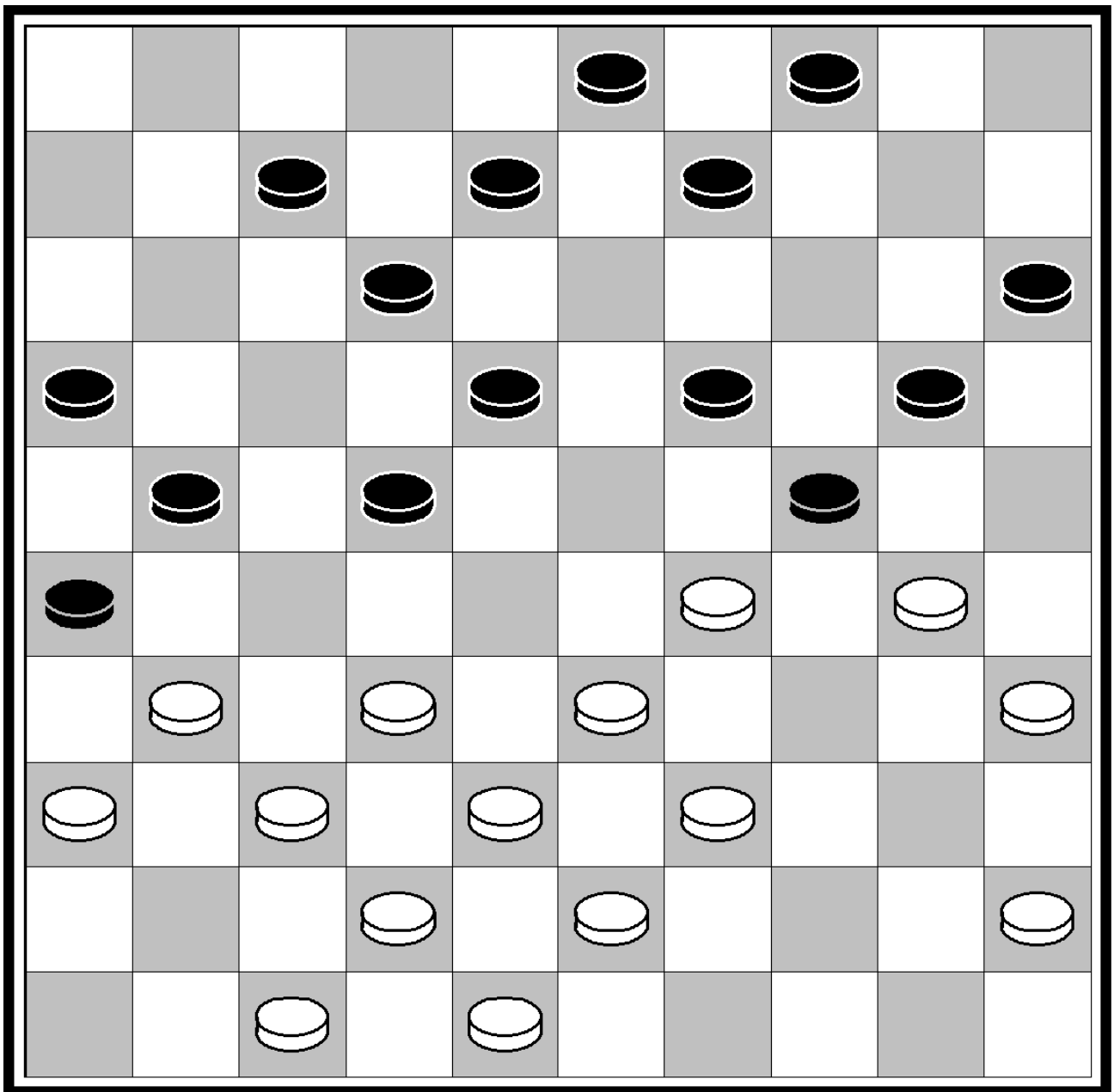


COURS DE JEU DE DAMES



Guide pour joueurs débutants et joueurs avertis de Jeu de dames international

Cours de Jeu de Dames



par Tjalling Goedmoed
 Fin décembre 2008,
 Leeuwarden / Pays Bas

Le diagramme montre une composition de Ermakov Les blancs jouent et gagnent

Introduction

Ce guide est un cours destiné à la fois au néophyte du jeu de dames et au joueur initié qui souhaite se perfectionner.

Le jeu de dames se caractérise par un nombre illimité d'astuces et de surprises . La plus importante astuce du jeu de dame est appelée combinaison ou coup . Le nombre de combinaisons est si élevé que même les grands maîtres oublient parfois un coup en partie . Les combinaisons , gambits, forcings et autres coups rendent le jeu très attrayant et attractif. Regardez et jouez !

Faire du lecteur un bon joueur de dames n'est pas le seul but mais de ce cours. Il vise également à montrer quelques aspects merveilleux du Jeu de Dames.

Chaque leçon est constituée d'un cours théorique suivi d'exemples à résoudre sur le damier . A la fin de chaque leçon se trouvent des exercices qui mettent en application le cours théorique. Notez les réponses sur un cahier d'exercice. Les solutions des exercices sont données toutes les 10 leçons.

Le but de chaque exercice est de trouver une combinaison. Chaque exercice est référencé.

C 3.4 signifie exercice 4 leçon 3 : les blancs gagnent à l'aide d'une combinaison.

Ce cours a pour objet principal l'aspect tactique . Le terme tactique fait référence aux combinaisons , forcings, pièges etc. Un second cours sera centré sur l'aspect stratégique du jeu de dames.

J'espère que ce cours vous apportera beaucoup et surtout j'espère qu'il vous donnera envie de jouer ,
Tjalling Goedemoed, juin 2008

L'auteur



Tjalling Goedemoed est un entraîneur expérimenté . Il a travaillé avec succès avec des jeunes joueurs qui ont participé au championnat d'Europe et au championnat du Monde . Goedemoed est l'auteur d'un livre en néerlandais consacré au jeu de dames (traduction): "Oncle Ian apprend son neveu à jouer aux dames"

Goedemoed a réalisé cinq cours sur le Jeu de dames en cd-rom. Ce programme d'entraînement, appelé DamMentor, contient des milliers d' exercices. Vous pouvez acheter ces cd-roms à www.bonds bureau@kndb.nl

Remerciements

Je veux remercier Edwin Twiest qui a vérifié la partie technique de ce cours ainsi que Martijn de Jong et Martijn van der Klest pour la correction de la traduction en anglais.

Merci à Frits Luteijn d'autoriser la diffusion internationale de ce cours.

Table des matières

Introduction.....	2
L'auteur.....	3
1. Notation	4
2. combinaisons.....	8
Exercices :.....	13
3. Coup Philippe.....	14
Exercices coup Philippe.....	18
4. Le coup de mazette.....	18
Exercices coup de mazette.....	22
5. Coup Royal.....	22
Exercices coup royal.....	26
6. Coup de talon.....	26
Exercices coup de talon.....	30
7. Coup du ricochet.....	32
Exercices coup du ricochet.....	35
8. Coup de la bombe.....	36
Exercices coup de la bombe.....	41
9. coup du Moulinet.....	42
Exercices Coup du moulinet.....	45
10. Coup Napoléon.....	46
Exercices coup Napoléon.....	49
Solutions leçons 1 à 10.....	50
Leçon 1: Notation.....	50
Leçon 2: combinaisons.....	50
Leçon 3. Coup Phlippe.....	51
Leçon 4: coup de Mazette.....	51
Leçon 5: Coup Royal.....	51
Leçon 6: coup de talon	51
Leçon 7: coup du ricochet.....	51
Leçon 8: coup de la bombe	51
Leçon 9: Coup du moulinet.....	51
Leçon 10: Coup Napoléon.....	51

1. Notation

	1		2		3		4		5
6		7		8		9		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	

Les cases du damier sont numérotées de 1 à 50. Le diagramme montre la numérotation des cases du damier . En début de partie les pions noirs occupent les cases 1 à 20 , les pions blancs occupent les cases 31 à 50.

	1		2		3		4		5
6		7		8		9		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	

On peut maintenant écrire les différents mouvements . 33 – 29 signifie que le pion en 33 se déplace en 29. Après ce coup le pion noir doit prendre 3 pions 35 x 22 (selon la règle de la prise majoritaire : qui oblige à prendre le maximum de pièces possible). Le pion 35 va en 22. Comme il s'agit d'une prise on marquera "x" au lieu "-" entre les nombres,.

Les blancs jouent 29 x 27, prenant 4 pions et vidant le damier.

exercice 1.1: placez les pions sur le damier selon la position ci-dessous puis réalisez les coups suivants

	1		2		3		4		5
6		7		8		9		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	

Les blancs exécutent une jolie combinaison connue sous le nom de coup turc

**26 – 21 17 x 46
28 x 19 46 x 14
29 – 23 14 x 29**

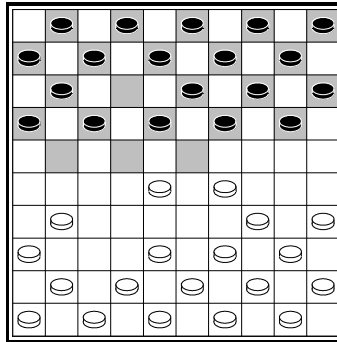
Les blancs capturent tous les pions noirs au dernier coup.

exercice 1.2: Placez tous les pions sur le damier au début de partie puis suivez les coups écrits ci-dessous. 1.32 – 28 signifie que le pion blanc en 32 se déplace sur la case 28 .

1.32 – 28 18 – 23

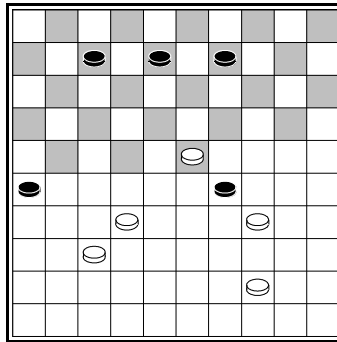
2.33 - 29 23 x 32
 3.37 x 28 12 - 18?

Le point d'interrogation (?) veut dire : coup faible ou faute. Le point d'exclamation (!) veut dire coup fort .



Voici la position que vous devriez obtenir sur votre damier .
 Les blancs ont une combinaison. Vous devez donner un pion et en gagner plus à la fin ,
 Essayez de trouver.

exercice 1.3

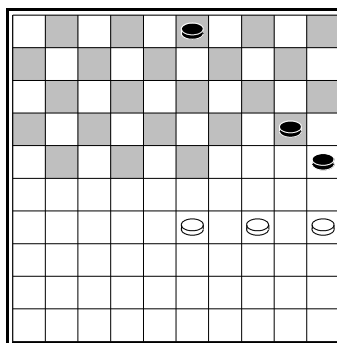


Les noirs viennent d'attaquer en lunette, Ils menacent de prendre de deux manières différentes, Quel est le
 dernier mouvement des noirs ?
 Voyez comment les blancs gagnent

1.37 - 31!

Combien de pions les noirs doivent-ils prendre ?
 Ecrivez la prise des noirs puis des blancs.

exercice 1.4



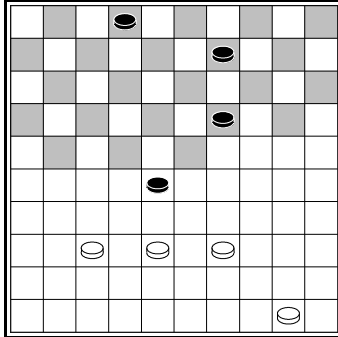
Les blancs peuvent prendre le pion noir en 20,
 Ecrivez les 3 coups que les blancs ont à jouer . Les coups noirs sont déjà écrits:

..... **3 - 9**

..... 9 – 14

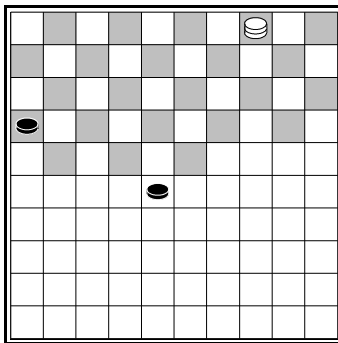
.....

exercice 1.5



le pion 28 n'est pas bien protégé .Les blancs ont le trait et peuvent gagner le pion noir en l'attaquant.Ecrivez le coup gagnant pour Les blancs.

exemple 1.6



Essayez encore .La dame blanche doit stopper les pions noirs. D'abord neutraliser le pion 16 et ensuite stopper l'autre pion.

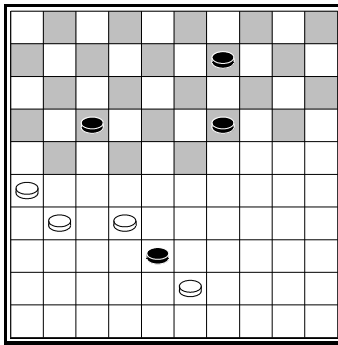
..... 28 – 33

..... 16 – 21

..... 33 – 39

.....

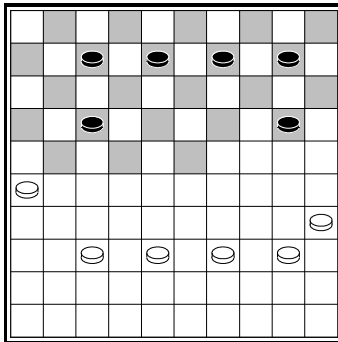
exercice 1.7



Les blancs jouent de façon à ce que l'adversaire soit forcé de prendre 3 pions. Alors les blancs prennent 4 pions et dament.
Ecrivez tous les coups.

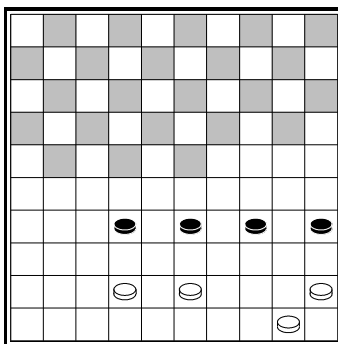
2. combinaisons

Une combinaison (ou coup) est une série de mouvements où l'adversaire est amené à prendre plusieurs pions afin de lui en reprendre plus ou d'obtenir une dame.



Les blancs donnent tous leurs pions mais le pion blanc restant ramasse tous les pions noirs et dame,

- 1.26 – 21 17 x 26
- 2.37 – 31 26 x 37
- 3.38 – 32 37 x 28
- 4.39 – 33 28 x 39
5. 40– 34 39 x 30
6. 35 x 11

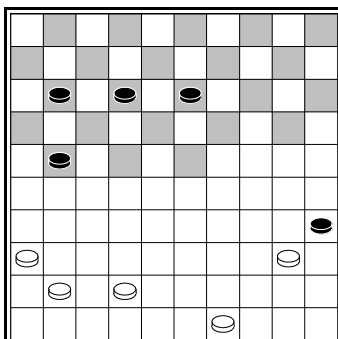


Dans cette position il faut donner les pions blancs dans le bon ordre. Si 1.45 – 40? les noirs prennent 34 x 45.

- 1.42 – 38 33 x 42

2.43 - 39 34 x 43
 3.45 - 40 35 x 44
 4. 50 x 28

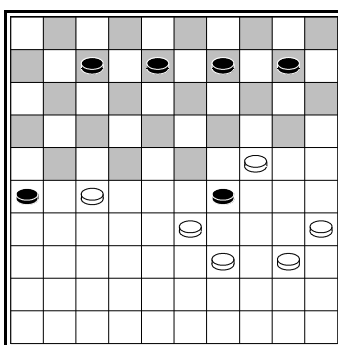
☀ Il est souvent utile de se poser la question : où faut il amener un pion noir pour faire une combinaison ?



S' il y avait un pion noir en 31 les blancs pourraient effectuer la rafle 36x09. Est il possible d'amener un pion noir en 31 ? Quel pion et comment ?

Seul le pion noir 35 est en position de bouger., Si les noirs avaient le trait ils prendraient 35 x 44? suivi de 49 x 40 qui fait perdre le tour de jouer (le trait) aux blancs !

