

Le Damier

Revue Mensuelle du Jeu de Dames

Paraissant du 15 au 20

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

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



Un de nos abonnés nous apprend que Nancy possède un nombre déjà respectable de joueurs forts qui se réunissent les mardis et jeudis de 16 à 19 heures au Café de la Bourse.



Nous avons à déplorer la perte de l'un des membres les plus dévoués du Damier Français, M. Géraud, originaire de Bordeaux où il avait fait de grands efforts pour répandre notre jeu. Il ne laissera que des regrets unanimes à Paris où par sa bonhomie souriante qui ne manquait pas de finesse, il avait su s'attirer tant de sympathies.



M. Gaultier, président du Damier Florentais nous annonce le passage à Saint-Florent (Cher) de M. Cros, le joueur parisien bien connu. Son jeu brillant a enthousiasmé les amateurs locaux qui regrettent de ne pouvoir lutter plus souvent avec des maîtres bien entraînés.

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

Le Café Cardinal à Bordeaux est de plus en plus fréquenté par les amateurs. C'est au petit groupe de nos abonnés et amis que l'on doit cette renaissance du Jeu de Dames à Bordeaux.



M. Allard dont nous avons annoncé la candidature à la succession de M. Gaufres nous déclare qu'il entend conserver ses fonctions de trésorier du Damier Phocéén. Il nous apprend également que cette association doit prochainement se réunir pour élire son président qui sera probablement M. Garoute. Un tel choix aura l'agrément de tous ceux qui s'intéressent à l'avenir de la grande société Marseillaise. M. Garoute est extrêmement sympathique. Nul doute que sa nomination ne soit le point de départ d'une ère de prospérité pour la société. Si nous osions employer une expression qui a fait fortune tout récemment dans la politique, nous dirions que M. Garoute est un partisan décidé de *l'apaisement*.



Nous avons reçu de M. Lieubray, l'ancien président du Damier Rouennais qui s'est spécialisé dans l'étude de fins de partie avec dames, une notice avec documents à l'appui concernant la position qui nous avait été communiquée par M. Fahrni et dont nous avons donné le diagramme dans la petite correspondance de notre dernier numéro.

Cette position avait été donnée autrefois par M. Bourquin, comme présentant cette particularité d'obliger le joueur à la dame unique à un jeu forcé pendant de nombreux coups. Elle a été l'occasion d'une polémique extrêmement vive entre deux de nos confrères, *le Jeu de Dames* aujourd'hui disparu, que Leclercq dirigeait à cette époque, et *le Bavard* de Marseille.

On en verra l'étude dans notre prochain numéro. Disons de suite que la marche que nous indiquions $8 \text{ à } 3 \quad 3 - 26$ est fautive, la Dame

14 - 19

Blanche ayant pour se sauver la case 20 au lieu de 26.



NOS CONCOURS

Le dépouillement des solutions devant être fait avec grand soin et étant très long, nous ne donnerons le résultat de nos concours que deux mois au plus tôt après l'apparition des problèmes. Pour répondre à de nombreuses demandes, nous insistons sur le caractère absolument strict des dispositions du règlement. Toute infraction à ce règlement annulera la totalité des solutions. Tout le monde comprendra qu'il est naturel qu'il en soit ainsi, pour que la justice soit égale pour tous, chacun des concurrents pouvant être

Les joueurs de Dames ne boivent pas d'absinthe.

lésés par une faveur consentie à un autre. Le nombre de réponses signifie le nombre global de solutions envoyé par chaque concurrent, quelles qu'elles soient, bonnes ou mauvaises, ou si l'on préfère, le nombre de lettres parvenues à temps et portant leur bon. Il est inutile de répéter que nous ne tenons compte ni des lettres mises à la poste après le 10, ni des rectifications qu'on peut nous adresser après coup. Il en sera ainsi également des feuilles de solutions ne portant pas de nom ni d'adresse ou portant un faux nom ou un pseudonyme.

Le nombre des prix de ces concours sera augmenté aussitôt qu'augmentera sensiblement le nombre des compétiteurs.

A la fin de l'année nous distribuerons des prix supplémentaires aux solutionnistes ayant obtenu un certain nombre de mentions.

Pour donner une base d'appréciation, un peu plus solide et faire prendre patience aux concurrents de notre premier concours, nous leur faisons connaître le nombre de réponses reçues par nous : **41**. Si l'on songe qu'il y a 10 solutions par réponse, on se rend compte qu'il s'agit là de 410 solutions à corriger, ce qui ne saurait se faire en quelques instants. Nous espérons bien néanmoins voir grossir ce nombre à chaque nouveau concours.

Les concurrents sont avertis que les prix sont envoyés *franco de port et d'emballage en France*. S'ils recevaient une demande d'argent elle émanerait certainement d'escrocs contre lesquels nous les mettons d'avance en garde.

Il en est de même des quittances d'abonnement que pourraient recevoir des amateurs qui ne nous auraient pas demandé de leur en faire présenter.

