

MAITRISE DU JEU DE DAMES



JEAN PIERRE DUBOIS

Fédération Française de Jeu de Dames

LYON 2005

<http://damierlyonnais.free.fr>

2^{ème} édition

Revue et corrigée par l'auteur en 2012

<http://damierlyonnais.free.fr>

Edité avec le soutien du Damier Lyonnais
et de la Ligue Rhône-Alpes de Jeu de Dames

Avez-vous envie de devenir Maître au Jeu de Dames ? Si c'est oui, cet ouvrage est pour vous. Chacun d'entre nous croit savoir jouer au Jeu de Dames, mais très peu de gens connaissent les vraies règles du jeu et savent en tirer parti. Avec cet ouvrage, vous allez découvrir progressivement, en partant des règles du jeu, comment parvenir à la maîtrise du jeu. Des exemples pratiques montrent comment tirer profit des fautes adverses et de quelle manière organiser son jeu le plus efficacement possible. Les nombreux diagrammes d'illustration, avec leurs explications, permettent une lecture aisée.



L'auteur : Jean-Pierre DUBOIS, Maître National, a été Champion de France en 1982 et finaliste du Championnat du Monde à Dakar en 1984. Après avoir pratiqué le jeu en compétition jusqu'en 1985, il s'est ensuite consacré à l'enseignement du jeu et à son développement au sein de la Fédération Française de Jeu de Dames.

<http://damierlyonnais.free.fr>

Préface

Jean-Pierre Dubois, champion de France en 1982, champion de Lyon et de Villeurbanne, n'en est pas à son premier ouvrage ; il a déjà rédigé « La Pratique du Jeu de Dames » en 1988 et aussi dans la collection stratégique « Le système Keller » et « Le système Roozenburg » en 1996. Ses qualités rédactionnelles et pédagogiques ne sont plus à démontrer et chaque joueur, qu'il soit débutant ou confirmé, trouvera dans cet ouvrage de quoi se régaler.

En effet la démarche adoptée par l'auteur est intéressante : il fait progresser le lecteur dans la découverte du jeu, envisagé sous toutes ses facettes.

Après le rappel de règles de base et des « 4 règles d'or » en 1^{ère} partie, il expose différents principes (forcing, gambit, pions arrières, etc.) et donne des conseils stratégiques pour prendre l'avantage sur son adversaire à travers des exemples pratiques en 2^{ème} partie. Dans la 3^{ème} partie nous trouvons un arsenal de combinaisons remarquables fréquemment rencontrées telles les coups Royal, Raphaël ou Molimard, ainsi que quelques combinaisons exceptionnelles de grands maîtres et champions du monde comme Tchizov, Virny ou Roozenburg. Enfin dans la 4^{ème} partie Jean-Pierre Dubois nous présente des études sur la formation du Faux Marchand de Bois, l'enchaînement latéral droit ou le système classique.

L'histoire du livre que nous avons la chance de vous proposer aujourd'hui est singulière. Rédigé en 1998, l'ouvrage n'a pu être publié faute d'éditeur. Jean-Pierre Dubois a quitté la région lyonnaise il y a quelques années, mais début mars 2005, après avoir consulté le site internet du Damier lyonnais, il nous a contactés et nous a proposé son manuscrit sans aucune contrepartie... Notre première idée était de le publier sur le site web du club. Après l'avoir lu et avoir consulté quelques amis damistes, nous avons été confortés dans l'idée qu'il eût été dommage qu'un ouvrage de cette qualité ne puisse pas être édité faute de moyens. C'est pourquoi le Damier lyonnais et la ligue Rhône-Alpes ont décidé de promouvoir la publication de l'ouvrage que nous vous offrons sur ce support « éprouvé », tout en prévoyant de le mettre par la suite à la disposition de tous sur le site du Damier lyonnais à l'adresse : <http://damierlyonnais.free.fr> en libre accès.

Je vous souhaite une bonne lecture

*Richard Przewozniak
Vice-président du DL
Secrétaire de ligue RA*

Lyon, avril 2005

<http://damierlyonnais.free.fr>

INTRODUCTION

Le Jeu de Dames figure parmi les jeux de société les plus connus dans le monde entier. Déjà pratiqué sous la plus haute antiquité en Egypte, le jeu de dames n'a cessé de se répandre dans les pays, au rythme des invasions et de l'évolution des civilisations. La simplicité des règles et la sobriété du matériel ont fortement contribué à son essor.

Ce n'est pourtant qu'à la fin du siècle dernier que des fédérations de plusieurs pays se sont réunies pour constituer une fédération mondiale. Aujourd'hui, on compte plus de 80 pays affiliés. Parmi les plus fortes nations, figurent les pays de l'ex Union Soviétique suivis de près par les Pays-Bas. Les pays d'Afrique et la France jouent également un rôle important dans la compétition internationale, sans pour autant prétendre au titre suprême.

Des compétitions nationales et internationales sont régulièrement organisées. Un championnat du Monde tous les quatre ans vient couronner ces épreuves. Dans ces compétitions officielles, les parties durent souvent plus de quatre heures et se déroulent dans une extrême concentration.

Le Jeu de Dames se présente comme un jeu de réflexion qui associe le raisonnement et le calcul. Le raisonnement permet de réduire le champ d'investigation et d'orienter les recherches. Le calcul vient concrétiser les hypothèses que l'on a échafaudées.

Le jeu de Dames semble simple parce qu'il est constitué de pions homogènes qui se déplacent de manière uniforme. Derrière cette façade, se cachent certaines questions auxquelles il est bien difficile de répondre. Par exemple, comment déterminer quel est le meilleur coup à jouer dans une position donnée ? Ou encore, comment transformer la position de départ, parfaitement égale avec deux blocs de vingt pions de part et d'autre, en une situation gagnante ?

<http://damierlyonnais.free.fr>

Pour répondre à ces questions, ce livre s'articule en quatre parties complémentaires :

La première partie est consacrée à la découverte du jeu. Elle ne nécessite aucune connaissance préalable et elle est élaborée avec de très nombreux diagrammes d'illustration pour permettre une lecture aisée sans le support d'un damier. Les règles du jeu y sont tout d'abord présentées de manière formelle, puis détaillées en montrant de quelle manière on peut en tirer avantage. Le jeu prend ensuite tout son sens avec la description des quatre règles d'or qui guident la réflexion pendant les parties.

Dans la seconde partie, la maîtrise du jeu est abordée en présentant une méthode de raisonnement adoptable à chaque coup d'une partie. Nous verrons ainsi comment tirer profit des fautes adverses et de quelle manière organiser son jeu le plus efficacement possible.

La troisième partie est exclusivement récréative, avec une présentation de combinaisons classiques que l'on rencontre régulièrement en partie et une sélection des plus belles compositions conçues par les plus forts joueurs.

En dernière partie, la technique s'affine en décrivant les positions que l'on rencontre en pratique et en exposant la meilleure manière de les exploiter.

<http://damierlyonnais.free.fr>

1^{ère} partie :

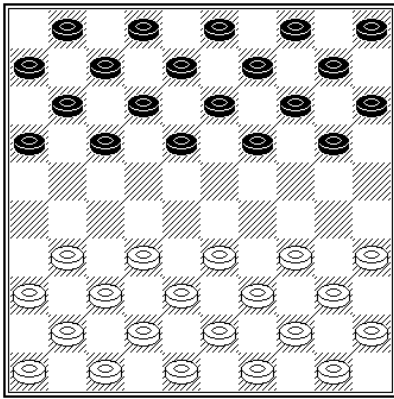
**Les éléments de base pour bien
conduire une partie**

<http://damierlyonnais.free.fr>

LES REGLES DU JEU

Les règles du jeu international sont en principe bien connues, mais il existe de nombreuses variétés de jeu, notamment celles se pratiquant sur un échiquier de 64 cases, et certains facteurs de confusion méritent d'être levés.

LE DAMIER



Le Jeu de Dames International se pratique sur un damier constitué de 100 cases alternativement claires et foncées, réparties en 10 lignes et 10 colonnes.

Le damier est orienté de manière à ce que la case en bas à gauche soit une case foncée.

La position de départ comprend 20 pions blancs et 20 pions noirs disposés sur les cases foncées selon le diagramme suivant.

Par convention, ce sont toujours les Blancs qui jouent en premier.

LE BUT DU JEU

Chaque joueur joue à tour de rôle

La partie est gagnée lorsque toutes les pièces adverses ont été capturées, ou bloquées, ou lorsqu'un joueur a abandonné.

En fin de partie, lorsque aucun joueur n'est capable de démontrer le gain, la partie est déclarée nulle.

<http://damierlyonnais.free.fr>

LE DEPLACEMENT DU PION

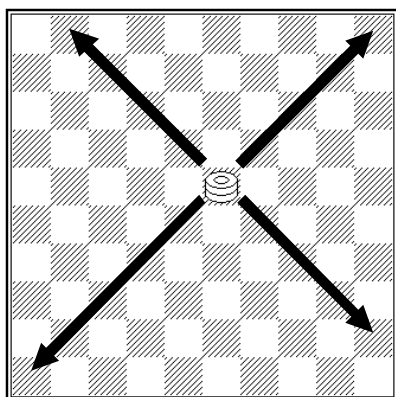
Le pion se déplace en diagonale, en avant seulement, et d'une case à la fois.

Un pion touché doit être joué. Lorsque l'on souhaite recentrer un pion sur sa case sans le jouer, on doit au préalable prévenir son adversaire par la formule consacrée "j'adoube".

LA PROMOTION DU PION EN DAME

Lorsqu'un pion parvient sur l'une des cases de la dernière rangée du camp adverse, celui-ci est couvert par l'adversaire d'un second pion de la même couleur et il devient "dame".

Le tour de jouer est alors à l'adversaire.

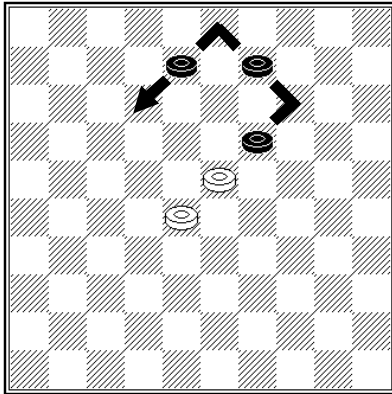


LE DEPLACEMENT DE LA DAME

La dame a la faculté de se déplacer en arrière et en avant, en ligne droite, sur toutes les case libres successives de la ou des diagonales qu'elle occupe.