1.49 - 43! 35 x 44
 2.43 - 39 44 x 33
 3.42 - 38 33 x 42
 4.41 - 37 42 x 31
 5. 36 x 09

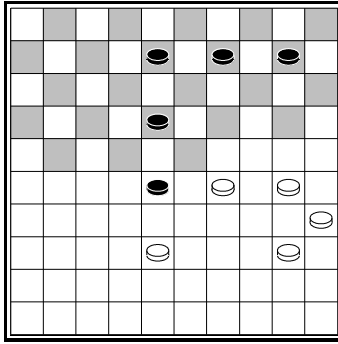


Les blancs veulent que les noirs aillent en 20 puis amènent le pion 26 sur la case 30. Comme les noirs sont forcés de prendre au prochain tour les blancs créent un temps de repos :

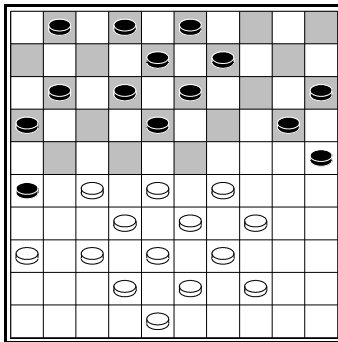
1.33 - 28! 29 x 20
 2.27 - 21 26 x 17
 3.28 - 22 17 x 28
 4.39 - 33 28 x 39
 5.40 - 34 39 x 30
 6. 35 x 11

☀ Quand on cherche une combinaison il faut penser aux pions éloignés.

exercice 2.1

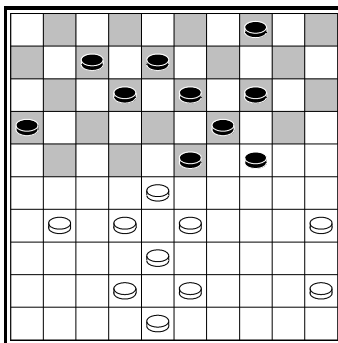


Ecrivez la combinaison qui s'offre aux blancs



Les blancs sont parfois amenés à prendre des pions noirs au cours d'une combinaison. Les blancs doivent veiller à conserver le trait. Ici il faut chasser le pion 13 pour créer un trou qui permet un coup de dame en 4.

- 1.34 – 30! 25 x 23
- 2.28 x 19 13 x 24
- 3.37 – 31 26 x 28
- 4.33 x 04



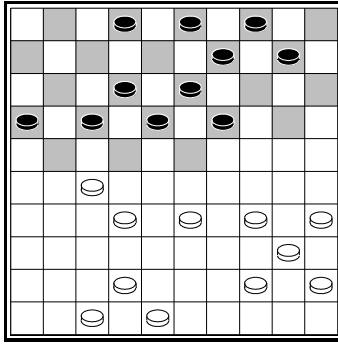
Les blancs donnent 3 pions pour en reprendre 4

- 1.33 – 29 24 x 22
- 2.32 – 28 ad libitum
- 3.38 x 20

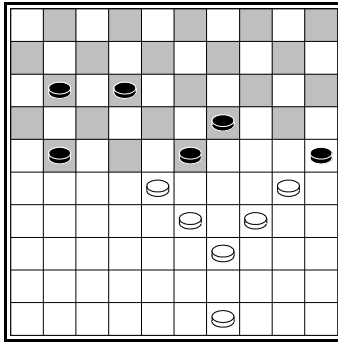
Au premier temps les noirs sont forcés de prendre deux pions, Au second temps ils ont le choix entre deux prises mais sans conséquence sur le résultat,

☀ **La règle de la prise majoritaire est une règle majeure du jeu de dames.**

exercice 2.2



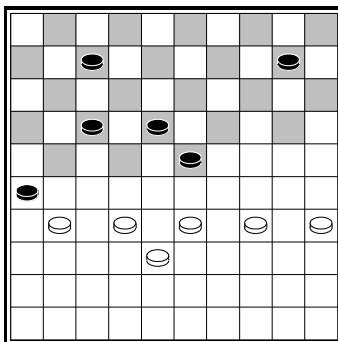
Les blancs jouent et combinent. Utilisez la règle de la prise majoritaire.
Ecrivez la combinaison!



Le pion noir en 23 atteint au coup suivant la case 32. Si les blancs ont un pion en 43 ils exécutent la raffle 49x18. Le pion 25 peut faire la course 25x34 puis 34x43. Nous allons nous aider d'un coup de talon pour amener le pion 25 en 43.

- 1.33 – 29 23 x 32
- 2.29 – 23 19 x 28
- 3.39 – 33 28 x 39
- 4.34 x 43 25 x 34
- 5.43 – 39 34 x 43
- 6.49 x 18

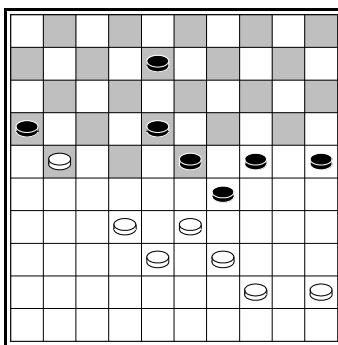
Il existe une 2ème variante moins bonne qui ne donne que la remise: 33-29, 23x32, 30-24, 19x30, 29-24, 30x19, 34-30, 25x43, 49x18 et les noirs vont à dame juste à temps. Il arrive qu'une combinaison se présente sous différentes variantes. Il est nécessaire de les étudier toutes. Les résultats ne sont pas toujours équivalents.



Cette fois la raffle 35x2 serait possible si le pion noir 10 parvenait en 19 et si le pion 26 parvenait sur la case 30. cette exemple illustre l'importance de l'ordre des prises et du choix entre deux prises de même valeur.

- 1.33 – 28 26 x 37

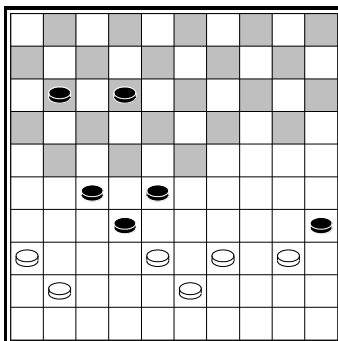
- 2.28 x 19 37 x 28
- 3.19 - 14 10 x 19
- 4.38 - 33 28 x 30
- 5. 34 x 02



La rafle 45x3 existe. Il suffit d'éliminer le pion noir en 23 et d' amener un pion noir en 40.

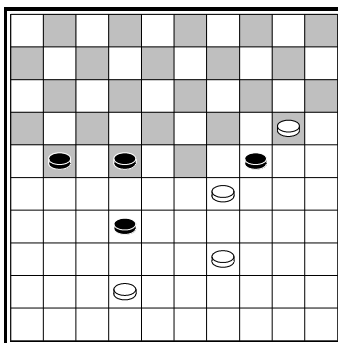
- 1.33 - 28! 16 x 27
- 2.28 x 30 25 x 43
- 3.38 x 49 27 x 38
- 4.49 - 43 38 x 40
- 5. 45 x 03

exercice 2.3



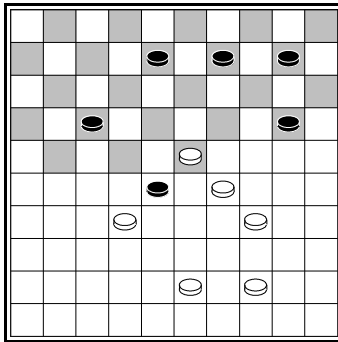
La rafle se trouve en 36x18. Amener un pion noir en 21 puis un pion noir en 31.

Ecrivez la combinaison

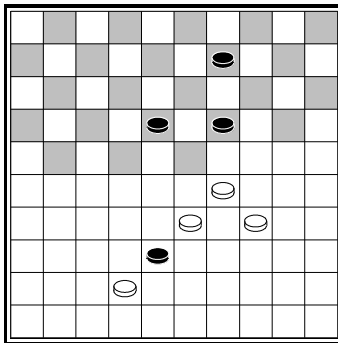


Parfois il est utile de penser au coup le plus étrange ! Dans la position du diagramme les noirs ont le choix entre deux prises . Et si les blancs leur offraient une troisième façon de prendre " obligatoire " !!

1.42 – 38 32 x 23
2.20 x 16



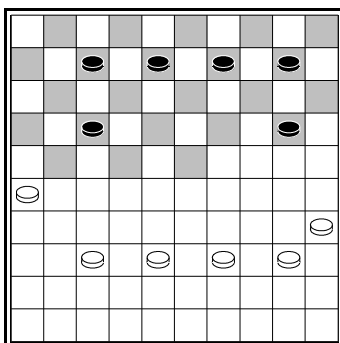
1.29 – 24! 20 x 27
2.23 x 05



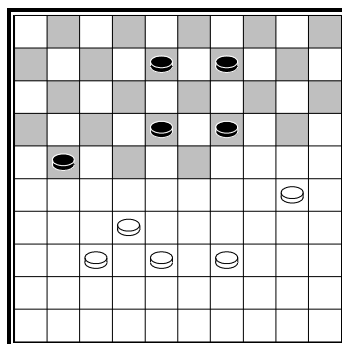
1.29-24 19x28
2.42x04

Exercices :

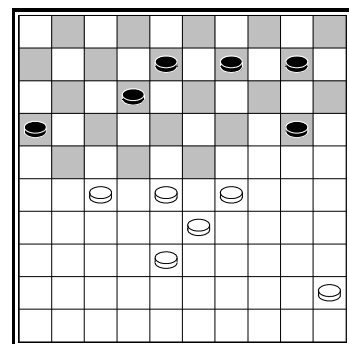
Ecrivez la combinaison



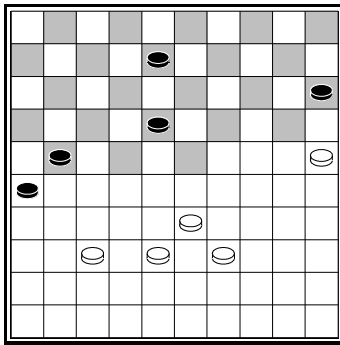
C 2.1



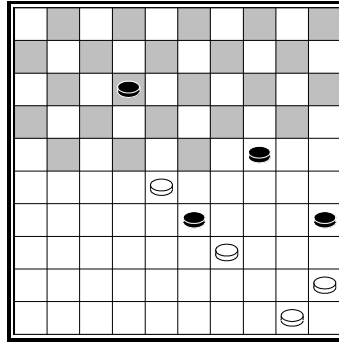
C 2.2



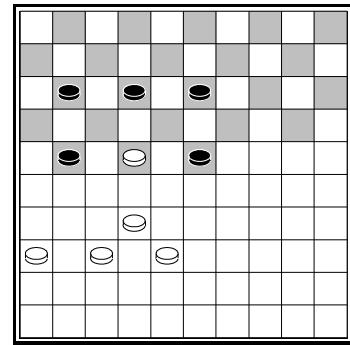
C 2.3



C 2.4

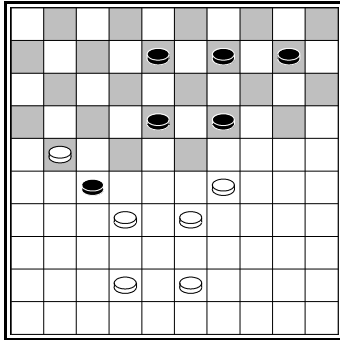


C 2.6

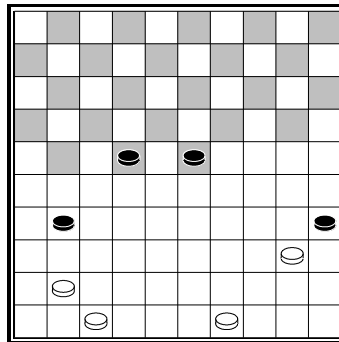


C 2.7

C 2.8



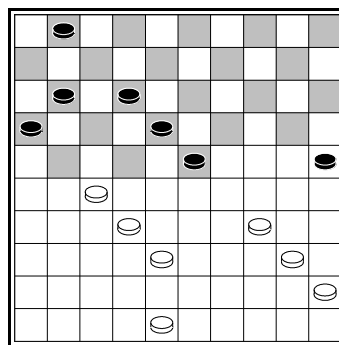
C 2.5



3. Coup Philippe

En français on utilise également le mot **coup** à la place du mot combinaison .

De nombreuses combinaisons ont un nom. La plupart ont été inventées par des damistes français , qui étaient les plus forts joueurs au début du 20^{ème} siècle . Une très importante combinaison porte le nom d'un joueur français Philippe. Cette combinaison se présente fréquemment en partie.

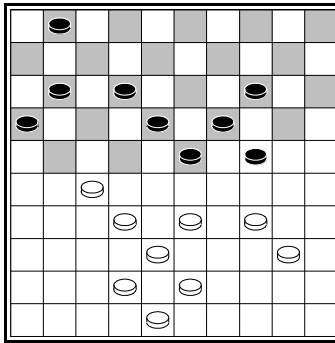


Ce diagramme montre le thème basique du Coup Philippe.

Les blancs ont pour objectif :

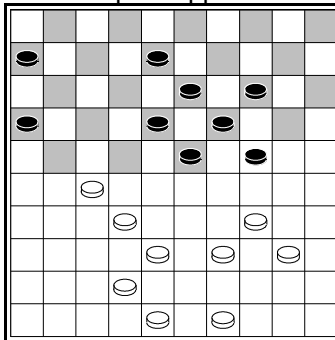
- éliminer les pions 18 et 16.
- amener un pion noir à 34.
- puis prendre 4 pions noirs: 40 x 16.

1.27 – 22! 18 x 27
 2.32 x 21 16 x 27
 3.34 – 30 25 x 34
 4. 40 x 16



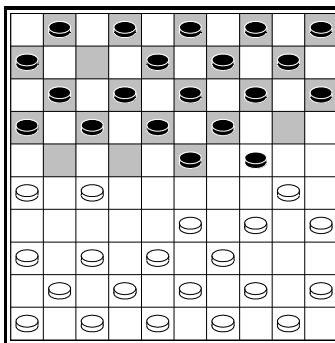
Même thème , mais cette fois les blancs prennent de 38 à 16.

exemple 3.1 Ecrivez ce second exemple de Coup Philippe!



Ici les blancs prennent 38 x 20 après avoir chassé le pion 18. Le pion 20 ira damer.

- 1.27 – 22! 18 x 27
- 2.32 x 21 16 x 27
- 3.34 – 30 24 x 33
- 4.38 x 20



Les pions 16 et 18 sont ôtés d'une autre manière.

- 1.26 – 21 17 x 26
- 2.27 – 22 18 x 27
- 3.37 – 31 16 x 37
- 4.41 x 21 16 x 27
- 5.33 – 29 24 x 33
- 6.38 x 16

Déroulez ce début de partie où le coup Philippe se présente.

- 1.33 – 28 18 – 23
- 2.39 – 33 12 – 18
- 3.44 – 39 07 – 12

4.31 – 26 20 – 25?

Les blancs ont mis un pion sur le bord du damier au 4^{ème} temps espérant que l'adversaire les imite.
Les blancs éliminent les pions 18 et 16 et jouent 34 – 30 .

**5.28 – 22 17 x 28
6.33 x 22 18 x 27
7.32 x 21 16 x 27
8.34 – 30 25 x 34
9.40 x 16**

Déroulez cette autre ouverture:

**1.32 – 28 18 – 23
2.38 – 32 12 – 18
3.31 – 27 7 – 12
4.43 – 38 20 – 24
5.37 – 31 17 – 21**

Habituellement les blancs jouent 31 – 26 mais dans cette partie les blancs tentent le piège:

**6.27 – 22 18 x 27
7.31 x 22 12 – 18?**

Les noirs attaquent le pion 22 mais les blancs ont préparé un coup.

