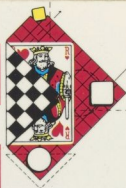


El. 8° Z

1841
(1)

SIRS ET JEUX



LE JEU DE DAMES

HENRI MACAUX



HATIER

PRÉSENTÉ PAR LA FÉDÉRATION FRANÇAISE
DU JEU DE DAMES



LE JEU DE DAMES

Henri Macaux

EL 80Z
1871
(7)

LOISIRS ET JEUX



HATIER

Handwritten signature or mark

19468

DL-09-02-1984-03516



© Hatier, Paris, janvier 1984
ISBN 2 218 06723 4
ISSN 0750-8883

Sommaire

| | |
|---|-----|
| Introduction | 3 |
| Les bases fondamentales | 5 |
| Règles du jeu et commentaires | 5 |
| La marche des pièces, les prises | 8 |
| La fin de partie | 14 |
| Quelques notions élémentaires | 17 |
| L'opposition | 17 |
| Les Enfermés | 23 |
| Les souricières | 27 |
| Les Trébuchets | 29 |
| Les attaques à distance | 31 |
| Quelques principes simples de gain à une dame contre deux pions | 33 |
| Quelques positions classiques de fin de partie | 35 |
| Initiation à la tactique | 39 |
| Gambits et Forcings | 50 |
| Un pion et quelques formations | 53 |
| La tactique ou étude des combinaisons | 57 |
| Conseils généraux | 57 |
| Les coups classiques (Mazette, Philippe, Royal, etc.) | 57 |
| Idées stratégiques | 100 |
| Généralités | 100 |
| La partie classique | 102 |
| Les positions d'enchaînement | 112 |
| Les milieux de parties en positions ouvertes | 119 |



Introduction

Un ouvrage sur le Jeu de Dames, une idée surprenante, penserez-vous, car les règles de ce jeu sont simples, voire enfantines ! Ceci n'est qu'en partie vrai. En réalité, peu de personnes connaissent les vraies règles : souffler n'est pas jouer, la prise en arrière sont autant de problèmes qui divisent les joueurs amateurs. Peu de personnes également connaissent le côté compétition du Jeu de Dames. Et pourtant, avec quelle passion joueurs de tous horizons disputent une partie des heures durant ! Mais au-delà de la compétition, avec ses joies, mais aussi ses désillusions, les amoureux de ce jeu trouvent dans l'étude et l'analyse des parties bien des satisfactions.

Une longue histoire

L'histoire du Jeu de Dames est très ancienne, ses ancêtres sont nombreux. On assimile au Jeu de Dames tous les jeux se déroulant sur un plateau découpé en cases et dont toutes les pièces ont la même valeur. Des jeux de ce genre ont été retrouvés dans les pyramides, on connaît par ailleurs le *polis* des Grecs et le très populaire *latruncule* des Romains.

En France, de nombreuses gravures anciennes représentent des joueurs de Dames. C'est au XVII^e siècle qu'apparaît le jeu moderne ou « Jeu polonais » sur 100 cases. C'est aussi à cette époque qu'est publié le célèbre traité de Manoury.

Depuis, le jeu de Dames s'est développé à travers le monde, mais des différences locales ont mis un frein à son développement universel.

Un jeu éducatif et enrichissant

Le Jeu de Dames est bien autre chose qu'un simple jeu de patience. Si des parties de 4 heures et plus requièrent un maximum de concentration, le jeu est aussi un excellent moyen de développer la logique par l'analyse et d'exercer la mémoire.

Notons qu'en milieu scolaire de nombreuses expériences sont tentées et donnent le plus souvent des résultats intéressants.

Comment aborder cet ouvrage ?

Avant tout sans idées préconçues, et en étudiant les règles dont la subtilité de quelques-unes a pu vous échapper au premier abord. Ensuite en acceptant une certaine progression dans le niveau des exemples choisis.

La quatrième partie s'adresse aux joueurs « initiés » que vous êtes désormais après la lecture des premiers chapitres. L'étude en est plus ardue, car plus abstraite. La stratégie est en effet un concept plus difficile à assimiler que la tactique ou étude des combinaisons qui fait plutôt appel à la mémoire et à la créativité.

Mais en tout état de cause, sachez bien que rien ne remplace la pratique et que des heures d'études seront nécessaires pour vous assurer une connaissance parfaite des données proposées. Une fois acquise, cette connaissance vous permettra d'obtenir des résultats très satisfaisants, même face à des joueurs de club.

Henri Macaux

Les bases fondamentales

Règles du jeu et commentaires

Que faut-il savoir pour jouer une partie de Dames ?

