

Philidor 1749
(French & English)

English translation from Analysis of the Game of Chess (Volume 2)

Les Loix ou Constitutions d'un Jeu ont été originellement établies pour prévenir les contestations, ou éteindre les differens, puisqu'en définissant ce qui est vague, en fixant ce qui sans cela pourrait être incertain, elles mettent fin à toute opiniâtreté & toute dispute. Ces décrets, fondés d'abord sur la raison, ensuite consacrés par l'usage, confirmés enfin par la pratique des meilleurs joueurs & l'approbation des auteurs les plus célèbres, se peuvent réduire aux XVII. Regles suivantes, que la Société où *Club* des Echecs en Angleterre adopte pour son Code.

The Laws or Constitution of a Game are originally established, either to prevent or decide contests; because, by defining what is in itself indefinite, by determining that which, without any explanation, would be uncertain, they put an end to all obstinacy and dispute. These statutes, founded at first in reason, consecrated afterwards by custom, confirmed at length by the practice of the best players, and the approbation of the most illustrious authors, may be reduced to the XVII following Rules, which the Society or Club of Chess in England have adopted for their code.

RULES.

I.
L'ÉCHIQUIER doit être tourné de manière que chacun des deux joueurs ait la case blanche à sa droite.

The Chess-board must be turned in such a manner, that both players may have the white square at their right hands.

II.

Celui qui fait avantage d'une pièce est censé d'avoir le trait à moins qu'il n'en soit autrement convenu. Dans les parties à but le trait se tire d'abord au sort, & devient ensuite alternatif.

He that gives a Piece is supposed to have the move, unless it be agreed otherwise. In games without odds, lots must be cast for the move, which afterwards becomes alternate.

III.

Si l'on a oublié un pion, ou une pièce, en commençant la partie, il sera au choix de l'adversaire de la recommencer, ou de la continuer, en laissant remettre la pièce oubliée.

If a Pawn or Piece has been forgotten at the beginning of the game, it will be in the adversary's choice, either to begin the game afresh, or to go on, permitting nevertheless the Piece forgotten to be again set in its place.

IV.

Si l'on est convenu de faire avantage d'un pion, ou d'une pièce, & qu'on ait oublié de le faire en commençant ; il sera au choix de celui au préjudice du quel cet oubli aura été fait, de continuer la partie, où de la recommencer.

If it is agreed to give the advantage of a Piece, or a Pawn, and it has been forgotten at the beginning of a game, it will be left to the choice of him who has suffered by such a mistake, to go on with the game, or to begin it again.

V.

Quand on a touché une pièce, on est obligé de la jouer, à moins de dire J'ADOUBE, en la touchant : mais, si une pièce venait à se déranger, ou à se renverser, il sera permis de la relever, & de la remettre en place.

A Piece once touched must be played, unless it is said, in touching it, *J'adoube*: but if by chance it is displaced or overturned, it will be allowed to put it right, and set it again in its place.

VI.

Si l'on touche une pièce de son adversaire sans dire *J'ADOUBE*, il peut vous obliger de la prendre ; & si cette pièce ne peut pas être prise, celui qui l'aura touchée, jouera son roi, pouvant le faire.

If you touch one of your adversary's Pieces without saying *J'adoube*, he has a right to oblige you to take it; and in case it was not takeable, you, who have touched it, must play your King if you can.

VII.

Quand on a quitté sa pièce, on ne peut plus la reprendre pour la jouer ailleurs ; mais tant quelle n'est pas abandonnée, on est maître de la poser où l'on veut.

When one has quite left a Piece, he cannot take it again, to play to another place; but so long as he keeps his hold of it, he is at liberty to play it where he pleases.

VIII.

Celui qui fera une fausse marche jouera son roi comme à l'article VI. mais nulle fausse marche ne pourra être réclamée après le coup joué de l'adversaire, & la position subsistera comme si la dite fausse marche (non réclamée) eût été juste.

Whoever makes a false move, must play his King, as in Rule VI. but no false move can be recalled after the adversary's next move: so the position must remain, as if such irregular move, not revoked in

time, had been just.

IX.

Tout pion parvenu a la huitieme ou derniere case de l'échiquier pourra faire dame, ou telle autre pièce qu'on jugera à-propos ; & cela quand même toutes les pièces subsisteraient encore.

Every Pawn which has reached the eighth or last square of the chess-board, is entitled to make a Queen, or any other Piece that shall be thought proper; and this, even when all the Pieces remain on the chess-board.

