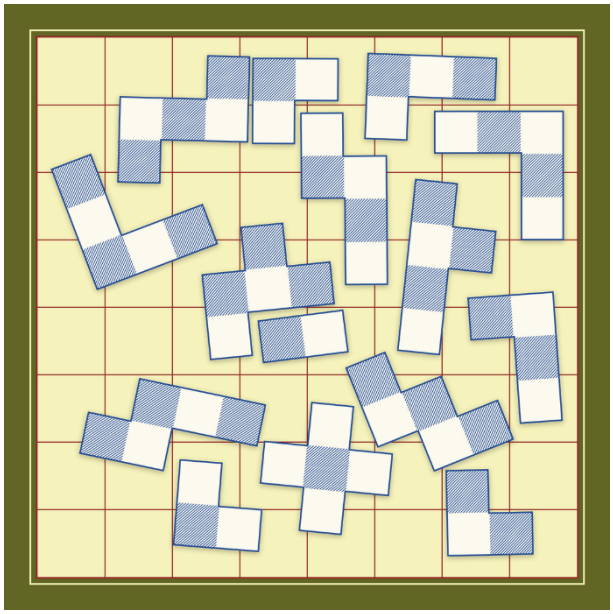
L’ÉCHIQUIER DU DIABLE



En plein âge d’or du jeu de société français et de la lithographie populaire, *L’Échiquier du Diable* est publié vers 1890 par Charles Auguste Watilliaux, propriétaire de l’une des maisons d’édition de jeux alors les plus actives de Paris. Sous-titré *Casse-tête infernal*, il fait partie de la collection des *Récréations parisiennes*, qui réunit une quarantaine de petits jeux de société, de patiences et de « nouveaux casse-tête ».

À cette époque, l’industrialisation de l’imprimerie et du cartonnage met le loisir familial à la portée de tous. Les éditeurs parisiens multiplient les petits jeux de patience ou de réflexion, vendus dans des boîtes peu coûteuses que l’on achète à l’unité dans les bazars, les grands magasins ou chez les papetiers. Celle de *L’Échiquier du Diable* tient dans la main. Elle renferme un échiquier de carton de 8 cm de côté, découpé en quinze morceaux, et un petit livret qui raconte, sous la forme d’un conte, l’origine diabolique du jeu. La solution, elle, était remise à part, sous enveloppe.

Le jeu s’inscrit dans la grande vague des récréations mathématiques qui passionnent le public de la fin du XIX^{e} siècle, popularisées en France par Édouard Lucas. L’idée de découper un échiquier en morceaux irréguliers qu’il faut réassembler en respectant l’alternance des couleurs sera reprise en 1907 par l’Anglais Henry Dudeney dans son célèbre « échiquier brisé ». Quant aux pièces de *L’Échiquier du Diable*, le mathématicien américain Solomon Golomb leur donnera le nom de polyominos en 1953 : des formes aujourd’hui familières à tous les joueurs de *Tetris*.

But du jeu

Reconstituer, avec les quinze pièces, un **échiquier régulier de 64 cases** alternativement blanches et noires.

Matériel

- **15 pièces de carton**, découpées dans un échiquier et imprimées **d'un seul côté** : les cases blanches sont unies, les cases noires sont hachurées (Fig. 1).
- Les pièces sont de tailles différentes : **9 pièces de cinq cases** (dont une en forme de croix), **2 pièces de quatre cases**, **3 pièces de trois cases** (dont deux identiques) et **1 pièce de deux cases**.
- Ensemble, elles comptent **64 cases**, 32 blanches et 32 noires : juste de quoi former un échiquier de 8 × 8 cases (Fig. 2).

