

343247

L'ART

DE JOUER

AUX DAMES

A LA POLONAISE.

*ÉLÉMENTS de ce Jeu intéressant ;
avec les règles et les démonstrations
nécessaires , suivis d'une ample
collection de coups savamment com-
binés , et de fins de parties curieuses ;
ouvrage également utile aux Com-
mençants , et à ceux qui ont déjà
acquis un certain degré de force.*

Imité de Manoury , mais augmenté de plusieurs
coups très-beaux , recueillis et mis en ordre

Par F. MAILLET.



Le goût , le génie , et l'ordre et la raison
Ne se trouvent unis à la combinaison ,
Si l'on ne sent du Ciel l'influence secrète ,
On reste loin du but , et l'on rampe en mazette
Art polonais . poème.

A MARSEILLE ,

Chez Aug.° GUION , imprimeur , à l'entrée
de la rue d'Aubagne , n.° 45 , n.° 18.

AN XIII.

1804.

B

	I	2	3	4	5
6	7	8	9	10	
	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	
	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	
	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	
	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	

A

AVANT-PROPOS.

LE jeu de dames à la polonaise , qui comptait à Marseille un petit nombre d'amateurs , paraît aujourd'hui assez généralement goûté ; on le joue dans plusieurs cafés , dans les sociétés et dans beaucoup de maisons particulières ; les jeunes gens , comme les hommes d'un âge mûr , en connaissent à peine la marche , qu'ils en font volontiers leur amusement et y consacrent leurs loisirs ; de préférence à des jeux de hazard intéressés , qui n'entraînent après eux que la honte , les regrêts , la ruine et la désolation des familles.

Le jeu polonais est , comme celui des échecs , un jeu de pure combinaison où le hazard n'a point de part , et qui doit tout à la science du joueur : bien qu'on puisse jouer , et qu'on joue quelquefois de l'argent à ce jeu là comme à tout autre ,

singulièrement attachant par lui-même ; il n'a pas besoin d'autre stimulant que l'amour-propre , aussi flatté de la victoire qu'humilié de la défaite.

Du moment qu'on a la plus légère connaissance de ce jeu , qu'il a fixé l'attention de l'amateur , qu'il l'a joué ou vu jouer quelquefois , qu'il commence à sentir l'intérêt qu'il inspire , à entrevoir toutes les beautés que son ignorance lui cache encore , et que la vue des bons joueurs étale à ses yeux étonnés ; il est fâché de n'en pas savoir davantage , il reconnaît sa faiblesse ; mais il conçoit le desir de le bien jouer , et se croit susceptible d'y parvenir par l'étude et la pratique.

Ce desir de supériorité de force fait demander souvent aux jeunes élèves surtout , nouvellement épris des charmes des dames à la polonaise , s'il n'y a pas de livres instructifs à ce sujet. On avait peu écrit sur ce jeu-là ; en l'an 10 ce-

pendant a paru l'ouvrage estimable, en trois volumes , de J. G. Lallement imprimé à Metz , intitulé *les quatre jeux, de dames, polonais, égyptien, échecs et à trois personnes* : j'ai puisé, dans le volume qui contient le jeu à la polonaise, quelques-uns de ces coups savamment combinés que l'on verra à la suite de cette instruction. Je ne connaissais auparavant que *le traité historique et élémentaire*, de Manoury, marchand limonadier de Paris, qui, non seulement peut satisfaire les commençans, par l'exposition de la marche, des règles de ce jeu et des observations y relatives; mais qui fait encore le plus grand plaisir aux joueurs instruits et d'une bonne force, par la collection des coups savants et de fins de parties curieuses qui y sont insérés; cet ouvrage fait et imprimé à Paris, en 1787, ne se trouve pas chez les libraires de Marseille; il est peu connu ici, et est entre les mains de

très-peu d'amateurs qui ne le laissent pas circuler , ne le prêtent pas à leurs amis même , à cause de sa rareté.

Pour suppléer à ce livre instructif et curieux qu'on n'a pas la facilité de se procurer dans cette ville , depuis longtemps on me sollicite de faire un petit traité élémentaire , calqué sur celui de Manoury , d'y réunir , autant que je pourrai me les rappeler , tous ces grands coups , toutes ces positions excellentes , toutes ces fins de partie brillantes qui décèlent les beautés de ce jeu intéressant , et font connaître l'habile joueur. On s'adresse à moi avec confiance , parce que l'on sait que je suis un ancien amateur des dames à la polonoise , et qu'à mes momens de loisir , j'en fais mon amusement favori. On se persuade que je pourrai remplir les vues des jeunes commençants , comme de ceux qui ont déjà acquis un certain degré de force , parce que reconnu pour être un des

joueurs de la première classe , à Marseille , on m'a souvent consulté sur les règles du jeu , déferé l'honneur de juger , en dernier ressort, les contestations élevées entre joueurs, et que j'ai démontré par fois quelques-uns de ces coups terribles qui donnent la mort à l'adversaire , quelques-unes de ces positions cruelles qui le ruinent , et de ces fins inattendues qui le pétrifient ; on en verra la collection à la suite de cette instruction.

Je cède enfin aux instances réitérées de tous ces jeunes amateurs , de tous ces nouveaux initiés , en livrant au public ce recueil élémentaire et récréatif qui , par une théorie raisonnée , jointe à une pratique soutenue , pourra développer bientôt le germe de la vraie science de ce jeu , dans ceux qui seront destinés à le bien jouer.

On me reprochera , sans doute , de n'avoir été que le compilateur de Manoury , et de n'avoir rien dit de nouveau ; je

réponds à cela , que je ne prétends pas au mérite d'avoir composé un nouvel ouvrage en ce genre , que je ne mets au jour ce traité abrégé , qu'à défaut de celui plus étendu de l'auteur que j'ai pris pour modèle , et que j'ai seulement dépouillé de tout ce qui m'a paru moins utile. J'ajoute aussi que lorsqu'on a à fixer , pour la science du jeu de dames , mêmes élémens , mêmes principes , mêmes règles , montrer cette collection de positions et de coups dignes de remarque , on ne peut que se ressembler et dire à peu près la même chose.

Voudrait-on me demander encore pourquoi j'ai suivi l'exemple de Manoury qui n'a pas voulu insérer de partie entière dans son traité ? je crois , comme lui , que c'est épargner aux amateurs le fastidieux d'une partie commencée et suivie jusqu'à la fin , parce qu'elle ne ferait que grossir inutilement le volume , et qu'elle n'aurait rien d'instructif , quand

même elle serait jouée par deux joueurs de la première force : ce ne serait , après tout , qu'une seule partie gagnée ou remise peut-être , par la faute d'un des joueurs , car les meilleurs sont susceptibles d'en faire : on ne peut proposer , pour modèle , une partie seule ; il faut voir jouer long-temps et à des reprises réitérées , les bons joueurs , pour s'instruire sur les finesses et les combinaisons si variées de ce jeu ; une seconde partie jouée par les mêmes ne ressemble pas à la première , et ainsi de suite , *une pour une* dérange la marche , la position de la partie précédente que l'on aurait rapportée pour exemple ; de-là de nouvelles combinaisons de part et d'autre , tant pour l'attaque que pour la défense ; la différence des parties peut être bien plus remarquable encore , en voyant d'autres joueurs également forts comme les premiers , montrer une autre manière de jouer , des marches , des

positions , des combinaisons inconnues à ceux qui auraient retenu dans leur mémoire la partie imprimée comme le meilleur modèle à suivre ; par conséquent , si une seule partie , quoique faite par les plus forts joueurs , ne sert de rien aux commençants désireux de s'instruire ; si , pour acquérir la vraie connaissance de ce jeu , il ne leur suffit pas d'avoir appris à conduire jusqu'à la fin une partie savante qu'ils ne joueraient eux-mêmes que machinalement , il eut donc été inutile d'imprimer une partie entière. Ce recueil de coups choisis , de fins de parties remarquables que je mets sous les yeux des amateurs , est tout ce qu'il peut y avoir d'utile et d'amusant dans ce traité ; qu'ils les étudient , qu'ils s'y attachent , qu'ils se les rendent familiers ; avec du goût , de la pratique et l'esprit du jeu , ils feront des progrès. Mais , dira-t-on , ces positions heureuses , ces coups brillans , ou composés , ou faits

en

en jouant , ne se rencontreront jamais ou très-rarement : je réponds que , s'ils ne se rencontrent pas tels qu'ils sont rapportés ; ils peuvent se trouver souvent en partie , aider à la combinaison , faire naître d'autres coups , moins brillants peut-être , mais qui auront leur prix ; que la connaissance de ces belles positions peut toujours servir beaucoup à tendre des pièges ou à les éviter , et qu'à la fin des parties , on peut , avec quelque finesse , préparer souvent , avec succès , quelqu'une de ces nombreuses positions avantageuses que je rapporte pour gagner la partie.

Enfin , le but que je me propose dans ce petit ouvrage n'est que de propager l'instruction trop peu connue de Manoury sur un jeu vraiment intéressant et récréatif , aujourd'hui qu'il est en vogue plus que jamais , et qu'il devient , pour ainsi dire , le jeu à la mode. Je ne croirai pas avoir perdu mon temps , si

B .

je puis en inspirer le goût , et attirer quelques courtisans de plus aux dames à la polonoise , qui , comme bien d'autres passe-temps dangereux , n'entraînent , à leur suite ni regrets ni repentirs.





L'ART
DE JOUER
AUX DAMES
A LA POLONAISE.

*De l'Origine et de la Science du Jeu
polonais.*

IL n'y a rien de certain encore sur l'origine et l'inventeur du jeu de dames à la polonaise ; on n'a jusqu'à présent que des probabilités : Manoury, dans son traité, croit qu'on peut fixer à 1727, l'époque où ce jeu a été joué à Paris ; et qu'il n'est, selon lui, qu'une extension et un embellissement de celui qui se jouait auparavant sous le nom de jeu

de dames. Il rapporte une note qui lui avait été communiquée , et qui lui apprend que c'était sous la régence et au palais royal même , qu'était né le jeu polonais. Je vais citer ce fait assez singulier : « Un des principaux officiers du » régent qui était habile à l'ancien jeu , » y jouait ordinairement dans son ap- » partement avec un étranger de sa » force qui voyageait et qu'on appelait , » dans le palais , *le Polonais* , soit qu'il » fut effectivement de Pologne , soit que » la façon de se mettre lui eut fait » donner ce titre , sous lequel seul il était » connu. Un jour qu'ils jouaient ensemble , » il se trouva , dans leur partie , une » position qui donna lieu à une obser- » vation de l'officier du régent , il montra » à l'étranger un beau coup à faire , » si la loi du jeu permettait aux pions » de prendre en arrière comme les dames. » Celui-ci , après avoir examiné et com- » biné assez long-temps , convint du fait ,

» mais il observa à son tour qu'il y
» aurait un bien plus beau coup à faire
» si le damier, au lieu de huit lignes
» en avait dix, et qu'au lieu de quatre cases
» à chaque ligne, il y en eut cinq ; ce
» qu'il prouva sur-le-champ, en des-
» sinant sur du papier, un damier tel
» qu'il le demandait pour son opération.
» Quinze jours après, l'étranger revint
» au palais royal, avec un damier sem-
» blable à celui qu'il avait dessiné avec
» quarante pions blancs et noirs, il fit
» voir à l'officier du régent le plan qu'il
» avait dressé de la marche du nouveau
» jeu, et des règles que cette marche
» nécessitait. Ils examinèrent, ils arran-
» gèrent, ils essayèrent ensemble pendant
» plusieurs séances, et il résulta de ce
» travail, le jeu que l'on joue aujourd'hui
» sous le titre de jeu de dames à la
» polonaise, ainsi nommé à cause de
» l'étranger qui passait pour polonais et
» à qui le régent voulut en faire honneur.

Après tout, peu importe que ce soit un français ou un polonais qui ait inventé ce jeu, qu'on l'ait joué en France avant qu'on l'ait connu en Pologne, la beauté de ce jeu de combinaisons, totalement indépendant du hasard, est telle que, loin de vouloir dérober à l'auteur, quel qu'il soit, le mérite de l'invention, les amateurs qui en connaissent toutes les profondeurs, toutes les finesses et les difficultés, qu'il y a de le bien jouer, ne lui refuseront jamais le tribut d'éloges qui lui est dû ; car s'il fallait encore de l'intelligence et du talent pour jouer comme il faut le jeu de dames à la française, très-borné par lui-même, par les petits coups qu'on peut faire sur un damier de 64 cases et 24 dames, avec sa petite marche genée, combien n'en faut-il pas davantage, pour jouer savamment le jeu de dames à la polonaise sur un damier de 100 cases et 40 pions, avec une marche plus étendue, des com-

binaisons multipliées et des incidens variés qui donnent naissance à de grands coups et de coups très-brillants. Il est des personnes qui n'ayant jamais voulu se donner la peine de prendre connaissance du jeu polonais, le regardent comme le plus insipide de tous les jeux, il en est d'autres qu'un défaut d'intelligence rend incapables d'en approfondir toute la science, qui le déprisent jusqu'à un tel point que de dire qu'ils ne conçoivent pas comme de gens instruits peuvent trouver quelque plaisir à le jouer ; mais qu'il soit vu joué par d'habiles joueurs qui embrassent à la fois, toute la combinaison d'un coup compliqué, avec cette justesse d'esprit, cette précision, cette netteté d'idées qui ne sait rien confondre, et l'on conviendra bientôt, de bonne foi, qu'il n'y a pas de jeu plus intéressant et plus amusant.

Cependant quoique la science profonde de ce jeu soit le fruit du génie qui fait découvrir journellement, tantôt par un

joueur ; tantôt par un autre , de nouvelles
 finesses , de nouvelles combinaisons et de
 nouveaux coups ; quoique ce jeu paraisse
 le plus digne d'occuper les loisirs des gens
 d'esprit ; il faut avouer, et il est démontré
 par l'expérience , que ce n'est que par de
 dispositions naturelles , un esprit propre à
 ce jeu , une aptitude particulière , qu'on
 peut parvenir à le jouer à un degré su-
 perieur ; il y a eu des savants , de grands
 calculateurs, de fameux géomètres, qui ont
 cru qu'il n'y avait rien de plus facile pour
 eux que de jouer bientôt et dans la per-
 fection ce jeu de calcul et de combinaison ;
 ils s'y sont livrés , ils s'y sont exercés , ils
 en ont fait une étude particulière , et
 toujours faibles joueurs, ils se sont vus for-
 cés , par amour propre ou par dépit , de
 l'abandonner. Jean-Jacques Rousseau , lui
 même , qui excellait au jeu d'échecs , ai-
 mait passionnément le jeu de dames à
 la polonoise ; s'il avait voulu se mesu-
 rer avec les bons joueurs , il aurait reçu

jusqu'à deux pions , mais il ne voulait jouer qu'avec ceux de sa force , et il finit par renoncer au jeu polonais , par désespoir de rester toujours dans la médiocrité ; s'il y a eu des hommes très-instruits , d'un génie rare , qui , avec le goût de ce jeu et le désir de devenir fort , n'ont jamais été que des joueurs médiocres , par contraire , on a vu , et l'on voit , tous les jours , que des hommes très-ordinaires , très-bornés , sans connaissances et sans autre talent que celui de ce jeu , sont parvenus à le jouer de la première force , tant il est vrai que si l'on ne montre pas d'abord à ce jeu cet esprit de combinaison qui lui est propre , cette disposition naturelle qu'il exige , on se fatiguerait , on se tourmenterait envain , par un long exercice et une opiniâtreté décidée , à vouloir acquérir la réputation de bon joueur de dames , jointe à celle que l'on aurait d'ailleurs d'homme instruit , versé dans les sciences et les arts. Ce

jeu charmant cesserait alors d'être un délassement aux occupations journalières, mais bien un surcroît de peines et de travail ; ce n'est pas que deux joueurs faibles , ou médiocres , sans prétention , ne puissent s'amuser à ce jeu-là , comme deux bons joueurs ; avec égalité de force ou de faiblesse , le jeu peut avoir pour eux le même agrément , ils peuvent goûter le même plaisir que les forts joueurs , parce que leurs parties n'étant conduites et ne se terminant qu'en proportion de leurs petites combinaisons , de leurs vues rétrécies , l'injouissance de ce qu'ils ne connaissent pas ne peut pas être pour eux une privation.

Comme je n'écris pas pour les habiles joueurs de qui je ne puis que recevoir des leçons , loin d'en donner , mais pour les commençants dont l'inexpérience appelle un guide , ceux-ci me demanderont si cet ouvrage pourra leur apprendre la véritable science de ce jeu , je leur

répondrai qu'il n'y a point de livre qui puisse apprendre parfaitement ce jeu à celui qui n'apportera pas cette aptitude particulière dont j'ai parlé; je ne puis que les mettre sur la voie, et leur montrer le but, l'atteindre, c'est là l'ouvrage de la nature, aidée de l'habitude prise de jeunesse, de la pratique du jeu, de la vue fréquente des bons joueurs, de l'attention particulière qu'ils feront à leurs savantes combinaisons, et de la mémoire qu'ils en conserveront; insensiblement ils pénétreront leurs desseins, ils entreront dans leur plan d'attaque et de défense; ils pourront enfin parvenir à découvrir, du premier coup-d'œil, l'effet que produira telle ou telle marche, telle ou telle position, et ils apprendront bientôt en jouant eux-mêmes, à ne pas jouer machinalement, à ne pas remuer de pion sans savoir pourquoi.

L'expérience des joueurs de dames prouve que ce jeu est des plus journa-

liers et que l'on n'est pas toujours de la même force, il faut être entièrement à ce jeu-là pour le bien jouer, il dépend de la présence d'esprit et de la netteté des idées; si quelque affaire, quelque soin, quelque chagrin vous préoccupe, vous ne devez pas jouer; la moindre distraction cause aisément la perte de la partie. Il y a des jours où le plus fort joueur est plus faible d'un pion; mais aussi il est des temps où toute les finesses lui sont présentés, où rien ne lui échappe, où il déploie toutes le ressources de l'art, et développe toutes les beautés des dames à la polonaise. Ce jeu doit être joué attentivement; mais il est rare que celui qui rêve beaucoup, en le jouant, devienne habile, l'adversaire et les spectateurs s'ennuyent, et des heures entières d'une tension d'esprit continuelle en font un pénible travail, et non pas une récréation amusante.

Je

Je sais bien qu'il se trouve par fois des positions très-embarrassantes qui demandent une plus grande attention, un plus long examen, mais un bon joueur prend bientôt son parti et se détermine promptement, parce que réver trop longtemps, c'est donner à l'adversaire le temps de réfléchir et le mettre dans l'obligation de jouer aussi vite; je ne prétends pas pour cela approuver les ruses de certains joueurs qui, pour dérouter, pressent toujours ceux qui n'ont pas l'habitude de jouer vite; si la lenteur habituelle d'un joueur ennuye, il ne faut pas jouer avec lui.

Des Éléments du Jeu de Dames à la polonoise.

On joue ce jeu sur un échiquier ou damier, composé de cent cases, cinquante blanches et cinquante noires. Tous les éléments se réduisent seulement à bien

C

placer le damier et à savoir la marche et les fonctions des pions.

On y joue avec vingt pions blancs d'un côté et vingt pions noirs de l'autre : les termes de dame et pion sont synonymes à la rigueur. Cependant l'usage veut que par le mot *pion* on entende un pion simple, et par le mot *dame*, une dame damée ; c'est-à-dire, un pion sur un autre pion.

Les joueurs ont le choix de placer les pions sur les cases blanches ou sur les noires ; dans plusieurs pays, on les place sur les noires, mais l'usage général en France est de caser sur les blanches.

Pour mieux comprendre ce que j'ai à dire et avoir sous les yeux les coups et les positions que je décrirai, il faut avoir devant soi un damier numéroté sur les cases blanches depuis 1 jusqu'à 50, tel que celui que l'on voit gravé au commencement de ce livre.

Le damier doit être placé de manière que le tric-trac se trouve à la droite de

chaque joueur. (On appelle tric-trac par rapport à A les cases 45 et 50, et par rapport à B les cases 1 et 6.) Il est naturellement divisé en deux parties, A qui désignera les blancs a vingt cases numérotées depuis 31 jusqu'à 50, et B, qui désignera les noirs, en a autant numérotées depuis 1 jusqu'à 20. Les deux rangs qui restent vuidés entre chaque bataillon, sont le champ de bataille où les combattans vont se mesurer; l'adresse de chaque joueur, la science de conduire ses pions, de former des attaques, de tendre des pièges à son ennemi et d'éviter ceux qu'il vous tend, voilà ce qui rend le combat plus ou moins intéressant.

On joue l'un après l'autre, il n'est pas décidé s'il est le plus avantageux de jouer le premier, ou le second; mais entre joueurs de force égale, chacun doit jouer, à son tour, le premier, et le joueur qui reçoit avantage doit toujours jouer le premier.

La marche des pions se fait toujours en avant, à droite ou à gauche du blanc sur le blanc, en observant de ne faire qu'un pas, à la fois; lorsqu'il a à prendre, c'est-à-dire, lorsqu'un pion rencontre un pion ennemi dont la case de derrière est vuide, il prend ce pion ennemi, en passant par dessus, et continue ainsi deux, trois, quatre pas, même d'avantage, tant qu'il trouve la même position et le même jour dans le jeu de son adversaire en avant et en arrière.

EXEMPLES.

1.° A a un pion sur la case 26, B en a un sur la case 21, la case 17 est vuide et porte son pion 26 sur la case 17 et enlève du jeu le pion de B qui est sur la case 21; si B a un pion encore sur la case 12, et que la case 8 soit vuide A continue sa marche du pion 26, enlève aussi du jeu de B le pion 12, et va se placer sur la case 8.

2.° A a 6 pions sur les cases 29, 31, 38, 39, 43, 48; B a 6 pions sur les cases 11, 12, 14, 22, 32, 35; A fait plusieurs pas en prenant à B 32, 22, 12 et 11 et marche en arrière pour prendre le pion 11.

3.° A a deux pions sur les cases 26 et 36; B a un pion en prise sur la case 31. A peut prendre du pion 26 à 37 ou du pion 36 à 27, du côté enfin qui lui paraîtra le plus avantageux.