<http://damierlyonnais.free.fr>

LA PRISE DU PION



Lorsqu'un pion se trouve en contact avec une pièce adverse - pion ou dame - et que la case suivante est libre, le pion vient occuper la case vide tandis que le pion adverse est ôté du jeu. L'opération se poursuit autant de fois que se produit la même situation.

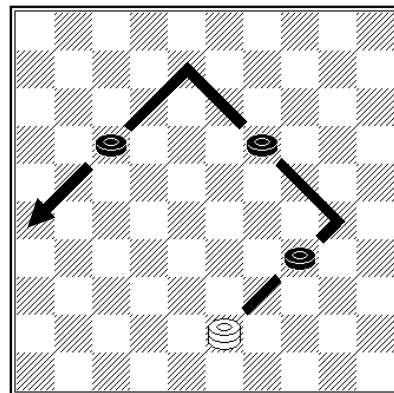
La prise de plusieurs pions est appelée rafle.

Les pions capturés ne sont enlevés du jeu qu'à la fin de la rafle

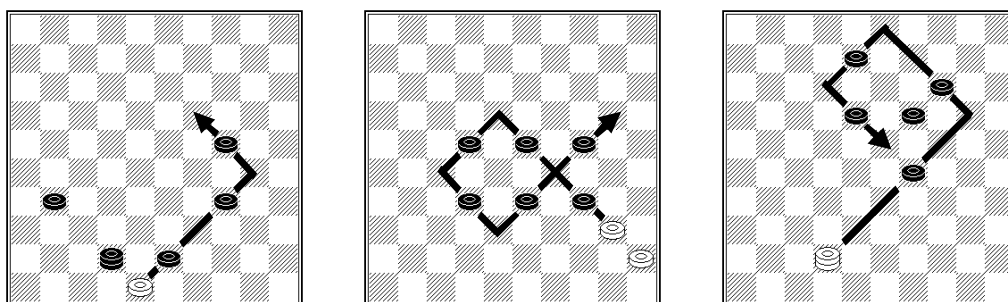
A noter que le pion ne devient pas dame au cours de la prise, bien qu'il ait accédé à la dernière rangée adverse.

LA PRISE DE LA DAME

Le mécanisme de prise de la dame est identique à celui du pion, avec en plus la faculté de prendre à distance et de s'arrêter plusieurs cases après la dernière pièce prise.



REGLES COMMUNES DE PRISES POUR PIONS ET DAMES



- ♦ La prise est obligatoire
- ♦ Dans le cas où un adversaire « distrait » oublie de prendre, deux solutions sont possibles :
 - ◇ Reprendre le dernier coup adverse joué et faire appliquer la règle
 - ◇ Laisser la situation en l'état et poursuivre la partie

Une ancienne règle dite de "soufflage" donnait une troisième alternative en permettant d'éliminer du jeu la pièce qui aurait dû effectuer la prise.

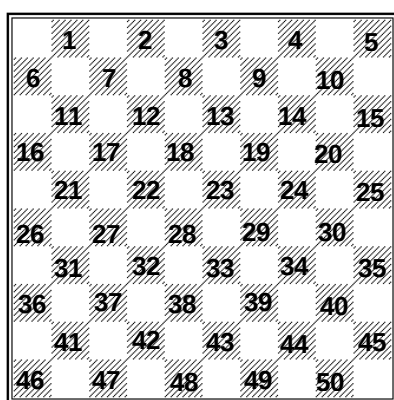
- ♦ La prise s'effectue en avant comme en arrière
- ♦ On doit toujours prendre du côté du plus grand nombre (diag.1). A nombre égal de pièces à prendre en cas de prise multiple, le joueur est libre de son choix.
- ♦ Il est possible de repasser plusieurs fois sur une case libre au cours de la prise (diag. 2).
- ♦ Il est interdit de repasser une deuxième fois sur un pion déjà pris (diag. 3)
- ♦ Les pièces ne doivent être enlevées du jeu qu'une fois la rafle effectuée et non au fur et à mesure des prises successives.

<http://damierlyonnais.free.fr>

LA NOTATION

La notation utilisée pour décrire les coups joués est extrêmement simple dans son principe.

Elle est en vigueur dans tous les ouvrages depuis la fin du 18^e siècle et porte le nom de son inventeur, MANOURY.



Toutes les cases actives sont numérotées de 1 à 50 et les pions portent le numéro des cases qu'ils occupent. Les déplacements sont décrits en indiquant le numéro de la case de départ suivi de celui de la case d'arrivée. Les numéros sont séparés par le signe (-) pour les déplacements simples et par le signe (x) pour les prises.

Les coups joués par les Noirs dans les variantes sont indiqués entre parenthèse.

Par exemple :

32-28 signifie que la pièce (pion ou dame) placée sur la case **32** se déplace sur la case **28**.

(18-23) signifie que la pièce noire placée sur la case 18 se déplace sur la case 23. Les parenthèses pour indiquer les coups des Noirs ne sont utilisées que dans les variantes.

32x23 signifie que la pièce placée sur la case 32 aboutit à la case 23 à la suite d'une prise. Les cases intermédiaires ne sont pas indiquées sauf cas exceptionnel.

Pour se familiariser avec la notation, il est recommandé dans un premier temps, de numéroté les cases du damier dans l'angle supérieur.

<http://damierlyonnais.free.fr>

VOCABULAIRE ET SIGNES CONVENTIONNELS

Avoir le trait : devoir jouer.

Trait aux Blancs : aux Blancs de jouer.

Pièce : désigne un pion ou une dame.

Pionnage : Echange de pièces aboutissant à l'égalité numérique.

Gambit : sacrifice provisoire d'une ou plusieurs pièces.

a.l. : abréviation de ad libitum signifiant « au choix ».

! : pour qualifier un coup fort.

? : pour qualifier un coup faible.

+ : pour indiquer que la position est gagnante.

= : pour indiquer que la position est nulle.

B+ : partie gagnée par les Blancs.

N+ : partie gagnée par les Noirs.

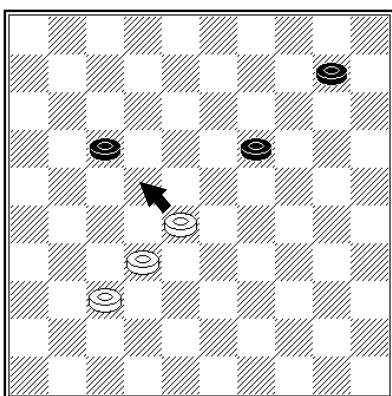
LES PARTICULARITES DES REGLES

Le jeu de Dames ne ressemble à aucun autre jeu. Le déplacement des pions en diagonale et les règles relatives aux prises lui sont propres.

Dans ce chapitre, nous allons mettre en évidence les règles qui caractérisent le jeu de Dames International et examiner comment en tirer le meilleur parti.

<http://damierlyonnais.free.fr>

LA PRISE OBLIGATOIRE

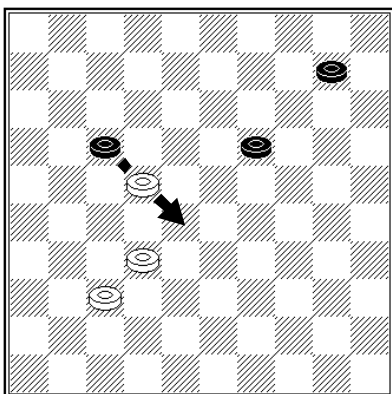


La prise est un élément fondamental qui permet de dynamiser le jeu à 3 niveaux :

Tout d'abord, grâce à la prise successive de plusieurs pions adverses, un pion a la faculté de traverser en une seule traite tout le damier.

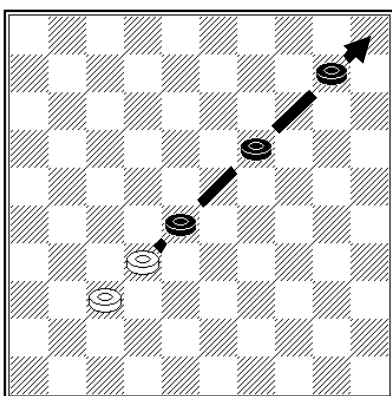
Ensuite, il est permis d'anticiper, puis de jouer plusieurs coups successivement sans que l'adversaire ait la moindre initiative.

Enfin, d'un point de vue stratégique, c'est le moyen d'imposer son jeu en délogeant les pions adverses gênants et en s'appropriant les bonnes cases.



Dans le premier diagramme, on se rend compte que les Blancs ont le choix de leurs mouvements. La décision d'offrir un pion est délibérée et anticipe les deux diagrammes suivants.

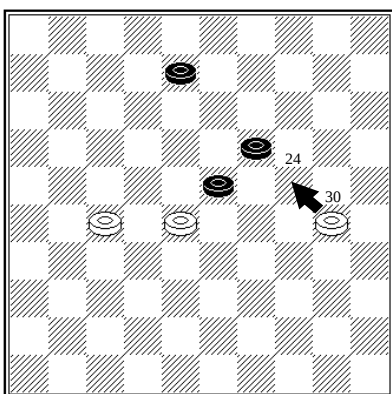
Dans le second diagramme, les Noirs sont forcés de capturer le pion offert. Ils n'ont pas d'autre alternative.



Dans le troisième diagramme, les Blancs capturent comme prévu les 3 pions noirs et se retrouvent à dame.

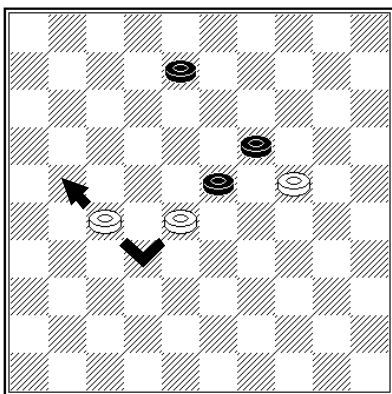
L'application de cette règle est tout particulièrement développée en début de deuxième et troisième partie.

