

Initiation
au jeu de dames
international
sur 100 cases

par Dominique Thiney

Tables des matières

TABLES DES MATIÈRES.....	3
INITIATION AU JEU DE DAMES INTERNATIONAL SUR 100 CASES.....	4
Introduction.....	4
Numérotation du damier :.....	5
Notation d'une partie :	5
Le matériel du jeu de dames :.....	6
Les pièces du jeu de dames :	7
Le pion	7
La dame	7
Rafle	8
La prise	8
Règles d'usage de la partie:	8
Les trois règles du jeu de dames	9
Comment gagner une partie ?.....	10
Gagner la partie à un contre un.....	11
L'opposition	11
L'enfermé.....	12
Neutralisation	13
Comment obtenir l'opposition ?	18
La combinaison.....	21
Principes élémentaires de la combinaison	21
La construction.....	21
Le perçage	22
Le pion baladeur.....	23
Exercices sur le Perçage	26
Associer construire et percer.....	27
Les trois outils de la combinaison.....	31
Le temps de repos :	31
L'envoi à dame :.....	33
La prise majoritaire	33
Problèmes.....	34
Le Gambit.....	42
Les formations de pionage.....	43
Le jeu de la dame.....	45
La dame rafle.....	45
Arrêt de la dame	47
Comment prendre une dame ?.....	

Initiation au jeu de dames international sur 100 cases

Introduction

Cette méthode permet au joueur débutant de se familiariser avec les bases du jeu de dames. Le jeu de dames est très souvent considéré comme un jeu facile. L'uniformité des pièces du jeu ainsi que le peu de règles donne cette impression de simplicité. Or il apparaît que bien peu de néophytes connaissent et ou appliquent correctement les règles du jeu. Pourtant la plupart conviennent rapidement après l'acquisition des notions de bases que le jeu de dame est un jeu subtil magnifique, beaucoup moins simple qu'il y paraît.

Ce livret se propose de vous donner les bases qui vous donneront du plaisir à jouer à ce jeu extraordinaire.

S'orienter dans une partie de jeu de dames n'est pas facile. Pour aborder une partie complète il est essentiel de comprendre et d'appliquer parfaitement les règles du jeu. Jouer une partie nécessite de mobiliser les pions de manière à constituer des menaces et éviter celles de l'adversaire. Il est plus facile de mouvoir plusieurs pions quand on connaît les déplacements d'un seul. Nous allons donc commencer cet apprentissage du jeu de dames par l'étude avec un nombre restreint de pions.

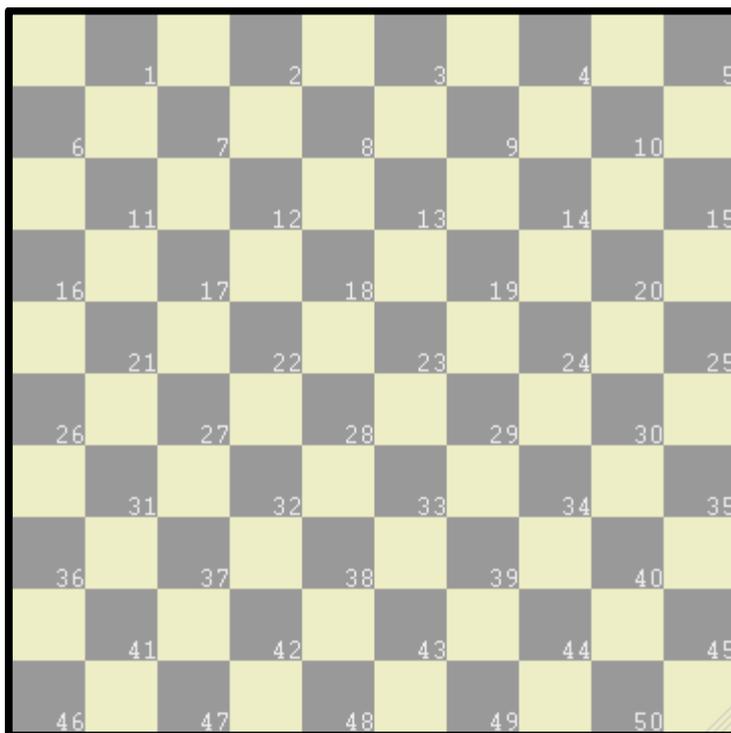
Vous serez confronté à un ensemble de diagrammes qui mettent en situation de partie. Pour des raisons de facilité d'exposé les blancs ont toujours le trait et ils gagnent.

Numérotation du damier :

Afin de se repérer et pouvoir « rejouer » une partie il est important de donner un nom à chaque case. La convention veut que la première case active en bas à gauche du joueur soit foncée. Le joueur conduisant les blancs voit ses 20 pions disposés sur les cases numérotées de 31 à 50 comme indiqué sur le diagramme.

Cette numérotation est donnée ici pour information. Elle vous permettra de consulter les solutions des diagrammes de cet ouvrage.

Noirs



Blancs

La case 1 désigne la première case foncée à la droite du joueur directeur des noirs alors que la case 50 est la première case foncée en bas à la droite des blancs.

La numérotation du damier permet de noter les parties.

A chaque coup il suffit de donner la case de départ et la case d'arrivée.

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

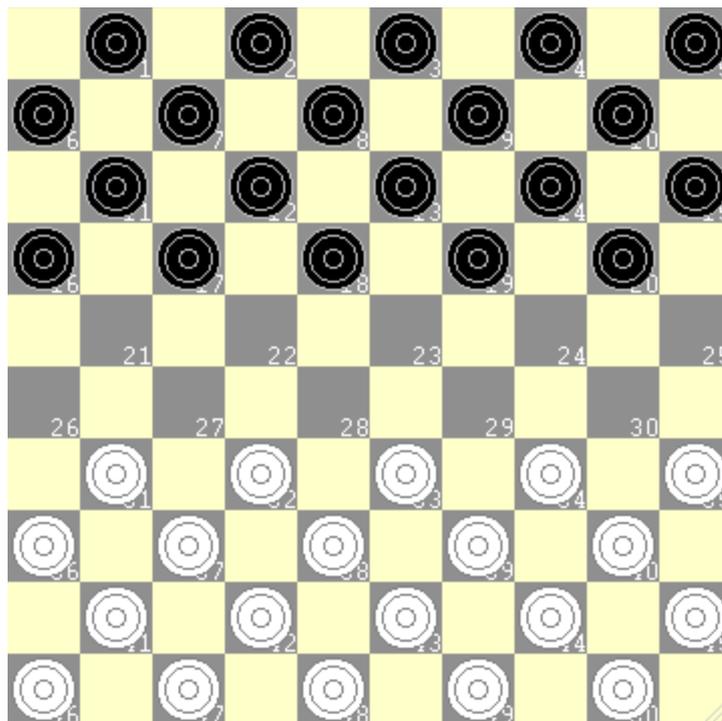
Le matériel du jeu de dames :

Un plateau de 100 cases alternativement claires et foncées dénommé damier.

20 pions clairs appelés blancs

20 pions foncés appelés noirs

Disposition du damier au début de la partie :



La convention veut que l'on joue sur les cases foncées du damier. Le damier est placé entre les joueurs de façon à ce que la grande diagonale parte de la case foncée en bas à gauche vers la case foncée en haut à droite du joueur.

Les pièces du jeu de dames :

Les lignes suivantes décrivent les principes élémentaires du jeu de dames. Difficiles à écrire ces principes sont très faciles à comprendre si ils sont expliqués par un damiste. Rejoignez un club !

Le pion

Au début du jeu les joueurs disposent de 20 pions chacun .Mais au cours du jeu peut intervenir une seconde pièce la dame.

Le déplacement de chaque pion répond aux critères suivants:

Un pion se déplace **obligatoirement** vers l'avant, en diagonale, d'une case sur une case **libre** de la rangée suivante. Le pion ne recule jamais.

Il existe une deuxième manière de mouvoir un pion : **la prise**.

Lorsqu'un pion se trouve en présence, sur une diagonale, d'une pièce adverse derrière laquelle se trouve une case libre, il doit **obligatoirement** sauter par-dessus cette pièce et occuper la case libre. Cette pièce adverse est alors enlevée du damier. La prise s'effectue aussi bien en avant qu'en arrière. Lorsqu'au cours d'une prise par un pion, celui-ci se trouve à nouveau en présence, sur une diagonale, d'une pièce adverse derrière laquelle se trouve une case libre, il doit obligatoirement sauter par-dessus cette seconde pièce, voire d'une troisième et ainsi de suite, et occuper l'une des cases libres se trouvant derrière la dernière pièce capturée. Les pièces adverses ainsi capturées sont **ensuite** enlevées du damier dans l'ordre de la prise. Cette opération complète s'appelle une **rafle**.

Attention dans la cas d'une rafle, c'est à dire prise de plusieurs pions, les pions ne sont ramassés (ôtés du damier) qu'une fois la course de la pièce qui rafle, terminée.

Enfin il existe un troisième mouvement particulier du pion : la promotion en dame.

Cela se produit quand un pion atteint la 10ème rangée. Il est alors couronné et devient dame.

La dame

Elle se déplace toujours en diagonale mais acquiert un rayon d'action plus large qui lui donne une grande valeur.. Elle peut donc se poser, au-delà de cases libres, sur une case libre éloignée. La dame a le pouvoir de se déplacer sur toute la longueur de l'une des deux diagonales, en arrière ou en avant, dont la case, sur laquelle elle repose, est la jonction. Elle se déplace sur les cases libres successives de la diagonale qu'elle occupe

Lorsqu'au cours d'une prise par une dame, celle-ci se trouve à nouveau en présence, sur une même diagonale, d'une pièce adverse derrière laquelle se trouve une ou plusieurs cases libres, elle doit obligatoirement sauter par-dessus cette seconde pièce, voire d'une troisième et ainsi de suite, et occuper au choix une case libre se trouvant derrière et sur la même diagonale que la dernière pièce capturée. Les pièces adverses ainsi capturées sont ensuite enlevées du damier dans l'ordre de la prise.

Rafle

Au cours d'une rafle, il est interdit de passer au-dessus de ses propres pièces.

Au cours d'une rafle, il est permis de passer plusieurs fois sur une même case libre mais il est interdit de passer plus d'une fois au-dessus d'une même pièce adverse.

Rappel : Les pièces ne sont ramassées et enlevées du damier qu'une fois le parcours de la prise, exécuté et après que la pièce sauteuse soit posée sur la case de destination.

La prise

La prise est **obligatoire**. Quand une prise se présente, volontaire ou involontaire de la part de l'adversaire, Il n'est pas possible de jouer un autre pion.

S'adjoint à cette règle de prise obligatoire un second critère qui donne toute sa subtilité au jeu de dames international sur 100 cases : **la prise majoritaire obligatoire**.

En cas de choix multiple de prise il est obligatoire de choisir le chemin qui enlève le plus de pièces sans tenir compte de la qualité des pièces à ramasser. Cela signifie que la dame n'est prioritaire ni dans le choix de la pièce qui prend, ni dans celui du ramassage.

Règles d'usage de la partie:

Par convention le conducteur des blancs joue le premier. Ensuite les joueurs jouent à tout de rôle.

Le trait (l'action de jouer) est **obligatoire**. On ne peut pas passer son tour.

Trait obligatoire

Prise obligatoire

**Prise majoritaire
obligatoire**

Comment gagner une partie ?

L'introduction précédente définit le cadre du déroulement du jeu de dames. Quand deux personnes s'attablent devant un damier, elles ont pour but de gagner la partie ou peut-être de ne pas la perdre. Comment gagne-t-on une partie de jeu de dames ?

Comme le trait est obligatoire le joueur qui se trouve dans l'incapacité de jouer alors qu'il a le trait : a perdu.

Cela se présente dans deux cas :

- soit il n'a plus de pièces sur le damier,
- soit il ne peut plus bouger aucune de ses pièces.

Donc pour gagner il faut prendre toutes les pièces de l'adversaire ou l'amener dans une situation de blocage alors qu'il a le trait.

Avant de jouer une partie complète nous allons essayer d'appliquer et de comprendre les principes des règles du jeu avec un matériel restreint. Transformons la question générale "comment gagne-t-on une partie de jeu de dames ?" en une question plus restrictive : "comment gagne-t-on à un pion contre un pion ? ". Cette situation peut se rencontrer en fin de partie.

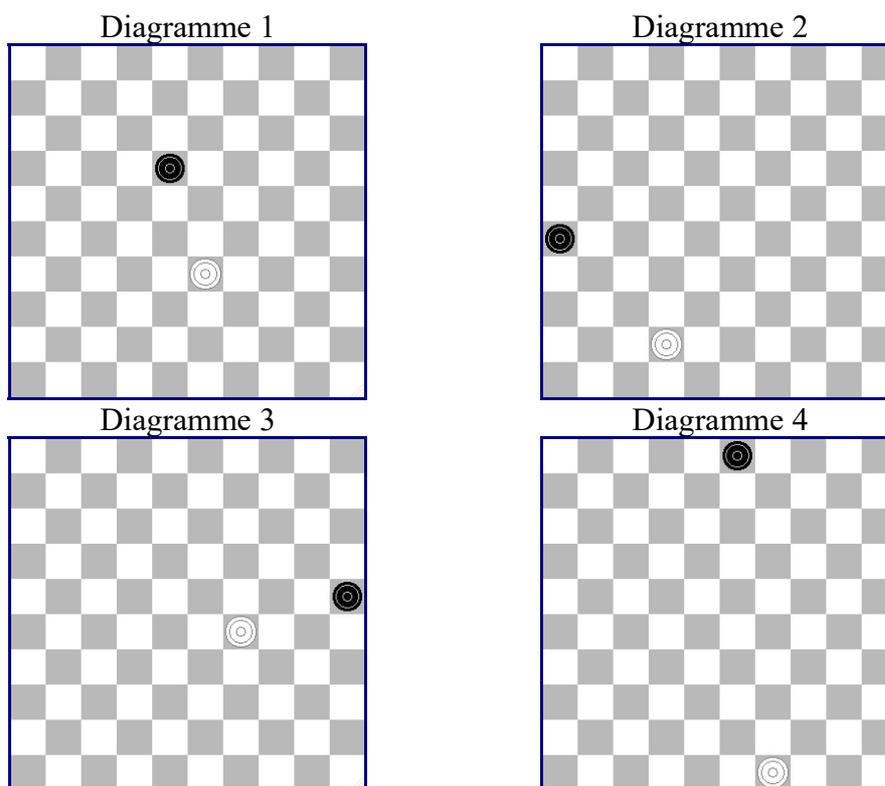
Gagner la partie à un contre un.