A ce jeu on appelle dame, un pion de A lorsqu'il est parvenu à la ligne de B 1, 2, 3, 4, 5; et un pion de B lorsqu'il est parvenu à la ligne de A 46, 47, 48, 49 et 50; on couvre alors le pion, devenu dame, d'un pion de la même couleur: il ne suffit pas qu'un pion passe sans s'arrêter sur une des cases désignées pour damer, pour jouir des prérogatives de la dame, il doit y séjourner nécessairement pour être décoré de cette marque distinctive; ainsi A a un pion sur la case

11, B en a deux en prise sur les cases 7 et 8 ; A passe bien en prenant sur la case damante 2, mais comme il ne s'y arrête pas, son pion n'y acquiert pas la qualité ni les droits de la dame.

La dame a une marche et une façon de prendre différentes du pion, ce lui-ci ne peut faire qu'un pas en avant, comme on l'a dit, et la dame peut aller du bout d'une ligne à l'autre, en avant ou en arrière, si elle ne rencontre pas d'obstacle, elle prend tout ce qui est devant elle à deux, trois, quatre ou cinq cases ; elle peut tourner à droite ou à gauche, tant qu'il y a du jour entre les pions de son adversaire et qu'elle trouve dans son jeu des pions en prise, de manière qu'en un instant, elle entraîne, renverse, comme un torrent, tout ce qui lui est opposé et détruit le bataillon de son ennemi qui se voit bientôt perdu, à moins qu'il ne parvienne, par son adresse, à prendre la

dame qui ravage son jeu , ou à faire lui-même promptement une dame , pour combattre son ennemi à forces égales.

E X E M P L E S .

1.° A a une dame sur la case 46. Si c'est à lui à jouer , il peut la porter jusqu'à la case 5 si la ligne est vuide , ou s'arrêter à telle case de la ligne qu'il trouvera bon.

2.° A a une dame sur la case 46 ; B a cinq pions sur les cases 37, 38, 34, 13, 21 ; A prend , avec sa dame , ces cinq pions , l'un après l'autre , et revient sur la case 26.

Règles du Jeu de Dames.

Chaque jeu a ses règles particulières ; que l'on doit observer strictement ; car tous les jeux quelconques cessent d'être intéressans si l'on s'en écarte réciproquement ; le jeu de dames très-amusant par lui-même , autant qu'il est joué à toute

rigueur , n'est plus qu'un jeu très-insipide ; lorsqu'on se permet d'en transgresser les lois , et qu'on se passe mutuellement les fautes qu'on y fait ; le gain ou la perte de la partie sont indifférents pour les joueurs et pour les spectateurs ; il n'y a plus ni triomphe glorieux ni défaite humiliante.

Les règles du jeu à la polonaise sont , à peu près , les mêmes que celles du jeu à la française , on ne trouvera de différence que celle qui est nécessitée par la plus grande forme et la plus grande étendue du damier. Tout ce qui va être dit des pions s'applique également aux dames , quand on ne les distinguera pas.

R E G L E I.^{re}

Dame touchée, dame jouée, c'est l'axiome connu , c'est-à-dire , que si l'on a touché un pion , on est forcé de le jouer s'il peut être joué , et il est réputé touché , dès qu'on a mis le doigt dessus ; c'est un soldat enrôlé , il faut qu'il marche.

Quand on a touché un pion, on a le choix de le jouer à droite ou à gauche, pourvu qu'on ne l'ait pas abandonné.

III.

Si l'on veut arranger un ou plusieurs pions, on doit dire, avant de les toucher, *j'adoube*, mot consacré à ce sujet, si non, l'adversaire est en droit de faire jouer celui des pions touchés, qui lui paraît le plus avantageux, si le pion est jouable.

IV.

S'il y a plusieurs pions à prendre ; on ne peut les enlever en chemin et à mesure qu'on passe sur les cases ; avant de rien enlever, le pion qui prend, doit être posé sur la case où il doit s'arrêter.

V.

Le pion, ou la dame qui prend, ne peut pas repasser sur la case où on a déjà passé et sur laquelle est un pion

ou une dame faisant partie de ceux qui doivent être enlevés, si ce pion ou cette dame en a un autre derrière, quand bien même il y aurait plusieurs pions ou dames à prendre; le pion ou la dame qui est derrière le pion ou dame qui doit prendre, a droit de prendre ce pion ou cette dame, s'il y a devant une case vuide:

Cette règle a besoin d'un exemple pour être entendue.

P O S I T I O N.

A, 27, 32, 33, 37, 43 D. (*)

B, 3, 4, 9, 10 D, 13 D, 19.

A joue de 27 à 22, B, avec sa dame 13, en a quatre à prendre, et est obligé de se placer sur la case 28, parce qu'il est arrêté par le pion 32 qu'il ne peut enlever qu'après s'être placé; mais A avec son pion 32, qui se trouve derrière la dame 13, placée sur 28, la prend ainsi que les deux autres et va damer à 5.

(*) Les numéros suivis d'un D indiquent une dame.

V I.

Si sur plusieurs pions que l'on a à prendre, on en oublie un ou deux sur le damier, en les enlevant, on ne peut les reprendre que du consentement de l'adversaire, qui peut souffler, s'il vent, le pion avec lequel on a pris; enlever du jeu le pion ou la dame qui devait prendre, cela s'appelle, souffler.

Se laisser souffler, c'est la plus grande faute que l'on puisse faire à ce jeu, c'est la plus piquante, mais c'est une ressource à la fin d'une partie désespérée, c'est une ruse qui réussit quelque fois.

V I I.

On a la faculté de souffler ou de ne pas souffler, selon qu'il est plus ou moins avantageux.

V I I I.

Celui qui ne veut pas souffler, peut forcer son adversaire à prendre, et celui-ci ne peut s'y refuser sous aucun prétexte.

I X.

Quand on a enlevé, même touché le pion qu'on doit souffler, on n'est plus le maître de le faire prendre, on est forcé de souffler, quelque désavantage qu'il en puisse résulter.

X.

On ne peut refuser de prendre quand l'adversaire a dit, *prenez*; la partie est perdue, pour celui qui a refusé de prendre.

Cette loi est fondée sur la raison et la justice, parce que celui qui ne veut pas prendre, ne veut pas jouer, et refuser de jouer, c'est quitter la partie.

X I.

Lorsqu'un joueur enlève ou touche, par erreur, un autre pion que celui avec lequel il doit prendre, ou lorsqu'ayant à prendre de plusieurs côtés il ôte, ou touche un pion, autre que celui qui doit

doit prendre du bon côté, l'adversaire est en droit de souffler le pion qui avait à prendre et de forcer son joueur à jouer le pion touché.

E X E M P L E :

Position.

A , 31 , 35 , 38 , 39 , 43 , 49.

B , 4 , 20 , 21 , 22 , 23 , 30 , 32.

A a de trois manières à prendre, la seule bonne est de prendre les 3 pions , 32 , 22 et 23 , parce que les deux autres n'en présentent que deux ; si le joueur prend d'un des deux côtés où il n'y a que deux pions à prendre, soit par distraction , soit à dessein, on souffle le pion 32 qui en avait trois à prendre.

X I I.

Quand on a joué son coup , sans souffler un pion soufflable, on ne peut plus souffler , si celui qui avait oublié de prendre, prend le coup suivant , ou si le pion qui devait prendre a changé de

D

position; mais si la position se trouve la même, on peut différer jusqu'au coup d'après et même jusqu'à plusieurs, de souffler ou de faire prendre, soit qu'on ait vu d'abord, soit qu'on n'ait pas vu la faute du joueur.

E X E M P L E.

Position.

A, 36, 37, 40, 49, 50.

B, 6, 7, 12, 27, 35.

B doit prendre de son pion 35; il l'oublie et joue son pion 12 sur la case 17. A, s'apercevant de la faute, cherche à en profiter; bien loin de souffler ou de forcer à prendre, il joue son pion 37 sur 31. B, pour parer la prise de trois pions, joue son pion 17 sur la case 22; son joueur l'oblige à prendre, du pion 35, le pion 40 et il prend lui-même les trois pions 27, 17 et 7; on ne peut le blâmer d'en agir ainsi à toute rigueur, c'est la loi, qui est égale pour tous, et qui permet dans tous les jeux, de pro-

fiter des fautes de son adversaire. Le jeu de dames est celui où la loi doit être respectée le plus rigoureusement, en ce que l'on n'y perd que par des fautes, et qu'il ne demande pas moins d'attention que de talent, dont souvent elle tient lieu.

X I I I.

Un coup n'est joué qu'autant qu'on a placé et abandonné le pion ; mais tant qu'on y a les doigts dessus, on peut le retirer, et le jouer ailleurs, s'il est possible.

X I V.

Au jeu de dames à la polonoise, comme à la française, quand il y a à prendre de plusieurs côtés, on est obligé de prendre au plus et au plus fort, pour n'être pas soufflé. Par le plus, on entend le nombre ; s'il y a d'un côté un pionnet et de l'autre deux, il faut prendre du côté des deux ; par le plus fort, on veut dire que s'il y a d'un côté

des pions et de l'autre des dames à nombre égal, ou seulement une dame et le reste en pion, alors il faut prendre du côté des dames ou de la dame, parce qu'une dame vaut mieux qu'un pion.

X V.

Mais si d'un côté il y a trois pions à prendre; et de l'autre un pion et une dame, ou deux dames même, on est obligé, pour n'être pas soufflé, de prendre les trois pions, par la raison qu'ils l'emportent en nombre, et que trois sont plus que deux.

On a déjà vu, à l'article des élémens, ce que c'est, qu'un pion devenu dame, comment on fait une dame, et de la manière qu'un pion acquiert la prérogative d'une dame.

X V I.

Lorsque deux joueurs, de force égale, ou à peu près, restent, à la fin de la partie, l'un avec trois dames, et l'autre

avec une seulement qui tient la ligne du milieu, c'est-à-dire, celle de 46 à 5, la partie est nulle forcément ou remise, comme on dit; il n'y a ni gain ni perte pour personne, et l'on doit en recommencer une autre.

X V I I.

Si celui qui a une seule dame ne tient pas la ligne du milieu, le joueur des trois est en droit de continuer la partie, parce qu'il y a, pour les trois dames, divers coups pour gagner, qui véritablement ne sont pas forcés, mais dans lesquels on peut tomber. Cependant, comme il faut un terme à tout, on a fixé à vingt le nombre des coups qui resteront à jouer; je dis vingt, par la raison que le nombre de quinze coups où l'on s'arrête ordinairement n'est pas suffisant pour monter tous les coups gagnants. Le joueur de la dame seule ne peut refuser de jouer, quand même

il ferait avantage à l'autre, je dis plus ; celui qui fait à son adversaire l'avantage de la remise qui fait le gain de la partie, doit avoir plus de coups à jouer ; ils ont été fixés à 25, mais il faut pour cela qu'il ait la ligne du milieu, ou qu'en la quittant, ce soit la préparation d'un coup forcé, qui n'excède pas pourtant le nombre de 25 coups.

X V I I I.

A ces fins de parties, on ne peut excéder le nombre des coups qui sont limités, sous prétexte que le coup surnuméraire qui fait gagner la partie est une suite nécessaire du coup antérieur ; la partie doit être gagnée définitivement dans le nombre stricte des coups fixés exclusivement ; par exemple, si le vingtième coup qui doit être le dernier n'était qu'un coup préparatoire à la perte de la partie, et qu'il en fallût un vingt-unième pour la consommer, la partie est jugée remise, en faveur de celui qui

n'a qu'une dame. Ce joueur ne s'est soumis qu'à jouer vingt coups, et non pas vingt-un.

X I X.

Un coup n'est complet que lorsque chaque joueur a joué le sien, ainsi quand celui qui a commencé à jouer, a joué vingt ou vingt-cinq fois, selon le nombre fixé, le coup n'est fini que lorsque celui qui a joué le second a aussi joué vingt ou vingt-cinq fois.

X X.

A la fin d'une partie de trois à une, si le joueur qui n'a qu'une dame, offre à son adversaire qui n'est pas tout damé, de tout damer, pour compter de suite les coups fixés, celui-ci ne peut refuser, autrement le joueur d'une seule dame a le droit de quitter la partie qui est jugée remise en sa faveur.

X X I.

Quand on fait une fausse marche,

l'adversaire peut en profiter ; si le pion ou la dame faussement joués lui sont avantageux , il est en droit de les laisser sur la case où ils se trouvent joués , et de faire rejouer régulièrement.

X X I I.

Jouer un pion qui n'est pas jouable , n'est pas une faute.

X X I I I.

De même , ce n'est pas une faute de jouer , par mégarde , un des pions de son adversaire , parce qu'on ne peut pas les jouer , et l'on ne peut même être soufflé , si l'on avait à prendre , par la raison qu'on n'est soufflable qu'après avoir touché ou joué des pions jouables.

X X I V.

Lorsqu'un joueur reçoit de l'autre , pour l'avantage , le demi , le tiers ou le quart du pion , ou de la remise , les deux joueurs , sont obligés de jouer les deux.

les trois ou les quatre parties qui complètent le jeu, et qui pour égaliser les forces sont censées ne faire qu'une partie; il en doit être de même de la revanche, du tout, etc.

X X V.

Qui quitte la partie, la perd : c'est la règle de tous les jeux : malgré les apparences d'une remise, lorsqu'il n'y a plus de chaque côté que trois ou quatre pions, il n'est permis à aucun des deux joueurs de brouiller les pions et de quitter la partie, à moins que ce ne soit d'un commun consentement; une faute peut faire perdre une partie qui a l'air d'une remise; ainsi on n'a le droit de quitter une partie que quand elle est décidément remise, d'après ce qui a été dit.

X X V I.

Les spectateurs ne doivent point parler sur la partie qui se joue, ni

avant ni après un coup ; ils ne peuvent pas même avertir des fausses marches ; si quelque spectateur indiscret se permet de parler directement ou indirectement sur une position à prendre, sur un coup à faire, et que l'un des joueurs profite de l'avis et gagne la partie, celui qui a parlé est condamné à payer, si on joue de l'argent, pour le perdant comme pour les parieurs.

Cette règle est d'autant plus équitable qu'en toutes choses il est de toute justice de réparer le tort que l'on a causé. Il n'arrive guères aux joueurs habiles de parler sur le jeu, sans en être priés, il n'y a ordinairement que les joueurs faibles qui ont toujours la demangeaison de parler, et plus encore, la vanité de paraître savants, quoiqu'il n'y ait presque jamais rien de vrai de tout ce qu'ils croient avoir vu, et qu'on leur ait montré souvent leurs bévues.

X X V I I.

Les contestations qui s'élèvent entre les joueurs seront décidées conformément aux règles établies ci-dessus; si c'est un fait qui soit à décider, il doit être jugé par les spectateurs qui n'auront pas parlé avant, et les joueurs qui les auront priés de le décider seront tenus de s'en rapporter à leur décision.

Voilà à peu près toutes les règles du jeu polonais auxquelles, je le réptée, on doit se soumettre en toute rigueur; point de grâces à faire ni à recevoir à ce jeu-là, elle ne font naître que des disputes, des reproches; on croit toujours qu'une grace reçue, ne vaut jamais celle qu'on a faite; et si l'un des joueurs qui ne voudrait pas d'indulgence, passait à l'autre ses fausses marches, ses pions touchés, ses faux coups, quelle égalité y aurait-il à ce jeu, ou l'on ne perd que par des fautes?

*Des avantages que l'on peut faire au
jeu de Dames.*

Dans toutes les classes des joueurs de dames ; depuis la dernière jusqu'à la première , l'on rencontre rarement deux joueurs de force absolument égale , indépendamment de la présence d'esprit , qui n'est pas toujours la même , du plus ou moins de dispositions , dans certains jours que dans d'autres , on peut , après quelques séances , juger de la primauté de science ou de talent de l'un des deux joueurs que l'on a vu jouer à forces égales ; lorsqu'un joueur a une supériorité décidée sur son adversaire , il peut , en lui faisant un avantage dont on convient , égaliser la partie ; si la supériorité n'est pas bien grande , il est difficile d'établir cet avantage , au point juste qu'il faudrait trouver pour rendre la partie parfaitement égale ; mais quand

la

la force de l'un contraste si évidemment avec la faiblesse de l'autre, le plus ou moins d'avantage devient indifférent à celui qui le fait, il se défendra, il gagnera, même avec deux pions, comme avec un de moins, par les ressources qu'il se ménagera dans son jeu, et dont il tirera sûrement parti, parce qu'elles seront inconnues à son adversaire.

L'inégalité de forces au jeu de dames fait ranger les joueurs en différentes classes; on compte ordinairement les classes, de demi-pion en demi-pion d'avantage. Les joueurs de la première classe sont ceux qui ne reçoivent avantage de personne, et qui en font plus ou moins à tout le monde; la 2.^e classe est celle de ceux qui reçoivent, des joueurs de la 1.^{re} classe, le demi-pion ou la demi-remise, c'est-à-dire, que de deux parties l'une se joue à but, et l'autre au pion ou à la remise alternativement; la 3.^e classe se compose de ceux qui reçoivent

E

vent un pion ou remise à chaque partie, la 4.^e est celle des joueurs qui reçoivent un pion et demi, c'est-à-dire, un pion à l'une et deux pions à l'autre; la 5.^e est celle des joueurs faibles qui reçoivent des forts, l'avantage de deux pions ou pion et remise, ainsi de suite. Hors de là, entre la force et la faiblesse il n'existe plus de proportion, et conséquemment ce jeu ne peut plus avoir rien d'amusant ni pour l'un ni pour l'autre. S'il n'y avait au reste qu'une différence peu considérable, de légères nuances, entre deux joueurs à peu près d'égale force, on peut subdiviser l'avantage de plusieurs manières, donner, par exemple, un pion ou la remise, de trois en trois, ou de quatre en quatre parties.

Il y a presque toujours plutôt à parier pour celui qui fait avantage que pour celui qui le reçoit, par la raison que le premier saura plus aisément découvrir les coups, mieux saisir les positions

favorables de ce jeu que le second, qui, par un jeu timide et mal assuré, sera plus susceptible de faire des fautes ou de tomber dans les pièges qu'on lui tendra; et si une faute, un coup, une position qui donnent un avantage, décident naturellement du gain ou de la perte de la partie, on doit conclurre de là, que celui qui est le plus en état de tirer parti de ces évènements doit gagner la partie.

Néanmoins comme l'amour-propre joue un grand rôle au jeu de dames, qu'il y a des joueurs si présomptueux que de se croire plus habiles qu'ils ne sont en effet, et qui s'avisent de faire un trop fort avantage à leur adversaire, il faut bien se garder de parier pour eux, on peut même rire par fois, à leurs dépens, lorsqu'ils trouvent des gens qui savent à propos corriger leur vanité.

Ce qu'il y a encore de singulier à

ce jeu-là, c'est qu'il y a un talent particulier à savoir faire avantage, et que de deux joueurs de force égale, l'un gagnera, en faisant avantage à son adversaire, tandis que l'autre perdra, en faisant au même joueur le même avantage; bien plus, il arrive quelque fois qu'un joueur inférieur fait, avec succès, à un autre, le même avantage qu'au joueur supérieur. Ainsi, parce qu'un joueur faible reçoit un pion d'un joueur médiocre, qui, de son côté, reçoit aussi d'un plus fort, l'avantage d'un pion, ce n'est pas à dire que ce dernier puisse donner deux pions au premier : on ne peut pas toujours mettre, à ce jeu-là, avantage sur avantage; l'on peut comprendre facilement que l'on irait trop loin, et qu'en diminuant ainsi ses forces, il ne resterait plus, au plus fort joueur, aucun moyen de défendre une partie avec le plus faible; les avantages que l'on fait au jeu de dames, ont pour objet, il est

vrai, de remettre l'équilibre et l'égalité entre deux joueurs de force inégale, mais il est un terme au delà duquel, le Samson du jeu polonais a perdu toute sa force, et ne peut plus rien faire.

De la Remise.

On appelle *remise* une partie qui n'est ni perdue ni gagnée, qui reste indéfinie et qu'il faut recommencer; c'est, sans doute, une imperfection de ce jeu, que de ne pouvoir gagner, avec trois dames, le joueur qui n'en a qu'une, car quelque regrêt que l'on ait de quitter une partie de trois contre une, il n'est pas moins prouvé, par l'expérience, que jusqu'à présent on n'a pu trouver de coup forcé qui fasse gagner la partie aux trois dames.

Il y a beaucoup de parties remises entre deux bons joueurs d'égale force, parce qu'ils ne jouent aucun pion, aucune dame, sans connaissance de cause, qu'ils

s'observent, se voyent venir, se devinent ; et qu'ils opposent réciproquement une défense solide à une attaque vigoureuse, de manière qu'il n'y a rien à espérer lorsqu'ils ont conduit leur partie au point qui la rend forcément nulle ; mais il en est autrement quand un faible joue avec un fort, il y a plusieurs coups à monter qui, sans être forcés, peuvent faire gagner la partie à trois contre une, et dans lesquels peuvent tomber facilement ceux qui ne les connaissent pas ; c'est pour ces derniers principalement, que je vais traiter un peu au long tout ce qui à rapport à la remise ; ils me sauront gré de leur expliquer tous les incidens qui peuvent se rencontrer, et de leur indiquer toutes les positions qu'ils doivent éviter, pour ne pas perdre la partie d'une contre trois ; ils pourront voir tous les coups qui font gagner sur le damier numéroté, se les rendre familiers, les retenir, se garantir aisément de tous les pièges

qui leur seront tendus, et se mettre en état de les tendre à leur tour.

Il y a onze coups à tendre pour gagner cette partie; mais, comme je l'ai déjà observé, le nombre des coups à jouer doit être fixé à vingt, si l'on ne reçoit pas la remise, et à vingt-cinq, si on la reçoit; il n'est pas possible dans l'intervalle de quinze coups, qui est le terme fixé ordinairement, d'arranger tous les coups gagnants, l'un après l'autre, à mesure qu'on en évite un, et d'attendre quelque temps, pour voir si son adversaire n'y donnera pas.

Si le joueur, qui n'a qu'une dame, se trouve maître de la grande ligne du milieu, c'est-à-dire; de la ligne diagonale numérotée 5 et 46, il n'a qu'à se porter continuellement d'un bout de cette ligne à l'autre, à moins qu'il ne voye préparer, contre lui, le seul coup simple qui peut lui faire perdre la partie: le voici,

Position du coup unique de trois dames qui gagnent la partie contre une seule qui tient la ligne du milieu.

A a sa dame sur la grande ligne.

