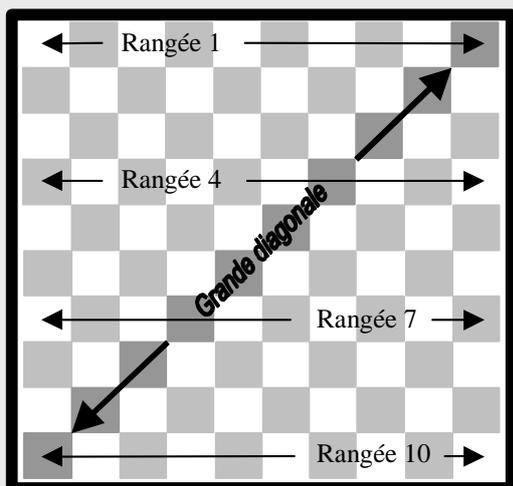


1 - DAMIER

Le joueur a une **case foncée à sa gauche** en regardant le damier.

La grande diagonale est orientée de la droite vers la gauche en faisant face au jeu.

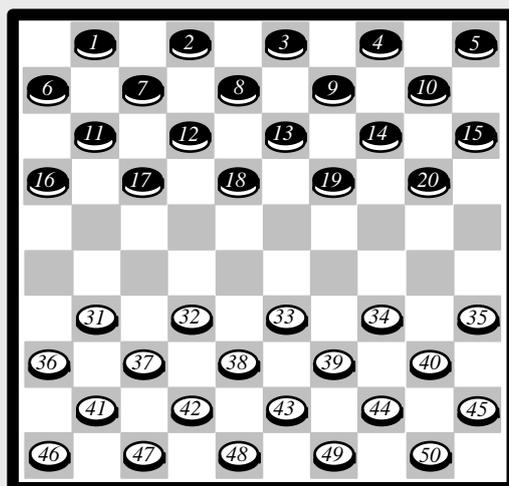


2 - PIONS

Les pions sont disposés sur les cases foncées numérotées de 1 à 50.

Au début de la partie :

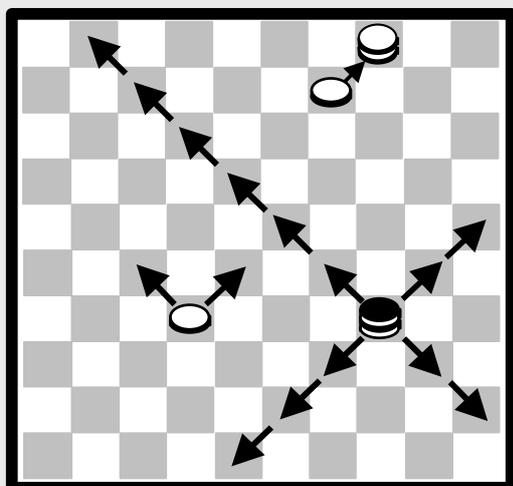
- les pions **noirs** occupent les cases 1 à 20
- les **blancs** les cases 31 à 50



3 - MOUVEMENTS

Un pion se déplace **toujours vers l'avant**. Il est promu à dame arrivé sur la rangée 1.

La dame se déplace diagonalement en avant et en arrière, et peut s'arrêter sur toute case libre.

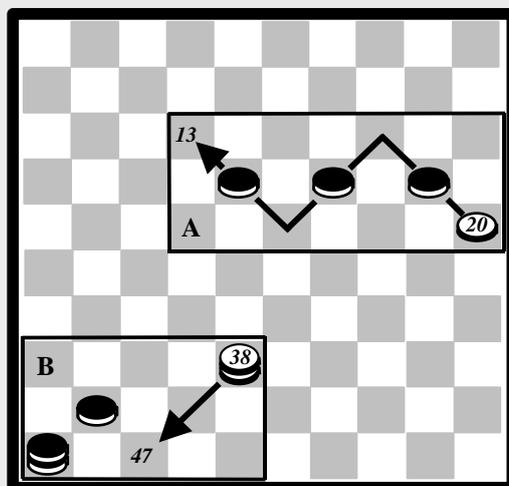


4 - BUT DU JEU

La partie est gagnée quand l'adversaire :

A n'a plus de pièce, dans ce cas le pion blanc 20 va en 13 en prenant trois pions.

B ne peut plus jouer, la dame 38 va en 47, les noirs n'ont plus de solution pour jouer.



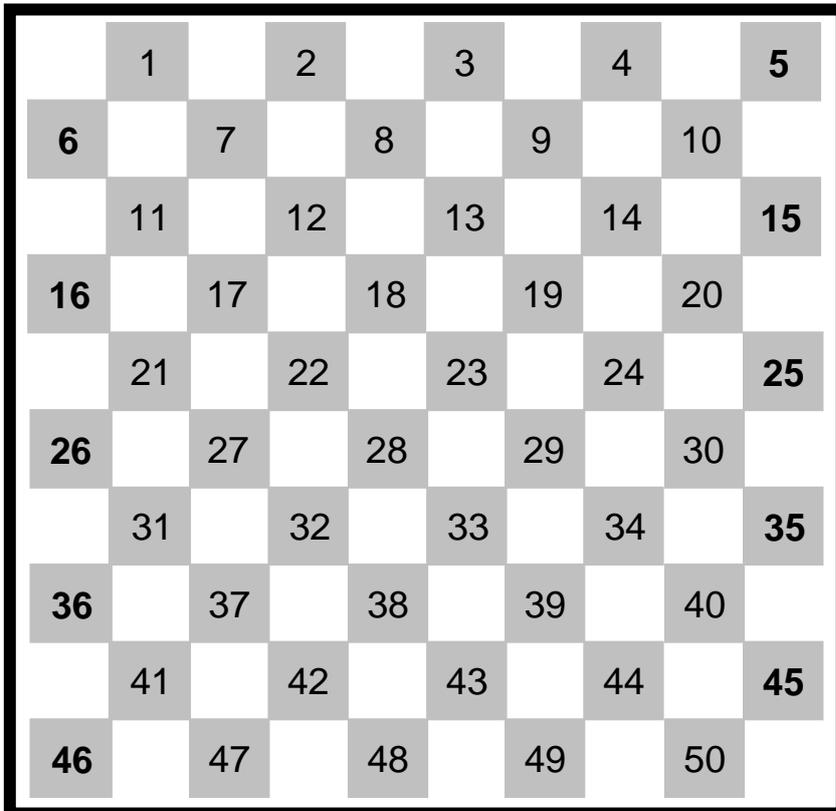
Résumé :

La grande diagonale est orientée de la droite vers la gauche.

Les pièces sont disposées sur les cases foncées.

Le but du jeu est de prendre les pièces adverses ou bloquer l'adversaire.

LA NOTATION



DAMIER NUMEROTE

L'apprentissage du jeu de dames nécessite la connaissance de la numérotation.

Tous les mouvements de pièces sont donnés par le numéro de la case de départ suivi du numéro de la case d'arrivée.

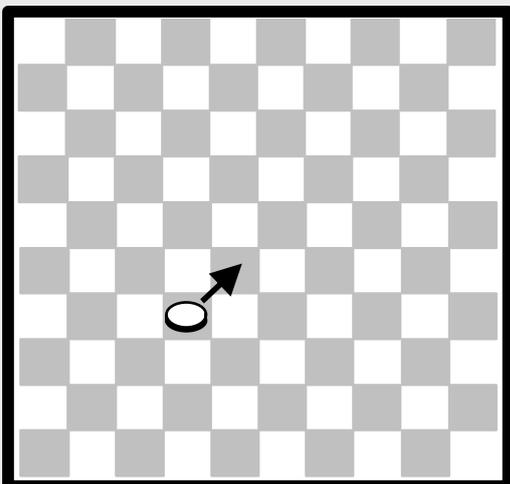
L'expérience fait que les joueurs connaissent par cœur le numéro de chaque case.

Le débutant utilise un damier numéroté pour se repérer plus facilement.

A cet effet, on peut découper si besoin suivant pointillés le diagramme ci-contre.

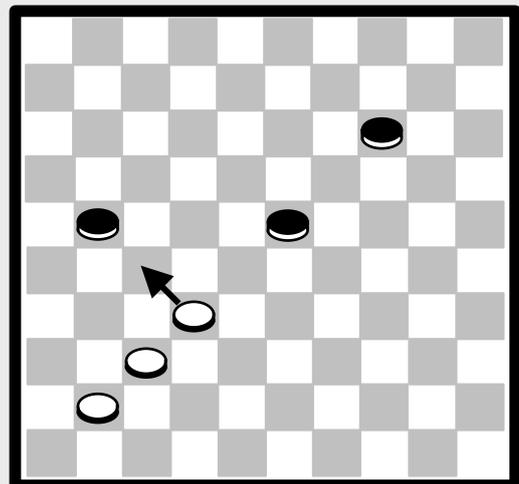
NOTATION D'UN DEPLACEMENT

- 1 32-28 Tiret (-) pour un **déplacement**.
32 est la **case de départ**
28 est la **case d'arrivée**
 1 est un numéro d'ordre indiquant que c'est le **premier coup** joué.



DEPLACEMENT ET PRISE

- 1 32-27 21x32
32-27 est le **coup des blancs**.
21x32 est la **réponse des noirs**.
 x Croix (x) pour une **prise**.
 2 37x10 est le **deuxième coup** des blancs



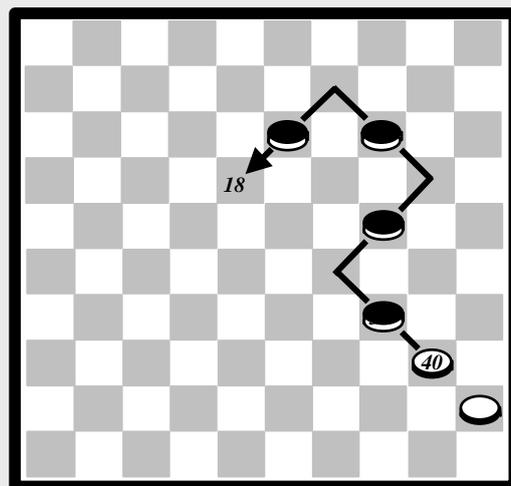
1 - PRISES OBLIGATOIRES

- Les prises sont **obligatoires**.
- On doit **toujours prendre** le plus grand nombre de pièces, un pion ou une dame comptant pour une pièce. Entre une prise de trois pions et une prise de quatre pions, on doit prendre quatre pions.
- **La dame n'a pas priorité** sur le pion pour la prise d'un même nombre de pièces.
- Le jeu de dames consiste davantage à donner ses pions qu'à les protéger à tout prix. Donner ses pièces permet de prendre celles de l'adversaire.
- Le caractère obligatoire des prises permet la mise en place de pièges, Mazette, Bombe, Ricochet, Express, coup Royal pour ne citer qu'eux.

2 - PRISE AVEC UN PION

Lorsqu'un pion ou plusieurs pions adverses ne sont pas protégés, on doit prendre aussi bien **en avant** qu' **en arrière**.

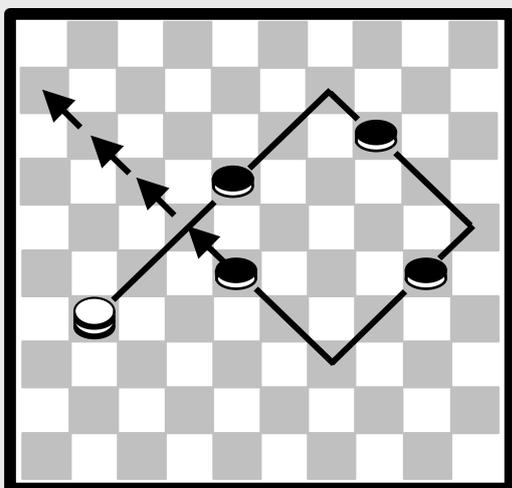
Ici le pion 40 va en 13 en prenant les trois pions noirs, on note la prise par 40x18.



3 - PRISE AVEC UNE DAME

Comme le pion, la dame prend en avant, en arrière et en plus, **à distance**.

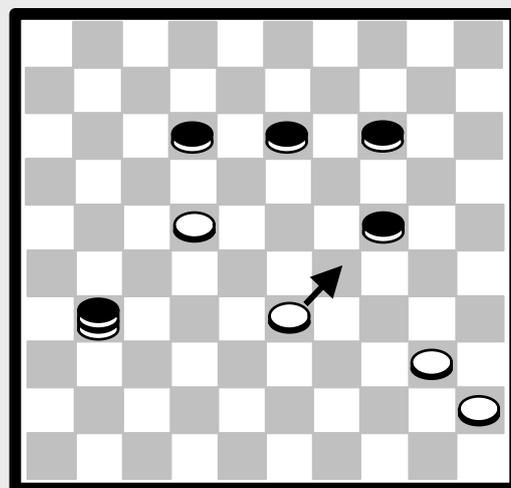
La dame peut s'arrêter sur toute case libre après la prise de la dernière pièce, ici la dame a le choix entre quatre cases.



4 - PRISE MAJORITAIRE

La règle de la prise majoritaire est essentielle. On doit toujours prendre **le plus grand nombre de pièces**.

