



LIVRET 1

LES BASES TACTIQUES DU JEU DE DAMES



Par Jean-Pierre DUBOIS
Maître National – ex champion de France

PRÉSENTATION

Permettez-moi tout d'abord de vous souhaiter la bienvenue dans notre association. Le jeu de dames est à la fois un jeu de réflexion et un jeu de société. Vous verrez que l'ambiance chaleureuse qui entoure le jeu est une composante importante pour avoir envie de progresser. Je vais vous accompagner dans vos premiers pas, afin que vous parveniez rapidement à un bon niveau de jeu.

Peu de choses à apprendre, pas mal de choses à comprendre.

Je suppose que vous connaissez les règles du jeu, et surtout celles relatives aux prises par les pions. Pour commencer, il ne sera question que de pions. Nous réserverons l'emploi des dames pour plus tard.

Dans ce livret, vous allez tout d'abord vous familiariser avec l'aspect visuo-spatial du jeu et avec les prises majoritaires. Cette première phase s'intitule "**apprendre à prendre**". Il est important d'avoir à l'esprit que tous les joueurs, du débutant au champion, ne voient que ce qu'ils regardent. Cette expression qui paraît une tautologie, signifie qu'il faut être **attentif et concentré** pour visualiser ce qui se passe concrètement sur le damier. Un coup d'œil superficiel est inefficace, même pour un champion. Avec l'expérience, l'exercice de vision est de plus en plus rapide, et cela peut donner l'impression que c'est instantané, mais il n'en est rien. J'insiste sur ce point car cette première phase va conditionner votre progression. En effet, la mémoire visuelle (momentanée) et l'automatisme des prises sont deux piliers sur lesquels s'appuie la réflexion.

Solliciter la mémoire visuo-spatiale et intégrer le mécanisme automatique des prises

Le jeu de dames a ceci de particulier que l'on exploite la règle des prises obligatoires pour réaliser ce que l'on appelle des combinaisons, dont on retire un bénéfice qualitatif ou quantitatif. Cela se traduit par une première étape dans laquelle on se fait volontairement capturer des pions avant d'aboutir à une ou plusieurs rafles consécutives. Les combinaisons peuvent être plus ou moins cachées, et plus ou moins profondes. Nous nous limiterons ici à des combinaisons en deux temps qui solliciteront essentiellement la mémoire à court terme. Il s'agira de la phase « **apprendre à donner** ». Cela constitue le fondement du jeu de dames, ce qui le singularise de tous les autres sports de l'esprit.

La prise obligatoire et l'opportunité de faire des rafles en capturant plusieurs pions en une seule fois, caractérisent l'aspect tactique du jeu

La troisième phase va vous permettre de franchir un cap décisif dans votre progression. Il vous sera essentiel de maîtriser la phase précédente avant d'entamer la suivante. Vous ne rencontrerez alors en principe pas d'obstacle pour poursuivre votre progression. Celle-ci ne dépendra plus que du temps que vous y consacrerez.

Le jeu de dames sera devenu un plaisir. Chercher des combinaisons et en découvrir les solutions, le plus souvent très spectaculaires, seront pour vous de plus en plus motivant. De manière étonnante, vous découvrirez que pour trouver la solution, il est bien souvent préférable de connaître la destination finale. Il ne reste alors qu'à trouver le chemin parmi des mécanismes qui deviennent de plus en plus familiers. C'est la raison pour laquelle cette phase s'intitule « **comprendre pourquoi donner** ».

La troisième phase est une étape essentielle pour confirmer votre progression

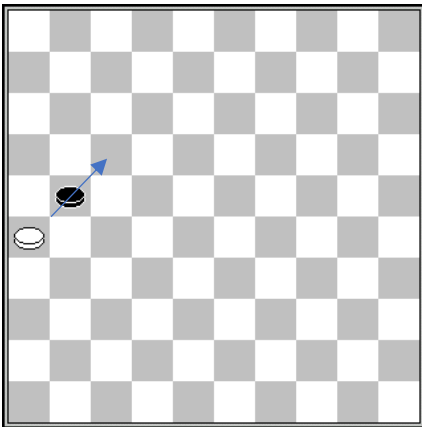
Un peu plus loin, nous allons ajouter l'emploi de dames. Rien de bien difficile, si ce n'est à nouveau le problème d'embrasser tout l'espace, car une dame peut se déplacer d'un bout à l'autre du damier. Il convient d'adapter le champ de vision.

Première phase : Apprendre à prendre

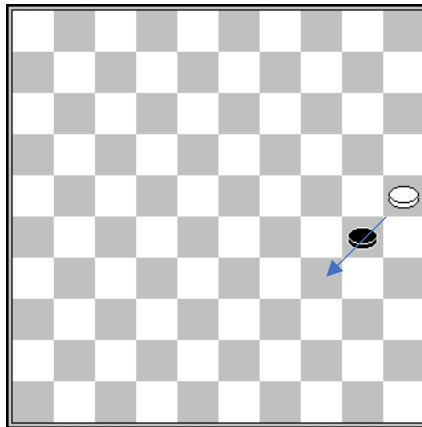
La prise par le pion

La prise est obligatoire. On peut prendre en avant ou en arrière. En cas de prise multiple, avec un nombre de pièces équivalent à prendre, on est libre de son choix.

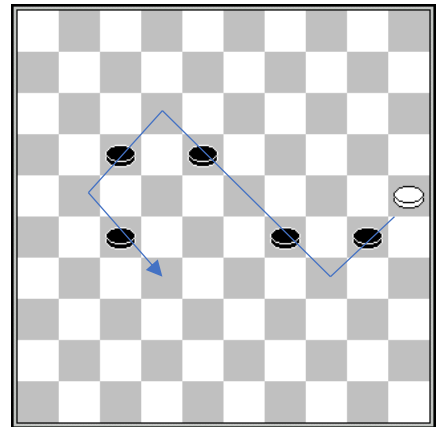
La prise simple en avant



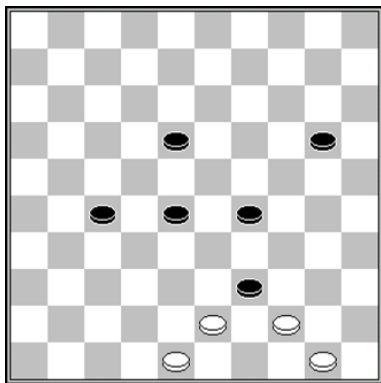
La prise simple en arrière



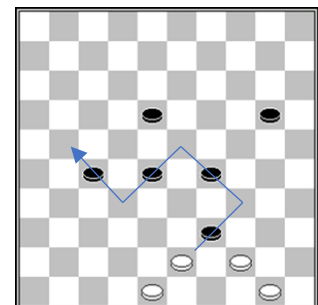
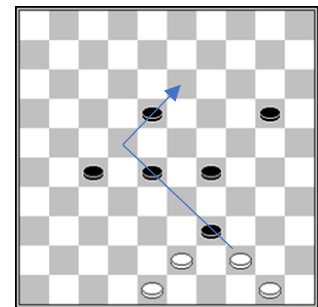
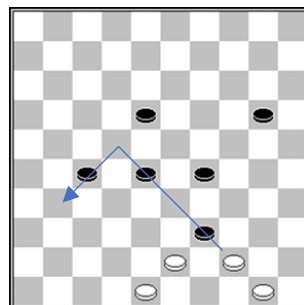
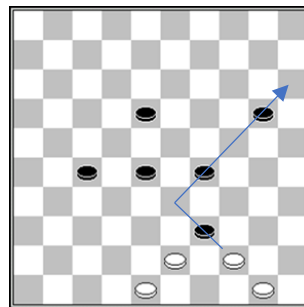
La prise de plusieurs pions



La prise multiple



Les blancs sont en présence d'une prise multiple. Ils peuvent effectuer la prise de quatre manières différentes, mais une seule est correcte, car elle respecte la règle de la **prise majoritaire**. Il faut capturer quatre pions.



Dans le cas où le joueur conduisant les blancs se tromperait dans l'ordre des prises, son adversaire serait en droit, soit de lui imposer d'appliquer la règle, soit selon son intérêt de laisser les choses en l'état et de poursuivre la partie.

En aucun cas, il ne saurait être question de soufflage, cette ancienne règle étant devenue caduque depuis le début du 20^e siècle.

L'état d'esprit

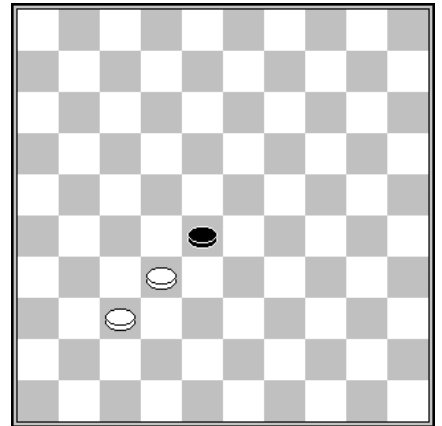
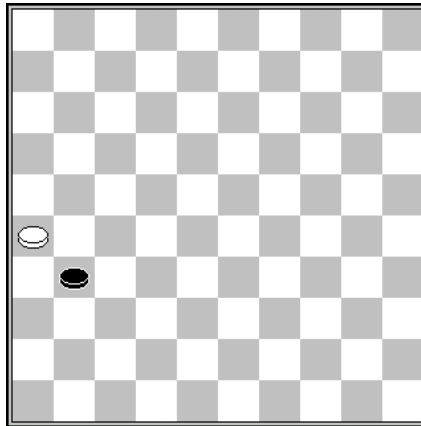
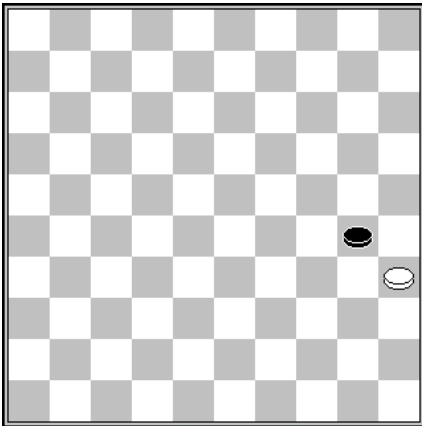
Quand on regarde une position sur un damier, nous l'examinons de manière statique, alors que nous devrions le faire de manière dynamique, en imaginant la position telle qu'elle pourrait être quelques coups plus tard. Pour s'entraîner à adopter une approche dynamique, nous allons commencer par présenter des diagrammes dans lesquels les blancs sont obligés d'effectuer une prise. Cela force l'esprit à se projeter de manière dynamique vers la position finale obtenue après la prise.

Tous les exercices qui suivent sont progressifs. Les solutions sont présentées plus loin.

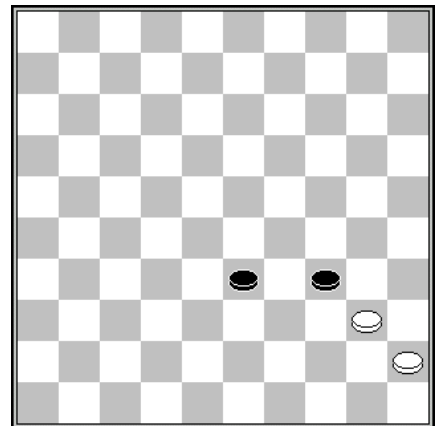
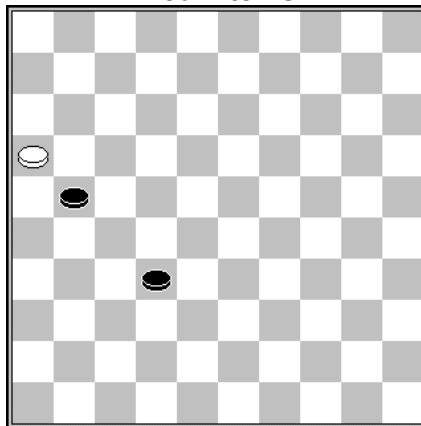
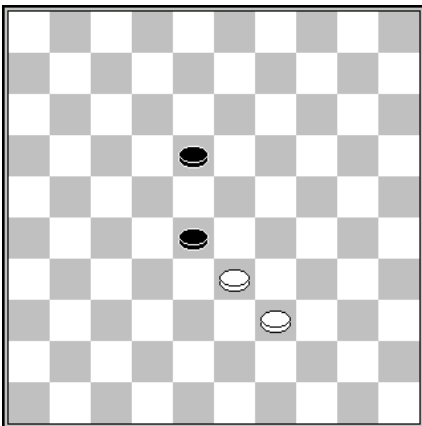
Visualiser mentalement les prises va permettre au cerveau de se familiariser avec le jeu

La prise simple par le pion

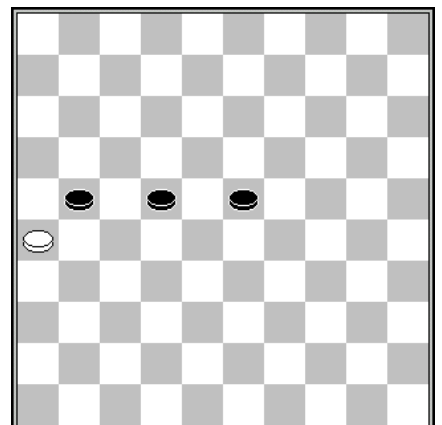
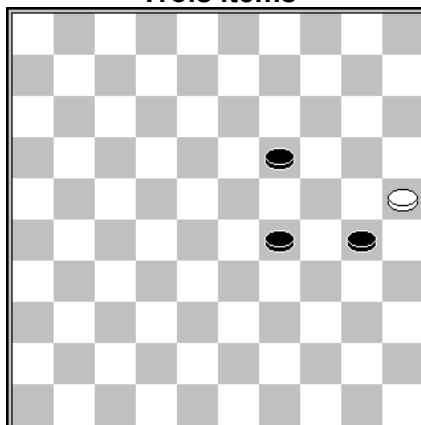
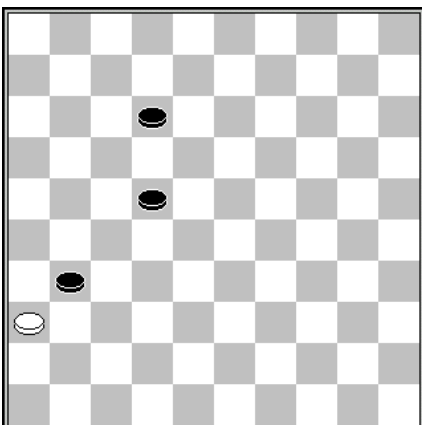
Un item



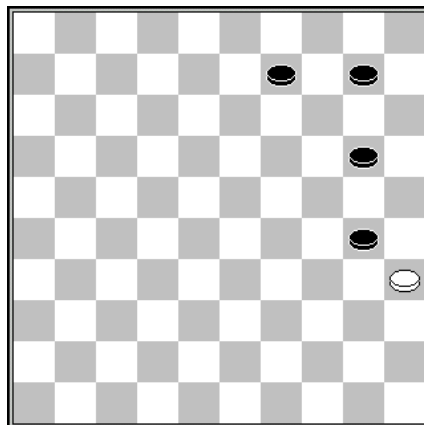
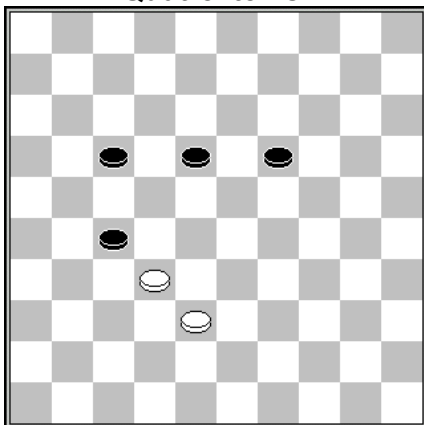
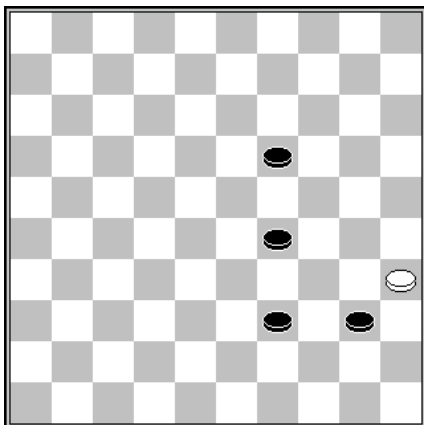
Deux items



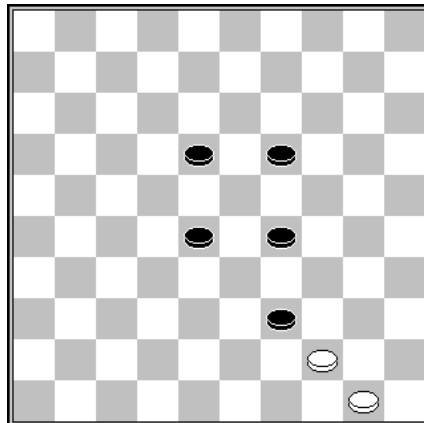
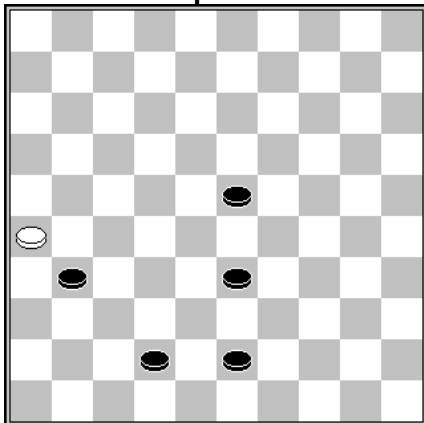
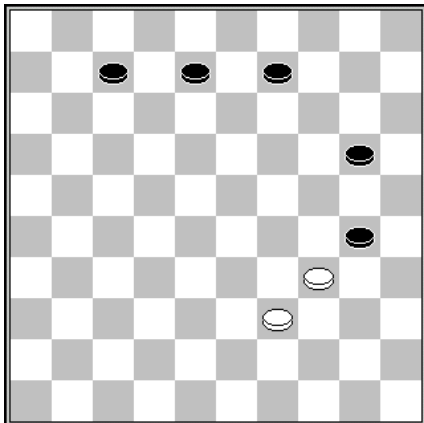
Trois items



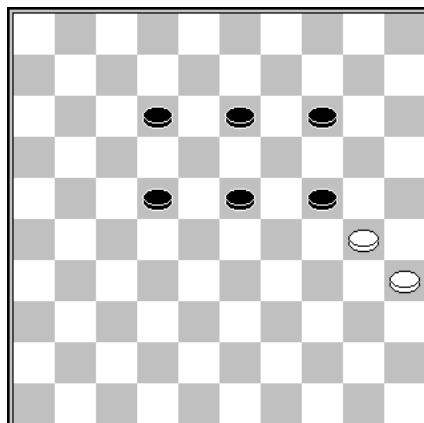
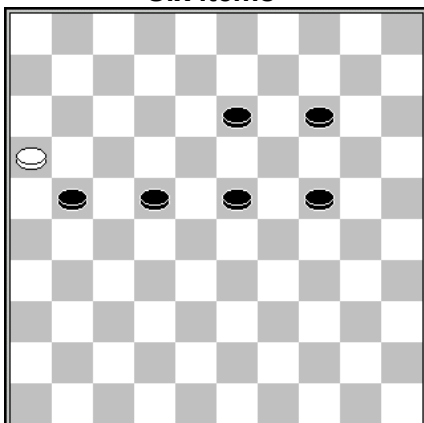
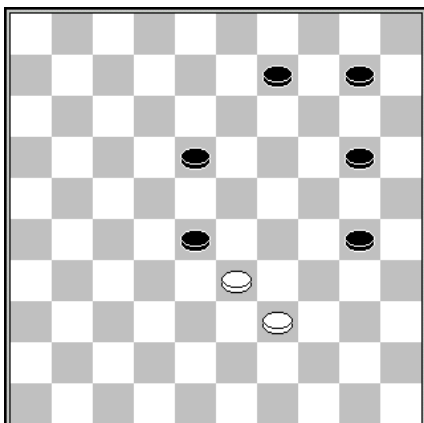
Quatre items



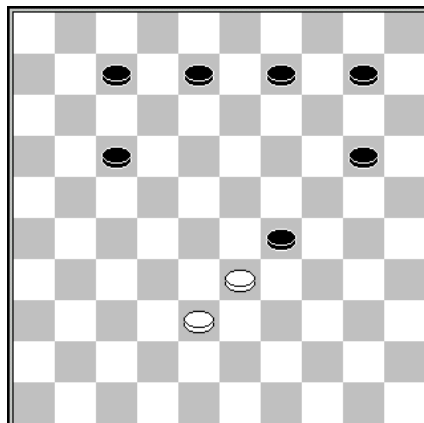
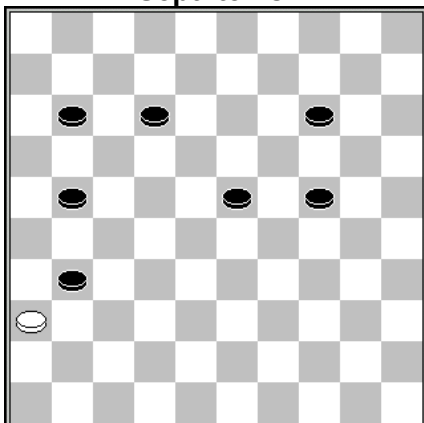
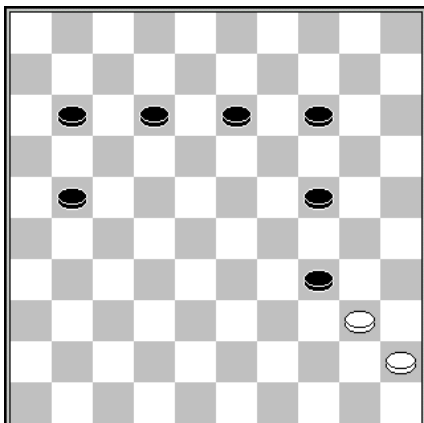
Cinq items



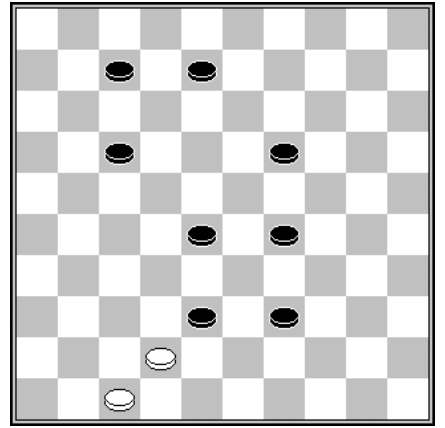
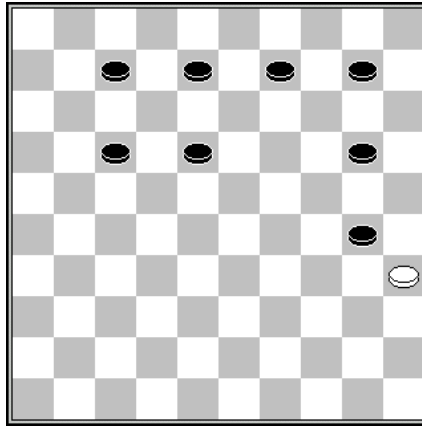
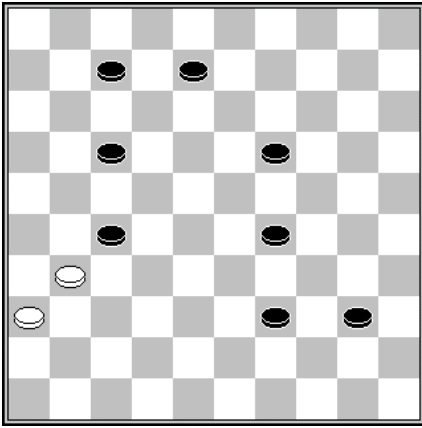
Six items



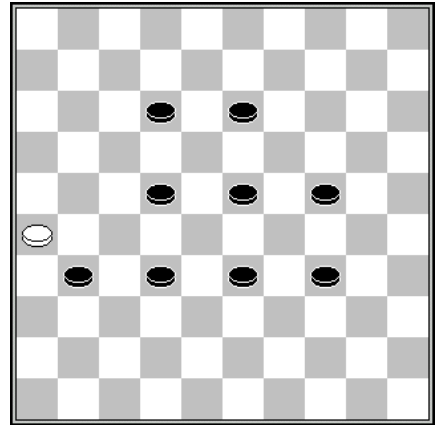
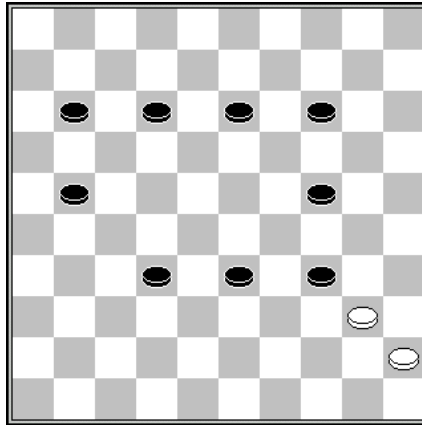
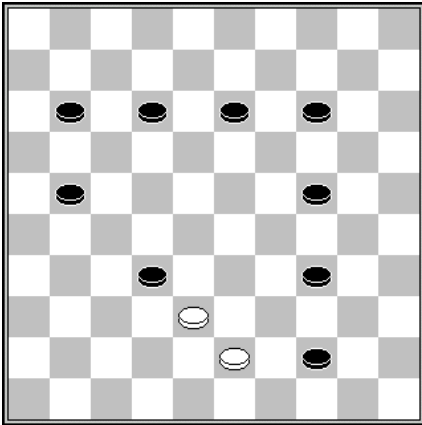
Sept items