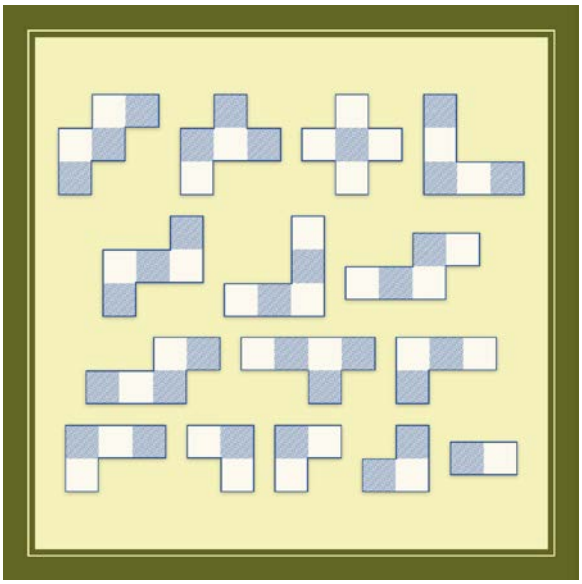


Fig. 1 : Les quinze pièces

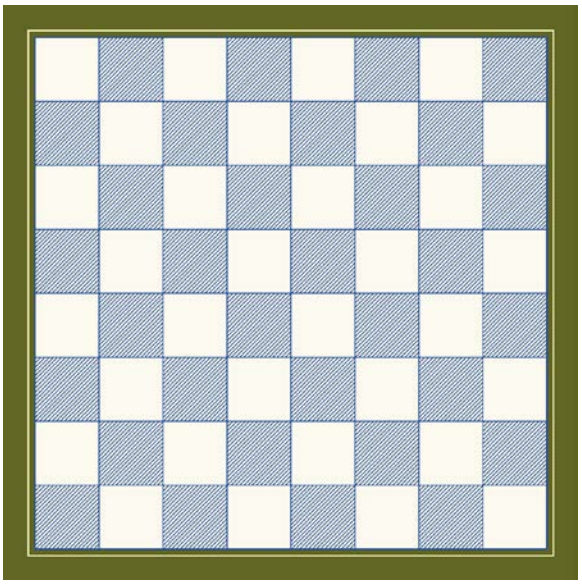


Fig. 2 : L'échiquier à reconstituer

Déroulement de la partie

La mise en place

On mélange les quinze pièces, puis on les assemble à plat, côte à côte, pour former un carré de 8 cases de côté.

Tourner, mais jamais retourner

Une pièce peut être tournée dans tous les sens : d'un quart de tour, d'un demi-tour ou de trois quarts de tour. En revanche, elle ne peut **jamais être retournée** : imprimée d'un seul côté, elle ne montrerait plus que son dos de carton gris (Fig. 3).

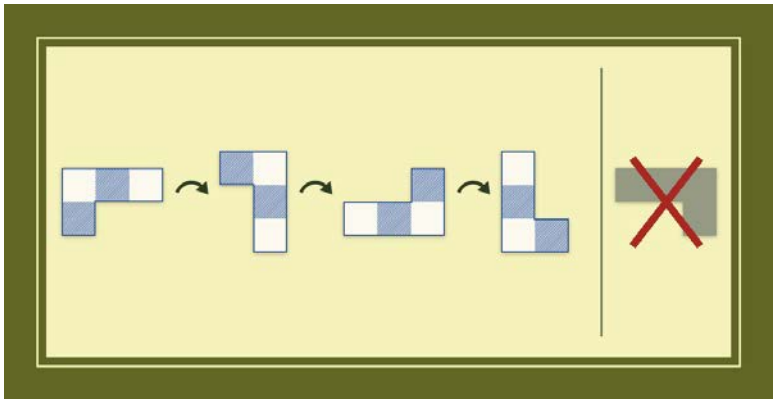


Fig. 3 : Les quatre positions d’une même pièce ; retournée, elle ne montre que son dos

L’alternance des couleurs

Les pièces ne peuvent ni se chevaucher ni dépasser du carré. Surtout, elles doivent respecter **l’alternance des couleurs** d’un véritable échiquier : deux cases voisines, côte à côte ou l’une au-dessus de l’autre, ne sont jamais de la même couleur (Fig. 4).