8.22 – 17! 21 x 12

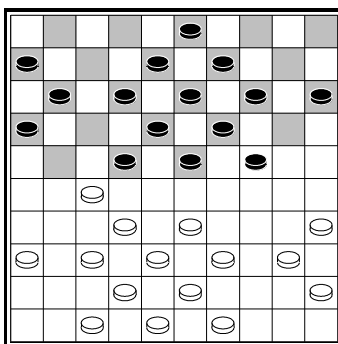
Après 11 x 22 9.28 x 26 les blancs gagnent un pion.

**9.28 – 22 18 x 27
10.32 x 21 16 x 27
11.33 – 29 24 x 33
12.38 x 16**

Changeons le 4^{ème} temps des noirs :

**4. 17 – 22
5.28 x 17 11 x 31
6.36 x 27 01 – 07
7.49 – 43 20- 24
8.41 – 36**

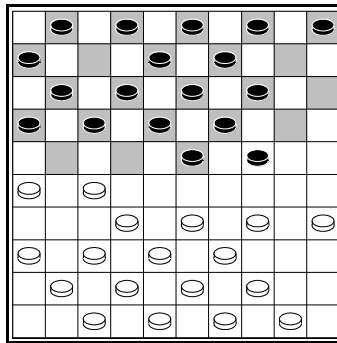
exercice 3.2 Les blancs espèrent que les noirs vont laisser le coup Philippe.
Quelle faute les blancs attendent-ils ?



1.33 – 28! 22 x 44

Les noirs doivent prendre 2 pions, donnant aux blancs l'opportunité d'enlever les pions 18 et 16.

2.27 – 22 18 x 27
 3.32 x 21 16 x 2 7
 4.43 – 39 44 x 33
 5.38 x 16



Dans cette position le Coup Philippe est assez difficile, parce que les noirs ont le choix entre plusieurs prises. Essayez de visualiser la suite

1.27 – 22!

Les noirs ont le choix. Si les noirs prennent 18 x 27 la combinaison est facile: 32 x 21 16 x 27 33 – 29 24 x 33 38 x 16 et les blancs ont 2 pions de plus. Meilleur pour les noirs est la prise 17 x 28.

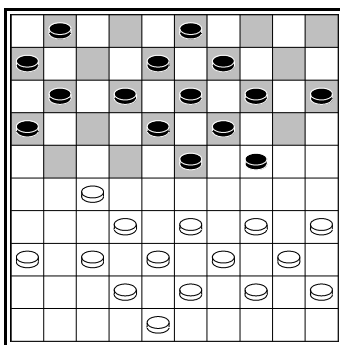
1. 17 x 28
 2.33 x 22 18 x 27
 3.32 x 21 16 x 27

Le premier but est accompli. Les pions 18 et 16 sont enlevés. Maintenant il reste à amener un pion noir à 33. Les blancs donnent 3 pions pour réaliser ceci.

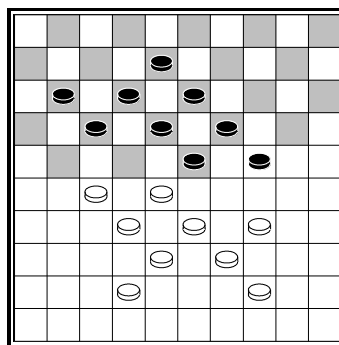
4.35 – 30! 24 x 35
 5.44 – 40 35 x 33
 6.38 x 16

La position donne l'égalité. Mais le pion 27 est perdu. Voyez par vous même.

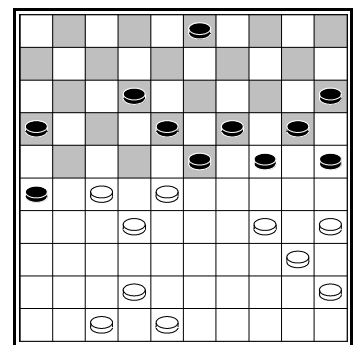
Exercices coup Philippe.



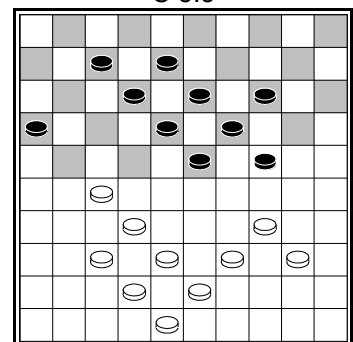
C 3.1



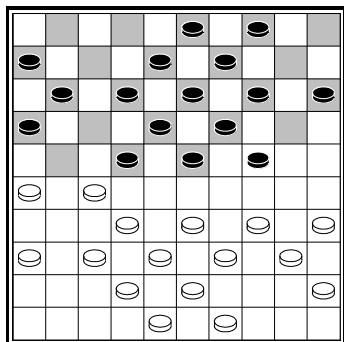
C 3.2



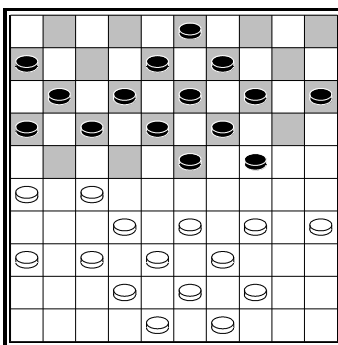
C 3.3



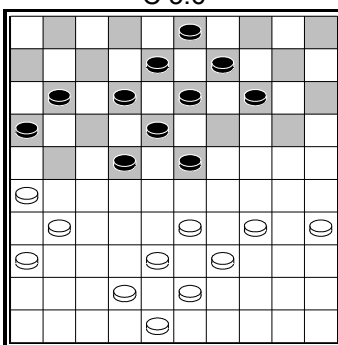
C 3.4



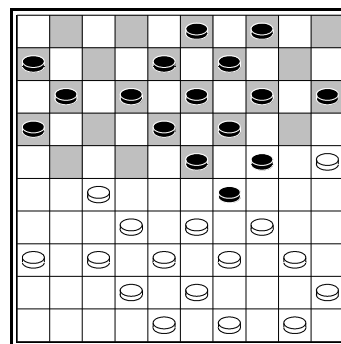
C 3.5



C 3.6



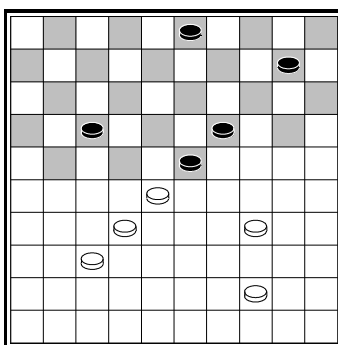
C 3.7



C 3.8

4. Le coup de mazette

Le coup de mazette est un coup fondamental du jeu de dames .

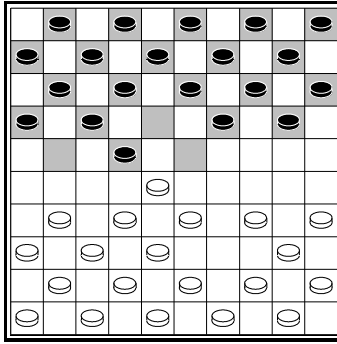


Ce diagramme montre l'idée de la combinaison.
Amener le pion en 28 puis supprimer le pion 23.

1.28 – 22! 17 x 28
2.34 – 29 23 x 34
3.32 x 05

Cette combinaison fondamentale peut se produire au 2ème temps du début de la partie.

1.33 – 28 18 – 22
2.39 – 33?



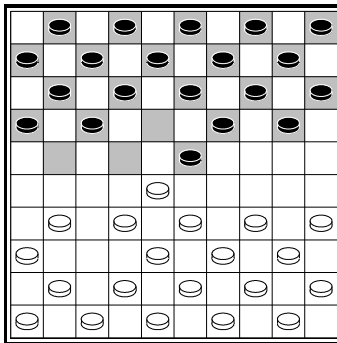
Une erreur. Les noirs gagnent deux pions par:

- 2.... 22 - 27
- 3.32 x 21 16 x 27
- 4.31 x 22 19 - 23
- 5.28 x 19 17 x 30
- 6.35 x 24 20 x 29

et le pion 19 est perdu aussi.

La même combinaison est possible après:

- 1.32 - 28 18 - 23
- 2.37 - 32?

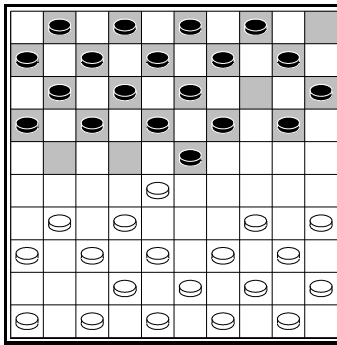


Les noirs peuvent aligner 3 pions blancs en : 32, 28 et 23, puis enlever le pion 28. Il reste à prendre trois pions .

- 1... 23 - 29!
- 2.33 x 24 20 x 29
- 3.34 x 23 17 - 22
- 4.28 x 17 19 x 26

Ce thème du coup de mazette survient à d'autres moments de la partie :

- 1.32 - 28 19 - 23
- 2.28 x 19 14 x 23
- 3.37 - 32 10 - 14
- 4.41 - 37 14 - 19
- 5.33 - 28 5 - 10?



Même thème: les blancs construisent un alignement de 3 pions noirs 19, 23 et 32 puis percent en 23.

Voyez vous la combinaison ?

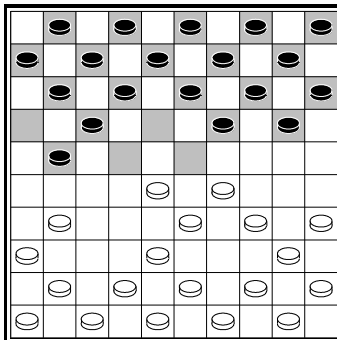
Vous jouez le début suivant:

1.32 – 28 18 – 23
2.33 – 29 23 x 32
3.37 x 28 16 – 21

Les blancs peuvent effectuer l'échange 4.28 – 23 19 x 28 5.29 – 24 20 x 29 6.34 x 32 ou jouer 4.31 – 26 ou 4.38 – 33.

Le coup logique 4.39 – 33 joué vers le centre (considéré normalement comme bon comme nous le verrons plus tard) est ici sanctionné par un coup de mazette.

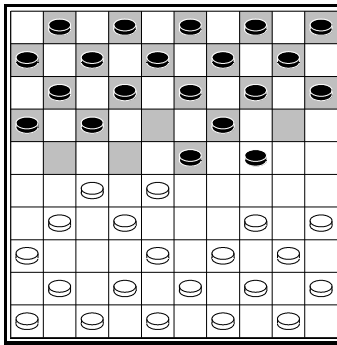
4.39 – 33?



4. 21 – 27!
5.31 x 22 19 – 23
6.29 x 18 12 x 32
7.38 x 27 17 x 30

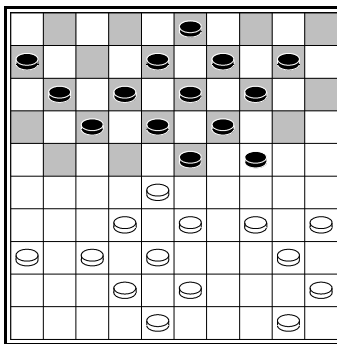
Voici le début:

1.33 – 28 18 – 23
2.31 – 27 20 – 24
3.37 – 31?



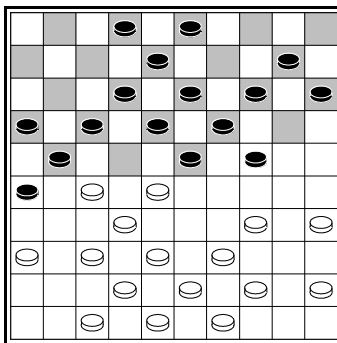
Les noirs appliquent la règle de la prise majoritaire pour réaliser le coup de mazette

1... 23 – 29!
 2.34 x 23 17 – 22
 3.27 x 18 13 x 33
 4.38 x 20 19 x 26



D'abord les blancs libèrent la case 14. Ensuite le pion noir 17 est amené à la case 28 selon un thème à mémoriser,

1.34 – 29 23 x 34
 2.40 x 20 14 x 25
 3.35 – 30 25 x 34
 4.28 – 22 17 x 39
 5.38 – 33 39 x 28
 6.32 x 5

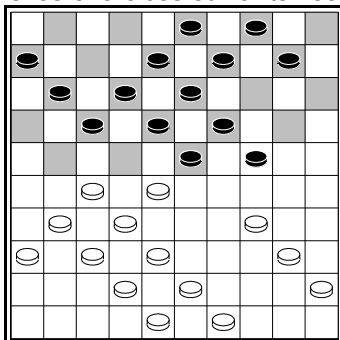


Les blancs sacrifient plusieurs pions avant de réaliser le coup final.

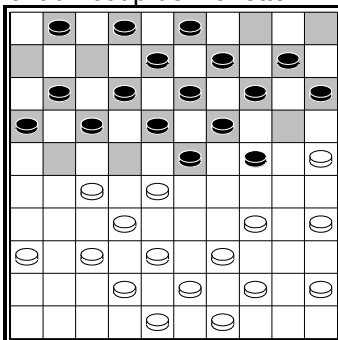
1.27 – 22 18 x 27
 2.36 – 31 27 x 36
 3.28 – 22 17 x 28
 4.35 – 30 24 x 35
 5.44 – 40 35 x 33
 6.38 x 20 15 x 24

Exercices coup de mazette

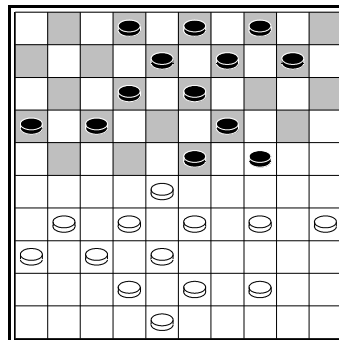
Dans les exercices suivants les blancs ont un coup de mazette.



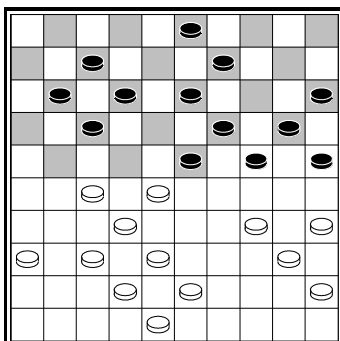
C 4.1



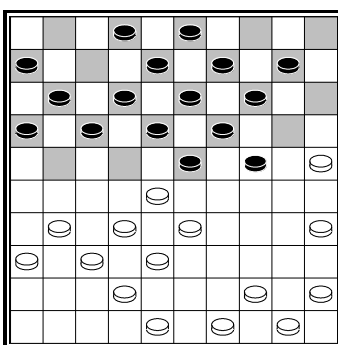
C 4.4



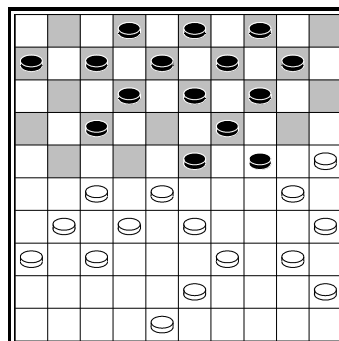
C 4.7



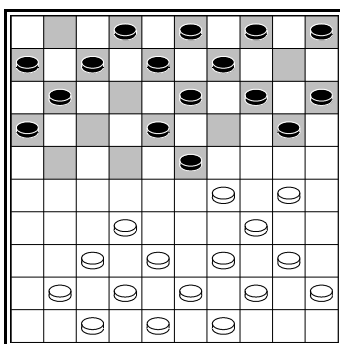
C 4.2



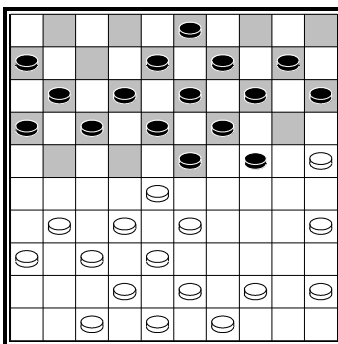
C 4.5



C 4.8

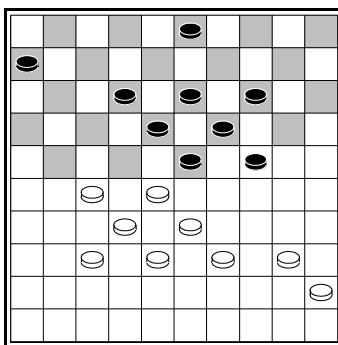


C 4.3



C 4.6

5. Coup Royal



Le thème du coup Royal se joue de la manière suivante :

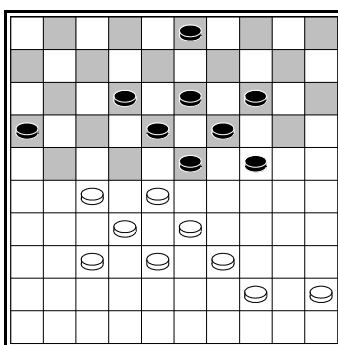
1.27 – 22! 18 x 27
2.32 x 21 23 x 34
3.40 x 7

Le premier mouvement 27-22 sert à deux buts

- enlever le pion 18

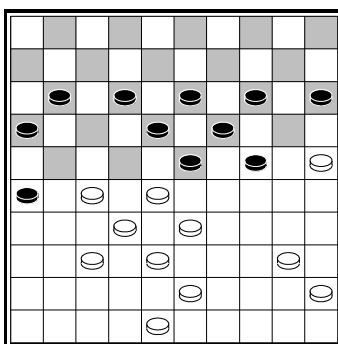
- chasser le pion blanc 32 qui oblige les noirs à prendre 3 pions en 34 et qui permet aux blancs de rafler cinq pions.