B a ses trois dames sur les cases 13, 16, 27. Si A restait sur les cases 5, 10 et 14, il est clair qu'il perdrait la partie, B en donnerait deux, et prendrait la dame; mais il n'a qu'à fuir, dans cette position, ces trois cases, ou trois autres semblables, s'il voit le coup de deux pour une, arrangé d'un autre côté, et la partie sera remise; il faut avoir soin d'être toujours au dessous du coup de deux, de quelque côté qu'il soit monté; il est inutile d'en dire davantage sur ce petit piège, le plus novice, à ce jeu, avec un peu d'attention, ne peut perdre la partie, s'il a la ligne du milieu. Cela est si évident que les plus habiles joueurs la quittent, en jouant avec ceux à qui ils donnent deux ou trois pions d'avantage.

Il n'en est pas de même, si le joueur

qui a trois dames, est en possession de la ligne du milieu ; il n'est pas rare à voir des joueurs de la moyenne force qui se laissent prendre à des coups qui font perdre la partie.

Qu'on fasse bien attention à toutes ces sortes de coups qui causent la perte de la partie, et que je vais faire connaître ; lorsqu'on aura bien ces positions, gravées dans la mémoire, on pourra facilement éviter tous ces coups de perte qui ne sont pas forcés,

PREMIER COUP.

Position.

A, 46, 37, 27, tout damé.

B II D.

A, en donne deux à prendre sur la case ~~16~~, et gagne la partie.

Ce coup simple peut se tendre de différents côtés, mais, comme c'est le moins caché de tous les pièges, et qu'il est si facile d'éviter, les bons joueurs le mettent rarement en usage.

SECOND COUP.

Position.

A, 19, 37, 48, trois dames.

B, 45 D.

A, en donne deux à prendre à B, sur la case 34 qui a perdu, de quelque côté qu'il prenne. Si B, en prenant, ne va pas jusqu'au bout de la ligne d'un côté ou d'autre, c'est-à-dire, à 5 ou à 49; A le reprend, si B va jusqu'au bout, A se retire au bout opposé, et met son adversaire dans l'impossibilité de jouer, sans être pris.

Il y a, pour ce coup-là, aussi très-connu, une petite ruse à employer, qui réussit quelquefois contre les commençants et les distraits; c'est de ne pas aller jusqu'au bout, de souffler votre homme qui se retire au fond pour vous enfermer, sans s'apercevoir que vous n'y êtes pas, et que vous restez en prise, il perd tout à coup, par le soufflage, la partie qu'il croyait gagnée.

TROISIEME COUP.

Position.

A, 22, 26, 28, trois dames.

B, 20 D.

A porte sa dame 22 sur la case 9 ;
B, est obligé de prendre, et se place sur
la case 3 ; alors A fait une pour une,
en portant la dame 28 sur la case 17.

QUATRIEME COUP.

Position.

A, 10, 36, 37, trois dames.

B, 24 D.

A donne à prendre sur la case 42 ;
et en jouant ensuite sur la case 15, il
enferme son adversaire qui ne peut
plus jouer, sans être pris.

CINQUIEME COUP.

Position.

A, 32, 37, 41, trois dames.

B, 15 D.

A, porte sa dame 41 sur 47. B ne

peut jouer la sienne que sur la case 4, alors A, joue la dame 32 sur 38; en quelque endroit que B se place, il a perdu la partie; s'il se met sur l'une des cases 9, 13, 18, 22, A, avec sa dame 37 en donne deux à prendre, et gagne la partie; si B va se caser sur 36, A, avec sa dame 38 se place sur 15. Comme B ne peut jouer que sur la ligne diagonale 36 et 4, A lui donne à prendre 37 sur 31, porte sa dame 15 sur la case 4, et tout est fini, comme on a vu dans cette position.

SIXIEME COUP.

Position.

A, 1, 25, 49, trois dames.

B, 17 D.

A donne à prendre à B sur la case 44, joue sa dame 1 sur la case 6; B ne peut se placer que sur 45, et A, qui revient a 1, gagne par l'une pour une.

SEPTIEME

SEPTIEME COUP.

Position.

A, 9, 28, 35, trois dames.

B, 21. D.

A, qui doit jouer, porte sa dame 9, sur la case 25 ; B a perdu la partie en quelque endroit qu'il se case ; il ne peut jouer, pour n'être pas en prise, ou du moins pour n'être pas dans l'une pour une toute simple, que sur les cases 26, 12, 38, 27 et 16 ; s'il va sur les deux premières, A lui donne à prendre sur 8, et l'une pour une est ensuite forcée ; si B se place sur les trois autres cases indiquées, A donne à prendre avec sa dame 25 sur 43, et avec la dame 28 il donne sur 44, et la partie est gagnée. Le huitième coup que je vais décrire ne le cède point à ce dernier, il est aussi caché, et il n'y a pas moins de finesse pour le monter que de danger de tomber dans le piège.

R

HUITIEME COUP.

Position.

A, ses trois dames sur 7, 35, 37.

B, la sienne sur 43.

A porte sa dame 37 sur 48; B ne peut plus jouer nulle part qu'il n'ait perdu; il n'ira pas sur 25, parce qu'il serait pris simplement par l'une pour une; il n'a pour se placer que la ligne de 49 à 16; prend-il la case de 49, il est enfermé de suite par la dame 7, qui va à 16; va-t-il lui-même à 16, on se place sur 37, on lui laisse prendre la dame 7, et ensuite l'une pour une sur 19; choisit-il de préférence, l'une des cases 21, 27, 32, cette dernière surtout qui lui paraît la meilleure comme étant dans la ligne du milieu, A donne à prendre la dame 48 sur 43, porte ensuite la dame 7 sur la case 16, et B ne peut plus remuer sans être pris.

NEUVIEME COUP.

Position.

A, 27, 28, 34, trois dames.

B, 16 D.

Exécution.

A joue de 27 à 49, B de 16 à 2 ;
A de 49 à 35, B de 2 à 16, A de
34 à 43, B de 16 à 49, A de 28
à 44, B de 49 à 40, A de 35 à 44,
B perdu.

DIXIEME COUP.

Position.

A, 12, 27, 28, trois dames.

B, 25 D.

Exécution.

A joue de 12 à 26 ; si B joue de
25 à 20, A de 27 à 9, B de 20 à
3 ; A de 28 à 17, B a perdu.

Si B joue de 25 à 3, A de 27 à
13, B de 3 à 20 ou 25, A de 13
à 9, B à 3, A de 28 à 17, B a perdu.

Si B joue de 25 à 30 ou 34, A de 27 à 43, B à 48, A de 28 à 37, B perdu.

Si B joue de 25 à 48, A de 27 à 32, B de 48 où il voudra, A de 32 à 43, B à 48, A de 28 à 37, B perdu.

ONZIEME COUP.

Position.

A, 37, 41, 42, trois dames.

B, 25 D.

Exécution.

A joue de 37 à 19 ; si B joue de 25 à l'une des cases 34, 39, 43 48, on voit facilement qu'il a perdu ; A donne deux dames à prendre et il prend celle de B, si celui-ci ne va pas jusqu'au bout de la ligne, ou bien il l'enferme s'il y va, en se retirant à l'autre bout.

Si B joue de 25 à 9, A de 41 à 36 ; si B joue de 9 à 4, A de 42 à 15, B perdu.

Si B joue de 9 à 3, A de 42 à 26 ;

B de 3 à 20 ou 25, A de 36 à 9, B de 20 ou 25 à 3, A de 19 à 8, B perdu.

Si B va de 9 à 25, A de 42 à 48, si B va de 25 à 20, A de 36 à 47, B si de 20 à 15, A de 19 à 24, B perdu.

Si B joue de 20 à 25, A de 19 à 30; B perdu. Si B passe de 20 à 3 ou 9, A de 47 à 20, B de 3 ou 9 à 25, A de 19 à 30, B perdu.

Si B va de 25 à 3, A de 48 à 26, B de 3 à 20 ou 25, A de 36 à 9, B de 20 ou 25 à 3, A de 19 à 8, B perdu.

Si B ayant joué de 25 à 3, A joue de 42 à 26, B a trois manières de jouer, 1°. si c'est de 3 à 9, A joue de 41 à 36; si de 9 à 3, A de 19 à 8, B perdu; si de 9 à 4, A de 19 à 13, B perdu; si de 9 à 20 ou 25, A de 36 à 9, B de 20 ou 25 à 3, A de 19 à 8, B perdu.

2°. Si B joue de 3 à 20, A de 41 à 47, B a quatre cases à jouer, ou de

F a

20 à 15, A met alors de 19 à 24, B perdu; ou de 20 à 3, A alors de 19 à 8, B perdu; ou de 20 à 25, A joue dans ce cas, de 26 à 48, B de 25 à 3 ou 9, A de 47 à 20, B de 3 ou 9 à 25, A de 19 à 30, B perdu; ou de 20 à 9, A dans cette position joue de 47 à 36; si B va de 9 à 3, A de 19 à 8, et B perdu; si B va de 9 à 4, A de 19 à 13, et B perdu; si de 9 à 20 ou 25, A de 36 à 9, B de 20 ou 25 à 3, A de 19 à 8, B perdu; 3°. si B joue de 3 à 25, A alors de 26 à 3, B de 25 où il voudra, A de 19 à 30, B à 25, A de 41 à 14, B a perdu.

On verra, par la multiplicité de ces savantes combinaisons, que le moyen efficace de gagner la partie, dans la première position de ce coup, consiste à empêcher la dame de B de sortir du quarré formé par les lignes de 25 à 3, de 3 à 26, de 26 à 48, et de 48 à 25, dans lequel on la tiendra toujours

l'enfermée , jusqu'à ce qu'on puisse la prendre d'une manière inévitable , en donnant deux dames , l'une après l'autre.

C'est là , je crois , le plus beau coup que l'on connaisse jusqu'à présent , pour prendre une dame avec trois , et il serait à désirer , pour le perfection de ce jeu , qu'on pût trouver le véritable coup savant qui fit gagner forcément la partie de trois dames contre une.

Après avoir détaillé ces onze positions , je dois faire aux joueurs une observation importante , c'est qu'à la fin d'une partie où l'on se trouve avec une dame et un pion , contre trois dames , on ne doit point , dans la crainte de diminuer ses forces , chercher à conserver le pion ; au contraire , il faut donner ce pion le plutôt possible parce qu'il est plus nuisible qu'avantageux et qu'il est bien plus aisé de défendre la partie avec une dame seule qu'avec un pion de plus , qui rend souvent la perte forcée , ainsi qu'on va le voir.

Position.

A, trois dames 20, 24, 35.

B, 15, 46 D.

Dans cette position, B a perdu la partie en quelque endroit qu'il joue, s'il ne porte pas sa dame jusques sur la case 5, A retire celle qui est sur la case 30 et en prend deux; si B va jusques sur la case 5, A en donne deux à prendre en jouant sur la case 14, et gagne la partie.

Il y a deux positions encore à la fin d'une partie, où une dame et trois pions ne peuvent gagner contre une seule dame.

1°. A tient avec sa dame l'une des cases de la ligne du milieu.

B a trois pions sur les cases 36, 31, 26, et la dame où l'on voudra.

Tant que A conservera la ligne du milieu, aucun des trois pions de B ne peut passer à dame; il lui est impossible de monter aucun coup dans cette position,

et conséquemment la partie est remise.

2°. A tient avec sa dame la ligne du trictrac 6 et 50; B a trois pions sur les cases 16, 21, 26, et la dame où l'on voudra encore; il en est comme dans le premier cas, aucun pion ne peut passer, et la partie est nulle, pourvu que A soit attentif à ne jamais porter sa dame sur les cases 50 et 6, que quand il verra la dame de B sur les cases 45 et 1.

Excepté ces deux positions, où il est impossible à B de remuer ses pions et de faire une seconde dame, la partie doit être toujours perdue pour le joueur qui n'a qu'une dame, contre l'autre qui a une dame et trois pions libres pour aller à dame.

Quand l'un des joueurs a deux dames; bien que son adversaire en ait quatre, la partie est remise. Il y a cependant un coup pour la gagner, dans lequel tombent souvent les faibles joueurs, le voici:

Position.

A, quatre dames sur les cases 3, 4, 6, 47.

B, deux dames sur les cases 5, 36.

A joue la dame 3 sur 17 et B a perdu de quelque manière qu'il joue : il ne peut pas jouer la dame 36, sans la mettre en prise ; en jouant sa dame 5, il ne peut la placer que sur les cases 14, 19, 23, 32, 37, 41, 46 ; sur les six premières, A en donne deux à prendre de sa dame 4, et prend ensuite les deux dames de B ; si B se case sur 46 avec sa dame 5, A en donne aussi deux à prendre de la dame 47, et quand B les a pris et s'est porté sur la case 11, A reprend avec la dame 6, qu'il porte sur 22, force l'une pour une, et gagne la partie.

Mais cette position n'est pas forcée ; il est aisé de l'éviter et de trouver l'occasion de faire une pour une.

Il y a des joueurs qui soutiennent

qu'avec deux dames contre cinq, la partie est remise, ils sont dans l'erreur; il est démontré que la partie est forcément perdue pour celui qui n'a que deux dames.

Si celui qui n'a que deux dames n'est pas maître de la ligne du milieu, outre qu'il y a plusieurs positions où l'une pour une est forcée, voici une position où, sans une pour une, la partie est gagnée d'un seul coup,

Position.

A, cinq dames sur 27, 36, 38, 46, 47,

B, deux dames sur 1, 50.

A prépare cet arrangement contre B qui a pris sans doute les lignes du tric-trac, comme les plus sûres, n'ayant pas la ligne du milieu; la position ainsi arrangée, A n'a plus qu'à porter la dame de la ligne du milieu sur 28 ou 23 indifféremment, B en a toujours deux

à prendre, A deux à prendre aussi ; et tout est fini.

Si celui qui n'a que deux dames tient la grande ligne, il pourra, avec de l'adresse, défendre longtemps cette partie ; on a vû même plusieurs joueurs, la quitter d'impatience et d'ennui, il y a cependant un coup forcé pour la gagner, coup unique, en effet, très-beau, très-difficile, et des mieux combinés ; le voici :

Position.

A, cinq dames sur les cases 3, 4, 34, 36, 45.

B, deux dames sur les cases 5, 46.

C'est à B a jouer.

Il ne peut jouer sa dame 46, que sur les cases 37, 32, 28, 19 ; S'il la joue sur les trois premières de ces cases, A donne à prendre la dame 4 sur la case 10 ; B forcé d'en prendre deux, vient sur 40, et alors A prend les deux dames de B ; si B porte sa dame 46,

sur

sur la case 19, A met sa dame 3 sur la case 14, et fait une pour une, après quoi il en reste quatre contre une à A qui peut gagner facilement la partie.

Si B joue la dame 5, il ne peut la placer que sur les cases 19, 28, 32 et 37; si c'est sur la case 19, il y a un coup de deux tout simplement que fait A avec sa dame 36 qu'il porte sur 41. Si B va, avec sa dame 5, sur 28 ou 32, A donne à prendre la dame 36 sur 41, ensuite la dame 4 sur la case 10, et après la dame 3 sur 14; alors B est forcé d'en prendre deux, et ne peut empêcher que ses deux dames ne soient prises, étant obligé de se porter sur la case 40.

A peut gagner, par ce même coup, si B, comme ci-dessus, porte sa dame 5 sur la case 19; mais le premier coup de deux est plus simple.

Enfin si B porte sa dame 5 sur la case indiquée, c'est-à-dire, sur 37, A met

alors sa dame 4 sur 31 , et après que B, en prenant, s'est porté sur 26 , A donne à prendre la dame 36 sur 41 , B est obligé d'en prendre deux , et de se caser sur 40 ; dans cette disposition , A prend avec sa dame 45 , se porte sur 12 , et force l'une pour une.

Puisque j'en suis à la remise, je dois non seulement donner des exemples des diverses positions qui y ont un rapport direct , comme je l'ai fait , mais encore citer plusieurs autres positions savantes qui s'y rapportent indirectement , et dont le gain ou la remise tiennent à la force ou à la faiblesse des joueurs ; telle partie qui paraît remise entre deux bons joueurs, serait gagnée par de joueurs plus forts , tel encore qui croit une partie sûrement gagnée , n'est pas peu surpris de la voir remise par le talent de son adversaire.

EXEMPLES

*De diverses parties gagnées ou remises
suivant les joueurs.*

Avant de mettre sous les yeux des amateurs , toutes les positions que l'on décrit dans cet ouvrage , on doit faire observer que A joue toujours le premier , et gagne toutes les parties , à moins qu'on n'avertisse du contraire.

1^{re}. POSITION.

A , trois pions , 9 , 35 40.

B , un pion , 33.

En voyant cette position , ne parierait-on pas pour la remise ? cependant la partie a été gagnée , et elle n'a pu l'être , que par un très-fort joueur , car , voir décidément le pion perdu après sept coups qui restent encore à jouer , de part et d'autre , c'est voir de loin , et déployer une profonde connaissance de ce jeu.

Exécution.

A , du pion 9 , va damer sur la case 3.

B, pour éviter l'une pour une, ne peut jouer que sur 38.

A porte sa dame sur 20.

B, qui est en prise, se met sur 43.

A joue le pion 35 sur 30.

B va damer sur 48 ou sur 49, si c'est sur 48.

A joue le pion 40 sur 34.

B retire sa dame sur une des cases de la ligne 48 à 26.

A joue sur 42 ; B prend et se place sur 48 ; A va de 30 à 25 ; B prend le pion 34, et se porte à 30 ; A reprend du pion 25.

Si B eut damé sur 49, A aurait joué de 20 à 24, et le reste est évident.

2.° POSITION.

Deux contre deux.

A, 7, 50.

B, 34, 45.

Au premier coup-d'œil, la partie paraît remise, parce qu'on ne voit d'abord aucun danger, pour le pion 34 ; de passer

à dame ; cependant la partie est forcément perdue par un coup simple que A doit voir pourtant avant d'aller à dame ou à 1 ou à 2, comme il en a l'option.

Exécution.

A va damer du pion 7 sur 1. B ne peut jouer son pion 34 que sur 39. A, de son pion 50 donne à prendre à B sur 44 qui se trouve damé. A se porte avec sa dame de 1 à 6, et B est enfermé. S'il donne sa dame 50, A viendra toujours se placer sur 50.

3.^e POSITION.

A, 1 D, 40, 49 D.

B, 2 D.

Ce coup est d'autant plus difficile ; d'autant plus savant, qu'il y a trois manières différentes de gagner, et que la partie est assurée par les trois combinaisons différentes qu'il faut connaître à fond, avant de cesser de la croire remise,

G 2

comme on le dirait à la première inspection.

EXÉCUTION.

1.^{re} Manière.

A joue de 40 à 34 , B de 2 à 16 ; A de 34 à 29 , B de 16 à 2 ; A de 49 à 35 , B de 2 à 11 ; A de 35 à 44 , B prend et va à 50 ; A de 1 à 6. Le reste est évident.

2.^e Manière.

Commencer de même. B, au troisième coup, se place sur 16 ; A de 1 à 7 , B prend et va à 2 ; A de 29 à 24 , B prend et va à 30. On voit le reste.

3.^e Manière.

A joue de 40 à 34 , B de 2 à 35 ; A de 1 à 23 , B sur la ligne de 35 à 2 , où il veut ; A de 44 à 30 , B prend et va à 35 ; A de 23 à 40 , B prend et va à 44 ; A reprend.

4.^e POSITION.

A, 1 D, 22, 43, 49.

B, 42 D, 45.

(79)

Exécution.

A joue de 43 à 38 , B en prend deux ;
et va sur la ligne où il veut ; A de 49
à 44 , B prend et va à 50 ; A de 1 à 6
On voit le reste.

5.^e POSITION.

A , 18 D , 43 , 49.

B , 28 D , 45.

Exécution.

A joue de 43 à 39 , B prend et va
à 50 ; A de 18 à 1 , B dans la ligne de
50 à 6 ; A de 49 à 44 , B prend et va
à 50 ; A de 1 à 6. On voit le reste.

6.^e POSITION.

A , 20 , 29 , 36 D.

B , 5 , 10 D.

Ce coup annonce encore une remise
au premier aspect ; cependant cette partie,
savamment combinée et jouée avec pré-
cision , a été gagnée par un joueur très-
fort , contre un autre joueur de la même
force , qui n'a fait aucune faute , et dont

la marche a été forcée au moment de la position actuelle. Il n'est pas aisé de l'apercevoir, et de bons joueurs, instruits qu'il y avait un coup pour gagner, n'ont pu le trouver qu'en s'y reprenant plusieurs fois.

Exécution.

A joue de 36 à 4, B de 10 à 15 ; A de 29 à 24, B de 5 à 10 ; A de 4 à 9, B dans la lunette ; A de 9 à 36, B de 14 à 25 ; A de 36 à 47. On voit le reste

7.^e POSITION.

A, 8, 42, 45.

B, 28, 32.

La science du joueur a encore décidé du gain de cette partie, qui paraissait remise. Un pion joué d'une façon plutôt que d'une autre, change entièrement la physionomie d'une partie de bien en mal ou de mal en bien.

Exécution.

A joue de 8 à 2, B de 28 à 33 ; A de

2 à 30, B de 33 à 38 ; A de 42 à 33, B de 32 à 37 ; A de 30 à 34, B de 37 à 41 ; A de 34 à 23, B de 41 à 46 ; A de 23 à 5. On voit le reste.

Si au 4.^e coup B joue de 37 à 42, A joue de 34 à 48, B de 42 à 47, A de 48 à 34. Le reste est évident.

Si au 5.^e coup, B joue de 41 à 47, A joue de 23 à 34. Le reste se voit.

8.^e POSITION.

A, 20, 24 D, 49 D.

B., 6, 15, 46 D.

Voici une de ces positions excellentes ; où, malgré l'apparence qu'il y a de remettre facilement la partie, on peut la perdre de plusieurs manières, et où il n'y en a qu'une seule pour la remettre, encore est-elle difficile à saisir. C'est le talent d'un bon joueur qui a trouvé la remise de cette partie ; tandis qu'elle est perdue par des joueurs d'une bonne force à qui on a remis la position.

