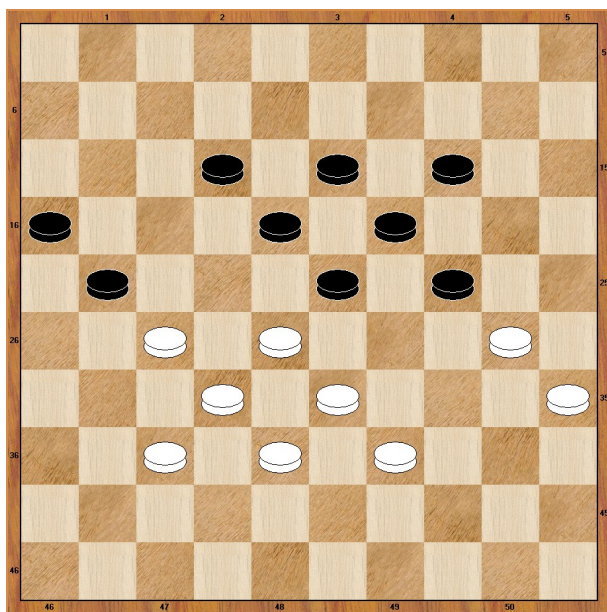


INITIEZ -VOUS AU JEU DE DAMES



Dominique THINEY

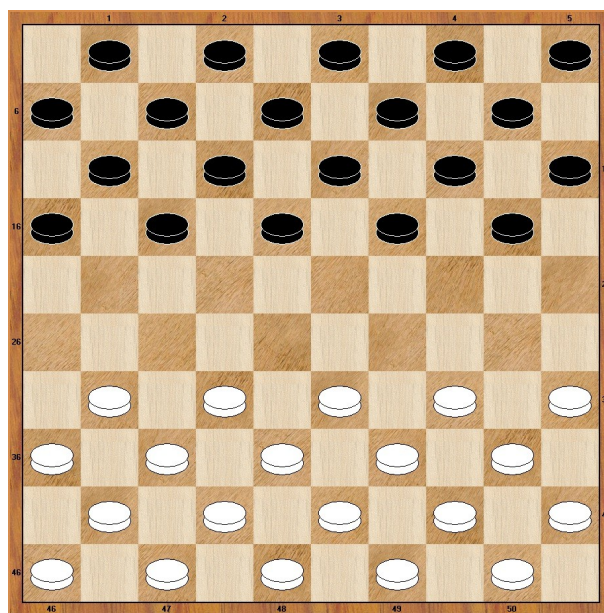
Table des matières

INITIEZ-VOUS AU JEU DE DAMES.....	3
Les déplacements du pion et de la dame.....	5
LE PION	5
En diagonale	5
La prise.....	5
La promotion à dame.....	7
LA DAME:	7
Déplacements :.....	7
La prise par la dame:	7
Arrêt de la dame	10
La prise de la dame.....	10
Gain de la partie	11
Il n'y a plus de pièce.....	11
Le gain par blocage.....	13
La remise.....	13
Les règles.....	14
Les principes élémentaires de la combinaison.....	17
La construction.....	17
Le perçage.....	18
Trois outils	19
Le temps de repos	19
L'envoi à dames	20
La prise majoritaire.....	20
Combinaisons élémentaires	22
Coup de talon	22
Coup de l'express décomposé	22
Le coup Royal décomposé.....	23
Coup de la bombe décomposé.....	23
Le coup Philippe	24
Le coup Springer décomposé.....	24
Le coup de Mazette décomposé.....	25
Combinaisons simples	27
Basées sur la notion de construction : le pion baladeur	27
Basées sur le perçage	29
Attention aux a priori.....	30
La menace :.....	31
Le gambit.....	32
Problèmes.....	33
Solutions.....	38

INITIEZ-VOUS AU JEU DE DAMES

Le but de cet opuscule est d'apporter au néophyte les armes pour apprendre le Jeu de Dames.

Le jeu de dames est un jeu de plateau qui se joue sur un damier de 100 cases.
Voici la disposition du damier en début de partie :



Chaque joueur dispose de 20 pions placés sur les cases foncées des 4 premières rangées. Le damier est orienté afin que la 1ère case en bas à gauche soit foncée.

Pour prendre du plaisir à jouer une partie de dames il est indispensable de bien connaître les règles du jeu afin de les appliquer correctement.

Le meilleur moyen d'apprendre le jeu de Dames est de franchir la porte d'un club.

Pour faciliter la compréhension le diagramme suivant donne la numérotation des cases.

NOIRS

	01		02		03		04		05
06		07		08		09		10	
	11		12		13		14		15
16		17		18		19		20	
	21		22		23		24		25
26		27		28		29		30	
	31		32		33		34		35
36		37		38		39		40	
	41		42		43		44		45
46		47		48		49		50	

BLANCS

Notation d'une partie :

Pour relire une partie de jeu de dames, on utilise la notation Manoury. Elle consiste à donner la case de départ et la case d'arrivée. Les deux numéros de cases sont séparés par un tiret en cas de déplacement simple. Ils sont séparés par une croix en cas de prise.

Exemples:

- ✓ 32-28 signifie le déplacement du pion de la case 32 vers la case 28.
- ✓ 32x14 signifie que la pièce (pion ou dame) placée en 32 prend jusqu'à la case 14.
- ✓ B+ veut dire que les blancs gagnent. N+ : les noirs gagnent.
- ✓ !: bien joué
- ✓ ?: coup faible
- ✓ *: forcé

Pour une facilité d'exposé, sauf indication contraire, les positions sont données avec le trait aux blancs.

Les déplacements du pion et de la dame

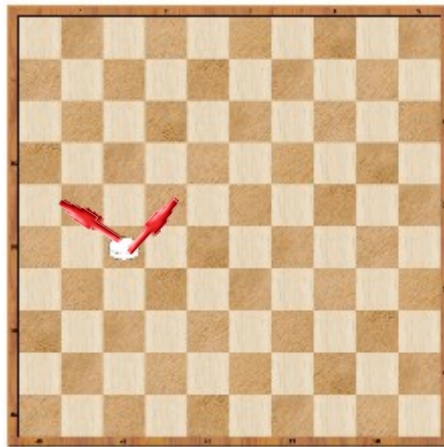
Ce chapitre traite le déplacement du pion et de la dame. Avant de commencer une partie à vingt contre vingt il est utile de bien comprendre le mouvement d'un pion.

LE PION

Il se déplace selon trois modes :

En diagonale

Le pion **se déplace en diagonale** sur l'une des deux cases libres de la rangée supérieure. Il ne recule jamais.



La prise

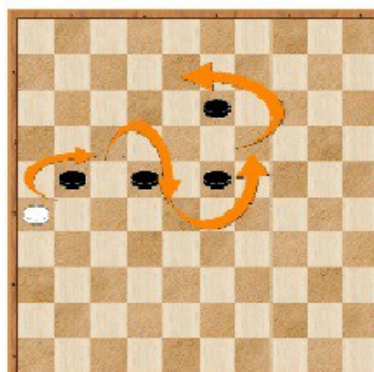
En contact avec un pion adverse le pion est obligé de le prendre à condition que la case après le pion adverse soit libre. Le pion peut prendre en arrière.

Le pionage, action de donner un pion pour en prendre un, est essentiel au développement. Le pionage assure la mobilité du jeu. .

La prise est obligatoire. C'est la deuxième règle. Quand une prise se présente, on ne peut pas jouer ailleurs. On est obligé de prendre.

Le Jeu de Dames est un jeu généreux . On donne beaucoup pour recevoir plus.

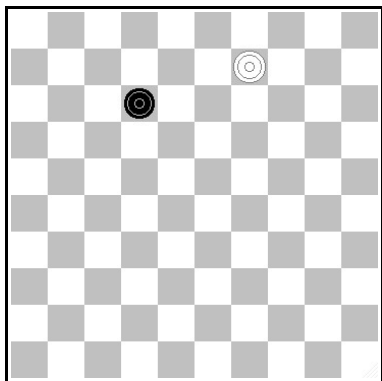
Le pion blanc prend les quatre pions noirs en 21,22,23,13. La rafle s'écrit 26x17x28x19x8.



La promotion à dame

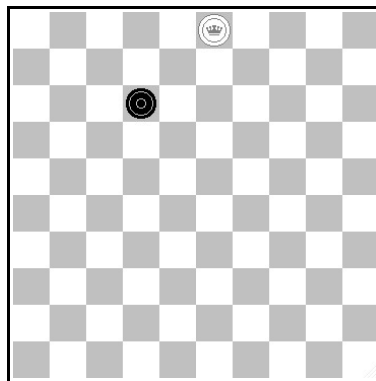
Quand un pion parvient sur la dernière rangée et s'y arrête il devient dame.
Pour matérialiser la dame on couronne le pion promu d'un second pion.

Trait aux blancs : 1



Position avant de jouer

Le pion s'arrête sur une case de la dernière rangée. Il est couronné en dame. 2



Position après,

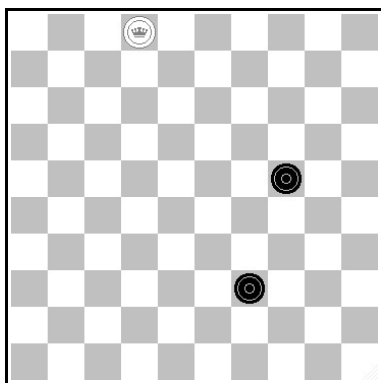
LA DAME:

Déplacements :

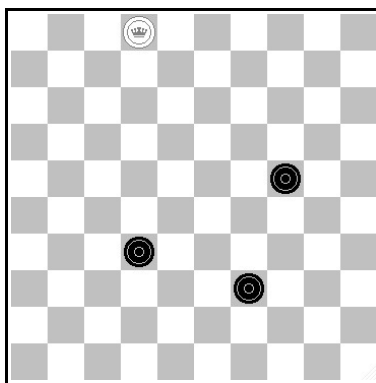
Elle peut se déplacer sur toute la longueur d'une des deux diagonales sur laquelle elle est posée.

La prise par la dame:

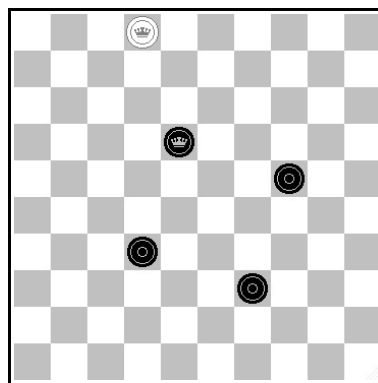
Rafle de plusieurs pions et/ou dames (La rafle désigne la prise de plusieurs pions et ou dames au cours d'une prise multiple).



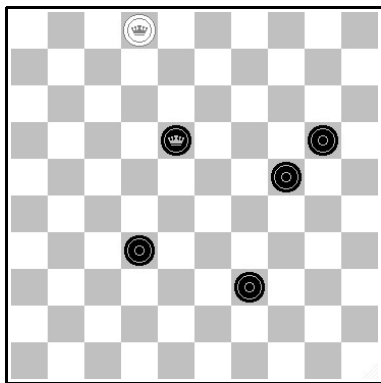
La dame prend les deux pions noirs et s'arrête sur la case 43 ou la case 48.



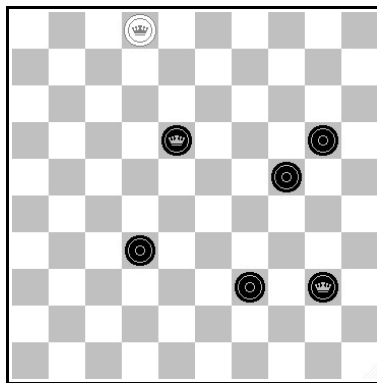
La dame prend les trois pions noirs et peut s'arrêter sur l'une des 3 cases 27 ou 21 ou 16.



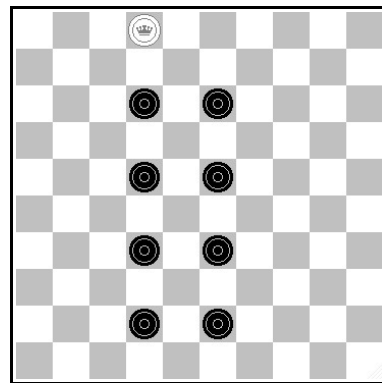
La dame prend les quatre pièces noires et peut s'arrêter sur l'une des 3 cases 13 ou 9 ou 4.



La dame prend les cinq pièces noires et s'arrête sur la case 25.
2x30x43x27x9x25



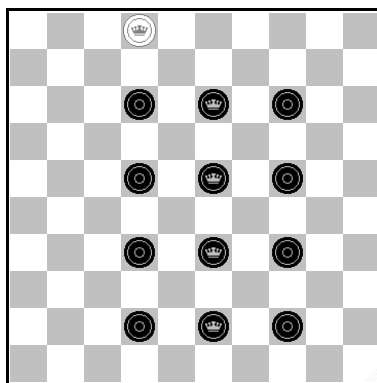
La dame prend les six pièces noires et s'arrête sur l'une des cases 43 ou 48.
2x35x49x27x9x25x43 ou 48



Ici la dame rafle les huit pions. Elle arrive sur la case 8 ou la case 3.
Deux chemins possibles :
2x19x28x39x48x37x28x17x8
ou
2x19x28x37x48x39x28x17x8
ou 3

Lors d'une rafle on ne peut pas passer deux fois sur une pièce prise. On peut passer plusieurs fois sur une case libre.

Essayez de visualiser la case d'arrivée de la dame blanche sans toucher les pions.



La dame prend les douze pièces. Elle atterrit sur la case 49.
On utilise les mêmes chemins que précédemment 2x19x28x37x48x39x28x17x3 et on continue x20x29x30x49.

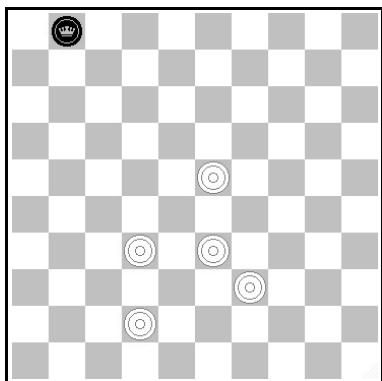
Le chemin de la rafle d'une dame est parfois difficile à imaginer. Cela demande un peu d'entraînement. En fin de partie les rafles de 4 ou 5 pions sont possibles. Il est important de bien repérer le meilleur chemin et de bien 'voir' la case d'arrivée.

Arrêt de la dame

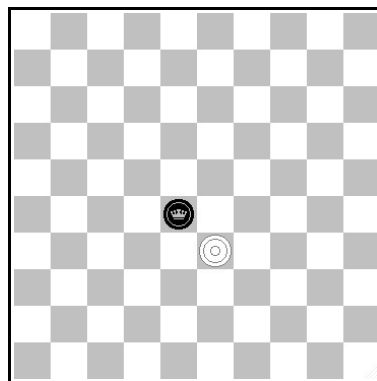
Cette position illustre les trois principes de la prise multiple:

- prise majoritaire: obligation de prendre le maximum de pièces
- on ne passe pas deux fois sur une pièce prise
- Les pièces prises sont enlevées du damier après que la pièce preneuse est arrêtée sur sa case d'arrivée.