Dans un but de propagande, nous envoyons de nombreux spécimens de notre Revue. *Nous nous sommes fait une règle absolue de ne jamais faire présenter de quittance à une personne non abonnée, à moins qu'elle ne nous en ait fait elle-même la demande.*



Amateurs et Professionnels



Dans cette revue nous avons pris l'habitude d'examiner en face toutes les questions quelque irritantes qu'elles puissent paraître. Dans tous les sports cette question de l'amateurisme s'est posée avec une grande acuité. Il était certain qu'un jour ou l'autre il en serait ainsi pour le Jeu de Dames. On peut dire que la décadence du Jeu de Dames a daté de l'installation dans certains cafés de professionnels, uniquement occupés à tirer des bénéfices de leur talent de joueurs. Etant donné la nature du Jeu de Dames il n'y a pas deux façons honnêtes de devenir professionnel. Seul le professorat et le fait de toucher des prix en argent dans les concours, sont les caractères du professionnalisme honnête. Mais que dire de la partie intéressée. Celle-là c'est la gangrène véritable contre

Le Jeu de Dames convient à toutes les classes sociales.

laquelle il n'y a pas d'autre moyen de lutter que l'intervention chirurgicale, allions-nous dire, la suppression radicale.

Un homme est devenu très fort au Jeu de Dames, il entend en tirer des ressources, il veut que les matches lui apportent un sérieux bénéfice. Il entend faire payer ses conseils. Aucun doute, nous sommes en face d'un professionnel qui a le mérite de la franchise et de l'honnêteté.

Mais là où nous trouvons pêle-mêle des professionnels avérés, de louches personnages et de faux amateurs, c'est parmi les gens qui pratiquent la partie intéressée. Là aucune franchise, la duperie est même le plus souvent la règle. On s'adresse à quelqu'un dont on sait la faiblesse relative au jeu et on lui tient ce langage : Jouez telle ou telle somme — et c'est l'odieux marchandage — nous vous ferons tel et tel rendement, vous vous défendrez très bien. Si le rendement n'est pas suffisant nous l'augmenterons. On ne dit pas, mais cela est évident, tout le monde l'a compris, qu'on laissera toujours une large marge entre le rendement effectué et celui qui serait possible.

Nous sommes ici en présence de manœuvres inqualifiables. Le Jeu de Dames est un jeu scientifique où les moindres écarts de force s'accusent, il n'y a donc pas la matière à un jeu d'argent. C'est une absolue duperie que de proposer à un joueur plus faible que soi la partie intéressée. C'est lui prendre l'argent dans sa poche.

Cette catégorie de professionnels est plus dangereuse que n'importe laquelle parce qu'elle est composée en partie de prétendus amateurs, de gens portant le faux masque de l'amateur. Ce sont ceux-ci qui sont responsables de la décadence du Jeu de Dames car ce sont eux qui ont maintenu, dans un but intéressé, la confusion entre les professionnels avérés qui ont, nous le répétons, le mérite de la franchise et les amateurs.

N'avons-nous pas vu de ces prétendus amateurs qui nous racontaient avoir tenu une comptabilité exacte de leur gains et pertes et se félicitaient d'une balance exacte.

Ils gagnaient disaient-ils avec les faibles et perdaient avec les forts. Qui ne voit qu'il s'agit là de véritables professionnels que seuls des sophismes grossiers ont pu faire passer pour des amateurs,

Les faibles leur payaient des leçons. Ils payaient eux-mêmes des leçons à d'autres professionnels plus forts, mais cela ne saurait leur enlever leur qualité de professionnels, car à ce compte on ne trouverait plus de professionnels.

(A Suivre)



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

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,

Mais 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° *Sionnez* veut dire échanger, par des prises successives un nombre égal de pièces. *Et fibitum* 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 ; *f* 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.

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

	Blancs M. Weiss	Noirs M. Molimard	
1.	31 - 26	17 - 21	
2.	26 : 17	12 : 21	
3.	32 - 27	21 : 32	
4.	38 : 27	19 - 23	
5.	43 - 38	11 - 17	
6.	37 - 31	7 - 12	
7.	41 - 37	6 - 11	
8.	46 - 41	1 - 6	
9.	49 - 43	14 - 19	
10.	37 - 32		

Nous aurions préféré 31 - 26

17 - 21 A

26 : 17 38 : 27 égalité.

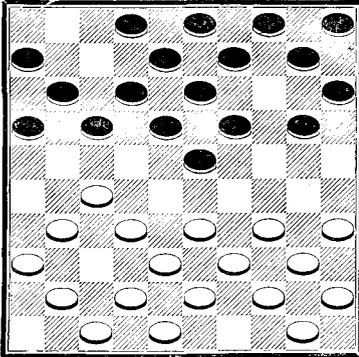
12 : 32

26 - 21 27 - 22

A si 20 - 24 17 : 26 18 : 27

33 - 23 38 : 7 7 : 18

24 : 33 8 - 12 13 : 22 égalité.



10. 33 - 28 17 - 21

11. 33 - 28

Il est évident que si 31 - 26

10 - 14

26 : 17 36 : 27 33 : 24 34 : 23

11 : 31 23 - 29 20 : 29 19 : 46

gagnent.

11. 21 - 26

12. 41 - 37 9 - 14
28 - 22

Si 11 - 17 ou 12 - 17 17 : 28
34 - 29 32 : 25 gagnent.

