

Le Damier

Revue Mensuelle du Jeu de Dames

Paraissant du 15 au 20

Directeur, Rédacteur en Chef : **Louis DAMBRUN**

ABONNEMENTS	RÉDACTION, ADMINISTRATION, PUBLICITÉ	ABONNEMENTS
—	168, Faubourg Saint-Martin	—
France 6 »	PARIS-X^E	Les Abonnements sont annuels et partent du 15 de chaque mois.
Union Postale 8 »	<i>Téléphone : 439-33</i>	

Les manuscrits non insérés ne sont pas rendus. Notre correspondance devenant de jour en jour plus importante, nous ne répondrons directement qu'aux lettres contenant un timbre pour la réponse. Ajoutons que nous serons toujours à la disposition de nos lecteurs pour leur donner tous les renseignements dont ils pourraient avoir besoin par la Petite Correspondance et sans aucun frais pour eux.

Nous rendons compte de tous les ouvrages ayant trait au Jeu de Dames et dont il est remis gratuitement un exemplaire à nos bureaux par les auteurs ou éditeurs.

Cette Revue étant, avant tout, un organe de propagande et de diffusion du Jeu de Dames, nous prions instamment nos abonnés de nous indiquer toutes les personnes susceptibles de s'y intéresser, afin que nous puissions leur en envoyer un spécimen.

Nouvelles du Mois



Le Monde des joueurs de Dames est singulièrement éprouvé depuis quelques temps. Nous venons d'apprendre la mort de M. Paul Corman, un des membres les plus dévoués du « Damier du Nord. » C'était un excellent joueur au pion, capable d'apprécier les finesses les plus cachées de notre jeu et un partenaire extrêmement aimable. Il était également grand amateur de sport et le professeur Desbonnet parle incidemment de lui dans « les Rois de la Force » (page 440).

Il meurt à cinquante ans, emporté par une congestion pulmonaire. C'est une perte qui sera cruellement ressentie par ses nombreux amis personnels et par le Damier du Nord.

D'autre part on nous annonce de Marseille la mort de M. Gaufrés, président du « Damier Phocéén ». Nous savions sa santé chancelante, mais nous étions loin de nous attendre à une issue fatale aussi rapide. Il avait déployé à la tête du Damier Phocéén une activité sans égale. Nous sommes particulièrement heureux de lui rendre cette justice, nous

Le Jeu de Dames est l'antidote de l'alcoolisme.

qui n'étions pas parfaitement d'accord avec lui sur les méthodes. Il donnait peut-être un peu trop de place aux questions personnelles dans une région où, sous la blague énorme, les haines sont quelquefois si vivaces. Nous reproduisons ci-dessous les quelques lignes que lui consacre notre confrère « Le Soleil du Midi. »

« Le Damier Phocéén, si éprouvé dans ces derniers temps par la mort de nos regrettés collègues Alexis Dumaine, B. Carle et François Géva, vient encore d'être frappé dans ses plus sincères affections par le décès de M. Fernand Gaurès.

« Fondateur et président de notre société, il jouissait de l'estime de tous ceux qui avaient eu l'avantage de l'approcher. Il fut et restera pour nous, la plupart ses élèves, un excellent joueur, loyal, affable, dont les conseils, toujours désintéressés, étaient hautement appréciés par tous les damistes.

« Sa méthode éducatrice en faisait le professeur par excellence et chacun de nous se souviendra avec quelle patience il guidait dans l'étude de notre jeu favori quiconque avait l'heureuse inspiration de s'adresser à lui.

« Aussi le vide creusé dans la grande famille damiste par la disparition de notre très regretté président ne se comblera de sitôt.

« Puissent les unanimes regrets de tous les damistes atténuer, si faiblement soit-il, la douleur de sa famille éplorée, que en cette pénible circonstance, nous prions d'agréer au nom de tous et en particulier des membres du Damier Phocéén, les plus sincères sentiments de condoléances. »

Il paraît que M. Allard, trésorier du Damier Phocéén aurait les plus grandes chances de recueillir cette lourde succession. Si nos renseignements sont exacts, nous ne saurions trop féliciter la grande association Marseillaise. Il lui serait impossible de faire un meilleur choix.



Le Damier Français a tenu son Assemblée générale le 23 Decembre à 9 heures du soir.

Après avoir approuvé les comptes et nommé membres du bureau pour 1913 MM. Louis Dambrun, Président-Trésorier ; Dumont, Vice-Président ; Mauduit, Secrétaire ; Le Roux et Kieffer, Membres, l'Assemblée a voté à l'unanimité une série de dispositions des plus importantes.

1° La suppression absolue de la partie intéressée, quel que soit l'enjeu. Tout membre qui sera convaincu d'avoir transgressé cet article sera l'objet d'un blâme et sur récidive de l'exclusion pure et simple.

2° La suppression absolue des prix en espèces.

3° La consécration officielle de la règle que l'usage avait déjà consacrée. La partie sera déclarée nulle quand l'un des joueurs aura joué

Le Jeu de Dames est moralisateur.

trois fois de suite le même coup pour répondre à une attaque où à une menace toujours la même de son adversaire.

4° La limite unique (pour parties à but ou à rendement) de dix coups dans les parties de trois dames contre une. Ces dix coups seront comptés par la dame unique. La partie sera arrêtée dès que les dix coups auront été joués, à moins que le possesseur de la dame unique n'ait déjà commencé une prise qui constitue le début d'une combinaison gagnante pour son adversaire, soit par enfermage, soit par suppression de la dame, auquel cas la partie continuera pour permettre l'achèvement de cette combinaison.

5° Le principe d'une réunion hebdomadaire le soir de 20 à 24 heures au siège social. Le jeudi a été choisi.