Les blancs jouent 33-29 et la dame noire doit prendre deux pions blancs. Puis les blancs prennent toutes les pièces noires.



Résumé :

On doit toujours prendre le plus grand nombre de pièces.
 On prend aussi bien en avant qu'en arrière.
 Par convention, dans tous les exercices, les blancs jouent les premiers.

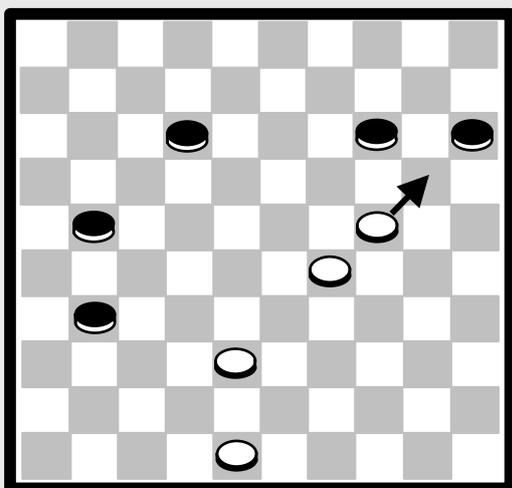
EXERCICES SUR LA PRISE MAJORITAIRE

Dans tous les exercices, les blancs jouent les premiers.

EXEMPLE 1

1 24-20 15x42 2 48X8

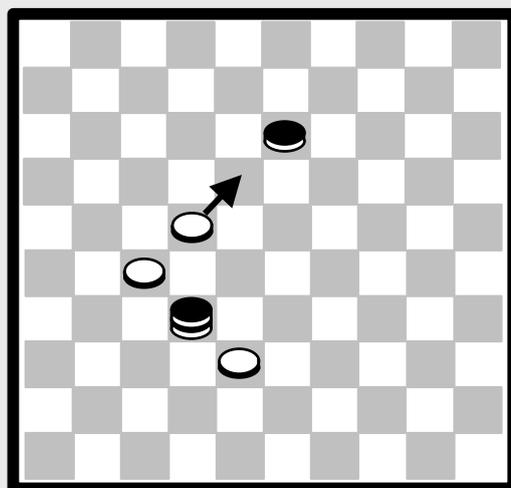
Les noirs doivent prendre les trois pions blancs, et ceux-ci prennent quatre pions noirs.



EXEMPLE 2

1 22-18 13x31 2 38x36

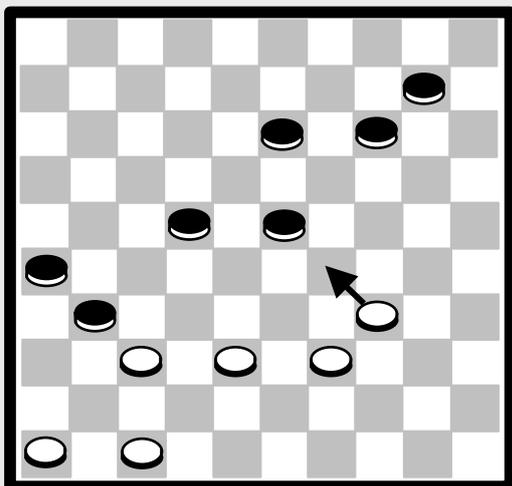
Les noirs doivent prendre deux pions blancs. La formation des deux pions blancs 27, 38 entre lesquels est venue se positionner la dame noire est appelée "Lunette".



EXEMPLE 3

1 34-29 23x41 2 47x20

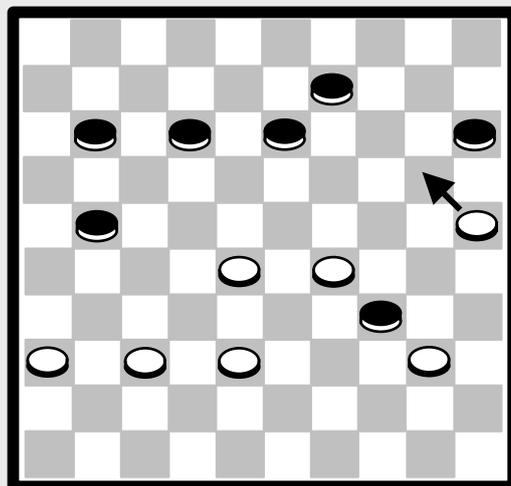
Les noirs doivent prendre quatre pions, à la suite de quoi les blancs en prennent cinq. Et les blancs gagnent par double opposition.



EXEMPLE 4

1 25-20 15x31 2 36x18 13x33
3 40x38

Bel exemple de prises majoritaires !



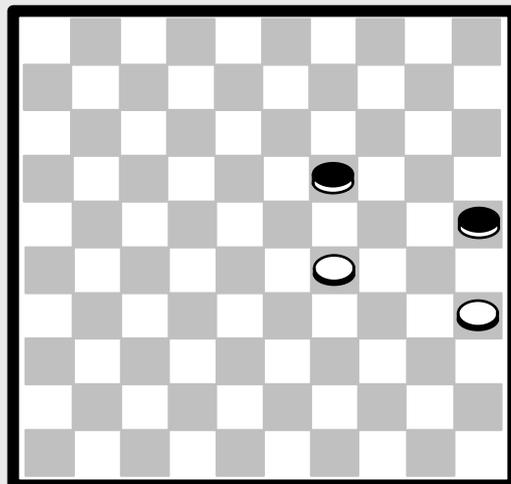
ECHANGER DES PIECES

- Le joueur de dames a l'esprit de sacrifices. Sans donner ses pièces il ne peut pas prendre celles de l'adversaire, car l'adversaire donne rarement ses pièces pour rien !
- On pionne ou on échange des pièces dans un but bien précis.
- Un pionnage permet de se donner plus de possibilités de mouvement, ou de redonner une **capacité de mobilité** à des pièces qui n'en avaient plus.
- Ce chapitre traite de l'**aspect dynamique** du jeu, c'est à dire des **possibilités d'échanges**.
- Exemples 1 et 2
Un seul pion suffit au pionnage.
- Exemple 3
Les pions 34 40 45 forment une flèche au moyen de laquelle on peut pionner.

1 - UN PIONNAGE CHANGE TOUT

Un pionnage est un échange de pièce. Un simple échange peut condamner l'adversaire. Après 29-24 des blancs et la prise, le pion noir est opposé au pion blanc, c'est une opposition, les noirs perdent.

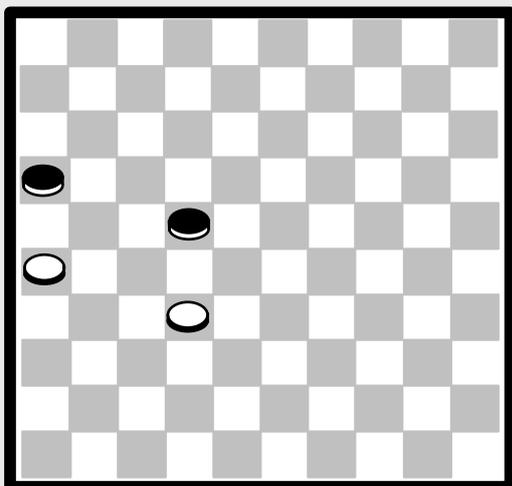
1 29-24 19x30 2 35x24



2 - PIONNAGE ET MOBILITE

Un pionnage permet d'obtenir une capacité de mouvement supplémentaire. Cet aspect dynamique est très important au niveau des échanges..

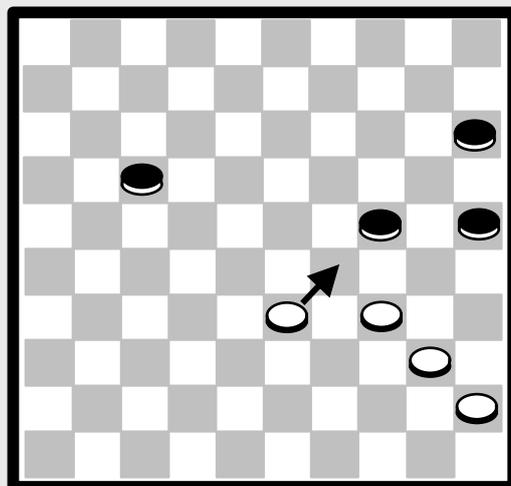
1 32-27 22x31 2 26x37 16-21
3 37-31 21-26 4 31-27 Opposition



3 - ECHANGER PLUSIEURS PIECES

L'objectif est de trouver la mobilité nécessaire pour s'opposer au pion noir 17.

1 33-29 24x33 2 34-30 25x34
3 40x38 17-21 4 38-32 21-26
5 32-27 15-20 6 45-40 20-24
7 40-34 Double opposition.



Résumé :

Un échange est un pionnage égalitaire, un pour un par exemple.
Un échange permet d'améliorer la mobilité.
Les échanges conduisent à des combinaisons : chapitre suivant.

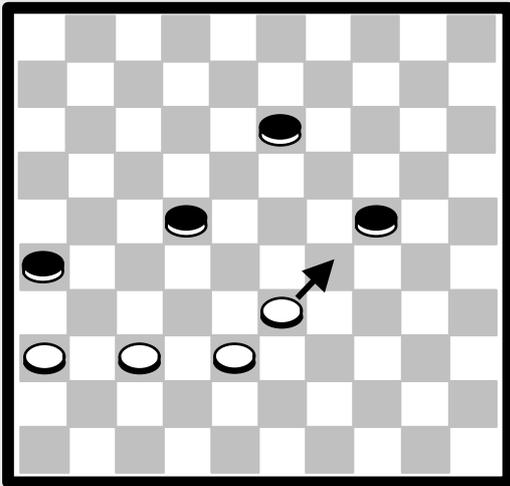
LE BENEFICE DES PIONNAGES

Pour chaque exercice, les blancs jouent. les premiers.

1 - PIONNER POUR ANNULER

Il est très difficile de gagner, il faut donc savoir assurer un résultat. Il vaut mieux faire nulle que de perdre. La partie est nulle quand aucun des joueurs ne peut gagner.

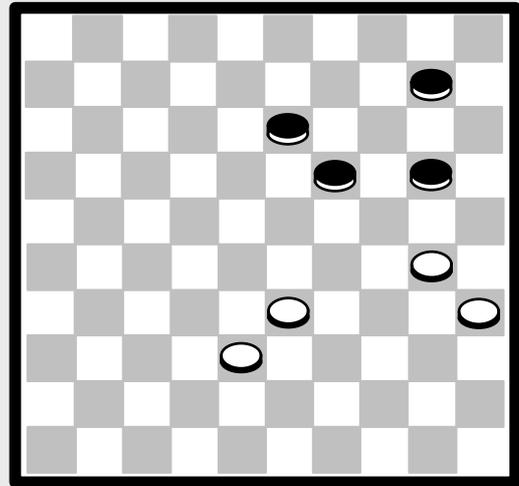
1 33-29 24x31 2 36x9



2 - UN BON PIONNAGE

On peut prendre un avantage déterminant à l'aide d'un bon pionnage.

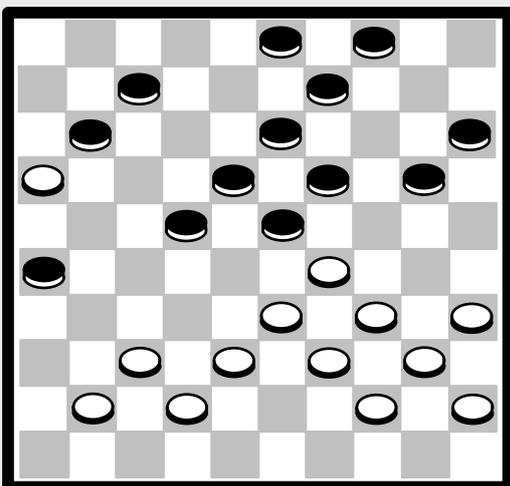
1 30-24 20x29 2 33x24 19x30
 3 35x24 10-14 4 38-33 14-19
 5 24-20 19-23 6 20-14 Etc...



3 - PASSER A DAME

Les blancs ont ici la possibilité d'échanger trois pions pour obtenir le passage à dame. Un passage à dame signifie que rien ne pourra empêcher d'aller à dame.

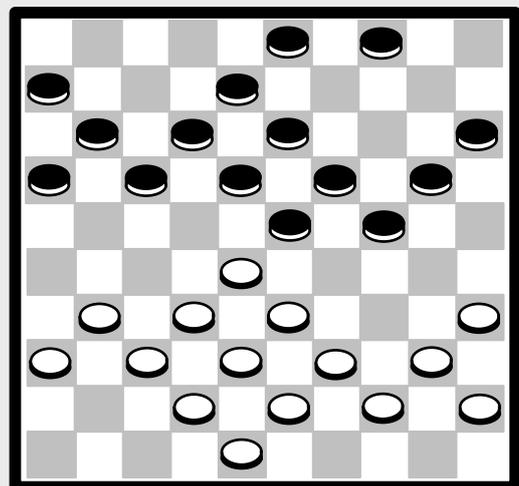
1 34-30 23x32 2 37x6



4 - SE DEGAGER

Il faut prévoir de se dégager au moyen d'un pionnage, quand on ne voit pas de perspective intéressante.