LA PRISE MAJORITAIRE

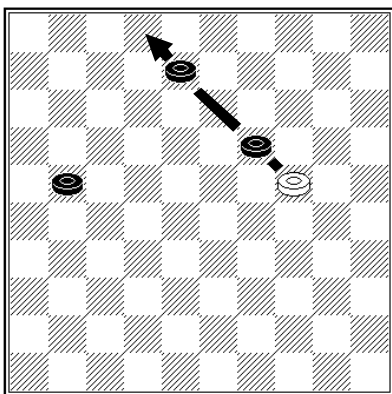


Il s'agit d'une règle bien particulière dans laquelle on est obligé de prendre du côté du plus grand nombre sans tenir compte de la qualité des pièces (pions ou dames).

Dans l'exemple du premier diagramme, le trait est aux Blancs. Les Noirs viennent d'attaquer 2 pions. Les Blancs réagissent alors en se « collant » par 30-24.

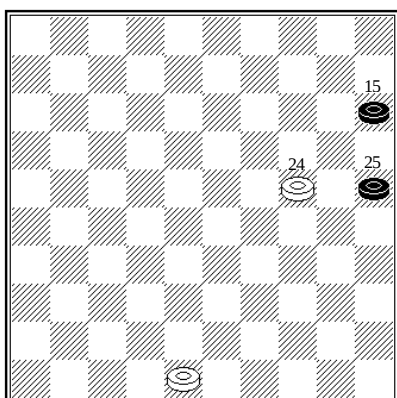


Dans le second diagramme, on remarque que tous les pions blancs sont en prise, mais l'application de la règle oblige les Noirs à prendre 2 pions et non un seul.



Dans le troisième diagramme, le pion blanc restant effectue la prise de 2 pions.

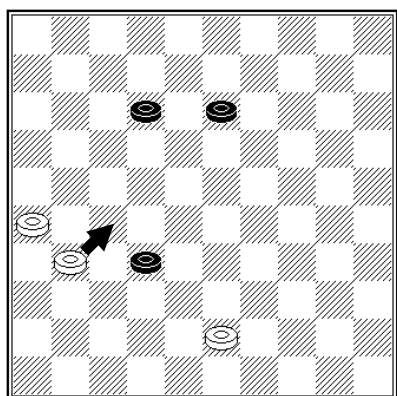
LA PRISE EN ARRIERE



Le fait que la prise en arrière soit possible, modifie considérablement la manière de jouer. Les 3 exemples suivants sont complètement différents et montrent chacun l'intérêt de la prise en arrière.

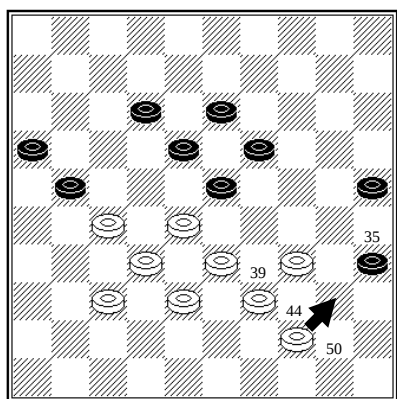
Dans le premier diagramme, on remarque l'importance du pion blanc 24 qui tient en respect les 2 pions noirs.

Sans la prise en arrière, le pion noir 25 glisserait à dame.



La possibilité de prendre en arrière est l'une des raisons pour lesquelles il est plus correct d'occuper le centre plutôt que les côtés du damier. Nous aurons l'occasion de revenir de nombreuses fois sur cet aspect du jeu.

Dans ce second diagramme, Les Blancs utilisent la prise en arrière pour réaliser une combinaison et rafler les 3 pions noirs.

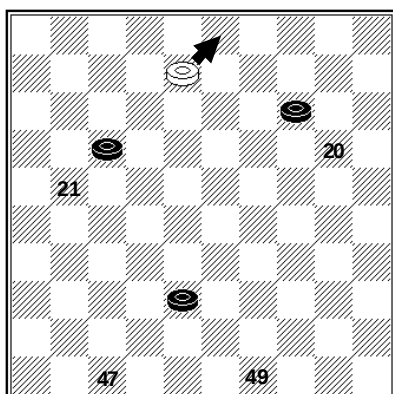


Dans ce dernier exemple, les Blancs échangent en arrière leur pion 44 contre le pion noir 35. Le pion blanc 39 se retrouve alors sur la case 50, avec ensuite la possibilité de remonter librement sur le côté droit du damier.

On voit ainsi que les échanges en arrière représentent un moyen de retrouver de l'espace lorsque l'on est bloqué.

<http://damierlyonnais.free.fr>

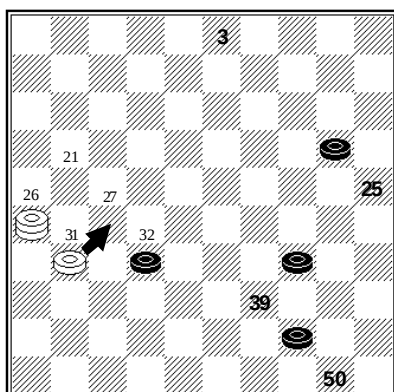
LA PUISSANCE DE LA DAME



On a coutume de considérer que la dame vaut entre 2 et 3 pions

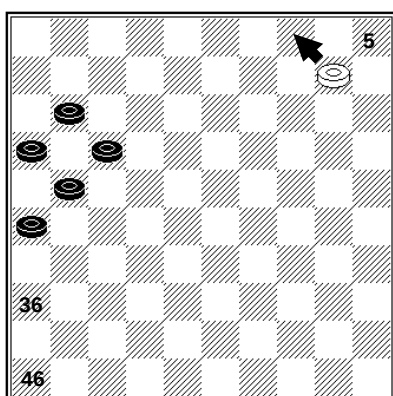
Le rayon d'action de la dame est très important. Elle a la faculté d'attaquer les pions à distance

Dans le premier diagramme, les Blancs font dame à 3 et les Noirs n'ont aucune solution pour empêcher la prise de 2 pions, soit par 3x20x47, soit par 3x21x49



Dans le second diagramme, les Noirs ont une supériorité numérique et sont presque parvenus à dame. Malgré cela, les Blancs peuvent gagner en capturant tous les pions adverses par 31-27 (32x21) 26x50.

Pour prendre les quatre pions noirs, la dame blanche passe successivement par les cases 26-3-25-39 et 50.



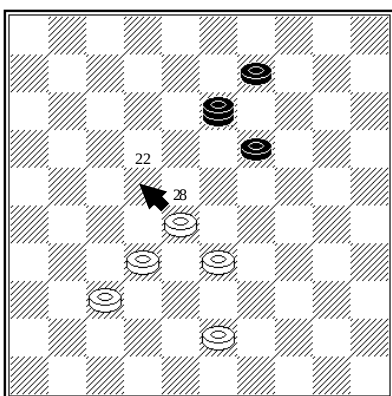
En damant à 4, la dame blanche contrôle toute la diagonale 4-36.

Les Noirs n'ont aucune solution pour passer à dame.

Après par exemple (17-22) 4x36 (21-27) 36x6 (26-31), la dame blanche joue 6-28 et prend le contrôle de la grande diagonale 5-46.

<http://damierlyonnais.free.fr>

LA PRISE UNITAIRE



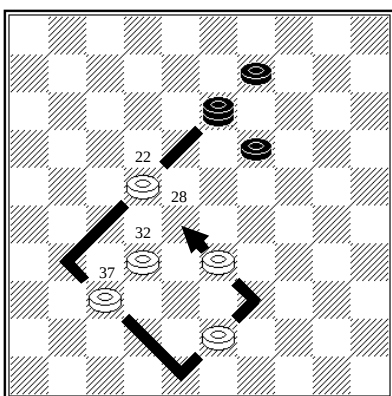
La règle relative aux prises précise les 2 points suivants:

Il est interdit de repasser sur un pion déjà pris

Les pièces ne doivent être ôtées du damier qu'une fois la rafle effectuée.

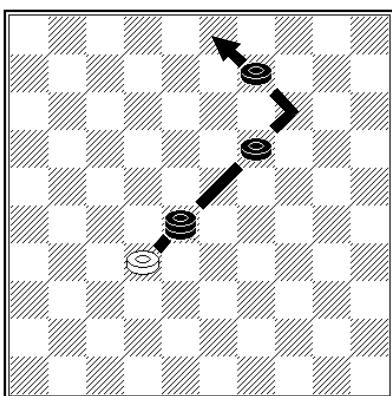
L'application de cette règle conduit au mécanisme étrange suivant:

Dans le premier diagramme les Blancs se mettent en prise en jouant 28-22.



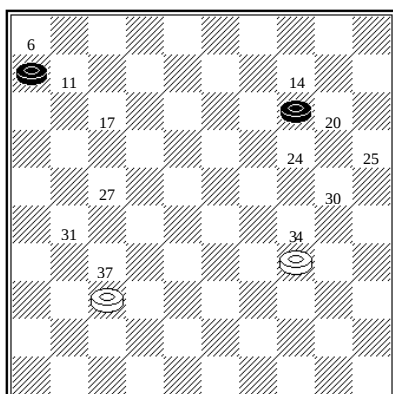
Dans le second diagramme, la dame noire est bien évidemment forcée de prendre du côté du plus grand nombre, soit ici 4 pions. De plus, elle est obligée de s'arrêter sur la case 28 puisque le pion 22 a déjà été pris une première fois.

Comme les pièces ne sont enlevées du jeu qu'à la fin de la rafle, on distingue clairement que le pion 37 fait écran à la prise du pion 32.



On aboutit ainsi à la position surprenante du 3^e diagramme où le pion blanc, resté « en l'air », capture la dame noire et les deux autres pions.

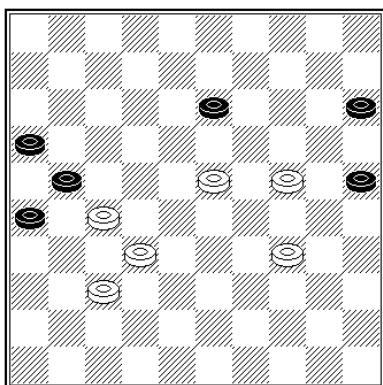
LE BLOCAGE DES PIONS



Le sens du jeu est avant tout de bloquer les pions adverses.