☀ **Les pions 40 et 45 travaillent ensemble . La formation des pions 40 et 45 est appelée formation olympique.**



Dans cette exemple la formation Olympique n'est pas encore finie. Pendant la combinaison les blancs profitent d'un temps de repos pour finir la formation avec 44 – 40.

1.27 – 22! 18 x 27
2.32 x 21 23 x 34
3.44 – 40! 16 x 27
4.40 x 07



La position est meilleure pour les blancs puisque les blancs disposent de la formation. Olympique.

Les blancs créent une menace par :

1.43 – 39!

Une menace est un coup fort (qui est fréquemment le début d'une combinaison) que l'on a l'intention de jouer au coup suivant. Dans ce cas les blancs veulent jouer 27 – 22!! au prochain coup. Les blancs menacent du coup Royal.

Que peuvent jouer les noirs pour éviter ce coup Royal?

Si 11 – 17 ou 12 – 17 les blancs jouent le coup gagnant 27 – 22!. la seule solution qui ne coûte pas un pion, est de jouer 15 – 20. Après ce coup les blancs créent la flèche 40,45 en installant un pion à 34. La formation est 34, 40, 45.

1... 15 – 20 2.39 – 34!

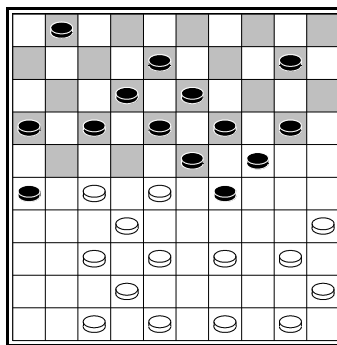
La nouvelle menace des blancs consiste dans le pionnage en avant 34 – 29 23 x 34 40 x 29 pour créer une position gagnante.

Par exemple: 2... 11 – 17 3.34 – 29! 23 x 34 4.40 x 29 17 – 21 5.45 – 40 12 -17 6.40 – 35 17 – 22 8.28 x 17 21 x 12 7.32 – 28 12 – 17 8.38 – 32 17 – 22 (après 17 – 21 9.48 – 42 les noirs sont forcé de donner des pions) 9.28 x 17 19 – 23 10.27 – 22! 18 x 38 11.29 x 9 14 x 3 12.25 x 14 38 x 29 et les blancs gagnent.

après 2... 24 – 30 3.34 – 29! 23 x 34 4.40 x 29 30 - 35 suit le simple coup 29 – 23 B+1.

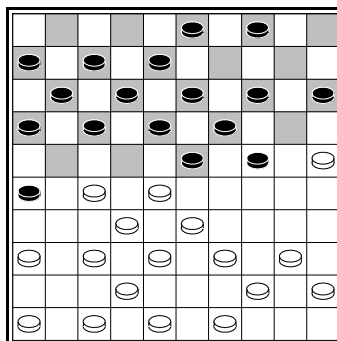
après 2... 23 – 29 3.34 x 23 18 x 29 les blancs jouent 4.48 – 43 11 - 17 (même plan pour les blancs après 13 - 18) 5.43 – 39 17 – 21 6.40 – 35 et au coup suivant les blancs jouent 35 – 30 +.

Cette position montre plusieurs idées pratiques

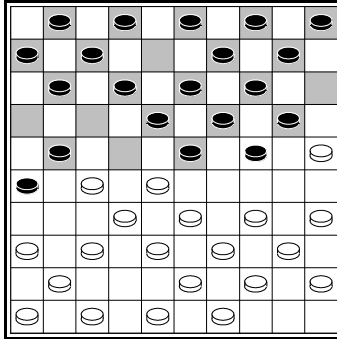


Parfois le coup Royal est le début d'une combinaison plus profonde. Dans ce cas le coup Royal est suivi par un coup de dame.

- 1.27 – 22! 18 x 27**
- 2.32 x 21 23 x 34**
- 3.35 – 30 20 x 40**
- 4.50 x 30 16 x 27**
- 5.37 – 32 27 x 38**
- 6.42 x 04**

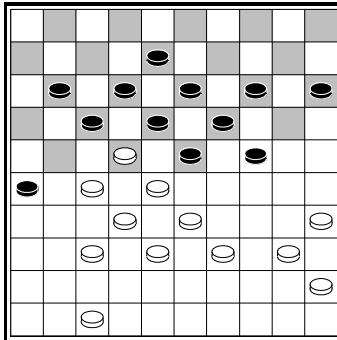


- 1.27 – 22! 18 x 27
- 2.32 x 21 23 x 34
- 3.40 x 18 16 x 27
- 4.47 – 41 12 x 23
- 5.37 – 31 26 x 37
- 6.41 x 01

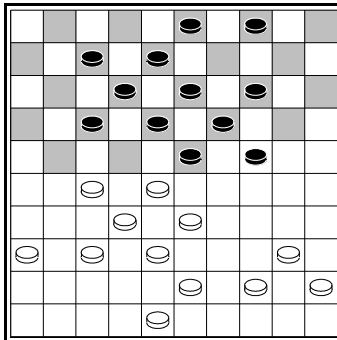


Les blancs tombent dans un piège de début de partie. Les blancs viennent de jouer 31 – 27 attaquant le pion 21. Ils attendent des noirs la réponse 11 – 16, mais ceux ci exécutent une combinaison magnifique:

- 1. 24 – 29!!
- 2.33 x 15 19 – 24
- 3.28 x 17 11 x 33
- 4.39 x 28 24 – 30
- 5.35 x 24 14 – 20
- 6.25 x 14 10 x 50



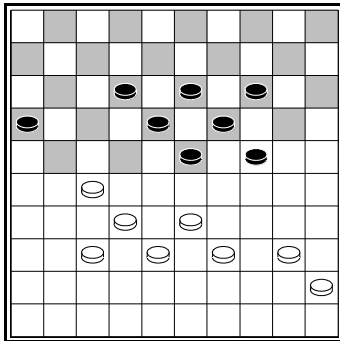
- 1.37 – 31 26 x 37
- 2.32 x 41 23 x 34
- 3.40 x 09 17 x 39
- 4.45 – 40 13 x 04
- 6.40 – 34 39 x 30
- 7.35 x 02



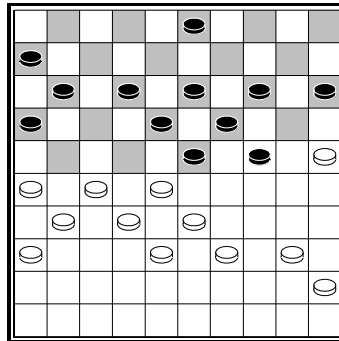
Les blancs forcent un coup Royal gagnant. après 37 – 31 la menace 27 – 22 émerge.

- 1.37 – 31! 7 – 11
- 2.27 – 22! 18 x 27
- 3.32 x 21 17 x 37
- 4.43 – 39 23 x 34
- 5.40 x 16

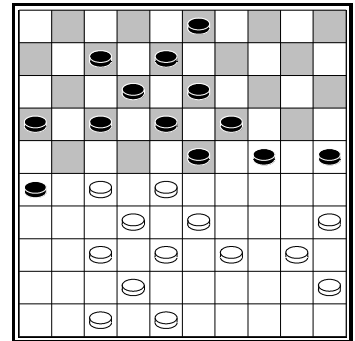
Exercices coup royal



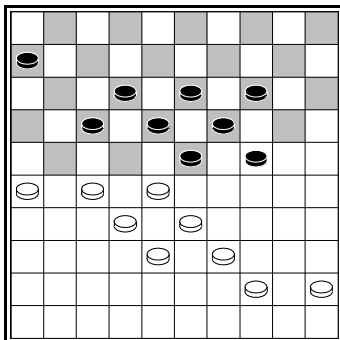
C 5.1



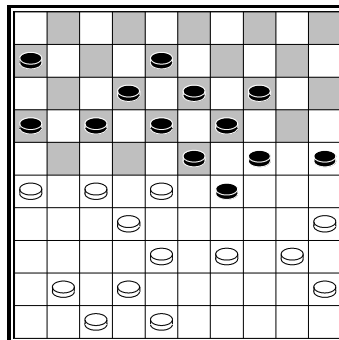
C 5.4



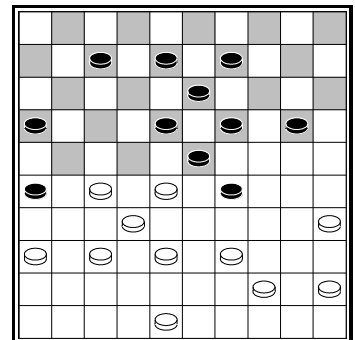
C 5.6



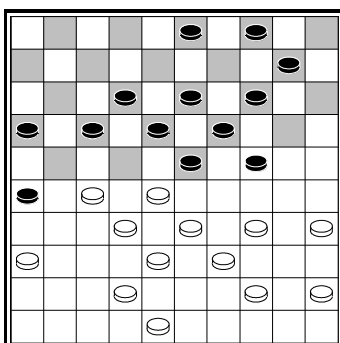
C 5.2



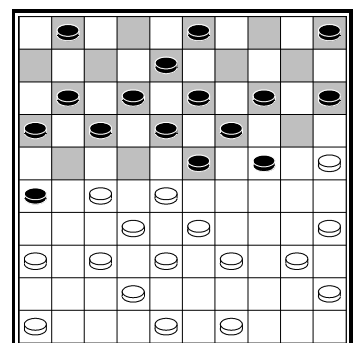
C 5.5



C 5.7

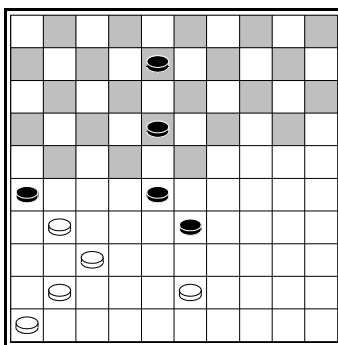


C 5.3



C 5.8

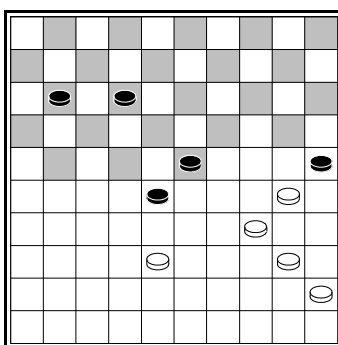
6. Coup de talon



Le plus important de ce coup est qu'une case (la case 37 ici) est ouverte par une prise en arrière pour laisser la place à un pion adverse..

1.43 – 38! 33 x 42
 2.37 x 48 26 x 37
 3.41 x 03

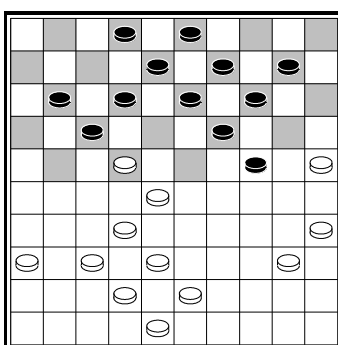
La combinaison peut se réaliser à différents emplacements sur le damier.



Dans ce cas , c'est la case 34 qui s'ouvre.

1.38 – 33! 28 x 39
 2.34 x 43 25 x 34
 3.40 x 16

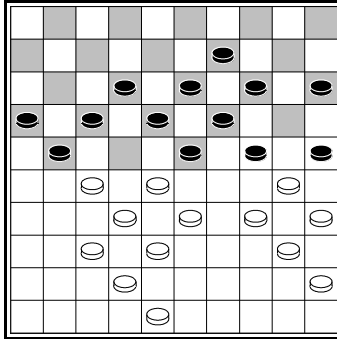
☀ **Le coup de talon fait référence à la prise en arrière qui amène un pion adverse sur une case occupée par un de ses propres pions.**



Les blancs font une dame à 5, par la manoeuvre suivante.

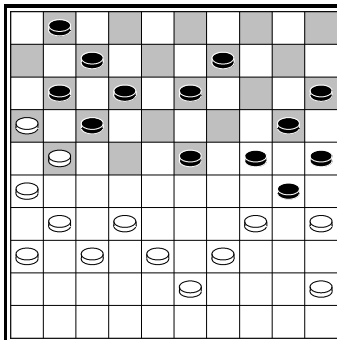
- enlever le pion 14
- libérer la case 28

- 1.35 – 30! 24 x 44
- 2.25 – 20 14 x 25
- 3.43 – 39 44 x 33
- 4.28 x 39 17 x 28
- 5.32 x 05



Les cases 1 et 7 sont libres. Chasser le pion 18 et ouvrir la case 34 offre la rafle 40x7.

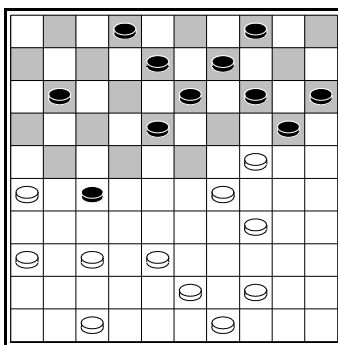
- 1.27 – 22! 18 x 27
- 2.28 – 22 17 x 39
- 3.34 x 43 25 x 34
- 4.40 x 07



1.38 – 33?

Un coup très dangereux . Il est nécessaire de chercher à damer en 49. Remplaçons le pion noir 23 par un pion blanc puis ouvrons la case 12 et les noirs ont une dame!

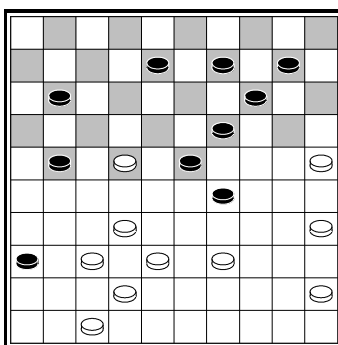
- 1. 23 – 29!
- 2.34 x 23 30 – 34
- 3.39 x 08 12 x 03
- 4.21 x 12 07 x 49
- 5.16 x 07 49 x 02



Dans cet exemple les blancs transportent une dame à la case 33 et profitent d' un temps de repos pour jouer 44 – 40.

1.36 – 31! 27 x 36
 2.47 – 41 36 x 47
 3.44 – 40 47 x 33
 4.29 x 38 20 x 29
 5.34 x 03

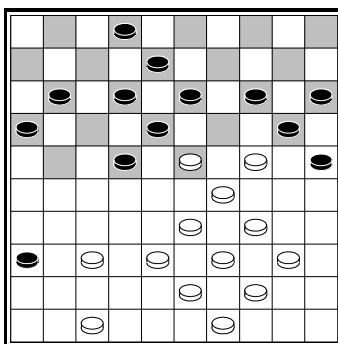
Cette combinaison est intéressante parce qu'elle utilise trois outils de base du jeu de dame : envoi à dame , temps de repos et coup de talon .



