BIBLIOTHÈQUE ENCYCLOPÉDIQUE

ILLUSTRÉE

DES

JEUX DE COMBINAISON

DE CARTES, MIXTES, DE HASARD, ETC.

JEU DE DAMES

Digitized by Google

PARIS. (1862) — IMPRIMERIE DE DUBUISSON ET Cᵉ, RUE CO.-HÉRON, 5.

Digitized by Google

TRAITÉ COMPLET ILLUSTRÉ

DU

JEU DE DAMES

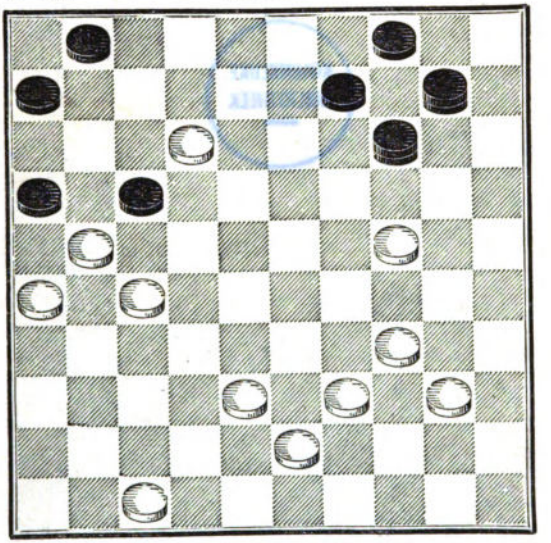
PAR LALLEMENT

Nouvelle Édition, revue, corrigée et augmentée

PAR G. GRÉGOIRE

Auteur des Traités de la Roulette et du Trente-Quarante

N° 409. GRÉGOIRE Page 246



LES BLANCS COMMENCENT

PARIS, PASSARD, LIBRAIRE-ÉDITEUR

7, rue des Grands-Augustins, 7

DROITS RÉSERVÉS

Digitized by Google

UN MOT

SUR LE

TRAITÉ DU JEU DE DAMES

DE LALLEMENT

CONNU DES JOUEURS SOUS LA DÉNOMINATION DE

« LIVRE DE METZ[1] »

Tous les ouvrages traitant du Jeu de Dames à la Polonaise (vingt Pions de part et d'autre), publiés au commencement de ce siècle, ont été épuisés à tel point qu'il serait fort difficile de trouver un seul exemplaire des Traités de Manoury, de Blonde, de Dufour, de Commard et de Lallement. Dans la révision des quatre cent quinze coups de Dames du livre de Lallement, composé par une société d'amateurs, je me suis imposé de conserver à chaque coup l'esprit de son auteur. Ceux dont j'ai pu élever les combinaisons reparaissent sous leur premier aspect dès qu'on en a trouvé la clef. La reproduction du *Livre de Metz*, revu, corrigé et augmenté, sera un excellent guide pour les élèves ; il les conduira promptement à bien comprendre les beautés inépuisables du Damier..

Les règles suivies dans le *Livre de Metz* par Lallement ayant été changées, j'ai dû supprimer ou changer des coups

(1) La première édition ayant paru à Metz en 1802.

Digitized by Google

que les joueurs modernes n'auraient pas compris. Par exemple, autrefois, on devait prendre une Dame au lieu d'un Pion; un Pion et une Dame au lieu de deux Pions; tandis que depuis plus de cinquante ans, on prend à volonté une Dame ou un Pion, mais il faut prendre du côté du plus grand nombre de pièces. En suivant l'ancienne règle, pour être conséquent, il aurait fallu prendre une Dame de préférence à deux Pions, et, au choix, une Dame et trois Pions, puisque la Dame vaut trois Pions. On comprend que cela serait devenu impossible dans le développement de coups souvent très compliqués. Sur tout le reste, l'ordre établi dans le *Livre de Metz* est maintenu. Les coups, d'abord très élémentaires, arrivent graduellement à des difficultés d'une certaine portée. J'ai complété l'ensemble de l'ouvrage par des problèmes qui mettront à l'épreuve la sagacité des amateurs les plus expérimentés.

On ne saurait trop louer le zèle qui porte une foule de bons esprits vers la composition des livres classiques et des ouvrages destinés à l'instruction de la jeunesse; mais ne peut-on pas faire entrer dans le complément de l'éducation les soins qui consistent à diriger ses plaisirs? Pourquoi ne pas lui donner ces jeux simples, innocents, qui se refusent aux calculs de la cupidité et fixent l'attention sans la fatiguer, excitent l'émulation et disposent l'esprit à la justesse des aperçus? Toutes ces qualités appartiennent au Jeu de Dames; restituons-lui donc cette prééminence qu'il n'aurait jamais dû perdre. Faisons-le servir à l'amusement de tous les âges, de toutes les classes.

Un des plus grands poëtes de ce siècle, Edgard Poë, ne craint pas de proclamer la suprématie du modeste Jeu de Dames sur tous les Jeux de combinaison, même sur celui des Échecs!

Aucun joueur n'est parvenu à jouer de mémoire une partie du Dames. Philidor, qui excellait à ce Jeu comme aux

Digitized by Google

Échecs, l'essaya; mais au douzième ou quinzième temps, il brouilla les Pions. Cependant il jouait, sans voir, toute une partie d'échecs. De nos jours, MM. de Labourdonnais et Kieseritski conduisaient plusieurs parties d'échecs à la fois, de mémoire; M. Morphy a joué dernièrement de cette manière huit parties en même temps contre de bons joueurs. Le mécanisme des Échecs peut donc être possédé à fond. Il n'en est pas ainsi du Jeu de Dames, et l'on n'aura jamais le plaisir de faire la partie d'un adversaire qui vous tournera le dos.

Tous ceux qui ont écrit sur le Jeu de Dames n'ont traité que la partie ordinaire, et n'ont rien dit de la partie *Qui perd gagne*, qui présente sans cesse des combinaisons de premier ordre; aussi, parmi les amateurs les plus habiles que j'ai particulièrement connus, je me plais à citer MM. Lanoe, Dufour et Wolff, qui la jouaient admirablement. C'est à leur école, c'est surtout avec M. Wolff, que j'ai pris goût à cette intéressante partie. Dans mes traités du Jeu de Dames, j'en ai parlé et j'ai expliqué comment il faut essentiellement conserver ses Pions le plus longtemps possible.

J'ai donc cru devoir mentionner dans le présent ouvrage la partie *Qui perd gagne*, et donner divers problèmes à résoudre. Un bon joueur doit également bien jouer les deux jeux.

Connaissant tout ce qui a été publié en France sur le Jeu de Dames, je ne crains pas d'avancer que le *Livre de Metz*, revu et augmenté comme il vient d'être dit, est l'ouvrage le plus complet qui ait paru.

GREGOIRE.

Digitized by Google

TRAITÉ COMPLET ILLUSTRÉ

DU

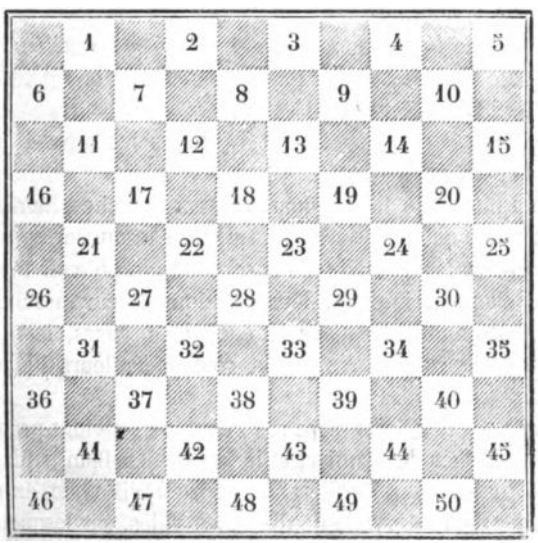
JEU DE DAMES

PREMIÈRE PARTIE

ÉLÉMENTS DU JEU DE DAMES A LA POLONAISE

Ce jeu se joue à deux, avec un Damier et quarante Pions.

Le *Damier* est un carré parfait, divisé en cent autres, alternativement noirs et blancs, appelés cases.



Damier dont les cases sont numérotées dans l'ordre adopté pour l'exécution des coups.

Digitized by Google

Les *Pions* ou *Pièces* sont des disques, dont vingt noirs et vingt blancs ; le diamètre ne doit pas excéder le côté d'une des cases, et leur épaisseur, pour être commode, doit avoir tout au plus le quart de leur diamètre.

Les Pièces servant au Jeu de Dames à la Polonaise sont :

Le Pion blanc :

Le Pion noir :

La Dame blanche :

La Dame noire :

L'un des joueurs a vingt Pions, qui doivent porter une couleur ou marque distinctive des vingt Pions qu'a l'autre joueur.

Le Damier se place entre les deux joueurs, de manière qu'ils aient chacun la grande ligne blanche à leur gauche et le trictrac à leur droite.

La *grande ligne*, appelée aussi la *ligne du milieu*, est la diagonale composée des dix cases blanches numérotées 5, 10, 14, 19, 23, 28, 32, 37, 41 et 46.

Le *trictrac* est pour l'un des joueurs les cases 1 et 6, et pour l'autre les 45 et 50.

On a numéroté les cinquante cases blanches, non-seulement parce qu'elles sont les seules sur lesquelles se placent et se jouent les Pions, mais encore afin de pouvoir mieux et plus facilement indiquer leur position et leur marche ; par les mêmes motifs, et pour abréger le discours, les joueurs seront désignés ci-après par la couleur de leurs Pions : *les Blancs, les Noirs*.

Le joueur des Noirs place ses Pions sur les vingt premières cases blanches du Damier, et le joueur des Blancs place les siens sur les vingt dernières, en sorte qu'il reste entre les deux jeux un intervalle de dix cases vides, sur lesquelles se jouent les premiers coups. (Voyez page 41, figure n° 1, qui

Digitized by Google

représente un Damier sur lequel les Pions sont arrangés comme ils doivent l'être pour commencer une partie.)

On pourrait, comme en Allemagne, placer les Pions sur les cases noires, mais en France on préfère les mettre sur les blanches, parce que cela fatigue moins la vue.

DES RÈGLES DU JEU DE DAMES A LA POLONAISE

Les principes et le fond du Jeu de Dames à la Polonaise sont les mêmes que ceux du Jeu à la Française, et leurs règles ne diffèrent qu'autant qu'à ce dernier jeu les Pions ne prennent pas en arrière, et que les Dames ne parcourent pas toute l'étendue des lignes, comme à celui à la Polonaise, ne pouvant jamais sauter à la fois deux cases vides et contiguës, en marchant ni même en prenant.

Les vingt-deux règles que l'on présente ici contiennent non-seulement les quarante-trois publiées par Manoury, mais encore deux autres qu'il avait omises, et dont l'une est bien essentielle, puisque c'est elle qui détermine dans quelles circonstances on a perdu ou gagné la partie. (Voyez les art. 7 et 21.)

On a renvoyé à la fin des règles les exemples et les explications qu'on a cru nécessaires aux commençants pour l'intelligence de quelques articles qui pourraient leur en paraître susceptibles.

RÈGLES DU JEU DE DAMES A LA POLONAISE

I

L'on joue l'un après l'autre. Si l'un des joueurs reçoit un avantage, il joue le premier à toutes les parties, sinon chacun les commence à son tour, en tirant au sort à la première. *Jouer* c'est porter un Pion ou Dame d'une case sur une autre.

Digitized by Google

II

DAME TOUCHÉE DAME JOUÉE.

En conséquence de cet axiome, dès qu'on a touché un de ses Pions ou Dames lorsque l'on est en tour, on est obligé de le jouer, s'il est *jouable*, c'est-à-dire s'il peut marcher en avant ou prendre en arrière; mais on est maître de le jouer où l'on veut tant qu'on ne l'a pas quitté, et dès qu'on l'a quitté le coup est réputé joué. Ainsi avant de toucher un ou plusieurs Pions ou Dames pour les arranger, il faut dire *j'adoube*, sans quoi l'adversaire peut vous faire jouer celui des Pions ou Dames touchés qu'il voudra.

III

Il n'y a pas de faute à jouer, soit un de ses Pions ou Dames qui n'est pas jouable, soit un de ceux de son adversaire; mais si l'on fait une fausse marche non prévue par les règles (1), l'adversaire a le choix de tenir le faux coup pour bon ou de faire rejouer le coup en règle.

IV

Le Pion, lorsqu'il n'a pas à prendre, ne peut marcher qu'en avant, soit à droite soit à gauche, en n'avançant que d'un pas à la fois, c'est-à-dire d'une case; mais quand il a à prendre, il fait autant de pas qu'il trouve de Pions ou Dames en prise, et il peut alors marcher en arrière.

V

Un Pion ou Dame peut être en prise de deux manières: 1° par une Dame ennemie lorsqu'il se trouve médiatement ou immédiatement et en ligne droite entre cette Dame et une ou plusieurs cases vides; 2° par un Pion ennemi lorsqu'il se trouve

(1) Par exemple, marcher horizontalement ou verticalement, avancer un Pion de plusieurs cases à la fois lorsqu'il n'a pas à prendre, ou vouloir prendre des Pions qui ne sont pas en prise, etc.

Digitized by Google

en ligne droite et sans case intermédiaire, entre ce Pion ennemi et une case vide.

Dans l'un et l'autre cas, si c'est à l'adversaire à jouer, il fait sauter son Pion ou sa Dame sur celui ou celle en prise, se place sur la case vide qui est au delà, et enlève le Pion ou la Dame qui était en prise. Néanmoins, s'il en trouve plusieurs de la même couleur entre chacun desquels il y ait une case vide, il n'enlève pas encore ce premier Pion ou cette première Dame, mais, continuant de sauter par-dessus les suivants, il se place à la dernière case vide ; il enlève seulement alors tous les Pions ou Dames ennemis par-dessus lesquels il a sauté, et il les conserve devant lui comme n'étant plus du jeu.

VI

Le Pion ou la Dame qui prend peut passer plusieurs fois sur la même case vide, mais il ne peut repasser sur le même Pion ni sur la même Dame, attendu qu'on ne peut pas le prendre deux fois.

VII

Si par méprise on enlève ses propres Pions ou Dames, on ne peut les replacer sur le Damier que du consentement de son adversaire.

VIII

Si, ayant plusieurs pièces à prendre, on ne les enlève pas toutes, encore bien que l'on ait fait sauter régulièrement le sien sur chacun d'eux, on ne peut reprendre ceux qu'on a laissés que du consentement de l'adversaire, qui est même en droit de souffler la pièce avec laquelle on a pris.

IX

Souffler, c'est enlever du Damier la pièce qui n'a pas pris tout ce qu'elle devait prendre : après avoir soufflé l'on joue son coup à l'ordinaire, parce que souffler n'est pas jouer.

Digitized by Google

X

Toutes les fois qu'un joueur est en droit de souffler, il est libre de le faire ou non; s'il souffle, le coup demeure joué tel qu'il est; s'il ne veut pas souffler il a le choix, ou de laisser les choses telles qu'elles sont, ou de forcer son adversaire de prendre et de rejouer son coup en règle; mais, sitôt qu'il a touché la pièce soufflable, il n'a plus à choisir, il est forcé de souffler.

XI

Quand on a joué on ne peut plus souffler ni forcer de prendre; mais on le peut de nouveau, lorsqu'on est en tour de jouer, si l'adversaire a négligé, même depuis plusieurs coups, de prendre tout ce qui était en prise.

XII

L'adversaire a le droit de souffler la pièce qui ne prend pas, ou qui, ayant à prendre de plusieurs côtés, ne prend pas du côté du plus grand nombre. Dans la prise, on est libre de prendre un Pion ou une Dame, deux Pions ou deux Dames : le plus grand nombre est seul obligatoire.

XIII

Lorsqu'un Pion est arrivé et reste placé sur une des cinq Cases les plus éloignées de son joueur, l'adversaire doit le damer en le couvrant d'un Pion de même couleur, pris hors du Damier; dès lors il est Dame et cesse d'être Pion : mais il ne suffit pas, pour être damé, qu'un Pion passe sur une de ces cinq cases (qui sont pour les Blancs celles numérotées : 1, 2, 3, 4 et 5; et, pour les Noirs : 46, 47, 48, 49 et 50); il faut encore qu'il y reste par un coup qui s'y termine, en sorte qu'il n'ait plus rien à prendre, sans quoi il continue son chemin et reste Pion.

Digitized by Google

XIV

La Dame a le droit de marcher et de prendre comme le Pion ; elle peut, en outre, lorsqu'elle n'a pas à prendre, marcher en arrière aussi bien qu'en avant, et traverser à la fois la totalité ou plusieurs des cases vides qui lui sont contiguës en ligne droite ; conséquemment, elle peut parcourir d'un bout à l'autre les lignes qu'elle occupe seule : enfin, lorsqu'elle a à prendre, elle peut non-seulement faire ce qui vient d'être dit, mais encore changer de direction à droite et à gauche, tant qu'elle trouve à se mettre en ligne droite avec des Pions ou des Dames en prise, et faire ainsi quelquefois le tour du Damier.

XV

Lorsque deux joueurs qui ne se font pas avantage restent, à la fin d'une partie, l'un avec trois Dames et l'autre avec une seulement, la partie est forcément remise, et doit se quitter aussitôt que le joueur de la Dame unique occupe la ligne du milieu, et qu'il peut jouer sans la quitter et sans être pris.

XVI

Si, au contraire, c'est le joueur des trois Dames qui a la ligne du milieu, la partie n'est pas décidément remise, parce qu'il y a pour gagner plusieurs coups qui peuvent réussir ; mais alors il ne peut obliger son adversaire à jouer plus de vingt coups s'il ne lui donne pas la remise, ni plus de vingt-cinq s'il la lui donne.

XVII

Le joueur de la Dame unique ne peut refuser de jouer le nombre de coups fixés par l'art. 16, quand même, pendant leur exécution, son adversaire viendrait à quitter la ligne du milieu, et réciproquement celui-ci ne peut les excéder sous le prétexte que le coup excédant qui ferait gagner la partie

Digitized by Google

est la suite nécessaire du précédent. Ainsi, la partie est remise si elle n'est pas gagnée lorsque le vingtième ou le vingt-cinquième coup est complet, et pour qu'il le soit il faut que chaque adversaire ait joué vingt ou vingt-cinq fois, depuis qu'ils sont réduits, l'un à trois Dames et l'autre à une.

XVIII

Celui qui n'a plus qu'une Dame peut offrir à son adversaire qui en a deux et un Pion, ou une et deux Pions, de lui damer son Pion ou ses deux Pions, en les laissant à leur place, afin de compter tout de suite les coups limités; et en cas de refus il est en droit de quitter la partie comme remise.

XIX

Quand un joueur fait à l'autre l'avantage de la demie, du tiers ou du quart de la remise ou du Pion (1), ils sont tous deux obligés de jouer les deux, les trois ou les quatre parties qui forment l'intégrité, la plénitude du jeu, parce que, dans ces cas, deux, trois ou quatre parties n'en font qu'une, et le même nombre de parties doit avoir lieu pour la revanche, pour le tout, etc.

XX

Quoique les règles d'un jeu ne soient applicables qu'aux joueurs, l'équité, l'usage et les égards que l'on se doit en société suffisent pour établir que les spectateurs n'ont pas le droit d'interrompre ni de parler sur un coup, tant qu'il n'est pas joué ou peut se représenter, et qu'ils ne doivent pas même avertir des fausses marches.

(1) Faire avantage de la remise, c'est convenir que celui qui le reçoit aura gagné la partie si elle est remise; et faire avantage d'un Pion, c'est jouer avec 19 Pions et son adversaire avec 20.

Ainsi, faire avantage de la demie, du tiers, ou du quart de la remise ou du Pion, c'est convenir de jouer deux, trois ou quatre parties, et de ne faire l'avantage entier de la remise ou du Pion qu'à la première.

Digitized by Google

Conséquemment, si quelqu'un donne un avis à l'un des joueurs, même indirectement, et que celui-ci en profite et gagne la partie, on peut exiger que celui qui a parlé paye pour le perdant et pour ceux qui pariaient pour lui.

XXI

On perd la partie quand on la quitte, quand on refuse de prendre, et enfin quand le premier on n'a plus de Pions ni de Dames, ou que l'on ne peut plus jouer ceux qui restent.

XXII

Tout coup contesté sera décidé d'après les règles qui viennent d'être établies. Si la contestation tient à un fait, elle sera décidée par les spectateurs, qui seront invités de s'expliquer; mais ceux qui pariaient ne pourront être entendus en faveur de celui pour qui ils pariaient.

OBSERVATIONS SUR LES RÈGLES DU JEU DE DAMES

Les règles doivent être suivies à la rigueur, car en général tout jeu où l'on se fait grâce est insipide et n'attache plus. Cette vérité se fait encore mieux sentir au Jeu de Dames, où les fautes sont le jeu même, où l'on ne s'applique qu'à en faire faire et à en éviter, où l'attention fait presque tout, où il n'y aurait plus ni gain ni perte s'il y avait des grâces, et où enfin il est humiliant d'en demander et injuste d'en recevoir, puisqu'alors la partie cesse d'être égale.

En effet, supposons un joueur qu'on ne soufflerait pas, qu'on avertirait de prendre et auquel on remettrait ses fausses marches, ses faux coups, ses Pions touchés, en un mot toutes ses fautes : ce joueur-là serait bien plus à l'aise que son adversaire; n'étant plus occupé que d'un objet (celui de combiner), il pourrait y donner plus de soins et plus d'application que l'autre, qui étant obligé d'être à tout, a néces-

Digitized by Google

sairement son attention partagée entre les diverses parties de son jeu.

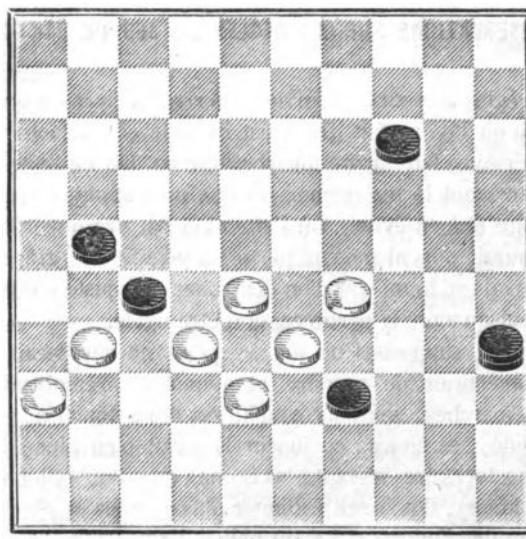
Les grâces ont d'ailleurs des inconvénients : d'abord celui d'être matière à dispute et à reproches. Ecoutez un joueur, jamais la grâce qu'il a reçue ne vaut celle qu'il a faite, et puis si celui qui en a reçu gagne la partie, y a-t-il bien du mérite à cela? Et si l'on joue de l'argent, y a-t-il bien de la délicatesse à le conserver? Il est donc mieux de ne faire ni de ne recevoir aucune grâce, c'est-à-dire de jouer à la rigueur.

EXEMPLES SUR QUELQUES-UNES DES RÈGLES DU JEU DE DAMES A LA POLONAISE

(Ces exemples sont dessinés sur cinq Damiers.)

2e RÈGLE

On ne peut trop exhorter les joueurs à se tenir rigueur sur le Pion touché; si l'on est dans l'incertitude, dans l'embarras, les yeux suffisent pour l'examen. On avoue que cela est



Damier no 1.

Digitized by Google

peut-être plus difficile, ou du moins plus gênant; mais ce sont précisément cette difficulté ou cette gêne qui, en exerçant le talent du joueur, font la beauté du jeu.

Exemples de Pions jouables et non jouables. (Voyez Damier n° 1.)

Les Pions 14, 21, 28, 29, 31, 33 et 39 sont jouables; savoir : le Pion 31, en prenant en avant ou en jouant sur 26; le Pion 33, en prenant en arrière; et les quatre autres, en marchant en avant sans rien prendre.

Les Pions 27, 32, 36 et 38 sont non jouables, parce qu'ils n'ont rien à prendre en arrière, et que les cases sur lesquelles ils pourraient jouer sont occupées par des Pions qui ne sont pas en prise.

3e RÈGLE

Exemples de fausse marche non prévue par les règles. (Damier n° 1.)

Le Pion 14 n'ayant rien à prendre et ne pouvant, dans ce cas, suivant la quatrième règle, marcher en avant que sur les cases 19 ou 20, fera une fausse marche s'il se place partout ailleurs.

La Dame 35 fera une fausse marche si, voulant aller d'une extrémité à l'autre de sa ligne, elle se place sur 1 ou 3, au lieu de se mettre sur 2; mais il n'y aura pas de fausse marche punissable si l'on joue l'un des Pions ou Dames de l'adversaire, ou si l'on joue l'un de ses propres Pions qui soit non jouable, comme 32, 36 et 38 pour les Blancs, et 27 pour les Noirs, parce que l'on ne peut pas les jouer, et, dans le cas où on les aurait joués, c'est une simple erreur, qu'il faut réparer en remettant le Pion mal joué à sa place et rejouant le coup en règle.

4e RÈGLE

Exemple du Pion qui n'a pas à prendre. (Damier n° 1.)

Le Pion noir 14 ne peut jouer que sur l'une des cases 19 ou 20, qui sont en avant de lui, comme le Pion blanc 28

Digitized by Google

ne peut aller que sur 22 ou 23, et le Pion 29 sur 23 ou 24. Le Pion noir 21 ne peut jouer que sur 26.

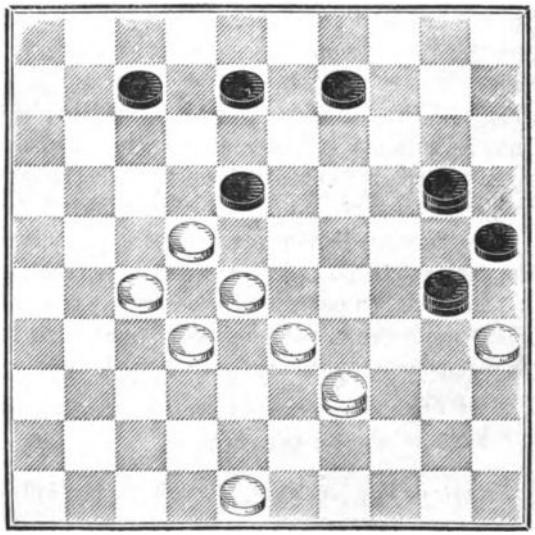
Exemple de la marche du Pion qui n'en a qu'un à prendre. (Dam. nº 1.)

Le Pion blanc 34 saute sur le Pion noir 27, se place sur la case vide 22, et enlève ensuite le Pion 27 de dessus le Damier. Cela s'appelle *prendre en avant.*

Le Pion blanc 33 saute sur le Pion noir 39, se place sur la case vide 44, et enlève alors le Pion noir 39. C'est ce que l'on appelle *prendre en arrière.*

Exemple de la marche du Pion qui en a plusieurs à prendre. (Dam. nº 2.)

Le Blanc 22 fait plusieurs pas, en prenant les Noirs 18, 8 et 7, et marche en arrière pour prendre le Pion noir 7.

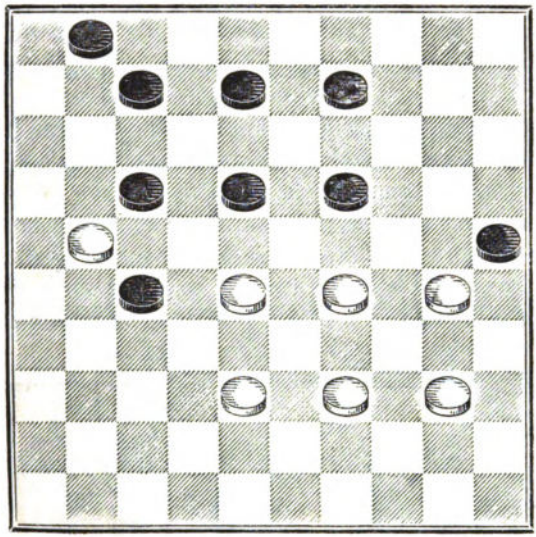


Damier nº 2.

Digitized by Google

Autre exemple. (Damier nº 3.)

Le Blanc **21**, en prenant les cinq Pions noirs **17**, **8**, **9**, **19** et **18**, fait deux pas en avant, de **21** à **12** et de **12** à **3**; puis deux en arrière, de **3** à **14** et de **14** à **23**, suivis de deux autre en avant, de **23** à **12**.



Damier nº 3.

5e RÈGLE

Exemple d'un Pion en prise. (Damier nº 1.)

Le Pion noir **27** est en prise par le Pion blanc **31**, parce qu'il se trouve immédiatement et en ligne droite entre ce dernier et une case vide **22**; il en est de même du Pion noir **39**, qui est entre le Pion blanc **33** et la case vide **44**.

Le Pion noir **27** n'est pas en prise par le Pion **32**, quoiqu'il se trouve immédiatement et en ligne droite entre lui et la case **21**, parce que cette case **21** n'est pas vide.

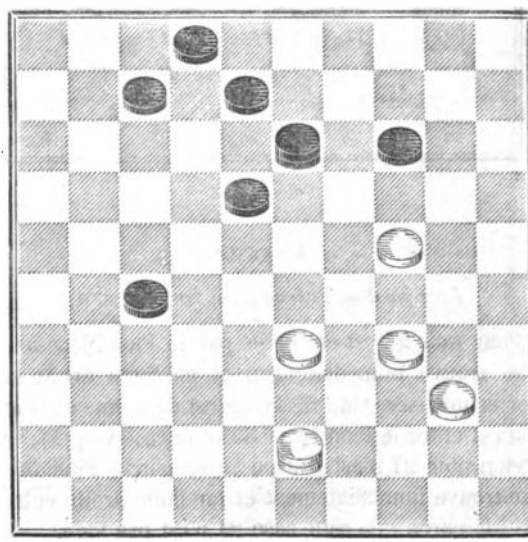
Digitized by Google

Exemple de plusieurs Pions en prise. (Damier n° 2.)

Les trois Pions noirs 18, 8 et 7 sont en prise par le Pion 22, parce que le Noir 18 se trouve immédiatement et en ligne droite entre lui et la case vide 13 ; comme les Noirs 8 et 7 s'y trouvent successivement à leur tour lorsque le Blanc, après avoir sauté sur 18, passe sur la case 13, et après avoir sauté sur 8, passe à la case 2.

Exemple de la manière d'enlever plusieurs Pions en prise par un autre. (Damier n° 2.)

L'enlèvement se fait en gros et non en détail, car le Blanc ne peut enlever les trois Pions noirs en prise qu'après qu'il s'est placé à demeure sur la dernière case vide 11, en sorte qu'il ne commence pas par mettre son Pion, 1° sur la case 13 pour prendre aussitôt le Noir 18 ; 2° sur la case 2 pour prendre aussitôt le Noir 8 avant de se placer sur la case 11 ; mais dès l'instant qu'il est sur cette dernière case, il enlève à la fois tous les Pions sur lesquels il a passé.



Damier n° 4.

Digitized by Google

Exemple d'un Pion pris par une Dame, mais qui n'étant pas encore enlevé sert d'appui à un autre de sa couleur pour prendre lui-même cette Dame. (Damier nº 4.)

La Dame 13, qui a quatre Blancs à prendre, est obligée de se placer sur la case 29, parce qu'elle est arrêtée, soit par le Pion 24 sur lequel elle ne peut passer deux fois, soit par le Pion 40 qu'elle ne peut enlever qu'après s'être placée, sans quoi elle prendrait aussi le Pion 34 sur lequel elle n'a pas encore passé, en sorte que ce dernier Pion blanc, non-seulement n'est pas pris, mais, comme il est en tour de jouer et que la Dame noire se trouve entre lui et une case vide, il prend cette Dame et deux Pions en prise, en allant lui-même à Dame sur 1 ou sur 3.

6e RÈGLE

Exemple d'un Pion qui passe deux fois sur la même case vide. (Damier nº 3.)

Le Pion noir 25, en prenant les six Pions blancs, passe une première fois sur la case vide 34, de là sur les cases 23, 32, 43, et une seconde fois sur la case 34, pour prendre ensuite le Pion 40 et se placer sur 45.

Exemple d'un Pion qui ne peut passer deux fois sur le même Pion en prise. (Damier nº 3.)

Le Pion blanc 21, en prenant les cinq Noirs 17, 8, 9, 19 et 18, s'arrête sur la case 12, puisqu'il ne peut passer deux fois sur le même Pion. La règle le force d'arrêter, malgré qu'en passant de nouveau sur le Pion 17 il aurait encore le Pion 27 à prendre, parce que passer deux fois sur le même Pion ce serait le prendre deux fois, ce qui serait absurde. Il en serait de même si ce Pion blanc 21 eût été une Dame, et dans l'un comme dans l'autre cas le Pion 7, à qui c'est ensuite à jouer, prend le Pion ou la Dame blanche qui est arrêté sur 12, et se place sur la case vide 18.

Digitized by Google

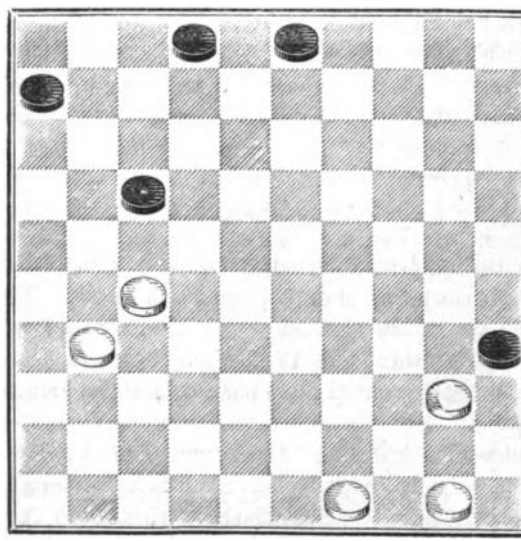
Autre exemple. (Damier nº 4.)

La Dame 13 ayant quatre Blancs à prendre, 24, 40, 43 et 33, est forcée de rester sur 29, parce qu'elle ne peut passer sur le Pion 24, ni prendre le Pion 34, qui se trouve appuyé sur le Pion 40 qu'elle vient de prendre, mais qui ne peut être enlevé qu'après qu'elle se sera placée. (Voyez le même exemple déjà donné pour l'intelligence de la 5e règle.)

11e RÈGLE

Exemple de la conservation du droit de souffler. (Damier nº 5.)

Le joueur des Noirs, au lieu de prendre sur 44, joue 2 sur 8; celui des Blancs, qui n'a pas vu qu'il pouvait le souffler, joue 31 sur 26; le Noir oublie encore de prendre sur 44 et joue 3 sur 9; le joueur des Blancs s'aperçoit enfin de la faute, et cependant il ne souffle ni n'oblige à prendre, parce



Damier nº 5.

Digitized by Google

qu'il trouve plus avantageux de s'assurer le gain de trois Pions en jouant 27 sur 21. Le Noir, pour les sauver, veut jouer 8 sur 12; mais alors le Blanc l'en empêche et le force à prendre sur 44, et prend lui-même ensuite les trois Pions noirs 17, 8 et 9, ce qui lui procure le gain de la partie et prouve que la faculté de souffler ou de faire prendre subsiste tant qu'il y a un Pion en prise.

12e RÈGLE

Exemple de l'obligation de prendre du côté du plus grand nombre. (Damier n° 2.)

Le joueur des Blancs qui du Pion 35 peut prendre les deux Dames noires 30 et 20, et du Pion 22 les deux Pions noirs 18 et 9, en s'arrêtant sur la Case 4 qui lui donnerait le droit d'être damé, est forcé de prendre les trois Pions 18, 8 et 7, parce que c'est le côté du plus grand nombre.

13e RÈGLE

Exemple d'un Pion qui passe à Dame sans être damé, parce qu'il ne s'y est pas arrêté. (Damier n° 2.)

Le Pion blanc 22, en prenant les Noirs 18 et 8, arrive sur la case 2, l'une des cinq qui donnent aux Blancs le droit d'être damés; malgré cela, il ne peut pas l'être, parce qu'il ne s'arrête pas sur cette case; il ne fait qu'y passer pour prendre encore le Pion 7 et s'arrêter seulement sur la case 11, qui ne lui donne aucun droit à devenir Dame; et si, pour le devenir, il s'arrêtait sur la case 2 et ne prenait que les deux Pions 18 et 8, il serait soufflé, comme il le serait également s'il ne prenait que les deux Pions 18 et 9 pour s'arrêter sur la case 4, sous le prétexte que là il n'a pas à prendre en arrière.

Exemple d'un Pion qui devient Dame. (Damier n° 4.)

Pour être damé, il faut qu'un Pion arrive sur l'une des cinq cases qui lui en donnent le droit, soit en avançant d'un pas à l'ordinaire, soit par un coup qui s'y termine. Comme

Digitized by Google

lorsque la Dame noire 13 a pris les quatre Blancs 24, 40, 43 et 33, et s'est placée sur 29, le Pion blanc 34 prend cette Dame ainsi que le Pion 18, et va se faire damer sur la case 1 ou sur la case 3 (en prenant à son choix le Pion 7 ou le Pion 8), parce que son coup s'y termine et qu'il n'a plus rien à prendre.

14e RÈGLE

Exemple de la marche de la Dame lorsqu'elle n'a pas à prendre.
(Damier nº 1.)

La Dame 35 peut jouer, à son choix, sur l'une ou l'autre des six cases vides de la ligne de 35 à 2, comme aussi sur l'une ou l'autre des trois cases 40, 44 et 49.

Exemple de la marche de la Dame lorsqu'elle a à prendre.
(Damier nº 4.)

La Dame blanche 43 passe sur le Pion noir 27, parce qu'il est en ligne droite avec elle et deux cases vides 21 et 16; elle frappe la case 21 sans s'y arrêter, parce que là elle se trouve de même en ligne droite avec le Pion noir 8 et la case vide 3; elle passe sur ce Pion et frappe cette dernière case 3, attendu qu'elle s'y trouve encore en ligne droite avec le Pion noir 14 et les deux cases vides 20 et 25; elle passe sur ce Pion et s'arrête enfin, à son choix, sur l'une ou l'autre de ces deux cases vides, parce qu'elle ne trouve plus de Pions noirs avec lesquels elle puisse se mettre en ligne droite; sans quoi elle continuerait à en prendre tant qu'elle en rencontrerait qui seraient suivis d'une case vide, et, dès qu'elle est placée sur l'une de ces deux dernières cases, elle enlève les trois Pions noirs 27, 8 et 14 sur lesquels elle a passé.

16e RÈGLE

La remise étant une imperfection du jeu, on doit, autant que possible, adopter de préférence les moyens qui peuvent la rendre moins fréquente : c'est pourquoi, malgré l'usage, en

Digitized by Google

beaucoup d'endroits, de n'accorder que 15 coups au joueur des trois Dames contre une seule, tout en maintenant ce nombre entre joueurs de force égale, nous en passons vingt au joueur qui fait un avantage quelconque, et en cela nous sommes d'accord avec l'Académie des Jeux.

Ce dernier nombre paraît d'autant plus nécessaire, qu'aujourd'hui l'on connaît beaucoup plus de coups pour faire perdre le joueur de la Dame unique, que l'on n'en connaissait quand Manoury a rédigé ses règles; il en borne le nombre à 7, lorsque cette Dame n'occupe pas la ligne du milieu, et l'on en trouvera néanmoins onze dans cet ouvrage, sous les nos 373 à 383 : ce dernier les surpasse tellement tous par sa profondeur, la multitude de ses combinaisons, et la difficulté de l'éviter, que si l'on pouvait en trouver encore deux ou trois de la même force, la partie d'une Dame contre trois pourrait bien être regardée comme perdue forcément.

Il est inutile de dire que les parties sont décidément remises lorsque l'un des joueurs a une Dame, et que l'autre n'en a que deux, puisqu'elles peuvent l'être même lorsqu'il en a trois.

La partie est également remise avec deux Dames contre quatre, si la différence de force n'est pas trop grande entre les deux joueurs, quoique cependant il y ait trois coups pour la gagner, qui sont rapportés sous les nos 384, 385 et 386, attendu que le joueur des deux Dames peut espérer de les éviter par l'une pour une tant qu'ils ne sont pas préparés.

Les coups nos 283 et 284 présentent deux cas dans lesquels la partie est remise avec une Dame seule contre trois Pions et une Dame.

Parmi le grand nombre de parties qui, dans les 415 coups de cet ouvrage, peuvent être remises ou perdues, suivant les joueurs, nous citerons, entre autres, celles nos 6, 21, 73, 81 et 272.

La partie est perdue avec deux Dames contre cinq. (Voyez les coups nos 387 et 388.)

Elle peut l'être avec une Dame et un Pion contre trois

Digitized by Google

Dames. Voyez le coup n° 276, lequel prouve combien il est important pour le joueur qui reste avec une Dame et un Pion contre trois Dames, de donner son Pion aussitôt qu'il le pourra, la partie étant beaucoup plus aisée à défendre lorsque l'on n'a qu'une Dame seule.

19e RÈGLE

Les avantages qui se font au Jeu de Dames ont pour objet de rétablir l'équilibre et l'égalité entre deux joueurs d'inégale force ; si la différence est presque insensible, on ne donne que le quart ou le tiers de la remise ou du Pion, c'est-à-dire que l'avantage de la remise ou du Pion entier n'a lieu qu'une fois sur quatre ou trois parties ; si l'inégalité est un peu considérable, l'avantage est ordinairement la demi-remise ou le demi-Pion, c'est-à-dire que sur deux parties l'une se joue à but et l'autre à la remise ou au Pion ; si elle est plus forte, c'est un Pion à chaque partie ; plus forte encore, c'est un Pion et la remise ; et enfin l'avantage va jusqu'à deux Pions ; passé cela, il n'y a plus de proportion, ni même d'amusement pour l'un ni pour l'autre. Quelquefois aussi, pour ne pas faire de ces avantages, qui altèrent l'intégrité du jeu, le fort joueur joue le double, le triple ou même le quadruple contre le simple.

DU COUP

Ce mot a trois acceptions : 1° *jouer son coup*, c'est jouer à son tour ; 2° *faire un coup*, c'est jouer plusieurs coups de suite, tellement combinés entre eux qu'il en résulte un avantage pour le joueur qui l'a fait, tels sont par exemple les 415 coups de la deuxième partie ; 3° *avoir le coup*, c'est avoir son jeu disposé de manière que l'on ait toujours à jouer sans perte, et qu'au contraire le joueur adverse ne puisse jouer qu'en perdant un Pion ou deux, ou même la partie. Ainsi,

Digitized by Google

gagner le coup, c'est se mettre dans le premier cas, et son adversaire dans le second. Voyez, entre autres coups, les nos 9, 79, 80, 87, 88, 89, 101, 107, 114, 116, 121, 122, 147 et 273.

Il est difficile, au commencement d'une partie, de voir si l'on a le coup ; mais pour s'en assurer, lorsqu'il ne reste plus que quelques Pions de part et d'autre, il suffit de jouer intérieurement les deux jeux Pion à Pion, et celui qui pourra jouer le dernier sans perte aura le coup.

Avant de donner les moyens de savoir si un Pion a le coup sur un autre, il faut observer que ni l'un ni l'autre ne peuvent l'avoir lorsque leur distance horizontale est assez grande pour qu'ils puissent éviter de se rencontrer en allant tous deux vers Dame, et qu'ils peuvent toujours s'éviter lorsqu'il y a plus de trois colonnes de distance horizontale entre eux, excepté néanmoins le seul cas où le Pion qui aurait à jouer serait sur l'une des extrémités de la ligne du milieu, car alors un Pion blanc placé sur la case 42 aura le coup sur le Noir posé sur la case 5, quoiqu'il se trouve cinq colonnes de distance horizontale entre eux, non compris celles sur lesquelles ils sont placés.

Voici un moyen donné par Manoury. Comptez les cases vides qui séparent les deux Pions et qui conduisent de l'un à l'autre, sans y comprendre celles sur lesquelles ils sont posés. Si elles sont en nombre pair, c'est celui qui est en tour de jouer qui a le coup, et si elles sont en nombre impair, c'est son adversaire qui l'aura.

DU TANT POUR TANT

C'EST-A-DIRE DE L'UNE POUR UNE, DU DEUX POUR DEUX, DU TROIS POUR TROIS, ETC.

Ces coups simples et faciles ne doivent pas se faire au hasard ; car, selon qu'on les emploie à tort ou à propos, ils peuvent occasionner des pertes, parer ou préparer des coups. Le bon joueur s'en sert encore pour débarrasser son jeu, pour

Digitized by Google

le renforcer du côté faible, pour s'emparer d'un poste avantageux, pour tenir enfermés deux ou trois Pions avec un seul, et souvent enfin pour gagner le coup.

Néanmoins, un préjugé s'élève contre eux, et les présente comme un indice de la médiocrité du talent du joueur et un défaut dans son jeu. Mais c'est une erreur, car c'est le jeu ordinaire des forts, et il n'y a que l'abus outré que l'on en ferait qui pourrait faire douter du talent du joueur, mais non blâmer sa manière, puisque toutes celles honnêtes sont libres et permises.

On ajoutera, en faveur du *tant pour tant*, qu'il n'y a presque pas un seul coup dans les 415 positions formant la deuxième partie de cet ouvrage que les Noirs n'eussent pu parer le coup précédent, par un *tant pour tant* fait à propos, comme on peut le voir par les exemples suivants, coups nos 27, 53 et 40.

Au no 27, il n'y aurait pas eu de coup si les Noirs, au lieu de jouer 3 à 8, eussent fait trois pour trois, en jouant de 27 à 31, puis de 18 à 22.

Au no 53, il n'y en aurait pas eu non plus si les Noirs eussent fait une simple une pour une, en jouant de 14 à 20, au lieu de jouer de 12 à 17.

C'est par l'une pour une faite à propos que la position du 40e coup a été amenée, car auparavant les Blancs avaient un Pion sur 27, et le Pion 22 était sur 31.

Les Noirs avaient un Pion sur 12 et un sur 18.

En cet état, les Blancs ont joué de 27 à 22, les Noirs ont pris de 18 à 27 et les Blancs de 31 à 22; enfin les Noirs ont joué 12 sur 18, et c'est là que commence l'exécution de ce coup, qui peut servir d'exemple non-seulement sur l'une pour une faite à propos, mais encore sur le danger de courir après des Pions en prise sans s'assurer auparavant s'ils ne sont pas un piége tendu par l'adversaire, qui, surtout lorsqu'il fait avantage, ne doit pas être supposé mettre un Pion en prise pour rien.

Enfin, le 70e coup est une preuve du danger de l'une pour

Digitized by Google

une faite mal à propos, et l'on peut dire que celui qui les réitère sans nécessité et sans objet ignore l'art de bien jouer et ne se conduit pas de manière à l'apprendre.

DU COUP DE REPOS

Le *coup de repos* est une position dans laquelle l'un des joueurs a plusieurs fois de suite à prendre, et l'autre autant de coups à jouer à sa volonté, et sans obstacle.

Cette position est ainsi nommée parce que celui qui n'a pas à prendre se repose, pour ainsi dire, pendant que son adversaire prend forcément, et il profite ordinairement du temps que ces coups forcés lui donnent, soit pour disposer ses Pions de manière à faire un coup à celui-ci, qui, étant obligé de prendre, ne peut l'empêcher, soit pour se glisser derrière un ou plusieurs Pions en prise.

Les coups de repos sont souvent occasionnés par l'avidité de l'adversaire, qui, voyant un Pion en prise, cherche à le prendre, soit en en mettant un autre derrière (voyez les coups nos 12, 13, 29, 40, 60, 62, 67, 74 et 75), soit en le poursuivant avec sa Dame (voyez les coups nos 83, 84, 85, 88, 90, 94, 96 et 100); quelquefois néanmoins c'est le joueur qui se procure le coup de repos par sa manière de jouer (voyez, entre autres, les coups 32, 44, 82, 184, 185 et 41).

Ce dernier a été fait par M. Lallement, en jouant à dessein son Pion 20 sur 14. Car si l'adversaire, persuadé qu'il pouvait avoir ce Pion pour rien, ne l'eût pas pris, comme il l'a fait, en jouant son Pion 4 sur la case 9, il n'aurait pas moins perdu la partie en le jouant sur la case 10, ainsi qu'on va le voir par l'exécution suivante :

BLANCS.	NOIRS.
20 à 14	4 à 10
24 19	13 24

Digitized by Google

29	à 20		10	à 19	
31	27		22	42	
33	2		15	24	
34	30		24	35	
2	47		si 35	40	ou non
39	34	gagne.			

Les coups de repos commencent ordinairement par une lunette ou par un Pion en prise.

DES LUNETTES

Lorsque deux Pions de même couleur sont entre deux cases vides, et qu'ils sont séparés l'un de l'autre par une troisième case vide, ils font ce que l'on appelle une *lunette* (voyez le coup n° 61) ; les deux Pions blancs 28 et 37 forment la lunette dans laquelle le Pion noir 27 va se mettre en jouant 27 sur 32. (Voyez aussi les coups nos 114, 119, 147, 190, 231, 288 et 317.)

Deux Pions de même couleur, placés entre deux cases vides et séparés l'un de l'autre par trois cases vides au moins, forment encore une espèce de lunette pour les Dames. (Voyez le coup n° 92.)

Il résulte de ces positions qu'il faut nécessairement que l'un des deux Pions composant la lunette soit pris, puisque, ne jouant qu'un coup à la fois, on n'en peut sauver qu'un.

Quelquefois aussi la lunette offre trois ou quatre Pions en prise. (Voyez les coups nos 16, 24, 109, 111, 114, 128, 202 et 279.)

DU PION EN PRISE

Le *Pion en prise* est un Pion derrière lequel l'adversaire peut mettre un Pion ou bien une Dame pour le prendre, si l'autre joueur ne peut le sauver, et souvent il ne le peut pas.

Digitized by Google

(Voyez des exemples du Pion en prise par un autre Pion aux nos 137, 154, 155, 166, 197, 208, 218, 289 et 339 ; et par une Dame aux nos 107, 110, 112, 113, 123, 130, 134, 135, 136, 138, 140, 141, 142, 145, 162, 164. 171, 176, 200, 214, 216, 219, 225, 229, 230, 232, 234, 235, 236, 240, 246, 252, 256, 257, 258, 265, 271, 290, 295, 297, 301, 307, 310, 323, 329, 331, 332, 342, 353 et 359.)

En ajoutant ces numéros à ceux qui viennent d'êtres cités à l'occasion du coup de repos, des lunettes et du Pion en prise, on aura la table de toutes les positions de la 2e partie de cet ouvrage, dans lesquelles il se trouve des Pions ou des Dames en prise.

Ces trois positions, qui ne diffèrent que par leur forme, sont également dangereuses, parce que les suites ne s'en aperçoivent pas facilement : l'on doit toujours craindre lorsqu'elles sont préparées par un joueur instruit, et néanmoins on ne peut donner ici d'autre moyen de les éviter que celui de bien examiner, avant de se mettre derrière un Pion en prise, ou dans une lunette, quelles en peuvent être les suites ; pour cela, il faut se supposer à la place de son adversaire, jouer intérieurement son jeu et calculer ce que l'on ferait soi-même, car si le talent tend les piéges, le talent seul peut les éviter ; c'est pourquoi, un livre ne pouvant donner le talent, nous avons cherché à y suppléer en multipliant, presque à l'excès, les exemples sur cette branche essentielle du jeu de Dames. Enfin, nous ajouterons que, si après examen de la position on ne trouve rien à craindre, il faut attaquer le Pion en prise et ne pas s'en abstenir sans une raison précise : il vaut mieux s'exposer à perdre la partie : car, en toute circonstance, s'abstenir de jouer un Pion ou une Dame par crainte non motivée, c'est se soumettre à passer toujours pour une mazette.