23 : 34

13. 39 - 33 23 - 29

14. 34 : 23 18 : 29

15. 33 : 24 20 : 29

16. 44 - 39 19 - 24

27 - 21 32 : 21

Si 14 - 20 16 : 27 A 23 : 17

28 - 22 39 - 33 43 : 25 gagnent

17 : 23 28 : 39

1 pion.

28 - 22 32 : 25

A si 26 : 17 17 : 28

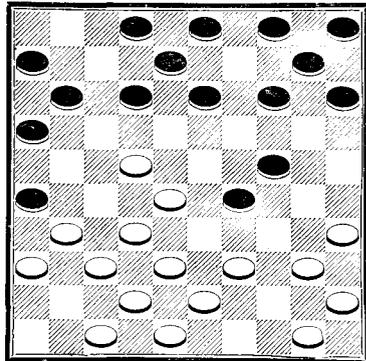
gagnent.

17. 27 - 22

Le pionnage par 40 - 34 35 : 44

29 : 40.

suivi de 38 - 33 et 42 - 38 avec une bonne position était meilleur.



17. 39 - 34 14 - 20

18. 34 : 23 16 - 21

19. 34 : 23 24 - 30

20. 35 : 24 20 : 27

21. 31 : 22 12 - 18

Apprenez le Jeu de Dames à vos enfants,

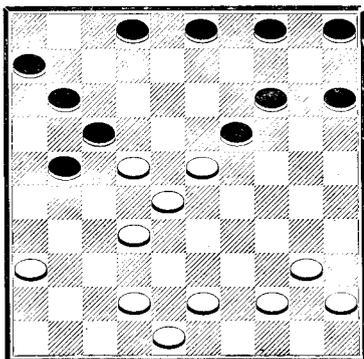
	22 - 18	37 - 31
Si 13 - 19	12 : 23	23 : 37
32 : 41	33 : 7	égalité.
23 : 22	2 : 11	
22.	50 - 44	18 : 27
23.	37 - 31	26 : 37
24.	42 : 22	10 - 14
25.	47 : 42	8 - 12
25.	23 - 23	12 - 17

	22 - 18	32 - 27
Si 4 - 9	13 : 22	22 : 31 ou
	36 ou 33	prend 4 pions et
21 : 32		
gagnent.		

	22 - 18	23 - 19
Si 21 - 26	13 : 22	14 : 23
32 - 28	38 : 16	gagnent 1 pion.
ad lib.		

	22 - 17	23 - 18
Si 2 - 7	11 : 22	12 : 23
32 : 28	38 : 20	égalité.
ad lib. 15 : 24		
27.	32 - 28	13 - 19
28.	38 - 32	

Si 38 - 33	22 : 31	28 : 17
21 - 27	17 - 22	19 : 50
gagnent.		

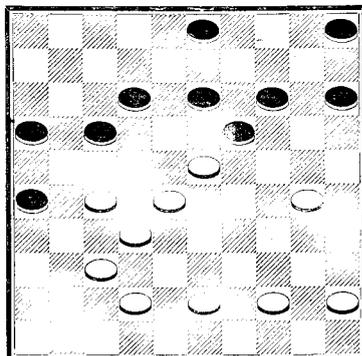


28.		11 - 16
29.	22 : 11	6 : 17
30.	42 - 37	
Si 43 - 39	23 : 25	25 : 14
14 - 20	15 - 20	3 - 9

14 : 3 3 : 21 avec de grandes chances de gain.

21 - 26	16 : 47	
30.		4 - 9
31.	40 - 34	9 - 13
32.	34 - 30	
Si 36 - 31	23 : 25	25 : 14
14 - 20	15 - 20	3 - 9
14 : 3	3 : 21	

21 - 26	16 : 29	Remise.
32.		2 - 7
33.	48 - 42	7 - 12
34.	36 - 31	21 - 26
35.	31 - 27	



35.		17 - 22
Les Noirs exécutent un coup brillant qui doit amener la remise facile.		
36.	27 : 20	15 : 35
37.	23 : 14	35 - 40
38.	44 : 35	
Si 45 : 34	14 : 3	3 : 21
3 - 9	12 - 17	16 : 29
28 - 22 Remise.		

38.		3 - 9
39.	14 : 3	12 - 17
40.	3 : 21	16 : 49
41.	28 - 23	49 - 27
42.	23 - 19	

Les Blancs pouvaient obtenir la remise par 37 - 32 23 - 18 18 - 12 27 : 47 47 - 24 24 - 2 35 - 30 12 - 8 Remise.

2 : 35		
42.		27 - 9
43.	37 - 32	26 - 31

Le Jeu de Dames tempera fortement votre caractère.

pour empêcher la remise immédiate.

32 - 27 19 - 13

Si 5 - 10 9 : 4 48 - 25

13 - 8 Remise.

44. 35 - 30 5 - 10

45. 32 - 28 9 - 25

46. 30 - 24

Si 42 - 37 37 : 26 19 : 13

25 : 17 17 : 8 8 : 24

26 - 21 21 - 16 45 - 40 40 - 35

24 - 8 8 - 2 2 - 7 7 - 2

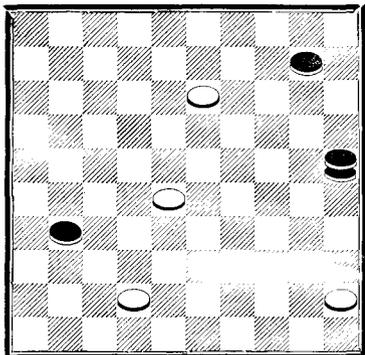
35 - 30 16 - 11 11 - 6

2 : 35 35 - 40 40 - 1 gagnent.

