

ALBUM DES JEUX

—  
TRAITÉ

DU

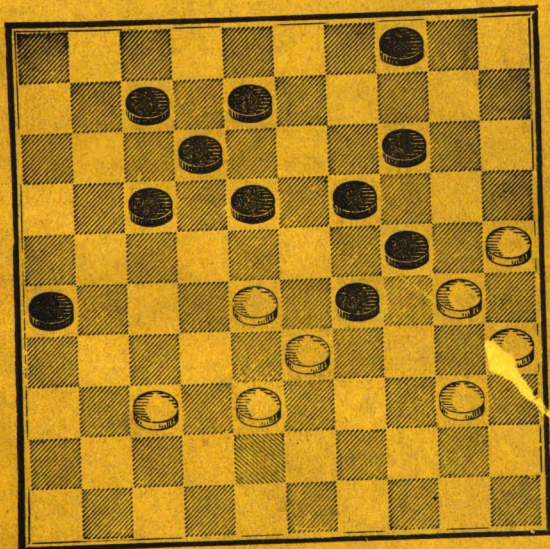
JEU DE DAMES

LOIS

RÈGLES, CONVENTIONS ET MAXIMES

POUR LE BIEN JOUER

PAR CHARLES VAN TENAC



PARIS

PASSARD, LIBRAIRE-ÉDITEUR

7, RUE DES GRANDS-AUGUSTINS

1868  
(m. 1810)

Vgl.  
3506/07

EX LIBRIS



DR. M. NIEMEIJER

**ALBUM**  
**DES JEUX**

**DAMES**

# TABLE

---

|   |    |
|---|----|
| Historique.....                         | 1  |
| Termes techniques.....                  | 5  |
| Du Damier.....                          | 11 |
| Des règles du jeu.....                  | 14 |
| Observations sur les règles.....        | 25 |
| Exercices.....                          | 26 |
| Des parties modifiées et combinées..... | 35 |
| Observations générales.....             | 37 |



ALBUM DES JEUX



TRAITÉ

DE

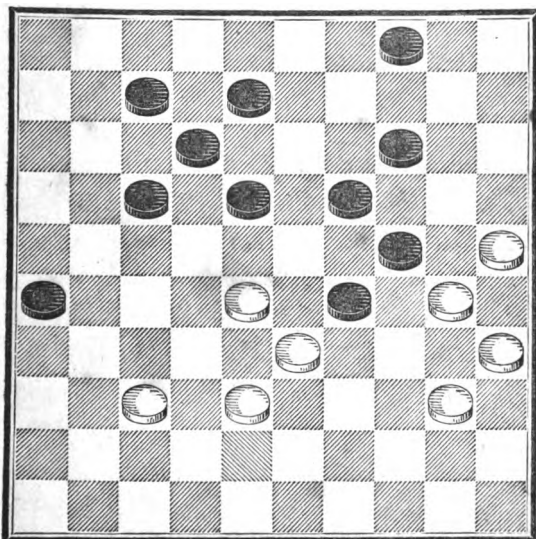
# JEU DE DAMES

LOIS

RÈGLES, CONVENTIONS ET MAXIMES

POUR LE BIEN JOUER

PAR CHARLES VAN TENAC



PARIS

PASSARD, LIBRAIRE-ÉDITEUR  
7, RUE DES GRANDS-AUGUSTINS



TRAITÉ  
DU  
JEU DE DAMES

---

I

**HISTORIQUE**

L'origine du *jeu de Dames* est, sinon tout à fait ignorée, du moins très-incertaine. On sait seulement que ce jeu remonte à l'époque la plus reculée: c'est en effet ce que nous apprend un ouvrage qui parut en 1668 sous le titre : *le Jeu de Dames, avec toutes les maximes et règles tant générales que particulières qu'il faut observer en icelui et la méthode d'y bien jouer*, par *Pierre Mallet*, ingénieur ordinaire du roi et professeur de mathématiques. L'auteur affirme que « ce jeu est de « beaucoup antérieur à celui des échecs, et que les « peuples les plus anciens y jouaient presque à

« la naissance du monde. » Toute origine — qu'il s'agisse d'une république ou d'un jeu — est tant soit peu fabuleuse et se perd dans la nuit des temps ; mais, en faisant ici la part de la fable, on induit évidemment du témoignage de Pierre Mallet, que le *jeu de Dames dit à la française* était connu plus d'un siècle avant la publication de son livre, car ce jeu était tellement en vogue du vivant de l'auteur, « qu'il n'y avait presque pas une maison « où il ne se trouvât un damier. »

Quant au jeu de *Dames à la polonaise*, ce n'est autre chose — il est facile de s'en convaincre — que l'ancien jeu perfectionné ; il n'a guère aujourd'hui plus d'un siècle d'existence. Selon M. de la *Condamine*, qui avait vécu à la cour du roi Stanislas, la Pologne ni les Polonais n'entraient pour rien dans la dénomination du jeu ; il s'était joué à Paris avant d'être connu en Pologne ; et cet illustre savant disait tenir de Stanislas lui-même que l'on distinguait en Pologne le jeu à la polonaise du jeu à la française en désignant le premier sous le nom de *jeu de Dames à la française*, ce qui prouve, ajoutait-il, que des Français l'avaient porté en Pologne.

Ce jeu paraît s'être introduit à Paris vers l'année 1727. On commença à le jouer dès cette époque

dans quelques cafés, et notamment à l'hôtel de Soissons, dans un café situé immédiatement au-dessous de la salle où l'on jouait à la roulette. En 1730, on le jouait au café de l'Opéra, établi alors au coin de la rue St-Honoré et de la rue des Bons-Enfants; mais il était nouveau encore, puisqu'on ne lui réservait que deux tables, tandis que toutes les autres étaient occupées par des joueurs de Dames à la française.