Digitized by Google

DE LA DAME

La Dame, par sa marche libre et rapide, procure si souvent le gain d'une partie avec facilité et promptitude, que chaque joueur cherche constamment le moyen de s'en procurer ou de prendre celle de son adversaire.

Néanmoins le but principal du jeu étant de gagner la partie, on ne doit pas faire de sacrifices pour aller à Dame, sans être sûr de la conserver, ni les faire plus forts que l'état du jeu ne le permet; non-seulement il faut compter combien de Pions elle coûtera, mais encore considérer quelle sera, après le coup, la position respective des deux jeux, si l'on ne veut pas que la Dame soit plus nuisible que profitable.

Souvent la facilité que l'on vous laisse d'arriver à Dame n'est qu'un piége de l'adversaire pour vous faire perdre la partie, et plus souvent encore il vous y envoie lui-même, pour, le coup suivant, vous prendre votre Dame et plusieurs Pions, et quelquefois aller lui-même à Dame. Vous en trouverez quantité d'exemples dans ce recueil, et particulièrement aux nos 9, 81, 190, 224, 230, 262, 267 et 275.

A jeu et force égale, on ne doit pas hésiter d'aller à Dame pour un ou deux Pions, et même pour trois, si on empêche son adversaire d'y aller, et si la Dame qu'on va faire peut regagner les Pions qu'elle a coûtés.

On doit faire autant d'efforts pour prendre une Dame que pour en faire une, et y apporter la même prudence et la même attention, car s'il n'y a pas autant de difficulté, il y a le même danger de ruiner son jeu dans les deux cas.

On évalue ordinairement la valeur d'une Dame à trois Pions; mais cela dépend beaucoup des circonstances du jeu et du talent des joueurs. Le nombre des manières de parvenir à prendre une ou plusieurs Dames est si considérable, que l'on se borne ici à renvoyer aux coups de la 2e partie de cet ouvrage, depuis le no 83 jusqu'au no 371,

Digitized by Google

dans lesquels on ne trouvera, pour ainsi dire, rien autre chose.

Quand des joueurs d'une certaine force veulent varier un peu le jeu, ils conviennent que le premier qui arrivera à Dame gagnera la partie. Il suffit alors de chercher par quelle voie, par quels sacrifices on atteindra le but. Cette partie est fort agréable en ce qu'elle permet à l'imagination de déployer toutes ses ressources. Nous conseillons aux joueurs qui sont en progrès de s'exercer quelquefois à cette partie.

PRÉCEPTES GÉNÉRAUX SUR LE JEU DE DAMES

1° Si vous voulez apprendre promptement, ne jouez qu'avec ceux qui sont un peu plus forts que vous, et choisissez-les de manière que leurs talents suivent vos progrès.

2° Jouez plusieurs jours de suite, reposez-vous plusieurs autres, recommencez ainsi alternativement et profitez de vos jours de repos pour regarder jouer de bons joueurs, en cherchant à pénétrer leurs motifs et à vous souvenir de quelques-uns de leurs coups.

3° Dès que vous apercevez les ruses et les finesses du jeu, jouez plus fréquemment et ne faites rien sans avoir un but, dût-il parfois vous égarer.

4° Quand vous serez préoccupé, ne vous mettez pas au jeu, vous n'y auriez ni plaisir ni succès, et lorsque sans l'être vous perdrez trois ou quatre parties de suite, quittez, surtout si vous jouez gros : vous n'êtes pas au jeu en ce moment, vous y serez dans un autre ; rien n'est si variable que les dispositions de notre esprit, et lorsqu'elles ne sont pas favorables au jeu, vous ferez d'inutiles efforts pour réussir ; ils ne serviraient qu'à vous étourdir et vous faire perdre de plus en plus.

5° Suivez toujours les règles à la rigueur, même en jouant pour rien avec vos amis, afin d'acquérir l'habitude de vous y conformer.

Digitized by Google

6° Souvenez-vous que l'élégance et la pureté du jeu demandent que l'on ne touche les cases ni les Pions qu'avec les yeux, à moins que ce ne soit pour jouer, et qu'alors même on doit pousser ou enlever les Pions franchement et sans hésitation, sans se permettre de poser le doigt dessus à l'avance, non plus que sur les cases vides pour faciliter ses combinaisons.

7° Evitez de faire usage de ces quolibets, de ces rébus, de ces discours vides de sens commun, que la plupart des joueurs prodiguent, sans liaison comme sans esprit, dans tout le cours des parties. En général, ne parlez qu'autant qu'il est nécessaire, afin de ne pas distraire votre joueur; mais surtout gardez-vous bien d'annoncer que vous allez faire une Dame ou un autre coup avantageux, à moins que vous n'en soyez absolument sûr, et encore est-il plus prudent de les faire sans les préconiser, parce qu'au moins s'ils sont faux vous n'avez pas à rougir d'avoir mal calculé.

8° Ne vous bornez pas à un seul objet dans l'attaque ni dans la défense, et cherchez à connaître tout ce qui peut être fait pour ou contre vous, afin de choisir ce qui vous sera le plus avantageux dans l'une, et de parer ce qui vous serait le plus nuisible dans l'autre.

9° Dès que vous verrez que vous avez fait une faute, hâtez-vous de la réparer avant que votre adversaire n'en profite, et, s'il ne l'aperçoit pas, gardez-vous de la lui faire soupçonner par vos discours ni par vos gestes.

10° Réfléchissez et considérez la totalité du Damier chaque fois avant de jouer, et, pour éviter les longueurs, employez-y le temps que votre adversaire met à jouer lui-même.

11° Ne perdez pas votre temps à réfléchir lorsque vous n'avez à prendre que d'un seul côté; mais prenez vite, de crainte que vos réflexions ne vous fassent souffler, car c'est une faute qui fait perdre et que le gain de la partie ne peut excuser.

12° Déterminez-vous le plus promptement possible, même dans les positions délicates et embarrassantes; en hésitant

Digitized by Google

trop, vous donnez à votre adversaire le temps de réfléchir, au lieu qu'en jouant vite, vous l'obligez, en quelque sorte, à vous imiter; mais n'abusez pas de ce moyen, et qu'il soit sans affectation, sans quoi il dégénérerait en supercherie si vous l'employiez vis-à-vis d'une personne qui n'est pas habituée de jouer vite.

13° Ne ménagez jamais votre adversaire, quelqu'avantage que vous ayez sur lui : il ne suffit pas de gagner, il faut encore que ce soit dans le moins de coups possible; en différant de le faire lorsque vous le pouvez, vous l'humiliez et vous vous exposez à l'être à votre tour, comme il arrive assez souvent à ces fanfarons qui, lorsqu'ils ont la supériorité, affectent de ne pas profiter de ce qui se présente à eux, donnent même des Pions et se font souffler, tandis que l'autre joueur, profitant de leur fol orgueil, des positions et du temps perdu, parvient à remettre et quelquefois à gagner une partie qui était perdue forcément.

14° Souvenez-vous que la véritable et l'unique science du Jeu de Dames est le jeu du Pion, puisque par lui et sans compromettre la sûreté de votre partie vous parviendrez à avoir la position, à gagner le coup sur votre adversaire et à le forcer ainsi à donner lui-même ses propres Pions et de vous reconnaître pour vainqueur.

15° Ne serrez ni n'écartez pas trop vos Pions; trop serrés on les enferme, trop écartés on les prend; dans le premier cas, dégagez-les avec circonspection par des une pour une, et dans le second réunissez-les en les portant de préférence du côté faible.

16° Faites plutôt des une pour une que de vous les laisser faire, surtout lorsqu'elles portent vos Pions en avant; car sur la fin des parties, lorsque l'on est à nombre égal de Pions, c'est ordinairement celui dont le jeu est le plus près de Dame qui gagne la partie.

17° Au commencement des parties, faites des une pour une, pour dégager vos Pions, si votre adversaire est votre égal ou plus fort que vous; mais évitez d'en faire si vous avez la

Digitized by Google

supériorité sur lui, laissez-le au contraire entasser ses Pions et serrez les vôtres vous-même, en cherchant à avoir le coup sur lui, pour le réduire à ne pouvoir plus jouer sans perdre quelques Pions.

18° Quand il reste peu de Pions sur le Damier, rapprochez les vôtres autant que possible, afin qu'ils puissent se secourir, et jouez-les avec une extrême prudence, parce qu'alors il vous reste moins de ressources pour réparer vos fautes, et la moindre peut vous faire perdre.

19° Si votre joueur s'empare des coins du Damier, ne vous y opposez pas, mettez-vous dans le milieu, et cernez-le de manière à l'enfermer dans ces coins; d'ailleurs on n'a pas là, comme au centre, la liberté de jouer à droite ou à gauche, et souvent cinq ou six Pions y restent emprisonnés jusqu'à la fin, comme on le verra fréquemment dans les coups de la seconde partie de l'ouvrage.

20° Votre adversaire se dégarnit-il d'un côté, portez-y le gros de vos forces, sans affaiblir par trop celui qu'il veut attaquer.

21° Cherchez moins à *faire des coups* qu'à vous procurer la *position*, c'est-à-dire une disposition de jeu qui gêne et entrave la marche de celui de votre adversaire, de manière que bientôt il ne puisse plus jouer sans perte, soit en vous laissant aller à Dame ou faire quelques coups avantageux, soit en vous donnant des Pions pour débarrasser son jeu et pouvoir continuer sa marche: par ce moyen vous obtiendrez, à jeu et force égale, la supériorité sur lui, et l'occasion de faire des coups se présentera d'elle-même sans que vous ayez besoin de compromettre votre jeu pour la chercher.

22° Donnez plus d'attention encore aux coups que l'on vous prépare qu'à ceux que vous méditez, car on triomphe souvent sans avoir fait de coups et rarement après une défaite.

23° Lorsque vous avez un Pion près d'une Dame, ayez toujours l'œil aux coups que votre adversaire pourrait vous faire en le faisant rétrograder ou en l'envoyant à Dame pour

Digitized by Google

le prendre ensuite et y aller lui-même, et disposez votre jeu de manière à les éviter.

24° Aussitôt que, par la manière de jouer de votre adversaire, vous serez assuré qu'il voit le coup que vous lui préparez, renoncez-y ; on a toujours plusieurs moyens d'éviter un piége que l'on connaît, et non-seulement vous compromettez votre jeu en y persistant, mais encore vous manquez les occasions de faire quelque chose de mieux.

25° N'entamez jamais un coup à la première apparence, sans vous être assuré quel sera le Pion qui prendra le dernier, quel profit vous y ferez en Pion, ou en position, et surtout si vous ne donnerez pas le coup à votre adversaire, puisque cette dernière circonstance pourrait vous faire perdre, malgré le gain de plusieurs Pions.

26° Votre adversaire veut-il vous prendre un Pion que vous ne pouvez sauver, cherchez à profiter du temps qu'il y mettra, pour vous en indemniser en prenant une position avantageuse, soit pour vous procurer le coup, soit pour arrêter deux ou trois de ses Pions avec un des vôtres.

27° Si vous touchez au moment d'essuyer un coup ruineux ou d'être enfermé, sacrifiez un Pion et même deux s'il est nécessaire, parce qu'en différant votre perte vous pouvez espérer de vous sauver par les fautes de votre adversaire. Souvent on perd la partie pour avoir voulu ménager un Pion : le coup n° 63 en offre un exemple.

28° Si vers la fin de la partie vous avez un ou deux Pions de perte, sacrifiez-en encore un s'il le faut pour faire une Dame, et cherchez à rester avec elle contre trois, puisqu'alors vous serez sûr de faire partie remise.

29° Sachez encore trois choses essentielles aux jeux d'esprit, pour ne pas démasquer votre amour-propre ni blesser celui de votre adversaire : être modeste avec beau jeu, perdre sans humeur et gagner sans jactance.

Digitized by Google

UTILITÉ ET USAGE DES COUPS DE DAMES A LA POLONAISE

QUI COMPOSENT LA DEUXIÈME PARTIE DE CET OUVRAGE

DE LEUR UTILITÉ

En traitant d'une science sur laquelle on ne peut donner aucun principe de détail, on est forcé de se restreindre à des préceptes généraux, et quelques soins que l'on apporte dans le choix de ses expressions, ils ne présentent encore souvent que des idées vagues et confuses qui, pour la plupart des lecteurs, demeureraient vides de sens et sans application si l'on ne joignait l'exemple à côté du précepte.

Tel serait du moins l'embarras dans lequel on se trouverait en parlant du Jeu de Dames, si l'on n'avait pas cette ressource pour se faire entendre, surtout dans les cas particuliers, soit en désignant la position des Pions, soit en donnant la manière de les jouer successivement, dans telle ou telle circonstance, pour tirer de son jeu tout le parti possible.

C'est pourquoi on n'a pas craint de multiplier les exemples, jusqu'à les porter au nombre de 415, dans la persuasion qu'il n'y en a pas un qui ne vienne à l'appui d'un précepte, ou qui ne puisse servir à l'instruction ou du moins à l'amusement du lecteur.

L'art de jouer le Pion procure la position : la position amène les coups, et les coups décident de la partie ; mais les expressions manquent quand il s'agit de dire en quoi consiste l'art de bien jouer le Pion. Comment donc se faire entendre, si ce n'est en multipliant les exemples, afin de mettre le lecteur en état de comprendre et de juger par lui-même?

Les coups décident presque toujours de la partie ; mais le discours est impuissant quand il veut donner des règles ou des moyens généraux pour découvrir les coups qui se présentent sur le Damier. Comment le pourrait-il? Leur nombre

Digitized by Google

est immense, puisque les cases et les Pions étant plus nombreux que les lettres de l'alphabet, ils peuvent conséquemment amener plus de positions différentes que les vingt-quatre lettres ne peuvent former de mots. Comment donc, encore une fois, enseigner l'art de voir et d'exécuter les coups qui existent sur le Damier, si ce n'est à force d'exemples?

Mais, dira-t-on, à quoi serviront ces exemples, car si le nombre des coups possibles est immense, on ne peut espérer de se trouver dans aucune des positions qu'on y aura vues ou étudiées? Voici la réponse. Il est possible que l'on ne retrouve jamais une position absolument semblable; mais, à coup sûr, l'on en retrouvera beaucoup qui n'en différeront que par des nuances insensibles, incapables de défigurer le coup au point de n'être pas reconnu, parce que le fond en sera le même, et que les traits caractéristiques y seront. Cela est tellement vrai que si l'on compare les coups de la deuxième partie, on en verra un grand nombre qui ont l'air de famille, quoiqu'un peu dissemblables, et c'en est assez pour que, dans l'occasion, les positions où l'on se trouvera rappellent à l'idée celles de cet ouvrage, et les rendent très utiles au joueur.

D'ailleurs, le même coup peut se présenter dans différentes parties du Damier, sans pour cela changer de nature ni de mode d'exécution, et, en général, les coups de *Dames sans Pions*, sont presque tous dans ce cas-là; l'on pourrait en multiplier les preuves si cela formait quelque doute, mais l'on se bornera à citer les coups nos 385 et 401, qui sont absolument semblables en positions et en exécution, si ce n'est qu'ils sont placés sur des lignes différentes du Damier; ceux nos 382 et 406, dont l'exécution est la même et la position semblable, dès que les Blancs ont joué le premier coup, quoique sur d'autres lignes; ceux nos 52 et 57, dont l'exécution ne diffère qu'au commencement; et ceux nos 277 et 278, dans lesquels elle ne diffère qu'à la fin.

Au surplus, le plus grand nombre des coups de cet ouvrage enseignent l'art de bien jouer le Pion, de prendre des positions avantageuses et de gagner le coup, trois choses essen-

Digitized by Google

tielles qu'il est absolument impossible de transmettre à autrui autrement que par l'exemple ; les autres font voir comment l'on peut prendre les Dames (voyez nos 158, 190, 262), les enfermer (voyez nos 110, 161 et 319), ou les retenir momentanément dans un coin, jusqu'à ce que l'on ait avancé un Pion pour les prendre (voyez nos 102, 116 et 126) ; comment, avec une Dame, on peut arrêter cinq ou six Pions, voyez n° 77 ; tous ont le mérite de présenter le modèle qu'offriraient les fins de partie d'excellents joueurs que l'on verrait jouer, avantage que tout le monde ne peut se procurer, surtout en province.

Enfin, une collection aussi considérable de coups, choisis exprès dans différents degrés de force et de complication, pour que tout le monde puisse en trouver à sa portée, ne peut manquer de donner à ceux qui prendront la peine de les exécuter ou de les deviner l'habitude de reconnaître facilement s'il y a ou non des coups à faire ou à éviter dans les différentes positions où ils se trouveront en jouant, parce que, comme dit le proverbe, c'est en forgeant qu'on devient forgeron.

Nous concluons que le plus sûr moyen de devenir habile à ce jeu, et le meilleur profit que l'on puisse tirer de cet ouvrage, c'est d'en comparer les préceptes avec la conduite des grands joueurs, de les regarder attentivement jouer, de tâcher de deviner leurs motifs, de suivre leurs combinaisons, de prévoir l'effet que doit produire telle ou telle position, et enfin d'étudier les différents coups de la deuxième partie de cet ouvrage.

Le dessin d'un coup peut être mis au nombre des preuves de la beauté de ce jeu, que l'on doit regarder comme un des plus intéressants, et des plus dignes d'occuper le loisir des gens d'esprit : les événements ne dépendent point du hasard, le sort du joueur est dans sa tête, et il ne doit son succès qu'à lui-même. En un mot, la variété des incidents qui se rencontrent à ce jeu, la multitude des combinaisons qui se présentent en feront toujours un jeu charmant ; aussi depuis près de trois siècles l'on y découvre chaque jour de nouvelles finesses et de nouveaux coups.

Digitized by Google

DE L'USAGE DES COUPS

On trouvera dans l'*avertissement* et dans les observations placées à la première partie de cet ouvrage, les renseignements nécessaires pour se servir utilement des 415 coups de Dames qu'il renferme; néanmoins l'on croit devoir ajouter ici quelques articles qui leur serviront de développements.

1° Pour mettre de l'ordre dans un aussi grand nombre de coups, on les a divisés en quatre classes faciles à reconnaître; la première contient ceux dans lesquels il n'y a que des Pions sur le Damier et point de Dames; la seconde, ceux où il y a des Pions et des Dames; la troisième, ceux composés uniquemen tde Dames, et la quatrième contient des *raffles*, c'est-à-dire, des coups faits à plaisir pour prendre beaucoup de Pions à la fois. Quoique ces derniers coups ne puissent avoir lieu en jouant à l'ordinaire, on a pensé qu'ils ne seraient pas déplacés dans un traité complet sur les Dames, attendu que ce sont eux qui ont amené l'auteur de cet ouvrage à trouver, non-seulement quel pouvait être le plus grand nombre de Pions qu'il soit possible de prendre d'un seul coup sur le Damier en les y arrangeant à volonté, mais encore quel est le plus grand nombre que l'on puisse y placer pour qu'ils soient tous en prise, c'est-à-dire, que chacun d'eux se trouve entre deux cases vides. (Voyez ces positions aux n°s 398, 399 et 400).

Ces quatre classes ont ensuite des subdivisions dont le principal objet est de faciliter les recherches nécessaires, soit pour retrouver un coup que l'on a déjà vu dans ce recueil, soit pour vérifier si un coup que l'on connaît s'y trouve ou non, et dans ce dernier cas, pouvoir l'ajouter dans la classe et au numéro qui lui convient.

On a placé à la page 1 un Damier numéroté de 1 à 50, comme il faudra numéroter les cases blanches du Damier dont se servira l'étudiant.

Digitized by Google

Vous remarquerez qu'on appelle *Pion* et non pas *Dame*, celui qui n'est point damé, et que l'on n'appelle Dame que le Pion qui est damé et couvert d'un autre Pion de sa couleur.

4° Les joueurs, leur jeu et leurs Pions seront désignés par la couleur des Pions ; ainsi les *Blancs* signifient également le joueur des Blancs, le jeu des Blancs et les Pions blancs ; il en est de même des *Noirs*. Souvent aussi l'on s'est permis, pour abréger, de substituer les mots Pion ou Dame à la place du joueur, et de dire, par exemple : le Pion (ou la Dame) 40 s'arrête à son choix sur telle ou telle case, et enlève les Pions sur lesquels il a passé, quoique l'on sache bien que c'est le joueur qui choisit et enlève, etc.

5° Pour indiquer, dans l'exécution des coups, la marche des Pions ou des Dames, on ne fera usage que du numéro de la case d'où ils sortiront et du numéro de celle sur laquelle ils s'arrêteront après avoir joué : ainsi, voyez, au Damier n° 2, page 12, 9 à 13 signifie qu'il faut placer sur la case 13 le Pion noir qui est sur la case 9 ; et 35 à 15 veut dire que le Pion 35 prend les deux Dames qui sont à prendre depuis la case 35 jusqu'à la case 15, et s'arrête sur cette dernière case, comme 22 à 11 indique que le Pion 22 prend tous les Pions ou toutes les Dames qui sont en prise depuis cette case jusqu'à celle 11, où il s'arrête.

On voit par cet exemple que les numéros servent également à désigner les Pions et les cases.

6° Quand on rencontrera le mot *si*, avant les chiffres qui indiquent la manière de jouer les Noirs, cela veut dire que, dans cet endroit, ils ont au moins deux manières différentes de jouer le coup, et qu'après avoir donné la première on donnera successivement les autres, en les faisant précéder chacune du mot *si*, pour faire voir que l'on reprend l'exécution dans l'endroit du premier *si*, c'est-à-dire là où elle s'est divisée en plusieurs branches.

Si l'une de ces branches, la première par exemple, vient encore à se diviser en plusieurs autres, on désigne cette se-

Digitized by Google

conde division par les mots *deuxième si*, et chaque branche secondaire est précédée des mêmes mots *deuxième si*, pour faire connaître que l'exécution recommence dans l'endroit où la première branche s'est subdivisée.

Enfin chaque nouvel embranchement est désigné par un nom particulier : *troisième si*, *quatrième si*, et toutes les branches qui s'y rapportent sont précédées chacune du même signe *troisième si*, ou *quatrième si*.

Voyez ci-après l'exécution des coups nos 276, 275, 3 et 285. Quant au coup n° 383, ses combinaisons nombreuses ont exigé une méthode un peu plus longue à exprimer, mais qui s'explique d'elle-même.

7° Si l'on n'avait écrit que pour des joueurs exercés, l'on n'aurait donné l'exécution des coups que jusqu'au point où le gain de la partie paraît décidé ; mais en faveur des commençants, on a porté l'exécution plus loin, ou même jusqu'à sa fin, toutes les fois qu'on a pu le faire en peu de lignes. Si, malgré cela, ils en trouvaient encore quelques-uns d'incertains pour eux, à raison du grand nombre de Pions ou des coups restant à jouer pour finir la partie, on leur observera que, dans tous, l'avantage reste du côté des Blancs, et que conséquemment, en jouant bien de part et d'autre, et sans faire de faute, ils doivent nécessairement gagner.

8° Il y a trois manières d'étudier les coups de Dames, qui sont relatives au degré de force dont on est à ce jeu ; la première et la meilleure, c'est de les chercher à l'inspection seule du dessin ; la seconde, c'est, après les avoir cherchés inutilement de cette manière, d'avoir recours à l'exécution ci-après pour les exécuter intérieurement sur le dessin, sans le secours des Damiers ordinaires ni des Pions mobiles ; la troisième, que l'on ne doit employer que la dernière, c'est d'avoir recours au Damier numéroté et aux Pions mobiles, en même temps qu'à l'exécution. Cette dernière manière convient aux personnes qui commencent à apprendre ; la seconde aux personnes qui sont déjà un peu initiées dans les finesses du jeu et capables d'exécuter en idée les mouvements et dépla-

Digitized by Google

cements d'un coup compliqué ; et la première est réservée aux bons joueurs et à ceux de moyenne force.

9° Il ne faut pas cependant que ceux-ci se croient d'habiles joueurs, parce qu'ils auront trouvé les coups qu'on leur offre ici ; ils n'ont besoin pour cela que d'attention, et il n'y a pas grand mérite s'ils ne les découvrent qu'après avoir déplacé et replacé successivement tous les Pions jouables, bien persuadés qu'il y a un coup, tandis que, si on ne les leur avait pas présentés comme tels, ils ne s'en seraient peut-être pas doutés ; mais avoir conçu, par ses propres lumières, un coup compliqué, en avoir approfondi et scruté toutes les combinaisons, l'avoir exécuté dans toutes ses parties avec précision, avec assurance, sans erreur et sans longueur, et surtout s'être bien rendu compte de la position de toutes les pièces restantes, voilà ce qui caractérise l'habile joueur.

10° Après avoir posé en principe que l'art de bien jouer le Pion est préférable à celui de faire des coups, et que le meilleur moyen d'apprendre est de fréquenter les bons joueurs et de les regarder jouer, il serait inconséquent de ne donner que des coups pour modèle et de ne pas y joindre un modèle de partie entière, pour donner une idée de la manière de débuter, puisque c'est là que l'on peut voir et suivre la marche du Pion dans les différentes circonstances où il peut se trouver, et qu'il est incontestable qu'en exécutant soi-même, d'après le livre, une partie entière faite par de bons joueurs, c'est comme si on les avait vus jouer eux-mêmes ; avec cette différence que souvent avec eux un élève n'a pas assez de temps pour scruter leurs motifs et approfondir leurs coups avant qu'ils ne soient exécutés, au lieu que, sur une partie écrite, il suit les positions successivement à mesure qu'elles se transforment. Toutefois, vu la longueur d'une telle manière de procéder et l'inconvénient qu'elle présente en ôtant à l'étudiant son libre arbitre, puisqu'à mesure qu'il joue un Pion il voit celui qu'il faudra jouer ensuite, nous répéterons que le meilleur moyen de faire des progrès sensibles et prompts est de choisir des joueurs un peu plus forts que soi, puis après de regarder

Digitized by Google

jouer des forces supérieures en examinant d'abord avec attention la direction que donnent à leurs Pions, pendant les quinze à vingt premiers coups, les deux adversaires.

OBSERVATIONS ESSENTIELLES ET DERNIÈRES

Tout bon joueur ayant un adversaire de sa force débutera au centre du Damier, et tâchera de s'y fortifier, parce que cette position lui permet, selon le cas, d'opérer à droite ou à gauche, ce qui ne pourrait être si les Pions se trouvaient agglomérés sur l'un des côtés.

Le Pion 48 des Blancs et 3 des Noirs doit être joué le plus tard possible : joué trop tôt, il affaiblit tout le jeu et donne lieu à de nombreux coups de Dame.

En général, le Pion de la case 50 doit être joué sur la case 44, de préférence à la case 45. Il en est de même, pour les Noirs, du Pion 1, qu'il faut diriger sur la case 7.

Quand ensuite on vient à jouer ses Pions du côté gauche, il est mieux de jouer le Pion de la case 47 sur 41, que le Pion 46 sur cette dernière, parce qu'il donne une fausse position, que l'on redresse fort difficilement sans perte; mais si l'on a débuté par le Pion 32 sur la case 28, avançant successivement les Pions 37 et 41, il faut dans ce cas avancer le Pion 46 et non 47 sur la case 41. Ces observations s'appliquent aux Pions respectifs des Noirs.

On doit faire attention, en commençant la partie par le Pion 32 sur la case 28, et successivement, comme il vient d'être dit, que, si l'adversaire a joué son Pion 18 sur la case 23, il ne faut pas avancer le Pion 37, parce qu'il s'ensuivrait ce qu'on appelle le coup de *mazette* et la perte de deux Pions; dans ce cas, il est bon de laisser faire *un* pour *un*, ou bien d'avancer le Pion 38 sur la case 32. Ces premières dispositions prises, on s'applique à deviner les intentions de son adversaire et l'on joue en conséquence.

Digitized by Google

DE LA PARTIE QUI PERD GAGNE

Peu de personnes comprennent bien la partie *qui perd gagne*, qui, entre deux bons joueurs, est fort intéressante. Elle doit être jouée avec 20 Pions de part et d'autre ; d'après les règles du Jeu de Dame à la Polonaise, et sur le même casier. Celui qui a le plus tôt donné tous ses Pions, ou qui en a d'enfermés de manière qu'ils ne puissent être joués, gagne la partie.

Les deux points principaux à observer dans cette partie sont de viser à amener quelques Pions de son adversaire sur les extrêmes côtés du Damier, et de les y enfermer, parce qu'ensuite on dispose l'ensemble de son jeu de manière à donner tous ses Pions sans désemparer. Le second point le plus important, c'est de conserver le plus possible un nombre de Pions plus fort que celui de son adversaire, afin d'avoir sur lui plus de temps à jouer et de préparer la *débâcle finale* ; nous employons le mot *débâcle*, qui nous semble juste, car un joueur exercé doit presque toujours trouver le moyen de donner toutes ses Pièces dès qu'il ne lui en reste qu'une douzaine.

A la suite des coups à la Polonaise, on a mis six fins de parties *qui perd gagne*. Ces exemples suffisent pour donner une idée de la difficulté et de l'esprit de cette partie.

Digitized by Google

DEUXIÈME PARTIE

RECUEIL

DE

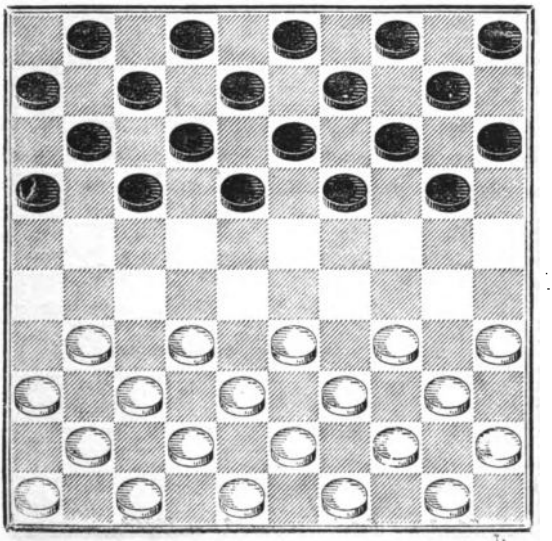
COUPS DE DAMES A LA POLONAISE

Du nº 2 au nº 77, les problèmes sont posés sans Dames;
du nº 78 au nº 371, avec des Dames et des Pions; du nº 372 au nº 403, série de positions avec des Dames; du nº 404 au nº 409, coups d'auteurs nommés;
nº 410 et suivants, parties *Qui Perd Gagne*.

(VOIR, POUR L'EXÉCUTION, LES PAGES 251 ET SUIVANTES)

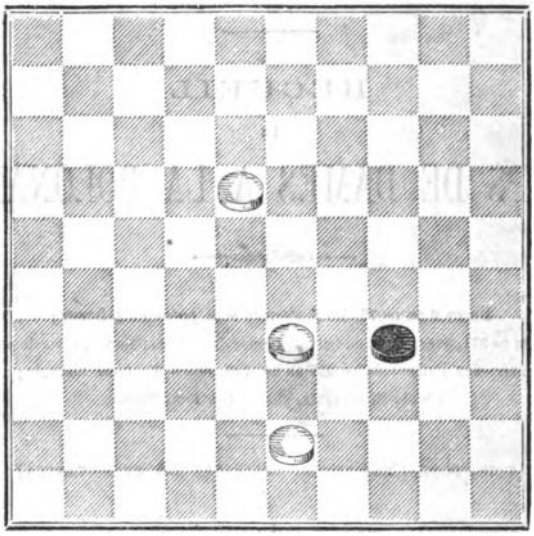
1

Damier avec les Pions disposés pour commencer une partie.

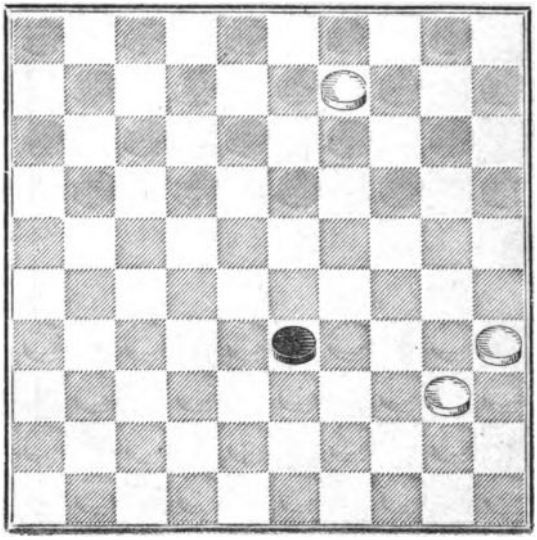


Digitized by Google

2



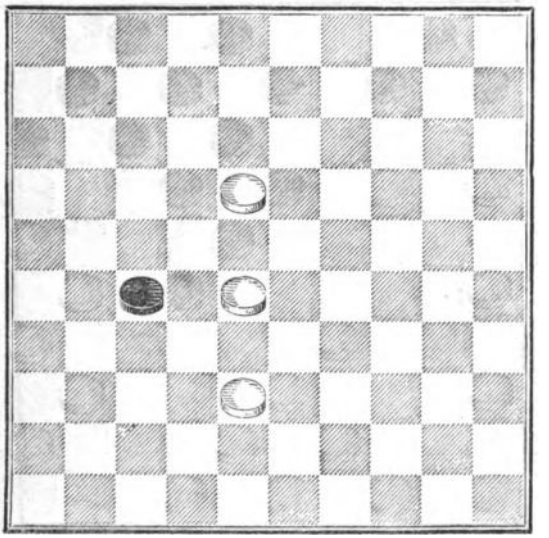
3



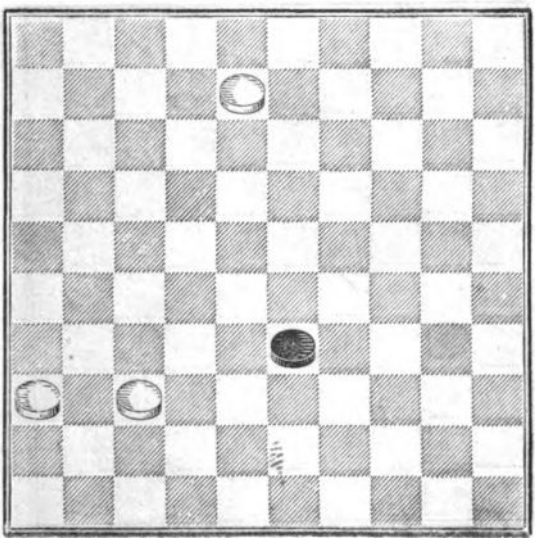
Digitized by Google

Baron-Prugneaux
N° 3703

4

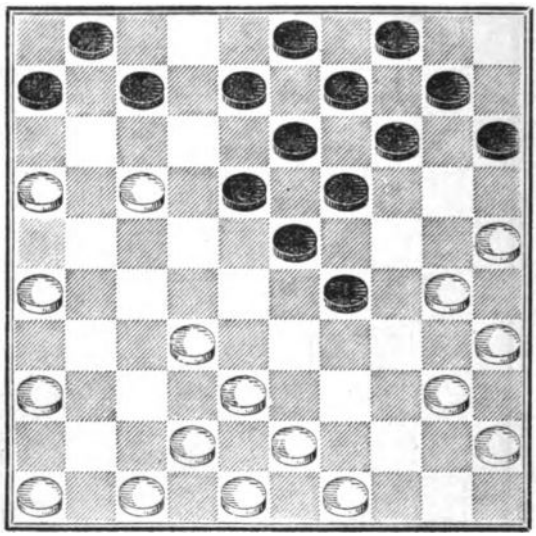


5

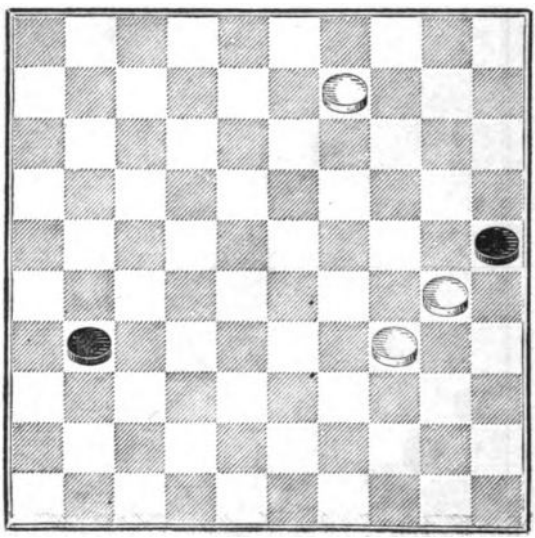


Digitized by Google

6 (Remise)



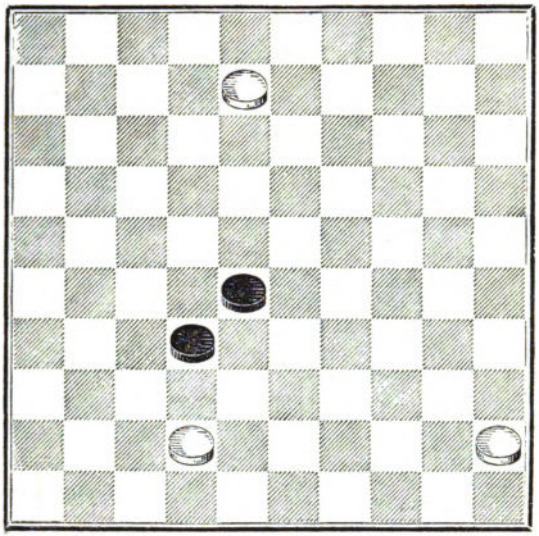
7



Digitized by Google

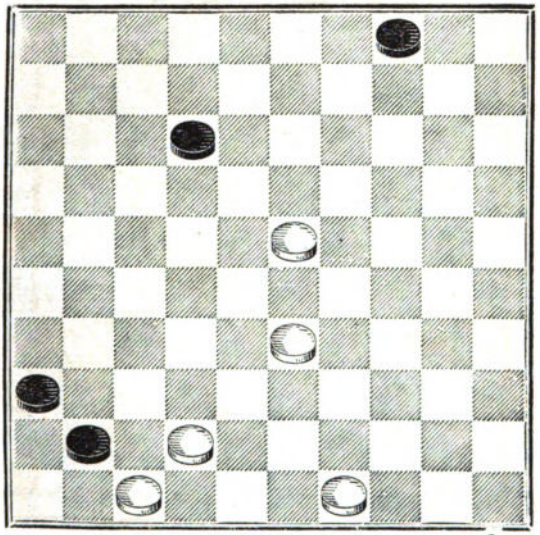
8

Mercury - N°: 32
Poirson. Progressive N° 3119



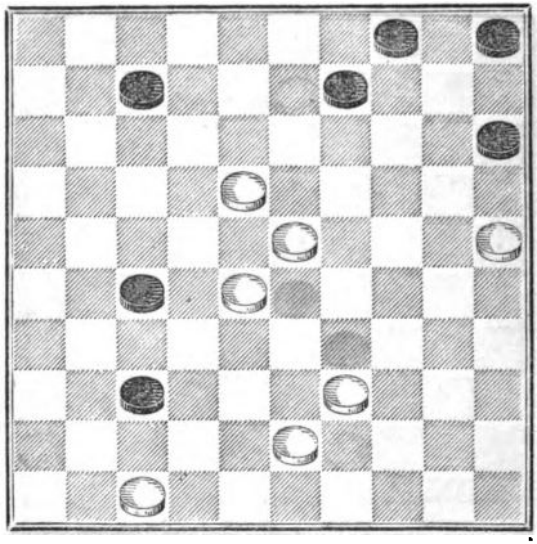
J.al de Poirson
3 Avril 1909

9 (Les Noirs commencent, de 41 à 46)

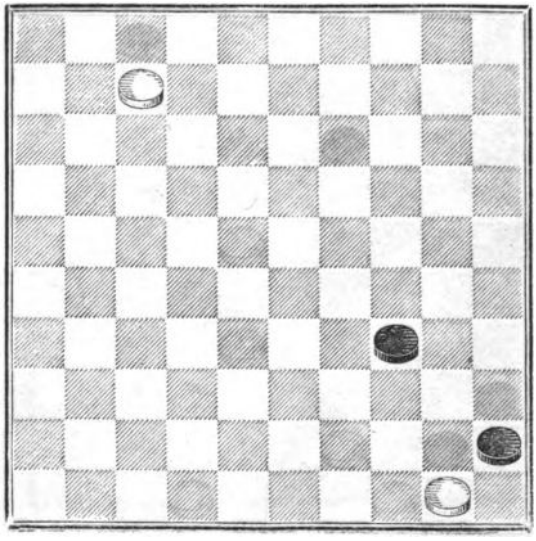


Digitized by Google

10

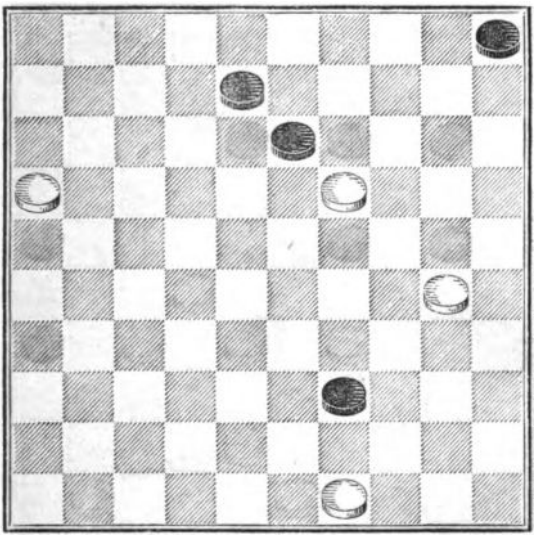


11

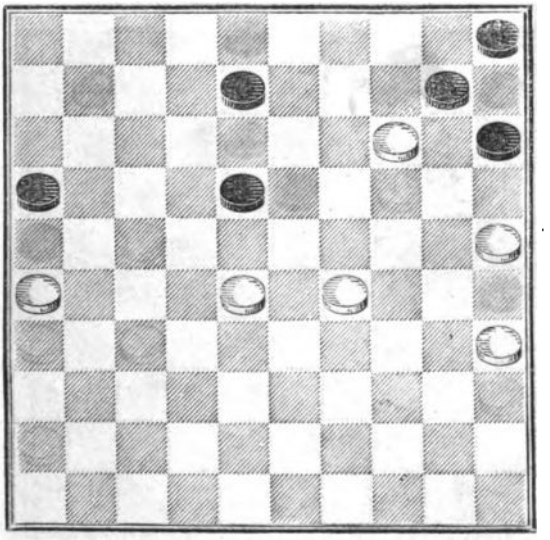


Digitized by Google

12

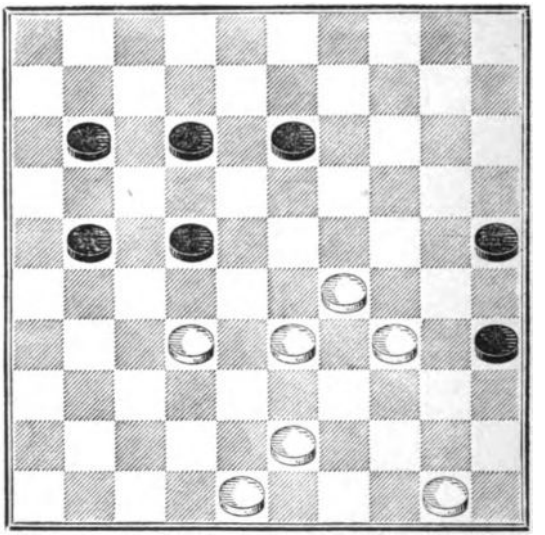


13

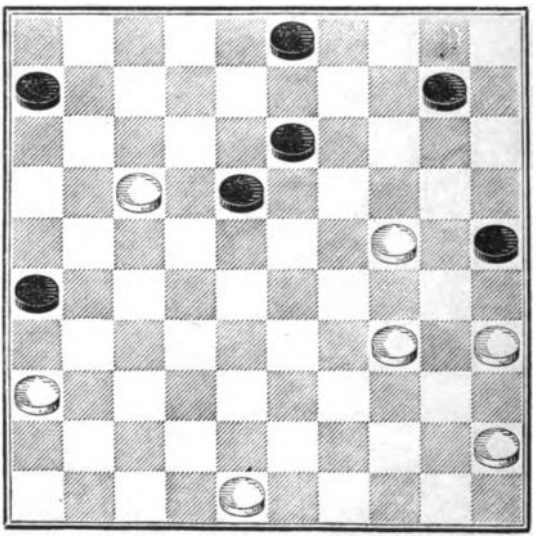


Digitized by Google

14

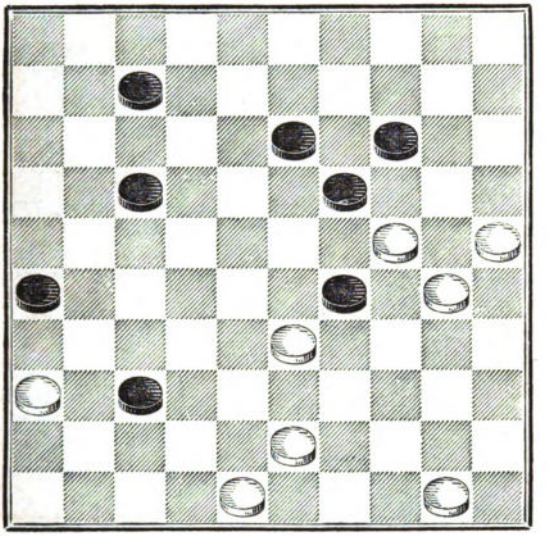


15

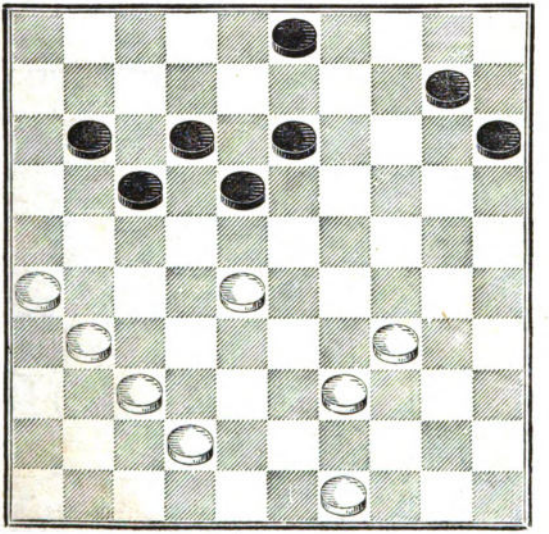


Digitized by Google

16

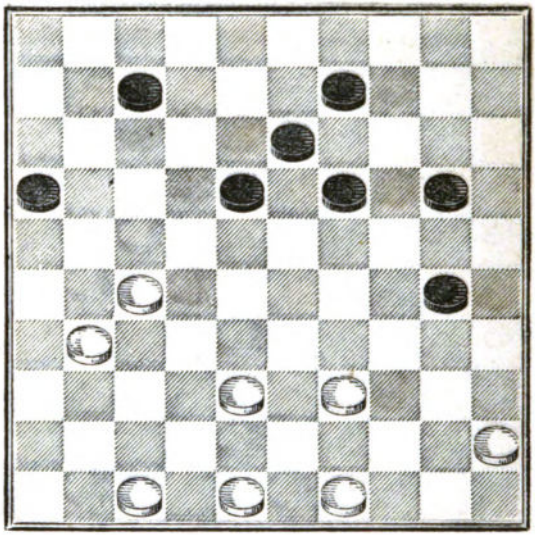


17

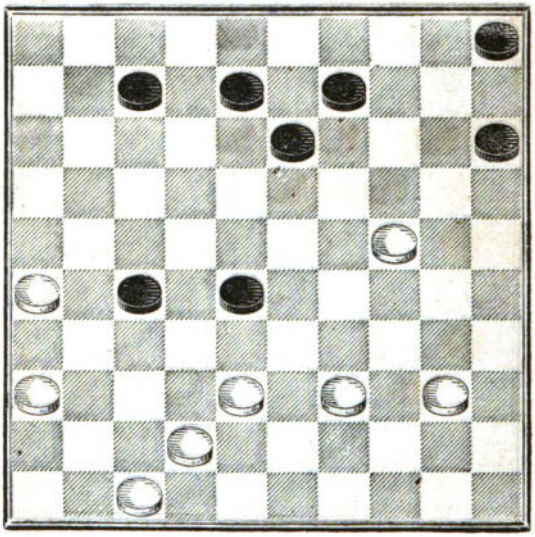


Digitized by Google

18

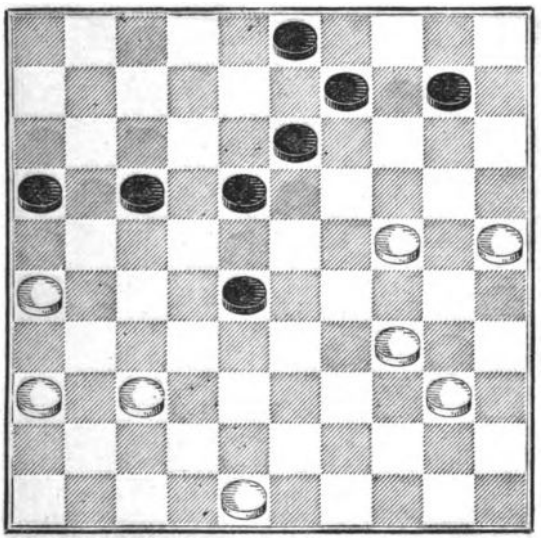


19

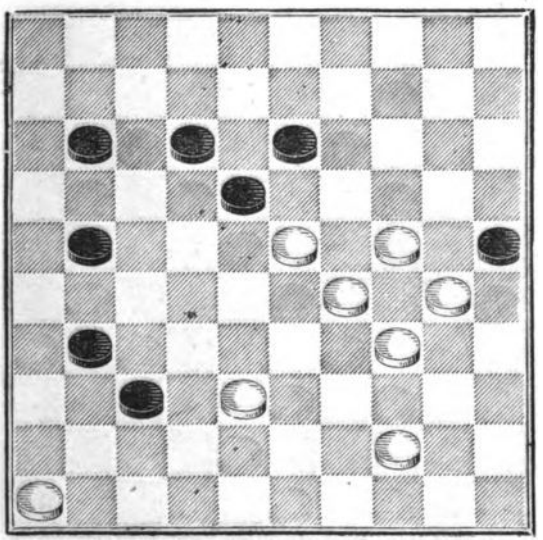


Digitized by Google

20

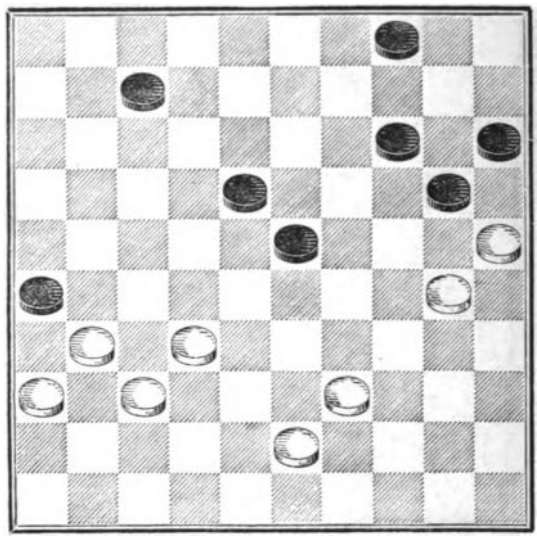


21

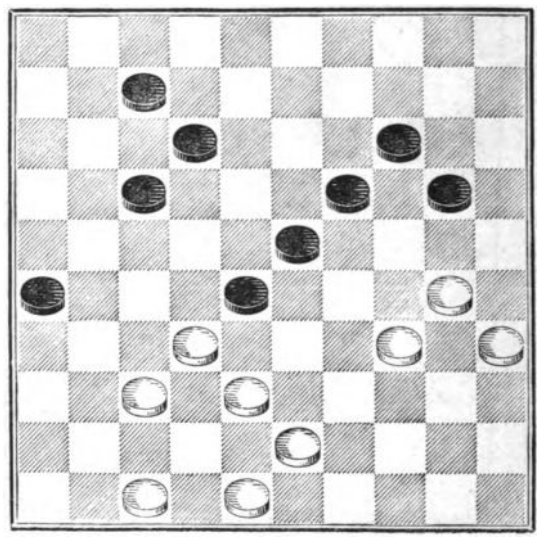


Digitized by Google

22

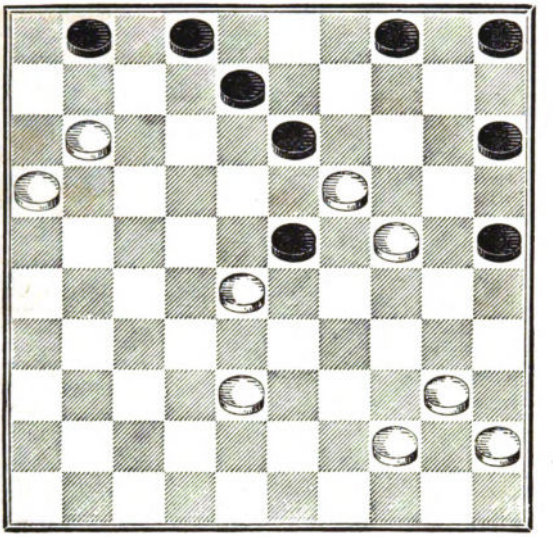


23

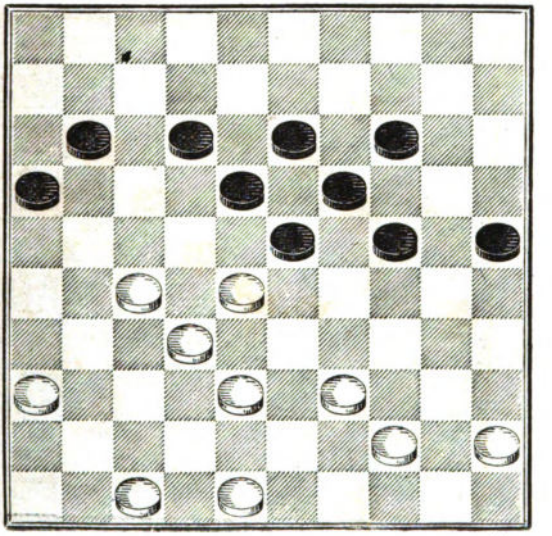


Digitized by Google

24



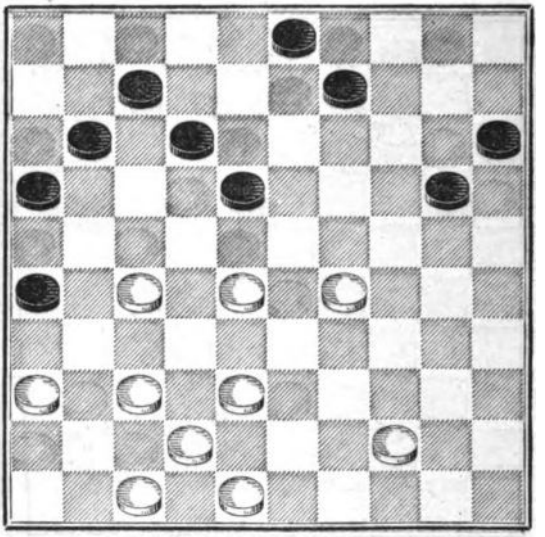
25



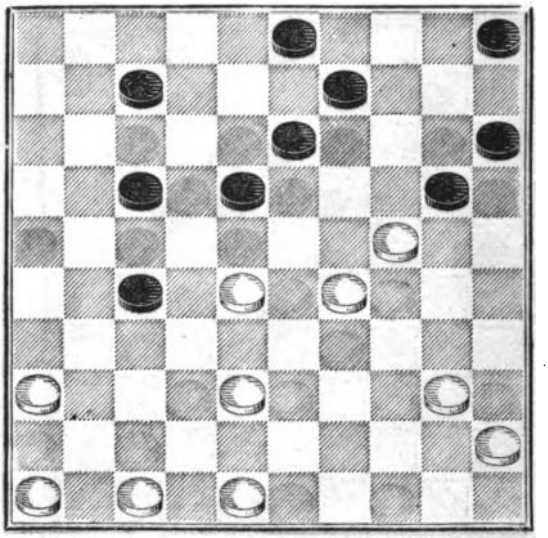
5.