46. 25 - 9

47. 24 - 20 9 : 25

48. 19 - 13



48. 25 - 9

49. 45 - 40

Il était préférable de jouer

28 - 22 13 - 9 9 : 20

10 - 14 A B 31 - 36 3 : 25

22 - 17 C 17 - 11 42 - 37

25 - 34 36 - 41 41 : 32

11 - 6 45 - 40 6 - 1 Remise.

34 - 1 1 : 45

13 - 9 9 : 20

A si 3 - 26 10 - 14 31 - 37

42 : 31 22 - 18 18 - 12 Remise.

26 : 15 15 - 24

22 - 17 13 - 8

B si 31 - 36 3 : 48

Remise.

C si 22 - 18 42 - 38 18 - 12 α

25 - 48 36 - 41 41 - 47

38 - 32 32 : 43

47 - 33 48 : 1 gagnent.

α si 38 - 32 32 - 27 18 - 13

41 - 47 48 - 34 47 - 36

gagnent.

49. 10 - 14

50. 28 - 22

Coup faible

28 - 23 23 - 19 13 - 9 Remise.

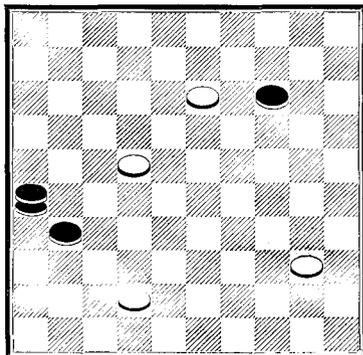
3 - 26 α 14 : 23

23 - 18 18 - 12

α si 14 - 20 20 - 24 3 : 25

13 - 9 Remise.

50. 3 - 26



51. 42 - 38

Coup faible qui fait perdre la partie, le coup juste était ici 40 - 34, en effet:

40 - 35 35 - 30 30 - 24 22 - 17

26 - 21 α 31 - 36 21 - 3 3 : 48

13 - 8 Remise.

42 - 37 13 - 8 Remise

α 31 - 36 26 : 48

51. 31 - 36

52. 40 - 34 36 - 41

53. 34 - 29 41 - 47

54. 38 - 33

Il n'y a rien de bon à indiquer.

54. 47 - 36

Les Blancs abandonnent.

Analyse de M. Fabre.

Le Jeu de Dames s'apprend comme une science.

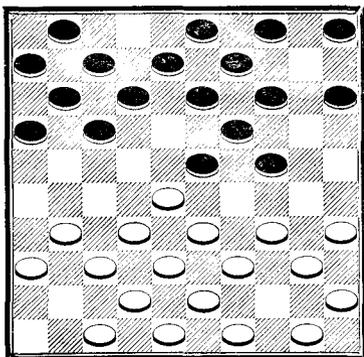
Quatorzième Partie du Match Molimard-Weiss pour le Championnat de France

	Blancs	Noirs
	M. Molimard	M. Weiss
1.	34 - 30	19 - 24
2.	30 : 19	14 : 23
3.	39 - 34	13 - 19
4.	44 - 39	8 - 13
5.	32 - 28	

Excellent pionnage que nous retrouvons dans presque toutes les parties de M. Molimard.

5.		23 : 32
6.	37 : 28	2 - 8
7.	41 - 37	20 - 24
8.	46 - 41	10 - 14
9.	37 - 32	18 - 23
10.	41 - 37	

Si 50 - 44 34 : 23 28 : 17 gagnent.
23 - 29 17 - 22 19 - 46



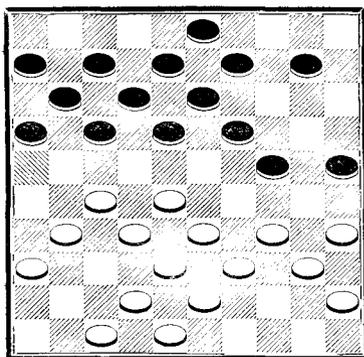
10.	12 - 18
	34 - 29 40 : 20

Si 13 - 18 23 : 34 15 : 24
35 - 30 28 - 23 33 : 2 gagnent.
24 : 35 ad lib.

11.	34 - 29	23 : 34
12.	40 : 20	15 : 24
13.	45 - 40	5 - 10
14.	40 - 34	

Si 31 - 27 33 : 24 35 : 24
24 - 29 19 : 30 18 - 22
27 : 18 gagnent.