Enfin, l'invention du jeu à *la polonaise* est attribuée à un officier du régent, grand amateur de l'ancien jeu. Il y jouait ordinairement avec un étranger de sa force, et qu'on appelait *le Polonais*. Ayant remarqué, en jouant ensemble, qu'il y aurait de bien plus beaux coups 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 eût cinq, ils imaginèrent un plan d'après ces données; puis, s'étant concertés avec d'autres amateurs, ils arrêtèrent la marche et les règles du nouveau jeu.

Quoi qu'il en soit, le nouveau jeu ne tarda pas à l'emporter sur l'ancien, et le jeu de *Dames à la française* est aujourd'hui presque abandonné.

Comparé au jeu à *la polonaise* il est, on peut le dire, fort borné : le damier n'a que *soixante-quatre*



cases; il n'y a que *vingt-quatre* pions : *douze* de chaque couleur. Les pions ne marchent qu'en avant; ils ne font qu'un pas à la fois, à moins qu'ils ne prennent, et ils ne prennent point en arrière. La dame ne fait non plus qu'un seul pas, mais elle peut prendre et marcher en arrière comme en avant. Bien que ce jeu ne soit pas aussi riche ni aussi varié que le jeu à la polonaise, il a pourtant ses finesses et ses difficultés.

Mallet, qui en avait fait une étude sérieuse, soutient qu'il est d'une si grande et si profonde spéculation, « que personne n'en avait encore eu  
« de son temps une parfaite connaissance,  
« quelque savant que l'on fût, soit dans la  
« théorie, soit dans la pratique des arts et des  
« sciences, même de celles qui sont démonstra-  
« tives, telles que les mathématiques, et que l'on  
« n'avait pas encore trouvé démonstrativement  
« — ce qu'il ne croit pas lui-même possible — la  
« partie avec laquelle on peut gagner toutes les  
« autres. »

Au surplus, comme les règles de l'ancien jeu — à l'exception des différences qui ont été signalées plus haut — sont les mêmes que dans le nouveau, on s'occupera uniquement dans le présent traité de la théorie du jeu de *Dames à la Polonaise*.

## II

**TERMES TECHNIQUES**

1. DU COUP. — Ce mot a trois significations différentes et distinctes : *jouer son coup, faire un coup, gagner le coup.*

*Jouer son coup*, c'est jouer à son tour alternativement.

*Faire un coup*, c'est exécuter une combinaison plus ou moins brillante, ou plus ou moins avantageuse, et qui demande souvent le mouvement de plusieurs pions, tant de l'une que de l'autre couleur. C'est, en un mot, résoudre un problème arrivé à maturité.

*Gagner le coup*, c'est avoir disposé son jeu de manière que l'adversaire n'ait plus l'attaque, qu'il soit réduit à la défense et qu'il ne puisse même jouer sans perte. Souvent on donne à son adversaire des pions à prendre de deux côtés à la fois, pour *gagner le coup* et avoir ainsi le temps de terminer une combinaison qui doit décider de la partie. On conçoit que le joueur qui a deux fois de suite à prendre, étant forcé de prendre par les

lois du jeu, ne peut empêcher, pendant ce temps, son adversaire d'avancer les pions dont il a besoin pour compléter sa combinaison.

2. DE L'UNE POUR UNE, OU DU TANT POUR TANT.

— *L'une pour une*, cela se conçoit, est un simple échange de pions; mais cette opération, si facile en apparence, demande pourtant beaucoup de tact, de prudence et d'attention; *l'une pour une* est d'un grand secours, quand on redoute son adversaire, quand on a pris une position aventurée, quand le jeu est embarrassé. Êtes-vous trop pressé par votre adversaire, craignez-vous que ses attaques ne cachent quelque combinaison savante que vous ne pouvez apercevoir? *pionnez*, c'est-à-dire faites *l'une pour une*, et vous serez dégagé, ses plans seront détruits; vous aurez désormais toute la liberté de vos mouvements; et qui sait même? peut-être, par cette tactique employée à propos, parviendrez-vous à avoir le coup? En parlant de *l'une pour une*, il n'est pas besoin sans doute de prouver que le *deux pour deux*, le *trois pour trois*, que le *tant pour tant*, en un mot, procure les mêmes avantages, et qu'on peut toujours faire des échanges avec profit, toutes les fois qu'on a une position difficile ou que l'on craint quelque piège.

3. DU TEMPS OU DU COUP DE REPOS. — *Le coup de repos* est une position dans laquelle votre adversaire ayant plusieurs fois de suite à prendre, vous avez par conséquent autant de coups à jouer à volonté et sans obstacle. S'il a une fois à prendre, vous avez sur lui ce qu'on appelle un *temps* ; s'il a deux fois à prendre, vous avez *deux temps*, ainsi de suite ; c'est dans cet intervalle que vous pouvez préparer un coup et amener pour vous le gain de la partie. L'explication du mot *coup* complète, au reste, ce qu'on entend par un *temps*, ou par *coup de repos*.

4. DE LA LUNETTE. — On appelle *lunette* la case vide entre deux pions de même couleur, derrière lesquels il y a aussi des cases vides, en sorte que si l'adversaire pousse son pion sur cette case intermédiaire, il est assuré de prendre l'un des deux pions, parce que le joueur qui a laissé la lunette, ne jouant qu'un coup, ne peut sauver que l'un des deux pions.

Si l'on joue avec un fort joueur, il faut se défier de cet appât. Les grands joueurs font usage de la lunette pour préparer leurs coups, et cela leur réussit presque toujours ; car les joueurs plus faibles, quoique prévenus du danger, résistent rarement à la tentation.