Digitized by Google

26

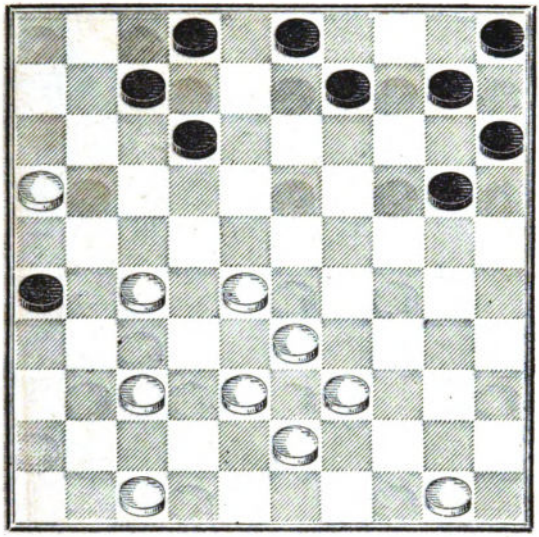


27 (Les Noirs commencent)

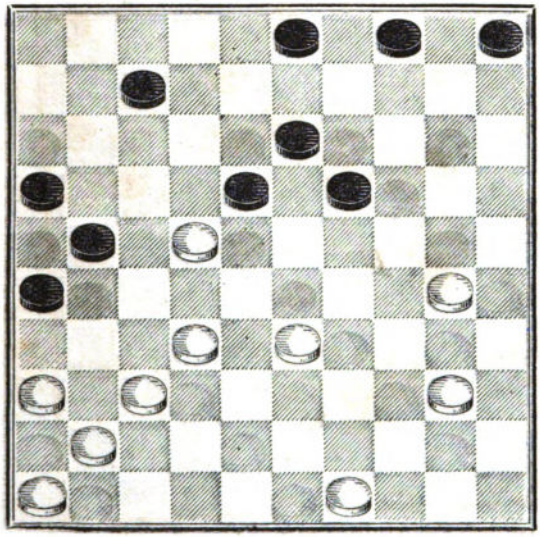


Digitized by Google

28

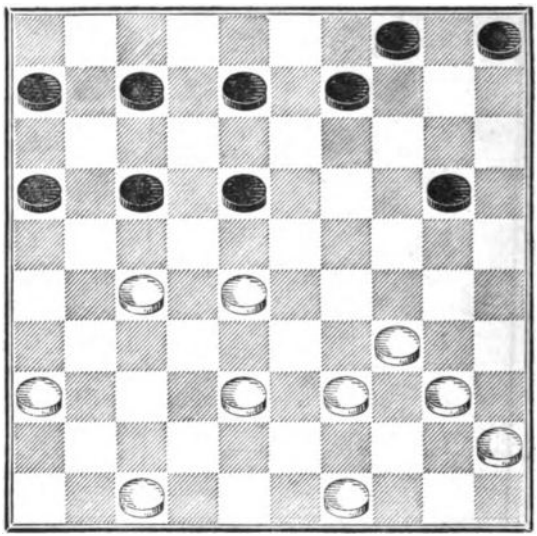


29

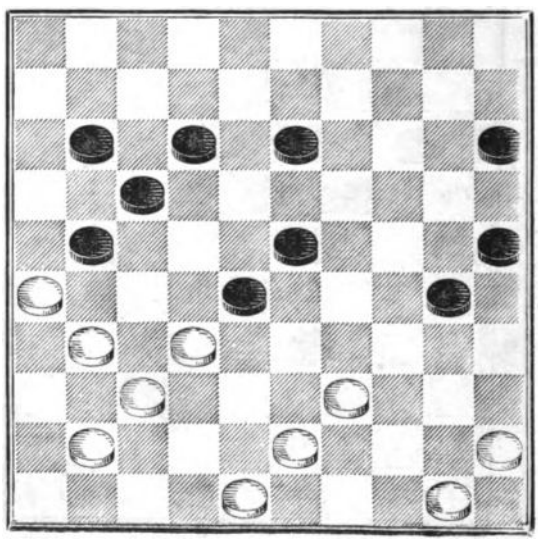


Digitized by Google

30

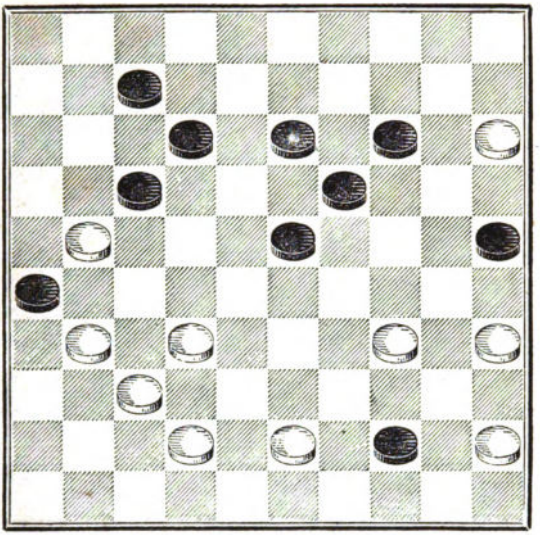


31

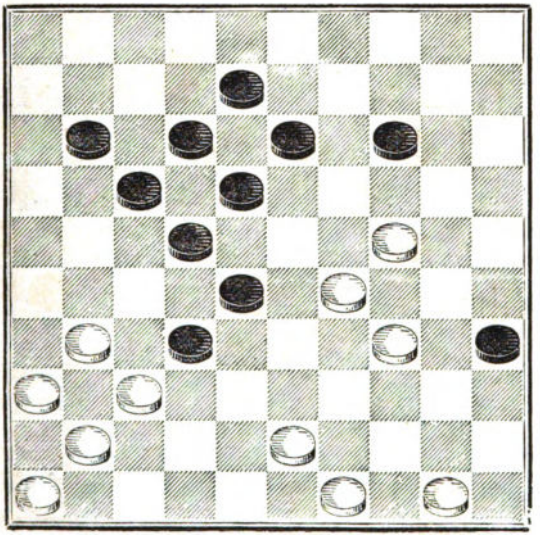


Digitized by Google

32

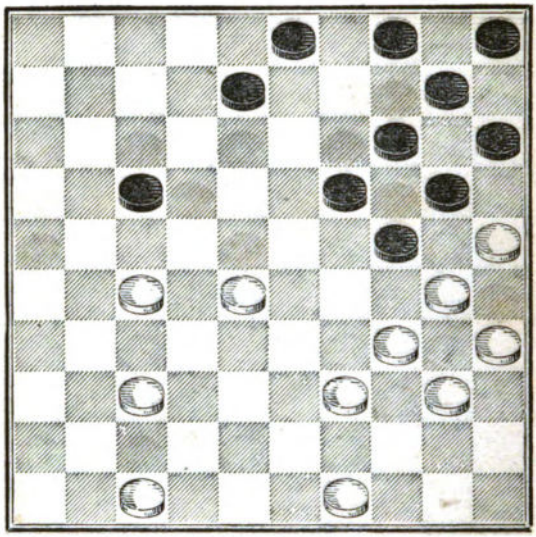


33

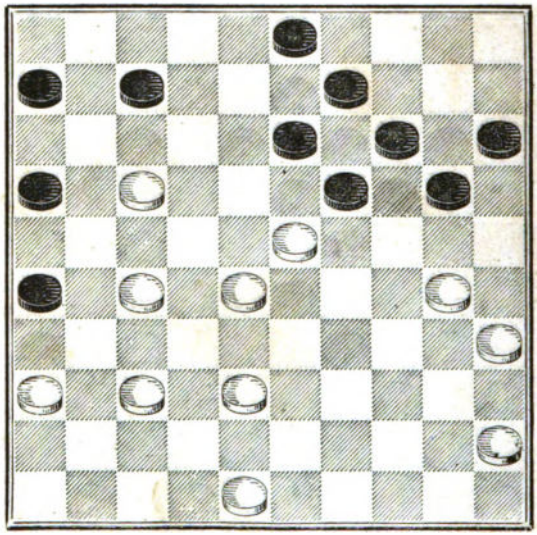


Digitized by Google

34

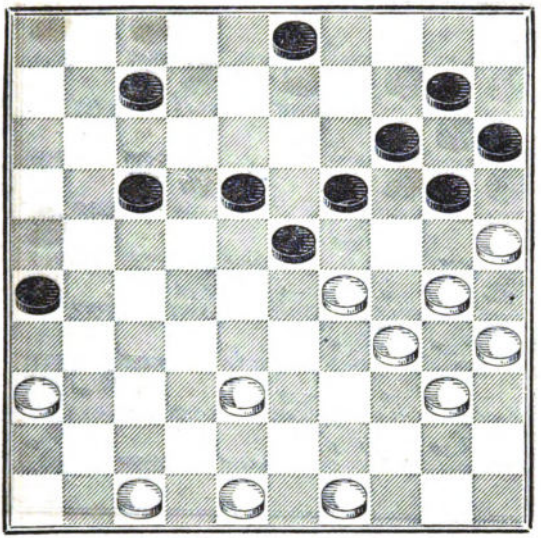


35

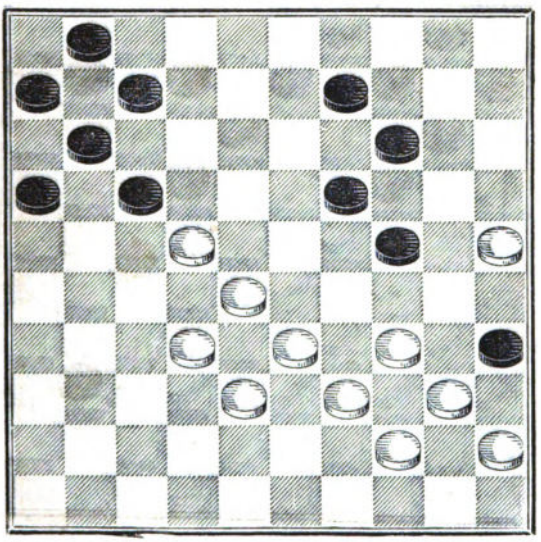


Digitized by Google

36

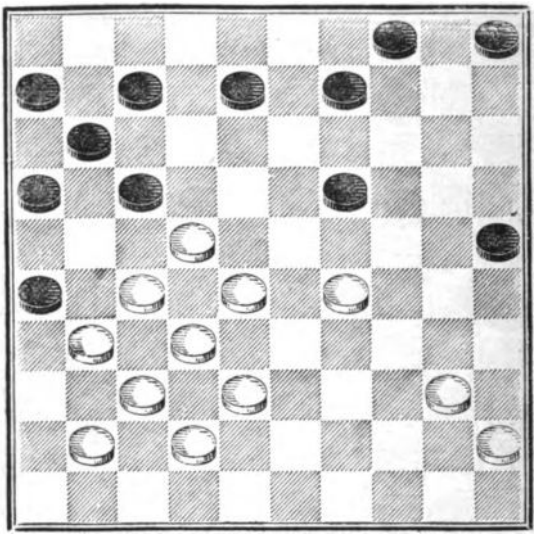


37

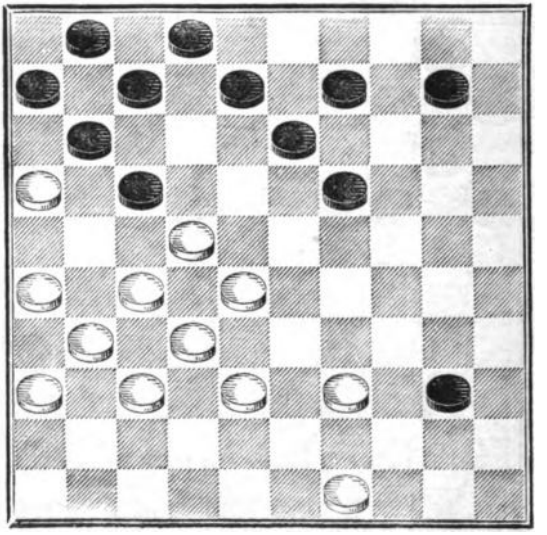


Digitized by Google

38

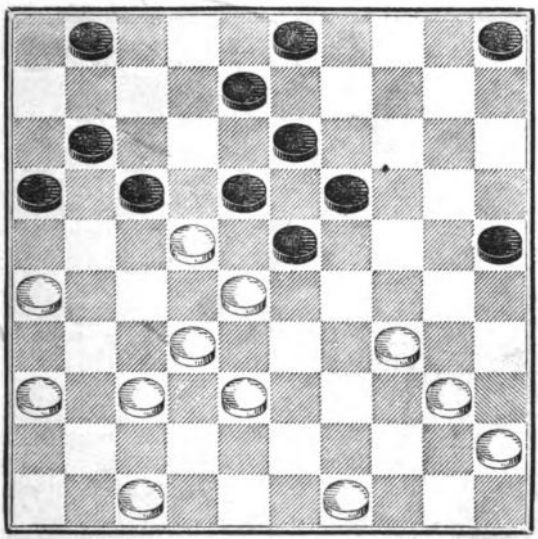


39

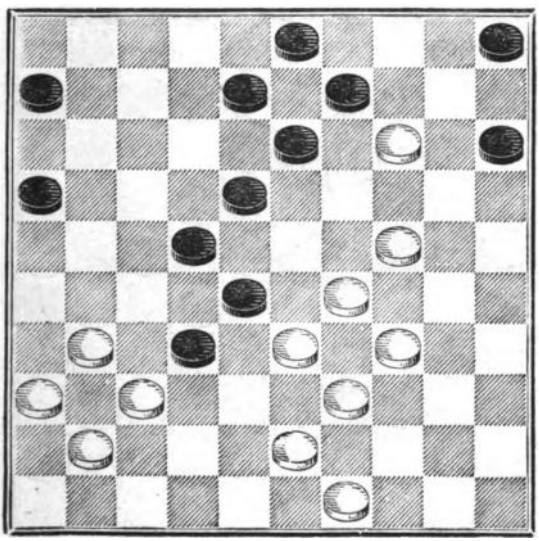


Digitized by Google

40

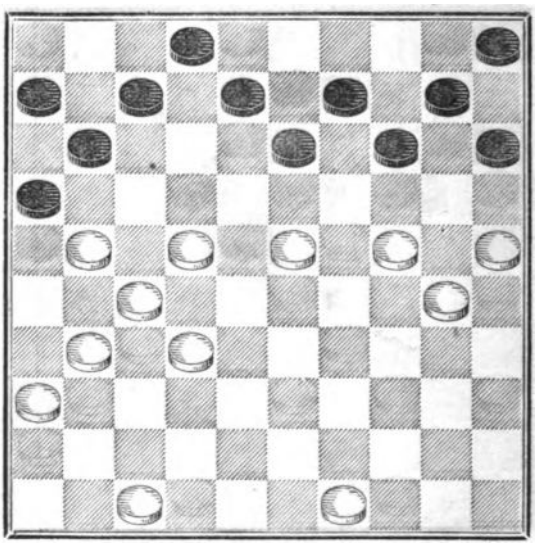


41

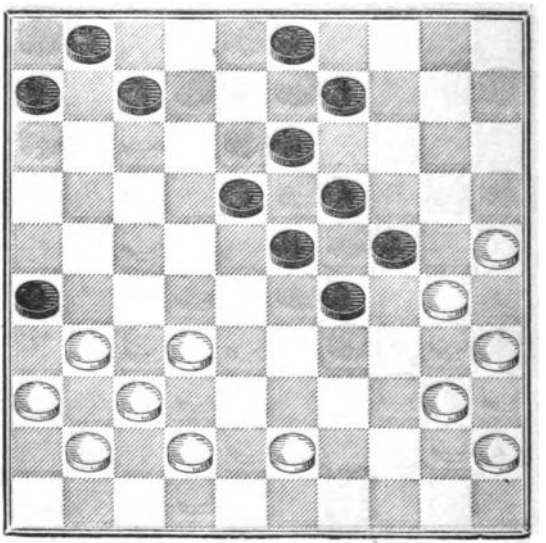


Digitized by Google

42

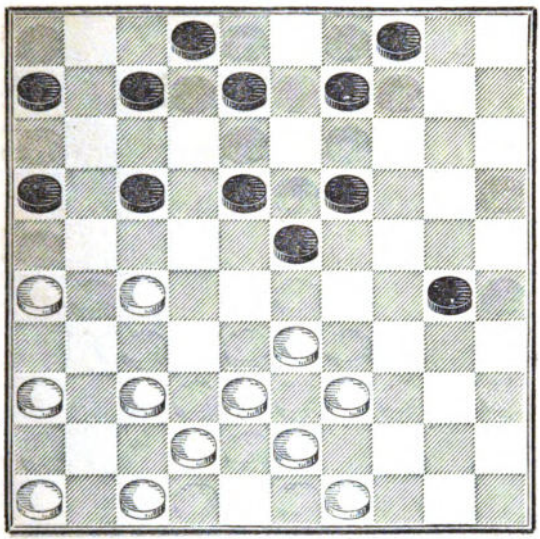


43

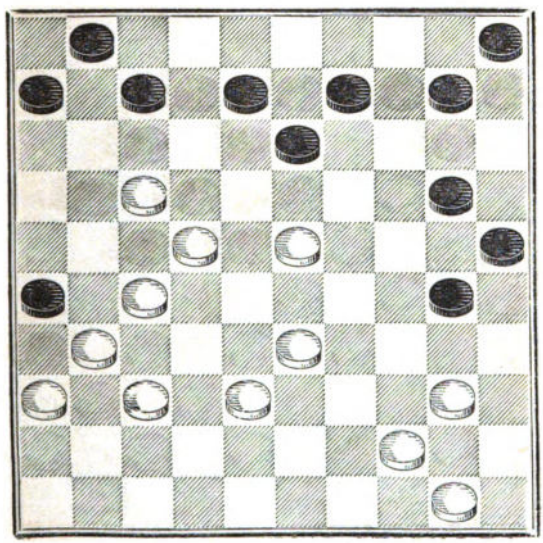


Digitized by Google

44

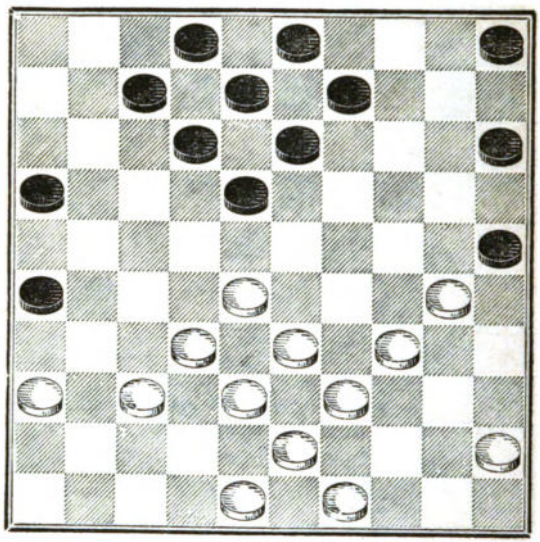


45

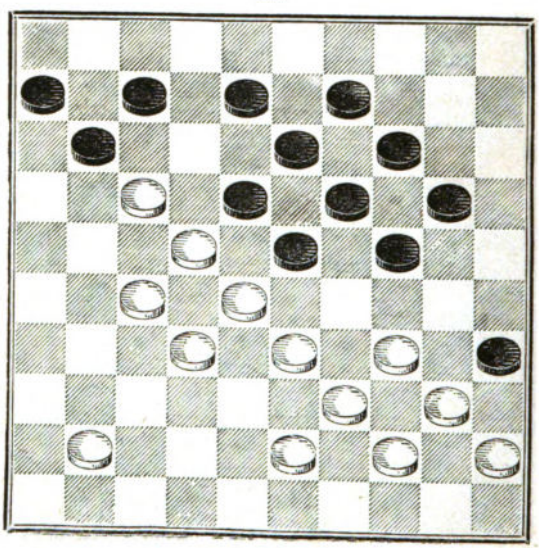


Digitized by Google

46

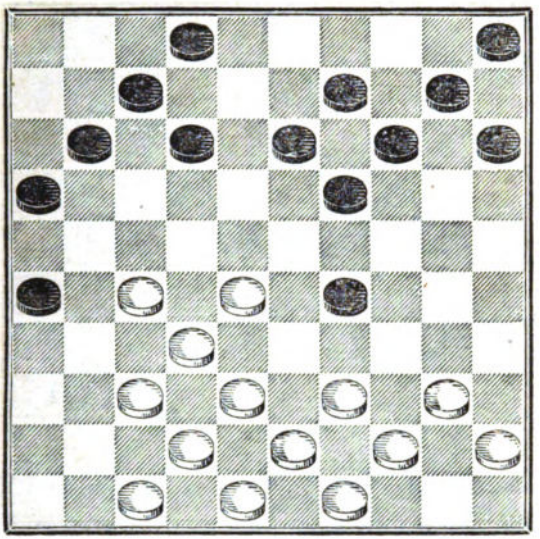


47

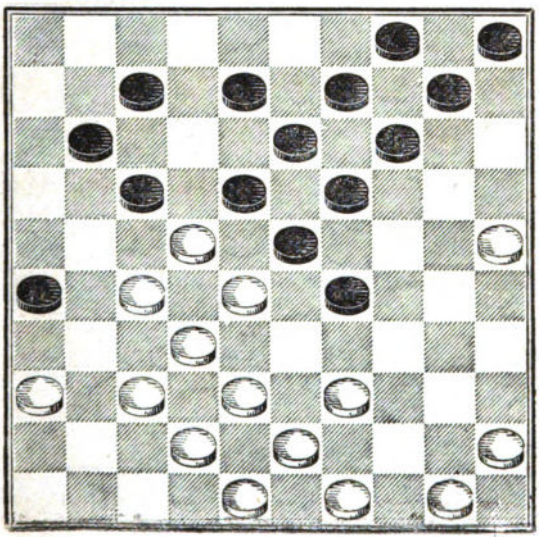


Digitized by Google

48

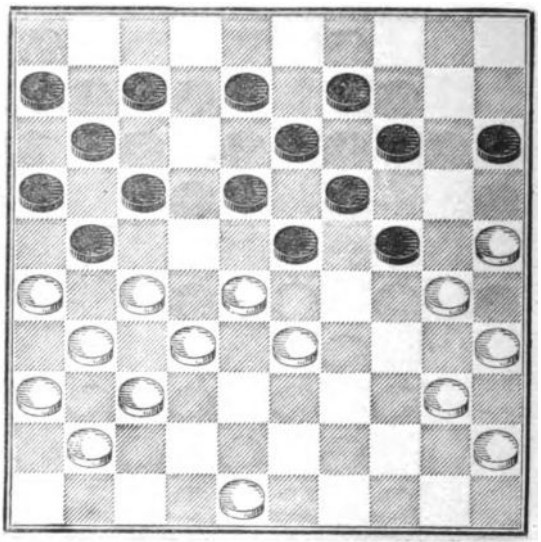


49

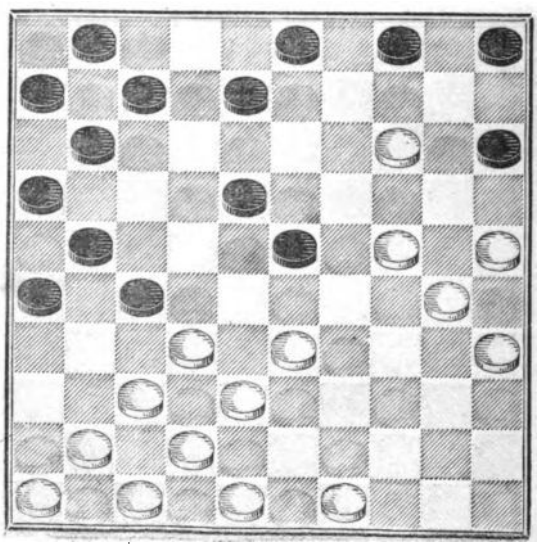


Digitized by Google

50

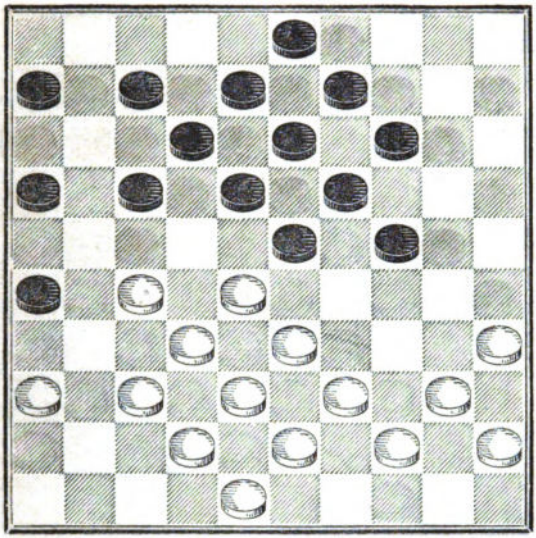


51

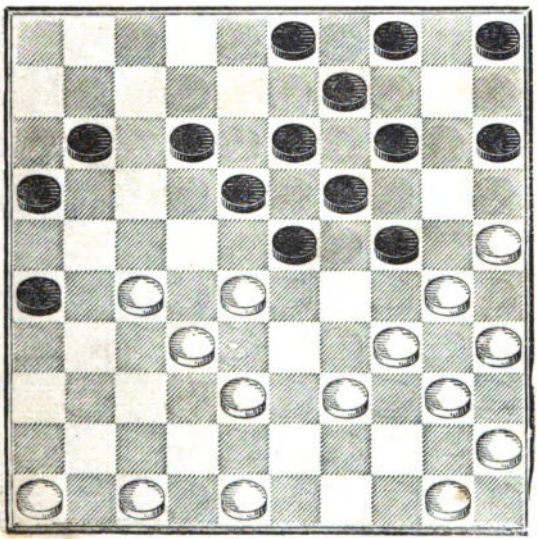


Digitized by Google

52

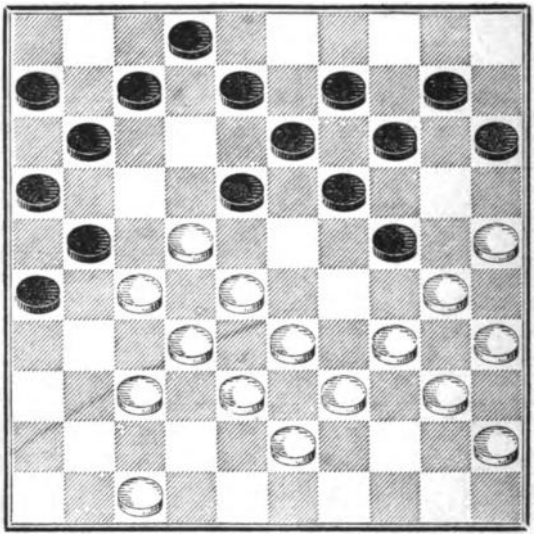


53 (Les Noirs commencent, de 12 à 17)

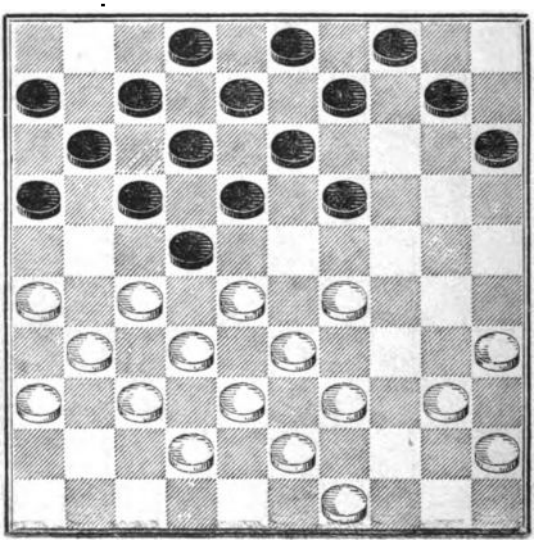


Digitized by Google

54

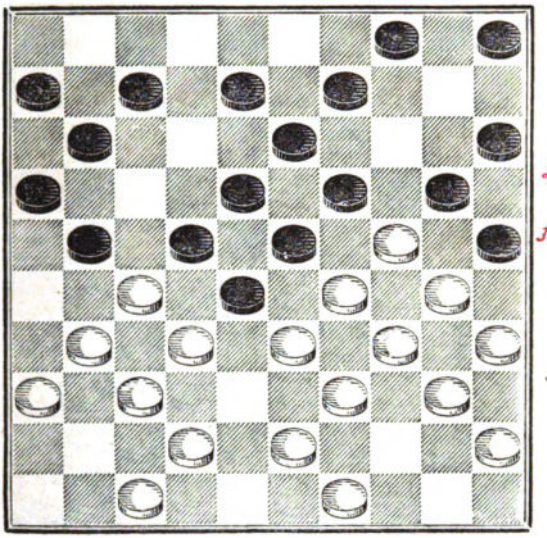


55



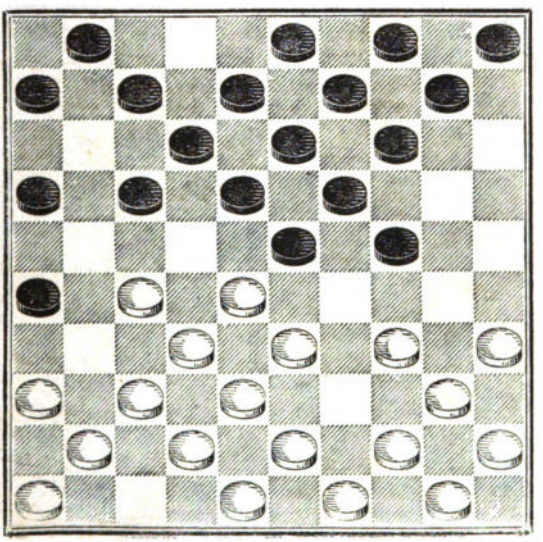
Digitized by Google

56 (Coup singulier)



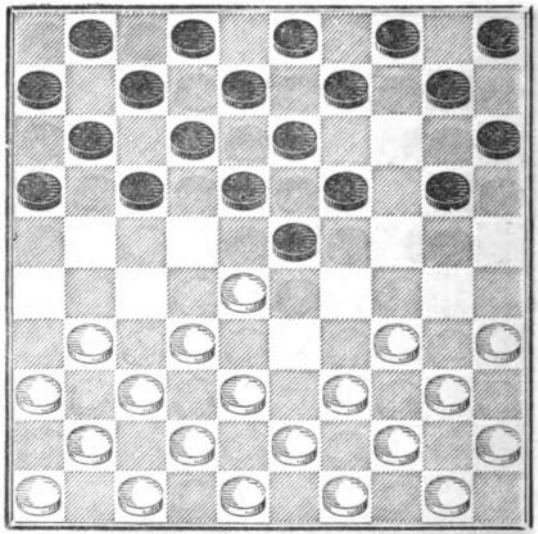
P. Mit dans Le Journal de Rouen 30 Novembre 1912

57

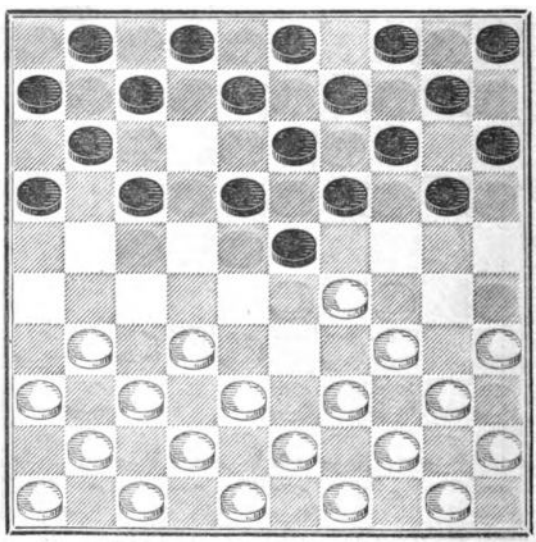


Digitized by Google

58 (Coup de mazette)

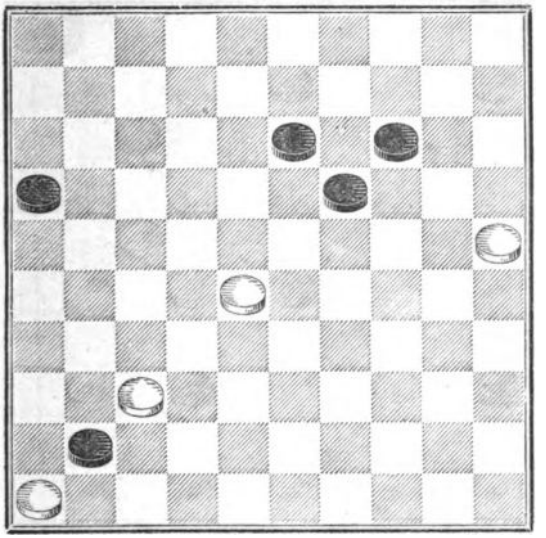


59 (Coup de mazette)

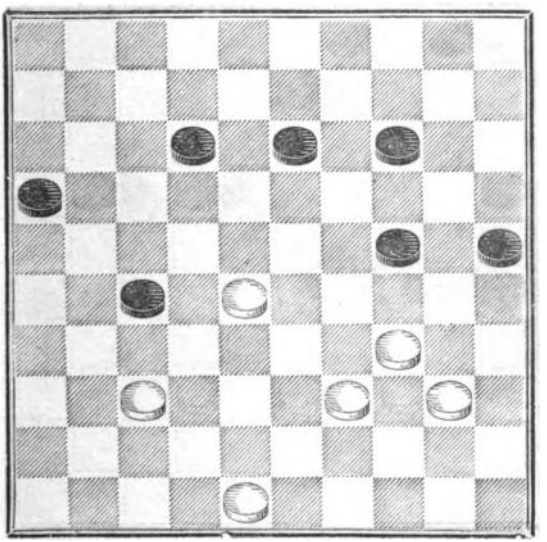


Digitized by Google

60

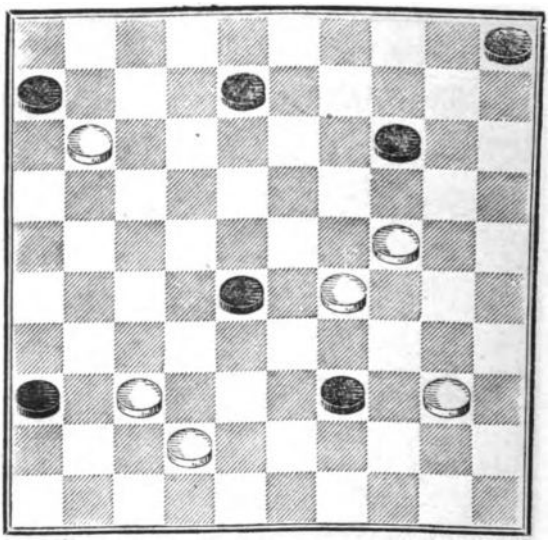


61 (Les Noirs commencent, de 27 à 32)

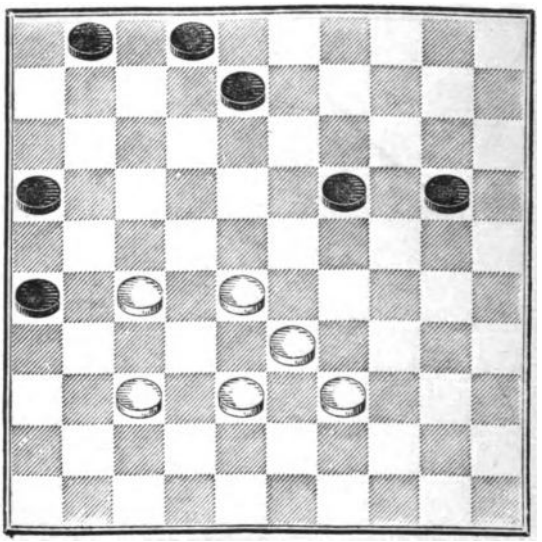


Digitized by Google

62

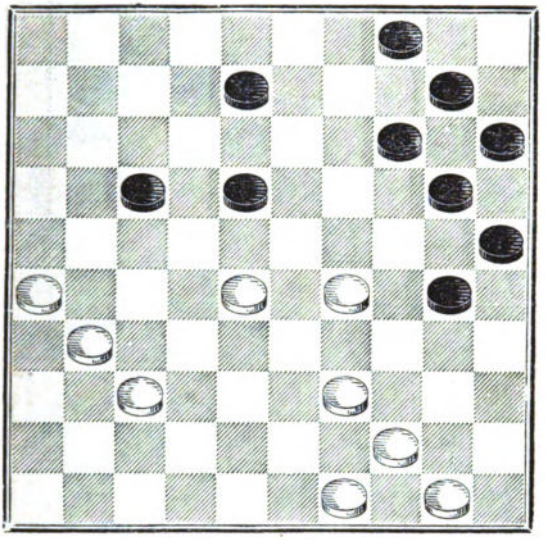


63

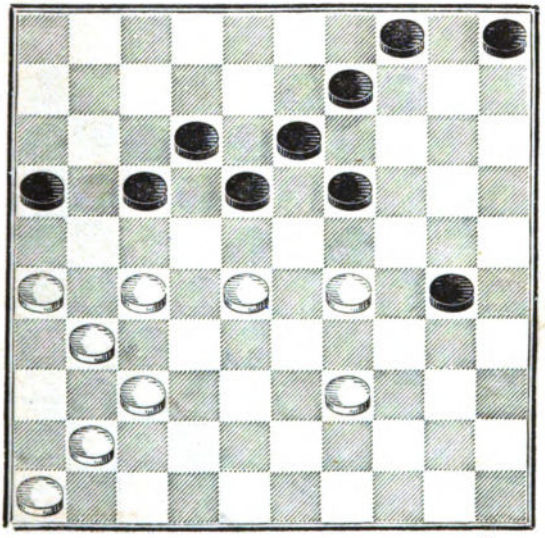


Digitized by Google

64



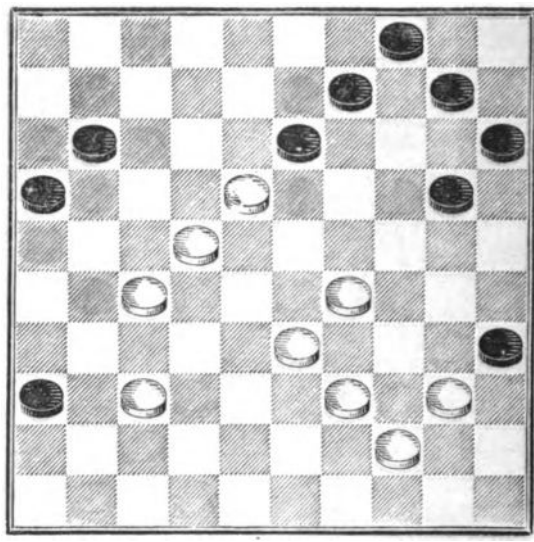
65



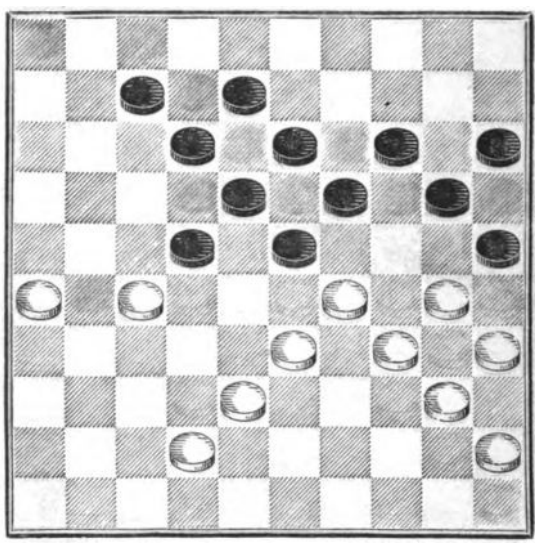
7

Digitized by Google

66

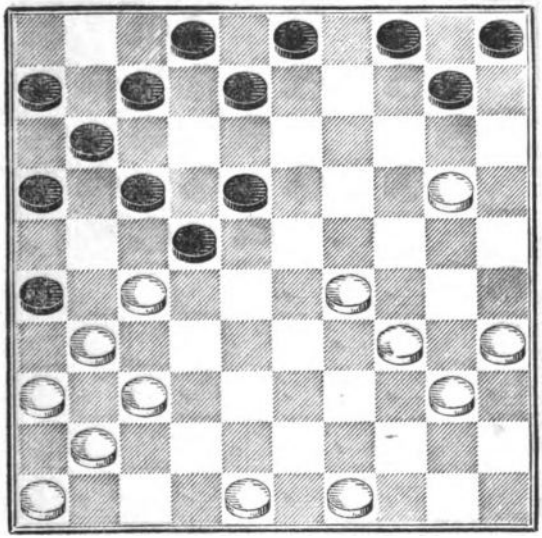


67

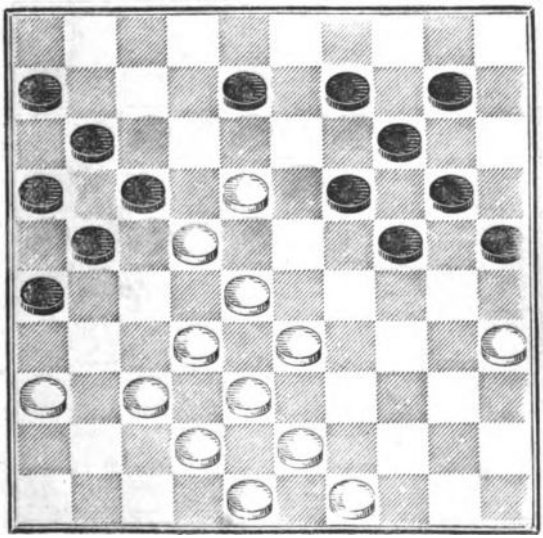


Digitized by Google

68

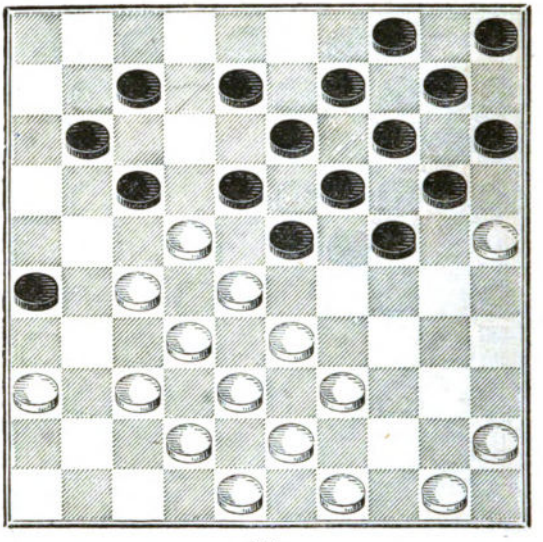


69

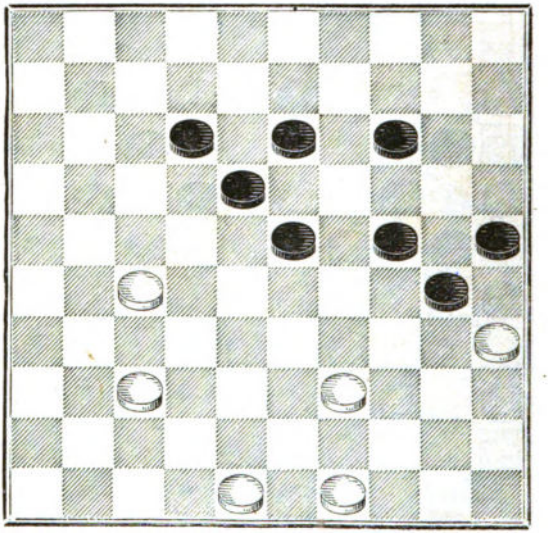


Digitized by Google

70 (Les Noirs commencent, de 24 à 29)

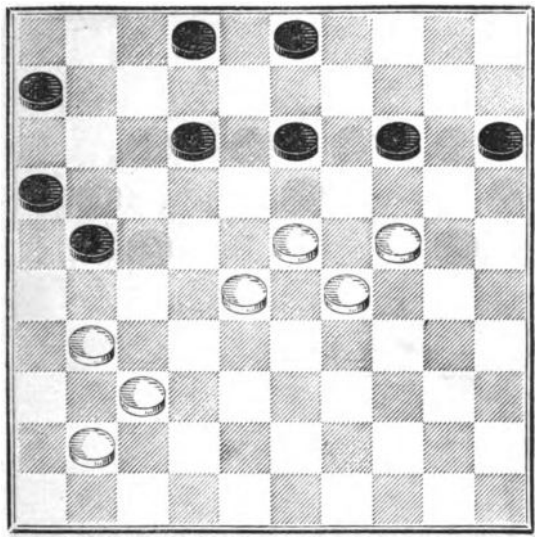


71

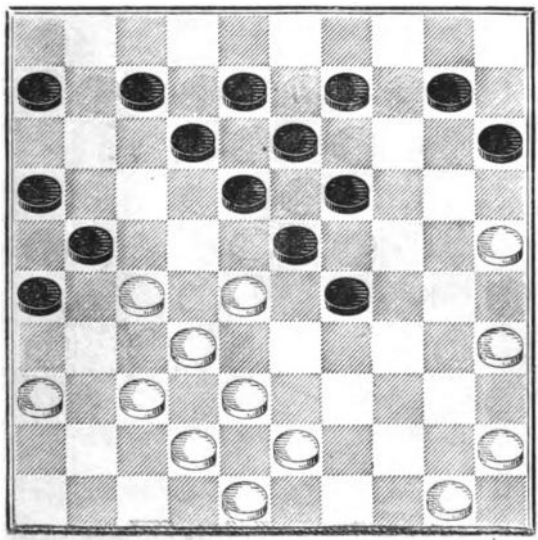


Digitized by Google

72

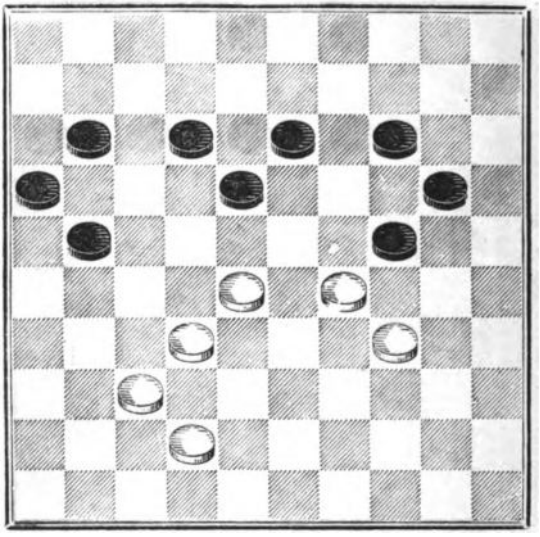


73 (Coup non forcé)