L'Assemblée s'est séparée en laissant à son comité le soin d'organiser un handicap au moment opportun et dans les conditions les plus favorables. Le Président avait fait part à l'assemblée de sa décision, de faire un gros sacrifice en faveur de la société en consentant aux membres du Damier Français une réduction de cinquante pour cent sur le prix de l'abonnement au « Damier ». ces abonnements donnant droit aux mêmes avantages que les autres. Nous rappelons que tous les membres du « Damier Français » jouiront de cette faveur quel que soit leur lieu de résidence en France.



Nous avons eu le 26 décembre la visite de M. Mijer au Café du Centre. M. Mijer nous a fait part de l'importance du développement du Jeu de dames en Hollande, la Fédération Néerlandaise comprenant actuellement près de quarante sociétés, toutes en pleine prospérité. Nous avons quelque peu parlé de la question du championnat du monde. A notre grande stupefaction M. Mijer nous a dit qu'il n'avait trouvé aucun argument dans notre dernier article. Les lettres de félicitations que nous avons reçues de tous côtés répondent à cette affirmation. Quand on n'a aucun argument à sa disposition, la seule tactique consiste à nier leur existence chez ses contradicteurs. Mais cette discussion nous réserve plus d'une surprise. M. Mijer ne nous a-t-il pas avoué lui-même que tout le monde en Hollande savait M. Molimard supérieur au jeune Hoogland ! Comprenne qui pourra !

Quant à nous nous comprenons très bien maintenant que les Hollandais mettent d'autant plus d'acharnement à empêcher Hoogland de jouer son titre de champion du monde qu'il sont plus sûrs qu'il le perdrait.



Le Jeu de Dames est un jeu français.

<http://damierlyonnais.free.fr>

Nos Concours Mensuels

Nous avons répété bien des fois que le problème constituait un exercice préparatoire à la partie. Il a un attrait considérable. Il amuse et il séduit non seulement les maîtres, les joueurs entraînés, mais aussi les amateurs que l'éloignement des partenaires empêchent de goûter les joies d'une lutte pied à pied. Ceux-là éprouvent une jouissance intellectuelle très vive dans la recherche et la solution des problèmes. Résoudre un problème, c'est pour eux une petite victoire qui les rend fiers de leur perspicacité et de la souplesse de leur esprit.

Ce que nous disons du problème n'est vrai que du problème choisi par une personne qualifiée, que du problème pratique. Pratique il faut qu'il le soit à deux points de vue. Au point de vue du naturel de la position, au point de vue aussi de la qualité, combinée avec le nombre, des pièces.

Qu'est-ce qu'une position naturelle ? Il est bien difficile d'en donner une définition complète qui nous amènerait à de longues explications accompagnées de nombreux diagrammes. Nous entreprendrons sûrement un jour cette étude. Pour le moment il faut nous borner. On a pu déjà lire dans notre Petite Correspondance les raisons qui nous faisaient refuser tel ou tel problème. Il est possible de donner néanmoins quelques notions générales qui pourront servir de guide aux problémistes.

Il est essentiel de se rapprocher des conditions et des formations normales de la partie. C'est ainsi qu'un problème où les deux camps (Noirs et Blancs) sont complètement confondus où un pion blanc, se trouve encastré dans une nombreuse armée noire, tout cela d'une densité pénible à l'œil, est franchement mauvais. Mauvais aussi celui où de nombreux pions sont dans le camp adverse à une case ou deux et même trois de dame. Cela sort tout à fait des conditions de la partie où une pareille situation ne se présentera jamais, à moins qu'on ne soit de force à recevoir dix pions, auquel cas il ne peut être question de problèmes, simples ou compliqués. Un pion qui passe à dame cause généralement la perte de la partie. C'est donc une hypothèse invraisemblable que d'admettre qu'un joueur ait massé ses pions dans un champ libre derrière un pion qui, à lui seul, aurait décimé l'adversaire en quelques instants. Mais nous le répétons, il y a là une sorte de cote d'amour qui fait dire au connaisseur : Voilà un beau problème il mérite d'être cherché. Au surplus l'examen des problèmes publiés tous les mois par Le Damier constitue un véritable enseignement. A première vue notre publication se distingue de toutes celles qui l'ont précédée par le soin apporté au choix des problèmes.

Le Jeu de Dames n'est pas un jeu d'argent.

Le nombre et la qualité des pièces doivent être également l'objet d'une attention sérieuse de la part des auteurs. La belle composition comporte égalité complète de pièces, les dames étant comptées pour trois pions. Remarquons-le bien. Nous parlons ici des problèmes et non des fins de parties.

Les Dames blanches ne doivent être tolérées que dans les fins de parties. A moins de circonstances exceptionnelles la Dame blanche qui trouvera devant elle de nombreux pions adverses devra avoir pour tactique de se cacher, d'échapper aux traquenards et non de méditer, dès sa création des rafles extrêmement aléatoires.

Les problèmes avec Dame noire sont, au contraire, très intéressants parce que la seule ressource que les Blancs doivent rechercher dans ce cas, leur viendra d'une combinaison brillante.

Encore faut-il que cette Dame noire n'occupe pas une situation trop bizarre et qu'elle soit unique. Un problème où il y a deux ou plusieurs Dames noires manque totalement d'intérêt au point de vue pratique le seul qui nous occupe dans ce journal.

On n'a rien à tenter contre un adversaire qui a deux dames et de nombreux pions, à moins qu'il n'y ait une disproportion énorme de pions; et alors, nous retombons, par un autre côté, dans l'in-vraisemblance.