5. DU PION EN PRISE. — Le *pion en prise* est un pion qu'on aventure et derrière lequel l'adversaire peut en mettre un pour le prendre. Ce pion est dans une position telle, qu'on ne peut le sauver : si donc on joue contre un fort joueur, il faut se défier du pion en prise comme de la lunette, et ne pas mettre un pion derrière pour l'attaquer sans être bien certain qu'il n'existe aucun piège. On peut voir un exemple du pion en prise dans les tableaux (n<sup>os</sup> 70, 71, 72) ci-après.

6. DE LA POSITION. — On a la *position* quand le jeu est disposé de manière que les pions ont la liberté de leurs mouvements, qu'ils ont l'attaque contre ceux de l'adversaire, lequel se trouve partout comme en échec.

On prend ordinairement la *position* après le *coup de repos* ou par une marche savamment combinée à l'avance.

7. FAIRE AVANTAGE. — Lorsque l'un des joueurs a, sur son adversaire un avantage décidé, il peut égaliser la partie en lui faisant avantage. Quand la différence est peu considérable entre les deux joueurs, le plus fort fait avantage de la remise ou même de la demi-remise, du pion, du demi-pion. et même des tiers de pion. Au-dessous, la différence de force n'est plus appréciable.

Quand la différence est plus grande, on peut rendre un pion et la demi-remise, un pion et la remise, deux pions et remise, etc. Au-delà des deux pions, il devient difficile de rendre la partie égale, car il y a proportionnellement trop de force d'un côté et trop d'inexpérience de l'autre.

*Faire avantage de la remise*, ou, en d'autres termes, *rendre la remise*, c'est donner gain à son adversaire toutes les fois qu'il parvient à faire *partie remise*, ou autrement dit *partie nulle*.

Donner la *demi-remise*, c'est convenir que le gain de la partie n'aura son effet qu'à la seconde *partie nulle*, ou bien encore c'est n'accorder le gain de la *remise* que pour une couleur seulement; alors il faut faire bien attention à changer de couleur à chaque partie.

*Donner ou rendre un pion* à son adversaire, c'est s'ôter un pion avant de commencer la partie et jouer ayant un pion de moins.

Donner un *demi-pion*, c'est donner un pion seulement toutes les deux parties ou à chaque deuxième partie, c'est-à-dire jouer à but une partie et rendre un pion à l'autre partie, et ainsi de suite. La méthode est la même pour pion et demi, etc.

8. JOUER A BUT. — C'est jouer d'égalé force

chacun avec la totalité des pions, ou avec un nombre égal de pions.

9. PARTIE REMISE, OU PARTIE NULLE. — La *partie est nulle* ou *remise*, quand il n'y a plus assez de pions sur le damier pour laisser de doute sur l'issue de la partie et qu'aucun des joueurs ne pourrait la gagner.

Rester avec chacun deux dames, ou chacun deux dames et un pion, ou une dame contre trois dames, c'est faire partie nulle, bien que l'un des deux joueurs ait plus beau jeu que l'autre.

---

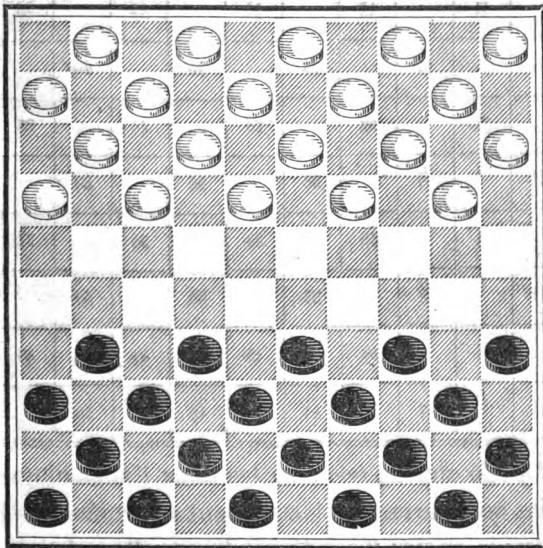


III

**DU DAMIER**

10. Le jeu de *dames à la polonaise* se joue à deux, sur un tablier en échiquier divisé en cent cases, et auquel on donne le nom de *damier*.

11. Il y a *cinquante* cases noires, et *cinquante* blanches.



12. On joue avec *quarante* pions, *vingt* noirs et

*vingt* blancs, chaque joueur ayant vingt pions de la même couleur.

13. Pour jouer, on place le damier par rapport aux cases 1, 2, 3, 4, 5, perpendiculairement devant soi, et l'on pose les pions sur les cases blanches préférablement.

|    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
|    | 1  |    | 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 |    |

14. On appelle *tric-trac* les deux lignes diagonales qui, partant de 1 et 6, vont se terminer à 45 et 50 ; la *grande ligne diagonale* est celle qui va de 5 à 46.

15. Les pions étant posés (n° 11) sur les cases blanches, la *grande ligne diagonale* des cases blanches devra se trouver de gauche à droite, et le *tric-trac* de droite à gauche.

On reconnaît ainsi que le damier se trouve placé régulièrement.

16. Si les joueurs inexpérimentés avaient pris l'habitude de placer les pions sur les cases noires, ils devraient, dans ce cas, tourner le damier de manière que la grande ligne diagonale des cases noires se trouvât courir de gauche à droite, et le tric-trac des cases noires de droite à gauche.

17. Le damier étant posé comme il est représenté ci-devant (n° 11 et 13), chaque joueur aura la grande diagonale de gauche à droite.

Les noirs seront placés sur les cases de 1 à 20 inclusivement, les blancs sur celles de 31 à 50 aussi inclusivement.