1 35-30 24x35 2 33-29 23x34
 3 39x30 35x24 4 28-22 17x28
 5 32x25

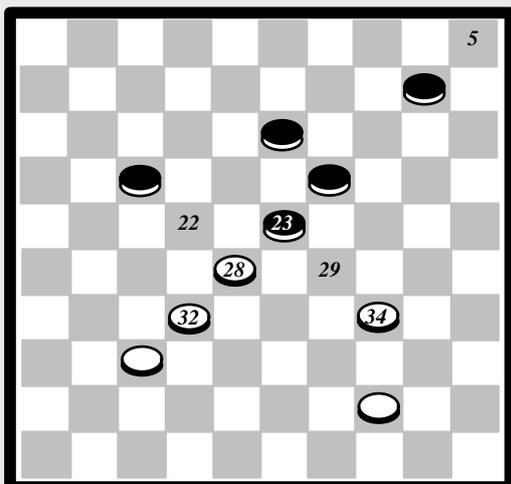


1 - COUP DE MAZETTE

Ce coup est une des bases de la tactique ou jeu de combinaison.

Il s'agit de supprimer le pion noir 23 et d'amener un pion noir sur la case 28.

- 1 28-22 17x28 2 34-29 23x34
- 3 32x5

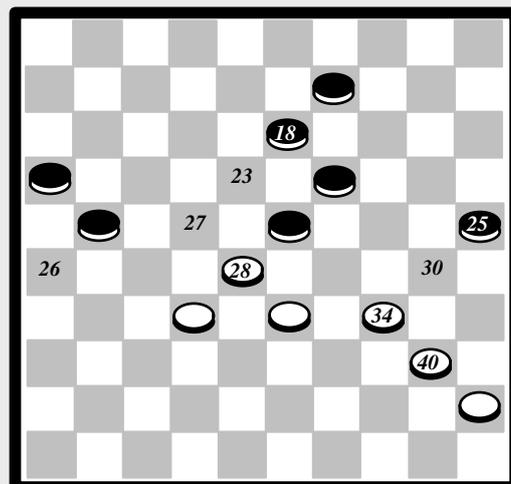


2 - RICOCHET

Comme son nom l'indique, un pion ricoche comme une pierre à la surface de l'eau.

Avec un pion noir en 27, le pion blanc 28 prendrait par 28x26. Solution :

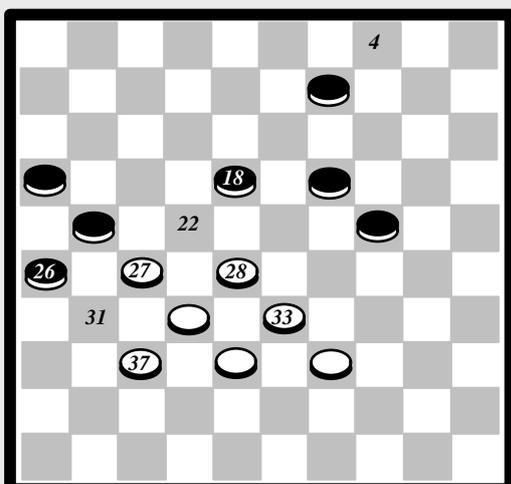
- 1 34-30 25x34 2 40x23 18x27
- 3 28x26



3 - VA ET VIENT

Un pion qui va sur une case, puis revient sur sa case initiale fait un va et vient. Tel est le principe de cette combinaison.

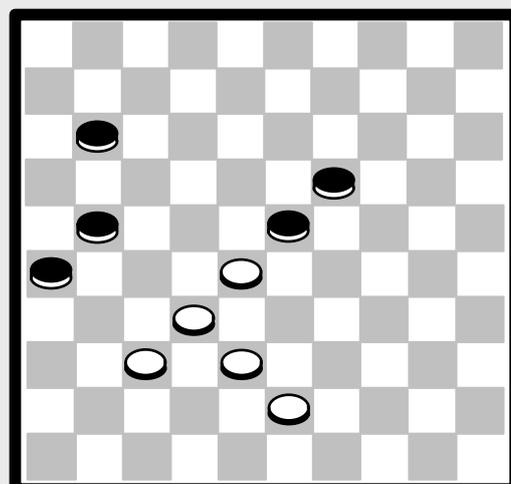
- 1 27-22 18x27 2 28-22 27x18
- 3 37-31 26x28 4 33x4



4 - COUP DE TALON

Une manœuvre bien spécifique à cette combinaison omniprésente en partie.

- 1 37-31 26x37 2 32x41 23x32
- 3 38x7



Résumé :

Une combinaison est un échange avantageux, gain de pion par exemple.
 Une combinaison s'appuie souvent sur un schéma caractéristique.
 Le jeu de combinaison fait appel à l'imagination.

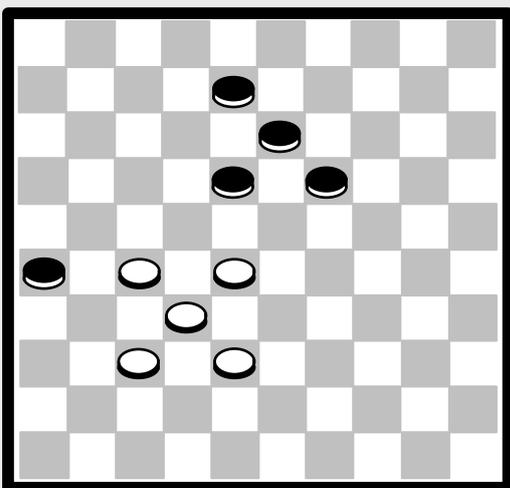
D'AUTRES COMBINAISONS

Pour chaque exercice, les blancs jouent. les premiers.

1 - GIROUETTE

Quelle que soit la façon de prendre, le résultat est le même.

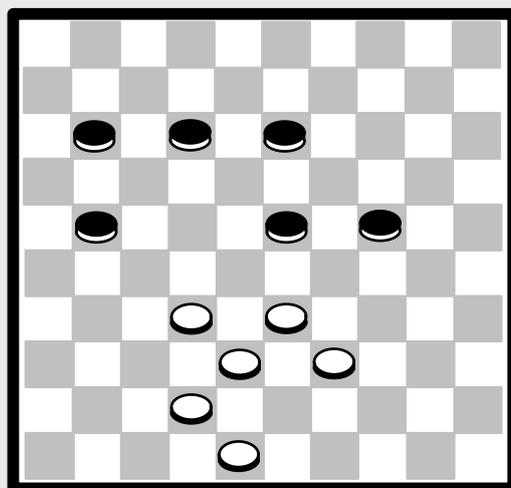
- 1 27-21 26x17 2 28-22 17x28
3 32x3



2 - CAMELEON

Comme son nom l'indique, il s'agit d'un coup bien caché.

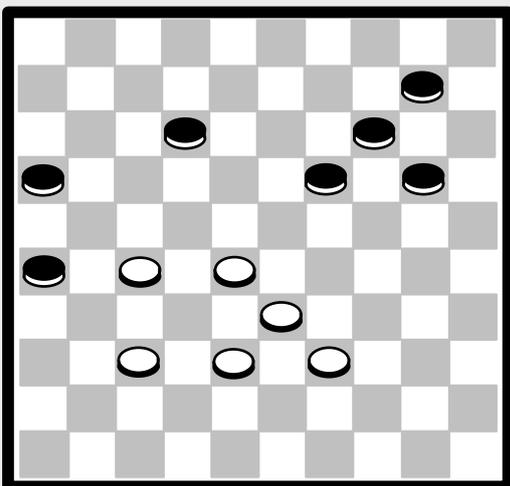
- 1 32-27 21x34 2 33-28 23x32
3 42-38 32x43 4 48x6



3 - EXPRESS

Cette combinaison consiste à bien disposer des pions adverses pour pouvoir les rafler.

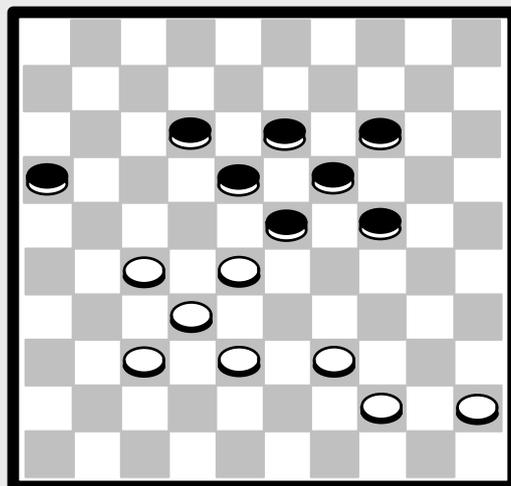
- 1 37-31 26x37 2 27-21 16x27
3 28-22 27x18 4 38-32 37x28
5 33x4



4 - COUP ROYAL

Le coup royal consiste à amener un pion adverse sur la case 34 pour les blancs ou case 17 pour les noirs.

- 1 27-22 18x27 2 32x21 23x34
3 44-40 16x27 4 40x7



QUELQUES BONNES PRATIQUES

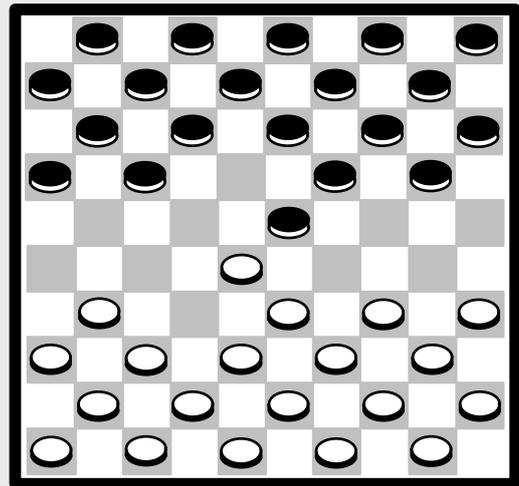
- Les pièges de début de partie sont nombreux, il ne faut donc pas banaliser les premiers coups joués.
- Il est conseillé d'orienter ses **piens vers le centre**, car un pion du centre peut aller vers les ailes, alors qu'un pion sur une aile ne peut plus revenir au centre.
- La difficulté d'un début de partie réside dans le fait de mettre rapidement tous les piens en action.
- En général, on s'efforce de libérer rapidement les cases 41 44 46 et 50 pour les blancs et les cases 1 5 7 et 10 pour les noirs.
- Il vaut mieux avoir une **position centrale compacte**.
- On évite d'avoir une succession de cases occupées et de cases vides, pour ne pas livrer une combinaison.

1 - COUP DE MAZETTE

On peut perdre une partie avant de l'avoir jouée. Un coup à éviter par les blancs !

- | | | | | | |
|---|-------|-------|---|-------|-------|
| 1 | 37-32 | 23-29 | 2 | 33x24 | 20x29 |
| 3 | 34x23 | 17-22 | 4 | 28x17 | 19x26 |

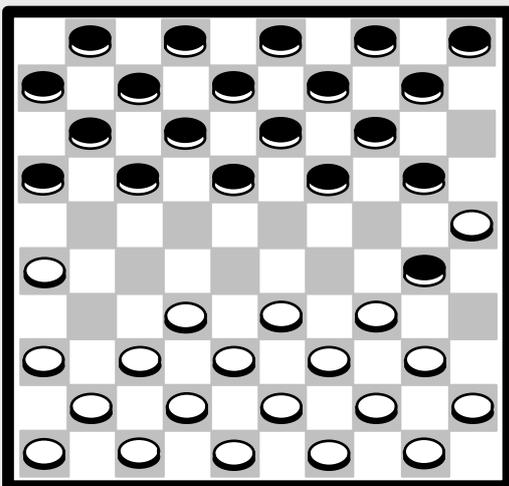
Et le pion blanc 17 est aussi perdu.



2 - FORCER LES NOIRS A JOUER

On peut remarquer l'isolement du pion noir 30. C'est ainsi une occasion de menacer la prise de celui-ci et forcer les noirs à jouer pour gagner un pion.

- | | | | | | |
|---|-------|-------|---|-------|-------|
| 1 | 34-29 | 30-35 | 2 | 29-23 | 19x28 |
| 3 | 32x23 | 18x29 | 4 | 33x15 | |

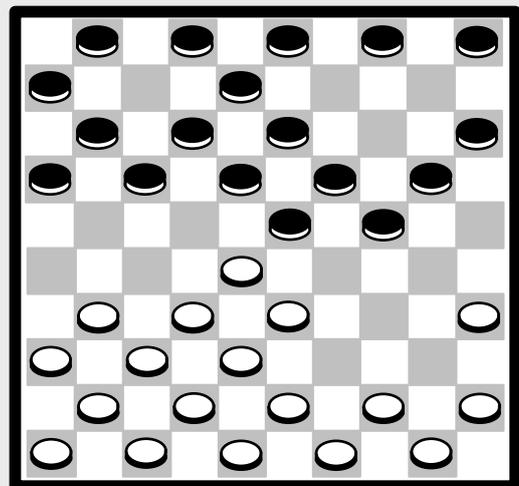


3 - COUP FABRE

Cette manœuvre simple mais efficace s'apparente au coup de Mazette.