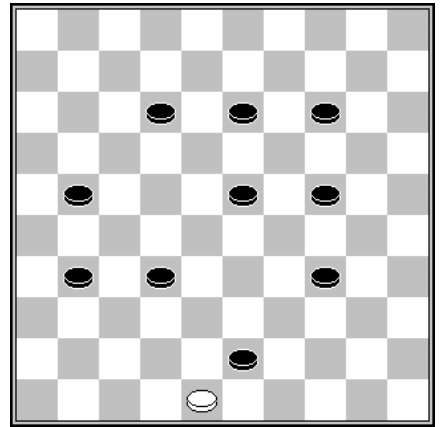
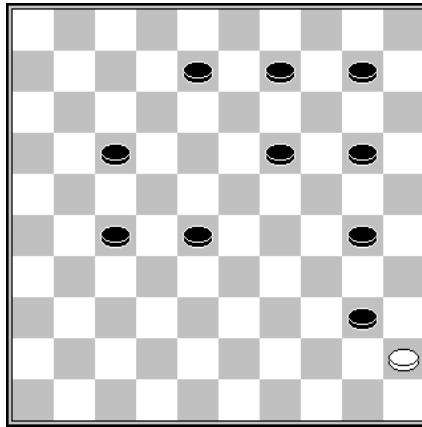
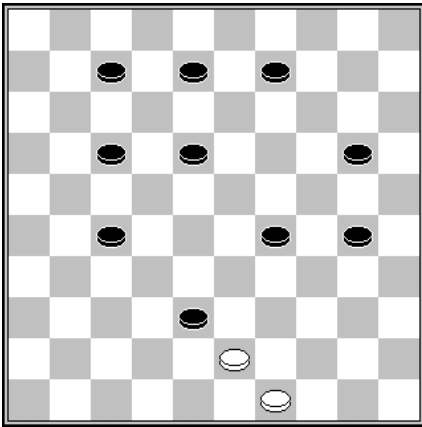
Huit items



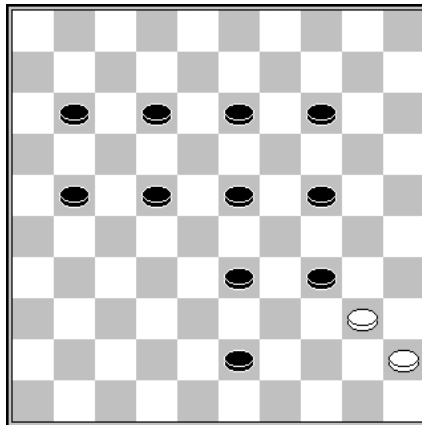
Neuf items



Dix items



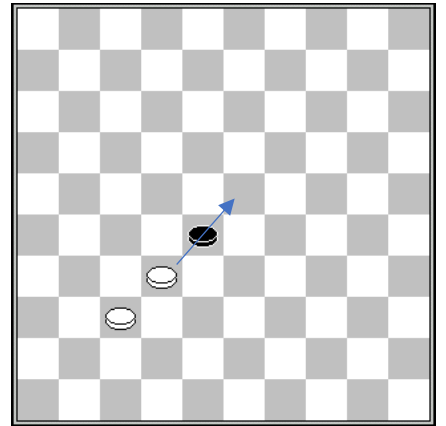
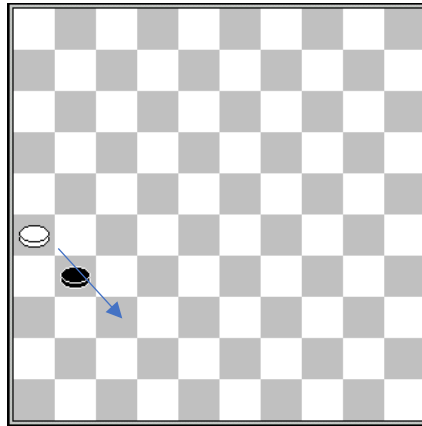
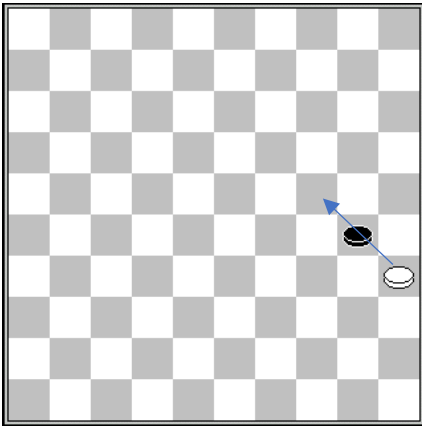
Onze items



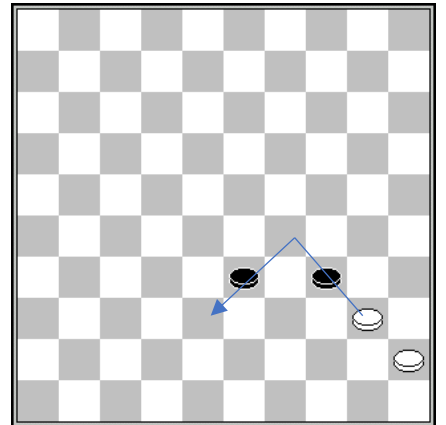
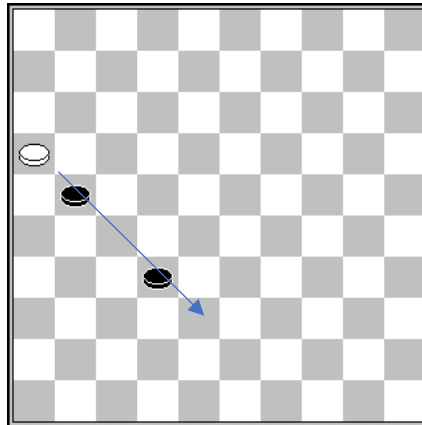
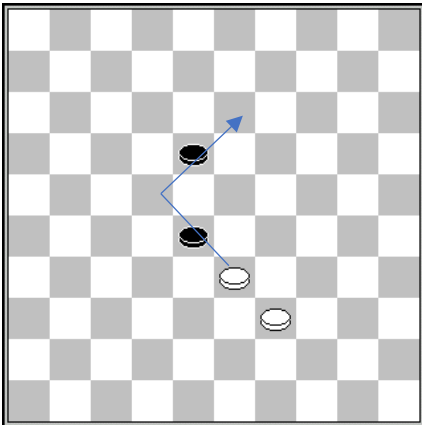
Solutions

1-2-3 items

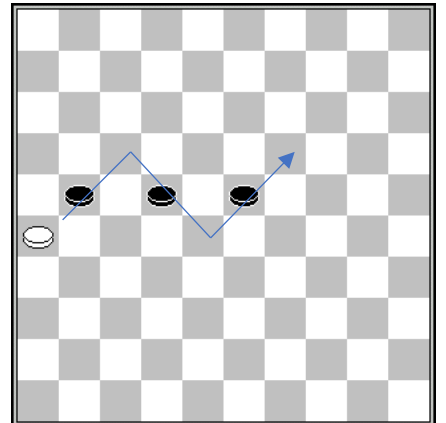
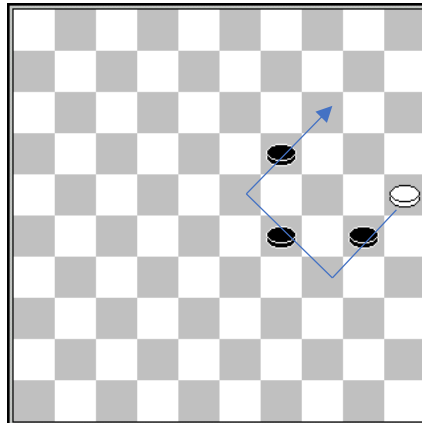
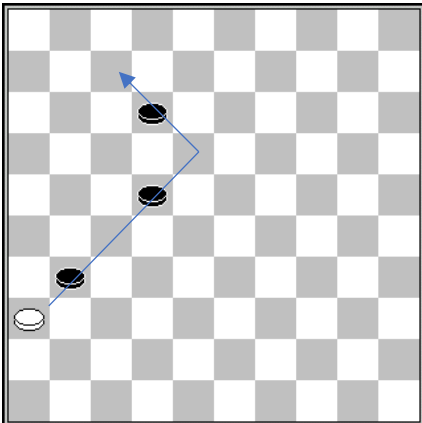
Un item



Deux items

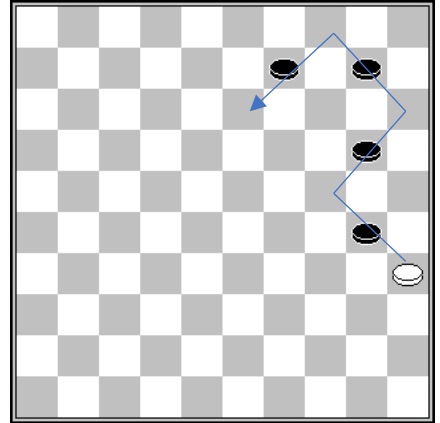
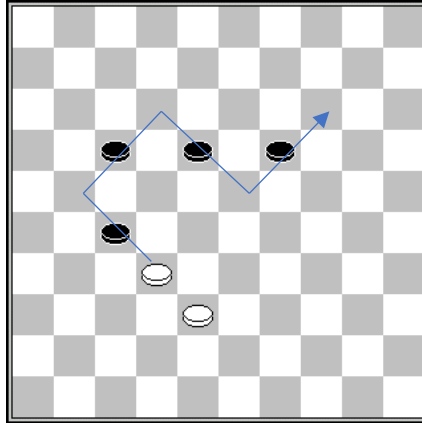
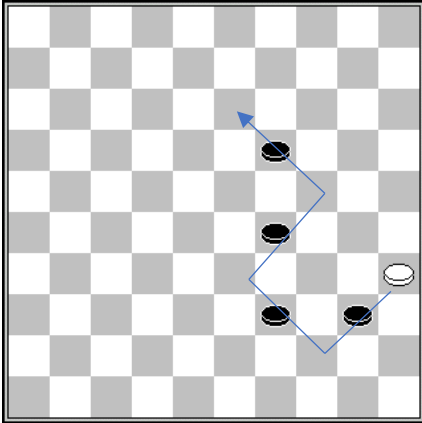


Trois items

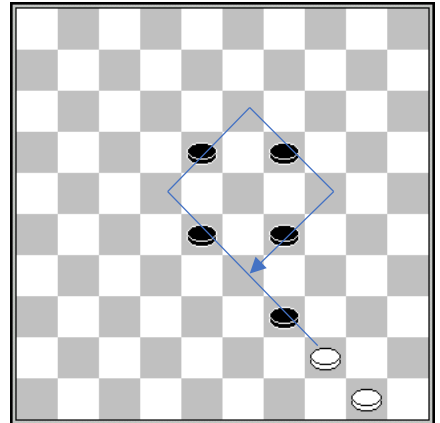
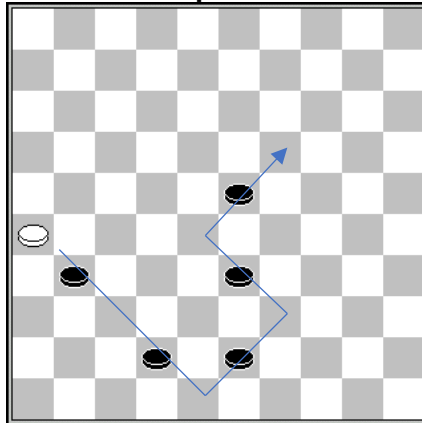
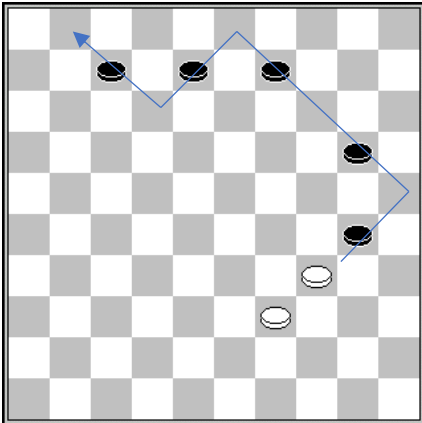


4-5-6-7 items

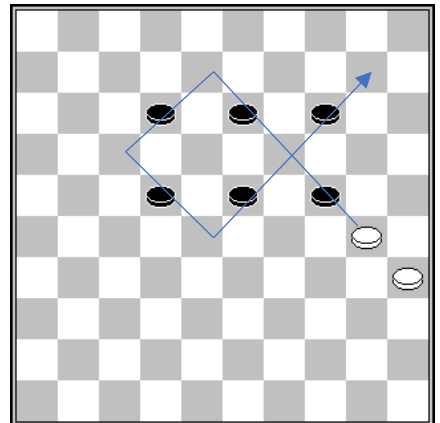
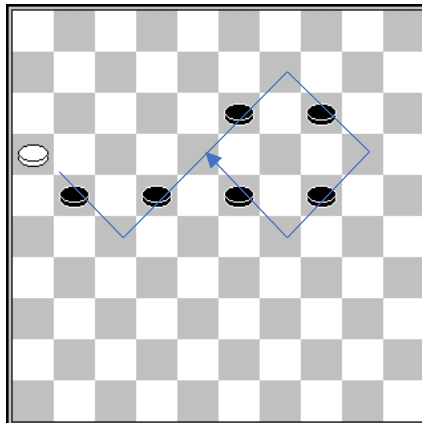
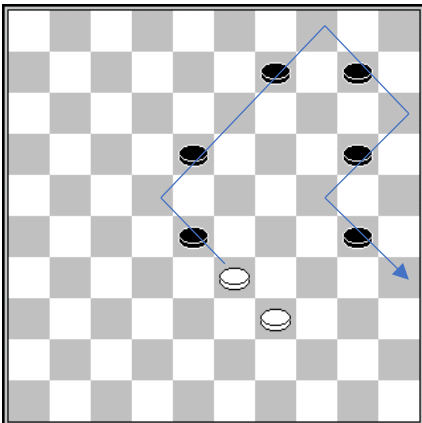
Quatre items



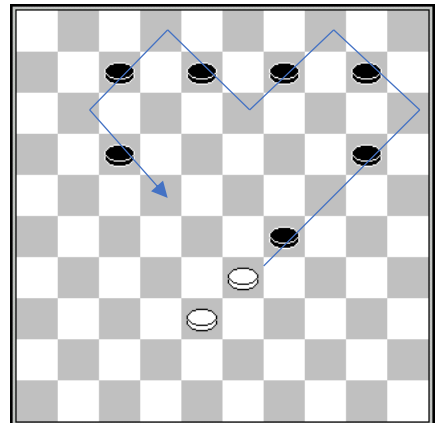
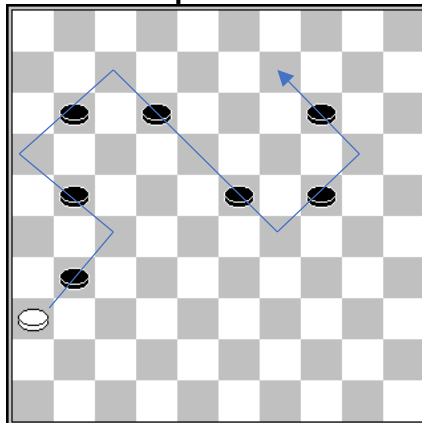
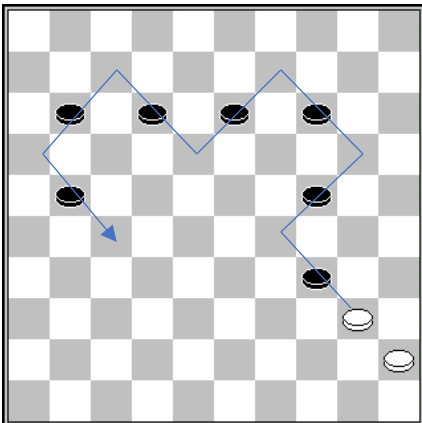
Cinq items



Six items

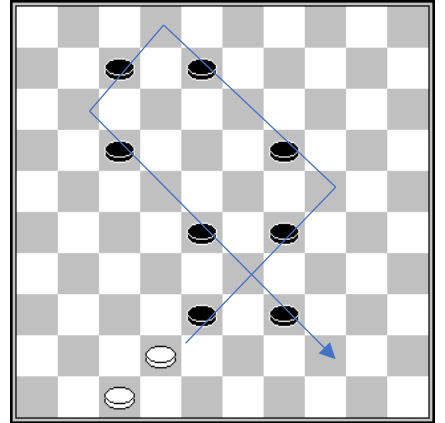
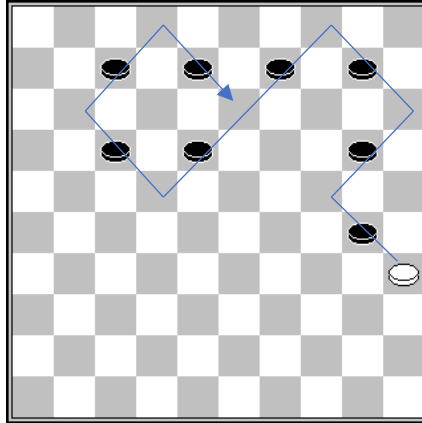
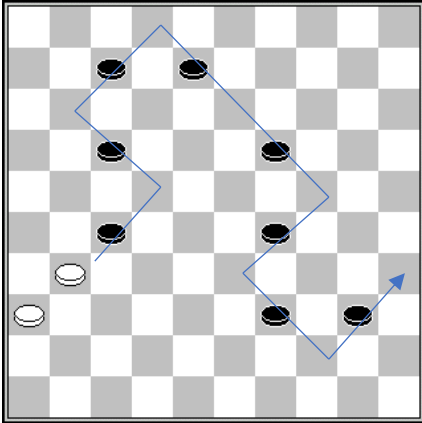


Sept items

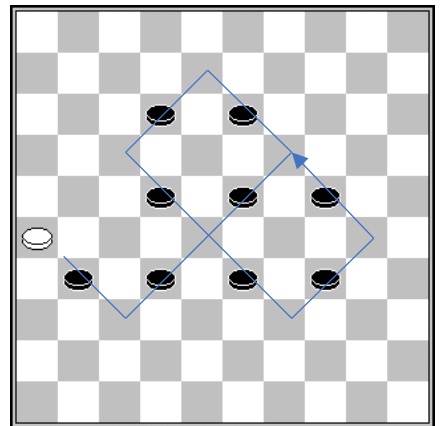
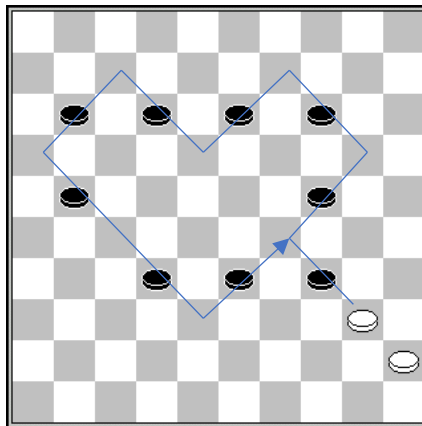
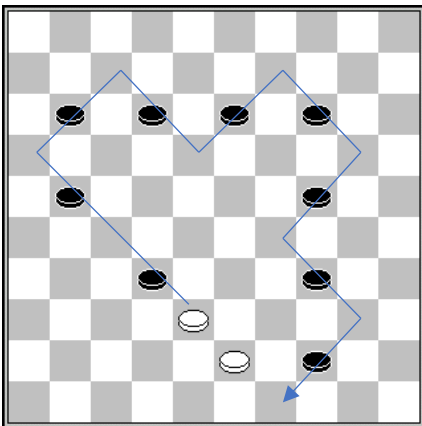


8-9-10-11 items

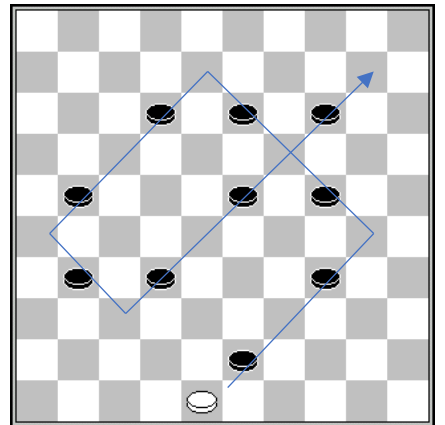
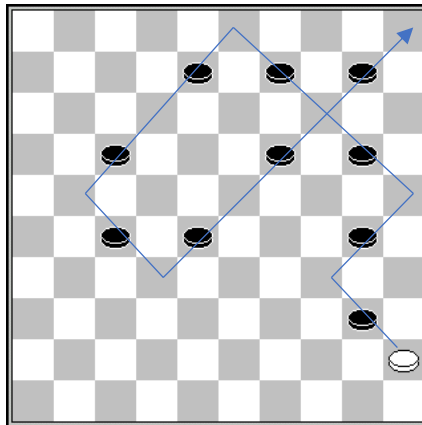
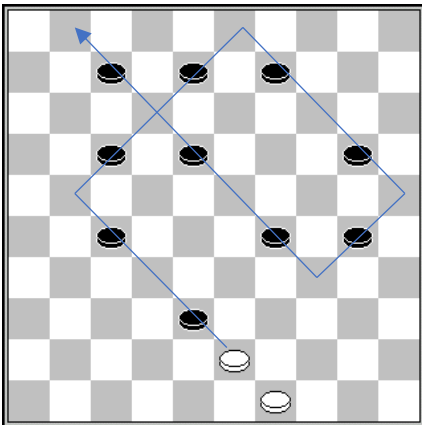
Huit items



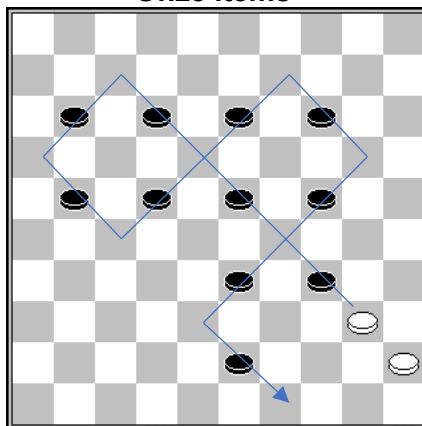
Neuf items



Dix items

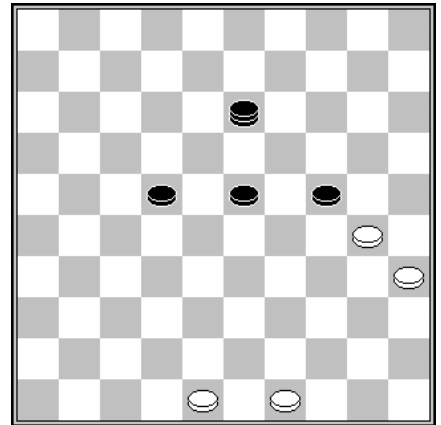
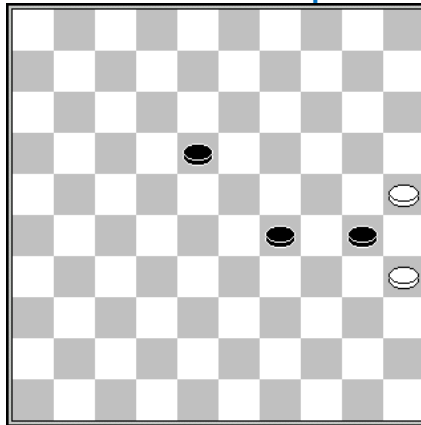
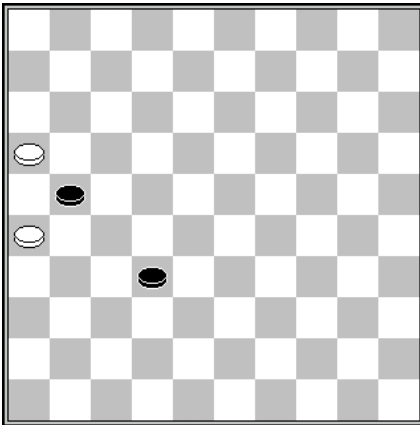


Onze items

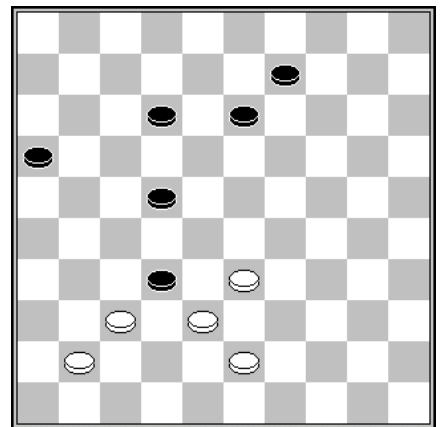
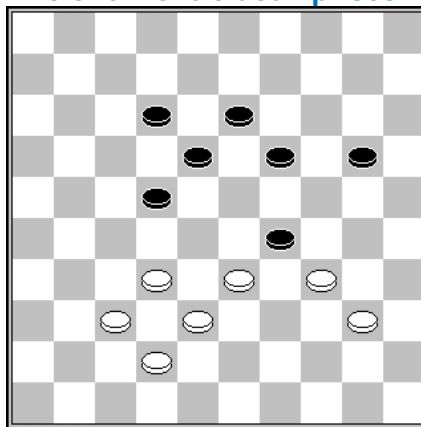
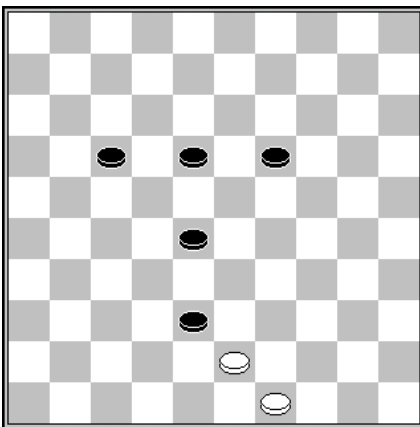