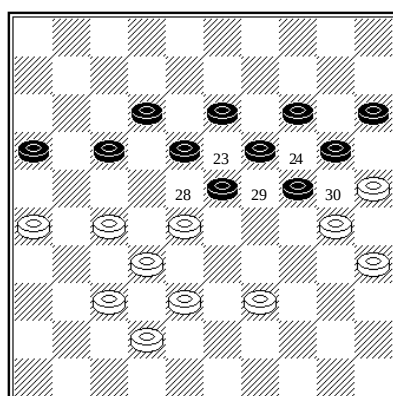
On peut y parvenir à l'extrême fin de partie comme le montre le premier diagramme.

En supposant que le trait est aux Noirs, ceux-ci se retrouvent bloqués après (6-11) 37-31 (11-17) 31-27 (14-20) 34-30 (20-25) 30-24



Le blocage des pions est également possible en fin de milieu de partie comme le montre par exemple ce 2^e diagramme.

Il est clair que la position centrale des Blancs est bien supérieure à celle des Noirs. Les pions sur les côtés sont isolés et ne jouent aucun rôle.

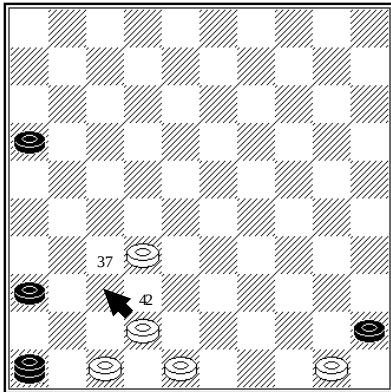


Dans ce troisième diagramme, les Noirs sont encore bloqués, mais cette fois, les Blancs utilisent à la fois le blocage direct et les combinaisons.

Ainsi, après (24-29) suit 30-24 et après (23-29) suit 28-23 etc.

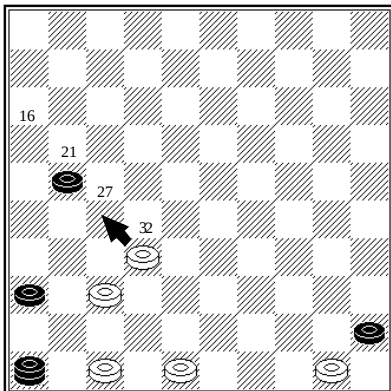
<http://damierlyonnais.free.fr>

L'ENFERME



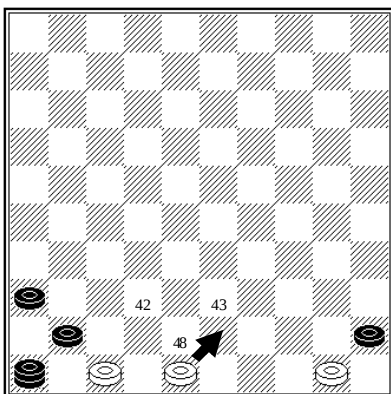
Il est possible de remporter une partie en enfermant toutes les pièces adverses.

Dans l'exemple suivant, les Blancs commencent par bloquer la dame noire par 42-37.



Les Noirs jouent ensuite le seul coup jouable (16-21) et se retrouvent dans la position du 2^e diagramme.

Les Blancs enferment alors la dame noire par 32-27 [exploitation de la règle de la prise majoritaire].



On obtient ainsi la position du 3^e diagramme dans laquelle les Blancs gagnent en jouant le pion 48 à 42 ou à 43. Les Noirs doivent alors abandonner parce qu'ils ont le trait et qu'ils n'ont aucun coup à jouer.

<http://damierlyonnais.free.fr>

APPLICATIONS

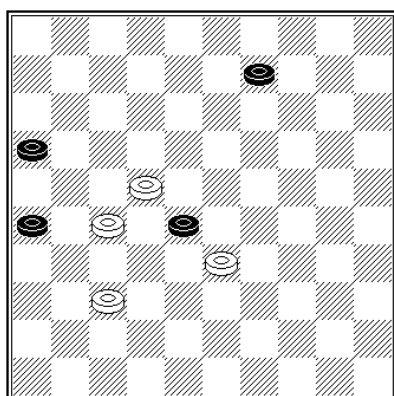
Voici à présent une série de diagrammes reprenant les thèmes que nous venons d'examiner.

Dans chaque position, ce sont les Blancs qui jouent et obtiennent de manière forcée, soit l'avantage d'un pion, soit une dame, soit un gain complet.

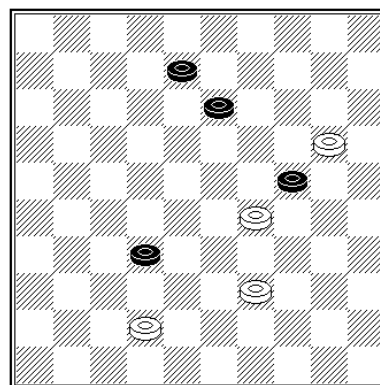
Les solutions de chaque problème sont uniques et sont indiquées en bas de page.

<http://damierlyonnais.free.fr>

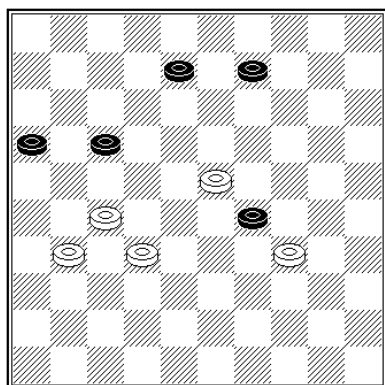
Les Blancs jouent et gagnent en 2 coups



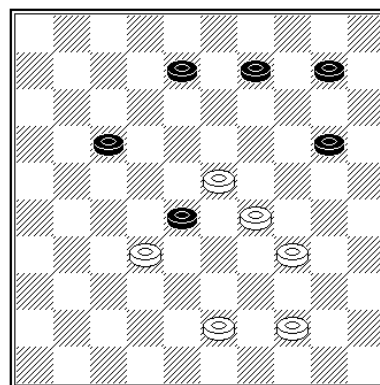
D1



D2



D3



D4

Diag. 1 : 27-21 (16x18) [*prise majoritaire de 2 pions*] 33x4 +

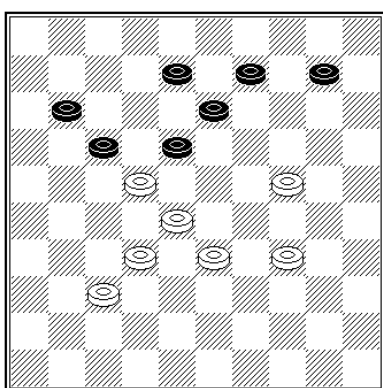
Diag. 2 : 42-38 (32x23) [*prise majoritaire de 3 pions*] 20x9 +

Diag. 3 : 27-21 (17x19) [*prise majoritaire de 4 pions*] 34x12 +

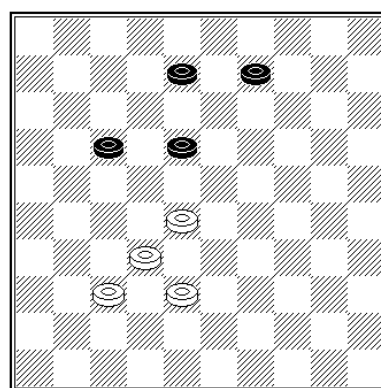
Diag. 4 : 29-24 (20x27) [*prise majoritaire de 5 pions*] 23x5 +

<http://damierlyonnais.free.fr>

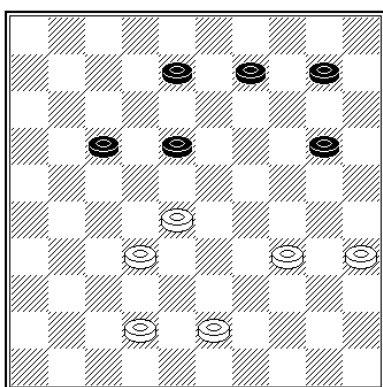
Les Blancs jouent et gagnent en 2 coups



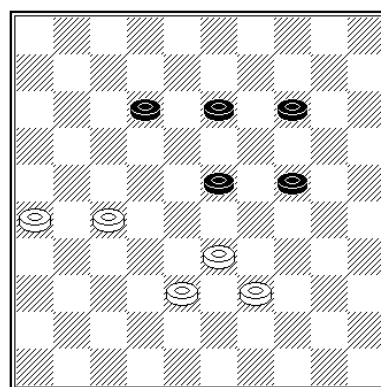
D1



D2



D3



D4

Diag. 1 : 28-23 (17x28) [*prise majoritaire de 5 pions*] 32x5 +

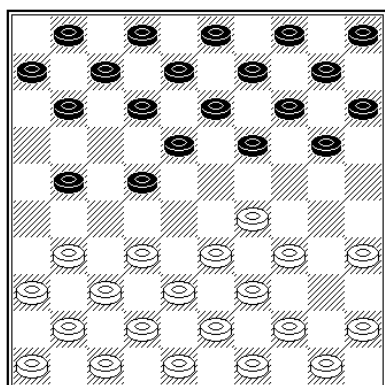
Diag. 2 : 28-22 (17x28) ou (18x27) au choix 32x14 +

Diag. 3 : 28-22 (17x30) [*prise majoritaire de 5 pions*] 35x2 +

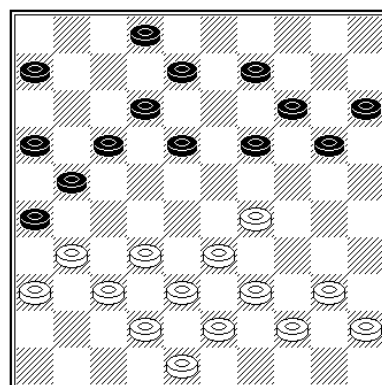
Diag. 4 : 33-29 (23x21) [*prise majoritaire de 4 pions*] 26x10 +

<http://damierlyonnais.free.fr>

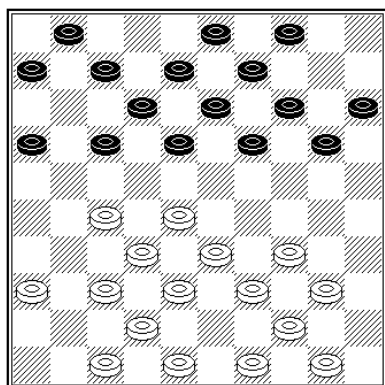
Les Blancs jouent et gagnent 1 pion ou font Dame en 2 coups



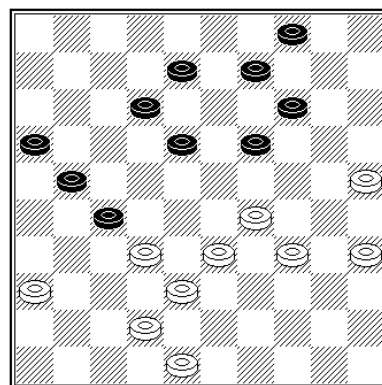
D1



D2



D3



D4

Diag. 1 : 31-27 (22x31) 36x16 +1p.