- | | | | | | |
|---|-------|-------|---|-------|-------|
| 1 | 35-30 | 24x35 | 2 | 33-29 | 23x34 |
| 3 | 28-22 | 18x27 | 4 | 31x22 | 17x28 |
| 5 | 32x25 | | | | |

Et les blancs pourront jouer 44-40 !



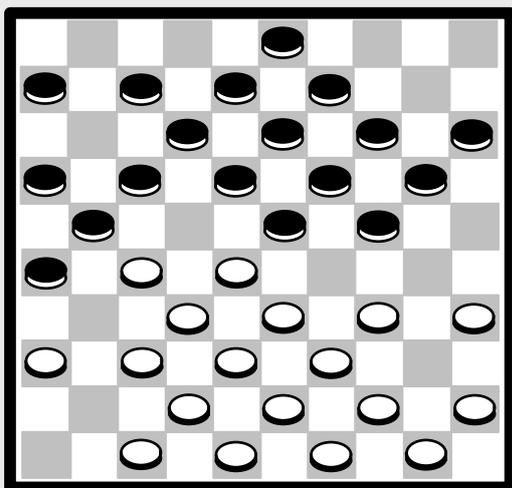
DES COUPS EN DEBUT DE PARTIE

Pour chaque exercice, les blancs jouent. les premiers.

1 - COUP DE L'ESPAGNOL

Un classique du jeu de dames, se déroule toujours sur l'aile gauche et parfois sous des formes assez cachées. Voici le principe.

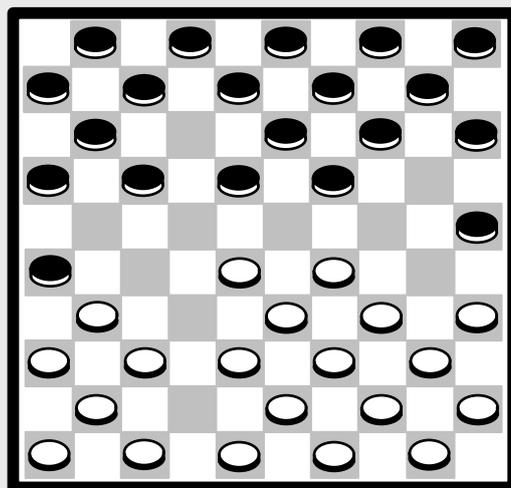
- 1 27-22 18x27 2 37-31 26x37
3 42x2



2 - COUP DE RICOCHET

Le Ricochet est présent du début de partie jusqu'en fin de partie. A toujours surveiller !

- 1 37-32 26x37 2 28-23 37x28
3 23x21 16x27 4 33x31

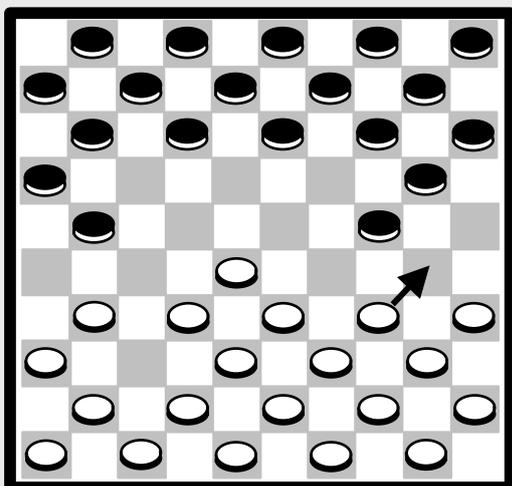


3 - REFLECHIR AVANT DE JOUER

Les blancs peuvent-ils jouer 34-30 ?

- 1 34-30 ? 21-26 ! 2 30x19 14x23
3 28x19 26x28 4 33x22 13x24

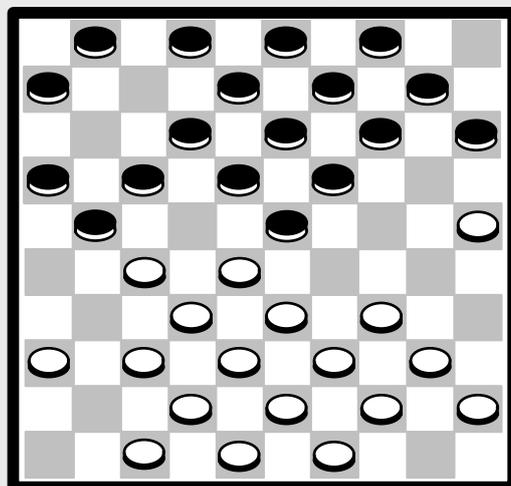
? signifie coup **faible**, mal joué.
! signifie coup **fort**, bien joué.



4 - COUP DE DAME

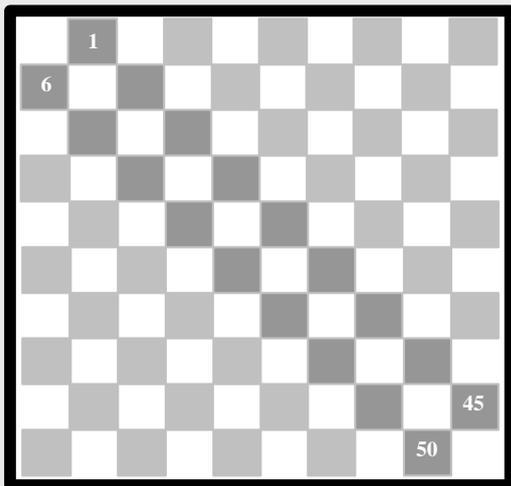
- a1 25-20 15x24 2 34-29 23x34
3 40x20 14x25 4 28-22 17x28
b1 25-20 14x25 2 27-22 18x27
3 34-30 25x34 4 40x7 1x12
5 36-31 27x36 6 28-22 17x28

a et b désignent deux façons de jouer.



1 - UN ESPACE DELIMITE

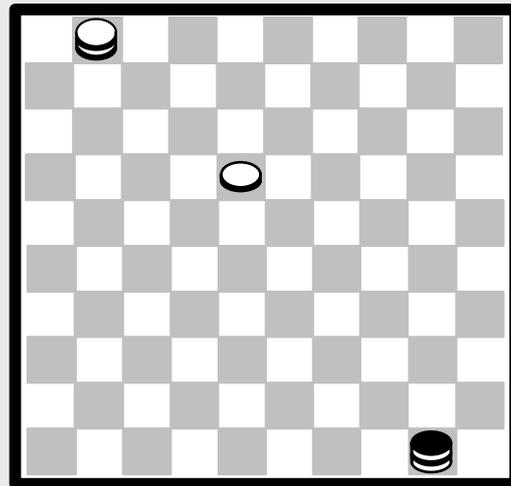
- Les diagonales 1-45 et 6-50 constituent un espace parfaitement délimité du damier et appelé Tric Trac.
- Cet espace est le théâtre de nombreuses très belles fins de parties.



2 - ILLUSTRATION

Les blancs vont empêcher la dame noire de s'échapper du tric trac et gagner.

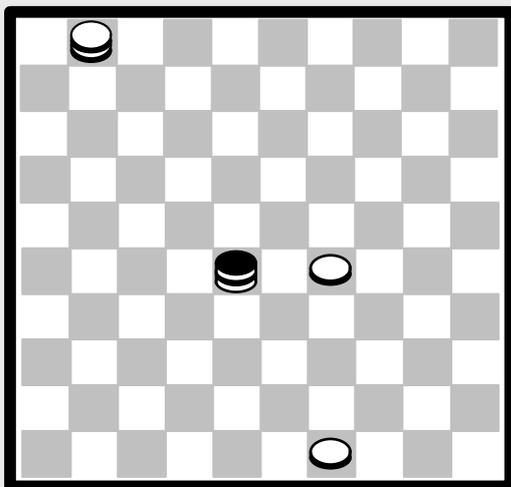
- 1 1-6 50-45 2 6-1 45x12
3 1x34



3 - DU PAREIL AU MEME

Il s'agit de ne pas laisser échapper la dame noire du tric trac. Il y a donc une seule solution, offrir le pion 49 pour retrouver la configuration précédente.

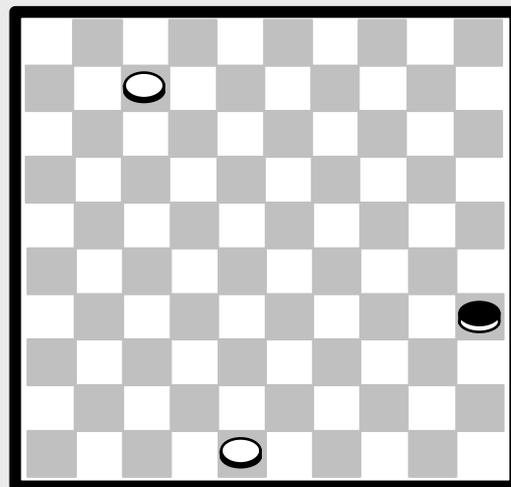
- 1 49-44 ! 28x50 2 1-6 50-45
3 6-1 45x18 4 1x23



4 - OBLIGER A DAMER EN 45

Une manœuvre simple va obliger le pion noir à damer sur une diagonale du tric trac.

- 1 48-43 ! 35-40 2 43-39 ! 40-45
3 7-1 45-50 4 1-6 50x22
5 6x28



Résumé :

Les deux diagonales 1-45 et 6-50 sont appelées Tric Trac.
Sur ces deux diagonales se déroulent de nombreuses fins de parties.

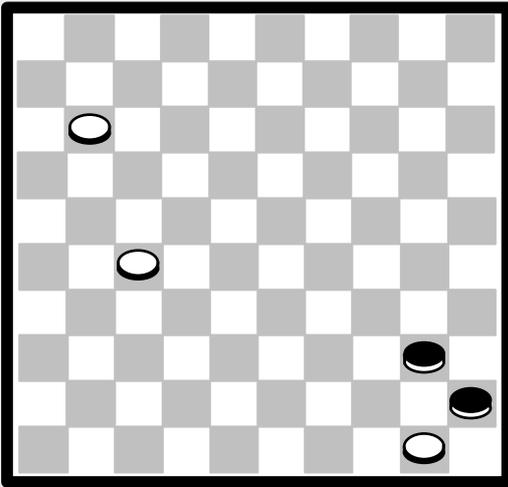
FINS DE PARTIES SUR LE TRIC TRAC

Pour chaque exercice, les blancs jouent. et gagnent.

EXEMPLE 1

Les blancs peuvent gagner sans aller à dame !

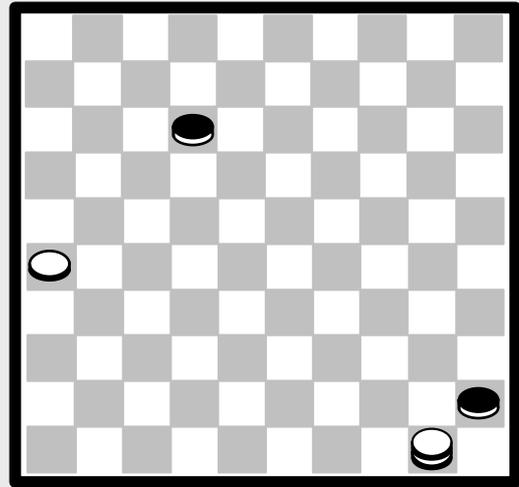
- | | | | |
|-----------|-------|---------|-------|
| 1 27-22 ! | 40-44 | 2 50x39 | 45-50 |
| 3 22-17 | 50x33 | 4 11-6 | 33x11 |
| 5 6x17 | | | |



EXEMPLE 2

La dame blanche devra quitter la case 50, pourvu qu'elle oblige les noirs à jouer !

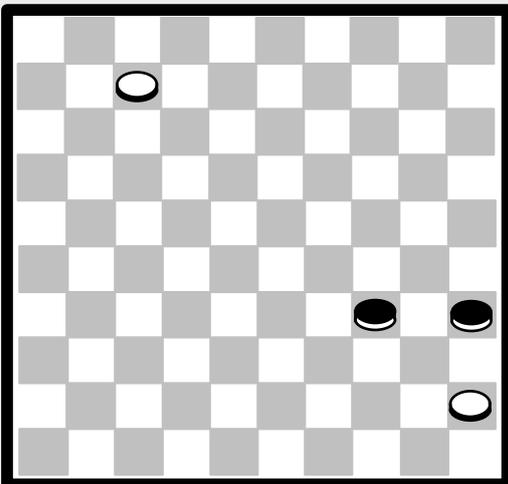
- | | | | |
|-----------|-------|--------|-------|
| 1 26-21 ! | 12-18 | 2 50-6 | 18-23 |
| 3 6-50 | 23-29 | 4 50-6 | 29-34 |
| 5 6-50 | 34-40 | 6 50-6 | 45-50 |
| 7 21-17 | 50x11 | 8 6x35 | |



EXEMPLE 3

Il s'agit de choisir la bonne case pour damer avec les blancs

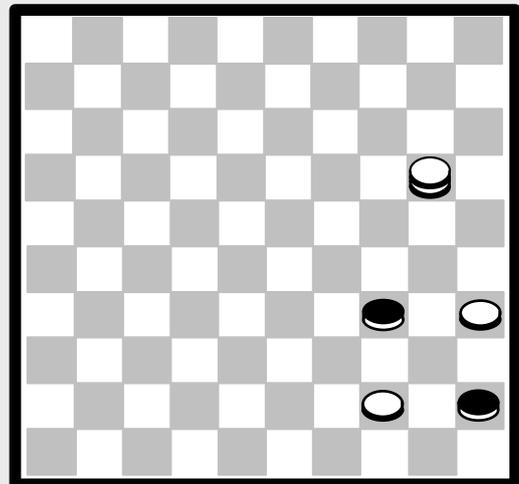
- | | | | |
|----------|--------|----------|-------|
| 1 7-2 ! | 34-39 | 2 2-16 ! | 39-44 |
| 3 16-11 | 44-50a | 4 11-6 | 35-40 |
| 5 45x34 | 50-45 | 6 6-1 | |
| a3 16-11 | 44-49 | 4 11-44 | 49x40 |



EXEMPLE 4

Un dernier exemple pour montrer la richesse du Tric Trac.