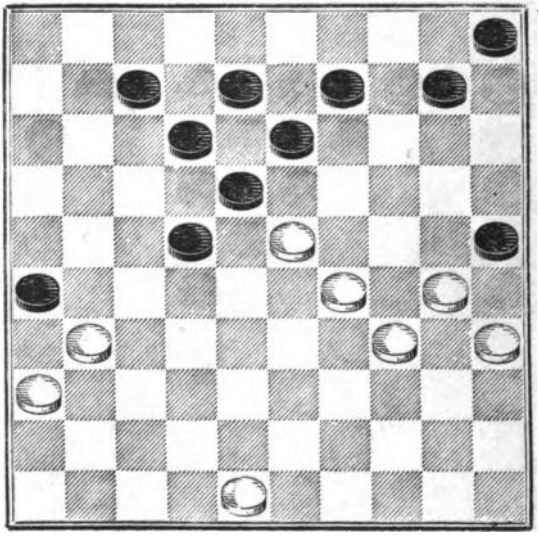


Digitized by Google

74

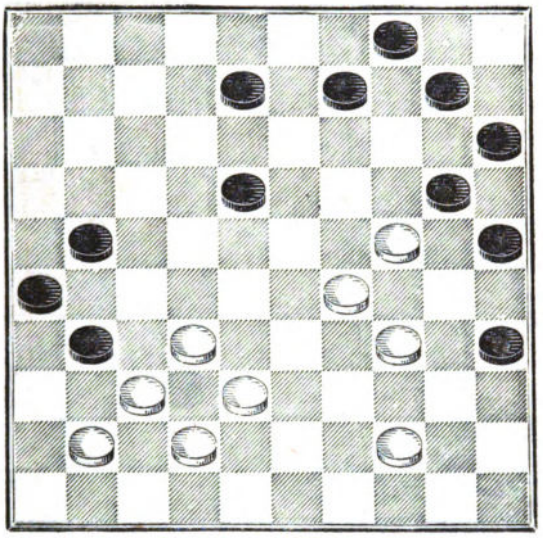


75

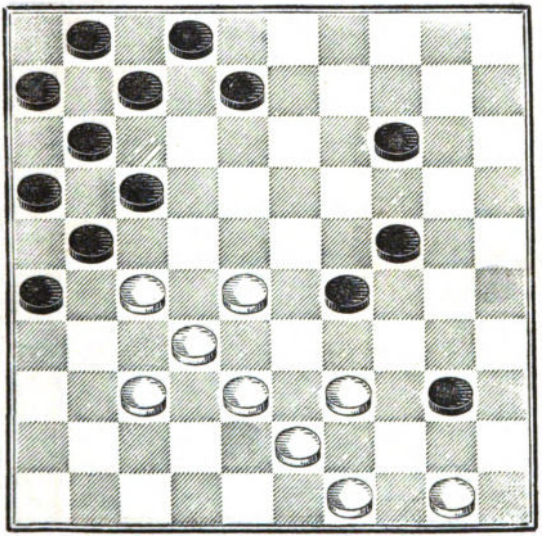


Digitized by Google

76

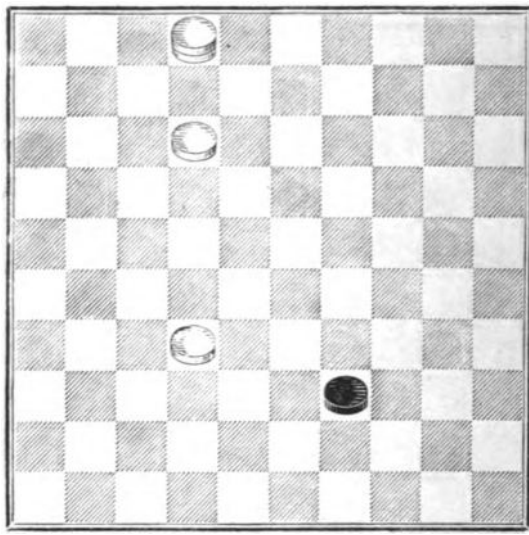


77

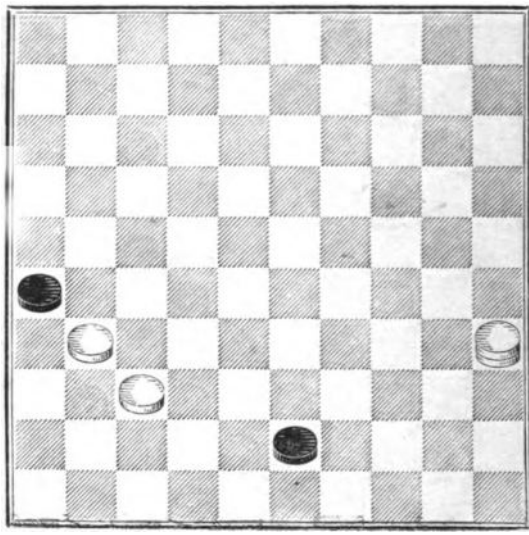


Digitized by Google

78



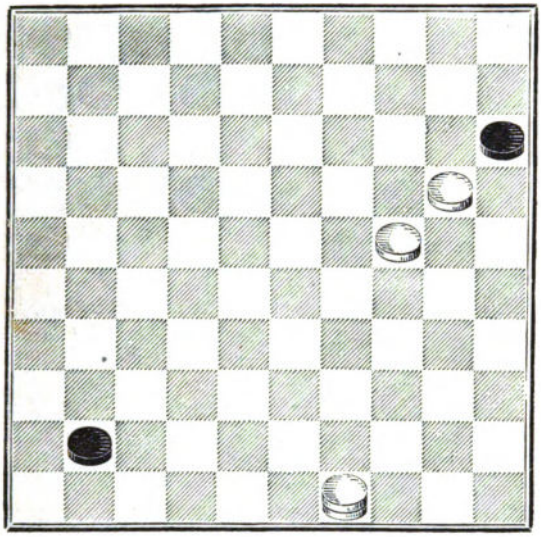
79



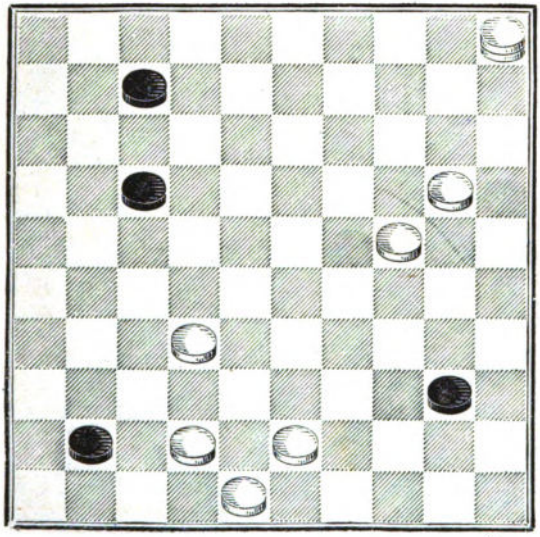
[illegible] de Rossan
1er Octobre 1910

Digitized by Google

80



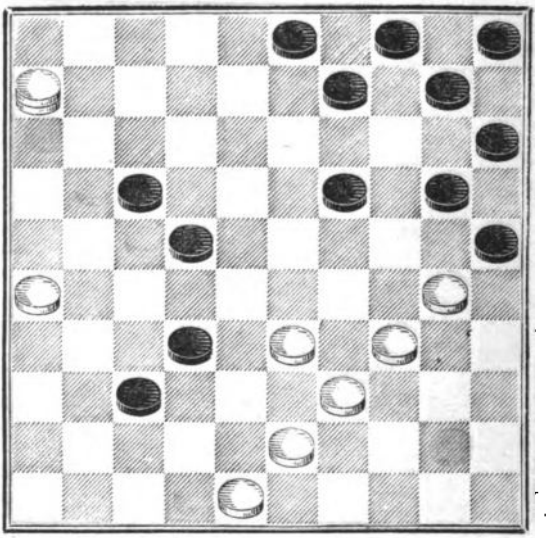
81 (Non forcé)



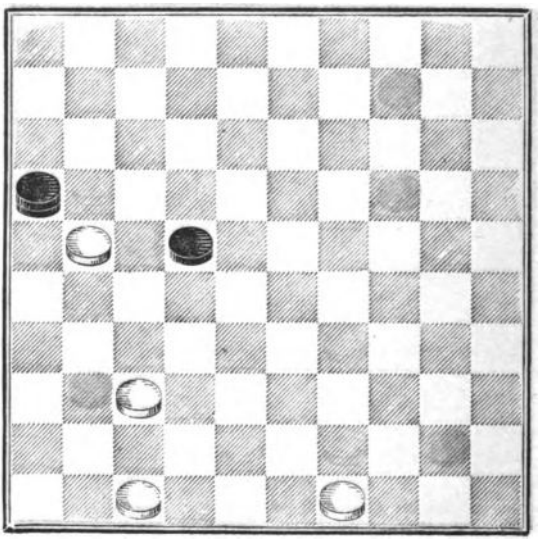
5.

Digitized by Google

82

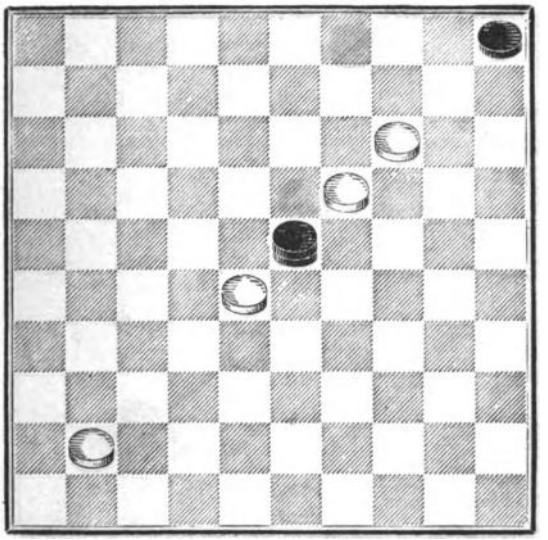


83

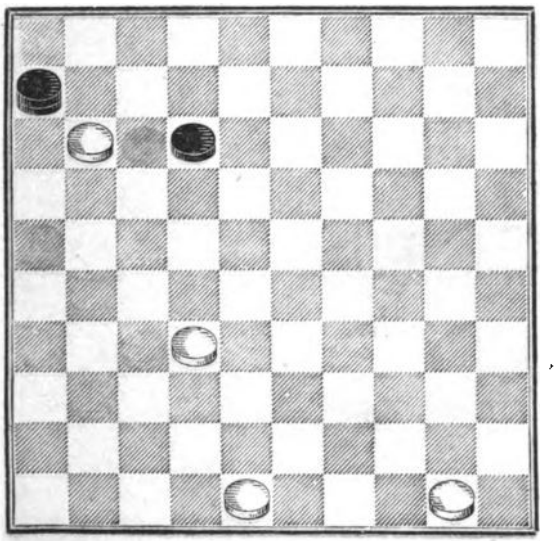


Digitized by Google

84

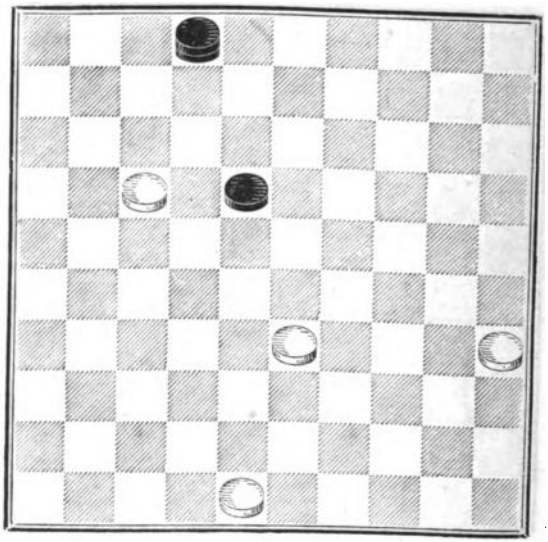


85

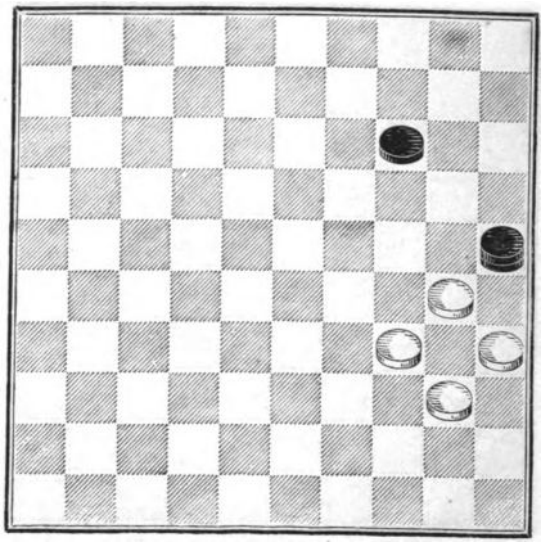


Digitized by Google

86

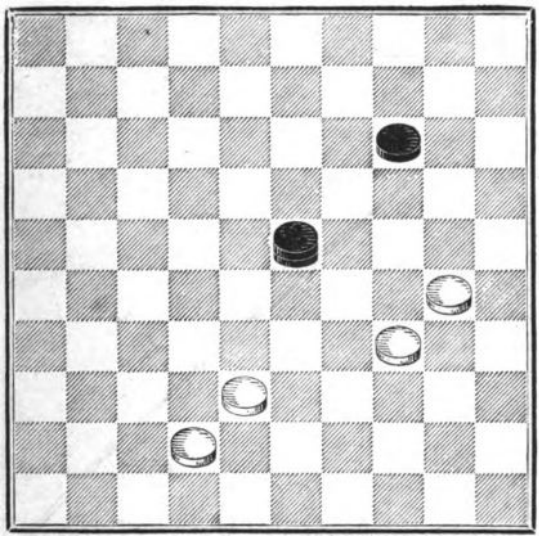


87

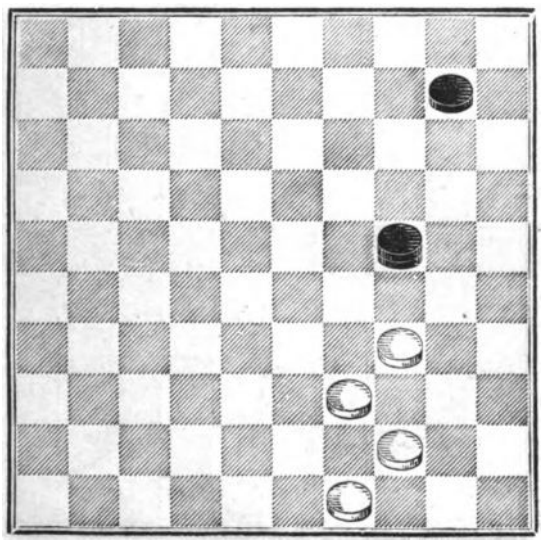


Digitized by Google

88

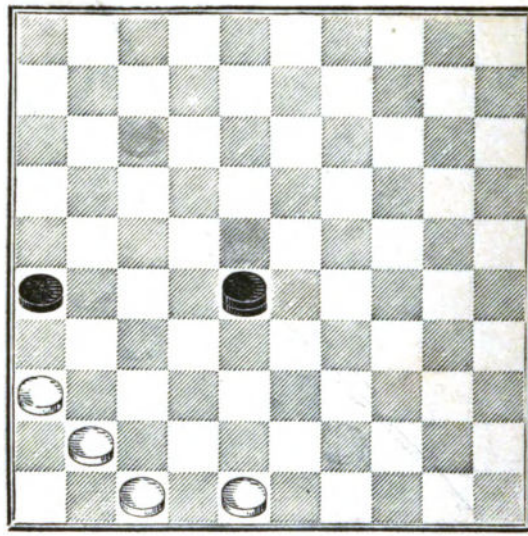


89

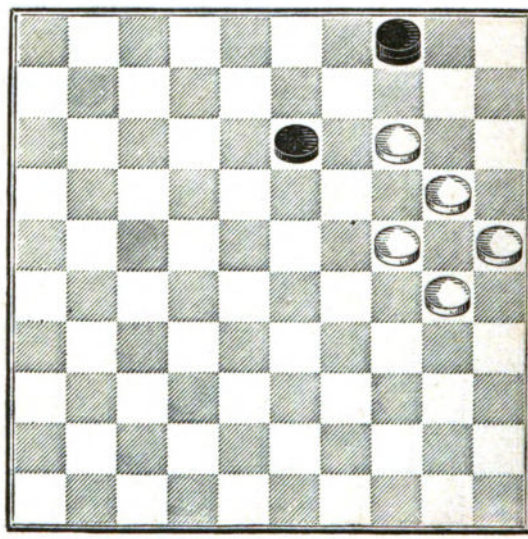


Digitized by Google

90

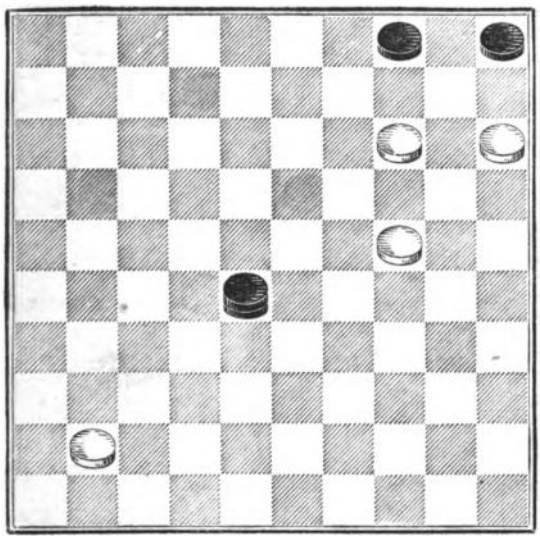


91 (Les Noirs commencent, de 4 à 15)