18. Les pions des deux adversaires ainsi placés, il restera, pour les premiers mouvements de la partie, deux lignes transversales de cases libres, depuis 21 jusqu'à 30 inclusivement.

## IV

**DES RÈGLES DU JEU**

19. Tout jeu est soumis à un certain nombre de règles, fixées à l'avance, pour prévenir toute discussion.

A moins de conventions particulières faites avant la partie entre les joueurs, ces règles sont nécessairement obligatoires.

Voici celles qui sont en usage aujourd'hui pour le jeu de dames à la polonaise.

20. On joue l'un après l'autre, et quoiqu'il n'y ait point d'avantage reconnu, on commence d'ordinaire chacun à son tour le premier coup.

Cependant, il est d'usage que le joueur qui reçoit avantage joue le premier.

Les pions marchent d'un pas seulement, en avant et diagonalement à droite ou à gauche toujours du blanc sur le blanc.

21. Quand il y a à prendre, le pion peut marcher un ou plusieurs pas, selon qu'il y a un ou plusieurs pions à prendre.

Il peut alors se porter en arrière, si le pion à prendre se trouve en arrière.

22. *Dame touchée, dame jouée.* Cet axiome à force de loi.

Si donc au moment de jouer on a touché au pion, on sera forcé de le jouer.

23. Un pion est réputé *touché*, quand on a mis le doigt dessus.

24. Toutefois, on est maître de jouer ce pion où l'on veut, tant qu'on ne l'a pas quitté, c'est-à-dire qu'on peut le placer sur la case à droite, ou sur la case à gauche, si ces cases ne sont pas déjà occupées.

25. Quand on veut toucher un pion, sans être contraint de le jouer et seulement pour arranger le jeu, il faut en prévenir l'adversaire en disant : *j'adoube.*

26. Si l'on avait touché plusieurs pions sans dire *j'adoube*, on serait forcé de jouer l'un de ces pions, aux choix de l'adversaire.

Si le pion touché n'est pas jouable, l'infraction est nulle et n'entraîne aucune peine.

27. Un pion *a à prendre*, lorsqu'il à devant lui un pion d'une autre couleur, derrière lequel est une case blanche vide.

28. Lorsqu'un pion *a à prendre*, il saute par-dessus le pion adverse, et se place sur la case vide.

Le joueur ramasse ensuite le pion par-dessus lequel il a passé.

29. Si, après avoir pris ce premier pion, il se trouve d'autres pions de l'adversaire entre chacun desquels il y ait une case vide, le pion qui prend continue de passer par-dessus ces pions isolés et s'arrête sur la dernière case vide.

• Après quoi, le joueur qui a pris enlève tous les pions par-dessus lesquels il a passé.

30. Lorsqu'on prend un ou plusieurs pions, on ne peut enlever les pions isolément et au fur et à mesure.

Il faut, avant de pouvoir rien enlever, que le pion qui prend soit posé et arrêté sur la case où se termine sa course.

• 31. Il est bon d'observer qu'un pion qui prend, en passant par-dessus le pion en prise, fait ainsi deux pas, et qu'il peut de cette manière, s'il y a plusieurs pions à prendre, aller non-seulement d'un bout à l'autre du damier, mais encore revenir sur ses pas.

32. Le pion qui prend peut repasser plusieurs fois sur la même case vide.

Mais il ne peut repasser une seconde fois sur le même pion : il doit alors s'arrêter.

33. Si l'on a différents pions à prendre et que,

par mégarde, on oublie d'en ramasser un ou plusieurs, l'adversaire à le droit, — s'il le juge à propos, — de *souffler* le pion qui a pris.

Il peut aussi ne pas souffler et conserver les pions qu'on a oublié d'enlever, ou bien forcer son adversaire à enlever ces pions.

34. *Souffler*, c'est enlever le pion qui devait prendre.

35. On est maître de souffler ou de ne pas souffler.

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

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

38. Un pion est *soufflable* quand il a oublié de prendre, ou quand il n'a pris qu'une partie des pions qu'il aurait dû prendre.

39. Celui qui a à prendre ne peut refuser de prendre, lorsque son adversaire, ne voulant pas souffler, l'en avertit.

S'il persiste dans son refus, il perd la partie.

40. Si un joueur lève ou touche par erreur un autre pion que celui qui doit prendre, ou si, ayant à prendre de plusieurs côtés, il lève ou touche un autre pion que celui qui doit prendre du bon côté.



L'adversaire souffle le pion qui devait prendre régulièrement, et force son joueur à jouer le pion qu'il a touché.

41. Quand on a joué son coup, on ne peut plus souffler, et celui qui n'a pas pris d'abord peut prendre le coup d'après, si les pions sont restés dans la même position.

De son côté, le joueur qui pouvait souffler d'abord pourra souffler au coup suivant, si l'adversaire, ayant toujours à prendre, néglige encore de prendre.

Enfin, le joueur qui aurait à souffler pourrait retarder volontairement de le faire plusieurs coups de suite, et ne souffler que lorsqu'il le jugerait convenable.

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

43. Il n'y a point de faute à toucher un pion qui n'est pas jouable.

44. Il n'y a pas de faute non plus à jouer le pion de son adversaire, par la raison qu'on n'a pas le droit de le jouer.

45. Si, ayant à prendre, on touche, et même si l'on joue le pion de son adversaire, on ne se trouve pas dans le cas d'être soufflé, par la raison qu'on n'a pas touché de pions jouables.

46. Si l'un des joueurs fait une fausse marche, c'est-à-dire s'il change de ligne sans s'en apercevoir, l'adversaire a le droit, soit de laisser la dame ou le pion sur la case où il est arrêté, soit de le faire rejouer en règle.