- | | | | |
|-----------|-------|-----------|-------|
| 1 20-33 ! | 34-40 | 2 44-39 ! | 45-50 |
| 3 35x44 | 45-50 | 4 33-6 | 45-23 |
| 5 44-40 | 28x45 | 6 6-1 | 45-50 |
| 7 1-6 | 50x17 | 8 6x39 | |



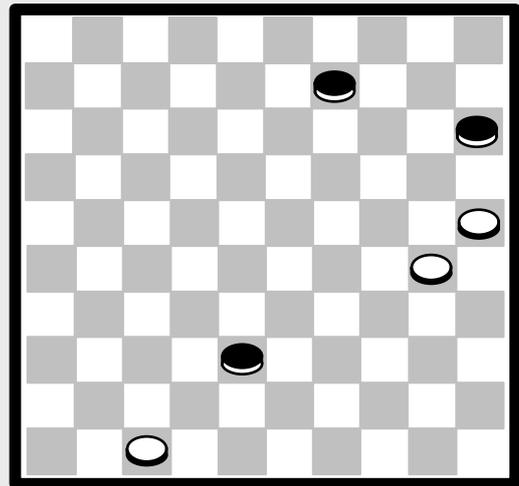
UNE IDEE FAUSSE

- Le joueur néophyte évite de sortir les pions de la première rangée pour se protéger des coups de dame.
- Au contraire, il est souvent utile de **faciliter un coup de dame de l'adversaire** pour aller à dame soi-même ou prendre un avantage.
- Envoyer l'adversaire à dame est une pratique courante pouvant être mise en œuvre du début en fin de partie.
- On peut damer sur une case initialement occupée par l'adversaire. La présence d'un pion sur une case n'empêche pas forcément l'adversaire de damer sur cette case.
- Coup de l'Escalier, prise majoritaire sont typiques de l'envoi à dame de l'adversaire pour aller à dame soi-même.

1 - ILLUSTRATION

La position des noirs et des blancs est ici caractéristique d'un envoi à dame pour aller à dame.

1 47-42 38x47 2 30-24 47x20
3 25x3

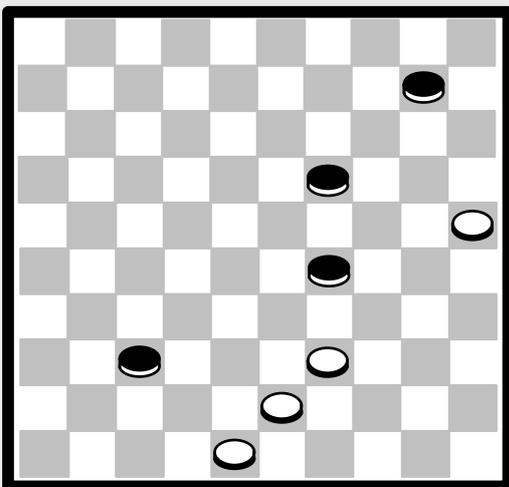


2 - PRISE MAJORITAIRE

La prise majoritaire est partout, et dans tous les bons coups.

Dans cet exemple, et si on mettait un pion noir sur la case 30 !

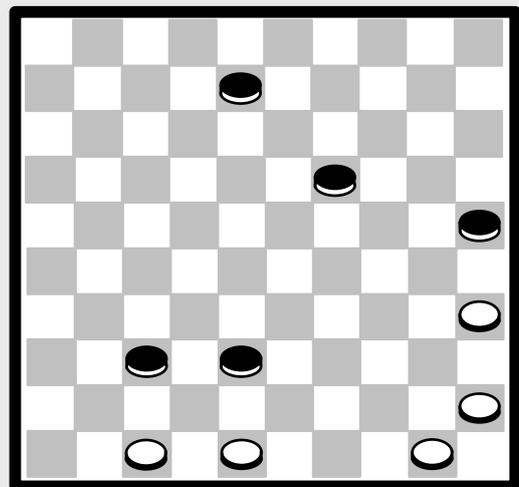
1 48-42 37x48 2 39-34 48x30
3 25x5



3 - COUP DE L'ESCALIER

Il est parfois nécessaire d'envoyer plusieurs fois à dame l'adversaire !

1 48-43 38x49 2 47-42 37x48
3 50-44 49x40 4 45x34 48x30
5 35x2



ENVOYER L'ADVERSAIRE A DAME

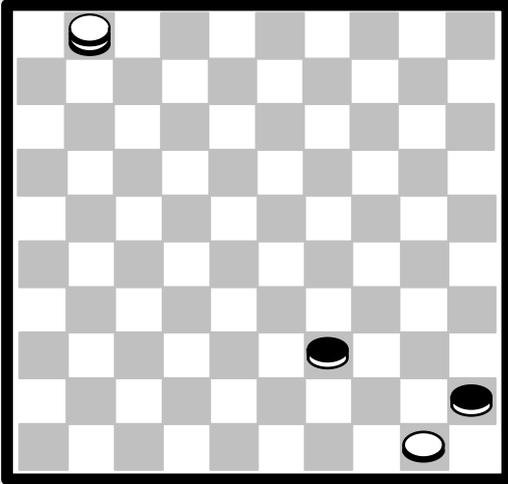
Pour chaque exercice, les blancs jouent. et gagnent.

1 - ENFERME SUR TE TRIC TRAC

La disposition des pièces n'est pas sans rappeler le Tric Trac.

- 1 50-44 39x50 2 1-6 50-11
3 6x50

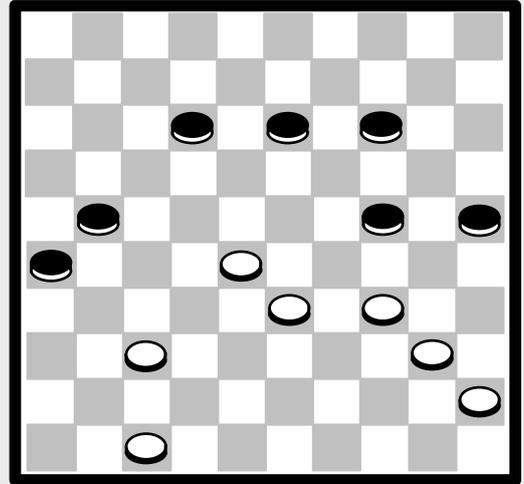
Gain par "Enfermé" Les noirs ne peuvent plus jouer.



2 - UN SACRIFICE ADAPTE

Les blancs donnent quatre pions pour en prendre cinq !

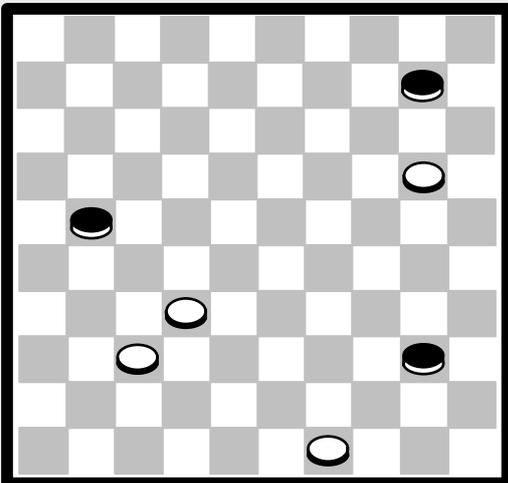
- 1 37-31 26x37 2 47-41 37x46
3 34-29 46x34 4 40x7



3 - SOURICIERE

La Souricière est un réseau de menaces imparable pour prendre une dame adverse.

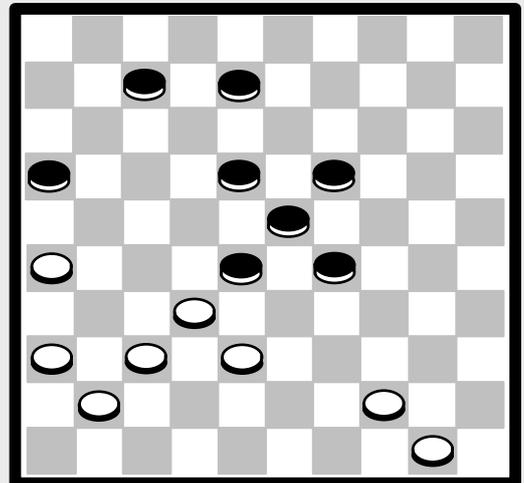
- 1 49-44 40x49 2 20-15 49x27
3 15x4 27-43 4 37-32 43x27
5 4x31



4 - ETONNANT MAIS GAGNANT

Il s'agit belle et bien d'envoyer le pion noir 28 à dame !

- 1 37-31 28x46 2 38-32 46x28
3 26-21 16x27 4 31x11



1 - C'EST QUOI ?

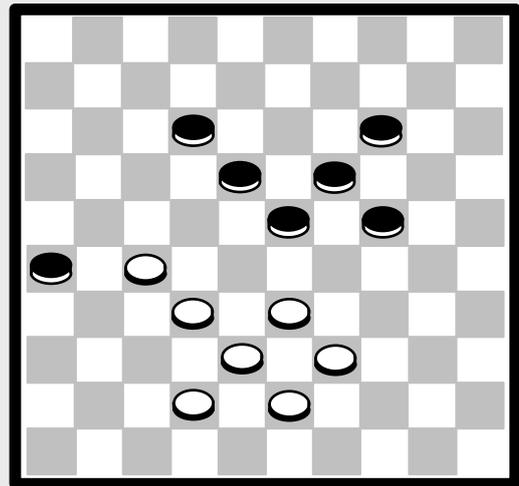
- On parle de milieu de partie quand **le jeu est complètement développé**, en particulier les deux ailes.
- Le **nombre de pièces** en présence est **limité** comparativement au début de partie.
- Aucun des deux joueurs n'est encore arrivé à dame.
- C'est un moment de la partie où les menaces combinatoires sont encore nombreuses.
- Le nombre limité de pièces exige une plus grande précision des coups.
- La position a encore plus d'importance qu'en début de partie.
- On se situe aux environs du cinquantième coup dans la partie.

2 - COUP PHILIPPE

Un classique du jeu de dames.

- | | | | | | |
|---|-------|-------|---|-------|-------|
| 1 | 27-22 | 18x27 | 2 | 32x21 | 26x17 |
| 3 | 33-29 | 24x44 | 4 | 43-39 | 44x33 |
| 5 | 38x7 | | | | |

Et les blancs vont gagner en fin de partie.

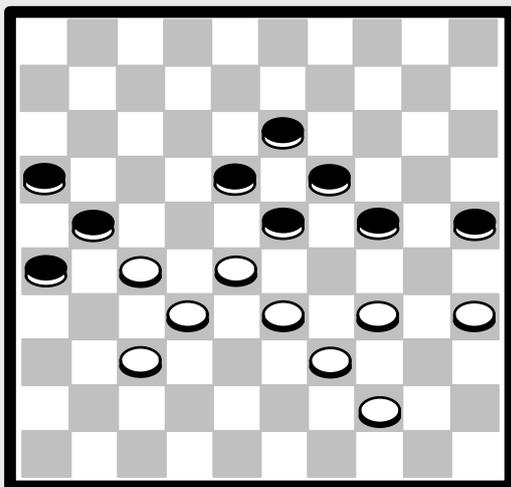


3 - SACRIFICE ET GAIN

Une action à laquelle on ne pense pas toujours, et pourtant quelle efficacité !

- | | | | | | |
|---|-------|-------|---|-------|-------|
| 1 | 35-30 | 24x35 | 2 | 44-40 | 35x44 |
| 3 | 39x50 | | | | |

Les noirs doivent donner des pièces.

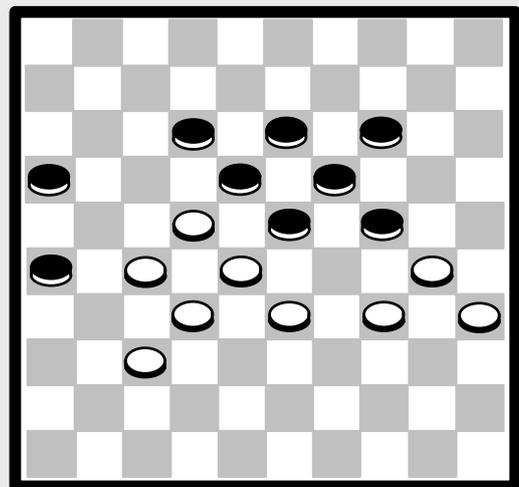


4 - OPPORTUNISME

Il faut savoir profiter de l'occasion qui ne se reproduira sans doute pas.