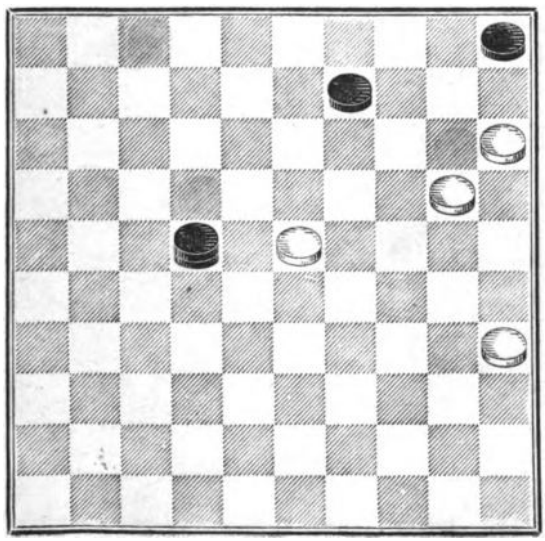


Digitized by Google

92

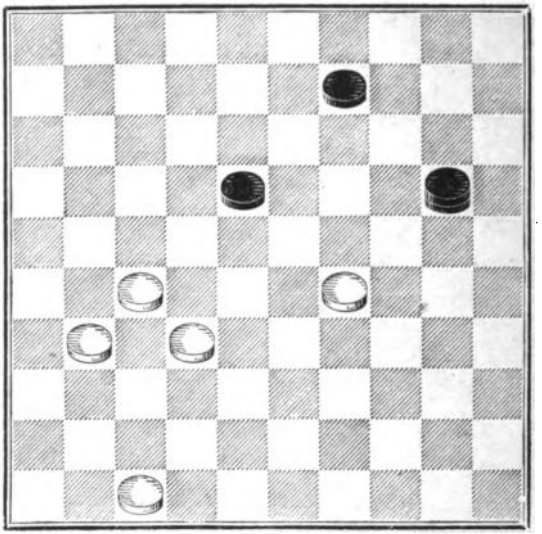


93

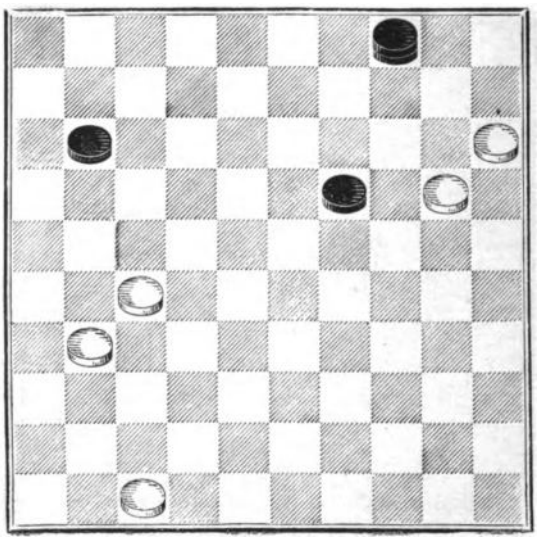


Digitized by Google

94

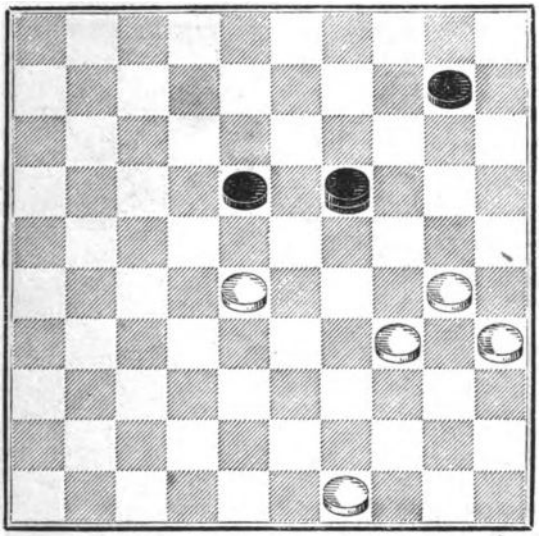


95

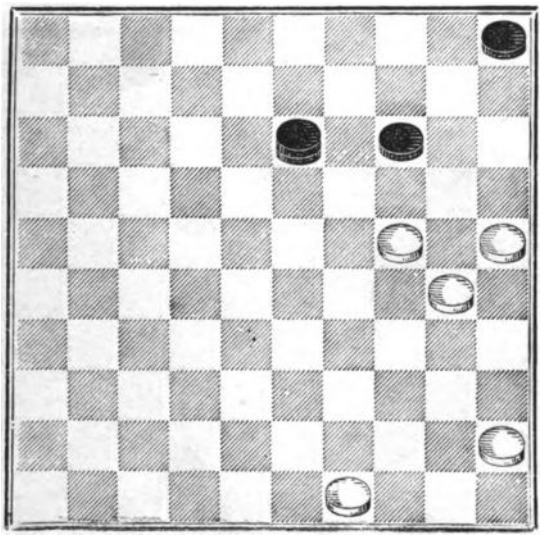


Digitized by Google

96

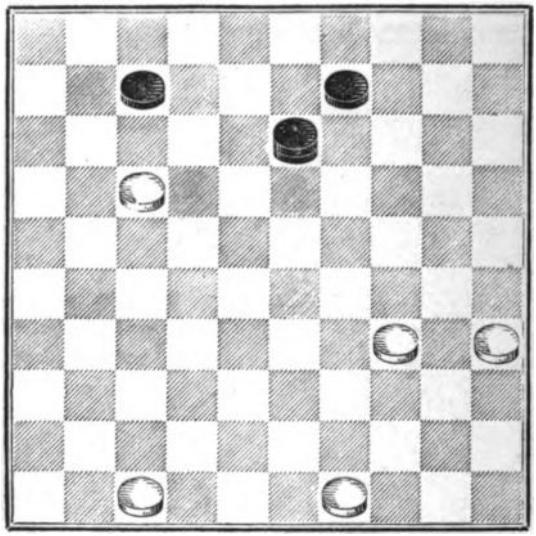


97

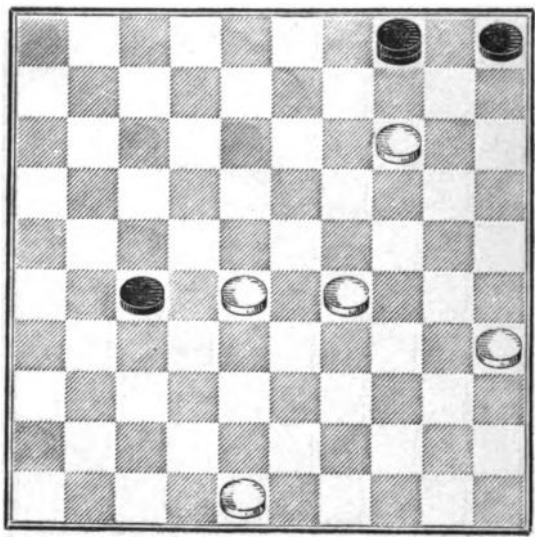


Digitized by Google

98

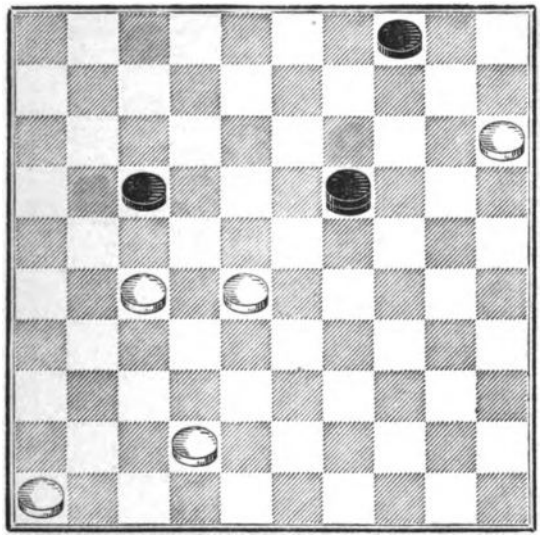


99

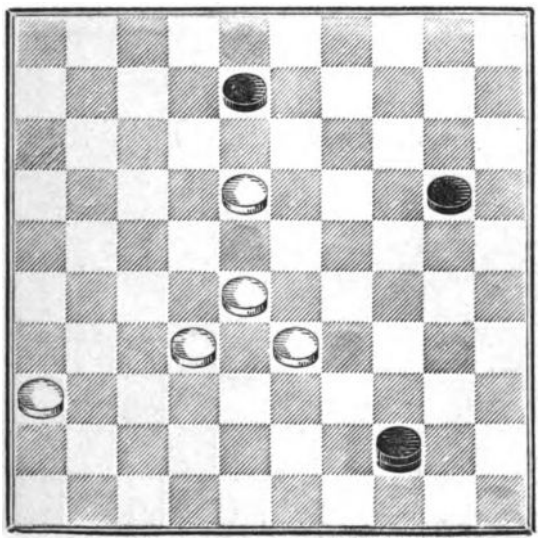


Digitized by Google

100

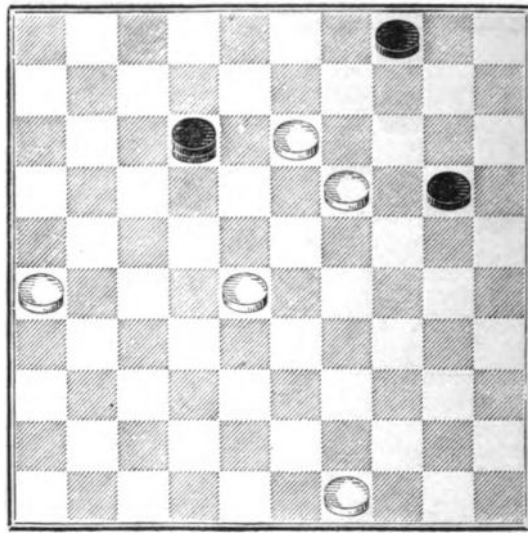


101

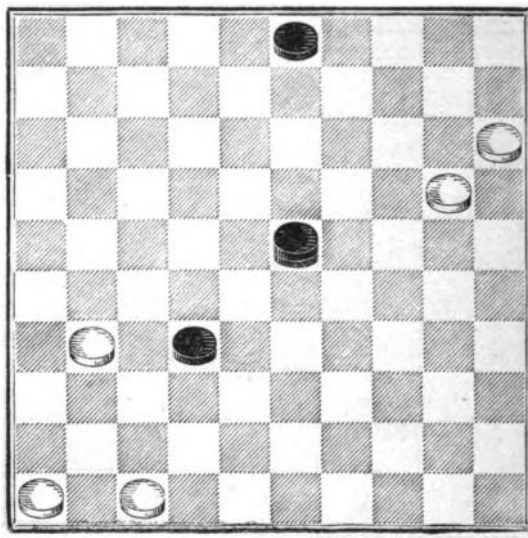


Digitized by Google

102



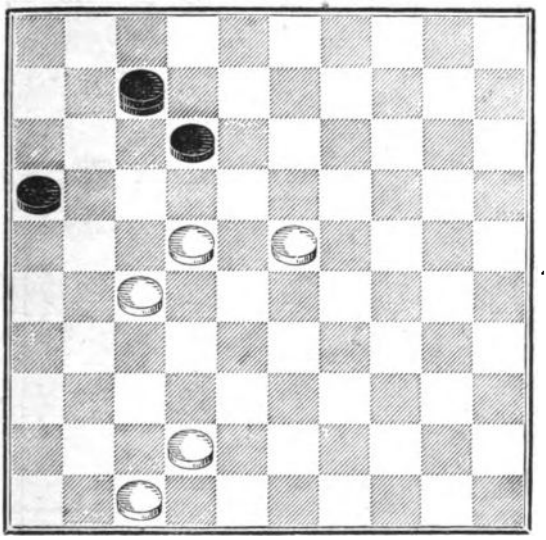
103



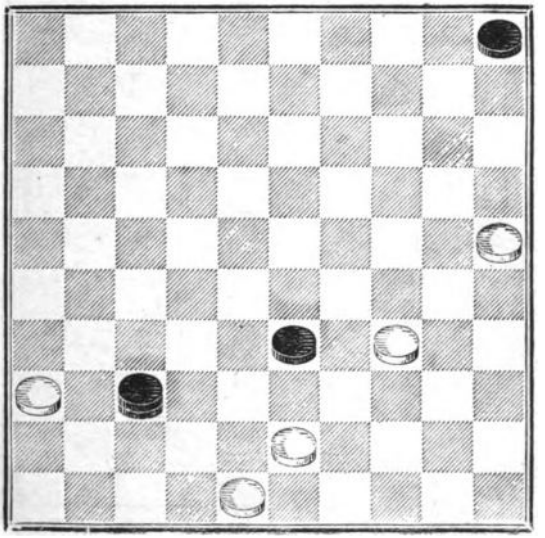
Digitized by Google

Poirson Rugueaux N° 1445
Journal de Rouen - 14 Juin 1913

104

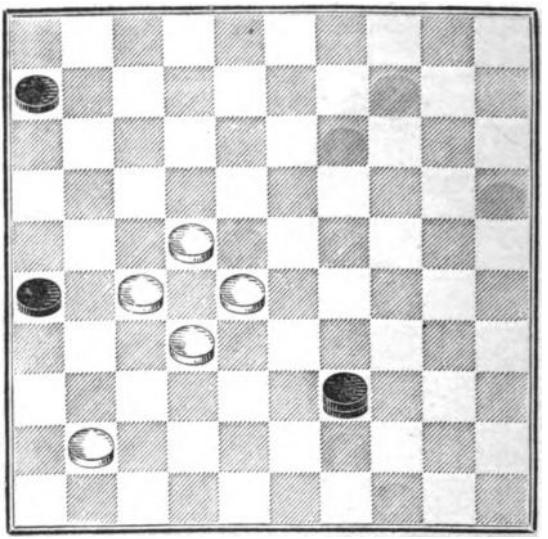


105

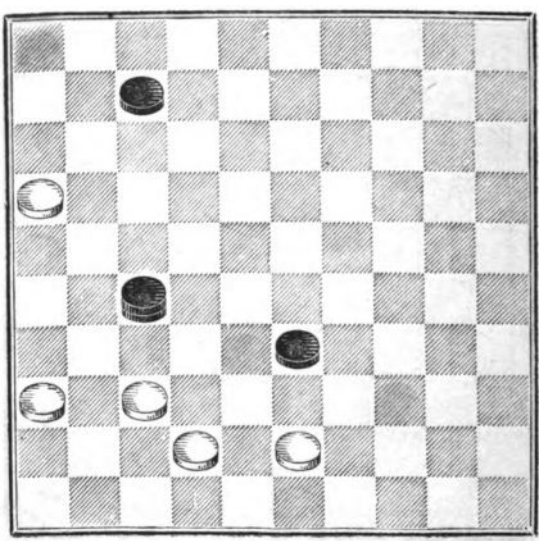


Digitized by Google

106

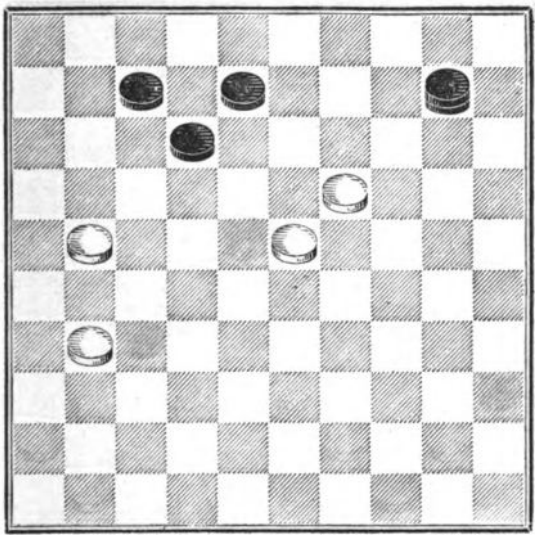


107

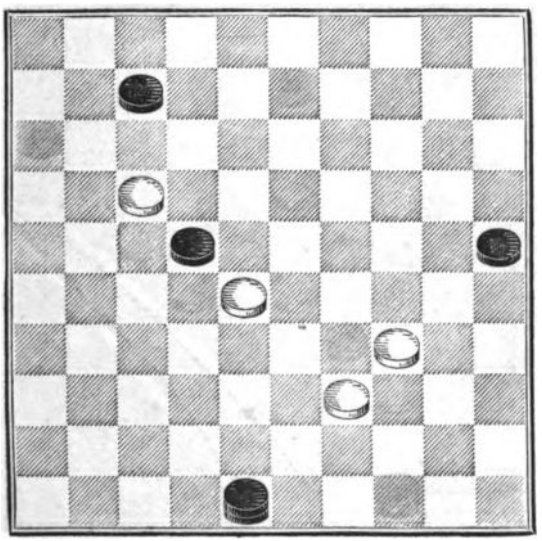


Digitized by Google

108

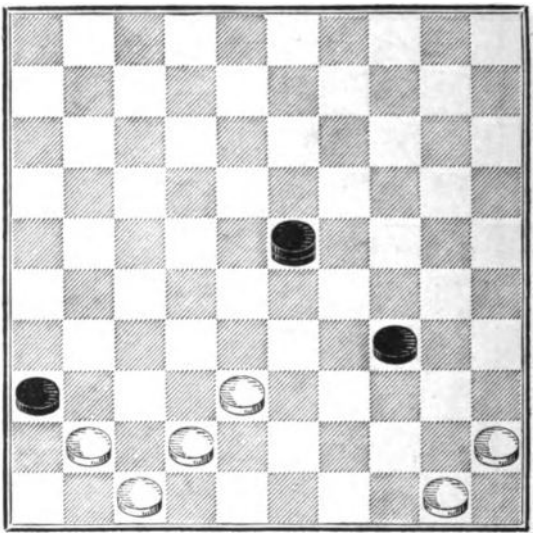


109

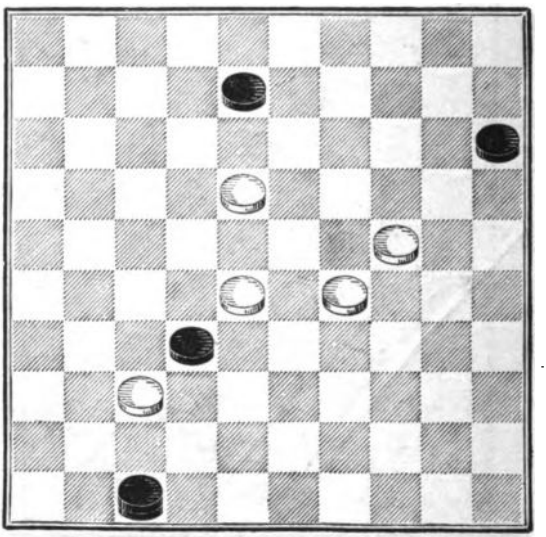


Digitized by Google

110

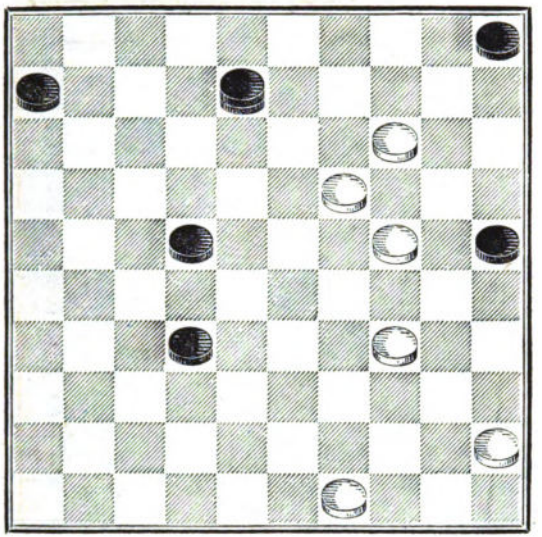


111

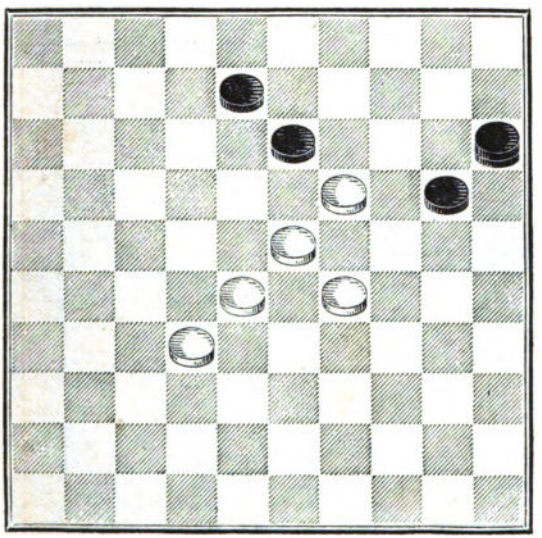


Digitized by Google

112

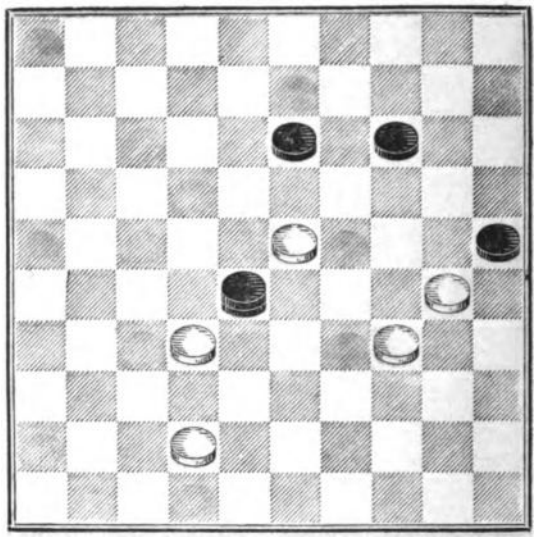


113

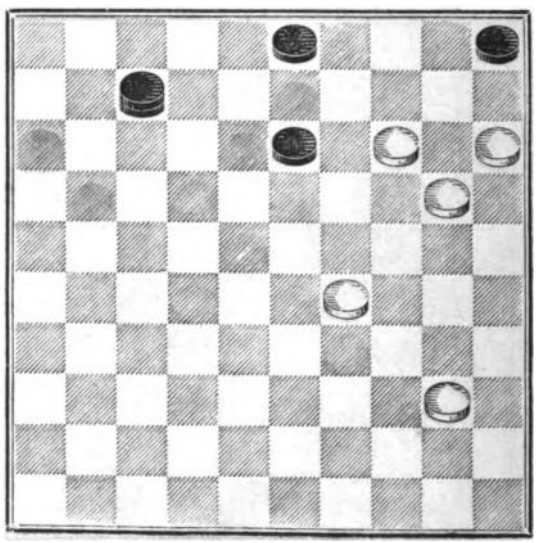


Digitized by Google

114

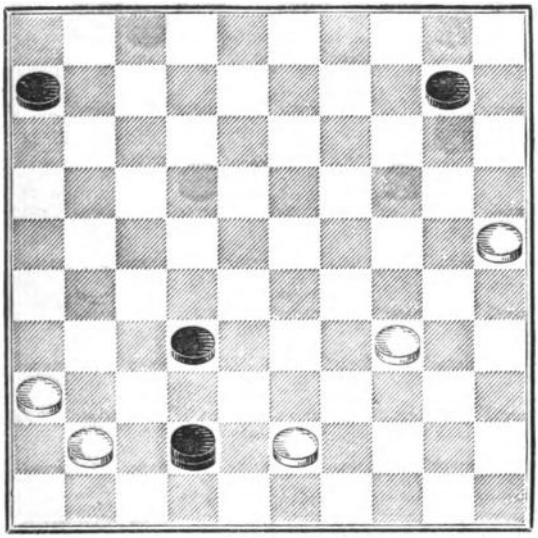


115

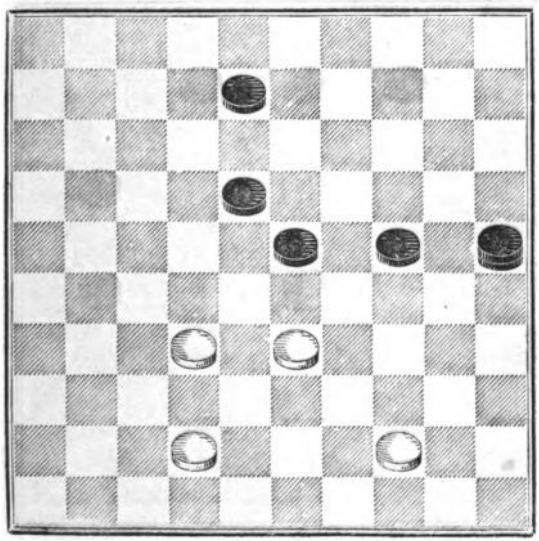


Digitized by Google

116

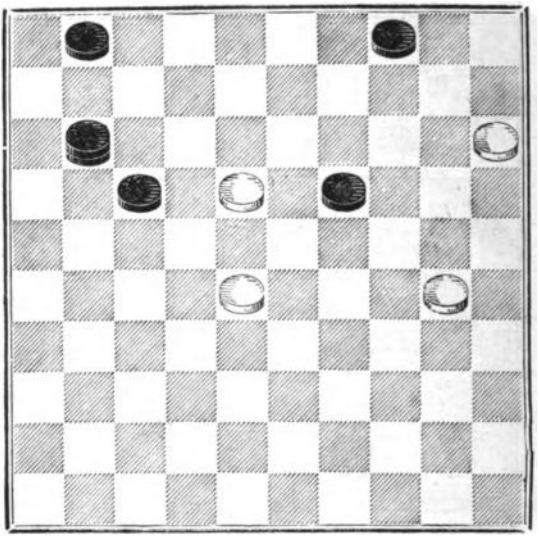


117

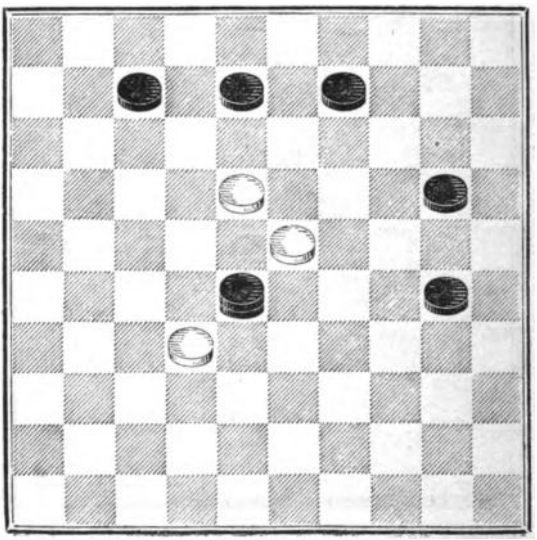


Digitized by Google

118

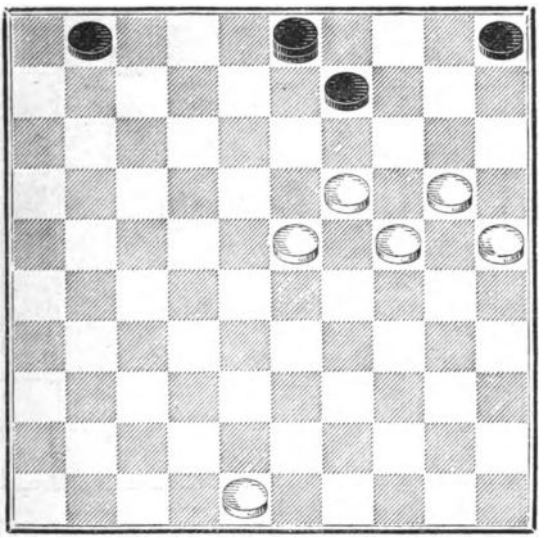


119

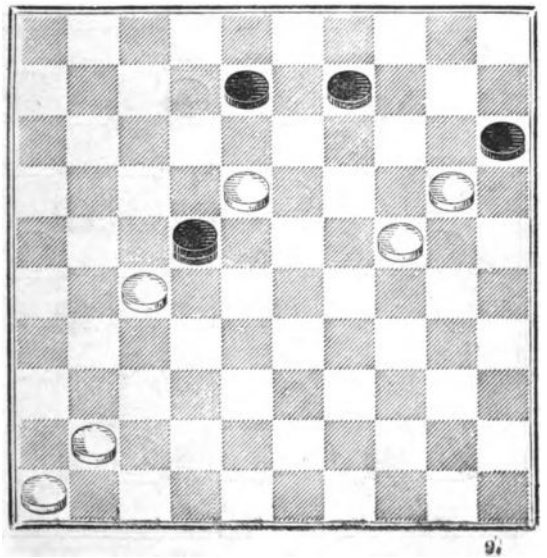


Digitized by Google

120

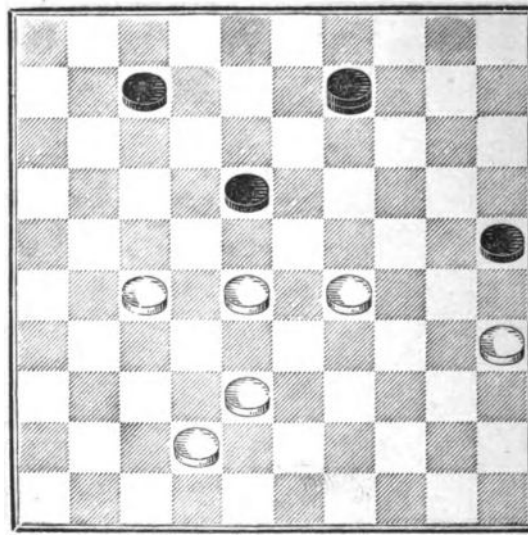


121

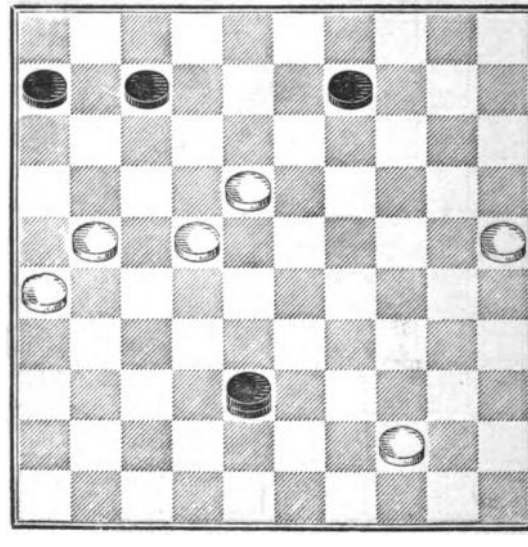


Digitized by Google

122

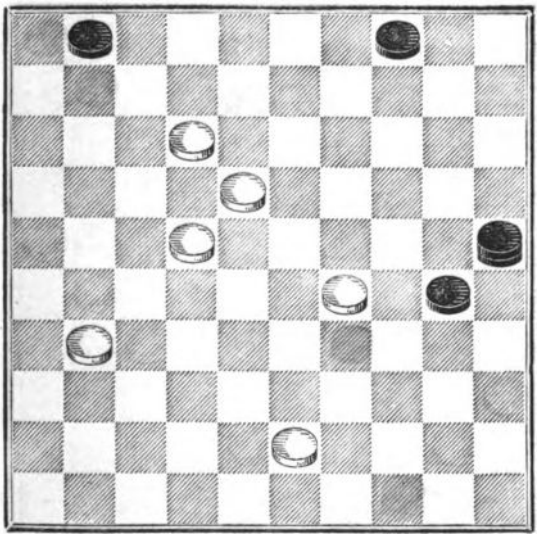


123

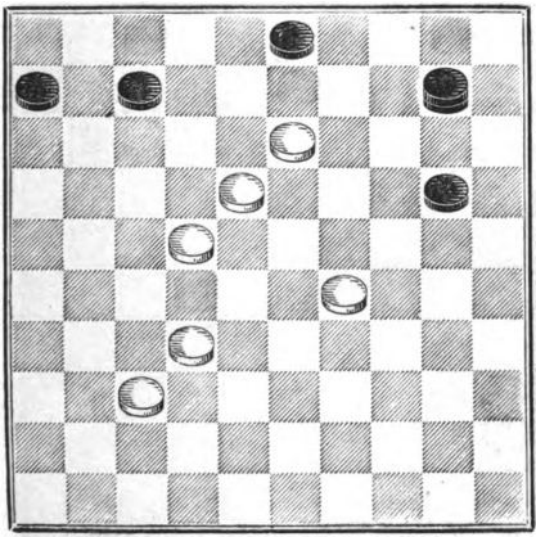


Digitized by Google

124

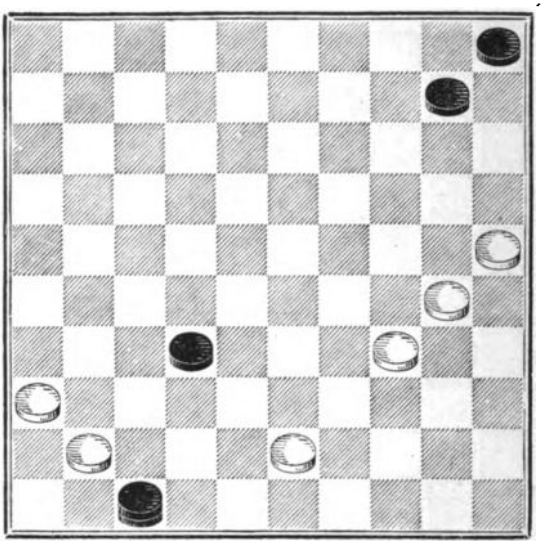


125

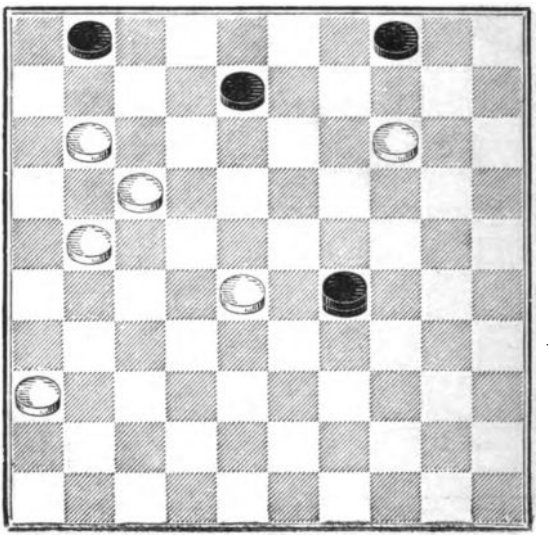


Digitized by Google

126

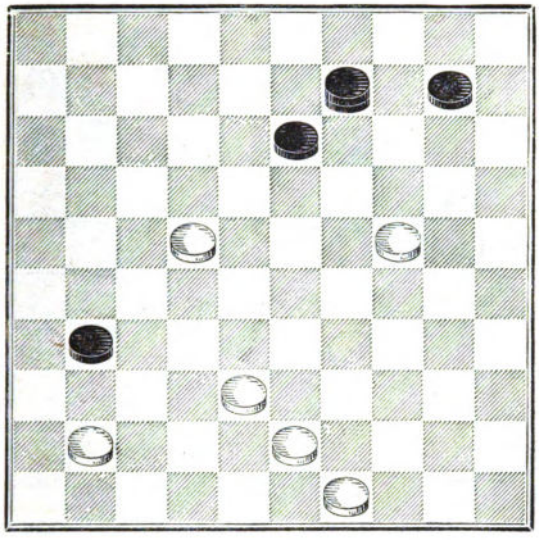


127

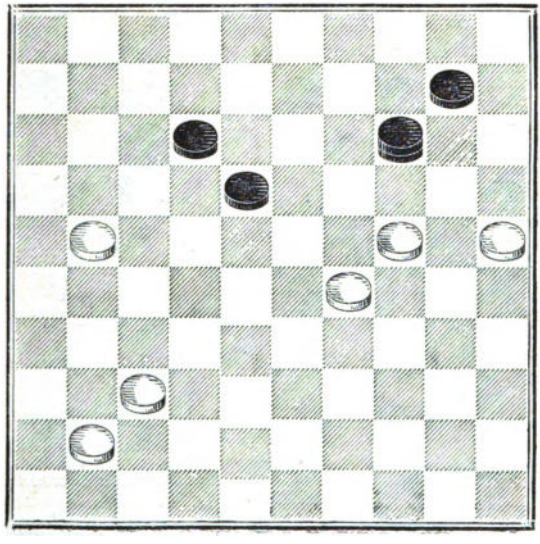


Digitized by Google

128

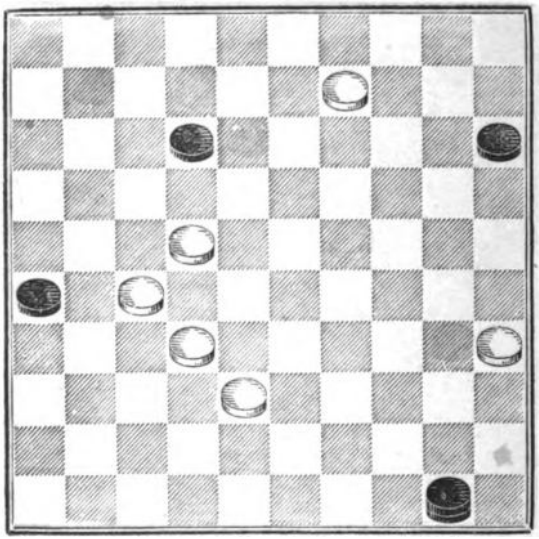


129

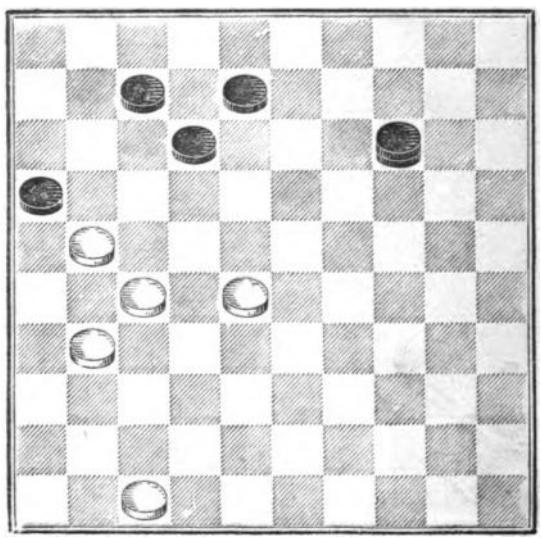


Digitized by Google

130

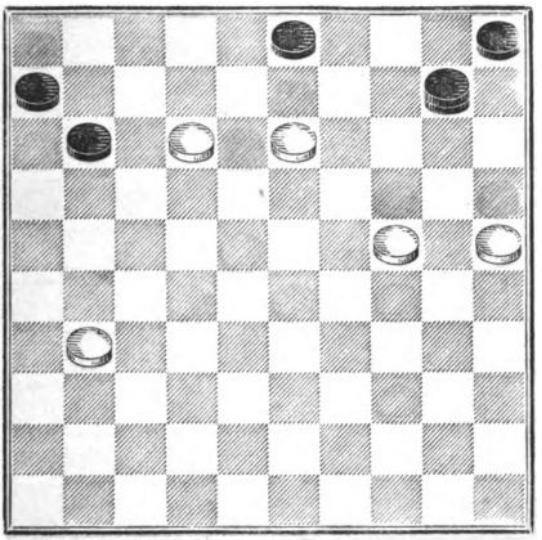


131

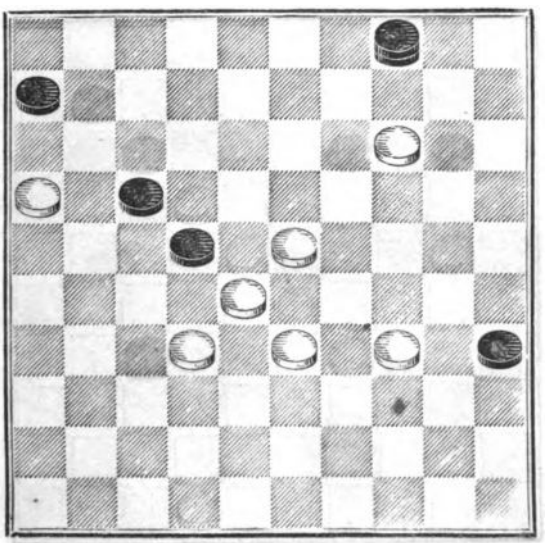


Digitized by Google

132

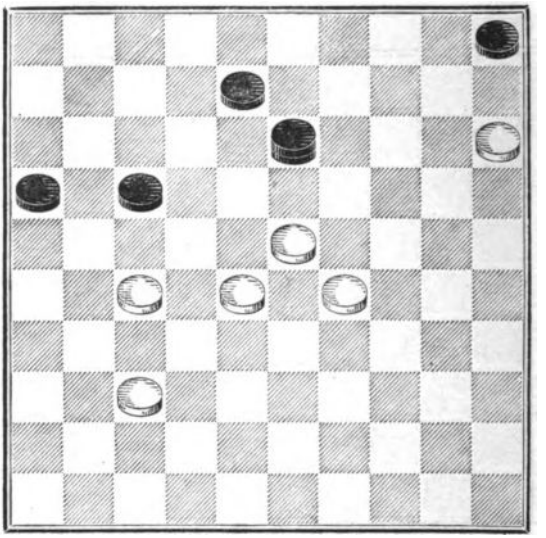


133

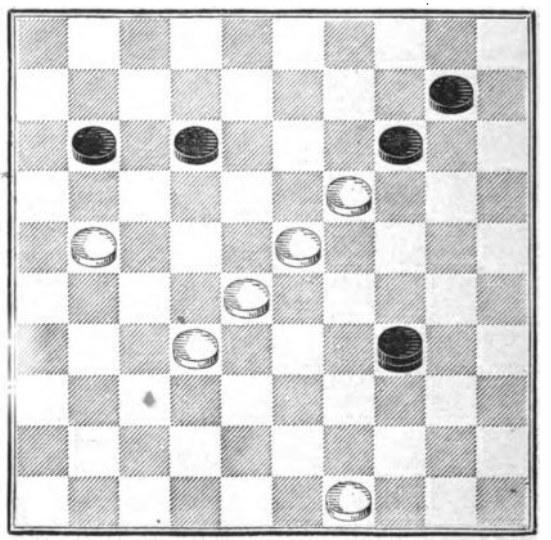


Digitized by Google

134

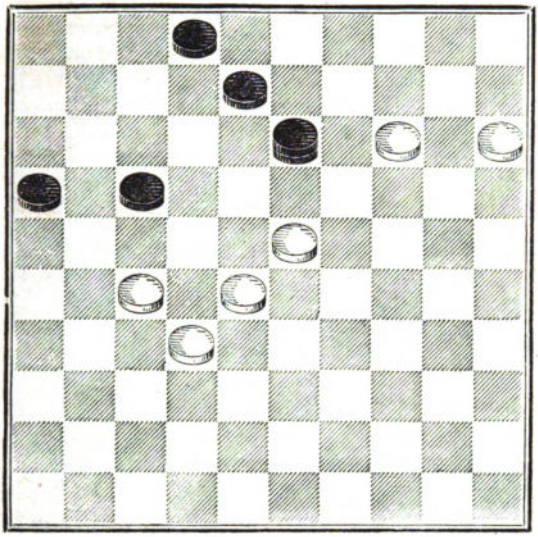


135

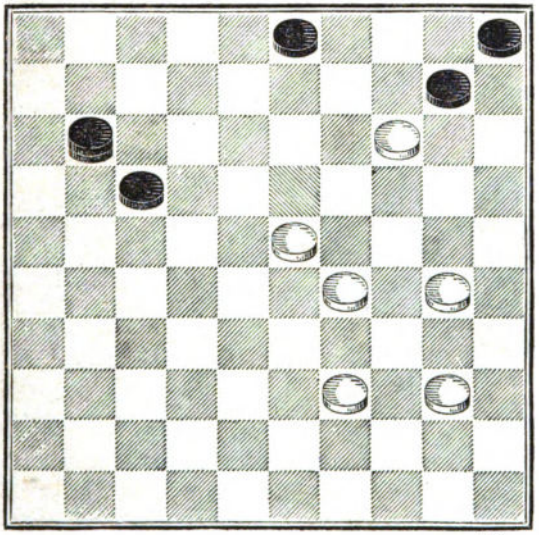


Digitized by Google

136



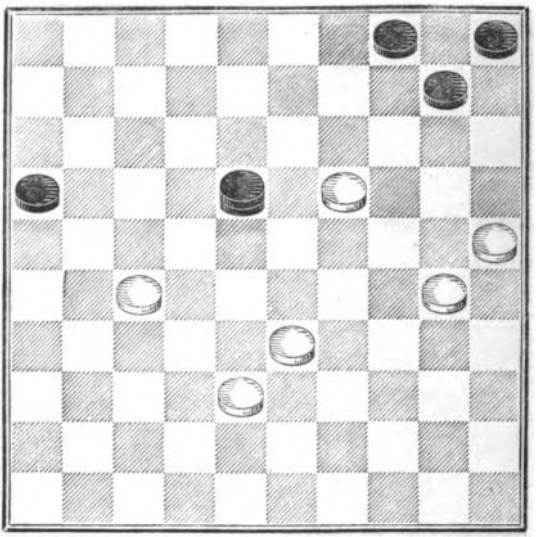
137



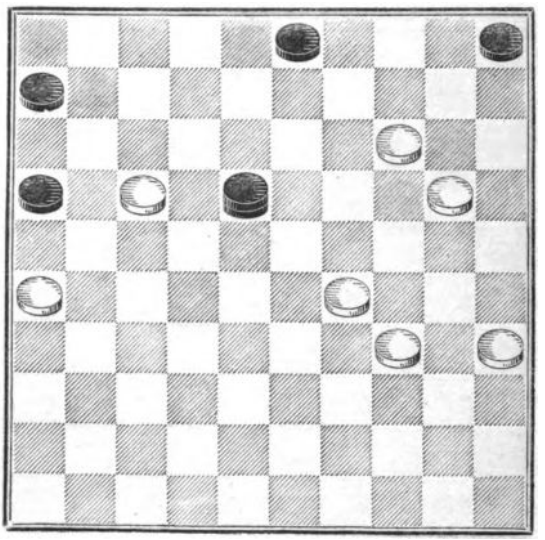
10

Digitized by Google

138

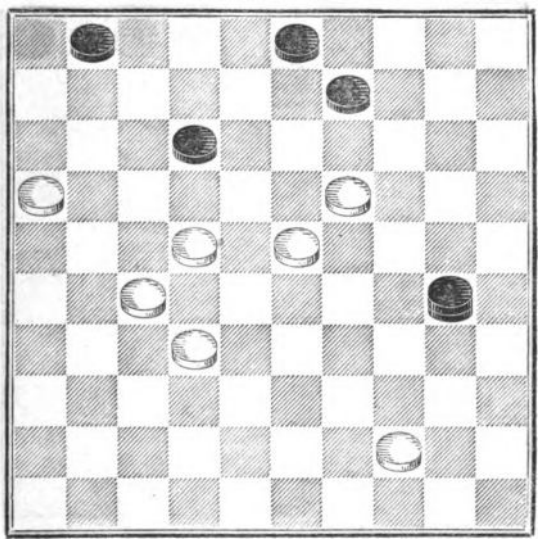


139

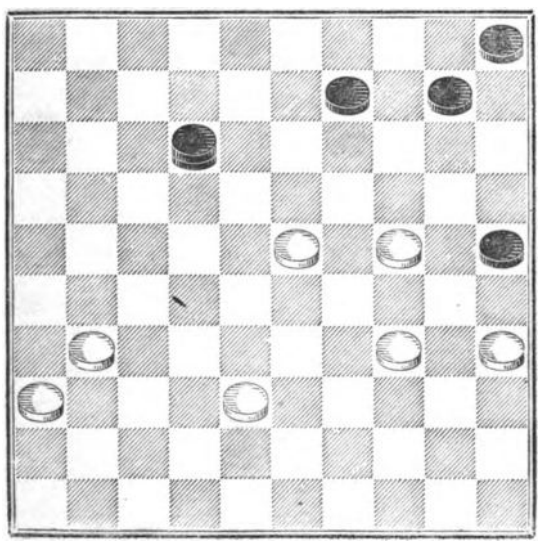


Digitized by Google

140

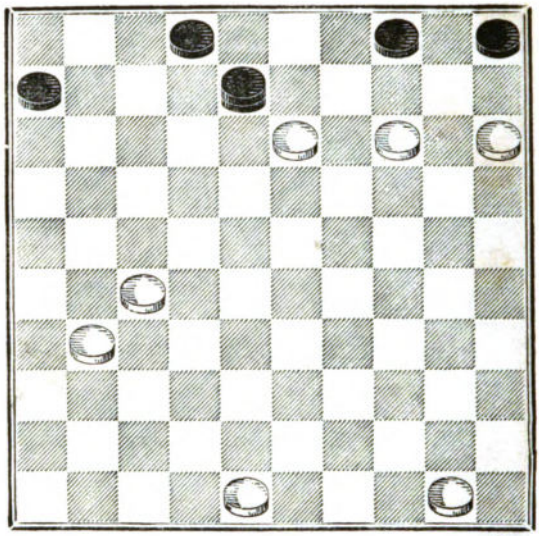


141

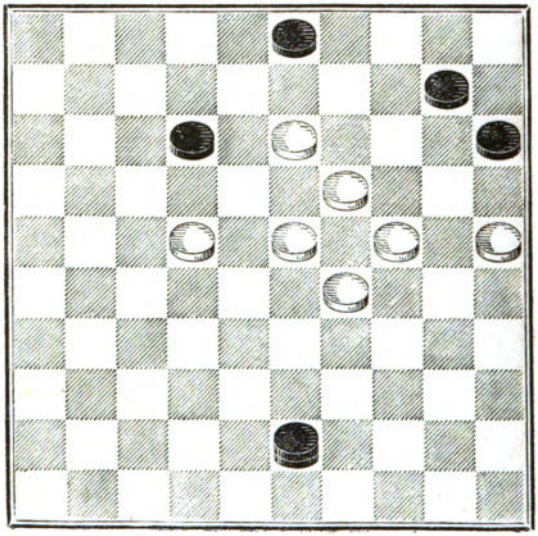


Digitized by Google

142



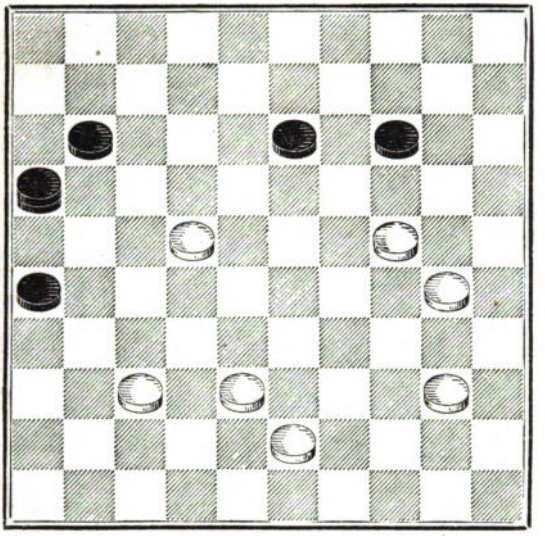
143



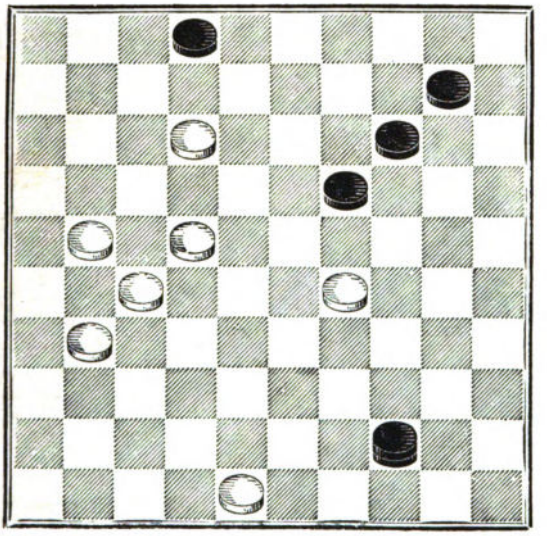
Poirson. Puigneaux. N° 3927
Publié dans Le Journal de Rouen
12 Août 1911

Digitized by Google

144



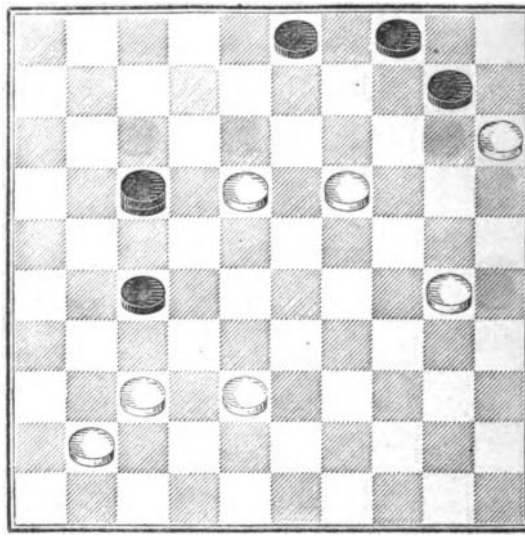
145



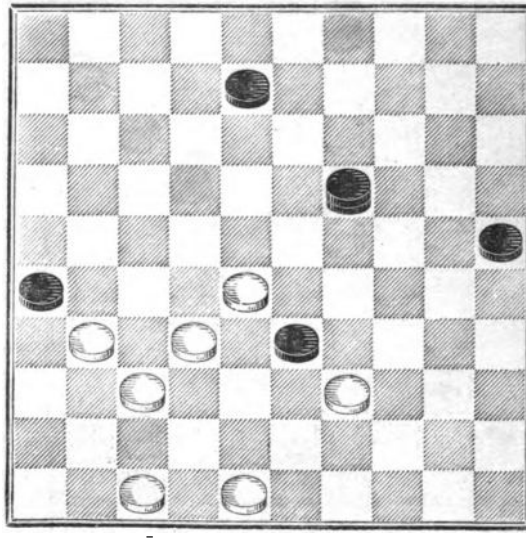
10.

Digitized by Google

146

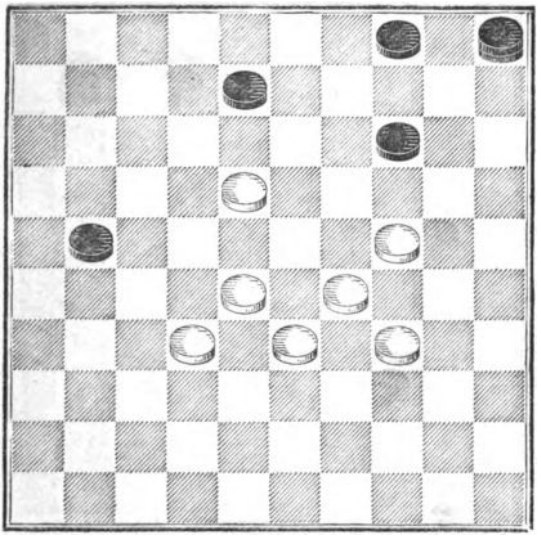


147

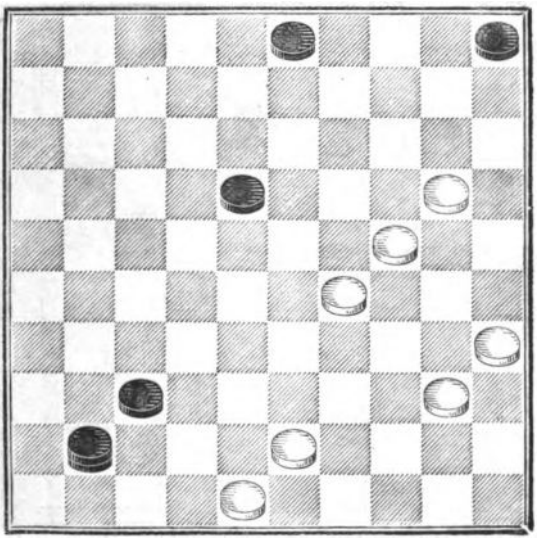


Digitized by Google

148

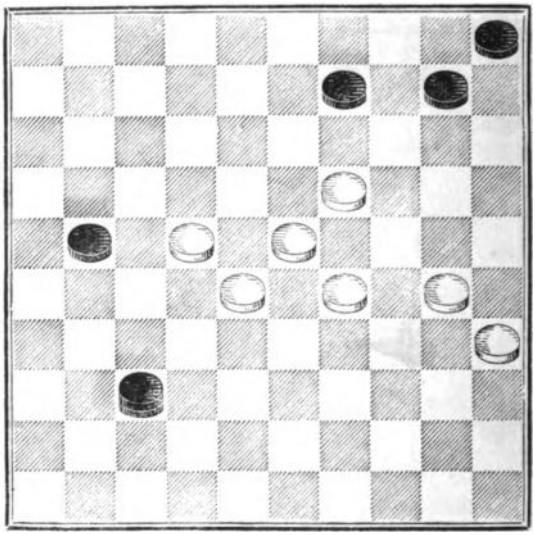


149

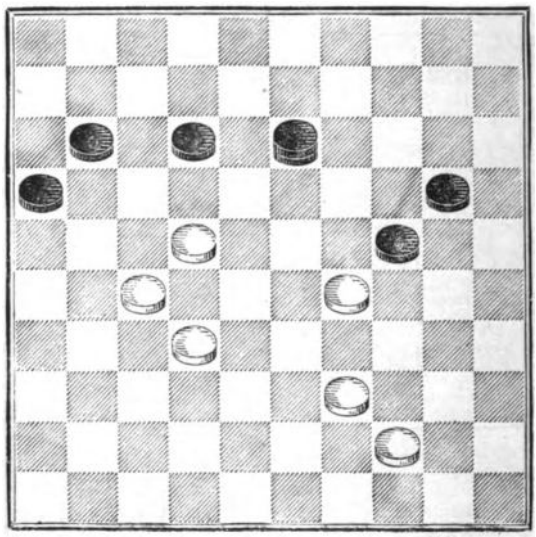


Digitized by Google

150

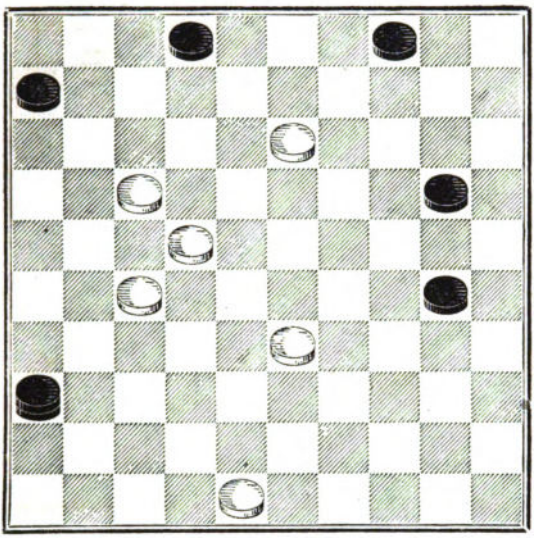


151

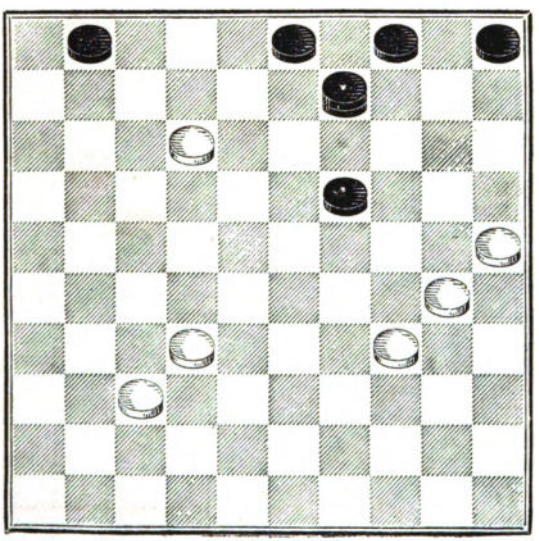


Digitized by Google

152

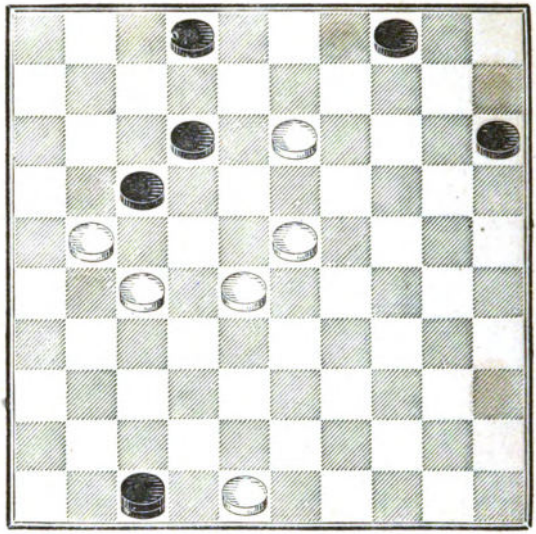


153

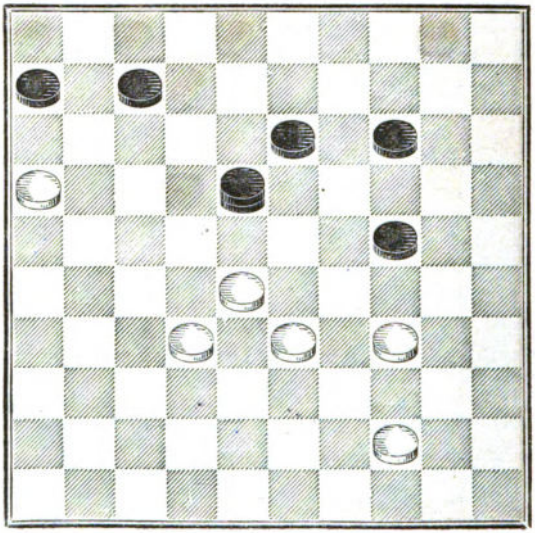


Digitized by Google

154

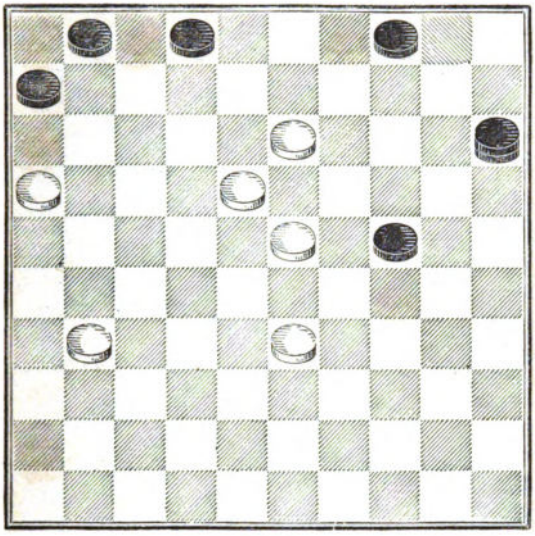


155

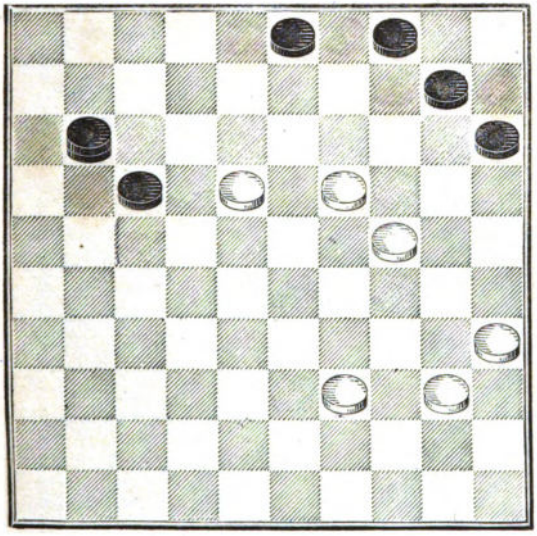


Digitized by Google

156

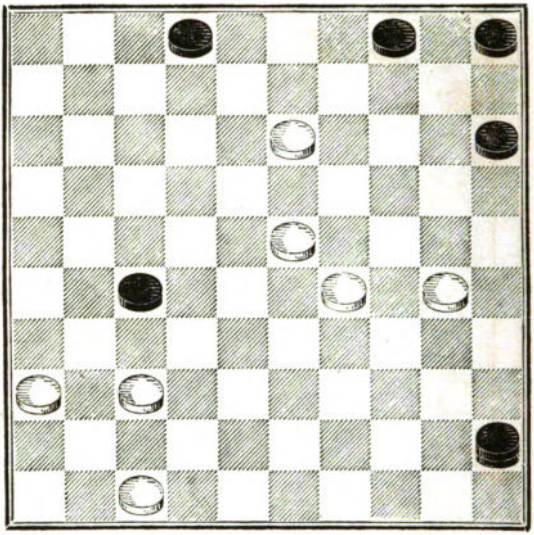


157

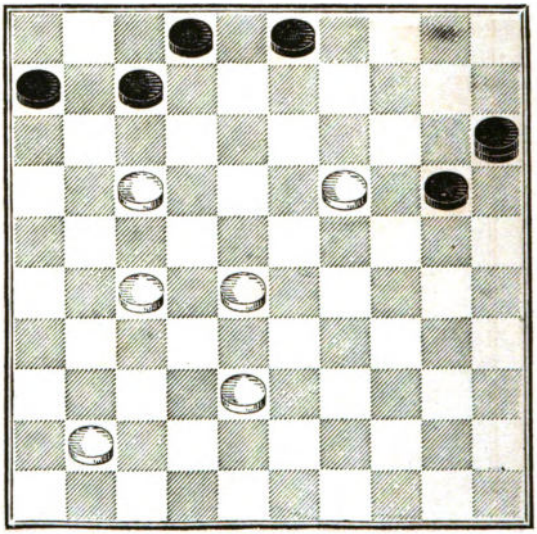


Digitized by Google

158

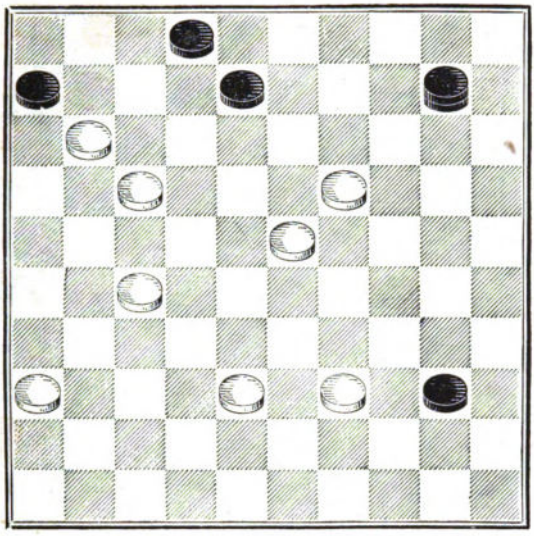


159

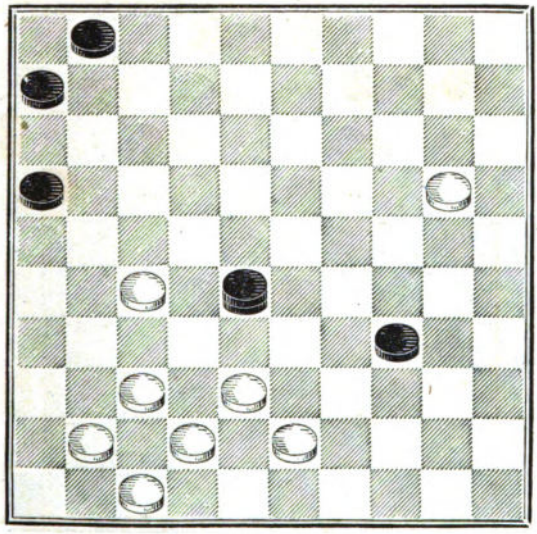


Digitized by Google

160

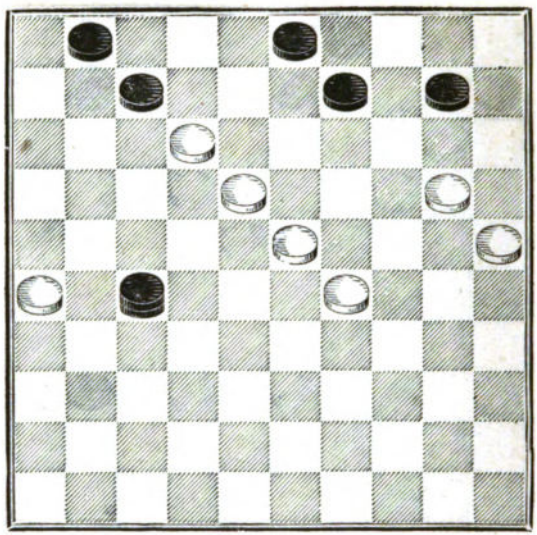


161

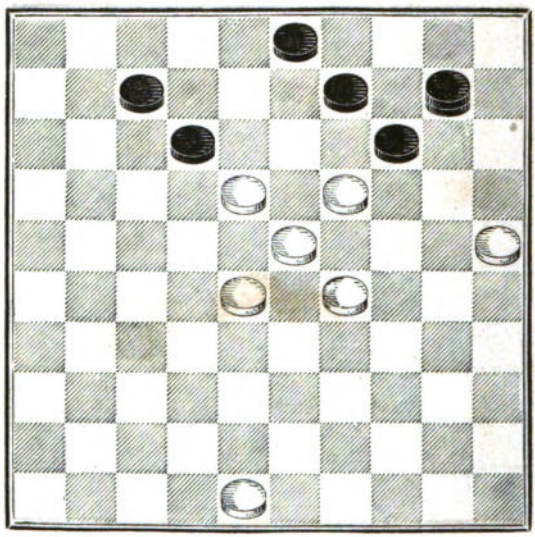


Digitized by Google

162

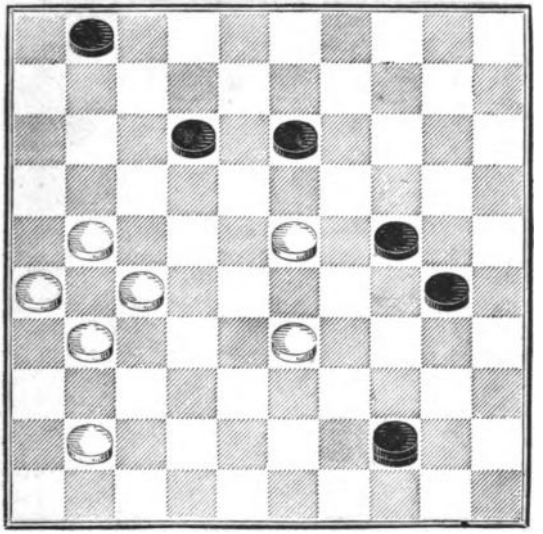


163

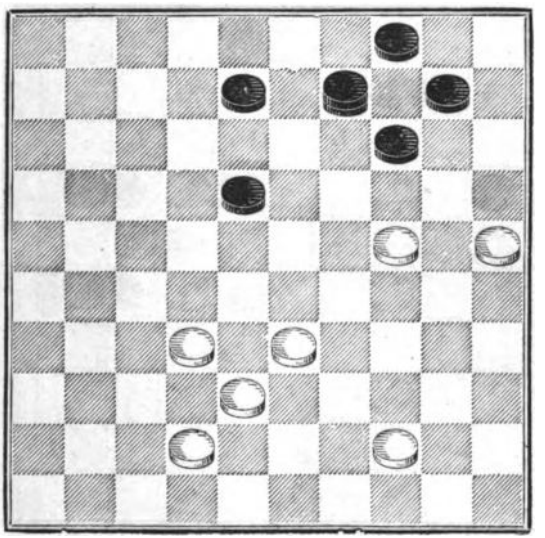


Digitized by Google

164

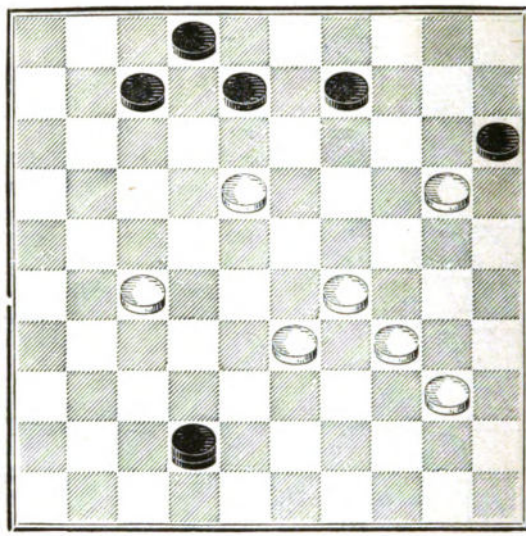


165

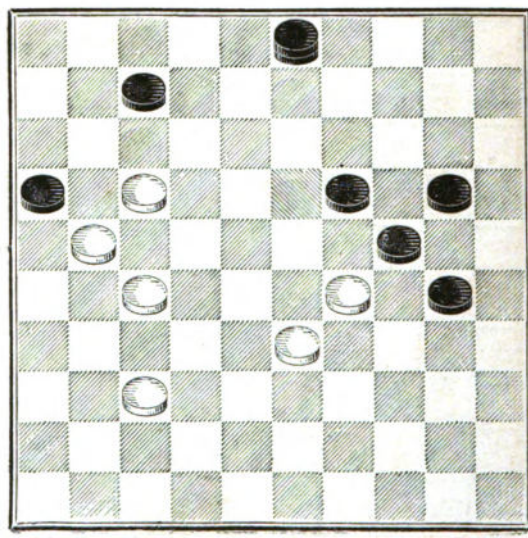


Digitized by Google

166

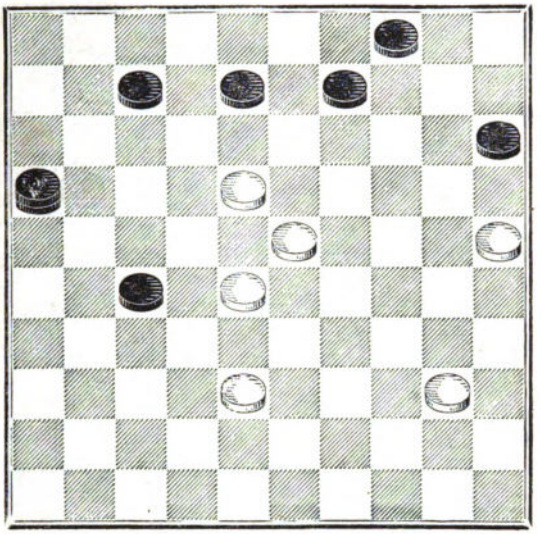


167

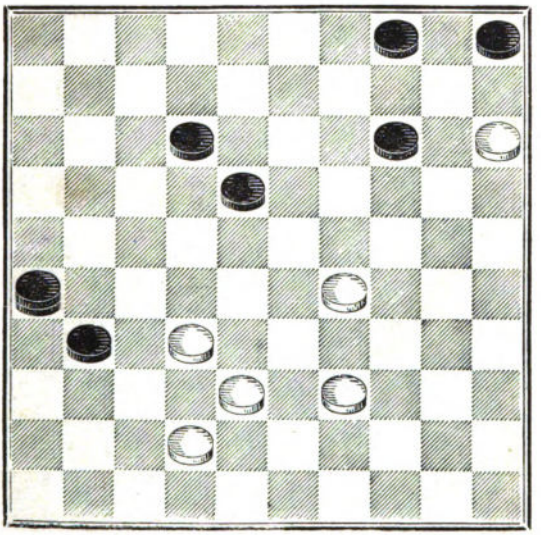


Digitized by Google

168



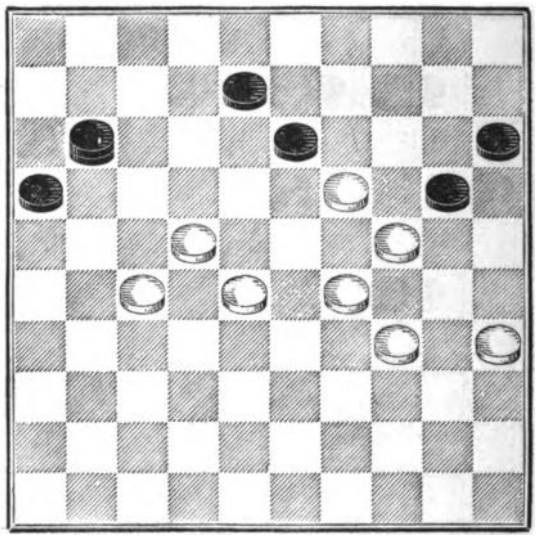
169



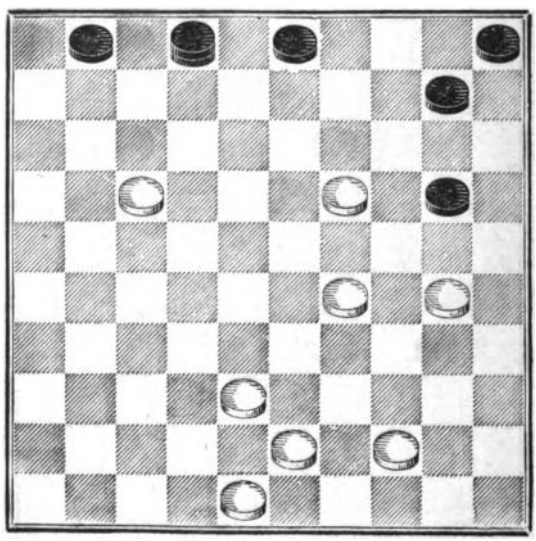
11.