Il suffit de forcer l'adversaire à donner son pion au moment où il aura le trait. Cela est réalisé grâce à l'**opposition**.

L'opposition

Vous êtes le conducteur des blancs. Vous avez le trait. Comment faire en sorte que l'adversaire soit amené à donner son pion à son prochain coup ?

Oppositions un contre un



Vous avez très certainement résolu ces quatre diagrammes. Vous aurez alors découvert qu'il suffisait dans les diagrammes 1 et 4 de se mettre sur la case en face de celle occupée par le pion noir, de « se mettre en **opposition** » pour gagner. Les diagrammes 2 et 3 illustrent les oppositions dites latérales.

Solutions des quatre diagrammes :

Le pion blanc sur la case 33 joue sur la case 28. En se plaçant en face du pion adverse noir situé sur la case 18 il empêche tout mouvement de ce dernier.

Le pion blanc joue sur la case 37.

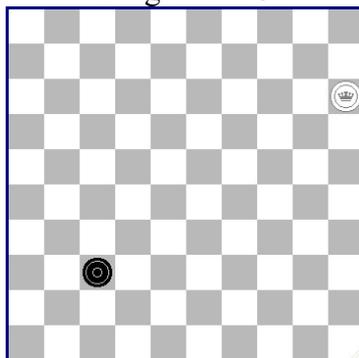
Le pion blanc joue sur la case 24.

Vérifier que quelque soit le jeu des noirs les blancs parviennent toujours à prendre l'opposition et donc gagner la partie.

La dame elle aussi peut venir s'opposer au pion. Cela est bien utile parfois en fin de partie quand le dernier pion adverse s'échappe vers la promotion pour obtenir la remise, pour annuler.

Opposition avec la dame

Diagramme 5

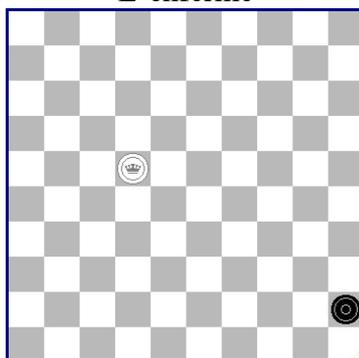


Grâce à son grand rayon d'action la dame se déplace jusqu'à la case 47 pour bloquer le pion noir.

L'enfermé

Nous avons vu qu'il existe une deuxième façon de gagner : elle consiste à bloquer le pion de l'adversaire qui se trouve alors dans l'incapacité de bouger. A un contre un cette situation ne se présente que dans un seul cas :

L'enfermé



Les blancs ont le trait. Ils jouent et bloquent leur adversaire. Alors que c'est à son tour de jouer il se trouve dans l'impossibilité de bouger une quelconque pièce.

Solution de ce diagramme :

22-45 ! B+ : enfermé dans le tric trac

(Tric trac est le terme qui désigne les deux diagonales 1-45 et 6-50. L'enfermé dans le tric trac est un thème de final primordial à connaître.)

La partie est donc perdue

Ceci illustre la première règle du jeu de dames :

Trait obligatoire

Neutralisation

Ce chapitre neutralisation aborde des diagrammes montrant des positions élémentaires de blocage de pions. Attention !! Il ne s'agit pas ici de positions obligatoirement gagnantes pour les blancs. D'ailleurs il est intéressant d'étudier ces positions miniatures avec le trait alternativement à chaque couleur.

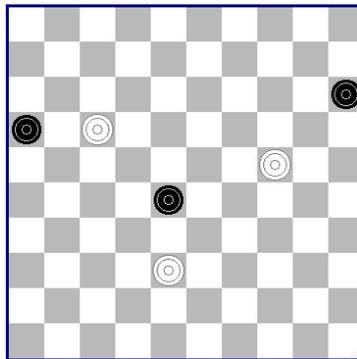
Les diagrammes suivants montrent des positions simples de blocage de un, deux, trois, et plus de pions. Il s'agit de positions élémentaires qu'il est utile d'étudier. Ces positions sont à rechercher dans une partie pour bloquer l'adversaire ou le mettre en difficulté. Les exemples donnés sont à considérer avec le trait pour **les noirs**. La hauteur sur le damier où se situe la position est parfois déterminante pour le gain. Amusez vous avec ces miniatures. Elles vous aideront en fin de partie et vous feront travailler la stratégie.

Chacune de ces positions demande une attention particulière. Leur étude vous familiarisera avec des principes élémentaires du jeu de dame. Chaque position perd sa valeur en présence d'autres pions sur le damier. Gardez toujours à l'esprit qu'un pionnage inverse le trait.

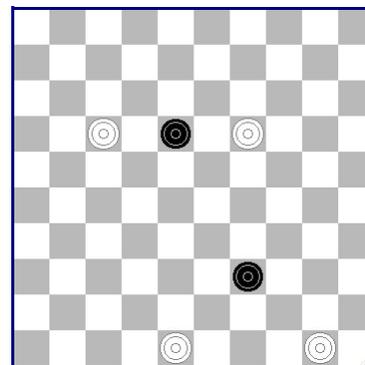
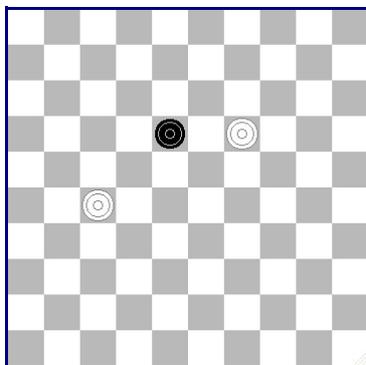
Dans un deuxième temps amusez vous à reconsidérer ces positions avec cette fois le trait aux blancs.

Ce travail personnel vous aidera à développer votre vision.

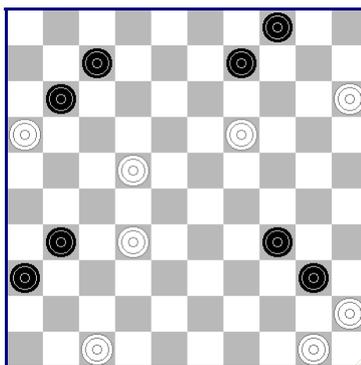
Bloquer un pion avec un pion



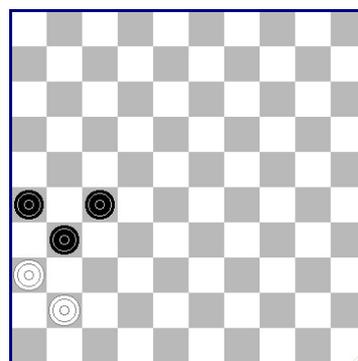
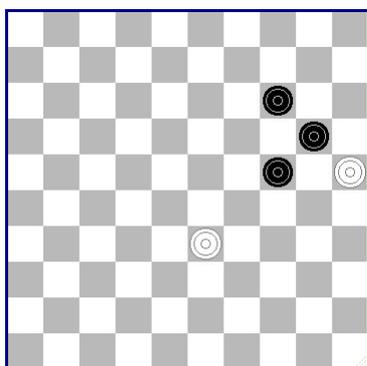
Bloquer un pion avec deux pions



Bloquer deux pions avec deux pions

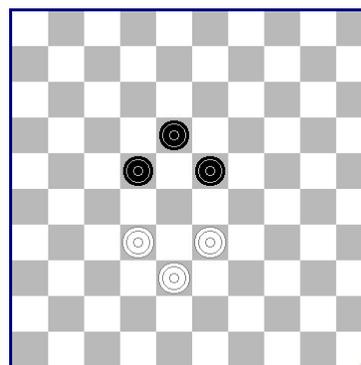
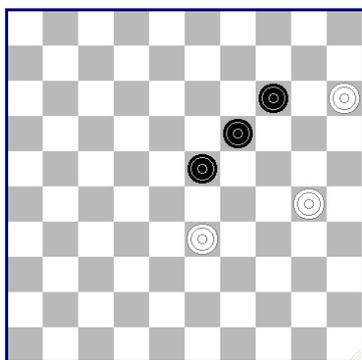


Bloquer trois pions avec deux pions

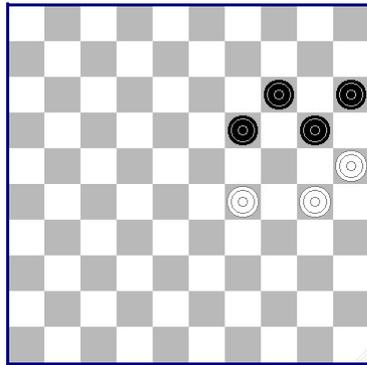
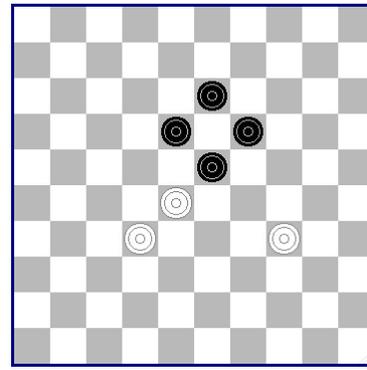
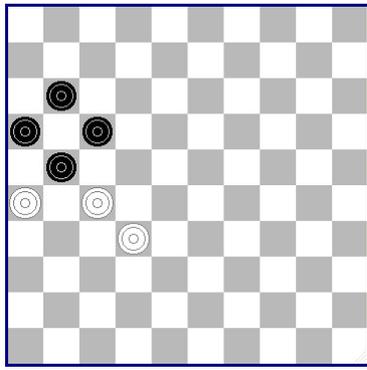


Attention à la position du 2^{ème} diagramme : Si la position se trouve sur le damier, quelque soit le trait les noirs gagnent.

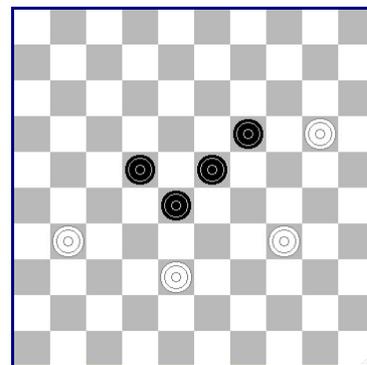
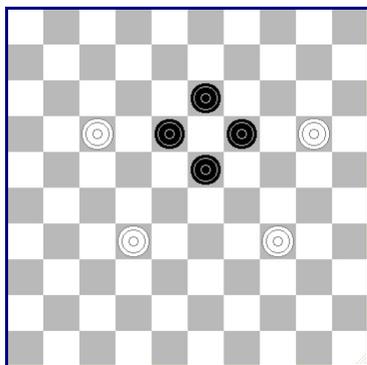
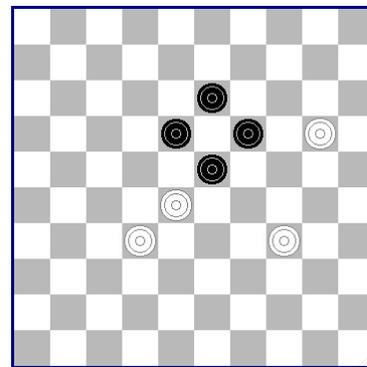
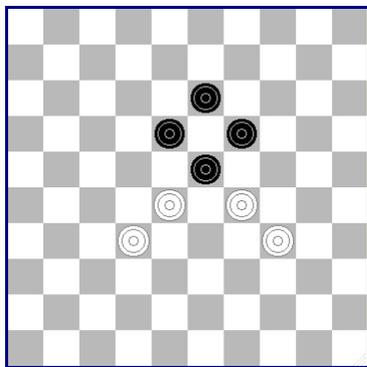
Bloquer trois pions avec trois pions

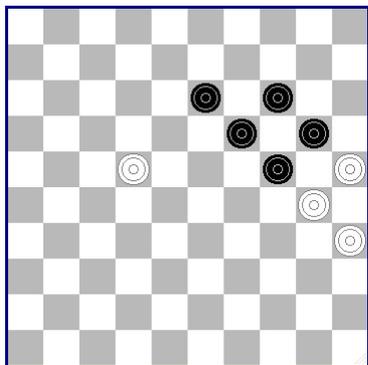


Bloquer quatre pions avec trois pions

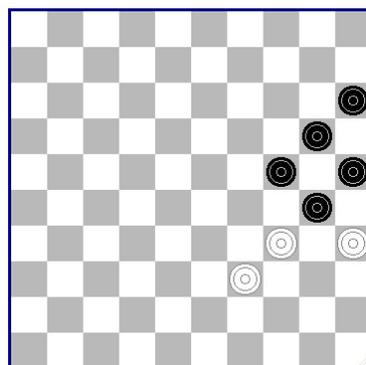
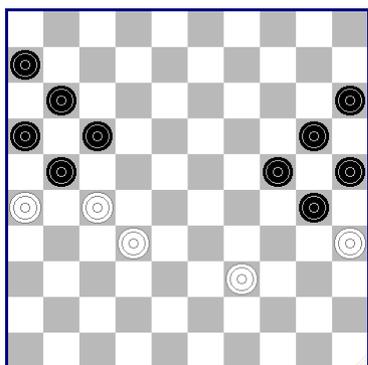


Bloquer quatre pions avec quatre pions



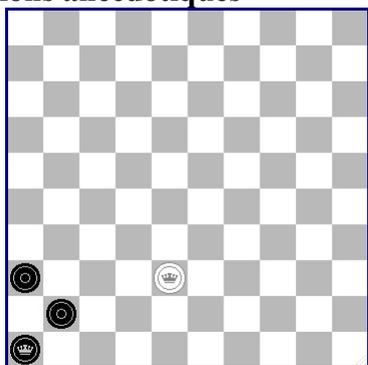


Bloquer de diverses façons

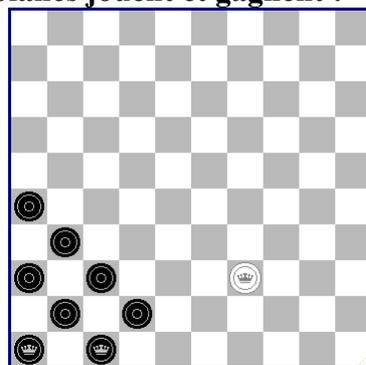


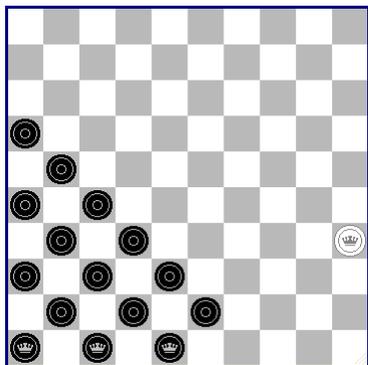
Retour sur l'enfermé : Nous avons vu l'enfermé dans le tric trac. Ci-dessous trois diagrammes mettant en valeur la notion d'enfermé. Alors que les noirs ont un avantage matériel, la règle du trait obligatoire leur fait perdre la partie si les blancs jouent sur la bonne case.