13 : 35		
14.		10 - 15
15.	49 - 44	14 - 20
16.	44 - 40	20 - 25
17.	50 - 45	7 - 12
18.	31 - 27	1 - 7
19.	37 - 31	4 - 10



20.	47 - 41	10 - 14
21.	41 - 37	

Si 31 - 26 34 : 23 33 : 24
24 - 29 18 : 29 19 : 30
35 : 24 26 : 17

17 - 21 11 : 35 gagnent.
21. 17 - 22
27 - 22 22 - 18

Si 18 - 23 14 - 20 13 : 22
34 - 30 40 : 27 gagnent 1 pion.
25 : 34

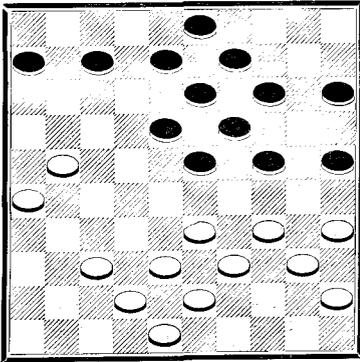
22.	28 : 17	11 : 22
23.	31 - 26	

Le meilleur

23.		22 : 31
24.	36 : 27	18 - 23
25.	27 - 21	16 : 27
26.	32 : 21	12 - 18

Jouez aux Dames, vous haïrez les tripots.

21 - 17 34 - 30
 Si 6 - 11 11 : 22 25 : 34
 40 : 27 gagnent 1 pion.

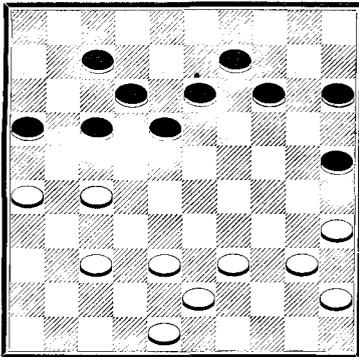


27. 37 - 32 6 - 11
 28. 32 - 27 11 - 16
 29. 21 - 17
 Si 27 - 22 22 : 31 33 : 22
 16 : 27 23 - 28 18 : 36

gagnent 1 pion.

29. 8 - 12
 7 - 12 n'était pas meilleur, en effet :
 38 - 32 26 : 17 17 : 8
 7 - 12 12 : 21 8 - 12 13 : 2
 12 - 38 avec un léger avantage.

30. 17 : 8 3 : 12
 31. 42 - 37 23 - 28
 Très bon échange.
 32. 33 : 22 24 - 29
 33. 34 : 23 19 : 17



34. 48 - 42 18 - 22
 26 - 21 37 - 31

Si 13 - 19 17 : 26 26 : 48
 39 - 34 35 : 4 avec de chances de
 48 : 30
 gain.

35. 27 : 18 13 : 22
 36. 37 - 31

Pour empêcher l'avancée du pion
 noir 22 à 27.

36. 16 - 21
 37. 38 - 32 7 - 11
 38. 31 - 27

Si 42 - 38 32 : 21 31 - 27
 21 - 27 11 - 16 22 : 31

26 : 37

16 : 27 avec avantage.

38. 22 : 31
 39. 26 : 37 17 - 22
 40. 39 - 33 22 - 27
 41. 42 - 38 11 - 16
 42. 35 - 30

Excellent pionnage.

42. 25 : 34
 43. 40 : 29 14 - 19
 44. 45 - 40 19 - 24
 45. 29 : 20 15 : 24
 46. 43 - 39

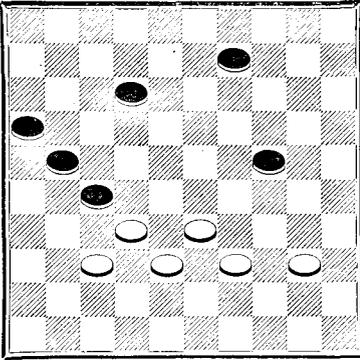
Si 33 - 28 32 : 21 43 - 29
 21 - 26 16 : 27 24 - 29
 28 - 22 39 - 33 33 : 24 40 - 34
 27 : 18 9 - 14 18 - 22 12 - 18
 34 - 30 A 24 : 13 30 - 24
 14 - 19 18 : 9 9 - 14
 38 - 33 B 33 - 29 29 - 23
 22 - 27 27 - 31 31 : 42
 24 - 19 19 - 13 Remise.
 14 - 20

A si 34 - 29 38 - 33 37 - 32
 22 - 27 27 - 31 31 - 36
 32 - 28 28 - 23 33 - 28 29 : 38
 36 - 41 18 - 22 22 : 33 41 - 47
 33 - 32 23 - 18 18 - 13
 47 : 15 15 - 29 29 - 24 gagnent.

Le Jeu de Dames est un jeu logique.

B si 38 - 32 32 : 21 37 - 32
22 - 27 26 : 17 17 - 22

gagnent.



46. 9 - 14
47. 39 - 34 14 - 20
48. 40 - 35 20 - 25
49. 34 - 29 21 - 26
50. 32 : 21 16 : 27

51. 29 : 20 25 : 14
52. 35 - 30 12 - 17
53. 33 - 28 14 - 19
54. 39 - 25

Tous ces coups sont correctement joués de part et d'autre.

54. 19 - 24
55. 28 - 23 17 - 22
25 - 20 20 : 18 Re-

Si 27 - 31 31 : 33

mise.

56. 37 - 32 26 - 31
57. 32 : 21 22 - 27
58. 21 : 32 31 - 36
59. 32 - 27 36 - 41
60. 27 - 22 41 - 46
61. 23 - 18 45 - 41
62. 18 - 12 41 - 47
63. 38 - 32 47 - 41
64. 32 - 27 24 - 30
65. 25 : 34 41 - 23

Remise.