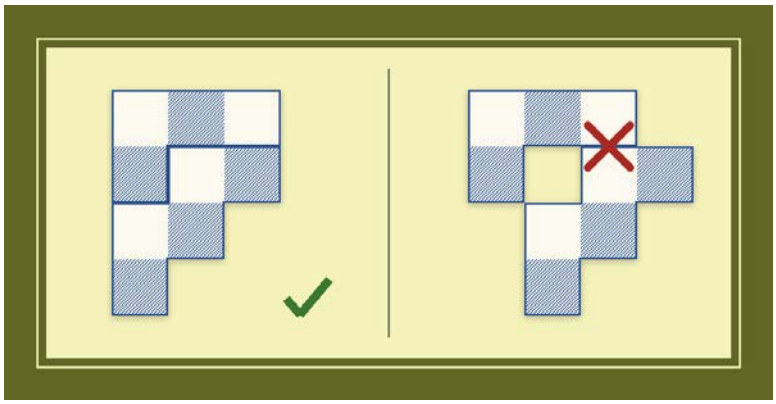


Fig. 4 : À gauche, deux pièces bien jointes ; à droite, la seconde pièce, décalée d’une case, place deux cases blanches l’une au-dessus de l’autre

On complète ainsi l’échiquier, pièce après pièce (Fig. 5).

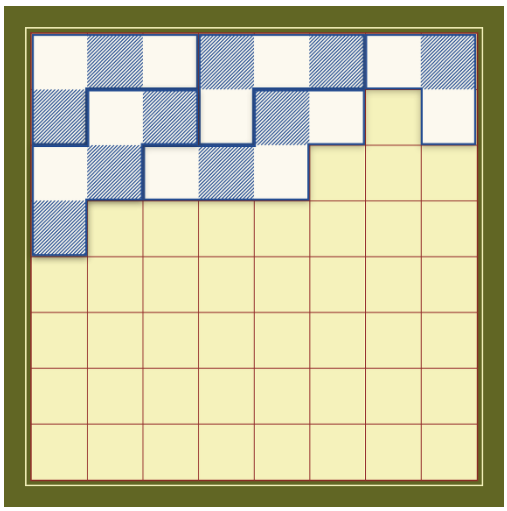


Fig. 5 : Un échiquier en cours de reconstitution

Fin de partie

Le casse-tête est résolu lorsque **les quinze pièces sont posées**, que les 64 cases du carré sont couvertes et que les couleurs alternent sur tout l’échiquier.

> Le diable n’avait pas tout prévu : son échiquier peut être reconstitué de **6 013 façons différentes**, sans compter les simples rotations de l’échiquier entier. Toutes sont bonnes : il n’est pas nécessaire de retrouver la solution de l’éditeur.

Particularités de la version numérique

Sur ordinateur, tablette ou smartphone, on fait glisser les pièces de la réserve vers l'échiquier, où elles se placent d'elles-mêmes sur les cases ; un simple clic ou un simple toucher fait tourner une pièce d'un quart de tour. Une pièce posée peut être reprise à tout moment.

La version numérique propose trois niveaux de difficulté, qui ne diffèrent que par le nombre d'indices accordés pour la partie :

- **Facile** : 6 indices ;
- **Moyen** : 3 indices ;
- **Difficile** : aucun indice, comme en 1890.

Chaque indice tient compte des pièces déjà posées par le joueur. Si l'échiquier peut encore être achevé, il pose une pièce supplémentaire, qui ne peut plus être déplacée. Si la position est sans issue, il le signale et renvoie dans la réserve une pièce qui bloque.

Le jeu tient enfin le compte des solutions différentes que le joueur a découvertes, parmi les 6 013 possibles, et mesure le temps de chaque partie.

Note de l’éditeur dans la notice originale

Conte.