La prise majoritaire

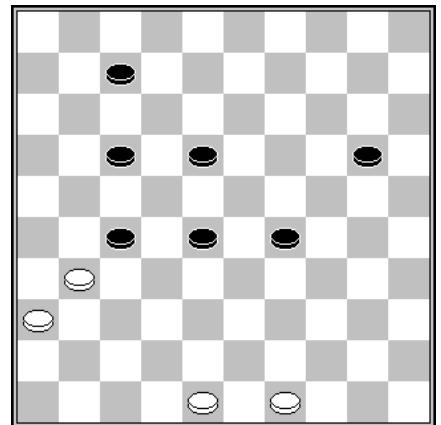
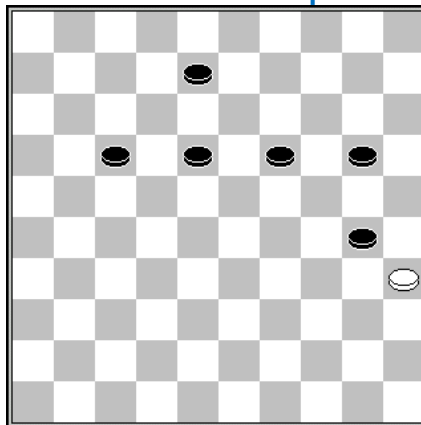
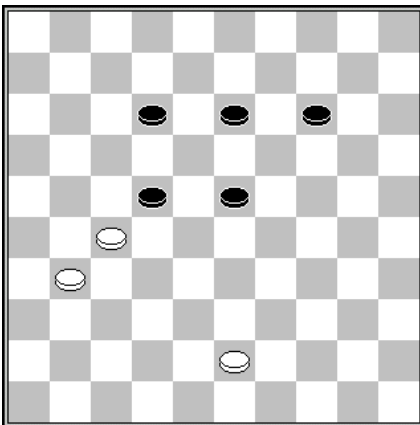
Le choix entre deux prises



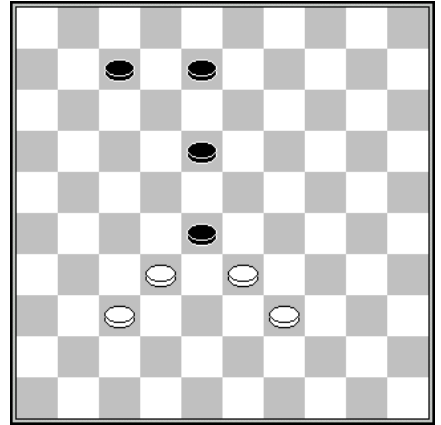
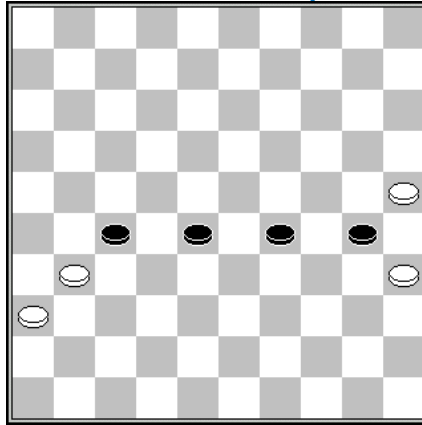
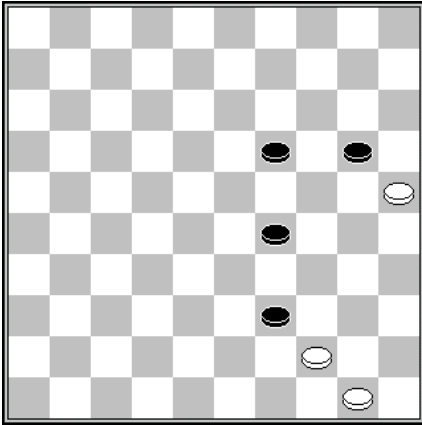
Le choix entre deux prises



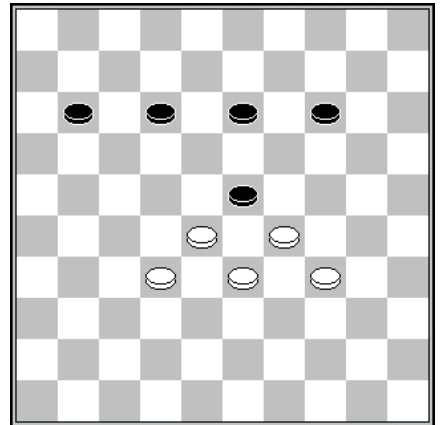
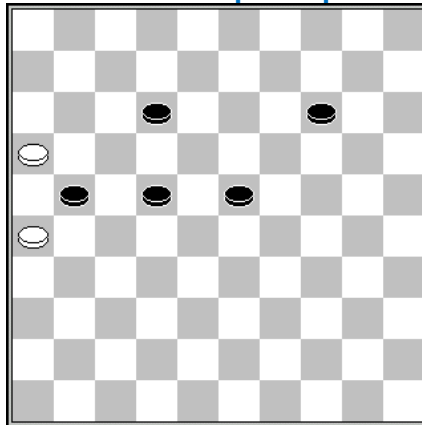
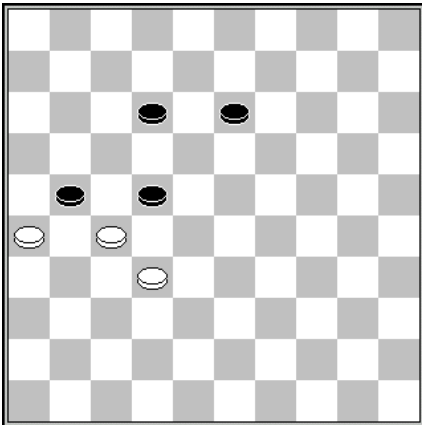
Le choix entre trois prises



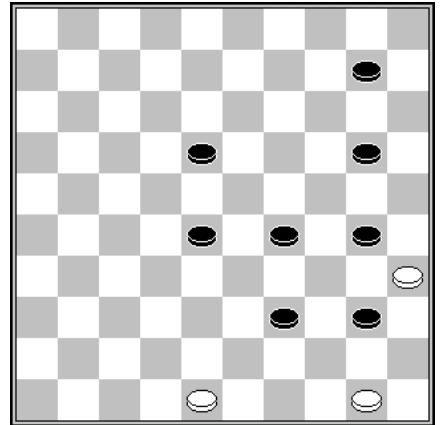
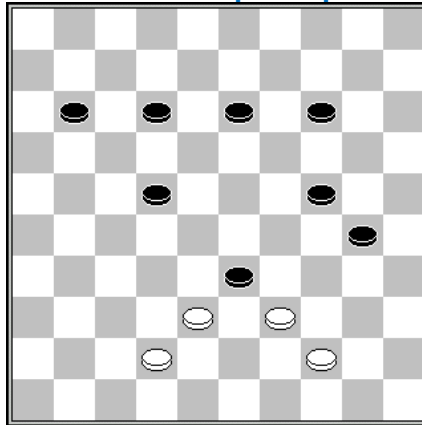
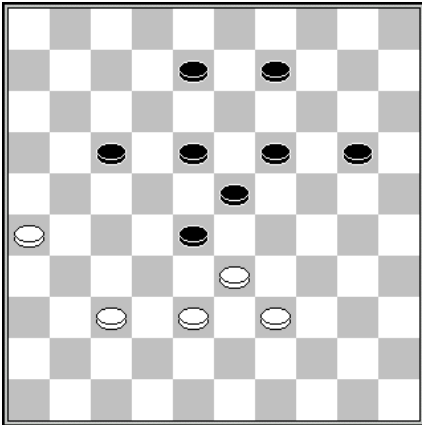
Le choix entre trois prises



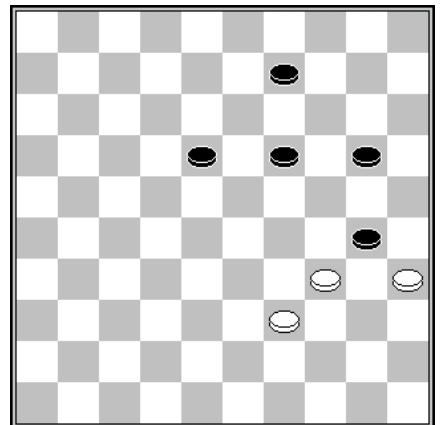
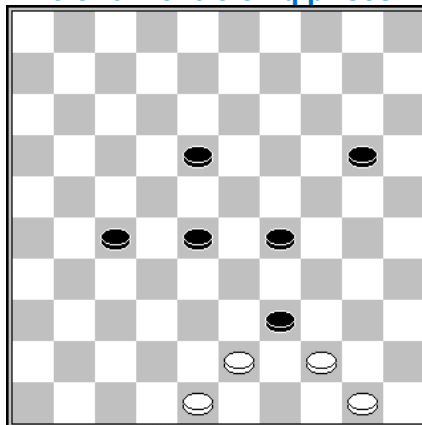
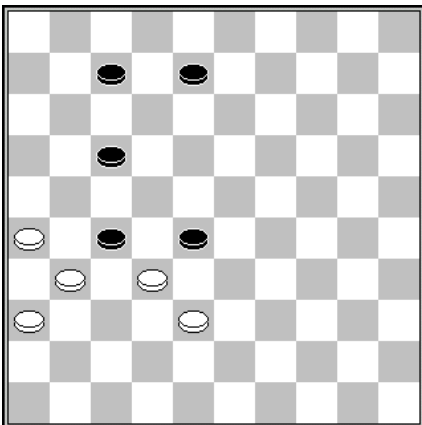
Le choix entre quatre prises



Le choix entre quatre prises

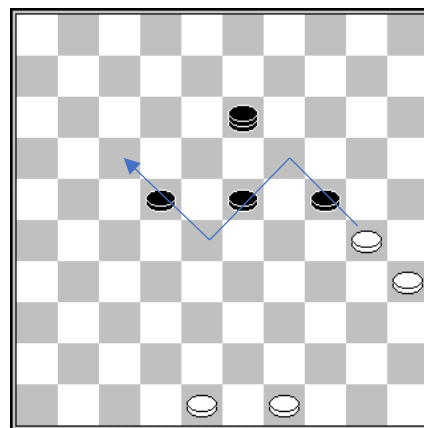
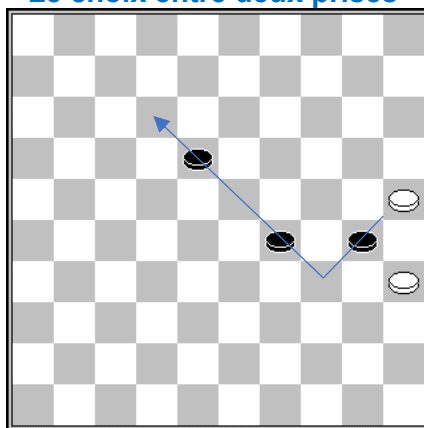
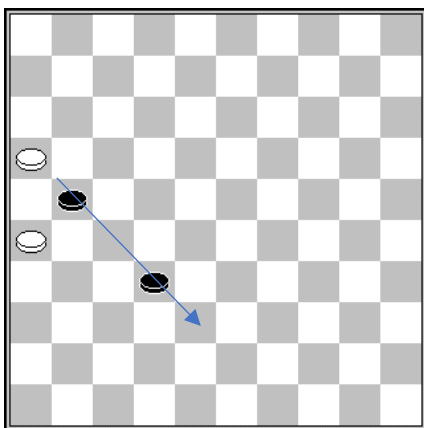


Le choix entre cinq prises

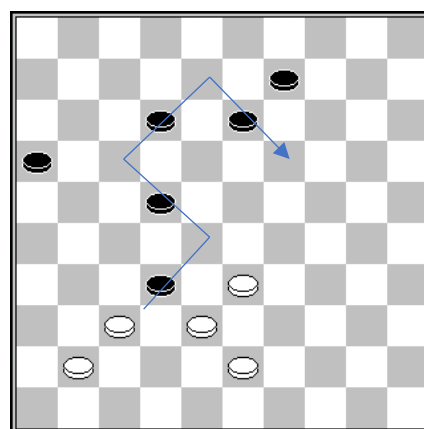
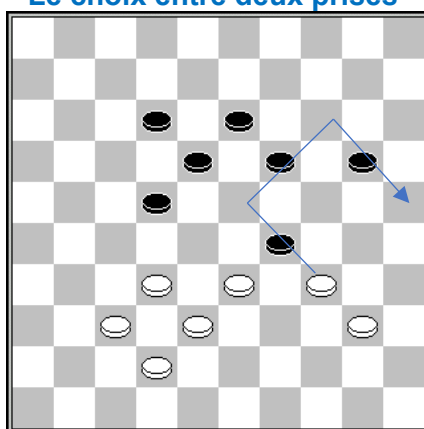
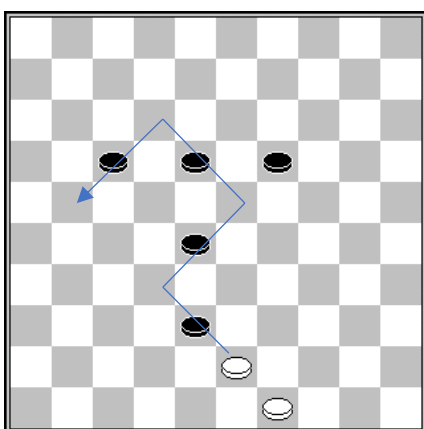


Solutions

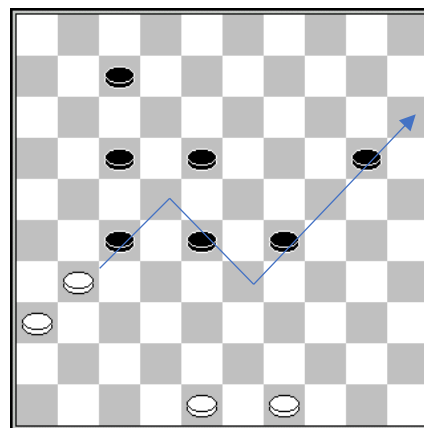
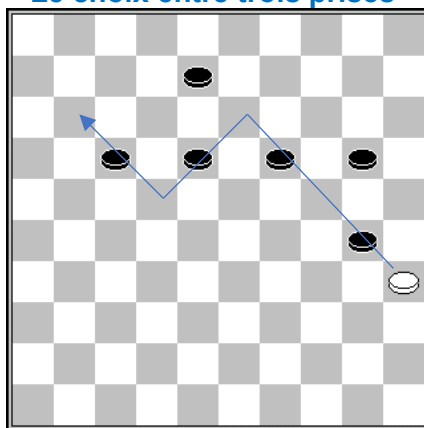
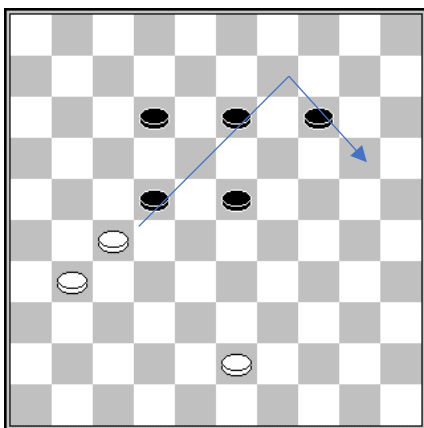
Le choix entre deux prises



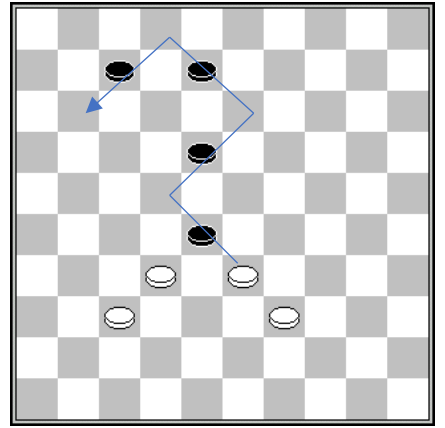
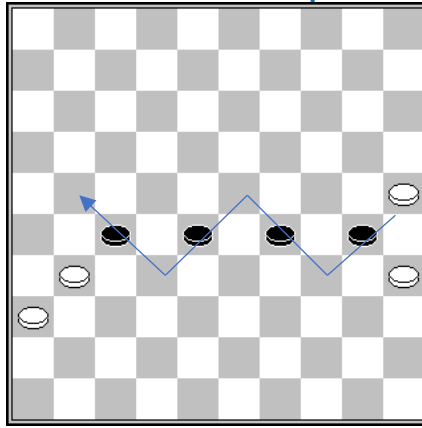
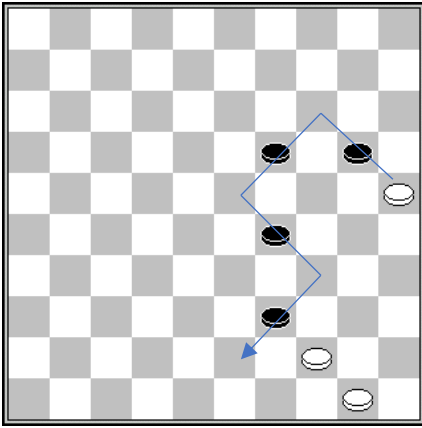
Le choix entre deux prises



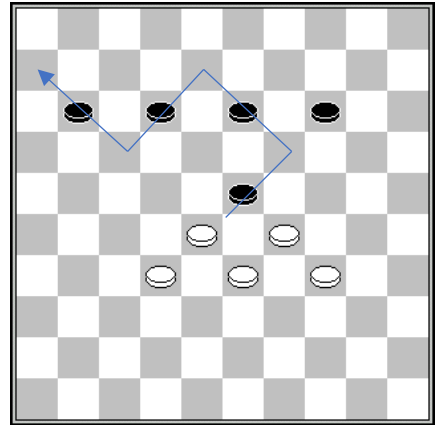
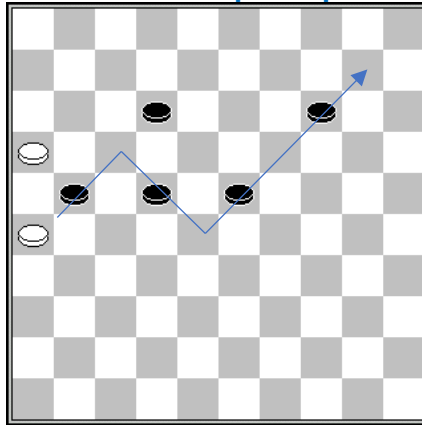
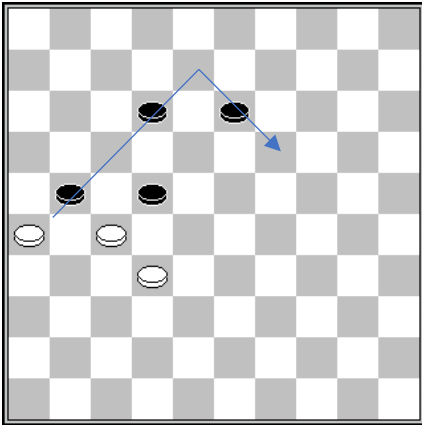
Le choix entre trois prises



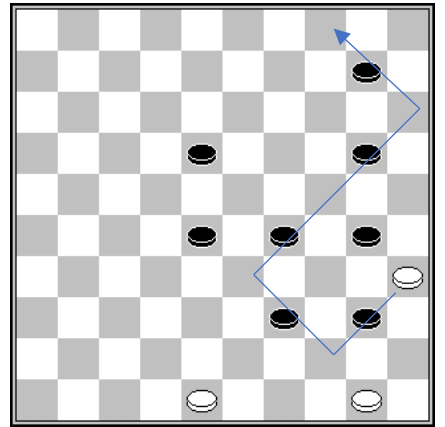
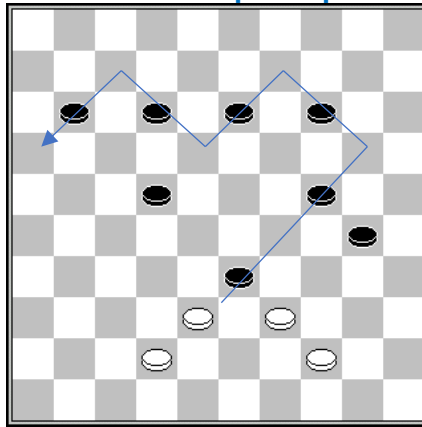
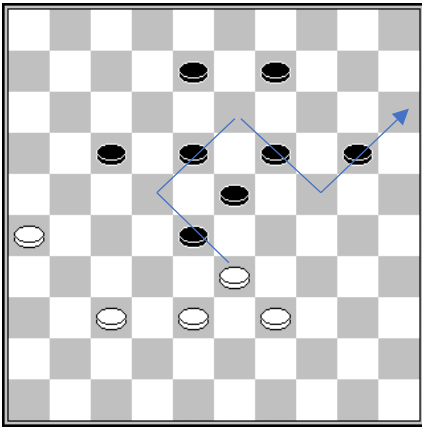
Le choix entre trois prises



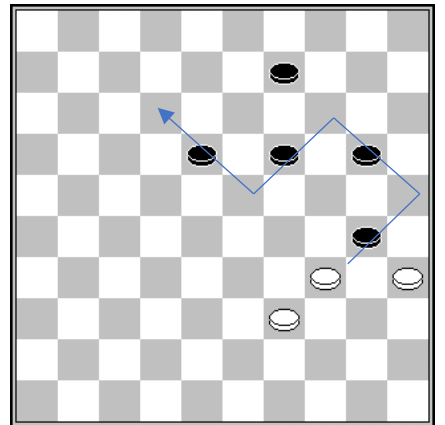
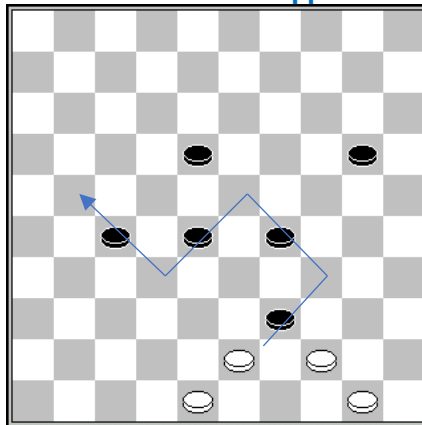
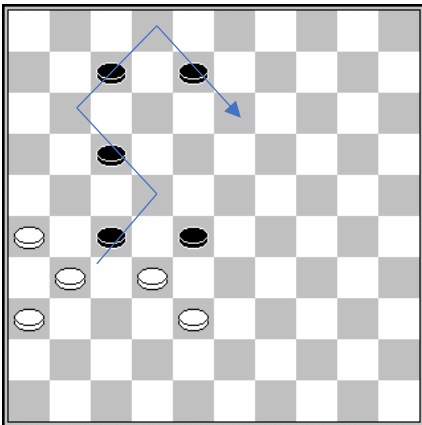
Le choix entre quatre prises



Le choix entre quatre prises



Le choix entre cinq prises



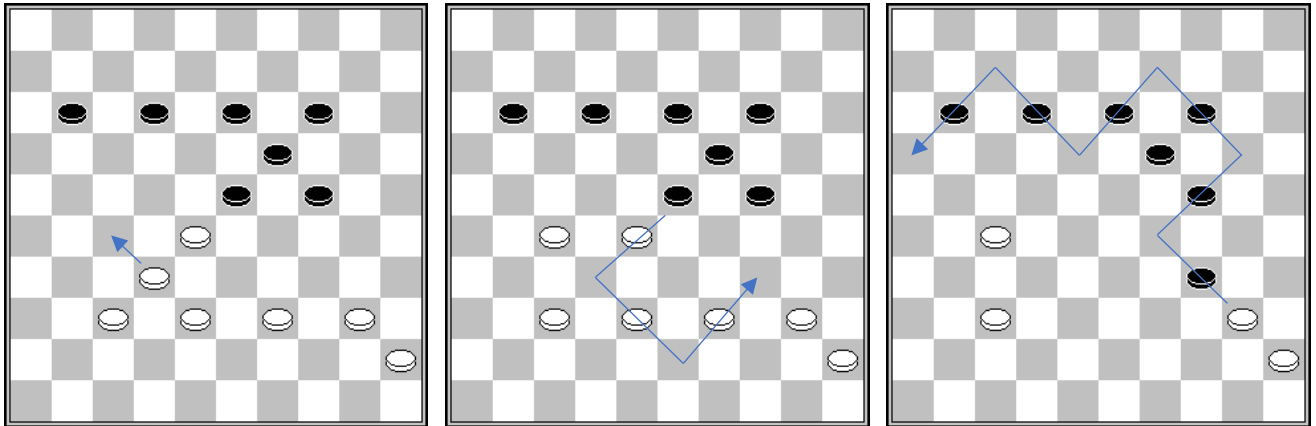
Deuxième phase : Apprendre à donner

Sacrifier des pions, est-ce bien sérieux ?

Nous allons à présent aborder l'aspect le plus attractif du jeu de dames. Il s'agit d'exploiter la règle des prises obligatoires pour sacrifier un ou plusieurs pions dans l'intention d'en capturer davantage, ou de parvenir à dame, soit directement, soit par un passage sans embûches. Toutes les combinaisons se terminent par une rafle spectaculaire.

Cette phase est particulièrement importante car elle caractérise le jeu de dames. Offrir un ou plusieurs pions avant d'en capturer davantage n'est pas du tout naturel. Nous avons plutôt le réflexe de protéger nos pions.

Prenons l'exemple suivant :



Dans le premier diagramme, les blancs déplacent un simple pion et tout se déclenche alors de manière automatique : le pion noir est obligé de prendre du côté du plus grand nombre, ici trois pions comme le montre le deuxième diagramme, et les blancs finissent en apothéose en capturant six pions noirs en suivant le cheminement du dernier diagramme.