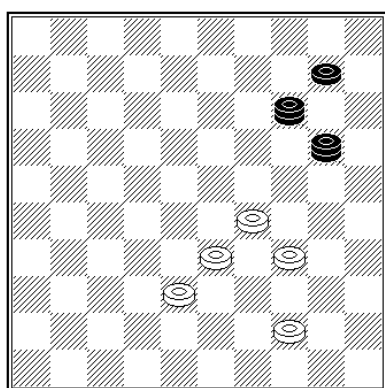
Diag. 2 : 29-23 (18x29) ou (19x28) 33x4 Dame

Diag. 3 : 28-23 (18x29) 34x23 (19x28) 33x2 Dame

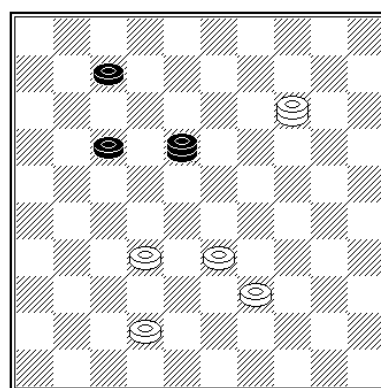
Diag. 4 : 29-24 (19x37) 42x2 Dame

<http://damierlyonnais.free.fr>

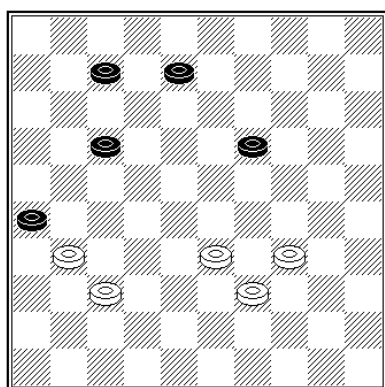
Les Blancs jouent et gagnent en 2 coups



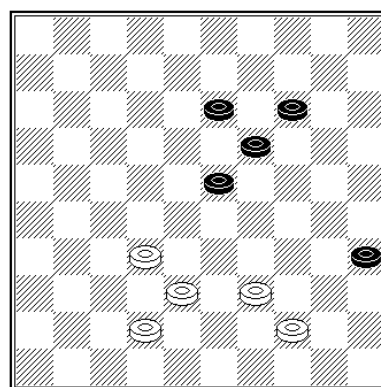
D1



D2



D3



D4

Diag. 1 : 29-23 (14x29) [prise majoritaire de 4 pièces 14x32x49x40x29 et unitaire car le pion 23 n'est pris qu'une fois] 33x4 +

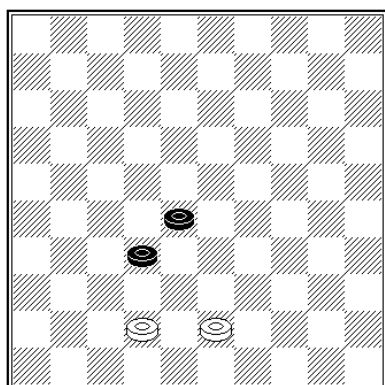
Diag. 2 : 14-23 (18x28) [prise majoritaire de 4 pions 18x34x48x37x28 et unitaire car la dame 23 n'est prise qu'une fois] 33x2 +

Diag. 3 : 37-32 (26x28) 33x24 +

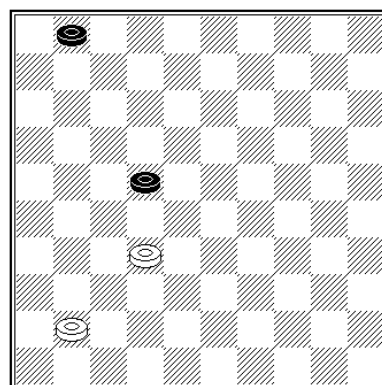
Diag. 4 : 44-40 (35x33) 38x20 +

<http://damierlyonnais.free.fr>

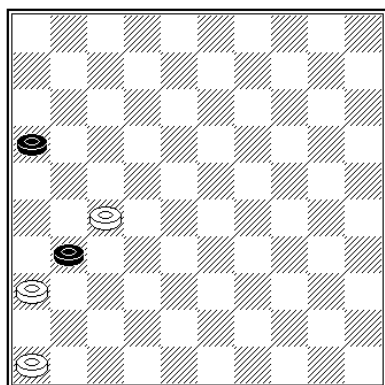
Les Blancs jouent et gagnent



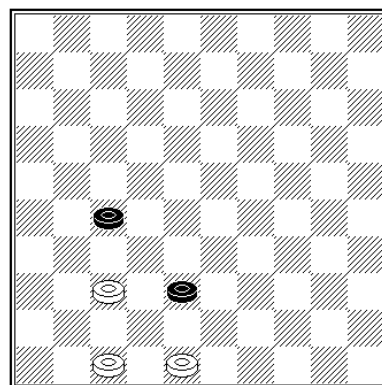
D1



D2



D3



D4

Diag. 1 : 43-39 (32-37) 42x31 (28-32) 39-33 +

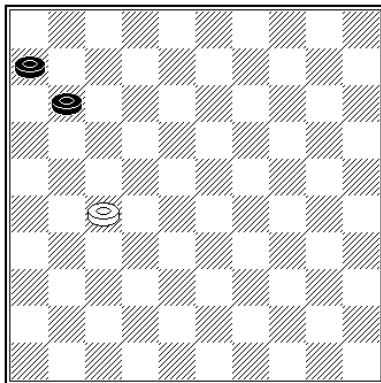
Diag. 2 : 41-36 (1-7) 32-27 (22x31) 36x27 +

Diag. 3 : 27-21 (16x27) 46-41 +

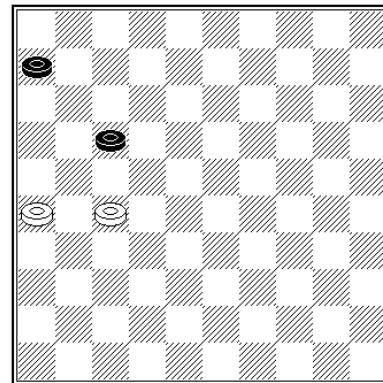
Diag. 4 : 47-41 (38-42) 41-36 (42x31) 48-42 +

<http://damierlyonnais.free.fr>

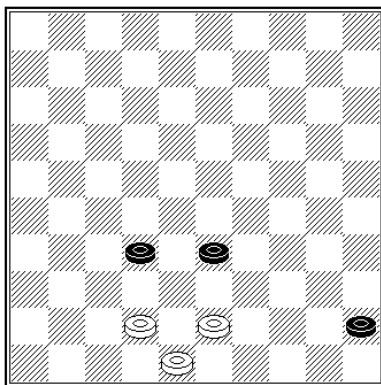
Les Blancs jouent et gagnent



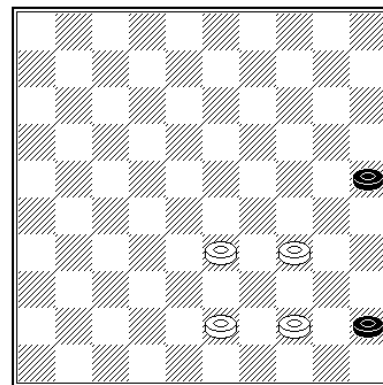
D1



D2



D3



D4

Diag. 1 : 27-21 (11-16) 21-17 (6-11) 17x6 (16-21) 6-1 (21-27) 1-23+

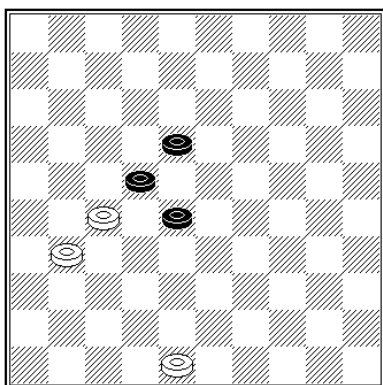
Diag. 2 : 27-21 (17-22) 21-17 (22x11) 26-21 etc. gain comme diag. 1

Diag. 3 : 43-39 (33x44) 42-38 (32x43) 48x50 gain par enfermé

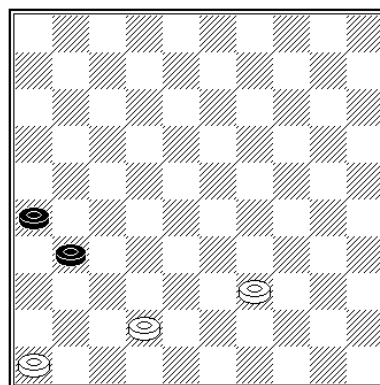
Diag. 4 : 44-40 (45-50) 34-30 (25x45) [*prise majoritaire*] 43-39 (50-44) 39x50 gain par enfermé