Des problèmes ainsi composés seront *relativement* faciles, nous entendons par là qu'on pourra les résoudre par la pensée, sur le damier, sur le papier même, sans le secours des mains. Les débutants trouveront la solution en déplaçant les pièces, et les éléments de cette solution qu'ils n'auront pu déceler qu'en réfléchissant, après chaque déplacement, leur seront d'un grand profit. Quand ils les auront coordonnés ils seront devenus des solutionnistes remarquables.

Dans ces conditions, un concours de solutionnistes, sous peine de faillir à notre mission ne pouvait plus trouver dans la difficulté croissante des problèmes le seul critérium de son classement. Aussi avons-nous fait intervenir une question subsidiaire : l'indication du nombre total des solutions bonnes et mauvaises reçues par nous. La part de hasard que comporte ces concours est donc minime et ce dernier n'a pour mission que de départager les ex-æquo. Si plusieurs compétiteurs indiquent le même nombre, nous procéderons à un tirage au sort.

Notre seul but en organisant ces concours est de répandre davantage notre beau jeu. Nous n'insisterons pas sur la valeur des prix attribués. Nos abonnés nous ont montré à trop de reprises qu'ils avaient en nous une confiance amicale. Ils ont là un moyen puissant d'attirer au « Damier » et partant au Jeu de Dames lui-même toute une série de nouvelles recrues. Nous comptons bien que les lauréats, plus que les autres encore, feront une active propagande qui nous facilitera singulièrement notre tâche et dont nous les remercions à l'avance.

Vous cultiverez votre faculté d'attention en jouant aux Dames.

INSTRUCTIONS

pour l'étude des Parties analysées

1° Soit pour les études, soit pour les parties analysées, les Pions devront être placés de telle façon que les Noirs occupent les cases 1 à 20 et les Blancs les cases 31 à 50, le damier étant numéroté de 1 à 50, de haut en bas, et de gauche à droite sur les cases blanches, la grande ligne ou grande diagonale dont les cases extrêmes sont 5 et 46, se trouvant à la gauche du joueur placé en face du damier.

2° Dans les énumérations de coups, les Blancs sont toujours à gauche, les Noirs à droite. Les pions sont désignés par le numéro de la case qu'ils occupent momentanément. Le trait d'union (-) placé entre deux nombres indique le simple déplacement d'un pion d'une case à une autre immédiatement voisine. Exemple :

Blancs : 33 - 28

Noirs : 18 - 23

3° Le signe : indique une prise. Exemple :

39 : 30 doit se lire ainsi : le Pion 39 prend et va occuper la case 30.

4° Dans les énumérations de coups ayant l'aspect de fractions, les Blancs sont toujours au-dessus et les Noirs au-dessous du trait. Les coups doivent être lus de gauche à droite et de haut en bas alternativement en commençant par les Noirs s'il y a lieu.

Exemple : 33 - 28 39 - 33

18 - 23 12 - 18 devra être lu ainsi : Blancs 33 - 28, Noirs 18 - 23,

Blancs 39 - 33, Noirs 12 - 18 et les coups devront être joués dans cet ordre sur le damier.

40 - 34 45 - 40 devra être lu : Noirs 20 - 24, Blancs 40 - 34, Noirs 15 - 20,

Blancs 20 - 24 15 - 20

Blancs 45 40 et non en commençant par Blancs 40 34.

5° Les commentaires s'appliquent toujours au coup qui précède immédiatement la critique. Il en est de même des variantes, appelées par des renvois de lettres. Les renvois s'appliquent aux coups qui les précèdent. C'est là une règle générale.

Exemples :

27 - 22

15.

20 - 24

4 - 10 16 - 21 A

20 25 était faible.

39 - 34 31 : 22

Le commentaire veut dire que si les Noirs, au lieu de 20 à 24 avaient joué 20-25 comme quinzième coup, ils auraient joué faiblement.

A si 12 - 18 18 : 27

Le renvoi A signale que si les Noirs avaient joué 12 - 18 au lieu de 16-21, les Blancs répondaient par 39 - 34, etc.

Les premières variantes sont toujours indiquées par des majuscules ; les sous-variantes qui viennent se greffer sur ces variantes, sont indiquées par des minuscules.

6° L'état du jeu aux phrases les plus intéressantes de la partie est figuré sur chaque diagramme. La position est notée, avant de jouer le coup qui sert le plus souvent de base à des commentaires étendus et qui suit immédiatement la position donnée.

7° Dans tous nos problèmes et sauf indication contraire, les Blancs commencent, jouent et gagnent.

8° *Donnez* veut dire échanger, par des prises successives un nombre égal de pièces. *Ad libitum* signifie que l'on peut exécuter une prise d'une façon ou d'une autre ou que l'on peut jouer un coup quelconque sans obliger l'adversaire à modifier sa réponse ; ? forcé ; ! bien joué ; ? coup faible ; m meilleur.

9° Nous recommandons vivement aux Amateurs d'étudier les Parties entières successivement avec les Noirs et avec les Blancs en s'exerçant à trouver les réponses avant de les lire, ceci, une fois la partie bien engagée, c'est-à-dire au 15^e coup environ.

L'étude du traité Barteling (1) rendra de grands services pour l'intelligence des coups joués, la critique des parties et l'explication de nombreuses expressions que le manque de place nous a empêché de définir.

(1) Cet ouvrage est en vente aux Bureaux du DAMIER au prix de 5 francs. Franco : France 5 fr. 50. Etranger 6 francs.

Le Jeu de Dames est le complément de l'éducation physique.

Onzième Partie du Match Molimard-Weiss pour le Championnat de France

	Blancs Weiss	Noirs Molimard
1.	31 - 27	18 - 23
2.	36 - 31	
Si 37 - 31 33 : 24 34 : 23 ga-		
23 - 29 20 : 29 19 : 26		
gnent.		
2.		12 - 18
3.	33 - 28	17 - 21
4.	39 - 33	
Si 31 - 26 26 : 17 37 : 26 et		
20 - 24 11 - 31		

les Noirs sont mieux placés à cause du pion blanc situé à 26.