La combinaison de ce coup est très-trompeuse, quand on ne la connaît pas encore bien. Il y a quelques années qu'à Marseille un nommé Tassi, dit le Marquis, joueur très-médiocre d'ailleurs, s'était approprié ce coup, encore inconnu des joueurs de cette ville, il s'attribuait l'honneur de l'invention. Il l'avait étudié profondément, il se l'était rendu familier : ferme dans toute l'étendue des différentes combinaisons qui font gagner ou remettre cette partie, il allait fièrement dans tous les cafés, dans tous les endroits où l'on jouait le jeu de dames ; il arrangeait la position, ce qu'il appelait *le coup du Marquis*, et il pariait pour le gain ou la remise de la partie à tout joueur qui se présentait : pariait-on pour la remise ? il la gagnait ; pariait-on pour la gagner comme lui ? il la remettait. Des joueurs de ma force qui lui auraient fait avantage d'un et même de deux pions, s'y étaient laissé prendre. Je m'y étais

laissé attraper moi-même ; mais le prétendu coup de Marquis fut bientôt connu, et il ne resta plus à son soi-disant inventeur, que sa faiblesse qu'il avait soin de cacher, en refusant de jouer une partie entière.

Exécution pour la remise.

A joue de 49 à 35	..	B	de 6 à 17
de 35 à 40	...	de	11 à 16
de 40 à 1	...	de	46 à 5
de 1 à 40	...	de	5 à 46
de 40 à 35	...	de	16 à 21
de 35 à 44	...	de	21 à 27
de 44 à 33	...	de	27 à 31
de 33 à 38	...	de	31 à 36
de 38 à 33	...	de	46 à 19
prend de 24 à 13		prend	de 15 à 24
prend de 13 à 35	...	de	36 à 41
de 35 à 19	...	de	41 à 47

Voilà la seule manière de remettre cette partie. Si l'on ne suit pas son adversaire avec la plus grande attention, si l'on ne

joue pas avec précision, l'on court grand risque de la perdre.

Exécution pour la perte.

A et B jouent les cinq premiers coups de même que ci-dessus.

Au sixième coup,

A joue de 35 à 44	..	B de 46 à 5
de 44 à 22	...	de 21 à 26
de 22 à 36	...	de 5 à 46
de 36 à 4	...	de 46 à 5
de 4 à 31	...	de 26 à 37
de 24 à 35	...	de 15 à 24
de 35 à 46	...	enfermé.

En observant bien le coup, on verra que B n'a perdu la partie que parce que au sixième coup il a joué de 46 à 5 ; du moment que A était sur 44, et qu'il a pu se porter sur 22, où dès-lors la partie a été forcément perdue, il aurait dû jouer de 21 à 27, et elle aurait été remise.

9.^e POSITION.

A 36 , 41 , 47 , 48.

B 26 , 28 D.

Au premier aspect de cette position , on dirait que B doit gagner la partie : il a une dame , A n'en a point ; il en est éloigné , il a même un pion en prise qui paraît ne pouvoir pas échapper. Si B ne gagne pas la partie , du moins il semble qu'il doit la remettre , eh bien ! il l'a perdue sur le coup combiné et exécuté ainsi qu'il suit.

Exécution:

A joue de 41 à 37 . . B de 28 à 46
 de 36 à 31 prend de 26 à 37
 de 47 à 41 B ne peut jouer sans
 donner le pion 37 , et
 se voit enfermé ensuite.

Si au premier coup B joue de 28 à 41,
 A joue alors
 de 36 à 31 B prend de 26 à 37
 prend de 47 à 36 , On voit le reste.

H

10.° POSITION.

*Trois dames et un pion , contre deux
dames et un pion.*

A , 11 , 17 D , 42 D , 50 D.

B , 2 D , 6 D , 35.

Quoiqu'il paraisse d'abord , par cette position , que la partie doit être remise , y ayant un pion de A forcément en prise , ce qui réduit la partie à trois dames contre deux , néanmoins B a perdu cette partie , par un coup qui est d'autant moins facile à voir qu'il a deux façons de jouer , qui ne le sauvent pas de la perte.

EXÉCUTION.

1.^{re} Manière.

A joue de 42 à 24 ,	B prend de 2 à 16
de 24 à 2 . . .	de 6 à 33
prend de 50 à 11	prend de 16 à 7
de 21 à 11 . . .	de 35 à 40
de 11 à 6 . . .	de 49 à 45
de 6 à 50 . . .	est enfermé.

2.^e Manière.

A joue de 42 à 24, B prend de 2 à 30
 de 17 à 39 . . . de 6 à 44
 prend de 50 à 25 . . . de 35 à 40
 de 25 à 39 . . . de 40 à 45
 de 39 à 50 . . . est enfermé.

II.^e POSITION.

A, 1 D, 24, 29, 33, 34.

B, 5 D, 25, 45 D.

S'il y a quelque apparence de gagner la partie dans cette position, c'est du côté de B qui a deux dames, l'une dans la ligne du milieu : la remise au moins paraît n'être pas douteuse ; cependant une combinaison savante, de la part de A, fait perdre forcément à B la partie sur le coup.

Exécution.

A joue de 33 à 28, B prend de 5 à 46
 de 24 à 20 . . . de 25 à 14
 de 29 à 23 prend de 45 à 18
 enpr. 2 de 1 à 5 . . . est enfermé.

12.^e POSITION.

A, 22, 31, 32, 50 D.

B, 19 D, 21, 43.

Voici un de ces coups très-jolis où l'on aurait encore parié pour la remise, et où B a perdu tout de suite d'une manière simple qui pourtant annonce l'habile joueur.

Exécution.

A joue de 50 à 39, B prend de 19 à 26
prend de 39 à 48, B ne peut plus jouer
sans perdre.

13.^e POSITION:

A, 18 D, 23, 29

B, 6 D, 3, 15.

Cette partie aurait été certainement remise si B n'avait pas eu sans doute quelque prétention de la gagner.

La manière dont il a joué la lui a fait perdre, par un coup simple, mais joli, ainsi qu'on va le voir.

Exécution.

A joue de 29 à 24 , B sa dame 6 sur r
A sa dame 18 sur 9 , B en prend deux et
vient à 20.

A prend de 9 à 25 , B ne peut plus passer
et a perdu.

14.^e POSITION.

A , 34 , 39 , 44 , 49.

B , 10 , 24 D.

Exécution.

A joue de 34 à 30 , B de 24 à 35
de 39 à 34 . . . 35 à volonté.
de 34 à 30 . . . prend à 35
de 44 à 40 . . . de 35 à 44
de 49 à 40 . . . perdu.

15.^e POSITION.

A , 23 , 29 , 30 , 37 D.

B , 12 D , 15 , 20.

Exécution.

A joue de 23 à 19 , B de 12 à 25
de 37 à 48 . . . perdu.

H 2

16.° POSITION.

A, 12, 17, 18, 22 D, 23.

B, 2, 6, 14, 15, 47 D.

Exécution.

A joue de 23 à 19	,	B	de 14 à 23
de 18 à 29	...	de 47 à 24	
de 12 à 7	...	de 2 à 11	
de 22 à 31	...	de 11 à 22	
de 31 à 30	...	de 6 à 11	
de 30 à 39	...	de 11 à 16	
de 39 à 43	...	de 15 à 20	
de 43 à 38	...	de 20 à 25	
de 38 à 43	...	perdu.	

Si A ayant joué de 31 à 30, B j. de 15 à 20;

A joue de 30 à 39	,	B	de 20 où il voudra.
de 39 à 33	...	à 30	
de 33 à 39	...	de 30 à 35	
de 39 à 44	...	de 6 à 11	
de 44 à 6	...	de 35 à 40	
de 6 à 39	...	de 40 à 45	
de 39 à 50	...	enfermé.	

17.^e POSITION.

A, 13, 19, 26, 28, 49.

B, 4, 12 D, 20.

Exécution.

A joue de 13 à 8 , B de 12 à 3
 de 19 à 14 . . . de 20 à 9
 de 28 à 22 . . . à volonté.
 de 22 à 17 . . . perdu.

18.^e POSITION.

A, 15, 20, 27, 31, 47.

B, 4 D, 11, 19.

Exécution.

A joue de 20 à 14 , B de 19 à 10
 de 27 à 21 . . . de 4 à 36
 de 15 à 4 . . . enfermé.

19.^e POSITION.

A, 18, 24, 28, 29, 37.

B, 8, 15, 32, 47 D.

Exécution.

A joue de 18 à 12 , B de 32 à 34
 de 12 à 3 . . . de 47 à 20
 de 3 à 39 . . . perdu.

*Des diverses manières de combiner le
Jeu de Dames à la polonoise, et
des différents coups auxquels elles
peuvent donner lieu.*

Le vrai talent du joueur de dames consiste dans la science du pion ; qui sait bien conduire le pion a toujours un grand avantage sur son adversaire , celui de faire des coups lucratifs , souvent même décisifs , ou de parer ceux qu'on lui monte ; son jeu est toujours si bien disposé , ses dimensions si bien prises , sa position si avantageuse , que sa partie adverse ne peut plus se tirer de l'embaras où on l'a mis , que par des sacrifices , souvent désastreux , tandis que lui-même sait se mettre à l'abri des embûches de son ennemi , par *l'une pour une* , le *tant pour tant* fait à propos , ou le terrasser tout à coup par une attaque vigoureuse , une débacle , ruineuse en apparence , mais

décisive pour lui, par l'avantage du coup qu'il s'est assuré sur son adversaire, et qui fait le mérite et l'utilité de cette savante combinaison; c'est ce qui arrive assez souvent entre un joueur fort qui voit de loin, avec assurance, et un joueur médiocre dont le jeu est timide et mal assuré, mais ce qui se voit très-rarement entre des joueurs également forts, qui s'observent, se devinent, s'évitent mutuellement et ne se font presque jamais de grands coups, parce qu'ils prévoient tout.

Les commençants voudront savoir ce que c'est que *d'avoir le coup*; je vais l'expliquer. *Avoir le coup*, c'est être toujours prêt à jouer sans perte, et forcer son adversaire à ne pouvoir plus jouer, sans perdre un ou deux pions et même la partie. On peut se procurer le coup de plusieurs façons, tantôt par des *une* pour *une*, de *deux* pour *deux*, etc. tantôt par l'avancement d'un pion à propos, quelque fois même en le perdant,

parce qu'alors ou l'on enferme , pion par pion , son adversaire , ou l'on va promptement à dame et l'on gagne facilement la partie.

Mais comment peut-on voir de suite si on a le coup , ou si on ne l'a pas ? soit lorsqu'il reste beaucoup de pions sur le damier , soit lorsqu'il en reste peu ? au commencement d'une partie où presque tous les pions sont encore sur le damier , il est difficile même aux bons joueurs de s'assurer s'ils ont le coup , à cause du nombre des pions et des diverses manières dont ils peuvent être joués , mais le joueur faible , qui ne sait pas se dégager par des *une pour une* , se rendre compte de ce qu'il fait , qui ne cherche qu'à remplir des cases vuides , et ne joue que machinalement , doit perdre plutôt le coup qu'un bon joueur qui ne remue pas de pion sans intention , sans but , et qui enferme son homme , au moment où il s'y attend le moins et qu'il croit avoir la plus belle position.

A la fin d'une partie, où il nē restē sur le damier que quelques pions de part et d'autre, tout joueur peut s'assurer s'il a le coup sur son adversaire; le joueur fort le voit d'un coup-d'œil et ne se trompe pas, le joueur faible examine long-temps, compte intérieurement, et ne laisse pas que de se tromper souvent.

J'indiquerai, pour ces derniers, un moyen sūr et prompt de voir s'ils ont ou s'ils n'ont pas le coup sur leur adversaire.

D'abord, si, avant de prendre une position que l'on peut prendre, avant d'exécuter un coup qu'il est en votre pouvoir de faire, vous n'êtes arrêté que par l'incertitude où vous êtes si vous aurez le coup sur votre adversaire, d'où dépend le gain ou la perte de la partie; examinez 1.° si des deux pions qui doivent décider de la partie, le vôtre que vous aurez à jouer le premier, peut se placer précisément vis-à-vis le pion contraire, par exemple;

Supposons le plus grand éloignement possible. A est placé sur la case 3 et B sur la case 49. Si A doit jouer le premier, il a gagné en jouant sur 9, parce qu'en s'observant, il vient toujours au devant de son adversaire, de quelque manière qu'il joue, à droite ou à gauche. Si c'est à B à jouer, il a gagné également en jouant sur 43, parce qu'il suit, de la même manière, le pion contraire, et qu'il l'arrête de même à son passage.

2.^o Les commençans connaîtront aussi d'une manière sûre, s'ils ont le coup, en comptant les cases libres qui seront à jouer entre les deux pions, pour arriver de l'un à l'autre. Si ces cases sont en nombre pair, celui qui aura à jouer le premier, aura le coup; si elles sont en nombre impair, le coup restera au second joueur. C'est égal de compter du côté droit ou du côté gauche; le nombre est le même, pourvu que le joueur qui doit gagner le coup, ait l'attention de
jouer

jouer à droite quand son adversaire jouera à gauche , ou de jouer à gauche quand il verra jouer à droite ; mais ces moyens ne peuvent avoir lieu dans les grandes lignes du milieu du tric-trac et autres , où les pions vis-à-vis l'un de l'autre peuvent s'éviter. Après tout , il faut s'accoutumer à se passer de compte machinal ; avec l'habitude et l'esprit du jeu , un seul coup-d'œil suffit au joueur.

Pour appercevoir ce que je viens de dire, je m'en vais faire connaître deux ou trois positions où l'on verra que la partie n'a été gagnée que parce que le joueur s'était assuré du coup.

1.^{re} POSITION.

A, deux pions sur les cases 20, 24, et une dame sur 49.

B, deux pions sur les cases 15, 41.

Exécution.

A joue de 49 à 32 , B de 41 d. sur 47
de 32 à 10 prend de 15 à 4

(98)

de 20 á 15 . . . de 47 á 20
de 15 á 24 . . . de 4 á 10
de 24 á 20 . . . de 10 á 15
de 20 á 14 . . . enferm .

2.  POSITION

A, cinq pions sur les cases 23, 33, 42, 47, 49.

B, quatre pions sur les cases 4, 12, 36, 41, et c'est   lui   jouer.

Ex cution.

Bj. de 41 va damer   46, A de 23   18
prend de 12   23 . . . de 33   28
de 23   32 . . . de 42   37
de 32   41 . . . de 49   43
de 4   9 . . . de 43   38
de 9   14 . . . de 38   33
de 14   20 . . . de 33   29
de 20   25 . . . de 29   24

Enferm .

3.  POSITION.

A, deux dames sur les cases 6 et 39;
et deux pions sur les cases 34, 35.

B, deux pions sur les cases 15, 24,
et une dame sur 32.

Exécution.

A joue de 39 à 43, B prend de 32 à 49
de 34 à 29 . . . de 24 à 33
prend de 6 à 44 . . . de 49 à 40
de 35 à 44 . . . de 15 à 20
de 44 à 39 . . . de 20 à 25
de 39 à 34 . . . perdu.

Ces trois positions que je viens de décrire, ont été très-bien exécutées par le joueur A qui a gagné les parties. La combinaison en est belle, et savante, mais ce qui en fait la beauté, c'est ce profond talent, jusqu'au bout, qui lui assure le coup sur son adversaire, car s'il se fut trompé, dans cette série de coups qu'il a joués mentalement, il se serait perdu lui-même, sans nécessité, puisqu'il pouvait jouer de plusieurs autres manières sans danger.

Après avoir parlé de l'avantage du coup que le talent seul du joueur peut se



procurer sur son adversaire , je dirai quelque chose de *l'une pour une*, du *tant pour tant* qui, fait à propos, suffit souvent pour gagner le coup et l'ôter à son ennemi.

Il n'y a rien de plus simple, rien de plus facile, dira-t-on, que de faire des *une pour une* des *tant pour tant*; oui, mais je ne veux pas parler de ces joueurs faibles et ignorans qui font des *une pour une* machinalement et au hasard, sans autre but que celui de courir après les cases vuides et de pionner sur-tout lorsqu'ils reçoivent avantage d'un ou plusieurs pions, s'imaginant qu'à force de faire des *une pour une*, ils épuiseront leur joueur contraire qui les surprend souvent, au moment où ils s'y attendent le moins, dans des pièges cachés sous l'appas du pionnage qu'ils cherchent aveuglément; ce n'est que pour les joueurs déjà d'une assez bonne force que j'insère cet article, pour ceux

qui raisonnent , calculent , combinent leur jeu , qui ne jouent jamais sans motif , qui savent que par *une pour une* ou *tant pour tant* , on peut dégager un jeu embarrassé , éviter un mauvais coup , porter des forces d'un côté trop faible , se saisir d'une position avantageuse , d'un seul pion en enfermer plusieurs , gagner la position sur son adversaire , et retirer de grands avantages par le coup du damier le plus simple en apparence.

C'est pour cela que je vais rapporter quelques beaux coups en preuve de l'avantage qui résulte de *l'une pour une* faite à propos , et de la perte qu'elle occasionne si elle est faite mal à propos , et sans nécessité.

POSITION DU PREMIER COUP

A , dix pions sur les cases 24 , 28 , 29 , 36 , 38 , 40 , 45 , 46 , 47 48.

B , dix pions sur les cases 3 , 5 , 7 , 9 , 13 , 15 , 17 , 18 , 20 , 27.

Exécution.

C'est à B à jouer : il joue de 3 à 8
 A joue de 28 à 22, B p. de 17 à 28
 de 29 à 23 . . . p. de 28 à 30
 de 36 à 31 . . . p. de 27 à 36
 de 47 à 41 p. de 36 à 47 damé
 de 40 à 34 . . . p. de 47 à 40
 prend de 45 à 1 . . . On voit le reste.

Ce coup, qui est fort beau et très-bien combiné a été fait par un bon joueur, contre un autre bonjoueur; c'était à ce dernier à jouer lorsque son pion 3 n'avait pas encore remué; voici la faute qu'il a faite: il a joué de 3 à 8, n'ayant pas vu le coup qu'il ouvrait à son adversaire, mais étant de la même force il l'aurait empêché facilement, avec plus de réflexion, par un *tant* pour *tant*, qui était de faire *trois* pour *trois* en jouant de 27 à 31, et ensuite de 18 à 22 au lieu de jouer de 3 à 8.

POSITION DU 2.^e COUP.

A, quinze pions sur les cases 25,

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

B, quinze pions sur les cases 3, 4, 5, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 23, 24, 26.

C'est à B à jouer dans cette position; il joue de 12 à 17, et alors A fait ce beau coup qui lui fait gagner la partie.

Exécution.

A joue de 25 à 20, B prend de 14 à 25
de 27 à 21 . . . p. de 16 à 27
prend de 32 à 12 . . . p. de 23 à 43
prend de 12 à 14 . . . p. de 9 à 20
prend de 30 à 8 . . . p. de 3 à 12
de 34 à 29 . . . p. de 43 à 23
de 35 à 30 . . . p. de 25 à 34
de 40 à 16 . . . où il voudra.

Si le joueur B, non moins fort que son adversaire, avait vû, il aurait évité aisément ce coup par *une* pour *une* simplement en jouant de 14 à 20, ce qui enlevait le pion 25, par où commence justement le coup : il n'y aurait

pas eu alors la position qu'il a donnée en jouant de 12 sur 17, sans laquelle A n'aurait pu faire son coup.

On voit par là combien il est important de savoir faire des *une pour une* des *tant pour tant* à propos, pour prévenir des coups destructeurs.

Citons maintenant des exemples qui prouvent que *l'une pour une* faite à propos, prépare et fait naître les plus grands coups, et que faite mal à propos, elle les donne.

POSITION D'UN 1.^{er} COUP.

A, douze pions sur les cases 22, 26, 28, 32, 34, 36, 37, 38, 40, 45, 47, 49.

B, douze pions sur les cases 1, 3, 5, 8, 11, 13, 16, 17, 18, 19, 23, 25.

C'est ainsi que la position a été maenée; mais avant, A avait un pion sur 27, et le pion 22 sur 31, B avait un pion sur 12 et un sur 18, A a fait *une pour une* de 27 à 22, B a pris de 18 à 27

et A de 31 à 22, alors B a placé son pion 12 sur 18.

Exécution.

A joué de 36 à 31, B prend de 18 à 36
 de 34 à 30 . . . p. de 25 à 34
 prend de 40 à 9 . . . p. de 3 à 14
 de 37 à 31 . . . p. de 36 à 27
 prend de 32 à 3 D. On voit le reste

Il n'y a pas de doute que A, faisant *une pour une*, n'eut déjà en vue le beau coup qu'il a effectué ensuite, et qu'il avait intention d'y attirer son adversaire par l'appât d'un pion tellement en prise, qu'on ne pouvait se refuser de le prendre à moins de découvrir le coup que cette prise occasionnait, et outre l'avantage que procure *l'une pour une* faite à propos pour préliminaire de ce coup, on voit encore le danger qu'il y a de courir après des pions en prise, sans avoir mûrement réfléchi. Le joueur qui reçoit avantage, doit sur-tout se méfier de celui qui le lui

fait; lorsque ce dernier expose un ou plusieurs pions, il peut bien se tromper quelque fois, mais plus souvent c'est avec dessein, ce sont des présens intéressés, et l'on doit se dire *latet anguis in herbâ.*

POSITION D'UN 2.^e COUP.

A, seize pions sur les cases 22, 25, 27, 28, 32, 33, 36, 37, 38, 39, 42, 43, 45, 48, 49, 50.

B, dix-sept pions sur les cases, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 23, 24, 26.

Exécution

C'est à B à jouer.

B joue de 24 à 29, A de 33 à 24
 de 20 à 29 . . . de 37 à 31
 prend de 26 à 37 prend de 32 à 41
 prend de 23 à 21 . . . de 39 à 33
 prend de 17 à 39 prend de 43 à 1 D.

Perdu.

Voilà une partie que B a perdue par

une pour *une* faite mal à propos ; inutilement et sans nécessité.

Voici encore un coup plus profondément compliqué et dans une position à peu près semblable, mais où il n'y a pas *d'une* pour *une* de faite par B comme à celle d'auparavant.

Position.

A, quinze pions sur les cases 22, 25, 27, 28, 32, 36, 37, 38, 39, 42, 43, 45, 48, 49, 50.

B, quinze pions sur les cases 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 17, 18, 19, 23, 26, 29.

Exécution.

A joue de 25 à 20, B prend de 14 à 25
 de 37 à 31 . . . p. de 26 à 37
 prend de 32 à 41 . . . p. de 23 à 21
 de 39 à 33 . . . p. de 17 à 39
 prend de 43 à 1 **Perdu**



*Du Coup de Repos ou Coup de
Temps.*

On appelle coup de repos, dans une partie, une position du jeu telle que l'un des joueurs a à prendre plusieurs fois de suite, et l'autre conséquemment autant de fois à jouer, à son gré et sans opposition à sa combinaison, pendant que le premier joueur est forcé de prendre, le second dresse ses batteries, dispose son jeu sans obstacle, et monte un coup à son adversaire qui ne peut l'éviter même en le voyant, ou bien il a soin de se placer derrière un ou plusieurs pions en prise, et ainsi préparé, il se repose en attendant son tour de jouer pour l'exécution de son coup; c'est souvent l'avidité du joueur qui procure, à son adversaire, l'avantage qu'il retire de ce coup-là, et quelque fois aussi c'est le talent de ce dernier qui sait amener de

loin

loin ce coup de repos, et s'en assurer les heureux effets.