L'état d'esprit

Là encore, il va être question de vision dynamique du jeu. Dans la première phase, la prise était déclenchée de manière automatique. Dans les exercices qui suivent, l'objectif va être de déclencher cette rafle finale en sacrifiant au préalable un ou plusieurs. Nous allons nous limiter aux coups directs en deux temps.

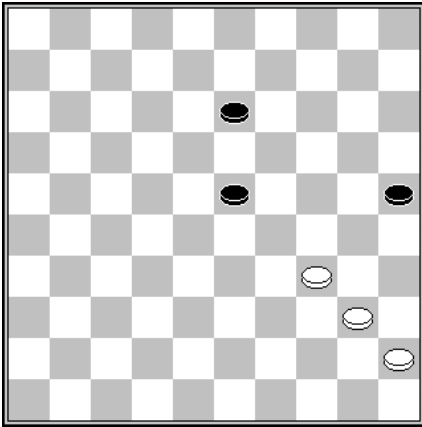
Mais attentions, cela ne sera pas forcément évident. Pour trouver la solution, il faudra placer un pion blanc au contact d'un pion noir et ensuite développer mentalement la succession des prises, la première pour les noirs, la seconde pour les blancs.

Il est important d'avoir bien intégré la phase précédente pour dérouler les prises successives sans embûche. Les solutions sont présentées en fin de paragraphe.

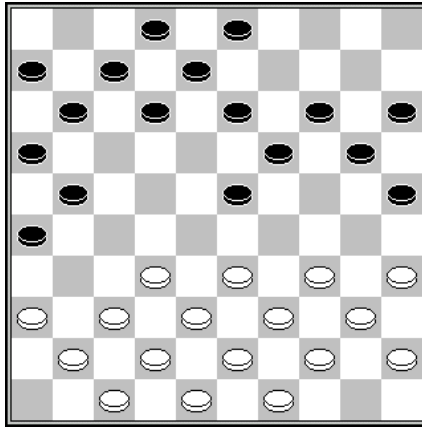
Une recommandation supplémentaire

Il est tentant de chercher comment gagner et de se satisfaire du mécanisme engendrant la solution. Malheureusement, cette manière de procéder est incomplète, même si elle permet de faire de rapides progrès. En fait, **pour améliorer sa capacité d'anticipation**, il est recommandé de prendre un peu de temps, une fois que l'on a exécuté mentalement la combinaison, pour **visualiser** le mieux possible **la position finale**. Un exercice qui demande des efforts, mais qui est vraiment source de progrès.