4.	21 - 26
5.	44 - 39
6.	41 - 36

Pour empêcher la bonne réponse des Noirs par 12 - 17 suivi de 8 - 12.

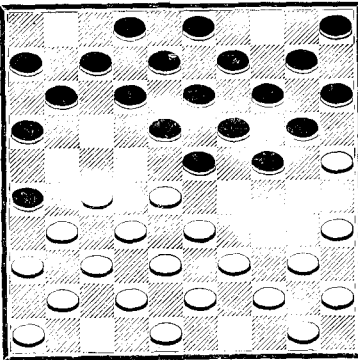
6.	20 - 24
	27 - 21 32 : 12

Si 12 - 17 16 : 27 23 - 41			
12 : 23	42 : 31	46 : 37	33 : 22
26 : 37	19 : 28	8 - 12	
gagnent 1 pion.			

7.	34 - 30	14 - 20
8.	30 - 25	10 - 14

Le meilleur, la partie étant symétrique, les Noirs ont forcément le trait et ont intérêt à attendre l'attaque des Blancs.

9.	49 - 44	1 - 7
10.	47 - 41	4 - 10



11.	27 - 22	18 : 27
12.	31 : 22	12 - 18

22 : 11 28 - 22

Si 11 - 17 6 : 17 17 : 28
33 : 22 avec un avantage de position.

13.	37 - 31	26 : 37
14.	42 : 31	18 : 27
15.	31 : 22	

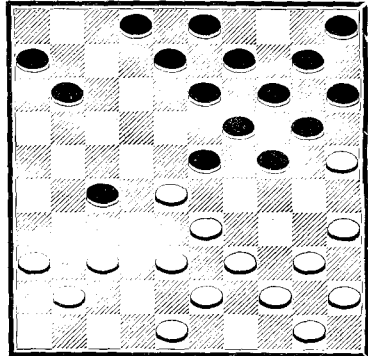
Si 32 : 21 33 : 27

23 : 32 7 - 12 avec un grand avantage pour les Noirs.

15.		7 - 12
16.	41 - 37	12 - 18
17.	46 - 41	

Excellente réponse.

17.		18 : 27
18.	32 : 21	16 : 27



19.	37 - 32	11 - 16
20.	32 : 21	23 : 32

48 - 42 33 - 29

Si 16 : 27 23 : 32 24 : 33			
39 : 37	37 - 32	32 : 21	41 - 37
6 - 11	11 - 16	16 : 27	2 - 7
37 - 32 égalité.			

21.	38 : 27	19 - 23
22.	41 - 37	

Si 36 - 31 25 : 34 33 : 24			
24 - 30	23 - 29	20 : 29	

Le jeu de Dames est un jeu logique.

<http://damierlyonnais.free.fr>

34 : 23 23 : 12

13 - 18 8 : 46 gagnent.

22. 6 - 11
23. 37 - 31 24 - 30

Très bon échange.

24. 25 : 34 23 - 29
25. 34 : 23 13 - 18
26. 23 : 12 8 : 37
27. 43 - 38 14 - 19
28. 39 - 34

Il était préférable de supprimer le pion Noir 37 par le pionnage.

38 - 32 33 : 22 égalité.

37 : 28

28. 9 - 13

Il est évident que si

38 - 32 35 : 4

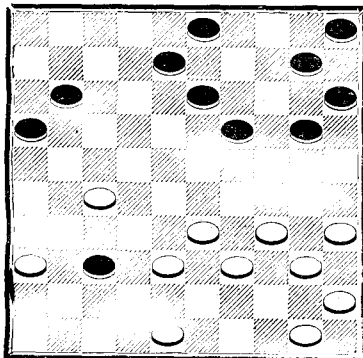
10 - 14 37 : 30

29. 44 - 39 2 - 8

27 - 21 38 - 32

Si 3 - 9 16 : 27 27 : 29

34 : 3 gagnent.



30. 50 - 44 8 - 12

31. 33 - 28 12 - 18

32. 28 - 22 18 - 23

27 - 21 22 : 42 ou

Si 10 - 14 ad lib.

21 : 41 gagnent 1 pion.

33. 34 - 30 10 - 14

34. 30 - 25 20 - 24

48 - 42 35 - 30

Si 5 - 10 37 : 48 48 : 34

40 : 9 gagnent.

35. 39 - 33

Il n'y a rien de bon à indiquer.

35. 23 - 28

36. 44 - 39 28 : 17

37. 33 - 28 13 - 18

Il est évident que si

28 - 22 40 : 18 gagnent

17 - 21 21 : 34

1 pion.

38. 38 - 33 18 - 23

Malgré leur pion de moins, les Blancs offrent une résistance désespérée, mais qui n'a pas résultat, M. Molimard jouant d'une façon impeccable.

27 - 22 28 - 23

Si 17 - 21 18 : 27 19 : 28

33 : 42 gagnent 1 pion.

39. 27 - 22

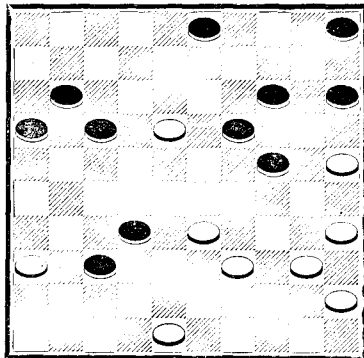
Si 28 - 22 33 : 22 31 - 33

17 : 28 5 - 10 23 - 28 ga-

gnent 1 pion.