Trait aux noirs



Trait aux blancs



La dame noire est obligée de prendre 4 pions 23,39,42,32.

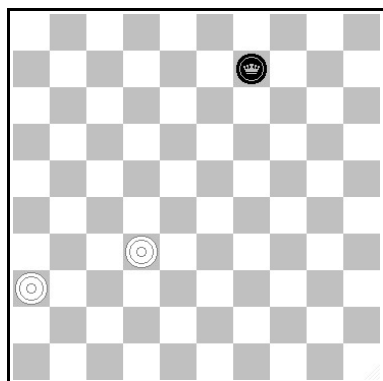
Cette rafle s'écrit 1x34x48x37x28. La dame noire est déjà passée sur le pion 23. Elle ne peut pas passer deux fois sur ce pion. Sa course s'arrête sur la case 28.

Voici la position à la fin de la rafle. Les blancs ont le trait. Ils prennent la dame. 33x22 B+

La prise de la dame

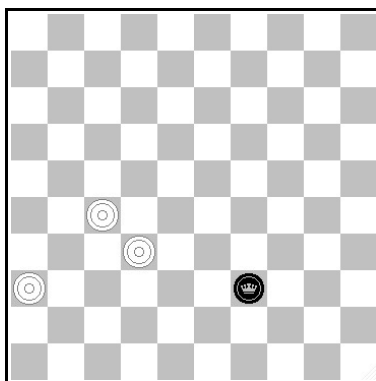
Comment prendre une dame ?

Le cas le plus simple



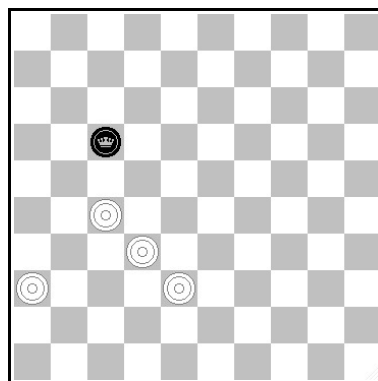
32-27 9x31* 36x27 B+

Trois pions sont suffisants à condition qu'il forme un crochet.



32-28 39x31 36x27 B+

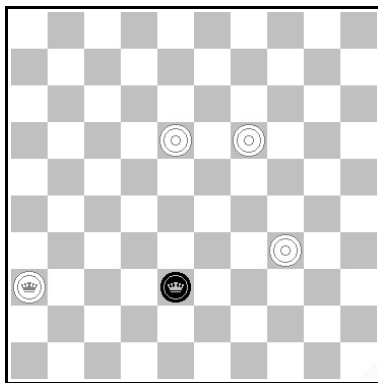
On envoie la dame sur le bon côté de la diagonale.



38-33 ! 17x al 32-28 al x31 36x27

al: ad libitum (comme on veut) . Le choix de la case d'arrivée ne change pas la fin.

Trait aux blancs : 34-29 38x al 36x al B+



Gain de la partie

La partie est gagnée quand l'adversaire est dans l'incapacité de jouer:

- soit parce qu'il n'a plus de pièce
- soit parce qu'il est bloqué.

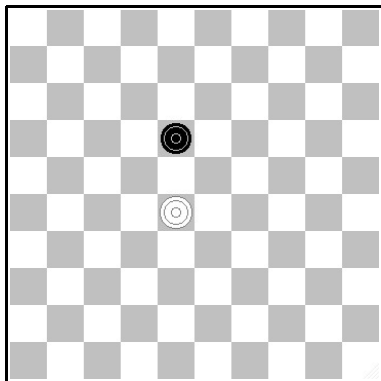
Il n'y a plus de pièce

1 ère règle du jeu : **Trait obligatoire**

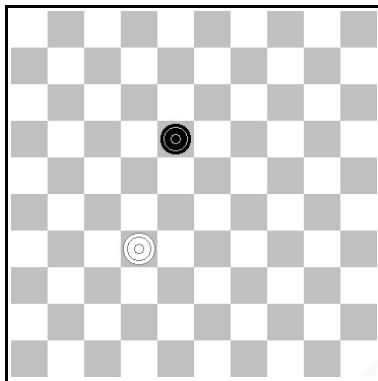
Au jeu de dames on ne passe pas son tour. Quand un joueur ne peut plus jouer il a perdu.

Cas élémentaire un pion contre un pion.

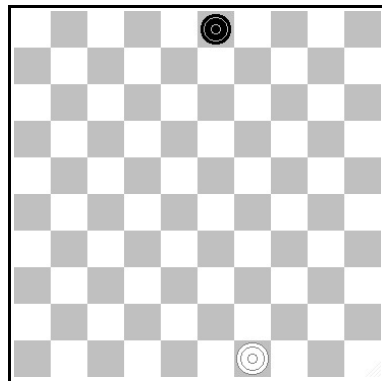
L'opposition



Trait aux blancs : B+



Trait aux blancs : B+



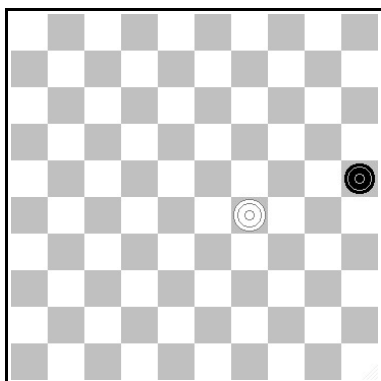
Les deux pions sont face à face. Le joueur qui a le trait perd. Il est obligé de jouer. Il est pris.

32-28 ! les noirs sont obligés de jouer. 18-22 ou 18-23 28x17 ou 28x19 B+

Même chose à distance. 49-43 Les blancs se mettent en opposition. 3-8 43-38 les blancs gardent l'opposition 8-12 38-32 12-17 32-27 !! Les noirs sont forcés de donner leur pion.

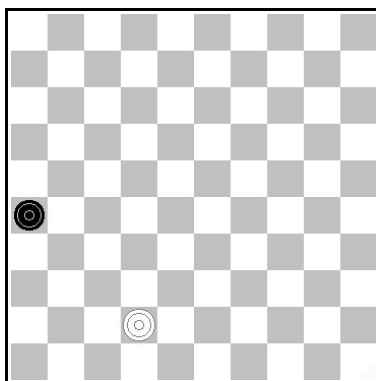
Exemples d'opposition latérale

Trait aux blancs : B+



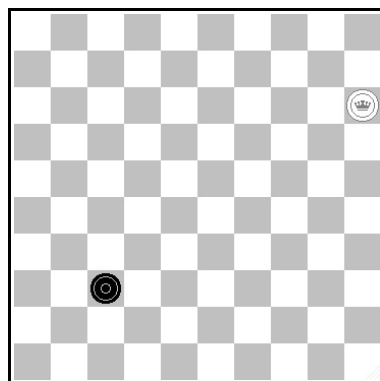
29-24! B+

Trait aux blancs : B+



42-37! B+

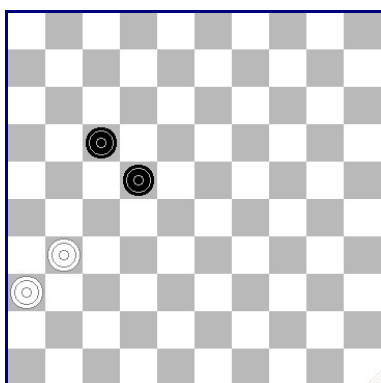
La dame peut elle-aussi venir s'opposer à un pion.
Trait aux blancs : B+



15-47! B+

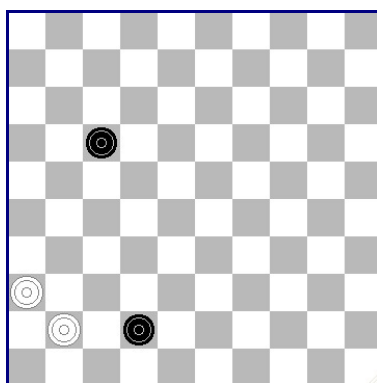
Le pionage donne l'opposition

Trait aux blancs : B+



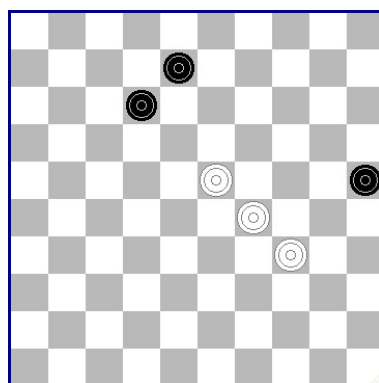
31-27 22x31 forcé 36x27 B+
par opposition.

Trait aux blancs : B+



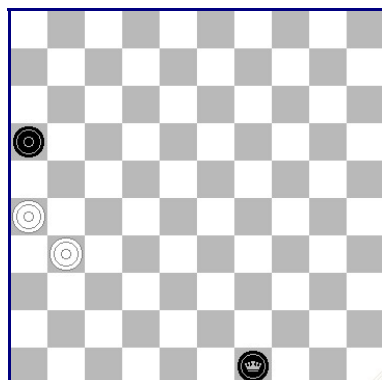
41-37 ! 42x31 36x27

La flèche.
Trait aux blancs : B+



23-18 12x23 29x18 B+
Les noirs perdent la partie par
double opposition.

Trait aux blancs : B+



Les noirs ont une dame.
Malheureusement les blancs
l'utilisent et gagnent par
opposition.

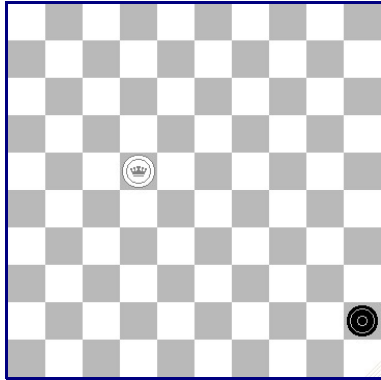
31-27 49x21 26x17 B+

Le gain par blocage

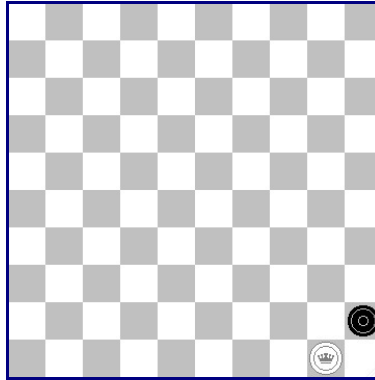
L'enfermé

Les noirs sont en passe de faire une dame.

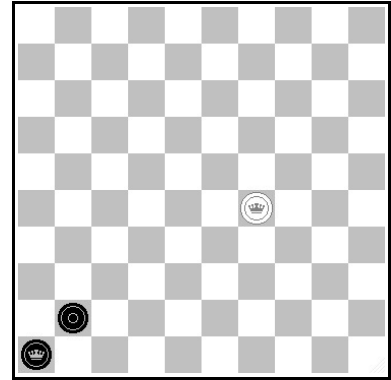
Mais le trait est aux blancs. 1



2 Les noirs ont le trait.



Trait aux blancs : B+



22-50 !

Ils sont bloqués. B+
Les diagonales 1-45 , 6-50
forment le tric-trac.
L'enfermé dans le tric-trac est
un classique des finales.

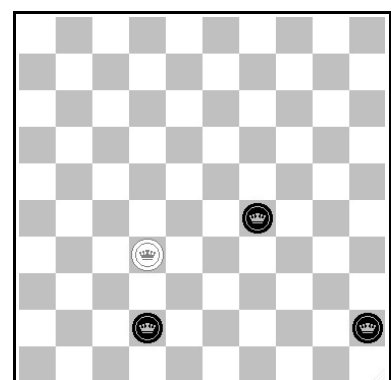
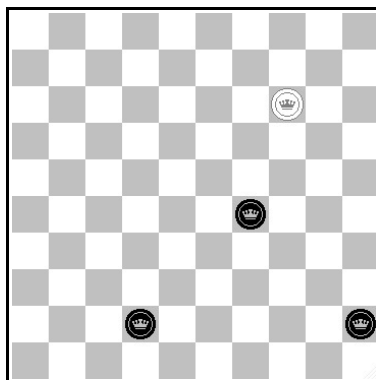
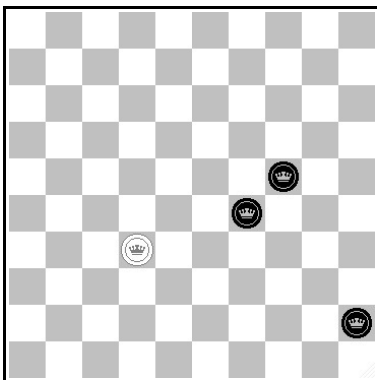
29-47! B+ les noirs sont
bloqués B+

La remise

La partie est remise : égale quand le gain n'est plus possible. Une dame contre une dame , une dame contre deux dames sans piège possible, une dame contre trois si la dame seule est sur la grande diagonale à condition d'éviter le crochet.

A trois dames contre une , après seize temps, la partie est déclarée remise.

Dans ses trois positions la dame blanche est de l'autre côté du trébuchet (crochet). Elle ne risque rien.



Les règles

Les bases sont posées. Elles ne sont pas suffisantes pour appréhender une partie de jeu de dames. Trois règles sont fondamentales :

TRAIT OBLIGATOIRE

PRISE OBLIGATOIRE

PRISE MAJORITAIRE OBLIGATOIRE

Les deux premières règles ont été vues ci-dessus.

La troisième la prise majoritaire est la règle essentielle du jeu de dames.

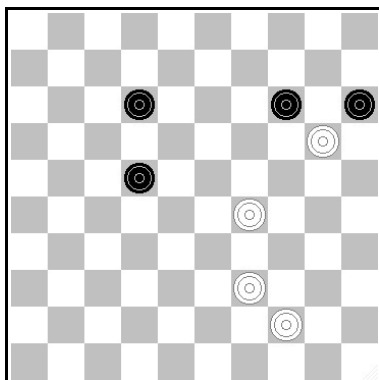
C'est elle qui pose le plus de problème au joueur débutant.

La prise majoritaire

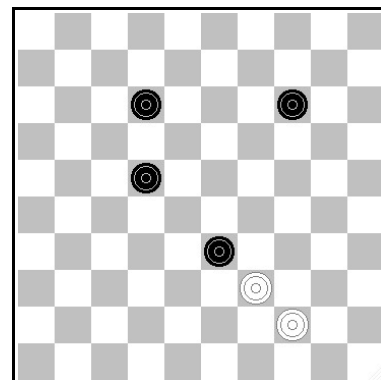
La règle de la prise majoritaire est l'obligation de toujours devoir prendre le maximum de pièces en prise multiple sans distinction de qualité des pièces.