- | | | | | | |
|---|-------|-------|---|-------|-------|
| 1 | 37-31 | 26x37 | 2 | 32x41 | 23x21 |
| 3 | 34-29 | 18x27 | 4 | 29x7 | |

On rencontre souvent ce type de manœuvre en jouant.

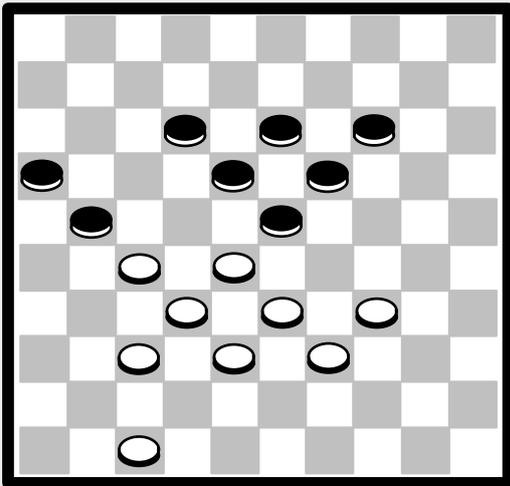


DIFFICULTES D'UN MILIEU DE PARTIE

Les blancs jouent. les premiers.

ETUDE ROOZENBURG

A partir de cette position, on pourra se rendre compte que trois coups différents peuvent donner des résultats bien différents. Les blancs peuvent perdre, faire nulle ou encore gagner.

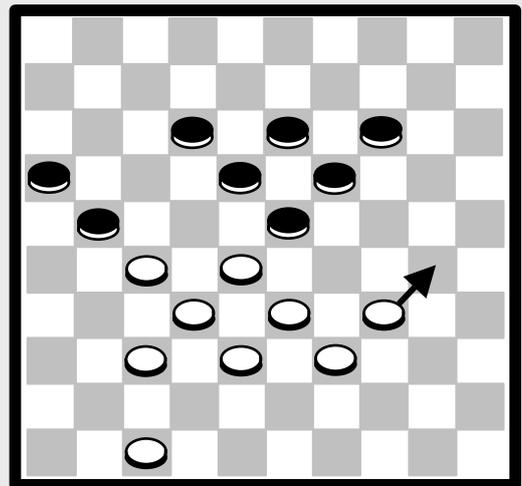


1 - Si 34-30 ?

Ce coup peut paraître intéressant, car la menace 30-24 est là !

1 34-30 18-22 2 27x20 21-27
3 32x21 23x14

Mais les noirs gagnent !

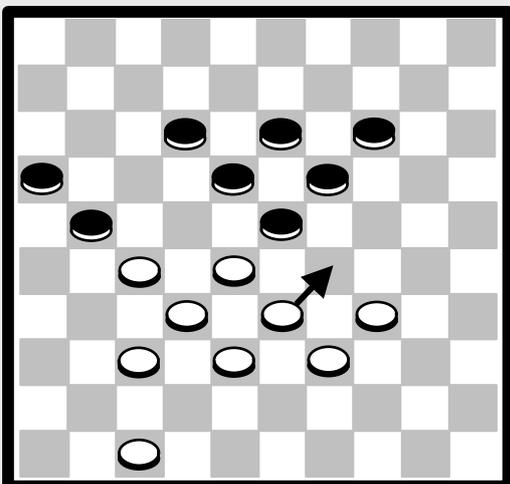


1 - Si 33-29 ?

Ce coup peut également paraître intéressant, car les blancs menacent de jouer 29-24 ou 27-22 mais ...

1 33-29 19-24 2 28x26 29x27

Et la partie s'achemine vers un résultat nul.

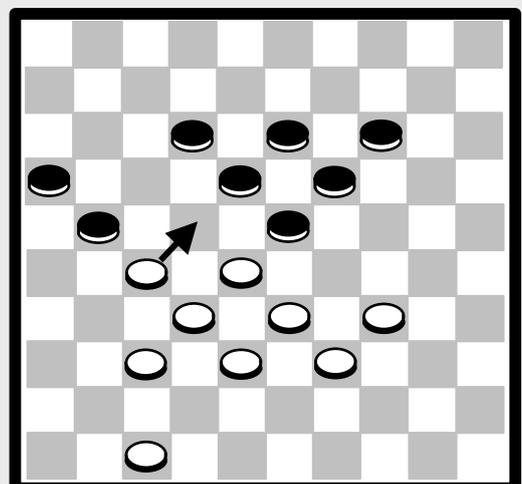


3 - Si 27-22 !

Le sacrifice d'un pion suivi d'une attaque imparable, tel est le bon coup à jouer !

1 27-22 18x27 2 33-29 12-18
3 29-24 19x30 4 28x10

Et les blancs vont gagner.



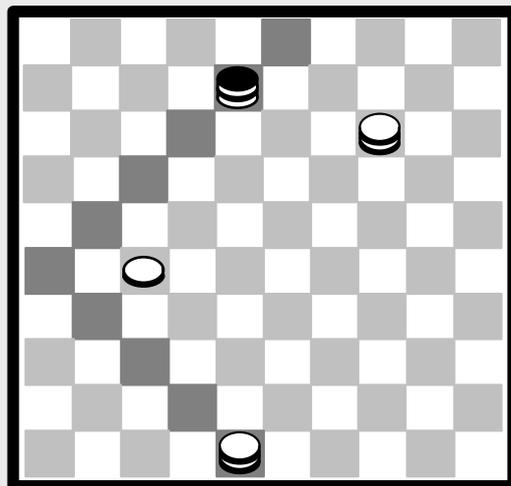
BEAUCOUP DE TECHNIQUE

- Le domaine des fins de parties est celui de **la technique par excellence**.
- On reconnaît la force d'un joueur par sa capacité à maîtriser une fin de partie.
- Le faible nombre de pièces en présence impose une analyse rigoureuse pour trouver le seul bon coup à jouer souvent.
- Des espaces limités autres que le Tric-Trac sont également le théâtre de fins de parties spécifiques à chacun d'eux.
- **Damer avant l'adversaire** est souvent **un avantage important**.
- On peut empêcher l'adversaire de damer en menaçant de reprendre la dame aussitôt faite.
- Pour prendre une dame, il faut souvent créer un réseau de menaces.

1 - LES COULISSES

Les coulisses sont deux diagonales ayant une case commune. Cet espace est utilisé pour capturer une dame.

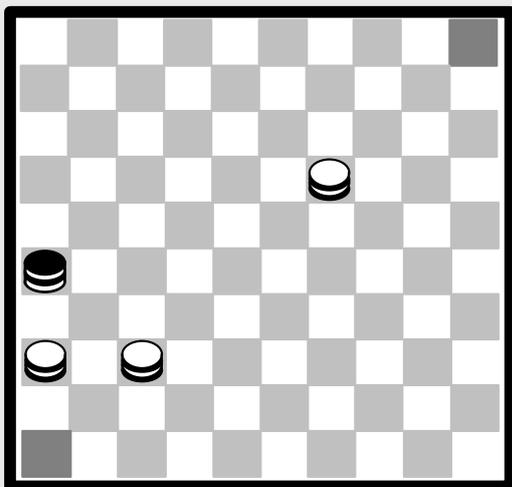
- 1 27-21 8x26 2 14-37 26x42
3 48x26



2 - LES DEUX POLES

Les cases 5 et 46 sont les deux pôles de la grande diagonale. Cet espace est aussi utilisé pour capturer une dame.

- 1 36-31 26-12 2 36-18 12x46
3 19-5 Quelle que soit la façon de jouer, la dame noire est condamnée.

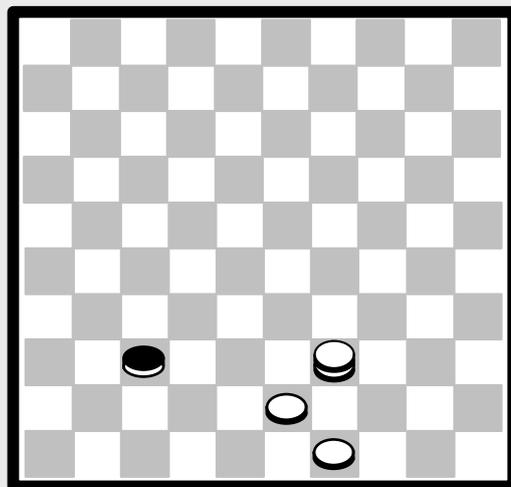


3 - CROCHET OU TREBUCHET

Cette manœuvre est omniprésente en fin de partie pour prendre la dame adverse.

- 1 43-38 37-41 2 39-48 41-47
3 48-42 47-36 4 42-31 36x43
5 49x38

La dame noire est prise au piège.



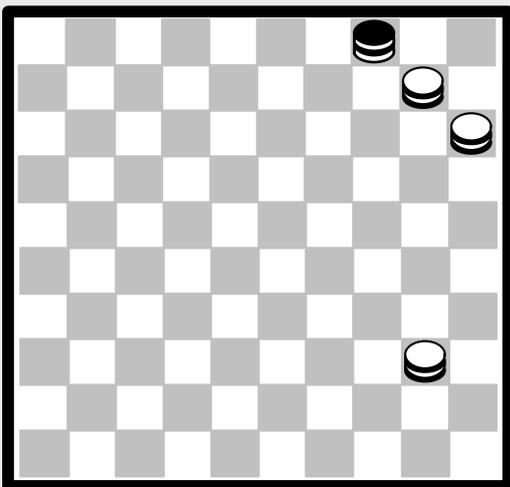
NE PAS RESTER SUR SA FAIM

Pour chaque exercice, les blancs jouent. les premiers.

1 - TRAPPE

Les pièges à trois dames contre une sont nombreux, voici un exemple avec cette trappe.

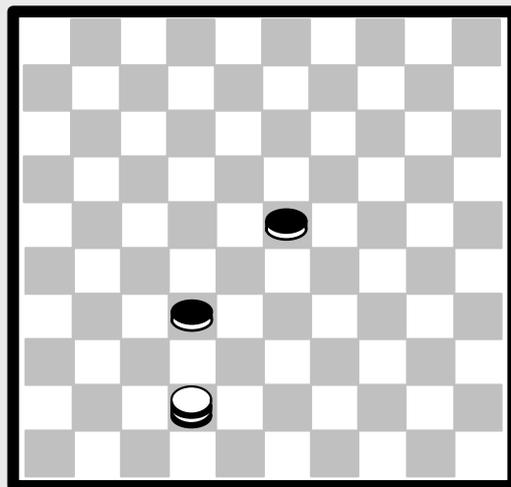
- 1 15-47 4x15 2 40-29 15x38
3 47x24



1 - ATTAQUE A DISTANCE

Bien manœuvrer pour arrêter les deux pions

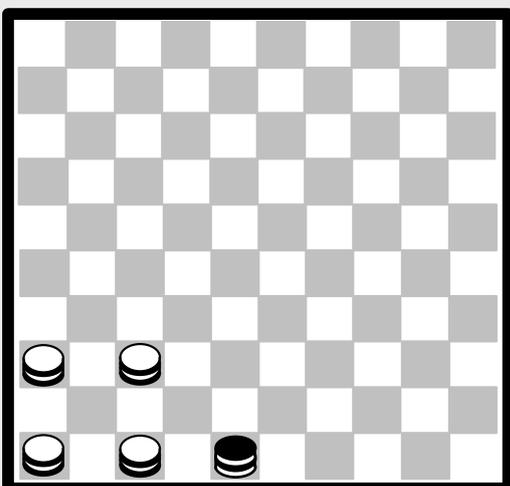
- a1 42-20 32-37 2 20-14 23-29
3 14x41 29-33 4 41-32 33-39
5 32-49
b1 42-20 23-28 2 20-42 28-33
3 42x24 32-37 4 24-47



3 - QUATRE PIECES CONTRE UNE

Il suffit de disposer les quatre dames comme indiqué ci-dessous, et en donner deux pour prendre celle de l'adversaire.

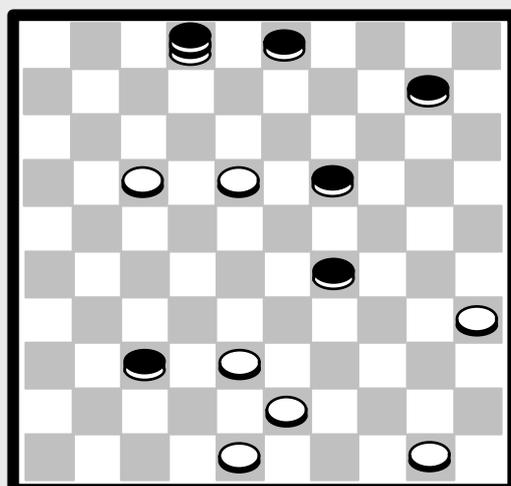
- 1 47-42 48-30 2 42-24 30x41
3 46x28



4 - COUP NORMAND

Encore une prise majoritaire à l'origine de ce coup !

