

LE JEU
DE DAMES

A LA POLONOISE,
OU

*TRAITÉ HISTORIQUE de ce Jeu, sa Marche,
ses Règles, leur Explication, & plusieurs
Observations relatives, avec un grand nombre
de Positions curieuses.*

Par M. MANOURY, Marchand Limonadier.

*Minerve à tous ne départ ses largesses.
Tous sçavent l'art, peu sçavent ses finesses.*

*.....
Pour bien jouer, hantez les bons Joueurs.
ROUSSEAU, Épître à Marot.*

*LE tout suivi d'un Fragment de Poëme Didactique
sur ce Jeu, composé il y a plusieurs années, par
un Amateur.*

Prix, 2 livres 8 sols.



A P A R I S,

CHEZ L'AUTEUR, Quai de l'Ecole.

M. DCC. LXXXVII.

Avec Approbation & Privilège du Roi,



RESERVE

16

Z

21378

2008 2653

(1)

A V I S.

Cet Ouvrage prêt à paroître dès le mois de Décembre dernier (1786) a été retardé jusqu'à présent (Mai 1787) par des circonstances particulières qui ne sont point du fait de l'Auteur.

Fautes essentielles à corriger.

Dans la Préface, page 7, ligne 2, *n'en ont pas*, lisez *n'en font pas*.

Ibid. Page 8, *ne s'apprendroit plus*, lisez *ne l'apprendroit plus*.

Page 58, à la fin, *qui n'en ont*, lisez *qui n'en font*.

Page 63, vers la fin, *renvoyer la page*, lisez *renvoyer à la page*.

Page 74, Règle 34, *qui a Dame*, lisez *qui a une Dame*.

Page III, pénultième ligne, *c'est à ceux*, lisez *c'est à eux*.

Page 159, au titre du chapitre VII, *ce que c'est d'avoir le coup*, lisez *ce que c'est que d'avoir le coup*.

Page 228, vers la fin, *sans sujet*, lisez *sans suite*.

T A B L E.

D E S C H A P I T R E S.

AVIS.

PRÉFACE, page 1 & suivantes.

CHAP. I. *De l'origine, des principes & de l'esprit
du Jeu de Dames à la Polonoise,*
17 & suiv.

II. *Des Eléments du Jeu,* 60.

III. *Des Règles,* 62 & suiv.

IV. *Observations particulieres sur quel-
ques Regles, Explications, Exem-
ples,* 84 & suiv.

V. *Des avantages qui se font au Jeu de
Dames,* 107

VI. *De la Remise,* 111 & suiv.

VII. *Ce que c'est que d'avoir le Coup,
De l'une pour une, & Du tant
pour tant,* 159 & suiv.

VIII. *Du Coup de repos, des Lunettes &
des Pions en prise,* 183 & suiv.

IX. *De la Dame* 197 & suiv.

X. *Résumé, Avis, Conclusion,* 215 & f.

*Différentes Positions dans lesquelles
il a été fait des coups brillants,
& scavamment combinés, 235 & s.
Plusieurs fins de Parties, 260 & suiv.
L'Art Polonois, Poëme Didactique,
Lettre d'envoi & Préface du
Poëme A la suite des
fins de Parties.*

Fin de la Table.



PRÉFACE.



DEPUIS que l'Edition de l'*Essai*, que j'ai publié en 1770, est épuisée, plusieurs personnes m'ont engagé à le faire réimprimer. Je l'aurois fait depuis long-tems, si, outre les augmentations qu'il exigeoit pour être moins imparfait, et qu'il n'étoit plus question que de mettre en ordre, j'eusse pu être en état de donner sur le jeu les éclaircissements historiques que l'on verra dans l'Introduction. Comme ce n'est qu'au commencement d'Octobre 1786 qu'ils me sont parvenus, je n'ai pu m'occuper plutôt de l'ouvrage que je présente au Public.

S'il paroît sous un autre titre que le premier, ce n'est pas que

j'aie voulu le rendre plus important, mais parce qu'il m'a paru plus convenable aux détails où je suis entré sur le Jeu en lui-même, au développement que j'ai donné aux principes, à la fixation et à l'explication des Règles, aux différentes observations que j'ai faites, et aux avis que j'ai pris la liberté de donner. Je dois une partie de ces détails aux notes qui m'ont été communiquées sur l'origine et les Inventeurs du Jeu; je dois le reste aux conférences que j'ai eues avec les Joueurs les plus habiles et les plus expérimentés qui ont bien voulu m'aider de leurs lumières, et me donner leurs décisions, dont je ne suis ici que le rédacteur.

Il y avoit dans l'*Essai* plusieurs points indécis sur lesquels je rapportois à la vérité, les différens raisonnemens qui pouvoient résoudre la difficulté de telle ou telle manière, mais des raisonnemens ne forcent personne, ce ne sont pas des Loix, et il en faut à tous

les Jeux. C'étoit toujours laisser flotter l'opinion ; et comme il pouvoit y avoir autant de jugemens différens qu'il y auroit de juges consultés , c'étoit aussi laisser les Joueurs à la merci de la prévention , et rendre leurs contestations interminables , quelquefois même dangereuses par la chaleur que l'intérêt et l'amour - propre mettent trop souvent dans leurs prétentions. Il a donc paru indispensable , dans ces conférences , de fixer irrévocablement tous les objets par des règles invariables qui eussent force de Loix , et l'on y a en conséquence arrêté , d'une voix unanime , celles qu'on lira au chapitre III.

La plupart sont déjà connues ; celles qui ne le sont pas ne sont cependant pas plus nouvelles qu'elles ne sont arbitraires ; non-seulement , elles sont puisées dans les principes , mais encore elles sont les mêmes que celles qui ont toujours été observées à l'ancien Jeu de Dames , dont le *Jeu à la Polo-*

noise n'est que le supplément. Elles sont d'ailleurs exactement conformes à celles que Mallet, dont je parlerai dans le chap. 1^{er}. rapporte dans le Livre qu'il a fait imprimer sur les Dames à la Française, et qui a toujours fait Loi.

Ceux qui m'ont reproché de n'avoir fait de l'*Essai* qu'un Livre de *Coups*, me le reprocheront bien davantage aujourd'hui que j'en rapporte plus de cent ; mais je les prie de considérer que dans une science comme celle du jeu de Dames, sur laquelle il n'est possible de donner que des préceptes généraux, je n'ai d'autres ressources que les exemples pour les cas particuliers, et que ce n'est qu'en les multipliant que je puis me procurer l'occasion de multiplier mes avis. On verra que tous les coups qui sont insérés dans le corps de l'ouvrage servent à l'instruction, et que même dans ceux qui sont à la fin, il y en a très-peu qui n'y tendent pas. Au surplus, quand les uns et les autres

P R É F A C E. v

ne serviroient que d'amusement ; comme mon objet est aussi bien d'amuser que d'être utile, j'en aurai du moins rempli la moitié, et je m'estimerai encore fort heureux.

J'ai tâché d'ailleurs que tous ces coups fussent dignes de l'attention des Amateurs, par l'art et la singularité de leurs combinaisons. Je me suis occupé depuis plusieurs années à en faire une ample collection, dans laquelle j'ai encore fait choix de ceux qui m'ont paru les plus beaux ; à l'exception d'un que je crois avoir été composé, comme je le dis à l'endroit où je le rapporte, tous les autres ont été réellement faits en jouant, et la plupart ne sont point encore connus.

On m'a fait un autre reproche bien opposé à celui dont je viens de tâcher de me justifier ; on m'a reproché de n'avoir pas mis une partie entière, ce qui certainement auroit tenu bien plus de place que les *Coups* qui sont dans l'*Essai*, et qui en tiendroient presque autant que

vj *P R É F A C E.*

ceux qui sont ici. Les raisons qui m'ont empêché alors de mettre une partie entière, je les ai encore pour n'en pas mettre, et je les soumetts bien volontiers au jugement de ceux qui me l'ont conseillée.

Une partie entière ne rempliroit aucune de mes vues; l'utilité et l'amusement.

Pour l'amusement, je suis très-persuadé qu'elle en procureroit bien moins que des coups aussi variés et aussi bien combinés que ceux qu'on verra.

Quant à l'utilité, il n'y en auroit point, parce que la partie entière ne pourroit servir d'instruction pour l'avenir, au moyen de ce que la première *une pour une* que l'on feroit dans une autre partie, dérangeroit toute l'économie de celle que je donnerois pour modèle.

Pour mettre une partie entière, ce ne pourroit être que celle que j'aurois prié deux Joueurs de la première force de faire ensemble.

P R É F A C E. vij

En ce cas il n'y auroit pas de coups, les forts n'en ont pas ; et puis, de deux choses l'une, la partie seroit remise ou perdue : si elle étoit remise, comme il y a lieu de le croire entre Joueurs de force égale, elle n'avanceroit pas de beaucoup le commençant ; si elle étoit perdue, c'est que l'un des deux auroit fait une faute, et alors est-ce un exemple à donner ? D'ailleurs, en supposant que le Lecteur retînt assez toute la marche de celui qui auroit gagné pour jouer de même par la suite à quelque partie, et en supposant encore que celui contre lequel il la feroit lui laissât suivre la même marche, doit-on supposer que celui-ci feroit la même faute qu'auroit faite l'autre joueur ? S'il ne la faisoit pas, comme cela est très-possible, la partie entière qu'on auroit prise pour modèle, n'auroit absolument servi de rien.

Il me semble que celui qui voudra s'instruire aura plutôt fait de

voir jouer plusieurs parties à de bons joueurs , que d'en voir une seule imprimée.

Si l'on me dit que la partie entière apprendroit à bien jouer le pion , j'ai à répondre d'abord qu'elle ne s'apprendroit plus si les positions et les marches que j'imprimerois se trouvoient , lorsqu'on en feroit usage , dérangées par un *tant pour tant* , parce que celui qui l'auroit prise pour modèle , se trouveroit lui-même dérangé ; je dis ensuite que les positions que je rapporte produiront l'effet que l'on demande , parce que d'un côté il y en a beaucoup qui enseignent l'art de bien jouer le Pion , de gagner le coup , &c. et que d'un autre côté , il y a plusieurs autres positions , où presque tous les Pions sont sur le Damier , ce qui est bien l'équivalent d'une partie entière.

Je sçais bien , que dans le nouveau *traité des Echecs* , il y a des parties entières , mais il faut faire

attention à la différence prodigieuse des deux jeux.

Aux Echecs, chaque pièce a son nom qu'elle ne quitte point, sa marche qui ne varie point. C'est toujours *le Roi, la Dame, la Tour, &c.* On peut dire, si la Tour des Blancs joue ici, le fol des Noirs, ou telle autre pièce jouera là. Quand ces pièces auront changé de place, elles seront encore *la Tour, le Fol, &c.* Celui qui prendra des leçons dans le livre, pourra retenir comment telle pièce doit agir quand telle autre a agi de telle ou telle manière.

Au Jeu de Dames où il y a vingt pièces de chaque côté, rien de distinctif ni dans le nom, ni dans la marche; un pion est toujours un pion, une Dame toujours une Dame; leur marche, quoique réglée en apparence, ne l'est plus dans certains cas, puisqu'elle est de plus ou moins de pas, suivant les Prises à faire. Distingue-t-on les Pièces par les numéros des Cases?

x *P R É F A C E.*

alors une variation continuelle succède à l'uniformité, chaque pièce à chaque coup change de nom; le pion ou la Dame 2 devient en un clin d'œil le pion ou la Dame 6. 10. 12. 50. &c. Comment dans cette masse uniforme à la fois et mobile, dans ce chaos de pièces que rien ne distingue invariablement, indiquer une marche positive qui puisse être reconnue par la suite? Pourrois-je faire remarquer dans la partie entière, comment il faut jouer tel pion, quand tel autre aura joué de telle façon, puisque je n'en puis désigner aucun par un nom fixe? Celui que j'appellerai dans cette partie entière le pion 10 au sujet d'un avis qu'il faudra donner dans une certaine position, comment le reconnaître dans une autre partie où le pion 10 n'existera plus, ou s'il existe, ce sera dans une position toute différente? Cela n'arrive pas aux échecs, les mêmes pièces se retrouvent à toutes les parties.

Donc une partie entière au jeu de Dames , ne peut pas servir d'exemple comme au jeu des Echecs.

Il n'en est pas de même des coups , ce sont de véritables exemples. Ce n'est plus un pion confondu dans la foule , ce sont plusieurs pions réunis qui tous ensemble ne font qu'une même chose et présentent une espèce de tableau. On peut le retrouver ailleurs , à quelques nuances près qui ne peuvent pas le défigurer au point de n'être pas reconnu , parce que le fond sera le même , et que les traits caractéristiques y seront ; cela est si vrai que , si on veut prendre la peine de comparer mes différentes positions , on en verra plusieurs qui ont l'air de famille , quoiqu'un peu dissemblables. C'en est assez pour que dans l'occasion , les positions où l'on se trouvera , rappellent les miennes à l'idée et soient utiles au joueur.

Ce ne seroit pas au surplus la

difficulté de mettre une partie entière qui auroit pu m'arrêter ; on conçoit combien il m'auroit été aisé de copier tous les coups d'une partie et de grossir mon volume, sans me fatiguer. Je crains bien que malgré mes efforts pour le rendre agréable, on ne le trouve encore trop gros.

J'ai trouvé beaucoup plus de difficultés dans les explications que j'ai eues à donner des règles, des positions et des coups, à cause des répétitions fréquentes des mêmes termes qu'exigeoit nécessairement la clarté ; j'ai évité toutes celles dont le sens a pu se passer, mais il en reste encore beaucoup par mon impuissance, et pour lesquelles je demande grace.

Je me suis sur-tout trouvé embarrassé toutes les fois que j'ai eu à parler dans la même phrase, du coup que l'on gagne en jouant bien le pion, du coup que chacun joue à son tour, et du coup que l'on fait par combinaison. Je n'ai eu à

ma disposition que le même mot pour trois choses très-différentes. J'avois d'abord changé les termes, afin qu'elles fussent distinguées par l'expression, comme elles le sont par le sens. J'avois entr'autres appelé *le tour*, ce qu'on désigne par le coup que chaque joueur joue effectivement à son tour; mais j'ai reconnu ensuite, qu'en écartant les mots consacrés par l'usage, je me rendrois encore plus obscur, et que même je fatiguerois le Lecteur en lui parlant une langue étrangère au jeu dont je l'entretenois; j'ai considéré d'ailleurs que tous les jours, soit que l'on jouât, soit que l'on parlât du jeu, on n'employoit pas d'autres termes lors même qu'il étoit question des trois choses à la fois, et que cependant l'on s'entendoit fort bien: j'ai donc laissé subsister le stile du jeu, dans l'espérance qu'on m'entendrait aussi, et en faisant néanmoins tous mes efforts pour cela.

On voit par le Damier gravé au

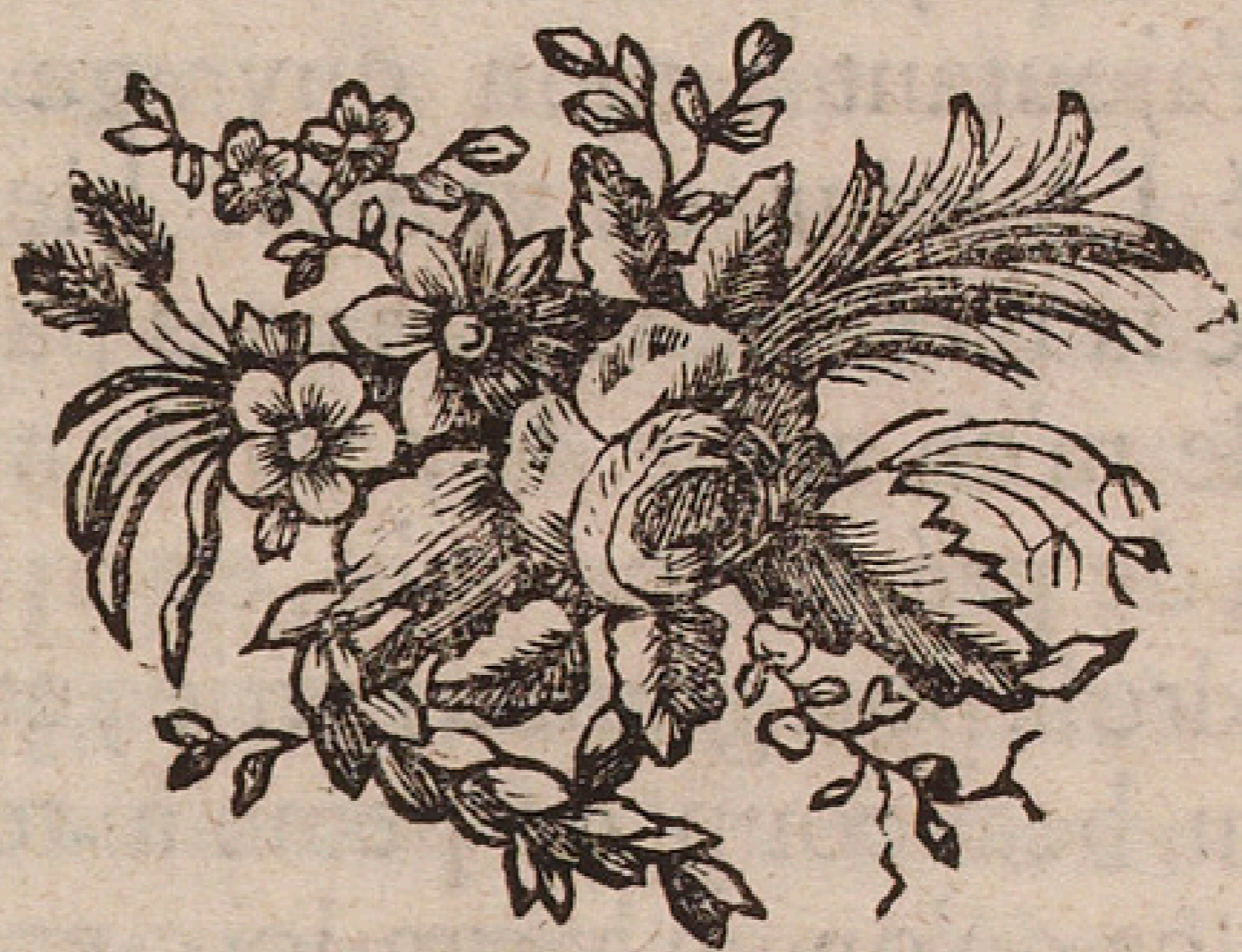
frontispice , que j'ai changé la manière de numérotter les cases. Celle-ci est en effet plus naturelle que celle que j'avois adoptée pour l'*Essai*. Le Damier qu'une personne a sur une table devant soi, doit être pour elle comme un livre , ou une feuille de papier qui contiendrait 50 numéros à commencer par 1 , écrits ou imprimés. Certainement ils ne seroient pas mis à rebours , ils seroient dans leur rang ordinaire. Si le livre ou la feuille de papier avoit plusieurs lignes , la première seroit en haut de la page , non en bas ; et si chaque ligne ne pouvoit contenir que cinq numéros , le N^o. 1. se trouveroit le premier de la première ligne et au commencement , le N^o. 5. à la fin ; le N^o. 6. commenceroit la seconde ligne , et ainsi du reste. C'est l'ordre accoutumé , et le plus commode pour trouver promptement un numéro , ce qui ne se faisoit qu'avec peine à mon ancien Damier , même avec de l'habitude.

A l'égard du Poëme didactique qui est à la fin de ce livre ; il a été composé il y a 35 ou 36 ans par un Amateur qui venoit à mon Café (où je n'étois alors que premier garçon) il y en lisoit les différents morceaux , à mesure qu'il les composoit , à quelques amis de sa société qui m'en paroissoient fort contents. Persuadé que je ferois plaisir aux joueurs et aux Amateurs , en l'ajoutant à mon ouvrage , j'ai prié l'Auteur de vouloir bien en faire la recherche dans ses papiers et de m'en aider. Il y avoit mis si peu de prétention qu'il en a laissé perdre la plus grande partie , et qu'il a eu beaucoup de peine à retrouver ce qu'on en verra ici , et qu'il a eu la bonté de m'envoyer.

Il paroît par l'espèce de préface qui est à la tête , qu'il a été sur le point d'être imprimé , et l'on verra par la lettre qu'il m'a fait l'honneur de m'écrire , pourquoi il ne l'a pas été. J'ai laissé le tout dans l'état qu'il me l'a envoyé , préface et

xvj *P R É F A C E.*

notes. Malgré ce qu'il me dit dans cette lettre, je ne doute pas que l'on n'ait autant de regret à ce qui manque, que de plaisir à ce qui reste. On y trouvera, peut-être, de meilleurs préceptes que ceux que je me suis ingéré de donner.





LE JEU
DE DAMES
A LA POLONOISE.

CHAPITRE PREMIER.

*DE L'ORIGINE, DES PRINCIPES, ET
DE L'ESPRIT DU JEU DE DAMES
A LA POLONOISE.*

LE Jeu de Dames qui se joue aujourd'hui, sous le titre de *Dames à la Polonoise*, n'est qu'un accroissement & un embellissement de celui qui se jouoit autrefois, & qu'on appelloit tout simplement le *Jeu de Dames*.

L'origine de l'ancien Jeu est comme celle de beaucoup d'autres Jeux, fort incertaine. On ne peut douter cependant

qu'elle ne remonte à la plus haute antiquité, d'après ce qu'on lit dans un Ouvrage qui parut il y a plus d'un siècle (en 1668), intitulé *le Jeu de Dames avec toutes les maximes & regles tant générales que particulières, qu'il faut observer en icelui, & la méthode d'y bien jouer.*

Pierre Mallet, Ingénieur ordinaire du Roi, & Professeur de Mathématiques, est Auteur de cet Ouvrage, que je ne connoissois pas quand j'ai fait imprimer mon Essai; il est bien supérieur à *l'Egide de Pallas*, dont j'avois parlé, tant par les détails où l'Auteur est entré sur les principes, les règles & les finesses du Jeu, que sur les recherches qu'il a faites sur tout ce qui y a rapport. Je n'ai point hésité à en tirer ce que j'y ai trouvé de plus curieux, de plus intéressant & de plus instructif.

Il rapporte plusieurs faits en preuve de l'ancienneté du Jeu. S'il y en a quelques-uns d'apocryphes, il y en a beaucoup d'autres auxquels on ne peut se refuser; quand il soutient, par exemple, que ce

Jeu a de beaucoup précédé celui des Echecs, & que plusieurs Peuples très-anciens, dont il cite les noms, la plupart inconnus, y jouoient presque à la naissance du monde; j'ai de la peine à le croire, & je trouve que c'est aller trop loin; mais ce que je ne pense pas qu'on puisse révoquer en doute, d'après plusieurs faits connus dont il parle, c'est que plus d'un siècle encore avant lui, ce Jeu étoit, comme de son temps, fort en vogue par-tout. Il n'y avoit point, dit-il, d'honnêtes maisons où il n'y eut au moins un Damier, comme il n'y avoit personne qui n'y jouât, Rois, Princes, Seigneurs, Bourgeois, Soldats, Artisans; & tel étoit, ajoute-t-il, le goût pour ce Jeu, qu'il n'y avoit point de Militaires, Généraux & autres qui ne fissent porter un Damier dans leur équipage.

On voit même par une anecdote qu'il rapporte, que ce goût entraînoit après lui une sorte de luxe dans la façon & la fabrique des Damiers; luxe quelquefois excessif, puisque plusieurs années avant que son livre parût, il alla voir par curiosité,

avec tout Paris, un Damier d'une richesse étonnante chez un nommé Balthazar Kikcler, Allemand, qui demouroit au Fauxbourg Saint-Germain. Ce Damier, de moyenne grandeur, étoit couvert d'ambre blanc & d'ambre jaune des plus belles & des plus vives couleurs, & les Dames étoient de la même matière. Il avoit fans doute, encore d'autres raretés que Mallet ne nous dit pas, s'il est vrai, comme il l'affure, que ce Damier étoit estimé 30000 livres. Il ajoute que sa cherté fut cause qu'il ne fut point vendu à Paris, mais qu'ayant été porté en Italie, il y fut acheté cette somme par un amateur.

Quant à l'inventeur du Jeu, Mallet ne donne que des conjectures, & l'on ne peut guères donner que cela sur un fait aussi ancien, quand il n'est pas constaté par une tradition suivie et appuyée de preuves incontestables; mais ses conjectures sont pour la plupart si fabuleuses que je me reprocherois de m'y arrêter.

A mon égard, j'ai maintenant mieux que des conjectures à donner sur l'origine &

l'inventeur du Jeu à *la Polonoise*, & je suis plus en état que je n'étois lors de la publicité de l'*Essai*, de répondre à l'impatience des amateurs, & de contenter leur curiosité ; j'avois cependant fait, dès ce temps-là, des recherches dont je crois nécessaire de rendre compte.

Persuadé que ce Jeu, qui alors ne remontoit guères qu'à quarante ans, étant bien plus récent que le Jeu à la Française, seroit mieux connu, je me flattois d'être facilement éclairci d'un fait qui ne pouvoit rester dans l'obscurité, puisqu'il s'est passé sous nos yeux ; cependant je ne recueillis de mes recherches que des connoissances très-imparfaites & même plus capables d'embrouiller le fait que de l'éclaircir, les tenant sur-tout de l'homme que je croyois le plus en état de m'en donner de sûres. Je veux parler de M. de la Condamine (1),

(1) Charles-Marie de la Condamine, Chevalier de Saint Lazare, de l'Académie Française, de celle des Sciences, & de presque

qui aimoit ce Jeu , qui étoit lui-même très-curieux de tout ce qui le concernoit , & que je croyois fort instruit , puisqu'il

toutes les Académies étrangères illustres , mort le 8 Février 1774. Voltaire a dit de lui :

Lorsque ce grand courier de la Philosophie,
 Condamine l'Observateur,
 De l'Afrique au Pérou, conduit par Uranie,
 Par la gloire & par la manie,
 S'en va griller sous l'Equateur, &c.

Ces vers ne sont pas seulement libres & gais ; ils sont encore caractéristiques. Gloire & manie. Voilà la vie entière de M. de la Condamine. Jamais on n'a fait de si grandes choses pour les Sciences ; jamais on n'a montré tant d'ardeur & de courage. *Cette note est tirée de l'Encyclopédie Méthodique, tome 2, première partie de l'Histoire, p. 213.*

Mais si dans des vers badins on passe à Voltaire, *manie*, sur-tout à cause d'*Uranie*, est-ce bien là le mot qui, dans un discours sérieux, convient au zèle de M. la Condamine pour le progrès des connoissances humaines ? Si ce n'est, comme le dit l'Encyclopédie, que celui des gens du monde, il falloit le leur laisser. (*Note de l'Editeur*),

avoit vécu long-temps à la Cour du Roi de Pologne (Staniflas) , que je devois regarder comme la patrie des Dames Polonoises,

Quoiqu'il soit permis d'être fier d'avoir connu M. de la Condamine , il y avoit si loin de cet homme justement célèbre à moi , que je voudrois en vain me donner du relief en le citant. Cependant les mêmes goûts rapprochent quelquefois les distances; & c'est à celui qu'il avoit pour le Jeu de Dames que je dois uniquement l'honneur de l'avoir connu. J'ai eu celui de faire quelquefois sa partie. J'étois , à la vérité, plus fort que lui ; mais avec tant d'autres avantages qu'il avoit sur moi , il pouvoit bien me laisser celui-là , si c'en est un.

Je n'eus donc de M. de la Condamine qu'une réponse qui m'éloignoit du but au lieu de m'en approcher. Il me dit que la Pologne ni les Polonois n'entroient pour rien dans la dénomination du Jeu, qu'il s'étoit joué à Paris avant d'être connu en Pologne, & qu'il tenoit du Roi Staniflas lui-même, que l'on distinguoit en Pologne

le Jeu à la Polonoise du Jeu à la Françoisise , en nommant le premier *Jeu de Dames à la Françoisise* , ce qui prouve , disoit-il , qu'il avoit été porté en Pologne par les François. Il finit par m'observer que l'incertitude où l'on étoit sur ce Jeu, quelque étonnante qu'elle fût , l'étoit moins encore que celle où l'on étoit sur le Jeu du *Domino* , qui commençoit seulement à se jouer dans quelques Cafés , & dont on ne connoissoit ni l'origine ni l'inventeur.

Je gardai donc le silence dans l'*Essai* sur une aussi mauvaise découverte ; j'en parle aujourd'hui , que celles que j'ai faites depuis me paroissent satisfaisantes : le détail que j'en vais faire , mettra le Lecteur en état de comparer & de juger. D'ailleurs, outre que tout ce qui est relatif au Jeu Polonois , ne peut manquer d'être intéressant pour les amateurs , ce sera une invitation aux personnes en état de contredire , ou de confirmer mes preuves , de fixer l'opinion par la voie des Journaux.

Quelque temps après l'*Essai* , j'eus occasion de revoir M. de la Condamine ,
qui

qui me rendit un peu plus savant, l'étant devenu lui-même; il m'apprit que tous les vieux Joueurs auxquels il s'étoit informé, l'avoient assuré que c'étoit vers 1727, que ce Jeu avoit paru à Paris; que l'un d'eux entr'autres, se rappelloit l'avoir joué dans ce temps-là avec un Allemand, mais qu'un autre Joueur lui avoit dit qu'on le jouoit à Londres dès le commencement du siècle.

Cela m'engagea à m'informer de mon côté aux plus anciens Joueurs, dans l'espérance que je trouverois enfin les lumières que je cherchois.

L'un me dit qu'il n'avoit vu jouer à Paris aux *Dames à la Polonoise* qu'en 1727 & que c'étoit un nommé Tavernier, Marchand Jouaillier, & Genevois d'origine, qui y avoit joué le premier dans la place Dauphine, au Café du Commerce.

Ce Tavernier descendoit du fameux Voyageur, Jean-Baptiste Tavernier, Jouaillier aussi, qui, quoiqu'originnaire d'Anvers, s'étoit retiré à Genève après plusieurs voyages, & qui, pour réparer le dé-

fordre qu'un de ses neveux avoit mis dans ses affaires de commerce, vendit en 1687 la Baronnie d'Aubone, qu'il avoit achetée proche le Lac de Genève, & entreprit un nouveau voyage, pendant le cours duquel il mourut à Moscou.

Ce détail sur Tavernier, qui paroît étranger au Jeu de Dames, ne l'est cependant pas. Il m'avoit fait naître une idée qui, quoique détruite dans une partie, par ce que j'ai appris depuis, s'y trouve conforme dans une autre, ou du moins s'y concilie fort bien.

Je pensois que le Voyageur Tavernier auroit pu rapporter de ses premiers voyages dans le Levant (que l'on doit regarder comme le berceau des jeux d'Echiquier) le *Jeu de Dames à la Polonoise*, qu'il auroit ensuite montré dans Genève à ses parents & à ses amis : ce qui me confirmoit dans cette idée, c'est que je me rappelle d'avoir vu, il y a environ trente ans, dans le Café que j'occupe aujourd'hui, un jeune Turc nouvellement converti à la Religion Catholique, qui jouoit très-bien aux

Dames Polonoises. Il n'y a pas lieu de croire qu'il eût appris ce Jeu à Paris, puisqu'il y étoit depuis très-peu de temps, & qu'il favoit à peine quelques mots François. Il me parla même (du mieux qu'il pût) d'une autre façon de jouer aux Dames, en usage à Constantinople. Par cette nouvelle façon on peut faire faire, ainsi qu'aux Echecs, deux pas directement à ses premiers Pions, je dis directement, ce qui est un usage contraire à la façon de jouer aux Dames Polonoises, où les Pions ne peuvent faire qu'un pas, mais diagonalement, du blanc sur le blanc; la Dame avoit la même marche.

J'appris d'un autre Joueur qu'étant venu à Paris en 1726 avec la connoissance du Jeu de Dames à la Françoisise, il avoit bientôt quitté ce Jeu pour celui des Dames à la Polonoise, qui commença à s'introduire l'année suivante dans quelques Cafés, & qu'il y avoit joué alors plusieurs fois à l'Hôtel Soissons, au Café qui étoit immédiatement au-dessous de la salle dans laquelle on jouoit à la Roulette.

Enfin Mr ***. aujourd'hui vivant, & qui commençoit à jouer aux Dames à la Polonoise en 1730, se rappelle très-bien qu'il alloit alors prendre des leçons au Café de l'Opéra, rue Saint-Honoré, au coin de celle des Bons-Enfants, ce Café étant du petit nombre de ceux où l'on y jouât, mais que même à ce Café il n'y avoit qu'une ou deux tables, au plus, où l'on vit des Damiers à la Polonoise, & qu'à toutes les autres c'étoient encore des Damiers à la Françoisé.

On peut déjà, je crois, d'après cela, & sans beaucoup d'erreur, fixer à 1727, ou à-peu-près, l'époque de la naissance des Dames Polonoises à Paris, n'étant guères possible de se refuser à la réunion de tant de témoignages uniformes. Je n'en ai qu'un à la vérité à citer sur l'inventeur du Jeu & sa véritable origine; mais je ne doute pas qu'on ne le trouve convaincant quand on l'aura pesé avec l'attention qu'il mérite.

Mr ***. dont je viens de parler, a été, vers 1740, en relation, & a quelque-

fois joué avec un fameux Joueur de ce temps-là, nommé *Laclef*, que j'ai connu aussi & que j'ai vu jouer au Café du Prophète Elie. C'étoit un jeune homme fort doux & fort honnête, mais dont l'unique étude étoit le Jeu de Dames à la Polonoise; il y étoit très-fort, & il en avoit porté la connoissance, ou, si l'on veut, la science à un tel degré de perfection, que ceux qui avoient vu *Marchand*, autre Joueur célèbre, mettoient *Laclef* fort au-dessus, sur-tout pour le talent de jouer le Pion, qui est le vrai talent, bien préférable à celui qu'avoit *Marchand*, de faire ce qu'on appelle de grands coups. Non-seulement *Laclef* mettoit par écrit les calculs qu'il faisoit perpétuellement sur toutes les combinaisons possibles du Jeu & la variété des coups, mais encore il tenoit des notes historiques sur tout ce qui y avoit rapport, d'après les informations qu'il faisoit auprès des plus anciens Joueurs. Le Jeu qui, comme on vient de le voir, ne date à Paris que de 1727, étant par conséquent encore nouveau en 1740,

Laclef a pu avoir, par les anciens de son temps, bien des notions qu'il ne seroit plus si facile de se procurer aujourd'hui. Il a communiqué dans le temps la plupart de ses notes à Mr***, qui les a copiées. Il m'en a entr'autres communiqué une qui m'a appris que c'étoit sous la Régence, & au Palais Royal même, qu'étoit né le Jeu de Dames à la Polonoise. Le fait est assez singulier.

Un des principaux Officiers du Régent, qui étoit habile à l'ancien Jeu, y jouoit ordinairement dans son appartement avec un Etranger de sa force qui voyageoit & qu'on appelloit dans le Palais le *Polonois*, soit qu'il fût effectivement de Pologne, soit que la façon de se mettre lui eut fait donner ce titre, sous lequel seul il étoit connu. Un jour qu'ils jouoient ensemble, il se trouva dans leur partie une position qui donna lieu à une observation de l'Officier du Régent; il montra à l'Etranger un beau coup à faire, si la loi du Jeu permettoit aux Pions de prendre en arrière comme les Dames. Celui-ci,

après avoir examiné & combiné assez long-temps, convint du fait; mais il observa à son tour qu'il y auroit un bien plus beau coup à faire si le Damier, au lieu de huit lignes, en avoit dix, & qu'au lieu de quatre cases à chaque ligne, il y en eût cinq; ce qu'il prouva sur le champ en dessinant sur du papier un Damier tel qu'il le demandoit pour son opération.

Les choses en restèrent-là pour lors; mais une quinzaine de jours après, l'Etranger revint au Palais Royal suivi d'un Domestique qui portoit un Damier semblable à celui qu'il avoit dessiné, avec quarante Pions, blancs & noirs. Il fit voir en même-temps à l'Officier du Régent le plan qu'il avoit dressé de la marche du nouveau Jeu, & des règles que cette marche nécessitoit. Ils employèrent plusieurs séances à l'examiner, à l'arranger, à l'essayer ensemble, & il résulta de leur travail le Jeu que l'on joue aujourd'hui, qui ne fut connu d'abord que de quelques-uns de leurs amis communs, & qui ne se répandit que quelques années après dans le Public, sous le titre de *Jeu de*

Dames à la Polonoise, ainsi nommé, fans doute, à cause de l'Etranger qui passoit pour Polonois, & auquel l'Officier du Régent voulut en faire honneur.

On voudroit fans doute, pour s'en rapporter à ce fait, qui au fond est très-possible & très-vraisemblable, qu'il fût appuyé de quelqu'autre preuve que la note de *Laclef*, quelque légère que fut cette preuve, qu'il eût dit de qui il la tenoit, qu'il eût nommé soit l'Officier du Régent, soit le Polonois, enfin qu'un seul des contemporains que j'ai consultés eût un souvenir au moins confus de l'anecdote; mais quoique sa note soit le titre unique sur lequel on puisse se fonder, je vois tant de raisons pour l'adopter, qu'on peut regarder comme certaine l'origine qu'elle nous donne des *Dames Polonoises*.

On ne peut disconvenir d'abord qu'elle n'ait en sa faveur la plus grande vraisemblance, & l'on ne doit pas présumer que ce jeune homme qui s'informoit par-tout, & qui ne notoit ses découvertes que pour sa propre satisfaction, ait voulu se trom-

per lui-même. Il y a même lieu de croire que quelqu'une de ses notes subséquentes a éclairci celle-ci, en nommant les personnages ou les témoins, car il notoit continuellement. Mais, quelque temps après la connoissance que Mr.*** en avoit faite, *Laclef* partit pour les Isles où il s'établit & où il mourut quelques années après; car il étoit d'une complexion fort délicate. Un de ses cousins germains avec lequel Mr.*** se trouve quelquefois, & qu'il a prié de s'informer dans la famille, si l'on n'auroit point trouvé à sa mort les notes en question, lui a rapporté, information faite, qu'on ne sçavoit ce que tout cela étoit devenu. Vraifemblablement ces notes si précieuses pour nous ne l'ont pas été autant aux yeux de ceux qui ont fait son inventaire; peut-être, n'y ont-ils rien compris; & ce n'est pas là, sans doute, l'effet de sa succession dont on a fait le plus de cas.

Quoi qu'il en soit, les détails de celles que nous avons se rapportent parfaitement avec ce que j'ai recueilli des autres

joueurs, & se concilient également tant avec les assertions de M. de la Condamine, qui paroissent les détruire, qu'avec l'idée qui m'étoit venue sur Tavernier & sur le jeune Turc dont j'ai parlé à son occasion.