(Cela signifie que la dame n'est pas prioritaire dans le choix de la prise ni en tant que prenante ni en tant que pièce à prendre).

Trait aux noirs

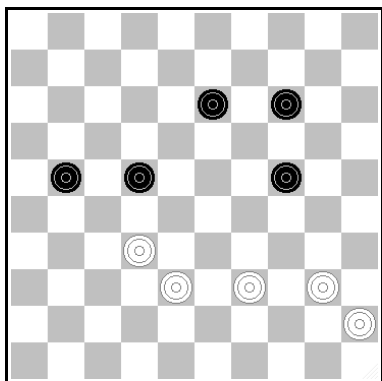


Dans cette position les noirs sont confrontés à deux possibilités de prise. Prendre un pion par 14x25 ou prendre deux pions par 15x33. Ils sont obligés de prendre les deux pions. 15x33*

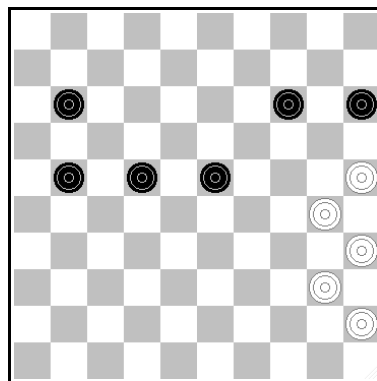


Après la prise des deux pions blancs la position est celle-ci. Les blancs gagnent facilement. 39X8 14-19 (ou 14-20). Il suffit au pion blanc 44 de se mettre en opposition pour obtenir le gain.

Trait aux blancs : B+



Trait aux blancs : B+

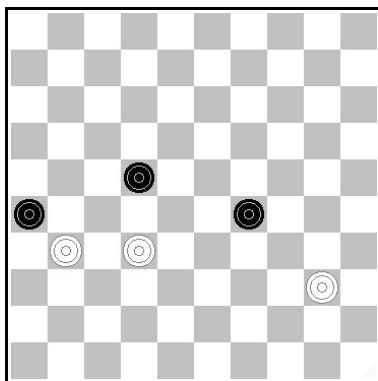


32-27 les noirs n'ont pas le choix ils sont forcés de prendre les trois pions. 21x34 40x27. Ce mécanisme est le coup Royal. C'est un schéma que les joueurs de dames cherchent souvent à reproduire.

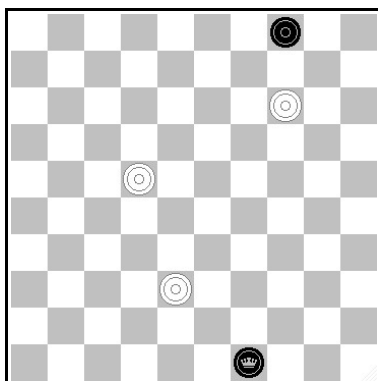
25-20 ! 14x34 40x7 B+
Observez la structure des 5 pions blancs. C'est une formation de pionnage utile à connaître.

La prise majoritaire est une règle très utilisée en fin de partie. Le collage :

Trait aux blancs : B+



Les noirs attaquent les deux pions blancs 31, 32 . Les blancs pourraient s'échapper avec 32-27 26x37 27x18. Les deux joueurs passent à dame. Partie remise (égalité). Mais les blancs gagnent avec la manœuvre 40-34 ! appelé collage. Les blancs profitent de l'obligation des noirs de prendre deux pions au temps suivant pour 'coller' avec un seul pion.
Donc 40-34 26x28 forcé 34x32 !! Les blancs ont l'opposition sur le pion 22. B+

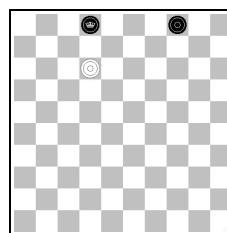
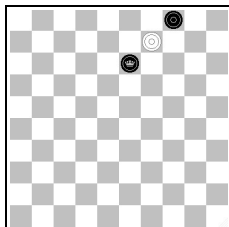


Trait aux blancs : remise

La dame noire attaque les trois pions blancs. Les blancs annulent à l'aide du collage.

14-9(a) !! 49x18(b) forcé 9-3 remise

a) si 14-10 49x5 !! 22-18 5-19 18-12 19-2 ! opposition Noir +



b) si 49x13 ?? 9x18 et B+

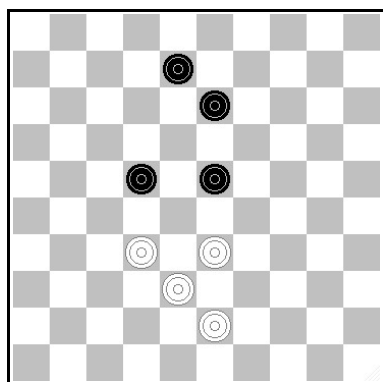
Nous avons vu les règles du jeu.

En début de partie un pion seul n'est pas efficace. La coordination de plusieurs pions est nécessaire pour créer des formations de pionage. Le pionage assure la mobilité du jeu. Sans pionage on aboutit rapidement à des positions fermées complexes à jouer.

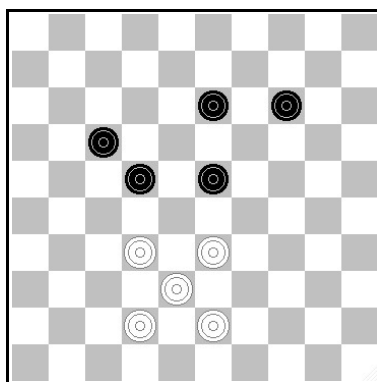
Les formations de pionage contribuent à la mobilité du jeu. Elles sont les artisans des combinaisons. Celles-ci servent à prendre un avantage numérique et ou positionnel.

Exemples de formations de pionage à créer pendant la partie.

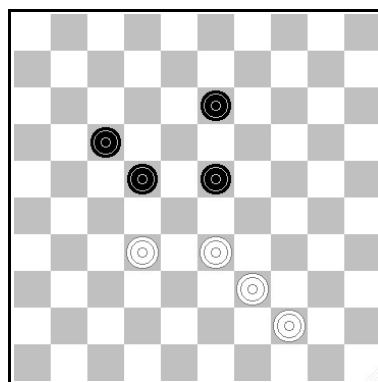
Y



LA CROIX



LA FLECHE

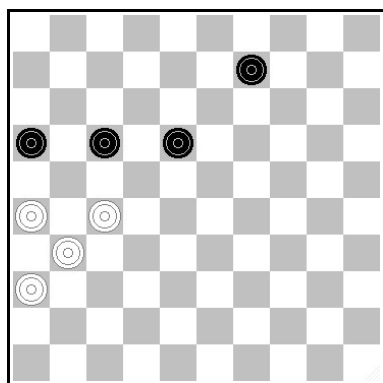


32-28

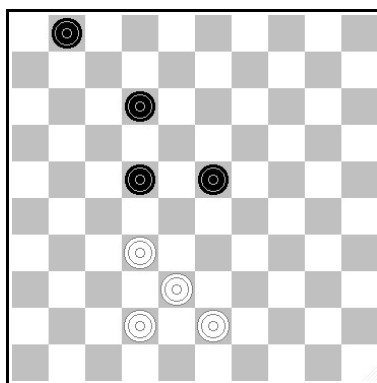
32-28 ou 33-28

33-28

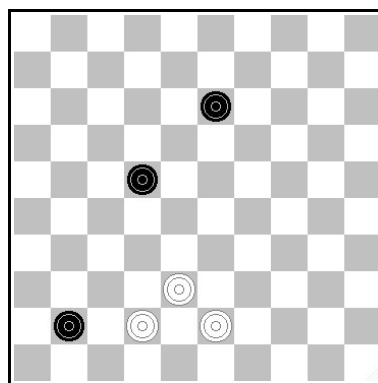
LE MARCHAND DE BOIS



Y INVERSE



TRIPLET



27-21

32-28

42-37

Les principes élémentaires de la combinaison

La combinaison représente l'aspect tactique du jeu de dames. Parfois spectaculaire la combinaison est avant tout une menace qui vise à piéger l'adversaire afin de prendre un avantage numérique ou un avantage positionnel.

Toutes les combinaisons répondent à deux principes élémentaires .

On peut assimiler la structure d'une combinaison comme une chaîne. Parfois il y a des chaînons manquants. Parfois il y a des morceaux en trop entre les chaînons.

Combiner revient à amener des chaînons (pions) manquants (construire) et enlever des pions gênants (percer).

Les deux principes de bases nécessaires à la combinaison sont donc :

- construction
- perçage

La construction

La plus élémentaire des combinaisons, basée sur le principe de construction d'une chaîne est le coup direct. Le coup direct consiste à donner un pion pour en prendre plusieurs.

La construction consiste à amener un ou des pions manquant pour exécuter une rafle.

Dans la position suivante il manque un pion en 21 pour que les blancs prennent deux pions noirs.

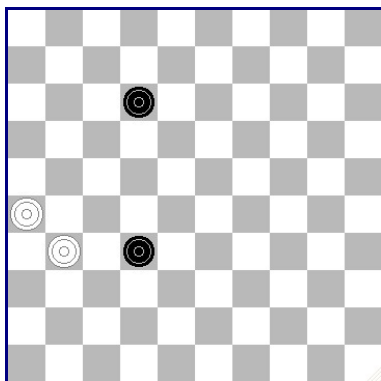
On amène un pion noir sur la case 21 en sacrifiant le pion noir en 31.

Trait aux blancs:

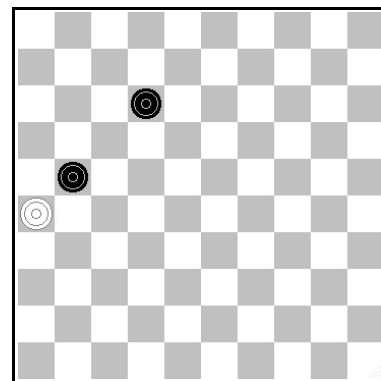
On peut imaginer que les deux pions noirs formeront une chaîne 21-12. Le but des blancs est de compléter la chaîne en 21.

Les deux pions noirs forment la chaîne 21-12

1



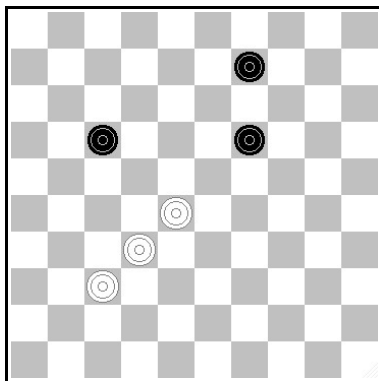
2



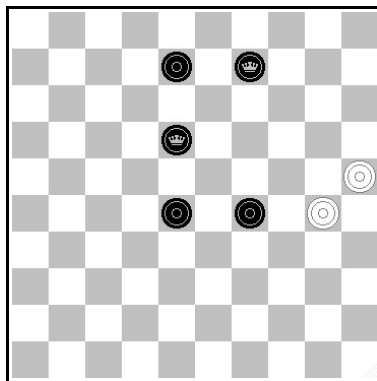
31-27 32x21 26x8 B+

Noter ci dessous les deux formations de pionage : la flèche, le triplet. Ces formations sont à créer tout au long de la partie.

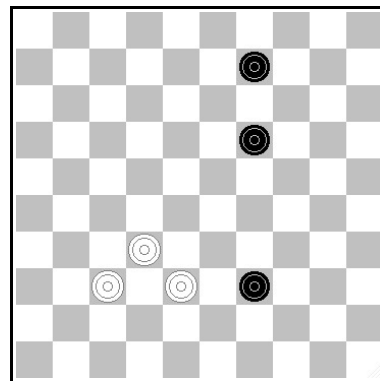
Trait aux blancs: les blancs donnent le pion 28 en 22 pour prendre les trois pions noirs.



28-22 17x28 32x3



20-24 29x20 25x32

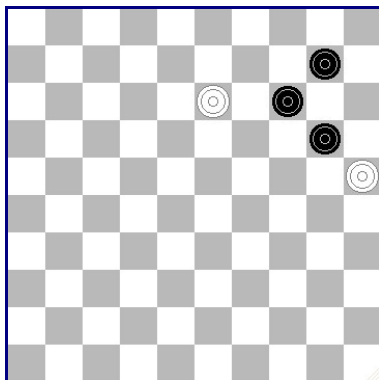


38-33 39x28 32x3

Le perçage

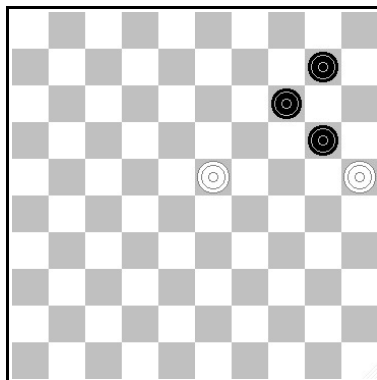
Le perçage consiste à enlever le ou les pions qui gêne(ent) une rafle. Parfois une chaîne est pleine. Il est alors nécessaire d'enlever un maillon.

Trait aux blancs : 1



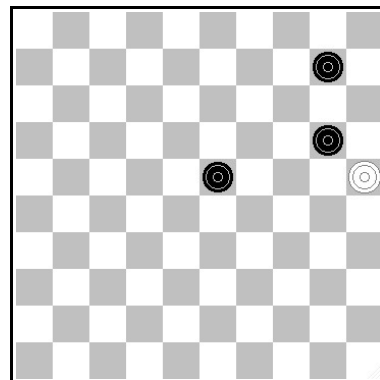
23-19 oblige le pion 14

2



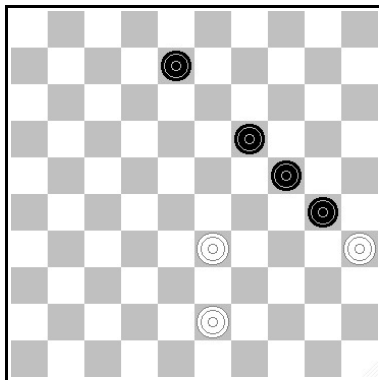
à prendre 14x23

3

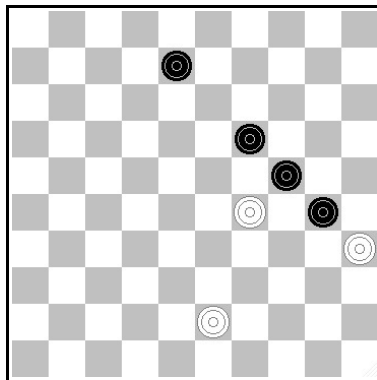


15x5 dame. 23-29 5-28 29-34
28x44 B+

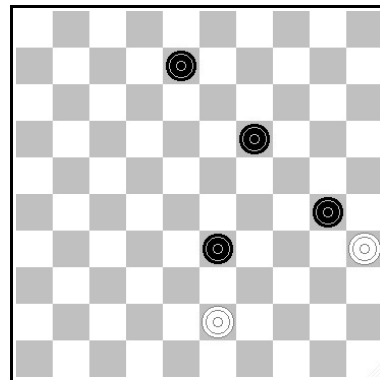
Trait aux blancs : 1



2



3



Le pion noir 24 gêne la rafle 35x2

Les blancs donnent le pion 33

forcent les noirs à prendre 24x33 et raflent 35x2. B+

Trois outils

Les combinaisons sont un élément important du jeu de dames. Nous avons vu précédemment comment construire et percer une chaîne.