Analyse de M. Fabre.



Quinzième partie du Match Molimard-Weiss pour le Championnat de France.

	Blancs	Noirs
	M. Weiss	M. Molimard
1.	31 - 26	17 - 21
2.	26 : 17	12 : 21
Même début qu'à la treizième partie du match.		
3.	36 - 31	21 - 26
Pour éviter l'échange répété par 31 - 26		
4.	31 - 27	19 - 23
5.	33 - 28	14 - 19
6.	39 - 33	10 - 14
7.	44 - 39	5 - 10
8.	34 - 30	20 - 25
9.	39 - 34	

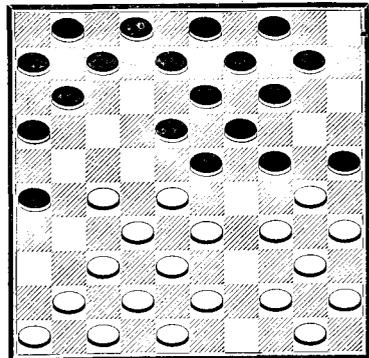
50 - 44 3) : 30 était à notre avis

25 : 34
préférable.

Les Blancs ne pourront tirer un

avantage appréciable de la position de l'enchaînement.

9. 15 - 20
10. 49 - 44 20 - 24



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

11. 37 - 31 26 : 37
 12. 42 : 31 7 - 12
 13. 41 - 37 1 - 7
 34 - 29 29 : 20

Si 12 - 17 25 : 34 14 : 25
 40 : 29 27 - 21 37 - 31 32 : 5
 23 : 34 16 : 36 36 : 27
 gagnent.

14. 47 - 42 14 - 20
 15. 46 - 41 10 - 14

11 - 17 ne pouvait empêcher le dégagement, en effet :

41 - 31 31 - 29

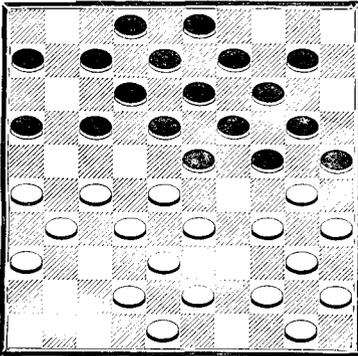
11 - 17 17 - 21 23 : 34 A
 30 : 31 égalité.

27 - 22 29 : 18

A si 25 : 31 18 : 27 12 : 23
 40 : 18 23 : 26 gagnent.

13 : 22

16. 41 - 36 4 - 10
 17. 31 - 26 11 - 17
 18. 37 - 31



18. 7 - 11

34 : 23 40 : 29

Si 23 - 29 25 : 34 17 - 22
 28 : 17 29 - 23 23 : 1 38 : 27
 19 : 37 12 : 32 10 - 15 24 - 30
 35 : 24 45 : 34 gagnent.

20 : 40

19. 34 - 29

Le meilleur

Si 44 - 39 26 : 17

17 - 21 12 : 21 avec un grand avantage.

19. 23 : 34
 20. 30 : 39 10 - 15
 21. 27 - 21 16 : 27
 22. 31 : 22

La prise par 32 : 21 n'était pas meilleure, en effet :

32 : 21 21 - 16 33 - 20 B

1 - 7 : A 18 - 23 24 - 22

35 - 30 40 : 27 26 : 17 38 : 27

25 : 31 17 - 21 12 : 32 11 - 17
 avec avantage.

33 - 20 35 - 30

A si 18 - 23 24 : 22 25 : 34

40 : 16 gagnent.

B si 28 - 22 33 : 22 39 - 31 α

17 : 23 12 - 17 17 : 28

gagnent 1 pion.

α si 38 - 33 33 : 22 22 : 33

17 : 28 23 - 28 24 - 30

35 : 24

20 : 47 gagnent.

22. 18 : 27

23. 32 : 21 11 - 16

Bien joué.

23 - 23 35 - 30

Si 13 - 18 13 : 20 25 : 34

39 : 30 33 : 4 gagnent.

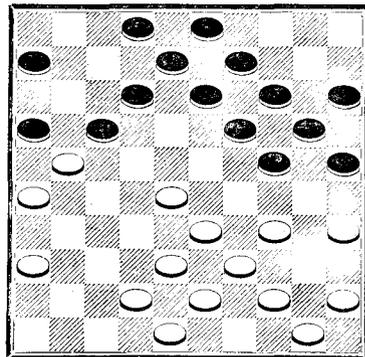
24 : 35

24. 40 - 34

Le 2 pour 2 par 42 - 37 28 - 23

16 : 27 19 : 28

33 : 31 était préférable.



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

24.		16 : 27
25.	28 - 23	19 : 28
26.	33 : 11	6 : 17
27.	34 - 30	25 : 34
28.	39 : 10	15 : 4
29.	42 - 37	2 - 7

Pour avoir l'excellente réponse sur

37 - 32 32 : 21

7 - 11 11 - 16 avec avantage.