39. 23 : 32

40. 22 - 18



40. 17 - 21

41. 40 - 34 21 - 26

48 - 42 33 - 29

Si 3 - 8 37 : 48 24 : 44

45 : 40 35 : 12 donnait de grandes

chances de remise.

48 : 30 44 : 35

42. 45 - 40 26 - 31

18 - 12 48 - 42

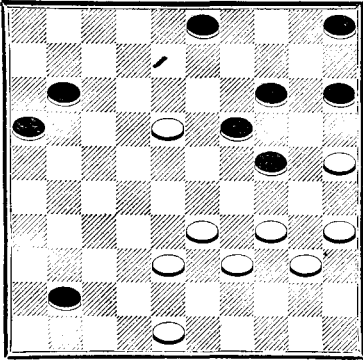
Si 11 - 17 17 : 8 37 : 48

Jouez aux Dames, vous haïrez les tripots.

33 - 2) 40 : 49 - 35 : 2 aurait pro-
24 : 44 48 : 30

longé la partie, mais la perte était
toujours inévitable pour les Blancs.

43. 36 - 38 37 - 41



44. 33 - 28
45. 38 - 32

41 - 46
16 - 21

Les Blancs abandonnent ils ne peu-
vent éviter en effet la perte immé-
diate.

Analyse de M. Fabre.



Douzième Partie du Match Molimard-Weiss pour le Championnat de France

	Blancs Molimard	Noirs Weiss
1.	34 - 30	20 - 24
2.	40 - 34	14 - 20
3.	30 - 25	19 - 23

25 : 14 33 - 29

Si 18 - 23 9 : 20 24 : 33

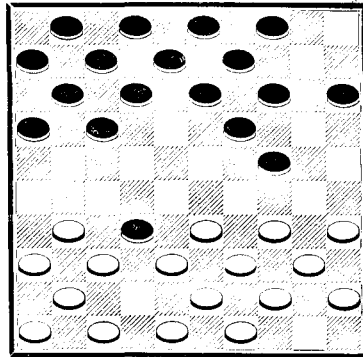
38 : 9 gagnent 1 pion.

4.	25 : 14	10 : 19
5.	45 - 40	5 - 10
6.	50 - 45	10 - 14
7.	32 - 28	23 : 32
8.	37 : 28	18 - 23
9.	42 - 37	

Si 38 - 32 34 : 23 28 : 17

23 - 2) 17 - 22 19 : 26 ga-
gnent.

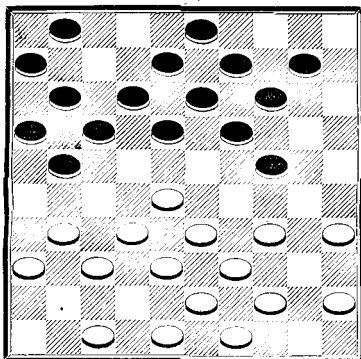
9. 23 : 32



10.	37 : 28	12 - 18
11.	41 - 37	7 - 12
12.	46 - 41	2 - 7
13.	37 - 32	17 - 21
14.	41 - 37	12 - 17
15.	34 - 29	7 - 12
16.	29 : 20	15 : 24
17.	40 - 34	4 - 10

Le Jeu de Dames s'apprend comme une science.

44 - 40	31 - 27
Si 18 - 23 12 - 18 A B 14 - 20	
47 - 42 avec avantage.	
34 - 29 40 : 20	
A si 4 - 10 23 - 34 14 : 25	
28 - 22 32 : 5 gagnent.	
17 : 23	
34 - 29 40 : 20	
B si 13 - 18 23 : 34 14 : 25	
28 - 23 33 : 2 gagnent.	
ad. lib.	



18.	34 - 29	10 - 15
19.	29 : 20	15 : 24
20.	31 - 26	

Après le double échange, les Noirs prennent un grand avantage en occupant la case 26.

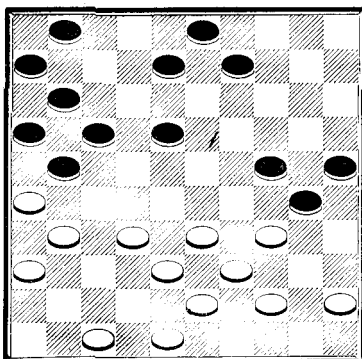
20.	18 - 23
21.	37 - 31
22.	44 - 40
23.	40 - 34

32 : 21 31 : 22

Si 21 - 27 16 : 27 23 : 32	
38 : 27 33 : 22 49 - 44 44 - 40	
17 : 28 12 : 17 17 : 28 24 - 30	
35 : 24 40 - 35 35 : 24 45 - 40	
19 : 30 9 - 14 14 - 19 19 : 30	
40 - 35 gagnent 1 pion.	
24. 49 - 44 24 - 30	
26 : 17 33 : 24	
Si 17 - 22 24 - 29 22 : 42	
47 : 38 35 : 24 32 - 27 avec un	
19 : 30 11 : 22	

avantage de position.

35.	35 : 24	19 : 30
26.	28 : 19	13 : 24



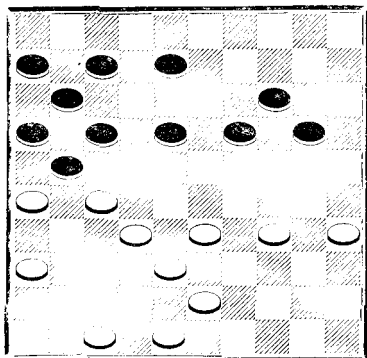
27. 34 - 29

Le meilleur

27.	1 - 7
28.	29 : 20 25 : 14
29.	45 - 40 30 - 35
30.	40 - 34 14 - 20
31.	44 - 40

Ce pionnage est le meilleur coup dans cette position, pour supprimer le pion 35 qui par la suite deviendrait gênant.