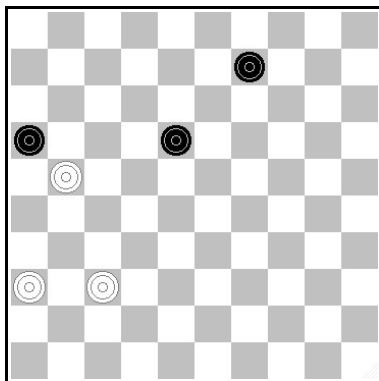
Trois autres outils vont venir aider à la construction et ou au perçage de la chaîne.

- ✓ Le temps de repos
- ✓ L'envoi à dames
- ✓ La prise majoritaire

Le temps de repos

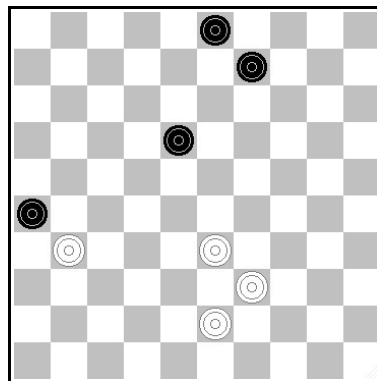
Il consiste à profiter de l'obligation pour l'adversaire de jouer au temps suivant pour construire une chaîne.

Trait aux blancs :



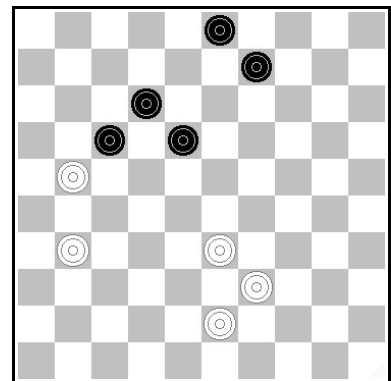
Trait aux blancs :

Voyons il existe une chaîne de deux pions 9-18. Il manque un pion noir en 28 pour permettre la rafle 33x4. Les noirs ont attaqué par 21-26 ?



Trait aux blancs :

Situation similaire à la précédente.



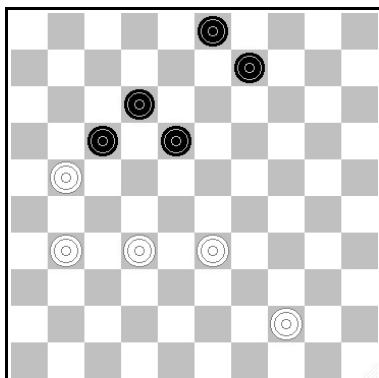
Au temps suivant les noirs sont forcés de prendre le pion 21.

Les blancs profitent de l'aubaine : 37-31 ! 16x27* 31x4 B+

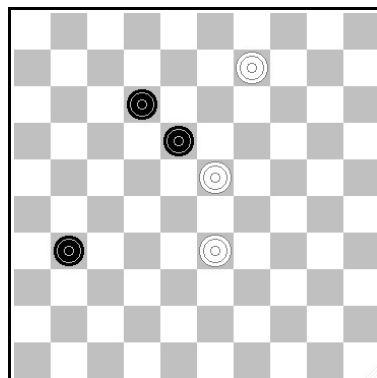
43-38 ! 26x37 38-32 37x28 le pion noir complète la chaîne 33x4 B+

43-38 17x37* 38-32 37x28 33x4 B+

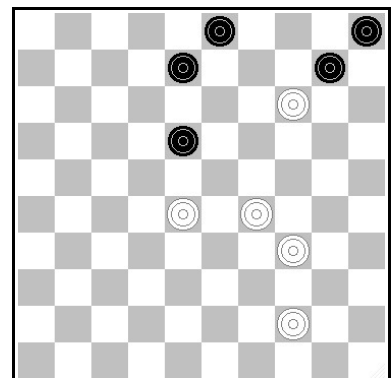
Trait aux blancs :



Trait aux blancs :



Trait aux blancs :



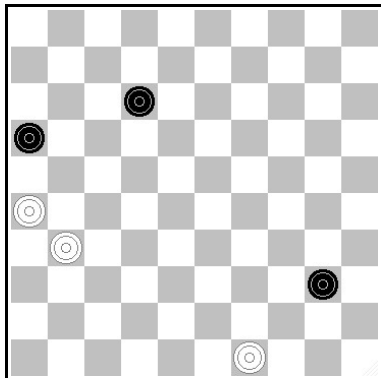
44-39 17x28 33x4 B+

9-3 18x38 3x33

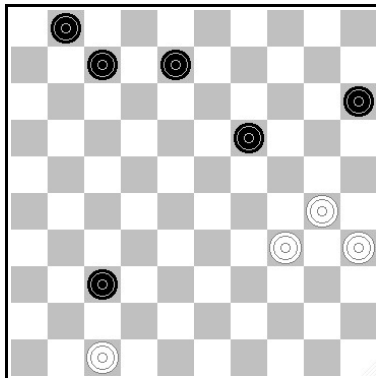
44-40 10x19 29-23 34x14

L'envoi à dames

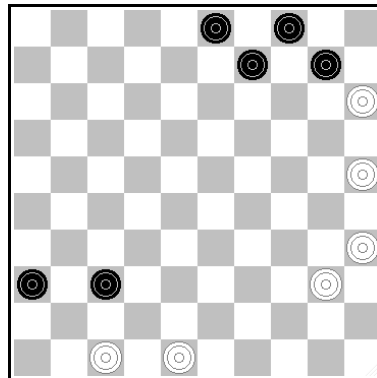
Trait aux blancs :



Trait aux blancs :



Trait aux blancs :



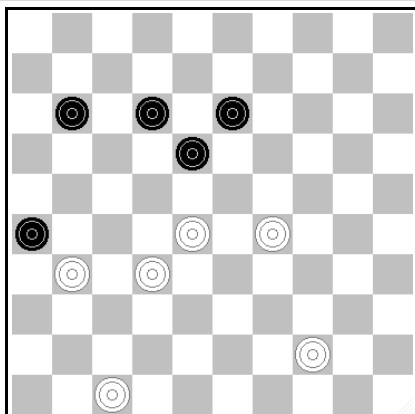
Dans cette position si les noirs jouent ils passent à dame et gagnent. Mais les blancs ont le trait. Il manque un pion (ou une dame) en 21 pour rafler 26x8. Comment amener une pièce en 21 ?
49-44 !! sacrifice d'un pion et offrande d'une dame à l'adversaire !
31-27 ! oblige la dame noire à venir en 21. 49x21 16x8 B+
Le pion noir 16 sera rapidement bloqué par la dame blanche.

Gros avantage numérique pour les noirs 6 contre 4. Mais les blancs disposent du trait. Il existe une chaîne 19-8-7 qui ne demande qu'une pièce en 30 pour rafler 35x11.
47-42 37x18* 30-25 ! 48x30 28x11 double opposition. B+

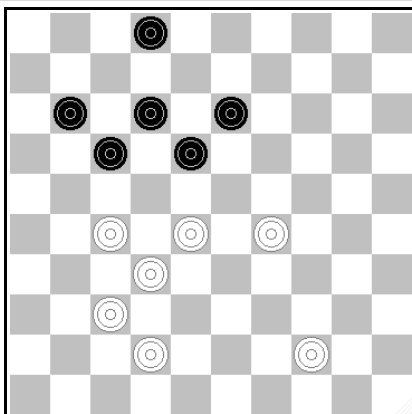
48-42 37x48 47-41 36x47 40-34 48x30 35x24 47x20 25x5 B+

Le coup de l'escalier.

Trait aux blancs :



Trait aux blancs :



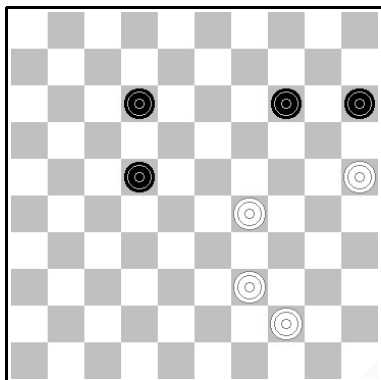
47-42 ! 26x48 44-39 48x23 28x6

27-21 17x26 37-31 26x48 44-39 48x23 28x6

La prise majoritaire

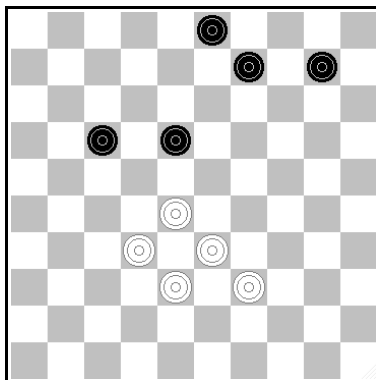
C'est la règle principale et l'outil majeur du Jeu de Dames.

Trait aux blancs :



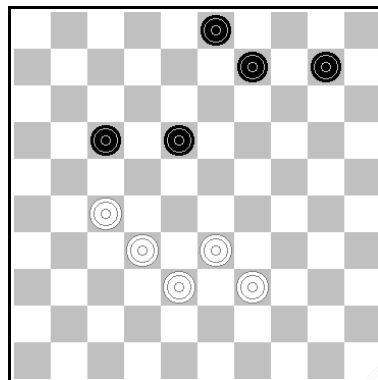
Nous avons vu plus haut cette position avec le pion blanc en 20. Les blancs gagnent eu utilisant la prise majoritaire.
25-20 15x33* 39x8 B+

Trait aux blancs :



28-22 ! on commence par donner deux pions 17x37 forcé
38-33 on donne un 3ème pion 37x28 33x15 B+
Coup de rappel
Trois pour quatre !
Récompense d'un pion .

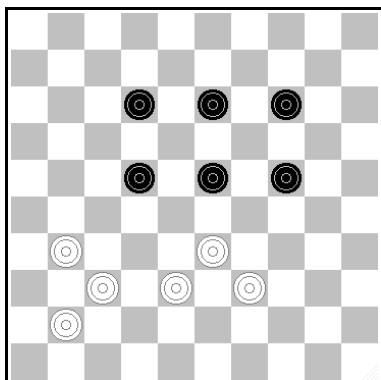
Trait aux blancs :



La situation est légèrement différente. Le pion 28 est en 27. Le résultat est le même. 27-22 17x37 38-32 37x28 33x15 B+

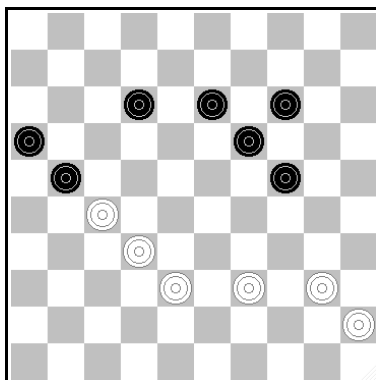
On donne beaucoup pour recevoir plus !!

Trait aux blancs :



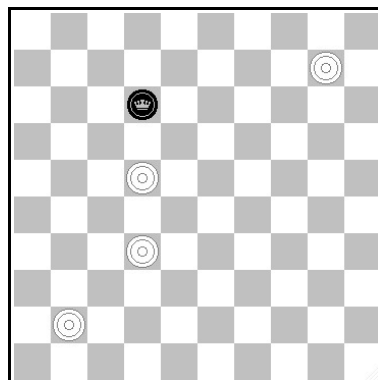
Six contre six
33-29 ! obligent les noirs à prendre 3 pions 23x32 37x10 B+
Trois pour cinq. Le pion noir 24 est rapidement bloqué par la dame blanche.

Trait aux blancs :



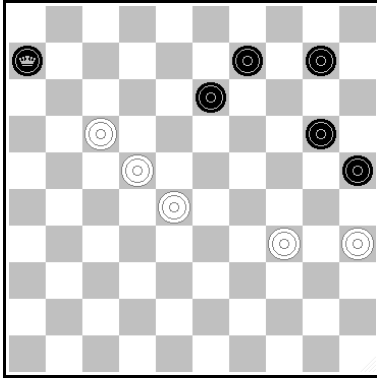
32-28 ! 21x34 40x7 B+

Trait aux blancs :



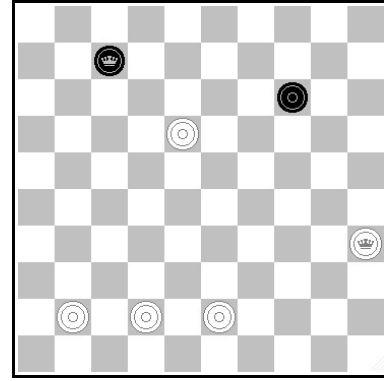
22-18 ! 12x46* 10-5 ! 46-al 5x al B+

Trait aux blancs :



22-18 6x30* 35x4 13x22 4x27 B+

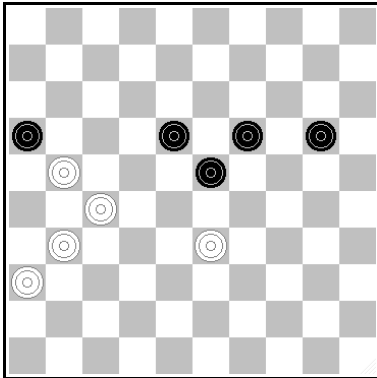
Trait aux blancs :



35-19 ! 7x46*19x5 B+

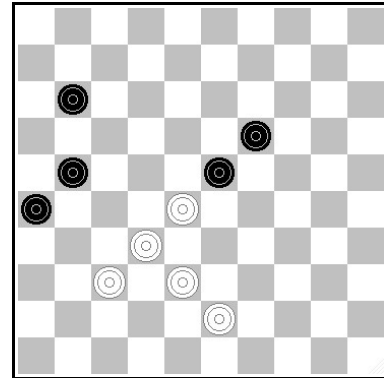
Combinaisons élémentaires

Coup de talon



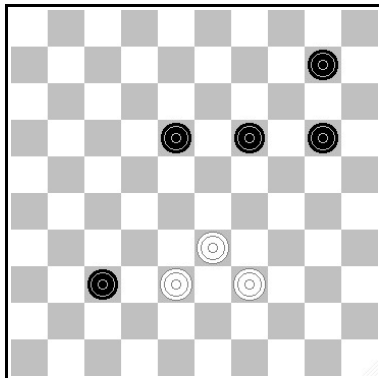
Amener le pion noir 16 sur la case 27 afin de
rafler 31x15.