<http://damierlyonnais.free.fr>

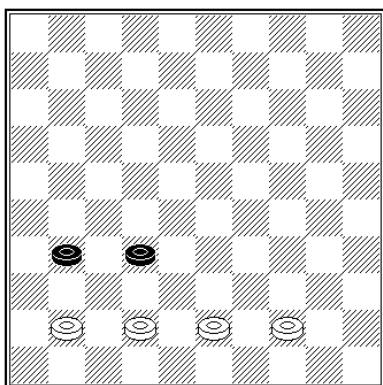
Les Blancs jouent et gagnent



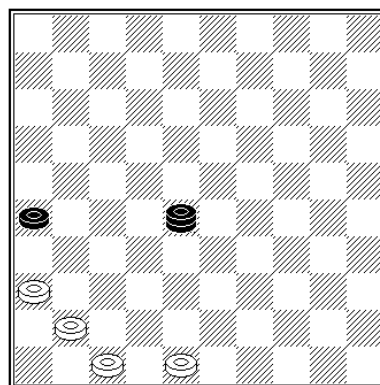
D1



D2



D3



D4

Diag. 1 : 48-43 (28-33) 43-38 (33x42) 31-26 (22x31) 26x48 (18-23) 48-43 (23-28) 43-38 +
(composition de R.C. KELLER)

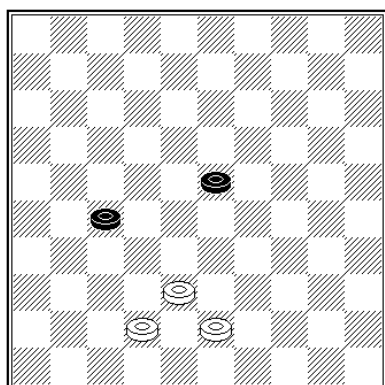
Diag. 2 : 42-38 (31-37) 39-33 (26-31) 33-28 (31-36) 28-22 (36-41) 38-32 (37x17) 46x37 +
(composition de H.J. A Van GELDER)

Diag. 3 : 43-39 (31-36) 42-38 (32x34) [*prise majoritaire*] 41-37 gain par double opposition
(composition de FERAUD)

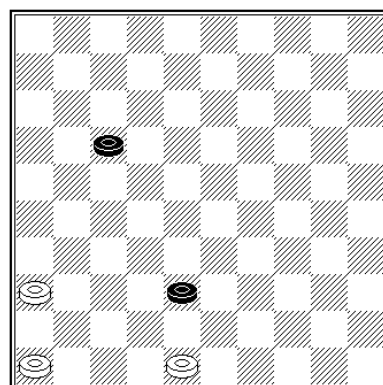
Diag. 4 : 41-37 (28x46) [*sur (28x41) 36-31 (26x37) 47x36 B+*] 36-31 (26x37) 47-41 (37-42)
48x37 gain par enfermé

<http://damierlyonnais.free.fr>

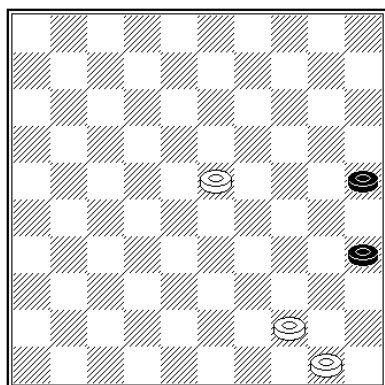
Les Blancs jouent et gagnent



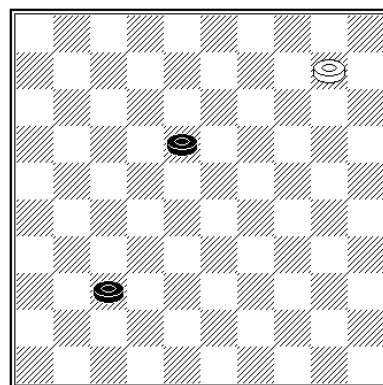
D1



D2



D3



D4

Diag. 1 : 38-33 (27-32) 43-39 (32-38) 42-37 (38x29) 37-32 (29-34) 39x30 (23-29) 32-28 +

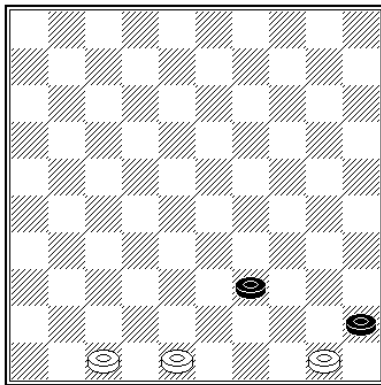
Diag. 2 : 36-31 (17-22) 31-27 (22x31) 46-41 (31-36) 41-37 (38-42) 37-31 (36x27) 48x37 +
(composition de I. WEISS)

Diag. 3 : 23-18 (25-30) 18-12 (30-34) 44-40 (34x45) 12-7 (35-40) 7-1 (40-44) 50x39 (45-50) 1-6
(50x...) 6x50 + (composition de I. WEISS)

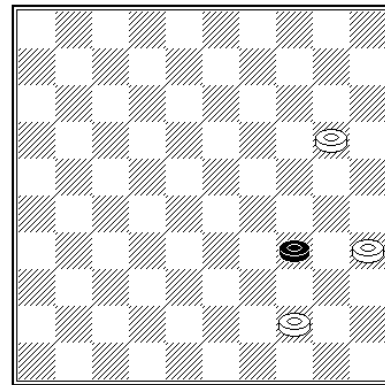
Diag. 4 : 10-4 (18-23) 4-10 (23-29) 10x46 (29-33) 46-32 (33-39) 32-49 +

<http://damierlyonnais.free.fr>

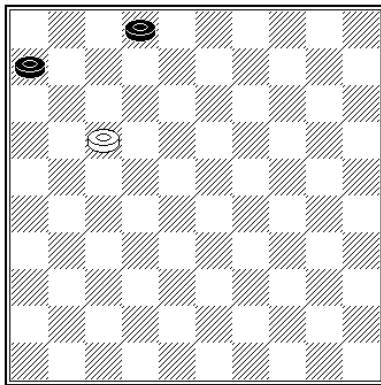
Les Blancs jouent et gagnent



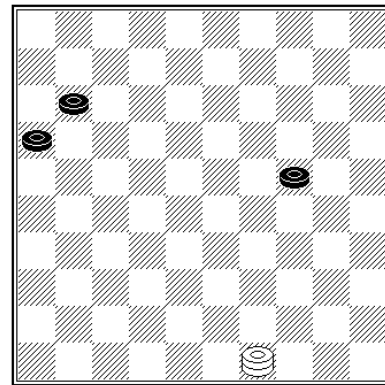
D1



D2



D3



D4

Diag. 1 : 48-42 (39-44) [*sur 39-43 suit 42-38 (43x32) 47-42 +*] 50x39 (45-50) 42-38 (50x42) 47x38 (composition de J. SCHEIJEN)

Diag. 2 : 20-15 (34-40) 44-39 (40-45) 35-30 (45-50) 30-24 (50x20) 15x24 + (composition de R. A. HOOGLAND)

Diag. 3 : 17-12 (6-11) 12-7 (11-17) 7-1 (17-22) 1-6 (22-27) 6-28 gain en restant sur la grande diagonale 5-46

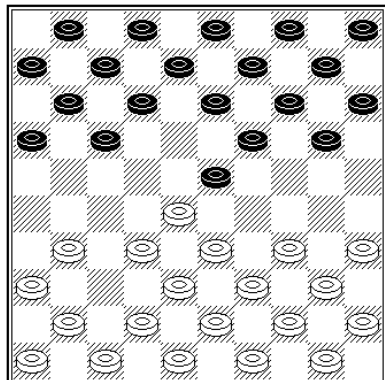
Diag. 4 : 49-35 (24-29) 35-40 (29-33) 40-1 (11-17) 1-6 (17-21) 6x50 (21-27) 50-28 + (composition de G. MANTEL)

<http://damierlyonnais.free.fr>

En début de partie

1. 32-28 18-23

2. 37-32?



les Noirs gagnent 2 pions :

2... 23-29

3. 33x24 20x29

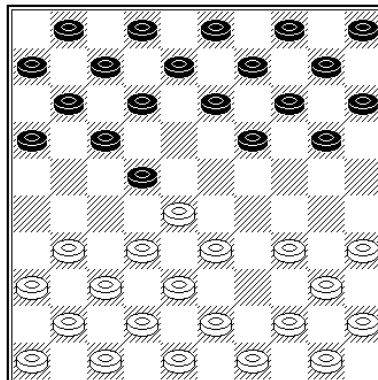
4. 34x23 17-22

5. 28x17 19x26

* * * * *

1. 33-28 18-22

2. 39-33?



les Noirs gagnent 2 pions :

2... 22-27

3. 32x21 16x27

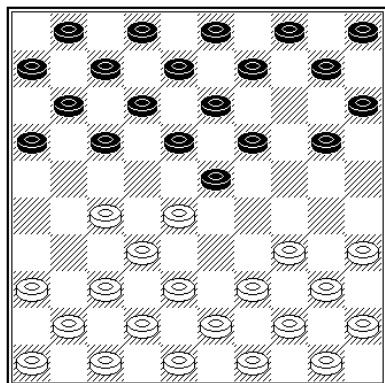
4. 31x22 19-23

5. 28x19 17x30

* * * * *

1. 31-27 19-23

2. 33-28 14-19?



les Blancs gagnent 2 pions :

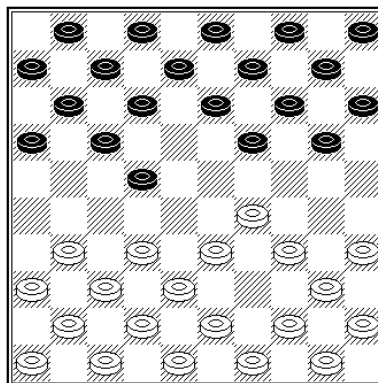
3. 28-22 17x28

4. 34-29 23x34

5. 32x25

1. 33-29 18-22

2. 39-33?



les Noirs gagnent 2 pions :

2... 22-27

3. 32x21 16x27

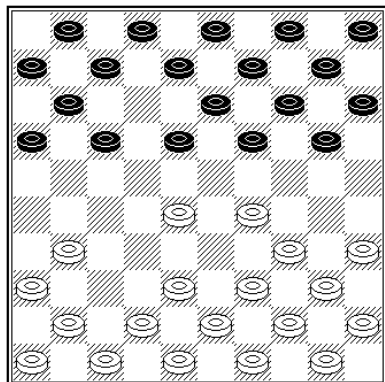
4. 31x22 17x30

<http://damierlyonnais.free.fr>

En début de partie

1. 32-28 18-23
3. 37x28 12-18?