Cette position s'est produite dans une partie entre deux grands maîtres: G. Jansen et Gantwarg pendant le championnat du monde 1992.

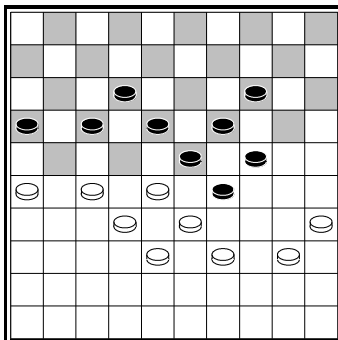
La case 13 est vide. Si les blancs amènent un pion noir en 38 ils réaliseront la rafle 42x15. Un coup de talon le leur permet..

1.22 – 18! 22 x 13
 2.37 – 31 36 x 27
 3.25 – 20 14 x 25
 4.35 – 30 25 x 43
 5.38 x 49 27 x 38
 6.42 x 15



Les cases 6 et 17 sont vides. Comment en profiter?

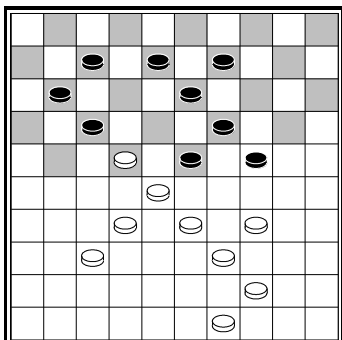
- 1.24 – 19! 13 x 24
- 2.37 – 31 36 x 27
- 3.38 – 32 27 x 38
- 4.33 x 42 24 x 33
- 5.39 x 6



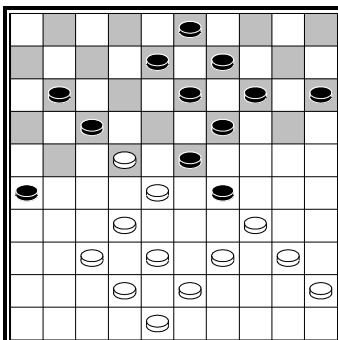
Voici un coup de talon très spécial! Comment imaginer que le pion 38 va raffer en 7 ?

- 1.28 – 22! 17 x 37
- 2.27 – 21 16 x 27
- 3.35 – 30 24 x 44
- 4.33 x 42 44 x 33
- 5.38 x 07

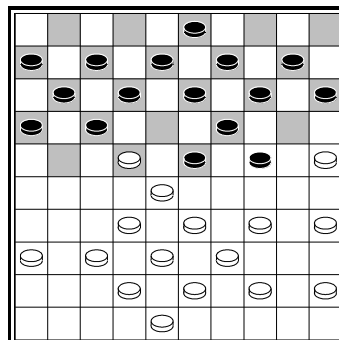
Exercices coup de talon



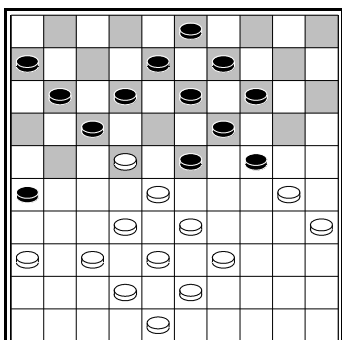
C 6.1



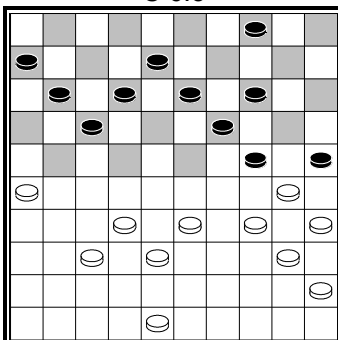
C 6.3



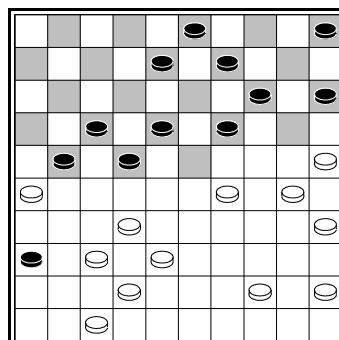
C 6.5



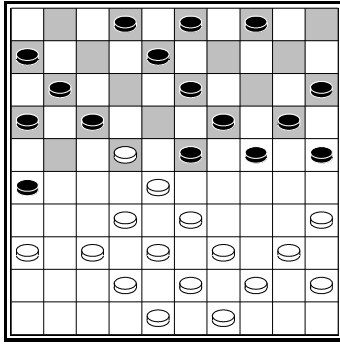
C 6.2



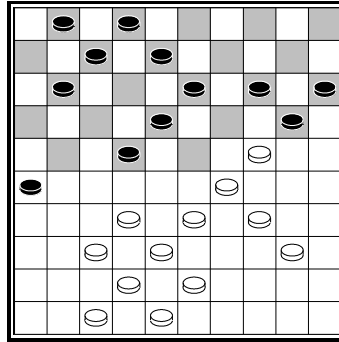
C 6.4



C 6.6



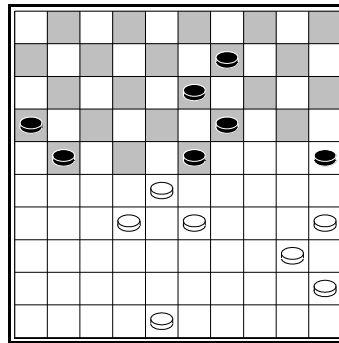
C 6.7



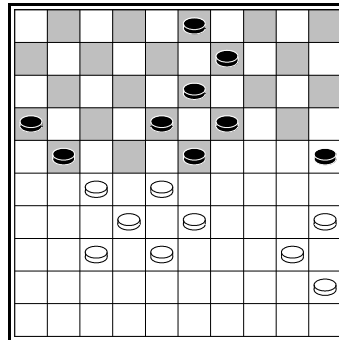
C 6.8

7. Coup du ricochet

Dans le coup du ricochet on se sert de ses propres pions pour faire rebondir un pion adverse.

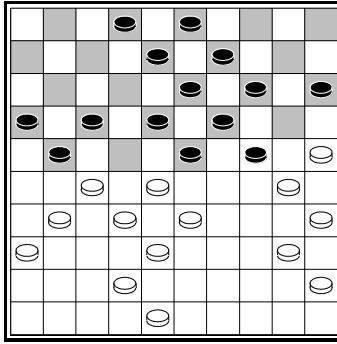


1.35 – 30! 25 x 34
2.40 x 18 13 x 22
3.28 x 26



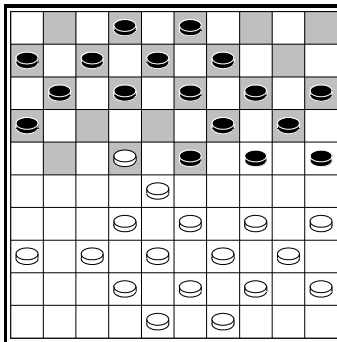
Dans cet exemple les blancs vont ouvrir la case 18 pour rebondir en 22. .

1.27 – 22! 18 x 27
2.35 - 30 25 x 34
3.40 x 18 13 x 22
4.28 x 26



Après l'enlèvement des pions 17 et 18 les blancs exécutent le coup du ricochet gagnant un pion.

- 1.27 – 22 18 x 27
- 2.31 x 11 16 x 7
- 3.25 – 20 14 x 34
- 4.40 x 18 13 x 22
- 5.28 x 26

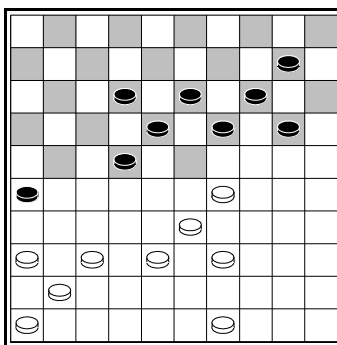


Ici la situation est plus complexe, Les noirs ont un choix de prise au deuxième temps..

- 1. 22 – 17!

Si les noirs prennent 1... 12 x 21 alors les blancs continuent: 2.34 – 30 25 x 34 3.40 x 18 13 x 22 4.28 x 26 gagnant un pion. L'autre variante est plus longue

- 1. 11 x 22
- 2.28 x 17 12 x 21
- 3.34 – 30 25 x 34
- 4.40 x 18 13 x 22
- 5.33 – 29 24 x 33
- 6.39 x 26

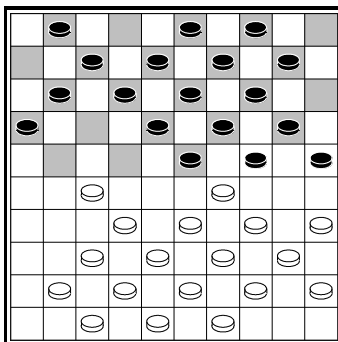


Une idée similaire dans une position différente sur la damier. Au premier temps les noirs ont le choix mais seule la prise vers le centre paraît juste pourtant !

- 1.29 – 23! 19 x 28
- 2.37 – 31 26 x 37

4.41 x 23 18 x 29
5.33 x 04

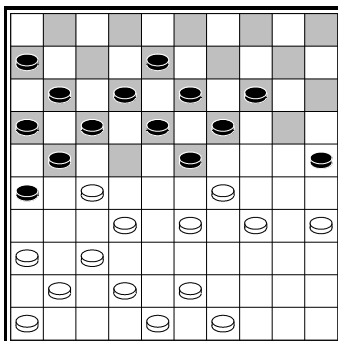
☀ Dans une combinaison ne pas oublier de vérifier les diverses possibilités de prises de l'adversaire.



1.27 - 22 18 x 27
2.32 x 21 16 x 27
3.29 x 18 12 x 23

Après 13 x 22 les blancs gagnent un pion par 33 - 29 24 x 33 39 x 6.

4.34 - 30 25 x 34
5.40 x 18 13 x 22
6.33 - 29 24 x 33
7.39 x 06



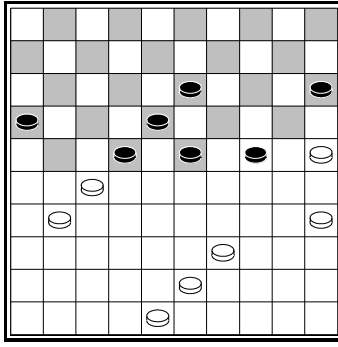
1.35 - 30!

Les blancs ont une jolie position d'encercllement du centre noir. Les noirs essaient de reprendre de l'espace et font un échange en 28. Les blancs cependant ont anticipé et prennent l'avantage grâce à un coup du ricochet.

1. 23 - 28
2.33 x 22 17 x 28
3.32 x 23 19 x 28

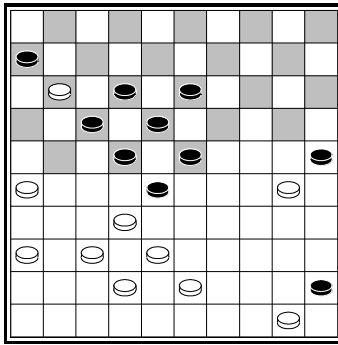
Les blancs ont un temps de repos pour faire une longue course.

4.43 - 39! 21 x 32
5.39 - 33! 28 x 39
6.34 x 43 25 x 23
7.37 x 10



Les blancs attaquent le pion 24 pensant le gagner ou déborder, mais c'est une erreur !

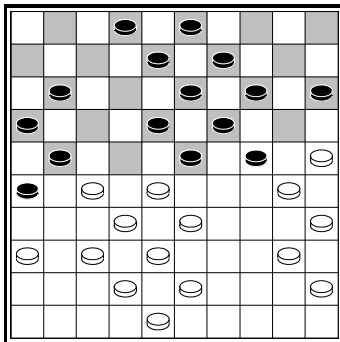
- 1.25 – 20? 24 – 30!
- 2.35 x 24 13 – 19
- 3.24 x 13 18 x 09
- 4.27 x 29 15 x 44



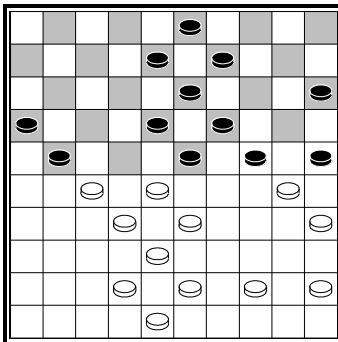
Voici une fameuse composition du Néerlandais Gortmans. Nous espérons que vous apprécierez cette oeuvre d'art où les blancs réalisent un coup du ricochet terminant par une surprenante position gagnante .

- 1.38 – 33! 28 x 48
- 2.50 – 44 25 x 34
- 3.44 – 39 34 x 43
- 4.42 – 38 48 x 31
- 5.36 x 27 22 x 31
- 6.11 x 22 18 x 27
- 7.32 x 21 43 x 32
- 8.26 x 17

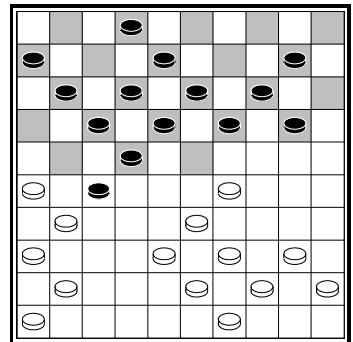
Exercices coup du ricochet



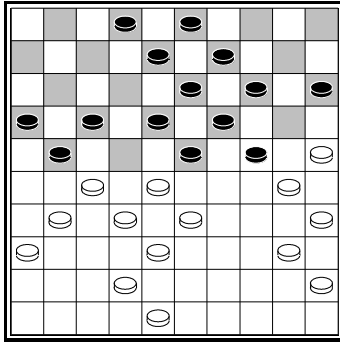
C 7.1



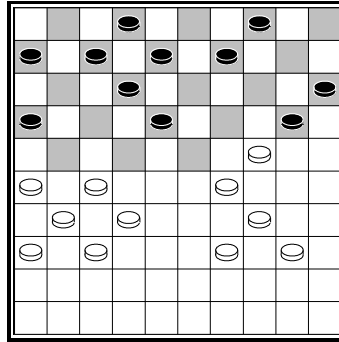
C 7.2



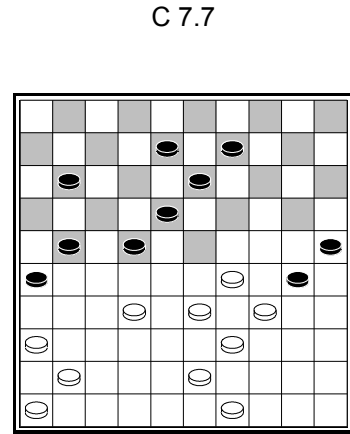
C 7.3



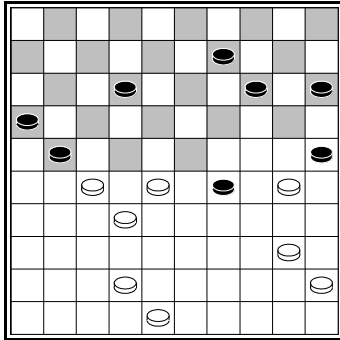
C 7.4



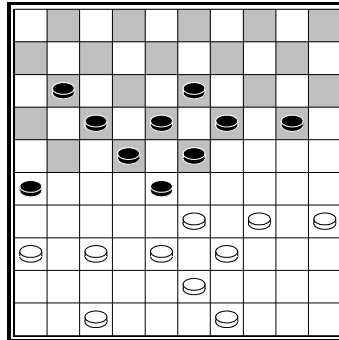
C 7.6



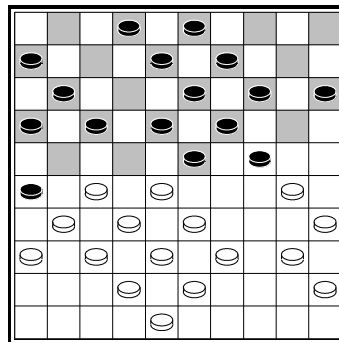
C 7.8



C 7.5



8. Coup de la bombe



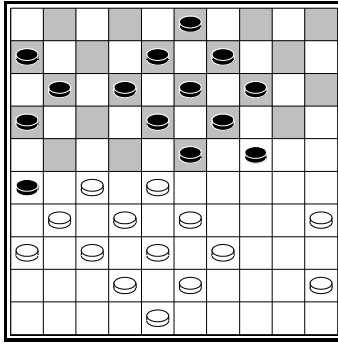
Dans cette position les blancs gagnent en utilisant la combinaison idéale du coup de la bombe .