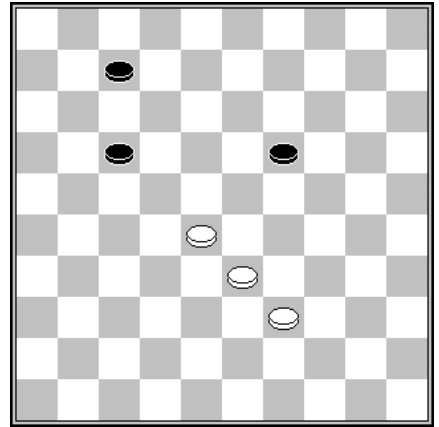
Les coups droits en deux temps



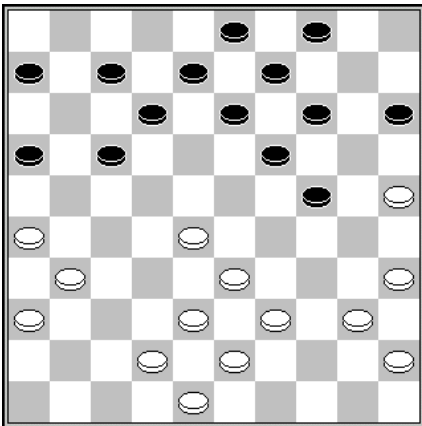
D01



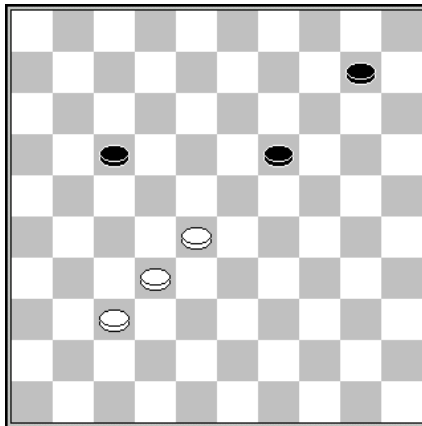
D02



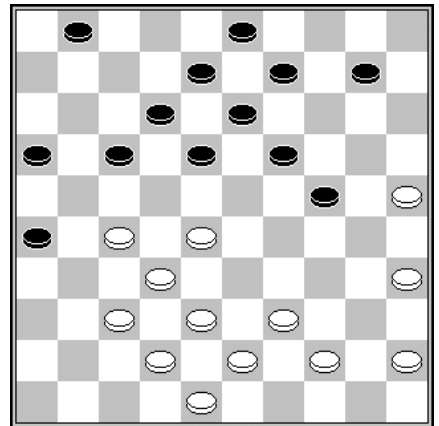
D03



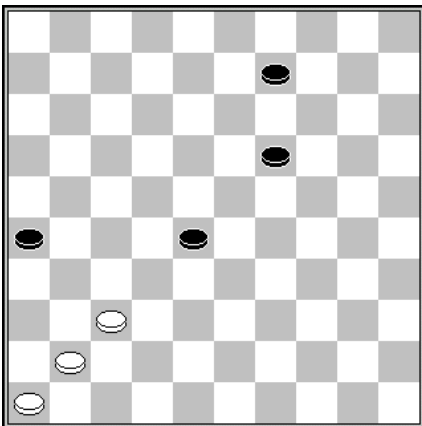
D04



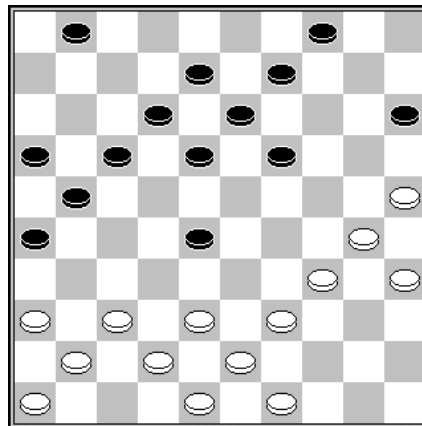
D05



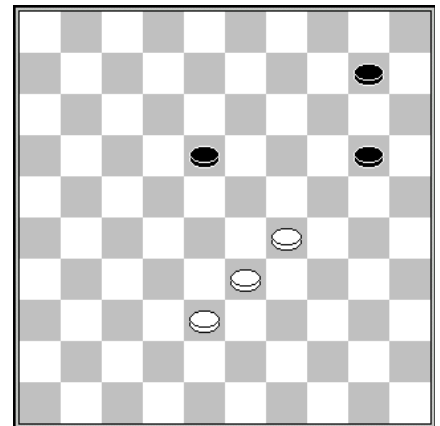
D06



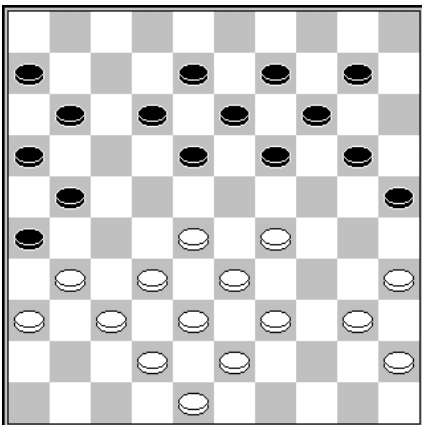
D07



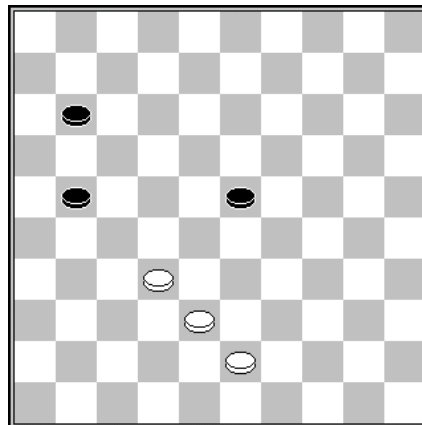
D08



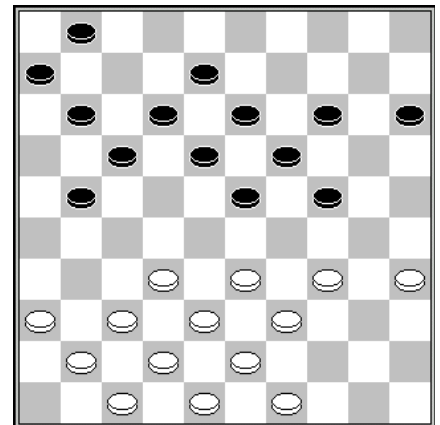
D09



D10

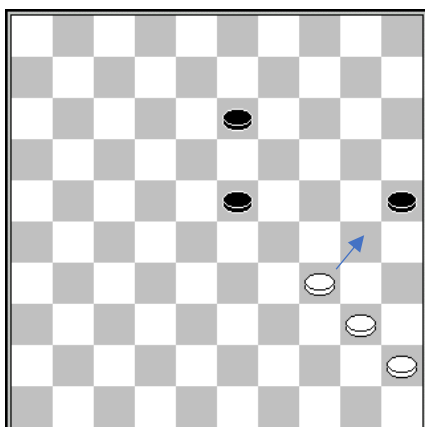


D11

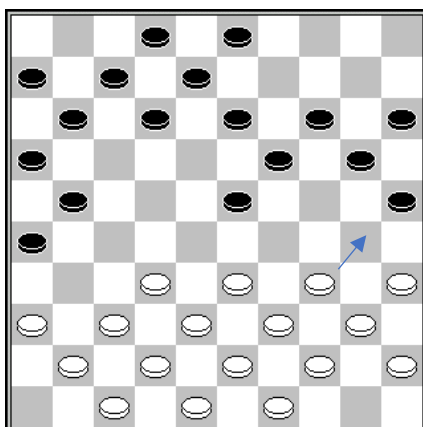


D12

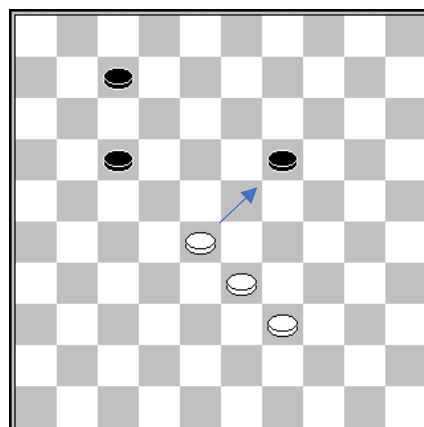
Solutions



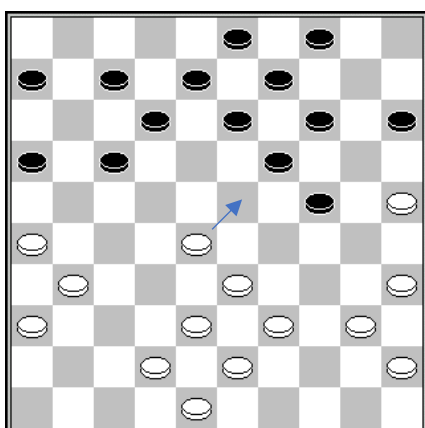
D01



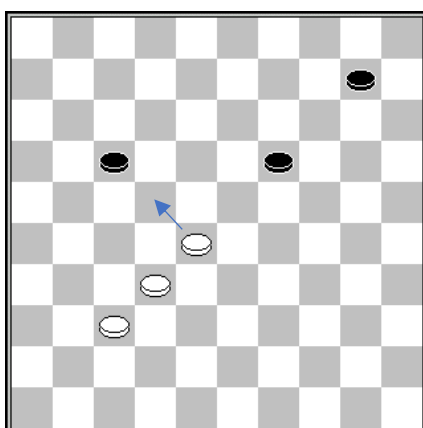
D02



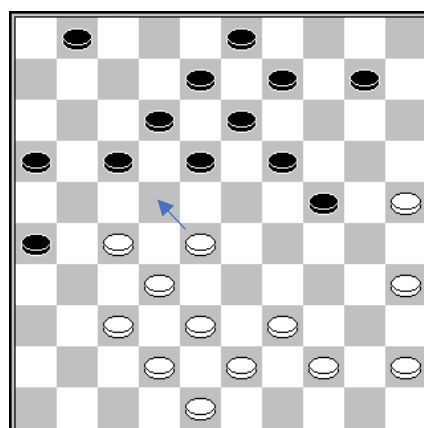
D03



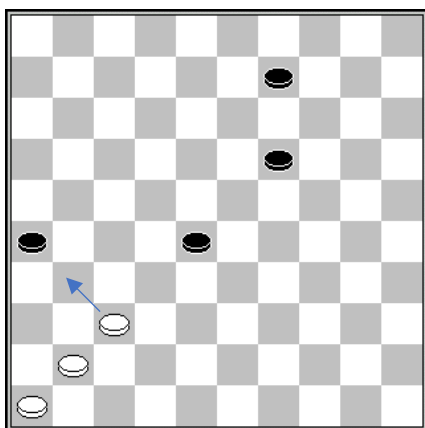
D04



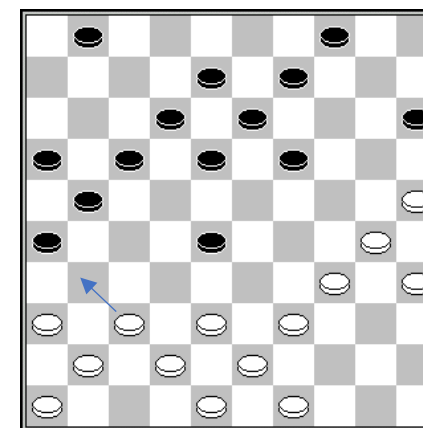
D05



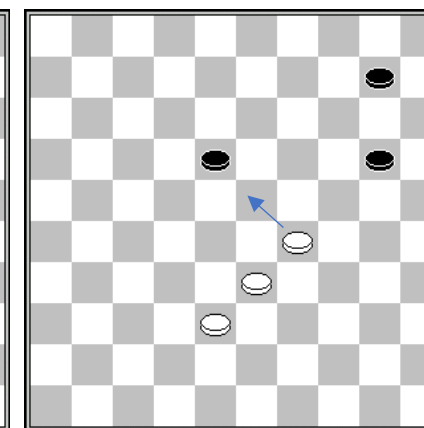
D06



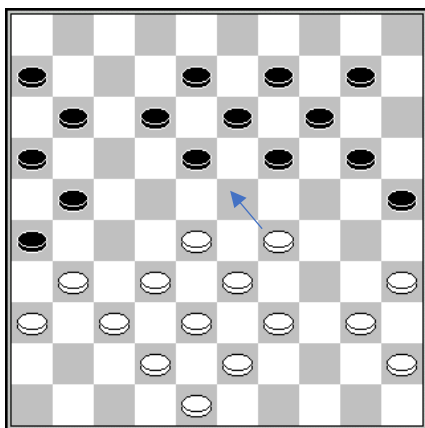
D07



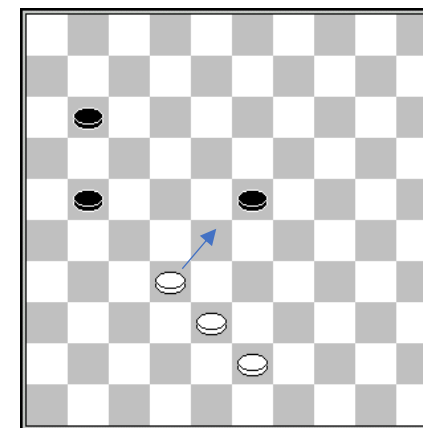
D08



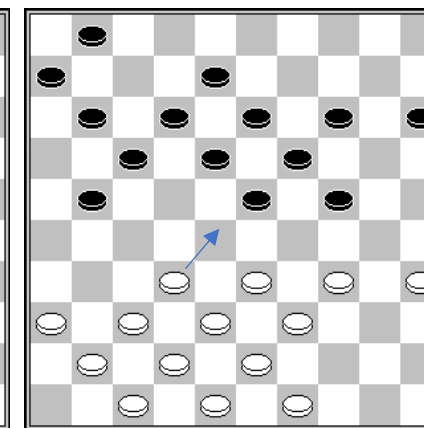
D09



D10

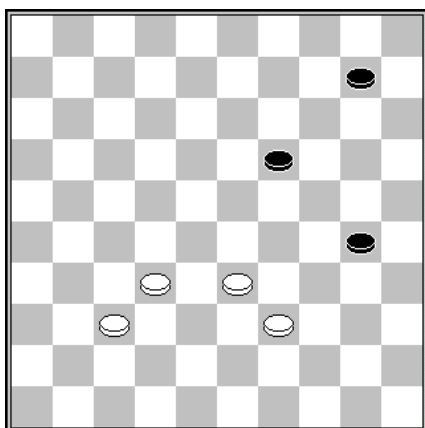


D11

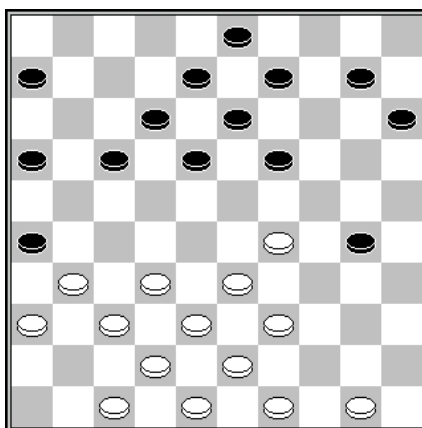


D12

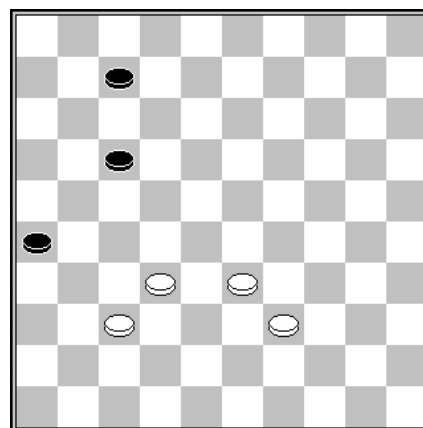
Les coups directs en deux temps



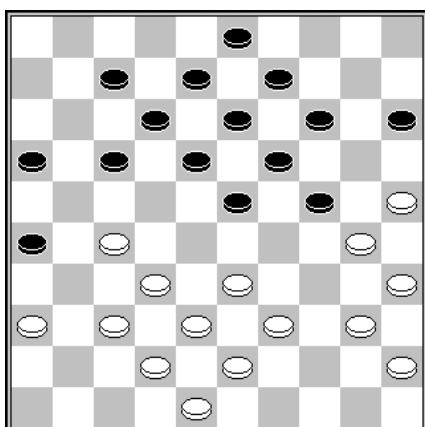
D01



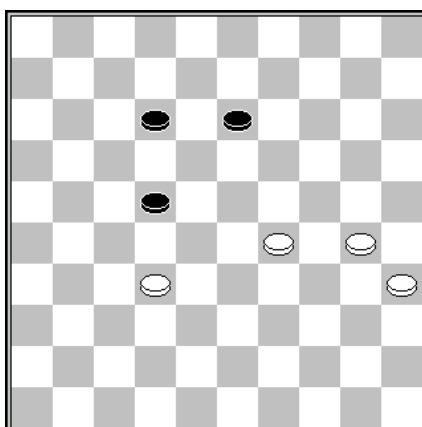
D02



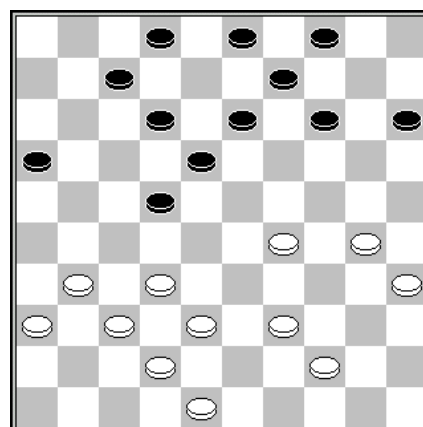
D03



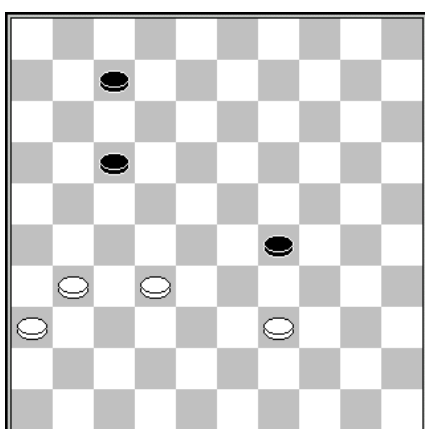
D04



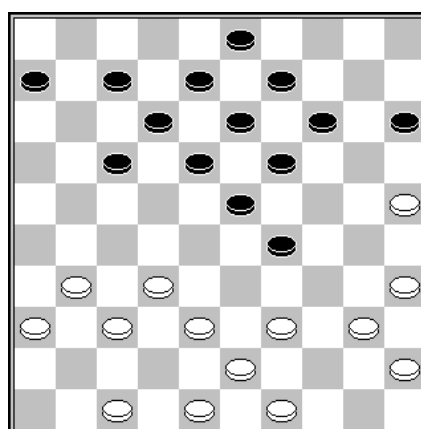
D05



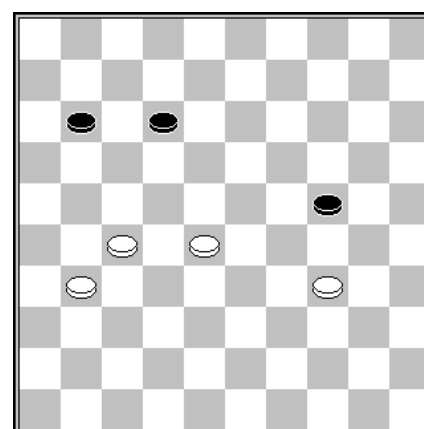
D06



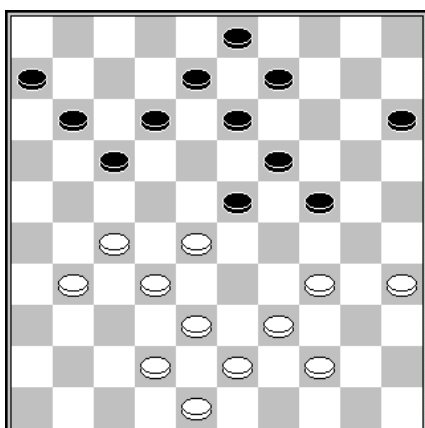
D07



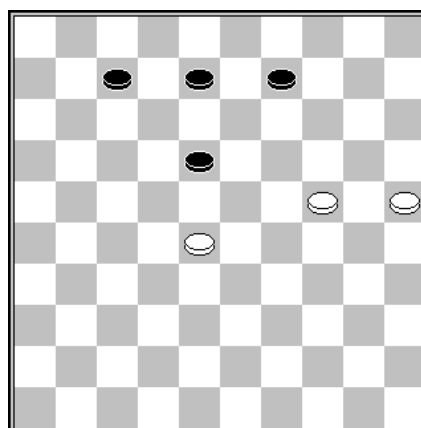
D08



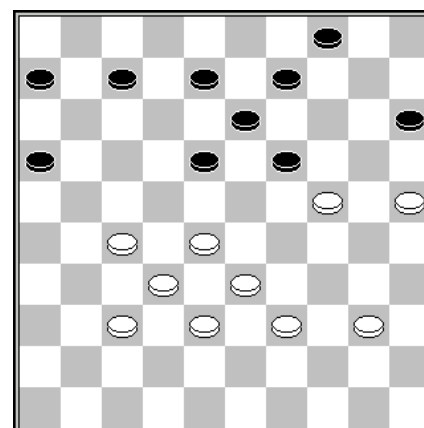
D09



D10

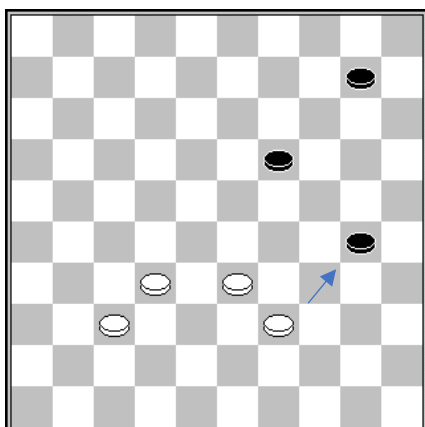


D11

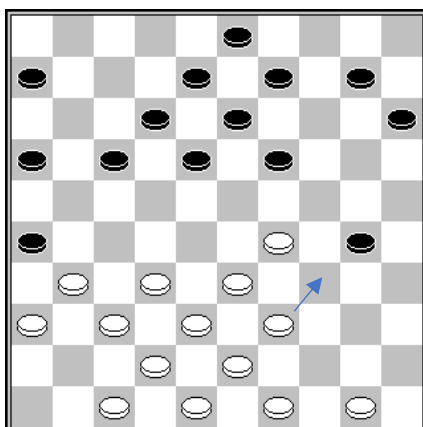


D12

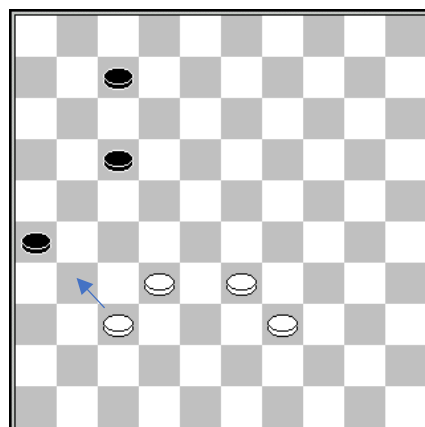
Solutions



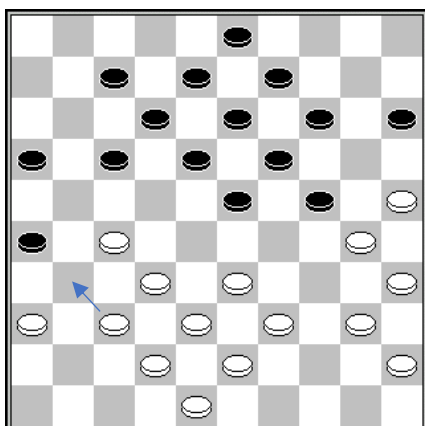
D01



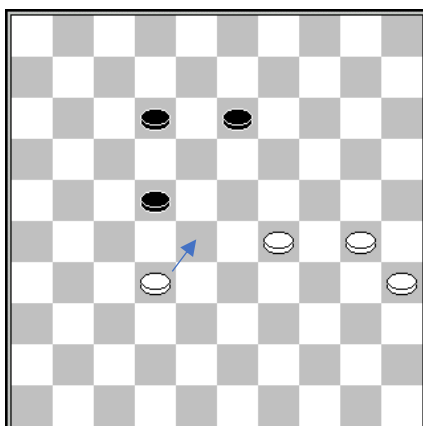
D02



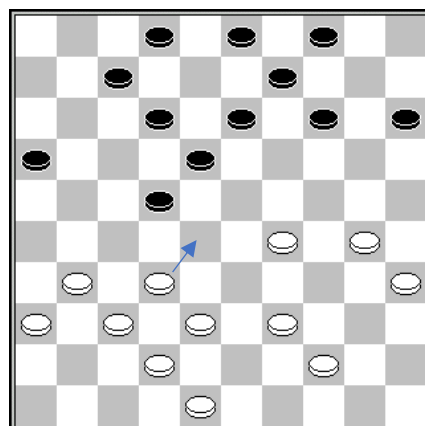
D03



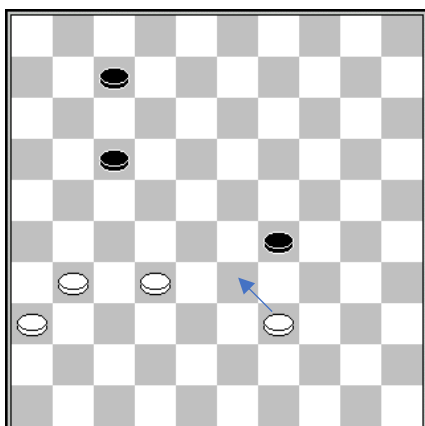
D04



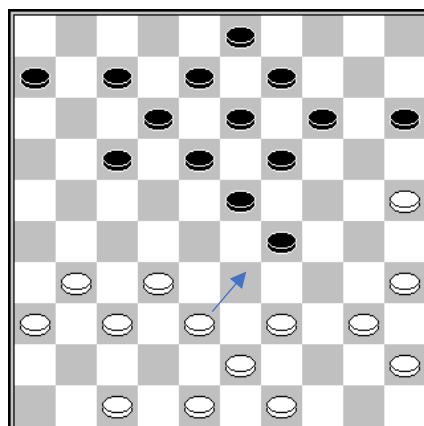
D05



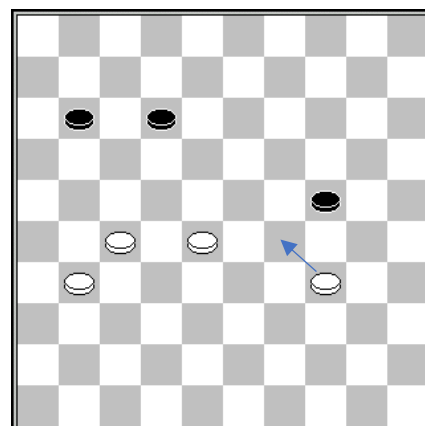
D06



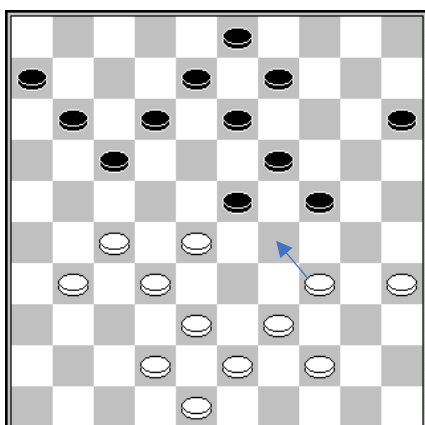
D07



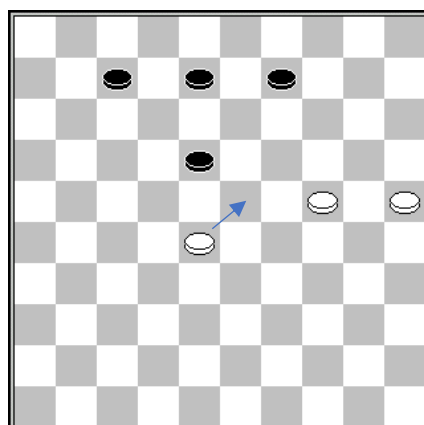
D08



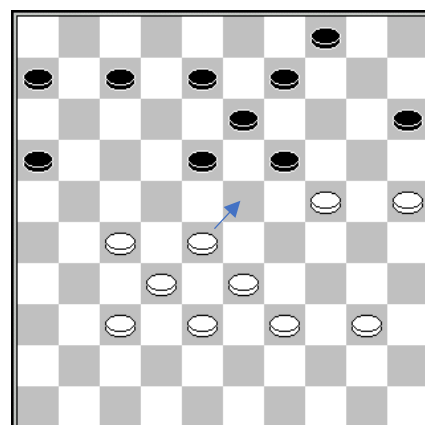
D09



D10

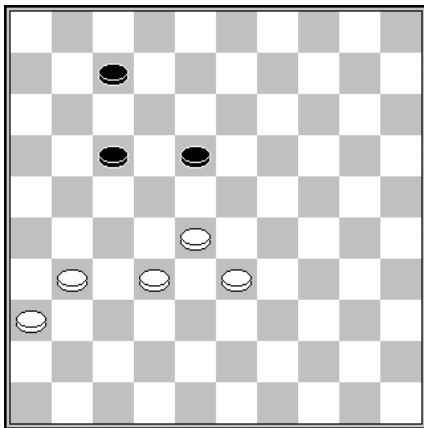


D11

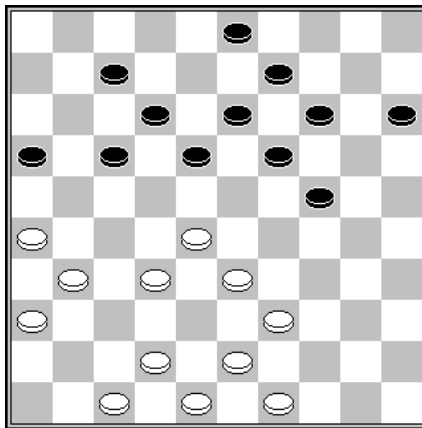


D12

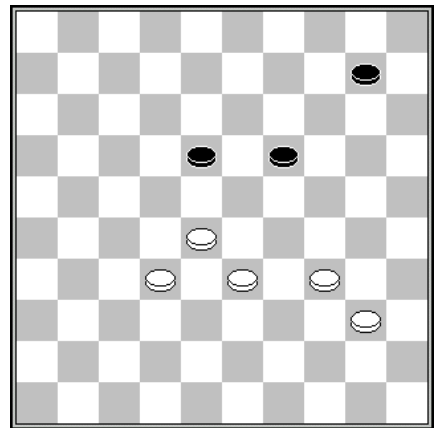
Les coups du tourniquet en deux temps



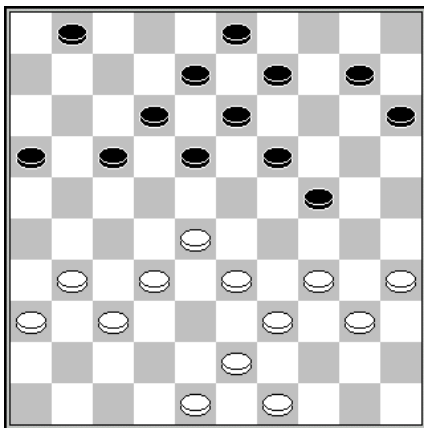
D01



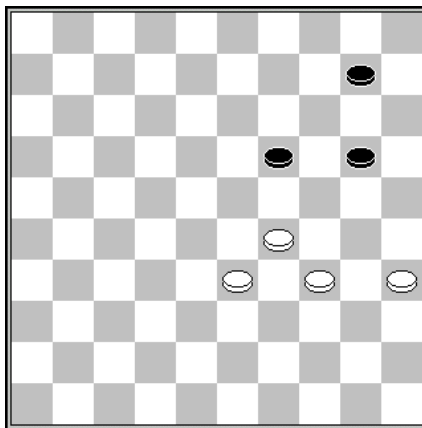
D02



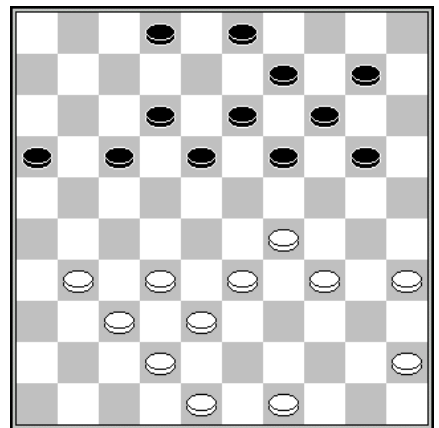
D03



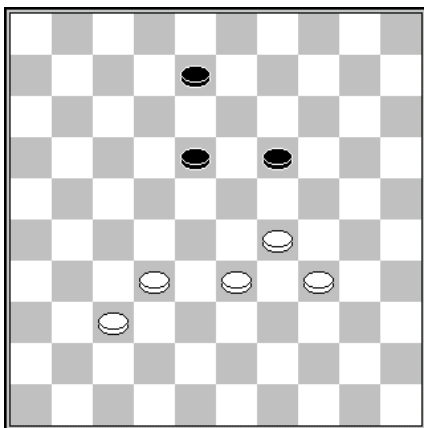
D04



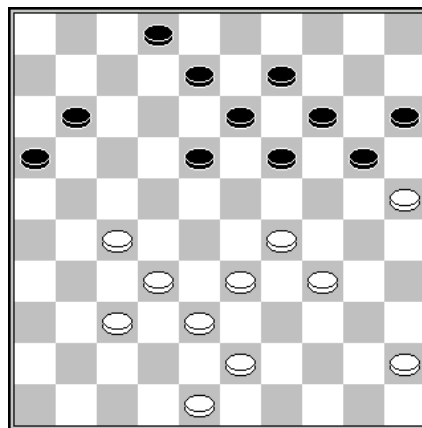
D05



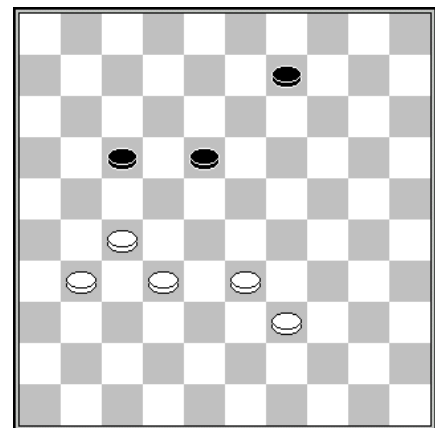
D06



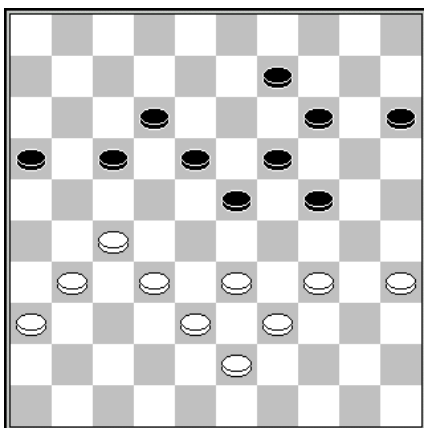
D07



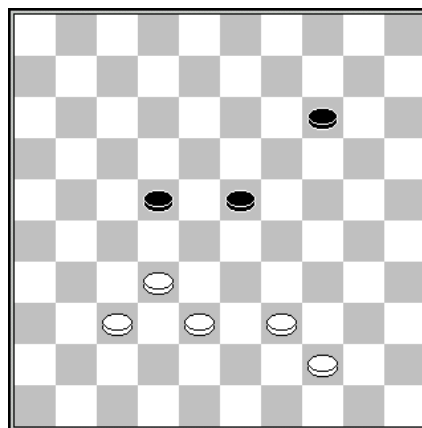
D08



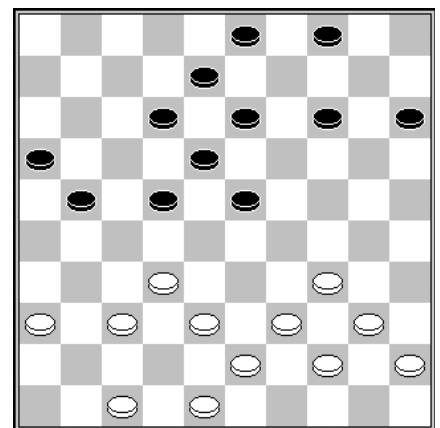
D09



D10

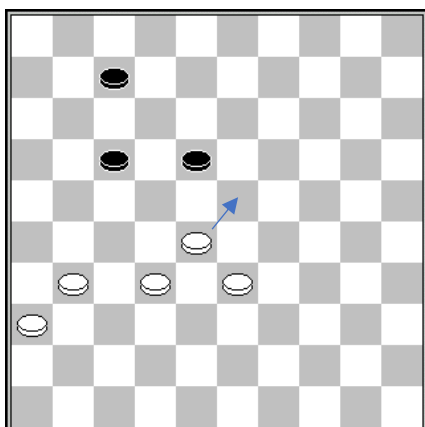


D11

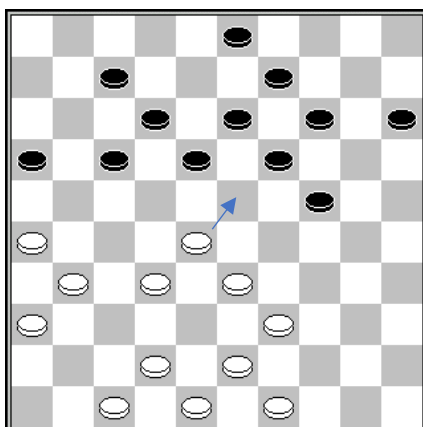


D12

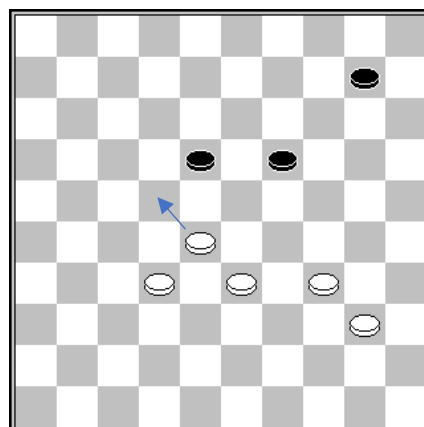
Solutions



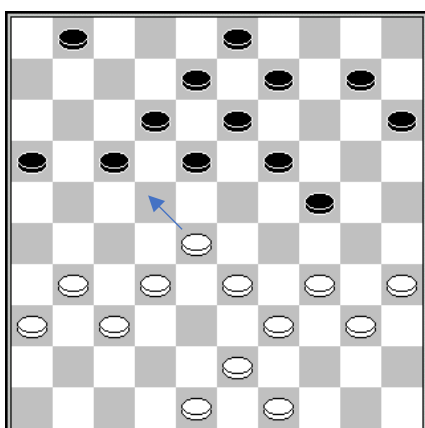
D01



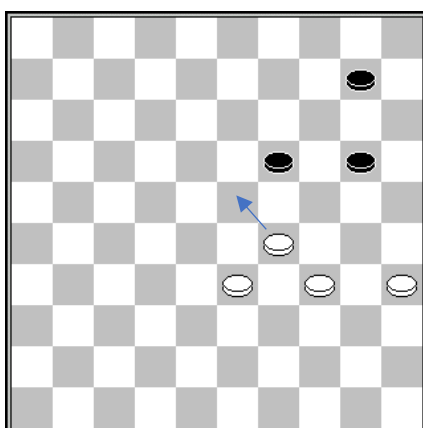
D02



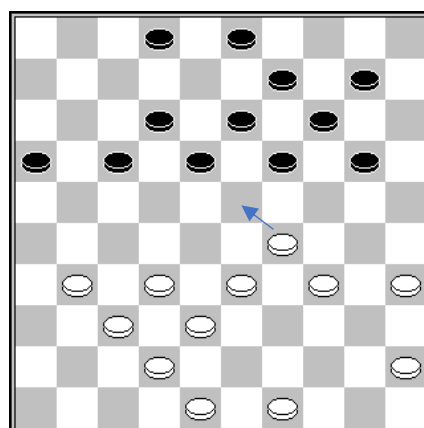
D03



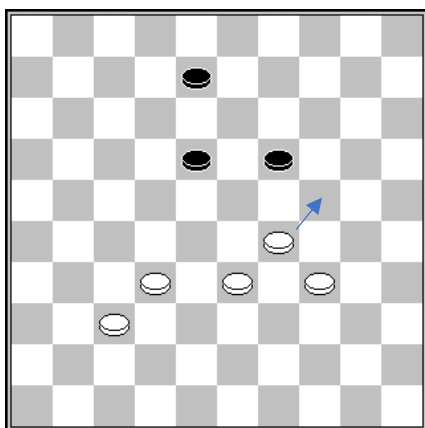
D04



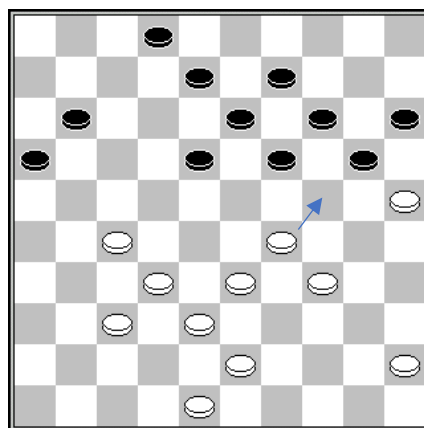
D05



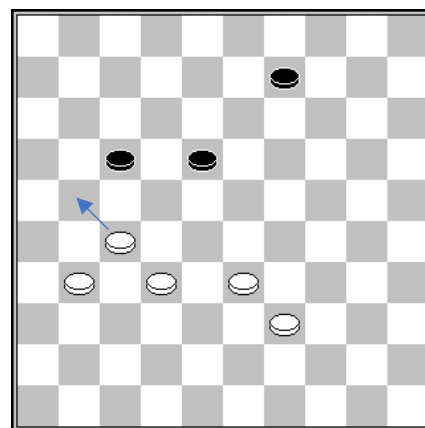
D06



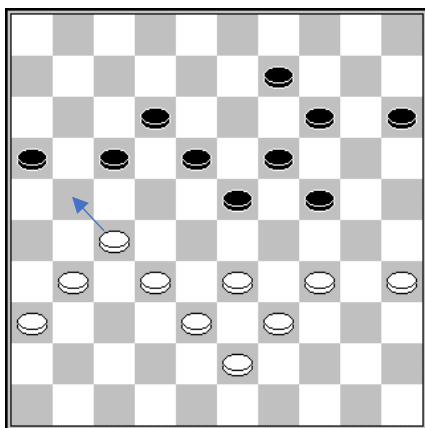
D07



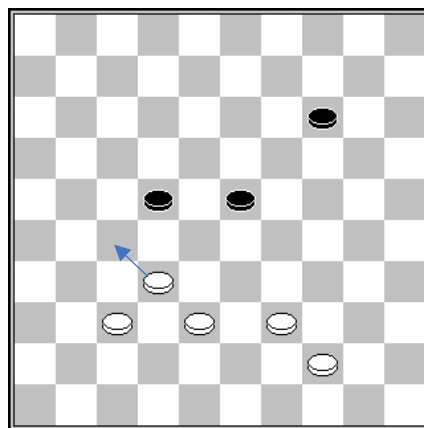
D08



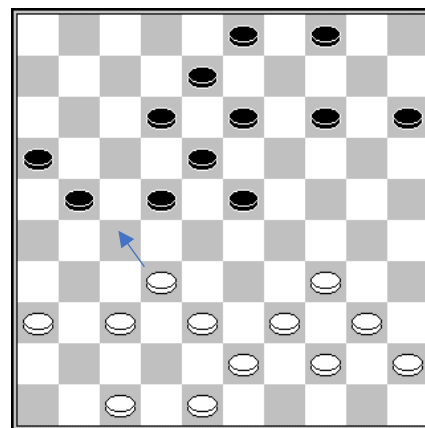
D09



D10

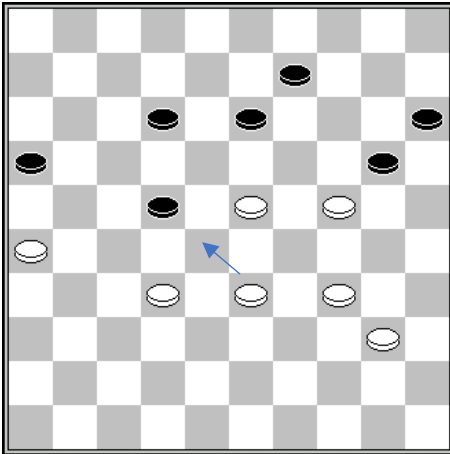


D11



D12

Les collages en deux temps

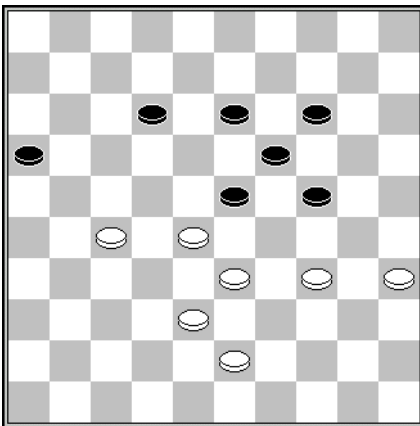


Nous abordons à présent un type de combinaisons un peu particulier exploitant la règle de la prise majoritaire.

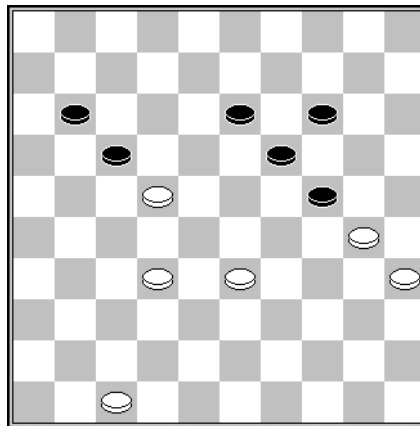
Cela se présente lorsque l'adversaire attaque plusieurs pions. On sait qu'il sera obligé de prendre du côté du plus grand nombre. L'idée est donc d'utiliser un pion qui vient se coller contre un pion adverse, forçant le camp adverse à capturer deux pions inutiles, et laissant le champ libre au pion colleur pour exécuter une rafle.

Dans le diagramme ci-contre, les noirs attaquent trois pions. En déplaçant leur pion blanc dans le sens de la flèche, les noirs se retrouvent obligés de ne prendre que deux pions, tandis que le pion colleur en capture trois. Les exercices qui suivent exploitent le même mécanisme.