Les lunettes attrayantes, les pions lancés à dessein, et adroitement exposés, donnent lieu aux coups de repos. On appelle lunette, deux pions entre lesquels se trouve une case vuide où peut se mettre l'adversaire, et derrière lesquels y ayant aussi des cases vuides, l'un des deux pions est forcément pris, parce que ne pouvant en jouer qu'un à la fois, on ne peut en sauver qu'un ; souvent même plusieurs pions sont en prise de chaque côté par la lunette.

On a un pion adroitement exposé lorsque l'adversaire ne voit pas le piège qui lui est tendu, et croit pouvoir prendre ce pion sans aucun risque. Ces positions que prennent les bons joueurs en présentant des lunettes, en exposant des pions qu'ils laissent en prise, sont extrêmement dangereuses en ce qu'elles donnent le temps par les deux fois de

K

suite que l'on a à jouer , de préparer et d'exécuter de grands coups ; mais comment se garantir de ces positions funestes ? A celà je ne connais pas d'autre moyen que le talent seul du joueur , qui sait faire échouer les projets de son adversaire , en opposant une bonne défense à une bonne attaque , qui voit bien enfin et n'est pas moins en état de former de grands coups que de les éviter. Quant aux joueurs médiocres qui ont à lutter contre des joueurs forts , il faut qu'ils réfléchissent , qu'ils examinent attentivement avant de mettre dans les lunettes ou derrière les pions en prise. Je l'ai déjà dit ; un bon joueur ne s'expose pas à perdre gratuitement des pions , il saura bien les recouvrer avec usure.

Je vais donner au lecteur quelques exemples des coups de repos , qui pourront dans des circonstances pareilles , lui servir de leçon , en examinant bien comment certaines positions sont deve-

nues fatales et par quels moyens on peut fuir le danger.

1.^{er} COUP DE REPOS.

A, huit pions sur les cases 23, 24, 29, 30, 34, 38, 44, 46.

B, huit pions sur les cases 11, 12, 13, 18, 21, 25, 31, 37.

Ce premier coup de repos pourrait être mis au nombre de ceux qui ont rapport à la remise ; il paraîtra certainement très-beau, et le joueur qui l'a fait, recevait la remise de son adversaire : c'est ce qui le décida à faire ce coup, qu'il n'aurait peut être pas fait, s'il n'avait pas eu l'avantage de la remise qui par là lui était assurée.

Exécution.

A joue de 38 à 32, B prend de 37 à 19
 de 29 à 23 . . . p. de 18 à 49 D
 de 46 à 41 . . . p. de 25 à 34
 de 41 à 36 . . . p. de 19 à 30,
 prend de 36 à 9 . . . Remise.

2.^e COUP DE REPOS.*Position.*

A, douze pions sur les cases 26 , 27 ,
33 , 36 , 37 , 38 , 39 , 42 , 43 , 46 , 47 ,
49.

B, douze pions sur les cases 2 , 4 ,
6 , 7 , 8 , 9 , 16 , 17 , 18 , 19 , 23 , 30 ,

On va voir, avec plaisir, un des coups les plus savans qu'on puisse faire, il sera très-difficile, à quelque joueur que ce soit, de le trouver, sans avoir recours à l'exécution qui suit :

Exécution.

A joue de 27 à 21 , B prend de 16 à 27
de 36 à 31 . . . p. de 27 à 36
de 37 à 31 . . . p. de 36 à 27
de 33 à 28 . . . p. de 23 à 32
de 39 à 34 . . . p. de 30 à 37
de 47 à 41 . . . p. de 32 à 43
de 41 à 1 . . . de 43 à 48 D.

Ici les commençants pourraient croire

que B, qui va à dame, peut remettre la partie ; et c'est pour eux qu'on va continuer l'exécution de ce coup jusqu'à la fin.

de 46 à 41 . . . de 48 à 25
 de 49 à 43 . . . p. de 25 à 48
 de 41 à 37 . . . p. de 48 à 31
 de 26 à 37 . . . Perdu.

3.° COUP DE REPOS.

Position.

A, dix pions sur les cases 15, 21, 31, 32, 34, 35, 37, 42, 43, 45.

B, dix pions sur les cases 7, 12, 13, 14, 17, 19, 23, 25, 26, 44.

Ce coup, également fort comme le précédent, est dû à la savante combinaison du joueur, et non à la faute ni à l'avidité de l'adversaire ; il doit être examiné avec toute l'attention possible avant de venir à l'exécution écrite, et l'on peut augurer favorablement des dispositions de celui qui le trouvera sans y recourir.

Exécution.

A joue de 43 à 39, B prend de 44 à 33
 de 32 à 28 . . . p. de 23 à 41
 de 15 à 10 . . . p. de 26 à 48
 de 10 à 4 D. . . p. de 48 à 30
 prend de 4 à 3 . . . p. de 17 à 26
 Je continue l'exécution de ce coup,
 parce que la dame de A, étant prise sur
 le coup, la partie paraît être remise;
 mais B n'a pas moins perdu forcément,
 si A joue avec attention et ne fait pas
 de faute, ainsi qu'il suit :

prend de 35 à 13 . . . de 12 à 17
 prend de 3 à 21 . . . p. de 26 à 17
 de 13 à 8 . . . de 17 à 22
 de 8 à 2 D. . . de 7 à 12
 de 2 à 11 . . . de 22 à 27
 de 11 à 28 . . . On voit le reste.

4.^e COUP DE REPOS.*Position.*

A, douze pions sur les cases 14, 24,
 29, 31, 33, 34, 36, 37, 39, 41, 43,
 49.

B, douze pions sur les cases 3, 4, 5, 6, 8, 13, 15, 16, 18, 22, 28, 32.

Ce coup est bien amené et d'autant plus beau que lorsque A joue à dessein son pion 20 sur 14, où il est fortement exposé, il a déjà vu, pour lui, le gain de la partie, soit que son adversaire avance son pion 4 sur 9 ou sur 10. B joue-t-il sur la case 9, sans courir après un pion ?

Exécution.

A joue de 49 à 44, B p. de 9 à 20
 de 24 à 19 . . . p. de 13 à 24
 de 31 à 27 . . . p. de 22 à 42
 prend de 33 à 2 . . . p. de 24 à 33
 prend de 39 à 48 . . . Perdu.

Si B se décide à jouer de 4 sur 10 dans la vue d'avoir un pion pour rien, A joue de 24 à 19, B prend de 13 à 24
 prend de 29 à 20 . . . p. de 10 à 19
 de 31 à 27 . . . p. de 22 à 42
 prend de 33 à 2 . . . p. de 15 à 24

de 34 à 30 . . . p. de 24 à 35
prend de 2 à 47 . . . de 35 à 40
ou autrement
de 39 à 34 . . . Perdu.

5.^e COUP DE REPOS.

Position.

A, huit pions sur les cases 27, 28,
32, 33, 36, 43, 46, 49.

B, six pions sur les cases 11, 12,
13, 17, 19, 34, et une dame sur 25.

Exécution.

A joue de 33 à 29, B prend de 34 à 23
de 46 à 41 . . . p. de 25 à 48
de 27 à 21 . . . p. de 17 à 26
de 32 à 27 . . . p. de 23 à 21
de 41 à 37 . . . p. de 48 à 31
prend de 36 à 9 . . . de 26 à 31
de 9 à 4 . . . de 31 à 36
de 4 à 10 . . . Perdu.

La combinaison de ce coup est très-
belle, il fallait être joueur habile pour le
découvrir, et s'assurer du succès, par le
temps que lui donnait le renvoi du pion

34 sur 23, d'avancer le pion 46 sur 41.

6.^e COUP DE REPOS.

Position.

A, sept pions sur les cases 25, 27, 28, 29, 35, 42, 47.

B, sept pions sur les cases 4, 8, 15, 16, 18, 19, 26, et une dame sur 13.

Exécution.

A joue de 29 à 23, B prend de 18 à 29
de 28 à 23 . . . p. de 13 à 48
prend de 23 à 34 . . . p. de 48 à 30
prend de 35 à 2 . . . Perdu.

Ce coup n'est pas bien caché, mais ce qui le rend très-joli, c'est la marche forcée de la dame, se retirant d'une case précieuse, pour prendre deux pions, pendant que A s'est donné le temps de prendre tranquillement cette pauvre dame et d'en faire une, à son tour, d'une manière victorieuse.

7.^e COUP DE REPOS.*Position.*

A , huit pions sur les cases 26 , 30 , 33 , 34 , 39 , 43 , 48 , et une dame sur 6 ,

B , treize pions sur les cases 3 , 4 , 5 , 9 , 10 , 15 , 17 , 19 , 20 , 22 , 25 , 32 , 37 .

C'est ici un coup très-savant , qu'il serait bien difficile de trouver si l'on ne prévenait qu'il y a un coup de repos , et malgré l'avis , il faut être bon joueur pour ne pas y revenir plus d'une fois.

Exécution.

A joue de 48 à 42 . . . de 37 à 48
 de 33 à 28 . . . p. de 22 à 44
 prend de 6 à 41 . . . p. de 48 à 39
 prend de 34 à 43 . . . p. de 25 à 34
 prend de 41 à 50 . . . Perdu.

Quoiqu'il reste à B , six pions contre une dame et deux pions , il est clair qu'il a perdu , à cause de l'éloignement

où il est, et de la facilité qu'a son adversaire, de faire une seconde dame.

DES PIONS EN PRISE.

Continuation des Coups de Repos.

Il y a plusieurs sortes de coups de temps ou de repos : 1.° ceux que le joueur se procure à lui-même par sa manière de jouer et sa profonde combinaison, ainsi qu'on vient de le voir ; 2.° ceux que l'adversaire fait naître contre lui, en saisissant avidement et sans réflexion, des pions souvent exposés à dessein, ou qui ne pouvant être sauvés, donnent le temps de préparer et d'exécuter en dédommagement, un coup plus meurtrier et quelque fois même décisif ; 3.° enfin ceux qui sont amenés par l'appas des lunettes, dans lesquelles le joueur faible ou irréfléchi tombe facilement, parce qu'il ne voit d'abord que profit de côté ou d'autre.

8.^e COUP DE REPOS*Position.*

A, huit pions sur les cases 23, 29, 30, 31, 34, 35, 36, 48.

B, onze pions sur les cases 5, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 18, 22, 25, 26.

Exécution.

A joue de 30 à 24, B prend de 26 à 37
 de 48 à 42 . . p. de 37 à 48 D
 de 23 à 19 . . . p. de 48 à 30
 de 29 à 23 . . . p. de 18 à 20
 prend de 35 à 4 . . . p. de 13 à 24
 prend de 4 à 15 . . . On voit le reste.

A l'appui de ce que j'ai dit ci-dessus, on peut remarquer que la partie n'a été perdue par B, que parce qu'il a mis son pion 26 derrière le pion 31 de A, qui est en prise et que celui-ci laisse prendre, ayant vu qu'il lui donnait le temps de disposer son jeu à son gré, et par plusieurs coups de repos, de forcer toujours son adversaire à prendre jusqu'à

ce

ce qu'il pût exécuter le coup qui lui fait gagner la partie et dont il doit le gain au premier coup de repos, que lui procure la position du pion 30 sur 24; cette position prépare tout, et l'avidité de B, qui veut, sans reflexion, se saisir du pion 31 de A, lui fait tout perdre.

C'est un avis au lecteur qui pourra, dans l'occasion, avant de se jeter sur la proie, dire avec raison, *timeo danaos et dona ferentes*; je crains les grecs, même lorsqu'ils font des présens.

9.^e COUP DE REPOS.

Position.

A, onze pions sur les cases 26, 27, 29, 30, 33, 34, 35, 38, 40, 42, 45.

B, douze pions sur les cases 7, 8, 12, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 22, 23, 25.

On verra par cette position que A s'est procuré le coup de repos, qui lui fait gagner la partie, parce que B s'est

mis sans croire qu'il y eut du danger ; derrière un pion que A lui laisse prendre quoiqu'il puisse le sauver , mais c'est qu'il a vu qu'en laissant prendre ce pion , il gagnait du temps pour se placer favorablement , et exécuter sans empêchement le coup qu'il a médité.

Exécution.

A joue de 26 à 21 , B prend de 22 à 31
 de 21 à 17 . . . p. de 12 à 21
 de 33 à 28 . . . p. de 23 à 43
 de 42 à 38 . . . p. de 43 à 32
 de 29 à 24 . . . p. de 20 à 29
 prend de 34 à 3 . . . p. de 25 à 34
 prend de 3 à 43 . . . Perdu.

Ce coup n'est pas d'une combinaison bien difficile , mais ruineux comme il est , il prouve qu'un pion joué sans reflexion , a de suite fâcheuses et que la moindre faute à ce jeu , peut faire le plus grand mal.

10.^e COUP DE REPOS.*Position.*

A, treize pions sur les cases 25, 27, 28, 32, 35, 36, 37, 38, 42, 43, 45, 48, 50.

B, quinze pions sur les cases 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 15, 16, 18, 19, 21, 23, 26, 29.

Dans cette position, A fait *deux* pour *deux* en avant, B voit un pion en prise, qui lui paraît assuré, il se met derrière, sans s'apercevoir du piège, et perd la partie pour vouloir gagner un pion à son adversaire.

Exécution.

A joue de 27 à 22, B prend de 18 à 27
 de 37 à 31 . . . p. de 26 à 37
 prend de 42 à 22 . . . de 12 à 18
 de 35 à 30 . . . p. de 18 à 27
 de 28 à 22 . . . p. de 27 à 18
 de 32 à 28 . . . p. de 23 à 32
 prend de 38 à 27 . . . p. de 21 à 32

de 30 à 24, p. d'un côté ou d'autre
prend de 25 à 5 . . . Perdu.

Ce ne peut être assurément qu'un
habile joueur qui peut faire un coup
aussi compliqué, voir de si loin, et
avec une telle précision; mais il faut
convenir aussi que l'imprudence et l'avi-
dité de l'adversaire, lui ont ouvert la
voie pour développer son talent.

II.° COUP DE REPOS.

Position.

A, six pions sur les cases 14, 23,
29, 30, 39, 40.

B, quatre pions et une dame sur 3,
5, 10, 11 D, 17.

Exécution.

A joue de 23 à 18; B prend de 10 à 14
de 18 à 12 . . . p. de 17 à 8
de 29 à 24 . . . p. de 11 à 35
prend de 24 à 2 . . . Perdu.

12.^o COUP DE REPOS

Position.

A, six pions sur les cases 22, 27, 29, 32, 39, 44.

B, cinq pions et une dame sur 11, 12, 13 D, 16, 20, 24.

Exécution.

A joue de 32 à 28, B prend de 24 à 33
de 22 à 17 . . . p. de 12 à 23
prend de 39 à 8 . . . Perdu.

13.^o COUP DE REPOS.

Position.

A, onze pions sur les cases 23, 24, 28, 30, 32, 37, 38, 45, 47, 49, 50.

B, huit pions et une dame sur 8, 9, 10, 13, 15, 16, 20, 21 D, 36.

Exécution.

A joue de 23 à 19 . . . p. de 20 à 29
de 49 à 44 . . . p. de 13 à 35
de 37 à 31 . . . p. de 36 à 27
de 28 à 22 . . . p. de 27 à 18

L 2

(126)

de 32 à 28 . . . p. de 21 à 40
prend de 45 à 5 . . . Perdu.

14.^e COUP DE REPOS.

Position.

A, huit pions sur les cases 21, 26,
27, 29, 32, 35, 38, 43.

B, sept pions et une dame sur 1, 3,
6, 11, 13, 14 D, 20, 25.

Exécution

A joue de 35 à 30, B prend de 25 à 23
de 32 à 28 . . . p. de 23 à 32
de 21 à 16 . . . p. de 32 à 21
prend de 16 à 7 . . . p. de 1 à 12
prend de 26 à 10 . . . Perdu.

15.^e COUP DE REPOS.

Position.

A, huit pions sur les cases 17, 19,
29, 30, 38, 43, 44, 48.

B, cinq pions et une dame sur 1,
2, 3, 5, 10, 20.

Exécution.

A joue de 29 à 24, B prend de 20 à 29
 de 19 à 14 . . . p. de 2 à 49
 de 17 à 12 . . . p. de 10 à 19
 de 38 à 33 . . . p. de 49 à 8
 prend de 33 à 2 . . . Perdu.

DES LUNETTES.

Continuation des Coups de Repos.

J'ai démontré, par les exemples précédens, le danger qu'il y avait de s'emparer tout bonnement des pions qui semblaient être de bonne prise, mais perfidement mis en avant, comme de sentinelles perdues. Les lunettes encore adroitement amenées ou laissées avec intention, ne sont pas des pièges moins dangereux, et dont les joueurs de moyenne force doivent se méfier quand ils ont à combattre des joueurs habiles, en ce que ces derniers leur offrent, au premier coup-d'œil un gain réel, sans risque apparent, mais dont un examen plus ré-

héchi , leur fait bientôt découvrir les suites fatales. En voici des exemples :

16.^e COUP DE REPOS.

Position.

A neuf pions sur les cases 11, 16, 19, 24, 28, 38, 40, 44, 45.

B, neuf pions sur les cases 1, 2, 4, 5, 8, 13, 15, 23, 25.

Exécution.

A joue de 19 à 14, B prend de 23 à 43
 de 11 à 7 . . . p. de 2 à 11
 prend de 16 à 7 . . . p. de 1 à 12
 de 14 à 10 . . . p. de 5 à 14
 de 24 à 20 . . . p. de 15 à 24
 de 44 à 39 . . . p. de 43 à 34
 prend de 40 à 7 . . . Perdu.

17.^e COUP DE REPOS.

Position.

A, huit pions sur les cases 18, 23, 25, 28, 30, 37, 39, 48.

B, sept pions et une dame sur 4, 5, 7, 3, 10, 14, 27, 33 D.

Exécution.

A joue de 18 à 13, B prend de 33 à 9
de 23 à 19 . . . p. de 14 à 23
de 37 à 32 . . . p. de 27 à 38
de 39 à 33 . . . p. de 38 à 29
de 30 à 24 . . . p. de 29 à 20
prend de 25 à 1 Perdu.

18.^e COUP DE REPOS.

Position.

A, cinq pions sur les cases 24, 29,
33, 40, 49.

B, deux dames et un pion sur 10,
14 D, 34 D.

Exécution.

A joue de 24 à 19, B prend de 14 à 35
prend de 29 à 40 . . . p. de 35 à 44
prend de 49 à 40 Perdu.

A va au devant de son adversaire, il
a le coup, et conséquemment gagné.

19.^e COUP DE REPOS.

Position.

A, sept pions sur les cases 28, 31 ;
32, 37, 39, 47, 48.

B, quatre pions et une dame sur 8,
19 D, 25, 26, 33.

Exécution.

A joue de 39 à 34, B prend de 33 à 22
de 32 à 27 . . . p. de 19 à 46
prend de 27 à 18 . . . p. de 26 à 37
de 47 à 41 . . . Perdu.

20.^e COUP DE REPOS.

Position.

A, quatre pions sur les cases 17, 28,
34, 39.

B, trois pions et une dame sur 7, 22,
25, 48 D.

Exécution.

A joue de 17 à 11, B prend de 22 à 44
prend de 11 à 2D . . . p. de 48 à 30
prend de 2 à 49 . . . Perdu.

21.^e COUP DE REPOS.

Position.

A, huit pions sur les cases, 24, 25, 30, 33, 36, 43, 48, 50.

B, huit pions sur les cases 7, 13, 14, 17, 19, 26, 29, 37.

Exécution.

A joue de 48 à 42, B prend de 37 à 28 prend de 24 à 2 et B ne peut plus jouer sans perdre la partie.

22.^e COUP DE REPOS

Position.

A, six pions sur les cases 28, 34, 37, 39, 40, 48.

B, sept pions sur les cases 12, 13, 14, 16, 24, 25, 27.

Exécution.

Ici c'est à B à jouer: il met dans la lunette, A joue de 34 à 30, B est forcé d'en prendre 4 avec son pion 24 qui vient se caser sur 22, et A en reprend

5 avec son pion 37 qui va à dame sans empêchement.

De la Dame.

Les pièces du damier sont des pions, et ne peuvent être qu'improprement appelées *dames*. On ne doit donner le nom de *dame* qu'au pion couvert d'une autre pion de la même couleur, et qui a pris cette qualité en parvenant aux cases où l'on a le droit de damer, qui sont, comme je l'ai déjà dit plus avant, pour l'un des joueurs, la ligne de 1 jusqu'à 5, et pour l'autre de 46 à 50.

La dame se fait craindre par la grandeur de ses pas, par l'étendue de son pouvoir et par ses projets menaçans sur tous les points du damier : c'est un torrent qui entraîne tout sur son passage, si on ne lui oppose des digues insurmontables ; d'un seul coup, elle ravage, elle ruine le jeu de son adversaire, et décide

décide promptement de la partie. C'est pour cela que tout joueur cherche d'abord à se frayer un chemin pour arriver dans ce pays heureux, où il acquiert un accroissement de force bien redoutable à son ennemi ; il ne craint pas de sacrifier un ou plusieurs pions, pourvu qu'il puisse entrevoir quelque sûreté pour sa dame, parce qu'il espère se dédommager bientôt amplement de ce sacrifice, par le grand avantage que lui donne ce puissant auxiliaire. Que doit faire alors le joueur qui n'a point de dame ? ne pas perdre de vue le mal que son adversaire peut lui faire, et se disposer, par un sacrifice réciproque, à lui prendre sa dame, ou en faire une de son côté, pour parvenir à le combattre encore à forces égales.

Entre deux joueurs de même force, qui connaissent l'art de bien jouer le pion, une dame acquise par la perte de deux ou trois pions, quoiqu'elle soit d'abord en sûreté, ne saurait au com-

M

mencement ou au milieu de la partie , effrayer celui qui n'en a point encore , parce qu'il gagne à peu près en pions , ce qu'il perd par la dame que son adversaire se procure.