1.27 – 21! 16 x 27
2.32 x 12 23 x 41

Tout est là !!. Les noirs ont 2 pions à prendre ainsi le pion 12 inflige des dommages à la position noire. Le pion 12 souffle la position noire comme une bombe.

3.12 x 23 19 x 28
4.30 x 10 15 x 04
5.36 x 47 26 x 37
6.33 x 22

Et les blancs gagnent aussi le pion 37. Les blancs ont au final un gain de 2 pions.

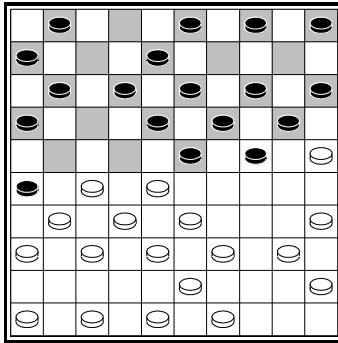


Trait aux noirs

après que les noirs jouent

1... 12 – 17?

Les blancs font le coup de la bombe en jouant 27 – 21. C' est une situation standard. Comme vous pouvez le voir les blancs gagnent un pion.



Bien calculer les conséquences du coup de la bombe est souvent compliqué. Ceci est une position issue d'une partie réelle entre deux jeunes joueurs néerlandais.

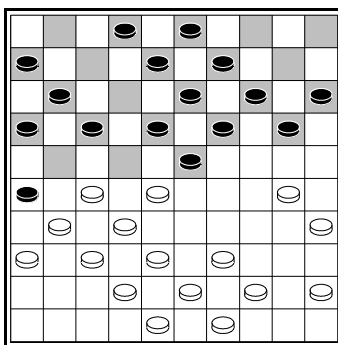
1.39 – 34!

Il semble que les noirs peuvent exécuter un bon coup de la bombe , mais les blancs ont vu plus loin... La case ouverte en 9 apparaît être un problème pour les noirs.

1. 24 – 30?
2. 35 x 24 19 x 39
3. 28 x 10 39 x 28
4. 25 x 14 04 – 09
5. 32 x 23 15 x 04

Les blancs ont deux temps de repos maintenant! Ils les utilisent pour gagner un pion.

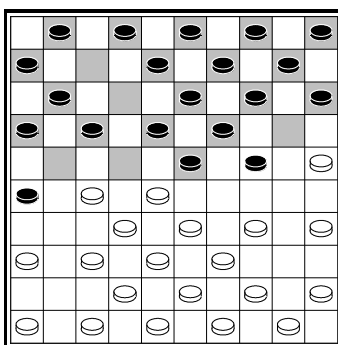
6. 43 – 39! 18 x 29
7. 39 – 33 09 x 20
8. 33 x 15



Faire directement le coup de la bombe 27 – 21 résulte en un vaste échange. Mais les blancs peuvent optimiser le coup de la bombe en donnant le pion 30!

- 1.30 – 24! 20 x 29
- 2.27 – 21 16 x 27
- 3.32 x 12 23 x 41
- 4.12 x 34 26 x 37
- 5.36 x 47

Les blancs gagneront un pion au prochain tour.



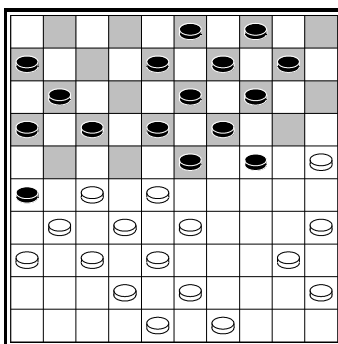
Les noirs ont calculé que le dangereux 12 – 17 se résume en un vaste échange

- 1.27 – 21? 16 x 27 2.32 x 12 23 x 41 3.12 x 23 19 x 28 4.33 x 22 13 – 19 5.46 x 37 24 – 29 6.34 x 23 19 x 17 =.

Il ne faut pas toujours se contenter de "voir" le coup de la bombe dans ce type de situation. Il faut envisager que les blancs peuvent jouer le pion 34 et ensuite poursuivre par 27 – 21 .

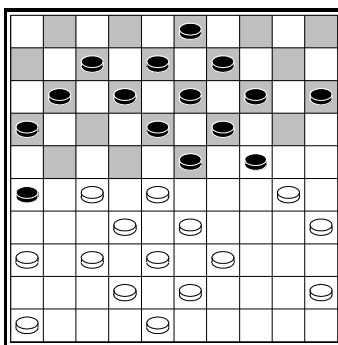
- 1.25 – 20! 14 x 25
- 2.34 – 29 23 x 34
- 3.39 x 30 25 x 34
- 4.27 – 21 16 x 27
- 5.32 x 14 9 x 20

Et après 6.44 – 39 13 – 19 7.39 x 30 20 – 25 8.50 – 44 25 x 34 9.44 – 39 etc. Les blancs gagnent un pion.



Là encore le coup de la bombe directement n'apporte rien. Pourtant les blancs ont un coup de dame. Pensez à chasser le pion 24 puis les pions 14 et 23 !

- 1.33 – 29! 24 x 22
- 2.25 – 20 14 x 25
- 3.35 – 30 25 x 34
- 4.40 x 29 23 x 34
- 5.27 – 21 16 x 27
- 6.32 x 05

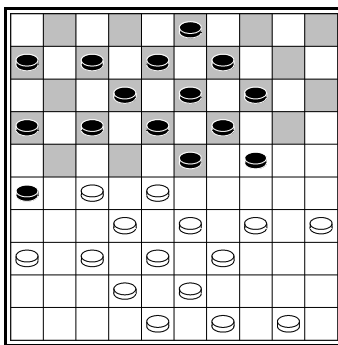


Si les noirs jouent 11 – 17?

Ce coup apparenté au coup de l'espagnol est aussi appelé coup de la bombe atomique, Son impact est aussi puissant que le coup de la bombe conventionnel.

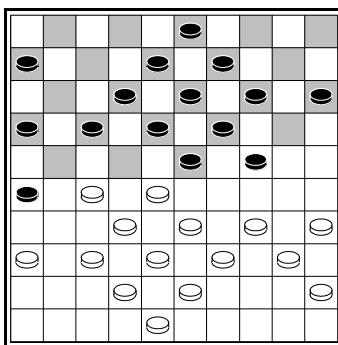
Le coup de la bombe atomique inclut les prises 27 -22 16 x 27 32 x 21.

- 1.27 – 22! 18 x 27
- 2.32 x 21 23 x 41
- 3.46 x 37 16 x 27
- 4.37 – 31 26 x 37
- 4.42 x 02

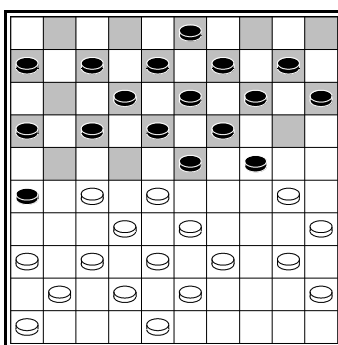


Immédiatement 27 – 22 perd deux pions mais si on enlève le pion 23 on obtient après 27-22 la rafle 42x2.

- 1.35 – 30 24 x 35
- 2.34 – 29 23 x 34
- 3.39 x 30 35 x 24
- 4.27 – 22 18 x 27
- 5.32 x 21 16 x 27
- 6.37 – 31 26 x 37
- 7.42 x 02



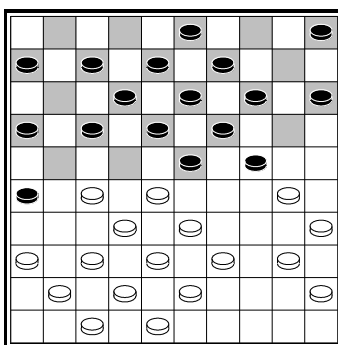
1.34 – 29 23 x 34
2.40 x 20 15 x 24
3.27- 22 18 x 27
4.32 x 21 16 x 27
5.37 – 31 26 x 37
6.42 x 11 06 x 17
7.28 – 23 19 x 28
8.33 x 11



Avec les pions blancs en 46 et 41 le coup 27 – 22 fonctionne:

1.27 – 22 18 x 27
2.32 x 21

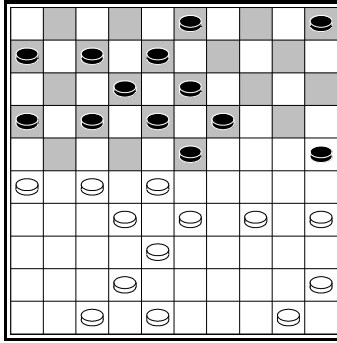
Les noirs ont un choix déplaisant entre 2... 16 x 27 3.37 – 31 etc. ou 2... 23 x 32 3.37 x 28 16 x 27 4.28 – 23 19 x 28 5.33 x 2.



Malgré l'absence de pion en 46 le coup de la bombe atomique est valable en raison d'un temps de repos.

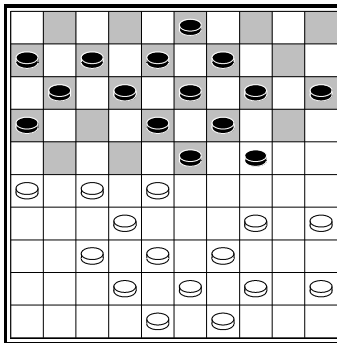
1.27 – 22 18 x 27
2.32 x 21 16 x 27
3.37 – 31! 26 x 46
4.40 – 34 23 x 32
5.47 – 41 46 x 37

6.42 x 02



Pour effectuer cette combinaison il est indispensable de penser au coup de la girouette. Il faut garder les 4 pions blancs 33,38,42,43 et amener deux pions noirs en 27 et 28. Le coup consiste à enlever 23 et déplacer 19 en 28.

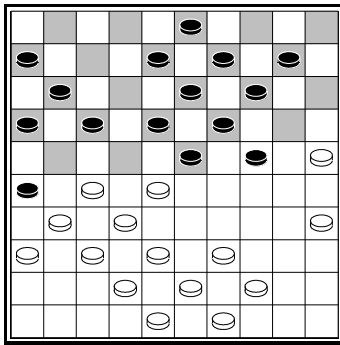
- 1.34 – 30 25 x 34
- 2.35 – 30 34 x 25
- 3.33 – 29 23 x 34
- 4.27 – 22 18 x 27
- 5.32 x 21 16 x 27
- 6.28 – 23 19 x 28
- 7.38 – 32 27 x 38
- 8.42 x 02



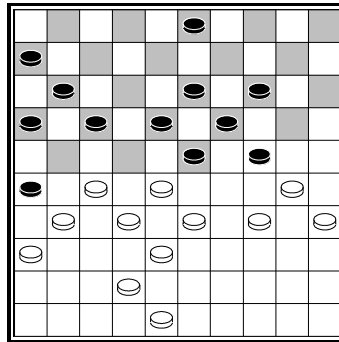
Même principe un peu plus facile

- 1. 11 – 17?
- 2.35 – 30 24 x 35
- 3.34 – 29 23 x 34
- 4.39 x 30 35 x 24
- 5.27 – 22 18 x 27
- 6.32 x 21 16 x 27
- 7.28 – 23 19 x 28
- 8.37 – 32 28 x 37
- 9.42 x 02

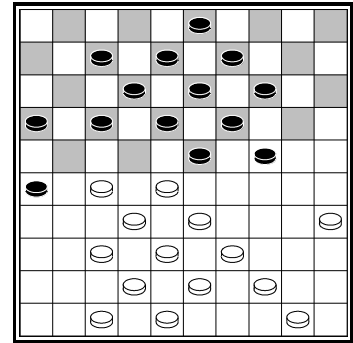
Exercices coup de la bombe



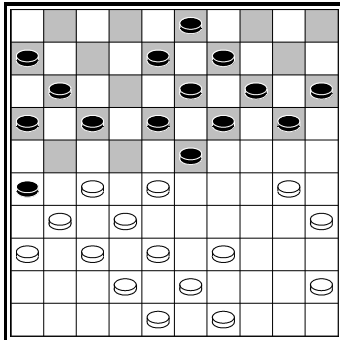
C 8.1



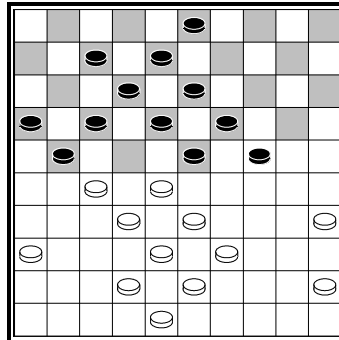
C 8.4



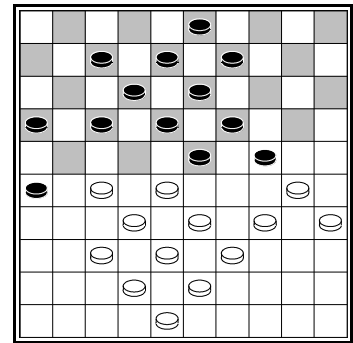
C 8.7



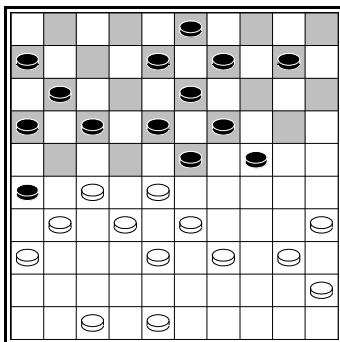
C 8.2



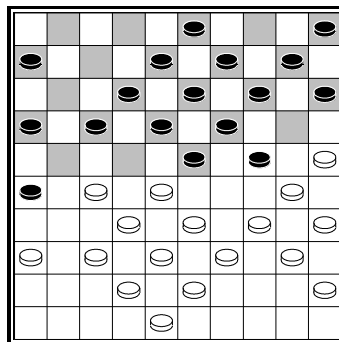
C 8.5



C 8.8

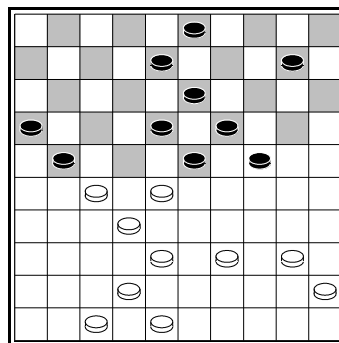


C 8.3



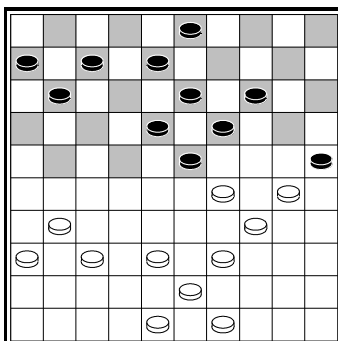
C 8.6

9. Coup du moulinet



Le pion noir en 18 est transporté à la case 29. la pion fait un déplacement en forme d'arc de 18 à 29. Pendant ce mouvement les blancs obtiennent un temps de repos à cause du pion 23 que les blancs prendront au temps suivant.

1.27 – 22! 18 x 27
2.38 – 33 27 x 29
3.39 – 34 23 x 32
4.34 x 05



Dans cet exemple le même thème est montré, mais cette fois dans une autre direction.