En effet, le Roi Stanislas a pu dire avec raison à M. de la Condamine, que le Jeu Polonois n'étoit appelé en Pologne que le Jeu *François*, & en conclure qu'il avoit été connu en France avant de l'être en Pologne, sans qu'on en puisse rien conclure contre la note de *Laclef*; car puisque c'est en France qu'il a été inventé, il n'est pas étonnant qu'il y ait été connu avant de l'être ailleurs, & puisque c'est un Polonois qui l'a inventé, il n'est pas étonnant qu'on l'ait nommé le Jeu Polonois. Enfin, il n'est pas étonnant non plus que, quoiqu'inventé par un Polonois, il n'ait pas été connu tout de suite en Pologne, puisque le Polonois qui l'a inventé n'aura pas cru devoir interrompre le cours de ses voyages pour retourner exprès dans son Pays y porter son Jeu.

Si les anciens Joueurs que j'ai consultés

n'ont fixé qu'en 1727, l'époque de ce Jeu en France, & que *Laclef* la fasse remonter à la Régence, il n'y a rien là de contradictoire à sa note, & au contraire elle est d'accord avec eux; puisqu'elle porte que le Jeu n'a été répandu dans le Public que quelques années après l'évènement du Palais Royal, qui peut avoir eu lieu à la fin de la Régence. Or le Régent étant mort à la fin de 1723 (au mois de Décembre) & le Jeu ayant commencé à devenir public dans le courant de 1727, il y a environ trois à quatre ans d'intervalle entre sa création & sa publicité, ce qui assurément peut justement s'appeller quelques années.

Que Tavernier, qui a joué le premier à ce Jeu à la Place Dauphine; que le jeune Turc que j'ai vu y jouer dans mon Café, l'ayent appris, si l'on veut, ailleurs qu'à Paris, cela ne nuirait point encore à la note de *Laclef*, puisque dans les trois ou quatre ans qui se sont écoulés entre la naissance du Jeu & l'exercice qu'on en a fait publiquement à Paris, il

ne seroit point extraordinaire qu'il ait été porté dans différents Pays par les amis de l'Officier du Régent, qui en ont eu connoissance tout de suite, ou par ceux à qui ces amis ont pu en faire part.

Je trouve encore de la concordance avec la note de *Laclef*, & l'affertion du joueur qui a dit à M. de la Condamine avoir vu jouer à ce Jeu à Londres au commencement du siècle; car on peut très-bien, & sans forcer le sens, regarder 1727 comme le commencement du siècle quand il tire à sa fin.

Il me semble donc qu'on doit s'en tenir à l'origine que nous donne *Laclef*; car quoique l'on soit tenté de ne plus rien croire après ce qui est arrivé à *Raleigh* * encore faut-il s'en rapporter à tout ce qui porte avec soi le caractère de la vérité, & n'a rien d'ailleurs de surnaturel.

(1) Voyez la feuille du Journal de Paris du 2 Octobre 1786, que j'ai reçue en commençant cet Ouvrage, sans qu'elle m'ôtât la confiance que j'ai dans la note de *Laclef*.

En effet , ce qui est arrivé au Palais Royal , on le voit arriver tous les jours. Combien de sciences ne doivent-elles pas leur naissance au hazard & souvent aux plus petites causes ? Ici je ne vois rien d'extraordinaire ; il est tout simple que deux hommes bien pleins de leur objet & exercés à un Jeu où ils étoient habiles & dont ils possédoient parfaitement l'esprit, en ayant reculé les bornes dans une circonstance où la position qui leur en procureroit l'occasion , leur en indiquoit en même temps le moyen. Ce qu'ils ont fait se présentoit si naturellement , que c'est moins un effort de génie qu'un besoin du moment.

Je suis loin de vouloir leur en dérober le mérite par une erreur qui n'est que trop commune. Dans le monde ordinairement , quand une chose est faite , rien ne paroît si simple , il n'y a personne qui ne croye qu'il en auroit fait autant ; & de tous ceux qui le croient , aucun ne l'eût faite : c'est l'histoire de l'œuf qui se tient sur la pointe , c'est celle de toutes les inventions que

l'envie conteste au génie. Je serois bien hardi & encore plus injuste de ne pas regarder comme son ouvrage *le Jeu à la Polonoise*; mais je dis que c'est le hazard, ou si l'on veut l'occasion qui a provoqué le génie, & que cela arrive souvent. N'a-t-on pas vu à peu-près la même chose il y a une quarantaine d'années dans je ne sçais plus quel Café, ou deux joueurs de Dames à la Polonoise inventèrent en y jouant & à l'occasion d'un coup, une nouvelle marche & une combinaison nouvelle. Dans leur manière on marchoit & on prenoit en tout sens, en avant, en arrière, de côté & en face. Cette manière qu'on appella à la *Babilonienne*, sans trop sçavoir pourquoi, étoit susceptible de beaucoup plus de combinaisons, & occasionnoit des coups singuliers. Ce nouveau Jeu a fait pendant quelque temps négliger celui à la Polonoise, & peut-être l'auroit-il fait oublier, si l'on eut fait pour lui un Damier particulier, qui répondît à l'étendue de sa marche. Le terrain lui manque sur les Damiers actuels; il faudroit

aussi augmenter le nombre des Pions à proportion, comme on a fait quand on a substitué le Jeu Polonois au Jeu François : le champ de bataille trop resserré, le nombre des combattans trop borné ne permettant pas les évolutions que la marche nécessite, le Jeu n'a pas son intégrité, ni par conséquent ses agrémens; peut-être aussi ne l'a-t-on pas continué à cause de ses difficultés; tout le monde n'étoit pas en état d'y jouer, il falloit beaucoup d'application, beaucoup d'ordre & de liaison dans les idées, & beaucoup de netteté dans le calcul. On n'y a gueres vu jouer que ceux qui étoient d'une certaine force au Jeu Polonois, auquel on est revenu. Il a enfin triomphé du nouveau Jeu, comme il avoit fait du jeu à la Françoisise, qui devoit bien lui céder à tous égards.

En effet le Jeu de Dames à la Françoisise est fort borné en comparaison de celui à la Polonoise. Celui là se joue sur un Damier de 64 Cases avec 24 Dames; 12 contre 12. Les pions ne marchent qu'en avant, & ne font qu'un pas à la fois, à

moins qu'ils ne prennent, la Dame n'en fait pas davantage, mais elle peut marcher & prendre en arriere; au lieu que les Dames à la Polonoise se jouent sur un Damier de 100 Cases, avec 40 pions, 20 contre 20. Les pions prennent en avant & en arriere, & les Dames sautent plusieurs Cases en marchant, ce qui rend les combinaisons plus variées, plus nombreuses & plus étendues.

Mais, quelque borné que soit le Jeu François, il n'en a pas moins ses finesse & ses difficultés, & il exige, pour y bien jouer, de l'intelligence & du talent. S'il n'y a pas de grands coups comme au Jeu Polonois, il y en a qui ne demandent pas moins de combinaisons. Il y a sur-tout l'art de jouer le Pion, & de gagner, ce qu'on appelle *le Coup*, d'enfermer son adverfaire, & de le mettre dans des positions fâcheuses, ce qui est même la vraie science aux Dames Polonoises.

Mallet, qui avoit étudié à fond l'ancien Jeu, qui y étoit très-fort, & qui en connoissoit parfaitement l'esprit, soutient qu'il

est d'une si grande & d'une si profonde speculation, que personne n'en avoit encore eu de son temps une parfaite connoissance, quelque sçavant que l'on fût soit dans la théorie, soit dans la pratique des arts & des sciences, même de celles qui sont démonstratives, telles que les Mathématiques, & que l'on n'avoit pas encore trouvé démonstrativement (ce qu'il ne croit pas lui-même possible) la partie avec laquelle on peut gagner toutes les autres. Il va jusqu'à donner à ce jeu la préférence sur celui des Echecs, par la raison qu'aux Echecs un bon joueur peut assurer de quelle pièce il donnera le Mat, & qu'au jeu de Dames il est impossible d'indiquer le pion ou la Dame qui jouera le dernier coup & gagnera la partie.

Sans différer ici sur le sentiment de *Mallet* relativement à la prééminence de l'un ou de l'autre des deux Jeux, qui m'entraîneroit peut-être hors de mon sujet, il est constant que la supériorité d'un joueur aux Dames Françaises annonçoit un talent particulier, puisqu'elle donnoit

une forte de célébrité aux forts, & qu'ils étoient, comme ceux de notre temps, cités avec distinction. *Mallet* en cite plusieurs, un entr'autres nommé *Lhoste* qui ayant étudié toutes les façons possibles de jouer, favoit par cœur un nombre incroyable de parties toutes différentes, & à qui il ne manquoit que d'avoir trouvé celle qui peut infailliblement gagner toutes les autres. Il nie cependant, & avec raison, que ce jeu puisse se bien jouer par routine, ou par démonstration, & il convient que ce n'est pas là du talent. Il rapporte à l'appui de son opinion un fait assez curieux.

Deux joueurs, qu'il ne nomme pas, & qui se donnoient non-seulement pour forts, mais encore pour avoir la clef du Jeu, parce qu'ils avoient la routine d'un certain nombre de coups, firent un jour afficher dans tout Paris qu'ils enseigneroient à jouer aux Dames par démonstration géométrique. Plusieurs joueurs véritablement forts, allèrent chez eux, feignants de vouloir prendre de leurs leçons; mais ils ne trouvèrent en eux que de très-foibles joueurs.

Il est certain qu'à tout jeu de combinaison, ce n'est jamais la routine, mais l'esprit & l'intelligence qui font les grands joueurs; or si ces deux qualités sont nécessaires aux Dames Françoises, combien ne le font-elles pas aux Dames Polonoises, dont le calcul & l'étendue font bien plus considérables?

Dans l'un comme dans l'autre Jeu, le vrai but est de prendre les pions de son adversaire, ou de le mettre dans l'impossibilité de les jouer en leur fermant le passage; mais quelle prodigieuse différence n'y a-t-il pas de l'un à l'autre! Il est rare aux Dames Françoises que l'on prenne plus de deux pions à la fois, & il est fréquent aux Polonoises d'en prendre 4, 5 & davantage. C'est l'effet de l'étendue du terrain & de la multiplication des objets, qui exigent par conséquent de l'étendue dans la vue. Ces prises nombreuses sont le fruit d'une combinaison sçavante, qui souvent, outre le gain des pions, procure encore celui de la partie, soit par la supériorité du nombre, soit

par l'avantage de la position, comme, par exemple, celui d'aller à Dame & d'y aller sur une Case favorable qui mette sur le champ ou par la suite, la Dame en état d'enlever aisément les pions de l'adversaire.

Ces sortes de coups n'ont souvent leur perfection, leur plénitude, pour ainsi dire, qu'après plusieurs pions joués de part & d'autre, mais c'est le joueur qui a combiné le coup, qui par l'effet inévitable de sa combinaison, force son adversaire à jouer ses pions de telle ou telle façon. C'est là que paroît l'habileté & qu'on reconnoît le grand joueur; c'est-là ce que tous les livres du monde ne peuvent apprendre à celui qui n'a pas en soi l'appétitude, & si je puis m'exprimer ainsi, le germe de l'art; c'est là enfin qu'échouent presque toujours les joueurs médiocres & quelquefois les joueurs de la seconde force. Tantôt c'est un pion que dans leur mauvais calcul, ils croient devoir rester en place, tandis que par l'exécution il est enlevé, ce qui rend le coup faux; tantôt par une erreur contraire, c'est un pion

qui reste quoiqu'ils l'ayent jugé déplacé ; quelquefois c'est encore pis, & il n'y a pas même apparence de coup. D'où cela provient-il ? Du défaut de netteté dans la vue, & de précision dans le calcul, de ce qu'en opérant en eux-mêmes, les objets se confondent, de ce que le joueur dans sa fausse imagination voit toujours ce qu'il ne doit plus voir, ne voit pas ce qui doit exister, s'égare dans ses suppositions, & n'a pas, en un mot, ce que doit avoir le bon joueur.

Le bon joueur doit avoir plusieurs qualités assez rares ; de la justesse dans l'esprit pour juger sainement, de la facilité pour juger promptement, de l'étendue pour embrasser à la fois les différentes parties d'un coup compliqué, de la sagesse pour ne pas sacrifier le solide au brillant, & surtout de la netteté & de la précision pour ne rien confondre. Quand il combine un coup, il cesse de voir le pion que son calcul a enlevé, il voit à sa place celui qui n'y est pas encore ; il donne, prend, dérange, remplace sans y toucher ceux sur

lesquels il opère, & exécute en imagination aussi parfaitement qu'il va le faire en réalité.

Que les Joueurs qui ne peuvent, avec beaucoup de mérite d'ailleurs, atteindre à ce degré de perfection n'en soient pas humiliés, & que leur amour-propre se console. Le talent d'un grand Joueur de Dames n'est pas par lui-même la preuve d'un génie supérieur hors du Jeu. Si cela étoit, verroit-on tant de gens médiocres, pour ne rien dire de plus, exceller à ce Jeu, tandis que de très-beaux génies de tous ordres & de tous états, ne peuvent pas même parvenir à la seconde force ? J'en pourrois citer plusieurs exemples ; je me bornerai à deux, parce que le contraste est parfait ; *Laclef* dont j'ai parlé, & *Jean Jacques Rousseau* dont tout le monde a parlé.

Laclef si fort au Jeu de Dames, n'étoit hors de-là qu'un homme très-borné, sans connoissances, sans aptitude pour aucune autre chose. Mais on pouvoit lui appliquer ce qui a été dit de *Newton*. En parlant de

lui, un géomètre, ami de Lamote, disoit à celui-ci que Newton n'étoit qu'un bœuf. *Cela se peut*, répondit Lamote, *mais c'étoit le premier bœuf de son siècle.*

Jean-Jacques, au contraire, qu'il suffit de nommer, auroit reçu deux pions, au moins, d'un bon Joueur, s'il avoit voulu se mesurer avec lui; mais il ne vouloit que des Joueurs de sa force, & il a fini par renoncer à ce Jeu-là, par désespoir d'y être médiocre.

Qu'il me soit permis d'ajouter ici une réflexion qui contredit l'opinion commune sur l'esprit du Jeu de Dames. On imagine, pour l'ordinaire, qu'un sçavant, exercé aux calculs, un homme versé dans l'algèbre, dans la géométrie, dans toutes les parties des mathématiques, doit avoir l'esprit du Jeu de Dames dans un degré supérieur; on se trompe, ces deux esprits sont fort différens, si même ils ne sont pas contraires. L'esprit géomètre, par exemple, est sans doute un esprit de calcul & de combinaison, mais d'une combinaison scrupuleuse & lente qui examine l'une après l'autre

toutes les parties de l'objet, & qui les compare successivement entr'elles, prenant garde de n'en omettre aucune, & de les rapprocher par toutes leurs faces; en un mot, ne faisant à la fois qu'un pas, & ayant soin de le bien assurer avant que de passer au suivant. L'esprit du Jeu de Dames n'est pas cela; c'est un esprit de combinaison du moment, qui embrasse d'un coup d'œil, & comme d'une manière vague, mais cependant sûre, un grand nombre de cas, dont quelques-uns peuvent lui échapper sans inconvénient, parce qu'il est moins assujetti à des règles, qu'il n'est une espèce d'instinct perfectionné par l'habitude. D'ailleurs, le géomètre peut se donner tout le temps nécessaire pour résoudre ses problèmes; il fait un effort, se repose, & repart delà avec de nouvelles forces. Le Joueur de Dames, au contraire, est obligé de résoudre ses problèmes sur le champ, & de faire dans un temps donné & très-court) même en supposant un Joueur long), tout l'usage possible de son esprit. Il ne seroit donc pas surprenant

nant qu'un grand algébriste , un grand géomètre fussent des Joueurs de Dames très-médiocres.

Il en faut conclure qu'à ce Jeu, comme à beaucoup d'autres choses , l'habitude prise de jeunesse , la pratique fréquente & bornée à un seul objet , la mémoire machinale des combinaisons fortifiée par l'exercice , & sans doute avec cela une disposition naturelle & particulière, un certain esprit qu'il faut appeller l'esprit du Jeu, sont les sources de la science des Jeux de combinaisons , & n'indiquent pas d'autres talents ni d'autre mérite dans le même homme.

Mais il faut conclure aussi qu'il n'y a point de livre , je le répète , qui puisse apprendre ce Jeu , comme on doit le savoir pour le bien jouer , à celui qui n'aura pas en lui cette disposition particulière ; aussi ne prétends-je pas que le mien puisse le faire ; il ne peut que mettre sur la voie , & montrer le but ; c'est à la nature d'y faire arriver. Le plus sûr moyen de devenir habile à ce Jeu , & le meilleur profit que

l'on puisse tirer de cet ouvrage, c'est d'en comparer les réflexions avec la conduite des forts Joueurs, de les regarder attentivement jouer, de tâcher de pénétrer leurs idées, de suivre leurs combinaisons, de prévoir l'effet que doit produire telle ou telle position; & enfin, d'étudier les différents coups que je rapporte. Ce n'est pas qu'ils doivent se trouver absolument tels qu'ils sont ici, mais ils peuvent se rencontrer à-peu-près, & ils donneront des idées qui conduiront, avec un peu d'intelligence, à en faire d'autres dans l'occasion; au moins en attendant qu'on soit dans le cas d'en faire usage, je me flatte qu'ils amuseront les amateurs par leur combinaison singulière. Ils ont de plus le mérite de n'être point composés; ils ont tous été faits en jouant.

Le dessin de ces coups peut être mis au nombre des preuves de la beauté du jeu. Je ne le mettrai pas comme *Mallet* a mis le sien, qui est bien inférieur, au dessus de tous les jeux possibles, même des Echecs, qui jusqu'ici ont eu le premier rang;

mais je n'hésite pas à le regarder comme un des plus intéressants & des plus dignes d'occuper le loisir des gens d'esprit ; les événements ne dépendant point là du hasard, le sort du Joueur est dans ses mains, ou plutôt dans sa tête : il a la satisfaction de ne devoir qu'à lui son succès. En un mot, la variété des incidents qui se rencontrent à ce jeu, la multitude des combinaisons qu'on y peut faire ; la découverte que l'on y fait chaque jour, de nouvelles finesse, de nouveaux coups, en feront toujours un Jeu charmant. Je ne conçois pas comment on a pu dire, (car on l'a dit) qu'il n'étoit pas possible que des gens d'esprit y trouvassent du plaisir. Une idée aussi désavantageuse n'a pu venir qu'à ceux qu'un défaut d'intelligence met hors d'état d'en connoître les beautés. Cette idée n'a pas laissé que de séduire bien des gens raisonnables ; mais je dois dire, à l'honneur du jeu, que, quand ils l'ont vu jouer par d'habiles joueurs, ils ont bientôt changé de sentiment, &

ont avoué qu'on leur en avoit parlé sans le connoître,

Ce n'est donc pas sans raison qu'on a donné par-tout la préférence aux *Dames Polonoises* sur les *Dames Françoises*; mais celles ci plus heureuses ont joui d'un règne long & brillant. On en voit des preuves à chaque page du livre de *Mallet*; à la vérité, le règne des *Dames Polonoises* a été aussi brillant pour le moins, mais il n'a pas tant duré. Négligées depuis quelque temps, & sacrifiées au *Domino*, il n'y a que quelques cafés qui leur soient restés fidèles; je ne dissimule pas que je me trouve flaté de voir le mien un de ceux où elles sont le plus en vogue, & où se réunissent les Joueurs les plus sçavants, & les amateurs les plus éclairés.

Quoiqu'indépendant du hazard, ce Jeu ne laisse pas que d'être journalier. Comme il dépend de la présence d'esprit & de la netteté des idées, il n'est pas étonnant que la plus légère distraction occasionne la perte de la partie au plus fort Joueur,

& le fasse , pour ainsi dire , baisser d'un pion. Mais aussi les jours qu'il est à lui , rien ne lui échappe , tout lui est présent.

Il y a à ce Jeu presqu'autant de classes que de Joueurs ; mais , après les trois ou quatre premières , il n'y a plus à compter.

On range dans la première classe ceux auxquels aucun Joueur ne peut faire avantage , & qui au contraire en font à tous les autres ; encore y a-t-il dans cette première classe des nuances qui distinguent un Joueur de l'autre.

On met dans la seconde classe les Joueurs qui reçoivent des premiers un léger avantage , tel que le demi-Pion , le tiers de Pion , la demi-remise , le tiers de la remise ; (j'expliquerai cela dans un des chapitres suivans.) Un plus grand avantage renvoye à la troisième classe ceux qui le reçoivent.

Cette troisième classe est donc composée des Joueurs qui reçoivent le Pion , ou la remise.

Et la quatrième , des Joueurs qui reçoivent l'un & l'autre : je veux dire le Pion & la remise.

Par delà il n'est pas possible d'assigner de rang, quoiqu'il y ait encore bien des degrés; ce ne sont plus que des Joueurs plus ou moins foibles, & parmi lesquels il est rare d'en voir qui montent plus haut quand ils n'y montent pas promptement: le temps ni l'application n'y font rien; ce qu'on n'a pas sçu au bout de trois mois, on ne le sçait jamais; arrivé alors à un certain point, on y reste. Mais à quelque point que soient deux Joueurs, égaux en force, le Jeu n'en doit pas avoir pour eux moins d'agrément; ils auront le même plaisir que des forts Joueurs, parce que les évènements de leurs parties, étant en proportion de leurs lumières, ce ne sera pas pour eux une privation, que de ne pas jouir de ce qu'ils ne connoissent pas.

Je viens de dire qu'il étoit rare, & non impossible, de passer après trois mois, le terme où l'on étoit parvenu; mais en général, ceux qui rêvent beaucoup en jouant, deviennent rarement habiles, & je ne leur conseille pas d'en faire leur récréation, ils se fatiguent l'esprit mal-à-propos & en-

nuient sûrement, & leurs adverfaires, & les fpectateurs. Une tenfion continuelle pendant des heures entières n'eft plus une récréation, c'eft un travail.

Je n'ignore pas qu'il y a des pofitions délicates & embarraffantes qui exigent un examen plus long & plus attentif que d'autres; mais un bon Joueur fe détermine promptement. Il lui eft même avantageux de ne pas héfiter long-temps à prendre fon parti; en rêvant trop, on donne à l'adverfaire le temps de réfléchir, au lieu qu'en jouant promptement on le met dans une efpèce d'obligation de jouer auffi vite. Il eft cependant de l'homme honnête, du beau Joueur, que cette promptitude ne foit point affectée, & ne dégénère pas en une supercherie qu'employent certains Joueurs pour dérouter, en les preffant, ceux qui n'ont pas l'habitude de jouer vite. Si leur lenteur ennuye, il vaut mieux ne pas jouer avec eux que d'ufer de rubrique (c'eft le vrai mot) à un jeu où tout doit être noble comme lui, & où les rufes, même celles qu'on juge permifes, font

toujours dédaignées par le Joueur qui n'a besoin que de science, & qui trouve plus de gloire à devoir son triomphe à la force qu'à la ruse.

Ce n'est pas aux Forts que ce livre est destiné, ils n'ont plus rien à apprendre; en tous cas ce ne seroit pas de moi; c'est à ceux à qui l'inexpérience en fait un besoin. Je vais tâcher de les éclairer de mon mieux & leur donner tous les secours qui dépendent de moi. Il m'a paru que la meilleure façon de leur être utile étoit de faire servir l'exemple au précepte, (si j'ose employer ce mot, ce n'est pas que je me le croie permis, c'est qu'il exprime ce que je veux dire) ainsi je profiterai des différentes positions que chacun des chapitres suivans amenera, pour donner les avis qui en resulteront.

Pour mieux concevoir ce que je dirai, & avoir sous les yeux les coups & les positions, il est nécessaire d'avoir devant soi un Damier numéroté sur les cases blanches depuis 1 jusqu'à 50, à commencer du haut du Damier, conformément à

celui que j'ai fait graver au frontispice de ce Livre.

Dans les coups comme dans les positions, les Joueurs seront désignés par la couleur de leurs Pions, *les blancs, les noirs*. Les noirs seront toujours placés au haut du Damier, les blancs par conséquent au-dessous, & dans tous les coups, avec très-peu d'exceptions, dont j'aurai soin d'avertir, ce sera toujours aux blancs à jouer, & ce seront toujours eux qui gagneront.

Il faut observer qu'on appelle Pion simplement, la Dame qui n'est point damée, & que l'on n'appelle Dame proprement dite que le Pion qui est Damé, & couvert d'un autre Pion. Je me suis conformé à cette dénomination dans tout ce qui va suivre.

Pour indiquer dans l'exécution des coups les Pions ou les Dames qui seront à prendre, je les désignerai par les n^{os} des cases d'où ils sortiront. Quand je dirai par exemple, jouer 45 sur 40, ou ce qui est la même chose de 45 à 40; c'est

qu'il faudra placer sur la case 40 le Pion qui est sur la case 45. Et quand je dirai Prend de 40 à 1, cela voudra dire que le Pion ou la Dame 40 prend tous les Pions ou toutes les Dames qui sont à prendre depuis la case 40 jusqu'à la case 1, & se place sur cette dernière case. On voit par-là que les numéros s'appliqueront également aux cases & aux Pions.

Avant de donner ni avis ni exemples, il m'a paru essentiel de mettre ceux pour qui ils sont faits, en état de les comprendre. C'est par cette raison que je commence par traiter des élémens du Jeu & de ses règles.

Dans tout ce que j'ai à dire par la suite, il n'y a presque pas un mot qui ne s'y rapporte & qui n'exige que le Lecteur en ait une parfaite connoissance. Aussi je le prie de les bien étudier avant de passer aux chapitres suivans qui n'en ont que la conséquence; elles lui sont nécessaires pour saisir la justesse & l'à propos de plusieurs coups. Il y a d'ailleurs bien des Joueurs, même anciens, qui ne

les sçavent pas comme il faut, ce qui occasionne souvent des disputes qui n'auroient pas lieu.

Cependant, quelque nécessaire que soit la science de la marche & des règles, ce n'est rien en comparaison de la science du Jeu. Que n'y a-t-il pour montrer celle-ci & pour l'apprendre, la même facilité que pour l'autre! nous y trouverions mieux notre compte, le lecteur & moi : mais *s'il n'y a rien de si uni que de savoir la marche & les règles, s'il ne faut pour cela que de la mémoire, il faut du génie pour jouer le Jeu.*

Cette maxime qui servoit d'Epigraphe à mon Essai, je la dois au Grand Rousseau, ainsi que celle que je mets aujourd'hui. Aussi justement applicable que l'autre à la difficulté du Jeu, & à cette vérité, que tous les Joueurs n'en sçavent pas les finesses comme je le dis; elle est encore plus convenable par le conseil qu'elle renferme, en ce qu'il est conforme à celui que je donne moi-même de fréquenter

les forts pour le devenir. On peut en effet réduire tout mon Ouvrage à ces vers :

Minerve à tous ne départ ses largesses,
Tous sçavent l'art, peu sçavent les finesse

• • • • •
Pour bien jouer, hantez les bons Joueurs.

• • • • •
Sçavoir la marche est chose très-unie, (1)
Jouer le Jeu, c'est le fruit du génie.

CHAPITRE II.

DES ÉLÉMENTS DU JEU.

LES éléments du Jeu de Dames sont bien peu de chose ; ils se réduisent à bien placer le Damier & à savoir la marche & la fonction des Pions.

Quant au Damier, il est composé, comme l'on voit de cent cases, dont cinquante sont blanches, & cinquante noires. Chaque joueur a vingt Pions d'une couleur différente, c'est-à-dire, que l'un a vingt Pions blancs & l'autre vingt Pions noirs, ou bruns ; les noirs valent mieux

(1) Epigraphe de l'Essai.

Sans donner dans le luxe du Damier dont j'ai parlé d'après *Mallet*, il est plus agréable d'avoir un Damier propre & bien fait, avec des Pions d'yvoire & d'Ebene, qu'un Damier commun, & des Pions de bois qui se cassent & qui se salissent, sur-tout les blancs qu'on ne peut plus distinguer des autres. Le Damier doit être d'une grandeur raisonnable, les petits Damiers sont fort incommodes, les Pions y sont ferrés & le terrain a d'ailleurs si peu d'étendue que la vue en est gênée, & que la confusion des objets trouble, ou au moins fatigue l'imagination.

Il est au choix des joueurs de placer leurs Pions sur les cases blanches ou sur les noires; en Allemagne on les place sur les noires, mais l'usage général en France est de les placer sur les blanches.

Le Damier doit être placé de façon que le trictrac se trouve à la droite de chaque joueur. (On appelle trictrac par rapport aux Pions blancs les cases 45 & 50, & par rapport aux noirs les cases

41 & 46,) Et il se trouve divisé naturellement en deux parties; les blancs sont rangés sur vingt cases depuis le N^o. 31 jusques & compris 50. & les noirs depuis le N^o. 1 jusques & compris le n^o. 20 au moyen de quoi il reste entre les Pions de chaque joueur deux rangs vuides, sur lesquels se jouent les premiers pions.

Quant à la marche des Pions, & à leurs fonctions, cela fait partie des règles qui sont au chapitre suivant.

CHAPITRE III.

DES REGLES.

LES règles du Jeu de Dames à la Polonoise sont presque toutes les mêmes que celles du Jeu à la Françoisise, Il n'y a d'autre différence que celle qu'a nécessairement occasionnée la différence de la marche qui est elle-même occasionnée par la forme différente du Damier, & sa plus grande étendue. Pour les principes, &

le fond du Jeu, ils sont toujours les mêmes.

Quelques-unes de ces règles pourront paroître nouvelles à ceux qui ne connoissent pas le Jeu François, elles ne le seront pas pour ceux qui l'ont pratiqué, ni pour ceux qui auront lu l'Ouvrage de Mallet d'où elles sont tirées.

Pour la plus grande facilité de ceux qui seront dans le cas de recourir à ces règles, je vais les mettre de suite dans ce chapitre, nuement, & sans raisonnemens ni réflexions qui en pourroient rendre la recherche trop longue; je reprendrai ensuite dans les chapitres suivans celles que je croirai susceptibles d'explications & d'exemples, & à chacune de celles qui seront dans ce cas j'aurai soin de renvoyer la page de l'explication ou de l'exemple. Par ce moyen, le Lecteur pourra, suivant les circonstances & sa commodité, faire usage de la règle & de l'exemple, ensemble, ou séparément.

84 LE JEU DE DAMES
R E G L E S

DU JEU DE DAMES A LA POLONOISE.

Tout ce qui va être dit des Pions doit s'entendre aussi des Dames quand elles ne seront pas distinguées nommément.

I.

On joue l'un après l'autre ; il est difficile de décider lequel est le plus avantageux de jouer le premier , ou le second ; mais on a jugé qu'entre Joueurs de force égale chacun joueroit à son tour le premier , en tirant au sort à la première partie ; & que le Joueur qui reçoit avantage joueroit toujours le premier.

II.

Explication, pages 84 & 85.

La marche du Pion se fait toujours en avant à droite ou à gauche du blanc sur le blanc , & en ne faisant qu'un pas à la fois ; mais quand il a à prendre , il fait deux , trois , quatre pas , même davantage tant qu'il a à prendre , & il peut alors marcher en arriere.

III.

Explication, pages 86 & 87.

Dès qu'on a touché un Pion, on est obligé de le jouer s'il est jouable, conformément à l'axiome connu, *Dame touchée*
Dame jouée.

IV.

Explication, pages 86 & 87.

Un Pion est réputé touché dès qu'on a mis le doigt dessus.

V.

On est maître de jouer où l'on veut le Pion qu'on a touché, quand on ne l'a pas quitté.

VI.

Avant de toucher un ou plusieurs Pions pour les arranger, il faut nécessairement dire; *J'adoube*, sans quoi on est forcé de jouer un des Pions touchés au choix de l'adversaire, si cependant le Pion est jouable.

VII.

Explication, pages 84 & 85.

Lorsqu'un Pion en a un de l'autre couleur devant lui, & que derriere ce Pion

66. LE JEU DE DAMES

d'une autre couleur immédiatement, il y a une case blanche vuide, alors le premier Pion passe par dessus l'autre, l'enlève & se place à la case vuide.

VIII.

Explication, pages 84 & 85.

S'il y a plusieurs Pions de l'adversaire entre chacun desquels il y ait une case blanche vuide, le Pion qui prend continue de passer par-dessus, se place à la dernière case vuide, & enlève tous les Pions par-dessus lesquels il a passé.

IX.

Explication, pages 84 & 85.

Plusieurs Pions à prendre ne s'enlèvent point en chemin & à mesure. Il faut que le Pion qui prend soit posé sur la case où il doit s'arrêter, avant de rien enlever.

X.

Explication, page 87.

Le Pion ou la Dame qui prend, non-seulement ne peut pas repasser & doit au contraire s'arrêter sur la case sur laquelle elle a déjà passé, & sur laquelle il y a un Pion ou une Dame qui fait

partie de ceux qui doivent être enlevés, si ce Pion ou cette Dame en a un autre derrière, quand bien même il y auroit encore un ou plusieurs Pions ou Dames à prendre, mais encore le Pion ou la Dame qui se trouve derrière le Pion ou la Dame qui doit prendre, a droit de prendre ce Pion ou cette Dame, s'il y a devant une case vuide.

XI.

Explication, pages 84 & 85.

Si ayant plusieurs Pions à prendre, on en laisse par mégarde, en les enlevant, un ou deux sur le Damier, on ne peut les reprendre que du consentement de l'adversaire, qui est en droit de souffler, si il veut, le Pion avec lequel on a pris.

XII.

Souffler, c'est enlever le Pion qui devoit prendre.

XIII.

On est maître de souffler ou de ne pas souffler.

XIV.

Le Joueur qui ne veut pas souffler force l'autre de prendre, & celui-ci ne peut s'y refuser.

XV.

Explication, page 89.

Quand celui qui a à souffler a levé ou touché le Pion qu'il doit souffler, il n'est plus le maître de faire prendre, il est forcé de souffler.

XVI.

Explication, page 90.

Celui qui refuse de prendre, perd la partie.

XVII.

Explication, page 90.

Si un Joueur ayant à prendre d'un côté seulement, leve ou touche par erreur un autre Pion que celui qui doit prendre, ou si ayant à prendre de plusieurs côtés il leve ou touche un autre Pion que celui qui doit prendre du bon côté, l'adversaire souffle le Pion qui devoit prendre régulièrement, & force son Joueur à jouer ce qu'il a touché.

XVIII.

Explication, page 91.

Quand on a joué son coup on ne peut plus souffler, si celui qui n'a pas pris d'abord prend le coup d'après, ou si le Pion qui devoit prendre n'est plus dans la même position, Mais si les choses sont dans le même état, c'est-à-dire, si la position continue d'être la même, le Joueur qui devoit souffler peut différer jusqu'au coup suivant, même jusqu'à plusieurs coups, ou à souffler, ou à faire prendre, soit qu'il ne se soit pas apperçu d'abord de la faute de son Joueur, soit même qu'il s'en soit apperçu.

XIX.

Un coup est réputé joué quand on a placé ou quitté le Pion.

XX.

Au Jeu de Dames Polonoises, comme aux Françoises, la règle veut qu'on prenne au plus & au plus fort, pour n'être pas soufflé.

XXI.

Explication, page 90.

On a à prendre au plus, quand par exemple il y a d'un côté un Pion, & que de l'autre il y en a deux à prendre, en un mot, quand un côté l'emporte en nombre sur l'autre.

XXII.

Explication, page 94.

On a à prendre au plus fort quand à nombre égal il y a d'un côté des Pions & de l'autre des Dames, ou seulement une Dame & le reste en Pions; alors il faut prendre du côté des Dames, ou de la Dame; parce qu'une Dame vaut mieux qu'un Pion.

XXIII.

Explication, page 97.

Mais si d'un côté il y avoit trois Pions à prendre, & de l'autre un Pion & une Dame, ou même deux Dames, il faudroit, pour n'être pas soufflé, prendre les trois Pions, par la raison qu'ils l'emportent en nombre, & que trois sont plus que deux.

XXIV.

Lorsqu'un Pion est arrivé sur les lignes

qui donnent le droit d'être Damé, on couvre ce Pion d'un Pion de sa couleur, & il ne s'appelle plus que Dame.

XXV.

Les lignes qui font damer, font pour les Blancs la ligne numérotée 1. 2. 3. 4. 5. & pour les noirs la ligne 46. 47. 48. 49. 50.

XXVI.

Explication, page 98.

Il ne suffit pas qu'un Pion passe sur une case de ces lignes pour être Damé, il faut qu'il y reste placé par un coup qui s'y termine; en sorte que si ce Pion étant sur cette ligne a encore à prendre, il faut qu'il continue son chemin & reste Pion.

XXVII.

La Dame differe du Pion & par la marche & par la façon de prendre.

1°. Par la marche; le Pion, comme on l'a vu, ne fait qu'un pas en avant, à moins qu'il ne prenne, & il ne prend que de case en case, au lieu que la Dame peut aller du bout d'une ligne à l'autre, si

le passage est libre, c'est à dire, s'il n'y a point dans cette ligne de Pion de sa couleur, ou de la couleur adverse qui ne soient pas en prise.

2°. Par la façon de prendre; la Dame peut, quand elle a à prendre, traverser plusieurs cases à la fois, mais toujours des cases vuides, ou des cases couvertes de Pions de l'autre couleur qui soient en prise, enforte qu'elle peut tourner à droite, à gauche, & faire quelquefois le tour du Damier.

XXVIII.

Lorsque deux Joueurs égaux en force restent à la fin de la partie; l'un avec trois Dames, l'autre avec une seulement, & que celui-ci a la ligne du milieu, la partie est forcément remise, & l'on doit en recommencer une autre.

XXIX.

Explication, pages 98 & 99.

Si la Dame unique n'a pas la ligne du milieu, comme il y a pour les trois Dames plusieurs coups pour gagner, qui, à la vérité, ne sont pas forcés, mais dans

dans lesquels on peut donner, & que cependant il faut un terme à tout, le joueur des trois Dames ne peut obliger l'autre à jouer plus de vingt coups, & celui-ci ne peut les refuser, quand même il feroit avantage à l'autre.

XXX.

Explication, pages 98 & 99.

Quoique celui qui a les trois Dames fasse avantage, il ne peut également exiger que vingt coups.

XXXI.

Explication, pages 98 & 99.

Mais si l'avantage que l'on reçoit est la remise, comme elle fait le gain de la partie, il a paru juste d'accorder plus de coups à celui qui la donne, & en conséquence ils ont été fixés à 25, il faut pour cela que celui qui donne la remise ait la ligne du milieu, ou qu'en la quittant il y ait la préparation d'un coup forcé, qui n'excede pas cependant le nombre des 25 coups.

XXXII.

Explication, page 101.

Dans les parties où les coups sont li-

mités, on ne peut les excéder, sous prétexte que le coup excédent qui fait le gain est la suite nécessaire du coup précédent, il faut que la partie soit gagnée définitivement au dernier coup fixé inclusivement.

XXXIII.