33-28 23x32 27x38 16x27 31x15

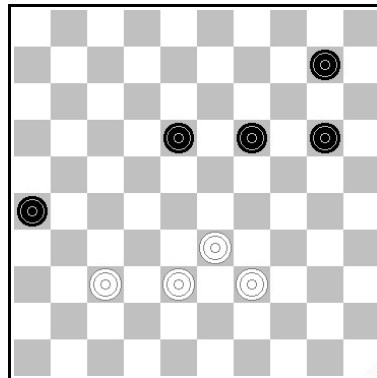


37-31 26x37 32x41 23x32 38x7 B+

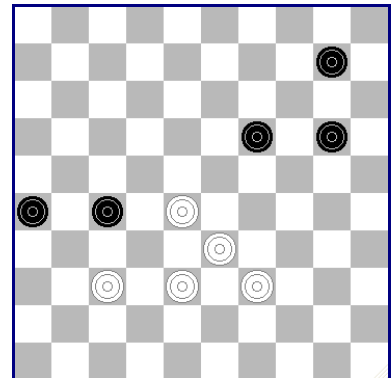
Coup de l'express décomposé



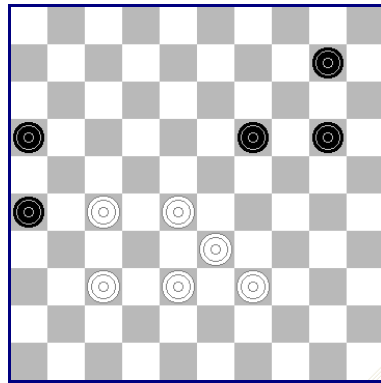
8-32 37x38 33x4



37-31 26x37 38-32 37x28 33x4 28-22 27x18 37-31 26x37 38-32 37x28 33x4

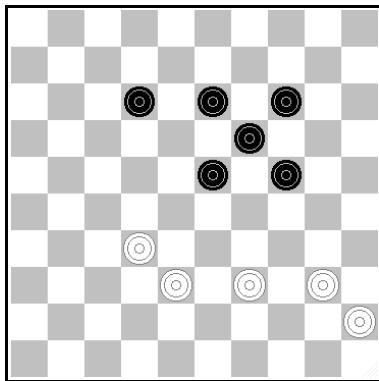


Le coup de l' express

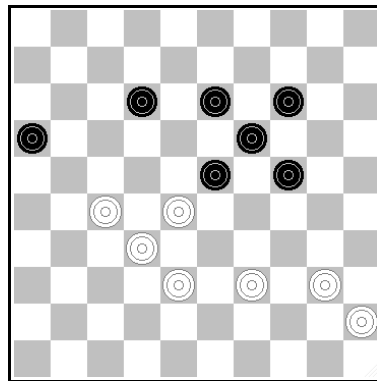


37-31 26x37 27-21 16x27 28-22 27x18 38-32 37x28 33x4 B+
Attention à bien respecter l'ordre dans lequel on donne les pions.

Le coup Royal décomposé

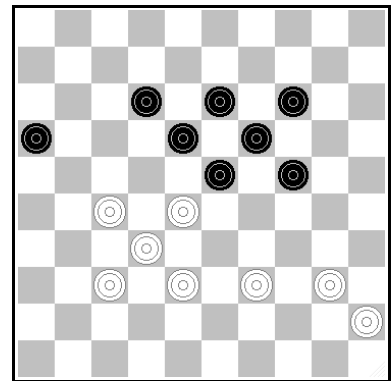


32-28 23x34 40x7 B+



27-21 16x27 32x21 23x34 40x7
La prise du pion en 27 libère la case 32 qui force les noirs à prendre 3 pions.

Le coup Royal



Pour rafler en 7 les blancs doivent enlever le pion noir en 18 sinon la rafle bute en 9.
27-22 18x27 32x21 23x34 PM
40x7 16x27 B+

Les réponses

Les blancs ont pris 6 pions. Ils gagnent 1 pion. Il reste après la rafle deux pions noirs, en 27 et 19, et trois pions blancs, en 37 45 et 7.

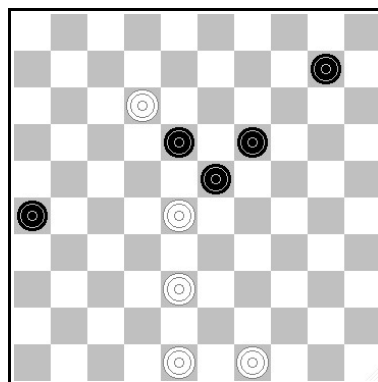
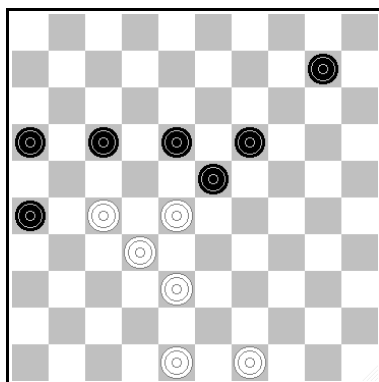
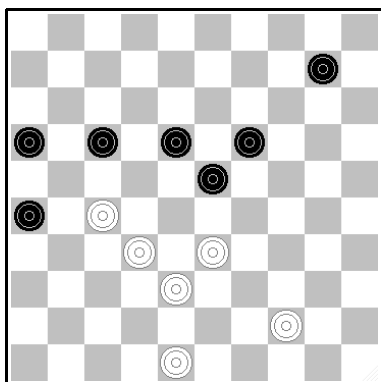
Vous avez un aperçu de la réflexion demande une combinaison avant son exécution.

Combinaison où la prise majoritaire crée le perçage.

Coup de la bombe décomposé

Trait aux blancs :

Coup de la bombe



Percer puis construire.

33-29 23x34 27-21 16x27 32x5
B+

La prise majoritaire perce.

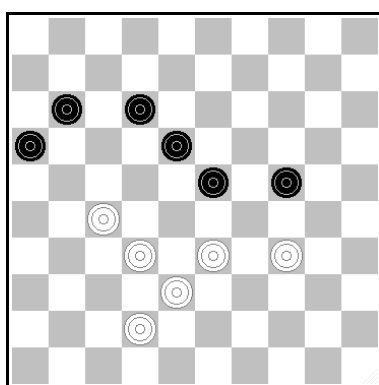
27-21 16x27 32x17

Les noirs sont forcés de
prendre 2 pions.

23x43 12x5 dame B+

Le coup Philippe

Percer Construire



Les pions noirs 18 et 16 gênent les blancs pour faire le 1 pour 4 33-29.

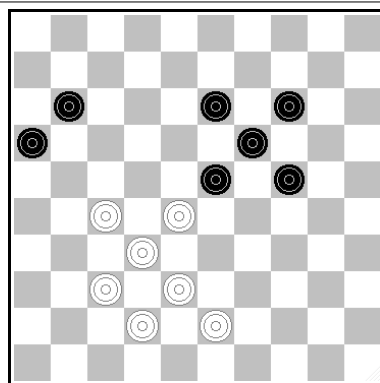
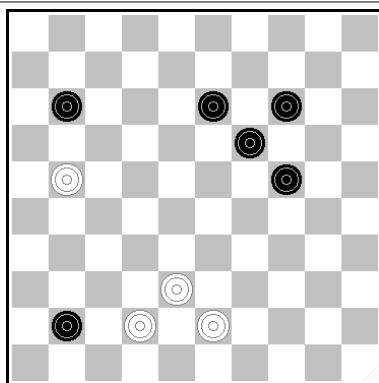
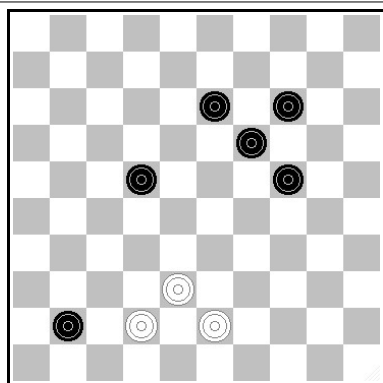
Les noirs font " sauter " les gêneurs : 27-22 18x37 32x21 16x27 les deux pions gênant sont enlevés
33-29 24x33 38x16 B+

Les blancs ont donné 2 pions pour en prendre 4. Bénéfice 2 pions.

Les noirs restent avec 1 pion en 27, les blancs avec 3 pions en 42, 34, 16. B+

Le coup Springer décomposé

Comment revenir à la position
précédente ?

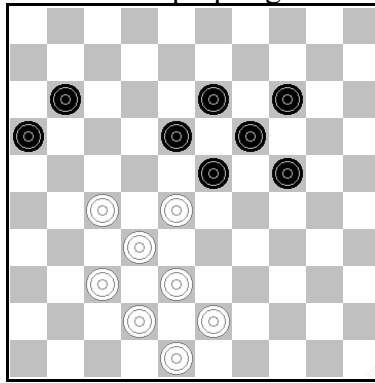


Amener un pion noir en 32
pour finir la chaîne
42-37 41x32 38x29

Amener un pion en 22 pour
ajouter un maillon à la chaîne.
Puis amener le dernier maillon.
21-17 11x22 42-37 41x32
38x29

27-21 16x27 23x41 21-17
11x22 42-37 41x32 38x29

Le coup Springer

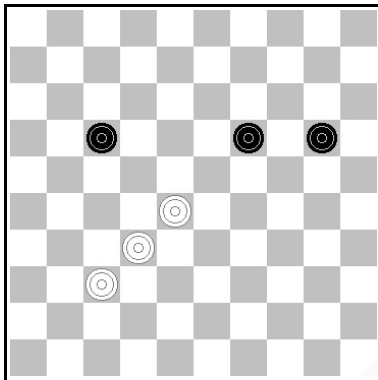


Utilisation d'un temps de repos TR sur une prise majoritaire PM pour construire la chaîne de la rafle. 27-22 18x27 23x41 PM 21-17 TR 11x22 42-37 41x32 38x29

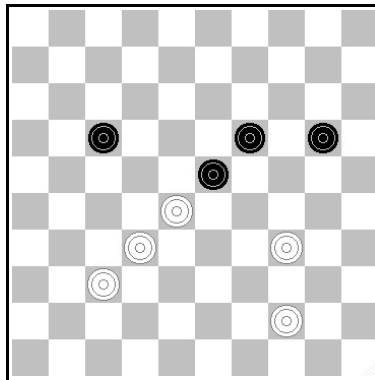
Le coup de mazette est un coup important à connaître.

Sa compréhension , son exécution et surtout son évitement traduisent une bonne connaissance du jeu de dame.

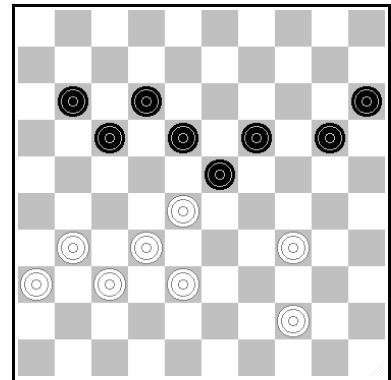
Le coup de Mazette décomposé



Construire la chaîne
28-22 17x28 32x25



Construire la chaîne + percer
Ici l'ordre importe peu.
28-22 17x28 34-29 23x34
32x25



Donc 28-22 18x27 (si 17x28
directement 34-29) 31x22
17x28 le pion noir est installé
en 28 34-29 23x34 perçage
32x25 rafle.

Le coup de Mazette

Que faut il voir ?

Cherchez la chaîne de la rafle . Regardez le 1er diagramme. Si un pion noir est en 28 on retrouve la position du 2 e diagramme. Il reste à percer en 23.

La faiblesse des noirs se situe en 14. L'absence de pion sur cette case crée la fragilité de la position.

1 ère étape :amener un pion noir en 23 : donner 1 pion

2 e étape : percer en 23 : donner un 2 e pion

3 e étape : rafler en 25 : prendre 3 pions

bénéfice + 1

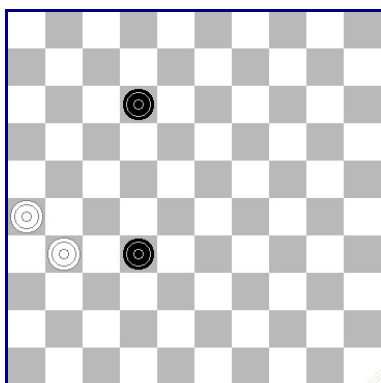
Combinaisons simples

Basées sur la notion de construction : le pion baladeur

Les diagrammes suivants montrent comment un pion peut être amené de loin pour former le premier maillon de la chaîne.

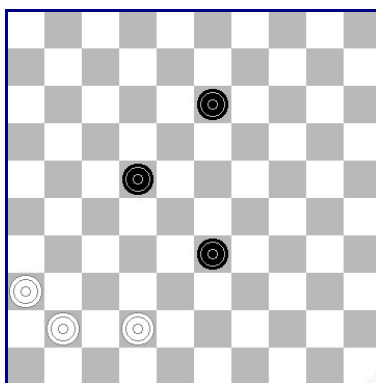
Trait aux blancs :