Une dame , entre deux bons joueurs de force égale , étant communément estimée à trois pions , bien qu'on ne puisse au juste en fixer la valeur , il reste à celui qui n'a point de dame , assez de moyens encore dans la bonne conduite du pion pour rétablir l'égalité de la partie , en faisant lui-même une dame , ou en détruisant celle de son adversaire par un sacrifice équivalent. Mais entre deux joueurs d'inégale force , dont l'un reçoit de l'autre un avantage considérable , je plains le joueur inférieur qui laisse percer son homme jusqu'à dame et en sûreté ; cette dame est destructive entre les mains d'un fort qui sait si bien la faire valoir contre le faible , ne pouvant dé mêler les projets dévastateurs de son

adversaire ; une faute , une absence est le seul espoir qui lui reste , et cela arrive rarement aux bons joueurs.

Il est encore une observation essentielle à faire pour ceux qui tentent à s'ouvrir un passage pour aller à dame , désireux d'avoir , le plutôt possible , un renfort si puissant contre leur ennemi : c'est que quelque fois celui-ci , qui a su pénétrer les vûes ambitieuses de son adversaire , monte ses bateries de son côté , le laisse avancer avec intention , ou le pousse lui-même dans son jeu , l'envoie à dame par un ou plusieurs pions qu'il sacrifie bien volontiers ; lui prend cette dame , en fait une du même , et gagne la partie par de très beaux coups , tels qu'on en verra dans ce recueil. Les joueurs médiocres qui combattent avec des forts dont ils reçoivent de grands avantages , et qui ne se doutent pas de ces savantes combinaisons , tombent souvent dans des pièges pareils ; mais entre deux bons joueurs

d'égale force , qui se guètent et se devinent réciproquement , on voit peu communément de ces grands coups d'étonnement et de destruction par la puissance des dames.

I.° COUP.

Pour prendre une ou plusieurs dames:

Position

A, neuf pions sur les cases 19, 20, 24, 25, 28, 39, 43, 46, 48.

B, six pions et une dame sur 4, 5, 7 D, 18, 26, 27, 37.

Exécution

A joue de 19 à 13, B prend de 18 à 9
de 28 à 22 . . . p. de 27 à 18
de 20 à 14 . . . p. de 19 à 29
de 48 à 42 . . . p. de 37 à 48 D
de 39 à 34 . . . p. de 48 à 30
prend de 25 à 11 . . . **Perdu.**

(3117)

3.° C O U T. de 25

Position.

... 0 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50

A, onze pions sur les cases 21, 24, 27, 30, 31, 32, 34, 38, 44, 48, 50.

B, huit pions et une dame sur 1, 2, 6, 11, 22, 23, 28, 39, 40, 43, 45. A

Exécution.

A joue de 24 à 20, B prend de 19 à 49

de 31 à 26 . . . p. de 25 à 14

de 27 à 22 . . . p. de 18 à 16

de 12 à 7 . . . p. de 49 à 24

prend de 26 à 10 . . . Perdu.

3.° C O U T. de 25

Position.

... 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50

A, dix pions sur les cases 15, 18, 22, 25, 28, 30, 32, 36, 45, 49.

B, sept pions et une dame sur 5, 7, 9, 14, 18, 20, 26, 31, 37, 48. A

Exécution.

A joue de 32 à 27, B prend de 21 à 12

M 2

(138)

de 25 à 20 . . . p. de 48 à 14
de 15 à 10 . . . p. de 17 à 28
prend de 10 à 6 . . . Perdu.

4.^e COUP.

Position.

A, sept pions sur les cases 14, 16,
23, 28, 32, 33, 34.

B, quatre pions et une dame sur 4 D,
6, 17, 22, 35.

Exécution.

A joue de 34 à 30, B prend de 35 à 24
de 14 à 10 . . . p. de 4 à 15
de 23 à 19 . . . p. de 24 à 13
de 32 à 27 . . . p. de 15 à 21
prend de 16 à 9 . . . Perdu.

5.^e COUP.

Position.

A, sept pions sur les cases 22, 24,
30, 37, 38, 40, 43.

B, quatre pions et une dame sur 11,
13, 14, 16 D, 26

Exécution.

A joue de 38 à 33, B prend de 16 à 35
de 22 à 17 . . . p. de 11 à 22
de 24 à 20 . . . p. de 35 à 31
prend de 20 à 36 . . . Perdu.

6.° C O U P.

Position.

A, onze pions sur les cases 19, 25,
26, 35, 36, 39, 42, 44, 45, 47, 50.

B, quatre pions et quatre dames sur
3 D, 4, 5, 10, 12 D, 15, 22 D, 27 D.

Exécution.

A joue de 19 à 13, B de 22 à 9
de 39 à 34 . . . p. de 12 à 49
de 36 à 31 . . . p. de 27 à 36
de 26 à 21 . . . p. de 3 à 48
de 47 à 41 . . . p. de 36 à 47
de 50 à 44 . . . p. de 49 à 40
prend de 45 à 34 . . . p. de 48 à 30
prend de 35 à 24 . . . p. de 47 à 20
prend de 25 à 3 Ne peut plus jouer.

7.^e COUR.

Position.

A, onze pions sur les cases 27, 28, 29, 33, 35, 36, 37, 39, 46, 48, 49,

B, dix pions et une dame sur 2 D, 3, 8, 12, 15, 18, 19, 20, 25, 26.

Exécution.

A joue de 37 à 31, B prend de 26 à 37
A joue de 46 à 41, B prend de 37 à 46
A joue de 39 à 34, B prend de 48 à 23
A joue de 27 à 22, B prend de 18 à 27
A prend de 29 à 24, B prend de 21 à 30

A joue de 35 à 29, B prend de 21 à 30
A joue de 25 à 20, B prend de 21 à 30
Perdu. A

Position.

A, dix pions sur les cases 30, 31, 32, 34, 35, 36, 43, 45, 48, 49.

B, huit pions et une dame sur 1, 4, 5, 6, 8, 10, 11 D, 15, 20.

Exécution.

A joue de 49 à 44, B prend de 11 à 50

(141)

de 43 à 39 . . . p. de 50 à 26
de 48 à 42 . . . p. de 26 à 48
de 30 à 25 . . . p. de 48 à 30
prend de 25 à 14 . . . p. de 10 à 19
prend de 35 à 2 . . . Perdu.

9.^e COUP.

Position.

A, cinq pions et deux dames sur 3 D,
27 D, 28, 32, 37, 38, 47.

B, huit pions et une dame sur 11,
16, 17, 21, 26, 36, 44, 45, 49 D.

Exécution.

A joue de 47 à 41, B prend de 36 à 47 D
de 27 à 4 . . . p. de 47 à 22
prend de 4 à 36 . . . p. de 49 à 27
prend de 36 à 50 . . . Perdu.

La partie paraît remise au premier
coup d'œil, mais elle est perdue comme
on verra.

10.^e COUP.

Position.

A, six pions sur les cases 28, 29,
32, 33, 37, 43.

B, trois dames et un pion sur 9 D ;
30 D, 30, 46 D.

(Joli coup , les 3 dames prises.)

Exécution.

A joue de 29 à 24 , B prend de 30 à 19
de 28 à 22 . . . p. de 9 à 28

où il faut rester ,
parce qu'on est ar-
rêté par le pion 32,
sur lequel on a passé
et qu'on n'a pu en-
lever.

A pr. de 32 à 5 . . . Enfermé. A

II.° COUP.

Position.

A, une dame et six pions sur 5 D ;
20, 24, 32, 42, 45, 48.

B, quatre pions sur les cases 7, 17,
36, 40.

Dans cette position, ce coup n'est
pas forcé, B faisait l'avantage de trois
pions, à son adversaire ; il croyait au

moins remettre la partie , avec un si faible joueur , cependant il la perdit forcément en allant à dame sur 46 , au lieu d'aller sur 47 ; il avait bien vu le coup de perte , mais il crut que son adversaire ne serait pas capable d'une si exacte combinaison , et dans cette supposition il dama sur 46 , où il se croyait mieux placé que sur 47.

Exécution.

C'est à B à jouer le premier.

B joue de 36 à 41 , A de 42 à 57
 de 41 à 46 D . . . de 48 à 42
 de 17 à 21 . . . de 20 à 15
 de 21 à 26 . . . de 37 à 31

B en prend 4 avec sa dame et est obligé de s'arrêter à 37. A pr. de 5 à 46. B pr. de 26 à 37. A en p. deux de 46 à 45.

C'est là une leçon pour les joueurs qui font avantage.

R E C U E I L

*De Coups brillants et savamment
combinés dans tous les genres.*

PIONS SANS DAMES.

I.^{er} COUP.

Position.

A, douze pions sur les cases 17, 22,
23, 27, 31, 33, 36, 37, 38, 40, 44,
50.

B, douze pions sur les cases 1, 5,
6, 7, 8, 9, 10, 13, 20, 25, 26,
30.

Exécution.

A joue de 23 à 19	, B	de 13 à 24
de 33 à 29	...	de 24 à 42
de 37 à 48	...	de 26 à 37
de 17 à 11	...	de 6 à 28
de 36 à 31	...	de 37 à 26
de 27 à 21	...	de 26 à 17
		de

(145)

de 40 à 34 de 30 à 29
prend de 44 à 24 Perdu.

2.^e COUP.

Position.

A, dix-sept pions sur les cases 26,
27, 28, 29, 31, 32, 33, 35, 36,
37, 38, 39, 40, 42, 43, 45, 49.

B, dix-sept pions sur les cases 2, 3,
4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13,
15, 16, 17, 18, 19, 22.

Exécution.

A joue de 29 à 23, B prend de 18 à 29
de 33 à 24 . . . p. de 22 à 44
de 35 à 30 . . . p. de 44 à 35
de 27 à 22 . . . p. de 17 à 28
prend de 32 à 5 . . . Perdu.

C'est un très-beau coup, mais la
partie pourrait être remise par un fort
joueur contre son inférieur.

N

(146)

3.^e COUP.

Position.

A, quinze pions sur les cases, 25, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 40, 41, 45, 48.

B, quinze pions sur les cases 6, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 23, 24.

Exécution.

A joue de 25 à 20, B prend de 14 à 34
de 40 à 20 . . . p. de 15 à 24
de 35 à 30 . . . p. de 24 à 35
de 45 à 40 . . . p. de 35 à 44
de 33 à 29 . . . p. de 23 à 34
de 18 à 22 . . . p. de 17 à 28
prend de 32 à 10 . . . p. de 21 à 32
prend de 1 à 27 . . . Perdu.

4.^e COUP.

Position.

A, quinze pions sur les cases 27, 28,

32, 33, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 42, 43, 44, 45, 48.

B, quinze pions sur les cases 3, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 23, 24, 26.

Exécution.

A joue de 35 à 30, B prend de 24 à 35
de 33 à 29 . . . p. de 23 à 34
prend de 39 à 30 . . . p. de 35 à 24
de 27 à 22 . . . p. de 18 à 27
prend de 32 à 21 . . . p. de 16 à 27
de 28 à 23 . . . p. de 19 à 28
de 37 à 32 . . . p. de 28 à 37

prend de 42 à 2 . . . Perdu.

5.^e COUP.

Position.

A, seize pions sur les cases 22, 25, 27, 28, 30, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 40, 43, 45, 47.

B, seize pions sur les cases 2, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 21, 24, 26.

Exécution.

A joue de 25 à 20, B prend de 14 à 25
 de 28 à 23 . . . p. de 19 à 17
 prend de 30 à 19 . . . p. de 13 à 24
 de 34 à 30 . . . p. de 25 à 34
 prend de 40 à 20 . . . p. de 15 à 24
 de 37 à 31 . . . p. de 26 à 28
 prend de 33 à 15 . . . p. de 21 à 32
 prend de 38 à 27, B perdu, comme on
 verra, quoique la partie
 ne soit pas finie.

6.^e C O U P.*Position.*

A, quinze pions sur les cases 14, 24,
 25, 30, 32, 33, 35, 37, 38, 41, 42,
 46, 47, 48, 49.

B, quinze pions sur les cases 1, 3,
 4, 5, 6, 7, 8, 11, 15, 16, 18,
 21, 23, 26, 27.

Exécution.

A joue de 14 à 10, B prend de 5 à 14

de 24 à 20 . . . p. de 15 à 24
 de 30 à 10 . . . p. de 4 à 15
 de 33 à 29 . . . p. de 23 à 34
 de 37 à 31 . . . p. de 26 à 28
 de 38 à 32 . . . p. de 27 à 38

prend de 42 à 2 Perdu.

On voit que c'est un coup très-
 compliqué.

7.^e C O U P.

Position.

A, treize pions sur les cases 18, 22,
 28, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 42,
 43, 48, 49.

B, quatorze pions sur les cases 6, 8,
 9, 10, 11, 14, 16, 17, 19, 20, 21,
 24, 25, 26.

Exécution.

A joue de 33 à 29, B prend de 24 à 33
 de 28 à 39 . . . p. de 17 à 28
 de 32 à 23 . . . p. de 19 à 28
 de 37 à 32 . . . p. de 28 à 37
 de 42 à 31 . . . p. de 26 à 37

N 2 . . .

(150)

de 48 à 42 . . . p. de 37 à 48
de 39 à 34 . . . p. de 48 à 30
de 35 à 2 . . . Perdu.

8.^e COUP.

Position.

A, treize pions sur les cases 20, 27,
29, 31, 34, 35, 36, 37, 40, 41,
46, 48, 49.

B, quatorze pions sur les cases 2,
3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 16, 17,
18, 22, 26.

Exécution.

A joue de 20 à 14, B prend de 10 à 19
de 27 à 21 . . . p. de 16 à 27
de 37 à 32 . . . p. de 26 à 28
de 29 à 23 . . . p. de 18 à 29
prend de 34 à 1 . . . Perdu.

9.^e COUP.

Position.

A, douze pions sur les cases 22, 27,
28, 29, 31, 32, 37, 38, 40, 41, 42,
45.

(151)

B, douze pions sur les cases 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 16, 17, 19, 25, 26.

Exécution.

A joue de 29 à 24, B prend de 19 à 30
de 40 à 34 . . . p. de 30 à 39
de 28 à 23 . . . p. de 17 à 19
de 38 à 33 . . . p. de 39 à 28
prend de 32 à 1 . . . Perdu.

10.^e COUP.

Position.

A, douze pions sur les cases 16, 22, 26, 27, 28, 31, 32, 36, 37, 38, 39, 49.

B, douze pions sur les cases 1, 2, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 17, 19, 40.

Exécution.

A joue de 26 à 21, B prend de 17 à 29
de 39 à 34 . . . p. de 40 à 29
de 27 à 21 . . . p. de 26 à 17
de 28 à 23 . . . p. de 29 à 27
prend de 22 à 5 . . . Perdu.

Je dis perdu, quoique la dame de A soit prise sur le coup, parce que 6 pions contre 5 doivent gagner avec un joueur qui a fait le coup que je viens de démontrer.

1^r.^e. COUP.*Position.*

A, quatorze pions sur les cases 27, 28, 32, 37, 38, 39, 40, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49.

B, quatorze pions sur les cases 2, 5, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 19, 26, 29.

Exécution.

A joue de 39 à 34, B de 13 à 18
 prend de 34 à 23 . . . p. de 18 à 29
 de 28 à 23 . . . p. de 29 à 18
 de 37 à 31 . . . p. de 26 à 28
 de 27 à 21 . . . p. de 16 à 27
 de 38 à 32 . . . p. de 28 à 37
 de 42 à 4 . . . Perdu.

On voit par cette exécution que si B n'avait pas voulu ménager un pion, et qu'il en eut fait volontiers le sacrifice, ce coup n'aurait pas eu lieu; il faut savoir connaître le prix d'une perte volontaire dans certaines positions.

12.^o COUP.

Position.

A, treize pions sur les cases 17, 22, 27, 28, 32, 33, 34, 39, 40, 41, 43, 44, 45.

B, treize pions sur les cases 6, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 18, 19, 20, 23, 24, 35.

Exécution.

A joue de 33 à 29, B prend de 24 à 33
 de 42 à 38. . . . p. de 33 à 42
 de 34 à 29 . . . p. de 23 à 43
 de 17 à 12 . . . p. de 8 à 17
 de 44 à 39 . . . p. de 35 à 33
 prend de 28 à 37 . . . p. de 17 à 28
 prend de 32 à 1 . . . Perdu.

13.^e C O U R.

Position.

A, douze pions sur les cases 25, 30, 31, 32, 35, 36, 37, 40, 41, 42, 43, 45.

B, douze pions sur les cases 1, 3, 6, 7, 9, 13, 18, 19, 23, 24, 26, 29.

Exécution.

A joue de 32 à 28, B prend de 25 à 32
de 37 à 28 . . . p. de 26 à 39
de 28 à 23 . . . p. de 19 à 28
prend de 30 à 8 . . . p. de 3 à 12
de 40 à 34 . . . p. de 29 à 40
prend de 35 à 34 . . . Perdu; A

14.^e C O U R.

Position.

A, onze pions sur les cases 17, 23, 27, 28, 30, 35, 36, 37, 38, 45, 48.

B, onze pions sur les cases 3, 6, 7, 9, 13, 14, 15, 16, 19, 20, 26.

Exécution.

A joue de 17 à 11, B prend de 6 à 17
de 27 à 21 . . . p. de 16 à 27
de 28 à 22 . . . p. de 27 à 29
de 37 à 31 . . . p. de 26 à 37
de 38 à 32 . . . p. de 37 à 28
de 30 à 24 . . . p. de 19 à 30
prend de 35 à 2 . . . Perdu.

Coup d'une grande précision de la part du joueur qui l'a fait.

15.^e C O U P.

Position.

A, neuf pions sur les cases 27, 28, 32, 37, 38, 39, 43, 49, 50.

B, quatorze pions sur les cases 1, 2, 6, 7, 8, 11, 14, 16, 17, 21, 24, 26, 29, 40.

Exécution.

A joue de 28 à 23, B prend de 29 à 18

(156)

de 39 à 34 . . . p. de 40 à 29
de 38 à 33 . . . p. de 29 à 38
de 37 à 31 . . . p. de 26 à 28
de 43 à 30 . . . p. de 21 à 32
prend de 3 à 3 . . . Perdu.

On voit que c'est un très-beau coup pour aller à dame, avec succès, puisque l'adversaire, avec ses six pions restants, ne peut plus jouer.

16.^e C O U P.

Position.

A, onze pions sur les cases 22, 25, 28, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 45.

B, onze pions sur les cases 1, 6, 7, 9, 11, 14, 16, 17, 19, 24, 35.

Exécution.

A joue de 33 à 29, B prend de 24 à 42
de 25 à 20 . . . p. de 14 à 25
de 34 à 30 . . . p. de 25 à 43
de 44 à 39 . . . p. de 35 à 33
prend de 28 à 37 . . . p. de 17 à 28
prend de 32 à 3 . . . Perdu.

17.^e

(157)

17.^o C O U P.

Position.

A, onze pions sur les cases 24, 29, 31, 34, 36, 37, 41, 43, 46, 49, 50.

B, onze pions sur les cases 8, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 22, 28, 32, 35.

Execution.

A joue de 24 à 19, B prend de 13 à 33
de 34 à 30 . . . p. de 35 à 24
de 31 à 27 . . . p. de 22 à 42
de 41 à 37 . . . p. de 42 à 31
prend de 36 à 9 . . . Perdu.

Ce coup était difficile à voir, et à parer sans la plus grande reflexion, et à moins d'être de la première force.

18.^o C O U P.

Position.

A, onze pions sur les cases 25, 29, 30, 34, 35, 36, 38, 40, 47, 48, 49.

B, onze pions sur les cases 3, 7, 10, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 23, 26.

Q

Exécution.

A joue de 36 à 31, B prend de 26 à 37
 de 38 à 32 . . . p. de 37 à 28
 de 29 à 24 . . . p. de 20 à 29
 de 30 à 24 . . . p. de 19 à 39
 de 40 à 34 . . . p. de 39 à 30
 prend de 35 à 2 . . . Perdu,

19.^e C O U P,*Position.*

A, dix pions sur les cases 27, 28,
 34, 36, 38, 39, 40, 45, 47, 49.

B, dix pions sur les cases 4, 5, 6,
 7, 8, 9, 16, 17, 18, 20.

Exécution.

A joue de 27 à 22, B prend de 18 à 27
 de 36 à 31 . . . p. de 27 à 36
 de 28 à 22 . . . p. de 17 à 28
 de 39 à 33 . . . p. de 28 à 30
 de 47 à 41 . . . p. de 36 à 47
 de 40 à 34 . . . p. de 47 à 40
 prend de 45 à 1 . . . Perdu.

(159)

20.^e COUP.

Position.

A, huit pions sur les cases 24, 26, 36, 38, 39, 40, 42, 47.

B, huit pions sur les cases 5, 7, 8, 9, 13, 15, 27, 28.

Exécution.

A joue de 36 à 31, B prend de 27 à 36
de 47 à 41 . . . p. de 36 à 47
de 38 à 32 . . . p. de 47 à 19
prend de 32 à 1 . . . Perdu.

21.^e COUP.

Position.

A, dix pions sur les cases 26, 31, 32, 37, 39, 41, 43, 45, 48, 50.

B, dix pions sur les cases 11, 12, 13, 15, 17, 21, 23, 25, 28, 30.

Exécution.

A joue de 32 à 27, B de 21 à 32
de 31 à 27 . . . de 32 à 21
de 39 à 33 . . . de 28 à 39

(100)

prend de 43 à 34 . . . p. de 30 à 39
de 48 à 43 . . . p. de 39 à 48
de 41 à 36 . . . p. de 48 à 31
de 36 à 9 . . . Perdu.

22.^e C O U P.

Position.

A, huit pions sur les cases 25, 30,
31, 32, 36, 37, 39, 43.

B, huit pions sur les cases 4, 7,
14, 15, 18, 20, 23, 26.

Exécution.

A joue de 32 à 28, B prend de 23 à 41
prend de 36 à 47 . . . p. de 26 à 37
de 47 à 42 . . . p. de 37 à 48
de 30 à 24 . . . p. de 20 à 29
de 39 à 34 . . . p. de 48 à 30
de 25 à 1 . . . Perdu.

23.^e C O U P.

Position.

A, huit pions sur les cases 26, 28,
31, 34, 37, 39, 42, 49.

(161)

B, huit pions sur les cases 3, 10,
11, 12, 13, 15, 17, 18.

Exécution.

A joue de 26 à 21, B prend de 17 à 26
de 37 à 32 . . . p. de 26 à 48
de 34 à 29 . . . p. de 48 à 23
prend de 28 à 6 . . . Perdu.