X.

Chaque pion a le privilège d'avancer de deux cases la premiere fois qu'on le remue ; mais en ce cas il peut être pris en passant par tout pion qui ferait à portée de le prendre, s'il n'eût été poussé que d'un pas.

Any Pawn has the privilege of advancing two squares, at its first move: but, in this case, it may, in passing, be taken by any Pawn which might have taken it if it had been pushed but one move.

XI.

Le roi en roquant ne doit sauter que de deux cases ; c'est-à-dire, que la tour avec laquelle il roque se mettra sur la case attenante immédiatement au roi, & celui cy sautant par-dessus se placera de l'autre côté de la tour. (a)

(a) L'ancienne maniere de roquer dans biens des pays, & qui subsiste encore dans certains endroits, laissait à volonté du joueur tout l'intervâle entre le roi & la tour, inclusivement, pour y placer ces deux pièces.

The King, when he castles, can only go beyond two squares, that is, the Rook with which he castles must take its place next to the King; and this last, leaping over, will be posted on the other side of the Rook.

(The old way of castling in several countries, and which still subsists in some, was to leave to the player's disposal all the interval between the Rook, inclusively, to place therein these two Pieces.)

XII.

Le roi ne peut pas roquer étant en échec, ni lorsqu'il a remué, ni lorsqu'il essuyerait un échec en passant, ni avec une tour qui aurait remué de sa place ; & celui qui roquerait, ne le pouvant, sera tenu de jouer la tour touchée, ou le roi, à son choix.

The King cannot castle when in check, nor after having been moved, nor if in passing he was exposed to a check, not with a Rook which has been removed from its place: and he that castles when he should not do it, must play his Rook touched, or his King, at his own choice.

XIII.

Si un joueur donne échec sans avertir, l'adversaire ne fera pas obligé de le parer, & peut, par conséquent, jouer comme si un tel échec n'existoit pas ; mais si le premier, en jouant le coup suivant, disait alors, *Echec*, chacun reprendra son dernier coup comme faux, & celui qui est en échec y remédiera.

If a player gives check without warning, the adversary will not be bound to ward it off ; and he may consequently play as if such check did not exist: but if the first, in playing the next move, were to say, Check, each must then come back from his last move, as being false, and he that is under check is to take it off

XIV.

Si l'adversaire dit *échec* sans néanmoins le donner, & qu'en conséquence vous touchiez votre roi ou toute autre pièce, il vous sera permis de reprendre votre coup, tantque l'adversaire n'aura pas joué le suivant.

If the adversary warns you of a check, without however giving it, and you in consequence touch either your King, or any other piece, you will then be allowed to retract your move so long as your adversary

has not yet made his next move.

XV.

Si l'on touche une pièce qu'on ne peut pas jouer, fans se mettre en échec, il faut jouer le roi ; & si le roi ne peut pas jouer, alors la faute sera sans conséquence.

If any one touches a piece which he cannot play without giving check, he must then play his King; and if his King cannot be played, the fault is of no consequence.

XVI.

Lorsqu'on n'a rien à jouer, & que le roi étant hors d'échec, ne peut bouger fans s'y mettre, la partie est pat. En Angleterre, celui dont le roi est pat, gagne la partie ; (b) en France, & dans plusieurs autres pays, le pat est un refait.

(b) Cette regle est établie sur la décision de différens auteurs, & notamment elle se trouve dans l'édition du Calabrois, &c. imprimé à Londres en 1656.

When one has nothing else to play, and his King being out of check cannot stir without coming to a check, then the game is stale-mate. In England, he whose King is stale-mate wins the game*; but in France, and several other countries, the stale-mate is a drawn game.

* (This rule is grounded on the decison of several authors; particularly , it is to be found in the edition of the Calabrois, printed in London in the year 1656.)

XVII.

Dans toutes les fins de parties, lorsqu'un joueur ne paraît pas pouvoir faire les mats difficiles, tels que celui du cavalier & du fou contre le roi, celui de la tour & du fou contre la tour, &c. sur la requiſition de l'adverſaire, on fixera, à cinquante coups de chaque côté, la fin de la partie ; lesquels coups paſſés, elle fera cenſée remiſe.

At all the conclusions of parties, when a player seems not to know how to give the difficult mates, as that of a Knight and a Bishop against the King, that of a Rook and a Bishop against a Rook, &c. at the adversary's request, fifty moves on either side must be appointed for the end of the game: these moves being over, it will be a drawn game.