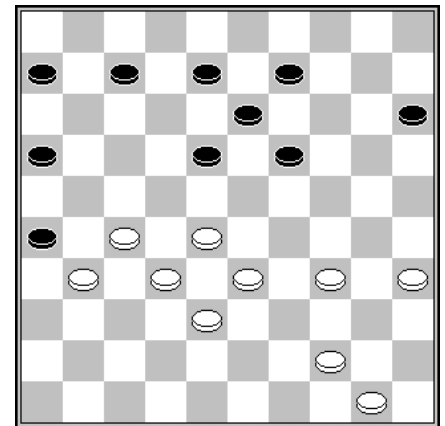
D1



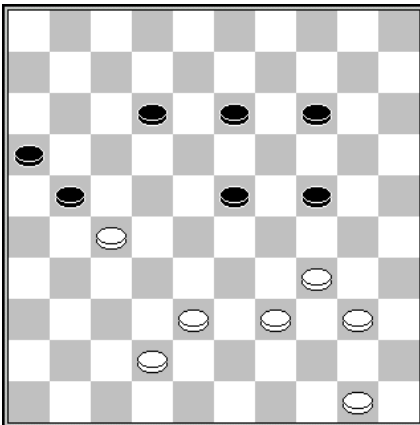
D2



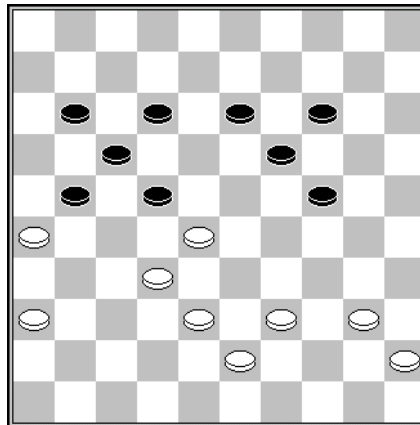
D3



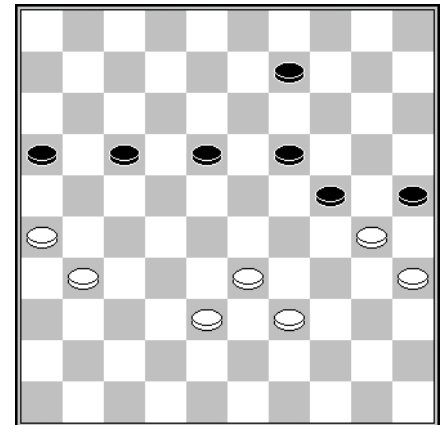
D4



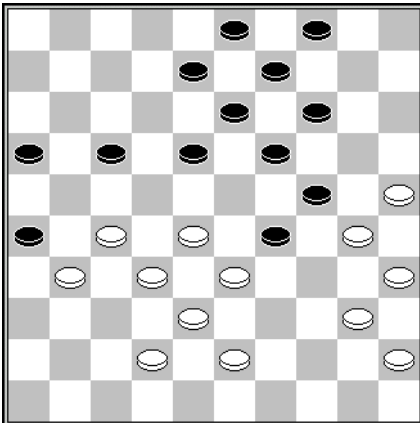
D5



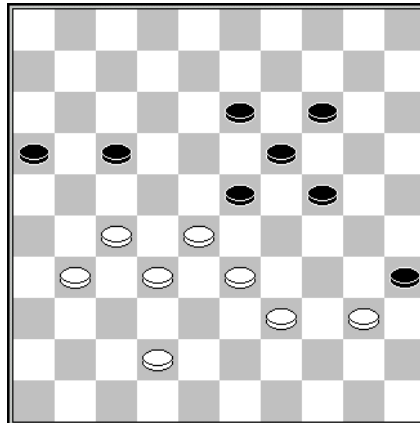
D6



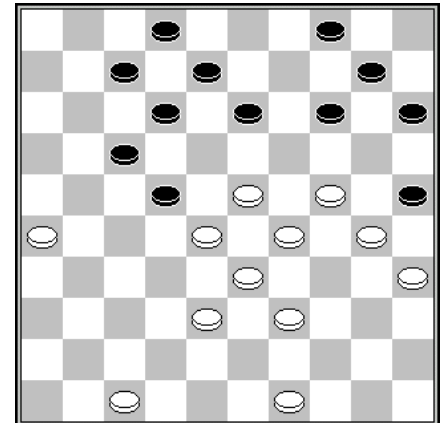
D7



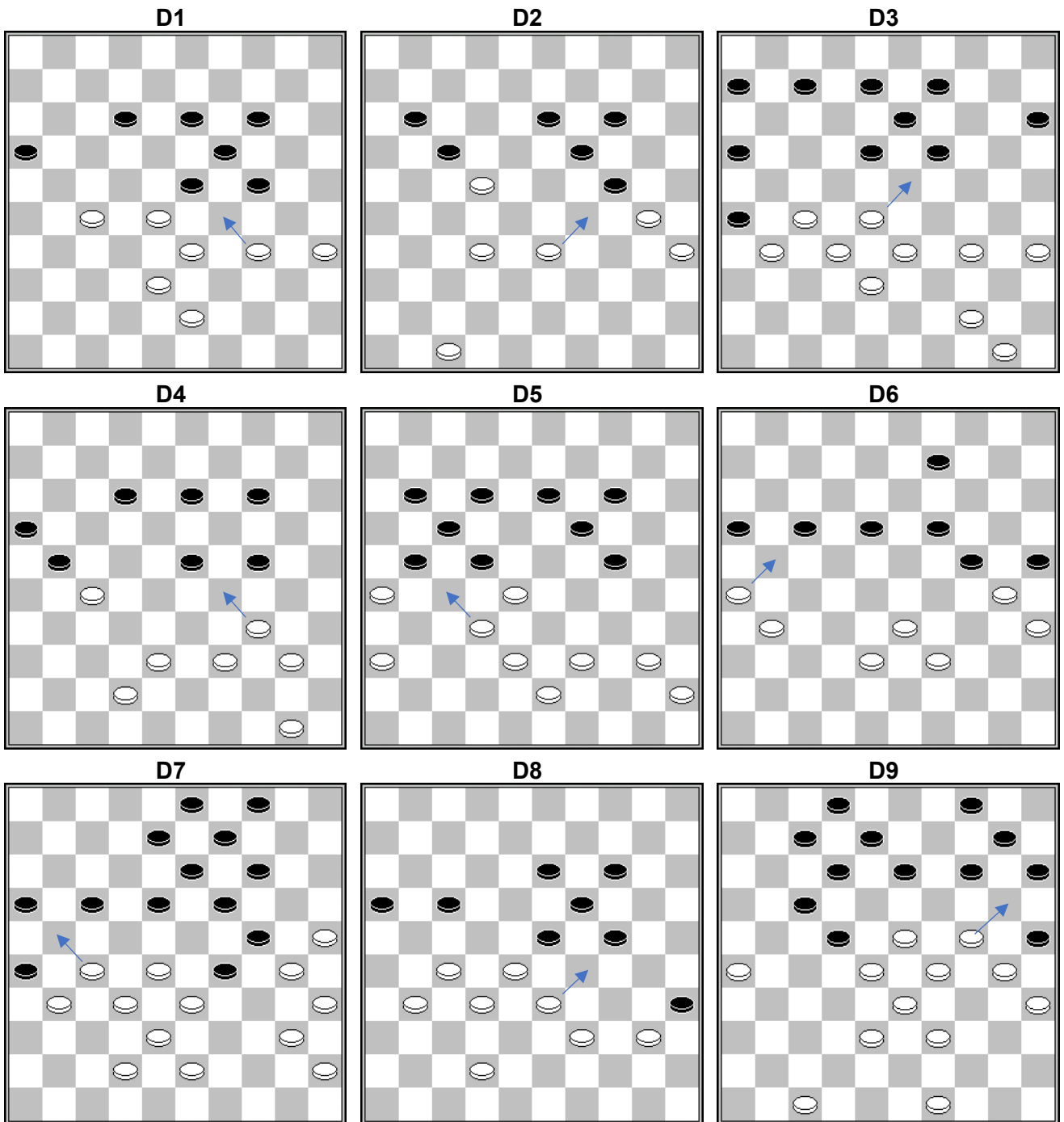
D8



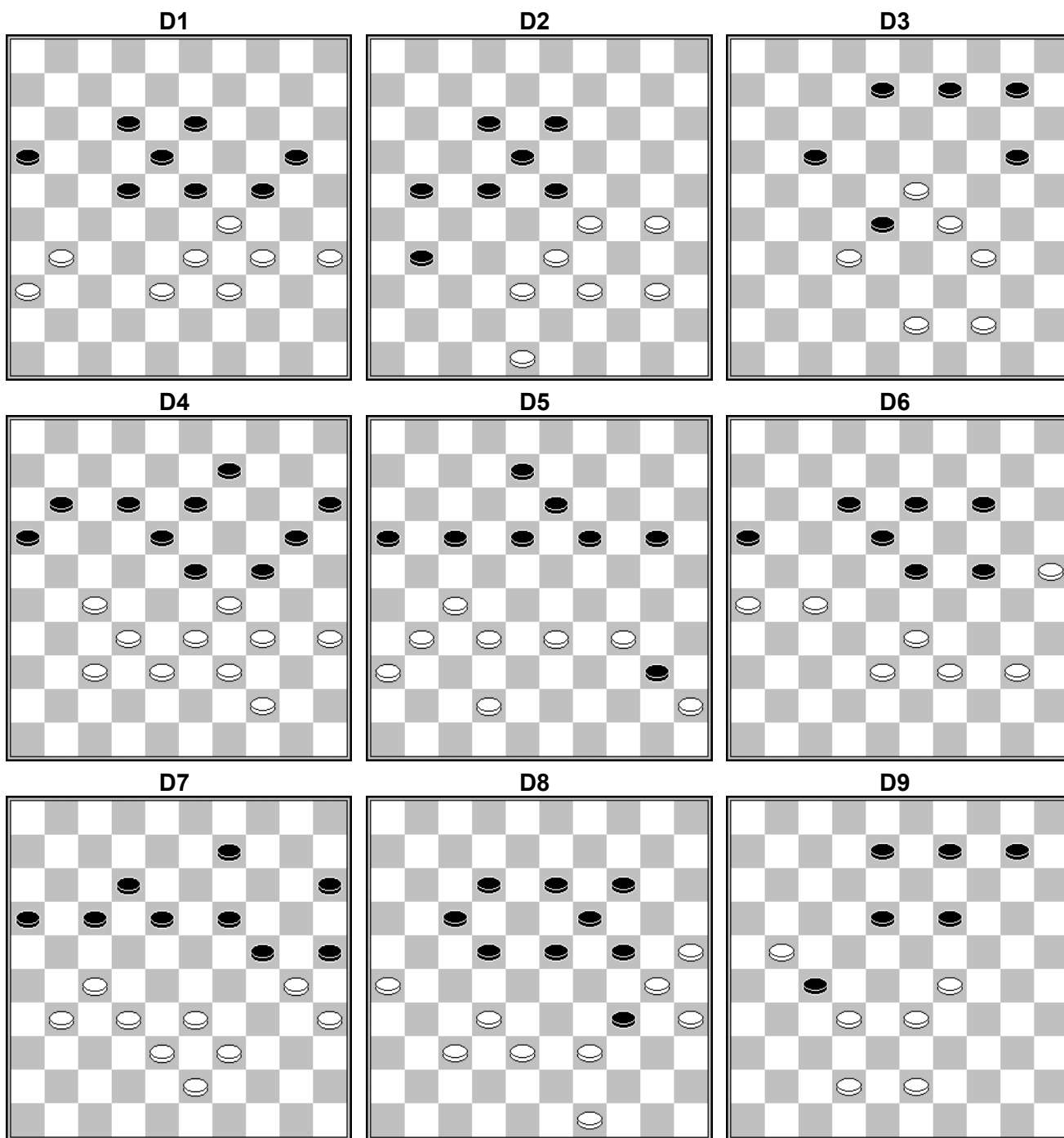
D9



Solutions

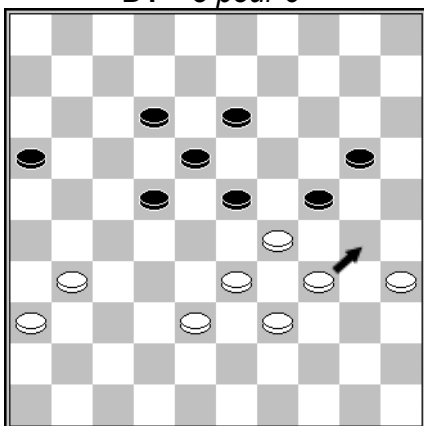


Les prises majoritaires en deux temps

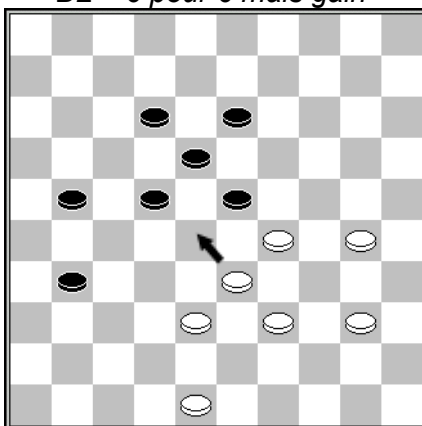


Solutions

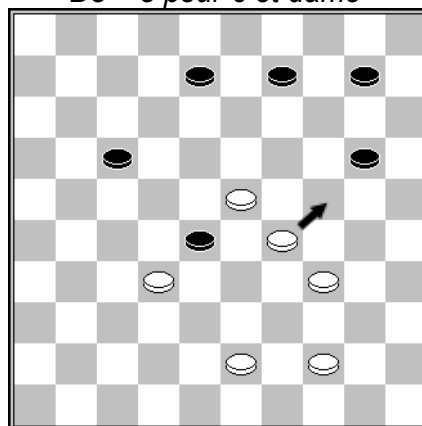
D1 – 3 pour 6



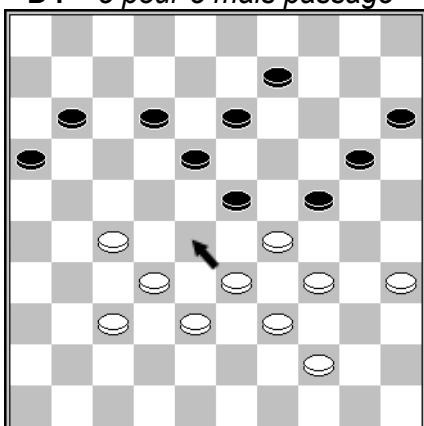
D2 – 6 pour 6 mais gain



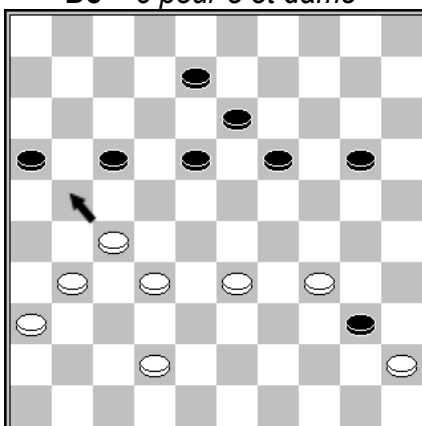
D3 – 5 pour 6 et dame



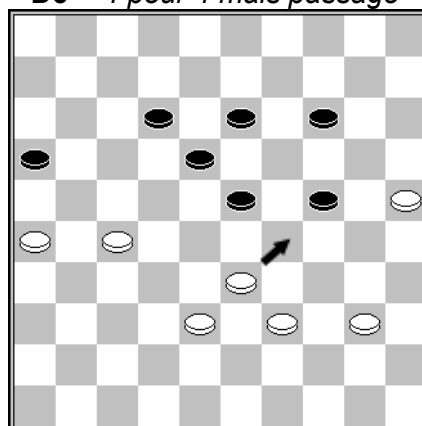
D4 – 5 pour 5 mais passage



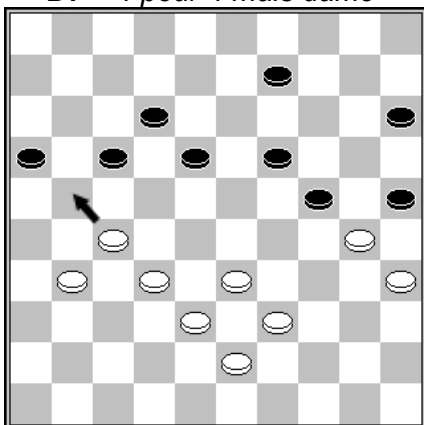
D5 – 6 pour 5 et dame



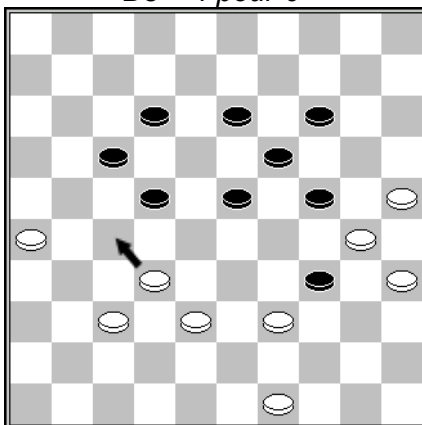
D6 - 4 pour 4 mais passage



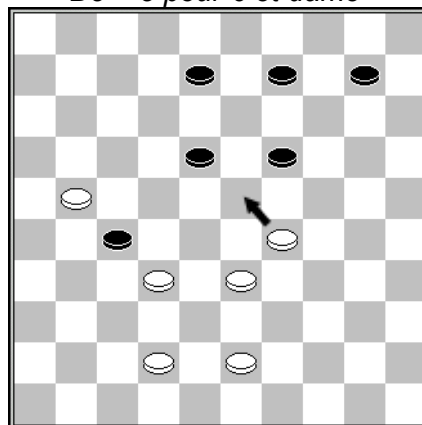
D7 – 4 pour 4 mais dame



D8 – 4 pour 6



D9 – 5 pour 6 et dame



Troisième phase : Comprendre pourquoi donner

Donner, encore donner, avant de récolter

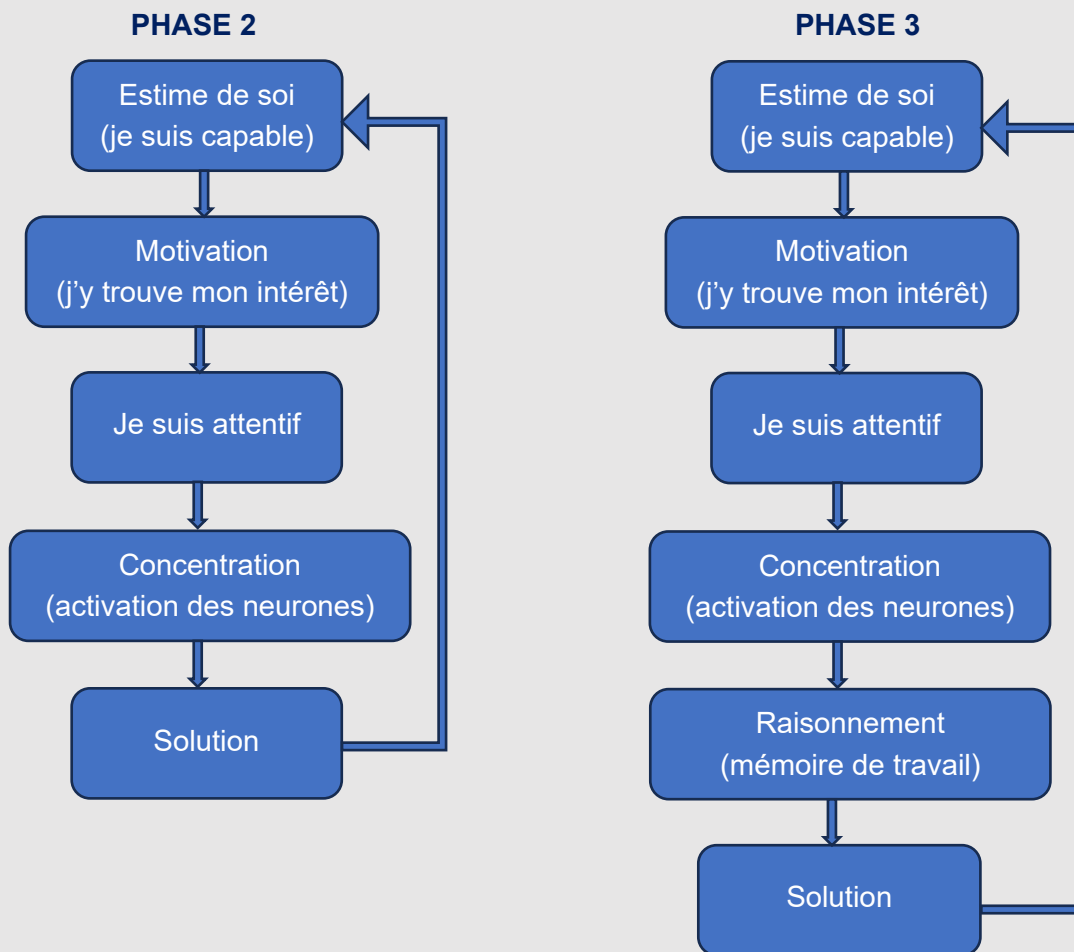
Arrêt sur image

Vous venez d'achever une phase et vous vous apprêtez à entamer la suivante. J'insiste sur la nécessité de maîtriser parfaitement les exercices de cette seconde phase, avant de vous engager plus loin. Si vous avez des doutes, je vous recommande de rester sur le même registre avec les exercices en deux temps présentés dans mon ouvrage "Apprentissage combinaisons" (p.6, 9,12, 15, 18, 21). Le lien :

http://www.ffjd.fr/fichiers/fiches/dubois_apprent_combin.pdf

La justification de cette insistance est avant tout biologique. Pour poursuivre votre progression, vous devez au préalable densifier une zone dans votre cerveau réservée à la pratique des jeux de réflexion, et tout particulièrement au jeu de dames, dans notre cas. Cette phase préliminaire va vous permettre de poursuivre votre progression, naturellement, sans effort particulier. Cela dépendra seulement de l'intérêt que vous y porterez et du temps que vous y consacrerez.

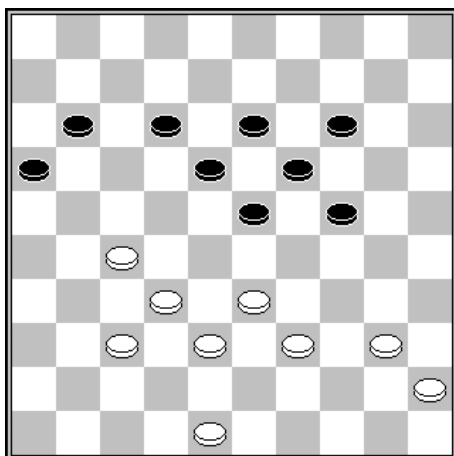
La structure de l'apprentissage peut être schématisée de la manière suivante :



A partir de maintenant, c'est la **motivation** et le **temps** que vous allez y consacrer, qui vont influencer sur votre **progression**. Je me permets d'insister sur la motivation. Le plaisir sera d'autant plus intense que vous aurez atteint un bon niveau de jeu. Mais ce n'est pas tout. La pratique du jeu de dames participe au développement cognitif, quel que soit l'âge, dans la limite de la plasticité neuronale, cette dernière étant optimum entre six et vingt ans en moyenne. En fait, la nécessité de se projeter dans les variantes conduit les joueurs à améliorer leur capacité d'anticipation, d'analyse et de prise de décision dans leur vie quotidienne. Voilà peut-être pour vous une source de motivation suffisante pour vous engager dans la troisième phase.

Le titre de ce chapitre est « donner, encore donner, avant de récolter ». En effet, dans les combinaisons que nous allons voir à présent, nous allons sacrifier des pions plusieurs fois consécutives avant de parvenir à la rafle finale. Si on ne comprend pas pourquoi, on va procéder de la sorte, cela va vite devenir fastidieux de s'astreindre à étudier toutes les possibilités de prises, alors que je vous ai prévenu que ce serait de plus plaisant.

Prenons l'exemple suivant :

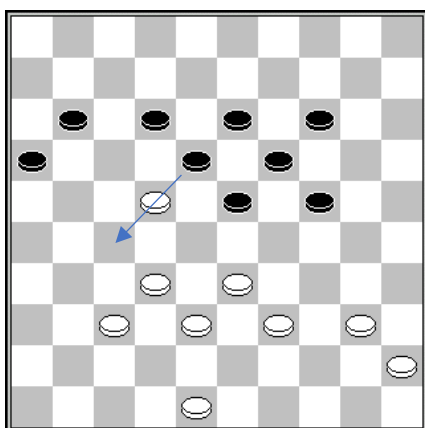


Neuf pions de part et d'autre. C'est aux blancs de jouer. Ils ont de nombreuses manières de sacrifier leurs pions mais aucune ne leur permet de gagner directement.

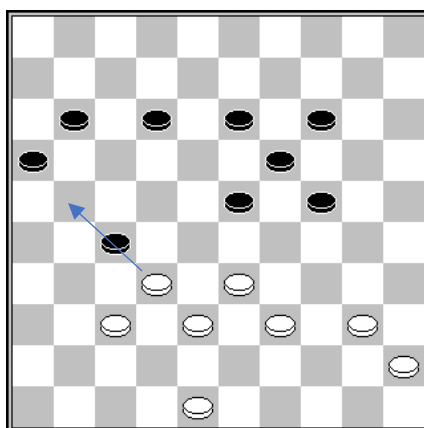
Le raisonnement à tenir est le suivant : quels sont les pions blancs qui peuvent servir de support à une rafle et quelle rafle est-il raisonnable d'envisager.

En formulant la question de cette manière, on peut imaginer la rafle dessinée dans le dernier diagramme ci-dessous.

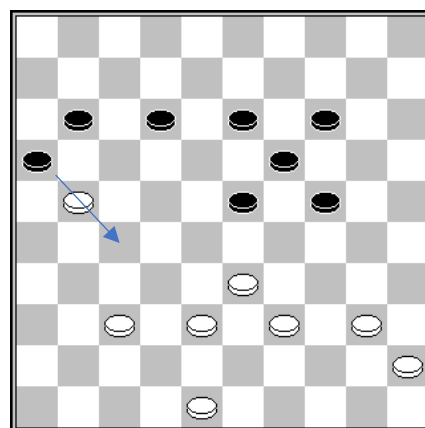
Il reste alors à chercher utilement de quelle manière on peut parvenir à cette situation.