30.	37 - 31	17 - 22
31.	48 - 42	13 - 18
32.	45 - 40	18 - 23
33.	40 - 34	23 - 28
34.	44 - 39	8 - 13
35.	38 - 33	7 - 11
36.	50 - 44	12 - 18
37.	35 - 30	11 - 17

Il est évident que si

26 - 21 31 - 27 33 : 15

13 - 19 27 : 16 22 : 31

gagnent.

38. 43 - 38 13 - 19

20 - 25 était plus fort, en effet :

30 - 24 44 - 40 30 - 48

20 - 25 28 - 32 32 : 43 27 - 32

42 - 37 A 36 : 47 33 - 2) B

32 : 41 18 - 23 23 - 28 avec un grand avantage.

A si 48 - 43 43 : 32 24 : 13

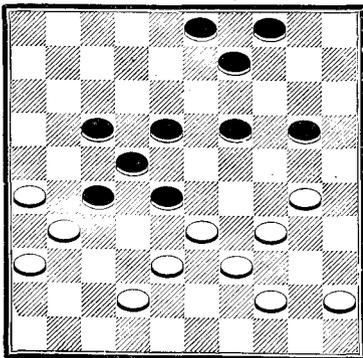
32 - 38 13 - 19 22 - 27

32 : 23

9 : 47 gagnent.

B si 47 - 41 34 : 23 ad lib.

23 - 29 13 - 19 9 : 38



39. 30 - 25

Par ce coup les Blancs livrent un coup de Dame qui leur donnera de grandes chances de remise. Dans leur position actuelle, ils ne pouvaient espérer mieux.

39. 27 - 32

40. 25 : 21 32 : 43

41. 39 : 48 28 : 50

42. 34 - 29 3 - 8

21 - 17 26 : 23 ga-

Si 50 - 45 45 : 21

gnent.

43. 31 - 27 22 : 31

44. 36 : 27 50 - 6

45. 42 - 37 8 - 12

46. 21 - 16 12 - 17

47. 48 - 42 6 - 1

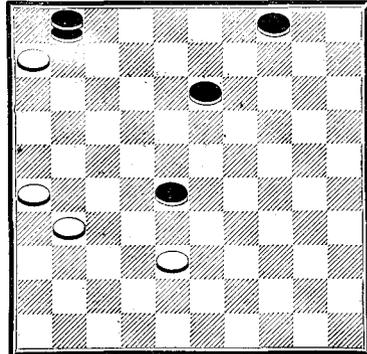
48. 27 - 22 17 : 28

49. 16 - 11 1 : 45

50. 11 - 6 45 - 1

51. 42 - 38 9 - 13

52. 37 - 31



52. 28 - 33

53. 38 : 29 1 : 45

54. 26 - 21 45 - 1

55. 21 - 17 13 - 18

56. 17 - 11

Remise.

Analyse de M. Fabre.



Le Jeu de Dames est un jeu français.

<http://damierlyonnais.free.fr>

Solutions

N° 230. — 34 - 20 28 - 23 32 - 27 38 - 33 42 - 37 43 - 38 48 : 10
 23 : 34 19 : 39 21 : 41 39 : 28 41 : 32 32 : 43 15 : 4
 25 : 1 1 : 37 gagne.

16 : 7

N° 231. — 24 - 19 39 - 33 33 - 29 43 - 38 48 : 6 gagne.
 35 : 13 15 : 24 ad lib. 32 : 43

N° 232. — 38 - 32 28 - 23 34 : 43 30 : 6 gagne.
 27 : 49 forcé 19 : 39 49 : 13

N° 233. — 27 - 22 32 - 27 27 - 21 37 - 31 33 - 33 40 : 18 43 :
 18 : 36 25 : 34 26 : 17 36 : 27 29 : 38 12 : 23
 gagne.

N° 234. — 8 : 2 2 - 35 23 - 18 35 : 49 49 - 44 1 - 6
 45 : 50 forcé 50 - 44 forcé 44 - 50 50 - 28 23 : 50
 gagne.

N° 235. — 37 - 31 32 - 28 34 - 30 33 - 29 31 - 27 26 : 10
 11 : 22 23 : 32 25 : 34 34 : 23 ad lib.

N° 236. — 28 - 22 29 - 23 35 - 30 33 : 24 46 - 41 41 - 37 36 : 9
 27 : 18 18 : 29 24 : 44 44 : 42 20 : 29 42 : 31 8 - 13
 9 : 18 49 - 44 18 - 12 12 - 8 8 - 3 3 - 25
 29 - 34 15 - 20 20 - 24 24 - 29 29 - 33 33 - 39
 44 : 33 25 - 39 39 - 50 gagne.
 34 - 40 40 - 45

N° 237. — 24 - 19 29 - 24 37 - 31 30 - 24 24 : 4 gagne.
 14 : 23 20 : 29 26 : 28 21 : 43

N° 238. — 34 - 30 44 - 40 33 - 29 42 - 38 48 : 6 gagne.
 35 : 24 45 : 32 ad lib. ad lib.