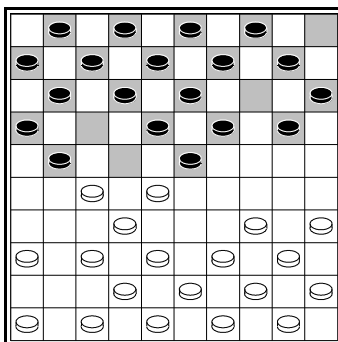
1.30 – 24 19 x 30
2.39 – 33 30 x 28
3.38 – 32 23 x 34
4.32 x 01

Ce coup peut se présenter en début de partie. Déroulez le début suivant:

1.32 – 28 19 – 23
2.28 x 19 14 x 23
3.37 – 32 10 – 14
4.41 – 37 14 – 19
5.33 – 28

Maintenant la coup 5 – 10 est interdit, comme nous l'avons avec la leçon sur le coup de mazette.. Il est correct pour les noirs de jouer l'échange 17 – 22 28 x 17 11 x 22. Les noirs normalement jouent:

5. 17 – 21
6.31 – 27 05 – 10?



Les blancs peuvent jouer le coup du moulinet. Le pion 18 est transporté en 29. la capture 23 x 32 au prochain tour donne aux blancs un temps de repos.

7.27 – 22! 18 x 27
8.38 – 33 27 x 29
9.37 – 31!

C'est la meilleure manière d' utiliser le temps de repos. Maintenant le pion à 32 est attaqué par la dame à 5 immédiatement.

23 x 32
10.34 x 05

Après le bon plan est de protéger la dame derrière ses propres pions, ainsi elle ne peut être reprise

failement.

Si les noirs jouent

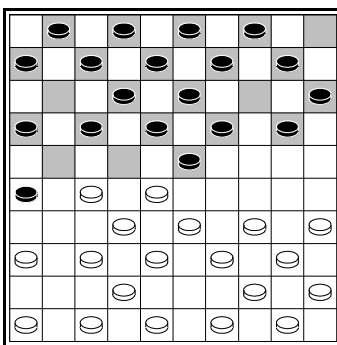
6... 21 – 26

Les blancs peuvent essayer de repiéger les noirs en jouant:

7.38 – 33

Et les noirs ne peuvent toujours pas jouer 5 – 10 . Placez le coup du moulinet ?

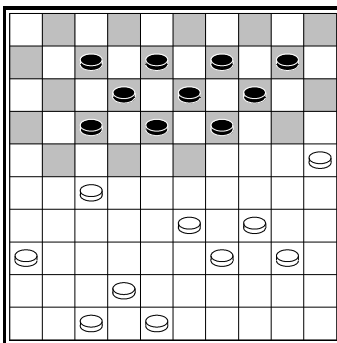
**7. 11 – 17
8.43 - 38 05 – 10?**



Les blancs peuvent jouer un coup de dame bien qu'il ne soit pas gagnant. Les noirs ont un choix au second coup de la combinaison, Mais Les blancs aboutissent à 5 de toute façon.

**9.27 – 22 18 x 27
10.32 x 21 23 x 43
11.49 x 38 16 x 27
12.38 – 32 27 x 29
13.34 x 5**

La dame est prise par 13... 13 – 19! 14.5 x 11 6 x 17 avec égalité..

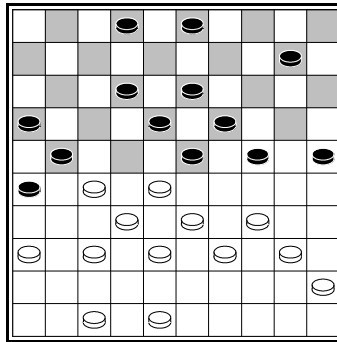


Le moulinet amène le pion 18 en 29

**1.25 – 20! 14 x 25
2.27 – 22 17 x 28
3.33 x 22 18 x 27
4.36 – 31 27 x 36
5.47 – 41 36 x 38
6.39 – 33 38 x 29
5.34 x 01**

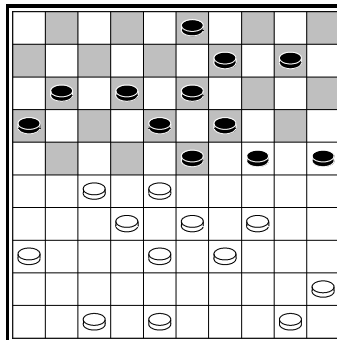
(diagramme suivant)

Voici un très coup difficile mais magnifique. Le pion 18 est transporté en 29 d'une façon particulière. Les noirs obtiennent une dame à 47 pendant qu'un pion noir est piégé en 43. Après que les blancs dament ils prennent 4 pions.



1.27 – 22 18 x 27
2.36 – 31 27 x 36
3.47 – 41 36 x 47
4.37 – 31 26 x 37
5.32 x 41 23 x 43
6.41 – 37 47 x 29
7.34 x 05 43 x 34
8.40 x 20 25 x 14
9.05 x 26

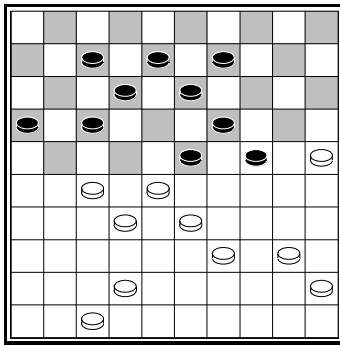
Un second exemple



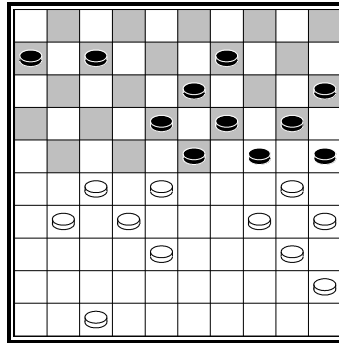
Les blancs ont deux temps de repos qui servent à construire la formation Olympique .

1.27 – 22! 18 x 27
2.32 x 21 23 x 43
3.45 – 40 16 x 27
4.36 – 31 27 x 36
5.47 – 41 36 x 47
6.50 – 45 47 x 29
7.34 x 5 43 x 34
8.40 x 20 25 x 14
9.05 x 16

Exercices Coup du Moulinet

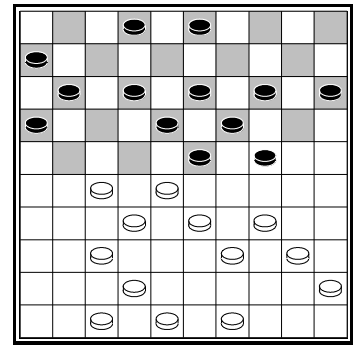


C 9.1

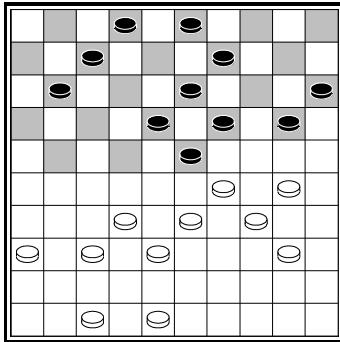


C 9.4

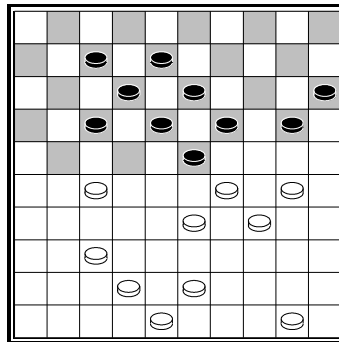
C 9.6



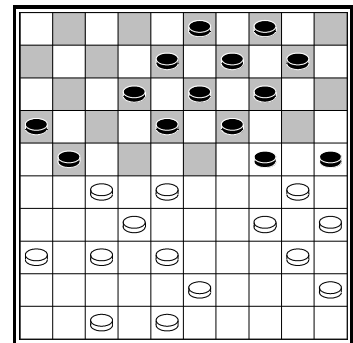
C 9.7



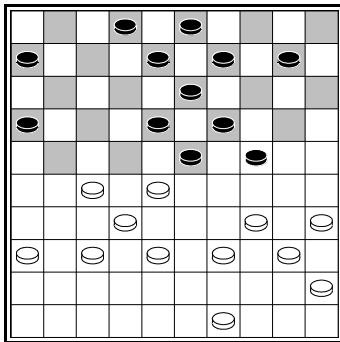
C 9.2



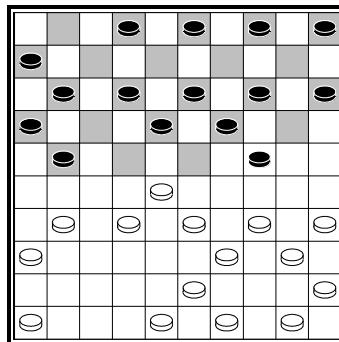
C 9.5



C 9.8

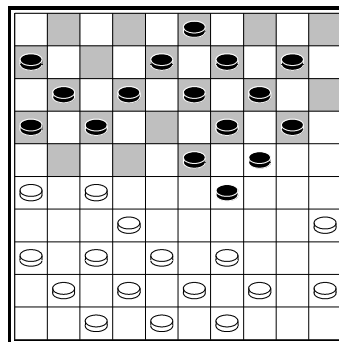


C 9.3



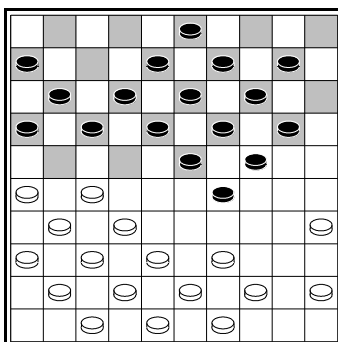
10. Coup Napoléon

Une légende dit que l'empereur Napoléon aimait jouer aux dames avec ses officiers et généraux.



L'histoire dit que Napoléon aurait obtenu cette position contre un général. Napoléon aurait exécuté cette combinaison dévastatrice:

2.37 – 31 28 x 46
 3.38 – 32 46 x 28
 4.35 – 30 24 x 35
 5.26 – 21 16 x 27
 6.31x 04



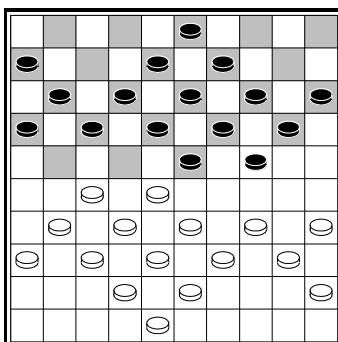
Si on ajoute deux pions noirs à 28 à 31, la combinaison est aussi possible.

1.27 -22 18 x 27

Après 1... 17 x 28 les blancs amènent un pion en 28 et immédiatement continuent par 35 – 30 24 x 35 26 – 21 16 x 27 31 x 4.

2.31 x 22 17 x 28

Maintenant la combinaison continue de la même façon que dans le premier exemple: 37 – 31 28 x 46 38 – 32 46 x 28 35 – 30 24 x 35 26 – 21 16 x 27 31 x 4 +.

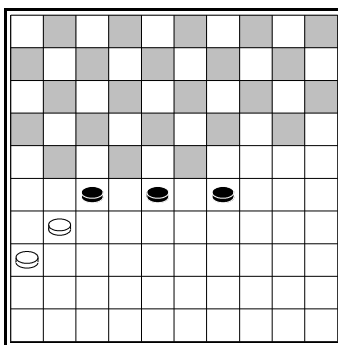


Les deux joueurs ont une position identique. Une telle position est appelée symétrique. Les noirs commettent une erreur:

1. 24 – 29?
 2.33 x 24 20 x 29

La case 29 est dénommée **la case cimetière**, parce qu' il est très dangereux d'occuper cette case, bien que parfois cela soit très fort. Ici les blancs réalisent un petit coup Napoléon, gagnant un pion.

3.28 – 22! 17 x 28
 4.27 – 21 16 x 27
 5.31 x 24 19 x 30
 6.34 x 25

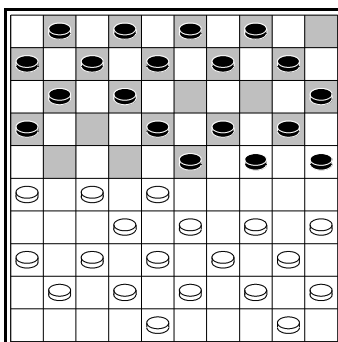


La raffe du coup Napoléon est caractérisée par une prise en avant , suivie par une prise en arrière puis à nouveau suivie d'une prise en avant .

Voici une partie dans laquelle les noirs ont placé un coup Napoléon dans l'ouverture.

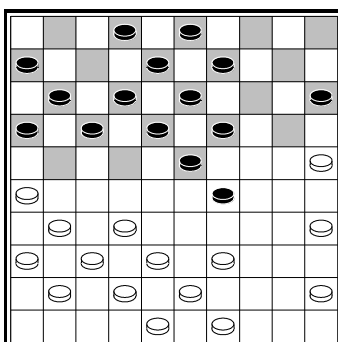
Rabatel – Drost

- 1.32 - 28 20 - 25
- 2.38 - 32 14 - 20
- 3.31 - 27 17 - 21
- 4.43 - 38 21 - 26
- 5.37 - 31 26 x 37
- 6.42 x 31 10 - 14
- 7.47 - 42 5 - 10
- 8.41 - 37 20 - 24
- 9.46 - 41 18 - 23
- 10.49 - 43 14 - 20
- 11.31 - 26 13 - 18



Les blancs doivent être attentifs. Aussi bien 37 – 31 que 36 – 31 sont punis par un coup.
 Sur 12.37 – 31 Les noirs font le coup du moulinet 24 – 29 12.33 x 22 12 – 17 13.28 x 19 17 x 46 +.
 Après que les blancs jouent 36 – 31? les noirs placent un coup Napoléon.

- 12.36 – 31 24 – 29!
- 13.33 x 22 23 – 29
- 14.34 x 23 16 – 21
- 15.27 x 16 25 – 30
- 16.35 x 24 20 x 47

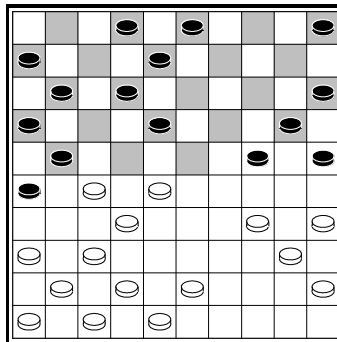


Les blancs forcent un coup Napoléon.

1.39 – 33! 19 – 24

après 1... 29 – 34 2.33 – 29 le pion 34 est perdu.

**2.33 – 28! 13 – 19
 3.28 – 22! 18 x 27
 4.31 x 22 17 x 28
 5.37 – 31 28 x 46
 6.38 – 32 46 x 28
 7.35 - 30 24 x 35
 8.26 – 21 16 x 27
 9.31 x 04**



Dans la partie Hisard – Chilard partie (Yalta 1961) les blancs jouent un coup qui semble fort.

1.28 – 22?

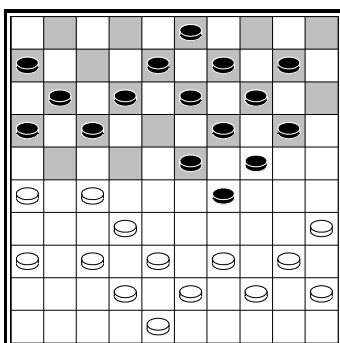
Les noirs répondirent 1... 5 – 10 2.22 x 13 8 x 19 après quoi 3.32 – 28! 21 x 23 4.34 – 30 25 x 34 5.40 x 7 suivi.

Sur 1... 8 – 13 Les blancs peuvent jouer 2.32 – 28 21 x 23 3.42 – 38 18 x 27 4.34 – 30 25 x 34 5.40 x 7 16-21 6.7 x 16 après quoi les noirs sont en difficulté.