Digitized by Google

170

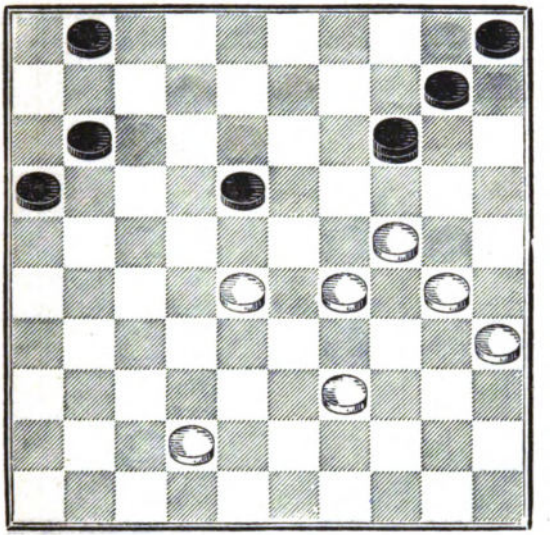


171

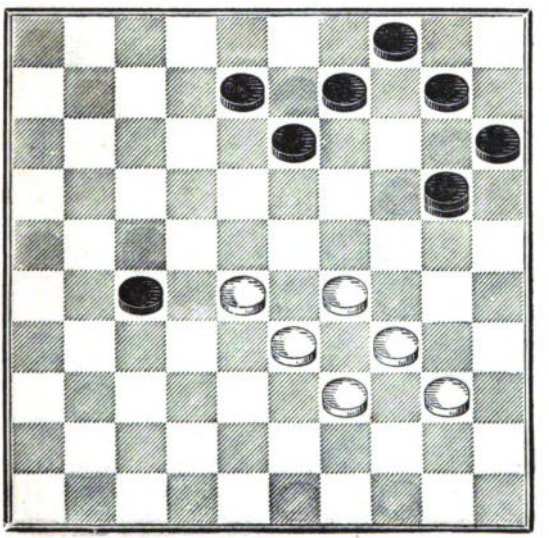


Digitized by Google

172

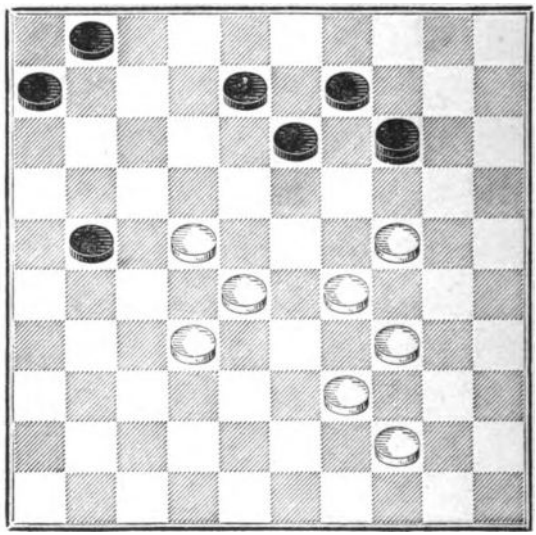


173

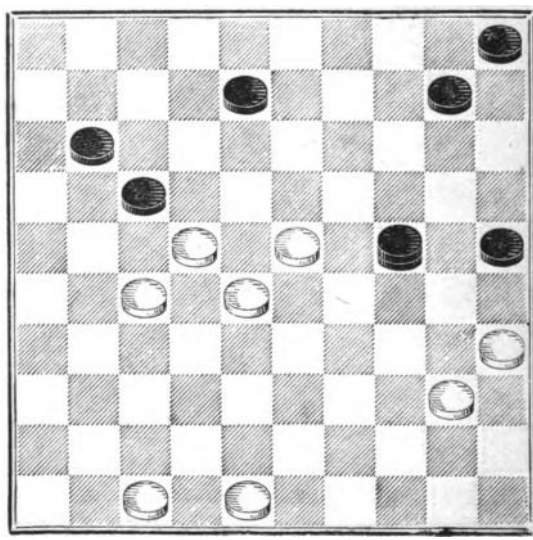


Digitized by Google

174

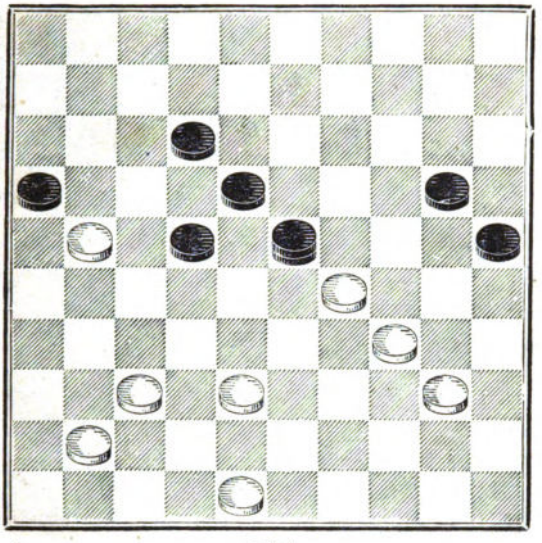


175

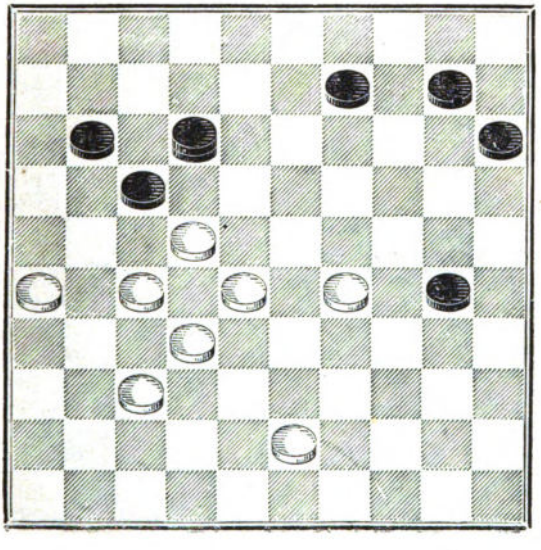


Digitized by Google

176

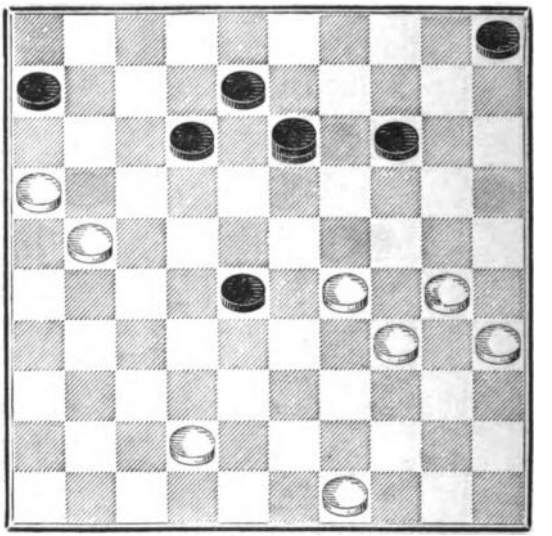


177

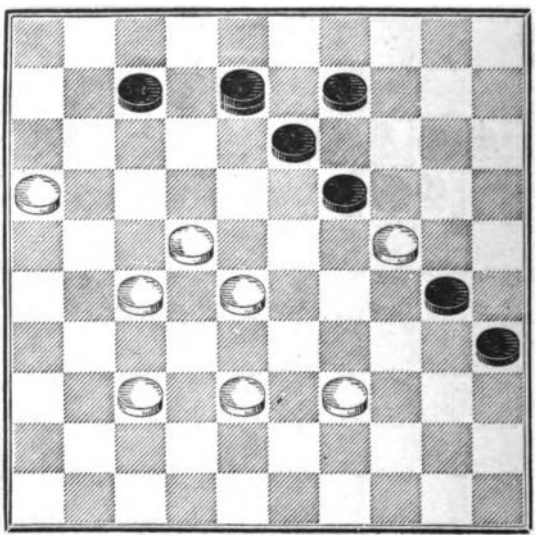


Digitized by Google

178

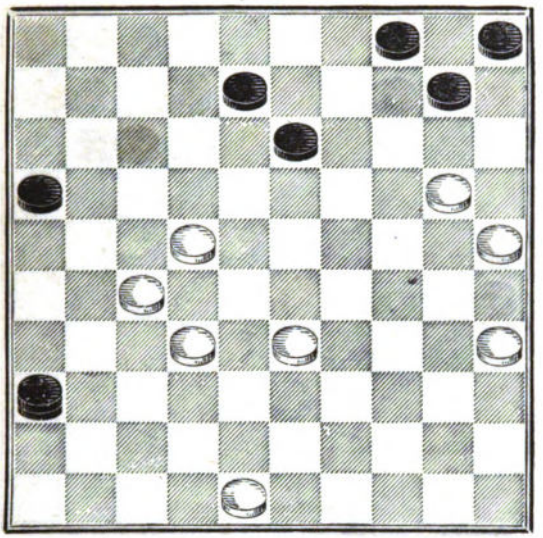


179

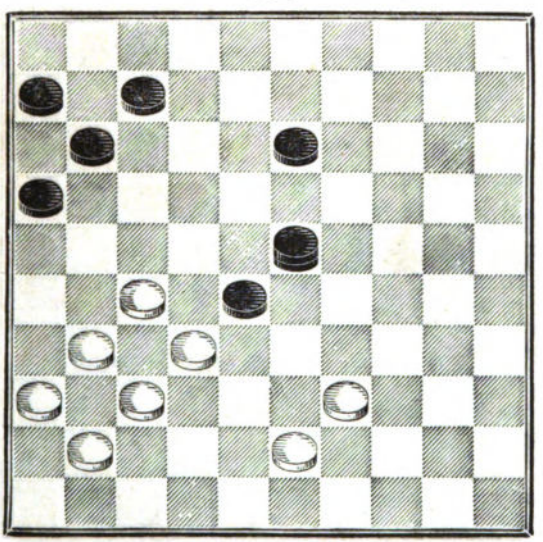


Digitized by Google

180

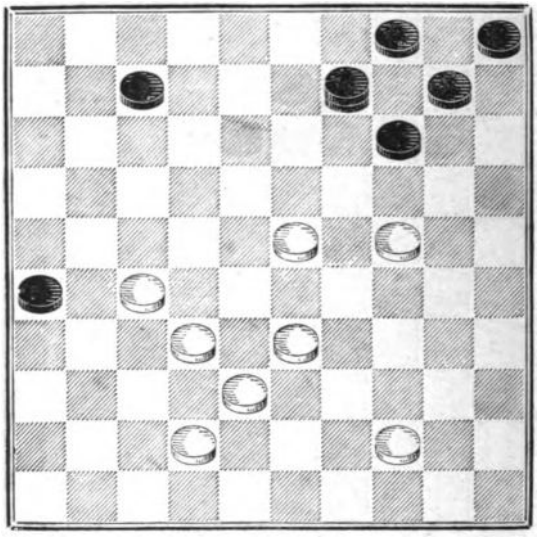


181

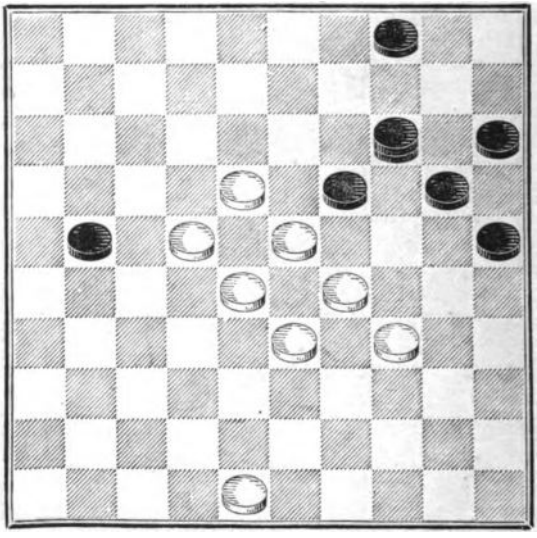


Digitized by Google

182

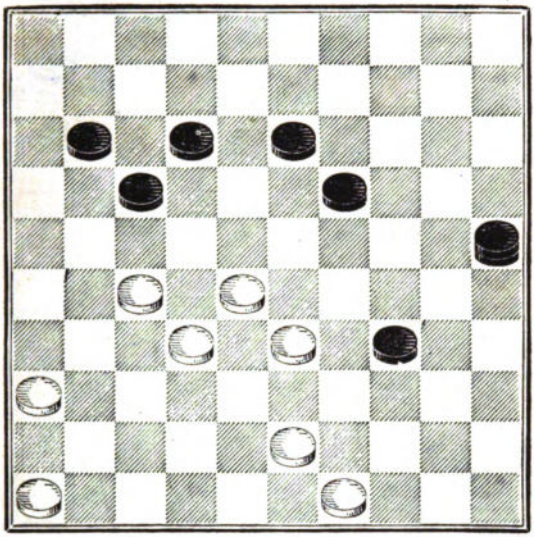


183

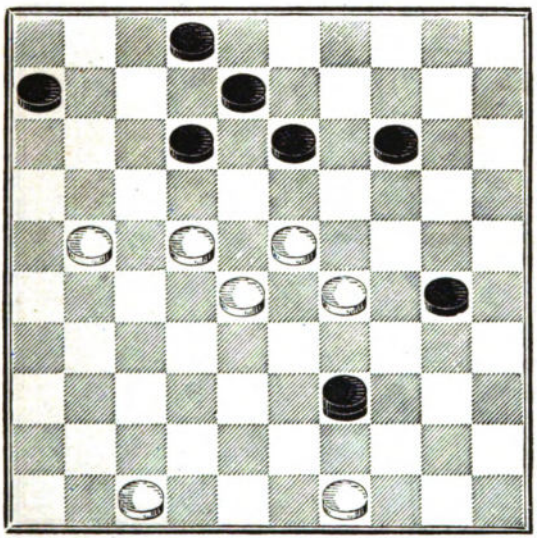


Digitized by Google

184



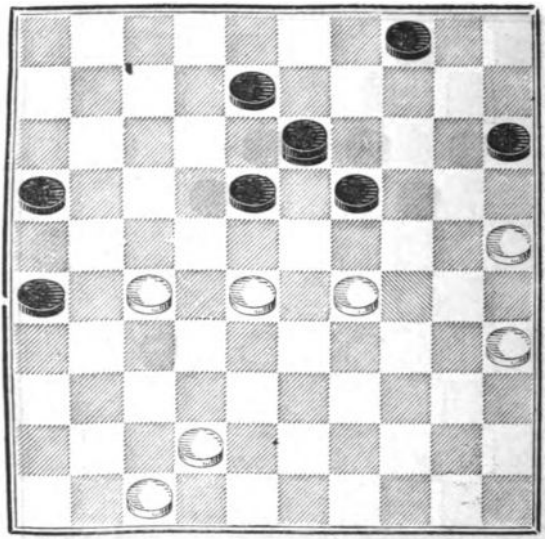
185



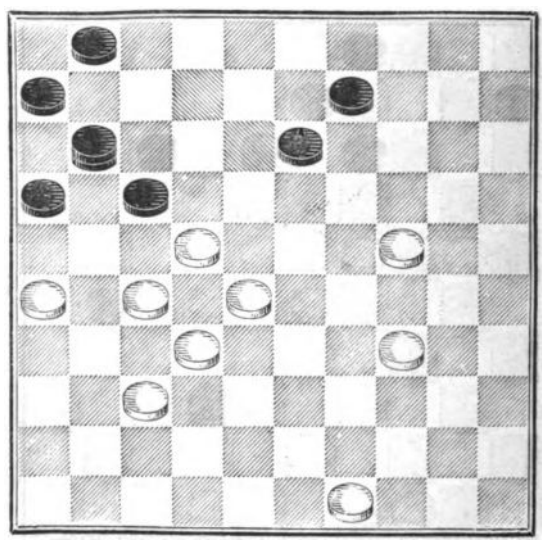
12

Digitized by Google

186

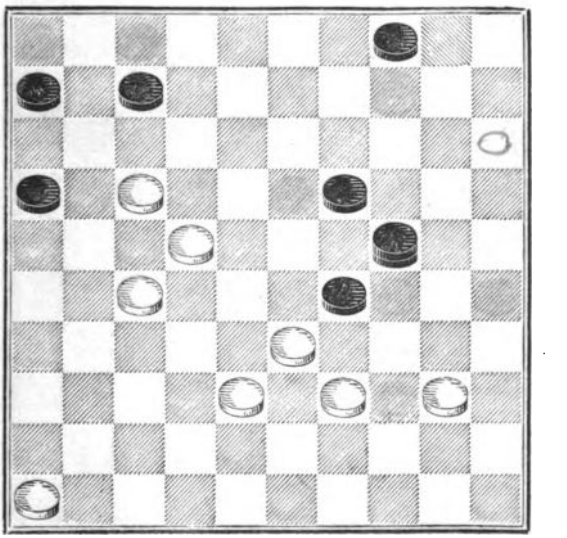


187

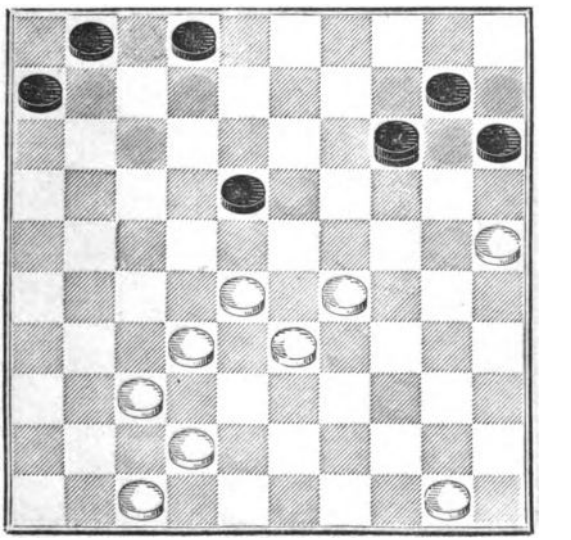


Digitized by Google

188

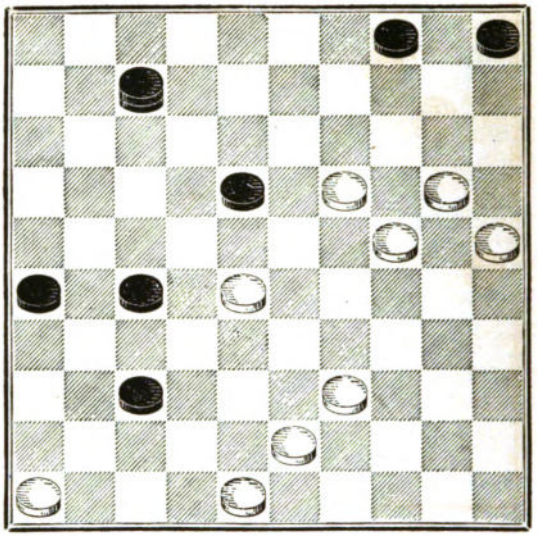


189

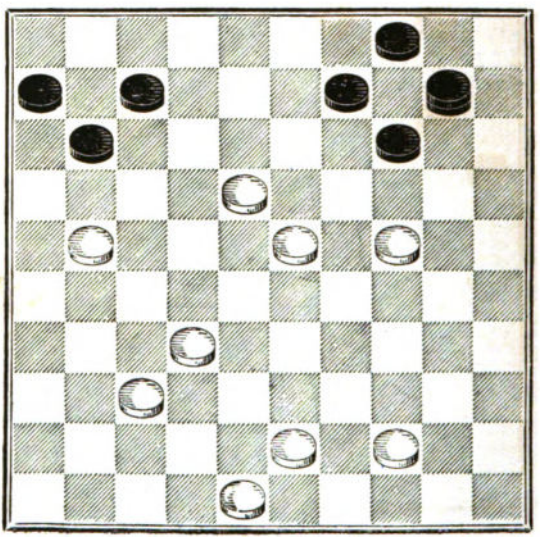


Digitized by Google

190

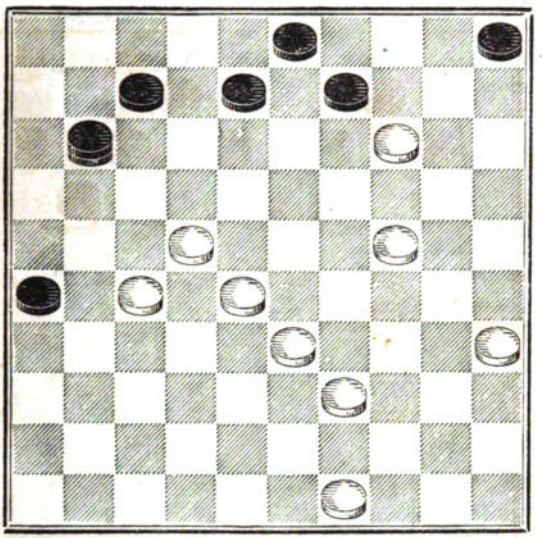


191

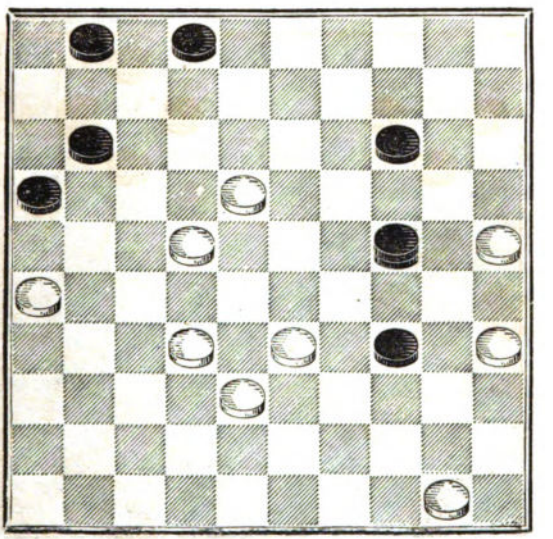


Digitized by Google

192

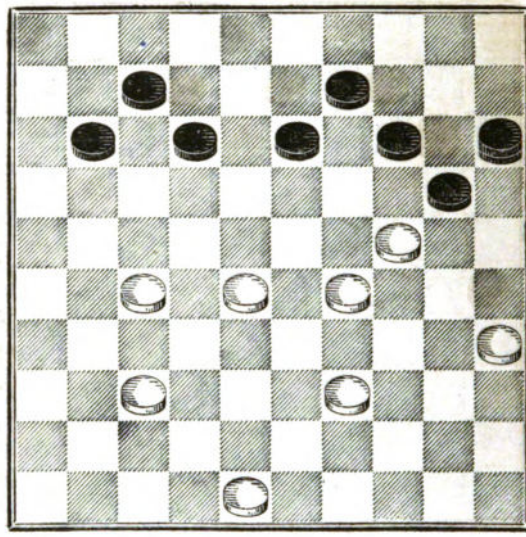


193

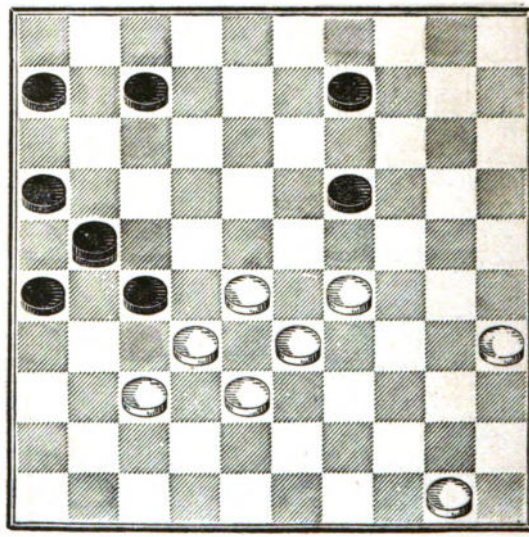


Digitized by Google

194

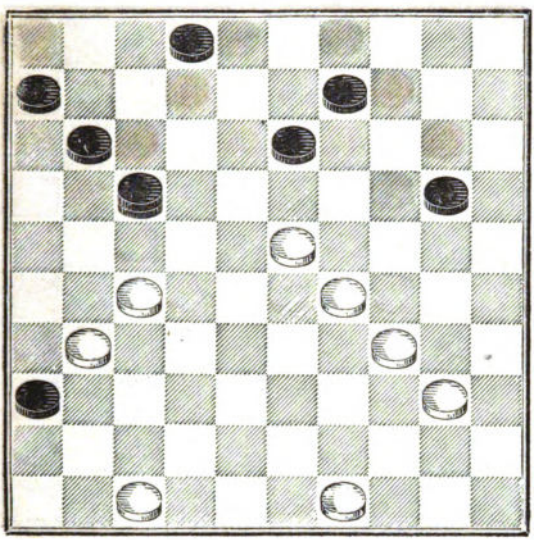


195

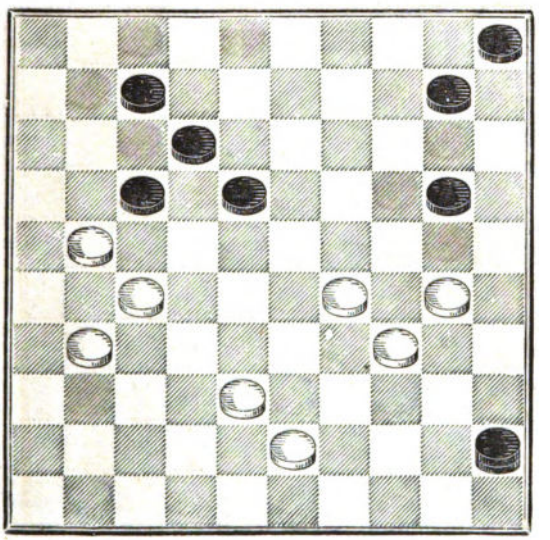


Digitized by Google

196

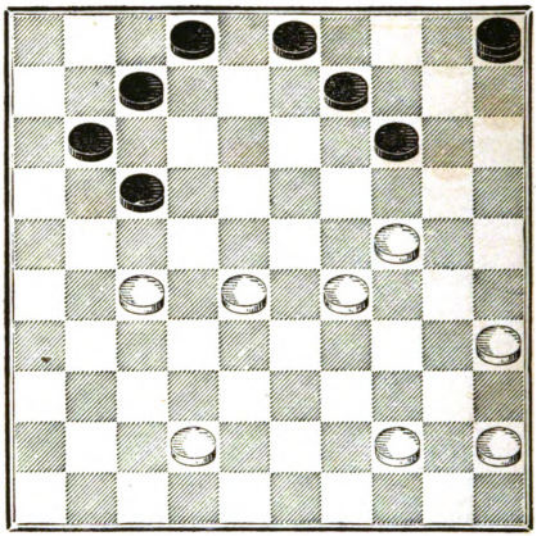


197

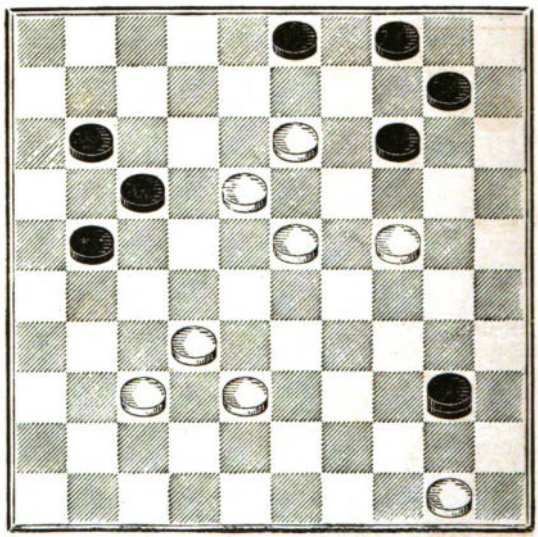


Digitized by Google

198

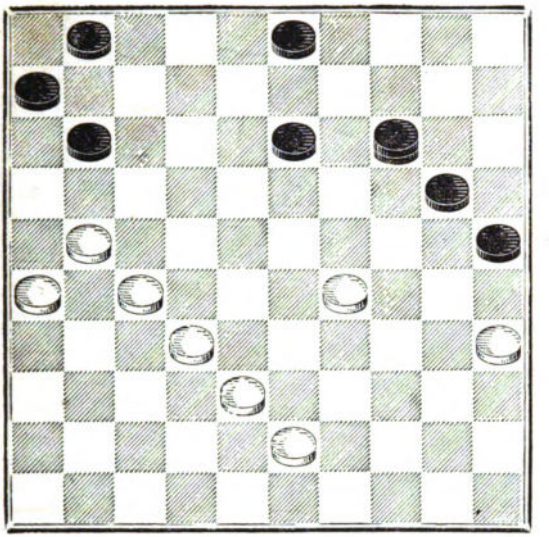


199

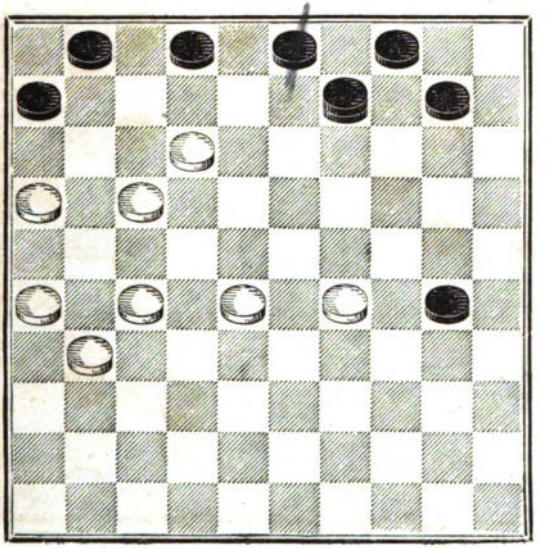


Digitized by Google

200

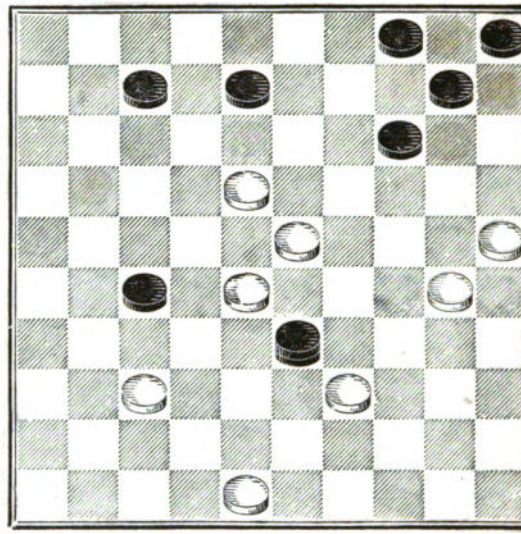


201

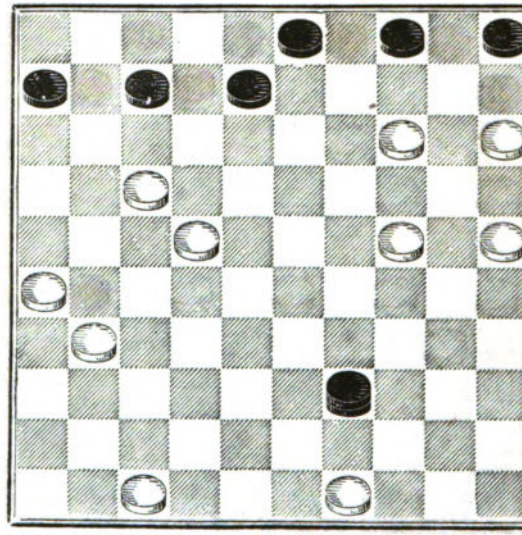


Digitized by Google

202

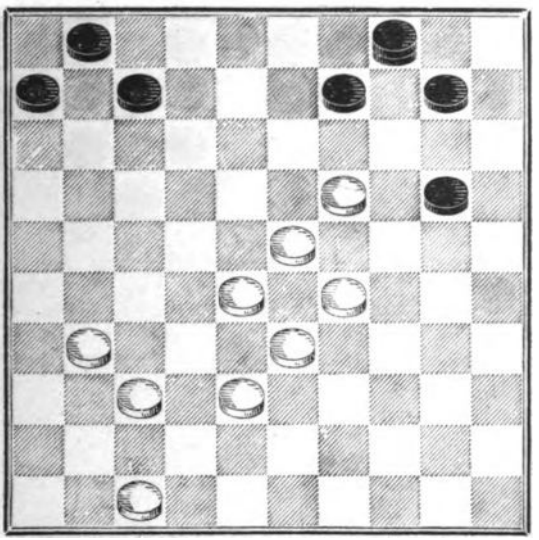


203

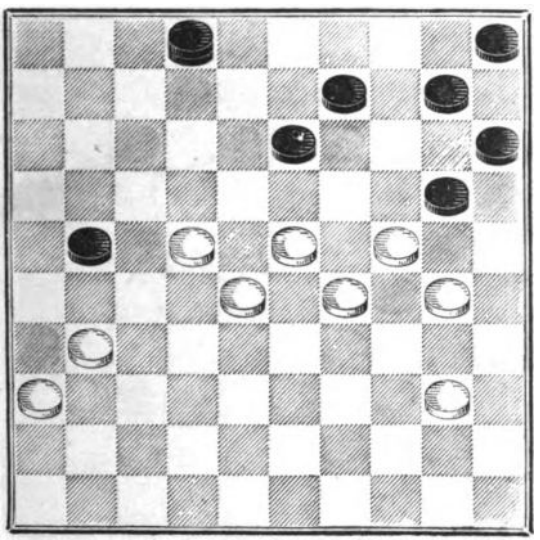


Digitized by Google

204

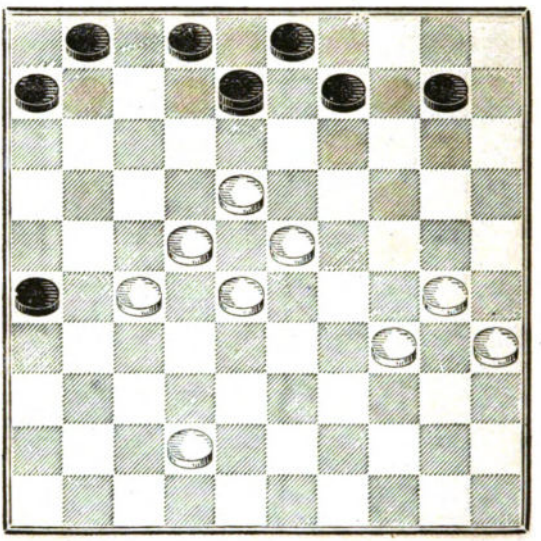


205

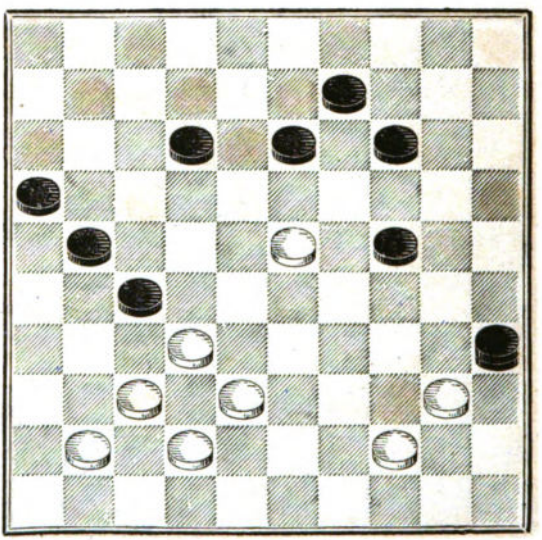


Digitized by Google

206



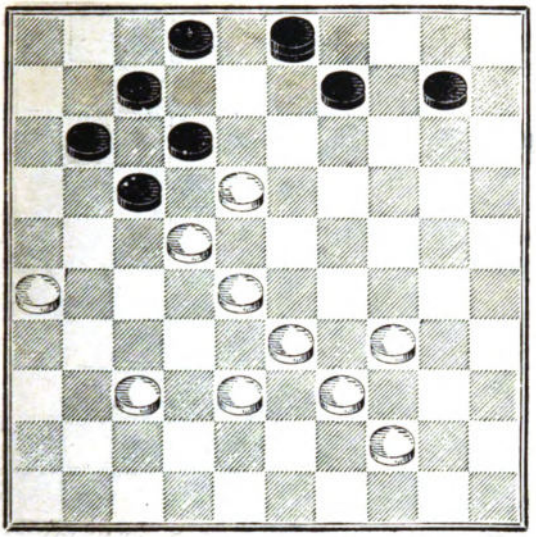
207



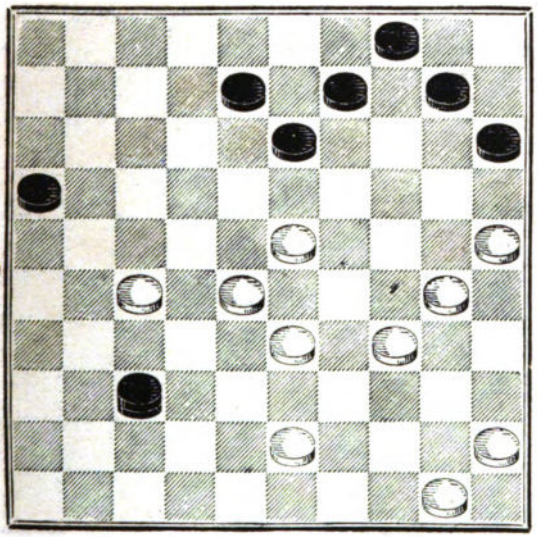
PARIS, IMPRIMERIE DE DUBUISSON ET Cie, RUE COQ-HÉRON, 5.

Digitized by Google

208

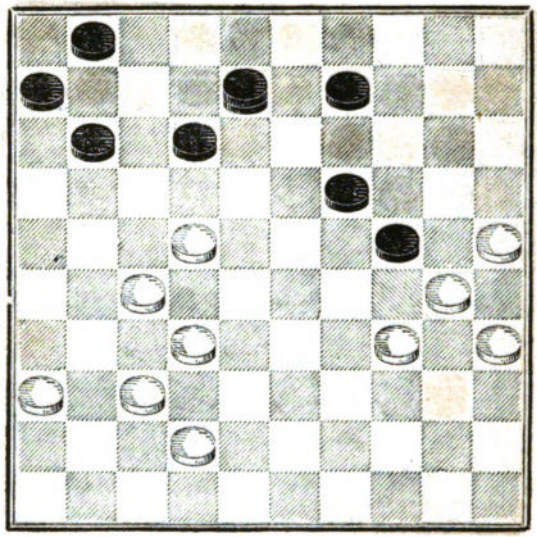


209

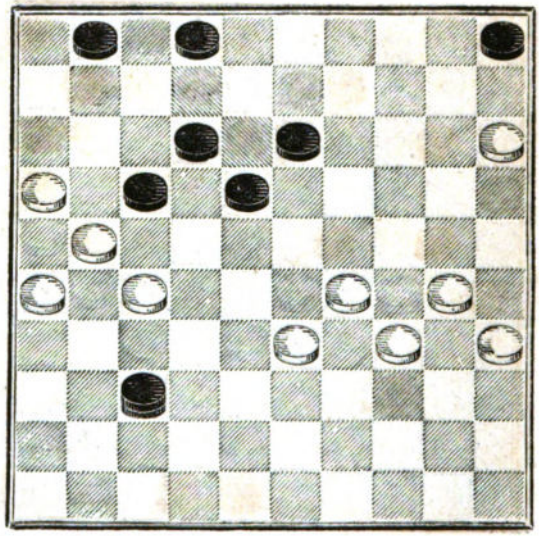


Digitized by Google

210

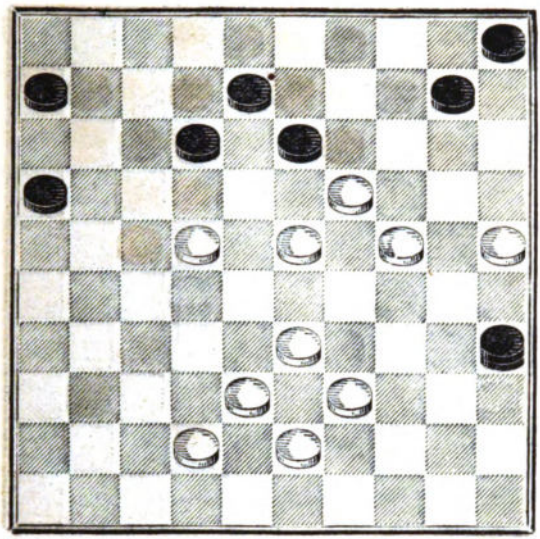


211

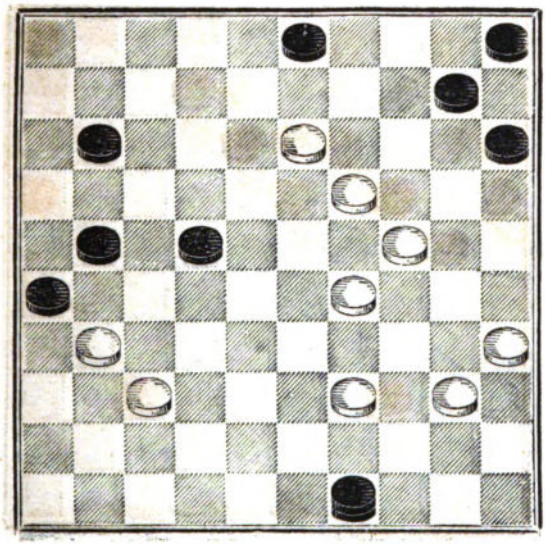


Digitized by Google

212

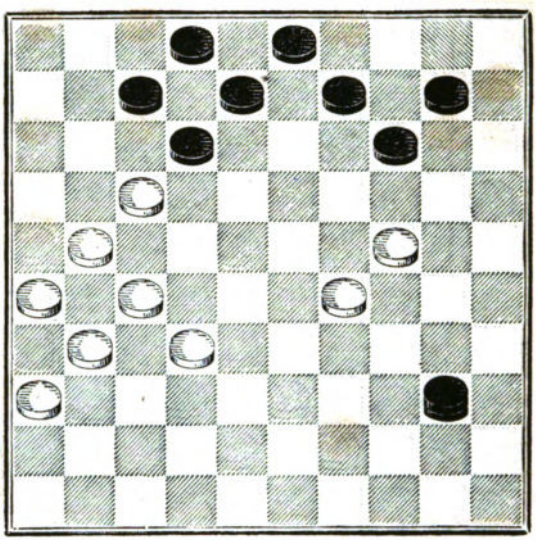


213

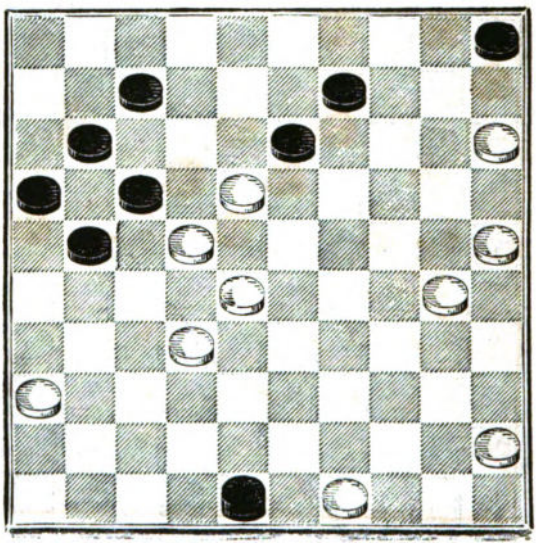


Digitized by Google

214

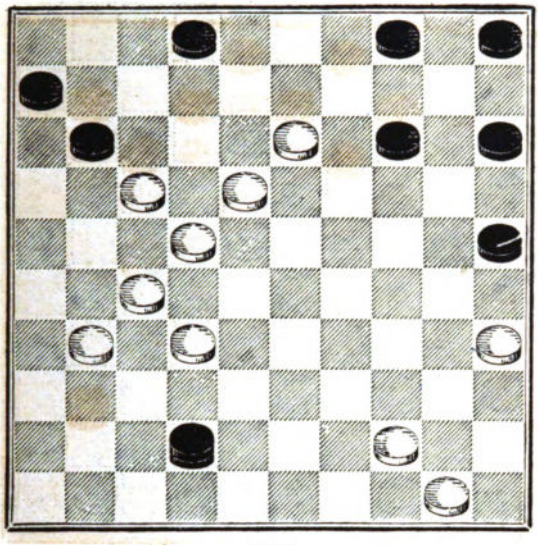


215

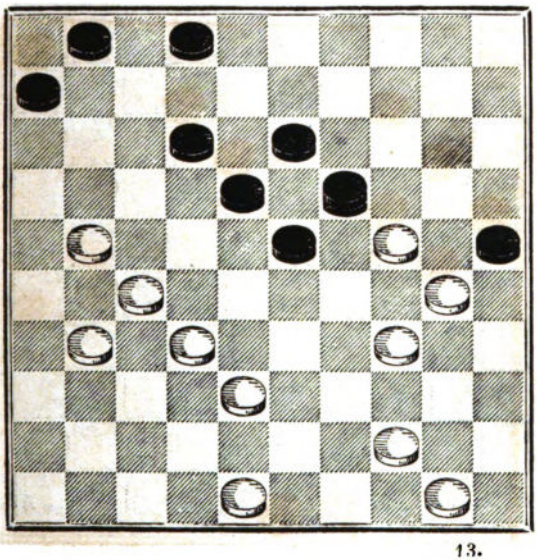


Digitized by Google

216



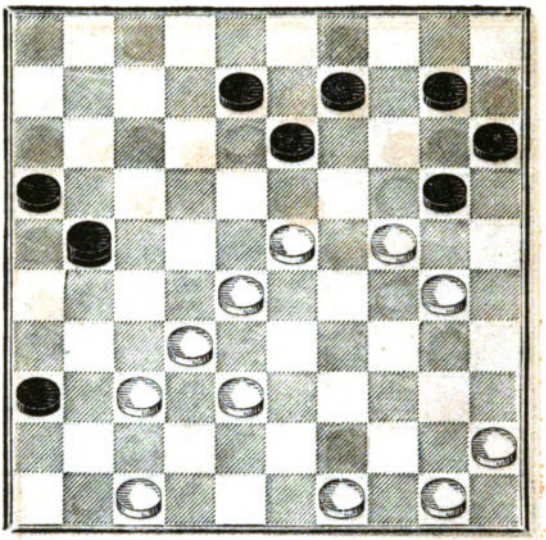
217



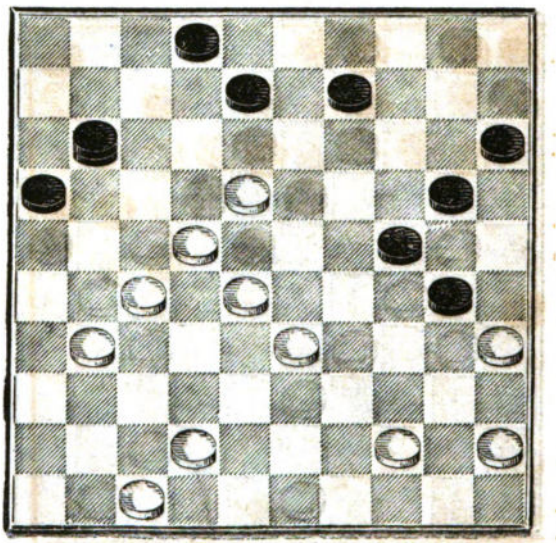
13.

Digitized by Google

218

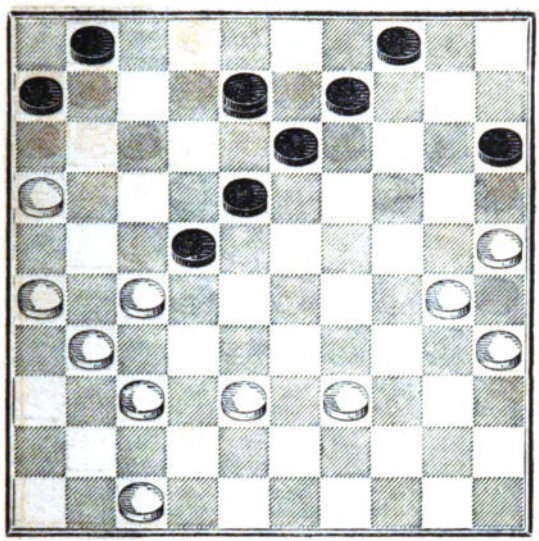


219

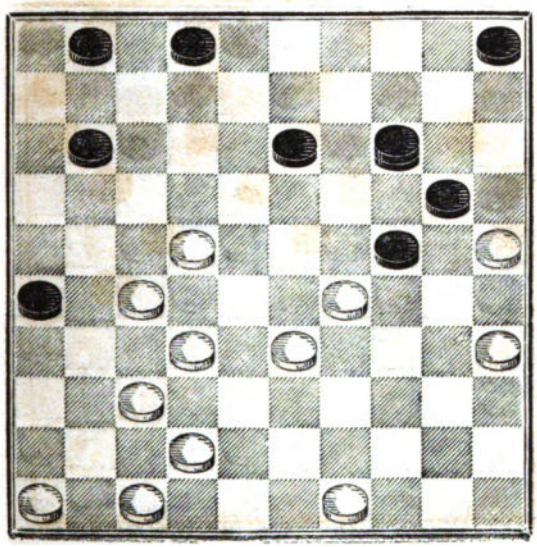


Digitized by Google

220

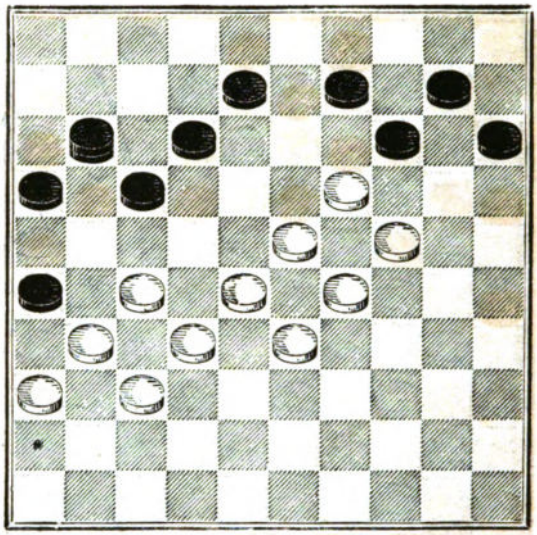


221

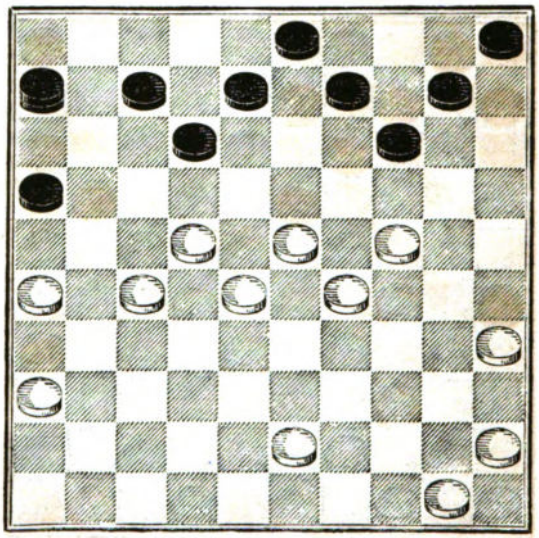


Digitized by Google

222

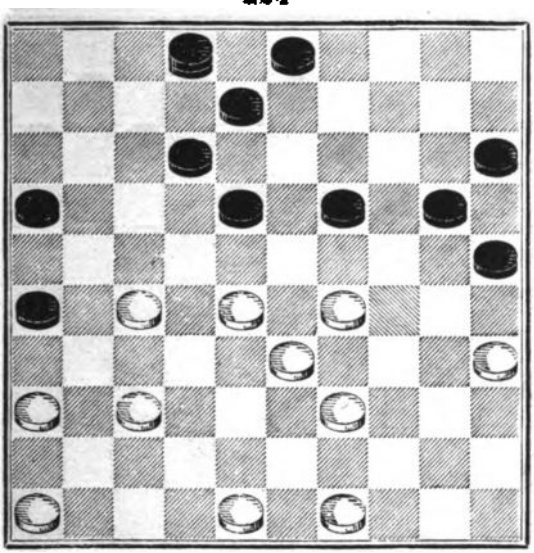


223

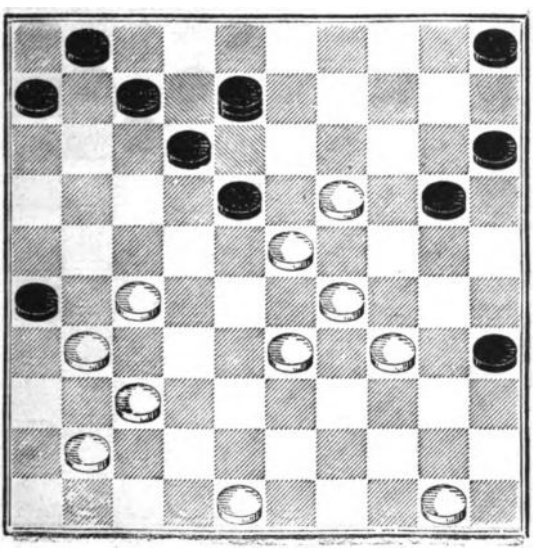


Digitized by Google

224

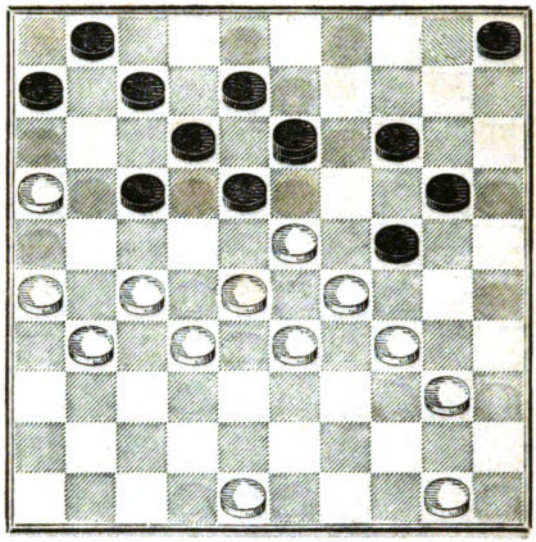


225

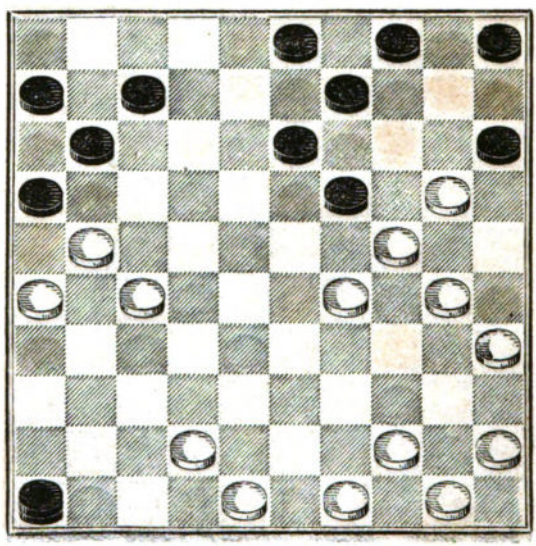


Digitized by Google

226

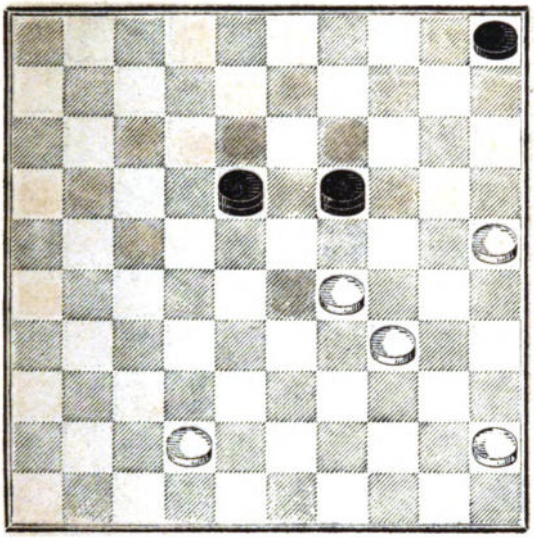


227

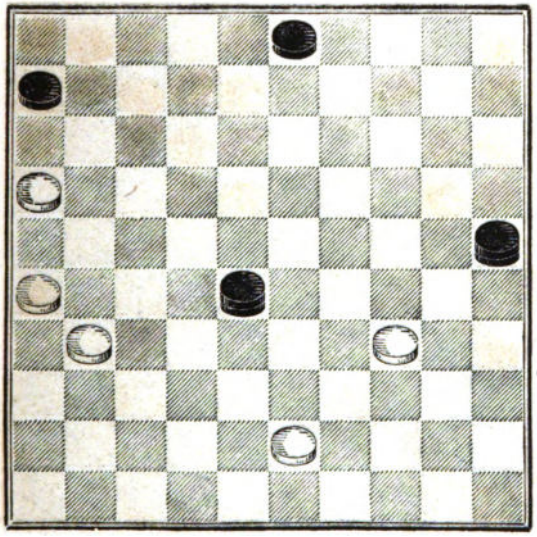


Digitized by Google

228.