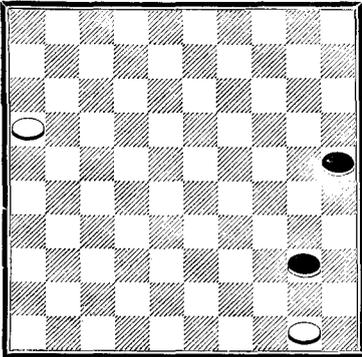
N° 239. — 33 - 11 21 - 12 11 - 6 12 - 45 gagne.
 35 - 40 forcé 40 - 45 forcé A 45 - 50 forcé
 12 - 8 ou 21 gagne.

A si 40 - 35 ou 49

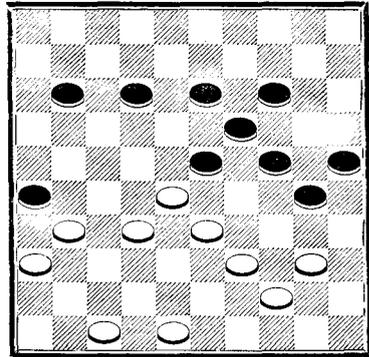


PROBLÈMES

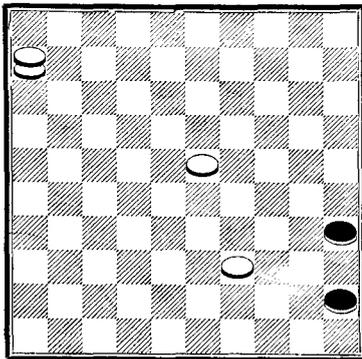
Avis Important Dans tous nos problèmes et fins de parties, les Blancs jouent, commencent et gagnent par une suite de coups ou de prises absolument forcées, amenant une position ne laissant aucune ressource aux Noirs. Les Blancs se dirigent toujours vers le haut, les Noirs vers la base des diagrammes. 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.



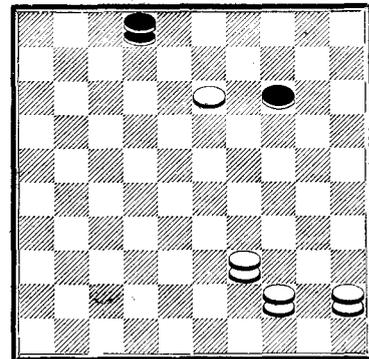
N° 240. — Problème par M. Gaston Bendin.



N° 243. — Problème par M. Paul Charles

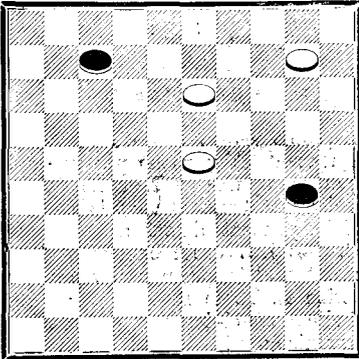


N° 241. — Problème par Bazaud.

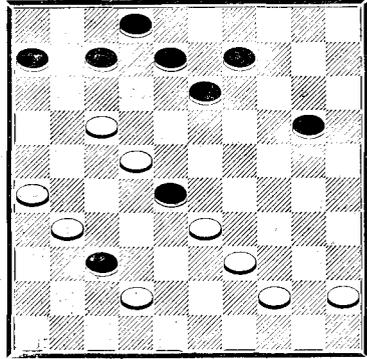


N° 243. — Problème par M. G. Stans.

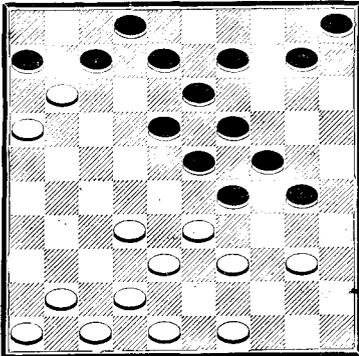
Le Jeu de Dames est l'antidote de l'alcoolisme.



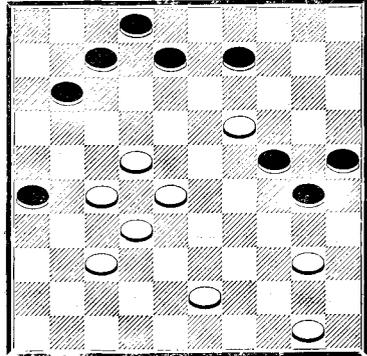
N° 244. — M. Méandre.



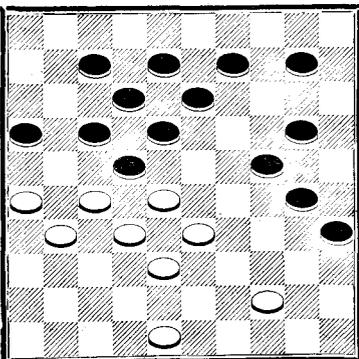
N° 247. — M. Gaston Beudin.



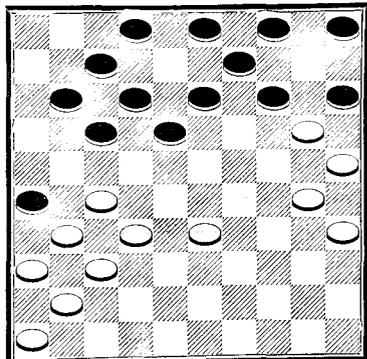
N° 245. — M. A. Méandre.



N° 248. — Problème.



N° 246. — M. A. Méandre.



N° 249. — Problème.