Le coup direct



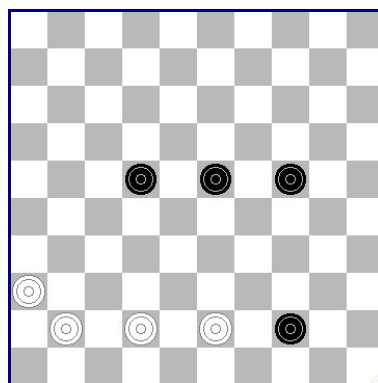
41-37 42x31 36x18

Donner 2 fois 1



42-38 33x42 41-37 42x31 36x9

Donner 3 fois 1

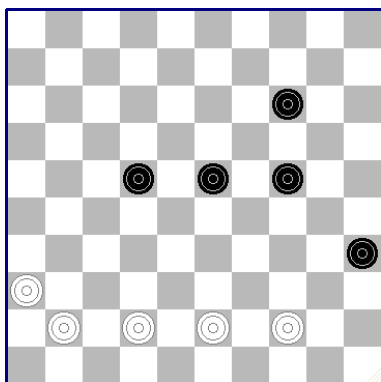


43-39 44x33 42-38 33x42 41-37 42x31 36x20

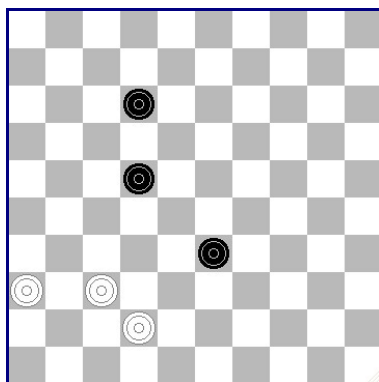
Donner 4 fois 1

Donner 1 fois 2

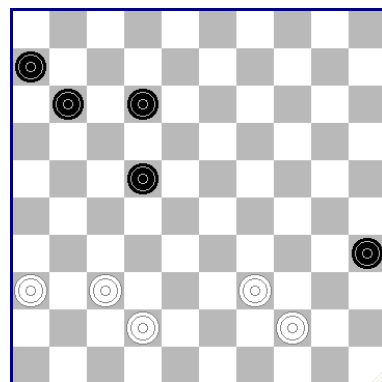
Donner 2 fois 2



44-40 35x44 43-39 44x33 42-38 33x42 41-37 42x31 36x9

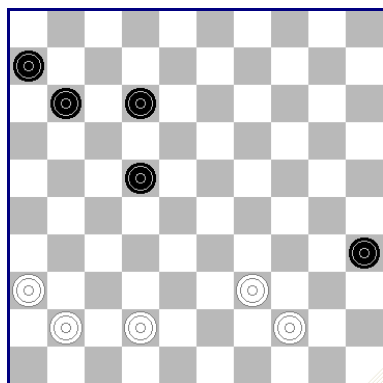


42-38 33x31 36x7



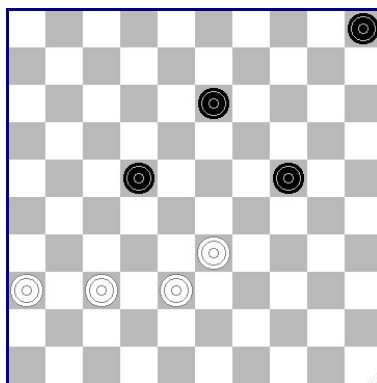
44-40 35x33 42-28 33x31 36x16

Donner 1 fois 2 + 2 fois 1



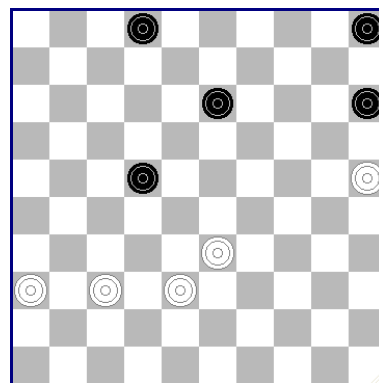
44-40 35x33 42-38 33x42 41-37 42x31 36x16

Donner 1 fois 3



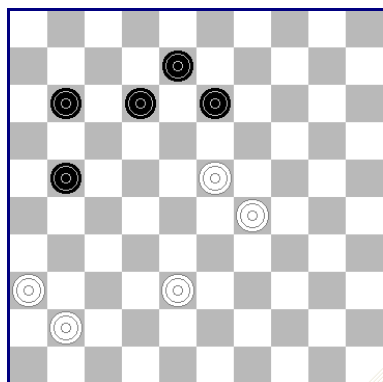
33-29 24x31 36x9 et les blancs gagnent aisément 5-10 9-3 la dame blanche interdit au pion noir de franchir la diagonale 3-15. B+

Donner 1 fois 1 + 1 fois



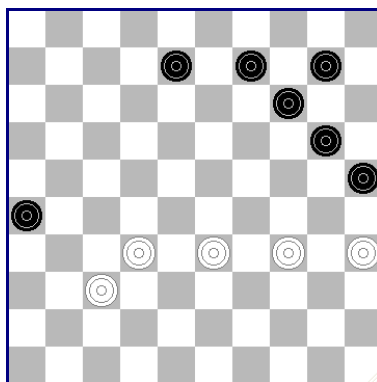
25-20 15x24 33-29 24x31 36x9 et les blancs gagnent. 7-12 9-4 . les noirs ne passeront jamais la grande diagonale. B+

Donner 1 fois 3 + 1 fois 1



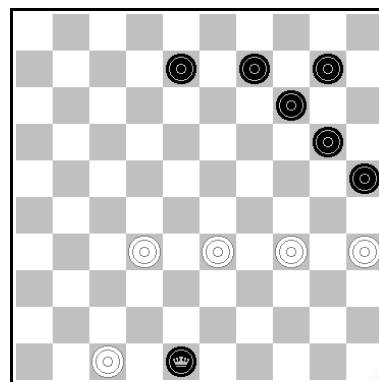
23-19 13x42 41-37 42x31 36x18 B+ par opposition.

Donner 1 fois 4



37-31 26x30 35x2 B+

Donner 1 fois 4



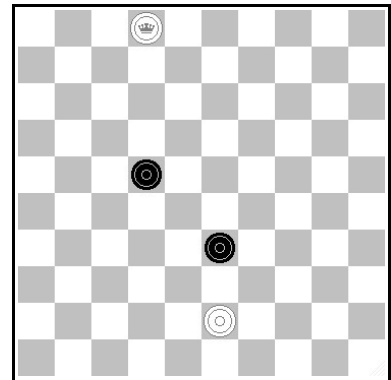
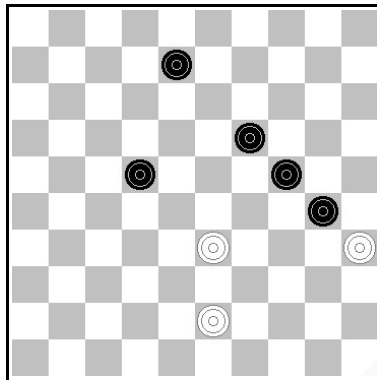
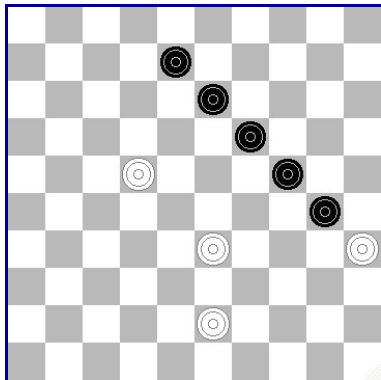
47-42 48x30 35x2

Basées sur le perçage

De deux pions

Pour damer les blancs doivent enlever les deux pions noirs en 13 et 24 pour exécuter la rafle 35x2.

Attention à l'ordre !



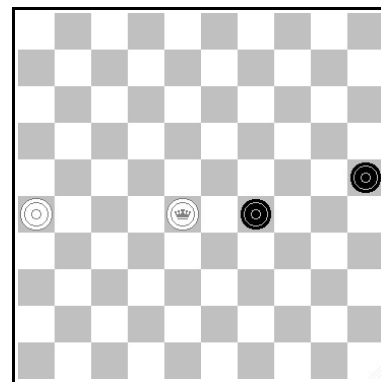
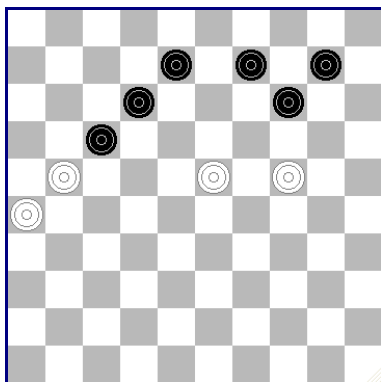
On perce d'abord en 13

22-18 13x22

puis 33-29 24x33 35x2

Le gain est une formalité. 22-27 ou 22-28 2-29 et B+

Trait aux blancs : là encore on perce deux fois en prenant soin de l'ordre.



On commence par enlever le pion 14 puis le pion 12 pour réaliser la rafle 21x5

24-20 ! 14x25 23-18 12x23 21x5 23-29 5-28 ! La partie est gagnée pour les blancs

C'est une finale technique dans le tric trac. Le tric-trac désigne les deux diagonales

1-45 et 6-50. C'est un peu compliqué mais c'est un aperçu des complexités du jeu. Déroulez cette

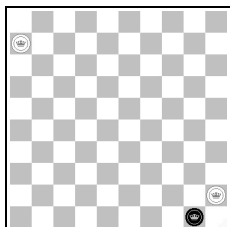
fin de partie quand vous serez plus à l'aise avec la numérotation.

29-34 5.26-21 34-40 6.21-16

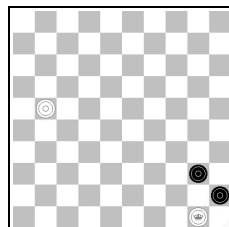
[6.28-50 40-45 7.50-6 25-30 8.6-50 30-34 9.50-6 34-40 10.6-50 40-44 11.50x6 45-50 12.21-17 50x11 13.6x17 Dg 2]

6...40-45 7.28-50 25-30 8.16-11 30-34 9.11-6 34-40 10.6-1 40-44 11.50x6 45-50 12.1-45 Dg 1]

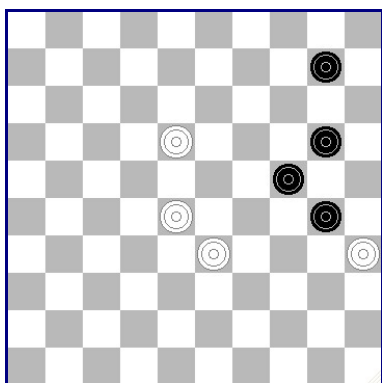
Dg 1



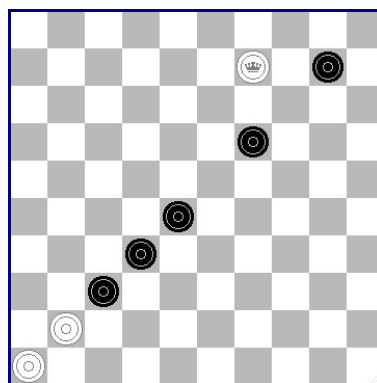
Dg2



Trait aux blancs :



Trait aux blancs : La dame aussi peut percer.

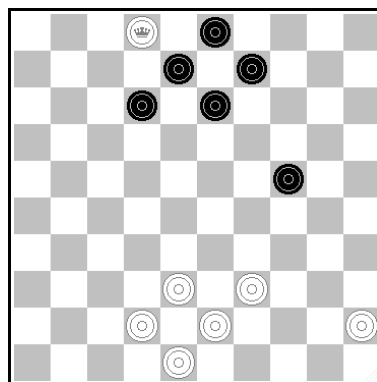
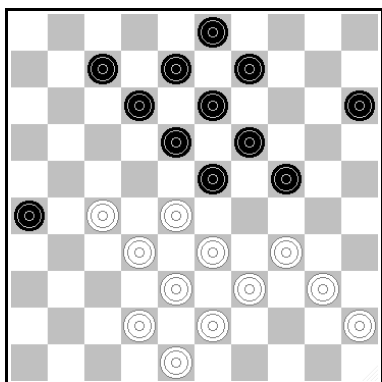


Le pion noir 24 empêche la rafle 25x4.
33-29 ! 24x13 25x4. La dame bloque facilement
le pion noir.

9-27 32x21 41x5

Attention aux a priori

Souvent on entend qu'il ne faut pas faire de trous pour éviter les combinaisons .
La position ci-dessous ne présente aucun trou. Pourtant les blancs jouent et gagnent !

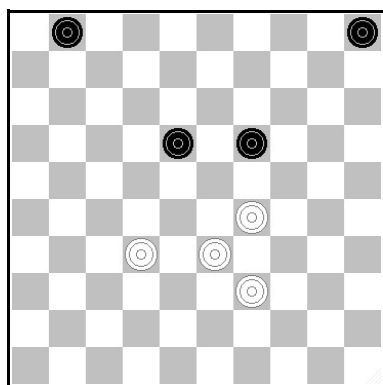


Les blancs dament ! Il faut ici voir la rafle 33x22x11x2 . Le but est d'amener le pion noir 26 en 17.
Enlever les pions noirs 18 et 23.

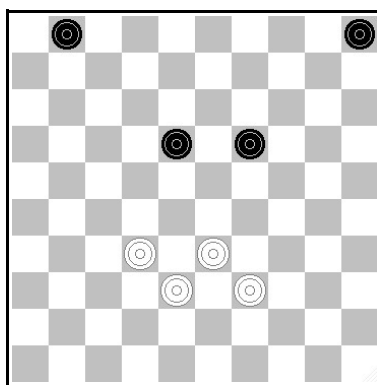
1. 34-29 23x34 2.40x20 15x24 le pion noir 23 est enlevé. 3. 27-22 18x27 le pion noir 18 ne gêne plus 4. 32x21 26x17 le pion noir 26 est en 17 5 28-23 19x28 la rafle est en place. 5. 28x2 B+
Position après la combinaison . Sauf grosse erreur des blancs la partie est gagnée.

La menace :

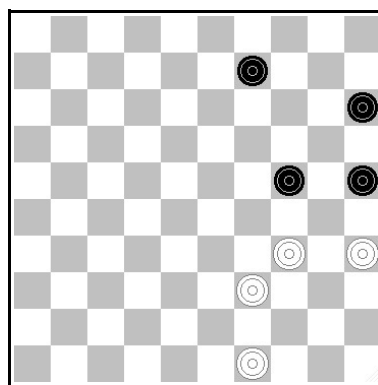
Le chapitre suivant introduit l'importance de construire des formations de pionnage.
Les diagrammes suivants donnent des positions qui demandent de construire une formation de pionnage en 1 ou 2 temps. Les noirs perdent un pion dans toutes ses positions.



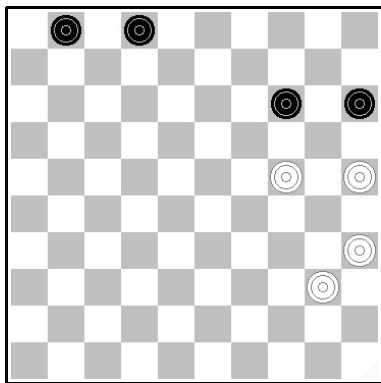
32-28 ! formation en Y.
Menace de 28-23 gain d'un pion.



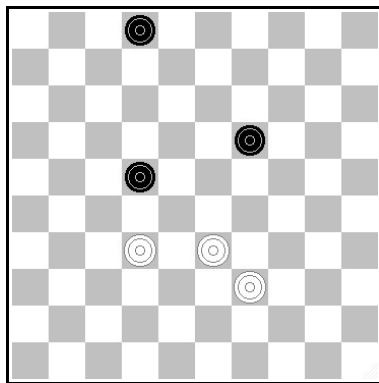
32-28 ! formation en Y
inversé.
menace de 28-23 ,
gain d'un pion.



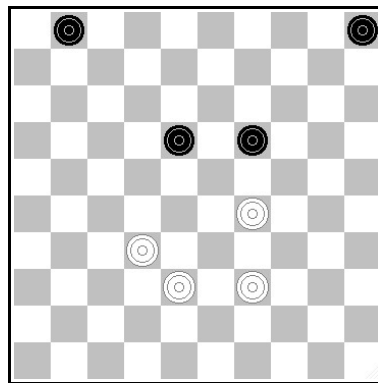
49-43 ! formation d'une flèche.
Menace 34-30 gain d'un pion.