Positions anecdotiques



Les blancs jouent et gagnent !





Résolvez ces trois petits problèmes réalisant un enfermé.

Diagramme enfermé 1

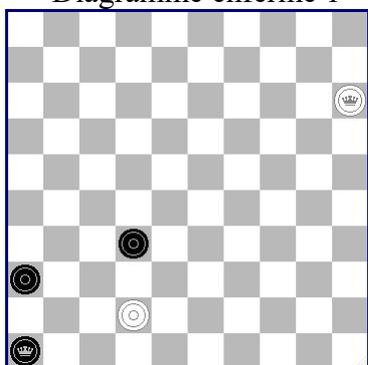


Diagramme enfermé 2

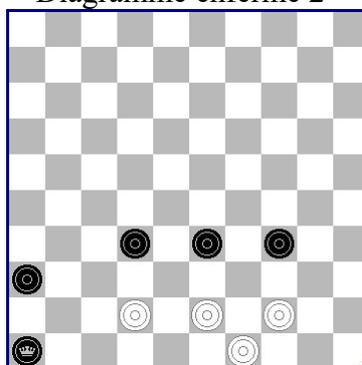
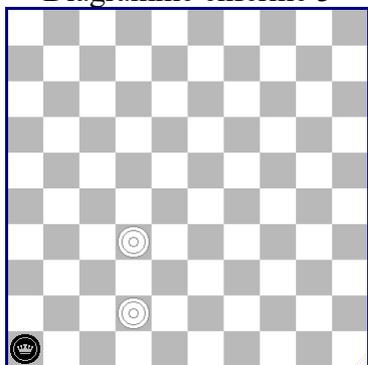


Diagramme enfermé 3



Ces trois derniers diagrammes offrent des petits problèmes qui mettent en valeur l'enfermé.

Solutions :

Diagramme enfermé 1

1. 42-37 32x41 2. 15-47 ! B+

Diagramme enfermé 2

1. 42-37 32x41 2. 43-38 33x42 3. 44-39 34x43 4. 49x47 ! B+

Diagramme enfermé 3

1.42-37 !

Revenons au début du chapitre précédent concernant l'opposition.

Comment obtenir l'opposition ?

Le pionage est la deuxième possibilité de mouvement d'un pion. Il fait intervenir la deuxième règle fondamentale du jeu de dame :

Prise obligatoire

Les deux diagrammes suivants illustrent cette règle de la prise forcée qui permet aux blancs d'obtenir l'opposition grâce à un pionage.

Diagramme 7

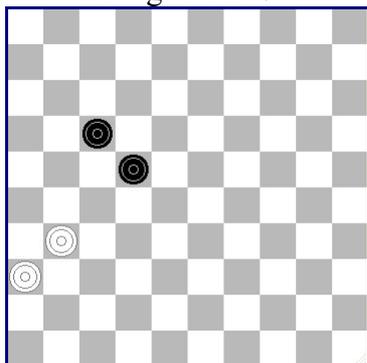
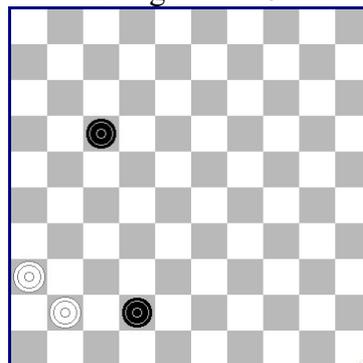


Diagramme 8



Appliquer la règle de la prise obligatoire pour obtenir le gain dans les deux positions suivantes :

Solutions :

- 1) 31-27 22x31 2) 36x27 B+
- 1) 41-37 42x31 2) 36x27 B+

Diagramme 9

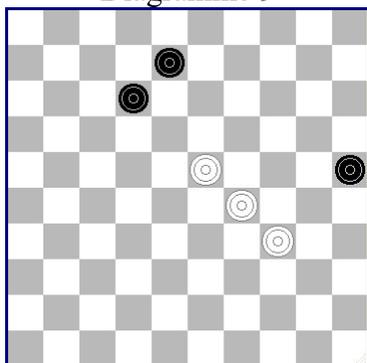
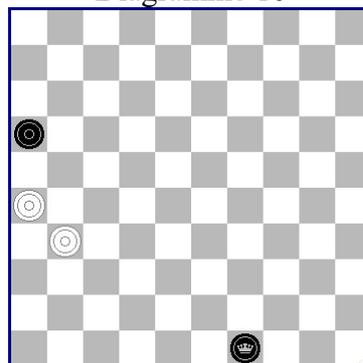


Diagramme 10



Solutions :

- 1) 23-18 13x23 2) 29x18 B+
- 1) 31-27 49x31 2) 26x17 B+

Le diagramme 10 introduit la notion que la puissance de la dame peut se retourner contre elle. On peut utiliser la dame averse à distance pour l'amener sur une case utile.

Il reste à appréhender la 3^{ème} règle fondamentale du jeu de dame, celle qui donne toute la saveur et la subtilité à ce jeu :

La prise majoritaire

En cas de choix entre des prises multiples cette règle oblige à prendre là où il y a le plus de pièces à prendre indépendamment de la qualité des pièces à prendre et quelque soit la qualité de la pièce qui prend.

Cette règle est fondamentale. Elle s'exprime de deux façons différentes :

- obliger l'adversaire à prendre pendant que l'on "colle" avec le pion qui rafle : c'est le collage : un atout primordial des fins de parties.
- grâce à la prise majoritaire compléter la chaîne.

Diagramme 11

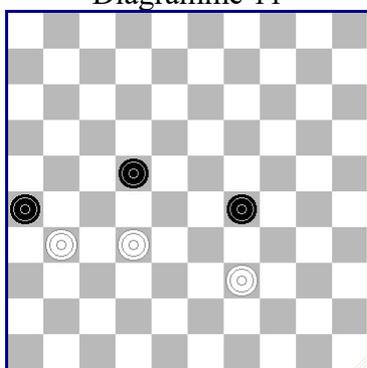


Diagramme 12

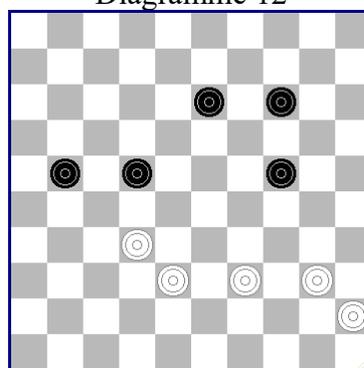


Diagramme 13

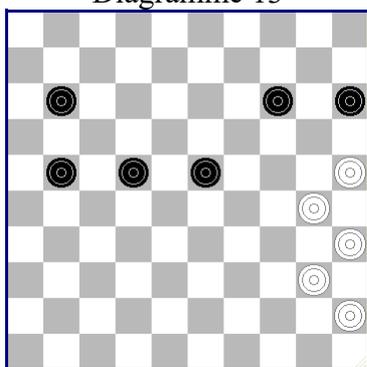


Diagramme 14

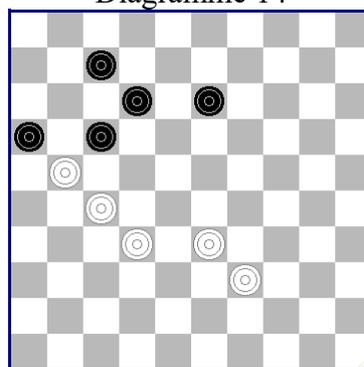


Diagramme 15

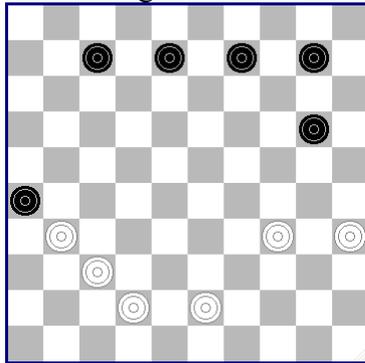
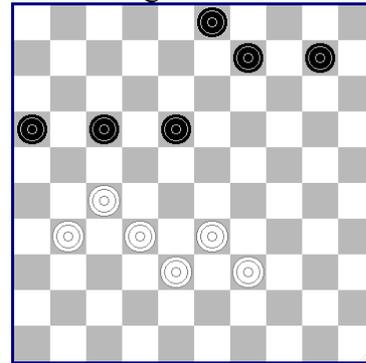


Diagramme 16



Solutions :

Diagramme 11

1. 39-34 26x28 2. 34x32 22-28
3. 32x23

Diagramme 12

1. 32-27 21x34 2. 40x27

Diagramme 13

1. 25-20 14x34 2. 40x7 15-20
3. 35-30 20-25 4. 7-1 25x34
5. 1x40

Diagramme 14

1. 27-22 16x29 2. 22x2 13-18

3. 2-11 18-23 4. 11-22 12-18

5. 22x4 23-28 6. 4-27 28-33

7. 39x28 29-34 8. 27-49 34-39

9. 28-23 39-44 10. 49x40

Diagramme 15

1. 37-32 26x30 2. 35x11

Diagramme 16

1. 27-21 17x28 2. 33x15 16-21

3. 15-10 21-26 4. 10-4 3-8

5. 4-18 8-12 6. 18x7 26-31

7. 7-23 31-36 8. 23-19 36-41

9. 19x46

Vous avez résolu tous ces diagrammes. Vous paraissent-ils simples ? Soyez en sûr ils ne mettent en place que les aspects les plus élémentaires du jeu de dame. Nous pouvons maintenant que les trois règles fondamentales sont acquises et comprises appréhender le principe de combinaison.

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 de position.

Principes élémentaires de la combinaison

Cela se fait en obtenant des positions qui offre la possibilité de prendre plusieurs pièces lors du même mouvement pour obtenir un avantage numérique ou de position. Nous appelons combinaison un coup en plusieurs temps qui permet ce résultat.

Comment combiner ?

Combiner revient à amener des 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 est le coup direct. Le coup direct consiste à donner un pion pour en prendre plusieurs.

Diagramme 17

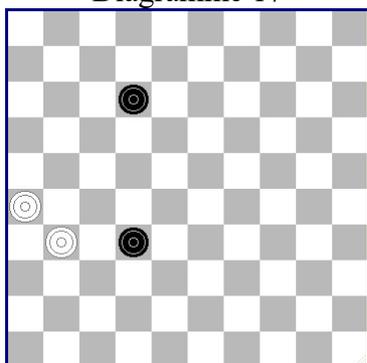


Diagramme 18

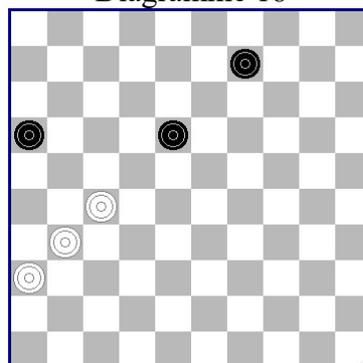


Diagramme 17 : Si nous pouvons mettre un pion noir sur la case 21 le pion blanc en 26 pourra prendre les deux pions noirs en un temps.

Diagramme 18 : Les deux pions noirs en 18 et 9 forment une chaîne. Si nous parvenons à compléter le chaînon manquant en 17 le pion blanc 21 pourra prendre les trois pions en un temps.

Solutions :

1)31-27 32x31 2) 26x8 B+

1)27-21 16x27 2) 31x4 B+

Les deux exemples ci-dessus illustrent le coup direct. Il suffit de donner un pion pour en prendre deux ou trois. Nous avons ici un des éléments de base de la combinaison : amener un pion pour finir la chaîne et permettre au pion sauteur de prendre un à un les pions adverses tant que ceux-ci sont séparés par un espace vide.

Le perçage

Le deuxième élément de base de la combinaison est le perçage : il consiste à éliminer le ou les pion gênants.

Cela peut se faire en donnant un ou plusieurs pions

Diagramme 19

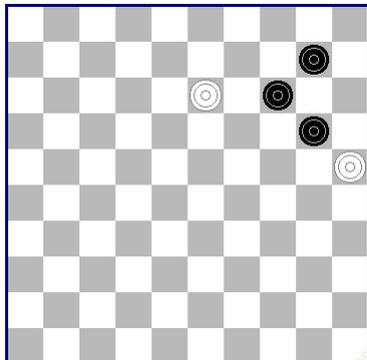


Diagramme 20

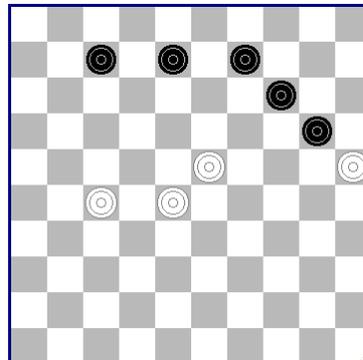


Diagramme 19 : Si nous enlevons le pion noir en 14 le pion blanc 25 prend les deux pions noirs en 20 et 10.

Diagramme 20 : le pion noir 14 est gênant. Il empêche le pion blanc 25 de rafler les 4 pions noirs qui forment une chaîne. Comment enlever ce pion gênant ?

Solutions :

1)13-9 14x3 2)25x5 B+

1)23-19 14x31 2)25x1 B+

Vérifier que la dame blanche parvient aisément à bloquer le pion noir.

Nous avons examiné deux des règles de base du jeu de dames **trait obligatoire et prise obligatoire** ainsi que les deux principes élémentaires de toute combinaison : **construction et perçage**.

Les diagrammes suivants vont étudier la construction où le but est d'amener un pion sur la bonne case pour exécuter une rafle. Le but est relativement simple. Il y a une chaîne de pions noirs. Il suffit de trouver le moyen d'amener le chaînon manquant à côté du pion qui rafle. La solution de ces diagrammes consiste à faire balader le pion manquant.