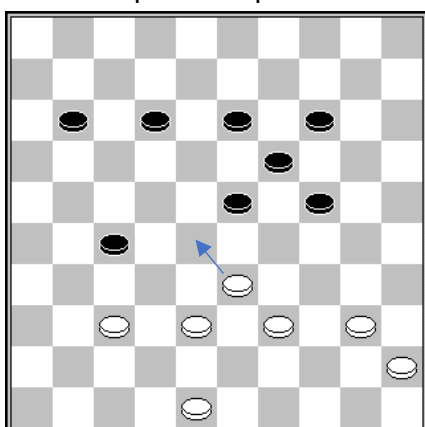
Le pion noir prend



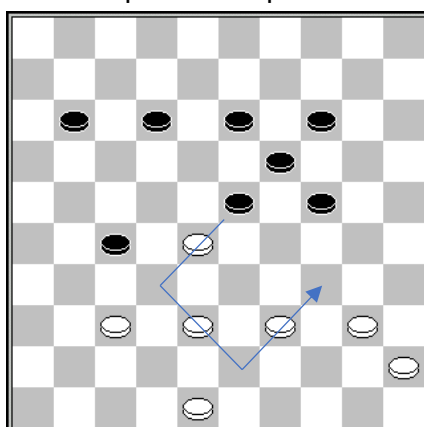
Le pion blanc prend



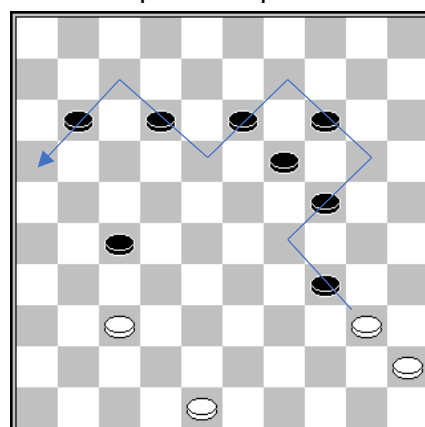
Le pion noir prend



Le pion blanc donne



Le pion noir prend encore 3 pions

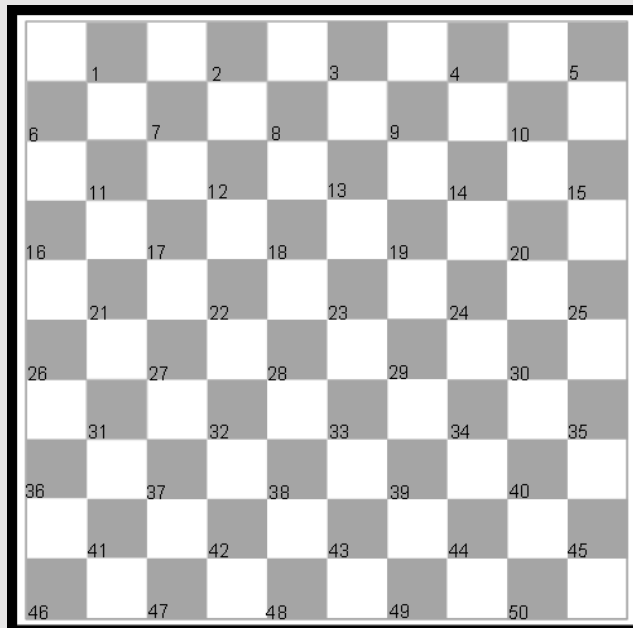


La rafle finale de 6 pions

L'objectif est à présent de vous donner la capacité d'anticiper six coups à l'avance. Le principe sera toujours le même, à savoir une rafle finale bien identifiée et des hypothèses à vérifier pour aboutir à la solution.

La rafle 32x5 ou 34x5

Arrêt sur image



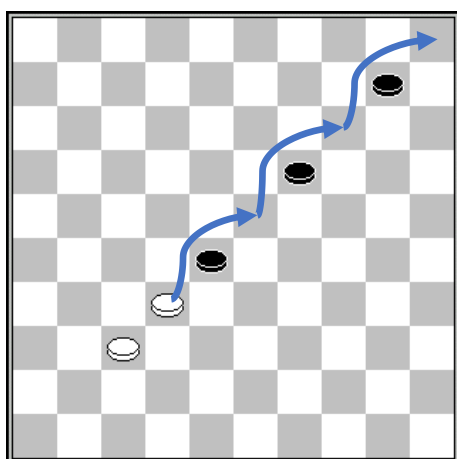
A partir de maintenant, nous allons utiliser la notation Manoury pour désigner les mouvements et les prises des pions blancs et des pions noirs. Les cases sont numérotées de 1 à 50 et chaque coup sera identifié par la case de départ séparée de la case d'arrivée par un tiret pour les mouvements simples et par une croix pour les prises. Les coups joués par les noirs seront indiqués entre parenthèse.

Par exemple :

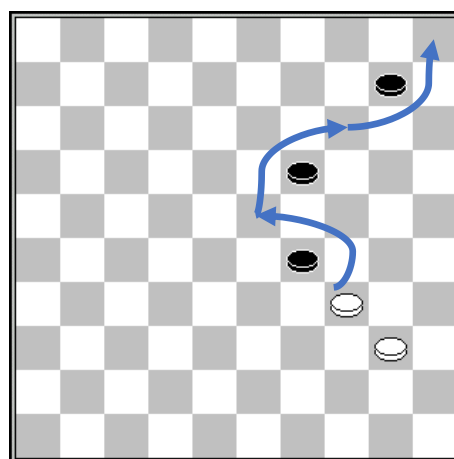
32-28 signifie que le pion blanc sur la case 32 est déplacé sur la case 28.

32x23 signifie que le pion blanc va de la case 32 à la case 23 en effectuant une prise, sans considération pour le nombre de pions à prendre.

(18-23) et (18x29) indiquent respectivement un mouvement et une prise effectués par les noirs.



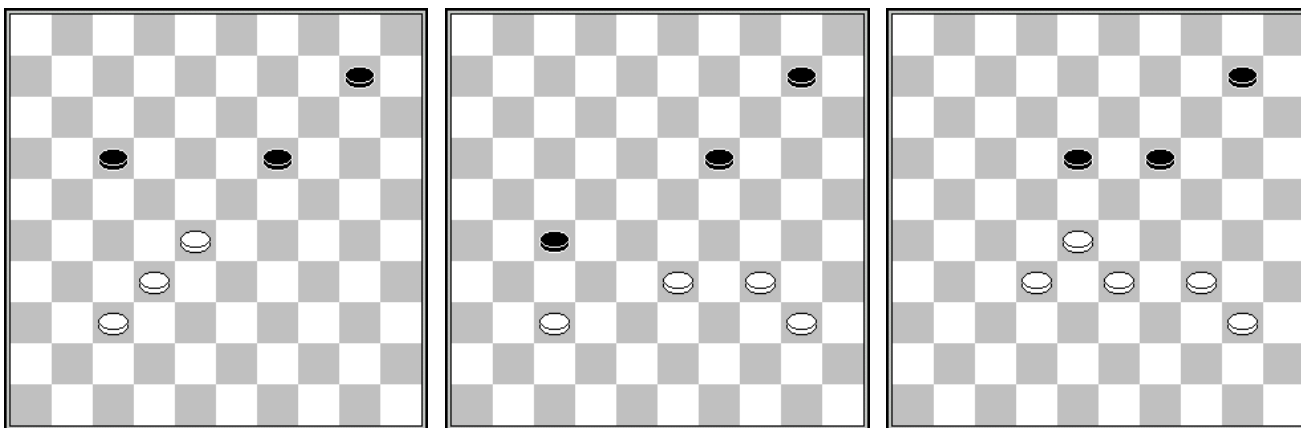
Rafle finale 32x5



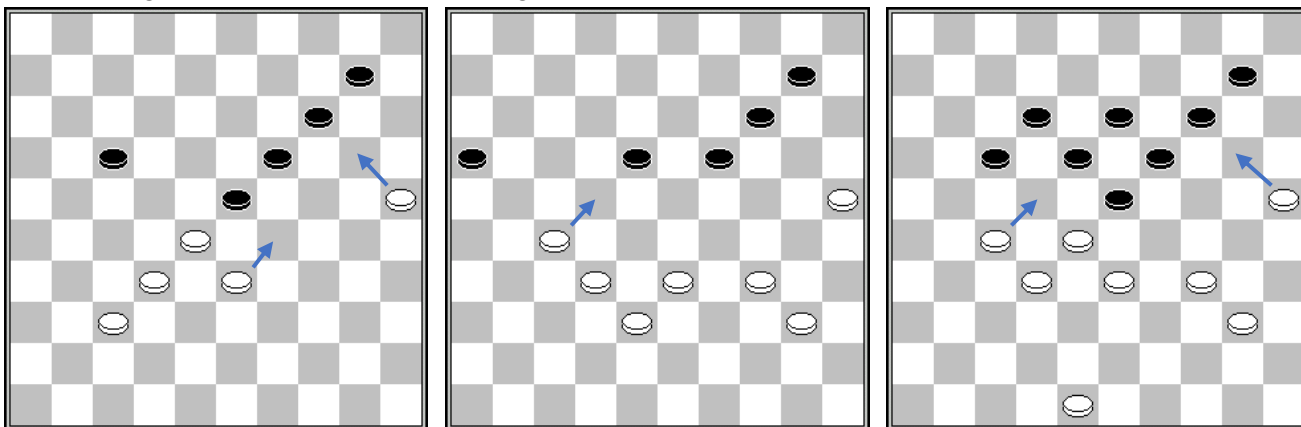
Rafle finale 34x5

Ce sont des possibilités de rafles qui se présentent régulièrement pendant les parties. Nous allons découvrir pas à pas comment maîtriser la plupart des combinaisons qui se terminent par l'une de ces rafles.

Examinons tout d'abord ces trois exemples de base :



Nous retrouvons trois combinaisons de base en deux temps permettant aux blancs de damer sur la case 5. Imaginons à présent les trois diagrammes suivants :



Pour se ramener aux conditions des trois premiers diagrammes, il suffit aux blancs dans le premier cas de faire sauter les deux pions noirs gênants, dans le cas suivant de faire sauter le pion gênant et d'amener un pion noir sur la case 27, et enfin dans le dernier cas de faire sauter les deux pions gênants tout en amenant un pion noir sur la case 29.

Tout cela se fait de manière automatique, mais attention à bien respecter l'ordre dans lequel on procède.

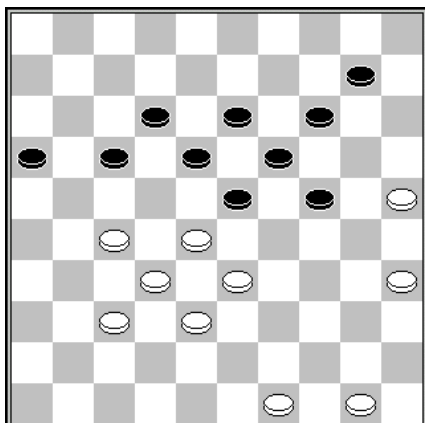
Les solutions chiffrées :

- D1** : 1.25-20 (14x25) 2.33-29 (23x34) 3.28-22 (17x28) 4.32x5
- D2** : 1.25-20 (14x25) 2.27-22 (18x27) 3.32x21 (16x27) 4.38-32 (27x29) 5.34x5
- D3** : 1.25-20 (14x25) 2.27-22 (18x29) 3.48-42 (23x32) 4.34x5

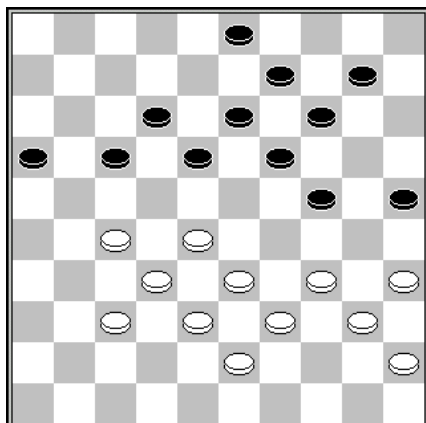
Nous avons désormais mis en évidence une méthode pour trouver les solutions des combinaisons. On commence par concevoir une rafle possible avec une case de départ et une case d'arrivée. Ensuite, les successions d'essais-erreurs vont permettre d'éliminer les pions gênants et d'acheminer les pions utiles.

Les exercices qui suivent se terminent tous par une rafle 32x5.

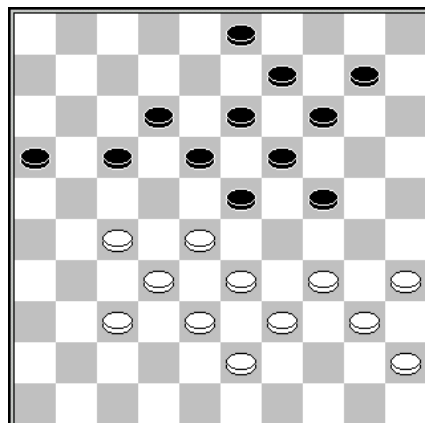
D1



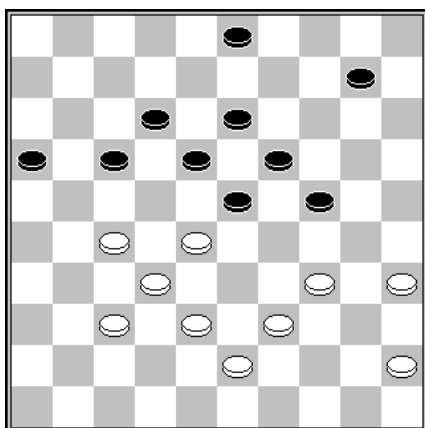
D2



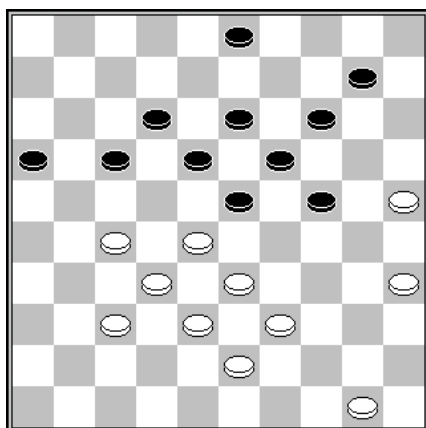
D3



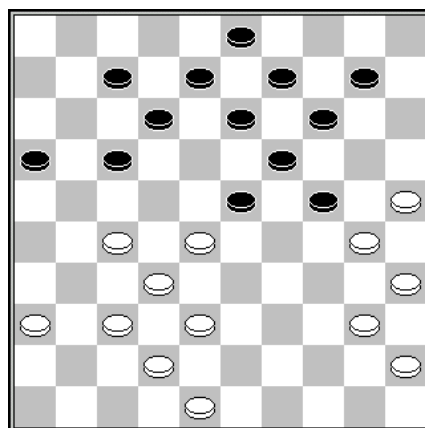
D4



D5



D6



Solutions :

D1 : on élimine les pions gênants par 1.35-30 (24x35) 2.25-20 (14x25) 3.33-29 (23x34) pour retrouver un schéma de base et damer par 4.28-22 (17x28) 5.32x5.

D2 : Le pion noir 14 est gênant. On le fait sauter par 1.34-30 (25x34) 2.40x20 (14x25) et le chemin est libre pour damer par 3.28-22 (17x28) 4.32x5.

D3 : presque identique au diagramme précédent. 1.34-29 (23x34) 2.40x20 (14x25) 3.28-22 (17x28) 4.32x5.

D4 : cette fois, c'est le pion 23 qui empêche d'aboutir à la case 5. Donc 1.35-30 (24x35) 2.34-29 (23x34) 3.39x30 (35x24) 4.28-22 (17x28) 5.32x5

D5 : l'ordre des coups joués est ici très important pour faire sauter les deux pions noirs 14 et 23. 1.35-30 (24x35) 2.25-20 (14x25) 3.33-29 (23x34) 4.39x30 (35x24) ou (25x34) 5.28-22 (17x28) 6.32x5.

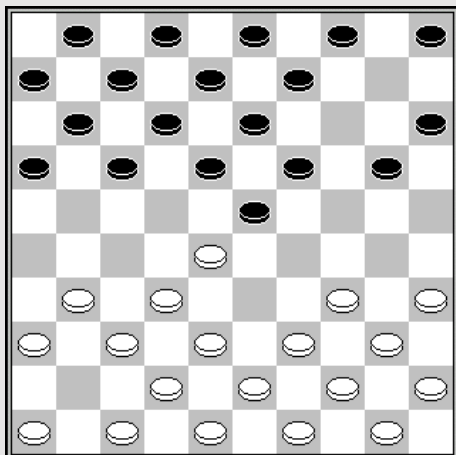
D6 : une combinaison astucieuse et bien utile à connaître : 1.28-22 (17x28) 2.25-20 (14x34) 3.40x18 (13x31) [forcé de prendre deux pions] 4.32x5.

Pour la résolution de ces problèmes vous avez utilisé le raisonnement pour comprendre ce qu'il fallait chercher et adopté la méthode « d'essais-erreurs » pour parvenir à la solution. Pour améliorer votre vision et vous familiariser avec la logique des « essais-erreurs », je vous recommande de vous intéresser aux combinaisons en trois temps présentés dans mon ouvrage « apprentissage – combinaisons ».

Arrêt sur image

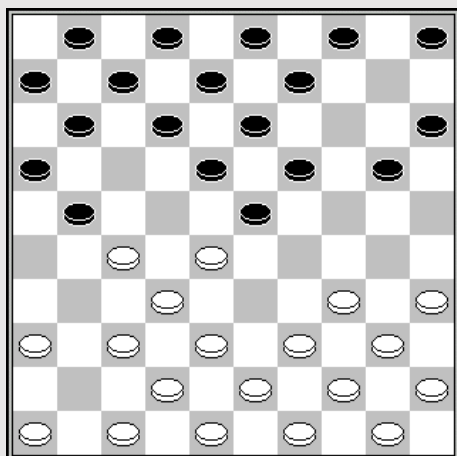
Le thème combinatoire que nous venons de voir se présente fréquemment en partie. On peut même le rencontrer dans le début de partie spécifique suivant :

1. 32-28 (19-23)
2. 28x19 (14x23)
3. 37-32 (14-19)
4. 41-37 (10-14)
5. 33-28



C'est aux noirs de jouer et ceux-ci ne peuvent pas mettre en jeu leur pion 5 car ils s'exposent à un coup de dame 32x5 par 6.28-22 (18x27) 7.31x22 (17x28) 8.34-29 (23x34) 9.32x5

- 5... (17-21)
6. 31-27



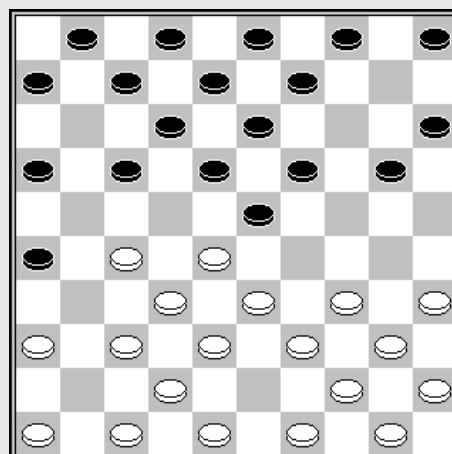
La sortie du pion 5 est à nouveau interdite, cette fois par le coup du tourniquet 7.27-22 (18x27) 8.38-33 (27x29) 9.37-31 (23x32) 10.34x5.

- 6... (21-26)
7. 38-33 (11-17)

La sortie du pion 5 restait interdite par le coup du tourniquet.

8. 43-38

Ce coup des blancs interdit toujours la sortie du pion 5 par une combinaison un peu plus cachée.



- 8... (17-22)

Sur 8...(5-10), les blancs dament subtilement par 9.27-22 (18x27) 10.32x21 (23x41) ou (23x43) 11.46x37 ou 49x38 (16x27) 12.38-32 (27x29) 13.34x5.

9. 28x17 (12x21)

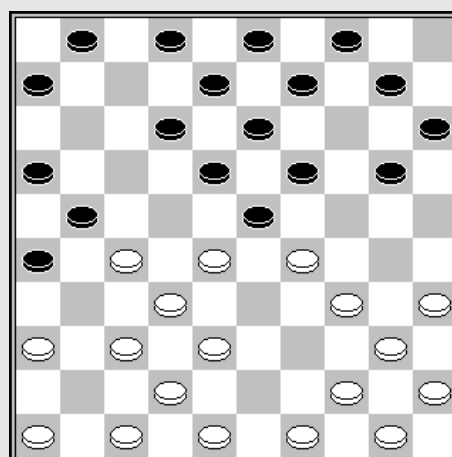
10. 33-28 (7-12)

La sortie du pion 5 serait une nouvelle fois sanctionnée par le coup du tourniquet.

11. 39-33 (5-10)

Les noirs peuvent enfin mettre en jeu leur pion 5 sans subir directement une combinaison. Toutefois, ce coup (5-10) est loin d'être sans danger.

- 12.33-29

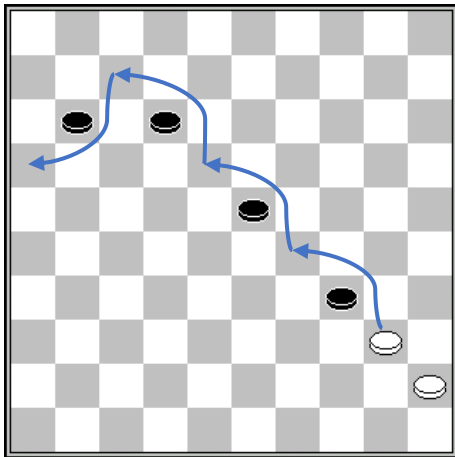


- 12... (1-7) ?

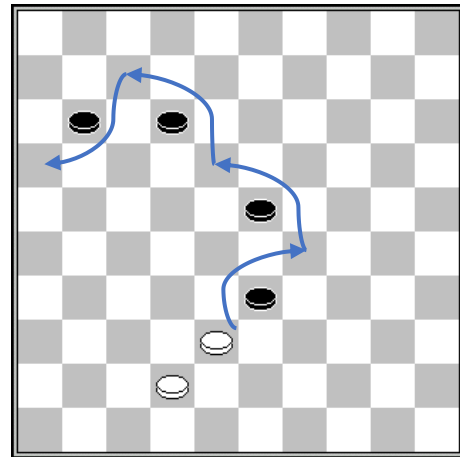
Ce coup livre un magnifique coup de dame par 13.37-31 (26x37) 14.32x41 (21x43) ou (23x43) 15.48x39 (23x32) ou (21x32) 16.29-24 (20x29) ou (19x30) 17.34x5.

A noter que le seul coup jouable dans la position du diagramme est (9-14).

La rafle 40x16 ou 38x16



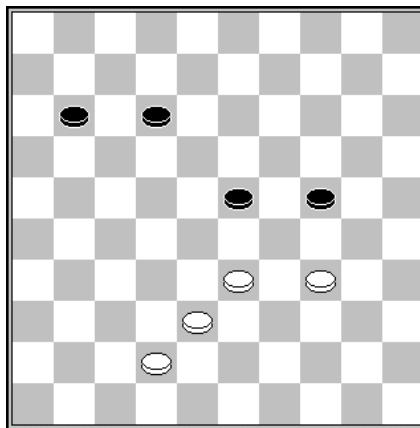
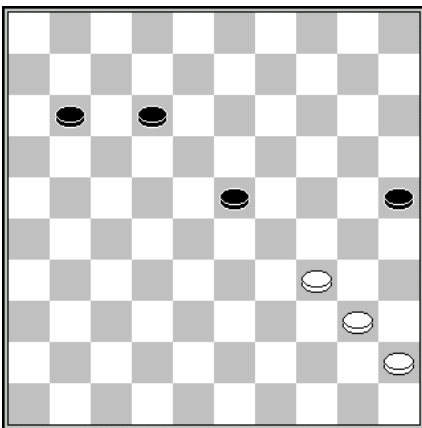
Rafle finale 40x16



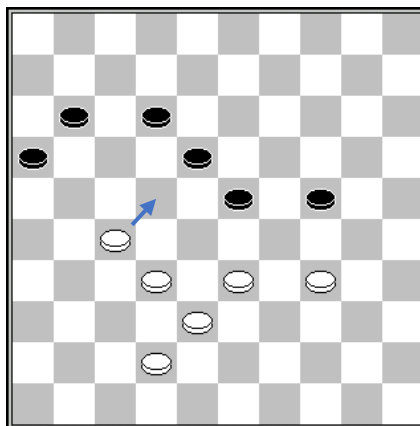
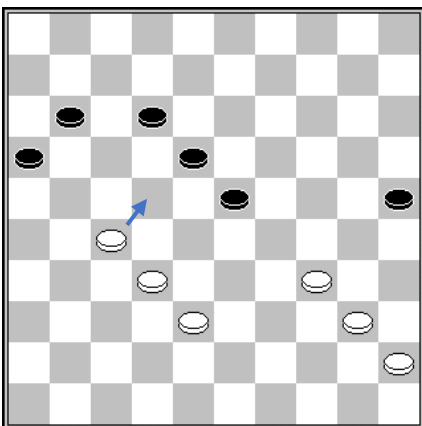
Rafle finale 38x16

Ce sont des possibilités de rafles qui se présentent régulièrement pendant les parties. Nous allons découvrir pas à pas comment maîtriser la plupart des combinaisons qui se terminent par l'une de ces rafles.