40-34 al 34-30
Construction du Y appelé
marchand de bois quand il est
sur un bord.
Menace 24-20 gain d'un pion



32-28 ! construction de la
flèche. Si le pion noir fuit 22-27
28-23 ! 19x28 33x31 un pour
deux en arrière !
Si autre coup le pion 22 est pris.
Gain d'un pion.

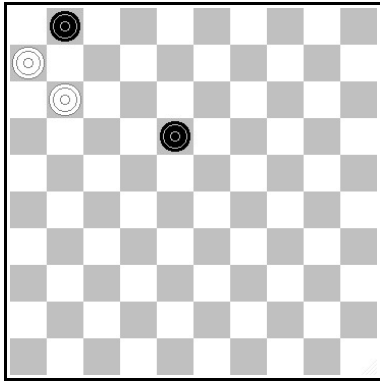


32-28 ! al 38-33 ou 39-33
construction du Y. Menace
imparable. Gain d'un pion.

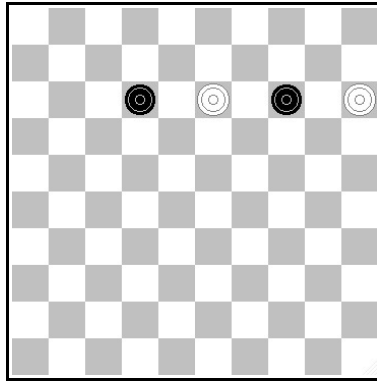
Le gambit

Le gambit « don d'un pion » est une arme difficile à manier. Il est très souvent utilisé en fin de partie pour aller à dame et obtenir la remise, voire l'avantage.

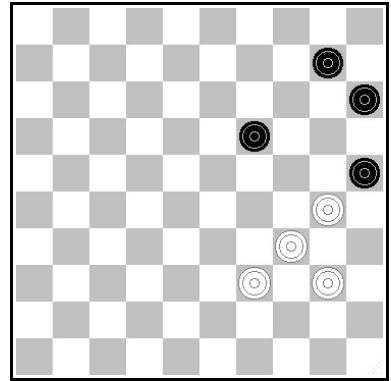
Il est donné ici pour mémoire. Son étude est complexe et demande une appréciation correcte de la position.



11-17 1x12 6-1 dame 12-17*
1x23 la dame bloque le pion
noir restant.



13-9 14x3 15-10 al 10-5
La dame blanche contrôle la
grande diagonale. B+



24-30 ! 19x30 40-35 10-14
35x24 B+ si 14-20 24-19
si 15-20 24x15 14-19 le pion
blanc 15 dame et bloque
rapidement le pion noir 19.

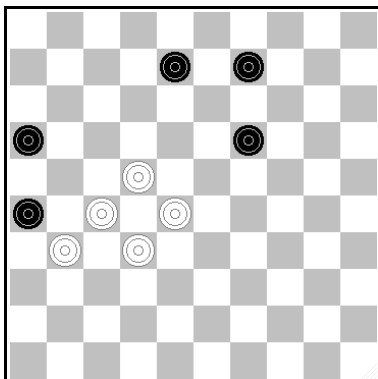
Problèmes

Les diagrammes 1 à 39 vous proposent des puzzles à résoudre. A chaque fois vous conduisez les blancs. Les solutions seront données en fin de chapitre. En dessous de chaque diagramme est noté une ou deux abréviations selon les principes et outils à appliquer.

- C : construction
- P : percer
- R : temps de repos
- M prise majoritaire
- D : envoi à dame

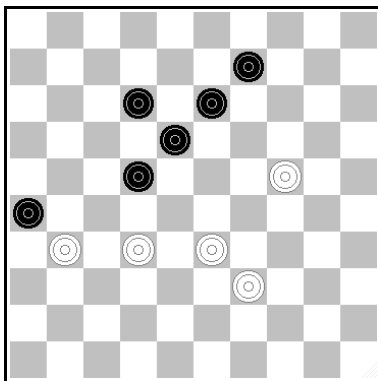
Vous êtes invité à vérifier les solutions sur le damier. Déroulez toute la solution. Certaines solutions se terminent avec le jeu de la dame.