LE DAMIER

On joue aux Dames sur un plateau carré nommé **damier**. Il se compose de 100 cases alternativement claires et foncées : **les cases blanches et les cases noires**.

Au début de la partie, le plateau est placé de façon que les deux joueurs aient une case noire à leur gauche.

Tout au long de cet ouvrage, nous appellerons le dessin du damier un **diagramme**.

Ce damier comportant 100 cases a donc 50 cases blanches et 50 cases noires. **Au Jeu de Dames, seules les cases noires sont utiles.**

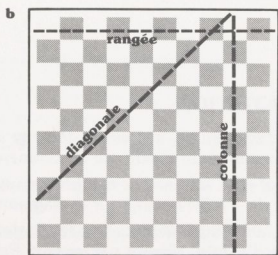
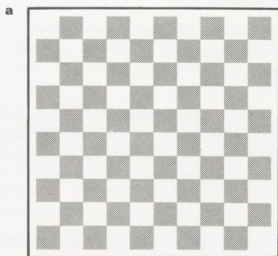
Nous pouvons maintenant définir plusieurs ensembles de cases qui forment une entité particulière :

- la rangée
- la colonne
- la diagonale

Voyons sur le diagramme ci-contre leur représentation.

On peut donc remarquer qu'un damier se compose de :

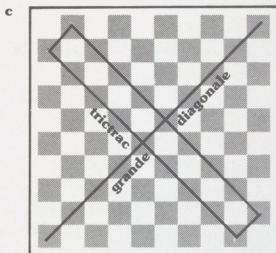
- 10 colonnes de 5 cases de jeu
- 10 rangées de 5 cases de jeu



Parlons maintenant des diagonales.
Elles sont au nombre de 18, mais certaines d'entre elles sont particulières et ont une dénomination propre.

La plus grande, qui comporte 10 cases, est appelée **Grande Diagonale**. Comme nous le verrons plus tard, elle entraîne sur le plan technique quelques règles qu'il faut connaître.

Il y a également 2 diagonales de 2 cases et 2 diagonales de 9 cases, on les appelle le **Trictrac**.

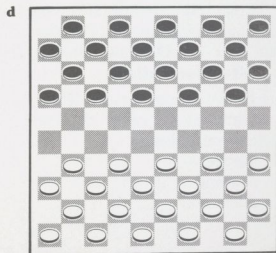


LES PIONS

Nous l'avons déjà dit, nous jouons sur les cases foncées. Chaque joueur possède au départ 20 pions, soit 20 Blancs soit 20 Noirs, qui doivent être placés sur 50 cases noires. Comment ?

Un rapide calcul vous indiquera qu'il reste 10 cases libres, elles seront placées entre les deux camps sur les deux rangées centrales (voir diagramme ci-contre).

Une fois les pions placés, la partie peut commencer.



LA NOTATION

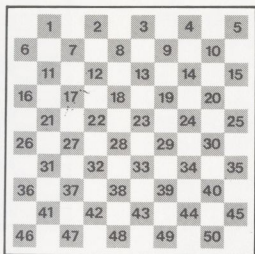
Il est souvent très intéressant de pouvoir rejouer une partie pour voir ses erreurs ou pour la soumettre à un maître qui la commentera.

A cet effet, les damiers comportent une numérotation. Les 50 cases noires sont numérotées de 1 à 50 comme sur le diagramme suivant.

On note simplement sur une feuille de papier le numéro de la case de départ et celui de la case d'arrivée, séparés par un tiret. Par exemple 32-28 signifie que le pion placé sur la

case 32 arrive sur la case 28. Quand il s'agit d'une prise d'un ou de plusieurs pions, le principe est le même, le signe séparateur est alors le signe de la multiplication.

Par exemple : 28×19 signifie que le pion placé sur la case 28 prend un pion et se retrouve à la case 19.



En outre, pour éviter toute confusion, on utilise des signes dans les ouvrages d'analyse dont les plus courants sont :

- ! pour indiquer un coup fort
- !! pour indiquer un coup très fort, voire gagnant
- ? pour indiquer un coup faible
- ?? pour indiquer un coup très faible
- ?! pour indiquer un coup apparemment faible mais s'avérant fort
- !? pour indiquer un coup apparemment fort mais s'avérant faible
- * pour indiquer un coup forcé
- + pour signaler un jeu gagnant
- = pour indiquer que le jeu est nul

Note : par convention, dans les analyses les coups des Noirs sont notés entre parenthèses ; exemple : (19-23).

LE PLACEMENT DES PIONS ET COMMENT COMMENCER

Les pions noirs étant disposés sur les cases 1 à 20 et les blancs sur les cases 31 à 50, la partie peut commencer (les cases 21 à 30 étant inoccupées).