Un coup est complet quand chaque Joueur a joué le sien; le premier joue, le second ensuite, voilà un coup. Ainsi, quand celui qui a joué le premier, joue pour la vingtième ou la vingt-cinquième fois, le vingtième ou le vingt-cinquième coup n'est accompli que quand celui qui a joué le second a joué aussi pour la vingtième ou vingt-cinquième fois.

XXXIV.

Quand, à la fin d'une partie, le Joueur qui n'a qu'une Dame offre à son adversaire qui a Dame & deux Pions, ou deux Dames & un Pion, de lui damer les deux Pions, ou le Pion, afin de compter tout de suite les coups limités; cet adversaire ne peut le refuser; en cas de refus,

le Joueur de la Dame unique est en droit de quitter la partie comme remise.

X X X V.

Si l'un des Joueurs fait une fausse marche , il dépend de l'autre Joueur de laisser le Pion ou la Dame faussement joués sur la case où ils se trouvent , & de faire rejouer en règle.

X X X V I.

Il n'y a point de faute à jouer un Pion qui n'est pas jouable.

X X X V I I.

Il n'y a pas de faute non plus à jouer un des Pions de son adversaire , par la raison qu'on ne peut pas les jouer , & l'on n'est pas même dans le cas d'être soufflé , si l'on avoit à prendre , par la raison qu'on n'est soufflable que quand on a touché des Pions jouables.

X X X V I I I.

Quand un Joueur donne à l'autre pour avantage la demie , le tiers ou le quart de

la remise ou du Pion , ils sont tous deux obligés de jouer les deux , les trois ou les quatre parties qui forment l'intégrité , la plénitude du Jeu , parce que dans ces cas , deux , trois ou quatre parties n'en font qu'une , & le même nombre de parties doit avoir lieu pour la revanche , pour le tout , &c.

X X X I X.

Explication , page 102.

Qui quitte la partie la perd ; ainsi on est obligé de jouer une partie jusqu'à la fin , à moins que les deux joueurs ne quittent volontairement.

X L.

Explication , page 103.

Quand on joue de l'argent , on doit mettre au Jeu à chaque partie , & de même quand on parie.

X L I.

Explication , page 104.

Si , quand on joue de l'argent , un spectateur donne un avis à l'un des Joueurs , même indirectement , & que celui-ci en profite & gagne la partie , celui qui a parlé

est condamné à payer pour le perdant & pour ceux qui parioient pour lui.

X L I I.

Explication, pages 104 & 105.

Que l'on joue de l'argent ou non, il n'est pas permis aux spectateurs de parler, & d'interrompre, soit avant, soit après un coup, excepté dans le cas de l'article suivant. Ils ne peuvent pas même avertir des fausses marches.

X L I I I.

Tout coup contesté sera décidé suivant les règles ci-dessus, & si la décision du coup dépend d'un fait, il sera jugé par les spectateurs qui ne parieront pas; ils feront priés de s'expliquer, & les Joueurs seront tenus de s'en rapporter à leur décision.

OBSERVATION GÉNÉRALE SUR
LES RÈGLES.

Ces règles doivent être suivies à la rigueur. Quelques dures que plusieurs d'entr'elles paroissent, elles le sont bien moins que celles de l'ancien Jeu, où les moindres fautes étoient punies par la perte de la partie.

En général , tout Jeu où l'on se fait grâce est insipide , & n'engage plus ; cette vérité est encore plus frappante au Jeu de Dames où les fautes sont le Jeu même , où l'on ne s'applique qu'à en faire faire , & à en éviter , où l'attention fait presque tout , où il n'y auroit plus ni gain ni perte , s'il y avoit des graces , & où enfin il est humiliant d'en demander , & encore plus injuste , puisque la partie alors cesse d'être égale.

En effet , supposons un Joueur qu'on ne souffleroit pas, qu'on avertiroit de prendre, & auquel on remettroit ses fausses marches, ses faux coups, ses Pions touchés; en un mot, toutes ses fautes, ce Joueur-là seroit bien plus à l'aise que son adversaire ; n'étant plus occupé que d'un objet (celui de combiner) il pourroit y donner plus de soins & plus d'application que l'autre , qui seroit obligé d'être à tout , & dont l'attention partagée ne seroit par conséquent plus égale sur toutes les parties de son Jeu.

Les graces ont d'ailleurs des inconvénients ; d'abord , celui d'être matière à

disputes & à reproches. Ecoutez un Joueur, jamais la grace qu'il a reçue ne vaut celle qu'il a faite, & puis si celui à qui on en a fait une, gagne la partie, y a-t-il bien du mérite à cela? Et si l'on joue de l'argent, y a-t-il bien de la délicatesse? Il est donc mieux de ne faire de grace ni d'en recevoir; il est donc nécessaire d'user de rigueur.

Mais s'il faut de la rigueur, il faut de la bonne foi; le Jeu de Dames, comme dit fort bien Mallet, est un Jeu d'honneur. Tout doit donc y être honnête; il ne faut pas aller plus loin que la Loi, ni réputer faite ce qu'elle n'a pas jugé faite, & ce qui ne peut pas en être une. Entre gens qui jouent noblement, franchement, si la règle est d'un côté, la conscience est de l'autre, & elles sont toujours d'accord. Un Joueur, par exemple, qui au premier Pion que son adversaire lui donne à prendre, voyant le coup que cela lui annonce, va au-devant, pour abrégé les deux ou trois fois qu'il faudroit jouer, se place tout de suite sur la case nécessaire,

à la perfection du coup, & qui prend en une fois les Pions qu'il prendroit en deux ou trois; ce Joueur-là ne fait point de faute, s'il prend bien, & s'il se place bien; ce seroit de la part de son adverfaire une chicane, pour ne rien dire de plus, que de prétendre en tirer parti de façon ou d'autre, sous quelque prétexte que ce soit, parce que le Joueur a fait ce qu'il devoit faire, & qu'il n'y a eu de sa part, ni fausse marche, ni Pion touché pour un autre, ni oubli de prendre, ni prise mal faite, ni en un mot la moindre faute. Un exemple rendra ceci plus sensible.

Exemple d'un coup où l'on prétendrait mal-à-propos qu'il y a faute.

(1) N^o 1. POSITION.

Les Blancs 32, 37, 38, 41, 42, 45.

Les Noirs 9, 12, 14, 21, 22, 35.

Les Blancs jouent de 32 à 27; on voit que les Noirs en ont deux à prendre du

(1) Tous les coups seront numérotés de suite depuis 1 jusqu'au dernier, afin de les trouver

Pion 21 : mais on voit aussi que , quand les Noirs auront pris les Pions 27 & 38 , & qu'ils seront placés sur la case 43 ; les Blancs donneront à prendre le Pion 42 , en le plaçant sur la case 38 , pour faire venir le Pion noir qui est sur 43 , à la case 32 , & ensuite avec le Pion 37 , prendront les Pions noirs , 32 , 22 & 12 , & termineront le coup en se plaçant sur la case 8.

Remarquez que pour que les Blancs fassent leur coup , il faut que le Pion noir 21 soit sur la case 32 , & pour que les Noirs fassent ce qu'ils doivent faire , il faut également que le Pion noir 21 soit sur la case 32 , & qu'il ait enlevé les Pions blancs , 27 , 38 & 42 ; remarquez enfin que suivant la neuvième règle , le Noir ne peut enlever les trois Pions qu'après s'être placé sur la case 32.

Or , le Joueur des Noirs qui , dès que ce Pion blanc 32 est sur la case 27 , voit ce

plus facilement lorsqu'il sera question d'en chercher pour tel ou tel cas.

qui va suivre, place tout de suite son Pion 21 sur la case 32, sans s'arrêter sur la case 43, ni attendre que le Joueur des Blancs lui redonne le Pion 42, & se dispose à enlever les 3 Pions, 27, 38 & 42, lorsque le Joueur des Blancs l'arrête, l'empêche de prendre les Pions 38 & 42, & veut prendre lui même avec son Pion 37; les trois Pions noirs, 32, 22 & 12, sous prétexte que le Joueur des Noirs n'a pris qu'un Pion, & qu'en quittant le sien, son coup est joué.

Une infinité de raisons plus déterminantes les unes que les autres condamnent le Joueur des Pions blancs, & parlent hautement en faveur de celui des Noirs, qui a fait non-seulement tout ce qu'il devoit faire, mais encore tout ce que son adversaire vouloit qu'il fît; il n'a violé aucune règle, aucune ne le rend fautif; & pour qu'il le fût, il en faudroit une bien précise.

Comment le Joueur des Blancs peut-il supposer que celui des Noirs a laissé deux Pions lorsque c'est lui qui l'empêche de les prendre?

On auroit beau objecter qu'on ne peut pas savoir si le Joueur du Pion noir, en le plaçant sur la case 32, & y restant, ne fait pas une faute, s'il n'oublie pas de prendre plus loin, ou s'il ne le voit pas. Une preuve qu'il n'oublie pas, & qu'il voit, c'est qu'il veut prendre les trois Pions; il ne les prend pas, parce qu'on l'en empêche.

S'il a pris un Pion seulement, c'est qu'il falloit bien qu'il levât celui-la pour placer le sien, & qu'il ne pouvoit pas, suivant la règle, enlever les deux autres qu'il ne fût placé.

Le Joueur des Blancs n'avoit qu'un prétexte raisonnable pour souffler, c'étoit d'attendre que le coup de son adversaire fût complet, & il avoit deux moyens pour s'en assurer; le premier d'attendre que la main du Joueur ne fut plus en l'air sur le Damier, en attitude de prendre; le second de lui demander, *avez-vous joué?* comme cela se demande souvent, parce que la réponse affirmative du Joueur des Noirs le rendoit soufflable; mais le Joueur

des Blancs n'ayant fait ni l'un ni l'autre
 ayant au contraire arrêté la main qui vou-
 loit prendre , ou ce qui revient au même ,
 prononcé , *je vous souffle* au milieu de la
 prise ; il a fait , je le répète , une mauvaise
 chicane , & les Joueurs les plus rigoristes
 ne pourroient , sans injustice , juger en sa
 faveur ; il est permis d'être rigoriste , mais
 il ne faut être que cela , & c'est bien assez.

C H A P I T R E I V.
 O B S E R V A T I O N S P A R T I C U L I È R E S
 S U R Q U E L Q U E S R È G L E S , E X P L I -
 C A T I O N S , E X E M P L E S.

R È G L È S 2 , 7 , 8 , 9 , 11.

LA même position peut servir d'exem-
 ples à ces cinq règles.

N^o. 2. P O S I T I O N.

Les Blancs (1) 29, 31, 38, 39, 43, 48.

Les Noirs 11, 12, 14, 22, 32, 35.

1^o. Suivant la deuxième règle, le Blanc 38

(1) *Les Blancs* , *les Noirs* désignent les
 Joueurs qui au commencement de la partie

fait plusieurs pas en prenant les Noirs 32, 22, 12 & 11, & marche en arrière pour prendre le Pion noir 11.

2°. Suivant les règles 7 & 8, le Blanc 38 prend les Noirs 32, 22, 12 & 11, parce qu'il y a entre chacun d'eux une case blanche vuide, & se place à la case 16, qui est la dernière case vuide.

3°. Suivant la règle 9, le Joueur des Blancs n'enlève les quatre Pions noirs qu'après s'être placé à la case 16, & il ne commence pas par mettre son Pion 38 sur la case 27, pour prendre seulement le Noir 32, ensuite sur la case 18, pour prendre seulement le Noir 22, & ainsi du reste.

avoient l'un les Pions blancs, l'autre les noirs; je dois, pour la clarté & l'uniformité leur conserver cette dénomination jusqu'à la fin de la partie: ainsi je l'employerai par la suite, même pour les positions dans lesquelles il n'y auroit que des Dames, comme pour celles qui n'en auroient qu'une seule, quoique la langue commande alors le féminin & le pluriel, parce que cela voudra dire le *Joueur des Blancs*, le *Joueur des Noirs*.

4. Enfin, suivant la règle II, supposons que le Joueur des Blancs, après s'être placé à la case 16, ne prenne qu'une partie des quatre Pions noirs, & laisse sur le Damier, par exemple, le Noir 12, & même encore le 32, il ne peut les reprendre dès que la main a quitté le Damier, à moins que le Joueur des Noirs n'y consente; mais s'il n'y consent pas, non-seulement les Pions oubliés restent forcément, mais encore le Joueur des Noirs est en droit de souffler le Pion blanc 38, qui n'a pas pris tout ce qu'il devoit prendre. C'est dans cette occasion que l'on dit avec raison qu'on ne juge pas l'intention, mais l'action.

REGLES III ET IV.

Ces deux règles sont trop souvent violées, sous différents prétextes dont aucun ne peut être admissible. Où la Loi ne fait point d'exception, il ne doit point y en avoir. Il est rare d'avoir aucun reproche à faire à cet égard aux grands joueurs, ils sont ordinairement les plus soumis aux règles; Il n'en est pas de même des joueurs médiocres, & c'est même leur médiocrité

qui cause leur transgression parce qu'elle ne leur permet ni le coup - d'œil , ni la précision ; mais comme ce seroit dégrader le Jeu que d'en ôter l'exaëtitude, & de s'y permettre des négligences, je ne puis trop exhorter les joueurs à se tenir rigueur sur le Pion touché. Si l'on est dans l'embarras, dans l'incertitude, comme cela arrive quelquefois, les yeux suffisent pour l'examen. Il est vrai que cela est peut-être plus difficile, ou du moins plus gênant, mais ce sont précisément cette difficulté, ou cette gêne, qui font la beauté du Jeu, & le talent du joueur.

R E G L E X.

Cette règle a nécessairement besoin d'un exemple pour être entendue de ceux qui ne seroient pas au fait. Il s'en trouvera un par la suite dans le coup N^o. 60. que je rapporterai à l'occasion de la prise de la *Dame* Chap. 9. Mais comme je craindrois d'interrompre le Lecteur en l'y renvoyant présentement, je vais en mettre un ici qui est à peu de chose près le même que celui du N^o. 60.

88 LE JEU DE DAMES

N^o. 3. POSITION.

Les Blancs 27, 32, 33, 37, 43 D. (1).

Les Noirs 3, 4, 9, 10 D, 13 D, 19.

EXÉCUTION.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 27 à 28.

La Dame n^o. 13 qui en a quatre à prendre, est obligée de se placer sur la case 28, parce qu'elle est arrêtée par le Pion 32 qu'elle ne peut enlever qu'après s'être placée. Enforte que le Pion blanc 32 qui se trouve derrière cette Dame 13 placée sur 28, la prend ainsi que deux autres Pions & va à Dame à 5.

(1) Tous les numéros qui seront suivis d'un D indiqueront une Dame.

R E G L E X V.

Elle dérive naturellement de celle qui dit *Pion touché*, *Pion joué*, cela signifie qu'un Pion touché exige que le coup soit joué de cette façon. Quoique le Pion que vous voulez souffler soit à votre adversaire, & qu'il ne paroisse pas d'inconvénient à toucher un Pion que vous ne pouvez pas jouer, cependant comme ce Pion devient le vôtre par le droit du soufflé, en le touchant vous touchez ce qui vous appartient, vous touchez votre Pion; donc votre coup est entamé, vous ne pouvez vous dispenser de l'achever. A cette raison sans réplique, j'ajoute qu'il suffit que vous ne puissiez jouer votre coup sans le commencer par le Pion à souffler, pour que vous soyez forcé, dès que vous l'avez touché, sans avoir dit, *j'adoube*, d'aller jusqu'à la fin du coup, par conséquent de prendre le Pion soufflable & de jouer.

REGLE XVI.

Cette Loi a été de tout temps aux Dames Françaises, & a continué de subsister aux Dames Polonoises. Elle est fondée sur la raison & la justice, car refuser de prendre, c'est refuser de jouer; & refuser de jouer, c'est quitter la partie. Cette règle n'a pas besoin d'exemples.

REGLES XVII ET XXI.

N^o. 4. POSITION.

Les Blancs 31, 35, 38, 39, 43, 48.

Les Noirs 5, 13, 20, 21, 22, 30, 32.

On voit que les Blancs ont à prendre de trois façons. 1^o. du Pion 35 il y a deux Pions noirs à prendre, favoir le 30 & le 20. 2^o. du Pion Blanc 38 il y a en prenant d'une façon, les Pions noirs 32 & 21 à prendre. 3^o. Enfin du même Pion blanc 38 en prenant d'une autre façon, il y a les Pions noirs 32, 22 & 13 à prendre. Cette dernière façon est la seule bonne, parce qu'il y a trois Pions & que chacune des deux autres n'en présente que deux: Enforte que si le Joueur

A LA POLONOISE. 91

des Pions blancs prenoit d'un des deux côtés où il n'y a que deux Noirs à prendre, le joueur des Pions noirs, en vertu de la règle 17, souffleroit le Pion blanc 38 qui est celui qui devoit prendre les trois Pions noirs 32, 22 & 13. Il en feroit autant si le joueur des Blancs, quoiqu'il vît bien qu'il avoit trois Pions à prendre, avoit touché par distraction un autre Pion que le Pion 38.

REGLE XVIII.

N^o. 5. POSITION.

Les Blancs. 36, 37, 40, 49, 50.

Les Noirs. 6, 7, 12, 27, 35.

Le joueur des Noirs qui a à prendre de son Pion 35, oublie de le faire, & joue son Pion 12 sur la case 17. Le joueur des Blancs s'apperçoit, si l'on veut, de la faute, mais trouvant plus avantageux pour lui de jouer son Pion 37 sur la case 31, il ne souffle ni n'oblige à prendre; & quand le Joueur des Noirs qui se voit quatre Pions en prise par la position du pion blanc 31, veut parer cette prise en jouant son Pion

17 sur la case 22, alors le joueur des Blancs l'empêche de jouer le Pion 17, l'oblige à prendre de son Pion 35 le Pion blanc 40 & prend lui-même ensuite les quatre Pions noirs 27, 17, 7 & 8. Ce qui fait sur le coup même le gain de la partie, puisqu'il ne reste qu'un Pion noir qui ne peut plus jouer, & qui d'ailleurs est en prise.

Ce n'est point là une supercherie, & il n'y a aucun reproche à faire au joueur des Blancs; il lui est permis par la loi de profiter des fautes de son adversaire; c'est la loi de tous les Jeux, & s'il y en a un où elle doit être respectée, c'est sans contredit le Jeu de Dames où l'on ne perd que par des fautes & où l'attention est aussi nécessaire que le talent dont souvent elle tient lieu. Le joueur des Blancs n'a pas plus manqué ici à la délicatesse qu'un joueur, à quelque Jeu que ce soit, n'y manqueroit s'il n'avertissoit pas son Adversaire de ses fautes, assurément cela n'est ni prescrit, ni pratiqué à aucun Jeu; la liberté qu'un joueur

a de souffler ou de faire prendre subsiste tant que le Jeu subsiste dans le même état, c'est-à-dire, tant que le Pion est en prise, & le délai qu'a mis ici le joueur des Blancs, il pouvoit sans blesser ni la loi, ni la délicatesse le prolonger encore plusieurs coups, si le Pion fut resté dans le même état. Dira-t-on que ce qui le rend condamnable & son procédé peu délicat, c'est qu'il s'est peut-être apperçu de la faute de son adverfaire? je répondrai d'abord qu'on ne peut pas savoir son intention, & que quand on la sauroit, l'intention n'est rien à ce Jeu là, on n'y juge que l'action; je répondrai ensuite que si la règle y est quand on ne s'apperçoit pas de la faute, elle doit y être également quand on s'en apperçoit, puisque l'effet est le même. En un mot autant j'insiste pour qu'on n'abuse pas de la rigueur de la loi, autant j'insiste pour qu'on en use, & je soutiens qu'où il n'y a pas d'abus, il n'y a pas de blâme.

Je devois cette remarque à la justification du joueur des Blancs, que quel-

ques personnes peu au fait des règles ont condamné ; je la dois auffi au foutien des règles. Je ne puis trop mettre les joueurs à portée de distinguer la finesse d'avec la supercherie ; & pour qu'on ne s'y trompe pas, je prends ici *finesse* dans le sens d'un coup joué *finement*, *ſçavamment*.

R E G L E X X I I.

N^o. 6. P O S I T I O N.

Les Blancs. 31, 35, 38, 39, 43, 48 & 49.

Les Noirs. 3, 5, 9, 20, 22, 30, 32. D.

Ici il y a de deux côtés à prendre pour les Blancs & il y a le même nombre des deux côtés (du moins en apparence) 1^o. le Pion blanc 35 a les deux Pions noirs 30 & 20 à prendre. 2^o. Le Pion blanc 38 a à prendre la Dame 32 & le Pion 22. C'est de ce côté là absolument qu'il faut prendre suivant la règle 22. parce que la Dame le rend le plus fort. Et si le joueur des Blancs prenoit de l'autre côté, le Joueur des Noirs souffleroit & souffleroit justement le Pion blanc 38, ou

si cela lui convenoit mieux, il forceroit son adversaire de prendre la Dame 32 & le Pion 22.

Cette règle n'étoit pas dans *l'Essai*, j'y disois seulement que les Dames étant plus considérables que les Pions, il feroit à désirer qu'on fût obligé, lorsqu'on auroit à prendre une Dame, ou un Pion, de prendre la Dame, par préférence; mais que l'option ayant été jusqu'alors en usage, j'attendois pour convertir ma réflexion en loi, que les Maîtres de l'art l'eussent décidé; or c'est ce qui a été fait dans les^t conférences dont j'ai parlé dans la préface^s.

On ne s'est point, au surplus, déterminé au hasard, on n'a fait que se conformer aux principes, & à une règle déjà établie; car celle-ci n'est pas nouvelle, elle a toujours été rigoureusement observée au Jeu des Dames Françoises, dont celui des Dames Polonoises n'est que le supplément, & elle est citée plus d'une fois dans l'ouvrage de *Mallet*.

Il y a quelque chose de plus, c'est qu'effectivement le côté de la Dame l'emporte

sur celui du Pion, non-seulement par la force, mais par le nombre, puisque la Dame n'est autre chose que deux Pions l'un sur l'autre, enforte que quand il y a un Pion d'un côté & une Dame de l'autre, il y a réellement un Pion de plus d'un côté que de l'autre.

La règle 17 n'a donc rien d'extraordinaire, ni de plus rigoureux que les autres. Elle est même bien moins dure que celle qui avoit lieu du temps de *Mallet* dans plusieurs endroits, mais qui, à la vérité, n'a pas été généralement adoptée. Par cette règle on étoit forcé de prendre avec le plus fort; comme par exemple, si l'on avoit à prendre d'un côté avec un Pion & de l'autre avec une Dame, il falloit prendre avec la Dame sous peine d'être soufflé. Ce qui a empêché cette règle de prendre par tout, c'est que le véritable objet du Jeu étant d'affoiblir tant qu'on peut son adversaire, il est indifférent de quelle arme on se serve pour y parvenir, & que le plus fort ne doit jamais être en-

tendu

tendu que du Jeu de celui contre lequel on s'escrime.

REGLE XXIII.

Cette règle n'a besoin ni d'explication, ni d'exemple, elle s'entend.

Mais on y trouvera peut-être une forte de contradiction avec la précédente, & même avec les principes établis. Il semble que deux Dames valent mieux que trois Pions, & que la perte en est plus désavantageuse à l'adversaire qui peut faire beaucoup plus avec une Dame qu'avec deux Pions. Cependant elle a toujours été observée du temps de Mallet comme du nôtre, & je la crois raisonnable. Si les principes veulent que l'on prenne au plus fort, ils veulent aussi qu'on prenne au plus grand nombre, & si une Dame peut beaucoup, il y a bien des cas où deux Pions peuvent davantage. Comme ces cas là qui dépendent de la position peuvent être plus ou moins fréquents & qu'il n'est pas possible de les prévenir, on a eu raison, dans l'incertitude, d'éta-

E

blir la règle de prendre au plus grand nombre.

REGLE XXVI.

N^o. 7. POSITION.

Les Blancs. 34, 42, 43.

Les Noirs. 30.

On voit que le Pion 30 en prenant les Pions blancs 34 & 43 arrive à la case 48 qui est une des cinq où les noirs ont droit d'être damés, mais ici le Pion 30 ne peut pas l'être parce qu'il ne s'arrête pas sur la case 48. il ne fait qu'y passer ayant encore à prendre le Pion blanc 42 & ne devant s'arrêter que sur la case 37 qui ne donne pas droit d'être Damé.

Si le Pion noir 30 s'arrêtoit sur la case 48 & ne prît que les deux Pions blancs 34 & 43. il seroit soufflé.

REGLES XXIX, XXX ET XXXI.

L'usage assez commun jusqu'à présent (car il n'est pas général, & il n'y avoit point de règle là-dessus) a été de n'accorder que 15 coups au joueur de trois

Dames ; mais après y avoir murement réfléchi dans les conférences , on a reconnu qu'ils n'étoient pas suffisants , & c'est d'une voix unanime qu'ils ont été fixés à vingt dans toutes les parties où l'on ne donneroit pas la remise. On ne s'est d'ailleurs déterminé à cette décision que parce que l'usage des 15 coups n'est pas suivi partout , & que les vingt coups au contraire ont lieu entre plusieurs joueurs ; au moyen de quoi on n'a fait que rendre uniforme ce qui ne l'étoit pas.

A l'égard des parties où l'on donne la remise , on a considéré que dans les parties où on ne la donne pas , ce qui peut arriver de pire au joueur des trois Dames , c'est de ne pas gagner , mais au moins il ne perd pas ; au lieu que quand il donne la remise , il n'y a pas de milieu , si ses trois Dames ne viennent pas à bout de la Dame adverse , il faut nécessairement qu'il perde ; en sorte qu'étant juste de lui donner plus de temps qu'au joueur qui ne risque rien , on lui a ac-

cordé cinq coups de plus qu'aux parties ordinaires.

Au surplus l'établissement déterminé des 20 coups & des 25 ne peut nuire & ne doit déplaire à personne. Par la règle 29 relative aux 20 coups la loi devient égale, puisque chaque joueur jouira de son bénéfice à son tour; & quant à la règle 31, relative aux 25 coups, on peut dire que la loi est aussi égale, puisque le joueur qui reçoit aujourd'hui la remise la donnera demain. D'ailleurs la règle une fois connue, ceux qui seront dans le cas de recevoir la remise sçauront en se mettant au Jeu à quoi s'en tenir, ainsi ni l'une ni l'autre de ces deux règles ne doit souffrir de difficulté.

On a sans doute fait attention à ce qui est dit à la fin de la 29^e. pour les joueurs qui font avantage. La plupart sur ce prétexte refusent de jouer quand ce sont eux qui ont la Dame seule contre trois, même lorsque leur adversaire tient la ligne du milieu; mais ils doivent sentir que l'avantage qu'ils font rend

tout égal, les joueurs comme la partie,
& que n'y ayant plus de supériorité il
ne doit plus y avoir de distinction.

R E G L E X X X I I.

Quelque claire qu'elle soit, un exemple
m'a paru nécessaire pour ne laisser aucun
doute.

N° 7 bis P O S I T I O N.

Les Blancs. 13, 25, 41. Tout damé.

Les Noirs. 26 D.

Dans cette position, il y a eu 19
coups de joués, c'est au joueur des
blancs à commencer le 20^e. coup; Il
donne à prendre la Dame 13, les noirs
la prennent & se placent à la case 3. voilà
le 20^e. coup accompli, & il n'est plus
permis de jouer, quoiqu'il soit évident
que le coup qui feroit joué ensuite par
les blancs en donnant la Dame 41 à
prendre, & qui les feroit gagner, soit la
suite nécessaire & une dépendance du
coup précédent. Pourquoi n'est-il plus
permis de jouer? Parce que ce feroit le

21^e. coup, & que la règle n'en accorde que vingt.

Il en doit être de même dans les cas où les coups sont limités à 25. le 26^e. ne peut pas avoir lieu.

REGLE XXXIX.

A la fin d'une partie lorsqu'il n'y a plus de chaque côté que deux ou trois Pions, ou trois ou quatre, & que toutes les apparences sont pour la remise, bien des joueurs veulent quitter, plusieurs même brouillent les Pions & quittent, mais cela est autant contre les règles que contre la justice, parce que malgré l'apparence de la remise, il est possible qu'une faute fasse perdre; on en verra plus d'un exemple au Chap. 6. il n'est permis de quitter que quand la remise est décidée à ne pouvoir s'y tromper. Ainsi le joueur qui quitteroit malgré son adversaire seroit condamné à perdre la partie, par la règle de *qui quitte la partie la perd*. Cette règle n'est pas particulière au Jeu de Dames, c'est celle de tous les Jeux.

REGLE XL.

Cette règle, sagement établie, & qui est de rigueur, prévient beaucoup d'inconvénients, & ne sera jamais improuvée par les gens honnêtes.

1°. Il y a plus d'un exemple de joueurs dupes d'avoir joué sur parole. On voit cela arriver tous les jours, & cela n'arriveroit pas si l'on observoit la règle comme elle doit l'être; le galant homme qui aime à payer ne s'en offensera jamais, & se trouveroit même humilié de jouer à crédit.

2°. Entre amis même, il est mieux de suivre la règle, ne fut-ce que pour n'avoir point l'embarras de compter les parties, sur le nombre desquelles on peut aussi bien tromper, que se tromper. Que ce soit l'un ou l'autre, c'est toujours un sujet de disputes, & toute dispute au Jeu, outre qu'elle en ôte l'agrément, en détourne presque toujours l'esprit en l'aigrissant & en l'échauffant.

3°. En mettant au Jeu, on ne peut perdre que ce que l'on a sur soi, & si l'on se pique, l'on n'est pas exposé à en être la victime.

Beaucoup d'autres inconvénients plus aisés au Lecteur à sentir qu'à un maître de Café à développer, sont tous parés par la règle 39.

REGLES XLI ET XLII.

Ces deux règles qui rentrent l'une dans l'autre ne sont pas toutes deux aussi efficaces, ni aussi coactives.

Le spectateur indiscret pourra bien être retenu par la première, lorsque la partie sera intéressée, parce que voilà une peine prononcée contre lui qu'il craindra d'encourir, & que la démangeaison de parler sera forcée de céder au désagrément de payer; règle au surplus bien équitable & sage, n'y ayant rien de plus juste que de réparer le tort que l'on cause.

Mais quand on ne jouera rien, que

deux joueurs mettront le plaisir de jouer & celui de vaincre au-dessus de tout autre intérêt, que fera la défense portée par la seconde règle au Spectateur à qui elle n'impose aucune punition? Rien, s'il a besoin de cette défense: car elle est inutile pour l'homme honnête & sensé, qui fait se dire à lui même que c'est manquer & à la politesse & aux égards qu'on se doit dans la société que de troubler les plaisirs de quelqu'un, d'interrompre une partie, ou une conversation, & qu'il n'y a rien de si incivil que de se mettre en tiers où on ne l'appelle pas.

En effet, ce ne seront jamais ni des gens bien élevés, ni d'habiles joueurs que l'on entendra parler sur le Jeu, donner cavalierement leur avis sans en être priés, ou faire des remarques qu'on ne leur demande pas. Les premiers savent vivre, les seconds savent jouer, & ordinairement les importuns ne savent ni l'un, ni l'autre. Pas un coup sur lequel ils ne se trompent, jamais rien de ce

qu'ils disent avoir vu n'existe; humiliés aujourd'hui par les preuves qu'on leur donne de leurs bévues, ils recommenceront demain. C'est un inconvénient commun dans nos Cafés, & auquel on ne peut gueres se soustraire qu'en évitant tant que l'on pourra le voisinage de ces faux docteurs.

Je ne puis donc trop exhorter les commençants à se retenir, même lorsqu'ils auront raison sur l'envie de parler & la vanité de paroître habiles, cette imprudence peut les exposer à des querelles qui, quelquefois, se sont mal terminées pour ceux qui se les étoient attirées; quelque vivacité que mette à ses reproches, le joueur interrompu, quelque suite qu'il leur donne, l'interrompant aura toujours tort, & méritera toujours ce qui lui arrivera de facheux.



 CHAPITRE V.

 DES AVANTAGES QUI SE FONT AU
 JEU DE DAMES.

IL est rare de trouver deux joueurs absolument de force égale, même dans la première classe; il y a toujours comme je l'ai déjà dit, quelques nuances qui cependant ne font pas toujours les mêmes, parce qu'elles dépendent du plus ou moins de disposition dans certains jours que dans d'autres.

Lorsqu'il y a une supériorité décidée dans un des joueurs, il égalise la partie par l'avantage qu'il fait à l'autre. Cet avantage est assez difficile à déterminer & à être porté au point de justesse nécessaire à l'équilibre, quand la supériorité n'est pas excessive; car quand elle l'est, le plus ou le moins d'avantage devient pour ainsi dire indifférent à celui qui le fait; à moins qu'il n'aille tout à fait au-delà de son pouvoir, il est presque tou-

jours: sûr de se défendre & de tirer parti des ressources de son Jeu que son adversaire ne peut pas avoir.

En général quand un des joueurs fait avantage à l'autre il y a presque toujours à parier pour le premier. La raison en est sensible, celui qui est le plus fort apperçoit mieux les coups, connoît mieux les positions favorables, & sçait mieux se tirer d'un mauvais pas; au lieu que celui qui reçoit avantage tombe plus facilement dans les pièges qu'on lui tend, timide d'ailleurs par son infériorité & mal assuré dans son Jeu, il fait plus de fautes, & ne sçait pas les réparer comme l'autre. Or comme un coup ou une position qui procure un meilleur Jeu, ou une faute commise décident presque toujours du sort de la partie, il est clair que celui qui est le plus en état de profiter des événemens, doit plutôt gagner que l'autre.

Cela n'est pas cependant toujours vrai. On peut dire que le Jeu de Dames est le Jeu de l'amour propre. Bien des joueurs en sont aveuglés au point que se croyant

beaucoup plus habiles qu'ils ne sont, & mettant une sorte de gloire à soutenir leur présomption, ils font plus d'avantage qu'ils ne peuvent. Mais il faut dire aussi que cela n'arrive guères quand on joue de l'argent, car alors c'est à qui sera le plus foible.

Quand la différence d'un joueur à l'autre est peu considérable, l'avantage est ordinairement la demi-remise, ou le demi-Pion; c'est - à - dire que dans deux parties l'une se joue à but, & l'autre à la remise, ou au Pion alternativement. Quand la différence est plus grande, c'est un Pion à chaque partie, plus grande encore, un Pion & la remise, & enfin quand c'est un joueur très-fort, contre un Joueur très-foible, l'avantage va jusqu'à deux Pions; passé cela, il n'y a plus de proportion, ni même d'amusement pour l'un ni pour l'autre.

Si l'inégalité entre deux joueurs est presque insensible, l'avantage se subdivise de plusieurs manières. On ne donne qu'un tiers, qu'un quart de la remise ou du

Pion, c'est-à-dire que cet avantage n'a lieu qu'une fois en trois ou en quatre parties; ou bien le fort joueur joue le double, le triple, le quadruple quelquefois contre le simple, le tout à proportion de la disparité des deux Joueurs.

Une chose assez fingulière au Jeu de Dames, & dont il est difficile de rendre compte, quoique l'on en aie tous les jours des exemples sous les yeux, c'est que le talent de bien jouer ne suffit pas à un fort qui joue avec son inférieur, il lui faut encore le talent de savoir faire avantage, & tous les forts joueurs ne l'ont pas. On a vu souvent deux joueurs de force égale faire le même avantage à un joueur au-dessous d'eux, & l'un perdre tandis que l'autre y gagnoit. Je crois cependant en trouver la raison dans ce que j'ai dit plus haut sur les nuances qui se trouvent dans le Jeu des joueurs de la même classe: ou le Fort qui gagne avec son inférieur au même avantage que l'autre fort y perd, a quelque chose sur celui-ci, ou l'inférieur sçait mieux se défendre avec l'un qu'avec l'autre.

CHAPITRE VI.

DE LA REMISE.

LA remise est une imperfection du Jeu, & il paroîtra toujours bizarre que le joueur qui a trois Dames ne puisse pas gagner la partie contre le joueur qui n'en a qu'une, mais l'expérience le prouve, & j usqu'à présent on n'a pu parvenir à trouver pour les trois Dames un coup forcé qui les fasse gagner.

Entre joueurs de force égale presque toutes les parties sont remises, parce que rien dans l'attaque ne l'emporte sur la défense, mais il n'en est pas de même entre le supérieur & l'inférieur, car quoiqu'il n'y ait point de coup forcé, comme je viens de le dire, pour gagner trois contre une, il y en a plusieurs dans lesquels peuvent donner ceux qui ne les connoissent pas; c'est à ceux principalement que j'ai destiné ce chapitre, où je

me propose de traiter de tous les incidens qui peuvent avoir rapport à la remise, & d'indiquer les positions, & les coups qu'il faut éviter quand on n'a qu'une Dame, pour ne pas perdre la partie. En se les rendant familiers sur le Damier numéroté, on se garantira facilement des pièges, & l'on sera même en état d'entendre à son tour.

On a vu par les règles 29. 30 & 31. combien de coups celui qui reçoit tel ou tel avantage, est obligé de jouer avec une Dame seule. On a vu aussi comment & depuis quel point il faut partir pour les compter. Ainsi il n'est question que de soutenir son attention jusques-là; comme il n'y a que cinq ou six coups à tendre pour gagner cette partie, le joueur des trois Dames obligé d'arranger ces coups l'un après l'autre, à mesure qu'il voit que son adversaire en évite un, n'en a pas toujours le temps, avant l'expiration du terme fixé.

Mais je dois observer sur la règle 34, qu'elle a été établie pour prévenir la dif-

ficulté que font quelques Joueurs, qui, sous prétexte qu'on ne doit compter que du moment qu'il y a trois Dames, éludent pour gagner du temps, quelquefois par tracasserie d'aller à Dame, & refusent l'offre que leur fait l'adversaire de les Damer; les uns prétendent qu'ils peuvent faire perdre sans aller à Dame; les autres, que dans le chemin pour y aller, il peut se trouver des coups de perte; d'autres, enfin, qu'avant de Damer, ils veulent, ou choisir une place convenable, ou préparer leurs coups; Erreur, & si je l'ose dire, chicane de toutes parts; il est démontré que s'il y a un moyen de gagner cette partie, ce moyen est beaucoup plus facile à trouver avec trois Dames qu'avec une Dame & deux Pions, ou deux Dames & un Pion. Il a donc été sagement décidé qu'on seroit forcé d'accepter l'offre de l'adversaire de Damer tous les Pions. Si la règle n'y étoit pas, on seroit sagement aussi de ne pas s'exposer deux fois avec les Joueurs connus pour le refuser.

Si le Joueur qui n'a qu'une Dame est

maître de la ligne du milieu, de la grande ligne, c'est-à-dire, de la ligne diagonale, numérotée 5 en haut, & 46 en bas, il n'y a qu'à porter continuellement sa Dame d'un bout de cette ligne à l'autre, à moins qu'il ne voye arranger contre lui le coup suivant, le seul qui puisse lui faire perdre la partie.