Le pion baladeur

Diagramme 21

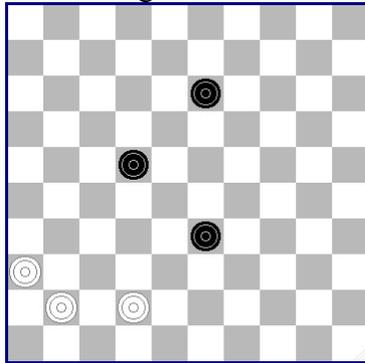


Diagramme 22

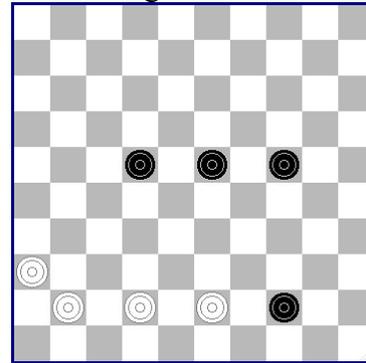


Diagramme 23

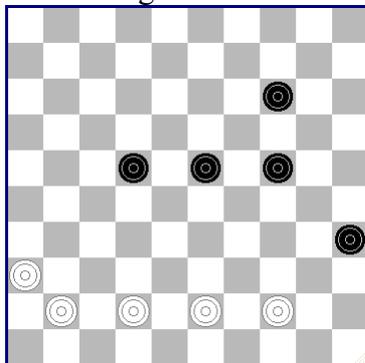


Diagramme 24

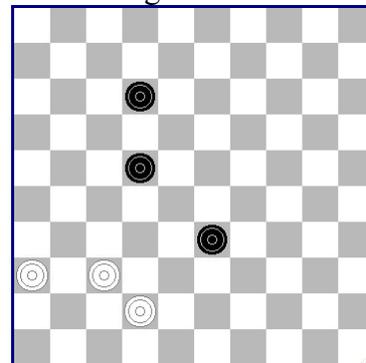


Diagramme 25

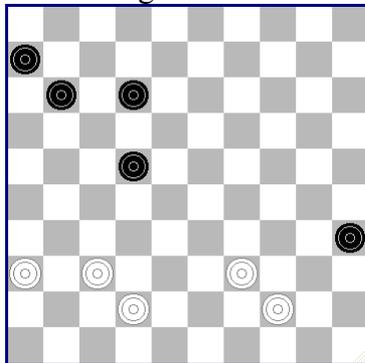


Diagramme 26

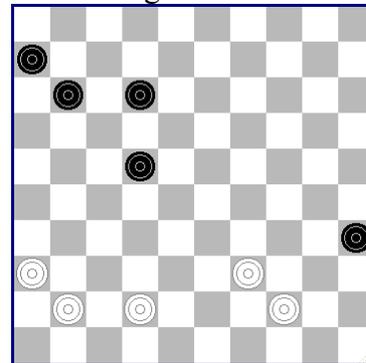


Diagramme 27

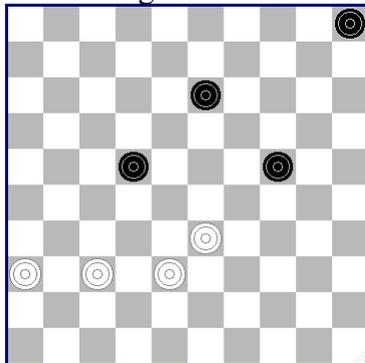


Diagramme 28

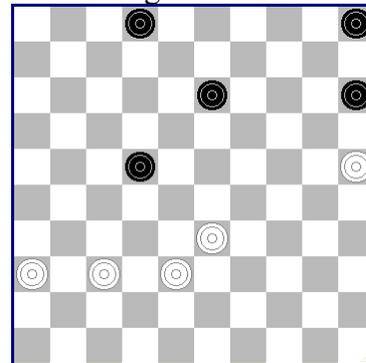


Diagramme 29

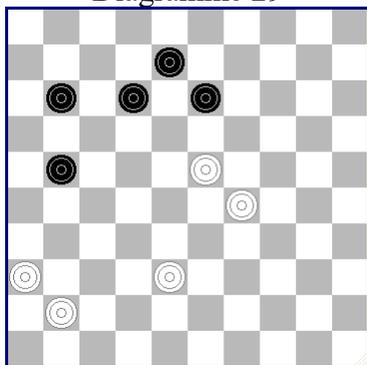
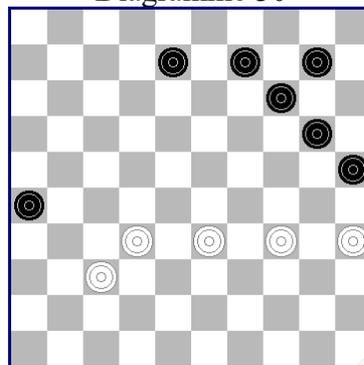


Diagramme 30



Certains des diagrammes ci-dessus sont déjà des petits problèmes. Vous aurez constaté que quelques diagrammes terminent par une opposition alors que deux autres finissent avec une dame. Avez-vous trouvé comment la dame parvenait à bloquer deux pions ?

Solutions des diagrammes 21 à 30

Diagramme 21

1. 42-38 33x42 2. 41-37 42x31
3. 36x9

Diagramme 22

1. 43-39 44x33 2. 42-38 33x42
3. 41-37 42x31 4. 36x20

Diagramme 23

1. 44-40 35x44 2. 43-39 44x33
3. 42-38 33x42 4. 41-37 42x31
5. 36x9

Diagramme 24

1. 42-38 33x31 2. 36x7

Diagramme 25

1. 44-40 35x33 2. 42-38 33x31
3. 36x16 6-11 4. 16x7

Diagramme 26

1. 44-40 35x33 2. 42-38 33x42
3. 41-37 42x31 4. 36x16 6-11
5. 16x7

Diagramme 27

1. 33-29 24x31 2. 36x9 5-10
3. 9-3 10-15 4. 3-25 15-20
5. 25x14

Diagramme 28

1. 25-20 15x24 2. 33-29 24x31
3. 36x9 5-10 4. 9-3 2-7
5. 3-20 7-12 6. 20-15 10-14
7. 15-24 12-18 8. 24-33 18-23
9. 33-15 23-28 10. 15-38 14-19
11. 38-47 28-32 12. 47-15 19-23
13. 15-20 32-37 14. 20-14 23-29
15. 14x41 29-34 16. 41-28 34-40
17. 28-39 40-45 18. 39-50

Diagramme 29

1. 23-19 13x42 2. 41-37 42x31
3. 36x18 8-13 4. 18x9

Diagramme 30

1. 37-31 26x30 2. 35x2 25-30
3. 2x35 14-20 4. 35-40 20-25
5. 40-35 25-30 6. 35x24

Munissez vous d'un damier et exécutez les solutions jusqu'à la fin. Ainsi vous aurez déjà un aperçu du travail de la dame et de son rôle important en fin de partie.

Les deux combinaisons suivantes sont des classiques du jeu de dame. Le premier, le coup de **l'express** est une combinaison souvent tentée par les damistes compétiteurs. Cette combinaison de construction typique, demande de faire voyager deux pions. C'est un coup qui revient souvent en milieu ou fin de partie.

Diagramme 31

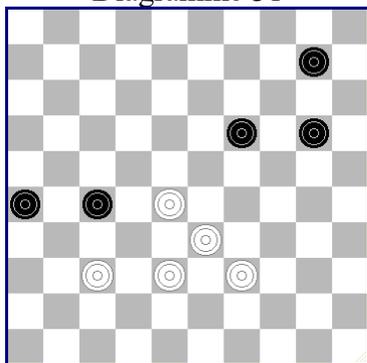
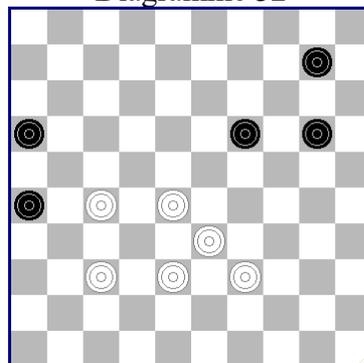


Diagramme 32



Solutions :

Diagramme 31

1. 28-22 27x18 2. 37-31 26x37
3. 38-32 37x28 4. 33x4

Diagramme 32

1. 37-31 26x37 2. 27-21 16x27
3. 28-22 27x18 4. 38-32 37x28
5. 33x4 14-19 6.39-33 19-24 7.
- 4-13 24-30 8. 13x35

Un second coup de construction est offert par *le coup de talon*. Sa particularité est de « percer » les pions blancs pour construire le chaînon noir manquant.

Diagramme 33

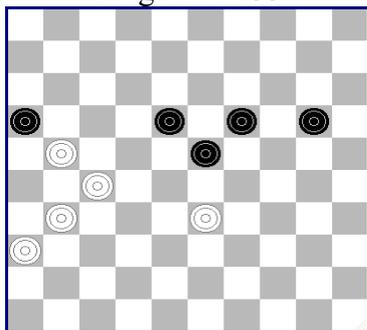
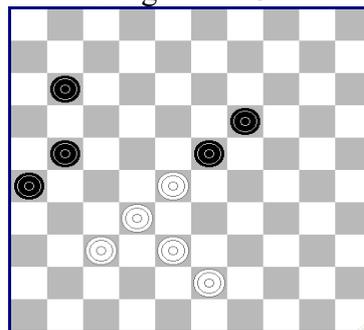


Diagramme 34



Solutions

Diagramme 33

1. 33-28 23x32 2. 27x38 16x27
3. 31x15

Diagramme 34

1. 37-31 26x37 2. 32x41 23x32
3. 38x7 19-24 4. 7-2 24-29
5. 43-39 29-34 6.39x30

Exercices sur le Perçage

Après les exercices de construction étudions des situations de perçage :

Diagramme 35

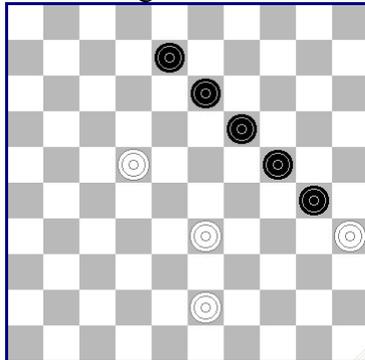


Diagramme 36

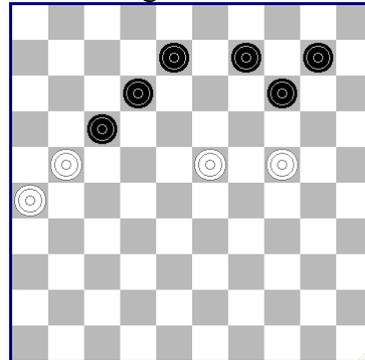


Diagramme 37

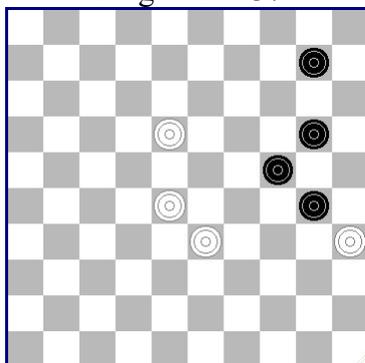


Diagramme 38

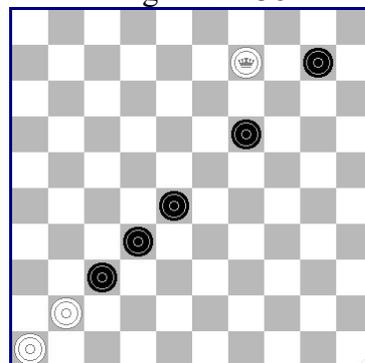


Diagramme 39

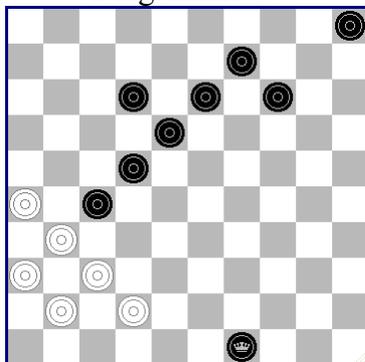
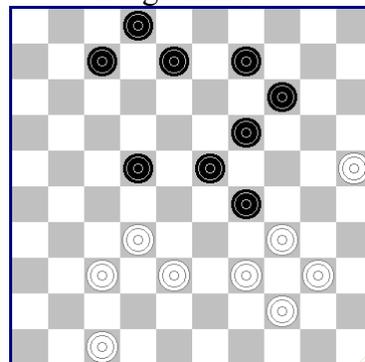


Diagramme 40



Attention à l'ordre d'exécution !

Solutions des diagrammes 35 à 40 :

Diagramme 35

1. 22-18 13x22 2. 33-29 24x33
3. 35x2 22-27 4. 2-24 33-39
5. 43x34 27-31 6. 24-42 31-36
7. 42-37 36-41 8. 37x46

Diagramme 36

1. 24-20 14x25 2. 23-18 12x23
3. 21x5 23-29 4. 5-28 25-30
5. 28-50 30-35 6. 50-44 29-34
7. 26-21 34-40 8. 44-50 40-44
9. 50x17 35-40 10. 17-50 40-45
11. 21-17

Diagramme 37

1. 33-29 24x13 2. 35x4 13-19
3. 4-15 19-23 4. 15-33

Diagramme 38

1. 9-27 32x21 2. 41x5 21-27
3. 5-37 27-32 4. 37x28

Diagramme 39

1. 42-38 49x37 2. 37x10 5x14 3. 31x4

Diagramme 40

1. 25-20 14x25 2. 32-27 22x33 3. 39x28
- 23x32 4. 34x1

Associer construire et percer

Nous avons vu les principes élémentaires de la combinaison : construction et perçage. Nous nous sommes arrêtés à une utilisation simpliste de ces principes. Nous allons maintenant envisager la manière d'associer ces deux principes pour réaliser des combinaisons en deux trois voir quatre temps.

La construction peut mettre en place un, deux ou trois chaînons manquants et le perçage enlève un ou plusieurs pions gênants.

Les diagrammes suivants proposent des positions qui demandent de réaliser une rafle finale après avoir construit et/ou percer. L'ordre dans lequel vous allez combiner est parfois important.