La couleur des pions que conduira chaque joueur est tirée au sort avant le début de chaque partie.

Dans les tournois, la couleur des pièces à conduire est déterminée par les organisateurs, suivant une réglementation spécifique.

Les adversaires jouent à tour de rôle, le conducteur des Blancs a l'honneur d'ouvrir les hostilités.

La marche des pièces, les prises

LE PION

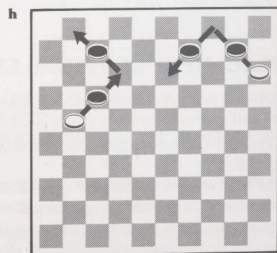
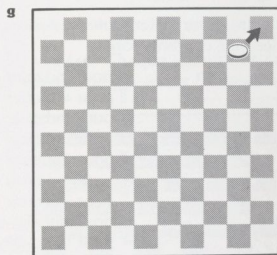
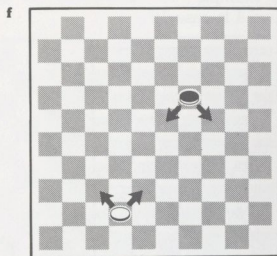
Le pion se déplace toujours vers l'avant, d'une case à la fois, dans le sens des diagonales.

Le pion devient **dame** quand il arrive sur une case du fond (par prise ou par déplacement) et *qu'il y reste*.

Il est alors couronné par un autre pion de sa couleur. Ainsi, un pion blanc devient dame s'il atteint les cases 1, 2, 3, 4 ou 5 ; un pion noir devient dame s'il atteint les cases 46, 47, 48, 49 ou 50.

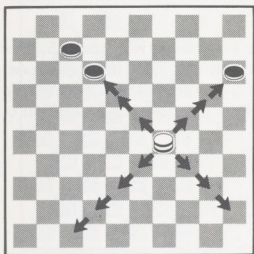
Ici les Blancs **dament** par simple déplacement. Ils jouent 5-10 et obtiennent une dame.

Ici les Blancs dament par prise. En prenant par 21×1, les Blancs obtiennent une dame. Par contre le pion blanc 15 qui doit prendre 2 pions par 15×13, via la case 4, ne devient pas une dame car il ne fait que passer sur la case 4.



LA DAME

Nous venons de voir qu'un pion peut se promouvoir en dame. Voyons maintenant comment se déplace cette pièce.

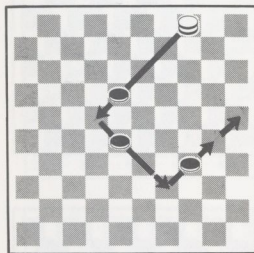


i

La dame se déplace diagonalement, en avant et en arrière, d'une ou plusieurs cases inoccupées sur la diagonale où elle se trouve, ou sur toute autre diagonale qu'elle atteint par une prise faisant changer de direction.

Exemple de déplacement de la dame.

De la case 29, elle peut aller en arrière à 45, 40 ou 34 ; à 47, 42, 38 ou 33 et en avant à 23 ou 18 (où elle sera prise) et à 24 ou 20 (où elle sera prise également).



j

La dame blanche à la case 4 prend les trois pions noirs et se retrouve à la case 25 ou 30.

LE DÉPLACEMENT D'UNE PIÈCE

Si un joueur qui a le trait, c'est-à-dire qui doit jouer, touche une pièce pouvant être jouée, il est tenu de par le règlement de la déplacer. Tant que la pièce n'est pas lâchée, il peut la poser sur une autre case si cela est possible.

Si une ou plusieurs pièces sont mal placées sur les cases, avant de les remettre en place il est d'usage de prévenir l'adversaire en lui disant « j'adoube ». Cette action ne peut se faire pendant que l'adversaire réfléchit.

LA PRISE

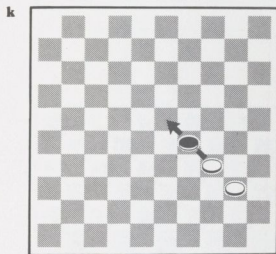
C'est là un des éléments essentiels du Jeu de Dames. La prise en avant et en arrière est *obligatoire*.

Chaque prise complète est comptée pour un coup.

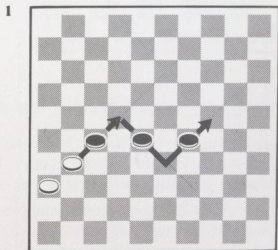
• La prise du pion

Pour effectuer une prise, le pion saute par-dessus la pièce adverse non protégée, c'est-à-dire lorsque se trouve, immédiatement derrière la pièce adverse, une case inoccupée. Le pion doit ainsi continuer à prendre toutes les pièces non protégées qu'il rencontrera au cours de son mouvement. Ces pièces ne peuvent être retirées qu'après l'exécution complète de la prise.