47. Tous les pions sont susceptibles de devenir des *dames*.

48. Un pion qui est devenu *dame* doit être immédiatement damé, ce qui se fait en le couvrant d'un autre pion de la même couleur.

49. Un pion est devenu dame quand il est arrivé à la dernière ligne du damier, c'est-à-dire à l'extrémité opposée à la place d'où il est parti, et qu'il s'y est arrêté.

50. Par exemple, les *pions blancs* étant placés (n° 13) entre les cases 31 et 50, seront à dame quand ils seront arrivés sur l'une des cases 1, 2, 3, 4, 5 ; de même les *pions noirs* étant placés entre 1 et 20, arriveront à dame sur l'une des cases 46, 47, 48, 49, 50.

51. Il ne suffit pas à un pion de passer sur une de ces cases pour devenir dame : il faut qu'il s'y arrête lorsque le coup est terminé.

Si, parvenu sur cette ligne, le pion avait encore à prendre, il devrait continuer à prendre en retour.

Dans ce cas, le pion n'aurait point changé de valeur; il resterait pion jusqu'à ce qu'un autre coup l'amenât, pour y demeurer, sur la ligne des cases qui donnent droit à être damé.

52. La marche de la dame est la même que celle du pion.

Mais la dame peut faire un ou plusieurs pas à volonté jusqu'à la fin de la ligne.

53. Pour prendre, la dame suit la même règle que le pion; mais comme elle peut faire plusieurs pas, elle peut prendre le pion de l'adversaire à telle distance qu'il se trouve dans la ligne, pourvu qu'il y ait une case vide au delà.

Si, dans cette ligne, la dame rencontre, sur une autre ligne, des pions isolés, elle passe sur cette nouvelle ligne et continue sa marche tant qu'elle trouve à prendre; en sorte qu'elle peut ainsi faire le tour du damier.

54. Une dame en prise ne vaut pas plus qu'un pion.

Quand donc on aura à prendre une dame ou un pion, on pourra prendre le pion, s'il en résulte avantage.

55. REMARQUE. — *Manoury* veut que celui qui aurait à prendre une dame ou un pion soit obligé de prendre la dame. Cette règle est en contradic-

tion avec les éléments mêmes du jeu. En effet, une dame qui serait prise ne vaudrait évidemment pas plus qu'un pion; mais il y a une autre raison non moins convaincante : c'est que les règles sont basées, dans leur ensemble, sur l'échiquier, qui est le terrain, et non sur les pions, qui sont la chose mobile.

56. On est obligé de prendre du côté où il y a le plus à prendre, c'est-à-dire qu'il faudrait prendre deux pions au lieu d'une dame, trois pions au lieu de deux dames; mais on peut choisir entre deux dames et deux pions.

57. REMARQUE. — Cette règle est aujourd'hui en usage à Paris, et elle est généralement adoptée en province par les joueurs d'une certaine force.

58. Deux joueurs ne sont-ils pas de même force? ils égalisent la partie, en prenant un nombre différent de pions, ou en acceptant certaines combinaisons dont l'efficacité ou la valeur a été sanctionnée par l'expérience.

59. Pour égaliser la partie, le joueur le plus fort rend le pion ou la remise (n° 7) à son adversaire; il rend plusieurs pions, ou pions et remise.

Il peut aussi rendre un demi-pion et la demi-remise.

Rendre un demi-pion, c'est, comme nous l'avons

déjà dit, rendre un pion chaque deuxième partie ; il en est ainsi pour la demi-remise.

Rendre la remise, c'est accorder le gain de la partie à son adversaire, s'il fait partie nulle.

60. Lorsque deux joueurs égaux en force restent à la fin de la partie, l'un avec trois dames, l'autre avec une seulement, celui-ci tenant la ligne du milieu, la partie est forcément remise.

On doit en recommencer une autre, après avoir joué chacun *deux* coups, pour démontrer qu'il n'y avait point de coup arrivé à maturité.

61. Si la dame unique n'a pas la ligne du milieu, le joueur des trois dames pourra obliger son adversaire à jouer *quinze* coups.

Celui-ci ne pourra refuser, quand bien même il serait plus fort et aurait fait avantage à l'autre.

62. Quoique le plus fort des deux joueurs possède les trois dames, il ne peut non plus exiger que *quinze* coups.

REMARQUE. — *Manoury* veut que l'on exige *vingt* coup; on a pensé que c'était encore trop. Les joueurs de Paris ont adopté depuis longtemps l'usage de ne jouer que quinze coups, peut-être même aurait-il fallu diminuer ce nombre, car une telle partie fatigue le joueur qui a la dame unique, et le dégoûte souvent du jeu.

63. Dans les parties où les coups sont limités, on ne peut les excéder sous prétexte que le coup excédant qui fait le gain de la partie est la suite nécessaire du coup précédent.

Il faut que la partie soit gagnée au dernier coup fixé inclusivement.

64. Un coup est complet quand chaque joueur a joué à son tour; le premier joue, le second ensuite : voilà un coup.

Ainsi, quand celui qui a joué le premier joue pour la quinzième fois, ce n'est que lorsque le second joueur a aussi compté le quinzième coup, que le coup est accompli.

65. Quand, à la fin d'une partie, le joueur qui n'a qu'une dame offre à son adversaire, qui a dame et deux pions ou deux dames et un pion, de lui damer les deux pions ou le pion afin de compter tout de suite les coups limités, cet adversaire ne peut le refuser.

En cas de refus, le joueur de la dame unique est en droit de quitter la partie comme remise.

66. Celui qui aurait fait avantage de la remise à son adversaire aurait alors perdu la partie.

67. Quand un joueur donne à l'autre pour avantage la *demie*, le *tiers* ou le *quart* de la remise ou du pion, ils sont tous deux obligés de jouer les

deux, les trois ou quatre parties que forment l'intégrité, le complément du jeu.