- 1 17-11 2x16 2 48-42 37x39
3 50-44 16x40 4 35x13
Puis gain facile des blancs.



NULLE OU REMISE

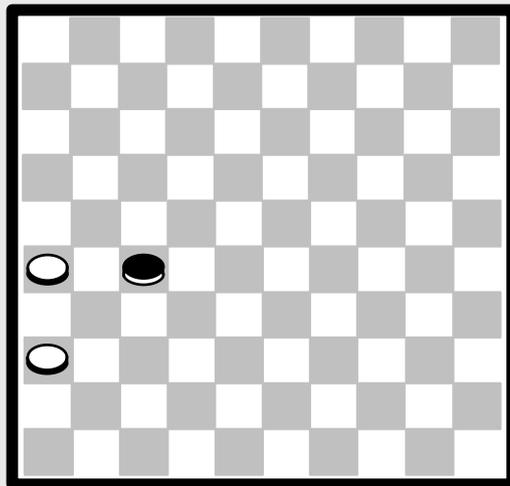
- On désigne aussi une partie nulle par remise.
- Lorsque aucun des joueurs ne peut gagner, **la partie est déclarée nulle par les deux joueurs.**
- Le premier objectif d'une partie est la victoire. Mais en pratique il est déjà difficile de gagner contre un adversaire de même force, alors que dire d'un affrontement avec un joueur plus fort !
- Il y a aussi les nombreuses situations où nous sommes en mauvaise situation, et dans ce cas on doit songer à tirer notre épingle du jeu, c'est à dire annuler.
- Les ressources du jeu de dames sont si nombreuses que le jeu commande de poursuivre une partie, même compromise.
- **Une partie nulle, ça se gagne !**

1 - DEBORDEMENT

Les blancs n'ont pas d'autre choix que de donner un pion pour aller à dame et annuler.

1 36-31 27x36 2 26-21 Nulle.

Donner le pion 26 conduirait à la défaite des blancs.

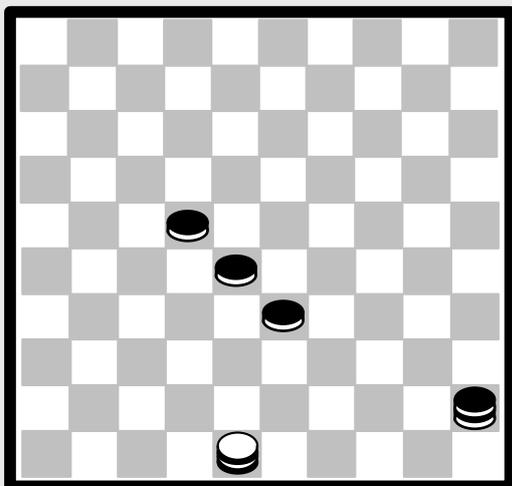


2 - TROIS PIECES CONTRE UNE

Quatre pièces contre une est gagnant, il faut donc supprimer au moins un pion noir.

1 48-31 45-18 2 31-37 18-23

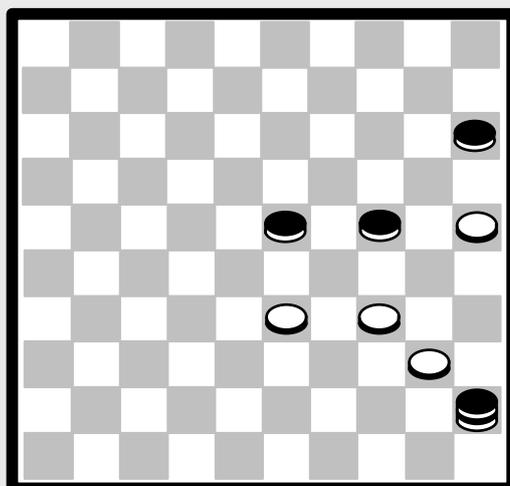
Et ainsi de suite, cette manœuvre appelée navette donne la remise.



3 - SIMPLE MAIS PAS FACILE

La difficulté consiste parfois à créer une situation pour réaliser un simple pionnage conduisant à la nulle.

1 33-29 24x33 2 34-30 45x29
3 30-24 29x20 4 25x14 Nulle

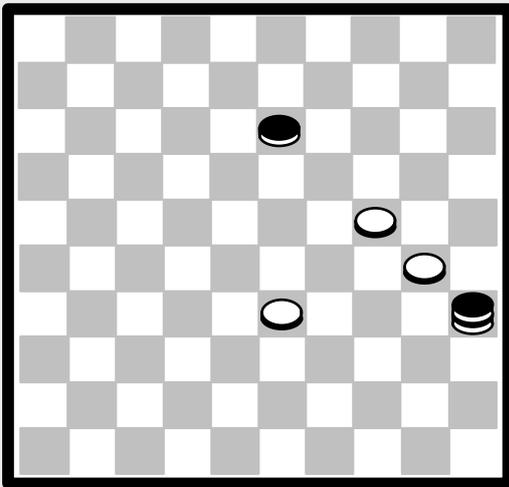


Pour chaque exercice, les blancs jouent. les premiers.

1 - COLLAGE

Le collage consiste à venir au contact d'une pièce adverse pour prendre, pendant que l'adversaire prend également.

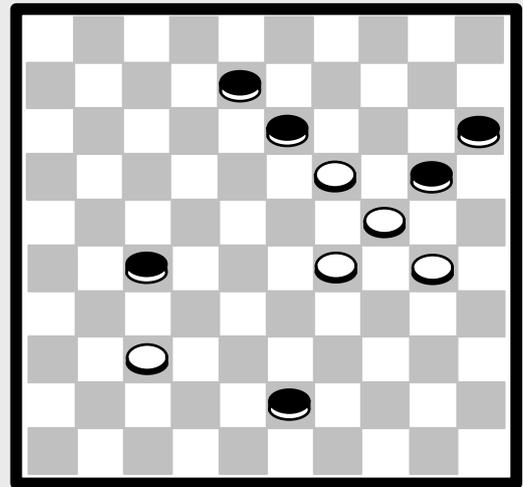
1 24-19 35x38 2 19x8 Nulle.



2 - CREER UN COLLAGE

Le collage n'est pas toujours livré par l'adversaire, il faut donc parfois créer les conditions pour le mettre en œuvre.

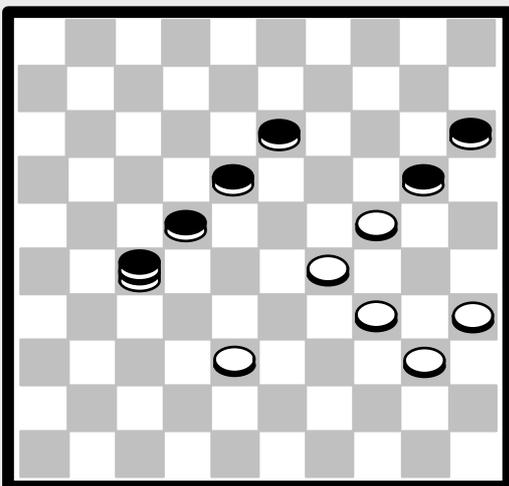
1 29-23 20x18 2 37-31 13x35
3 31x2 Nulle



3 - PROFITER D'UNE ATTAQUE

Les noirs viennent d'attaquer en 27 donnant une chance inespérée aux blancs.

1 35-30 27x35 2 30-25 35x24
3 25x12 Nulle.

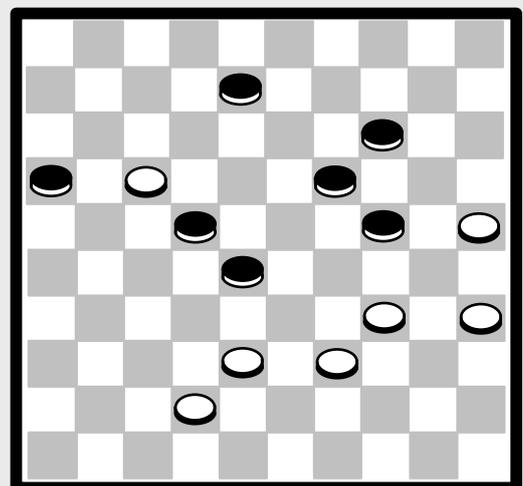


4 - DONNER LE CHOIX DE LA PRISE

Choix de prises, peut-on vraiment choisir ?

1 25-20 14x25 2 17-11 16x7
3 38-32 28x48 4 39-33 48x30
5 33-29 24x33 6 35x11

Si prise (22x11) blancs passent à dame !



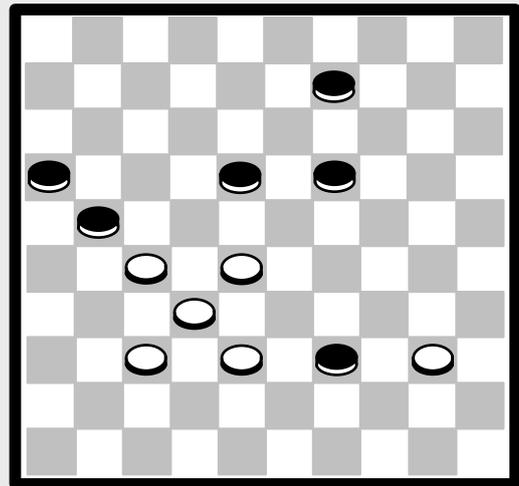
POSITION FORMATION . . .

- La stratégie est l'étude des positions.
- L'aspect combinatoire est intimement lié à la stratégie, car une combinaison est un moyen donné par la position.
- L'occupation de certaines cases détermine le genre de partie disputée.
- L'occupation des cases 23 24 par les noirs et cases 27 28 par les blancs caractérise une partie classique.
- Toutes les pièces sont dirigées vers le centre, un pion du centre peut toujours aller sur une aile.
- Une bonne position doit comporter des possibilités de pionnage.
- Il faut garder des coups de réserve, ce sont des coups qui ne changent pas la position et permettent de temporiser.

2 - L'ETOILE

On reconnaît cette formation avec les cinq pions blancs 27 28 32 37 38, à la base de nombreux coups pratiques.

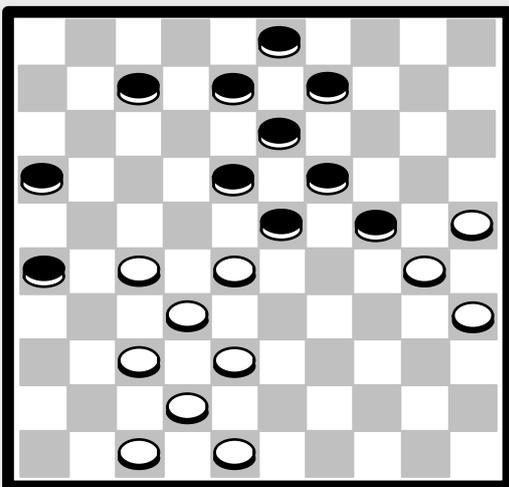
- | | | | | | |
|---|-------|-------|---|-------|-------|
| 1 | 27-22 | 18x27 | 2 | 28-22 | 27x18 |
| 3 | 38-33 | 39x28 | 4 | 32x3 | |



3 - LA TOUR

En ajoutant les pions 42 47 48 à la formation de l'Etoile, on obtient la Tour.

- | | | | | | |
|---|-------|-------|---|-------|-------|
| 1 | 25-20 | 24x15 | 2 | 30-24 | 19x30 |
| 3 | 28x19 | 13x24 | 4 | 37-31 | 26x28 |
| 5 | 27-21 | 16x27 | 6 | 38-32 | 27x38 |
| 7 | 42x11 | | | | |

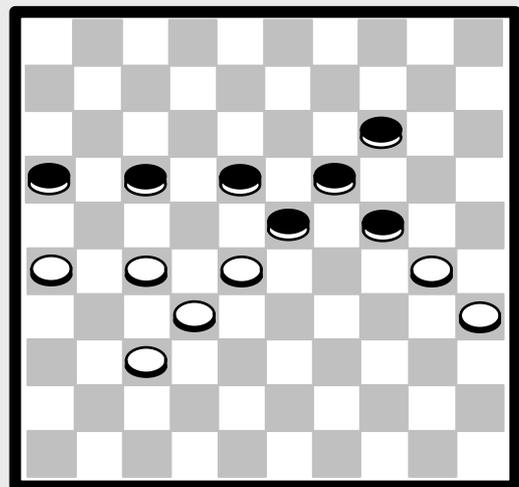


4 - LE GAMBIT

Le gambit est un sacrifice de pion pour détruire la position adverse, ou pour obtenir un avantage positionnel.

- | | | | | | |
|---|-------|-------|---|-------|--|
| 1 | 26-21 | 17x26 | 2 | 28-22 | |
|---|-------|-------|---|-------|--|

Et les noirs n'ont aucune bonne réponse. Un bon sacrifice peut engendrer la victoire.