2. 33-29 23x32



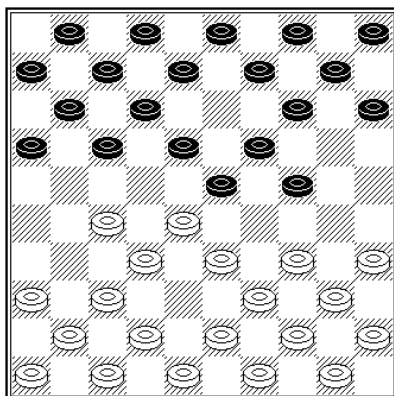
les Blancs gagnent 2 pions :

4. 28-23 19x28 5. 29-24 20x29
6. 34x21 16x27 7. 31x33

* * * * *

1. 32-28 18-23
3. 31-27 13-18 ?

2. 38-32 20-24

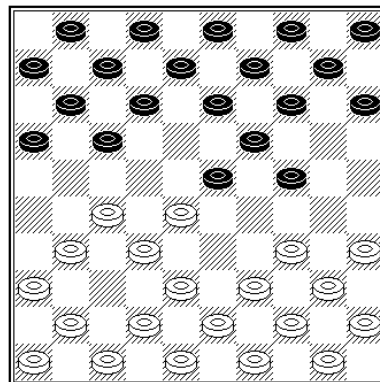


les Blancs gagnent 1 pion :

4. 34-29 23x34 5. 40x20 15x24
6. 35-30 24x35 7. 28-22 17x28
8. 33x24

1. 33-28 18-23
3. 37-31?

2. 31-27 20-24



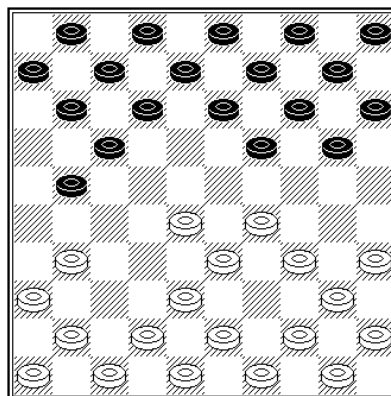
les Noirs gagnent 2 pions :

3. . 23-29 4. 34x23 17-22
5. 27x18 13x33 6. 38x20 19x26

* * * * *

1. 32-28 18-23
3. 37x28 16-21

2. 33-29 23x32
4. 39-33?



les Noirs gagnent 2 pions :

4... 21-27 5. 31x22 19-23
6. 29x18 12x32 7. 38x27 17x30
8. 35x24 20x29

<http://damierlyonnais.free.fr>

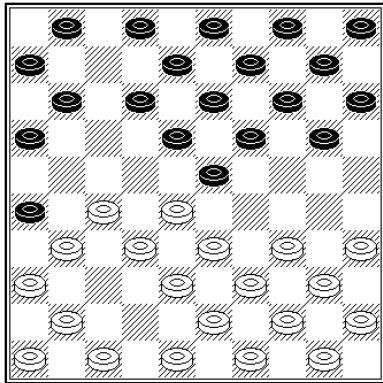
En début de partie

1. 32-28 18-23
3. 31-27 7-12
5. 42-38 21-26?

2. 38-32 12-18
4. 37-31 17-21

1. 34-30 20-25
3. 33-28 17-21

2. 40-34 15-20
4. 39-33?

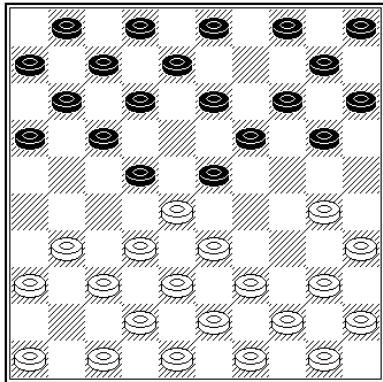


les Blancs gagnent 1 pion :

6. 33-29 26x37 7. 27-22 18x27
8. 29x7 1x12 9. 32x21 16x27
10. 41x21 11-16 11. 38-33 16x27
12. 28-23 19x28 13. 33x31

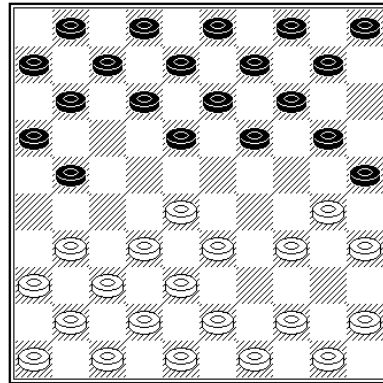
* * * * *

1. 32-28 18-22 2. 37-32 13-18
3. 41-37 9-13 4. 34-30 18-23 ?



les Blancs gagnent 3 pions :

5. 30-24 19x30 6. 35x24 20x29
7. 33x24 22x33 8. 38x20 4-9
9. a.l. 10-14

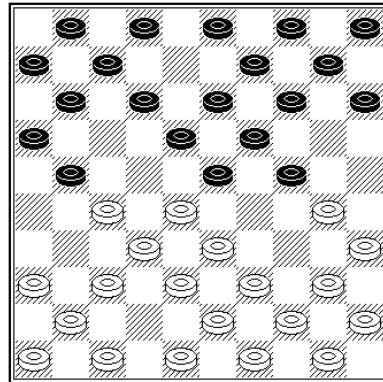


les Noirs gagnent 1 pion :

4. . 21-27 5. 31x22 18x27
6. 32x21 16x27 et les Blancs ne peuvent éviter (27-32) 38x27 (19-24) 30x19 (14x21).

* * * * *

1. 32-28 18-23 2. 38-32 12-18
3. 31-27 20-24 4. 34-30 8-12
5. 42-38 17-21?



les Blancs gagnent 1 pion :

6. 27-22 18x27 7. 33-29 24x31
8. 30-24 27x38 9. 43x32 19x30
10. 28x37 etc.

<http://damierlyonnais.free.fr>

LES 4 REGLES D'OR POUR BIEN CONDUIRE UNE PARTIE

Tout l'art du jeu consiste à :

- occuper le plus grand territoire possible
- priver de liberté de mouvement le camp adverse
- favoriser le développement de ses propres pions

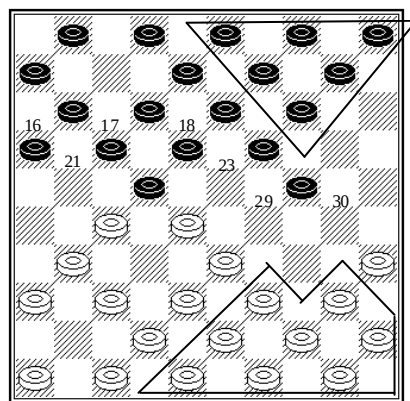
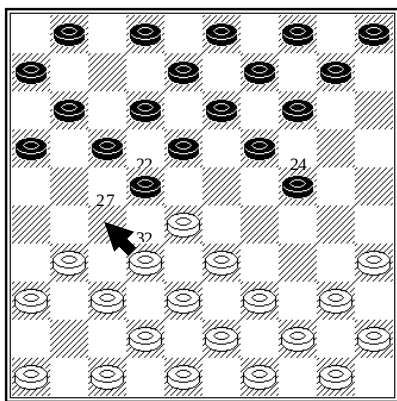
Les 4 règles suivantes montrent comment appliquer avec succès ces principes :

REGLE 1 : ENCHAINER

D'une manière générale, on peut considérer que le joueur qui enchaîne a l'avantage. En tout cas la démonstration du contraire nécessite une certaine maîtrise de la technique et une bonne capacité de calcul.

1^{er} type d'enchaînement : Les tenailles

C'est de loin l'enchaînement le plus redoutable. Il peut se présenter dès le début de partie. On obtient alors ce genre de position :



<http://damierlyonnais.free.fr>

Dans la position du premier diagramme, on note la présence simultanée des pions 22 et 24 chez les Noirs. Les Blancs enchaînent le pion 22 en jouant 32-27 et paralysent ainsi presque tous les pions adverses.

Comme on le voit dans la position du deuxième diagramme, il ne reste plus que 6 pions noirs qui peuvent jouer. Il s'agit des pions 3-4-5-9-10-14.

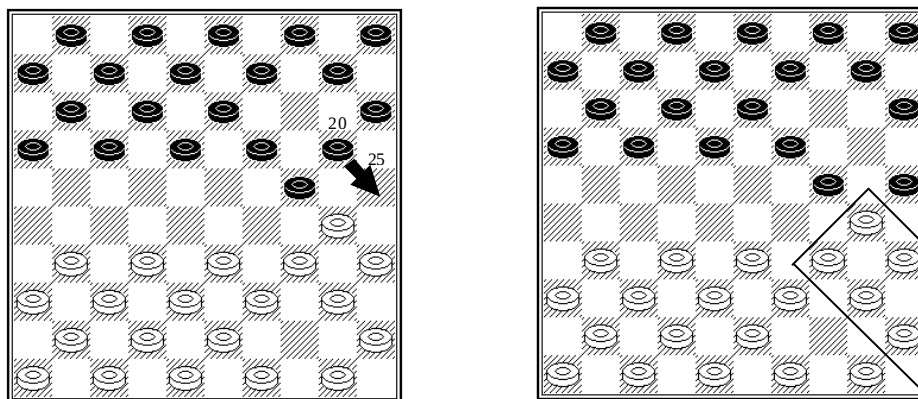
On remarque alors que :

- (16-21) perd un pion
- (17-21) perd deux pions
- (18-23) perd deux pions
- (19-23) perd deux pions
- (24-30) ou (24-29) perd un pion

De leur côté, les Blancs disposent d'un nombre important de coups jouables pour maintenir cette situation en l'état.