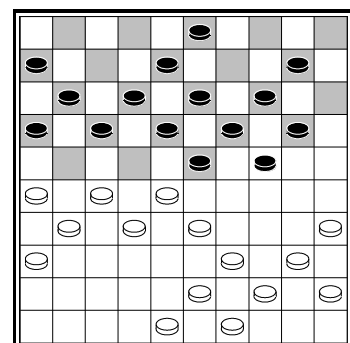
Cependant les noirs pouvaient placer une fabuleuse combinaison, qui a été montrée après la partie par le légendaire grand maître sénégalais Baba Sy .

**1. 03 – 09!!
 2.22 x 4 26 – 31
 3.37 x 17 11 x 31
 4.36 x 27 12 – 18
 5.4 x 22 16 – 21
 6.27 x 16 24 – 29
 7.34 x 23 25 – 30
 8.35 x 24 20 x 49**

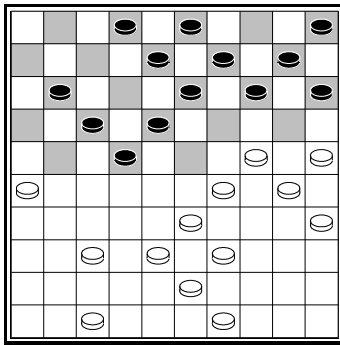
Exercices coup Napoléon



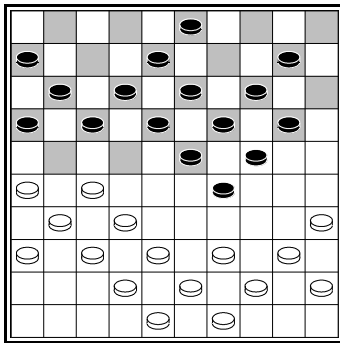
C 10.1



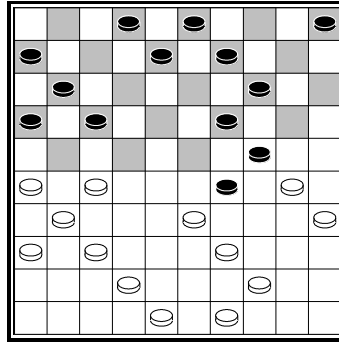
C 10.2



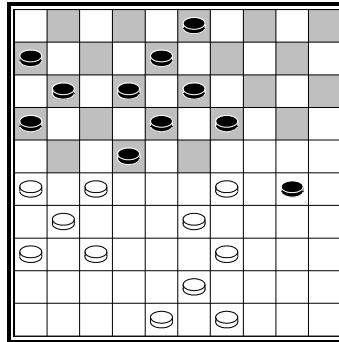
C 10.3



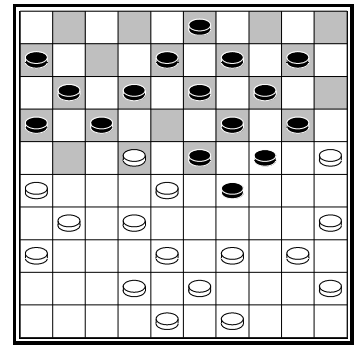
C 10.4



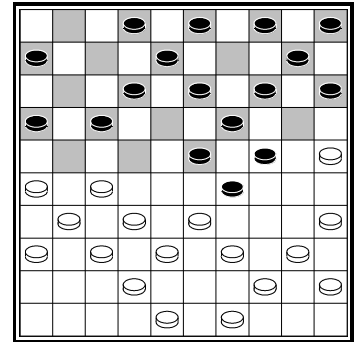
C 10.5



C 10.6



C 10.7



C 10.8

Solutions leçons 1 à 10

Leçon 1: Notation

exercice 1.1 33 x 31

exercice 1.2 Les blancs peuvent combiner de deux façons:

- 1) 29 – 24 19 x 30 35 x 24 20 x 29 34 x 21 16 x 27 31 x 22 B+2
- 2) 28 – 23 19 x 28 29 – 24 20 x 29 34 x 21 16 x 27 31 x 33 B+2

exercice 1.3: Les noirs ont joué 24 – 29.
37 – 31! 26 x 19 34 x 1

exercice 1.4 35 – 30 3 - 9 33 – 29 9 – 14 30 – 24

exercice 1.5 38 - 33

exercice 1.6 4 – 27 28 – 33 27 – 43 16 – 21 43 x 16 33 – 39 16 – 49

exercice 1.7 26 – 21 17 x 28 43 x 3

Leçon 2: combinaisons

exercice 2.1: 38 – 33 28 x 39 29 – 23 18 x 29 30 – 24 29 x 20 40 – 34 39 x 30 35 x 2

exercice 2.2: 27 – 21 16 x 29 34 x 5

exercice 2.3 38 – 33 35 x 44 33 x 31 44 x 33 31 – 27 32 x 21 43 – 38 33 x 42 41 – 37 42 x 31 36 x 18

exercice 2.4 29 – 24 19 x 28 42 x 4

C 2.1 26 – 21 17 x 26 37 – 31 26 x 37 38 – 32 37 x 28 39 - 33 28 x 39 40 – 34 39 x 30 35 x 11

C 2.2 30 – 24 19 x 30 39 – 34 30 x 39 38 – 33 39 x 28 32 x 14

C 2.3 27 – 21 16 x 27 28 – 22 27 x 18 29 – 23 18 x 29 33 x 2

C 2.4 37 – 31 26 x 37 38 – 32 37 x 28 33 x 2

C 2.5 29 – 23 19 x 28 21 x 5

C 2.6 39 – 34 33 x 22 34 – 29 24 x 33 45 – 40 35 x 44 50 x 8

C 2.7 49 – 43 35 x 44 43 – 39 44 x 33 41 – 37 31 x 42 47 x 27

C 2.8 22 – 18 13 x 22 32 – 28 22 x 31 36 x 29

Leçon 3. Coup Philippe

exercice 3.1: 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 33 – 29 24 x 33 38 x 16

exercice 3.2 Les blancs espèrent 7 – 11? 27 – 22! 18 x 27 32 x 21 16 x 27 33 – 29 24 x 33 38 x 16.

C 3.1 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 33 – 29 24 x 33 38 x 16

C 3.2: 27 – 21 17 x 26 28 – 22 18 x 27 32 x 21 26 x 17 33 – 29 24 x 33 38 x 16

C 3.3 27 – 22 18 x 38 42 x 33 23 x 32 33 – 28 37 x 28 34 – 30 25 x 34 40 x 7

C 3.4 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 34 – 30 24 x 33 38 x 20

C 3.5 33 – 28 22 x 44 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 43 – 39 44 x 33 38 x 16 gagnant le pion 27.

C 3.6 27 – 22 17 x 28 33 x 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 35 – 30 24 x 35 44 – 40 35 x 33 38 x 16 gagnant le pion 27.

C 3.7 26 – 21 16 x 27 33 – 28 22 x 44 31 x 22 18 x 27 43 – 39 44 x 33 38 x 16

C 3.8 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 34 – 30 24 x 44 33 x 24 19 x 30 25 x 34 44 x 33 38 x 16

Leçon 4: coup de Mazette

C 4.1 28 - 22 17 x 28 34 – 29 24 x 33 38 x 29 23 x 34 32 x 5

C 4.2 28 – 22 17 x 28 34 – 30 25 x 34 40 x 18 13 x 31 32 x 25

C 4.3 29 - 24 20 x 29 32 – 28 23 x 32 34 x 1

C 4.4 25 – 20 14 x 25 28 – 22 17 x 28 34 – 29 24 x 33 38 x 29 23 x 34 32 x 5

C 4.5 35 – 30 24 x 35 25 – 20 14 x 25 33 – 29 23 x 34 28 – 22 18 x 27 31 x 22 17 x 28 32 x 5

C 4.6 35 – 30 24 x 35 33 – 29 23 x 34 25 – 20 15 x 24 44 – 40 35 x 44 49 x 20 14 x 25 28 – 22 18 x 27 31 x 22 17 x 28 32 x 5

C 4.7 35 – 30 24 x 35 44 – 40 35 x 44 34 – 29 23 x 34 33 – 29 34 x 23 28 – 22 17 x 28 43 – 39 44 x 33 38 x 7 2 x 11 32 x 5

C 4.8 25 – 20 14 x 34 40 x 18 13 x 22 27 x 18 12 x 23 35 – 30 24 x 35 33 – 29 23 x 34 39 x 30 35 x 24 28 – 22 17 x 28 32 x 5

Leçon 5: Coup Royal

C 5.1 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 33 – 28 23 x 34 40 x 7

C 5.2 26 – 21 17 x 26 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 34 44 – 40 26 x 17 40 x 7

C 5.3 35 – 30 24 x 35 34 – 30 35 x 24 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 34 44 – 40 16 x 27 40 x 7

C 5.4 27 – 21 16 x 27 31 x 22 18 x 27 32 x 21 23 x 34 40 x 16

C 5.5 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 34 41 – 37 16 x 27 37 – 32 27 x 38 42 x 33 29 x 38 40 x 7

C 5.6 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 34 40 x 20 25 x 14 33 – 28 16 x 27 28 – 23 19 x 28 37 – 32 28 x 37 42 x 2

C 5.7 27 – 22 18 x 27 23 x 34 37 – 32 16 x 38 35 – 30 34 x 25 48 – 43 38 x 40 45 x 1

C 5.8 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 34 40 x 7 1 x 12 45 – 40 16 x 27 37 – 31 26 x 37 42 x 22 17 x 39 40 – 34 39 x 30 35 x 2

Leçon 6: coup de talon

C 6.1 33 – 29 24 x 33 34 – 29 23 x 43 28 x 48 17 x 28 32 x 1

C 6.2 22 – 18 13 x 22 37 – 31 26 x 37 32 x 41 23 x 32 38 x 16

C 6.3 37 – 31 26 x 37 32 x 41 23 x 32 38 x 27 17 x 28 34 x 32

C 6.4 26 – 21 17 x 26 37 – 31 26 x 39 34 x 43 25 x 34 40 x 16

C 6.5 35 – 30 24 x 35 34 – 29 23 x 34 39 x 30 35 x 24 25 – 20 14 x 25 33 – 29 24 x 33 28 x 39 17 x 28 32 x 5

C 6.6 29 – 23 18 x 29 37 – 31 36 x 27 25 – 20 14 x 34 44 – 39 34 x 43 38 x 49 27 x 38 42 x 2 (ou 42 x 4)

C 6.7 33 – 29 23 x 34 39 x 30 25 x 34 40 x 29 24 x 33 28 x 39 17 x 28 32 x 25

C 6.8 33 – 28 22 x 33 37 – 31 26 x 28 38 – 32 28 x 37 29 x 38 20 x 29 34 x 3

Leçon 7: coup du ricochet

C 7.1 27 – 22 18 x 27 25 – 20 14 x 34 40 x 18 13 x 22 28 x 6

C 7.2 27 – 22 x 44 – 40 x 40 x 18 13 x 22 28 x 26

C 7.3 29 – 23 19 x 28 26 – 21 17 x 37 41 x 23 18 x 29 33 x 4

C 7.4 27 – 22 18 x 27 31 x 11 16 x 7 25 – 20 14 x 34 40 x 18 13 x 22 28 x 26

C 7.5 42 – 38 25 x 34 38 – 33 29 x 38 32 x 43 21 x 23 40 x 7

C 7.6 27 – 21 16 x 38 37 – 32 38 x 27 31 x 13 8 x 30 34 x 3

C 7.7 34 – 29 23 x 34 39 x 30 28 x 48 30 – 25 48 x 31 25 x 21 26 x 17 36 x 9

C 7.8 32 – 27 21 x 32 36 – 31 26 x 37 43 – 38 32 x 43 39 x 48 30 x 28 41 x 14

Leçon 8: coup de la bombe

C 8.1 35 – 30 24 x 35 25 – 20 14 x 25 27 – 21 16 x 27 32 x 12 23 x 41 12 x 5 26 x 37 36 x 47

C 8.2 30 – 24 20 x 29 27 – 21 16 x 27 32 x 12 23 x 41 12 x 34 26 x 37 36 x 47

C 8.3 27 – 21

1) 16 x 27 32 x 12 23 x 34 12 x 5 26 x 37 40 x 20

2) 26 x 37 32 x 41 23 x 34 12 x 5

C 8.4 27 – 21 16 x 27 32 x 12 23 x 43 12 x 23 19 x 39 30 x 10 39 x 30 35 x 24 26 x 37 48 x 39 37 x 48 10 – 5 48 x 19 5 x 23

C 8.5 35 – 30 24 x 35 33 – 29 23 x 34 39 x 30 35 x 24 27 – 22 18 x 27 28 – 23 19 x 37 42 x 2

C 8.6 34 – 29 23 x 34 40 x 20 15 x 24 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 37 – 31 26 x 37 42 x 11 6 x 17 28 – 23 19 x 28 33 x 11

C 8.7 35 – 30 24 x 35 33 – 29 23 x 34 39 x 30 35 x 24 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 28 – 23 19 x 28 37 – 32 28 x 37 42 x 2

C 8.8 34 – 29 23 x 25 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 28 – 23 19 x 28 33 x 2

Leçon 9: Coup du moulinet

C 9.1 27 – 21 16 x 29 39 – 34 23 x 32 34 x 3

C 9.2 30 – 24 19 x 28 40 – 35 23 x 34 32 x 1

C 9.3 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 43 (ou 23 x 41 avec le même coup) 49 x 38 16 x 27 38 – 32 27 x 38 39 – 33 38 x 29 34 x 5

C 9.4 27 – 22 18 x 36 47 – 41 36 x 47 38 – 33 47 x 29 32 - 27 23 x 21 34 x 3 25 x 34 3 x 30

C 9.5 30 – 24 19 x 28 43 – 38 23 x 34 27 – 22 18 x 27 37 – 32 28 x 37 42 x 2

C 9.6 28 – 22 18 x 29 34 x 23 19 x 28 31 – 27 21 x 32 43 – 38 32 x 34 40 x 7

C 9.7 27 – 22 18 x 29 37 – 31 23 x 32 34 x 23 19 x 28 42 – 38 32 x 34 40 x 7

C 9.8 27 – 22 18 x 27 36 – 31 27 x 36 47 – 41 36 x 47 38 – 33 47 x 29 34 x 23 25 x 34 40 x 20 14 x 25 23 x 5

Leçon 10: Coup Napoléon

C 10.1 27 – 22 17 x 28 37 - 31 28 x 37 38 – 32 37 x 28 35 – 30 24 x 35 26 – 21 16 x 27 31 x 4

C 10.2 27 – 22 18 x 29 28 – 22 17 x 28 35 – 30 24 x 35 26 – 21 16 x 27 31 x 4

C 10.3 26 – 21 17 x 26 24 – 19 14 x 34 33 – 29 34 x 23 25 – 20 15 x 24 30 x 6

C 10.4 $27 - 22 \ 18 \times 27 \ 31 \times 22 \ 17 \times 28 \ 37 - 31 \ 28 \times 37 \ 38 - 32 \ 37 \times 28 \ 35 - 30 \ 24 \times 35 \ 26 - 21 \ 16 \times 27 \ 31 \times 4$

C 10.5 $30 - 25 \ 29 \times 47 \ 39 - 33 \ 47 \times 29 \ 35 - 30 \ 24 \times 35 \ 27 - 22 \ 17 \times 28 \ 26 - 21 \ 16 \times 27 \ 31 \times 4$

C 10.6 $39 - 34 \ 30 \times 28 \ 29 - 23 \ 18 \times 29 \ 27 \times 9 \ 3 \times 14 \ 26 - 21 \ 16 \times 27 \ 31 \times 2$

C 10.7 $35 - 30 \ 24 \times 33 \ 28 \times 39 \ 17 \times 37 \ 38 - 32 \ 37 \times 28 \ 26 - 21 \ 16 \times 27 \ 31 \times 4$

C 10.8 $32 - 28 \ 23 \times 34 \ 25 - 20 \ 29 \times 47 \ 20 \times 7 \ 2 \times 11 \ 40 \times 20 \ 15 \times 24 \ 39 - 33 \ 47 \times 29 \ 35 - 30 \ 24 \times 35 \ 27 - 22 \ 18 \times 27 \ 26 - 21 \ 16 \times 27 \ 31 \times 2$