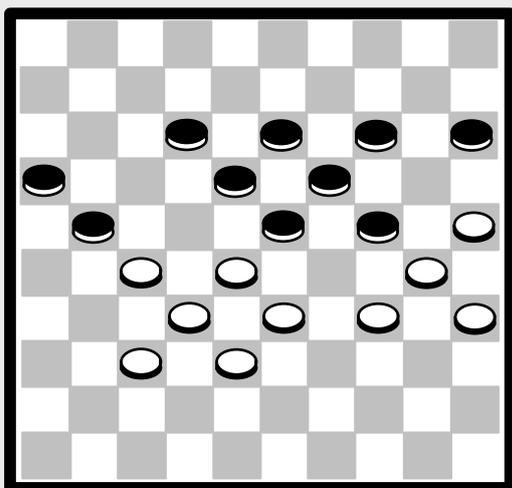


IDEES STRATEGIQUES

Pour chaque exercice, les blancs jouent. les premiers.

1 - POSITION RICOU-BONNARD

Cette position connue est un exemple d'une partie classique. On pourra se rendre compte de l'importance d'avoir à sa disposition des coups de réserve, ce dont ne bénéficient pas les blancs dans cette position.



a) Les blancs ne peuvent pas jouer 28-22 sous peine de perdre un pion.

1 28-22 23-28 2 32x23 18x40
3 35x44 21x41

b) Jouer 37-31 serait un véritable suicide, car les noirs attaqueraient par (21-26) ne laissant aucune défense aux blancs.

c) Les blancs doivent donc se résoudre à se dégager par 34-29, car ils n'ont pas d'autre possibilité de jeu.

1 34-29 23x34 2 30x39 18-23
3 39-34 12-17 4 34-30 13-18

Maintenant, on peut encore jouer 37-31, mais c'est sans aucun espoir, car les noirs répondent (21-26)

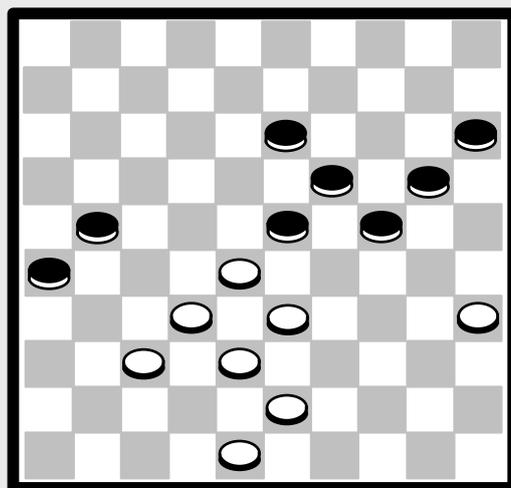
Les blancs abandonnent.

Cet exemple montre l'importance de la position. Quel que soit le type de partie disputée, il s'agit d'avoir la maîtrise du jeu dynamique. Si les noirs jouent tel ou tel coup, les blancs ont telle ou telle réponse. **Réfléchir avant d'agir**, c'est la devise du joueur de dames.

2 - PIEGER UN PIEGE

L'idée de coup et contre-coup est largement répandue au jeu de dames. Quand l'adversaire laisse un avantage, on doit toujours vérifier la validité de la proposition !

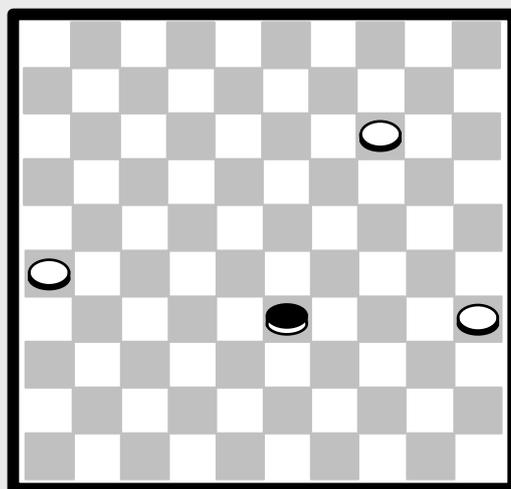
1 37-31 26x37 2 32x41 28x32
3 38x16 24-30 4 35x24 20x49



3 - LE PIVOT

Utilisé pour capturer une dame, voici une illustration parmi tant d'autres.

1 14-10 33-38 2 10-5 38-43
3 5-28 43-49a 4 28-44
a3 5-28 43-48 4 28-37



Pour chaque exercice, les blancs jouent. les premiers.

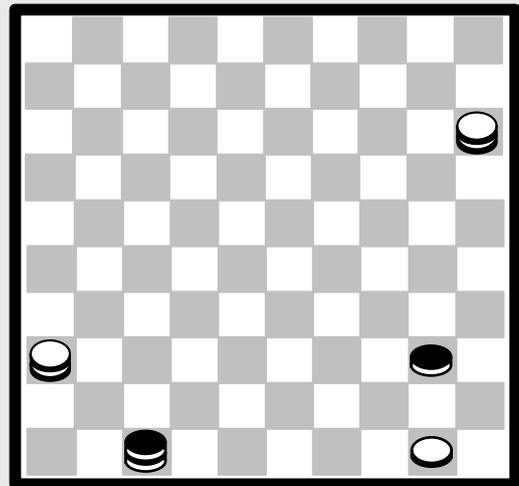
QUELQUES COUPS MAGIQUES

- Le jeu de dames est un art, une science qui développe l'esprit de combinaison, la logique, l'imagination, au service de la créativité.
- Ce dernier chapitre est strictement réservé à l'aspect spectaculaire du jeu de dames.
- La beauté du jeu n'est pas accessible aux seuls initiés.
- Bon nombre de joueurs éprouvent un vif plaisir à voir ou à revoir des coups brillants, des démarches subtiles et inattendues.
- Ayant acquis la base des connaissances, le joueur débutant pourra rapidement imaginer ses propres combinaisons, et quelle satisfaction de créer ses propres compositions !

2 - PETIT COUP ET GRAND EFFET

La solution se trouve encore dans le sacrifice d'une pièce !

- | | | | | | |
|----|-------|---------|---|-------|-------|
| 1 | 50-45 | 40-44 | 2 | 45-40 | 44x35 |
| 3 | 36-13 | 35-40ab | 4 | 13-24 | 47x20 |
| 5 | 15x45 | | | | |
| a3 | 36-13 | 47-36 | 4 | 15-4 | |
| b3 | 36-13 | 47-41 | 5 | 13-35 | |

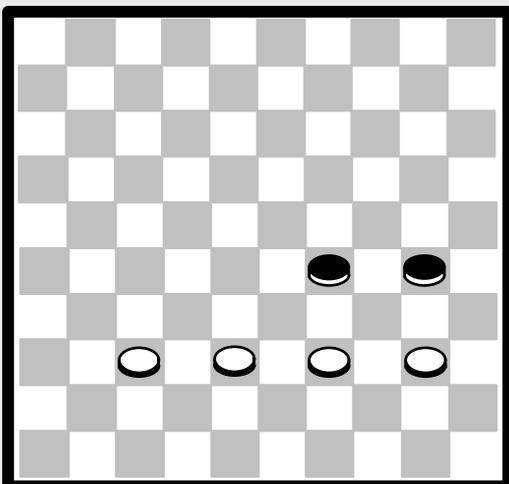


3 - ESPRIT DE SACRIFICE

Les blancs sont à trois coups du gain. Mais comment donc sacrifier deux pions pour empêcher les noirs de passer à dame ?

- | | | | | | |
|---|-------|-------|---|-------|-------|
| 1 | 38-32 | 30-35 | 2 | 39-33 | 29x27 |
| 3 | 40-34 | | | | |

Un sacrifice auquel il fallait penser !

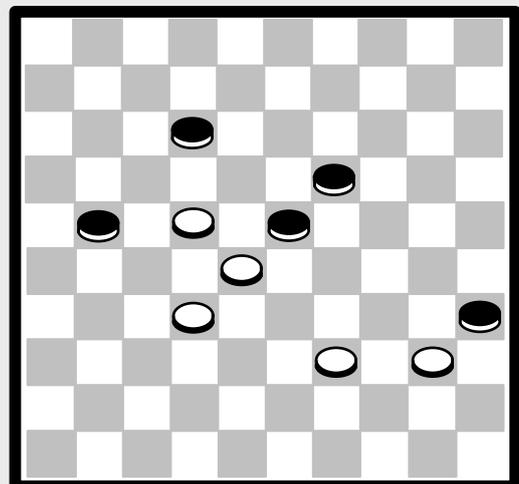


4 - CONDENSE DE TECHNIQUE

Prise majoritaire, collage, opposition sans oublier technique et imagination !

- | | | | | | |
|---|-------|-------|---|-------|-------|
| 1 | 32-27 | 35x33 | 2 | 27x16 | 23x32 |
| 3 | 22-17 | 12x21 | 4 | 16x29 | |

Pas de grande manœuvre, juste quelques coups subtiles !

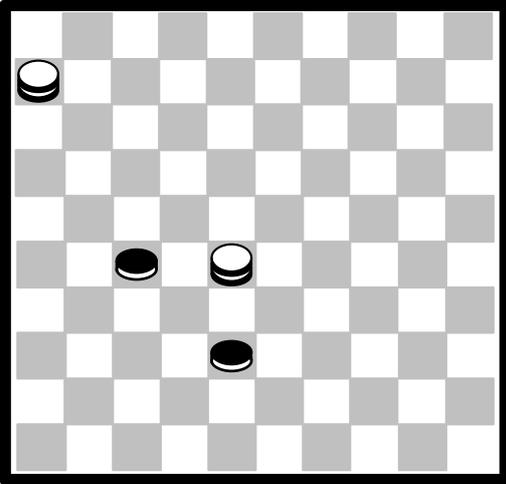


Pour chaque exercice, les blancs jouent. les premiers.

1 - UN BON COUP A JOUER

On se dit parfois que ce n'était pas si difficile, mais il fallait y penser !

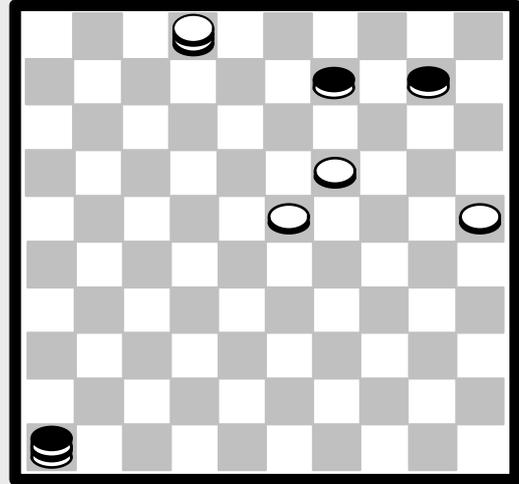
- | | | | | | |
|----|-------|---------------------------|---|-------|-------|
| 1 | 28-23 | 38-43a | 2 | 6-39 | 43x34 |
| 3 | 23x40 | 27-32 | 4 | 40-29 | 32-37 |
| 5 | 29-47 | | 6 | | |
| a7 | 28-23 | 38-42 | 8 | 23-37 | 42x31 |
| 9 | 6-28 | Les noirs sont condamnés. | | | |



2 - PETITE COMBINAISON

Il n'est pas toujours facile de trouver le moyen de bien utiliser le matériel dont on dispose, comme dans cet exemple.

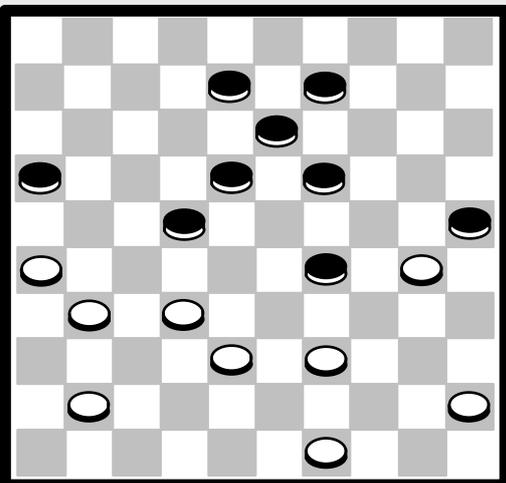
- | | | | | | |
|---|-------|------|---|------|-------|
| 1 | 19-13 | 9x29 | 2 | 2-24 | 29x20 |
| 3 | 25x5 | | | | |



3 - TRES BELLE MANOEUVRE

Plus la manœuvre est cachée, moins l'adversaire a de chance de déceler le piège.

- | | | | | | |
|---|-------|-------|---|-------|-------|
| 1 | 31-27 | 25x43 | 2 | 26-21 | 22x31 |
| 3 | 49-44 | 16x27 | 4 | 38x49 | 27x38 |
| 5 | 49-43 | 38x40 | 6 | 45x23 | |



4 - GAIN EN DIX COUPS

Un exemple de l'imagination des joueurs.

- | | | | | | |
|---|-------|-------|----|-------|-------|
| 1 | 47-41 | 36x47 | 2 | 27-21 | 47x29 |
| 3 | 21x12 | 7x18 | 4 | 16x7 | 1x12 |
| 5 | 32-28 | 23x32 | 6 | 45-40 | 34x45 |
| 7 | 25x23 | 18x29 | 8 | 44-40 | 45x34 |
| 9 | 31-27 | 32x21 | 10 | 26x39 | |