Examinons tout d'abord ces deux exemples de base :



Nous retrouvons deux combinaisons de base en deux temps permettant aux blancs de damer sur la case 5. Imaginons à présent les deux diagrammes suivants :



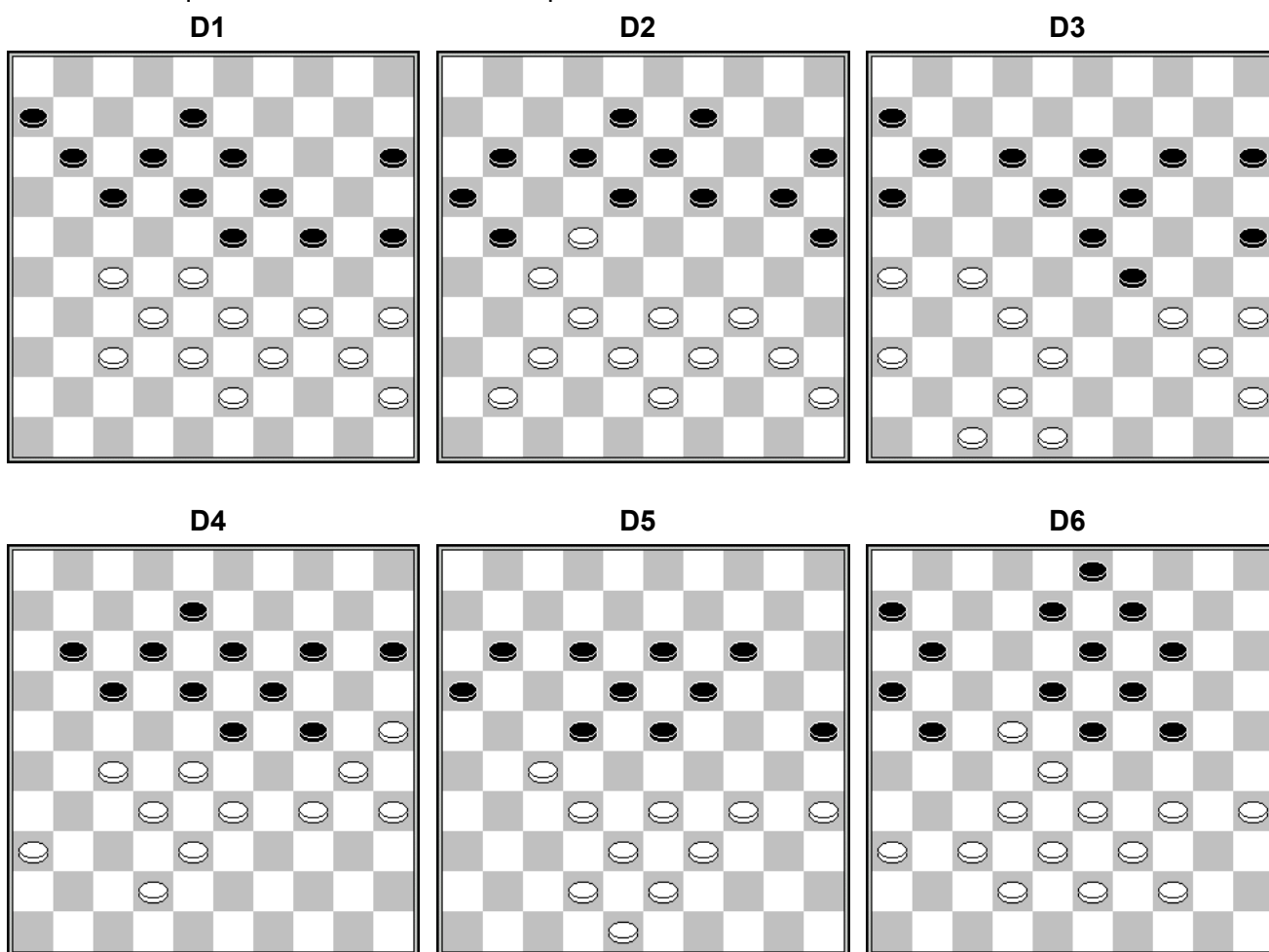
Pour se ramener aux conditions des deux premiers diagrammes, il suffit aux blancs de faire sauter les deux pions noirs gênants,

Les solutions chiffrées :

D1 : 1.27-22 (18x27) 2.32x21 (16x27) 3.34-30 (25x34) 4.40x16

D2 : 1.27-22 (18x27) 2.32x21 (16x27) 3.33-29 (24x33) 4.38x16

Les exercices qui suivent se terminent tous par une raflé 40x16 ou 38x16.



Solutions :

D1 : on élimine le pion gênant 18 par 1.27-21 (17x26) 2.28-22 (18x27) 3.32x21 (26x17) pour retrouver 4.34-30 (25x34) 5.40x16

D2 : on élimine les deux pions gênant 16 et 18 par 1.32-28 (21x23) 2.37-32 (18x27) 3.32x21 (16x27) pour retrouver 4.34-30 (25x34) 5.40x16

D3 : il faut éliminer les trois pions 16, 18 et 29. Donc, 1.27-22 (18x27) 2.32x21 (16x27) 3.34-30 (25x34) 4.38-32 (27x38) 5.42x24 (19x30) 6.40x16. A noter que 4.38-33 est également gagnant.

D4 : on élimine le pion gênant 18 par 1.27-21 (17x26) 2.28-22 (18x27) 3.32x21 (26x17) pour retrouver 4.33-29 (24x33) 5.38x16

D5 : on complique l'affaire. Pour gagner, il faut commencer par dégager le terrain en jouant 1.33-28 (22x44), puis on élimine les deux pions 16 et 18 par 2.27-22 (18x27) 3.32x21 (16x27) et on termine le travail par 4.43-39 (44x33) 5.38x16.

D6 : un peu plus compliqué. On commence par placer le pion manquant de la raflé par 1.22-17 (21x12) [car (11x22) perd directement le pion après 28x26] et ce n'est qu'ensuite que l'on effectue la combinaison de manière classique par 2.28-22 (18x27) 3.32x21 (16x27) 4.33-29 (24x33) 5.38x16.

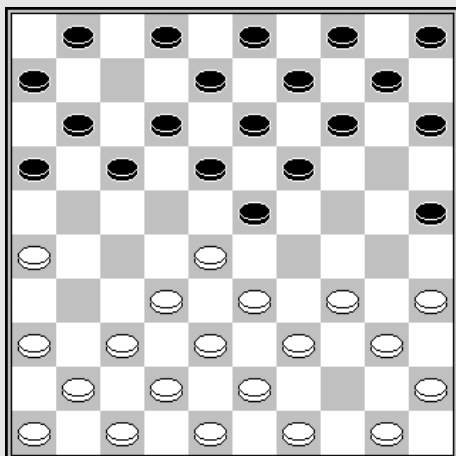
Je vous recommande à présent de franchir un nouveau cap en cherchant les solutions des combinaisons en quatre temps présentées dans mon ouvrage « [apprentissage – combinaisons](#) ».

Arrêt sur image

Le thème combinatoire que nous venons de voir se présente fréquemment en partie.

Il peut se présenter en début de partie dès le 4^e temps après :

1. 33-28 (18-23)
2. 39-33 (12-18)
3. 44-39 (7-12)
4. 31-26 (20-25) ?



Jusqu'à présent, les noirs ont joué de manière symétrique par rapport aux coups des blancs. Le dernier coup est fautif, comme en témoigne le point d'interrogation.

Les blancs gagnent à présent trois pions en poursuivant par :

5. 28-22 (17x28)

La prise (18x27) ne modifie pas le résultat.

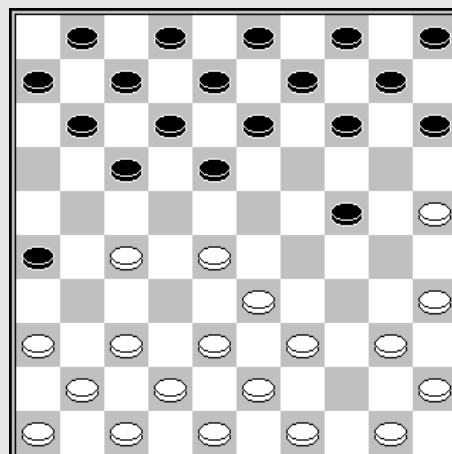
6. 33x22 (18x27)
7. 32x21 (16x27)
8. 34-30 (25x34)
9. 40x16

Et le pion 27 n'est évidemment pas défendable.

Cette fois-ci, un début de partie en faveur des noirs :

1. 34-30 (20-25)
2. 32-28 (25x34)
3. 39x30 (16-21)
4. 44-39 (21-26)
5. 30-25 (19-24)
6. 31-27 ?

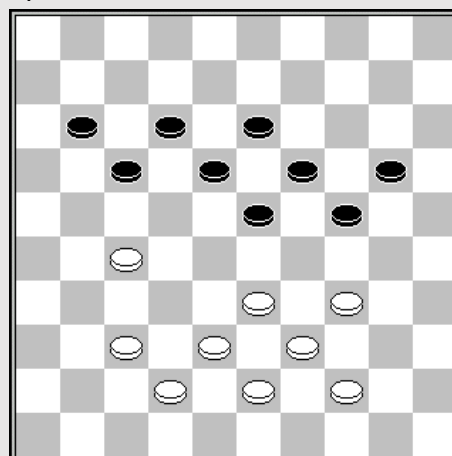
Diagramme suivant.



Les noirs gagnent deux pions par :

- 6... (24-29)
7. 33x24 (14-20)
8. 25x14 (10x30)
9. 35x24 (18-22)
10. 27x18 (13x35)

A présent, une position remarquable avec très peu de pions :

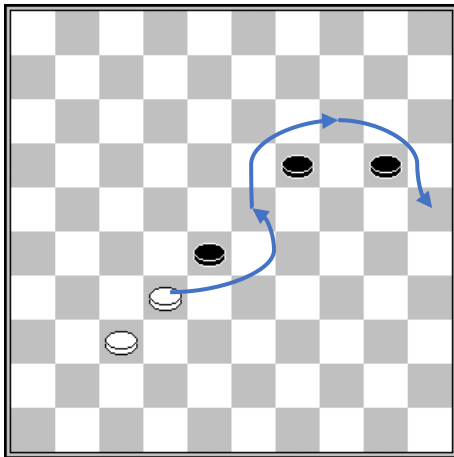


Les blancs obtiennent une position gagnante en jouant :

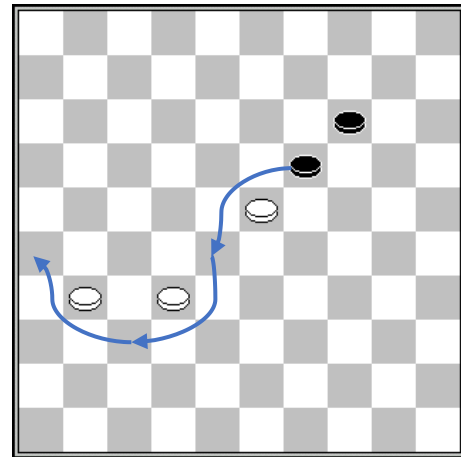
1. 27-22 (17x28)
- Sur (18x27), les blancs gagnent immédiatement par 33-29 (24x33) 38x16.
2. 33x22 (18x27)
 3. 34-30 (24x35)
 4. 44-40 (35x33)
 5. 38x16

Les blancs vont passer à dame les premiers et obtenir une fin de partie gagnante par les pièces.

La rafle 32x25 ou (19x26)



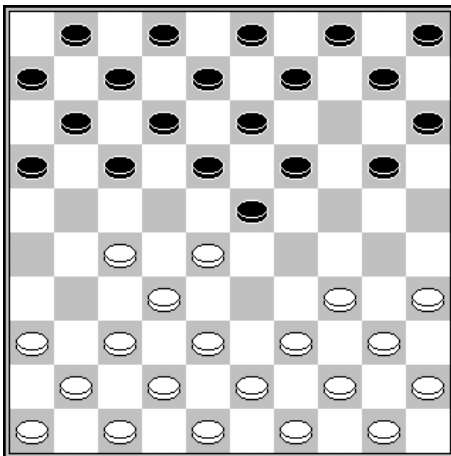
Rafle finale 32x25



Rafle finale (19x26)

Ces deux rafles présentent un intérêt tout particulier car on les rencontre dès le tout début de partie au deuxième temps. Voyons cela de plus près :

1. 31-27 (19-23)
2. 33-28 (14-19) ?



Le dernier coup des noirs fautif. Il permet aux blancs de gagner deux pions par :

3. 28-22 (17x28)
4. 34-29 (23x34)
5. 32x25

Et le pion 34 est perdu au coup suivant.

Cette combinaison est connue sous le nom de « coup de mazette »

Le même cas de figure se présente pour les noirs après :

1. 32-28 (18-23)
2. 37-32

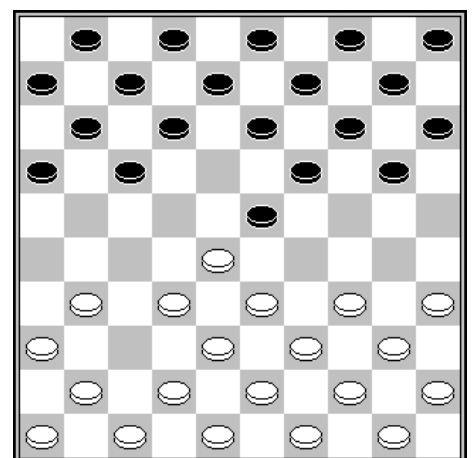
Le dernier coup des blancs est fautif. Il permet aux noirs de gagner deux pions par :

- 2... (23-29)
3. 33x24

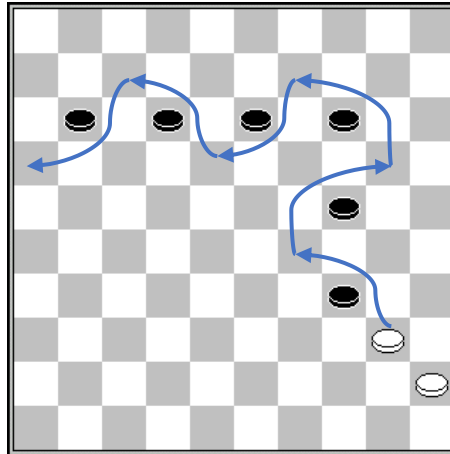
L'autre prise 34x23 aboutit au même résultat

- 3... (20x29)
4. 34x23 (17-22)
5. 28x17 (19x26)

Et le pion 17 est perdu au coup suivant.



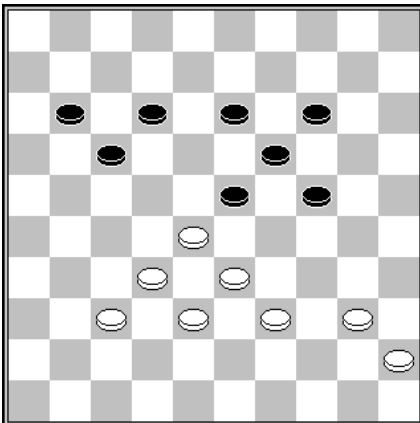
La rafle 40x16 en passant par la case 9



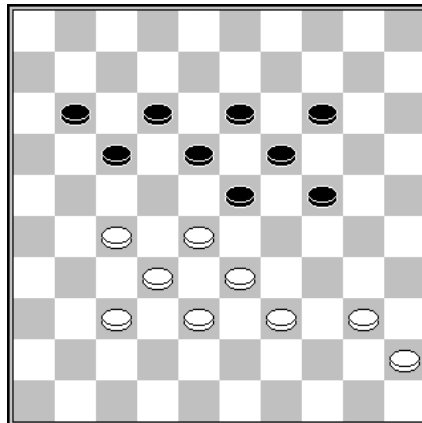
Nous avons vu auparavant une rafle de quatre pions partant de la case 40 et aboutissant à la case 16. Dans le cas présent, nous allongeons le chemin en passant par la case 9, avec comme intérêt non négligeable de capturer six pions noirs.

Les exercices qui suivent se terminent tous par une rafle 40x16 avec rafle de six pions.

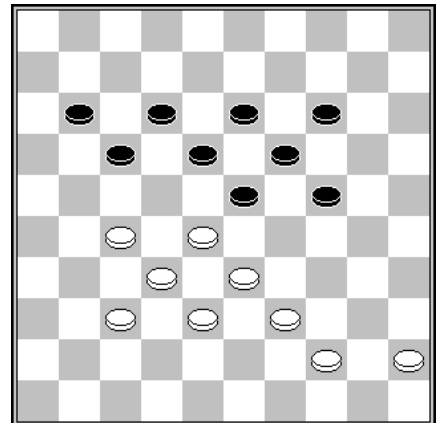
D1



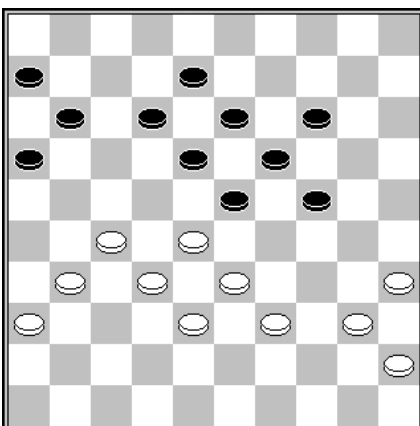
D2



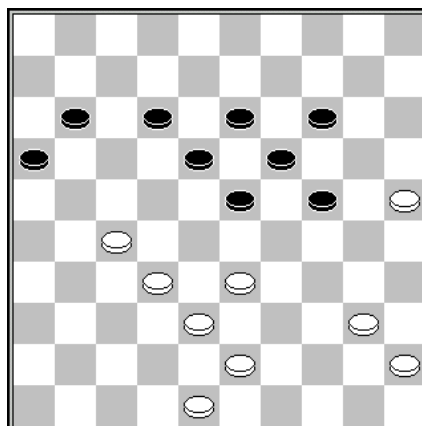
D3



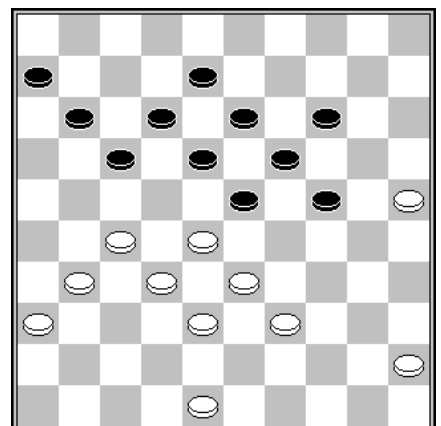
D4



D5



D6



D1 : 1.32-27 (23x34) 2.40x16

D2 : 1.27-22 18x27 2.32x21 23x34 3.40x16

D3 : 1.27-22 18x27 2.32x21 23x34 3.44-40 17x26 4.40x16

D4 : 1.27-21 (16x27) 2.31x22 (18x27) 3.32x21 (23x34) 4.40x16

D5 : 1.27-22 18x27 2.32x21 16x27 3.33-28 23x32 4.43-39 32x34 5.40x16

D6 : 1.27-22 18x27 2.32x21 23x34 3.45-40 17x37 4.40x16

Quatrième phase : Envois à dame et gambits

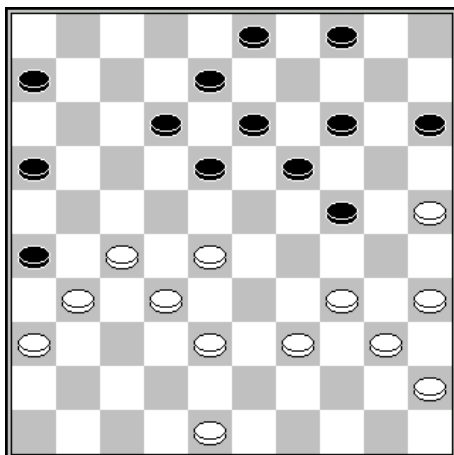
Arrêt sur image

Nous voilà parvenus au terme de la troisième phase. Votre capacité d'anticipation est à présent de quatre temps et vous ne devriez pas tarder à atteindre les six temps. Il vous suffit de poursuivre l'étude de l'ouvrage « apprentissage – combinaisons ».

L'envoi à dame

Certaines combinaisons souvent spectaculaires nécessitent d'envoyer les pions adverses à dame, puis de capturer la dame pour réaliser une rafle.

Imaginons l'exemple suivant :



Les blancs ont ici la possibilité d'effectuer une rafle comparable à l'une des rafles déjà vues. En fait, au lieu d'une rafle 40x16 avec capture de six pions, il va s'agir d'une rafle de cinq pions 40x7, passant par la case 9. La solution consiste à envoyer à dame le pion 26 par :

1. 48-42 (26x48)

Puis, fait sauter le pion gênant 18 par :

2. 27-22 (18x27)

3. 32x21 (16x27)

Et on récupère la dame par :

4. 34-30 (48x34)

5. 40x7 avec gain.

Les combinaisons dans lesquelles on envoie à dame se présentent rarement. C'est la raison pour laquelle je ne m'attarde pas sur le sujet.

Les compositeurs s'ingénient à utiliser des envois à dame pour augmenter l'intérêt et la difficulté de leurs œuvres.

En voici un exemple. Les blancs gagnent par :

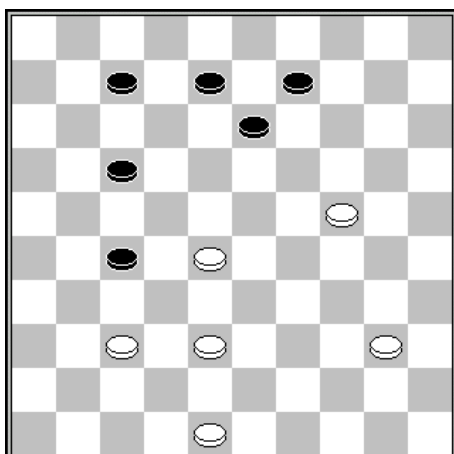
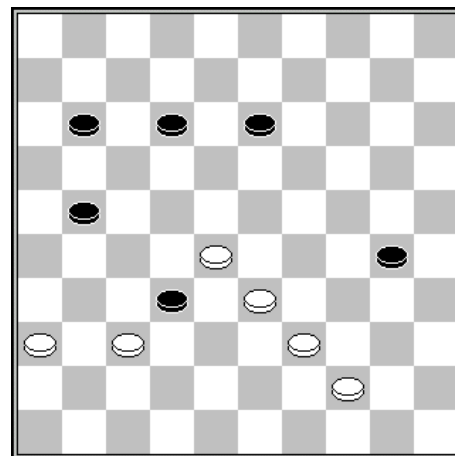
1. 39-34 (30x50)

2. 37-31 (32x23)

3. 31-27 (50x31)

Obligation pour les noirs de prendre les deux pions avec la dame.

4. 36x9 etc. gain.



Un autre exemple qui illustre bien la manière dont on peut exploiter l'envoi à dame. Les blancs gagnent par :

1. 38-32 (27x38)

2. 28-22 (17x28)

3. 48-43 (38x49)

4. 37-32 (49x19)

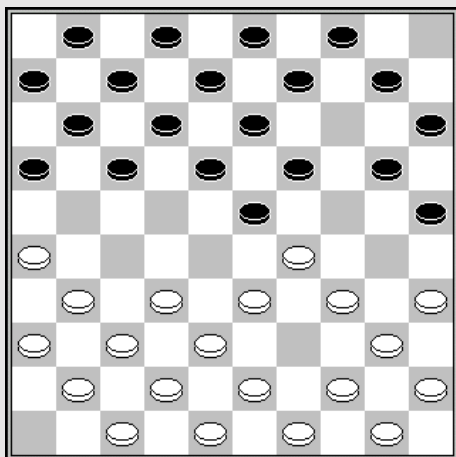
5. 32x1

Spectaculaire et plutôt caché.

Arrêt sur image

Il y a un début de partie un peu spécifique dans lequel les blancs peuvent réaliser une combinaison avec envoi à dame. Voyons cela de plus près :

1. 31-26 (19-23)
2. 37-31 (14-19)
3. 41-37 (10-14)
4. 46-41 (5-10)
5. 33-29 (20-25)
6. 39-33 (14-20) ?



Le dernier coup des noirs est fautif. La combinaison est connue sous le nom de coup van Bergen.

Tout commence par un envoi à dame :

7. 26-21 (16x27)

L'autre prise (17x26) ne change rien.

8. 32x21 (17x26)

9. 33-28 (23x32)

10. 37x28 (26x46)

Les blancs vont à présent tranquillement à dame par :

11. 29-23 (18x29)

12. 34x5

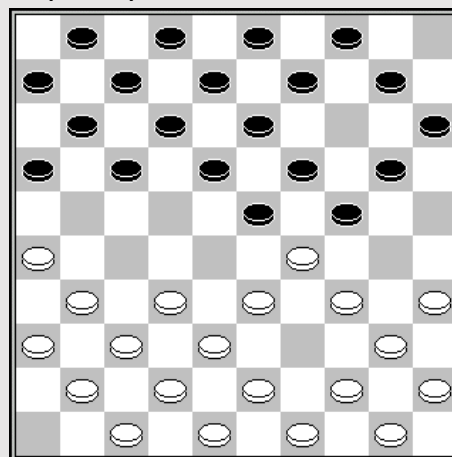
Et ils récupèrent la dame noire tout aussi tranquillement par :

12. ... (46x...)

13. 5x46

Il est à noter que cette combinaison se présente également dans le début suivant :

1. 31-26 (19-23)
2. 37-31 (14-19)
3. 41-37 (10-14)
4. 46-41 (5-10)
5. 33-29 (19-24)
6. 39-33 (14-19) !



Les blancs peuvent exécuter la même combinaison, mais cette fois-ci la dame blanche est également reprise et les noirs gagnent un pion dans l'affaire.

7. 26-21 (16x27)

8. 32x21 (17x26)

9. 35-30 (24x35)

10. 33-28 (23x32)

11. 37x28 (26x46)

12. 29-23 (18x29)

13. 34x5

Mais la dame noire prend par :

- 13... (46x10)

14. 5x25 (15-20)

15. 25x14 (9x20)

Et les noirs ont un pion de plus.

Conclusion partielle

Vous voilà parvenus au terme de ce premier livret d'initiation au jeu de dames. Cela vous permet de vous projeter de manière dynamique et d'anticiper entre quatre et six coups à l'avance. Votre structure neuronale s'est modifiée ; elle s'est densifiée et cela vous permet d'envisager sereinement la suite. Vous avez également fait preuve de raisonnement en devenant capable de résoudre des combinaisons plus ou moins complexes. En fait, probablement sans le savoir, vous avez adopté un raisonnement abductif, en formulant des hypothèses les plus vraisemblables et en les soumettant à votre analyse.

Au jeu de dames, on est obligé de raisonner avant de jouer un coup

Comme vous allez le découvrir par la suite, il n'existe pas de règle à suivre aveuglément. L'art du jeu repose sur des principes généraux et chaque joueur est alors libre de les interpréter et d'évoluer par une succession d'essais-erreurs. Votre niveau de jeu dépendra de votre capacité à mettre en pratique ces principes contre des joueurs de plus en plus forts. C'est ce que je vous souhaite le plus ardemment, et pour y parvenir, je vous invite à parcourir le livret suivant.