31.	35 : 44
32.	39 : 50 8 - 13
33.	50 - 45 13 - 19
34.	45 - 40 3 - 8
35.	40 - 35 9 - 14
36.	31 - 27



36. 8 - 13

1° Il est évident que si 18 - 23 ou 7 - 12, les Blancs gagnaient.

Le Jeu de Dames trempera fortement votre caractère.

<http://damierlyonnais.free.fr>

27 - 22 35 : 2 gagnent.
18 - 23 22 : 30

2^e 20 - 24 n'était pas meilleur, en effet :

47 - 42 33 - 29
Si 20 - 24 8 - 13 A B 24 : 23

38 : 29 43 - 33 35 - 30

19 - 23 C 13 - 19 18 - 22 D

27 : 18 29 - 24 24 - 19 gagnent.

23 : 12 19 - 23

33 - 29 33 : 18

A si 18 - 23 24 : 33 8 - 12

34 - 30 30 - 24 35 : 24 gagnent.

12 : 23 19 : 30

32 - 28 33 - 28

B si 19 - 23 23 : 32 32 : 23

38 - 33 33 - 29 42 - 33 48 : 10

21 : 32 24 : 33 33 : 42

gagnent.

45 - 38 35 - 30

C si 14 - 20 19 - 23 13 - 19

30 - 25 25 : 14 27 - 22 26 : 8

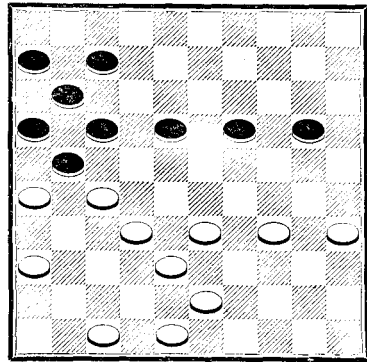
7 - 12 19 : 10 17 : 37

30 - 25 25 : 14

D si 14 - 20 7 - 12 19 : 10

27 - 22 23 : 8 gagnent.

17 - 37



37. 33 - 29

Très bien joué, par ce coup les Blancs vont gagner la partie très rapidement.

37. 20 - 25

38. 38 - 33 14 - 20

39. 35 - 30 20 - 24

40. 29 : 20 25 : 14

41. 33 - 29 19 - 23

42. 47 - 42 13 - 19

Il n'y a rien de bon à indiquer pour les Noirs, leur partie est perdue depuis le 34^e coup.

43. 43 - 38 7 - 12

44. 27 - 22 17 : 37

45. 26 : 8

Les Noirs abandonnent.

Analyse de M. Fabre.



Dernière Heure : M. Pernet gagne son match.

La suppression du soufflage est votée au Canada.



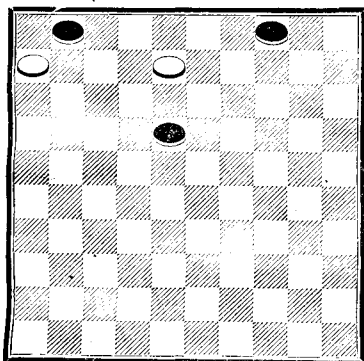
Apprenez le Jeu de Dames à vos enfants.

<http://damierlyonnais.free.fr>

PETITE CORRESPONDANCE

M. Henry. — Nous vous serions très reconnaissant de nous rappeler à nouveau le lieu de rendez-vous des amateurs de Sissonne. Nous avons égaré votre lettre et il nous a été impossible de le retrouver.

M. Cendre. — Le problème du diagramme ci-contre est résolu de cette

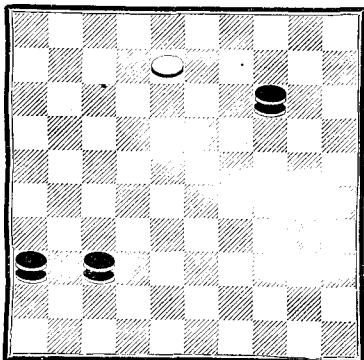


façon	8 - 3	3 - 17	
	18 - 23	23 - 20	A
		17 - 33	33 - 15
A si	4 - 10	10 - 14	α 23 - 23
15 - 38	38 - 15	15 - 10	gagne.
14 - 19	28 - 32	δ	
		33 - 47	47 - 38
α si	10 - 15	23 - 28	
gagne.		15 - 33	gagne.

δ si 19 - 23

Cette petite fin de partie est en effet très connue, mais elle est si pratique et se présente si souvent qu'on ne saurait trop la rappeler.

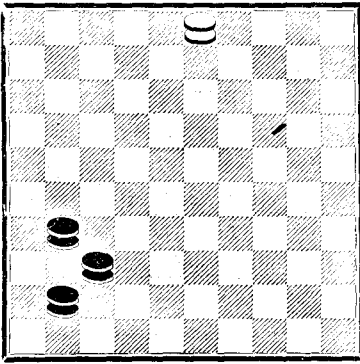
M. Fahrni. — Certes la partie de trois dames contre une est très intéressante, mais elle suscite un dégoût formidable si on la prolonge trop.



Nous la considérons comme un des meilleurs moyens d'apprendre la manœuvre des dames qui paraît si complexe à nombre de débutants. La position ci-contre dans laquelle vous nous dites que vous poursuivez la dame blanche pendant dix coups permet aux Noirs de gagner. Nous sommes très heureux de vous indiquer ce gain, d'autant plus qu'il est un exemple frappant de l'utilité des connaissances théoriques. Nous arrivons après un

petit détour à une position classique, celle du premier temps du plus beau coup de trois dames contre une que nous reproduisons ci-dessous.