N^o. 8. *POSITION du coup unique qui peut faire gagner la partie à trois Dames, contre une seule qui est dans la ligne du milieu.*

Les Blancs. 46 D.

Les Noirs. 13, 16, 27 tout Damé.

Si la Dame blanche, à qui c'est à jouer, alloit à l'autre bout de la ligne, ou jouoit sur les cases 13 ou 14; il est visible qu'elle perdrait la partie, parce que le Joueur des noirs lui en donneroit deux à prendre, & la prendroit après; mais rien n'est si aisé que d'éviter ce coup, ou un semblable, en se mettant toujours au dessous du coup de deux, de quelque côté qu'il

soit arrangé ; dans la position actuelle , la Dame blanche a quatre cazes à son choix , où il n'y a rien à craindre , 41 , 37 , 28 & 23 ; cela doit guider pour toute autre position. Je n'en dirai pas davantage sur ce coup ; il faudroit être bien novice à ce Jeu pour perdre la partie, ayant la ligne du milieu ; cela est si évident , que les forts ne la font pas même jouer à ceux auxquels ils donnent deux ou trois Pions.

Il n'en est pas de même si la ligne du milieu est tenue par le Joueur des trois Dames ; on en voit tous les jours de la moyenne force qui donnent dans les coups de perte.

Il a sept espèces de coups qui peuvent faire perdre cette partie ; il ne sera pas difficile de les parer lorsqu'on les aura bien présens à la mémoire.

Différens coups pour gagner la partie de trois contre une, ayant la ligne du milieu.

N°. 9. POSITION du 1^{er}. Coup.

Les Blancs. 46, 37, 27 tout damé.

Les Noirs. II D.

Le Joueur des blancs en donne deux à

116 LE JEU DE DAMES

prendre sur la caze 22 ; & en conséquence , gagne la partie.

Ce coup peut être tendu de plusieurs côtés ; mais comme c'est le piège le moins caché & le plus facile à éviter , c'est celui qu'on met le plus rarement en usage.

N^o. 10. POSITION du 2^e. Coup.

Les Blancs. 19, 27, 37 tout damé.

Les Noirs. 11 D.

Le Joueur des blancs en donne deux à prendre à celui des noirs sur la caze 22, & celui-ci a perdu de quelque côté qu'il prenne ; car s'il ne prend pas jusqu'au fond, c'est-à-dire, jusques sur les cazes 46 & 5, l'autre le reprend ; & s'il va jusqu'au fond de la ligne, soit à un bout, soit à l'autre, le Joueur des blancs se retire au bout opposé, & le met dans l'impossibilité de jouer sans être pris.

Quand les commençants, ou les Joueurs distraits ont les blancs, & qu'ils veulent faire ce coup-là qui est si connu ; ils se font ordinairement souffler au moment que la

Dame Noire qui prend les deux blanches, se met dans la ligne du milieu, mais non jusqu'au fond. Croyant qu'elle y est, ils retirent la leur à l'autre fond, & perdent eux-mêmes la partie par le soufflé.

La remarque que je fais ici me fait souvenir d'une supercherie qu'employoit dans cette occasion un Joueur bien connu dans Paris, & mort depuis quelques années. Quand on lui faisoit ce coup-là (lui ayant la noire) il frappoit de sa Dame le fond de la ligne comme s'il s'y plaçoit, & se replaçoit lestement, & du même coup de main sur une caze en prise : on le croyoit au fond, on se rétiroit, l'on étoit soufflé, & l'on perdoit la partie.

Je ne troublerai ses cendres par aucune réflexion sur ce tour d'adresse, & je n'en tirerai aucun avis pour mes lecteurs, bien persuadé qu'il n'y en a pas un à qui il ne soit inutile.

N^o. II. POSITION du 3^e. Coup.

Les Blancs. 18, 26, 28 tout damé.

Les Noirs. 20 D.

Les blancs portent la Dame 18 sur la

118 LE JEU DE DAMES

caze 9. La noire est obligée de prendre & de venir sur la caze 3, alors les blancs font une pour une, en portant la Dame 28 sur la caze 17.

N^o. 12. POSITION du 4^e. Coup.

Les Blancs. 10, 36, 37 tout damé.

Les Noirs. 29 D.

Les blancs donnent à prendre sur la caze 42, & jouent ensuite sur la caze 15; la noire, par ce moyen, se trouve enfermée, ou ne peut plus jouer sans être prise.

Ce quatrième coup peut être la suite d'une fin de partie trop singulière, pour n'être pas placée ici dans un plus grand détail.

N^o. 13. POSITION d'une fin de partie relative au quatrième Coup.

Les Blancs. 32, 37, 41 tout damé.

Les Noirs. 15 D.

La dame blanche 41 est portée sur la caze 47, alors les blancs jouent la Dame 3 sur la caze 38, & la noire a perdu en quel-

qu'endroit qu'elle se place ; elle ne peut se mettre que sur les cases 9, 13, 18, 22, 36, en se mettant sur les quatre premiers ; les blancs avec la Dame 37, en donnent deux à prendre, & gagnent la partie ; si la noire se place sur la case 11, les blancs alors portent la Dame 38 sur la case 15 ; & comme la noire ne peut jouer que sur la ligne diagonale 36 & 4, les blancs lui donnent à prendre la Dame 37 sur la case 31, portent ensuite la Dame 15 sur la case 4, & enferment la noire comme on a vu.

N^o. 14. POSITION du 5^e. Coup.

Les Blancs. 1, 23, 49 tout damé.

Les Noirs. 17 D.

Les blancs donnent à prendre sur la case 44, & poussent ensuite la Dame 1 sur la case 6. La noire qui a été obligée de prendre, & de se mettre sur la case 50, ne peut jouer que sur la case 45 ; les blancs portent alors la Dame 6 sur la case 1, & font une pour une.

N^o. 15. POSITION *du sixième Coup qui est très-cachée & par conséquent très-dangereux.*

Les Blancs. 9, 28, 35 tout damé.

Les Noirs. 21 D.

Les blancs à qui c'est à jouer portent la Dame 9 sur la case 25, & la noire a perdu la partie dans quelque case qu'elle se place; elle ne peut aller, pour n'être point en prise, ou pour n'être pas dans le cas de l'une pour une toute simple, que sur les cases 26, 12, 38, 27 & 16; si elle va sur les deux premières, les blancs lui donnent à prendre la Dame 35 sur la case 8, & forcent ensuite l'une pour une, si c'est sur les trois autres cases indiquées que la Dame noire se place; les blancs lui donnent à prendre la Dame 25 sur la case 43, & ensuite la Dame 28 sur la case 44.

Ce coup est un des plus fins qu'on puisse tendre d'un côté, & le plus à craindre de l'autre; j'ajoute le plus difficile à éviter
par

par ceux qui ne le connoissent pas, parce qu'il est préparé de loin.

Le coup suivant peut aller de pair avec celui-ci, & n'est ni moins fin ni plus visible.

N^o. 16. POSITION du 7^e. Coup.

Les Blancs. 7, 35, 37 tout damé.

Les Noirs. 43 D.

Les Blancs jouent la Dame 37 sur la case 48, il n'y a plus aucune place où la Noire n'ait perdu; d'abord la ligne de 48 à 25, lui est interdite, puisqu'elle seroit prise par le moyen de l'une pour une; elle n'a que la ligne de 49 à 16 pour se placer, & dans cette ligne, soit qu'elle aille jusqu'au bout, soit qu'elle n'y aille pas, elle est prise. Va-t-elle jusqu'au bout? les Blancs lui laissent prendre la Dame 7; reportent sur la case 37 la Dame 48, & la donnent ensuite à la Noire sur la case 19, pour la reprendre avec la Dame 35.

La Noire reste-t-elle sur une des cases de la ligne 49 à 16; par exemple, sur la case 32, que le Joueur croira la meilleure,

E

parce qu'il se trouve dans la ligne du milieu? alors les Blancs donnent à prendre la Dame 48 sur la case 43; & mettant ensuite la Dame 7 sur la case 16, enferment par ce moyen la Noire qui ne peut plus jouer sans être prise.

J'ajouterai au détail de ces sept positions, un avis de grande importance aux Joueurs, qui, sur la fin d'une partie, se trouvent avec une Dame & un Pion contre trois Dames, c'est de donner leur Pion aussi-tôt qu'ils le pourront. La partie est beaucoup plus aisée à défendre lorsque l'on n'a qu'une Dame seule; d'ailleurs, ce Pion qu'on voudroit conserver, se trouvant souvent forcé, ne sert qu'à faire perdre la partie, comme on va le voir.

Coup pour gagner avec trois Dames contre une Dame & un Pion qu'on a négligé de donner.

N^o. 17. POSITION.

Les Blancs. 20, 24, 35 tout Damé.

Les Noirs. 15, 46 D.

Dans cette position, les Noirs ont perdu la partie quelque part où ils jouent. Si

ils ne portent pas la Dame jusques sur la case 5, les Blancs ramènent la leur de la case 24 sur la case 30; le Pion noir 15 prend sur 24, & la Dame blanche prend tout. Si au contraire la Dame noire va jusques sur la case 5, alors les Blancs en donnent deux à prendre en jouant sur la case 14, & gagnent la partie, car le Pion noir qui reste est enfermé ou pris sur le coup, si la Dame 35 se place ainsi qu'elle le doit sur la case 24.

Quelquefois à la fin d'une partie, les Joueurs se trouvent l'un avec une Dame seule, l'autre avec une Dame & trois Pions: il sembleroit que celui-ci doit toujours gagner; cependant il y a deux cas où la partie est remise.

Deux cas où la partie est remise avec une seule Dame contre trois Pions & une Dame.

N^o. 18. POSITION du 1^{er}. Cas.

La Blanche sur une des cases de la ligne du milieu.

Les Noirs. 36, 31, 26 & la Dame où l'on voudra, cela est indifférent.

Comme il est impossible aux trois Pions noirs de passer à Dame tant que la Blanche conservera la ligne du milieu ; & comme il est également impossible à celui qui les a, de former aucun coup dans la position où ils sont, la partie est décidément remise.

N^o. 19. POSITION du second cas.

La Blanche sur la ligne du Triètrac 6 & 50.

Les Noirs. 16, 21, 26 & la Dame aussi où l'on voudra.

La partie est remise par les mêmes raisons que dans le premier cas, pourvu que le Joueur des Blancs ait l'attention de porter toujours sa Dame sur les cases 50 & 6, quand il verra la Dame noire sur les cases 45 & 1.

Ces deux cas exceptés, où, comme on a vu, il est impossible au Joueur qui a la Dame & les trois Pions, de faire une seconde Dame, & de former aucun coup

dans la position où sont ses Pions, la partie sera toujours perdue pour celui qui n'a qu'une Dame contre une Dame accompagnée de trois Pions en liberté de devenir Dames aussi.

Quatre Dames contre deux, partie remise, à moins que celui qui a les deux ne soit bien foible. Cependant Coup pour gagner.

N^o. 20 POSITION.

Les Blancs. 3, 4, 6, 47 tout damé.

Les Noirs. 5, 36 tout damé.

Les Blancs jouent la Dame 3 sur la case 17, & les Noirs ont perdu de quelque façon qu'ils jouent: 1^o. ils ne peuvent pas jouer la Dame 36, parce qu'elle seroit prise; 2^o. ils ne peuvent jouer que la Dame 5, & ne peuvent la jouer que sur les cases 14, 19, 23, 32, 37, 41, 46; si c'est sur les six premières de ces cases, les Blancs en donnent deux à prendre de la Dame 4, & prennent ensuite les deux Dames noires; si c'est sur la case 46 que la

Dame noire 5 se place, les Blancs en donnent aussi deux à prendre de la Dame 47; & quand la Noire 46, qui les prend, s'est portée sur la case 11, les Blancs la reprennent avec la Dame 6 qu'ils portent sur la case 22, ce qui force l'une pour une, & gagne la partie.

En annonçant dans le titre de ce Coup, que quatre Dames contre deux faisoient la partie remise; & citant en même-temps une position où elle est perdue, il semble que cela implique contradiction. Il n'y en a cependant point; je persiste à dire que la partie doit être remise, parce que la position que je rapporte n'est pas forcée, qu'il est aisé de l'éviter pour peu qu'on sache jouer, & que le Joueur qui n'aura que deux Dames contre quatre, trouvera toujours l'occasion de faire *une pour une*, & par conséquent d'amener la partie à trois contre une, à moins, je le répète, qu'il ne soit bien foible.

Au surplus, c'est en faveur des Joueurs foibles & pour les garantir du coup, que je l'ai rapporté.

N^o. 21. *Cinq Dames contre deux, la partie est perdue.*

Plusieurs Joueurs prétendent qu'elle est remise, c'est une erreur, qui prouve qu'ils ne sont pas forts.

Il est bien vrai que si celui qui a les deux Dames est un bon Joueur, & qu'il soit maître de la ligne du milieu, il sçaura défendre long-temps cette partie; avec une grande attention, de l'adresse & du talent, il fera perdre patience à son Joueur. J'en ai vu plusieurs y renoncer, & quitter d'ennui; il est encore vrai qu'il n'y a qu'une seule façon de gagner contre les deux Dames qui ont la ligne du milieu; mais si cette ligne est occupée par le Joueur des cinq Dames, il n'y a point de difficulté à gagner, parce qu'il y a beaucoup de positions où l'une pour une est forcée, & par conséquent la partie qui revient à quatre contre une. Quoiqu'il soit inutile de donner d'exemples sur ce dernier cas, où pour réussir il n'est pas nécessaire d'être de la première, ni même de la seconde

force ; je vais, pour ne rien laisser à désirer à ceux qui sont encore foibles, donner le plan d'une position telle qu'il faut l'arranger pour gagner la partie d'un seul coup, & sans faire d'une pour une.

Coup pour gagner cinq Dames contre deux le Joueur des cinq Dames ayant la ligne du milieu.

N^o. 22. POSITION.

Les Blancs. 27, 36, 38, 46, 47 tout damé.

Les Noirs. 1, 50 tout damé.

On voit aisément que la position ainsi arrangée, les Blancs n'ont plus qu'à porter la Dame de la ligne du milieu sur la case 28, ou sur la case 23, n'importe laquelle des deux ; car à l'une ou à l'autre les Noirs en ont toujours deux à prendre, & les Blancs deux à prendre. Il n'est donc question que de préparer cet arrangement-là. Il y a tout lieu de croire que le Joueur des Noirs les placera comme elles sont ici, s'il n'a point la ligne du milieu, parce qu'après elle, celles du trictrac sont les plus sûres.

Quant au second cas, celui où les Dames ont la ligne du milieu; comme le coup, pour gagner la partie, est un des plus difficiles, je crois très-important d'en donner la position.

Coup pour gagner cinq Dames contre deux, qui ont la ligne du milieu.

No. 23. POSITION.

Les Blancs. 3, 4, 34, 36, 45 tout damé.

Les Noirs. 5, 46 tout damé.

Ici c'est aux Noirs à jouer.

1°. Ils ne peuvent jouer la Dame 46 que sur les cases 37, 32, 28 & 19.

2°. En la jouant sur les trois premières de ces cases, les Blancs donnent à prendre la Dame 4 sur la case 10. Les Noirs obligés d'en prendre deux, viennent sur la case 40, & alors la Blanche 45 prend es deux Noirs.

3°. En jouant par les Noirs la Dame 46 sur la case 19, les Blancs portent la Dame 3 sur la case 14, & font une pour une, comme cela est aisé de voir; après

quoy il en reste quatre contre une, qui n'ont pas de peine à gagner la partie.

4°. Si les Noirs jouent la Dame 5, ils ne peuvent la jouer que sur les cases 19, 28, 32 & 37.

5°. En la jouant sur la case 19, le coup de deux est tout simple, parce que les Blancs donnent à prendre la Dame 36 sur la case 41.

6°. En jouant par les Noirs, la Dame 5 sur les cases 28 ou 32, les Blancs donnent à prendre la Dame 36 sur la case 41, puis la Dame 4 sur la case 10, & ensuite la Dame 3 sur la case 14; alors, les Noirs, obligés d'en prendre deux, & de venir sur la case 40, ne peuvent éviter que leurs deux Dames soient prises.

Les Blancs auroient pu gagner la partie par ce même coup, lorsque les Noirs ont porté leur Dame 5 sur la case 19; mais le premier coup de deux est plus simple.

7°. Enfin, si les Noirs jouent la Dame 5 sur la quatrième case indiquée, c'est-à-dire, sur la case 37, les Blancs portent alors la Dame 4 sur la case 31; & après

que les Noirs, en prenant, se sont portés sur la case 26, les Blancs donnent à prendre la Dame 36 sur la case 41. Les Noirs sont obligés d'en prendre deux, & de se porter sur la case 40. Dans cette position, les Blancs prennent avec la Dame 45, se portent sur la case 12, & forcent l'une pour une.

On conviendra que voilà un des plus beaux coups du Jeu de Dames, un des mieux combinés.

Indépendamment des différentes positions que je viens de rapporter comme ayant un rapport direct à la remise, il peut y en avoir une infinité d'autres qui y ont un rapport indirect. Je veux dire que dans ces sortes de positions la remise ou le gain de la partie dépend du bien ou mal joué. Telle partie en apparence, est remise, même entre Joueurs d'une bonne force, qui sera gagnée par des Joueurs encore plus forts, & telle autre dont le gain paroît sûr, est remise par l'art du Joueur. Je pourrois donner beaucoup d'exemples de ces positions; il seroit facile d'en arran-

ger, mais je me bornerai à celles que j'ai vu effectivement avoir lieu, & qui se sont trouvées tout naturellement. Il me seroit difficile d'en dessiner de meilleures & de plus sçavantes.

Différentes positions dans lesquelles la partie est remise, ou gagnée, suivant les Joueurs.

N^o. 24. I^{re} POSITION; trois Pions contre un; aux Blancs à jouer.

Les Blancs. 9, 35, 40.

Les Noirs. 33.

Assurément cette première position annonce une partie remise. Tout le monde ne voit pas le coup qui peut la faire gagner, & il faut un Joueur consommé pour le faire, car dès ce moment, quoiqu'il y ait encore bien des coups à jouer, la perte du Pion est décidée. On conviendra que c'est voir de loin, & c'est ainsi que voient les grands Joueurs.

Cette position s'est trouvée. Le Joueur des Blancs donnoit la remise à son adyer.

faire, qui étoit des bons de la seconde force, & il y avoit beaucoup de paris, même assez considérables. Ceux qui parioient pour les Noirs, proposèrent sur cette position de doubler leurs paris, le Joueur des Noirs propofa de fon côté de doubler aussi la partie. Le Joueur des Blancs demanda un moment de réflexion, examina son Jeu, & tint tout.

EXÉCUTION DU COUP.

Le Pion blanc 9 va à Dame sur la case 3.

Le Noir ne peut jouer que sur la case 38, car autrement *une pour une* l'enleveroit.

La Dame blanche sur la case 20.

Le Pion noir qui est en prise se met à la case 43.

Les Blancs jouent le Pion 35 sur 30.

Le Noir va à Dame ou sur 48 ou sur 49. Mettons qu'il aille sur 48.

Les Blancs jouent le Pion 40 sur 34.

La Dame noire se retire sur une des cases de la ligne 48 à 26.

La Dame blanche joue sur 42.

134 LE JEU DE DAMES

La Noire la prend & se met sur 48.
Le Pion blanc 30 va à 25.

La Dame noire prend le Pion 34 &
va à la case 30.

Le Pion blanc 25 reprend.

Si la Dame noire eut damé sur 49, la
Dame blanche auroit joué de 20 à 24,
& le reste se voit.

Voilà sept coups de joués de part &
d'autre; il falloit les voir tous du premier
au dernier, & les voir bien; car que l'on
se fût trompé sur un seul, la partie étoit
remise, puisqu'il n'y a pour la gagner
que cette seule façon. On ne peut pas
dire que le Pion noir pouvoit jouer autre-
ment, toute sa marche a été forcée. Tout
simple que ce coup paroît quand il est
fait, c'est un coup très-savant & il y a
lieu de croire que la partie auroit été re-
mise avec beaucoup d'autres Joueurs.

Presque toutes les positions suivantes
sont plus ou moins de la même force.

N^o. 25. II^e. POSITION, deux contre deux.

Les Blancs 7, 50. *

Les Noirs 34, 45.

A la première inspection, on voit la partie remise & l'on ne doute pas que le Pion noir 34 ne passe à Dame sans danger. Cependant la partie est perdue forcément; le coup est simple, mais il faut que les Blancs le voyent avant d'aller à Dame, car il n'est pas indifférent qu'ils se fassent damer à 1 ou à 2 comme ils en ont le choix.

EXÉCUTION DU COUP.

Le Pion blanc 7 à Dame sur 1.

Il faut que le Pion noir 34 joue, il ne le peut que sur 39.

Le Pion blanc 50 à 44.

* J'avertis encore que dans toutes les positions, c'est aux Blancs à jouer, quand je ne préviens pas du contraire.

Le Pion noir 34 prend, se trouve placé sur 50 & est à Dame.

La Dame blanche est jouée sur 6.

Les Noirs sont enfermés; car s'ils donnent à prendre la Dame 50, la Dame blanche, en prenant, viendra se mettre sur 50.

N^o. 26. III^e. POSITION.

Les Blancs. 1 D. 40, 49 D.

Les Noirs. 2 D.

La combinaison qui fait gagner ici est encore plus sçavante, plus difficile à voir, & renferme plus de coups à jouer que l'autre; bien des Joueurs parieroient pour la remise.

EXÉCUTION DU COUP. Ire. Manière.

Les Blancs. *Les Noirs.*

1^{er}. Coup. 40 à 34 . . . 2 à 16.

2^e. 34 à 29 . . . 16 à 2.

3^e. 49 à 35 . . . 2 à 11.

4^e. 35 à 44 . . . *P. & vont à 50.

5^e. 1 à 6 . . . le reste se voit.

* Le P. signifie *Prend* ou *Prennent*.

Seconde Maniere.

La Noire au troisieme Coup se met sur 16.

Les Blancs.

Les Noirs.

4^e. Coup 1 à 7. . . . P. & vont à 2.

5^e. 29 à 34 P. & vont à 30.

Le reste se voit.

Troisieme Maniere.

Il y a encore pour la Noire une autre façon de jouer qui ne l'empêche pas de perdre. Reprenons le premier Coup.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 40 à 34 . . . 2 à 35.

2^e. 1 à 23 . . . sur la ligne de 35 à 2
où ils voudront.

3^e. 44 à 30 . . . P. & vont à 35.

4^e. 23 à 40 . . . P. & vont à 44.

5^e. Reprennent.

Ce Coup est d'autant plus sçavant qu'il a trois différentes combinaisons, par chacune desquelles la partie est sûre.

N^o. 27. IV^e. POSITION.*Les Blancs.* 1 D. 22, 43, 49.*Les Noirs.* 42. D. 45.

Ici, à la vérité, c'est une Dame & trois Pions, contre une Dame & un Pion seulement; mais la partie n'en seroit pas moins remise, si le Joueur des Blancs n'étoit pas fort, puisque les Noirs sont prêts de faire une seconde Dame qu'il ne paroît pas facile d'empêcher. Le coup est plus simple que le précédent, avec lequel il a un peu de ressemblance, mais il est aussi bien vu,

EXÉCUTION.

*Les Blancs.**Les Noirs.*

- 1^{er}. Coup. 43 à 38. . en P. 2, & vont sur la
ligne où ils veulent.
- 2^e. 49 à 44. . . . P. & vont à 50.
- 3^e. 1 à 6. . . . le reste se voit.

N^o. 28.

V^e. POSITION.

Les Blancs. 31, 35, D. 37.

Les Noirs. 26, 43.

Voici encore une partie où les Pions noirs n'ont qu'un pas à faire pour aller à Dame sans danger apparent, & qui se présente comme une partie remise. Mais elle est perdue forcément en jouant comme l'on va voir.

EXÉCUTION.

Les Blancs.

Les Noirs.

- | | |
|--|-----------------|
| 1 ^{er} . Coup. 35 à 49. | 43 à 48 & à D. |
| 2 ^e . 49 à 21 | P. & vont à 17. |
| 3 ^e . 31 à 26 | P. & vont à 31. |
| 4 ^e . P. de 26 à 37. | 17 à 21. |
| 6 ^e . 31 à 27. | ont perdu. |
| 5 ^e . 37 à 31. | 21 à 26. |

Je prierai le Lecteur de revenir sur cette position, lorsque j'expliquerai ce que c'est que d'avoir le coup, dont ceci est un exemple, puisque les Blancs ne gagnent la partie, & que leur combinai-

* D est pour Dame.

son n'est bonne que parce qu'ils ont le coup.

N^o. 29. VI^e. POSITION.

Les Blancs. 18 D. 43, 49.

Les Noirs. 28 D. 45.

E X É C U T I O N.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. 43 à 39. . . P. 50.

2^e. 18 à 1. . . dans la lig. de 50 à 6.

3^e. 49 à 44. . . P. & vont à 50.

4^e. 1 à 6. . . le reste se voit.

N^o. 30. VII^e. POSITION.

Les Blancs. 24 D. 25, 35 D.

Les Noirs. 46 D. 15.

Ici les Noirs ont la ligne du milieu, mais dès que les Blancs auront joué leur coup, les Noirs ont perdu en quelque case qu'ils se placent.

EXÉCUTION.

Les Blancs. *Les Noirs.*

1^{er}. Coup. 25 à 20. . Si c'est à 5.

2^e. 20 à 14. . . . Le reste se voit.

Si les Noirs au premier coup restent en chemin dans la grande ligne, alors les Blancs 24 à 30. Le reste se voit.

N^o. 31. VIII^e. POSITION.

Les Blancs. 20, 29, 36 D.

Les Noirs. 5, 10 D.

L'exécution de ce coup est remarquable par la combinaison étendue & suivie du Joueur des Blancs, qui étoit à la vérité de la première force; il y a d'autant plus lieu de croire qu'avec tout autre la partie auroit été remise, que le Joueur des Noirs étoit de la même force, & n'a fait aucune faute; toute sa marche est devenue forcée à l'instant de la position actuelle; on peut mettre ce coup au nombre de ceux qu'il faut retenir, il est même assez caché pour n'être apperçu que difficilement;

j'ai vu d'assez bons Joueurs, quoique prévenus, ne pouvoir le trouver qu'en s'y reprenant à plusieurs fois.

Je dois, puisque l'occasion s'en présente, faire ici une observation sur les coups que l'on donne à chercher; il n'est pas étonnant que des Joueurs de moyenne force, quand ils sont instruits qu'il y a un coup à faire sur telle ou telle position qu'on leur montre, puissent le trouver, il ne leur faut pour cela que de l'attention; d'ailleurs presque toujours, ils ne le trouvent qu'après avoir tâtonné, déplacé, replacé les Pions, & avoir employé toutes les façons possibles de jouer. Plusieurs y renoncent souvent; les plus constants s'y obstinent, parce qu'ils sont sûrs qu'il y a un coup; si on ne le leur avoit pas dit, ils ne s'en douteroient pas. Mais avoir conçu ce même coup par ses propres lumières, en avoir approfondi & suivi toutes les combinaisons, l'avoir exécuté dans toutes les parties avec précision, avec assurance, sans erreur, & sans longueur, voilà ce qui constitue l'habile Joueur.

EXÉCUTION.

Les Blancs. *Les Noirs.*

1^{er}. Coup. 36 à 4. . . . 10 à 15.

2^e. 29 à 24. . . . 5 à 10.

3^e. 4 à 9. . . . dans la Lunette.

4^e. 9 à 36. . . . 14 à 25.

5^e. 36 à 47. . . . le reste se voit.

N^o. 32. IX^e. POSITION.

Les Blancs. 8, 42, 45.

Les Noirs. 28, 32.

Voilà encore une de ces positions où la remise dépend de l'habileté du Joueur des Blancs & où un Pion joué d'une façon ou d'une autre, change absolument tout. Le coup est aussi assez singulier.

EXÉCUTION.

Les Blancs. *Les Noirs.*

1^{er}. Coup. 8 à 2. . . . 28 à 33.

2^e. 2 à 30. . . . 33 à 38.

3^e. 42 à 33. . . . 32 à 37.

*Les Blancs.**Les Noirs.*4^e. 30 à 34. . . . 37 à 41.5^e. 34 à 23. . . . 41 à 46.6^e. 23 à 5. . . . Le reste se voit.Si au 4^e coup 37 à 42.

Alors 34 à 48. . . . 42 à 47.

. . 48 à 34. . . . le reste se voit.

Si au 5^e coup 41 à 47.

Alors 23 à 34. . . . Le reste se voit.

N^o. 33. X^e. POSITION,*Les Blancs.* 20, 24, D. 49. D.*Les Noirs.* 6, 15, 46. D.

J'ai dit, en commençant ce Chapitre, que la même partie pouvoit être ou remise ou perdue, suivant les Joueurs, & je n'ai jusqu'à présent donné d'exemples que de parties perdues; il m'auroit été facile d'en arranger plusieurs, où le Joueur qui les a perdues les auroit remises, mais je me suis fait une loi de ne rapporter les parties que comme elles ont été jouées effectivement. En voici une qui, dans le fait, a été

remise

remise par le talent de celui qui avoit les Noirs , & qui a été perdue par un Joueur qui ne laissoit pas que d'être Fort , auquel on a remis la position. Je vais donner ici les deux manières , en observant qu'il n'y en a qu'une pour la remettre , & plusieurs pour la perdre.

EXÉCUTION pour la remise.

Les Blancs.

Les Noirs.

- | | |
|------------------------------------|----------------|
| 1 ^{er} . Coup. 49 à 35 . | 6 à 11. |
| 2 ^e . 35 à 40. | 11 à 16. |
| 3 ^e . 40 à 1. | 46 à 5. |
| 4 ^e . 1 à 40. | 5 à 46. |
| 5 ^e . 40 à 35. | 16 à 21. |
| 6 ^e . 35 à 44. | 21 à 27. |
| 7 ^e . 44 à 33. | 27 à 31. |
| 8 ^e . 33 à 38. | 31 à 36. |
| 9 ^e . 38 à 33. | 46 à 19. |
| 10 ^e . P. de 24 13 . | P. de 15 à 24. |
| 11 ^e . P. de 13 à 35. . | 36 à 41. |
| 12 ^e . 35 à 19 | 41 à 47. |

EXÉCUTION pour la perte de la partie.

Coup. 35 à 44 . . 46 à 5.

G

7^e. 44 à 22. . . . 21 à 26.8^e. 22 à 36. . . . 5 à 64.9^e. 36 à 4. . . . 46 à 5.10^e. 4 à 31. . . . 26 à 37.11^e. 24 à 35. . . . 15 à 24.12^e. 35 à 46. . . . Enfermés.

Si l'on a bien bien suivi le coup, on a dû voir que la faute des Noirs, qui au sixième coup ont joué de 46 à 5, a occasionné la perte de la partie; elle est dès ce coup-là devenue forcée.

N^o. 34.XI^e. POSITION.*Les Blancs.* 36, 41, 47, 48.*Les Noirs.* 26. 28. D.

En voyant la position on ne doute pas que les Noirs qui ont une Dame, ne gagnent les Blancs qui sont loin de Dame, & dont un Pion est même actuellement en prise, sans qu'il paroisse pouvoir échapper; on imagine au moins qu'il seroit fort heureux pour les Blancs de parvenir à la remise; point du tout, ils ont

gagné sur le coup par l'effet d'une combinaison singulière & sçavante.

E X É C U T I O N.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 41 à 37 . 28 à 46.

2^e. 36 à 31. P de 26 à 37.

3^e. 47 à 41.

Ne peuvent jouer sans donner le Pion 37 & se trouvent ensuite enfermés.

Si au 1^{er}. Coup , ils jouent de 28 à 41.

Alors 36 à 31 P. de 26 à 37.

P. de 47 à 36. Le reste se voit.

Si l'on trouve que voilà bien des coups sur la remise , j'ai à répondre que je n'en puis donner trop sur un article aussi essentiel. Il n'y a rien de si important que la fin d'une partie , puisque c'est-là principalement que la perte ou le gain dépendent de la façon de jouer. Je ne puis donc , si je veux que mon Livre soit utile , multiplier , ni varier assez les exemples & les instructions sur cet objet. Mon but en

rapportant des coups , n'est pas seulement d'amuser , mais de donner à ceux qui ne sont pas encore initiés dans les secrets du Jeu , & qui l'aiment assez pour desirer de s'y fortifier , de leur donner , dis-je , matière à réfléchir sur toutes ses finesse , & à faire naître leurs idées par l'étude qu'ils feront des différentes combinaisons que je leur offre. On voit par les remarques que je fais sur la plupart , que je m'applique à faire sortir le précepte de l'exemple. Je vais par cette raison continuer à citer des positions sur les fins de parties , tant que je les croirai nécessaires à l'instruction , unique objet de mon travail , comme elle a été celui de mes recherches pour m'en procurer une collection choisie.

N^o. 35. XII^e. POSITION.

Les Blancs. 23, 24, 29, 30, 34, 38, 44, 46.

Les Noirs. 11, 12, 13, 18, 21, 25, 31, 37.

Cette position paroîtra peut-être un peu chargée pour une fin de partie , mais ce qui m'engage à la donner , c'est qu'elle

a un rapport très-direct à la remise dont il est question dans ce chapitre. En effet, dans la partie où cette position s'est trouvée, le Joueur des Blancs recevoit la remise, enforte que tout son objet étant de remettre la partie, il a fait un coup qu'il n'auroit peut-être pas fait sans cela; & si je le rapporte ici, c'est pour servir de leçon à ceux qui recevraient le même avantage, & les encourager à risquer en pareil cas quelques coups qui leur assure la remise qu'ils n'obtiendroient peut-être pas, en allant Pion à Pion. Il mérite d'ailleurs d'être connu, parce qu'il est fort beau, & même difficile à voir.

E X É C U T I O N.

Les Blancs.

Les Noirs.

- 1^{er}. Coup 38 à 32. . P. de 37 à 19.
- 2^e. 29 à 23. . . . P. de 18 à 49 & à D.
- 3^e. 46 à 41. . . . P. de 25 à 34.
- 4^e. 41 à 36. . . . P. de 19 à 30.

*Les Blancs.**Les Noirs.*5^e. P. de 36 à 9.

On voit maintenant que la partie est remise, quoiqu'ils prennent la ligne du milieu.

C'est encore ici un coup sur lequel il faudra revenir ; il est applicable au *coup de repos* dont je parlerai, aussi bien qu'à la remise, dont je parle maintenant.

N^o. 36. XIII^e. POSITION.

Les Blancs. 16, 17, 25, 26, 30, 32, 35, 36, 38
40, 42, 43, 45, 46, 47, 48, 49.

Les Noirs. 1, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 14, 15
18, 19, 23, 29.

On voit déjà que ce coup-ci est très-compliqué ; on verra par l'exécution qu'il est très-beau, mais que celui qui l'a fait s'il n'eut pas joué ensuite très-exactement, pouvoit perdre la partie, puisque le coup n'est devenu qu'un tant pour tant. S'il s'y est déterminé, c'est qu'il recevoit la remise de son adversaire, & que n'étant pas bien inférieur en force, il se voyoit par-là presque sûr de remettre la partie plus facile-

ment qu'en laissant le Damier chargé de beaucoup de Pions qui pouvoient donner lieu à son adversaire plus fort que lui, de faire quelques coups.

EXÉCUTION.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup de 38 à 33. P. de 29 à 27.

2^e. 36 à 31. . . . de 27 à 36.

3^e. 16 sur 11. . . . de 27 à 39.

4^e. 26 sur 21. . . . de 16 à 27.

5^e. 17 sur 11. . . . de 6 à 17.

6^e. 25 sur 20. . . . de 14 à 34.

7^e. de 40 à 29. . . . de 23 à 34.

8^e. de 47 à 41. . . . de 36 à 38.

9^e. de 43 à 5. . . . de 13 à 19.

10^e. P. de 5 à 40. . . de 8 à 12.

11^e. 40 à 7. . . . de 1 à 12.

Les Joueurs restent cinq contre cinq & étant à peu-près de la même force, la partie devoit être remise; il falloit de l'art du Joueur des Blancs une faute qu'on

ne devoit pas supposer après un coup aussi étendu & aussi bien combiné.

Mais malgré son étendue & sa combinaison, il est plus à admirer qu'à imiter; il est bon ici à cause de la remise. Sans cela ce seroit un mauvais coup que de donner dix Pions pour en prendre sept & faire une Dame qui est prise sur le champ. Dans le cas où l'on regagneroit ses trois Pions comme ici, ce seroit toujours au moins un coup inutile, puisqu'il ne procureroit aucun avantage.

Je dois faire cette observation aux commençants pour qu'ils n'imitent pas certains Joueurs, que la fureur de faire des coups menent presque toujours à leur perte. Le vrai secret du Jeu de Dames, est de bien jouer le Pion, & on ne le joue jamais bien quand on tire aux coups. Je ne prétends pas qu'il n'en faille jamais faire, mais quand on en tente il faut être bien sûr, dans le cas où l'adversaire les éviteroit, de ne point nuire à son propre Jeu, par un arrangement inutile. Que l'on regarde la partie de deux forts Joueurs,

on ne les verra point faire de coups, ou cela est extrêmement rare.

N^o. 37. XIV^e. POSITION.

Trois Dames & un Pion, contre deux Dames & un Pion,

Les Blancs. 11, 17, D, 42, D, 50, D.

Les Noirs 2, D, 6, D, 35.

En examinant cette position on ne doute pas un moment que la partie ne soit remise; il ne paroît pas possible de sauver le Pion blanc qui est à prendre, & dont la prise réduira la partie à trois Dames contre deux. On ne voit pas non plus de coup à faire. Il y en a un cependant qui fait perdre les Noirs forcément, coup bien vu & d'autant plus beau que les Noirs ont deux manières de jouer, & qu'ils ont perdu par toutes les deux.

J'exhorte le Lecteur à ne passer à l'exécution des coups que je lui présente, qu'après avoir examiné les positions en tout sens, & fait tous ses efforts pour trouver

le mot de l'enigme, c'est le moyen le plus sûr de se fortifier, & de tirer du profit de mon livre, mais je l'exhorte aussi à chercher les coups sans toucher aux Pions, afin de s'accoutumer à voir plus nettement lorsqu'il sera au Jeu lui-même.

E X E C U T I O N.

Les Blancs.

Les Noirs.

Premiere Maniere.

Premiere Maniere.

1^{er} Coup. 42 à 24. . P. de 2 à 16.

2^e. 24 à 2. 6 à 33.

3^e. P. de 50 à 11. . . P. de 16 à 7.

4^e. 3 à 11. de 35 à 40.

5^e. 11 à 6. de 49 à 45.

6^e. 6 à 50. Sont enferm.

Seconde Maniere.

Seconde Maniere.