2^e type d'enchaînement : L'enchaînement latéral droit

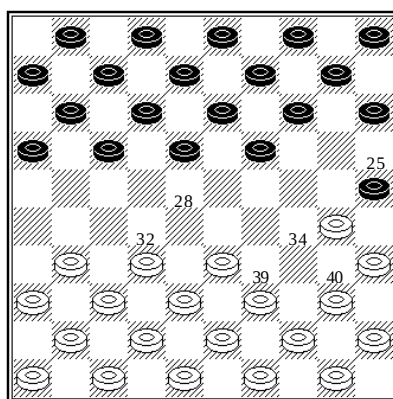
Cet enchaînement se présente très fréquemment dans le développement de l'aile droite. On obtient alors ce genre de position :



Dans le premier diagramme, les Noirs enchaînent l'aile droite des Blancs par (20-25). Les Blancs se retrouvent alors immobilisés sur cette aile et doivent chercher des solutions au centre et sur leur aile gauche.

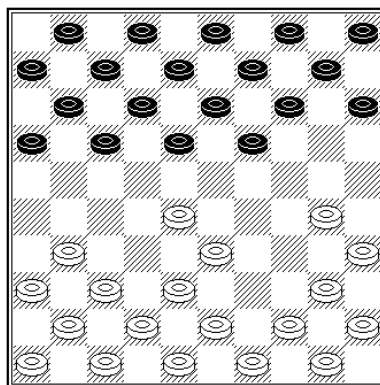
REGLE 2 : ECHANGER

Le rôle des échanges est primordial au jeu de dames pour prendre possession d'un territoire et se ménager de l'espace pour mettre en jeu des pions situés à l'arrière du damier. L'exemple suivant l'illustre parfaitement :



C'est aux Blancs de jouer. Si ceux-ci ferment le jeu par 40-34 ou par 39-34, ils se retrouvent enchaînés avec une faible liberté de mouvement.

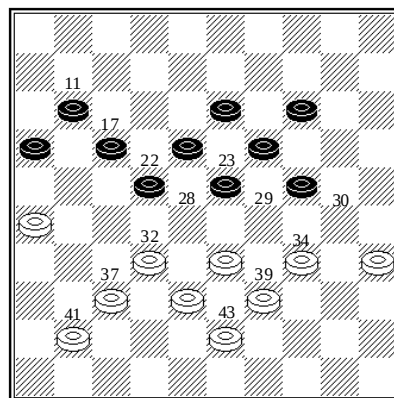
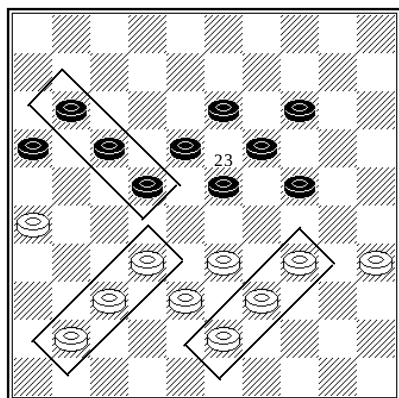
En acceptant l'échange du pion 25, en jouant par exemple 32-28 (25x34) 39x30, la position devient la suivante :



On constate que les Blancs sont libres de jouer sur leur aile droite comme ils l'entendent et qu'ils ont profité du temps de repos, sur l'attaque des Noirs, pour prendre possession du centre.

Les échanges sont rendus possibles par les **formations de pionnage**. Il s'agit en général de formations de 3 pions. Examinons le diagramme suivant :

<http://damierlyonnais.free.fr>



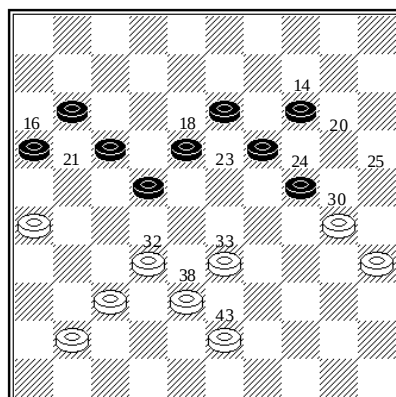
Les Blancs peuvent échanger le pion central 23 grâce aux formations 32-37-41 et 34-39-43. On observe que les Noirs ont une seule formation de pionnage 11-17-22.

Avec le trait aux Blancs, le jeu se déroule de la manière suivante :

1. 34-29 23x34

2. 39x30

On obtient alors la position suivante :



Grâce à ce simple échange, la position des Blancs s'est bien améliorée. Les Noirs n'ont pour leur part aucune possibilité d'échange. Leurs coups sont limités :

Ainsi (18-23) est impossible en raison de la formation 32-33-38-43 qui permet de jouer 32-28 (23x32) 38x24.

<http://damierlyonnais.free.fr>

(14-20) est également interdit pour des raisons analogues par 30-25 (18-23) 25x14 (19x10) 32-28 ! (23x32) 38x9

Il reste donc aux Noirs la suite :

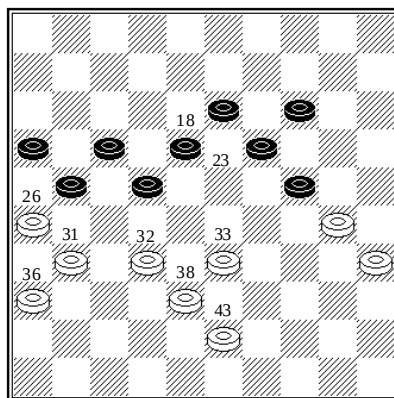
2... 16-21

3. 41-36

Les Blancs se départissent provisoirement de leur formation de pionnage en menaçant de la combinaison 33-28 (22x31) 36x7. Ce qui force pratiquement :

3... 11-16

4. 37-31



Les Blancs ont reformé deux nouvelles formations de pionnage, à savoir la formation 26-31-36 qui permet d'échanger le pion 22 et la formation 32-33-38-43 qui interdit le retour des Noirs au centre par (18-23) et prépare l'échange du pion 21 par 32-27.

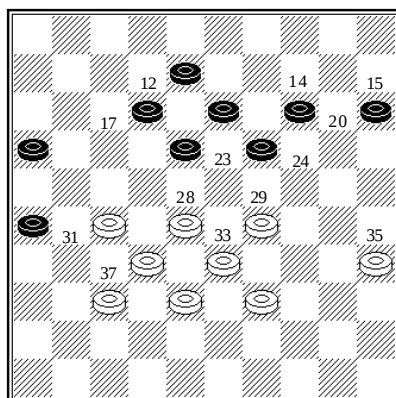
Les formations de pionnage procurent le moyen d'occuper de l'espace et de réduire les coups adverses jouables.

<http://damierlyonnais.free.fr>

REGLE 3 : S'IMPOSER AU CENTRE

L'occupation du plus grand espace de jeu est un autre élément fondamental au Jeu de Dames. En effet, plus l'occupation territoriale est importante, plus il y a d'espace pour jouer ses propres pions et plus les coups adverses jouables sont restreints.

L'occupation du terrain et les formations de pionnage sont les deux principaux fondements pour obtenir de bonnes positions.



L'exemple suivant est très instructif :

Les Blancs occupent fortement le centre avec de nombreuses formations de pionnage. Ainsi les Blancs peuvent réaliser les échanges suivants :

- 37-31 qui élimine le pion 26 et redonne du champ sur l'aile gauche.
- 28-23 avec reprise à 22 ou à 23
- 29-24 qui permet d'investir la 6^e rangée.

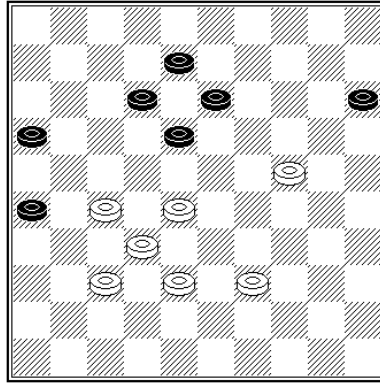
La position des Noirs par contraste est catastrophique, avec aucune formation de pionnage et des coups limités :

- sur (15-20) suit 29-23 (18x29) 33x15
- sur (12-17) suit 27-21, 27-22, 28-22 ou encore 28-23 avec toujours dame à 3.

Le seul coup jouable pour les Noirs est donc :

- | | | | |
|----------|-------|-----------|-------|
| 1... | 14-20 | 2. 29-24! | 19x30 |
| 3. 35x24 | 20x29 | 4. 35x24 | . |

<http://damierlyonnais.free.fr>

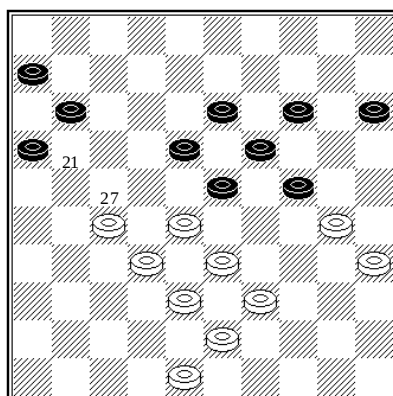


On obtient ainsi la position suivante dans laquelle on distingue nettement que les Noirs n'ont plus aucun coup jouable.

REGLE 4 : FAIRE JOUER TOUS SES PIONS

En examinant la position de départ avec 20 pions contre 20, on remarque des pions mal disposés qu'il est délicat de mettre en jeu. Il s'agit principalement des pions 35, 36, 45 et 46 pour les Blancs et 5, 6, 15 et 16 pour les Noirs.

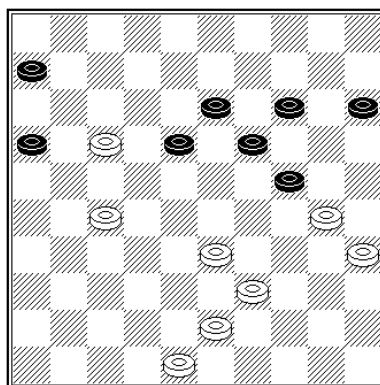
Cet inconvénient est partagé par les deux camps en début de partie, mais la non-participation de ces pions se fait véritablement ressentir lorsqu'il reste une dizaine de pions de part et d'autre.



Les pions noirs 6 et 15 n'ont pas été mis en jeu. Ces deux pions ne jouent aucun rôle. Cette faiblesse devient encore plus évidente après la série de coups suivante :

1. 27-21 16x27
3. 38x27 11-16

2. 32x21 23x32
4. 21-17



Grâce à ces échanges, les Blancs ont fixé les pions arrières 6 et 15. De plus, ils se sont ménagés une importante liberté de mouvement sur leur aile gauche.

<http://damierlyonnais.free.fr>