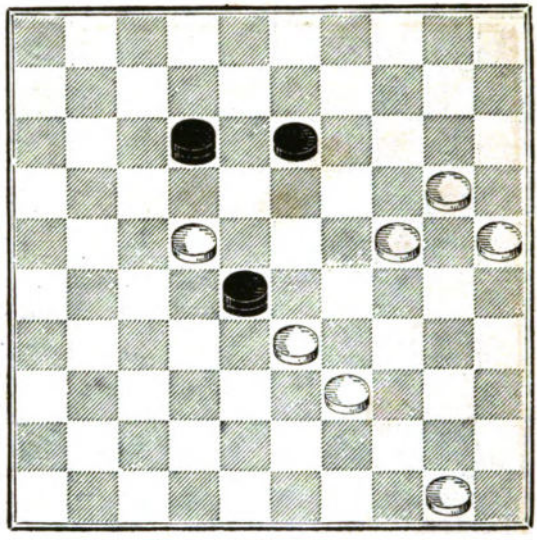


229

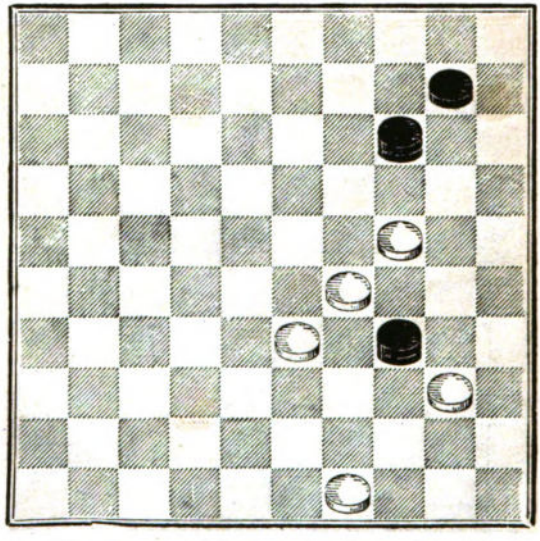


Digitized by Google

230

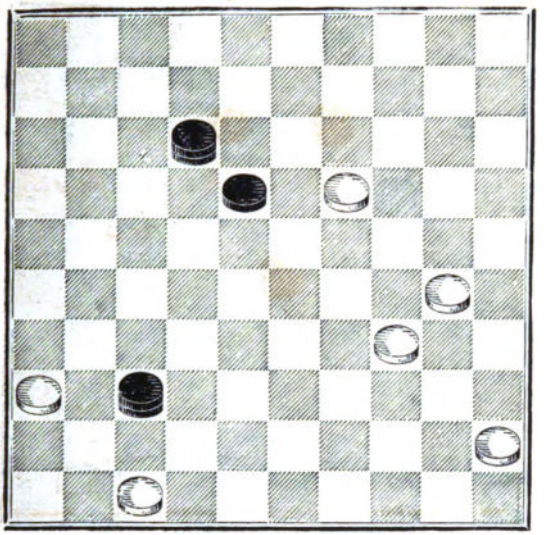


231

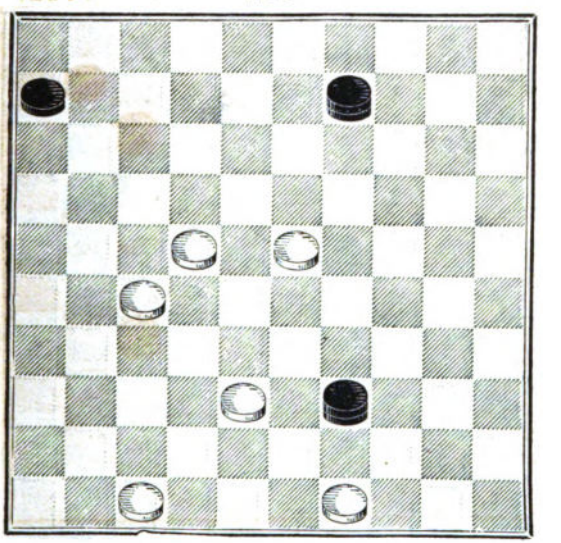


Digitized by Google

232

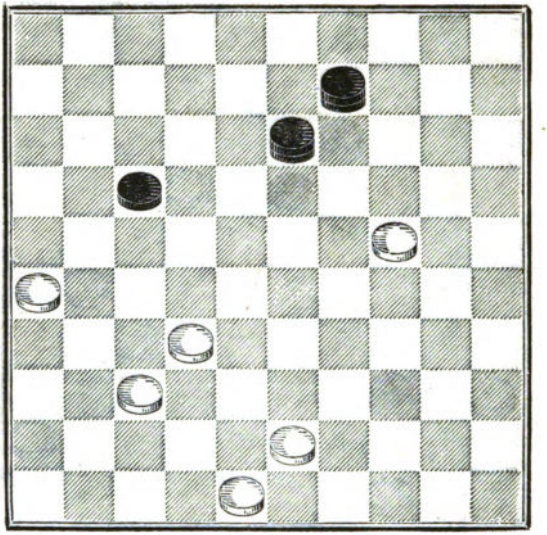


233

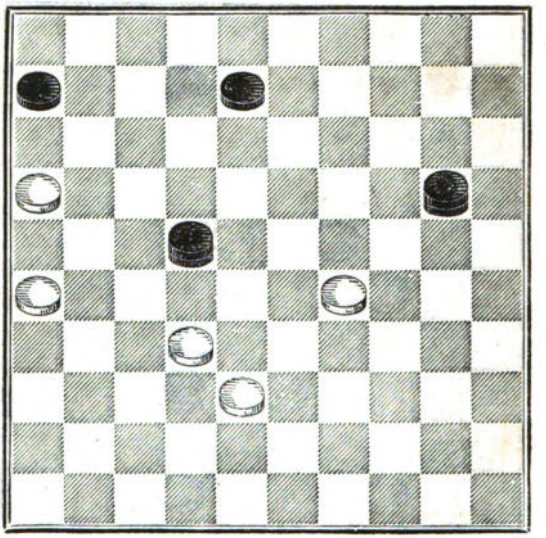


Digitized by Google

234

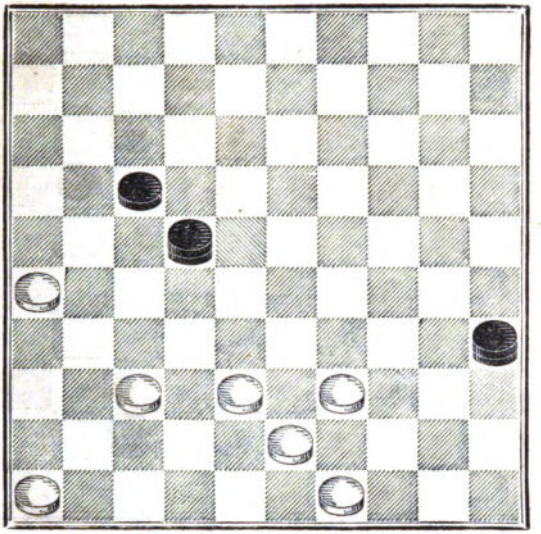


235

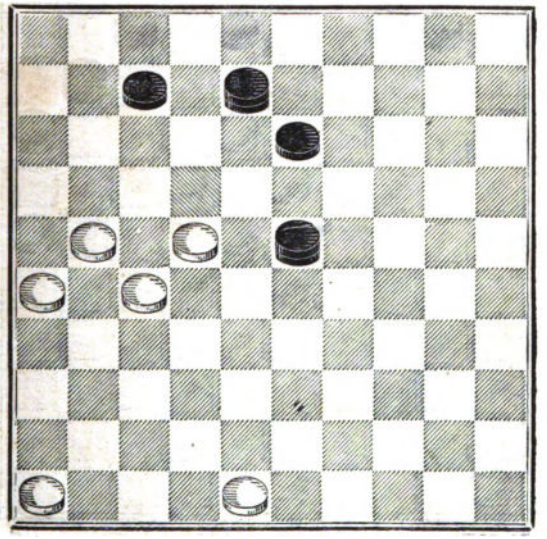


Digitized by Google

236

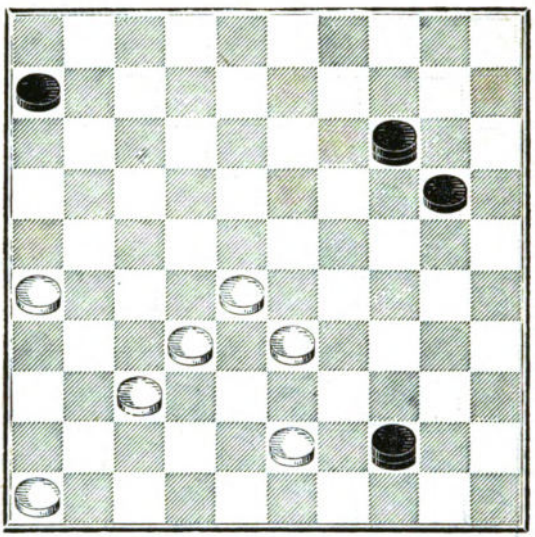


237

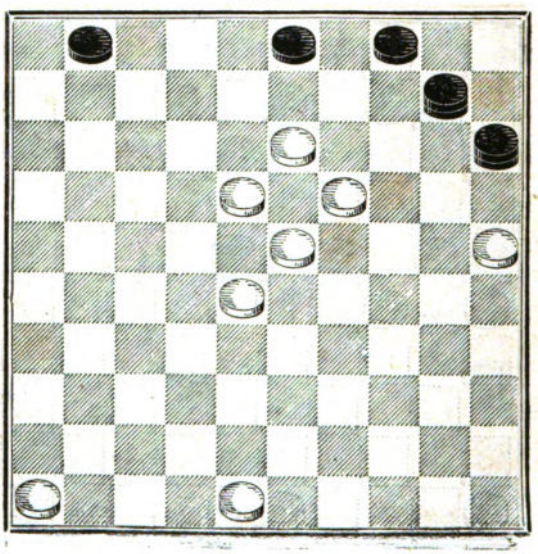


Digitized by Google

238

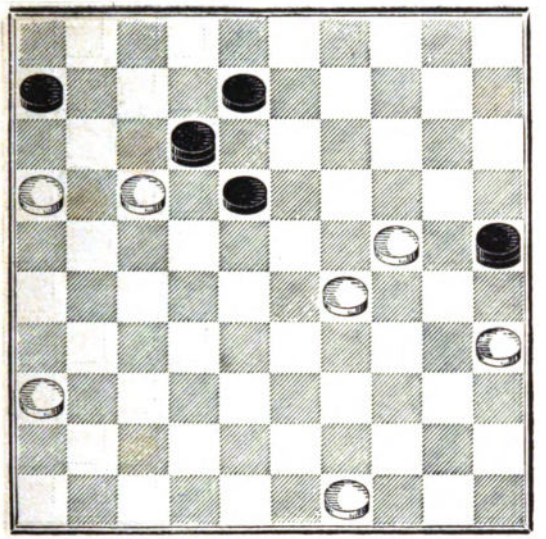


239

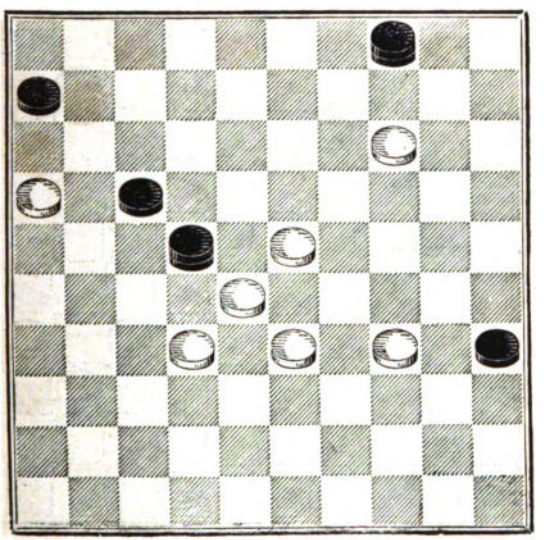


Digitized by Google

240

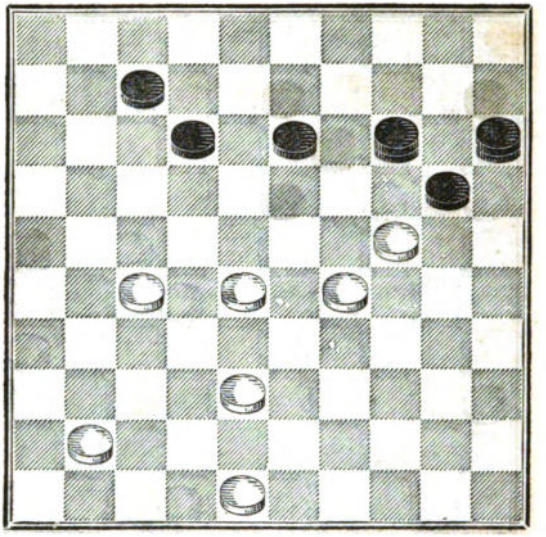


241

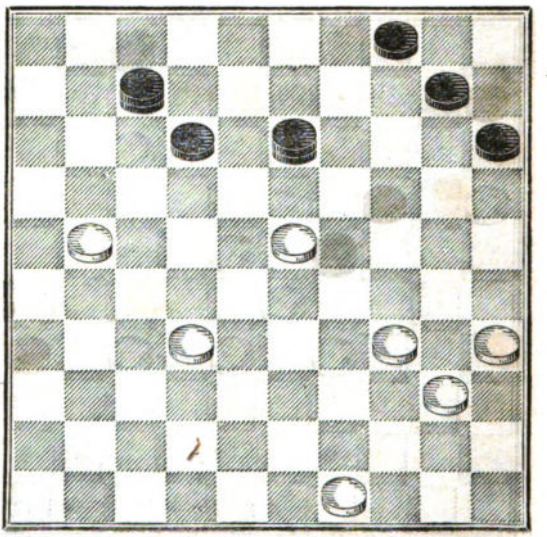


Digitized by Google

242

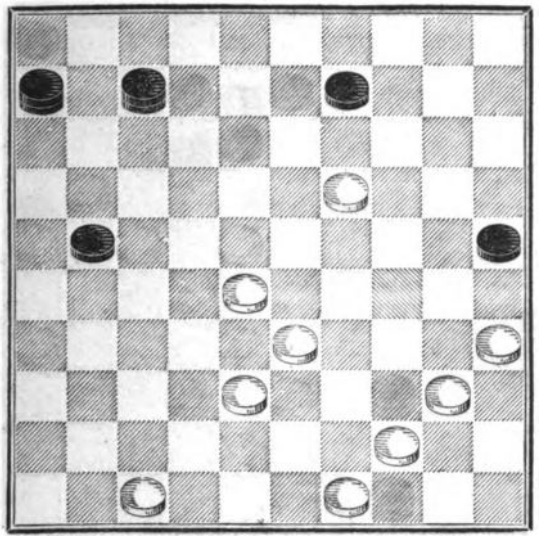


243

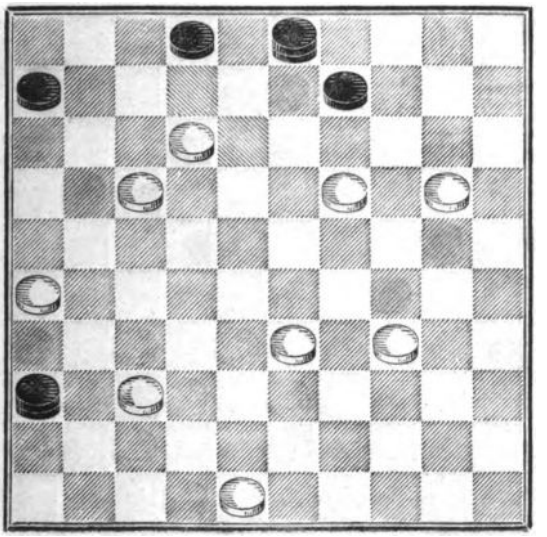


Digitized by Google

244

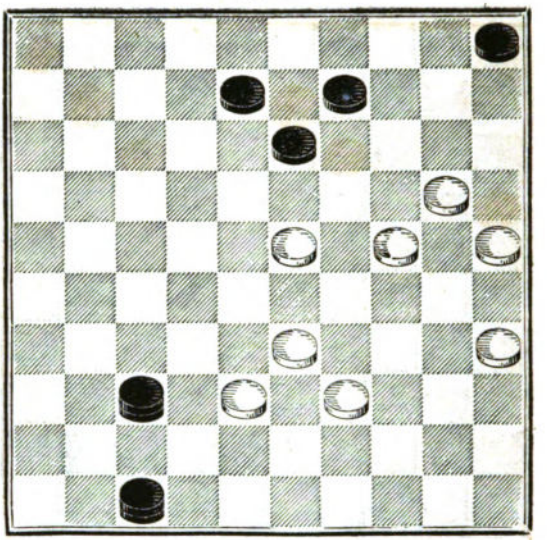


245

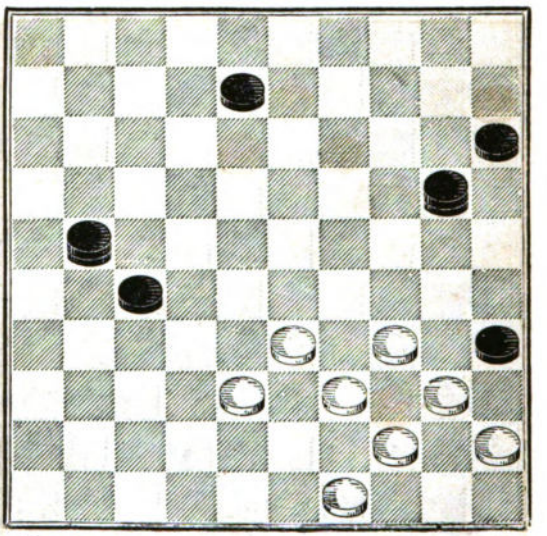


Digitized by Google

246

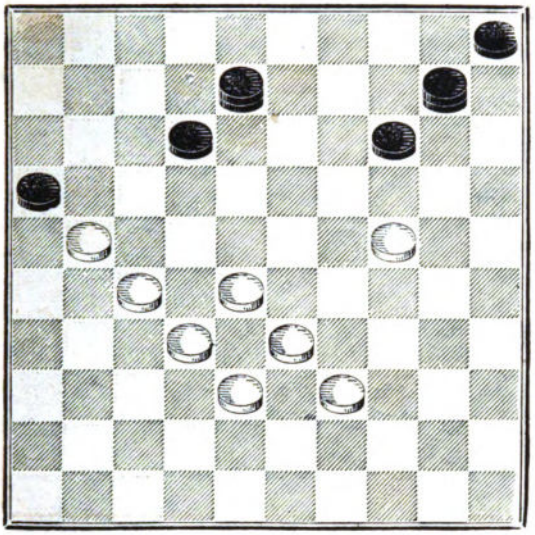


247

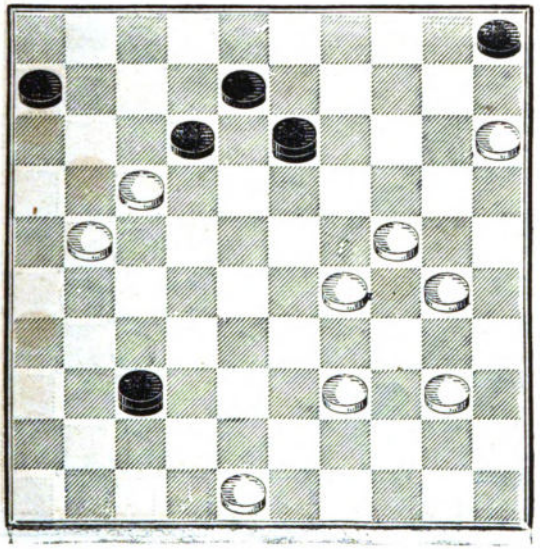


Digitized by Google

248

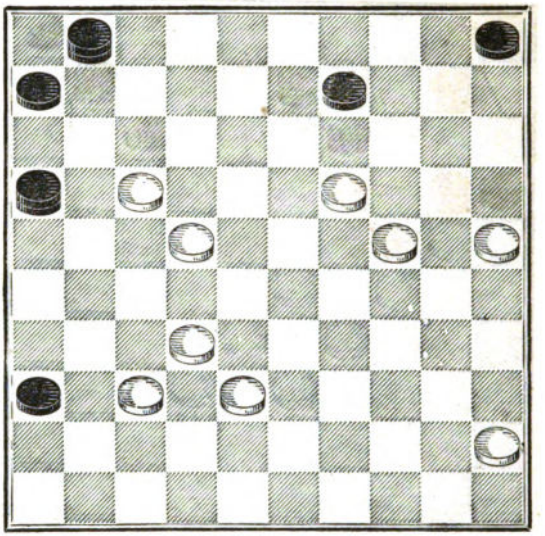


249

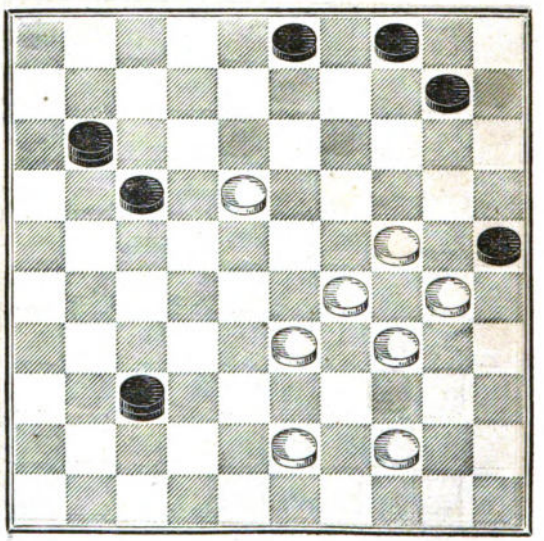


Digitized by Google

250

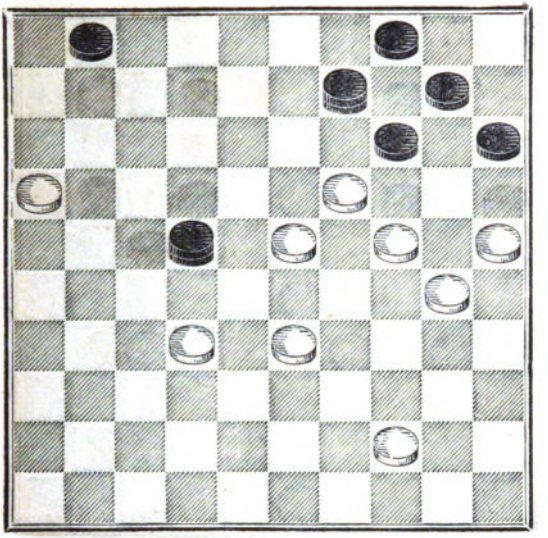


251

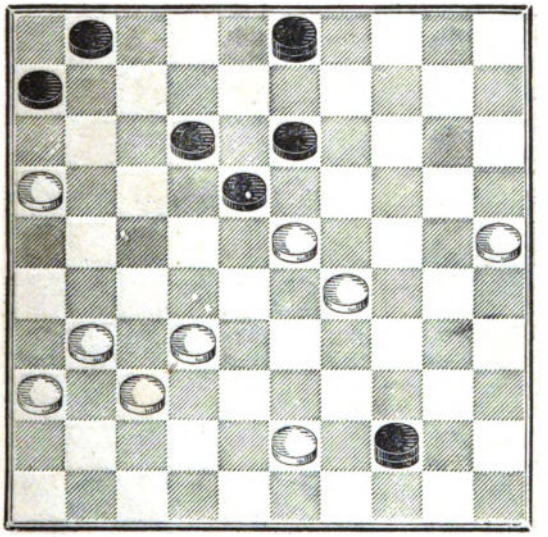


Digitized by Google

252

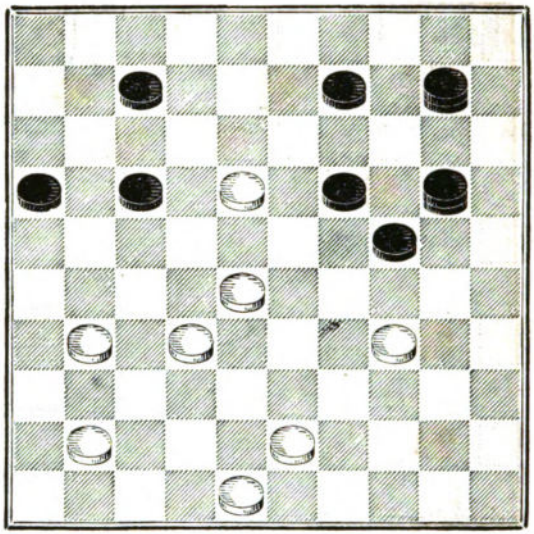


253

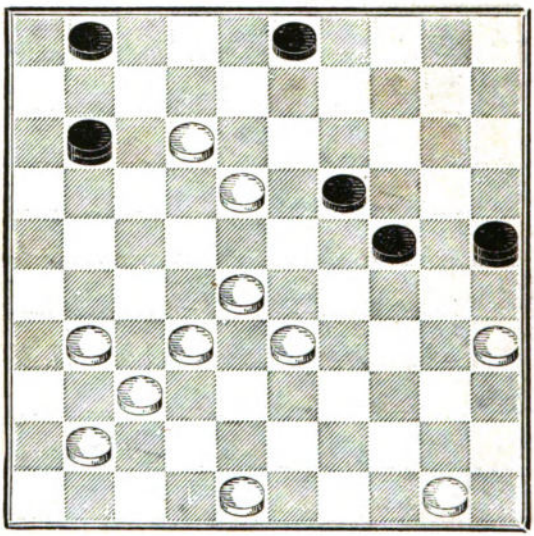


Digitized by Google

254

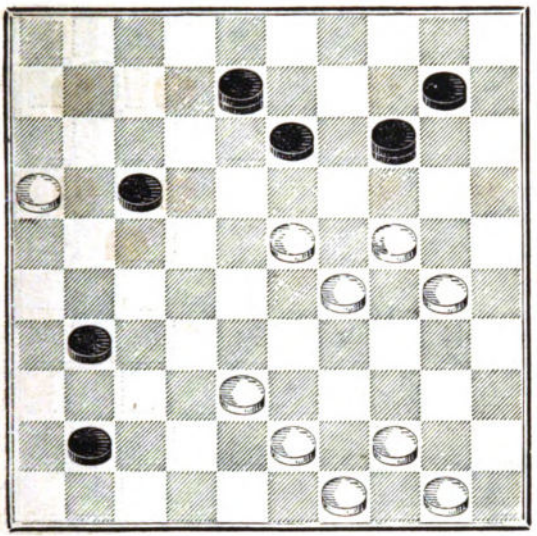


255

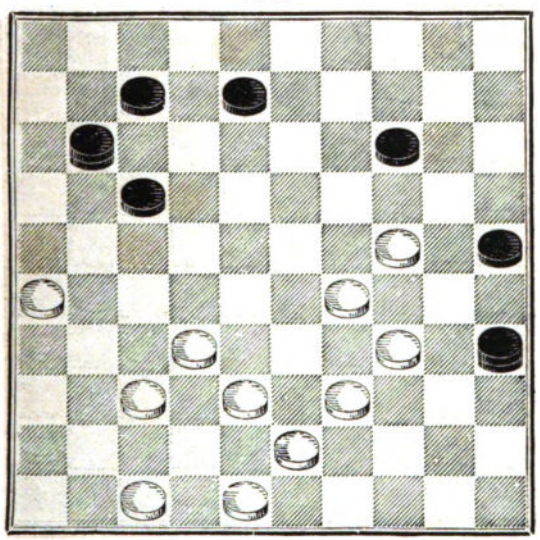


Digitized by Google

256

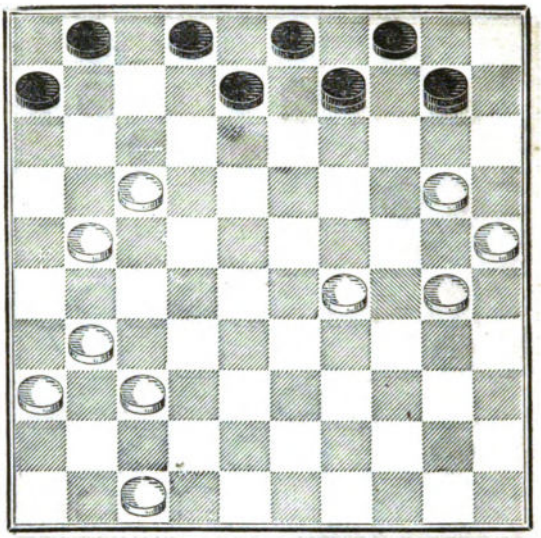


257

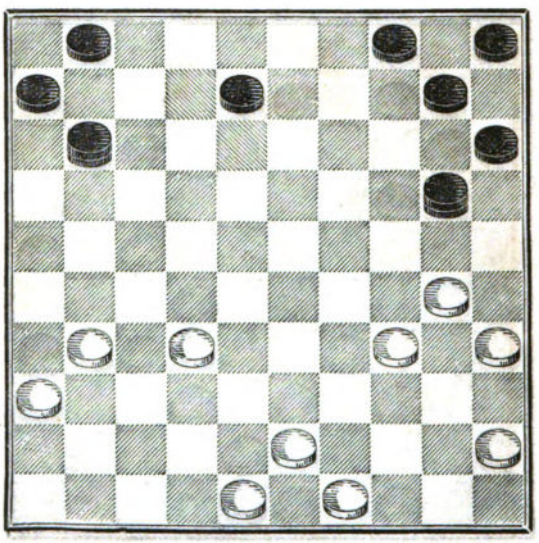


Digitized by Google

258

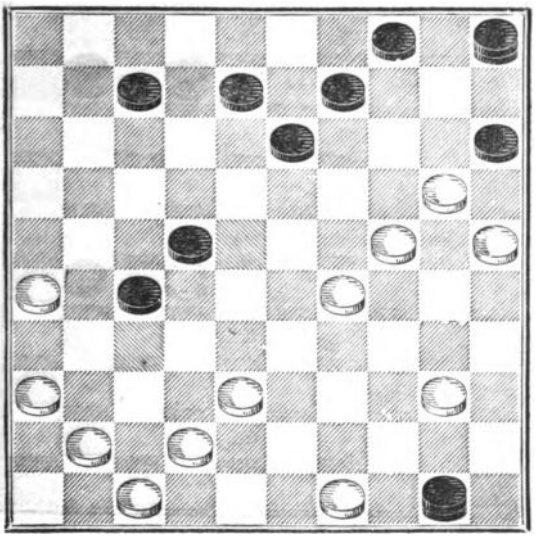


259

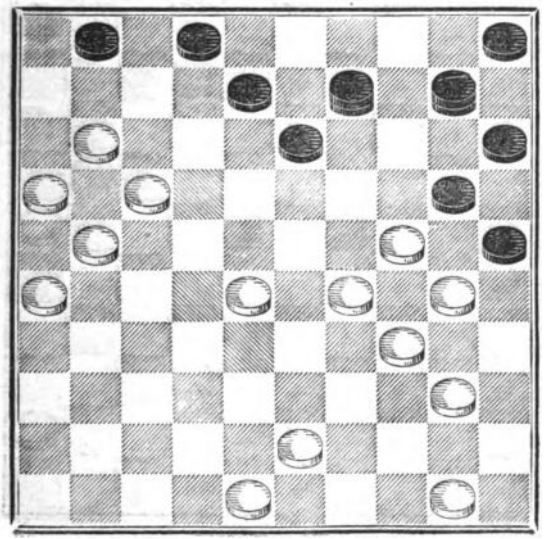


Digitized by Google

260

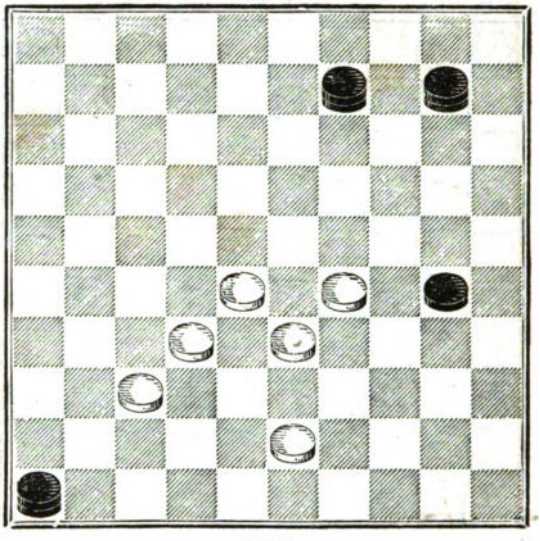


261

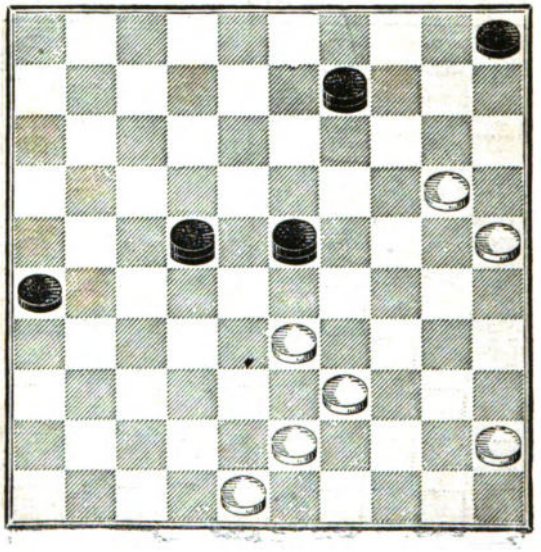


Digitized by Google

262

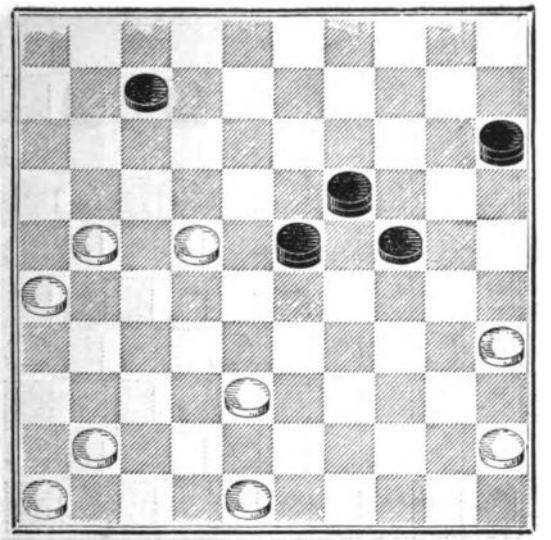


263

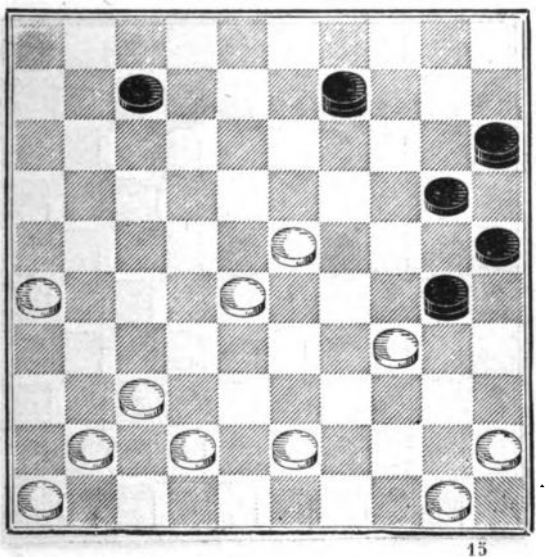


Digitized by Google

264

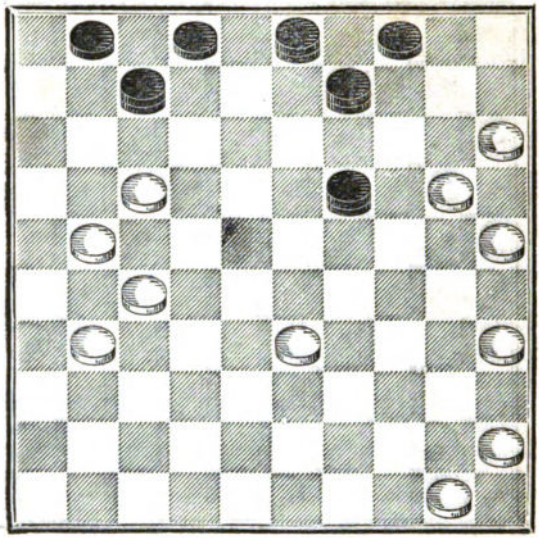


265

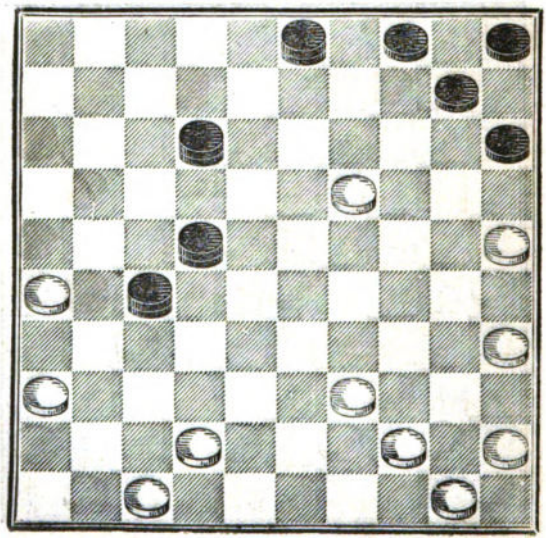


Digitized by Google

266

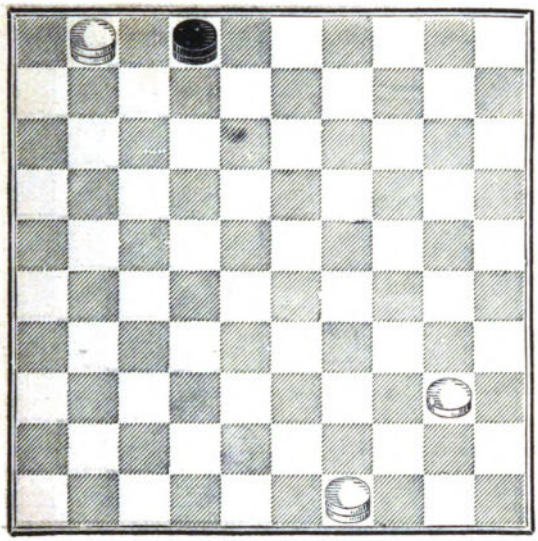


267

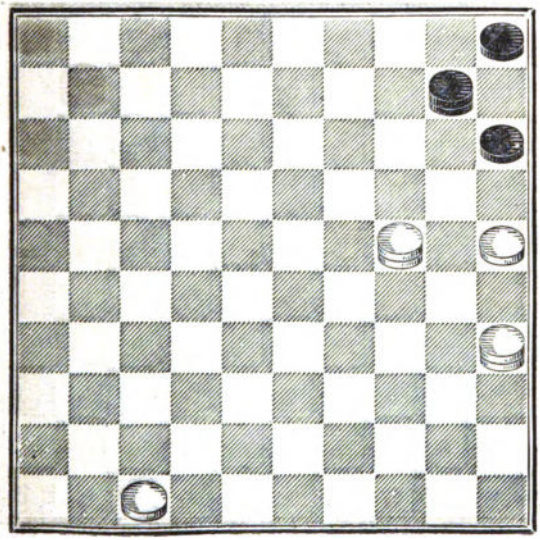


Digitized by Google

268

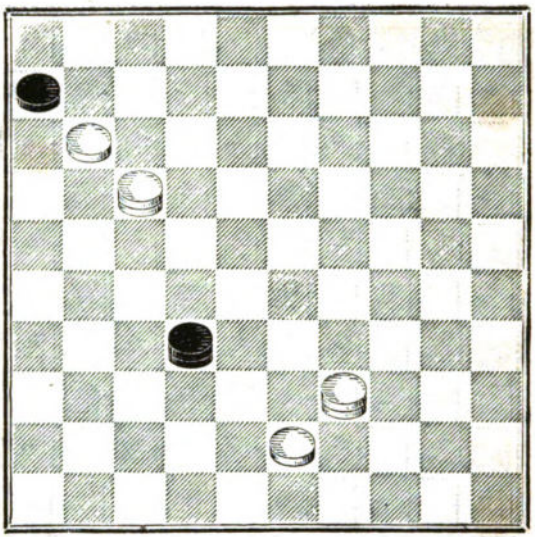


269

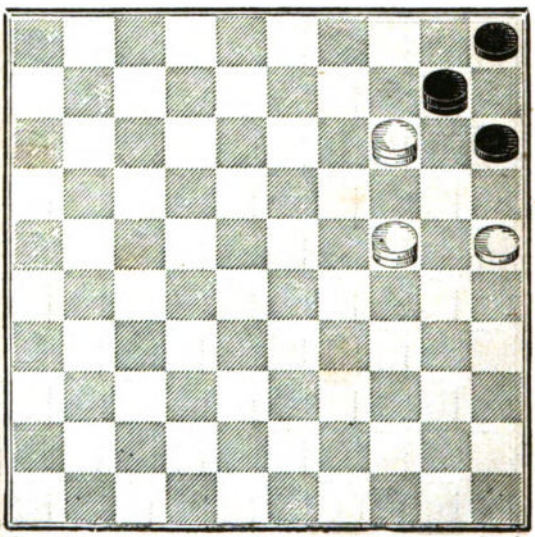


Digitized by Google

270

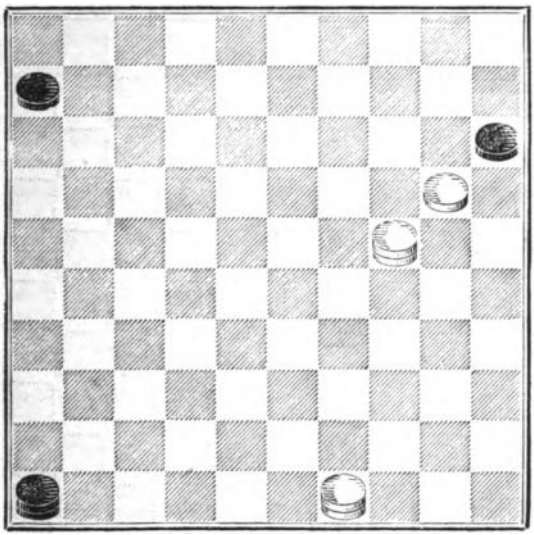


271



Digitized by Google

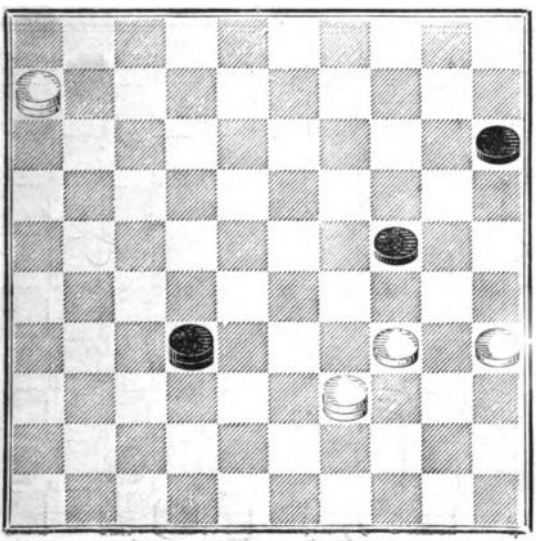
272



Manouty
N° 33

Poisson Prugneau
N° 2632

273



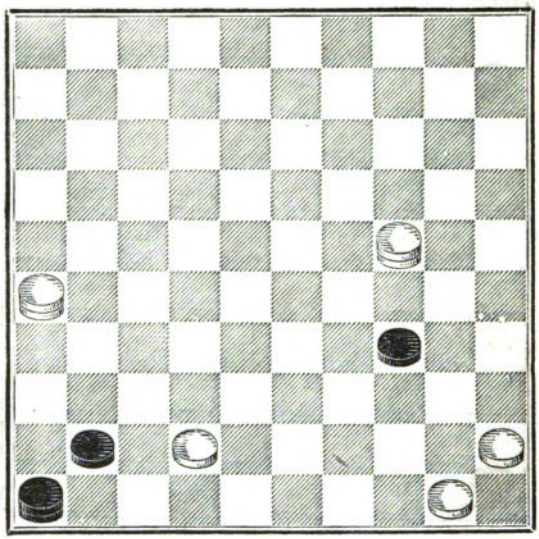
[illegible]

P. [illegible]
N° 3729

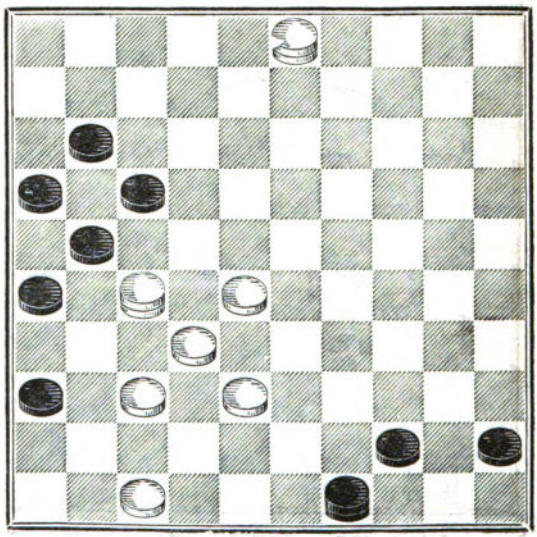
Publié

Digitized by Google

274

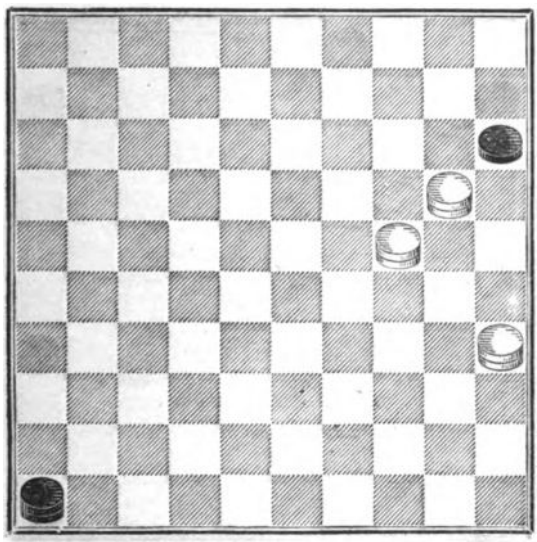


275

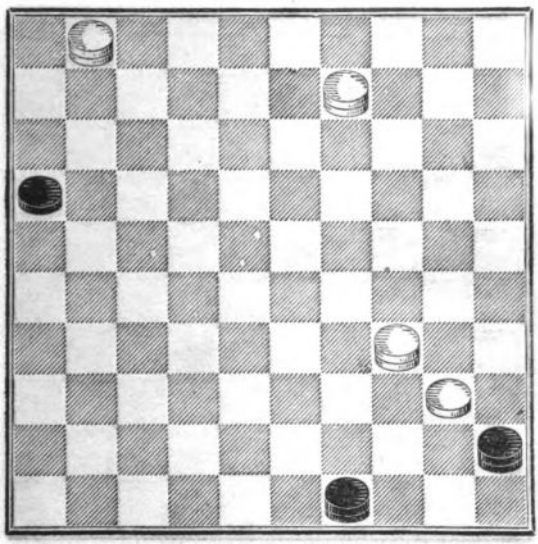


Digitized by Google

276 (Les Noirs commencent, de 46 à 5)



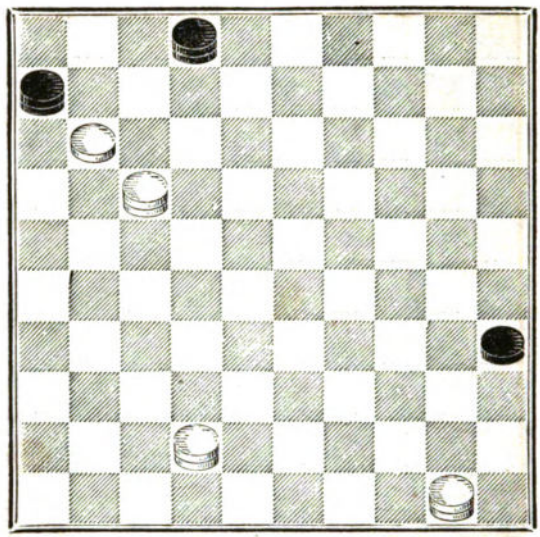
277



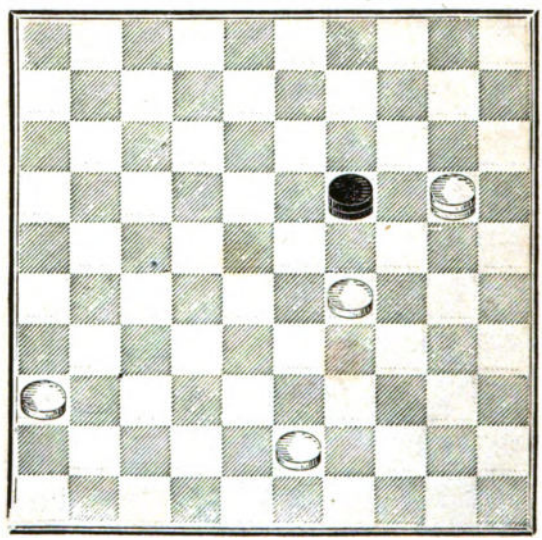
Publié dans
Le Journal de Rouen
30 Octobre 1909

Digitized by Google

278

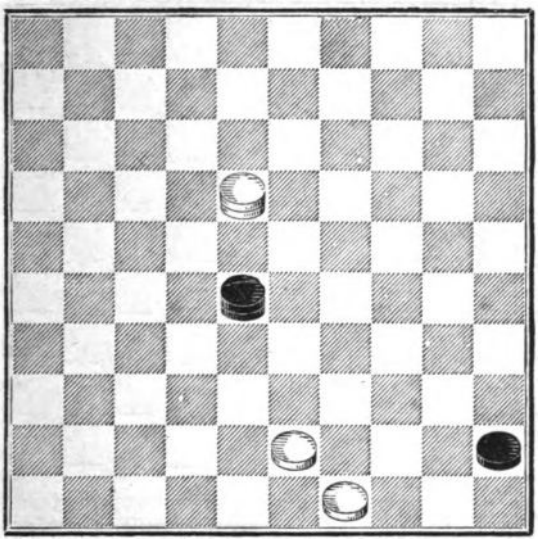


279 (Les Noirs jouent de 19 à 24)

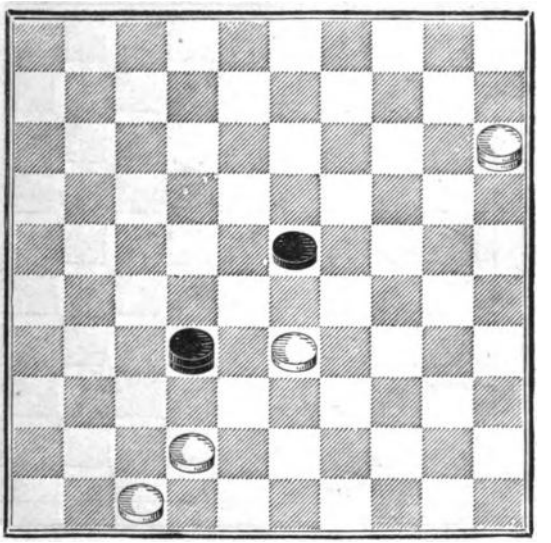


Digitized by Google

280

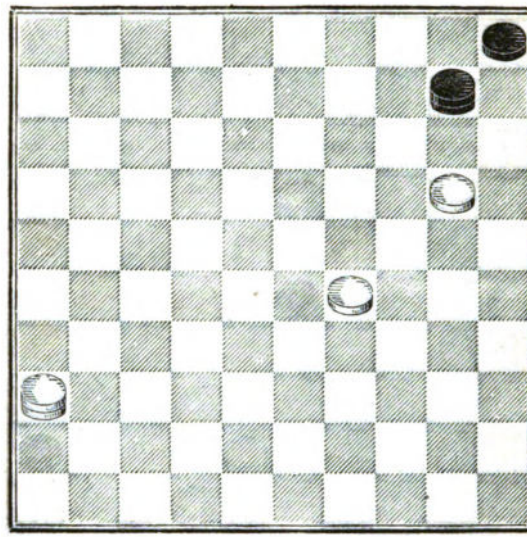


281

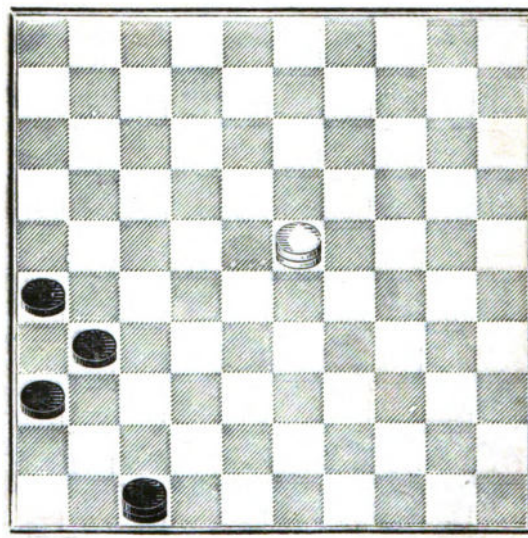


Digitized by Google

282

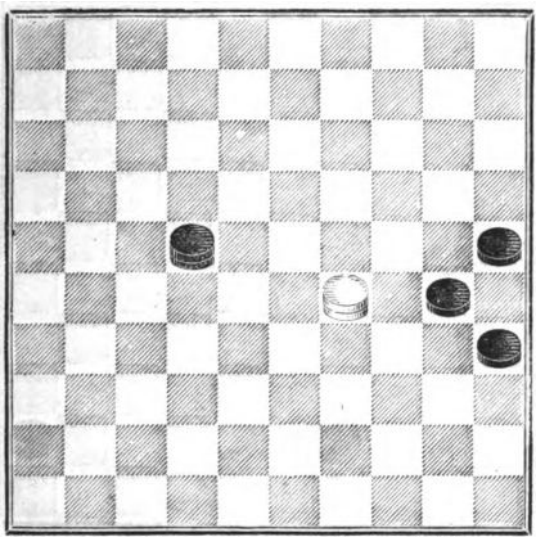


283 (Remise)