PIONS ET DAMES.

24.^e COUP.

Position.

A, six pions sur les cases 17, 21,
27, 29, 33, 37.

B, six pions et une dame sur 3 D,
7, 16, 19, 20, 24, 30.

Exécution.

A joue de 27 à 22, B prend de 16 à 18
de 29 à 23 . . . p. de 3 à 29
prend de 23 à 1 . . . Perdu.

25.^e COUP.

Position.

A, huit pions sur les cases 19, 22,
24, 27, 28, 29, 34, 35.

B, une dame et cinq pions sur 8,
11 D, 13, 15, 16, 20

Exécution.

A joue de 19 à 14, B prend de 20 à 9
de 27 à 21 . . . p. de 16 à 18
de 29 à 23 . . . p. de 11 à 19
prend de 23 à 23 . . . Perdu.

26.^e COUP.

Position.

A, huit pions sur les cases 13, 18,
23, 24, 32, 37, 38, 50.

B, sept pions et une dame sur 3, 4,
10, 11, 14, 17, 21, 40 D.

Exécution.

A joue de 50 à 44, B prend de 40 à 49
de 32 à 28 . p. de 49 à 41 ou 46

(163)

de 24 à 20 . . . p. de 14 à 25
de 18 à 12 . . . p. de 17 à 19
prend de 23 à 5 . p. de 41 ou 46 à 23
prend de 5 à 2 . . . Perdu.

27.^e C O U P.

Position.

A, neuf pions sur les cases 22, 23,
22, 48, 29, 30, 31, 36, 40.

B, sept pions et une dame sur 2 D
5, 9, 10, 13, 15, 20, 21.

Exécution.

A joue de 22 à 18, B prend de 13 à 33
prend de 29 à 38 . . . p. de 20 à 18
de 38 à 32 . . . p. de 2 à 27
prend de 31 à 4 . . . Perdu.

28.^e C O U P.

Position.

A, huit pions sur les cases 23, 32,
37, 38, 40, 41, 42, 44.

B, une dame et huit pions sur 9,
32, 13, 14, 16, 21, 24, 27, 35 D.

(164)

Exécution.

A joue de 4 à 34, B prend de 35 à 49
de 32 à 28 . . . p. de 49 à 32
de 34 à 29 . . . p. de 24 à 22
prend de 37 à 10 . . . Perdu.

29.^e C O U P.

Position.

A, dix pions sur les cases 18, 22,
26, 28, 33, 34, 37, 38, 39, 44.

B, une dame et sept pions sur 2, 3 D,
7, 9, 10, 11, 12, 17.

Exécution.

A joue de 28 à 23, B prend de 17 à 19
de 26 à 21 . . . p. de 12 à 23
de 21 à 17 . . . p. de 3 à 29
prend de 33 à 15 . . . Perdu.

30.^e C O U P.

Position.

A, dix pions sur les cases 23, 25,
27, 28, 30, 33, 34, 43, 45, 50.

(165)

B, une dame et sept pions sur 4, 8,
9, 10, 13, 15, 16, 37 D.

Exécution.

A joue de 28 à 22, B prend de 37 à 35
de 27 à 21 . . . p. de 16 à 18
de 25 à 20 . . . p. de 15 à 24
de 45 à 40 . . . p. de 35 à 29
prend de 34 à 5 . . . Perdu.

31.^e C O U P.

Position.

A, neuf pions sur les cases 13, 19,
24, 29, 31, 35, 37, 39, 40.

B, une dame et huit pions sur 3,
5, 10, 11, 15, 21, 22, 26, 49 D.

Exécution.

A joue de 35 à 30, B prend de 49 à 35
de 19 à 14 . . . p. de 10 à 8
de 37 à 32 . . . p. de 26 à 28
de 29 à 23 . . . p. de 28 à 19
prend de 24 à 2 p. de 35 où il voudra
prend la dame et trois pions Perdu.

(166)

32.^e C O U P.

Position.

A, onze pions sur les cases 18, 22, 27, 28, 31, 33, 35, 42, 44, 45, 47.

B, une dame et huit pions sur 2, 8, 9, 11 D, 15, 16, 20, 24, 30.

Exécution.

A joue de 18 à 12, B prend de 8 à 17
de 33 à 29 . . . p. de 24 à 33
prend de 28 à 39 . . . p. de 17 à 28
prend de 35 à 24 . . . p. de 20 à 29
de 39 à 34 . . . p. de 29 à 49
de 31 à 26 . . . p. de 49 à 21
prend de 26 à 6 . . . Perdu.

33.^e C O U P.

Position.

A, huit pions sur les cases 21, 27, 29, 30, 31, 34, 38, 43.

B, une dame et sept pions sur 5, 7, 10, 12, 17, 18, 20, 45 D.

(167)

Exécution.

A joue de 29 à 23, B prend de 45 à 26
de 43 à 38 . . . p. de 18 à 29
de 27 à 22 . . . p. de 17 à 28
de 30 à 24 . . . p. de 26 à 17.
prend de 24 à 2 . . . Perdu.

34.^e C O U P.

Position.

A, onze pions sur les cases 19, 23,
27, 29, 31, 33, 34, 37, 41, 48, 50.

B, dix pions et une dame sur 1, 5,
6, 7, 8 D, 12, 15, 18, 20, 26, 35.

Exécution.

A joue de 19 à 14, B prend de 20 à 9
de 34 à 30 . . . p. de 35 à 24
prend de 29 à 20 . . . p. de 18 à 38
de 41 à 36 . . . p. de 15 à 24
de 27 à 21 . . . p. de 26 à 17,
de 37 à 32 . . . p. de 38 à 27,
prend de 31 à 4 . . . Perdu.

(168)

35.^e C O U P.

Position.

A, douze pions sur les cases 22, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 35, 36, 43, 45, 50.

B, neuf pions et une dame sur 3, 5, 6 D, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 16.

Exécution.

A joue de 27 à 21, B prend de 16 à 18
de 45 à 40 . . . p. de 6 à 48
de 24 à 20 . . . p. de 14 à 25
de 29 à 24 . . . p. de 18 à 20
de 40 à 34 . . . p. de 48 à 30
prend de 35 à 11 . . . Perdu.

36.^e C O O P.

Position.

A, huit pions sur les cases 12, 16, 17, 26, 27, 28, 29, 31.

B, une dame et six pions sur 1, 2, 3, 4, 6, 9 D, 10, 30.

Exécution.

A joue de 27 à 21, B prend de 9 à 36
de

(169)

de 29 à 24 . . . p. de 30 à 16
de 12 à 8 . . . p. de 2 à 13
de 28 à 22 . . . p. de 36 à 18
de 17 à 11 . . . p. de 6 à 17
prend de 21 à 5 . . . Perdu.

37.^e COUP.

Position.

A, dix pions sur les cases 13, 17,
18, 22, 27, 31, 32, 35, 44, 50.

B, une dame et huit pions sur 2,
4, 5, 6, 11, 14, 15, 25, 42 D.

Exécution.

A joue de 27 à 21, B prend de 42 à 26
de 35 à 30 . . . p. de 25 à 34
de 13 à 8 . . . p. de 2 à 13
prend de 18 à 20 . . . p. de 15 à 24
de 22 à 18 . . . p. de 11 à 13
de 44 à 39 . . . p. de 26 à 44
prend de 50 à 8 . . . Perdu.

P.

(170)

31.^e C O U P.

Position.

A, neuf pions sur les cases 15, 17, 21, 24, 29, 30, 39, 40, 48.

B, quatre pions et deux dames sur 5, 6, 8, 12, 13 D, 37 D.

Exécution.

A joue de 15 à 10, B prend de 5 à 14
de 29 à 23 . . . p. de 37 à 19
de 24 à 20 . . . p. de 19 à 11
prend de 20 à 16 . . . Perdu.]

39.^e C O U P.

Position.

A, douze pions sur les cases 20, 24, 25, 26, 29, 36, 38, 40, 41, 42, 47, 49.

B, huit pions et deux dames sur 4, 5 D, 7, 8, 9, 13, 15, 22, 27, 50 D.

Exécution.

A joue de 40 à 34, B prend de 5 à 46

(171)

de 38 à 33 . . . p. de 50 à 28
de 47 à 41 . . . p. de 46 à 19
de 26 à 21 . . . p. de 15 à 33
prend de 21 à 1 . . . Perdu.

40.^e C O U P.

Position.

A, quatorze pions sur les cases 20,
21, 24, 26, 27, 29, 30, 35, 42, 44,
45, 48, 49, 50.

B, onze pions et une dame sur 3,
4, 5, 6, 7, 9, 11, 13, 15, 16, 19,
46 D.

Exécution.

A joue de 29 à 23, B prend de 19 à 28
de 27 à 22 . . . p. de 16 à 18
de 20 à 14 . . . p. de 9 à 29
de 42 à 37 . . . p. de 46 à 32
de 49 à 43 . . . p. de 32 à 40
prend de 45 à 1 . . . Perdu.

41.^e C O U P.

Position.

A, onze pions sur les cases 23 ;

(172)

26, 28, 34, 37, 41, 42, 43, 45
46, 50.

B, trois dames et trois pions sur 7,
9 D, 15 D, 20, 25, 30 D.

Exécution.

A joue de 34 à 29, B de 30 à 48

de 29 à 24 . . . p. de 20 à 18

de 28 à 22 . . . p. de 15 à 36

prend de 22 à 4 . . . p. de 48 à 31

prend de 26 à 37 . . , de 36 à 41

de 4 à 31 . . , de 41 à volonté

dans la ligne

de 31 à 37 . . . Perdu.

si de 36 à 47.

de 46 à 41 . . . p. de 47 à 36

de 37 à 31 . . . Perdu.

42.^e C O U P.

Position.

A, douze pions sur les cases 22,
23, 24, 26, 27, 28, 29, 35, 36,
43, 45, 50.

(173)

B, une dame et neuf pions sur 3,
5, 6 D, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 16.

Exécution.

A joue de 27 à 21, B prend de 16 à 18
de 45 à 40 . . . p. de 6 à 48
de 24 à 20 . . . p. de 14 à 25
de 29 à 24 . . . p. de 18 à 20
de 40 à 34 . . . p. de 48 à 30
prend de 35 à 11 . . . Perdu.

43.^e C O U P.

Position.

A, onze pions sur les cases 24, 26,
29, 32, 34, 37, 38, 39, 43, 47, 48.

B, deux dames et cinq pions sur 7,
8, 11 D, 14, 17, 25, 35 D.

Exécution.

A joue de 34 à 30, B prend de 25 à 23
de 24 à 19 . . . de 35 à 13
de 26 à 21 . . . p. de 17 à 26
de 47 à 42 . . . p. de 11 à 50
de 37 à 31 . . . p. de 26 à 28
de 43 à 39 . . . p. de 50 à 33
prend de 38 à 20 . . . Perdu.

P 2

(174)

44.^e COUP.

Position.

A, quatorze pions sur les cases 11, 16, 17, 21, 24, 26, 28, 29, 30, 34, 40, 43, 48, 50.

B, deux dames et huit pions sur 1, 2, 5, 8, 9 D, 10 D, 13, 15, 20, 25.

Exécution.

A joue de 29 à 23, B prend de 20 à 18
de 30 à 24 . . . p. de 10 à 19
de 17 à 12 . . . p. de 8 à 6
de 16 à 11 . . . p. de 6 à 17
prend de 21 à 3 . . . Perdu.

45.^e COUP.

Position.

A, huit pions sur les cases 21, 24, 27, 28, 32, 33, 38, 39.

B, deux dames et quatre pions sur 5, 8 D, 10 D, 12, 14, 16.

Exécution.

A joue de 24 à 20, B prend de 14 à 25

(175)

de 28 à 22 . . . p. de 10 à 46
de 22 à 18 . . . p. de 12 à 23
de 27 à 22 . . . p. de 16 à 18
de 38 à 32 . . . p. de 46 à 28
prend de 33 à 2 . . . Perdu.

46.^e C O U P.

Position.

A, six pions et une dame sur 27,
30, 34, 35 D, 36, 37, 44.

B, six pions et deux dames sur 8 D,
9, 13, 16, 19, 20, 26, 47 D.

Exécution.

A joue de 34 à 29, B prend de 47 à 24
de 37 à 31 . . . p. de 26 à 37
de 35 à 40 . . . p. de 24 à 35
de 40 à 23 . . . p. de 35 à 28
prend de 23 à 15 . . . Perdu.

47.^e C O U P.

Position.

A, trois pions et une dame sur 29,
33, 37 D, 41.

(176)

B, dix pions et une dame sur 3, 8,
9, 10, 11, 12, 14, 19 D, 20, 21, 24.

Exécution.

A joue de 37 à 42, B prend de 19 à 46
de 29 à 23 . . . p. de 46 à 19
de 33 à 29 . . . p. de 24 à 23
prend de 42 à 1 . . . Perdu.

48.^o C O U P.

Position.

A, six pions et une dame sur 24 ;
30, 34, 38, 39, 43, 48 D.

B, huit pions et une dame sur 5,
8, 10, 11, 15, 17, 21 D, 25, 28.

Exécution.

A joue de 38 à 33, B prend de 21 à 49
prend de 33 à 22 . . . p. de 17 à 28
de 39 à 33 . . . p. de 28 à 39
prend de 34 à 43 . . . p. de 49 à 20
de 48 à 43 . . . p. de 25 à 34
prend de 43 à 6 . . . Perdu.

(177)

49.^e COUP.

Position.

A, une dame et sept pions sur 12 D,
27, 37, 38, 41, 42, 43, 48.

B, deux dames et quatre pions sur 16,
23, 24, 28 D, 29 D, 34.

Exécution.

A joue de 37 à 31, B prend de 28 à 46
de 27 à 21 . . . p. de 16 à 36
de 43 à 39 . . . p. de 34 à 32
de 42 à 37 . . . p. de 32 à 41
de 48 à 42 . . . p. de 29 à 47
prend de 12 à 15 . . . Enfermé.

50.^e COUP.

Position.

A, deux dames et trois pions sur 22,
27, 28, 45 D, 49 D.

B, deux dames et six pions sur 2 D,
5, 6 D, 8, 10, 14, 16, 20.

Exécution.

A joue de 28 à 23, B prend de 6 à 19
de 45 à 7 . . . p. de 2 à 11
de 27 à 21 . . . p. de 16 à 27
prend de 49 à 4 . . . Perdu.

F I N S

De Parties curieuses et intéressantes dont les positions respectives se rencontrent assez souvent, et qu'on peut amener quelque fois avec succès.

1.^{er} C O U P.

Position.

A, deux dames et trois pions sur 24 D;
26 D, 42, 45, 50.

B, une dame et deux pions sur 34,
41, 46 D.

Exécution.

A joue de 45 à 40, B prend de 34 à 45
de 42 à 37 . . . p. de 41 à 32
de 26 à 37 . . . p. de 32 à 41
de 24 à 47 . . . Enfermé.

2.^e C O U P.

Position.

A, une dame et trois pions sur 14
15, 25, 40 D; 46.

(179)

B, une dame et cinq pions sur 3;
4, 5, 13 D, 37, 38.

Exécution.

A joue de 15 à 10, B prend de 4 à 15
de 25 à 20 . . . p. de 15 à 24
de 46 à 41 . . . p. de 37 à 46
de 40 à 49 . . . p. de 46 à 10
prend de 49 à 29 . . . Perdu.

On voit que la dame de B a été prise
par un beau-coup.

3.^e C O U P

Position.

A, 19, 23, 25, 28, tout damé.

B, 26, 48, tout damé.

Dans cette position, si A ne réfléchir
bien avant de jouer le premier coup,
il laisse remettre la partie, mais si le
premier coup est bien joué, la partie
est forcément gagnée.

Exécution.

B, a quatre façons différentes de jouer,
et toujours perdu.

I.^{er}

A joue de 19 à 30 , B de 48 à 42
de 28 à 37 . . . p. de 48 à 31
de 30 à 8 . . . p. de 26 à 3
de 23 à 14 . . . p. de 3 à 20
prend de 25 à 36 . . . Perdu.

II

A joue de 19 à 30 , B de 48 à 31
de 30 à 8 . . . p. de 26 à 3
Le restant de même.

III

A joue de 19 à 30 , B de 26 à 21
de 30 à 34 . . . p. de 48 à 30
prend de 25 à 16 . . . Perdu.

IV

A joue de 19 à 30 , B de 26 à 3
de 23 à 14 . . . p. de 3 à 20
prend de 25 à 3 . . . p. de 48 à 25
de 28 à 14 . . . p. de 25 à 9
prend de 3 à 14 . . . Perdu.

4.° C O U P.

Position.

A, trois pions et une dame sur 20 D,
29, 36, 43.

B, une dame sur la case 19 D.

Exécution.

B joue d'abord et met dans la lunette,
persuadé que la partie est remise.

A joue de 43 à 38, B prend de 24 à 47
de 20 à 15 . . . Il est enfermé.

5.° C O U P.

Position.

A, une dame et trois pions sur 36 D,
39, 44, 49.

B, deux dames et deux pions sur 10,
22 D, 23 D, 27.

Exécution.

A, joue de 44 à 40, B prend de 22 à 35
prend de 36 à 40 . . . p. de 35 à 44
prend de 49 à 40 . . . de 10 à 14
de 40 à 34 . . . de 14 à 19
de 34 à 29 . . . Perdu.

Q

(182)

6.^e C O U P.

Position.

A, trois dames et un pion sur 1 D, 9 D,
34 D, 40.

B, deux dames et un pion sur 16,
45 D, 49 D.

Exécution.

1.^{re} Manière.

A joue de 9 à 27 . . . , B de 49 à 35
de 27 à 49 . . . p. de 45 à 23
prend de 1 à 40 . . . p. de 35 à 44
prend de 49 à 40 . . . Perdu.

2.^e Manière.

de 9 à 27 . . . p. de 49 à 27
de 34 à 12 . . . p. de 45 à 7
prend de 7 à 26 . . . Perdu.

7.^e C O U P.

Position.

A, deux dames et deux pions sur 11,
17 D, 39 D, 45.

(183)

B, une dame et un pion sur 6 ;
32 D.

Exécution.

A joue de 39 à 30, B prend de 32 à 49
de 30 à 35 . . . Perdu.

8.^e C O U P

Position.

A, une dame et trois pions sur 30 D ;
15, 20, 35.

B, une dame et un pion 4, 37 D.

C'est à B à jouer.

Cette partie sera remise, si B joue bien le premier coup et si ensuite il évite soigneusement le seul qui fait perdre ; il doit porter sa dame à la case 10 ou à 5, et être toujours au dessous de la dame de A ; quand il verra celle-ci sur 30 et se placer sur 46 ; quand il la verra sur 24, la partie est décidément remise, autrement elle est perdue, et voici comment :

(184)

Exécution.

A joue de 37 à 46 , B de 30 à 24

Si B joue à 5 ou à 10, on voit qu'il a perdu par les deux qu'on donne, si B s'arrête depuis 41 jusqu'à 23, A joue de 15 à 10, et de quelque manière que B prenne, soit de la dame, soit du pion, il est clair qu'il a perdu.

9.^e C O U R.

Position.

A, deux dames et deux pions sur 6 D;
34, 35, 39 D.

B, une dame et deux pions sur 15
24, 32 D.

Exécution.

A joue de 39 à 43, B prend de 32 à 49

de 34 à 29 . . . p. de 24 à 33

prend de 6 à 44 . . . p. de 49 à 40

prend de 35 à 44 . . . de 15 à 20

de 44 à 39 . . . Perdu.

10.^e C O U P.

Position.

A, une dame et quatre pions sur 15,
20, 42, 49, 50 D.

B, une dame et quatre pions sur 8,
12, 28 D, 33, 39.

Exécution.

A joue de 15 à 10, B prend de 28 à 5
de 49 à 43 . . . p. de 39 à 37
prend de 50 à 46. . . ou il voudra
de 20 à 14. . . Perdu.

11.^e C O U P.

Position.

A, une dame et quatre pions sur 24,
29, 34, 39, 47 D.

B, une dame et cinq pions sur 4, 9,
12, 18 D, 22, 25.

Exécution.

A joue de 24 à 20, B prend de 25 à 14
de 29 à 24 . . . p. de 18 à 45

Q 2

(186)

de 24 à 19 . . . p. de 14 à 23
de 39 à 34 . . . p. de 45 à 29
prend de 47 à 14 . . . Perdu.

12.^e C O U P.

Position.

A, une dame et trois pions sur 32,
37, 41, 48 D.

B, une dame et quatre pions sur 10,
12, 13, 14 D, 33.

Exécution.

A joue de 32 à 28 ; B prend de 33 à 22
de 37 à 31 . . . p. de 14 à 46
de 31 à 27 . . . p. de 22 à 31
prend de 48 à 5 . . . Perdu.

14.^e C O U P.

Position.

A, cinq pions sur les cases 23, 30 ;
32, 34, 42.

B, une dame et trois pions sur 13,
14, 25, 28 D.

(187.)

Exécution.

A joue de 23 à 18 , B de 28 à 48
de 18 à 20 . . . de 25 à 14
de 30 à 25 de 48 à 30
de 25 à 34 . . . Perdu.

15.^e C O U P.

Position.

A, quatre pions et une dame sur 16 D,
28 , 29 , 41 , 44.

B, quatre pions et une dame sur 10,
12 , 14 D, 19 , 35.

Exécution.

A joue de 29 à 24, B prend de 19 à 30
de 28 à 22 . . . p. de 14 à 46
de 44 à 40 . . . p. de 35 à 44
de 22 à 17 . . . p. de 12 à 21
prend de 16 à 5 . . . Perdu.

16.^e C O U P.

Position.

A, cinq pions sur les cases 14, 20, 24,
25, 30,

(188)

B, une dame et un pion sur les cases
4 D, 13.

Exécution.

C'est à B à jouer.

B joue de 4 à 15
A de 14 à 9 . . . p. de 13 à 4
de 20 à 14 . . . p. de 15 à 29
de 14 à 10 . . . p. de 4 à 15
de 30 à 24 . . . p. de 29 à 20
prend de 25 à 14 . . . Perdu.

17.^o C O U P.

Position.

A, une dame et quatre pions sur 16 D,
17, 18, 22, 29.

B, une dame et quatre pions sur 1,
6, 8, 30, 40 D.

Exécution.

A joue de 17 à 12, B prend de 8 à 28
de 29 à 23 . . . p. de 28 à 29
de 18 à 12 . . . p. de 40 à 7
prend de 16 à 35 . . . Perdu.