Diagramme 1



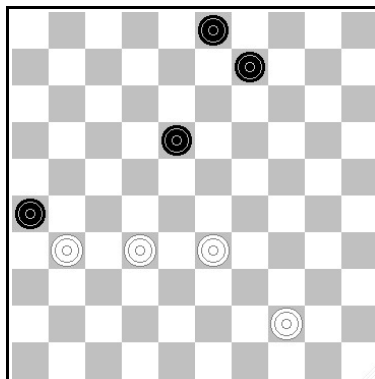
M

Diagramme 4



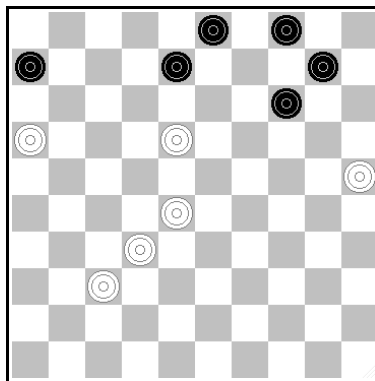
M+R

Diagramme 2



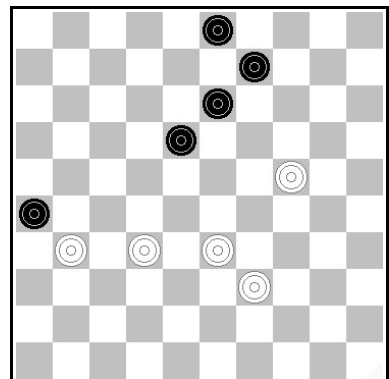
R

Diagramme 5



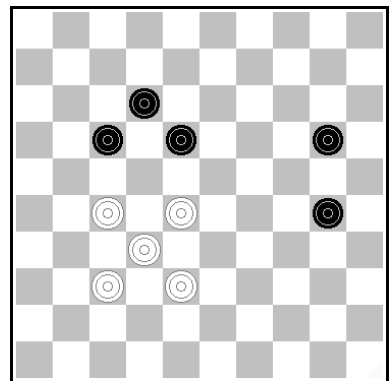
P+C

Diagramme 3



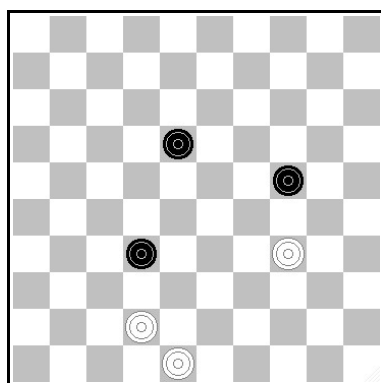
M+R

Diagramme 6



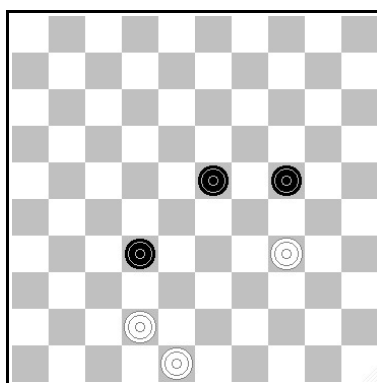
C

Diagramme 7



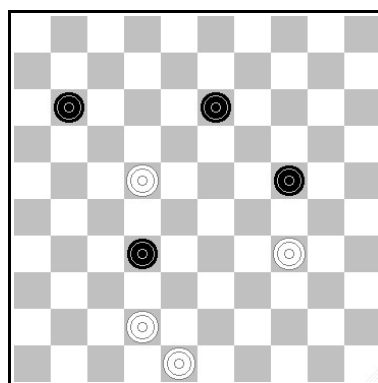
C

Diagramme 8



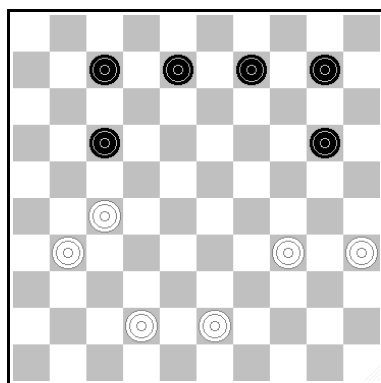
C

Diagramme 9



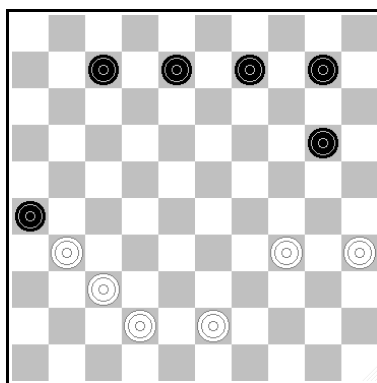
C

Diagramme 10



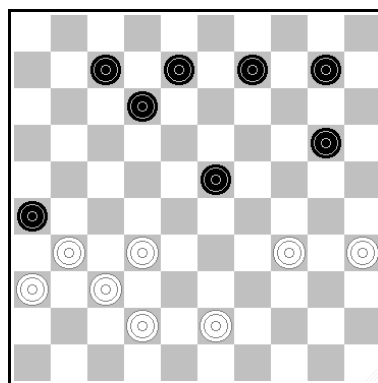
C

Diagramme 11



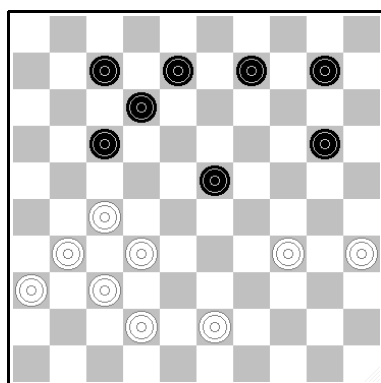
M+C

Diagramme 12



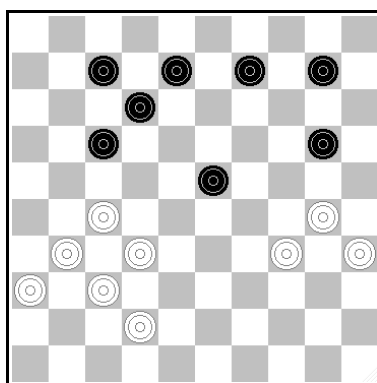
C

Diagramme 13



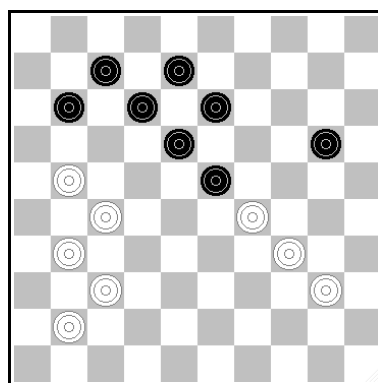
C

Diagramme 14



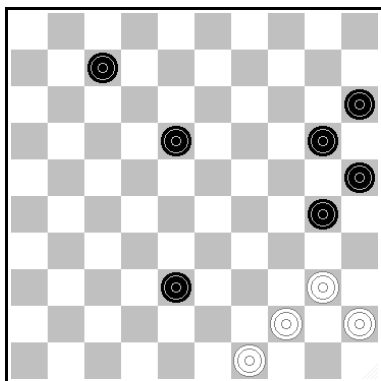
C+D

Diagramme 15



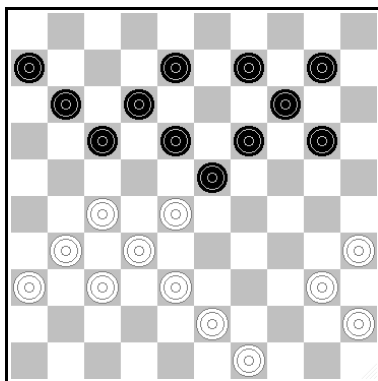
C+P+M

Diagramme 16



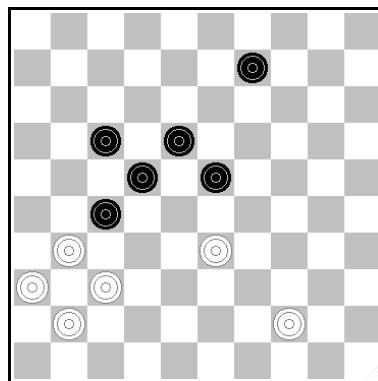
D+C+C

Diagramme 17



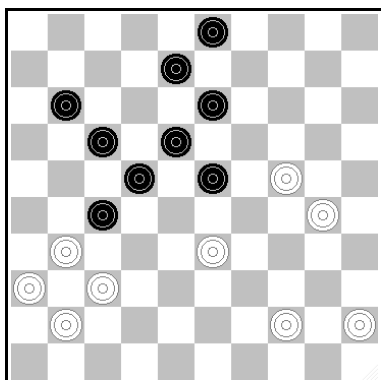
C

Diagramme 18



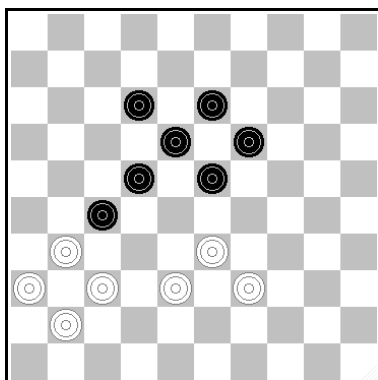
P

Diagramme 19



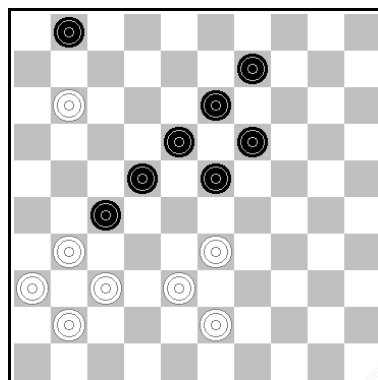
P,M + P

Diagramme 20



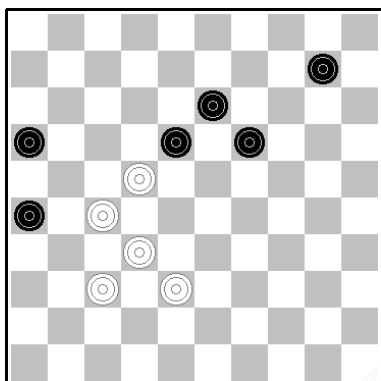
P+P

Diagramme 21



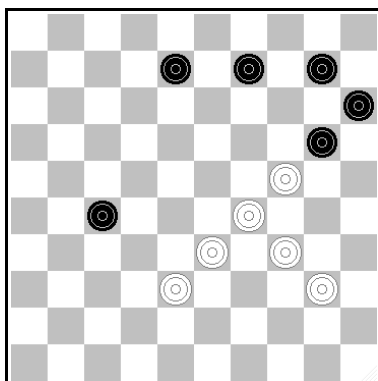
C+P+P

Diagramme 22



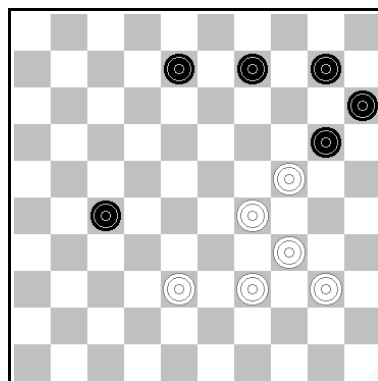
C+P+P

Diagramme 23



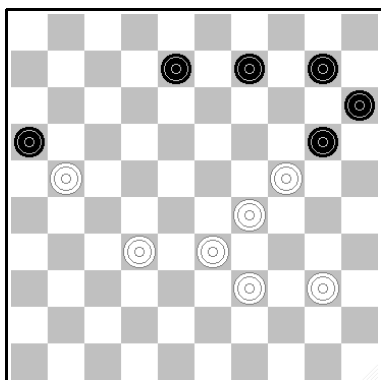
C+C

Diagramme 24



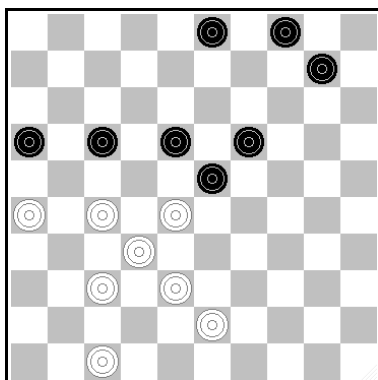
C+C+C

Diagramme 25



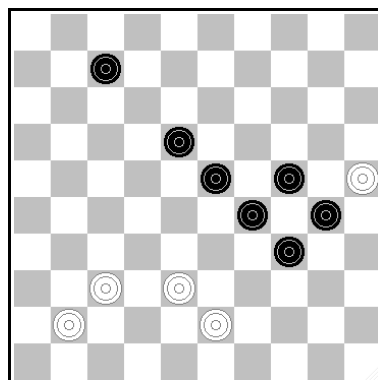
M+C

Diagramme 26



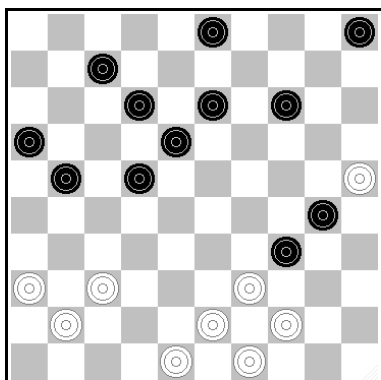
C+M+C

Diagramme 27



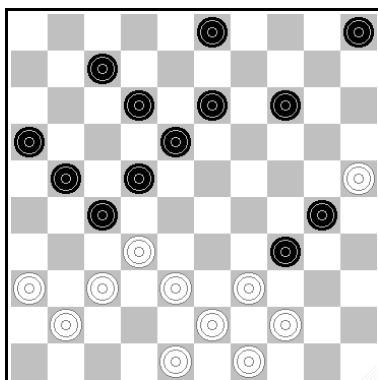
C+P+C

Diagramme 28



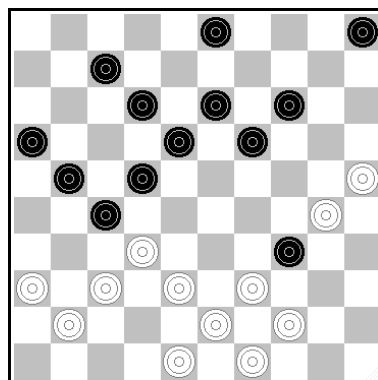
C,P+P+C

Diagramme 29



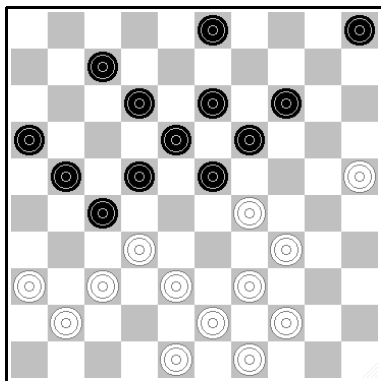
C+C,P+P+C

Diagramme 30



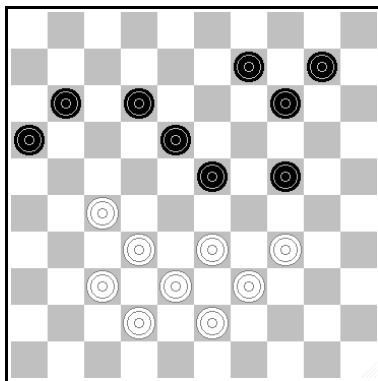
C+C+C,P+P+C

Diagramme 31



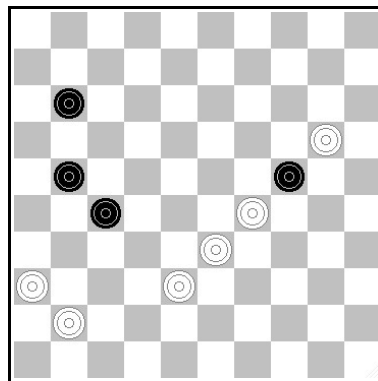
C+C+C+C,P+P+C

Diagramme 32



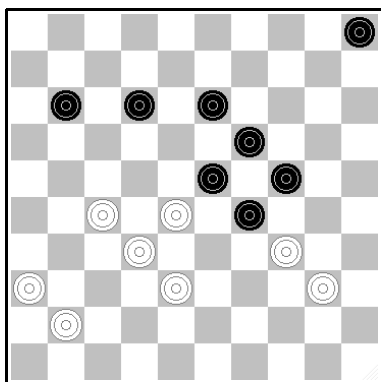
P+P+C

Diagramme 33



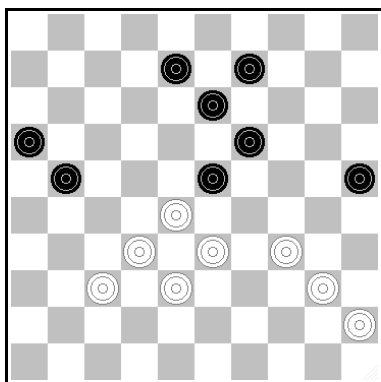
P+C+C+C

Diagramme 34



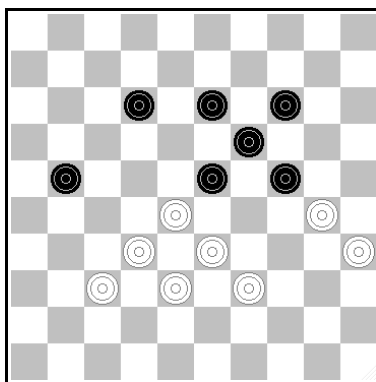
C+C+C+C

Diagramme 37



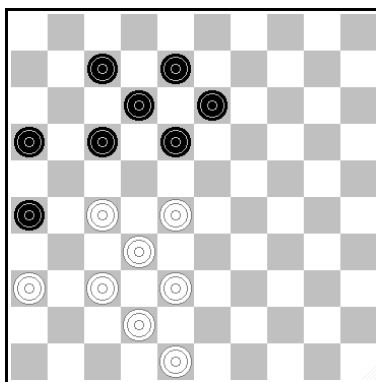
C

Diagramme 35



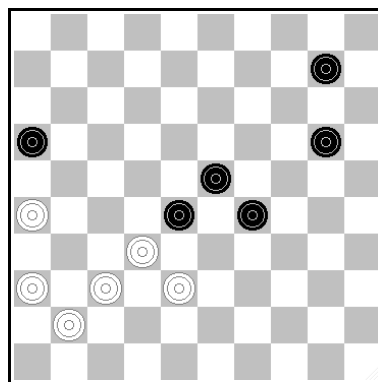
M+P

Diagramme 38



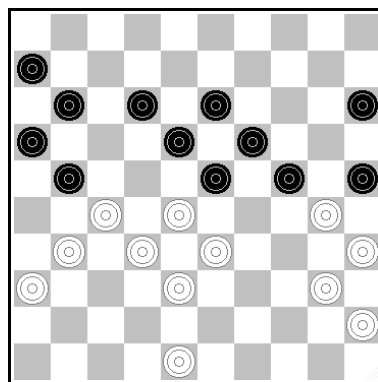
C+C

Diagramme 36



D+C+C

Diagramme 39



C+C+C

Ici se termine cette initiation au jeu de dames. Elle ne fait qu'effleurer les immenses possibilités de ce jeu.

Nous avons abordé l'aspect tactique. Le jeu de dames ne se limite pas à cet aspect combinatoire spectaculaire.

Il reste bien des aspects à approfondir. De nombreux ouvrages, sites sont à votre disposition.

Débuts de parties : classique, pion taquin, Rozenburg, Keller

Milieux de parties : Woldouby, Gesthem

Finales : Alix, Scoupe

La devise du jeu de dame est :

" Le bon pion, sur la bonne case, au bon moment".

Le jeu vous intéresse. N'hésitez pas à franchir la porte d'un club. C'est le meilleur moyen de progresser.

Vous trouverez sur le site de la Fédération Française de Jeu de Dames <https://www.ffjd.fr/Web/> toutes les informations utiles.

Solutions

Diagramme 1

1. 28-23 26x17 2. 23x21 B+1

Diagramme 2

1. 44-39 26x28 2. 33x15 B+1

Diagramme 3

1. 24-19 26x28 2. 19x8 3x12 3. 33x4 B+1

Diagramme 4

1. 24-19 26x28 2. 19x17 22x11 3. 33x4 11-17 4. 4-27 17-22 5. 27x18 B+2

Diagramme 5

1. 16-11 6x17 2. 18-13 8x19 3. 25-20 14x25 4. 28-22 17x28 5. 32x5 B-1 dame

La fin de partie

25-30 6.5-23 4-10 7. 23x5 30-34 8. 5-28 3-9 9. 28-44 9-13 10. 37-32 13-19 11. 32-28 19-24 12. 28-23 24-30 13. 23-19 30-35 14. 19-13 34-40 15. 44-50 40-44 16.50x28 35-40 17. 13-9 40-45 18. 28-50

Diagramme 6

1. 28-23 18x29 2. 27-22 17x28 3. 32x14 B+2

Diagramme 7

1. 34-29 24x33 2. 42-38 33x42 3. 48x28 = opposition

Coup de la girouette

Diagramme 8

1. 34-29 24x33a 2. 42-38 32x43b 3. 48x19 B+1

a: si 23x34 42-38 32x43 48x19

b: 33x42 48x19

Diagramme 9

1.22-17 13x22 2.34x29 24x33 3.42-38 al 4. 48x6

B+1

Diagramme 10

1. 27-21 17x30 2. 35x11 B+1

Diagramme 11

1. 37-32 26x30 2. 35x11 B+2

Diagramme 12

1. 32-28 23x41 2. 36x47 26x30 3. 35x11 B+1

Diagramme 13

1. 27-21 17x26 2. 32-28 23x41 3. 36x47 26x30 4. 35x11 = dame rapidement

Diagramme 14

1. 27-21 17x26 2. 32-28 23x41 3. 36x47 26x48 4. 30-25 48x30 5. 35x11 B+1

Diagramme 15

1. 29-24 20x29 2. 21-17 12x32 3. 37x19 13x24 4. 34x3 B+1

Coup du boulanger ou de l'épiciier

Diagramme 16

1. 49-43 38x49 2. 40-35 49x40 3. 35x24 20x29 4. 45x1 B+5 et dame

Diagramme 17

1. 27-22 18x27 2. 32x21 23x41 3. 36x47 17x37 4. 47-42 37x39 5. 40-34 39x30 6. 35x2 B-1 dame

Diagramme 18

1. 33-28 22x33 2. 31x4

Le final est gagnant de plusieurs manières. B+2

33-38 3. 4-27 23-29 4. 27x49 17-22 5. 37-32 29-34 6. 44-39 34x43 7. 49x38 22-27 8. 32x21

Diagramme 19

1. 24-19 13x35 2. 33-28 22x33 3. 31x2 = dame. Là encore la partie est gagnée. C'est une question de technique qui peut se travailler en club.

Diagramme 20

1. 33-29 23x32 2. 37x8 13x2 3. 31x24 B+2 gain facile.

Diagramme 21

1. 11-7 1x12 2. 33-29 23x34 3. 43-39 34x32 4. 37x8 13x2 5. 31x4 11. 22x13 B+1 dame

Diagramme 22

1. 27-21 26x28 2. 32x5

B+1 dame

Coup inversé

Diagramme 23

1. 29-23 20x18 2. 38-32 27x29 3. 34x5 B+1 dame

Diagramme 24

1. 29-23 20x18 2. 38-32 27x38 3. 39-33 38x29 4. 34x5 B+1 dame

Diagramme 25

1. 29-23 16x18 2. 39-34 20x29 3. 34x5 = dame

Diagramme 26

1. 27-21 16x27 2. 32x12 23x41 3. 12x5 41-46 4. 47-41 46x1 5. 5x1 B+2 dame

Coup de la bombe

Diagramme 27

1. 43-39 34x32 2. 37x19 24x13 3. 25x1 B+3

Diagramme 28

1. 43-38 34x32 2. 37x10 5x14 3. 25x1

Coup Bonnard

Diagramme 29

1. 38-33 27x29 2. 43-38 34x32 3. 37x10 5x14 4. 25x1

Coup Bonnard

Diagramme 30

1.24-30 19x30 2. 38-33 27x29 3. 43-38 34x32 4. 37x10 5x14 5. 25x1

Coup Bonnard

Diagramme 31

1. 34-30 23x34 2.24-30 19x30 3. 38-33 27x29 4. 43-38 34x32 5. 37x10 5x14 6. 25x1 B+2 et dame

Coup Bonnard

Diagramme 32

1. 33-29 24x44 2. 27-22 18x27 3. 32x21 16x27 4. 43-39 44x33 5. 38x16 = mais les blancs dament.

Coup Philippe

Diagramme 33

1. 38-32 27x38 2. 33x42 24x33 3. 42-38 33x42 4. 41-37 42x31 5. 36x7 B+1 et dame

Coup Deslauriers

Diagramme 34

1. 38-33 29x38 2. 32x43 23x21 3. 34-29 24x33 4. 42-38 33x42 5. 41x37 42x31 6.36x9 = dame

Coup Deslauriers

Diagramme 35

1. 33-29 24x31 2. 30-24 19x30 3. 28x37 B+2

Coup du cheval

Diagramme 36

1. 37-31 28x46 2. 38-32 46x28 3. 26-21 16x27 4. 31x4 B+1 et dame

Coup Napoléon

Diagramme 37

1.34-30 25x34 2.40x18 13x22 3.28x26 B+2

Coup de ricochet

Diagramme 38

1.27-22 18x27 2.32x21 16x27 3.37-31 26x37 4.42x2 B+2 dame

Coup de l'Espagnol

Diagramme 39

1. 27-22 25x34 2.40x20 15x24 3.22-17 11x22 3.28x26 B+1

Coup de croc