Parce que, dans ces cas, deux, trois ou quatre parties n'en font qu'une, et que le même nombre de parties doit avoir lieu pour la revanche, pour le tout, etc.

68. Toute partie commencée doit être jouée jusqu'à la fin ; ainsi celui qui la quitte se reconnaît vaincu : *qui quitte la partie la perd.*

Il faut, si l'on quitte, que ce soit d'un accord mutuel.

---



## V

**OBSERVATIONS SUR LES RÈGLES**

69. Pour bien comprendre les règles et la marche du jeu, il faut avoir sous les yeux le damier numéroté.

Ce tableau (n<sup>os</sup> 11 et 13) n'est autre chose qu'un plan ou une carte; ainsi, les cases se trouvent chiffrées dans leur ordre naturel. Le damier est disposé pour lire, c'est-à-dire comme l'écriture, de gauche à droite et de haut en bas.

Les noirs doivent être rangés sur les cases numérotés 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

Les *blancs* sur les cases, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50.

Les pions étant rangés, les cases 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, restent libres entre les deux jeux.

70. Maintenant, comme nous ne jouons que sur les cases blanches, la marche des pions est nécessairement oblique, puisque toutes les lignes sont diagonales.

Supposons que ce soit aux blancs à commencer et qu'ils commencent par le 31. Le pion occupant

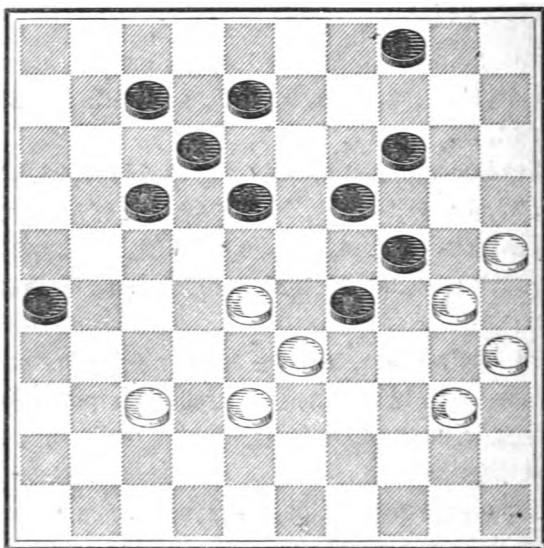
donne encore cette case pourra opérer son mouvement à son choix sur 26 ou sur 27 ; l'adversaire jouera à son tour, et la partie sera ainsi engagée.

## VI

## EXERCICES

Il serait superflu de revenir sur les explications élémentaires qui ont été données plus haut.

Nous passerons à l'exécution des problèmes figurés dans les tableaux, ci-après.



71. — PROBLÈME I. Dans ce tableau, les pions noirs occupent les cases 4, 7, 8, 12, 14, 17, 18, 19, 24, 26, 29, en tout *onze* pions noirs.

Les pions blancs occupent les cases 25, 28, 30, 33, 35, 37, 38, 40. En tout *huit* pions, *trois* de moins que les noirs, mais c'est aux blancs à jouer, et ils gagnent la partie.

*Solution.*

|                      |              |                           |               |
|----------------------|--------------|---------------------------|---------------|
| Blancs jouent de.... | 28 à 23      | Noirs prennent de 19 à 39 | 2 p.          |
| Blancs prennent 2 p. | 30 à 10      | Noirs —                   | 4 à 15 1      |
| Blancs jouent de.... | 37 à 31      | Noirs —                   | 25 à 27 1     |
| Blancs —             | .... 38 à 32 | Noirs —                   | 37 à 28 1     |
| Blancs —             | .... 40 à 34 | } Noirs —                 | { 29 à 40 } 1 |
| Blancs —             | .... 35 à 22 |                           |               |

Dès le début de ce coup, les blancs donnent à prendre en jouant le pion 28 à 23. Le pion noir 19 passe par-dessus ce pion blanc 23, et sans s'arrêter sur la case 28, car il y a deux pions à prendre, il passe par-dessus le pion blanc 33, et s'arrête à la case 39 ; il a ainsi marché trois cases en décrivant un angle.

Le pion blanc 30, faisant une opération semblable, va à la case 10, en prenant aussi deux pions. Le pion noir 4 prend ce pion blanc 10, en se posant à la case 15. Le pion blanc 37 se met en prise sur 31. Le pion noir 26 prend ce pion blanc 31, en se plaçant à 37. Le pion blanc 38

à prendre, en se plaçant à 32. Cette fois le pion noir 37 va être forcé de rétrograder. Pour prendre ce pion blanc 32, il marche en arrière et s'arrête à la case 28. Le pion blanc 40 donne à prendre à 34.

Ici deux pions noirs peuvent également prendre, mais le résultat est le même.

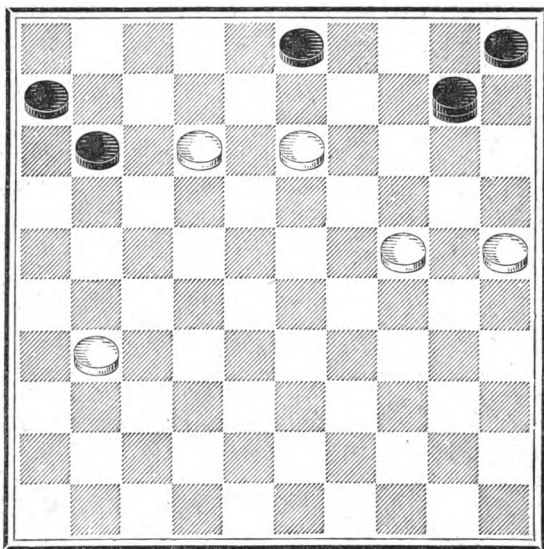
Si le pion noir 39 prend à 30, le pion blanc 35 saute à 24, 33, 22, 11, 2, 13, 22, et prend les pions noirs 30, 29, 28, 17, 7, 8, 18.