(189)

18.^e COUP.

Position.

A, six pions sur les cases 13, 18, 22, 29, 32, 37.

B, une dame et trois pions sur 3, 6, 7, 10 D.

Exécution.

A joue de 32 à 27, B prend de 10 à 41
de 13 à 9 . . . p. de 3 à 14
de 29 à 23 . . . p. de 41 à 19
de 18 à 12 . . . p. de 7 à 18
prend de 22 à 24 . . . Enfermé.

19.^e COUP.

Position.

A, quatre pions sur les cases 34, 39, 44, 49.

B, une dame et un pion sur 10, 24 D

Exécution.

A joue de 34 à 30, B prend de 24 à 35
de 39 à 34 . . de 35 sur la ligne

(190)

de 34 à 30 . p. et se porte sur 35
de 44 à 40 . . . p. de 35 à 44
prend de 49 à 40 . . . Enfermé.

20.^e COUP.

Position.

A, six pions sur les cases 21, 24,
25, 29, 37, 41.

B, une dame et trois pions sur 10,
12, 14 D, 18.

Exécution.

A joue de 21 à 17, B prend de 12 à 21
de 29 à 23 . . . p. de 18 à 20
de 37 à 31 . . . p. de 14 à 46
prend de 25 à 5 . . . Enfermé.

21.^e COUP.

Position.

A, cinq pions sur les cases 22, 27,
28, 32, 41.

B, une dame et deux pions sur 6,
26, 39 D.

(191)

Exécution.

A joue de 27 à 21, B prend de 26 à 17
prend de 22 à 11 . . . à volonté.
de 41 à 36 . . . il prend
de 32 à 27 . . . Perdu.

22.^e COUP.

Position.

A, cinq pions sur les cases 15, 20,
27, 31, 47.

B, deux pions et une dame sur 4 D,
11, 19.

Exécution.

A joue de 20 à 14, B prend de 19 à 10
de 27 à 21 . . . p. de 4 à 36
prend de 15 à 4 . . . Enfermé.

23.^e COUP.

Position.

A, six pions sur les cases 25, 30,
34, 36, 41, 43.

B, trois pions et une dame sur 5,
10, 32, 47 D.

(192)

Exécution.

A joue de 25 à 20, B prend de 47 à 15
de 41 à 37 . . . p. de 32 à 41
prend de 36 à 47 . . . de 10 à 14
de 43 à 38 . . . p. de 15 à 42
prend de 47 à 38 . . . Perdu.

24.^e COUP.

Position.

A, quatre pions sur les cases 17 ;
28, 34, 39.

B, une dame et trois pions sur 7,
22, 25, 48 D.

Exécution.

A joue de 17 à 11, B prend de 22 à 44
prend de 11 à 2 . . . p. de 48 à 30
prend de 2 à 49 . . . Perdu.

25.^e COUP.

Position.

A, cinq pions sur les cases 23, 24 ;
34, 45, 49.

B,

(193)

B, une dame et trois pions sur 1 ;
8 D, 14, 25.

Exécution.

A joue de 23 à 19, B prend de 14 à 23
de 34 à 30 . . . p. de 25 à 34
de 45 à 40 . . . p. de 8 à 44
prend de 49 à 18 . . . Perdu.

26.^e C O U P.

Position.

A, quatre pions et une dame sur 18,
19, 23, 40 D, 147.

B, une dame et quatre pions sur 1 D,
2, 4, 9, 37.

Exécution.

A joue de 47 à 41, B prend de 37 à 46
de 19 à 13 . . . p. de 46 à 8
de 40 à 45 . . . p. de 1 à 40
prend de 45 à 14 . . . Perdu.

R

(194)

27.^e C O U P.

Position.

A , cinq pions sur 28 , 30 , 34 , 35 ,
49.

B une dame et deux pions sur 10 ,
18 , 19 D.

Exécution.

A joue de 28 à 23, B prend de 18 à 40
prend de 35 à 44 . . . p. de 19 à 35
de 44 à 40 . . . p. de 35 à 44
prend de 49 à 40 . . . Perdu.

28.^e C O U P.

Position.

A , quatre pions et une dame sur
18 , 23 , 32 , 33 , 39 D.

B , quatre pions et deux dames sur
8 , 10 , 16 , 20 D , 24 , 31 D.

Exécution.

A joue de 23 à 19, B prend de 24 à 21
de 32 à 27 . . . p. de 20 à 21
prend de 29 à 5 . . . Perdu.

(195)

29.^e COUP.

Position.

A, quatre dames sur 47, 50, et les deux autres partout où l'on voudra, à l'exception de la grande ligne du milieu.

B, une dame sur la grande ligne, et deux pions sur les cases 36 et 45.

Dans cette position, assez ordinaire, en voyant deux pions de B si près de dames, et les deux dames de A ainsi placées pour les empêcher d'y aller, beaucoup de joueurs croient pouvoir remettre la partie. Cependant elle est forcément gagnée de la manière que je vais indiquer.

Exécution.

A porte ses deux dames oisives sur les cases 44 et 49.

B a sa dame sur la case 5 comme le plus en sûreté.

A joue sa dame 47 sur la case 33.

B a perdu en quelque part et quelque pièce qu'il joue. On le voit aisément.

On pourrait certainement ajouter beaucoup à cette série de coups que j'ai rapportés dans le cours de cet ouvrage ; et avec plus de science en découvrir toujours de plus beaux , par les combinaisons infinies dont le jeu polonais paraît susceptible ; mais je crois que le nombre de plus de 150 coups cités suffit pour satisfaire la curiosité des amateurs, concourir à leur instruction autant qu'à leur amusement , et les mettre dans la voie de devenir plus habiles joueurs que leurs maîtres.

QUELQUES OBSERVATIONS GÉNÉRALES

Sur le Jeu de Dames à la polonoise.

Il n'est pas possible d'établir , sur le jeu polonais , des principes de détails qui assurent toujours le joueur de la bonne conduite de sa partie , parce que la direction de son jeu , ses positions , ses

combinaisons dépendent de la manière de jouer, des idées plus ou moins singulières, des desseins plus ou moins cachés de son adversaire plus faible ou plus fort, son égal en force ou en faiblesse; mais on peut donner, sur ce jeu, des préceptes généraux, à l'appui desquels viennent les coups multipliés que j'ai recueillis et classés, dans plusieurs genres, pour l'instruction et l'amusement des amateurs. C'est ce que je vais faire.

Y a-t-il un avantage de jouer le premier ou le second? C'est ce qui n'est pas encore décidé; mais pour prévenir les contestations qui s'élèvent souvent sur ce sujet, je dirai qu'entre deux joueurs de force égale, l'usage a toujours été de jouer alternativement le premier, et cela doit tenir lieu de règle aujourd'hui. Cependant comme presque tous les joueurs s'imaginent que l'avantage, s'il y en a un, se trouve du côté de

celui qui joue le second ; alors on doit dire que c'est au joueur qui reçoit l'avantage , à jouer toujours le premier , parce que celui qui le fait , est censé avoir déjà perdu le pion ou les pions qu'il donne , et qu'il a de moins que son adversaire.

Le moyen le plus sûr de faire des progrès , en peu de temps , à ce jeu , avec du goût et des dispositions , est de ne jouer jamais qu'avec ceux qui sont un peu plus forts que vous , et quand vous aurez atteint leur degré de force , d'en choisir d'autres qui aient encore quelque supériorité sur vous ; mais si vous êtes très-faible , n'allez pas attaquer les joueurs très-forts , parce que l'extrême faiblesse qui contraste si évidemment avec le talent , ne fait naître que le dépit , la honte , l'ennui et le dégoût ; vous n'en apprendrez rien au jeu de votre adversaire , vous ne jouez qu'en tremblant , vous n'avez aucun plaisir , et il n'en a aucun.

Au commencement de la partie, si votre adversaire est plus fort que vous ou votre égal seulement, il est à propos de faire quelques une pour une pour dégager le jeu ; mais il faut éviter d'en faire, si vous lui faites quelque avantage, parce qu'en serrant votre jeu de part et d'autre, il est à croire qu'à raison de votre supériorité, vous vous procurerez plus facilement le coup sur lui, et que vous le réduirez au point de ne pouvoir plus jouer sans perdre un ou plusieurs pions.

Si vous jouez avec un joueur de votre force, vous devez observer, dans votre marche, de ne pas trop serrer ni trop écarter vos pions, de peur qu'ils ne soient enfermés s'ils sont entassés, ou pris s'ils sont isolés ; il faut débarrasser votre jeu par des une pour une, etc. faites à propos, si vous craignez d'être enfermé ; il faut réunir vos pions, si vous les voyez exposés témérairement, et les

porter toujours du côté faible , sans vous dégarnir cependant de l'autre côté.

Le pion le plus essentiel et que l'on ne doit jouer qu'avec la plus grande réflexion et au développement des positions respectives , est le pion de la case 3 pour un des joueurs , et pour l'autre , le pion de la case 48 que l'on appelle la clef ou le pion de ressource , le seul qu'on puisse faire marcher à droite ou à gauche , pour porter des forces du côté le plus faible , et par conséquent celui qui exige le plus mûr examen , avant de le mettre en avant.

Ne faites jamais des une pour une sans dessein ; que ce soit toujours dans la vue de saisir un poste avantageux , de monter quelque coup , ou de repousser l'attaque dangereuse de votre adversaire. N'imitiez pas ces insipides joueurs qui n'ont d'autre objet que de faire des une pour une , sans aucune intention , qui attendent impatiemment que vous soyez près d'eux pour pionner ; cette fastidieuse manière de

jouer décèle absolument le peu de confiance qu'ils ont dans leur habileté et leur inaptitude à la combinaison. Cette mauvaise habitude de pionner sans dessein est assez ordinaire à ces joueurs faibles qui reçoivent de grands avantages des joueurs forts ; ils comptent sur le nombre des pions , et ils croient bonnement s'assurer le gain de la partie à force de pionner , parce qu'ils ne connaissent pas toutes les ressources de ce jeu-là , combiné par un bon joueur à qui le pionnage habituel de son adversaire sert souvent beaucoup pour le faire tomber dans le piège.

Si votre adversaire cherche à s'emparer des coins du damier , ne vous attachez pas à l'en empêcher. Saisissez-vous du milieu ; occupez-vous de diviser son jeu , de le cerner dans ses retranchemens ; il n'y a rien de plus mauvais que de couper ou de laisser couper son jeu , parce que , dans les coins , on n'a plus la liberté de

Jouer à droite ou à gauche, comme lorsqu'on tient le centre, et très-souvent on se voit, non sans dépit, avec plusieurs pions nuls et enfermés jusqu'à la fin de la partie, ainsi qu'on a pu le remarquer dans les coups cités.

Un adversaire moins timide veut-il occuper le milieu du damier ? laissez-le faire. En possession des coins, sans entassement de pions, sans division de votre jeu, vous pourrez, avec quelque talent, tirer de vos positions latérales, un parti plus avantageux de votre jeu que votre adversaire enveloppé dans le centre. Un bon joueur, saisi des coins, et sachant se ménager un dégagement à propos, a de grandes ressources pour amener son ennemi sur des cases fatales, et exécuter des coups lucratifs, souvent même décisifs.

En montant des coups, il ne faut jamais perdre de vue les dispositions du jeu de votre adversaire qui peut non

seulement faire échouer vos projets ; mais en même temps vous tendre , de son côté , des pièges dans lesquels vous pouvez tomber tout à coup , pour n'avoir pas assez réfléchi sur ce qu'on pouvait vous préparer : il faut faire contre vous le même raisonnement que vous devez faire contre votre joueur.

Lorsque vous aurez monté un coup , et que , par la façon de jouer de votre ennemi , vous aurez pu connaître qu'il voit vos intentions , il faut y renoncer et en tenter un autre ; c'est le meilleur parti : persister , attendre toujours patiemment que votre joueur tombe dans le piège , malgré la découverte apparente de votre projet , c'est presque toujours avoir ruiné votre jeu dans l'espérance d'un coup qui n'a pas réussi.

Si , après avoir joué un pion , vous appercevez que vous avez fait une faute , gardez le silence ; que vos mouvemens , vos gestes , vos discours ne la fassent

pas soupçonner à votre adversaire ; et s'il ne l'apperçoit pas , empressez-vous de la réparer au coup suivant, de peur qu'il ne la découvre et qu'il n'en profite.

Avant d'exécuter un coup préparé , ou que la façon de jouer de votre adversaire vous fait découvrir à l'instant ; ayez soin de l'examiner attentivement , d'en suivre la combinaison jusqu'à la fin ; ne le commencez pas sans vous être assuré de ce que deviendra le pion qui prendra le dernier , de l'avantage que vous en retirerez , soit en pions , soit en position , et sans voir si vous ne donnerez pas à votre ennemi le moyen de vous faire plus de mal que vous ne lui en ferez vous même. La manie de faire des coups est assez ordinaire aux joueurs présomptueux et sans principes , qui , pour faire parade de science , gâtent leur position , détruisent leur jeu , pour faire des coups , à la première apparence ,

à tout hasard , et qui les conduisent honteusement à la perte de leur partie. La véritable science du jeu de dames est le jeu du pion ; on l'a déjà dit , c'est la force du pion qui amène le coup sur votre adversaire , qui fait gagner la partie, et qu'il faut acquérir comme les grands joueurs qui se font rarement des coups et ne s'attachent qu'à se donner la position.

Si vous avez un ou plusieurs pions près de dame , ne le perdez pas de vue ; prenez garde que votre adversaire , surtout s'il est plus fort que vous , ne mette à profit cet avancement dans son camp , qu'il ne vous fasse retrograder lucrativement pour lui , ou qu'il ne vous envoie à dame , à dessein de vous la prendre , et par le même coup d'y aller lui-même.

Le chemin de dame vous est-il ouvert ? pouvez-vous y aller librement ? Examinez , avant d'y arriver , si votre dame

S

sera en sûreté, ou si elle ne sera prise que fort chèrement par votre ennemi.

Ferez-vous quelque sacrifice pour aller à dame ? (car on peut sacrifier un , deux et même jusqu'à trois pions pour acquérir un si puissant renfort) Assurez-vous, avant d'y aller, si votre dame sera à l'abri de toute atteinte, ou si vous serez, en la perdant, avantageusement dédommagé des sacrifices que vous aurez faits.

Si quelqu'un de vos pions se trouve exposé, poursuivi par votre ennemi, et réduit au point de ne pouvoir plus être sauvé, il faut l'abandonner et profiter du temps que vous perdriez inutilement à le secourir, pour vous en indemniser d'une autre manière, saisir une position avantageuse, gêner la marche de votre adversaire, vous procurer le coup sur lui, et avec un pion en arrêter deux ou trois des siens; vous gagnez, et quelquefois avec intérêt, par

une bonne position , ce que vous avez perdu en nombre ; souvent même entre deux joueurs, égaux en force et en pions, l'avantage de la position donne une telle supériorité que celui qui l'a , gagnerait encore la partie facilement avec un ou deux pions de moins.

Si vous vous voyez sur le point d'être enfermé , ou de tomber dans un coup ruineux par l'enchaînement de votre jeu , et l'embarras de votre marche , il vous convient de sacrifier , sans balancer, un et même deux pions , s'il le faut , pour vous ouvrir un passage , parce qu'en prolongeant votre partie, quoique délabrée, il vous reste encore un espoir de salut dans les fautes que votre adversaire peut faire ; vous avez vu dans le nombre des coups que j'ai recueillis , qu'on a souvent perdu des parties , pour avoir voulu ménager un pion.

A la fin des parties où vous avez à combattre avec peu de pions, prenez

garde de tenir vos pions éloignés les uns des autres , il faut au contraire les rapprocher autant que vous pourrez , afin qu'ils puissent se porter mutuellement des secours ; la moindre faute , la moindre perte alors est très-consé- quente , parce qu'on a moins de res- sources , pour la réparer , qu'au com- mencement de la partie.

Si vous avez perdu un ou deux pions dans le courant d'une partie , vous ne devez pas craindre d'en sacrifier encore un , s'il le faut , à la fin d'une partie , pour faire une dame , lorsque vous serez assuré de remettre la partie ; si la nullité ou remise de la partie , avec une dame contre trois , est une imperfection à ce jeu là , il en reviendra du moins un avantage pour celui qui a fait des pertes pendant la partie , s'il sait en profiter. Lorsque vous aurez quelque avan- tage sur votre adversaire , et que vous pourrez gagner facilement la partie ,

il ne faut point de générosité , point de ménagement à son égard , vous devez l'égorger sans pitié , c'est-à-dire , l'affaiblir jusqu'à la destruction totale de ses forces , et par le moins de coups possible ; il n'y a rien de plus pernicieux à ce jeu que l'humanité : ne pas profiter de ce qui se présente , donner des pions , se faire souffler par plaisir , et pour prolonger l'humiliation d'un côté , le triomphe de l'autre , c'est une fanfaronnade qui tourne souvent à la honte de l'orgueilleux qui la fait , parce qu'on peut , en laissant exister son ennemi , profiter des ressources infinies qu'il y a à ce jeu-là , parvenir à remettre et quelque fois à gagner une partie qui était forcément perdue.

Il est des joueurs qui pour faciliter leurs combinaisons prennent l'habitude vicieuse de poser les doigts sur les pions et les cases vuides , cela n'est pas permis ; on ne doit toucher les cases et les pions qu'avec les yeux ;

S 2

l'élégance et la pureté du jeu l'exigent ; examinez , calculez , combinez en vous même, tant qu'il vous plaira, mais après, jouez de suite et sans hésitation.

Il ne faut aussi parler à ce jeu qu'autant qu'il est nécessaire et vous devez vous abstenir de ces mauvaises plaisanteries , de ces chants soporifiques , de ces rebus , de ces mots vuides de sens commun que beaucoup de joueurs affectent de prodiguer dans le cours des parties , et dans l'intention perfide de distraire leur joueur ; ce procédé est mal-honnête.

Enfin comme l'amour - propre entre pour beaucoup à ce jeu-là , il faut modestement éviter les deux excès , l'humeur dans la perte , et la jactance dans le gain.

Comme on aura remarqué sans doute, trois ou quatre coups répétés dans cet ouvrage, par erreur d'impression, j'ai jugé à propos, d'insérer, par supplément, ces quatre fins de partie subséquentes, qui avaient été oubliées et qu'on ne sera pas fâché de voir encore.

1.^{re} *Position,*

A, six pions sur les cases, 11, 14, 17, 21, 28, 36.

B, une dame et trois pions sur 1, 4, 8, 29 D.

Exécution.

A joue de 11 à 7, B prend de 1 à 12
de 28 à 33 . . . p. de 29 à 18
de 21 à 16 . . . p. de 12 à 21
prend de 16 à 27 . . . Perdu.

2.^e *Position.*

A, cinq pions sur les cases 25, 34, 36, 43, 48.

(212)

B, une dame et deux pions sur 5,
33, 37 D.

Exécution.

A joue de 43 à 38, B prend de 33 à 42
de 36 à 31 . . . p. de 37 à 26
prend de 48 à 37 . . . p. de 26 à 30
prend de 25 à 34 . . . Perdu.

3.^e *Position.*

A, cinq pions sur les cases 16; 36;
37, 42, 43.

B, une dame et deux pions sur 7,
27 D, 33.

Exécution.

A joue de 42 à 38, B prend de 33 à 31
de 43 à 38 . . . p. de 27 à 49
prend de 36 à 27 . . . p. de 49 à 21
prend de 16 à 27 . . . Perdu.

4.^e *Position.*

A, une dame et quatre pions sur 17;
18, 22, 23, 50 D.

B. une dame et quatre pions sur 1 ,
2 , 6 , 9 D , 24 , 30.

Exécution.

A joue de 23 à 19 , B prend de 24 à 13
de 17 à 11 . . . p. de 6 à 28
prend de 59 à 6 . . . p. de 13 à 22
prend de 6 à 3 . . . Perdu.

F I N.

ERRATA.

Page 12 , ligne 16 , *ce qui* , lisez
ce qu'il.

Page 21 , ligne 3.^e , *par dé-désespoir* ;
lisez *par désespoir*.

Page 21 , ligne 7.^e , *fort* , lisez *forts*.

Page 28 , 2.^e alinéa , ligne 3.^e , *et*
porte , lisez *A porte*.

Page 44 , ligne 4.^e , *et* , lisez *ou*.

Page 47 , 2.^e alinéa , ligne 2.^e , *reptée* ,
lisez *répète*.

Page 52 , ligne 9 , *qu'au* , lisez *qu'un*.

Page 104, dernier alinéa, ligne 1^{re}.,
maenée, lisez *amenée*.

Page 118, ligne 3, *huit pions*, lisez
sept.

Page 122, dernier alinéa, ligne 4 ;
de suite, lisez *des suites*.

Page 137, 3.^e coup, *B sept pions*,
lisez *huit*.

Page 153, ligne 17, *de 42*, lisez
de 43.

Page 163, ligne 8.^e, 22 ; 48, lisez
24, 28.

Page 164, ligne 2, *de 4 à 34*. lisez
de 40.

Page 168, ligne 19, *six pions*, lisez
sept.

Page 169, ligne première, *de 30 à*
16, lisez *à 19*.

Page 178, pénultième ligne, *trois*
pions, lisez *quatre*.

Pages 194, dernière ligne, 29, lisez
39.

TABLE DES MATIÈRES.

<i>Avant-propos</i> ,	page 5.
<i>De l'Origine et de la Science</i> <i>du jeu de Dames</i> ,	15.
<i>Des Élémens du jeu de Dames</i> <i>d la polonaise</i> ,	25.
<i>Règles du jeu de dames</i> ,	31.
<i>Des avantages que l'on peut</i> <i>faire au jeu de Dames</i> ,	48.
<i>De la Remise</i> ,	53.
<i>De diverses parties gagnées ou</i> <i>remises suivant les joueurs</i> ,	75.
<i>Des diverses manières de com-</i> <i>biner le jeu de Dames à la</i> <i>polonaise, etc.</i> ,	92.
<i>Du coup de repos</i> ,	108.
<i>Des pions en prise</i> ,	119.
<i>Des lunettes</i> ,	127.

(216)

<i>De la Dame ,</i>	132.
<i>Recueil de coups brillants et savamment combinés dans tous les genres ,</i>	144.
<i>Fins de parties curieuses et inté- ressantes</i>	178.
<i>Quelques observations générales sur le jeu de Dames à la polonaise ,</i>	196.

Fin de la table des matières.