Il était une fois un royaume que nous ne voulons pas nommer pour ne pas humilier ses habitants en leur faisant voir combien leurs mœurs, d’austères et viriles qu’elles étaient en ce temps-là, sont devenues frivoles et efféminées. Dans ce royaume tous les hommes menaient une vie exemplaire et ne commettaient aucune vilaine action. Pour Satan, qui n’épargnait pourtant pas ses tentations, pas la plus petite âme masculine à se mettre dans les griffes. Les quelques rares ombres, qui de cette édifiante contrée passaient au noir séjour, étaient des ombres de femmes que les bons exemples des hommes n’avaient pu maintenir dans la bonne voie. Le diable a toujours été rusé, mais pas toujours très perspicace ; il ne savait à quoi attribuer son peu de succès dans ce pays extraordinaire, et se perdait depuis longtemps en vaines conjectures, quand il reçut un beau jour une députation des femmes du royaume objet de ses soucis. — « Messire Satan, lui dirent-elles, ne sachant plus à quel saint nous vouer, nous avons pris la résolution d’avoir recours à vous. Nos époux ne prennent nul soin de nous, et nous délaissent complètement depuis que la passion du jeu d’échecs les absorbe. Dans le jour, aussitôt que leurs affaires leur laissent quelque loisir, ils s’attablent deux à deux devant un échiquier, et se livrent des combats acharnés dont on ne voit jamais la fin. Ce ne sont :

> Que couples sérieux qu’avec fureur possède
> L’amour du jeu rêveur qu’inventa Palamède.

(L’ambassadrice qui avait pris la parole connaissait, paraît-il, ses classiques). Et la nuit, la nuit même les échecs, toujours les échecs viennent troubler leur sommeil..... et le nôtre ; ce sont des rêves agités et entrecoupés de paroles incohérentes au milieu desquelles on distingue à tout moment les mots : *Echec au roi, j’adhoube, échec et mat*, que sais-je encore ? Bref ce n’est plus tenable, et nous venons vous supplier de nous délivrer de ce jeu maudit contre lequel toutes nos séductions sont impuissantes. Messire Satan, ayez pitié de nous ! nous sommes décidées à accepter vos conditions. »

On pense combien Satan fut heureux d’apprendre le motif qui rendait si vertueux les maris de ces dames. Dans sa joie il se montra bon diable et renvoya poliment la députation en lui promettant qu’il serait fait droit à sa requête et sans dicter aucune condition. La nuit suivante, sans plus tarder, il mit en campagne tout son personnel de démons, génies, lutins, gnomes, fées, farfadets, etc., en leur donnant l’ordre de pénétrer dans toutes les maisons du royaume si passionné pour le jeu d’échecs, et de détruire tous les échiquiers. Mais les détruire simplement soit en les brisant, soit en les brûlant, n’eut pas été véritablement œuvre du diable. Celui-ci avait trouvé un moyen plus satanique et donné ses instructions en conséquence. Le lendemain matin tous les amateurs du noble jeu trouvèrent leur échiquier découpé très nettement en 15 morceaux irréguliers qu’on avait pris soin de brouiller. Tous les échiquiers étaient découpés de la même manière ; les 32 cases blanches, et les 32 cases noires étaient bien intactes, mais impossible de les assembler de manière à reconstituer l’échiquier. Ce fut un véritable casse-tête dont tous les hommes, encore peu familiarisés avec ce genre de divertissement, s’efforcèrent vainement de trouver la solution. Désespérant de l’obtenir jamais, ils durent les uns après les autres renoncer au jeu d’échecs pour le plus grand triomphe de leurs femmes et du diable.

C’est un de ces échiquiers découpés diaboliquement que le hasard a fait tomber entre nos mains, et que nous offrons aux méditations des amateurs de casse-tête. Puisse leur patience être à la hauteur de la tâche et leur permettre d’avoir raison des maléfices du diable en reconstituant notre échiquier !

Aux personnes qui ne sont pas familiarisées avec le jeu d’échecs nous rappellerons qu’un échiquier forme un carré parfait de 64 cases, 32 blanches et 32 noires, et que deux cases noires sont toujours séparées par une case blanche, et deux cases blanches par une case noire.

NOTA. — La solution se vend à part sous enveloppe, chez les papetiers et marchands de jouets dépositaires du jeu : l’*Échiquier du Diable*.

Édité par Frédéric Vande Vreken - Sambreville, Belgique

Jeux de Fred

https://vandevreken.be

Copyright © 2026 Frédéric Vande Vreken