

La nuit des fous ou Comment se déplace le fou ? (version 1)

Le narrateur déguisé en fou raconte cette histoire à la suite de La nuit des tours.

La nuit suivante, les tours revinrent dans la salle de jeu. Elles voulaient de nouveau s'affronter sur l'échiquier. Mais stupéfaction, les fous occupaient déjà le terrain ! Elles allèrent voir le pion noir pour lui demander des explications.

« Cette nuit, ce sont les fous qui jouent, expliqua le pion. Ils doivent apprendre à se déplacer pour pouvoir jouer avec vous plus tard. Regardez-les, ils vont vous faire une démonstration. Fou blanc, place-toi en f1 ! »

Le fou blanc fit une pirouette et fit ce qu'on lui demandait. Puis il marcha en diagonale jusqu'en b5, *pause* fit de nouveau une pirouette, se rendit toujours en diagonale jusqu'en d7 en sautillant *pause* puis courut en diagonale bien sûr jusqu'en h3 *pause* et retourna tranquillement se coucher en f1. *paus, ne pas hésiter à recommencer le passage*

« Mais ce fou ne marche que sur du marbre blanc ! remarqua une tour blanche.

- C'est exact, répondit l'autre fou blanc. Quant à moi, je ne marche que sur du charbon noir mais ne vous inquiétez pas, je ne me salis pas. Regardez-moi : ma chambre se trouve en c1 *pause* puis hop j'arrive en g5 *pause* puis hop en h4 *pause* et hop en f2 *pause* et hop en b6 *pause* et hop ...

- STOP ! crièrent ensemble les deux fous noirs. A notre tour maintenant ! »

Les deux fous noirs se placèrent dans leurs chambres c8 et f8 *pause* puis ils partirent pour une petite ballade sur le terrain de jeu en se déplaçant toujours en diagonale bien sûr. Un des fous ne marchait que sur du marbre blanc et l'autre fou que sur du charbon noir. *longue pause* Lorsqu'ils furent revenus dans leurs chambres, le pion noir leur proposa à eux aussi un petit jeu nommé *Le défi-fous*.

« C'est très rigolo vous verrez, cria une des tours. Vous devez d'abord placer vos huit pions un par un où vous voulez sur l'échiquier à tour de rôle bien entendu. Puis vous, les fous, vous devez assommer un à un les pions de votre adversaire. Le gagnant sera celui qui en aura assommé le plus. Mais attention, chaque fou peut assommer un fou de l'adversaire. N'oubliez pas, ce sont les Blancs qui commencent. Bonne partie et que le meilleur gagne ! »