Si le pion noir 29 prend à 40 le pion 35 passe à 44, 33, 22, 11, 2, 13, 22, et ramasse les pions noirs 40, 39, 28, 17, 7, 8, 18, sept pions de l'un ou de l'autre côté.

Dans cette dernière excursion, le pion blanc montre une partie de sa puissance. Il a parcouru 14 cases il est passé sur la case 2, sans s'y arrêter, par conséquent sans avoir droit d'être damé, et il est revenu sur ses pas jusqu'à la case 22.

Cet exemple, qui est une application des règles 20, 28, 29, 30, 51, doit faire suffisamment comprendre la marche du pion.

Le coup brillant exécuté ci-dessus est de notre collaborateur M. P. *Hennequin*, l'un des écrivains de la *Revue britannique*, qui passe à juste titre pour le premier joueur de dames de l'époque.



72. — PROBLÈME II. Ici les pions noirs occupent les cases 3, 5, 6, 10 et 11. A la case 10 est une dame noire.

Les pions blancs occupent les cases 12, 13, 24, 25 et 31. Cinq pions blancs contre quatre pions noirs et une dame noire.

*Solution*

Blancs jouent 24 à 19. Dame noire joue 10 à 8, prend 3 pions.  
Blancs — 13 à 2; prennent la dame noire et gagnent

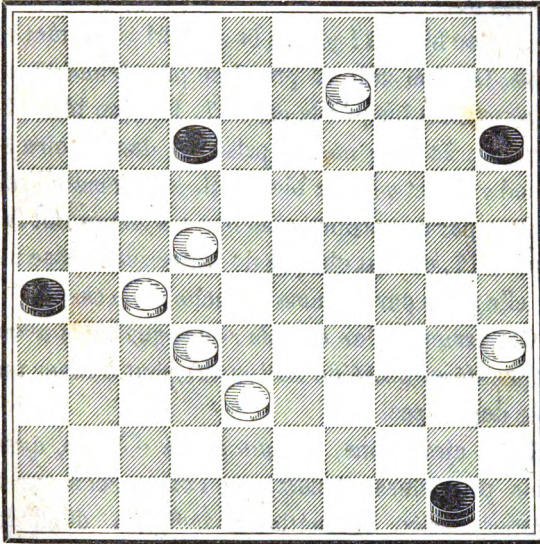
Les blancs ayant joué 24 à 19, la dame noire de la case 10 passe sur la case 14 et par-dessus le pion blanc 19, parcourt les cases 23, 28, 32, 37, passe par-dessus le pion blanc 31, va à la case 26, aux cases 21, 17, passe par-dessus le pion blanc 12, et s'arrête à la case 8. Le pion blanc 13, passe par-dessus la dame noire 8, qu'il prend, et il devient dame en s'arrêtant à la case 2.

Ce tableau renferme deux exemples : la dame parcourt plusieurs cases et plusieurs lignes, et l'on voit que s'il lui eût été permis (n° 30) de lever les pions qu'elle prend au fur et à mesure, le pion blanc 19 ne soutiendrait plus le pion blanc 13, et en conséquence il n'y aurait plus de coup.

73. — PROBLÈME III. Les pions noirs occupent les cases 12, 15, 26, 50. A la case 50 est une dame noire.

Les pions blancs sont sur les cases 9, 22, 27,

32, 35, 38. *Six* pions blancs contre *trois* pions noirs et *une* dame noire.



*Solution.* On comprend que les noirs viennent d'arriver à dame. Au moment même où elle est damée, la dame noire attaque le pion blanc 22, c'est un *coup de repos* (n° 3). Pendant ce temps, le pion blanc dame à la case 4.

La dame noire 50 prend le pion blanc 22 et s'arrête au delà à volonté. Le pion blanc 38 donne à prendre en poussant à la case 33. La dame noire,



placée soit à 6, soit à 11, soit à 17, prend pion blanc 33 et se place sur la ligne à volonté, soit à la case 50.

Le pion blanc 27 joue à la case 21 et se met en prise. Le pion noir 26 prend ce pion blanc 27, en rétrogradant jusqu'à la case 17. Le pion blanc 32 pousse à 28 et se met en prise : la dame noire 50 prend en effet ce pion blanc 28, et comme elle est arrêtée par son propre pion que les blancs ont fait venir à 17, elle est obligée de rester sur la case 22, où elle prise par la dame blanche de la case 4.

Cet exemple d'un *coup de repos*, que nous avons emprunté au traité de *Lallement*, peut donner une idée des autres.

Nous ajouterons, comme sujets d'étude, quelques problèmes choisis que l'on posera sur le damier, selon la méthode indiquée dans les tableaux ci-dessus.

#### 74. — PROBLÈME IV. *Position des pions :*

Noirs : (4, dame noire) 6, 17, 22, 35, pions noirs.

Blancs : 14, 16, 23, 28, 32, 33, 34.

*Sept pions blancs contre quatre pions noirs et une dame noire.*

*Solution*

Les Blancs jouent de 34 à 30    Noirs de 35 à 24 et prennent.  
 —        14 à 10                    —        4 à 15        —  
 —        23 à 19                    —        24 à 13        —  
 —        32 à 27    La Dame 15 à 21 prend 2 p.  
 —        16 à 9

Les blancs, en allant de 16 à 9, prennent la dame noire et deux pions noirs. Partie gagnée.