Le Jeu de Dames est merveilleusement adapté à l'esprit français.



Le premier temps de ce coup est 37 - 19. Voici les coups qui doivent être joués dans la position donnée par vous.

8 à 3	3 - 2	26 - 3	3 - 25
14 - 17	33 - 31	37 - 41	31 - 48
25 - 20 A	20 - 9	9 : 25	25 : 34
41 - 47	47 - 20	19 - 30	48 : 25

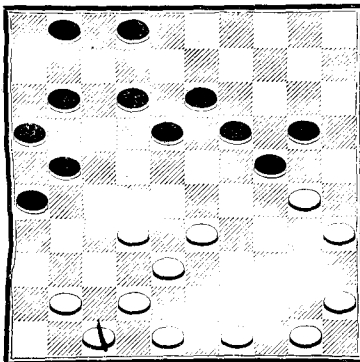
gagne.

A si 25 - 3	3 à 17	17 : 3
48 - 25	19 - 8	41 - 14
3 : 20		

25 : 3 gagne.



Petites Etudes par M. L. Dambrun



Les Blancs jouent ici 30 - 25.

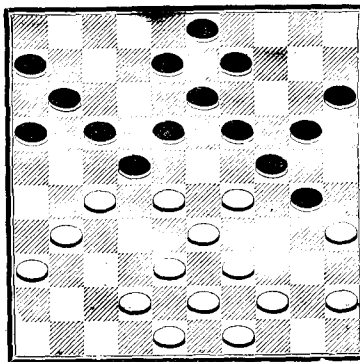
Si les Noirs répondent 18 - 23

25 : 14	33 - 29	32 - 27
19 : 10	23 : 34	forcé 21 : 43
48 : 6		gagne.

Le coup juste était sur 30 - 25

19 - 23

25 : 14	33 : 24	32 : 23	égalité.
24 : 29	23 - 28	18 : 9	



La position ci-contre s'est présentée dans une partie entre MM. Chardonnet (Noirs) et Dambrun (Blancs). Ce dernier fit remarquer que si le pion 36 se trouvait ailleurs à 46 par exemple, il y aurait eu un coup gagnant assez élégant pour les Blancs.

39 - 33	29 - 23	27 : 18	31 - 27
30 : 50	18 : 29	13 : 22	22 : 31

35 - 30 33 : 4 4 : 36 gagne.

24 : 35 59 : 22

Le jeu Dames convient à toutes les classes sociales.

<http://damierlyonnais.free.fr>

Solutions

- N° 220. — 37 - 31 46 - 41 38 - 32 34 : 5 gagne.
26 : 37 37 : 46 46 : 29
- N° 221. — 32 - 28 49 - 43 43 : 1 gagne.
26 : 39 23 : 21
- N° 222. — 32 - 28 27 : 18 26 - 21 21 : 1 35 : 24 37 : 28 39 : 30
18 - 23 23 : 45 12 : 32 24 - 30 19 : 30 30 - 34 25 : 34
1 - 40 50 - 45 suivi de 44 - 40 gagne le pion.
45 : 34
- N° 223. — 28 - 23 18 - 12 34 : 3 gagne.
20 : 29 8 : 19
- N° 224. — 18 - 12 45 - 40 30 - 24 33 - 33 40 - 34 35 : 4 48 - 43
7 : 18 16 : 7 29 : 20 28 : 39 39 : 30 18 - 23
- N° 225. — 21 - 17 16 - 11 39 - 34 35 - 30 31 - 26 26 - 21 37 : 26
11 : 22 7 : 16 30 : 28 24 : 35 22 : 31 16 : 27 28 : 37
42 : 2 gagne.
- N° 226. — 28 - 22 22 - 18 32 - 28 33 - 29 27 : 9 35 : 2 gagne.
18 : 45 12 : 23 23 : 32 45 : 33 3 : 14
- N° 227. — 43 - 39 42 - 37 14 - 9 11 - 7 21 - 16 16 : 9 gagne.
44 : 33 41 : 32 4 : 13 1 : 12 12 : 21
- N° 228. — 44 - 40 40 : 29 36 : 18 46 - 41 45 - 40 40 - 34 35 : 44
13 : 24 24 : 31 26 - 31 20 - 24 24 - 29 29 : 40
gagne.
- N° 229. — 32 - 28 37 : 31 23 - 23 31 : 27 27 : 9 25 : 5 suivi de
38 : 49 49 : 35 18 : 20 35 : 46 14 : 3
47 - 41 gagne.

Solutions Exactes

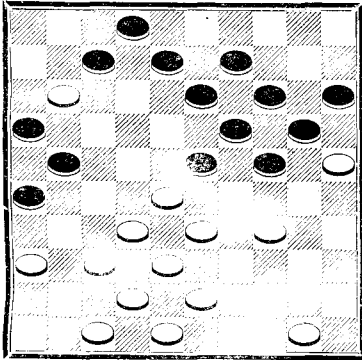
NOMS	VILLES	NUMÉROS DES PROBLÈMES
Alfred Grivot.....	Créteil.....	220 à 229.
Marius Thomas.....	Paris.....	220 à 229.
Coillot.....	Dijon.....	220 à 229.
G. Defoy.....	Amiens.....	220 à 229.
Marius Couret.....	Toulouse.....	220 à 229.
G. Fabre.....	Bouquet.....	220 à 229.
L. Sestier fils.....	Romans.....	220 à 229.
A. Vivès.....	Nîmes.....	220 à 229.
Coladan.....	Buis-Colombes.....	220, 221, 223 à 229.
Fahrni.....	Brenets.....	220, 221, 223 à 229.
Cendre.....	Jouet-sur-l'Aubois ..	220 à 224, 226 à 229.
Baptiste Moreau....	Fixin.....	220, 221, 223, 224, 227 à 229.
Gaston Richet.....	Paris.....	221, 223, 224, 226 à 229.
Henry.....	Marchais.....	221, 223, 225, 227, 228.