Diagramme 41

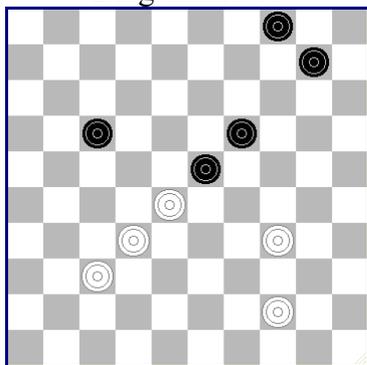


Diagramme 42

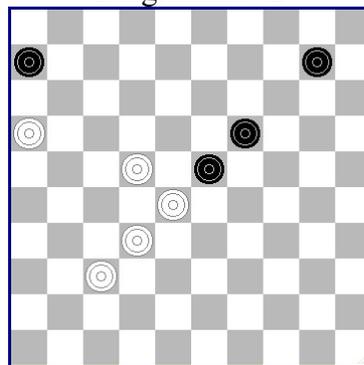


Diagramme 43

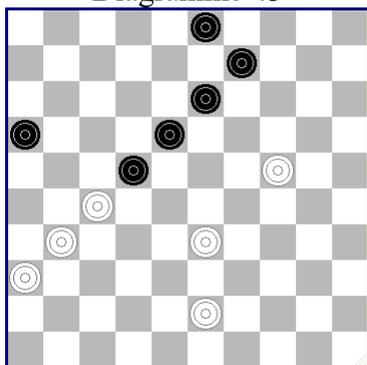


Diagramme 44

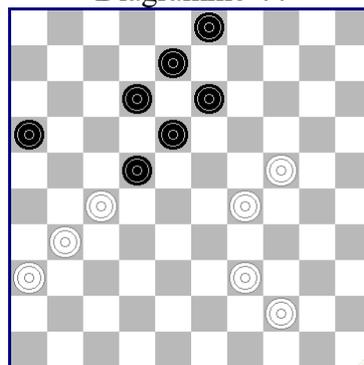


Diagramme 45

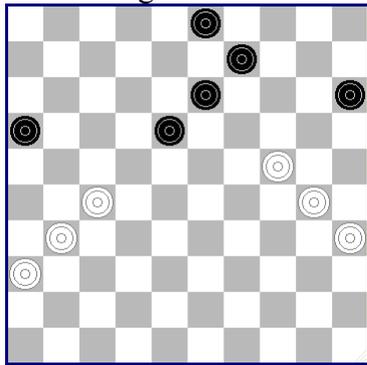


Diagramme 46

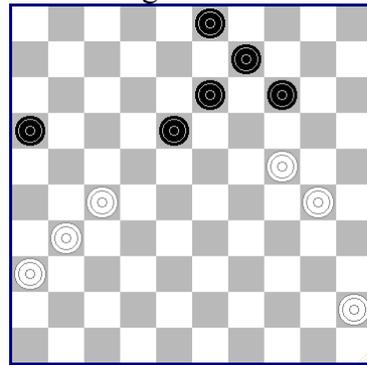


Diagramme 47

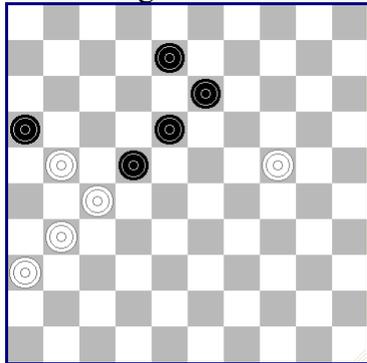


Diagramme 48

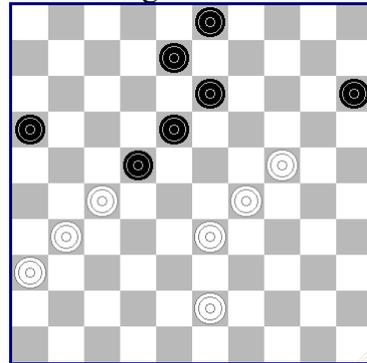


Diagramme 49

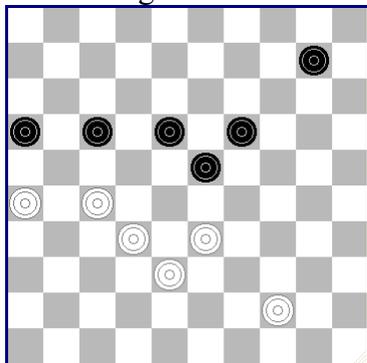
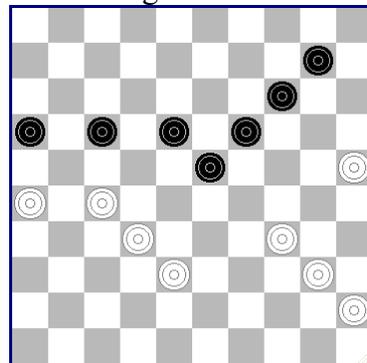


Diagramme 50



Solutions des diagrammes 41 à 50

Diagramme 41

1. 28-22 17x28 2. 34-29 23x34
3. 32x5 4-9 4. 5-19 9-13
5. 19x8 34-39 6. 44x33

Diagramme 42

1. 22-18 23x12 2. 16-11 6x17
3. 28-22 17x28 4. 32x5 12-17
5. 37-32 17-21 6. 32-27 21x32
7. 5x37

Diagramme 43

1. 24-19 13x24 2. 27-21 16x27
3. 33-28 22x33 4. 31x4 24-30
5. 4-22 33-38 6. 43x32 30-34
7. 22-44 3-9 8. 32-28 9-14
9. 28-22 14-19 10. 22-17 19-23
11. 17-12 23-29 12. 12-7 29-33
13. 44x28 34-40 14. 7-1 40-45
15. 1-18 45-50 16. 18-27 50x31
17. 36x27

Diagramme 44

1. 27-21 16x27 2. 24-19 13x33 3. 39x17
- 12x21 4. 31x2 21-27 5. 2-16 27-32 6.
- 16x43 3-9 7. 43-30 9-14 8. 30-24 14-19
9. 24x13

Diagramme 45

1. 24-20 15x24 2. 30x8 3x12
3. 27-21 16x27 4. 31x4 12-17
5. 4-27 17-22 6. 27x18

Diagramme 46

1. 24-19 13x35 2. 27-21 16x27
3. 31x4 14-19 4. 4-22 19-23
5. 22-50 35-40 6. 45x34 23-29
7. 34x23 3-9 8. 23-19 9-13
9. 19x8

Diagramme 47

1. 21-17 22x11 2. 24-19 13x24
3. 27-21 16x27 4. 31x2 24-29
5. 2x16 29-33 6. 16-43 33-39 7. 43x34

Diagramme 48

1. 24-19 13x24 2. 29x20 15x24
3. 33-28 22x33 4. 27-21 16x27
5. 31x2 24-29 6. 2-7 29-34
7. 7x45 3-9 8. 45-23 9-13
9. 36-31 13-18 10. 23x1 33-39
11. 43x34

Diagramme 49

1. 33-29 23x34 2. 27-21 16x27
3. 32x5 34-40 4. 44x35

Diagramme 50

1. 25-20 14x25 2. 34-30 25x34
3. 40x29 23x34 4. 27-21 16x27
5. 32x5 4-9 6. 38-33 9-13
7. 5-23 13-19 8. 23x5 34-40
9. 45x34

Voici quelques uns des aspects des combinaisons complexes utilisant les principes élémentaires construction et perçage.

Vous avez saisi que le but dans une combinaison est d'amener un ou des pions en bonne place afin de terminer par une rafle de plusieurs pions adverses. Toute combinaison commence donc par les pions en contact avec les pions adverses. Jusqu'à la rafle finale il est indispensable de garder le trait. Parfois il manque un temps pour compléter la chaîne, ou bien aucun pion adverse ne peut parvenir sur une bonne case. Pourtant il existe des moyens, des outils à la disposition du damiste pour compenser ces petites insuffisances.

Toute la difficulté en partie est de « voir » qu'il y a peut-être une combinaison. Ensuite il faut chercher à amener les bons pions sur les bonnes cases et trouver le moyen d'enlever les pions qui gênent. Une fois le schéma de la combinaison en tête, il devient nécessaire de faire le décompte des pions qui vont sortir du damier. Il est indispensable de vérifier si la combinaison est avantageuse numériquement. Après cette réflexion, sans déplacer les pions, il reste à considérer la position qui se produira à la sortie de la combinaison. Enfin il est essentiel de « s'assurer » qu'il n'existe pas un contre coup.

Les trois outils de la combinaison

Le temps de repos

L'envoi à dame

La prise majoritaire

(La 3^{ème} règle fondamentale du jeu de dame est aussi le troisième outil.)

Le temps de repos :

Il est consiste à profiter d'un temps forcé de l'adversaire pour construire une combinaison.

Diagramme 51

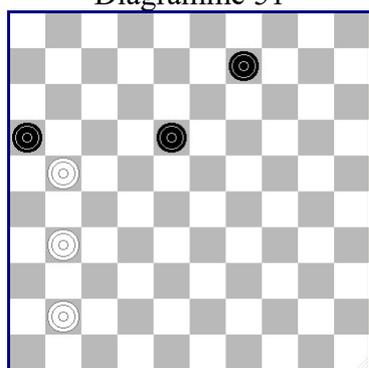


Diagramme 52

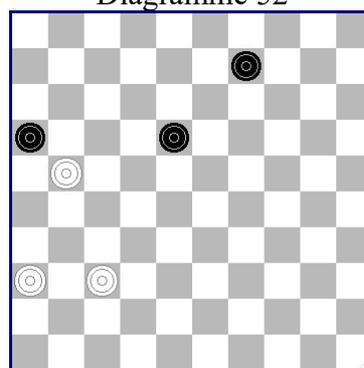


Diagramme 53

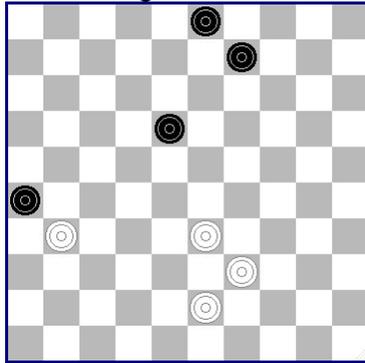


Diagramme 54

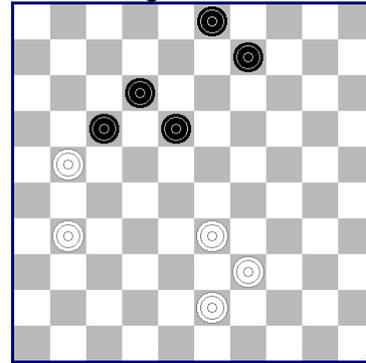
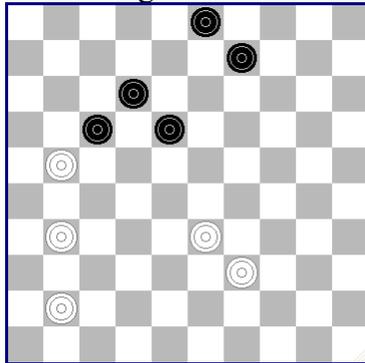


Diagramme 55



Solutions des diagrammes 51 à 55

Diagramme 51

1. 41-36 16x27 2. 31x4

Diagramme 52

1. 37-31 16x27 2. 31x4

Diagramme 53

1. 43-38 26x37 2. 38-32 37x28
3. 33x4 3-8 4. 4-18 8-13
5. 18x9

Diagramme 54

- 38 17x37 2. 38-32 37x28
3. 33x4 12-17 4. 4-31 17-21
5. 31-13 21-26 6.39-33 3-8
7. 13x2 26-31 8. 2-19 31-36
9. 19-14 36-41 10. 14x46

Diagramme 55

1. 41-37 17x26 2. 37-32 26x28
3. 33x4 12-17 4. 4-13 17-21
5. 39-33 21-26 6.33-29 3-8
7. 13x2 26-31 8. 2-19 31-36
9. 29-24 36-41 10. 19x46

L'envoi à dame :

Il s'agit ici de profiter du grand rayon d'action de la dame adverse pour l'amener à compléter la chaîne.

Diagramme 56

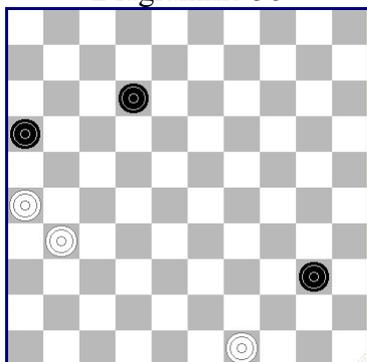
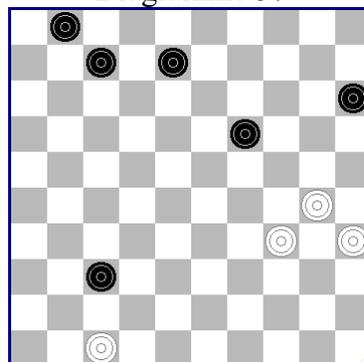


Diagramme 57



Solutions des diagrammes 56 et 57

Diagramme 56

1. 49-44 40x49
2. 31-27 49x21
3. 26x8 16-21
4. 8-3 21-27
5. 3-26 27-32
6. 26-42 32-38
7. 42x33

Diagramme 57

1. 47-42 37x48
2. 30-25 48x30
3. 35x11
- 1-6
4. 11-7 15-20
5. 25x14
- 6-11
6. 7x16

La prise majoritaire

La prise majoritaire est une règle et un outil essentiel du jeu de dames. De nombreux thèmes combinatoires sont basés sur cette règle. Ci-dessous le coup de rappel en est un exemple typique.

Le coup de rappel

Le coup de rappel est un thème essentiel. Il est très souvent présent en cours de partie. Son mécanisme est utile à comprendre et mémoriser.