75. — PROBLÈME V. *Position :*

Noirs :    2,    4,    12,    15,    17,    (47, dame noire)  
 Blancs : 13,    21,    23,    27,    28,    48

Six pions blancs contre cinq pions noirs et une dame noire.

*Solution*

Les blancs jouent de 23 à 18    Noirs de 12 à 32  
 —        27 à 38                    —        47 à 8  
 —        21 à 3

Les blancs prennent un pion noir, la dame noire, dament à la case 3, et gagnent.

76. — PROBLÈME VI. *Exemple de fermeture.**Position :*

Noirs : 1, 2, 6, 16, (28, dame) 34,  
Blancs : 20, 27, 37, 38, 41, 42, 45, 47.

*Huit pions blancs contre cinq pions noirs et une dame noire.*

*Solution*

| Les Blancs jouent de | 37 à 31 | Noirs de | 28 à 46 |
|----------------------|---------|----------|---------|
| —                    | 27 à 21 | —        | 16 à 36 |
| —                    | 43 à 39 | —        | 34 à 32 |
| —                    | 42 à 37 | —        | 32 à 41 |
| —                    | 20 à 14 | —        | 6 à 11  |
| —                    | 14 à 9  | —        | 11 à 17 |
| —                    | 9 à 3   | —        | 17 à 22 |
| —                    | 3 à 21  | —        | 22 à 28 |
| —                    | 21 à 38 | —        |         |

77. — PROBLÈME VII. *Lunette. Position :*

Noirs : 10, (14, dame), (34, dame).  
Blancs : 24, 29, 33, 40, 49.

Partie gagnée.

*Cinq pions blancs contre un pion noir et une dame noire.*

*Solution*

Les Blancs jouent 24 à 19. Noirs de 14 à 35 prennent 3 p.  
 — 29 à 40. — 35 à 44 — 1  
 — 49 à 40.

Les deux dames noires sont prises et la partie est gagnée.

---

VIII

**DES PARTIES MODIFIÉES ou COMBINÉES**

78. — Outre la *partie polonaise* ordinaire, il y a d'autres parties qui sont dites *combinées*, et que les joueurs d'une certaine force jouent quelquefois, soit pour varier le jeu, soit pour en étudier toutes les ressources.

79. — La plus usitée est celle où des joueurs égaux en force se donnent alternativement, en commençant la partie, *une* dame pour *deux* pions et quelquefois pour *trois*.

80. — Une autre partie, est celle où l'un des joueurs commence avec *cinq* dames et *dix* pions, tandis que l'autre joueur n'a que ses *vingt* pions :

cette partie est de bonne étude pour apprendre à ne pas se laisser souffler.

81. — Il en est une troisième, où l'un des joueurs a *vingt* pions et l'autre *dix* : seulement ce dernier joue deux coups chaque fois, soit avec un même pion, soit avec deux pions différents ; il perd la partie, non-seulement s'il perd tous ses pions, mais même lorsque, trop serré par le jeu de son adversaire, il n'a plus de place pour jouer à son tour ses deux coups. Cette partie est très-piquante. Lorsque le joueur des dix pions a une dame, il gagne la partie son adversaire eût-il encore ses vingt pions : car la dame jouant de même ses deux coups ne peut jamais être prise. Toutefois la partie pourrait être nulle dans ce cas, si le joueur des vingt pions avait aussi une dame.

82. — La partie dite *diagonale* est ainsi nommée, parce que les pions sont placés de façon que la grande ligne diagonale du milieu soit vide en commençant. Elle tient lieu alors des deux lignes intermédiaires qui sont libres en commençant la partie ordinaire.

83. — Quant à la partie *babylonienne*, où l'on marchait et prenait en tous sens, en avant, en arrière, de côté et en face, elle a été abandonnée comme beaucoup trop compliquée, ou peut-être à

cause de la rareté des forts joueurs, seuls capables de la jouer.

84. — Enfin on joue encore la partie à *qui perd gagne* : elle consiste, pour chaque joueur, à mettre en prise tous ses pions. Dans cette partie, le plus fort a quelquefois *vingt* pions tandis que son adversaire n'en a *qu'un* seul, et il faut qu'il fasse prendre ses vingt pions sans que l'autre puisse parvenir à donner son pion unique. Cette partie renferme de belles combinaisons, mais elle ne saurait être comparée au jeu polonais.

Ces diverses parties contribuent à faire connaître les finesses du jeu.

---

## IX.

### OBSERVATIONS GÉNÉRALES

85. — Terminons par quelques observations générales ce traité, que nous avons voulu rendre complet, tout en le renfermant dans d'étroites limites.

Aucune théorie, si volumineuse qu'elle fût, ne saurait ni donner la science du jeu, ni renfermer

tous les problèmes possibles. Pour se faire une idée du nombre immense des combinaisons du damier, il suffit de se rappeler qu'il à quarante pions, et qu'avec les vingt-cinq lettres de l'alphabet on peut faire toutes les langues du monde, et qu'on en ferait bien d'autres encore.

Nous avons donc pensé qu'il n'était pas nécessaire pour l'intelligence du jeu, de multiplier les problèmes. Les coups sont des exemples, ou si l'on veut des modèles. Sachez comment se forment les combinaisons et vous créerez des coups à l'infini.

Tout problème a nécessairement pour base l'un de ces trois principes fondamentaux : le *pion en prise*, la *lunette*, ou le *temps de repos*. On devra donc, soit en jouant, soit en étudiant un coup posé, porter sur ces divers accidents du jeu toute son attention.

Il importe de ne jamais oublier que le but du jeu est de prendre les pions de son adversaire ; en conséquence, on ne doit craindre ni les échanges, ni les attaques quand même il n'en résulterait qu'un *tant pour tant*.

FIN

---