1^{er} de 42 à 24. . . . P. de 42 à 39.

2^e. de 17 à 39. de 6 à 44.

3^e. P. de 50 à 25. . . . de 35 à 40.

4^e. de 25 à 39. de 40 à 45.

5^e. de 39 à 50. Sont enfermés.

N^o. 38. XV^e. POSITION.

Les Blancs 1, D, 24, 29, 33, 34.

Les Noirs 5, D, 25, 45, D.

Ce coup est très-beau & très-scavant. Les Noirs ayant deux Dames, dont une est dans la ligne du milieu, peuvent espérer de gagner, & doivent au moins être surs de la remise, ce qui revenoit au même lorsque cette position a eu lieu, puisqu'ils la recevoient des Blancs. Cependant ceux-ci ont gagné forcément sur le coup. Il n'est pas inutile d'observer que la partie étoit chère, & que les deux Joueurs étoient forts, n'y ayant entr'eux que la demi-remise de différence.

EXECUTION.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 33 à 28. . P. 5 à 46.

2^e. de 24 à 20. . . . 25 à 14.

3^e. de 29 à 23. . . . P. de 45 à 18.

4^e. P. 2 de 1 à 5. . Enfermés.

G vj

N^o. 39. XVI. POSITION.

*Une Dame & trois Pions , contre une
Dame & deux Pions.*

Les Blancs. 22, 31, 32, 50, D.

Les Noirs. 19, D, 21, 43.

Ce coup paroîtra simple parce qu'il est court, mais il n'y a qu'un fort Joueur capable de le faire, & on peut dire que c'est un très-joli coup.

On voit bien, sans que je le dise, que dans l'état des choses, la remise paroît sure; cependant les Noirs ont perdu sur le coup.

E X E C U T I O N.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 50 à 39. . P. de de 19 à 26.

2^e. P. de 39 à 48. . Ne peuvent jouer la perdre.

Quelque long que soit déjà ce chapitre, je ne puis me dispenser de citer encore une position applicable à la remise; si on n'en

veut pas pour instruction, on s'en servira pour amusement, elle peut servir à l'une & à l'autre : à quelque titre qu'on veuille bien en faire usage, j'aurai rempli mon but.

N^o. 40. XVII^e. POSITION.

*Une Dame & deux Pions contre une Dame
& un Pion.*

Les Blancs. 18, D, 23, 24.

Les Noirs. 1, D, 3, 15.

Les Noirs ici avoient la remise & l'on jouoit gros Jeu, il y avoit même des paris qui ne l'étoient pas moins, mais je dois observer que ce n'est pas précisément à la position actuelle qu'ils avoient eu lieu; mais au coup précédent, la Dame noire s'étoit mise à la case 6 pour prendre la Dame blanche qui étoit sur 22. Celle-ci s'est mise à 18, & la noire à 1. C'est alors que la position a été comme ci-dessus, & que les noirs ont perdu forcé.

EXECUTION.

*Les Blancs.**Les Noirs.*1^{er} Coup. 18 à 19. . . . 3 à 14.2^e. 9 à 25. Perdu.

On peut voir en effet que la partie est perdue & je ne porterois pas l'exécution plus loin, si je n'écrivois que pour des Joueurs consommés; mais ceux qui n'ont pas une grande habitude du Jeu pourroient faire une faute qui remettroit la partie. Ils pourroient, par exemple, quand les Noirs ont joué 3 sur 8, prendre la ligne du milieu & se retirer ensuite dans la même ligne à quelque case qui laisseroit passer les Noirs, ou faire quelqu'autre faute; il faut leur dire que quand les Noirs ont joué sur 8, le plus court est de mettre sur 3 & quand le Pion noir 8 est venu sur 13, de mettre sur 12 & de ne plus quitter la ligne de 1 à 43.

Il y a un chemin plus long dont je vais parler, parce qu'il peut servir aux commençants, dans une autre occasion, à arrêter avec une Dame deux Pions qui seroient

l'un à droite & l'autre à gauche. Je reprends pour cela l'exécution où je l'ai laissée.

Les Blancs.

Les Noirs.

9 à 25	3 à 6.
25 à 39	8 à 12.
30 à 34	12 à 17.
34 à 39	17 à 21.
39 à 43	21 à 26.
43 à 48	15 à 20.
48 à 42	20 à 25.
42 à 48	25 à 30.
P. de 48 à 25	26 à 31.
25 à 14	Le reste se voit

CHAPITRE VII.

CE QUE C'EST D'AVOIR LE COUP,
DE L'UNE POUR UNE ET DU TANT
POUR TANT.

Avoir le Coup.

C'EST avoir son Jeu disposé de manière que l'on ait toujours à jouer sans perte,

& qu'au contraire le Joueur adverse ne puisse jouer qu'en perdant un Pion, ou deux, ou même la Partie; par conséquent gagner le coup, c'est par un événement quelconque, comme en faisant *une* pour *une*, ou *deux* pour *deux*, ou avançant un Pion à propos, ou même en le perdant, se mettre dans le premier cas, & son adversaire dans le second. Cela s'appelle *avoir le coup*, *gagner le coup*, parce que chacun des deux Joueurs étant obligé de jouer le sien alternativement, celui qui le peut, a son coup à jouer, celui qui ne le peut n'a pas de coup à jouer; donc celui qui le peut a le coup sur celui qui ne le peut. C'est pour les commençants que je m'explique si longuement.

Dans le commencement d'une partie où tous les Pions, ou presque tous sont sur le Damier, on ne voit pas si facilement si l'on a le coup à cause des différentes façons dont les Pions peuvent être joués, & de leur nombre. Le Joueur foible qui n'a pas soin de se dégager par quelques *une* pour *une* perd plutôt le coup qu'un bon Joueur, parce que jouant ma-

chinalement & n'ayant pas d'ailleurs la vue nette, il est comme offusqué par le nombre des Pions, & parce que tant qu'il voit des cases vuides il va sans réflexion, & se trouve enfermé, sans, pour ainsi dire, s'en appercevoir.

Mais à la fin d'une partie qu'il n'y a plus que quelques Pions de part & d'autres sur le Damier, il est plus aisé à un Joueur de voir s'il a le coup sur son adversaire. Pour le voir & s'en assurer, il faut intérieurement jouer les deux Jeux, Pion à Pion, & retenir à qui ce sera à jouer le dernier. Si le dernier à jouer ne peut le faire sans être en prise, certainement c'est lui qui perd le coup. Les grands Joueurs voyent cela d'un coup-d'œil & ne se trompent guères; les joueurs médiocres sont fort long-temps dans leur examen & se trompent souvent. Je vais leur indiquer un moyen assez prompt & que je crois sûr, de voir si un Pion a le coup sur l'autre.

Il s'agit de compter les cases libres (ou vuides si l'on veut) qui se trouvent

entre les deux Pions, & qui font le chemin pour arriver de l'un à l'autre, sans comprendre dans le compte celles où ils sont posés. Quand ces cases seront en nombre pair, ce sera toujours le Joueur à qui ce sera à jouer qui aura le coup, & quand les cases seront en nombre impair, le coup appartiendra au second Joueur.

Quoique les Pions marchent à droite & à gauche, il suffit de compter d'un côté, parce que, de quelque côté que l'on compte, le nombre sera toujours le même. Mais il faut que le Joueur qui doit gagner le coup ait l'attention de le jouer toujours à sa main droite, quand son adversaire jouera le sien à sa main gauche, & *vice versa*.

Cette espèce de secret ne peut pas avoir lieu pour les Pions qui seront vis-à-vis l'un de l'autre dans les grandes lignes, comme celles du milieu, du trictrac & quelques autres, parce que dans ces positions là, les Pions ont assez de champ pour s'éviter.

Si l'on veut faire l'expérience du moyen

que je viens de proposer, il n'y a qu'à prendre deux Pions de couleur différente, mettre le blanc sur la case 48 & le noir sur la case 3 (c'est le plus grand éloignement où ils peuvent être) & compter comme je l'ai dit à droite ou à gauche, les cases qui conduisent le plus directement du Pion blanc au noir, on en trouvera huit; comme c'est un nombre pair, & que c'est au Pion blanc à jouer, c'est lui qui aura le coup, il l'auroit également si le nombre étoit impair & que ce fût à son adversaire à jouer. On en aura la preuve en jouant alternativement chaque Pion & en observant par celui qui fera cet essai, de jouer le blanc à sa main droite & le noir à la main gauche de celui qui seroit son adversaire, s'il en avoit un.

Au surplus le meilleur de tous les secrets c'est le coup-d'œil de l'habitude & de l'esprit du Jeu. Le moyen machinal que j'offre ici aux commençants n'est que pour leur donner une idée plus nette *du coup*, je leur conseille de s'accoutumer insensiblement à compter sans secours rien n'é-

tant si important que de s'assurer du coup.

En effet, c'est le coup qui décide de toutes les parties, puisqu'il sert à prendre ou à enfermer les Pions de son adversaire. Les coups les plus brillants, ceux qui font gagner le plus de Pions ne servent qu'à faire perdre la partie, s'ils font perdre le coup. Aussi toutes les fois qu'un bon Joueur combine un coup compliqué, il a grand soin d'examiner s'il aura le coup ensuite, & c'est presque toujours l'avantage du coup qu'il se procure, qui fait le mérite & l'utilité de son grand coup. On en a déjà vu un exemple au chapitre de la remise page 63. 5^e. position N^o. 28: en voici encore trois.

N^o. 41. I^{re} POSITION, dans laquelle c'est d'avoir le Coup que la partie est gagnée.

Les Blancs. 23, 33, 42, 47, 49.

Les Noirs. 4, 12, 36, 41.

Ici c'est aux Noirs à jouer.

EXÉCUTION.

Les Noirs.

Les Blancs.

1^{er} C. de 41 à 46. à D. 23 à 18.

2^e. P. de 12 à 23. . . . 33 à 28.

3^e. 23 à 32 42 à 37.

4^e. 32 à 41 49 à 43.

5^e. 4 à 9 43 à 38.

6^e. 9 à 14 38 à 33.

7^e. 14 à 20 33 à 29.

8^e. 20 à 25 29 à 24.

Ne peuvent plus jouer
sans perdre, parce que
les Blancs ont le Coup.

La combinaison qu'a faite le Joueur des Blancs est sans doute fort belle, mais elle ne l'est que parce qu'il a calculé jusqu'au bout pour s'assurer que son Pion 49 auroit le coup sur le Pion noir 4. Sans cela, & malgré l'art avec lequel il est parvenu à enfermer la Dame noire & les deux Pions voisins, non-seulement il n'auroit rien fait de bien, mais encore il se seroit fait beaucoup de mal, puisqu'il auroit perdu lui-même la partie.

Je conviens que si les Noirs , au premier coup de la position , n'avoient pas été à Dame , le beau coup des Blancs n'auroit pas eu lieu ; mais c'est ce qui arrive à tous les coups qu'on n'a pas prévus ; il est certain que si on les voyoit , il n'y en auroit point , parce que tout coup vu est un coup paré. Ici la faute du Joueur des Noirs auroit été celle de bien d'autres Joueurs , même forts , rien n'annonçoit du danger à aller à Dame , & la beauté de la position ne paroissoit exiger ni calcul , ni précaution.

Cette faute est une leçon utile pour ceux que l'apparence séduit & qu'un beau jeu aveugle ; elle prouve la nécessité de ne jouer ses Pions qu'après avoir examiné la suite , sur-tout à la fin d'une partie , & sur-tout lorsqu'il est question d'aller à Dame , comme je le dirai dans un des chapitres suivans.

Au surplus cette position confirme le secret que je viens de donner aux commençants pour savoir quand on a le coup. Du Pion blanc 49 au Pion noir 4 , il y a

huit cases, nombre pair, & on a vu dans l'exécution que le Joueur des Blanc a toujours joué à la main opposée à celle à laquelle son adversaire jouoit.

N^o. 42. II^e. POSITION, dans laquelle c'est d'avoir le coup que la partie est gagnée.

Les Blancs. 6, D, 34, 39, D, 35.

Les Noirs. 32, D, 15, 24.

E X É Ç U T I O N.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 32 à 49. . P. de 32 à 49.

2^e. 34 à 29. . . . de 24 à 33

3^e. P. 6 à 44. . . de 49 à 40.

4^e. 35 à 44. . . . de 15 à 20.

5^e. 44 à 39. . . . de 20 à 25.

6^e. 39 à 34 & ont Ne peuvent jouer sans le coup sur les N. perdre.

Je n'ai d'autres remarques à faire sur cette position que celles que j'ai faites sur la précédente.

Je ferai seulement observer, relative

ment au moyen que j'ai donné pour compter facilement, que cette position en est une seconde preuve. Du Pion blanc 44 au Pion noir 15, il y a cinq cases qui font un nombre impair, & le pion blanc a le coup sur le noir, parce que c'est à celui-ci à jouer.

N^o. 43. III^e. POSITION, dans laquelle c'est d'avoir le coup, que la partie est gagnée.

Les Blancs. 20, 24, 49. D.

Les Noirs 15, 41.

E X E C U T I O N.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^e. Coup. 49 à 32. . . 41 à 47, à D.

2^e. 32 à 10. . . . 15 à 4.

3^e. 20 à 15. 47 à 20.

4^e. 15 à 24. 4 à 10.

5^e. 24 à 20. 10 à 15.

6^e. De 20 à 13 & Ne peuvent jouer sans
ont le coup sur les N. perdre.

Je fais encore remarquer ici qu'au 4^e. coup il y a trois cases du Pion blanc, au Pion noir 4, que c'est un nombre impair, que c'est au Pion noir à jouer le premier, & que par ces deux raisons, c'est le Pion blanc qui a le coup.

Mais par quel moyen se procure-t-on le coup? Ah! voilà ce qu'on ne peut pas enseigner, voilà la vraie science du Jeu de Dames, & je ne crains pas de dire, l'unique! Il faut un examen réfléchi à chaque position des suites du Pion qu'on va jouer de part & d'autre; en un mot, il faut du talent. Souvent une simple *une* pour *une* suffit & pour avoir le coup ou pour l'ôter à son adversaire. Disons donc deux mots de l'*une* pour *une*.

Une pour une & tant pour tant.

Faire *une* pour *une*, ou *tant* pour *tant* (cela n'a pas besoin d'explication) paroît la chose du monde la plus simple, la plus facile & la plus indifférente. Rien n'est si aisé sans doute au foible joueur comme

au Fort, mais il n'est pas indifférent de la faire au hazard, puisque faite mal-à-propos elle peut occasionner des pertes, & que bien faite elle pare des coups, & elle en prépare. C'est encore là une science du Jeu de Dames.

Un bon joueur a-t-il son Jeu embarrassé, *une pour une* le dégage. Voit-il un mauvais coup qu'on lui prépare, il l'évite avec (1) *une pour une*. Veut-il porter des forces du côté de son Jeu qu'il trouve trop foible, il en vient à bout par des *une pour une*? Veut-il enfin s'emparer d'un poste avantageux, il y parvient par *une pour une*; & souvent par ce moyen avec un Pion il en tient deux & même trois enfermés; enfin c'est par *une pour une* faite à propos que l'on gagne le coup.

Le coup le plus simple du Damier procure comme l'on voit bien des avantages.

(1) Tout ce qui est dit ici de l'*une pour une* doit s'entendre aussi du *tant pour tant*, c'est-à-dire, *deux pour deux*, *trois pour trois*, &c.

Cela n'empêche pas qu'il n'y ait une forte de préjugé contre lui. Suivant une opinion assez générale, on veut que les *tant pour tant* annoncent peu de talent, & que ce ne soit pas un beau Jeu. On ne peut cependant disconvenir que ce ne soit le Jeu ordinaire de deux Forts jouant ensemble; comme ils se voyent venir, & qu'ils se devinent, il est bien rare qu'ils se fassent des coups; leurs parties se passent ordinairement en *tant pour tant*. A la vérité ceux qu'ils font sont tous raisonnés, calculés, combinés, il n'y en a pas un qui n'ait son motif, soit celui de préparer un coup, soit celui d'en éviter, soit enfin de gagner du temps, de se donner du champ, de prendre une position, &c. Au lieu que dans quelques Joueurs, il n'y a presque jamais d'intention, c'est timidité, habitude, impuissance. Mais comment reconnoître sûrement si les *tant pour tant* faits dans une partie par celui qui la gagne, sont motivés ou non? Le jugera-t-on d'après sa foible réputation lorsqu'on ne doit le juger que par l'effet de son Jeu. S'il gagne par

ses *tant pour tant* le but est atteint, car le but c'est le gain de la partie; & s'il a atteint le but il faut nécessairement croire; 1^o. qu'il a pris la bonne voye; 2^o. que ses *tant pour tant* ont été faits à propos & avec connoissance de cause, quand même cela ne seroit pas.

Il arrive assez fréquemment que le joueur qui fait avantage reproche, quand il ne gagne pas, les *une pour une* à son adversaire. Je crois que le reproche, n'est ni juste, ni fondé. D'abord toutes les façons de jouer (honnêtes, bien entendu) sont libres, & si celle que l'inférieur adopte lui est avantageuse il fait bien de s'en servir; c'est au Joueur supérieur à la rendre vaine ou funeste par ses dispositions, sans quoi il n'est pas en état de faire avantage, puisque ses forces ne sont pas au dessus de tous les moyens qu'on peut employer contre lui. D'un autre côté si un fort Joueur jouant avec son égal ne fait point de difficulté de faire un *tant pour tant* pour parer un coup qu'il voit son adversaire lui tendre, à plus forte raison l'infé-

rieur qui ne voit pas, mais qui craint un coup, peut-il aussi, sans difficulté faire la même chose puisque c'est la même intention : n'entreroit il pas un peu de vanité dans les reproches du fort dont la supériorité reçoit une espèce de dementi, & ne voudroit-il pas, pour être moins humilié, tâcher d'humilier son adversaire ?

Quoi qu'il en soit, ce ne sera jamais l'usage, mais l'abus du *tant pour tant* qui sera un indice de la médiocrité. Quand il est avéré que c'est l'unique objet d'un Joueur, sa science unique, & qu'on lui verra une espèce d'impatience que son adversaire soit à portée de lui pour lui faire *une pour une*, ou *deux pour deux* sans raison, sans motif, sans autre cause que son inhabileté, sans doute alors c'est un mauvais Jeu, c'est un Jeu insipide, c'est un présage sûr que le Joueur n'en sçaura jamais davantage, & que jamais il ne sera en état de prendre une position & de dessiner le moindre coup, ni de parer ceux qu'on lui tendra, parce que sa façon de jouer, devenue insensiblement une habi-

tude difficile à déraciner, ne lui permettra plus de se livrer à la combinaison. Mais quand le *tant pour tant* aura son à-propos, quand surtout il aura lieu dans le commencement d'une partie où les meilleurs Joueurs en font pour se donner plus de terrain, plus de facilité à s'emparer d'un bon poste, & plus de moyens de préparer des coups, ce seroit une injustice que de le blâmer, & d'en tirer une conséquence défavorable au Joueur qui en fait usage.

Je trouve dans les positions dont j'ai fait la collection plusieurs preuves de l'avantage qui résulte de faire *une pour une* à propos, & de l'inconvénient d'en faire mal - à - propos & sans nécessité.

N^o. 44. I^{re}. POSITION qui occasionne un coup que les noirs auroient paré en faisant *une pour une* le coup précédent.

Les Blancs 25, 27, 28, 30, 32, 34, 35, 38, 39, 40, 45, 46, 47, 48, 50.

Les Noirs 3, 4, 5, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 23, 24, 26.

C'est dans cette position que les Noirs

jouent de 12 à 17, & que les Blancs font un coup qui leur fait gagner la partie.

E X E C U T I O N.

Les Noirs.

Les Blancs.

On n'oubliera pas que les Noirs ne sont plus sur 12 mais sur 17, & que c'est par conséquent aux Blancs à jouer.

1^{er}. Coup. 25 à 20. . . P. de 14 à 25.

2^e. 27 à 21. P. de 16 à 27.

3^e. P. de 32 à 12. . . P. de 23 à 43.

4^e. P. de 12 à 14. . . P. de 9 à 20.

5^e. P. de 30 à 8. . . P. de 3 à 12.

6^e. 34 à 29. . . . P. de 43 à 23.

7^e. de 35 à 30. . . . P. de 25 à 31.

8^e. de 40 à 16. . . . Où ils voudront.

Il seroit beaucoup trop long de continuer cette exécution jusqu'à la fin de la partie ; il est aisé de voir qu'entre deux Joueurs de la même force elle est décidément gagnée pour les Blancs qui vont à Dame sans aucun obstacle, & qui ont un Pion de plus avec une bonne position. Il

vaut mieux dire deux mots sur le coup, qui est, comme l'on voit, très-compliqué & bien deffiné; mais ce n'est pas de cela dont il s'agit.

Il faut remarquer qu'il n'y avoit point de coup si le Joueur des Noirs avoit voulu, ou plutôt s'il avoit vu; rien n'étoit si aisé que de le parer par une simple *une pour une*, en jouant de 14 à 20; de cette façon il auroit fait partir le Pion blanc 25, qui justement commence le coup. D'ailleurs s'il avoit fait cette *une pour une*, il n'auroit pas joué comme il a fait de 12 sur 17. position qui étoit encore absolument nécessaire au Joueur des Blancs pour faire son coup, & sans laquelle il n'y en auroit point eu. Ainsi l'*une pour une*, dont je recommande l'à propos aux commençants, auroit ici ôté deux moyens en un seul coup.

N^o. 45. II^e POSITION dans le même cas que la précédente.

Les Blancs. 24, 28, 29, 36, 38, 40, 45, 46, 47, 48.

Les Noirs. 3, 5, 7, 9, 13, 15, 17, 18, 20, 27,

On va voir par l'exécution de ce coup, qu'il est encore très-bien dessiné, & qu'il n'a pu être fait que par un très-bon Joueur, mais il faut observer que la position n'étoit pas telle lorsque le coup a été fait; le Joueur des noirs a joué de 3 à 8, & cette faute qu'il a faite, parce qu'il n'a pas vu le coup, l'a occasionnée. Il lui étoit aisé de l'empêcher en faisant *trois pour trois*, ce qui revient à la même chose que *l'une pour une*. Les *trois pour trois* se faisoient en jouant de 27 à 31, & ensuite de 18 à 22, au lieu de cela, il a donc joué de 3 à 8. C'est en cet état qu'il faut prendre l'exécution du coup, & se souvenir que c'est alors aux Blancs à jouer.

E X É C U T I O N.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 28 à 22 . P. de 17 à 28.

2^e. 29 à 23. . . . P. de 28 à 30.

3^e. 36 à 31. . . . P. de 27 à 36.

H. v.

*Les Blancs.**Les Noirs*4^e. 47 à 41. P. de 36 à 47 Damé.5^e. 40 à 34. P. de 47 à 40.6^e. P. d^e 45 à 1. Le reste se voit

Je croirois abuser de la patience du Lecteur en continuant la partie ; personne ne présumera que le Joueur qui a fait un coup pareil ne la gagne pas d'autant plus aisément , qu'il a sur le champ un Pion de gain , en mettant dans la lunette que les Noirs ne manqueront pas de former , à moins qu'ils ne laissent prendre celui qui est actuellement en prise.

C'est assez de ces deux positions pour prouver que l'une pour une faite à propos suffit pour empêcher les plus grands coups ; voici maintenant une preuve qu'elle les prépare , & qu'elle en est le commencement.

N^o. 46. POSITION qui a été amenée par l'une pour une faite à propos.

Les Blancs 22, 26, 28, 32, 34, 36, 37,
38, 40, 45, 47, 49.

Les Noirs 1, 3, 5, 8, 11, 13, 16, 17,
18, 19, 23, 25.

Voilà la position qui a été amenée; mais pour que le Lecteur sache comment, il faut lui mettre devant les yeux celle qui existoit le coup d'avant, la voici.

Les Blancs avoient un Pion sur 27, & le Pion 22 étoit à 31.

Les Noirs avoient un Pion sur 12, & un sur 18.

C'est en cet état que les Blancs ont fait *une pour une* en jouant de 27 à 22. Les Noirs ont pris de 18 à 27, & les Blancs de 31 à 22. Alors les noirs ont mis leur Pion 12 sur 18.

E X É C U T I O N.

Les Blancs.

Les Noirs.

- 1^{er}. Coup. 36 à 31 . P. de 18 à 36.
2^e. 34 à 30. . . . P. de 25 à 34.
3^e. P. de 40 à 9. . P. de 3 à 14.
4^e. 37 à 31. . . . P. de 36 à 27.
5^e. P. de 32 à 3 Le reste se voit.

A Dame.

H. vj.

Il est démontré maintenant que ce coup, très-bien calculé & très-bien vu, est dû à l'une pour une faite par le Joueur des Blancs ; il n'est pas douteux qu'en la faisant il avoit déjà arrangé son coup, & qu'il cherchoit à y attirer le Joueur des Noirs par l'appât du Pion qu'il mettoit en prise & qui y étoit tellement qu'il n'étoit pas possible de le sauver. Il n'étoit pas possible non plus, à moins de voir le coup, de se refuser à la prise du Pion.

Cet exemple est une double leçon.

La première sur l'une pour une faite à propos.

La seconde sur le danger de courir après des Pions en prise, sans s'assurer auparavant s'il n'y a point de serpent caché sous les fleurs. L'attention qu'on doit toujours avoir dans ces sortes de positions, doit redoubler de la part du Joueur qui reçoit avantage de son adversaire. Il doit croire que son supérieur n'expose pas un Pion pour rien, quoiqu'il arrive quelquefois que ce soit sans dessein, & que, quel-

quefois aussi de très-beaux coups soient amenés par le hasard.

N^o. 47, POSITION qui a été amenée par l'une pour une faite mal-à-propos.

Les Blancs 22, 25, 27, 28, 32, 33, 36,

37, 38 39, 42, 43, 45, 48, 49, 50.

Les Noirs 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14,

15, 17, 18, 19, 20, 23 24, 26.

E X E C U T I O N.

C'est ici aux Noirs à jouer

Les Noirs.

Les Blancs.

1^{er}. Coup de 24 à 29. . de 33 à 24.

2^e. de 20 à 29. . . . de 37 à 31.

3^e. P. de 23 à 21. . P. de 39 à 33.]

4^e. P. de 23 à 21. . . de 39 à 33.

5^e. P. de 17 à 39. . P. de 43 à 1 D.

Ont perdu.

Les Noirs, à la vérité, prennent la Dame blanche sur le coup, en faisant trois pour une; mais il reste aux Blancs un

Pion de plus, il leur est par conséquent facile de gagner la Partie, les Noirs n'étant pas supérieurs en force.

Outre le mal que l'une pour une a produit, on peut dire qu'elle étoit inutile & ne menoit à rien. Quiconque en fait sans nécessité & sans objet, ne saura jamais le Jeu.

J'ai vu faire à-peu-près le même coup dans une position aussi à-peu-près semblable; la différence qui s'y trouve entr'autres est, 1°. qu'il n'y a pas d'une pour une de faite par les Noirs: 2°. que le coup est plus beau & plus compliqué. Je le mets ici à cause de l'occasion.

N°. 48.

POSITION.

Les Blancs. 22, 25, 27, 28, 32, 36, 37,
38, 39, 42, 43, 45, 48, 49, 50.

Les Noirs. 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14,
17, 18, 19, 23, 26, 29.

EXÉCUTION.

*Les Blancs.**Les Noirs.*1^{er}. Coup 25 à 20. • P. de 14 à 25.

- 2^e. 37 à 31. . . . P. de 26 à 37.
 3^e. P. de 32 à 41. P. de 23 à 21.
 4^e. P. de 39 à 33. . P. de 17 à 39.
 5^e. P. 43 à 1 D. Ont. perdu.

La même remarque qu'au coup précédent, puisque la position est à-peu-près la même.

CHAPITRE VIII.

DU COUP DE REPOS, DES LUNETTES ET DES PIONS EN PRISE.

Coup de repos.

LE Coup de repos est une position dans laquelle un des deux Joueurs a plusieurs fois de suite à prendre, & l'autre par conséquent autant de coups à jouer à sa volonté & sans obstacle. Dans l'intervalle des prises du premier Joueur, le second dispose ses Pions de manière à faire un coup à son adversaire qui ne peut l'empêcher, ou il se met derrière un ou plu-

seurs Pions en prise. Cela s'appelle coup de repos, parce qu'en effet le Pion du second Joueur qui est derrière ceux de son adversaire, ou qui est placé à dessein de faire un coup, se repose, pour ainsi dire, en attendant son tour de marcher. Ce coup-là est presque toujours occasionné par l'avidité de l'adversaire qui voyant un Pion en prise se met derrière, & qui étant forcé de le prendre donne le temps de faire les arrangements dont je viens de parler.

Il arrive cependant quelquefois que c'est le Joueur qui se procure à lui-même le coup de repos par sa manière de jouer, ainsi qu'on le verra dans les exemples suivants.

Lunette.

Deux Pions entre lesquels il y a une case vuide où l'adversaire peut mettre, & derrière lesquels il y a aussi des cases vuides, enforte qu'il faut nécessairement que l'un des deux Pions soit pris, puisque ne jouant qu'un coup à-la-fois, on n'en

peut sauver qu'un, voilà ce qu'on appelle lanette, & ce qui en effet lui ressemble. La lunette offre souvent plusieurs Pions en prise de chaque côté.

Pion en prise.

Le Pion en prise est un Pion derrière lequel l'adversaire peut en mettre un pour le prendre, si l'autre Joueur ne peut le sauver, & souvent il ne le peut pas.

Ces trois positions, quoique différentes, font à-peu-près le même effet, & sont également dangereuses, parce que la fuite ne s'en apperçoit pas facilement. Les grands Joueurs en font plus souvent usage que les autres, en ce qu'elles leur servent de préparation aux grands coups, singulièrement les Pions qu'ils laissent en prise, & encore mieux les lunettes qu'ils forment. Les lunettes, par exemple, leur donnant deux coups à jouer, ils ont le temps d'avancer ou d'arranger, pour l'exécution de leur projet, des Pions qu'ils ne pourroient pas disposer de même s'ils n'avoient à jouer qu'une foi.

J'avoue que je suis dans l'impuissance d'indiquer ici un moyen sûr d'éviter le danger de ces trois positions, je n'en connois pas d'autre que celui d'être assez habile pour les voir ; il en est de ces coups-là, comme de tous ceux qui se font sur le Damier. C'est le talent qui les forme, c'est le talent qui les évite. Tout ce que je puis dire, c'est que si un Joueur exact doit à chaque Pion qu'il joue faire attention à ce que l'on peut faire après contre lui, c'est principalement lorsque son adversaire lui présente une lunette ou des Pions en prise, & encore plus si cet adversaire est un bon Joueur ; le premier doit croire que ce n'est pas sans dessein que l'autre lui a laissé cette disposition de Jeu & que ce n'est pas sans raison qu'il paroît s'exposer à perdre gratuitement un ou deux Pions. C'est un avertissement d'y prendre garde. Aussi avant de mettre dans la lunette, ou derrière le Pion en prise, il faut se mettre à la place de l'adversaire, jouer pour ainsi dire son Jeu, & calculer ce que l'on feroit soi-même.

Après le conseil que je viens de donner, il ne me reste d'autre ressource que l'exemple à offrir au Lecteur ; en voici quelques-uns qui pourront lui être utiles, parce qu'en lui faisant connoître comment telle & telle position est devenue fatale, il pourra s'en garantir dans des circonstances semblables, ou du moins y faire ses efforts par un examen suivi, que l'idée qu'il retiendra de ces exemples doit lui faciliter.

EXEMPLE DES COUPS DE REPOS.

Premier Coup de repos.

N^o. 49. POSITION.

Les Blancs. 23, 29, 30, 31, 34, 35, 36,
48.

Les Noirs. 5, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 18, 22,
25, 26.

EXÉCUTION.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 30 sur 24. . P. de 26 à 37.

*Les Blancs.**Les Noirs.*

- 2^e. 48 à 42. . . . P. de 37 à 48 & à D.
 3^e. 23 à 19. . . . P. de 48 à 30.
 4^e. 29 à 23. . . . P. de 18 à 20.
 5^e. P. de 35 à 4. . . P. de 13 à 24.
 6^e. P. de 4 à 15. . . Le reste se voit.

Si je ne me suis pas fait entendre dans la définition que j'ai donnée du coup de repos, cette position a dû y suppléer.

On a vu que le Pion noir 26 mis derrière le Blanc 31 qui est en prise & que le Joueur des Blancs laisse prendre, a donné à celui-ci le temps de disposer son Jeu pour le coup qui lui a fait gagner la partie; comme il lui falloit plusieurs coups pour le perfectionner, il s'est procuré à lui-même plusieurs coups de repos, en forçant toujours son adversaire à prendre. On peut regarder comme le premier coup de repos la position du Pion blanc 30 sur la case 24, parce que c'est cette position qui prépare tout. Mais le véritable coup de repos est celui où la Dame noire 48 a

été obligée de prendre le Pion blanc 34 & de se placer sur la case 30 où elle devoit être bientôt reprise par le Pion blanc 35 ; mais celui-ci restoit en repos jusqu'à ce que le Pion noir 18 eût pris les deux Pions, blancs 29 & 34 & se fut placé sur la case 20, pour ouvrir le passage à ce Pion blanc 35, qui a fait succéder l'action au repos.

On a vu aussi que ce coup si bien vu & si bien calculé ne doit son effet qu'à l'imprudence, ou plutôt, comme je le disois tout-à-l'heure, à l'avidité du Joueur des Noirs, qui l'auroit fait manquer absolument s'il n'avoit pas voulu s'emparer sans réflexion du Pion blanc 31. C'est un exemple du risque que l'on court dans ces sortes d'occasions, & un avertissement de ne s'y pas exposer.

SECOND COUP DE REPOS.

N^o 50. POSITION.

Les Blancs 26, 27, 33, 36, 37, 38, 39,
42, 43, 46, 47, 49.

Les Noirs 2, 4, 6, 7, 8, 9, 16, 17, 18,
19, 23, 30.

Exemple d'un coup de repos que le Joueur s'est procuré lui-même. Il y a peu de coups aussi sçavants ; je suis persuadé que bien des personnes lui donneront la préférence , & qu'il y en aura très-peu qui en trouveront l'exécution sans recourir à celle qui suit.

E X E C U T I O N .

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 27 à 21. . P. de 16 à 27.

2^e. 36 à 31. P. de 27 à 36.

3^e. 37 à 31. P. de 36 à 27.

4^e. 33 à 28. P. de 23 à 32.

5^e. 39 à 34. P. de 30 à 37.

6^e. 47 à 41. Coup . P. de 32 à 43.
de repos.

Comme les Noirs vont à Dame, les Commençants & les Joueurs foibles s'imaginent peut-être qu'ils vont remettre la Partie ; mais ils n'ont qu'à suivre le reste

de l'exécution que je ne continue que pour eux.

7^e. Coup de 41 à 1. 43 à 48 & à D.

8^e. de 46 à 41. . . . 48 à 25.

9^e. de 49 à 43. . . . P. de 25 à 48.

10^e. de 41 à 37. . . . P. de 48 à 31.

11^e. de 26 à 37. . . . Ont perdu.

TROISIEME COUP DE REPOS.

N^o. 51. POSITION.

Les Blancs. 15, 21, 31, 32, 34, 35, 37,
42, 43, 45.

Les Noirs. 7, 12, 13, 14, 17, 19, 23,
25, 26, 44.

Autre coup de repos que le Joueur s'est procuré. Il fera bon de l'examiner avec attention, afin d'apprendre comment on s'y prend pour cela.

Ce coup, moins compliqué peut-être que le précédent, quoiqu'il le soit assez, ne lui cède guères en force & en combinaison; je puis assurer les Commençants qui le trouveront, qu'ils deviendront de bons Joueurs.

EXECUTION.

*Les Blancs.**Les Noirs.*

- 1^{er}. Coup. 43 à 39. . P. de 44 à 33.
 2^e. 32 à 28. P. de 23 à 41.
 3^e. 15 à 10. P. de 26 à 48.
 4^e. 10 à 4 D. P. de 48 à 30.
 5^e. P. de 4 à 3. P. de 17 à 26.

Quoique la Dame blanche soit prise sur le coup, les Noirs n'en ont pas moins perdu; mais il faut que les Blancs jouent exactement, car une faute de leur part remettrait la partie. Ainsi il est nécessaire de continuer l'exécution qui la fait gagner.

- 6^e. C. P. de 35 à 13. . de 12 à 17.
 7^e. P. de 3 à 21. . . P. de 26 à 17.
 8^e. de 13 à 8. 17 à 22.
 9^e. 8 à 2 D. 7 à 12.
 10^e 2 à 11. 22 à 27.
 11^e. 11 à 28. Le reste se voit.

Un coup de repos très-singulier que j'ai encore à citer, m'a été communiqué
 trop

trop tard pour être placé ici, comme il auroit dû y être naturellement; on le trouvera à la suite des coups que je rapporte à la fin, il est numéroté 103.

Quelques Exemples sur les Pions en prise qui occasionnent des Coups.

N^o. 52. I^{re}. POSITION.

Les Blancs. 26, 27, 29, 30, 33, 34, 35, 38, 40, 42, 45.

Les Noirs. 7, 8, 12, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 22, 23, 25,

La prise du Pion blanc derrière lequel se met le Pion noir 22 n'est pas à la vérité forcée, puisque si le Joueur des Blancs n'avoit pas mieux à faire, ce seroit une simple *une pour une*, & sans doute que le Joueur des Noirs qui n'avoit pas d'autre intention & qui n'en présümoit pas d'autre à son Joueur, n'a pu croire qu'il y eût du danger; mais c'est parce qu'on en croit moins, qu'il y en a souvent davantage, & c'est une raison de plus pour éviter de mettre derrière des Pions en

prise, à moins qu'on n'ait bien examiné la fuite, parce que l'adversaire, en laissant prendre, gagne le temps d'avancer, sans qu'il puisse en être empêché, le Pion qu'il a besoin de placer en telle ou telle case pour exécuter le projet qu'il médite; c'est comme un coup de repos, ou, pour mieux dire, c'en est un véritable.

E X E C U T I O N.

Les Blancs.

Les Noirs.

- | | |
|--------------------------------------|----------------|
| 1 ^{er} . Coup 26 à 21. . . | P. de 22 à 31. |
| 2 ^e . 21 à 17. | P. de 12 à 21. |
| 3 ^e . 33 à 28. | P. de 23 à 43. |
| 4 ^e . 42 à 38. | P. de 43 à 32. |
| 5 ^e . 29 à 24. | P. de 20 à 29. |
| 6 ^e . P. de 34 à 3. . . . | P. de 25 à 34. |
| 7 ^e . P. de 3 à 43. . . . | Perdu. |

On pourroit appeller ce coup-là un coup double, Il n'est pas d'un calcul absolument difficile, mais on peut dire qu'il est bien meurtrier. Voilà ce que c'est qu'un Pion joué sans réflexion. Il n'y a point de petites fautes à ce Jeu-là.