Le pion blanc doit prendre par 34×23 .

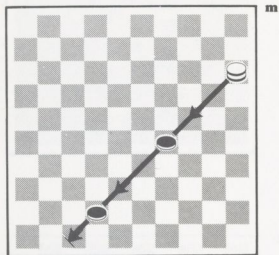


Le pion blanc doit prendre par 31×24 via 22 et 33.



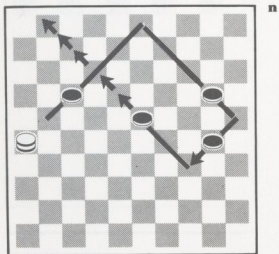
• La prise avec la dame

La dame prend, à quelque distance que ce soit, toute pièce adverse suivie d'une ou plusieurs cases inoccupées.



La dame à 15 doit prendre les pions noirs 29 et 42.

Si elle trouve sur son chemin un autre pion non protégé, elle doit également le prendre. Il est possible ainsi de changer de diagonale (voir exemple n).

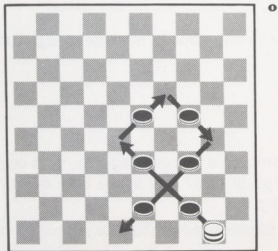


La dame à 26 prend les pions noirs 17, 20, 30 et 23 et peut s'arrêter indifféremment sur les cases 18 à 1.

On peut également prendre dans l'ordre les pions 17, 23, 30 et 20 avec arrêt au choix sur les cases 14, 9 ou 3.

Lors d'une exécution de prise, il est possible de passer plusieurs fois sur une même case inoccupée.

Il est par contre impossible de prendre une seconde fois une pièce déjà capturée.



Pour effectuer la prise 50 × 48, la dame blanche passe deux fois sur 39.

LOISIRS ET JEUX

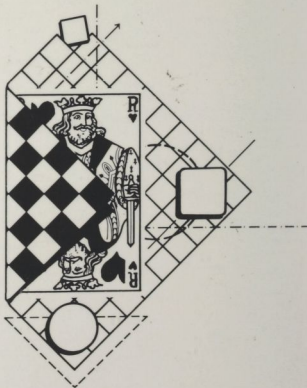
Rédacteur en chef de la revue fédérale, *l'effort*, Henri Macaux vous aide à aborder de façon progressive les problèmes du Jeu de Dames.

Après l'énoncé des règles élémentaires, la tactique ou étude des combinaisons, et enfin la stratégie vous permettent de tester votre esprit d'analyse et d'augmenter vos connaissances, tout en prenant du plaisir à découvrir certaines subtilités du jeu.

LOISIRS ET JEUX

*pour apprendre, pour comprendre,
pour prendre goût et se perfectionner:*

- LE BRIDGE**, J.R. Vernes
- LE JEU DE DAMES**, H. Macaux
- LE JEU DE TAROT**, N. Chavey
- LE JEU DE GO**, P. Aroutcheff
- LE SCRABBLE**, M. Charlemagne



ISBN 2.218.06723.4

ISSN 0750-8883

BIBLIOTHEQUE NATIONALE DE FRANCE



3 7531 05258271 6

Participant d'une démarche de transmission de fictions ou de savoirs rendus difficiles d'accès par le temps, cette édition numérique redonne vie à une œuvre existant jusqu'alors uniquement sur un support imprimé, conformément à la loi n° 2012-287 du 1^{er} mars 2012 relative à l'exploitation des Livres Indisponibles du XX^e siècle.

Cette édition numérique a été réalisée à partir d'un support physique parfois ancien conservé au sein des collections de la Bibliothèque nationale de France, notamment au titre du dépôt légal. Elle peut donc reproduire, au-delà du texte lui-même, des éléments propres à l'exemplaire qui a servi à la numérisation.

Cette édition numérique a été fabriquée par la société FeniXX au format PDF.

La couverture reproduit celle du livre original conservé au sein des collections de la Bibliothèque nationale de France, notamment au titre du dépôt légal.

*

La société FeniXX diffuse cette édition numérique en accord avec l'éditeur du livre original, qui dispose d'une licence exclusive confiée par la Sofia – Société Française des Intérêts des Auteurs de l'Écrit – dans le cadre de la loi n° 2012-287 du 1^{er} mars 2012.

Avec le soutien du