Diagramme58

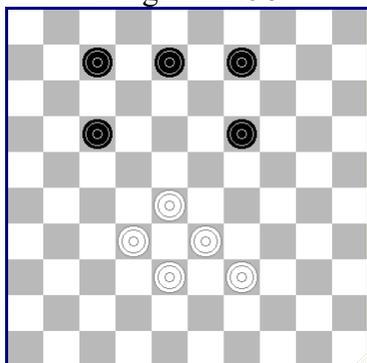


Diagramme 59

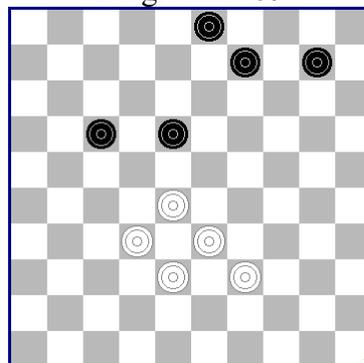


Diagramme 60

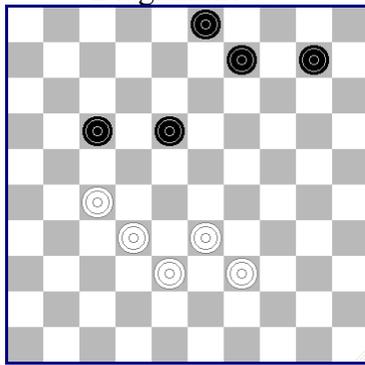
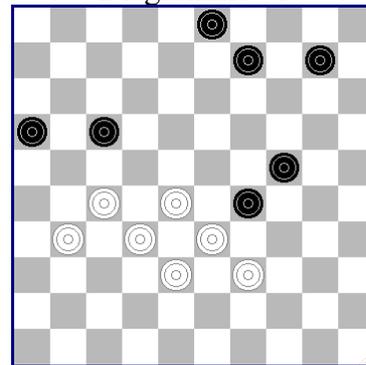


Diagramme 61



Solutions :

Diagramme 58

1. 28-23 19x37 2. 38-32 37x28
3. 33x4

3. 33x15 3-8 4. 15-10 8-12
5. 10-4 12-17 6. 4-27 17-22
7. 27x18

Diagramme 59

1. 28-22 17x37 2. 38-32 37x28
3. 33x15 3-8 4. 15-10 8-12
5. 10-4 12-17 6. 4-27 17-22
7. 27x18

Diagramme 61

1. 28-23 29x18 2. 27-21 17x28
3. 33x15 24-30 4. 15-10 3-9
5. 10-5 9-13 6. 5-23 16-21
7. 38-32 21-26 8. 32-27 30-35
9. 39-34 13-18 10. 23x1 35-40
11. 34x45 26-31 12. 27x36

Diagramme 60

1. 27-22 17x37 2. 38-32 37x28

Nous l'avons vu tous les outils peuvent s'associer pour donner lieu à une combinaison.

Je vous propose de résoudre les combinaisons suivantes qui mélangent toutes les connaissances acquises depuis le début de cette initiation.

Essayez de les réaliser de tête avant de mettre la position sur le damier.

Problèmes

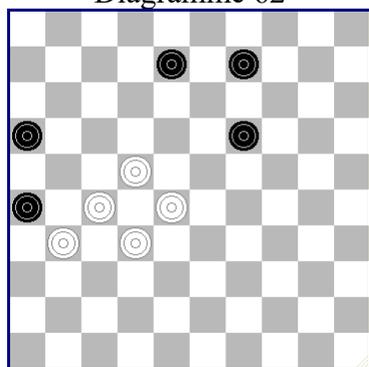
Les diagrammes 62 à 97 vous proposent des positions à résoudre. A chaque fois vous conduisez les blancs. Les solutions seront données en fin de chapitre. En dessous de chaque diagramme est noté une ou deux abréviations selon les principes et outils à appliquer.

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

Les diagrammes ci-dessous sont donnés sans ordre. Ils passent d'un outil à l'autre. Parfois élémentaires, parfois complexes toutes les positions proposées sont gagnantes pour les blancs.

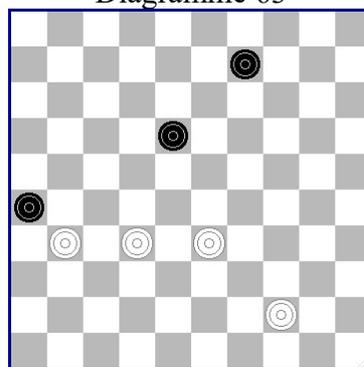
Vous êtes invité à vérifier les solutions sur le damier. Déroulez toute la solution. Certaines solutions se terminent avec le jeu de la dame.