Les joueurs de Dames ne boivent pas d'absinthe.

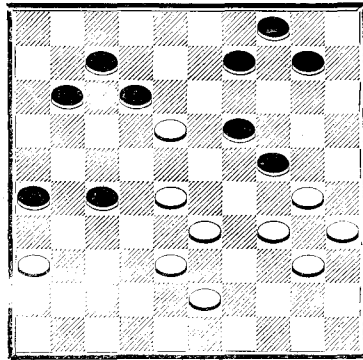
PROBLÈMES

Avis Important

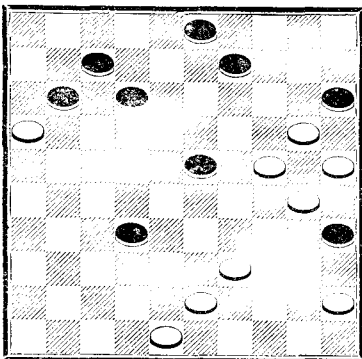
Dans tous nos problèmes et fins de parties, les Blancs jouent, commencent et gagnent par une suite de coups ou de prises absolument forcées, amenant une position ne laissant aucune ressource aux Noirs. Les Blancs se dirigent toujours vers le haut, les Noirs vers la base des diagrammes. Les Noirs peuvent damer aux cases 46, 47, 48, 49 et 50 les Blancs aux cases 1, 2, 3, 4 et 5. Les solutions doivent être rédigées exactement dans la forme où elles sont publiées par nous, avec indication des coups des Noirs, des prises, des variantes. Toute solution incomplète ou ne se conformant pas strictement aux indications ci-dessus sera considérée comme nulle. Les solutions doivent nous parvenir au plus tard le 10 du mois prochain. De nombreux prix, tous de grande valeur, récompenseront les meilleurs solutionnistes. Nous resterons malgré tout fidèle à notre ligne de conduite, en ne publiant que des problèmes pratiques préparant les amateurs à faire brillamment la partie.



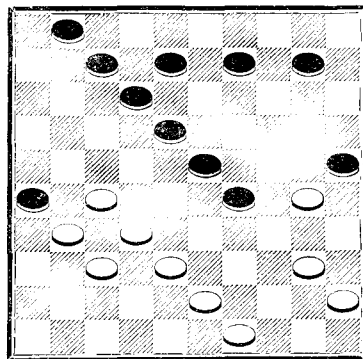
N° 230. — Problème par M. Blondel



N° 232. — Problème par Van Damme

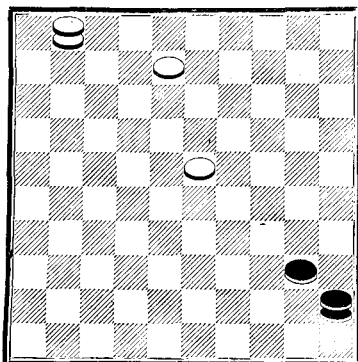


N° 231. — Problème par Detmeyer

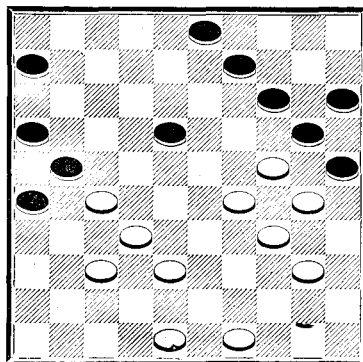


N° 233. — Problème par M. Gaston Boudin

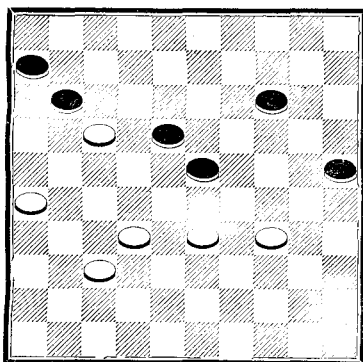
Marche simple, combinaisons infinies, tel est le Jeu de Dames.



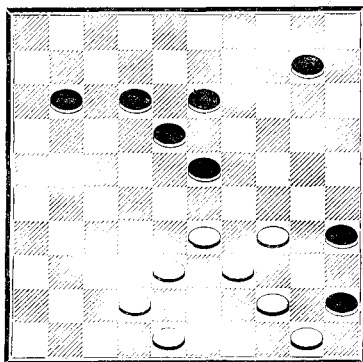
N° 234. — M. Jules Bourquin



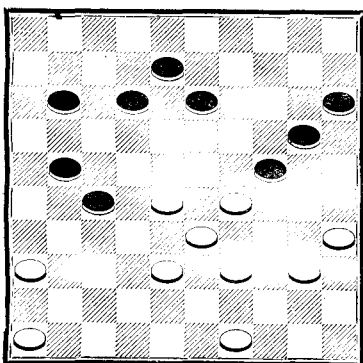
N° 237. — M. L. Raphaël



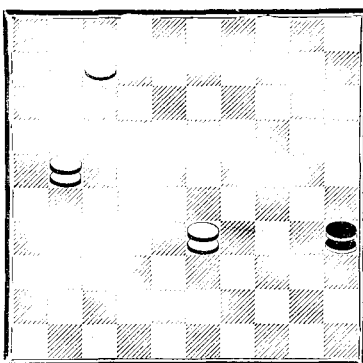
N° 235. — M. Jules Bourquin



N° 238. — M. L. Raphaël



N° 236. — M. L. Raphaël



N° 239. — M. J. Blankenaar