N^o. 53. II^e. POSITION.

Les Blancs. 25, 27, 28, 32, 35, 36, 37, 38,
42, 43, 45, 48, 50.

Les Noirs. 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 15, 16, 18,
19, 21, 23, 26, 29.

Dans cette position les Blancs font *deux* pour *deux* en avant, ce qui laisse un Pion en prise qu'il n'est pas possible de sauver; d'après cela, le Joueur des Noirs qui croit qu'il lui suffit de s'être assuré que le Pion est véritablement à lui, met derrière; mais il n'a pas tout vu, car ce Pion qu'il gagne en effet, va lui en coûter bien d'autres & même la partie.

E X É C U T I O N.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 27 à 22. . . P. de 18 à 27.

2^e. 37 à 31. . . . P. de 26 à 37.

3^e. P. de 42 à 22. . . de 12 à 18.

4^e. 35 à 30. . . . P. de 18 à 27.

5^e. 28 à 22. . . . P. de 37 à 18.

*Les Blancs.**Les Noirs.*6^e. 32 à 28. . . . P. de 23 à 32.7^e. P. de 38 à 27. . . P. de 21 à 32.8^e. 30 à 24. . . . P. de 29 à 20. Ou autrement cela revient au même.9^e. P. de 25 à 5. . . Ont perdu.

Car on voit qu'il y a encore un Pion en prise, & que les autres ne peuyent passer; on voit sans doute aussi qu'un coup aussi compliqué & qui fait déplacer tant de pions, n'a pu être fait que par un habile Joueur. S'il en a été redevable à son talent, il faut convenir qu'il ne le doit pas moins à l'avidité & à l'imprudence de son Joueur.

Je pense que ces deux exemples sur les Pions en prise suffiront, j'en vais donner deux maintenant sur les Lunettes, qui ne sont encore autre chose que des Pions en prise.

*Exemples sur les Lunettes.*N^o. 54. 1^e. POSITION.*Les Blancs.* 28, 34, 37, 39, 40, 48.*Les Noirs.* 12, 13, 14, 16, 24, 25, 27.

C'est aux Noirs à jouer, & ils mettent dans la Lunette, les Blancs jouent de 34 à 30. Les Noirs sont obligés d'en prendre avec leur Pion 24 qui vient sur 22 & les Blancs en reprennent 5 avec le pion 37 qui va à Dame sans aucune difficulté.

N^o. 55. II^e. POSITION.

Les Blancs. 24, 25, 30, 33, 36, 43, 48, 50,

Les Noirs. 7, 13, 14, 17, 19, 26, 29, 37.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 48 à 42. . P. de 37 à 28.

2^e. P. de 24 à 2. . Ne peuvent jouer sans perdre.

CHAPITRE IX.

DE LA DAME.

J'AI prévenu plus haut que je ne désignerois pas autrement le Pion damé, & je crois que c'est la véritable expression,

car les pièces du Damier sont des Pions & ce sont les Pions que l'on dame. Les Dames n'ont plus besoin d'être damées; au surplus, comme il n'y a point de loi là-dessus, & qu'au contraire l'usage est pour *Dame Damée*, on est fort libre d'employer l'expression qu'on voudra, mais j'ai cru devoir observer que la mienne étoit la plus vraie.

La Dame a tant de privilèges & tant de pouvoir, elle procure si facilement & si promptement (du moins ordinairement) le gain d'une partie, qu'il n'est pas étonnant qu'on cherche à chaque coup le moyen de s'en procurer. C'est à ce but en effet que tendent tous les Joueurs; mais tous n'y réussissent pas également, & avec la même utilité. Ce n'est pas le tout que d'aller à Dame, il faut y aller sûrement & prudemment, c'est à-dire, qu'il faut sçavoir s'y conserver, & ne pas faire pour y aller plus de sacrifices que l'état du Jeu ne le permet, & ne point y aller aux risques de la partie.

Les Joueurs de la moyenne force s'ima-

giment avoir fait des merveilles quand ils ont été à Dame ; ils ne s'embarrassent ni des Pions qu'il leur en a coûté , ni de la case plus ou moins favorable où ils se font damer, ni de la position où cette belle expédition laisse leur jeu , ni de celle où ils ont mis celui de leur adversaire , ni enfin de ce que deviendra leur Dame. C'est cependant tout cela qu'il faut considérer si l'on ne veut pas que la Dame soit plus nuisible que profitable.

Quand il n'en coûteroit même rien pour en faire une , il n'est pas moins essentiel de ne la faire qu'avec précaution ; la facilité que l'on en a , est souvent un piège de l'adversaire qui n'attend que cela pour gagner la partie. On en peut voir la preuve dans le coup que j'ai rapporté à la page 164. n°. 41 , dont le lecteur voudra bien se remettre la position , il se convaincra que les Noirs n'ont perdu la Partie de cette position que parce qu'ils ont été à Dame.

Il est bon sans doute d'aller à Dame , mais ce qui vaut mieux encore , c'est de

gagner la partie. Qu'importe à un Joueur qui la gagne, que son adverfaire ait été à Dame, c'est pour me servir du jargon ordinaire du jeu, *aller à Rome & ne pas voir le Pape*. N'y a-t-il pas même une infinité de circonstances où un Joueur envoie exprès l'autre à Dame pour y aller lui-même, en la prenant, ou pour lui faire quelque autre Coup ?

Il y a cependant certains Joueurs qui regardent tellement comme un mérite, presque comme un honneur d'avoir été à Dame, que leur refrain ordinaire en perdant. C'est, *je m'en mocque, j'ai été à Dame*, petite ressource de l'amour-propre, dont on n'est pas plus la dupe que du quolibet de Pourceaugnac, *il m'a donné un soufflet, mais je lui ai bien dit son fait*.

Quoique ce soit la disposition du Jeu au moment que l'on veut aller à Dame qui doit déterminer à y aller, & décider si l'on fait bien ou mal, quelques Joueurs se sont fait là dessus une règle qui n'est pas généralement adoptée, qui au con-

traire est combattue, & que l'expérience contredit souvent ; une Dame, selon eux, doit être évaluée à trois Pions. Ils fondent cette règle sur ce que deux Joueurs de force égale, qui jouent la Partie qu'on appelle *de la Dame Damée*, se donnent alternativement les trois Pions pour la Dame, & qu'on a reconnu qu'il n'y avoit pas plus d'avantage d'un côté que de l'autre. Cette épreuve assez équivoque d'ailleurs, ne prouve rien, & si on en fait une règle, il faut avouer au moins qu'elle souffre tant d'exceptions qu'elle ne peut servir de guide pour arriver à la vérité. Il n'est pas possible de fixer au juste la valeur d'une Dame ; elle dépend d'abord, comme je viens de le dire, de la situation des deux Jeux, ensuite de la supériorité d'un Joueur sur l'autre, de l'avantage qu'on reçoit ou de celui qu'on donne, du talent de bien conduire sa Dame des Joueurs égaux ne l'ont pas également) du plus ou moins de Pions qu'il faut perdre pour la conserver, ou que l'on

peut gagner en la perdant, enfin de beaucoup de circonstances, qui étant aussi infinies & aussi variées que peuvent l'être les positions, ne peuvent ni se prévoir ni par conséquent faire prononcer un jugement sans appel dont il puisse résulter un avis sûr. Le meilleur qu'il soit possible de donner, c'est de tout examiner, tout peser, l'avantage & le désavantage, la fuite pour soi, la fuite pour son Joueur, la perte & le gain; quelquefois il n'y a pas d'inconvénient à perdre deux ou trois Pions, quelquefois il y en a beaucoup à n'en perdre seulement qu'un; d'autrefois il y en a encore, même en ne perdant rien, comme si par exemple on donnoit à son adversaire le moyen de Damer aussi, & d'être mieux placé, ou si la Dame qu'on va faire devoit être prise aussi-tôt avec perte pour celui qui l'a, ou si cette Dame procuroit à l'adversaire une occasion de faire un Coup, ce qui arrive souvent (comme on peut s'en assurer par plusieurs des Coups que je rapporte) & ainsi du reste.

Pour me résumer ; à jeu égal & à force égale , on ne doit pas faire difficulté d'aller à Dame pour un ou deux Pions & même trois , si on empêche son adversaire d'y aller , si la Dame qu'on va faire peut être libre & en sûreté , si elle peut , sans être prise , regagner au moins les Pions qu'elle a coûtés , ou si étant prise elle les regagne également par la perte que l'adversaire est obligé de faire pour s'en débarrasser.

Rien n'est en effet si incommode à un Joueur que d'avoir contre soi une Dame & de n'en point avoir dans son Jeu ; aussi doit-on faire autant d'efforts pour se saisir de la Dame de son adversaire que pour en faire une soi-même , mais il faut la même prudence & la même attention. S'il ne faut pas sacrifier son Jeu pour faire une Dame , il ne le faut pas davantage pour s'emparer de celle de son adversaire ; il y a le même danger , quoiqu'il n'y ait pas la même difficulté . car il y a beaucoup plus de moyens pour prendre une Dame que pour en faire. La raison en est

évidente, elle se tire de la marche différente du Pion & de la Dame. Quand on veut aller à Dame, par quelque coup, il faut amener par degrés & de case en case les Pions de son adversaire au point nécessaire, au lieu que quand on veut prendre une Dame on est favorisé par la grandeur de ses pas, on la fait venir d'un bout du Damier à l'autre, on lui fait traverser plusieurs lignes & on l'amène où l'on veut.

Presque tous les Coups qui prennent une Dame (quand on ne la prend pas tout uniment par *une pour une*, & par ces moyens simples & aisés qu'amène souvent le hasard) sont de très-beaux coups, il y en a même d'étonnants; il y en a d'autres qui sont pour le Joueur qui la prend des occasions d'aller lui-même à Dame. J'en vais mettre ici plusieurs, autant pour l'instruction que pour l'amusement. Je crois inutile d'en citer aucuns en particulier pour aller à Dame, parce que dans ceux que j'ai déjà rapportés & que je rapporterai dans la suite, le plus grand

nombre est en coups de Dames de toutes les espèces.

Plusieurs Coups pour prendre une ou plusieurs Dames.

N^o. 56. I^r. COUP. POSITION.

Les Blancs. 19, 25, 26, 35, 36, 39, 42, 44, 45, 47, 50.

Les Noirs. 3, D, 4, 5, 10, 12, D, 15, 22, D, 27, D.

Je dois ici rendre hommage à la vérité ; j'ignore si cette position a réellement eu lieu ; sa singularité m'en fait beaucoup douter, il n'est pas vraisemblable que deux Jeux se soient trouvés naturellement arrangés avec la justesse & la précision nécessaires pour l'exécution qu'on va voir ; je suis persuadé, & je ne ferai pas seul de mon avis, que c'est un coup composé à loisir, mais il n'a pu l'être que par un très-habile Joueur, tant le calcul & la combinaison en sont admirables ; j'ai cru par cette raison faire plaisir à mes lec-

teurs en le leur communiquant ; c'est un de ceux que je leur conseille de chercher avec patience , avant de passer à l'exécution qui suit. Non-seulement ils en auront plus de plaisir , sur-tout s'ils en viennent à bout , mais encore cela servira à exercer leur esprit au calcul & à l'y accoutumer.

EXÉCUTION.

Les Blancs.

Les Noirs.

- | | |
|------------------------------------|------------------------|
| 1 ^{er} . Coup. 19 à 13 . | de 22 à 9. |
| 2 ^e . 39 à 34. | P. de 12 à 49. |
| 3 ^e . 36 à 31. | P. de 27 à 36. |
| 4 ^e . 26 à 21. | P. de 3 à 48. |
| 5 ^e . 47 à 41. | P. de 36 à 47. |
| 6 ^e . 50 à 44. | P. de 49 à 40. |
| 7 ^e . P. de 45 à 34. . | P. de 48 à 30. |
| 8 ^e . P. de 35 à 24. . | P. de 47 à 20. |
| 9 ^e . P. de 25 à 3. . . | Ne peuvent plus jouer. |

On voit qu'il n'y a pas là un coup inutile, pas un qui n'ait été pour ainsi dire tiré au cordeau, & qu'un seul Pion

joué pour un autre fait tout manquer. On voit aussi la preuve de ce que j'ai dit, qu'une semblable position n'est pas naturelle. S'il étoit vrai qu'elle se fût trouvée à une partie sérieuse, le coup en seroit bien plus étonnant.

N^o. 57. 2^e. Coup. POSITION.

Les Blancs. 27, 28, 29, 33, 35, 36, 37, 39,
46, 48, 49.

Les Noirs 2, D, 3, 8, 12, 15, 16, 18, 19, 20,
25, 26.

Pour celle-ci elle s'est réellement trouvée. Le Coup n'est pas peut-être de la force de l'autre ; mais il n'en est pas moins très-sçavant , & il est plus vrai.

E X E C U T I O N.

Les Blancs. *Les Noirs.*

1^{er}. Coup. 37 à 31. . . P. de 26 à 27,

2^e. 46 à 41. P. de 37 à 46.

3^e. 39 à 34. P. de 46 à 23.

4^e. 27 à 22. P. de 18 à 27.

*Les Blancs.**Les Noirs.*5^e. P. de 29 à 7. . . . P. de 2 à 30.6^e. de 35 à 2. . . . Ont perdu.

Je dis que les Noirs ont perdu, quoi-
que la Partie ne soit pas finie, mais cela
est si clair, qu'il seroit inutile d'aller plus
loin.

N^o. 58. 3^e. COUP. POSITION.

Les Blancs. 30, 31, 32, 34, 35, 36, 43, 45,
48, 49.

Les Noirs. 1, 4, 5, 6, 8, 10, 11, D, 15, 20.

Très-joli Coup, & assez difficile à voir.

EXÉCUTION.

*Les Blancs.**Les Noirs.*1^{er}. Coup. 49 à 44. . . . P. de 11 à 50.2^e. 43 à 39. P. de 50 à 26.3^e. 48 à 42. P. de 26 à 48.4^e. 30 à 25. P. de 48 à 30.5^e. P. de 25 à 14. . . . P. de 10 à 19.6^e. P. de 35 à 2. . . . Ont perdu.

Il reste à la vérité cinq Pions aux Noirs, mais les Blancs arrêtent tout facilement, & il est impossible aux Noirs de passer à Dame.

N^o. 59. 4^e. COUP. POSITION.

Les Blancs. 3, D, 27, D, 28, 32, 37, 38, 47.

Les Noirs. 11, 16, 17, 21, 26, 36, 44, 45, 49, D.

Les Joueurs ayant l'un une Dame & l'autre deux, ce n'est pas là une position précise à prendre une Dame, quoique cependant la Noire soit prise; si je place ici cet exemple, c'est d'abord qu'il peut donner une ouverture pour une autre occasion, ou n'ayant point encore de Dame il seroit question de prendre celle de son adversaire, & ensuite parce que la position des Noirs qui, outre leur Dame, ont un Pion prêt à l'être, ne paroissent annoncer en aucune façon, leur perte; j'ai trouvé le Coup qui la cause bien calculé & si singulier par ses circuits que j'ai

crainc de l'oublier en le remettant plus loin.

EXÉCUTION.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 47 à 41 . P. de 36 à 47.

2^e. 27 à 4. P. de 47 à 22.

3^e. P. de 4 à 36. . . . P. de 49 à 37.

4^e. P. de 36 à 50. . Ont perdu.

On croiroit cependant au premier coup d'œil que les Noirs peuvent remettre la Partie, puisqu'ils vont à Dame sur le Coup en donnant à prendre à la Blanche 50 les Pions 11 & 17. Mais ils n'en sont pas plus avancés, parce que la Dame qu'ils font & qui est placée sur 50 est prise au même instant par l'une pour une, que font les Blancs en jouant de 32 à 28.

N^o. 60. 5^e. COUP. POSITION.

Les Blancs. 28, 29, 32, 33, 37, 43.

Les Noirs. 9, D, 10, D, 30, 46, D.

Très-joli Coup pour prendre les trois

Dames à la fois ; mais avant d'aller à l'exécution, j'engage le lecteur à se rappeler les règles 9 & 10. Ce coup-ci en est la preuve & l'explication, comme il en est l'effet.

E X É C U T I O N.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup 29 à 24. . P. de 30 à 19.

2^c. 28 à 22. P. de 9 à 28 où ils sont forcés de rester étant arrêtés par le Pion Blanc 32 par-dessus lequel ils ne peuvent passer après y avoir déjà passé, mais qu'ils n'ont pas pu enlever à mesure suivant les règles 9 & 10.

3^e. P. de 32 à 5. . . . Sont enfermés.

Je n'ai pas vu faire ce coup là ; mais une personne digne de foi, & très-recommandable d'ailleurs, l'a vu faire il y a environ trente ans. On prétend qu'il

s'étoit déjà trouvé à-peu-près & qu'originellement c'est un coup de *Laclef*. Il ne faisoit cependant guère de coups ; son Jeu étoit le talent du Pion, & celui de gagner le coup. Mais comme ce coup, quoique beau, est assez simple, il se pourroit bien que *Laclef* l'eût fait, & que d'après lui on eut cherché à amener la même position dans quelque Partie, pour se donner le mérite de la combinaison, ou même que le hasard qui n'influe pas ordinairement sur le Jeu de Dames y ait influé dans cette circonstance.

Sixième Coup pour prendre une Dame.

N^o. 61. POSITION.

Les Blancs 5, D, 20, 24, 32, 42, 43, 48.

Les Noirs 7, 17, 36, 40.

Cette position est celle d'une Partie que j'ai faite avec un Joueur à qui je donnois trois Pions, enforte que quoique je n'eusse plus que quatre Pions contre six, (c'est moi qui avois les Noirs) comme

j'en avois deux prêts d'aller à Dame, je ne me croyois pas embarrassé de remettre au moins la Partie vis-à-vis de quelqu'un à qui je faisois un si grand avantage; cependant j'avoue à ma honte que je l'ai perdue forcément; j'avoue encore que j'ai fait une faute en allant à Dame sur 46 & que je devois aller sur 47. Mais aussi l'on doit me croire quand je dirai que je voyois bien le coup qu'on pouvoit me faire en allant à Dame à 46. Si j'y ai été, c'est que d'abord je n'imaginois pas qu'un adversaire aussi foible que le mien fût capable de voir un coup que bien des Joueurs de la seconde force ne verroient peut-être pas; en second lieu, c'est que mon adversaire ne voyant pas le coup, j'étois bien mieux placé sur 46 que sur 47.

Enfin je dois déclarer en l'honneur de mon adversaire, que l'exactitude avec laquelle il a joué tous ses Pions, depuis le moment que j'ai remué mon Pion 36, prouve qu'il me tendoit le coup, & qu'il l'a vu de loin. Ce qui prouve encore deux

choses, premièrement de la disposition dans mon Joueur qui peut le mener plus loin; secondement, qu'il n'y a point de petit ennemi même au Jeu, & que les Joueurs médiocres font quelquefois des coups de la première force. On en verra d'autres exemples dans les coups qui seront à la fin de ce Livre,

C'étoit à moi à jouer, ayant les Noirs comme je viens de dire.

EXECUTION.

*Manoury ayant les
Noirs.*

*L'Adversaire ayant les
Blancs.*

- | | |
|--|---|
| 1 ^{er} . Coup. de 36 à 41. | 42 à 37. |
| 2 ^e . 41 à 46 à D. | 48 à 42. |
| 3 ^e . 17 à 21. | 20 à 15. |
| 4 ^e . 21 à 26. | 37 à 31. |
| 5 ^e . J'en prends 4
avec ma Dame, &
je suis obligé de
m'arrêter. | Prend ma Dame
avec la sienne de 5 à
46. |
| 6 ^e . Je prends de 26 à 37. | En prend 2 de 46 à 45. |

Je ne prétends ni déguiser, ni excuser ma faute; mais qu'il me soit permis de

croire qu'un autre faisant le même avantage, l'eut risquée comme moi, & ne se fut pas plus méfié de son adversaire. En tout cas c'est un avis aux Joueurs qui font avantage.

CHAPITRE X.

RÉSUMÉ, AVIS, CONCLUSION.

APRÈS ce que j'ai dit du Jeu de Dames dans les Chapitres précédents, où l'on a pu voir combien ses variations rendoient difficile l'art de l'enseigner, on doit sentir que ne pouvant prévoir ni les positions où l'on pourra se trouver, ni le degré de force de tel & tel de mes lecteurs, ni même de ceux qu'ils auront pour adversaires, je n'ai plus que des observations générales à faire. J'ai tâché, dans les coups que j'ai rapportés jusqu'à présent, d'en faire sortir le plus d'instruction qu'il m'a été possible pour les différens cas où des positions à-peu-près semblables pourroient

se retrouver , il ne me reste qu'à les réunir sous un même point de vue & à y joindre les avis qui auront pu m'échapper , ou que je n'aurai pas trouvé occasion de donner.

C'est à ceux de mes lecteurs qui croiront en avoir besoin , que je les adresse ; ils me permettront de leur parler quelquefois directement.

La théorie n'est presque rien au Jeu de Dames ; il faut nécessairement y joindre la pratique pour s'y perfectionner. Tout dépend , suivant moi , du choix que l'on fait de son adversaire ; dans les commencements je conseillerai toujours de le faire tomber sur quelqu'un plus fort que soi & par degrés , c'est-à-dire , d'aller de plus fort en plus fort , à mesure que l'on se fortifiera ; car débiter étant très-foible , avec un Joueur très-fort , ce seroit un bien mauvais moyen d'apprendre ; la trop grande disproportion nuiroit à l'instruction de l'un , & au plaisir de l'autre ; le foible ne comprendroit rien à la marche , ni aux coups du fort , & celui-ci s'ennuieroit beau-

coup de l'habileté de l'autre. Quelque avantage que l'on se fit faire, il y auroit toujours trop d'inégalité. Jouer avec quelqu'un aussi foible que soi, seroit encore pire & plus dangereux, car si l'on a d'heureuses dispositions au Jeu, on sera bientôt supérieur au Joueur foible qu'on aura choisi, & la supériorité qu'on aura sur lui, donnant peut-être de soi une trop haute opinion, on viendra se mesurer avec des Joueurs plus forts, & on se trouvera dérouteré, on voudra revenir à son égal, par le désir de vaincre, & l'on restera toujours dans la médiocrité.

Un des meilleurs moyens que je connoisse pour bien apprendre, c'est celui dont j'ai fait usage, & dont je me suis bien trouvé. Lorsque j'ai eu joué quelques parties, j'ai cessé pendant un certain temps pour saisir toutes les occasions possibles de regarder les forts Joueurs; j'ai tâché de pénétrer leurs motifs, & de retenir quelques-uns de leurs coups; je me suis remis ensuite à jouer pendant sept à huit jours; j'ai cessé encore pour redevenir spectateur.

& j'ai suivi alternativement cette méthode pendant plusieurs mois ; c'est à elle que je dois les progrès que j'ai pu faire. Je souhaite de tout mon cœur qu'elle soit aussi efficace à ceux à qui je la conseille.

Quand on commencera à débrouiller un peu le Jeu, & à en appercevoir quelques finesse, il faut jouer plus souvent, & s'accoutumer à ne rien faire au hasard, avoir toujours un motif, dût-on se tromper quelquefois ; réfléchir à chaque Pion, mais sans longueur, ne pas s'attacher à un seul objet de crainte d'être surpris sur un autre, & sur-tout avoir grand soin de ne se pas laisser souffler, c'est une petite faute, parcequ'il ne faut pas être bien savant pour ne la pas faire ; c'en est presque toujours une grande, puisqu'elle fait perdre.

Il y a deux extrémités à éviter dans la conduite des Pions ; ils ne doivent être ni trop serrés, ni trop écartés. Trop serrés on les enferme, trop écartés on les prend. Quand le Jeu est trop serré, on le dégage avec des *une* pour *une* qu'il faut toujours faire avec circonspection ; quand au con-

faire le Jeu est dispersé, on réunit ses Pions, on porte des forces du côté foible. Si l'on a perdu un Pion qu'on ne puisse reprendre, on tâche de s'emparer de quelque poste où un Pion en puisse tenir deux en respect, ce qui rétablit l'égalité. Il arrive même quelquefois qu'un Pion en tient trois.

Quand on voit son adversaire se dégarnir d'un côté, il faut y porter toutes ses forces, sans cependant trop affoiblir celui que l'ennemi veut attaquer.

Forme-t-on le projet d'un coup? il ne suffit pas de l'examiner vaguement & superficiellement, il faut en combiner chaque partie l'une après l'autre, le suivre jusqu'à la fin, & ne l'entamer qu'après s'être bien assuré de ce que deviendra le Pion qui prend le dernier, & avoir vu s'il ne sera pas pour l'adversaire un moyen de faire un coup lui-même; enfin s'il y a du profit à le faire, soit en Pions, soit en position. Les coups sont ordinairement l'écueil où viennent échouer les Joueurs sans principes; non-seulement ils négligent ou gâtent leur

position pour en faire ; mais encore quand ils en font , c'est à la première apparence ; ils ne voyent rien au-delà du moment , & engrennent à tout hasard. Le jeu du Pion , je ne sçauois trop le répéter , quoique je l'aye déjà dit bien des fois dans le cours de cet Ouvrage , le jeu du Pion est la véritable & l'unique science du Jeu de Dames ; c'est par-là que l'on parvient à gagner le coup sur son Adversaire , le coup qui procure si bien le gain d'une partie. C'est le talent des grands Joueurs , c'étoit celui de *Laclef* & c'est celui qu'il faut acquérir.

Il ne suffit pas de bien examiner les coups que vous tendez , il faut encore avoir l'œil à ceux que l'on vous tend , & prendre les mêmes soins pour les uns que pour les autres. Dès que la préparation d'un coup est apperçue , c'est un coup manqué , on a vingt moyens pour un de le parer ; aussi quand vous en tendrez (c'est ici un avis important) & que par la façon de jouer de votre Adversaire , vous serez convaincu qu'il vous voit ve-

nir, renoncez-y & cherchez-en un autre; en vous obstinant vous perdez votre jeu.

Mais si vous m'en croyez, attachez-vous moins à faire des coups, qu'à vous donner la *position*; c'est le terme consacré pour désigner un Jeu tellement disposé qu'il offre au Joueur qui l'a, plusieurs moyens également favorables pour le gain de la Partie, ou du moins pour obtenir quelque avantage qui y conduise. Quoiqu'égaux en force & en Pions, deux Joueurs cessent de l'être quand l'un a la position; car par elle, il sera en état, sous peu de coups, ou d'aller à Dame sans obstacle, ou de faire quelque autre coup, ou de gagner des Pions presque sans jouer, parce que son Adversaire se trouvera forcé de les donner lui-même, par l'embarras & l'enchaînement de son jeu & la difficulté de continuer sa marche, sans se faire un passage. Il y a plus, c'est que c'est par la position que vous parviendrez plus facilement à faire des coups; c'est donc par celle-là que vous devez commencer avant de vous occuper de ceux-ci.

Quand on s'apperçoit que par distraction ou autrement on a fait une faute (les plus grands Joueurs en font) qui peut entraîner nécessairement la perte d'un Pion, & que l'on remarque que son Adversaire ne s'en est pas apperçu lui-même; il ne faut le témoigner ni par geste, ni autrement, ce seroit lui en donner l'éveil, il faut la réparer promptement; il est rare que cela ne se puisse pas, mais si l'on juge que l'Adversaire a vu, & qu'il annonce par sa façon de jouer qu'il va mettre l'erreur à profit, alors s'il est impossible de sauver le Pion, il faut l'abandonner à sa destinée & employer le temps qu'on perdroit inutilement à le secourir, à jouer un autre Pion qui puisse être un acheminement à quelque coup qui dédommage de la perte qu'on a essuyée.

Dans le commencement des Parties, il faut se conduire suivant son Joueur; s'il est plus fort que vous ou même votre égal, n'entassez pas vos Pions les uns sur les autres; faites avec prudence quelques-une pour une; si c'est vous au contraire qui avez la supériorité, n'en faites pas, ou

faites en moins, laissez-le se ferrer, & ferrez vous vous-même en observant d'avoir le coup sur lui, vous l'amènerez infailliblement à ne pouvoir plus jouer sans perdre un Pion ou deux.

A la fin des parties où il reste peu de Pions sur le Damier, quel que soit votre Joueur, ayez grand soin que vos Pions ne soient point éloignés les uns des autres, rapprochez-les le plus que vous pourrez afin qu'ils puissent se secourir mutuellement. Les moindres fautes alors, les moindres pertes sont conséquentes, parce qu'y ayant moins de Pions, il y a moins de ressources. Si lorsqu'une partie n'est pas encore bien avancée, on fait quelque perte, on a de quoi se retourner, mais à la fin on ne le peut guère.

L'imperfection que la remise donne au Jeu de Dames a du moins un avantage pour celui qui a fait des pertes dans le courant de la partie, puisqu'avec une seule Dame, il peut résister à trois. Si donc vous avez perdu un ou deux Pions, il faut vous appliquer à faire une Dame,

dussiez-vous en perdre encore un, & faire en sorte de vous trouver à la fin avec une Dame contre trois, je ne vous parle plus des précautions à prendre pour aller à Dame, pour la conserver, pour prendre celle de votre Adversaire, vous pouvez recourir à ce que j'ai dit là-dessus au chapitre précédent.

La perte d'un seul Pion est toujours de conséquence quand les Joueurs sont égaux en force, parce que cela fait nécessairement pencher la balance; cependant il y a plusieurs cas où il faut soi-même en faire le sacrifice sans hésiter. Si vous voyez par exemple que vous êtes sur le point d'être enfermé, ou que votre Adversaire va vous faire un coup ruineux, donnez un Pion & même deux s'il le faut, il pourra vous rester quelque ressource que vous n'auriez pas sans cela; & de deux maux, comme vous savez, il faut éviter le pire, c'est toujours beaucoup que de retarder sa perte & de gagner du temps, l'Adversaire peut à son tour faire une faute qui vous sauve. L'épargne d'un

Pion a souvent causé la perte de la partie. Vous en verrez un exemple dans la position 73.

Quand vous verrez que votre Adversaire s'empresse de s'emparer des coins du Damier, laissez-le faire, placez-vous dans le milieu & environnez-le de façon à lui boucher le passage & à l'enfermer dans ses coins; c'est en général une position fort douteuse que les coins, parce qu'on n'a pas comme au milieu la faculté de jouer à droite & à gauche. On voit souvent cinq ou six Pions tellement emprisonnés dans les coins, qu'ils y restent jusqu'à la fin; vous en trouverez plus d'un exemple dans les positions que je cite dans mon Livre.

Quelque avantage que vous ayez sur votre Joueur, n'en abusez pas en le ménageant; n'imitiez pas certains Joueurs qui, par une espèce de rodomontade, affectent, quand ils ont la supériorité, de ne pas profiter de ce qui se présente à eux, manquent exprès de gagner des Pions, en donnent même aussi exprès comme s'ils

leur étoient inutiles, se piquant d'en avoir encore assez pour gagner, manquent des positions, en laissent prendre, se font souffler; il n'arrive que trop souvent que leur Adversaire profitant de tous les temps à mesure qu'ils en abusent, parviennent à remettre, & quelquefois à gagner une partie qui étoit perdue forcée. Ainsi ne négligez jamais votre jeu; figurez-vous être descendu dans l'arène avec un Athlete & que votre but & le sien est de terrasser son rival, si ce n'est par la force, au moins par l'adresse; pourquoi lorsque vous avez gagné sur lui de l'avantage n'en profiteriez-vous pas & le ménageriez-vous pour en être la victime?

Si vous jouez de l'argent, sur-tout si vous jouez gros, & que vous perdiez quatre ou cinq parties de suite, quittez & remettez la partie à un autre jour; vous n'êtes pas au jeu aujourd'hui & vous y serez demain.

Mais que vous en jouiez ou non, sçachez perdre; c'est quelque chose d'être bon Joueur, c'est beaucoup d'être beau

Joueur. Cette qualité nécessaire à tous les Jeux l'est bien plus aux Jeux d'esprit & par conséquent au Jeu de Dames ; aux autres Jeux il n'y a ordinairement qu'une cause à l'humeur du perdant ; l'intérêt : la perte alors est la faute du fort, on est fâché, mais on ne se croit pas humilié. Au Jeu de Dames il y a une cause de plus, l'amour-propre, mobile aussi puissant pour le moins & qui presque toujours l'emporte sur l'autre. Comme le Jeu est un combat d'esprit, on regarde la perte comme une humiliation. On peut accorder à un autre bien des avantages sur soi, mais jamais celui de l'esprit. Or, le Joueur qui a le dessous au Jeu de Dames y est presque forcé : de-là le ressentiment & la mauvaise humeur. Les gens prudents savent la cacher, mais dans les étourdis & dans les présomptueux elle perce malgré eux à travers leurs reproches, leurs tracasseries & leurs mauvais propos. Leur grande ressource est d'ôter à leur vainqueur le plus de talent qu'ils peuvent, & ils savent si peu se contenir là-dessus qu'ils

croyent y réussir en s'ôtant à eux-mêmes le peu qu'ils en ont. Il y a une vérité incontestable, on ne perd à ce Jeu-là que pour avoir mal joué. La faute, ou les fautes plus ou moins grossières ne font rien à l'affaire; on ne doit s'en prendre qu'à soi & jamais aux autres.

Mais ce n'est pas encore assez de savoir perdre, il faut savoir gagner. C'est une science que tous les Joueurs n'ont pas & qui s'explique en deux mots; être modeste avec beau Jeu & gagner sans jactance.

Je vous prévien's qu'aux premières parties que vous ferez, ou que vous verrez faire, vous ferez peut-être étonné des propos des Joueurs; mais ne le foyez pas, vous y viendrez comme les autres & vous aurez aussi vos *rebus*. Cependant ces *rebus* qui, pour la plupart, ou pour mieux dire presque tous, n'ont pas le sens commun, ces discours sans suite & sans liaison comme sans esprit, prodigués jusqu'à la satiété dans tout le cours de la partie n'empêchent pas les Joueurs d'être à leur Jeu, ne détournent pas leur atten-

tion d'un moment, & ne troublent point leur calcul; vous ne comprenez pas comment cela se peut faire, vous n'êtes pas le seul. Je crois cependant en avoir trouvé la raison, & elle est bien simple. C'est précisément parce que tous ces propos sont sans suite, sans liaisons & sans esprit qu'ils ne détournent point l'attention; en deux mots, c'est parce que l'on n'est pas à ce qu'on dit que l'on est à ce que l'on fait; cela est si vrai que celui qui sera obligé, étant au Jeu, de traiter quelque affaire sérieuse qui demandera de la réflexion & du raisonnement, ne fera plus à son Jeu que machinalement & fera beaucoup de fautes, parce qu'alors ce n'est plus le Jeu qui l'occupe, c'est l'affaire dont on lui parle; elle tient la première place dans son esprit, le Jeu n'a que la dernière, ou plutôt le Jeu n'y est pour rien, au lieu que quand il n'est question que de *quolibets*, le Jeu a le premier rang.

Ceci m'amène naturellement à un avis dont vous sentirez l'importance; c'est de ne pas jouer lorsque vous aurez l'esprit

occupé de quelque chose qui vous affectera, vous joueriez mal. Quelqu'application que vous cherchassiez à mettre à votre Jeu, votre affaire vous en détourneroit malgré vous, j'ajoute même que vous n'auriez aucun plaisir; il ne vous arriveroit au surplus au Jeu que ce qui arrive dans toutes les circonstances de la vie où l'on est occupé de deux affaires à la fois, il y en a toujours une qui l'emporte sur l'autre.

Je ne puis m'empêcher de vous répéter ici ce que j'ai dit au chapitre premier; au bout de trois mois que vous aurez joué & vu jouer, vous serez au degré de force auquel vous serez toujours, à très-peu de différence près. Il y a dans tous les arts un terme par delà lequel on ne peut plus avancer. On est resserré dans les bornes de son talent. On voit la perfection au-delà de soi, & on fait des efforts impuissants pour y atteindre.

Je n'ai parlé dans ce Livre que du Jeu de Dames à la Polonoise, qui est le plus connu & le plus généralement en usage; mais

je dois vous dire qu'il y a différentes façons de le jouer, que l'on appelle parties combinées. Les voici à peu-près toutes.

La plus usitée est celle où des Joueurs égaux en force se donnent réciproquement en commençant, une Dame pour deux Pions, quelquefois pour trois; quand l'un est plus fort que l'autre il donne plus de Pions.

Une autre est celle où l'un des Joueurs, toujours d'égale force a cinq Dames & dix Pions contre l'autre vingt Pions.

Ces deux espèces de parties, sur-tout la dernière, sont beaucoup plus difficiles que la partie ordinaire parce qu'elles sont plus compliquées, & qu'elles exigent par conséquent plus d'attention & plus de calcul. Je ne conseille à personne de s'y livrer avant de s'être exercé à l'autre & d'y être même un peu fort, premièrement parce qu'on s'en tireroit mal, secondement parce qu'elles ne pourroient pas instruire, comme il faut, de l'art de jouer le Pion. En effet dans les parties combinées & même dans les parties ordinaires, quand il y a une Dame, toute l'étude

des Joueurs est de chercher à faire des coups ; l'un pour prendre la Dame ; l'autre pour la conserver & la faire profiter. Or, les coups ; je ne puis trop le répéter, ne sont pas le vrai Jeu, c'est le Pion ; il faut donc s'exercer à l'un avant d'aller aux autres.

Il y a une autre partie qu'on appelle la *partie diagonale*, dans laquelle les Pions sont rangés de façon que c'est la ligne du milieu qui est vuide en commençant, & qui tient lieu des deux lignes qui le sont ordinairement. Quoiqu'on ne la joue guères dans nos Cafés, je sçais qu'elle se joue dans quelques maisons de campagne. J'ai été curieux de la jouer & je l'ai trouvée assez amusante.

J'ai parlé dans l'Introduction, de la partie à la *Babylonienne* ; tout ce que j'ai à y ajouter, c'est que c'est au Café de la veuve *Lahodde* qu'on l'a le plus jouée. Cette partie a eu d'abord beaucoup de partisans plus par sa nouveauté que par ses beautés. Peut-être sans ses difficultés qui la rendoient fatigante, ne l'eût-on pas aban-

donnée, car elle n'est pas absolument sans mérite.

Enfin il y a la partie de *qui perd gagne* : ces mots l'expliquent assez. Mais ce n'est pas en tout l'inverse de l'autre comme son titre semble l'annoncer. Quoique le gain d'un Pion soit une perte, ainsi que celui de la partie, il faut savoir jouer le Pion & savoir gagner le coup, comme à la partie ordinaire, pour savoir faire des pertes, & sur-tout à la fin, où l'on se trouve forcé de prendre sans pouvoir l'éviter, si l'on n'a pas sçu se ménager de loin le moyen de se débarrasser de tous ses Pions. Il n'est pas si aisé qu'on l'imagine de donner à prendre sans s'exposer à avoir soi-même à prendre plus qu'on ne voudroit. Il s'en faut au surplus, que cette partie soit aussi sçavante & aussi intéressante que l'autre; cependant elle peut accoutumer à bien compter & à la précision du coup. Un bon Joueur la joue ordinairement ayant ses vingt Pions contre un autre Joueur qui n'en a qu'un, & sçait faire prendre ses vingt Pions. En l'essayant de cette ma-

nière, les commençants pourront en tirer quelque profit pour la partie ordinaire.