Diagramme 62



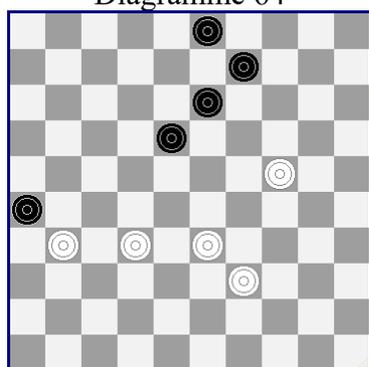
M

Diagramme 63



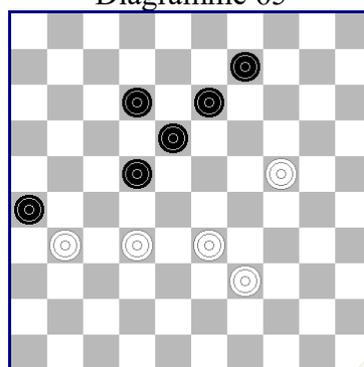
R

Diagramme 64



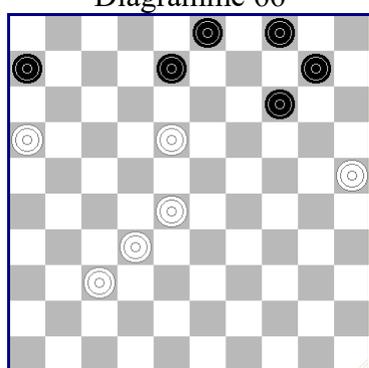
M+R

Diagramme 65



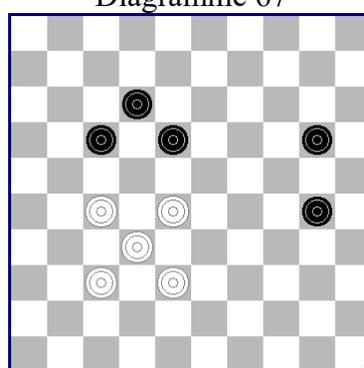
M+R

Diagramme 66



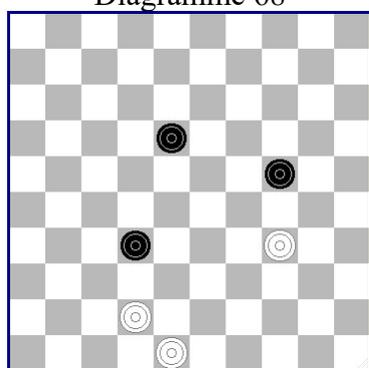
P+C

Diagramme 67



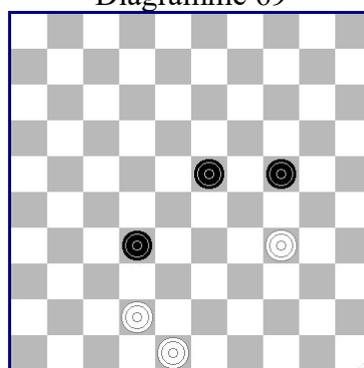
C

Diagramme 68



C

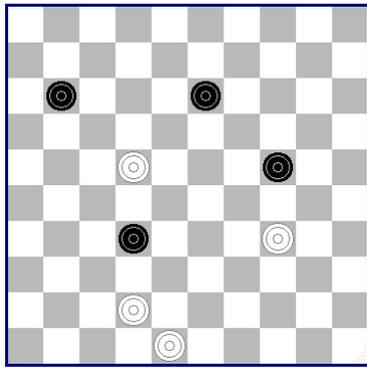
Diagramme 69



C

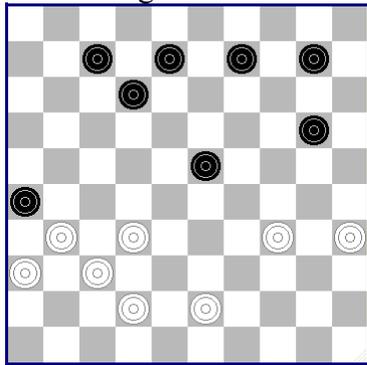
Diagramme 70

Diagramme 71

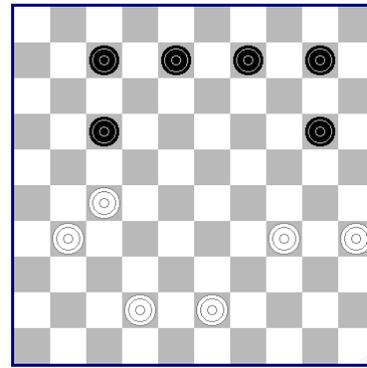


C

Diagramme 72

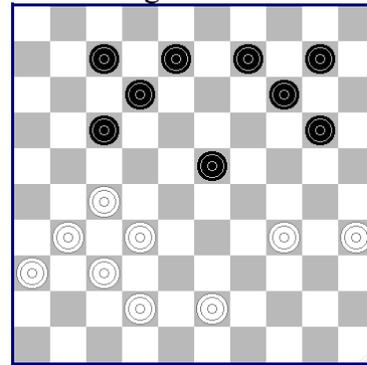


M+C



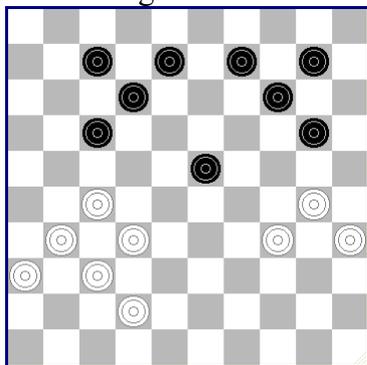
C

Diagramme 73



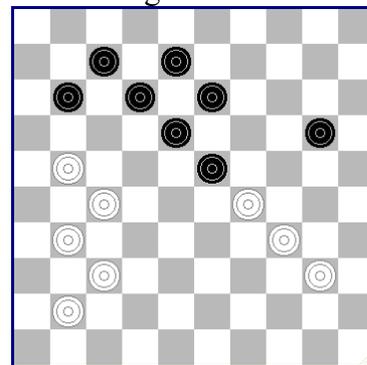
C

Diagramme 74



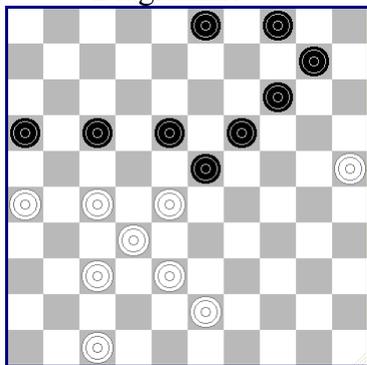
C

Diagramme 75



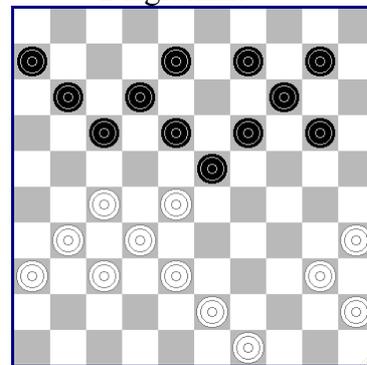
C+D

Diagramme 76



C+P+M

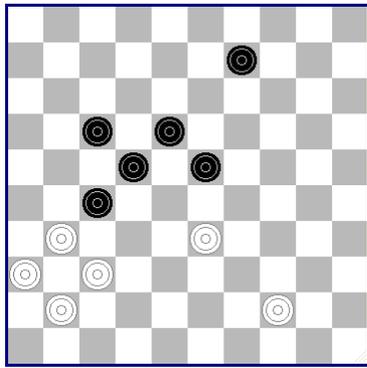
Diagramme 77



P+C+M

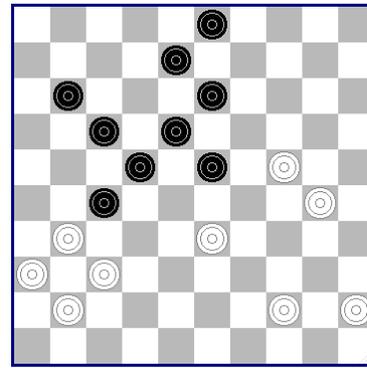
Diagramme 78

Diagramme 79



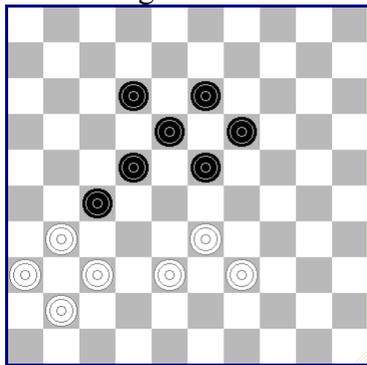
C

Diagramme 80



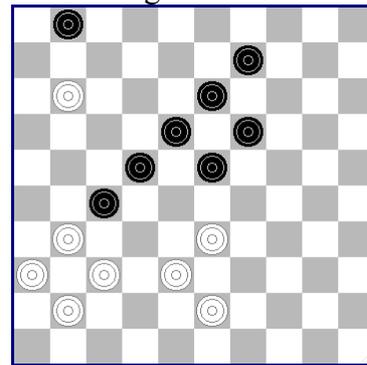
P

Diagramme 81



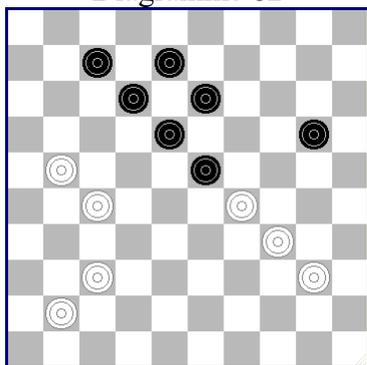
P+M

Diagramme 82



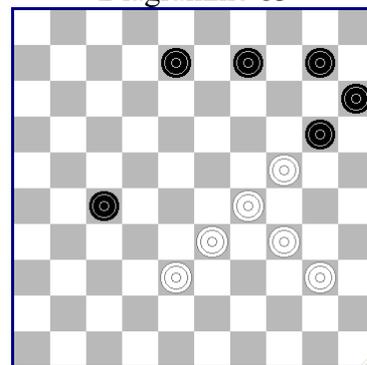
C+P

Diagramme 83



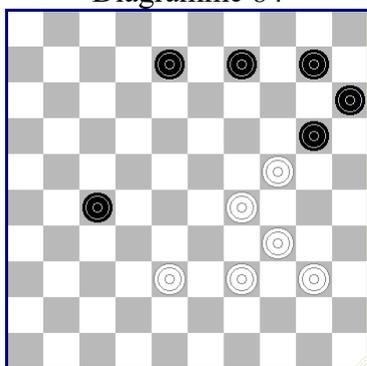
C+P

Diagramme 84



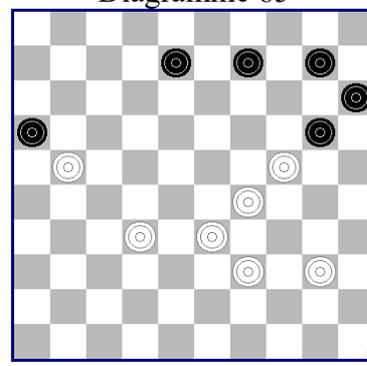
C+P

Diagramme 85



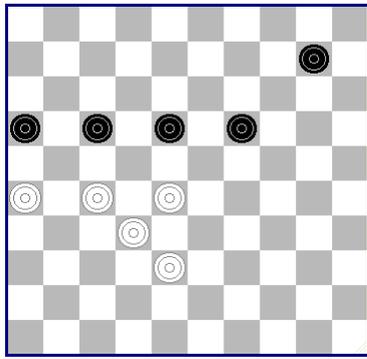
C

Diagramme 86

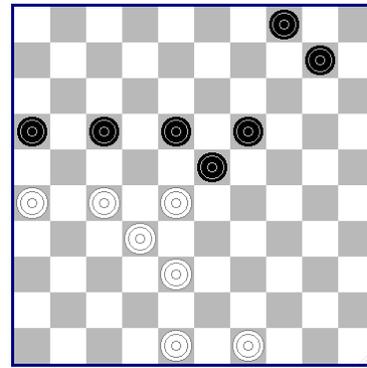


C

Diagramme 87

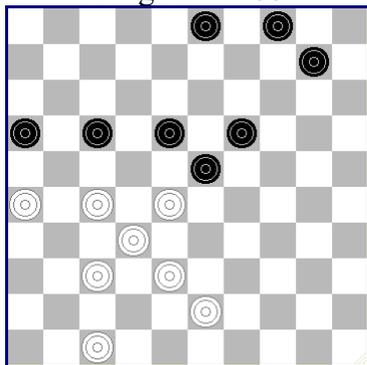


PM+R



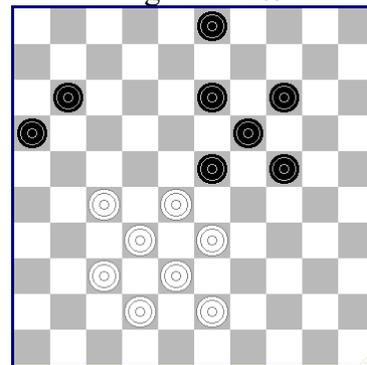
C

Diagramme 88



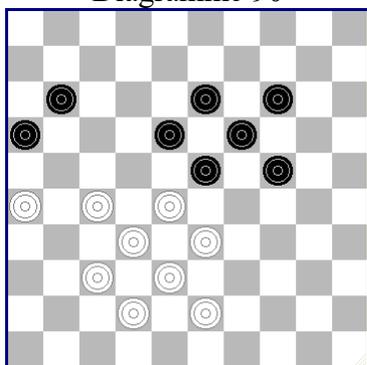
C+P+M

Diagramme 89



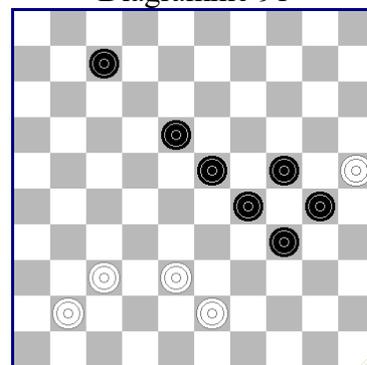
C+P+M

Diagramme 90



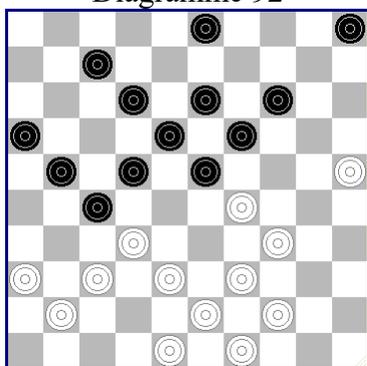
C

Diagramme 91



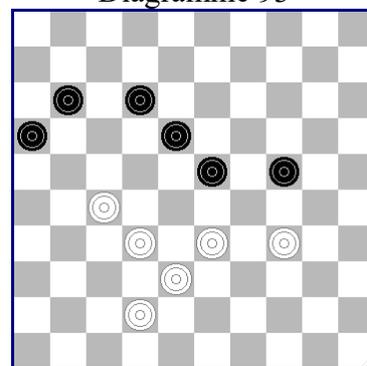
C

Diagramme 92



C+P

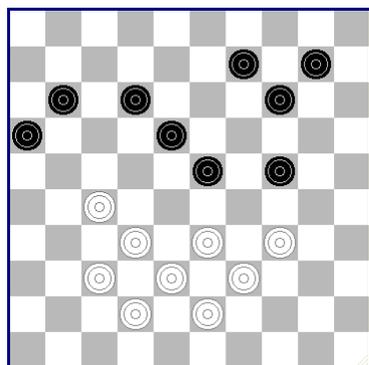
Diagramme 93



C+P

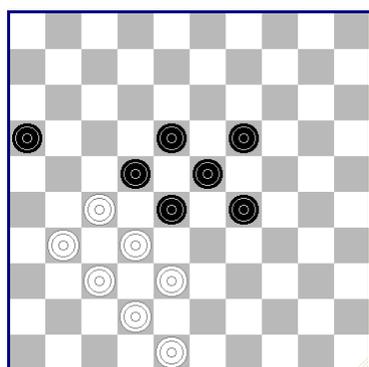
Diagramme 94

Diagramme 95



C+P

Diagramme 96



C+P

P+C

P+C

Solutions des problèmes

Diagramme 62

1. 28-23 26x17 2. 23x21

Diagramme 63

1. 44-39 26x28 2. 33x4

Diagramme 64

1. 24-19 26x28 2. 19x8 3x12
3. 33x4 12-17 4. 4-27 17-22
5. 27x18

Diagramme 65

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

Diagramme 66

1. 16-11 6x17 2. 18-13 8x19
3. 25-20 14x25 4. 28-22 17x28
5. 32x5 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 67

1. 28-23 18x29 2. 27-22 17x28
3. 32x14 12-17 4. 14-10 17-22
5. 37-32 22-28 6.32x23

Diagramme 68

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

Diagramme 69 deux solutions

- A) 1. 34-29 24x33 2. 42-38 32x43 ou
33x42 3. 48x19

- B) 1. 34-29 23x34 2. 42-38 ad libitum
3. 48x19

Diagramme 70

1. 22-18 13x22 2. 34-29 24x33 3. 42-38
al 4.48x6

Diagramme 71

1. 27-21 17x30 2. 35x11

Diagramme 72

1. 32-28 23x41
2. 36x47 26x30
3. 35x11 12-18
4. 11-7 18-22
5. 47-42 22-27
6. 42-37 27-32
7. 37x28

Diagramme 73

1. 27-21 17x26
2. 32-28 23x41
3. 36x47 26x30
4. 35x11 12-18
5. 11-6 18-22
6. 47-42 22-27
7. 42-37 27-32
8. 37x28

Diagramme 74

1. 27-21 17x26
2. 32-28 23x41
3. 36x47 26x48
4. 30-25 48x30
5. 35x11 14-19
6. 11-6 12-17
7. 6-1 19-24
8. 1-45 17-21
9. 47-42 21-26
10. 42-37 24-29
11. 45x1 26-31
12. 37x26

Diagramme 75

1. 29-24 20x29
2. 21-17 12x32
3. 37x19 13x24
4. 34x3 24-29
5. 3-20 29-33
6. 20x38 11-17
7. 31-27 17-21
8. 27x16 7-12
9. 38-27 12-17
10. 27-13 17-22
11. 13x27

Diagramme 76

1. 25-20 14x25
2. 27-21 16x27
3. 32x12 23x41
4. 12x5 41-46
5. 47-41 46x28
6. 5x46 25-30
7. 43-39 30-35
8. 39-34 3-8
9. 46-14 8-12
10. 38-32 12-18
11. 32-28 35-40
12. 34x45 18-23
13. 28x19 4-10
14. 14x5

Diagramme 77

1. 27-22 18x27
2. 32x21 23x41
3. 36x47 17x37
4. 47-42 37x39
5. 40-34 39x30
6. 35x2 final 11-16
7. 2x30 16-21
8. 30-25 14-19
9. 25-30 19-23
10. 38-33 21-26
11. 30-43 23-29
12. 33x24 26-31
13. 43-32 12-17
14. 32-46 6-11
15. 24-19 17-21
16. 19-13 21-27
17. 13-9 27-32
18. 46x6 31-37
19. 9-3 37-41
20. 6-1 41-47
21. 3-25 47-38
22. 25-30 38-20
23. 1-34 20-15
24. 30-24 15x40
25. 45x34

Diagramme 78

1. 33-28 22x33
2. 31x4 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 79

1. 24-19 13x35
2. 33-28 22x33
3. 31x2 11-16
4. 2-24 23-29
5. 24-15 29-34
6. 15x38 17-22
7. 37-31 22-28
8. 41-37 16-21
9. 38x16 28-33
10. 16-43 35-40
11. 44x35 33-39
12. 43-49 3-8
13. 37-32 8-13
14. 31-27 13-19
15. 49-40 19-23
16. 40x18 39-43
17. 35-30 43-49
18. 45-40 49x31
19. 36x27

Diagramme 80

1. 33-29 23x32
2. 37x8 13x2
3. 31x24 2-7
4. 24-19 7-11
5. 36-31 11-16
6. 31-27 16-21
7. 27x16

Diagramme 81

1. 11-7 1x12
2. 33-29 23x34
3. 43-39 34x32
4. 37x8 13x2
5. 31x4 19-23
6. 4-15 23-28
7. 41-37 28-32
8. 37x28 2-7
9. 15-38 7-12
10. 28-22 12-18
11. 22x13

Diagramme 82

1. 29-24 20x29
2. 21-17 12x32
3. 37x19 13x24
4. 34x1 24-30
5. 40-35 8-13
6. 35x24 13-18
7. 1x23

Diagramme 83

1. 29-23 20x18
2. 38-32 27x29
3. 34x5 15-20
4. 40-34 20-24
5. 34-30 24x35
6. 5-23 35-40
7. 23x45

Diagramme 84

1. 29-23 20x18
2. 38-32 27x38
3. 39-33 38x29
4. 34x5 15-20
5. 40-34 20-24
6. 34-30 24x35
7. 5-23 35-40
8. 23x45

Diagramme 85

1. 29-23 16x18
2. 39-34 20x29
3. 34x5 15-20
4. 40-34 20-24
5. 34-30 24x35
6. 5-23 35-40
7. 23x45

Diagramme 86

1. 27-21 16x27 2. 32x5

Diagramme 87

1. 27-21 16x27 2. 32x12 23x43
3. 12x5

Diagramme 88

1. 27-21 16x27 2. 32x12 23x41
3. 12x5 41-46 4. 47-41 46x37 5.
5x46 3-8 6.46-14 8-13
7. 38-33 13-19 8. 14x46 4-9
9. 46-19 9-14 10. 19x10

Diagramme 89

1. 27-21 16x27 2. 32x21 23x41
3. 21-17 11x22 4. 42-37 41x32
5. 38x29 3-9 6.43-39 9-14
7. 29-23 19x28 8. 33x22 14-20
9. 22-18 20-24 10. 39-34 24-29
11.34x23

Diagramme 90

1. 27-22 18x27 2. 32x21 23x41
3. 21-17 11x22 4. 42-37 41x32
5. 38x29 16-21 6.26x17 19-24
7. 29x20

Diagramme 91

1. 43-39 34x32 2. 37x19 24x13
3. 25x1 13-19 4. 1-29 19-23
5. 29x18

Diagramme 92

1. 34-30 23x34 2. 30-24 19x30
3. 38-33 27x29 4. 43-38 34x32
5. 37x10 5x14 6.25x1

Diagramme 93

1. 27-22 18x27 2. 32x21 16x27
3. 33-29 24x33 4. 38x16 27-32
5. 16-11 32-38 6.
42x33

Diagramme 94

1. 27-22 18x27 2. 32x21 16x27
3. 33-29 24x44 4. 43-39 44x33
5. 38x16 14-19 6.16- 11 19-23
7. 11-7 23-28 8. 7-2 9-14
9. 2-16 27-31 10. 37x26 28-33
11.16-32 10-15 12. 32x5 15-20
13.5-19 20-25 14. 19-35 33-38
15. 42x33 25-30 16.34x25

Diagramme 95

1. 38-32 27x38 2. 33x42 24x33
3. 42-38 33x42 4. 41-37 42x31
5. 36x7 20-24 6.7-2 24-29
7. 2-30 29-33 8. 30-43 33-39
9. 43x34

Diagramme 96

1. 31-26 22x31 2. 26-21 16x27
3. 37x26 28x37 4. 42x33 23-29
5. 33x24

Le Gambit

Il reste un dernier grand outil du jeu de dame qui demande à être abordé en fin d'initiation. Il s'agit du gambit : sacrifice d'un voir deux ou plusieurs pions. Bien souvent le gambit est une finesse tactique qui s'inscrit dans un plan stratégique. Le gambit est utilisé aussi bien en attaque pour finaliser un avantage qu'en défense pour aller chercher la remise.

