », *The Huffington Post*, 21 juin 2016, https://www.huffingtonpost.fr/2014/06/21/apprendre-langue-etrangere-7-raisons_n_5502798.html, consulté le 28/04/2021.