Voilà à-peu-près tout ce que j'ai cru avoir à dire sur le Jeu de Dames à la Polonoise; j'aurois désiré pouvoir mieux faire, & que l'exécution de cet Ouvrage eût répondu au zèle qui me l'a fait entreprendre. Quelque frivole que paroisse un Traité sur le Jeu, je serois assez glorieux de celui ci, s'il étoit utile; j'avoue que j'ai eu l'ambition de chercher à l'être. De tous les moyens pour y parvenir, il ne s'en est présenté qu'un à ma foible portée, je l'ai saisi avec courage, dans l'espérance que mes Lecteurs seroient assez justes pour me tenir compte de l'intention, & assez indulgents pour excuser mes fautes.



DIFFÉRENTES POSITIONS

*Dans lesquelles il a été fait des
Coups brillants & scavamment
combinés.*

Ils ne sont pas tous de la même force,
mais il n'y en a aucun qui ne dénote un
habile Joueur.

Pour y mettre une espèce d'ordre, je
les placerai suivant l'état des parties;
d'abord ceux où les parties étoient pres-
que entières, & successivement les autres
à proportion.

J'indiquerai à mesure ceux qui seront
susceptibles d'application à ce qui a été
dit dans le cours de l'Ouvrage.

Comme ils sont la plupart pour l'amu-
sement des amateurs, j'avois imaginé
d'abord que je leur en procurerois d'avan-
tage en leur laissant le plaisir de deviner
& de trouver, pour ainsi dire, le mot de
l'énigme. Je voulois en conséquence ren-
voyer à la fin l'exécution qui auroit
été numérotée comme le coup, mais j'ai

reconnu qu'il feroit fort gênant d'aller à tout moment d'un feuillet à l'autre & de n'avoir pas sous le même aspect la position du coup & son exécution; je les ai donc mis de suite. Cependant j'engage de nouveau le Lecteur, pour sa propre satisfaction, ainsi que pour son instruction, de n'aller à l'exécution qu'après avoir cherché patiemment à la trouver de lui-même, & de n'y renoncer qu'à l'extrémité.

N^o. 62. COUP DE MARCHAND.

On le met le premier à cause de l'ancienneté, quoique la partie soit plus avancée que plusieurs de celles qui suivent.

Les Blancs. 17, 22, 23, 27, 31, 33, 36, 37, 38, 40, 44, 50.

Les Noirs. 1, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 20, 25, 26, 30.

EXECUTION.

Les Blancs. **Les Noirs.**

1^{er}. Coup. 23 à 19. . . . 13 à 24.

2^e. 33 à 29. . . . 24 à 42.

3^e. 37 à 48. . . . 26 à 37.

4^e. 17 à 11. . . . 6 à 28.

Les Blancs.

Les Noirs.

5^e. 36 à 31. 37 à 26.

6^e. 27 à 21. 26 à 17.

7^e. de 40 à 34. 30 à 39.

8^e. P. de 44 à 24. . . . Perdu.

N^o. 63. 17 contre 17.

Les Blancs. 26, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 35,
36, 37, 38, 39, 40, 42, 43, 45, 49.

Les Noirs. 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13,
15, 16, 17, 18, 19, 22.

Le coup est beau ; mais un fort Joueur ;
ayant les Noirs & jouant contre son infé-
rieur, pourroit remettre la partie.

EXÉCUTION.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 29 à 23 . P. de 18 à 29.

2^e. 33 à 24. P. de 22 à 44.

3^e. 25 à 30. P. de 44 à 35.

4^e. 27 à 22. P. de 17 à 28.

5^e. P. de 32 à 5. . . . Cnt perdu.

238 LE JEU DE DAMES

N^o. 64. 15 contre 15.

Les Blancs. 25, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 33,
35, 36, 37, 40, 41, 45, 48.

Les Noirs. 6, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 15, 16, 17,
18, 19, 21, 23, 24.

Très-beau Coup & fort compliqué.

E X É C U T I O N.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup 25 à 20. . P. de 14 à 34.

2^e. 40 à 20. . . . P. de 15 à 24.

3^e. 35 à 30. . . . P. de 24 à 35.

4^e. 45 à 40. . . . P. de 35 à 44.

5^e. 33 à 29. . . . P. de 23 à 34.

6^e. 28 à 22. . . . P. de 17 à 28.

7^e. P. de 31 à I.D. . P. de 21 à 32.

8^e. P. de 1 à 27. . . Perdu.

N^o. 65. 15 contre 15.

Les Blancs. 27, 28, 32, 33, 35, 36, 37, 38,
39, 40, 42, 43, 44, 45, 48.

Les Noirs. 3, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 16, 17,
18, 19, 23, 24, 26.

Moins compliqué que le précédent.

EXÉCUTION.

Les Blancs.

Les Noirs.

- 1^{er}. Coup. 35 à 30. . P. de 24 à 35.
2^e. 33 à 29. P. de 23 à 34.
3^e. P. de 39 à 30. . P. de 35 à 24.
4^e. 27 à 22. P. de 18 à 27.
5^e. P. de 32 à 21. . P. de 16 à 27.
6^e. 28 à 23. P. de 19 à 28.
7^e. 37 à 32. P. de 28 à 37.
8^e. P. de 42 à 2. . . On voit qu'ils ont
perdu.

N^o. 66. POSITION. 16 à 16.

Les Blancs. 22, 25, 27, 28, 30, 32, 33, 34,
35, 37, 38, 39, 40, 43, 45, 47.

Les Noirs. 2, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16,
18, 19, 21, 24, 26.

Le coup est beau quoiqu'il ne finisse pas
la partie, mais l'on verra que, malgré les

240 LE JEU DE DAMES

Pions qui restent de part & d'autre les
Noirs ont gagné forcé.

EXÉCUTION.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 25 à 20. . P. de 14 à 25.

2^e. 28 à 33. P. de 19 à 17.

3^e. P. de 30 à 19. . . P. de 13 à 24.

4^e. 34 à 30. P. de 25 à 34.

5^e. P. de 40 à 20. . . P. de 15 à 24.

6^e. 37 à 31. P. de 26 à 28.

7^e. P. de 33 à 15. . . P. de 21 à 32.

8^e. P. de 38 à 27. . . Ont perdu.

Il reste aux Noirs huit Pions contre sept
Blancs, mais vous voyez que rien n'em-
pêche les Blancs d'aller à Dame.

N^o. 67. POSITION 15 contre 15.

Les Blancs. 14, 24, 25, 30, 32, 33, 35, 37,
38, 41, 42, 46, 47, 48, 49.

Les Noirs. 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 15, 16, 18,
21, 23, 26, 27.

Coup très-complicqué.

EXÉCUTION

E X E C U T I O N.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er} C. 14 à 10. . . . P. de 5 à 14.

2^e. 24 à 20. . . . P. de 15 à 24.

3^e. 30 à 10. . . . P. de 4 à 15.

4^e. 33 à 29. . . . P. de 23 à 34.

5^e. 37 à 31. . . . P. de 26 à 28.

6^e. 38 à 32. . . . P. de 27 à 38.

7^e. P. de 42 à 2. . . . Ont perdu.

N^o. 68. POSITION. 14 contre 13.

Les Blancs. 18, 22, 28, 32, 33, 35, 36, 37,
38, 42, 43, 48, 49.

Les Noirs. 6, 8, 9, 10, 11, 14, 16, 17, 19,
20, 21, 24, 25, 26.

Combinaison assez difficile à trouver.

E X E C U T I O N.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er} 33 à 29. . . . P. de 24 à 33.

2^e. 28 à 39. . . . P. de 17 à 28.

L



Les Blancs. *Les Noirs.*

- 3^e. 32 à 23. P. de 19 à 28.
 4^e. 37 à 32. P. de 28 à 37.
 5^e. 42 à 31. P. de 26 à 37.
 6^e. 48 à 42. P. de 37 à 48.
 7^e. de 39 à 34. . . . P. de 48 à 30.
 8^e. P. de 35 à 2. . . . Perdu.

N^o. 69. POSITION. 14 à 13.

Les Blancs. 20, 27, 29, 31, 34, 35, 36, 37,
 40, 41, 46, 48, 49.
Les Noirs. 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 16, 17,
 18, 22, 26.

E X É C U T I O N.

Les Blancs. *Les Noirs.*

- 1^{er}. Coup. 20 à 14. . P. de 10 à 19.
 2^e. 27 à 21. P. de 16 à 27.
 3^e. 37 à 32. P. de 26 à 28.
 4^e. de 29 à 23. . . . P. de 18 à 29.
 10^e. P. de 34 à 1. . . Perdu.

N^o. 70. POSITION. 12 à 12,

Les Blancs. 22, 27, 28, 29, 31, 32, 37, 38,
40, 41, 42, 45.

Les Noirs. 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 16, 17, 19,
25, 26.

EXÉCUTION.

Les Blancs. *Les Noirs.*

1^{er}. 29 à 24. P. de 19 à 30.

2^e. 40 à 34. P. de 30 à 39.

3^e. 28 à 23. P. de 17 à 19.

4^e. 38 à 33. P. de 39 à 28.

5^e. P. de 32 à 1. . . . Perdu.

N^o. 71. POSITION. 12 à 12.

Les Blancs. 16, 22, 26, 27, 28, 31, 32, 36,
37, 38, 39, 49.

Les Noirs. 1, 2, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 17, 19,
40.

EXÉCUTION.

*Les Blancs.**Les Noirs.*1^{er}. Coup. 26 à 21. . P. de 17 à 26.2^e. 39 à 34. P. de 40 à 29.3^e. 27 à 21. P. de 26 à 17.4^e. de 28 à 23. . . . P. de 29 à 27.5^e. P. de 32 à 5. . . . Perdu.

On prend, comme vous voyez, la Dame blanche sur le coup. Mais les blancs ayant 6 Pions contre 5 doivent gagner à forcé égale. Il n'est pas à présumer que le Joueur qui feroit un pareil coup, ne sçut pas mettre à profit un Pion d'avantage.

N^o. 72. POSITION. 13 à 13.

Les Blancs. 28, 30, 32, 33, 34, 36, 37, 38,
39, 43, 45, 38, 49.

Les Noirs. 2, 3, 5, 7, 8, 9, 12, 13, 15, 16, 18,
25, 26.

Coup assez simple, & bon pour les
Commencants.

EXECUTION.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 34 à 39. . P. de 25 à 23.

2^e. P. de 28 à 19. . . P. de 13 à 24.

3^e. de 37 à 31. . . . P. de 26 à 28.

4^e. P. de 33 à 4 . . Perdu.

N^o. 73. POSITION. 14 à 14.

Les Blancs. 27, 28, 32, 37, 38, 39, 40, 42,
43, 44, 45, 47, 48, 49.

Les Noirs. 2, 5, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15,
16, 19, 26, 29.

Ce coup n'est pas extraordinaire, mais il est bon & il prouve qu'il faut savoir perdre un Pion pour sauver la partie, comme je l'ai dit page 227, en annonçant cette position; il n'y a que les Joueur vraiment forts qui connoissent le prix d'une perte volontaire, comme il n'y a que les foibles qui se fondent sur le nombre.

E X É C U T I O N.

*Les Blancs.**Les Noirs.*1^{er}. Coup. 39 à 34 . P. de 13 à 18.2^e. P. de 34 à 23. . . P. de 18 à 29.3^e. de 28 à 23. . . . P. de 29 à 18.4^e. de 37 à 31. . . . P. de 26 à 28.5^e. de 27 à 21. . . . P. de 16 à 27.6^e. de 38 à 32. . . . P. de 28 à 37.7^e. P. de 42 à 4. . . Perdu.

Vous voyez que ce coup n'a lieu que parce que les Noirs ont voulu ménager un Pion ; l'ayant ménagé au premier coup, ils devoient au moins au second coup regarder leur Jeu & faire le sacrifice pour empêcher les Blancs d'aller à Dame, ce qui leur a assuré la partie.

N^o. 74. POSITION. 13 à 13.

Les Blancs. 17, 22, 27, 28, 32, 33, 34, 39,
40, 41, 43, 44, 45.

Les Noirs. 6, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 18, 19, 20,
23, 24, 35.

E X E C U T I O N.

Les Blancs. *Les Noirs.*

- 1^{er}. Coup. 33 à 29 . P. de 24 à 33.
2^e. 43 à 38 P. de 33 à 42.
3^e. 34 à 29 P. de 23 à 43.
4^e. 17 à 12. P. de 8 à 17.
5^e. 44 à 39. P. de 35 à 33.
6^e. P. de 28 à 37. . P. de 17 à 28.
7^e. P. de 32 à 1. . . Perdu.

N^o. 75. POSITION. 12 à 12.

Les Blancs. 25, 30, 31, 32, 35, 36, 37, 40,
41, 42, 43, 45.

Les Noirs. 1, 3, 6, 7, 9, 13, 18, 22, 23, 24,
26, 29.

Très-beau Coup.

E X É C U T I O N.

Les Blancs. *Les Noirs.*

- 1^{er}. Coup. 32 à 28. . P. de 23 à 32.
2^e. 37 à 28. P. de 26 à 29.

248 LE JEU DE DAMES

Les Blancs.

Les Noirs.

3^e. 28 à 23. . . . P. de 19 à 28.

4^e. P. de 30 à 8. . . P. de 3 à 12.

5^e. 40 à 34. . . . P. de 29 à 40.

6^e. P. de 35 à 4. . . Perdu.

N^o. 76. POSITION. II à II.

Les Blancs. 17, 23, 27, 28, 30, 35, 36, 37,
38, 45, 48.

Les Noirs. 3, 6, 7, 9, 13, 14, 15, 16, 19, 20,
26.

Ce Coup annonce bien de la précision & de la netteté dans le Joueur. Vous verrez quand vous aurez trouvé le coup, que quoiqu'il reste aux Blancs moins de Pions qu'aux Noirs, ceux-ci ne sont pas d'une grande utilité au Joueur qui les a.

EXÉCUTION.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^e. C. 17 à 11. . . P. de 6 à 17.

2^e. 27 à 21. . . P. de 16 à 27.

Les Blancs.

Les Noirs.

3^e. 28 à 22. . . . P. de 27 à 29.

4^e. 37 à 31. . . . P. de 26 à 37.

5^e. 38 à 32. . . . P. de 37 à 28.

6^e. 30 à 24. . . . P. de 19 à 30.

6^e. P. de 35 à 2. . . Perdu.

N^o 77. POSITION. 14 à 9.

Les Blancs. 27, 28, 32, 37, 38, 39, 43, 49,

50.

Les Noirs. 1, 2, 6, 7, 8, 11, 14, 16, 17, 21,

24, 26, 29, 40.

Très-beau Coup pour aller à Dame. Il resteroit aux Noirs assez de Pions pour se défendre s'ils n'étoient pas placés comme vous allez voir.

EXÉCUTION.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 28 à 23. . . P. de 29 à 18.

2^e. 39 à 34. . . . P. de 40 à 29.

Lv

250 LE JEU DE DAMES

Les Blancs.

Les Noirs.

- 3^e. 38 à 33. P. de 29 à 38.
4^e. 37 à 31. P. de 26 à 28.
5^e. 43 à 3 D. P. de 21 à 32.
6^e. P. de 3 à 3. Perdu.

Vous voyez qu'aucun des six Pions Noirs ne peut jouer.

N^o. 78. POSITION II à II.

Les Blancs. 25, 27, 28, 30, 34, 35, 37, 39,
40, 47, 49.

Les Noirs. 3, 4, 5, 8, 10, 14, 15, 17, 19, 20,
24.

Ce Coup est aisé à trouver.

EXÉCUTION.

Les Blancs.

Les Noirs.

- 1^{er}. Coup. 28 à 23. . P. de 19 à 28.
2^e. P. de 30 à 19. . . P. de 14 à 23.
3^e. P. 25 à 14. . . . P. de 10 à 19.

Les Blancs.

Les Noirs.

4^e. 39 à 33. P. de 28 à 30.

5^e. 35 à 2. Perdu.

N^o. 79. POSITION. II à II.

Les Blancs. 22, 25, 28, 32, 33, 34, 38, 39,

40, 44, 45.

Les Noirs. 1, 6, 7, 9, 11, 14, 16, 17, 19, 24,

35.

Celui-ci est plus beau ; il a été fait à Paris par un Hollandois.

EXÉCUTION.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 33 à 29. . P. de 24 à 42.

2^e. 25 à 20. P. de 14 à 25.

3^e. 34 à 30. P. de 26 à 43.

4^e. 44 à 39. P. de 35 à 33.

5^e. P. de 28 à 37. . . P. de 17 à 28.

6^e. P. de 32 à 3. . . Perdu.

N^o. 80. POSITION. II à II.*Les Blancs.* 24, 29, 31, 34, 36, 37, 41, 43,
46, 49, 50.*Les Noirs.* 8, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 22, 28,
32, 35.

Ce Coup n'étoit pas aisé à parer, à moins que le Joueur des Noirs n'eût été de la première force & n'eût pris bien garde à son Jeu, le Coup étant difficile à voir.

E X É C U T I O N.

*Les Blancs.**Les Noirs.*1^{er}. Coup. 24 à 19. . P. de 13 à 33.2^e. 34 à 30. P. de 35 à 24.3^e. 31 à 27. P. de 22 à 42.4^e. 41 à 37. P. de 42 à 31.5^e. P. de 36 à 9. . . Perdu.N^o. 81. POSITION. II à II.*Les Blancs.* 25, 29, 30, 34, 35, 36, 38, 40,
47, 48, 49.

Les Noirs. 3, 7, 10, 14, 15, 17, 18, 19, 20,
23, 26.

Coup d'une belle combinaison

E X E C U T I O N.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 36 à 31. . P. de 26 à 37.

2^e. 38 à 32. P. de 37 à 28.

3^e. 29 à 24. P. de 20 à 29.

4^e. 30 à 24. P. de 19 à 39.

5^e. 40 à 34. P. de 39 à 30.

6^e. P. de 35 à 2. . . Perdu.

N^o. 82. POSITION. 10 à 10.

Les Blancs. 27, 28, 34, 36, 38, 39, 40, 45,
47, 49.

Les Noirs. 4, 5, 6, 7, 8, 9, 16, 17, 18, 20.

E X E C U T I O N.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 27 à 22. . P. de 18 à 27.

2^e. 36 à 31. P. de 27 à 36.

254 LE JEU DE DAMES

Les Blancs.

Les Noirs.

- 3^e. 28 à 22. . . . P. de 17 à 28.
4^e. 39 à 33. . . . P. de 28 à 30.
5^e. 47 à 41. . . . P. de 36 à 47. D.
6^e. 40 à 34. . . . P. de 57 à 40.
7^e. P. de 45 à 1. . . . Perdu.

N^o. 83. POSITION. 10 à 10.

Les Blancs. 27, 28, 29, 36, 37, 38, 42, 44,
47, 48.

Les Noirs. 3, 7, 9, 11, 12, 15, 16, 18, 20, 26,

Coup simple dont l'apperçu peut mener
à d'autres.

E X É C U T I O N.

Les Blancs.

Les Noirs.

- 1^{er}. Coup. 27 à 22. . . P. de 18 à 27.
2^e. 29 à 24. P. de 20 à 29.
3^e. 28 à 23. P. de 29 à 18.
4^e. 37 à 31. P. de 26 à 37.
5^e. P. de 42 à 4. D. . Perdu.

N^o. 84. POSITION. 10 à 10.

Les Blancs. 27, 28, 32, 36, 38, 39, 44, 45,
47, 48.

Les Noirs. 11, 12, 13, 14, 16, 18, 19, 23,
24, 25,

Ceci est un Coup de repos que le Joueur
des Blancs se procure.

EXECUTION.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 27 à 22. . P. de 18 à 27.

2^e. P. de 32 à 21. . . P. de 23 à 34.

3^e. 44 à 40. P. de 16 à 27.

4^e. P. de 40 à 16. . . Perdu.

N^o. 85. POSITION. 10 à 9.

Les Blancs. 26, 28, 29, 31, 37, 39, 44, 49,
50.

Les Noirs. 4, 8, 10, 14, 15, 17, 18, 20, 27,
30.

Coup ordinaire.

E X É C U T I O N.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 29 à 23. . P. de 18 à 29.

2^e. 28 à 23. P. de 29 à 18.

3^e. 26 à 21. P. de 17 à 26.

4^e. 37 à 32. P. de 26 à 28.

5^e. 39 à 34. P. de 30 à 39.

6^e P. de 44 à 2. . . . Perdu.

N^o. 86. POSITION. 10 à 10.

Les Blancs. 16, 27, 28, 33, 37, 38, 39, 43, 47, 50.

Les Noirs. 2, 3, 5, 7, 9, 10, 12, 15, 20, 26.

E X É C U T I O N.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 37 à 31. . P. de 26 à 37.

2^e. 16 à 11. P. de 7 à 16.

3^e. 27 à 21. P. de 16 à 27.

Les Blancs.

Les Noirs.

4^e. 28 à 22. P. de 27 à 18.

5^e. 38 à 32. P. de 37 à 28.

6^e. P. de 33 à 4. . . . Perdu.

N^o. 87. POSITION. 10 à 10.

Les Blancs. 22, 30, 32, 33, 36, 37, 40, 41,
46, 49.

Les Noirs. 3, 4, 5, 7, 13, 16, 18, 19, 21, 26.

E X E C U T I O N.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 32 à 27. . . P. de 21 à 32.

2^e. P. de 37 à 28. . . . P. de 18 à 27.

3^e. 28 à 22. P. de 27 à 18.

4^e. 30 à 24. P. de 19 à 30.

5^e. 40 à 34. P. de 30 à 28.

6^e. 36 à 31. P. de 26 à 37.

7^e. P. de 41 à 1. Perdu.

N^o. 88. POSITION. 8 à 8.

Les Blancs. 27, 31, 38, 39, 45, 47, 48, 49.

258 LE JEU DE DAMES

Les Noirs. 7, 9, 13, 16, 18, 19, 20, 30.

Le Coup n'est pas difficile, mais il est décisif.

E X E C U T I O N.

Les Blancs. *Les Noirs.*

1^{er}. Coup. 27 à 21. . P. de 16 à 36.

2^e. 47 à 41. P. de 36 à 47, D.

3^e. 39 à 34. P. de 47 à 40.

4^e. P. de 45 à 1. . . Perdu.

N^o. 89 POSITION. 8 à 8.

Les Blancs. 24, 26, 36, 38, 39, 40, 42, 47.

Les Noirs. 5, 7, 8, 9, 13, 15, 27, 28.

Exemple d'un Pion qui ne peut pas repasser sur le Pion de l'Adversaire qui fait partie des Pions en prise.

E X E C U T I O N.

Les Blancs. *Les Noirs.*

1^{er}. Coup. 36 à 31. . P. de 27 à 36.

Les Blancs.

Les Noirs.

2^e. 47 à 41. P. de 36 à 47.

3^e. 38 à 32. P. de 47 à 19.

4^e. P. de 32 à 1. . . . Perdu.

N^o. 90. POSITION. 7 à 7.

Les Blancs. 17, 24, 34, 35, 36, 45, 48.

Les Noirs. 3, 6, 10, 13, 18, 25, 26.

Dans le goût du précédent.

E X É C U T I O N.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 36 à 31. . P. de 26 à 37.

2^e. 48 à 42. P. de 37 à 48. D.

3^e. 17 à 12. P. de 48 à 19.

4^e. P. de 12 à 5. . . . Perdu.



PLUSIEURS FINIS DE PARTIES.

N^o. 91. POSITION.

Les Blancs. 24, D. 26, D. 42, 45, 50.

Les Noirs. 34, 41, 46, D.

Très-joli Coup, les Noirs avoient la remise.

E X E C U T I O N.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 45 à 40. . P. de 34 à 45.

2^e. 42 à 37. . . . P. de 41 à 32.

3^e. 26 à 37. . . . P. de 32 à 41.

4^e. 24 à 47. . . . Enfermés.

N^o. 92. POSITION.

Les Blancs. 14, 15, 25, 40, D. 46.

Les Noirs. 3, 4, 5, 13, D. 37, 38.

Beau Coup pour prendre la Dame des Noirs.

EXÉCUTION.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup, 15 à 10.. P. de 4 à 15.

2^e. 25 à 20. . . . P. de 15 à 24.

3^e. 46 à 41.. . . P. de 37 à 46. D.

4^e. 40 à 49. . . . P. de 46 à 10.

5^e. P. de 49 à 29.. . Perdu.

N^o. 93. POSITION.

Les Blancs. 19, 23, 25, 28, tout damé!

Les Noirs 26, 48, tout damé.

Voici une des positions où le gain de la Partie dépend du bien joué & du moment, car si les Blancs manquent de bien jouer le premier Coup, la partie est remise forcée (je suppose que pour cela les Noirs joueront correctement).

Cette Partie a eu lieu. On en a remis un jour la position dans mon Café, & plusieurs Forts ont passé une partie de l'après-midi à chercher le Coup qui la fait gagner, sans pouvoir le trouver; il

paroît tout simple , quand on le connoît,
mais le tout est de le voir.

E X E C U T I O N .

PREMIÈRE FAÇON.

Les Blancs.

Les Noirs.

- 1^{er}. Coup. 19 à 30. . P. de 48 à 42.
 2^e. 28 à 37. P. de 42 à 31.
 3^e. de 30 à 8. P. de 26 à 3.
 4^e. de 23 à 14. P. de 3 à 20.
 5^e. P. de 25 à 36. . Perdu.

SECONDE FAÇON.

- 1^{er}. de 19 à 30. . . 48 à 31.
 2^e. de 30 à 34. . . P. de 26 à 3.
 Le reste de même.

TROISIÈME FAÇON.

- 1^{er}. de 19 à 30 . . de 26 à 21. ou
 2^e. de 30 à 34. . . . P. de 48 à 30.
 3^e. P. de 25 à 16. . . Perdu.

QUATRIÈME FAÇON.

1^{er}. de 19 à 30. . . de 26 à 3.

2^e. de 23 à 14. . . P. de 3 à 20.

3^e. P. de 25 à 3. . . P. de 48 à 25.

4^e. de 28 à 14. . . P. de 25 à 9.

5^e. P. de 3 à 14. . . Perdu.

N^o. 94. POSITION.

Lunette.

Les Blancs. 20, D. 29, 36, 43.

Les Noirs. 19, D.

EXECUTION.

Les Noirs jouent d'abord & mettent dans la Lunette.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. 43 à 38. . . . P. de 24 à 47.

2^e. de 20 à 15. . . . Enfermé.

N^o. 95. POSITION.

Les Blancs. 9, 22, 27, 32, 35, 38.

Les Noirs. 12, 15, 26, 50, D.

C'est ici un des plus beaux Coups du Damier, & dont on ne se douteroit pas; aussi est-il de M^r***.

EXÉCUTION.

Les Blancs. *Les Noirs.*

1^{er}. C. de 9 à 4 D. . P. de 50 à 6. D.
 2^e. de 38 à 33. . . . P. de 6 à 50.
 3^e. de 27 à 21. . . . P. de 26 à 17.
 4^e. de 32 à 28. . . . P. de 50 à 22.
 5^e. P. de 4 à 36. . . Perdu.

N^o. 96. POSITION.

Les Blancs. 27, 28, 33, 37, 38, 39.
Les Noirs. 1, 2, 8, 16, 19, 20, 26.

Ce Coup est assez ordinaire, à peu de chose près, il n'est pas même difficile quoique joli.

EXECUTION.

EXECUTION.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup 37 à 31. . P. de 26 à 37.

2^e. 27 à 21. . . . P. de 16 à 27.

3^e. 28 à 22. . . . P. de 27 à 18.

4^e. 38 à 32. . . . P. de 37 à 28.

5^e. P. de 33 à 15. . . Perdu.

N^o. 97. POSITION.

Les Blancs. 1, D. 9, D. 34, D. 40.

Les Noirs. 16, 45, D. 49, D.

Ce Coup paroîtra avoir été composé, tant il est précis, mais je le tiens de quelqu'un qui l'a vu faire. Il est d'autant plus beau que les Noirs ont deux façons de jouer & que le Coup est disposé pour l'une & pour l'autre. On peut ajouter cet exemple à ceux que j'ai donnés sur la remise, &c.

EXECUTION.

PREMIÈRE FAÇON.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 9 à 27. . P. de 49 à 35.

M

266 LE JEU DE DAMES

Les Blancs.

Les Noirs.

2^e. de 27 à 49. . . . P. de 45 à 23.

3^e. P. de 1 à 40. . . P. de 35 à 44.

4^e. P. de 49 à 40. . Perdu.

SECONDE FAÇON.

1^{er}. Coup. 9 à 27. . P. de 49 à 21.

2^e. de 34 à 12. . . . P. de 45 à 7.

3^e. P. de 7 à 26. . . Perdu.

N^o. 98. POSITION.

Les Blancs. 11, 17, D. 39, D. 43.

Les Noirs. 6, 32, D.

EXÉCUTION.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 39 à 30. . P. de 32 à 49.

2^e. 30 à 35. Perdu par-tout.

N^o. 99. POSITION.

Les Blancs. 15, 27, 28, 33, 36, D. 38, 44.

Les Noirs. 1, 6, 7, 17, 35, 39, 47, D.

EXÉCUTION.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 44 à 40. . P. de 33 à 44.

2^e. 28 à 23. . . . P. de 39 à 19.

Les Blancs.

Les Noirs.

3^e. 15 à 10. . . . P. de 47 à 31.

4^e. P. de 36 à 49. . Perdu.

N^o. 100. POSITION. 8 à 8.

Les Blancs. 24, 25, 26, 34, 36, 37, 40, 48.

Les Noirs. 3, 9, 10, 13, 16, 17, 18, 28.

E X E C U T I O N.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 37 à 32. . P. de 28 à 37.

2^e. 48 à 42. . . . P. de 37 à 48. D.

3^e. de 26 à 21. . . . P. de 48 à 19.

4^e. P. de 21 à 5. . . Perdu.

N^o. 101. POSITION.

Les Blancs. 30, D. 15, 20, 35.

Les Noirs. 4, 37, D.

Aux Noirs à jouer.

C'est peut-être là une des Positions les plus délicates. La perte ou la remise de la Partie dépend de la façon dont le Joueur des Noirs va jouer le premier coup. S'il le joue bien & qu'il ait soin par la suite d'é-

268 LE JEU DE DAMES

viter le seul qui puisse le faire perdre ; la partie est décidément remise , sinon elle est perdue. Si actuellement par exemple il mettoit sa Dame à 46 , qui est la case qui paroît la plus sûre en comparaison de 41 , 32 , 28 & 23 , il auroit perdu ; il faut qu'il la porte à 10 ou à 5 , & qu'il évite toujours d'être au-dessous de la Dame blanche quand celle-ci sera sur 30 , alors il sera impossible aux Blancs de gagner.

EXÉCUTION pour la perte.

Les Blancs.

Les Noirs.

De 37 à 46. De 30 à 24.

Si à 5. Perdu , cela se voit ,
on en donne deux.

Si à l'une des cases.

23, 28, 32, 37, 41. . . Alors 15 à 10.

Si on prend avec le Pion. On retire sur 30 la Dame.

Si au fond. Cela se voit.

N^o. 102. POSITION. 8 à 8.

Les Blancs. 23, 27, 29, 31, 34, 40, 47, 49.

Les Noirs. 2, 6, 9, 11, 13, 17, D. 20, 36.

C'est un Coup pour prendre la Dame noire ; il a été fait contre un Joueur Fort qui faisoit avantage au Joueur des Blancs. Le Coup est très-joli, sans être trop compliqué.

EXÉCUTION.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 23 à 18. . P. de 13 à 22.

2^e. P. de 27 à 18. . . P. de 36 à 27.

3^e. de 18 à 13. . . . P. de 9 à 18.

4^e. de 29 à 24. . . . P. de 20 à 29.

5^e. P. de 34 à 32. . . Perdu.

N^o. 103. POSITION du Coup de repos
annoncé page 193.

Les Blancs. 6, D, 26, 30, 33, 34, 39, 43, 48.

Les Noirs. 3, 4, 5, 9, 10, 15, 17, 19, 20, 22,
25, 32, 37.

Non-seulement ce Coup de repos est singulier, comme je l'ai dit en l'annon-

çant , mais encore c'est un Coup très-sçavant. Il seroit même difficile à voir si je ne le présentois que comme un Coup qui fait gagner les Blancs sur le champ ; car en prévenant qu'il y a un repos , c'est donner une indication qui ôte presque toute la difficulté de la recherche ; malgré cela je suis persuadé que ceux qui ne seront pas des Joueurs consommés s'y reprendront plus d'une fois.

Ce coup a été fait par un Joueur d'une bonne force qui fréquente mon Café , & qui a bien voulu me le communiquer ; je l'ai trouvé si bien calculé que n'étant plus à temps de l'insérer dans le Chapitre du Coup de repos , je l'ai placé ici pour n'en pas priver le Lecteur.

Il peut encore servir de preuve à ce que j'ai dit de l'avantage qu'il y a d'avoir une Dame , puisque les cinq Pions que les Noirs ont de plus que les Blancs ne les empêchent pas de perdre.

EXÉCUTION.

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. de 48 à 42. . . P. de 17 à 48.

2^e. de 33 à 28. P. de 22 à 44.

3^e. P. de 6 à 41. P. de 48 à 39.

4^e. P. de 34 à 43. P. de 25 à 34.

5^e. P. 4 de 41 à 50. . . . Ont perdu.

A la vérité, il reste aux Noirs six Pions contre une Dame & deux Pions; mais on voit que l'éloignement où ils sont de Dame, la facilité qu'ont les Blancs de leur en fermer le chemin, celle qu'ils ont de faire eux-mêmes une seconde Dame, tout enfin contribue à ne laisser aux Noirs aucune ressource.

N^o. 104 & dernier. POSITION relative à la remise.

Les Blancs. 14, D. 24, D. 25.

Les Noirs. 5, 10, D. 15.

Cette position m'est parvenue encore plus tard que la précédente; le Chapitre de la remise où elle devoit être étoit

imprimé ; quoique le coup soit très-joli ,
je l'aurois supprimé sans les instances qui
m'ont été faites de le mettre ici.

Quand je dis qu'il est relatif à la remise,
je veux dire , que la partie où cette posi-
tion s'est trouvée devoit naturellement
être remise. Si elle a été perdue, c'est
parce que les Noirs ont mis leur Dame
où l'on voit ; car dès ce moment la perte
est forcée , mais bien des Joueurs ayant
les Blancs n'auroient pas vu le coup.

E X É C U T I O N .

Les Blancs.

Les Noirs.

1^{er}. Coup. 14 à 41. . P. de 10 à 46.

2^e. 25 à 20. Ne peuvent jouer sans
perdre.

Et je crois que tout le monde voit
cela.


F I N.

LETTRE

	I		2		3		4		5
6		7		8		9		10	
	II		12		13		14		15
16		17		18		19		20	
	21		22		23		24		25
26		27		28		29		30	
	31		32		33		34		35
36		37		38		39		40	
	41		42		43		44		45
46		47		48		49		50	

L'ART
POLONOIS,
POEME DIDACTIQUE.





LETTRE DE L'AUTEUR

A L'ÉDITEUR.

VOILA, mon cher Manoury, puisqu'absolument vous l'exigez, ce que j'ai pu retrouver de cette folie de ma jeunesse. Ce n'en est guère que la moitié; il devrait y en avoir encore un cahier qui contient la fin du troisième Chant & le quatrième en entier. Je ne fais ce que cela est devenu, non plus que le reste des notes que j'avois faites, & dont je n'avois encore transcrit que les plus courtes sur la copie du Poëme. La mort de la Dame qui m'avoit obligé de la faire, arrivée presque aussitôt en a empêché l'impression, qui étoit même commencée & à laquelle je ne m'étois déterminé que parce qu'elle l'avoit voulu absolument. Je n'ai ni le temps, ni le courage de relire, il faudroit voir bien des niaiseries que je n'oserois plus vous envoyer.

Je desire bien sincèrement que ce lambeau fasse la fortune que vous espérez; mais j'en doute fort malgré l'opinion que vous en a laissée M. de C***. qui, dans cette occasion, a plus consulté

son indulgence que ses lumières. Ce n'est pas au surplus par modestie que je vous prie de me laisser ignoré, c'est par amour-propre.

Songez, au surplus, à nos conventions sur votre nom qui est au quatrième vers. J'exige absolument que vous l'y laissiez comme je vous en ai prié, & comme vous me l'avez promis. En un mot, c'est ma condition, & votre parole doit l'emporter ici sur toute autre considération.

Aimant toujours le Jeu *de Dames*, & vous (que j'aurois dû nommer le premier) je répondrois avec plaisir à l'invitation que vous me faites d'aller vous voir; je fais que votre Café est une bonne Ecole, & vous un excellent Maître; mais outre que je ne suis guère à Paris, c'est que j'ai quarante ans de plus, & les Cafés aussi.

Je suis de tout mon cœur, &c.

A Versailles, ce 4 Novembre 1786,



PRÉFACE,

OU CE QUE L'ON VOUDRA.

*A Madame B***.*

J'OBÉIS, & je cours chez l'Imprimeur; mais puisque vous ne voulez ni Épître, ni Dédicace, & que vous craignez si fort la vérité, vous me permettrez de dire deux mots au Public.

AU PUBLIC.

UNE Femme charmante, qu'il faut aimer quand on la voit, & admirer quand on l'entend, qui préfère à tous les Jeux celui des Dames à la Polonoise, & qui y excelle, comme dans tout ce qu'elle fait, a forcé l'Auteur de faire ce petit Poëme. Le desir de lui plaire (eh, qui ne l'auroit pas!) l'a emporté sur la difficulté qu'il sentoit de mettre en vers, seulement passables, autres que des vers purement techniques dont elle ne vouloit pas, la marche, les règles & sur-tout les termes du Jeu. Il a fait ce qu'il a pu, & peut-

être auroit-il mieux fait sans la promptitude qu'il y a mise pour avoir au moins le mérite du zèle. L'Ouvrage a été fait en moins de quinze jours. J'entends plus d'un *Alceste* (1) me dire, *le temps ne fait rien à l'affaire*, à vous permis de faire des vers.

J'en pourrois par hasard faire d'aussi méchans,
Mais je me garderois de les montrer aux gens.

En un mot, pourquoi imprimer ? Ah ! pourquoi ? Le voici en un mot aussi ; *Voltaire* répondra à *Moliere*, *Zaire* l'a voulu.

Zaire enfin de moi n'aura point un refus.