Diagramme 97

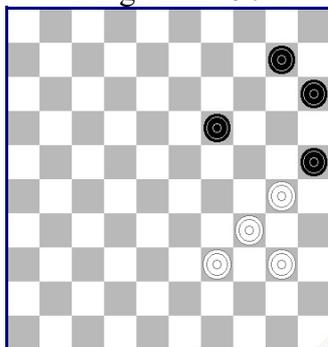


Diagramme 98

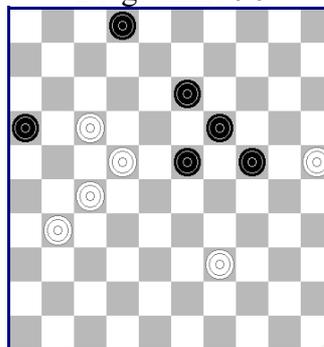


Diagramme 99

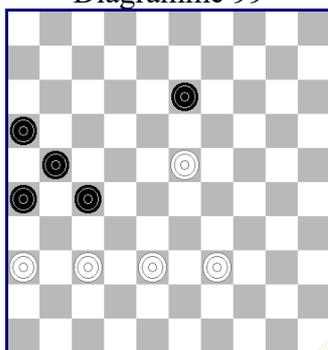
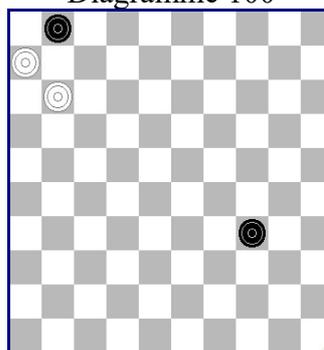


Diagramme 100



Solutions :

Diagramme 97

1. 30-24 19x30 2. 40-35 ! 10-15 3. 35x24 14-20 4. 24-19 ! B+

Diagramme 98

1. 25-20 ! 24x15 2. 17-12 !! Triple menace soit 12-8 passage à dame soit 22-18 soit 12-7 et 22-17 dans tous les cas suffisants pour le gain.

Diagramme 99

1. 28-23 ! 13x22 2.39-33 ! Les noirs n'ont plus de bon coup.

Diagramme 100

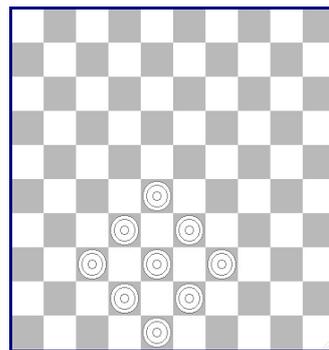
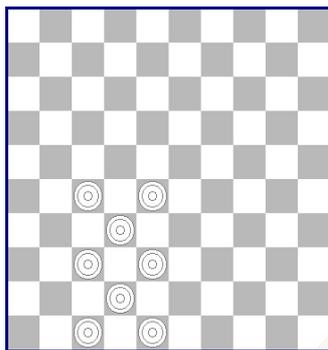
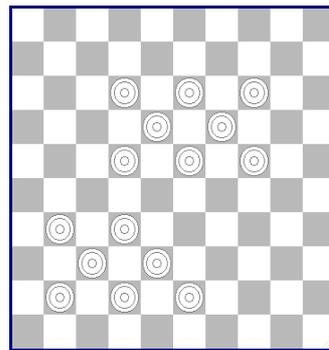
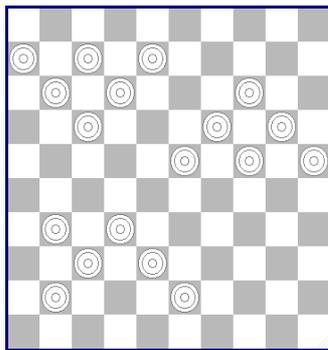
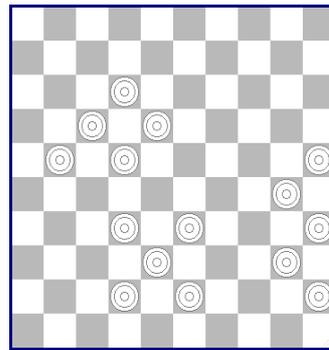
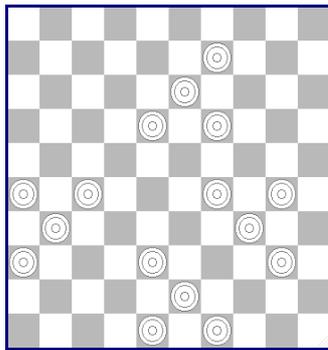
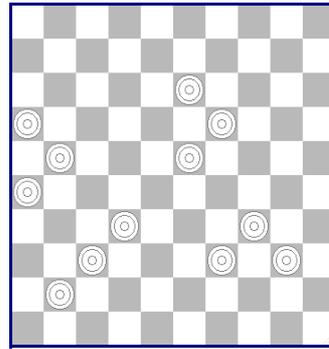
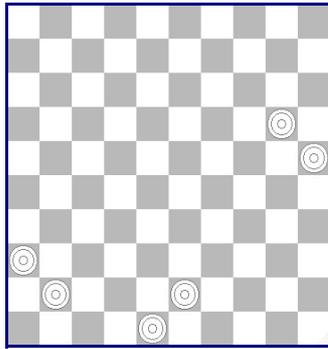
1. 11-7 1x12 2. 6-1 ! 12-17 3. 1x40 puis opposition de la dame sur le pion restant B+

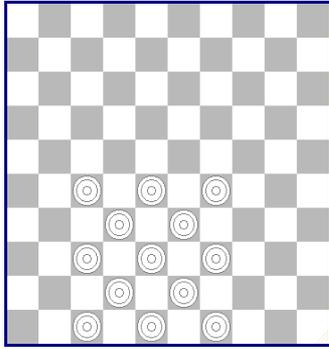
Seule l'assimilation complète de toutes les notions de base permettra leur utilisation à bon escient.

Amener une combinaison nécessite de construire le jeu et donc d'amener au moment propice la combinaison. Construire le jeu ne se fait pas n'importe comment. Cela s'acquière. Par contre il est plus facile d'orienter la partie en gardant en permanence à l'esprit la nécessité de construire des formations de pionnage.

Les formations de pionnage

Rechercher à créer ces formations en cours de partie facilite la mise en place du jeu. Les combinaisons se présentent plus naturellement quand on pense à développer ces formations. Ci-dessous l'ensemble des formations de pionnage comprenant de deux pions à treize pions :





Le jeu de la dame

Ce chapitre propose un travail avec la dame. Nous en avons eu un aperçu au travers de l'envoi à dame dans le paragraphe traitant des outils de la combinaison. Nous avons vu comment la dame de l'adversaire pouvait parfois nous servir.

La dame rafle

Nous allons voir comment la dame prend plusieurs pions. La dame n'est pas tenue à la fin de la rafle de s'arrêter derrière le dernier pion adverse. Elle peut finir sa course sur n'importe quelle case libre sur la ligne après le dernier pion pris.

Attention !! Le ramassage des pièces prises ne s'effectue qu'après que la dame ait terminé son trajet.

Cette remarque est valable pour toute rafle.

Rappelez vous que lors d'une prise la pièce qui rafle (pion ou dame) ne peut jamais passer deux fois sur un pion à prendre. Elle peut passer à plusieurs reprises sur une case vide.

Cette règle est déterminante dans certaines combinaisons.

Il n'est pas toujours évident de visualiser le chemin à parcourir. Entraînez vous

Diagramme 101

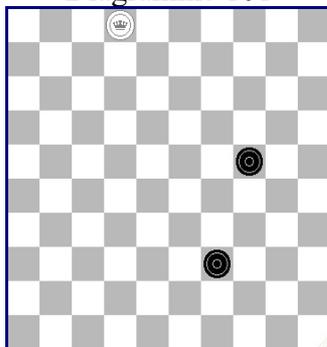


Diagramme 102

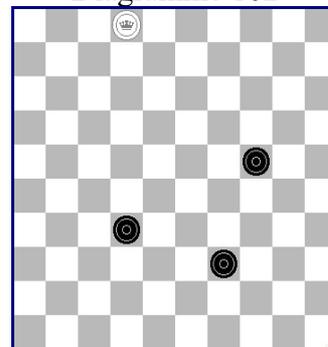


Diagramme 103

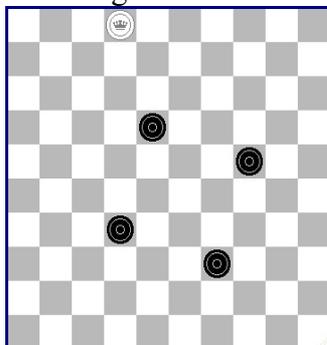


Diagramme 104

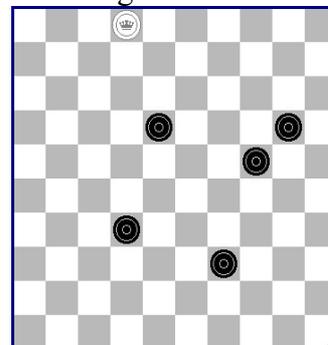
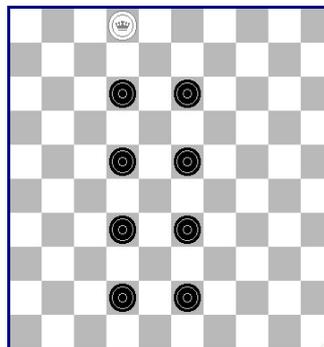
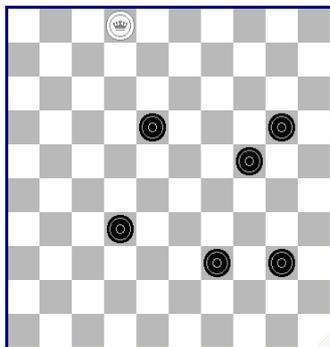


Diagramme 105

Diagramme 106



Solutions des diagrammes 101 à 106

Diagramme 101

1. 2x43 ou 48

Diagramme 102

1. 2x27 ou 21 ou 16

Diagramme 103

1. 2x13 ou 9 ou 4

Diagramme 104

1. 2x25

Diagramme 105

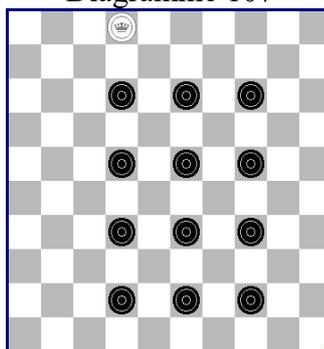
1. 2x43 ou 48

Diagramme 106

1. 2x8 ou 3

Un petit exercice amusant : Combien de pions la dame prend elle ? Y a t il plusieurs manières d'effectuer cette rafle ?

Diagramme 107



Solution :

La dame prend les neuf pions. La course la plus simple consiste à prendre les 8 pions comme dans la position du diagramme 107 puis finir avec les quatre derniers pions.

Exemple : 2x19x28x39x48x37x28x17x3x20x29x40x49

2x19x28x37x48x39x28x17x3x20x29x40x49

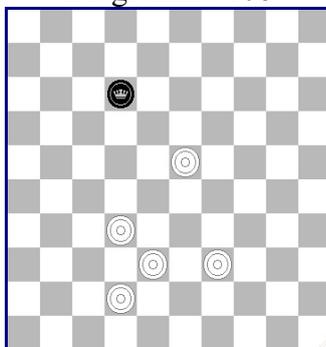
Les autres manières de prendre ne permettent pas de ramasser les neufs pions.

Arrêt de la dame

La dame doit prendre le maximum de pions à prendre. Elle peut s'arrêter après le dernier pion pris sur une case libre disponible. Elle ne peut au cours d'une rafle passer deux fois sur le même pion.

Réunissez toutes ces conditions : Vous avez les pions blancs. Votre adversaire a une dame et pense s'en tirer. Détrompez le.

Diagramme 108



Solution :

Diagramme 108 :

38-33 !!

Avec ce mouvement les noirs sont devant l'obligation de prendre 4 pions. Ils raflent donc 12x34x48x37x28. Comme ils sont déjà passés une fois sur le pion 23 ils n'ont pas le droit de passer une nouvelle fois sur ce pion. Ils doivent donc arrêter leur course sur la case libre disponible après le dernier pion pris ici le pion 32. En l'occurrence la seule case libre est la case 28. La dame noire ne peut pas poursuivre sa course par-dessus les deux pions 33 et 39. Le joueur conduisant les noirs pose la dame sur la case 28 à la fin de la rafle. A ce moment seulement il ôte du damier les 4 pions pris 23, 39, 42, 32. Une fois cette manœuvre effectuée on constate que le pion restant 33 prend la dame placée en 28 !!

Comment prendre une dame ?

Votre adversaire a su obtenir une dame en sacrifiant un ou plusieurs pions. Il va se servir de cette dame pour attaquer les pions non protégés. Il existe des moyens de défense contre cette dame. La position du diagramme montre le trébuchet : position essentielle pour prendre une dame.

Diagramme 109

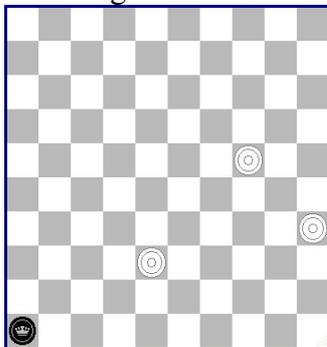


Diagramme 111

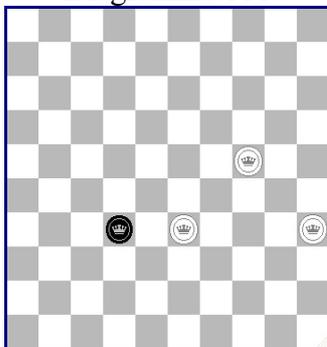


Diagramme 110

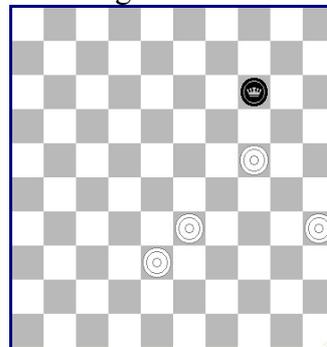
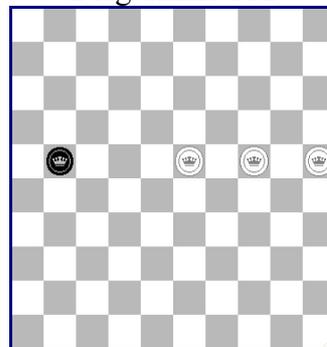


Diagramme 112



Solutions :

Diagramme 109

1. 38-32 32x30 2. 35x24

Diagramme 111

1. 38-32 14x 2. 39-33 x30 3. 35x24

Diagramme 110

1. 38-32 32x30 2. 35x24

Diagramme 112

1. 24-8 21x3 2. 23-14 x 20 3. 25x B+