(1) Personnage du *Misanthrope*, & le *Misanthrope* lui-même.



L'ART POLONOIS, POEME DIDACTIQUE.

CHANT PREMIER.

ENVAIN sur un Damier jour & nuit appliqué,
On cherche des grands coups le dessein compliqué.
En vain du Jeu des Forts, contemplateur fidèle,
On choisit chez Bertaut (1) Manoury pour modèle :
Si le goût, le génie, & l'ordre & la raison
Ne se trouvent unis à la combinaison,
Si l'on ne sent du ciel l'influence secrète,
On reste loin du but & l'on rampe en Mazette (2).

L'habitude, le temps & l'ardeur n'y font rien :
Combien j'en nommerois (d'ailleurs tous gens de bien) (3)

(1) Limonadier sur le quai de l'Ecole, chez lequel se trouvent les plus forts Joueurs, Manoury, son premier Garçon. . . . *Note de l'Auteur.* L'Editeur laisse son nom, puisqu'il l'a promis; mais l'Auteur ne lui prescrivant rien sur les notes, il prend la liberté de supprimer le reste de celle-ci. . . *Note de l'Editeur.*

(2) Terme consacré pour indiquer les foibles Joueurs.

(3) Ceci a trait aux propos ordinaires des Joueurs; M. tel est un peu Mazette, bien honnête homme d'ailleurs.

L'ART POLONOIS;

A qui, depuis vingt ans, de leur vaine entreprise,
Le plus foible Joueur donne encor la remise.
Ils ont beau sur leur Jeu porter des yeux actifs,
Dans leur propre terrain tous leurs Pions captifs
Malgré les Calembourgs, & les burlesques phrases (1),
Loin des bords Syriens (2) expirent dans leurs cases.

Tous les Arts, direz-vous, ont leurs commencements,
Et les Maîtres fameux font l'ouvrage du temps?
Sans doute; & pour savoir il faut d'abord apprendre:
Mais sans talent inné, peut-on jamais prétendre
A l'honneur d'arriver à la célébrité?
Tout doit tendre à ce point. La médiocrité
Est d'un génie étroit l'ordinaire présage.
Qui parvient est grand homme, & force notre hommage.

Reçois ici le mien, adorable B * * *.
Toi qu'on voit égaler tous les Maîtres de l'art,
Toi qui sçais réunir les charmes & l'adresse,
Toi que j'ose nommer ma première Maîtresse;
Je n'ai point oublié tes heureux documents;
Je me rappelle encor ces précieux moments;
Où forttement trahi par mes mains égarées,
Je voyois, par tes soins, leurs fautes réparées;
Tu m'indiquois la route & dirigeois mes pas,
Ma lenteur, mes faux coups ne te rebutoient pas.
Souvent pour m'animer dans mon apprentissage,
D'un triomphe prochain, tu flattois mon courage.

(1) Il n'y a pas de jeu où l'on en fasse davantage & où les gens d'esprit soient si bêtes.

(2) Quand on va à Dame, on dit que l'on va à Damas, capitale de Syrie.

Combien de fois ton Jeu pour nourrir mon ardeur ,
 S'est-il ouvert exprès par une feinte erreur ,
 Et m'as-tu librement laissé passer à Dame !
 Tant de soins entrent-ils dans le cœur d'une Femme (1) ;
 De ton sexe, il est vrai, tu n'as que les vertus ,
 A peine ses défauts de toi font-ils connus ;
 Tu peux servir d'exemple à tous tant que nous sommes ,
 Et l'on doit te compter au rang des plus grands Hommes .
 Telle on vit autrefois chez nos fameux rivaux ,
 Elizabeth avoir le titre de Héros ,
 Telle encore l'on voit sur le trône affermie ,
 Cette Reine guerrière , aujourd'hui notre amie ,
 Que par un nouveau nom dont l'Histoire fait foi ,
 Ses fidèles sujets n'appellent que leur Roi (2) .
 Sa gloire & tes talents vainqueurs de la nature
 Doivent passer ensemble à la race future (3) .

(1) Des plaisants pourront répondre que oui, quand c'est en pareille occasion.

(2) On sçait que les Hongrois, après la mort de l'Empereur Charles VI, en se soumettant à Marie Thérèse sa fille aînée, s'écrièrent dans l'assemblée où elle fut reconnue pour leur Souveraine. *Vivat Theresia Rex Noster.*

(3) Voilà qui est un peu fort, dit le Lecteur, mais qu'il écoute le bon-homme.

On ne peut trop louer trois sortes de personnes ,

Les Dieux , sa Maîtresse & son Roi :

Malherbe le disoit, j'y souscris quant à moi

Ce sont maximes toujours bonnes.

La louange chatouille & gagne les esprits ,

Les faveurs d'une belle en sont souvent le prix.

La Fontaine.

Eh donc ! l'Auteur avoit ses raisons.

Mais que m'ordonnes-tu ? quoi ! tu veux qu'en mes vers
 Sur ce Jeu qui te plaît, j'instruise l'univers ?
 Sur toutes ses beautés tu veux que je m'exprime
 Eh ! comment allier la raison & la rime
 A tant de noms ingrats à ses loix consacrés ?
 N'importe, j'obéis, tes ordres sont sacrés ;
 Du moins viens m'inspirer si tu veux que j'amuse,
 Ma Maîtresse autrefois, sois aujourd'hui ma Muse.

Du Jeu (1) que je célèbre, on ignore l'Auteur,
 Trois Peuples à l'envi se disputent l'honneur,
 D'en avoir les premiers inventé la pratique,
 De leurs opinions, téméraire critique,
 Je ne viens point ici décider de leurs droits,
 Et Juge partial préférer l'un des trois.
 Je laisse aux chroniqueurs à percer ce mystère,
 Qui doit valoir pour eux la naissance d'Homere ; (2)
 Je dirai seulement, fidèle Historien,
 Que d'un superbe nom l'éclat ne prouve rien.
 Les Dames que je chante, en Pologne ignorées,
 Ainsi d'un titre vain se trouvent décorées ;
 Mais Londres dès long-temps a donné dans ses murs,
 De leur pouvoir sur lui des témoignages sûrs.
 Non loin de l'Océan est une République
 Où leur règne brillant fait la gloire publique ;
 C'est de là, qu'on soutient par les plus forts paris,
 Qu'elles ont pris enfin leur course vers Paris.

(3) Sans la négligence de l'Auteur, on sçauroit à quoi s'en
 tenir. Il a trop différé de voir un homme qui étoit sûrement au
 fait & qui n'est plus à Paris.

(2) Il faut dire, à ceux qui ne le savent pas, que sept villes s'at-
 tribuoient l'honneur d'avoir vu naître Homere.

Pour en fixer l'époque & les progrès illustres,
 A peine maintenant on peut compter six lustres;
 Leurs charmes, du François échauffant les desirs,
 Il brûla de voler à de nouveaux plaisirs.
 Insensible aux bienfaits de sa triste patrie,
 Faisant gloire à ses yeux de son idolâtrie,
 On le vit abjurer au milieu de Paris,
 Pour des Jeux étrangers les Jeux de son pays,
 Des temples consacrés chasser le culte antique,
 Introduire en leur sein la moderne rubrique,
 De ses premiers autels briser les fondements,
 Et sur d'autres autels prodiguer son encens.

Le temps affermit tout, & cette fantaisie
 Adoptée aujourd'hui, cesse d'être hérésie.
 Par-tout, c'est même rit, même dévotion,
 Et de tous les esprits, c'est la religion,
 Chaque jour des zélés voit augmenter la liste;
 Déjà pour la grossir, l'empressé nouvelliste,
 Arbitre moins ardent du sort des Potentats,
 Leur rend enfin le soin de régir leurs Etats;
 Pour dicter un édit, ou créer une taxe,
 On le vit accourir des confins de la Saxe;
 Maintenant plus tranquille & des Dames épris,
 Il vient avec ardeur y disputer le prix,
 Et laissant Frédéric (1) se battre en Westphalie,
 N'empêche pas que Brown dans Prague se rallie.

(1) Voyez l'Histoire de la guerre de 1741.

L'orgueilleux Palamede (1) en voyant un rival
 Attirer tous les yeux & marcher son égal,
 Jaloux de pénétrer un secret qui l'étonne,
 Immole au nouvel Art le sien qu'il abandonne:
 Je ne tarirois pas sur ces détails flatteurs,
 Si je voulois citer tous ses adorateurs.

Belles, pourquoi faut-il vous excepter du nombre,
 De ce riant tableau pourquoi faites-vous l'ombre ?
 Vous qui l'embelliriez ! quel dessein, quel démon
 Vous fait fuir un objet qui porte votre nom :
 On vous prête un talent (c'est ici ma surprise)
 Tout dans ce joli Jeu, oui, tout le favorise,
 Un silence ennuyeux n'en gêne pas le cours.....
 Je me tais, le respect me guidera toujours ;
 Mais rendez-vous, laissez au stupide vulgaire
 Du sot Médiateur le bavard commentaire,
 Laissez à Cassini ce phénomène abstrait, (2)
 Venez d'un art plus beau reconnoître l'attrait,
 Vous manquez à sa gloire, & lui manque à vos charmes.
 C'est encore contre nous vous présenter des armes,
 Mais, Belles, vous combattre est un plaisir si doux
 Que c'est même un bonheur que de sentir vos coups.
 Venez, venez du moins contempler la carrière,
 Plus hardi j'ose enfin en ouvrir la barrière.

Notre art simple en lui-même a de plus simples loix,
 Chaque Pion ne fait qu'un seul pas à la fois,

(1) On entend bien que l'Auteur veut parler des échecs, quoique Palamede n'y ait peut-être pas plus de part qu'un autre.

(2) Le Jeu de la Comète.

Pas en avant. S'il prend, jamais il ne s'arrête,
 Sa marche ne finit qu'où finit sa conquête,
 Et s'étend en tous sens; mais il n'a pas le droit
 De revenir deux fois passer au même endroit,
 Si l'un de ses captifs qui demeure en otage,
 Avant d'être enlevé lui ferme le passage;
 Car la loi lui défend de saisir en chemin,
 Les Pions ennemis qui tombent sous sa main.
 La Dame, par faveur, dont le beau sexe est digne,
 Peut aller d'un seul pas, jusqu'au bout de la ligne;
 Image du tribut qu'on paie à la beauté
 Où règne son nom seul, règne la liberté.

Devant un Pion blanc quand un noir se présente,
 Et qu'il laisse à sa suite une case vacante,
 Le Blanc doit faire alors le Noir son prisonnier,
 Et sur les compagnons qui suivent ce dernier,
 Porter sans s'arrêter une main homicide,
 Si leur désunion entr'eux laisse du vuide.
 Malheur à la bonté du soldat indulgent,
 Qui dédaigne de prendre, ou qui trop négligent,
 Ne prend pas ce qu'il faut: une loi très-précise,
 Sans qu'il puisse échapper, le met lui-même en prise,
 Et le livre au pouvoir d'un souffle destructeur.

De cette sage loi méprisant la rigueur,
 Mazettes, vainement vous la voulez proscrire,
 Vous, dont l'esprit borné pour tout ne peut suffire,
 Occupés d'un objet, un autre objet vous fuit,
 A peine du soleil un seul rayon vous luit.
 Sçachez qu'un Général n'est pas digne de l'être,
 S'il ne sçait tout prévoir, tout parer, tout connoître.

Je ris de ces propos (1) qu'un Joueur irrité,
 Devant les spectateurs donne à sa vanité,
 Par ses propres clameurs sa gloire est avilie,
 Plus la faute est légère & plus elle humilie.
 Enfin, il faut souffler, je dis plus, on le doit;
 Le principe en est sûr; un Polonois (2) adroit,
 Employe avec succès ce chimique mystère,
 Contre un Jeu délabré, remède salutaire.
 Quand il a tout perdu, quand il n'a plus d'espoir;
 Se rendre est un opprobre, & souffler un devoir.

Ce souffle créateur qui nous rend le courage,
 Et du rang & du coup conserve l'avantage.
 Il n'est compté pour rien, *soufflé n'est pas joué;*
 Ce fameux axiome est par-tout avoué.

Dès que sur un Pion le bout du doigt se porte,
 C'en est assez, il faut que de sa case il sorte,
 Sans dispute & sans bruit on doit le déloger,
 A cet autre principe on ne peut déroger.
 Ce Jeu présente en tout l'image de la guerre,
 Il en est plus parfait quand il est plus sévère,
 C'est le dénaturer que vouloir l'adoucir,
 C'est de la résistance ignorer le plaisir.

O Jeu qui seul de tous possèdes ma tendresse,
 Pardonne si je vais révéler ta foiblesse;
 Mais faut-il pour t'aimer haïr la vérité,
 Non, je dois te juger sans partialité,

(1) Le propos ordinaire du perdant humilié, est *il est aisé de gagner quand on souffle.*

(2) Un Joueur à la Polonoise, cela s'entend.

Si mon cœur doit dresser des autels à tes charmes,
 Mes yeux à tes défauts doivent donner des larmes.
 Je me taisois en vain. Hélas ! trop de témoins,
 Démentiroient mon zèle, & trahiroient mes soins.

Qu'ai-je dit ? tes défauts ! un seul ternit ta gloire,
 Un seul servira d'ombre aux traits de ton histoire.
 Je sens en l'écrivant ma plume reculer,
 N'importe, je le dois, il faut le révéler.

Une Dame par trois ne peut être soumise,
 Oui, seule contre trois la partie est remise (1);
 Sur-tout si profitant des moments & du lieu,
 Pour asyle elle a pris la ligne du milieu.
 De ce fort redoutable, une fois la Maîtresse,
 Tranquille, elle ne craint la force ni l'adresse,
 En passant à propos de l'un à l'autre bout.
 Mais tel lieu qu'elle occupe, elle est libre partout,
 Si par une main sûre elle se voit guidée.
 En vain par l'ennemi sa perte est décidée,
 Les pièges sont connus. Son sort est différent,
 Quand le malheur la livre aux mains d'un ignorant.
 Pour la dompter alors, il est plus d'une ruse,
 Mais comme à réussir trop long-temps on s'amuse
 De ce combat douteux, tous les coups limités,
 Par quinze (1) seulement doivent être comptés.
 De ce nombre fatal, la loi qui se contente,
 Veut que si par excès le seizième se tente,

(1) Mais aux Echecs n'y a-t-il pas le Pat ?

(2) Il y a des cafés où l'on est obligé de jouer 20 coups, & l'on prétend que cela est plus juste.

La Dame qu'on pourfuit, rentrée en tous ses droits,
 Refuse de marcher à de nouveaux exploits.

D'aller à d'autres vers, moi-même je refuse,
 B***. sur mes défauts ton amitié t'abuse,
 Tu vois ce qu'ont produit mes efforts impuissants;
 Des rimes qui toujours en guerre avec le sens,
 Présentent de grands mots, & de petites choses;
 Je sçais trouver l'épine, & je manque les roses.
 Ou si tu ne veux pas révoquer mon tourment,
 Attends, & laisse moi respirer un moment.
 C'en est fait, je succombe & ma veine se glace,
 Laisse-moi dans tes yeux ranimer mon audace.

CHANT II.

JE reprends donc la lime, & plus Got qu'Alarie,
 Je vais, pour t'amuser, ennuyer le public.
 Car tu prétends encore, implacable Maîtresse
 Que ces maussades Chants fassent gémir la presse.
 Sans doute qu'en livrant ton disciple au mépris,
 A sa docilité tu réserves un prix.

Immuable en ses loix & dans sa théorie,
 Notre Art dans la pratique à chaque instant varie:
 C'est là que pour briller les règles ne sont rien,
 Si l'esprit ne vient pas en être le soutien.

Sçavoir la marche est chose très-unie ,
 Jouer le jeu , c'est le fruit du génie (1).
 Il ne faut que des doigts pour pousser un Pion ,
 Mais il faut du talent pour sa position.

Vous donc qui , connoissant & la marche & l'usage ,
 Brûlez du noble feu d'en sçavoir davantage ,
 Des Maîtres reconnus , allez voir les combats ,
 Etudiez leur jeu , suivez-les pas à pas.
 Il en est de fameux à qui l'on n'expédie
 Patentes ni brevet dans l'Encyclopédie ,
 Mais qui , pour n'être pas dans ce livre vanté ;
 N'en courent pas moins vite à l'immortalité,
 Leurs grands noms réservés à des projets plus vastes ,
 De la Pologne (2) un jour honoreront les fastes ,
 Au rang de Philidor plus d'un a sçu monter ,
 Il en est jusqu'à trois que je pourrois citer.
 Après eux , je me tais , tant le mérite est rare !
 De créer des Sçavants tant le ciel est avare !

Pour t'omettre , B * * * , j'ai de justes raisons ,
 Je veux que pour moi seul , réservant tes leçons ,
 Tu ne montres qu'à moi tes coups & ton adresse ,
 Et disciple chéri t'avoir seul pour Maîtresse.
 Avant donc de tenir le céleste compas ,
 Regardez , profitez , sur-tout ne troublez pas.
 Si quelquefois frappé par un trait de lumière ,
 Sur un point important le hasard vous éclaire ,

(1) Par respect pour Rousseau , l'Auteur a laissé ces deux vers
 quoique d'un rythme différent , tels que ce grand Poète les a faits.

(2) Du Jeu à la Polonoise.

Comptez votre amour-propre, & par un noble effort,
 Résistez au plaisir de passer pour un Fort.
 Quand la palme voltige & n'est pas décidée,
 Oser ouvertement annoncer son idée,
 C'est montrer moins d'esprit que de fatuité,
 C'est violer les droits de la société.
 C'est des deux combattants s'attirer le caprice,
 Faire un affront à l'un, à l'autre une injustice.

Par ce propos commun que le coup est passé,
 Un avis indiscret ne peut être excusé;
 Ce coup, ce même coup que l'on a fait connoître,
 De ses cendres encor vrai phénix peut renaître,
 Mais de tous ces Pédants dont je blâme le soin,
 Aucun ne fait prévoir le moindre coup de loin;
 Leur talent est borné, leur doctrine imparfaite,
 C'est d'un feu qui s'éteint la trompeuse bluette;
 Louches dans leurs regards & faux dans leur instinct;
 S'ils sont vrais sur un coup, ils se trompent sur vingt.
 Et forcés de rougir de leur inconséquence,
 Un imbécille aveu scelle leur ignorance.
 Que je plains votre sort, Joueurs infortunés,
 Vous qu'à de tels voisins le ciel a condamnés;
 Aveugles quelquefois, & souvent voyant double,
 Ils portent avec eux le désordre & le trouble.
 En daignant leur parler vous augmentez vos maux,
 Voulez-vous leur prouver que leur système est faux,
 Qu'arrive-t-il? on nie, on répond, on réplique,
 Bientôt de la morale on passe à la physique,
 Enfin l'on se distrait, & l'esprit dissipé,
 Du Jeu, même en jouant, cesse d'être occupé.

Laissez-les donc tous seuls s'échauffer & s'ébattre ,
 Eux-mêmes cependant regardez-les combattre ,
 Un mot , que dis-je ? un souffle est un forfait pour eux ,
 A peine souffrent-ils l'usage de vos yeux .
 C'est à tort , en effet qu'un regard les honore .
 Pardon , chère B * * ♀ . si je t'en parle encore ,
 C'est sur eux , malgré moi , m'arrêter trop long-temps ;
 Sont-ils faits pour remplir de précieux instans (1) ?

Si par l'heureux effet de la science acquise ,
 Vous croyez posséder l'aptitude requise ,
 Gardez-vous de languir , éternel spectateur ,
 Montez sur le Théâtre & devenez Acteur .

Que par de prompts succès vous vous fassiez connoître ;
 Et que vos coups d'essai sentent les coups de Maître .
 Qui dès les premiers pas ne sçait pas les saisir ,
 Espère en vain du temps l'honneur de réussir ,
 Triste & frivole espoir , *dans les ames bien nées* ,
 Le talent *n'attend pas le nombre des années* .

En brave , préférez un dangereux rival ,
 A votre inférieur , & même à votre égal .
 Il faut par le travail acheter la victoire ,
A vaincre sans péril , on triomphe sans gloire .
 Lorsque Novice encor on doit vous diriger
 En Maître , en Professeur faut-il vous ériger ?

(1) Les voisins les plus impatientans sont les ignorans qui voudroient qu'on les crût savans ; les plus à éviter sont les demi-savans mal élevés ; & les plus insupportables sont certains habitués de Cafés , faits pour l'être ailleurs , & dont le costume fait tout le contraire de ce qu'il devroit faire , puisque ce ne sont que les autres qu'il contiennent .

De faciles lauriers ne peuvent que vous nuire.
 Vous-même, chancelant, ne sçaurez vous conduire;
 Sitôt qu'avec un Fort vous tiendrez le Damier,
Tel brille au second rang qui s'éclipse au premier.
 Soyez plutôt jaloux de voir votre partie.
 Fixer tout le Café, charmer la Galerie,
 Si vous voulez lui plaire & ne la point lasser,
 Faites choix d'un Joueur propre à l'intéresser,
 Dont chaque pas savant soit un nouveau mystère.
 On s'ennuie aux efforts d'un Athlete vulgaire
 Qui bronche à chaque pas, & dont les mouvements
 Mal conçus, mal formés, sont froids & rebutants.

Qu'une sage conduite, une marche assurée
 Sans peine de Damas vous obtienne l'entrée,
 Vers cet heureux climat en dirigeant vos coups,
 Au poids de la raison s'ils ne sont pesés tous,
 C'est fait de votre jeu. La perte est le salaire
 De qui porte en ces lieux un Pion téméraire.
 Au prix de tout son bien qu'il a sacrifié,
 Le sot par un grand coup se croit déifié;
 Mais, tandis qu'ennivré d'une vaine manie,
 Et payant chèrement les traits de son génie,
 Il a des autres sots les applaudissements,
 Son rival est vainqueur & rit à ses dépens.

Soyez donc réservés & que l'amour des Dames
 N'allume dans vos cœurs que de prudentes flammes,
 De leur possession connoissez tout le prix,
 Mais sage en vos desirs, n'allez pas trop épris
 Contentant brusquement votre ardeur indiscrette
 Vous livrer au remords d'une joie imparfaite.

Ces charmes séducteurs objet de votre encens,
 Par un pouvoir magique usurpé sur vos sens,
 Si Minerve sur vous n'étend pas son égide,
 Vous offriront bientôt un écueil homicide.
 D'Ulisse ainsi, jadis, par un perfide son
 Les Syrènes tentoient d'égarer la raison.

C'est par un autre excès prouver son ignorance
 Que d'être trop timide & craindre la dépense;
 Une Dame toujours exige quelques frais;
 Et qui veut en jouir doit payer ses attraits;
 Avec un peu d'usage, on fait ce qu'elle coûte.
 Nos grands Maîtres, d'ailleurs, ont prévenu le doute;
 Dans le code sacré de leurs décisions,
 Ils l'ont en termes clairs taxée à trois Pions.
 Quelquefois cependant loin de payer le gîte,
 Le coup qui le procure est un coup qui profite;
 Mais ainsi que l'Amour a des enfants chéris,
 La Fortune à son char a d'heureux favoris;
 On compteroit en vain sur l'aveugle Déesse,
 Il ne faut se fier que sur sa propre adresse,
 Se conduire sans crainte & sans témérité,
 Et donner à propos sans prodigalité.

A sa juste valeur une Dame réduite,
 Sçaura vous rendre alors plus sûr de sa conduite;
 Dans son cours vagabond vous ne la verrez pas
 Aux coups d'un fier rival exposer ses appas,
 Ni de vos bras enfin, avec force arrachée
 Obscurcir votre gloire à la sienne attachée.

Soigneux de vous placer dans un poste important
 En jettant vos filets, voyez ceux qu'on vous tend;

Que vos yeux soient perçants, que rien ne leur échappe,
 Séduit par la beauté d'un dessin qui vous frappe,
 Gardez-vous d'en rester uniquement rempli,
 Mais soyez tout à tout, politique accompli;
 En contemplant des Cieux le physique mystère,
 N'oubliez pas vos pieds & regardez à terre;
 Le puits de l'Astrologue est pour vous un avis
 Et vous l'éviterez si les miens sont suivis.

Faites-vous d'un projet, l'heureuse découverte ?
 Combinez-en la suite, & le gain & la perte.
 De ces coups surchargés, l'appareil éclatant,
 Ne vaut pas quelquefois un simple *tant pour tant*.
 Il est beau de les voir, dangereux de les faire,
 De nos demi-sçavants, c'est l'écueil ordinaire.

Des *lunettes* sur-tout, évitez les appas,
 Quand on a de bons yeux, on n'en fait point de cas,
 Leur aspect est riant, la suite en est terrible.
 Ces Pions dont le gain vous paroît infailible
 Sont des traits malheureux qui vous percent le sein,
 Un ennemi rusé les offre à ce dessein.
 Ah ! si des vieux Troyens vous connoissez l'histoire,
 Si leur triste cité vit dans votre mémoire,
 Craignez, craignez d'un Grec le perfide présent,
 Les Polonois ne sont que trop Grecs à présent,
 Et c'est avec raison qu'on leur cite Virgile (1),
 Quand ils veulent tenter une vertu fragile.

(1) *Timeo Danaos & dona ferentes*. Tous les Joueurs ne citent pas ce passage, parce que beaucoup n'ont pas l'honneur de connoître Virgile.

Que vos Pions ferrés, avec ordre conduits,
 L'un par l'autre au besoin se voient reproduits,
 Que celui qui se trouve en un pas difficile,
 Epreuve sur le champ une assistance utile,
 Et que toujours liés par un concours égal,
 Ils soient pour s'entr'aider prêts au moindre signal.
 De ces Chefs mal-adroits évitez l'ignorance,
 Leurs soldats dispersés à trop grande distance,
 Inutiles sujets de leur Maître oubliés,
 Dans des malheureux coins meurent expatriés.
 Je n'entends pas des coins interdire l'entrée,
 Mais je veux pour remplir cette enceinte sacrée,
 Un grand art, de grands soins, & des motifs puissants,
 La seule occasion les rend intéressants.

Je ne veux pas non plus que vos lignes pressées,
 Par leur propre fardeau se trouvent oppressées,
 Des troupes quelquefois le cortège nombreux,
 Gène les mouvements & devient dangereux.
 Dans ces positions la ressource commune,
 Est, suivant nos décrets, de faire *une pour une*,
 Souvent même enchaîné par un fatal lien,
 Il faut pour en sortir perdre un Pion pour rien.
 L'art seul connoît le prix d'un pareil sacrifice,
 On distingue par-là le Maître du Novice ;
 Celui-ci foible encor séduit par un faux goût,
 Croit pour être vainqueur que le nombre fait tout ;
 Mais des gros bataillons méprisant l'étalage,
 L'autre, d'un terrain sûr, préfère l'avantage,
 Et pour le conserver, sçachant perdre à propos,
 Marche, attaque & défend libre dans ses travaux.

Ainsi l'on fait d'un bras patient volontaire,
Pour le salut du corps l'abandon salutaire.

Il est bien d'autres cas où par un don prudent,
Le Joueur éclairé pare à tout accident.

Je n'en citerai qu'un, celui de la remise.

La Dame qui lui reste, à ses desirs soumise,
Se prive sans regret des Pions concurrents,

Qui pourroient du Damier embarrasser les rangs ;

Ils sont tous immolés au salut de la Dame,

Car c'est par eux toujours que la perte se trame.

CHANT III.

T E L qu'aux leçons d'Euterpe, un amphion docile,
Pour unir à son art un art plus difficile,
Et nouveau Jéliot, à la Cour, à Paris,
Enchanter tour à tour les grands & les petits,
Aux charmes de la voix, aux loix de la cadence,
Des graces & du goût doit joindre l'élégance,
Et par un Jeu parfait, inimitable acteur,
Etre Comédien aussi bien que Chanteur ;
Tel un Joueur heureux formé par Uranie,
Doit de mille agréments décorer son génie,
A la force du Jeu joindre l'honnêteté
La douceur, le maintien, sur-tout la probité.
Je veux trouver en lui pour prix de mon hommage,
D'un ensemble fini, la gracieuse image.
Un sçavant tout sçavant ne me satisfait point.
Je ne veux pas sur-tout, j'insiste sur ce point,

Que le gain sur son cœur l'emporte sur la gloire,
 Ni que l'intérêt seul le mène à la victoire.
 Je vois avec mépris ces Joueurs ambulants,
 De Cafés en Cafés colportant leurs talents,
 N'aspirer qu'à l'argent (1) pour unique avantage,
 Et des profits du Jeu se faire un héritage :
 Mercenaires, dont l'art n'est plus qu'un vil métier,
 Et qui vendent leur temps à qui veut le payer !

Toi dont on chérit l'art moins que le caractère,
 Qui sçais si bien jouer, qui sçais encor mieux plaire,
 Toi qui de tes rivaux te fais autant d'amis,
 C'est sur toi que je vais copier mes avis.

(1) Le mal n'est pas de jouer de l'argent, & de chercher à gagner, parce que cela est tout naturel, mais comme dit la Chançon :

Tout consiste dans la manière
 Et & dans le goût,
 Et c'est la façon de le faire
 Qui fait tout.

F I N.

A P P R O B A T I O N.

J A I lu par ordre de Monseigneur le Garde des Sceaux, un Manuscrit intitulé *le Jeu de Dames à la Polonoise, ou Traité Historique de ce jeu, sa marche, ses règles, leur explication.* Par M. Manoury, Limonadier, suivi d'un *Fragment de Poëme Didactique sur ce jeu*, & je n'y ai rien trouvé qui puisse en empêcher l'impression. A Paris, ce 26 Novembre 1786.

BRALLE.

P R I V I L E G E D U R O I.

L O U I S, PAR LA GRACE DE DIEU, ROI DE FRANCE ET DE NAVARRE, à nos amés & féaux Conseillers, les Gens tenants nos Cours de Parlement, Maîtres des Requêtes ordinaires de notre Hôtel, Grand-Conseil, Prévôt de Paris, Baillifs, & Sénéchaux, leurs Lieutenants Civils, & autres nos Justiciers qu'il appartiendra : SALUT. Notre amé le Sieur MANOURY, Limonadier, Nous a fait exposer qu'il desiroit faire imprimer & donner au Public *le Jeu de Dames Polonoises, ou Traité historique de ce Jeu, sa marche, ses Règles, leur explication & plusieurs Observations relatives, avec un grand nombre de Positions curieuses, le tout suivi d'un Fragment de Poëme didactique sur ce Jeu*, s'il nous plasoit lui accorder nos Lettres de Privilège pour ce nécessaire. A CES CAUSES, voulant favorablement traiter l'Exposant, nous lui avons permis & permettons par ces Présentes, de faire imprimer ledit Ouvrage autant de fois que bon lui semblera, & de le vendre, faire vendre & débiter par tout notre Royaume; Voulons qu'il jouisse de l'effet

du présent Privilège, pour lui & ses hoirs à perpétuité, pourvu qu'il ne le rétrocède à personne; & si cependant il jugeoit à propos d'en faire une cession, l'acte qui la contiendra sera enregistré en la Chambre Syndicale de Paris, à peine de nulité, tant du Privilège que de la cession; & alors, par le fait seul de la Cession enregistrée, la durée du présent Privilège sera réduite à celle de la vie de l'Exposant, ou à celle de dix années à compter de ce jour, si l'Exposant décède avant l'expiration desdites dix années; le tout conformément aux articles IV & V de l'Arrêt du Conseil du 30 Août 1777, portant Règlement sur la durée des Privilèges en Librairie. FAISONS défenses à tous Imprimeurs, Libraires & autres personnes de quelque qualité & condition qu'elles soient, d'en introduire d'impression étrangère dans aucun lieu de notre obéissance; comme aussi d'imprimer ou faire imprimer, vendre, faire vendre, débiter ni contrefaire ledit Ouvrage, sous quelque prétexte que ce puisse être, sans la permission expresse & par écrit dudit Exposant, ou de celui qui le représentera, à peine de fausse & de confiscation des exemplaires contrefaits, de six mille livres d'amende, qui ne pourra être modérée, pour la première fois, de pareille amende & de déchéance d'état en cas de récidive, & de tous dépens, dommages & intérêts, conformément à l'Arrêt du Conseil du 30 Août 1777, concernant les contrefaçons; A LA CHARGE que ces Présentés seront enregistrées tout au long sur le Registre de la Communauté des Imprimeurs & Libraires de Paris, dans trois mois de la date d'icelles; que l'impression dudit Ouvrage sera faite dans notre Royaume & non ailleurs, en beau papier & beaux caractères, conformément aux Règlements de la Librairie, à peine de déchéance du présent Privilège: qu'avant de l'exposer en vente, le manuscrit qui aura servi de copie à l'impression dudit Ouvrage sera remis dans le même état où l'Approbation y aura été donnée, ès mains de notre cher & féal Chevalier, Garde des Sceaux de France, le Sieur HUE DE MI-

RONIL, Commandeur de nos Ordres; qu'il en fera ensuite remis deux exemplaires dans notre Bibliothèque publique, un dans celle de notre Château du Louvre, un dans celle de notre très-cher & féal Chevalier, Chancelier de France, le Sieur **DE MEAUPÉOU**, & un dans celle dudit Sieur **HUE DE MIROMESNIL**: le tout à peine de nullité des Présentes; **DU CONTENU** desquelles vous **MANDONS** & enjoignons de faire jouir ledit Exposé & ses hoirs, pleinement & paisiblement, sans souffrir qu'il leur soit fait aucun trouble ou empêchement. **VOULONS** que la copie des Présentes, qui sera imprimée tout au long au commencement où à la fin dudit Ouvrage, soit tenue pour dûment signifiée, & qu'aux copies collationnées par l'un de nos amés & féaux Conseillers-Secrétaires, foi soit ajoutée comme à l'original. **COMMANDONS** au premier notre Huissier ou Sergent sur ce requis, de faire, pour l'exécution d'icelles, tous actes requis & nécessaires, sans demander autre permission, & nonobstant clameur de Haro, Charte Normande, & Lettres à ce contraires. Car tel est notre plaisir. **Donné** à Paris le vingtième jour du mois de Décembre, l'an de grace mil sept cent quatre-vingt-six, & de notre règne le treizième. **Par le Roi**, en son Conseil.

Signé, **LEBEGUE**.

*Registré sur le Registre **XXIII** de la Chambre Royale & Syndicale des Libraires & Imprimeurs de Paris, n^o. 989, folio 130, conformément aux dispositions énoncées dans le présent Privilège; & à la charge de remettre à ladite Chambre, les neuf exemplaires prescrits par l'Arrêt du Conseil, du 16 Avril 1785. A Paris, le cinq janvier 1787. Signé, **KNAPEN**, Syndic.*

E R R A T A.

N^o. 3. Page 88, à la position des Blancs
lisez 22, au lieu de 27.

8. Page 114, 3^e ligne après la position,
23 ou 24, *lisez* 10 ou 14.

13. Page 118, 2^e ligne après la position & après ces mots *Caze 47*,
ajoutez la noire ne peut aller que sur
la Caze 4. Et dans la même ligne à
la fin, *la Dame 3*, *lisez* la Dame 32.

Pag. 119, 6^e ligne *la Caze 21*,
lisez la Caze 36.

19. Page 124, après la position des
noirs, mettez en paranthèse (ici
les noirs vont à Dame à la ligne 1,
2; 3, 4, 5.

22. Page 129, 1^{re} ligne à la fin,
celui ou les Dames, *lisez* celui ou
les deux Dames.

26. Page 137, à la 4^e ligne de la
2^e maniere 29 à 34, *lisez* 29 à 24,
même page, au 3^e coup de la 3^e
maniere 44 à 33, *lisez* 34 à 30.

33. Page 145, à la dernière ligne,
coup 35 à 44, *lisez* 6^e coup 35 à
44.

Page 146, 2^e ligne 5 à 64,
lisez 5 à 46.

36. Page 151, à la 3^e ligne de la

colonne des noirs, 27 à 39, lisez
7 à 16.

N^o. 37. Page 154, au 4^e coup des
blancs dans la premiere maniere 3
à 11, lisez 2 à 11. Et à la premiere
ligne de la colonne des noirs dans
la 2^e maniere 42 à 39, lisez 2 à 30.

40. Page 158, au premier coup des
blancs, 18 à 19, lisez 18 à 9. Et
au premier coup des noirs 3 à 14,
lisez 1 à 20.

Même page à la fin de l'alea,
1 à 43, lisez 1 à 45.

42. Page 167, au milieu & au pre-
mier coup des blancs, 32 à 49,
lisez 39 à 43.

43. Page 168, au 6^e coup des blancs
de 20 à 13, lisez de 20 à 14.

44. Page 175, au 7^e coup des blancs
25 à 31, lisez 25 à 34.

56. Page 179, au 3^e coup des blancs,
lisez p. de 40 à 9.

47. Page 181 au 3^e coup des noirs,
23 à 21, lisez 26 à 37. Et au même
coup des blancs 39 à 33, lisez 32
à 41.

Même page, à l'avant derniere
ligne, *sur le coup*, effacez ces trois
mots.

48. Page 183 à la 3^e ligne, p. de

(3)

39 à 33, effacez p. Et à la 4^e ligne ne laissez point d'intervalle après ces mots, 5^e p., mais lisez de suite p. de 43 à 1, qui est en effet le 5^e coup des blancs, & lisez *ont perdu* par le 5^e coup des noirs.

N^o. 53. Page 195, ligne dernière, au 5^e coup des noirs, p. de 37 à 28, lisez p. de 27 à 18.

54. Page 196, dans plusieurs exemplaires, la dernière ligne est effacée lisez-la ainsi, les N^o. 12, 13, 14, 16, 24, 25, 27.

56. Page 206, au 3^e coup des noirs, lisez P. de 27, à 36.

59. Page 210 au 3^e coup des noirs 49 à 37, lisez 49 à 27. Et à la même page vers la fin de l'alinéa, après ces mots, *placée sur 50*, effacez le reste & lisez, fera bientôt prise par les blancs en jouant de 3 à 12.

63. Page 237, 3^e coup des blancs, 25 à 30, lisez 35 à 30.

64. Page 238, 7^e coup des blancs, p. de 32 à 1 D, lisez p. de 32 à 1 D.

66. Page 240, 2^e coup des blancs, 28 à 33, lisez 28 à 23.

(4)

N^o. 75. Page 247, à la dernière ligne,
2^e coup des noirs, *p. de 26 à 29*,
lisez *p. de 26 à 39*.

79. Page 251, 3^e coup des noirs,
p. de 26 à 43, lisez *p. de 25 à*
43.

82. Page 254, 6^e coup des noirs,
p. de 37 à 40, lisez *p. de 47 à 40*.

97. Page 266 au 3^e coup des blancs
de la seconde façon, *p. de 7 à 26*,
lisez *p. de 1 à 26*.

99. Même page, ligne pénultième,
au premier coup des noirs, *p. de*
33 à 44, lisez *p. de 35 à 44*.