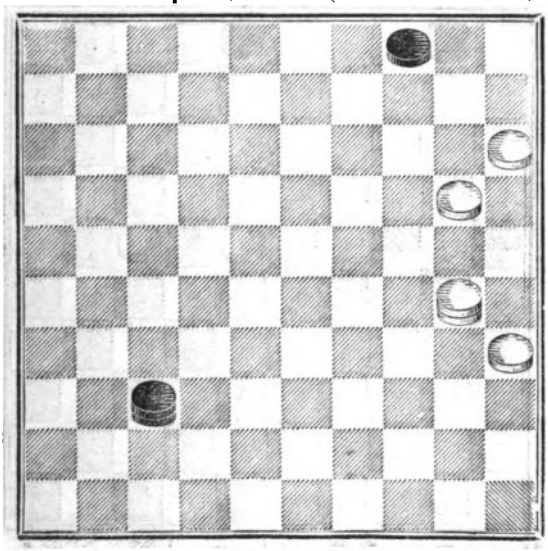


Digitized by Google

284 (Remise)

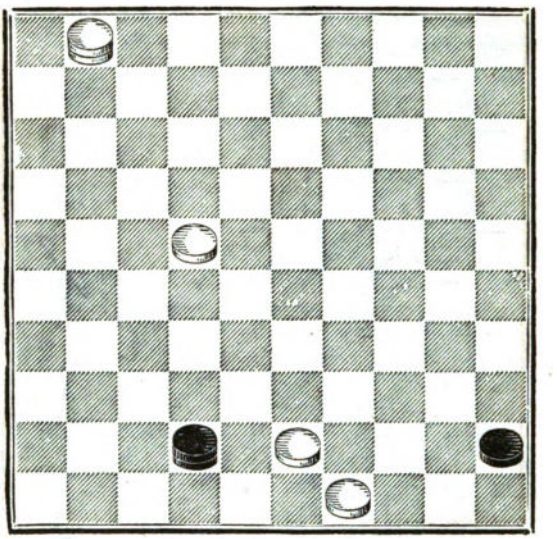


(Partie remise ~~ou perdue~~) **285** (Les Noirs commencent)

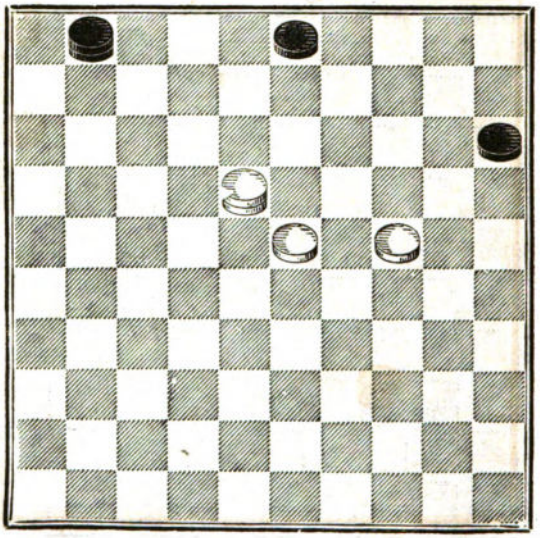


Digitized by Google

286

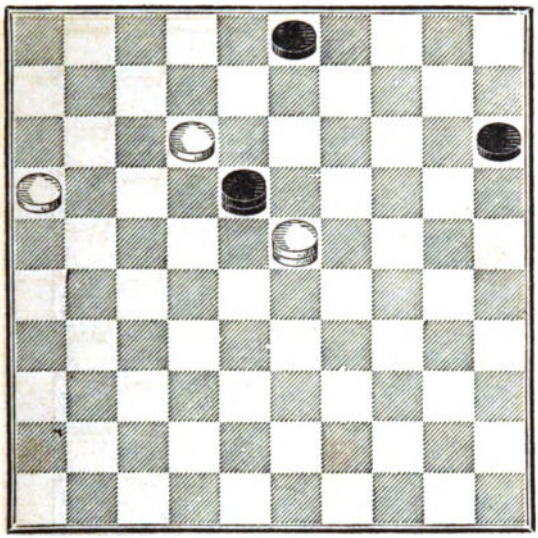


287

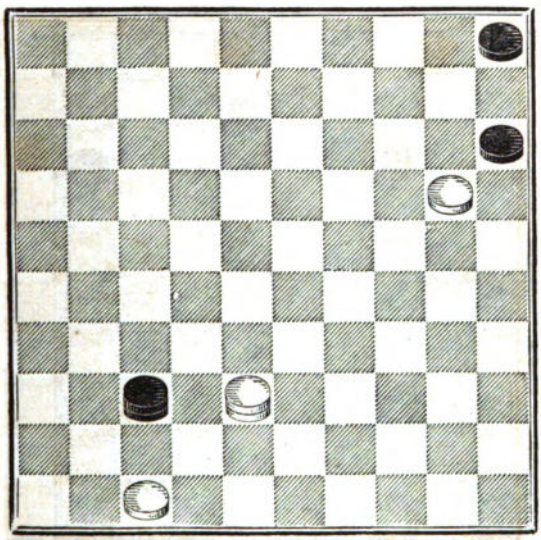


Digitized by Google

288

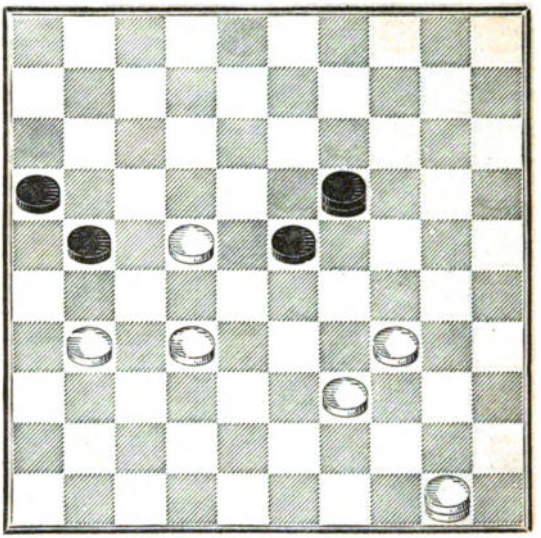


289

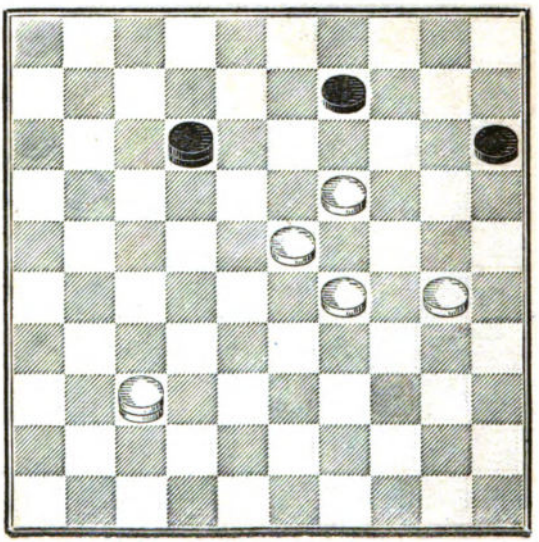


Digitized by Google

290

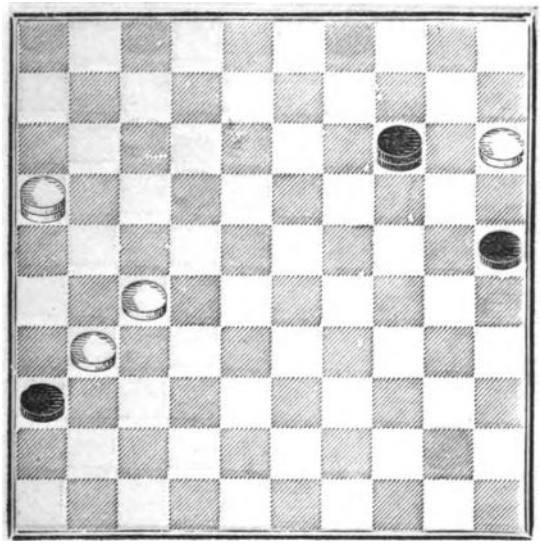


291

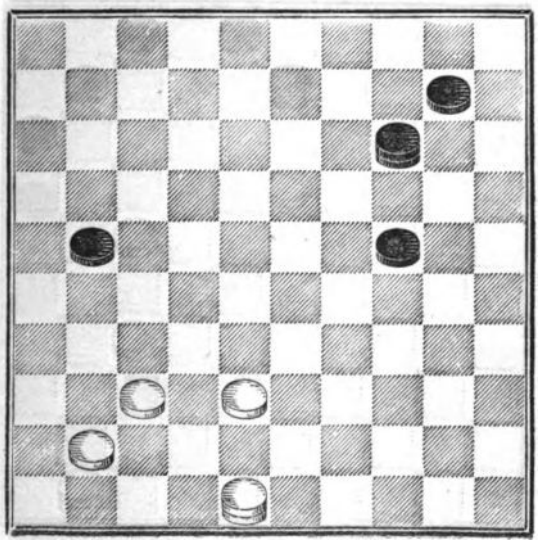


Digitized by Google

292

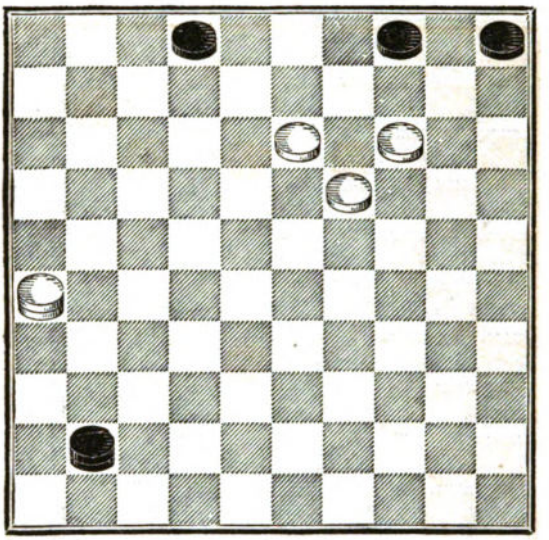


293

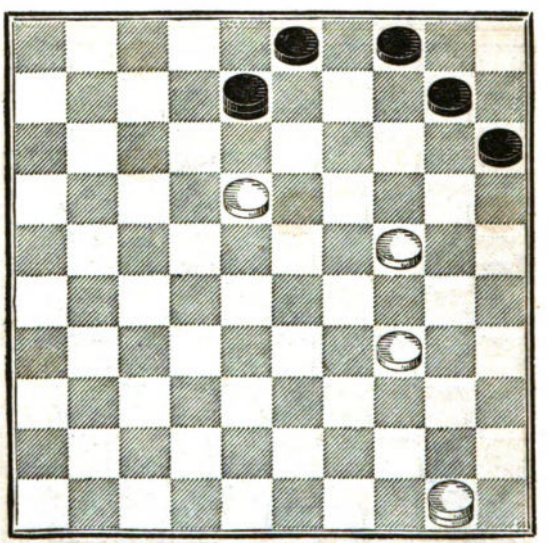


Digitized by Google

294

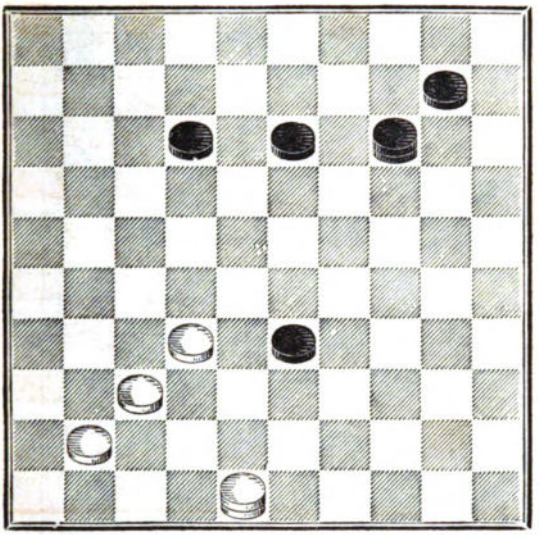


295

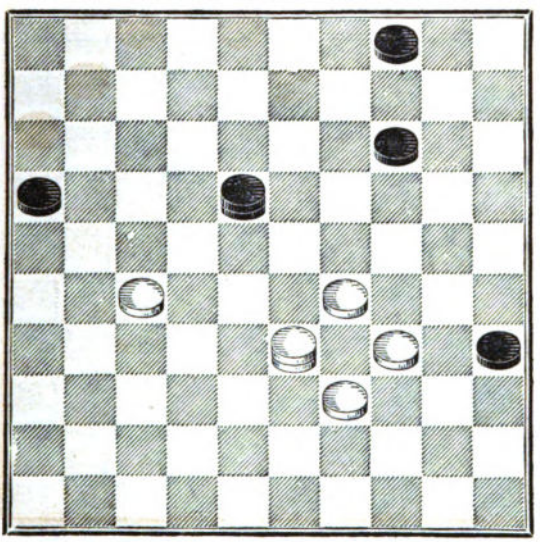


Digitized by Google

296

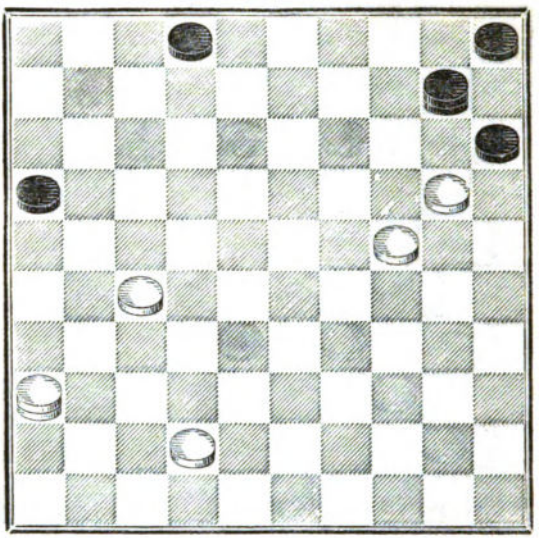


297

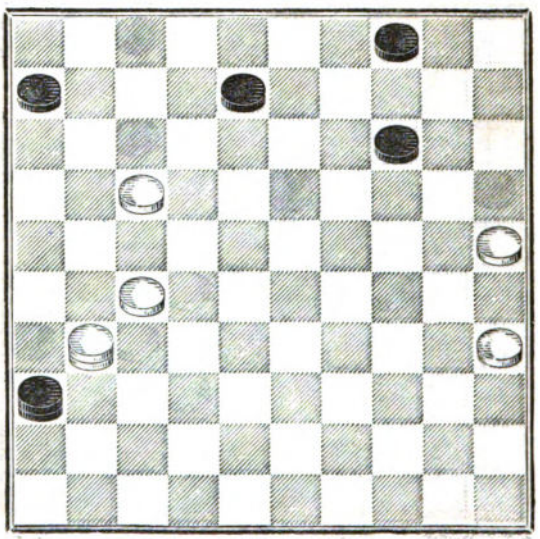


Digitized by Google

298

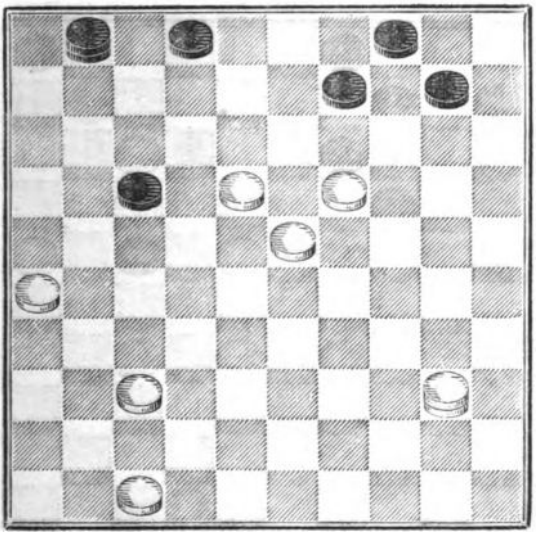


299

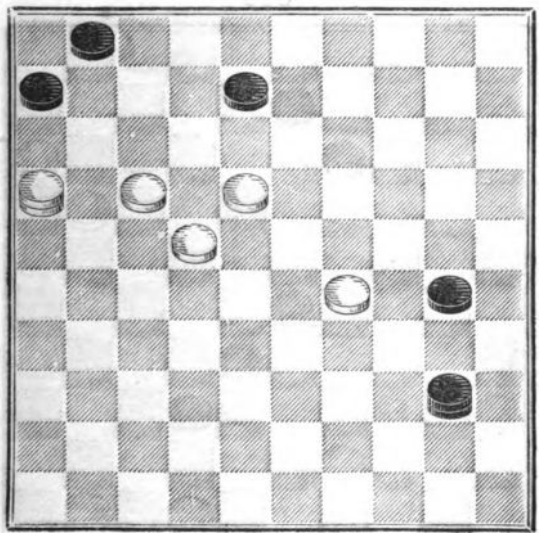


Digitized by Google

300

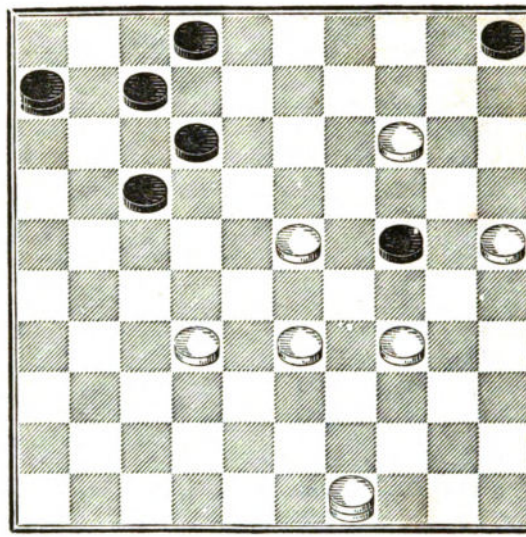


301

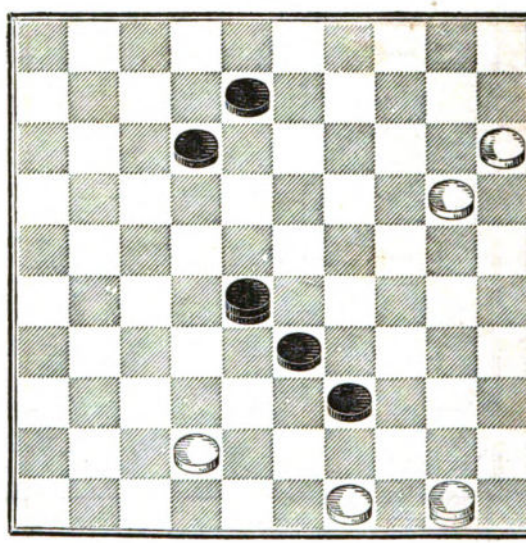


Digitized by Google

302

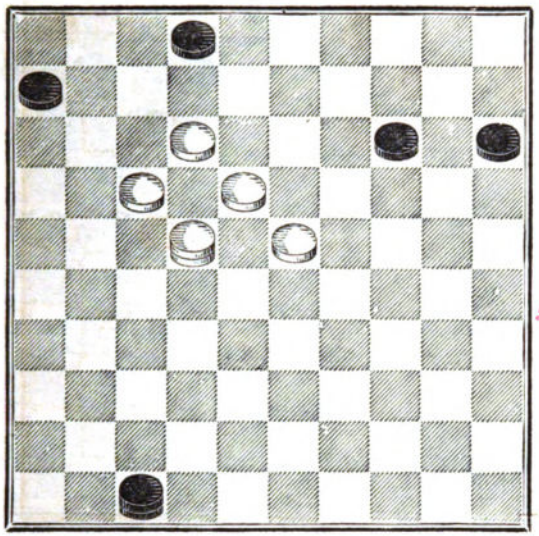


303



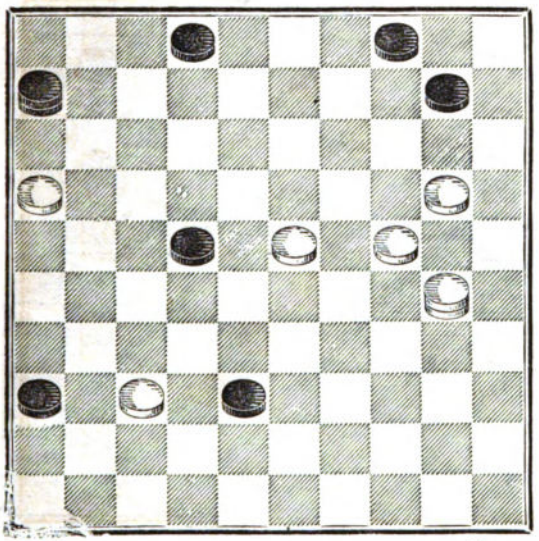
Digitized by Google

304



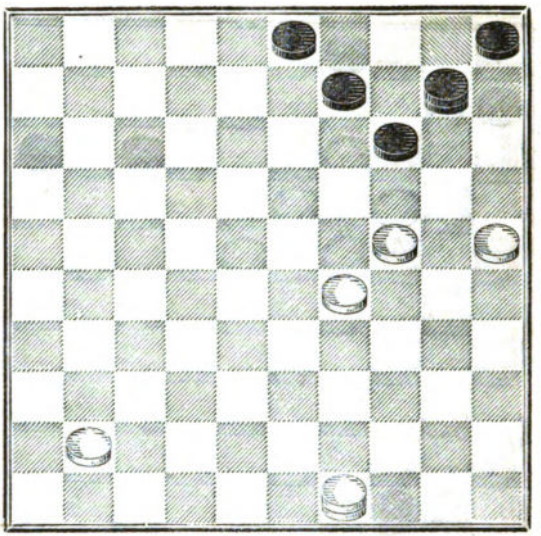
Publié par
Le Journal de Rouen
21 Janvier 1911

305

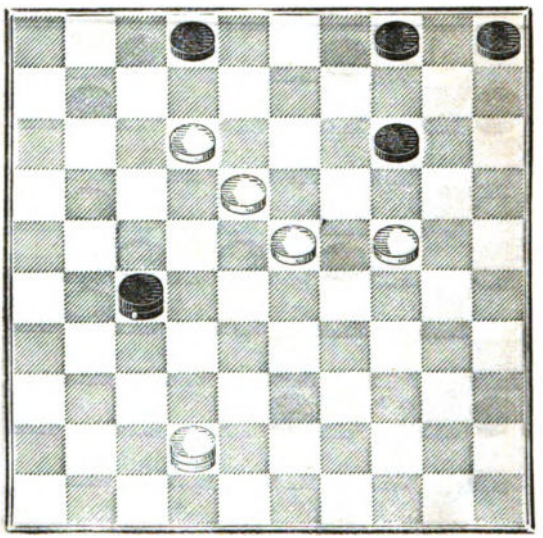


Digitized by Google

306

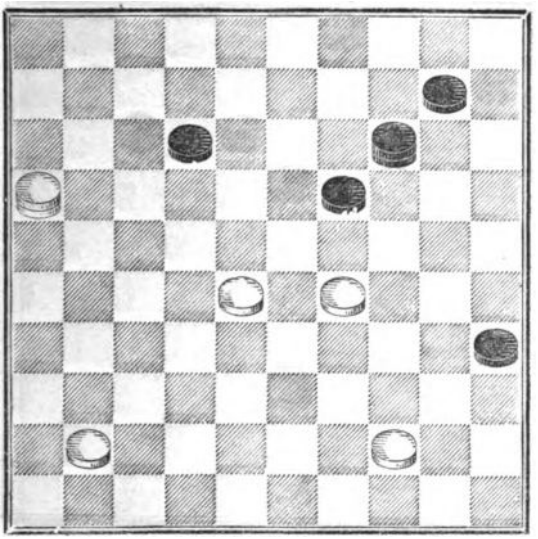


307

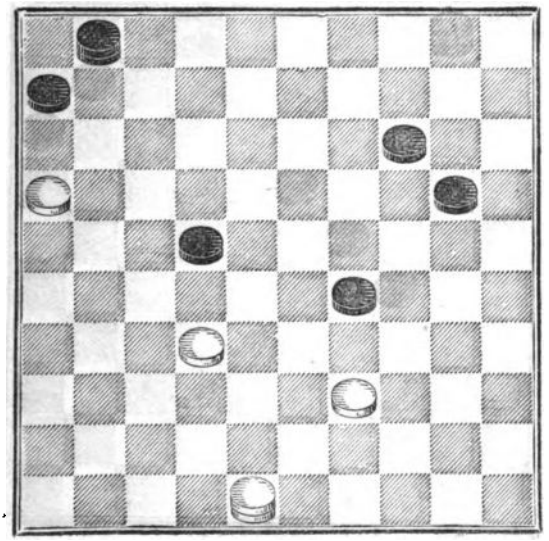


Digitized by Google

308

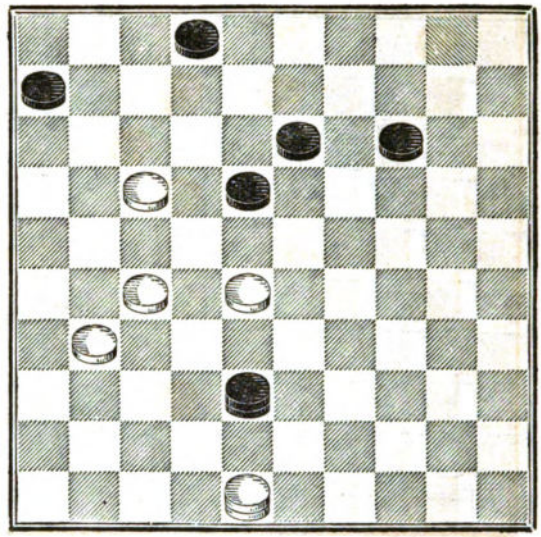


309

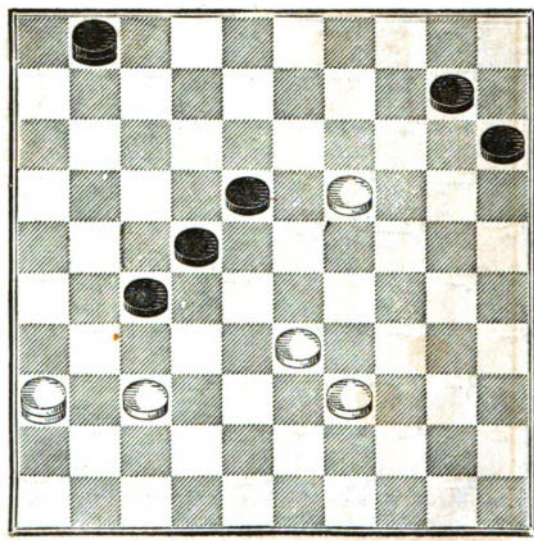


Digitized by Google

310

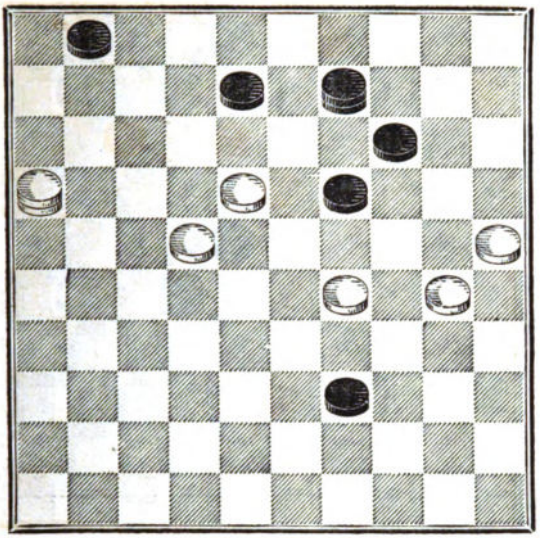


311

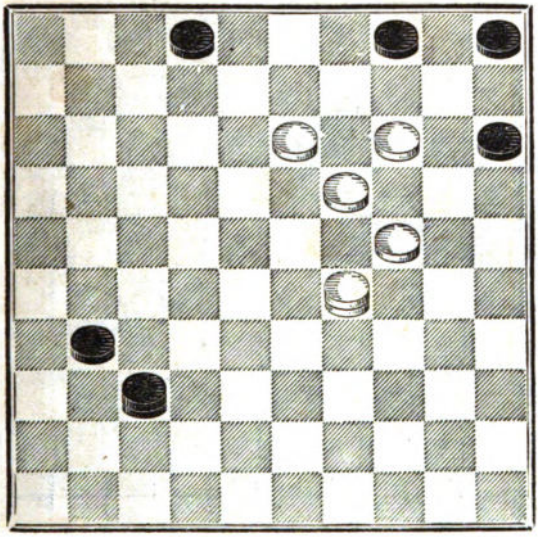


Digitized by Google

312



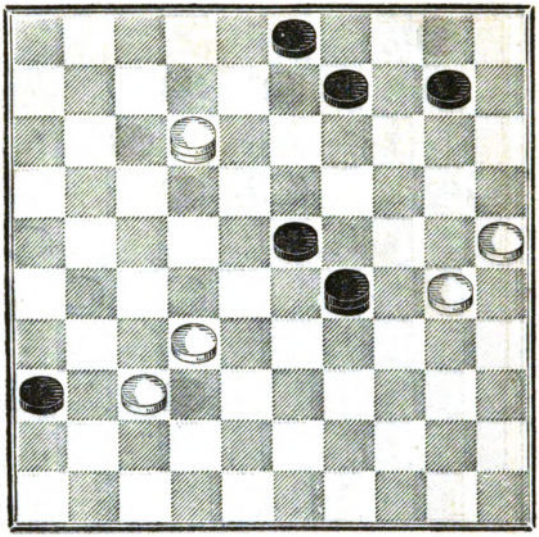
313



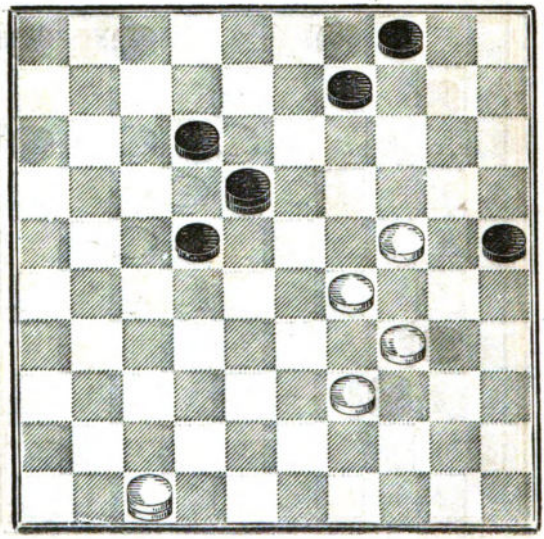
17.

Digitized by Google

314

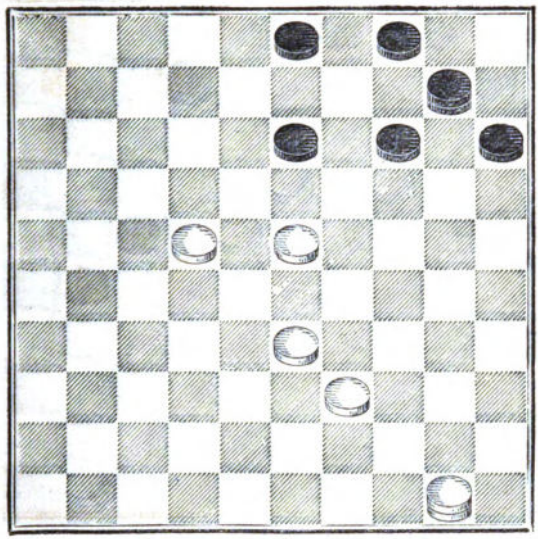


315

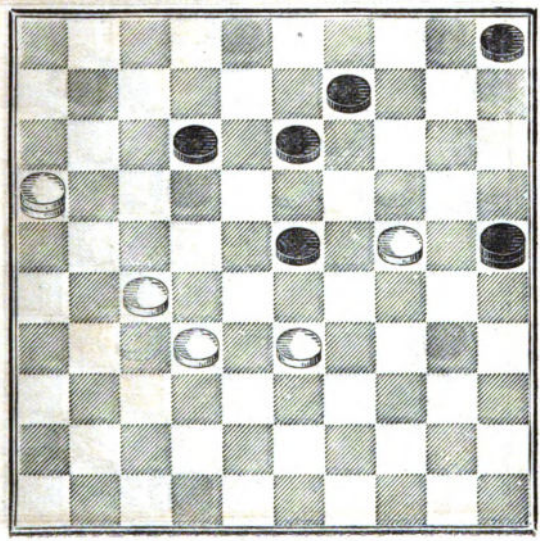


Digitized by Google

316

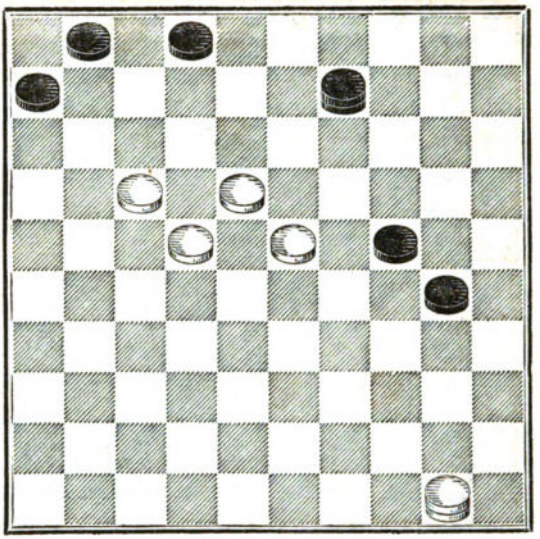


317

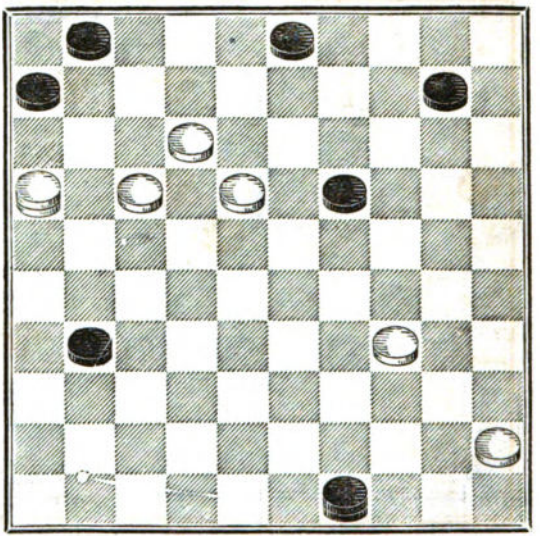


Digitized by Google

318

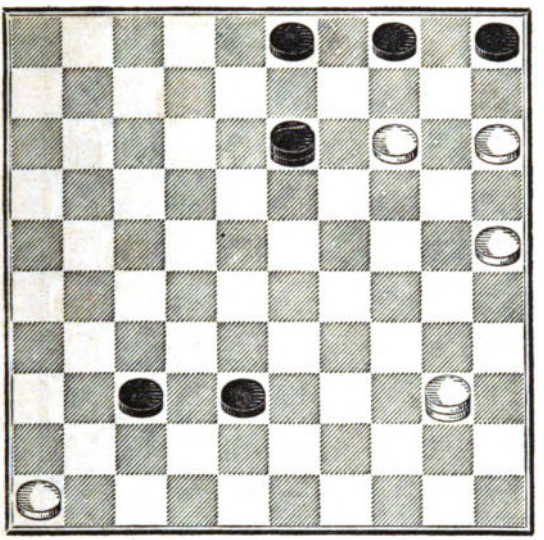


319

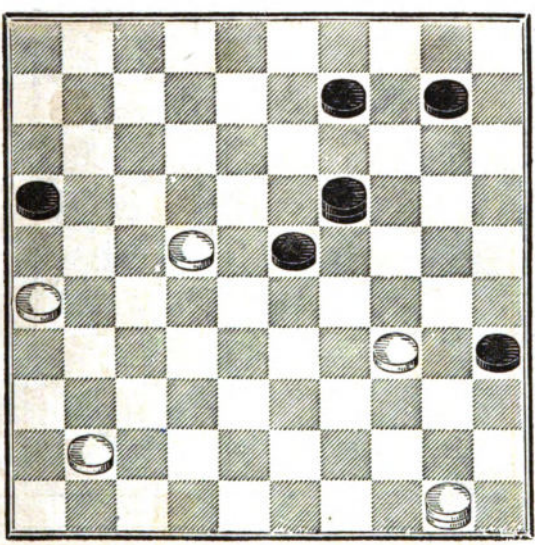


Digitized by Google

320

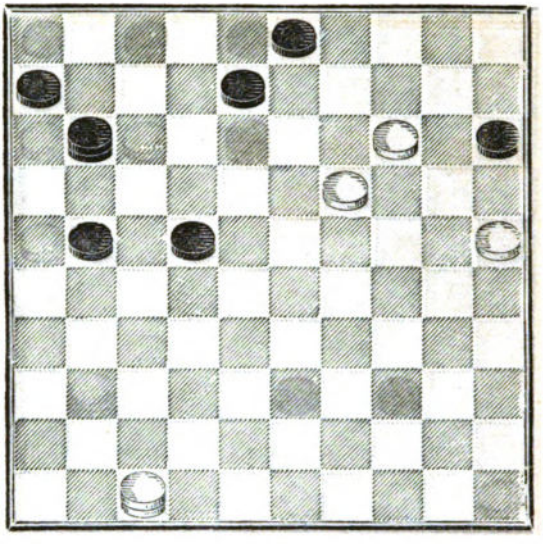


321

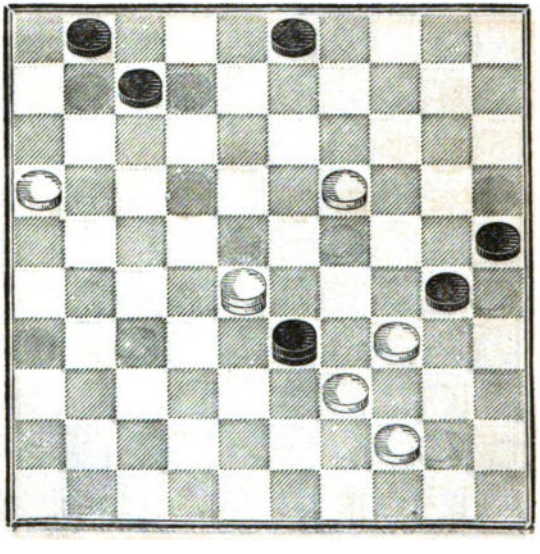


Digitized by Google

322

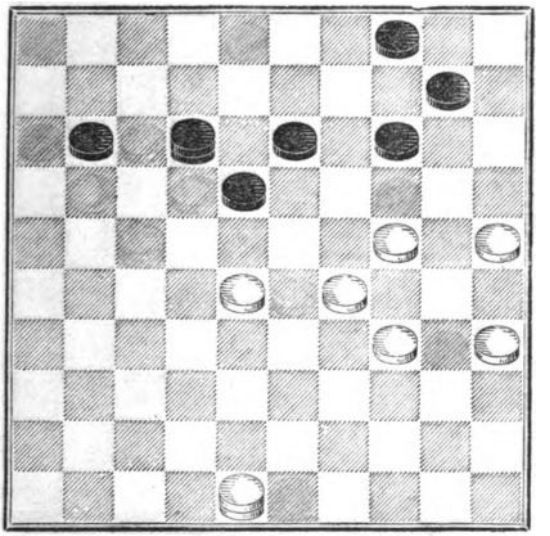


323

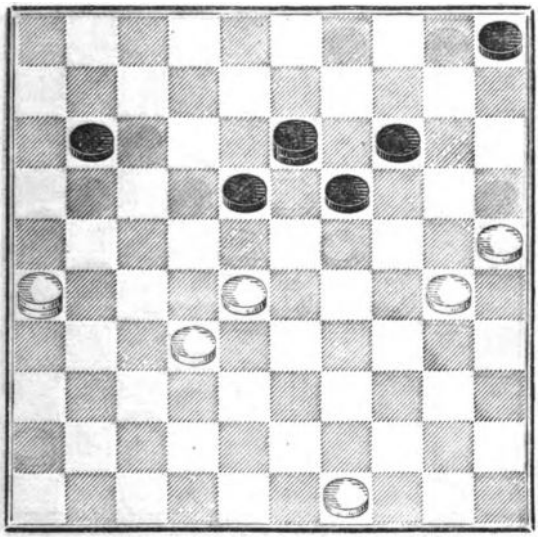


Digitized by Google

324



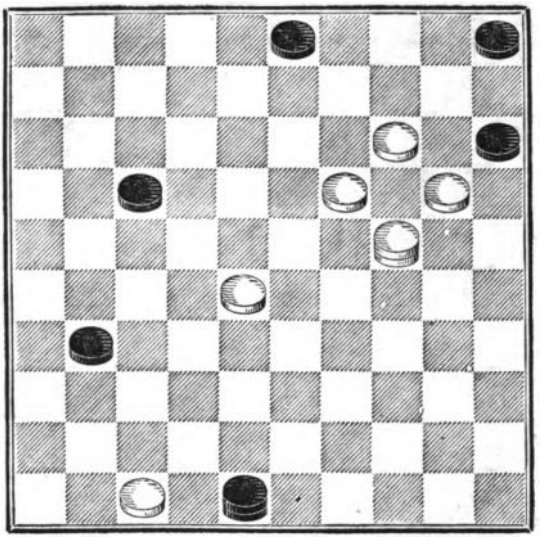
325



Digitized by Google

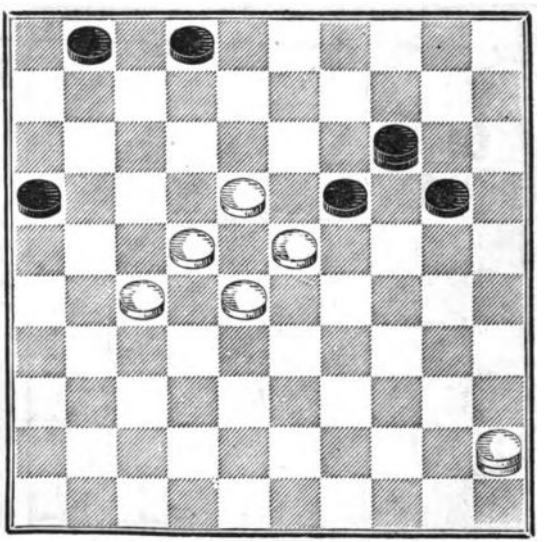
Par Huguenin (Poisson-Pugneaux — 204 —
N° 1626)

326



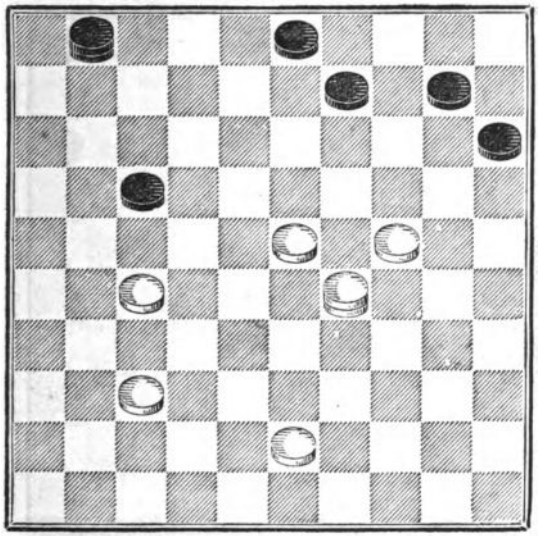
Publié dans
Le Journal
de Rouen
9 Octobre 1909

327

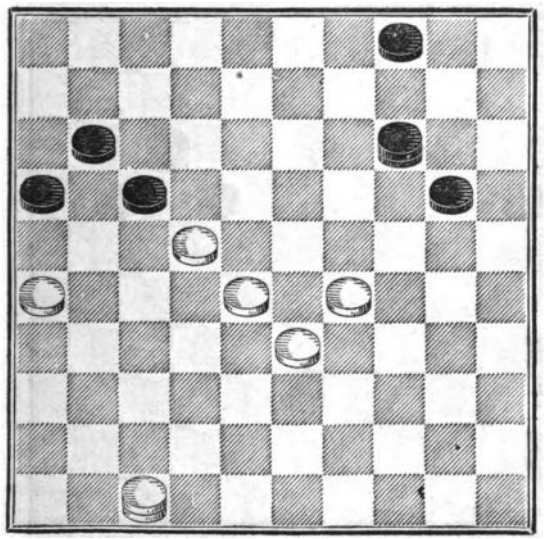


Digitized by Google

328

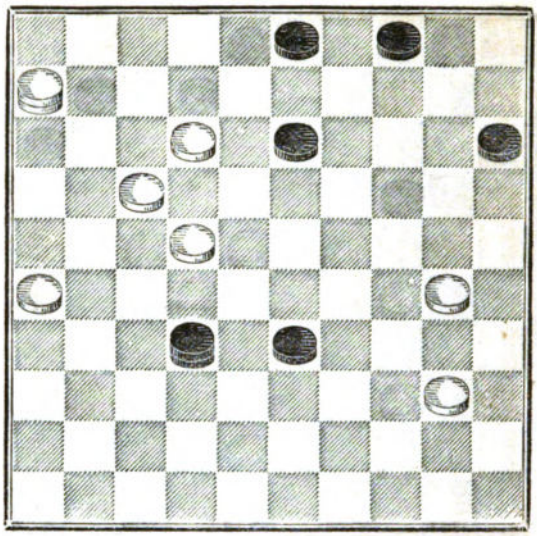


329

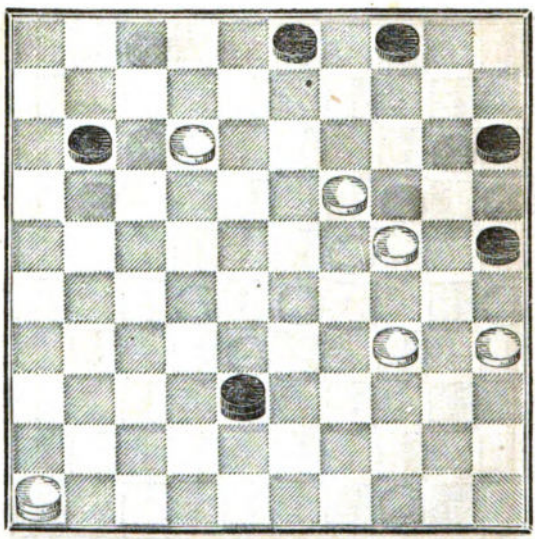


Digitized by Google

330

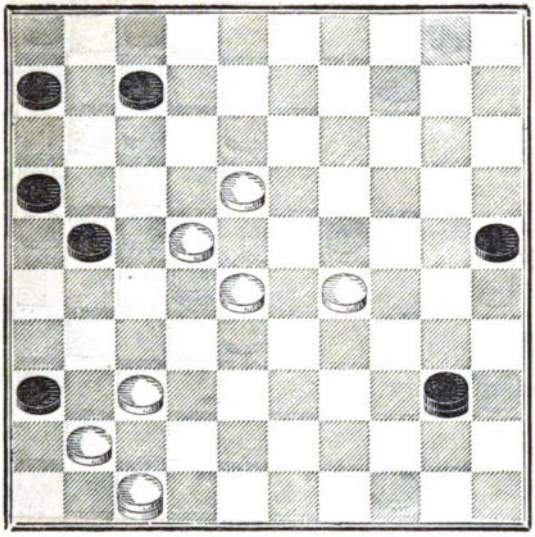


334

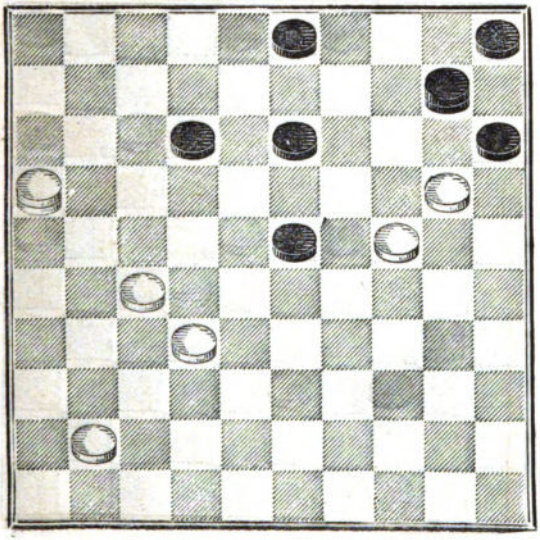


Digitized by Google

332

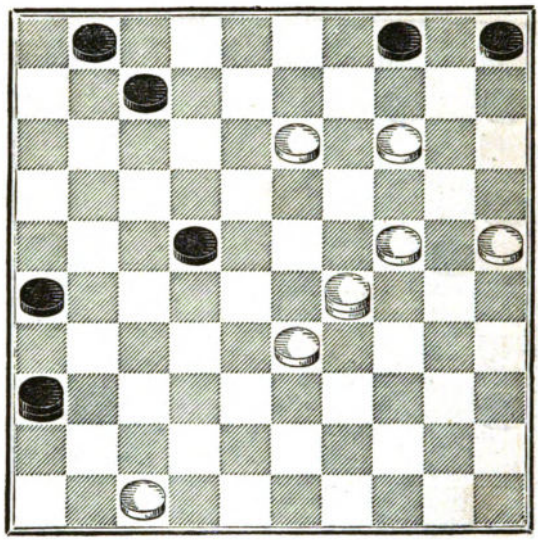


333

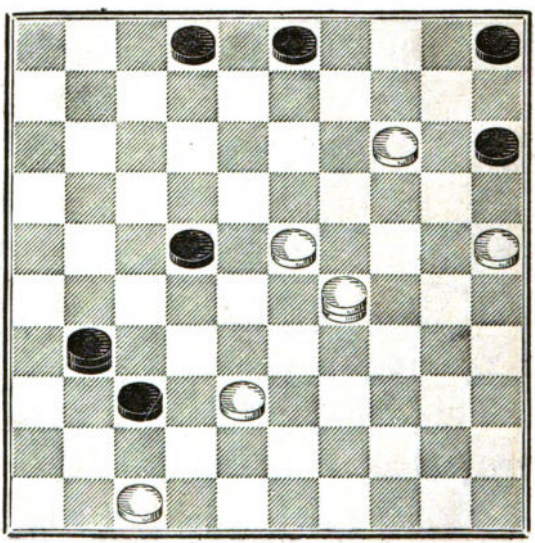


Digitized by Google

334

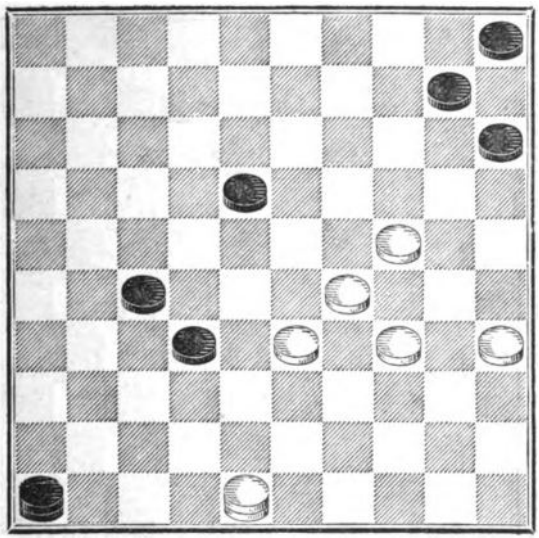


335

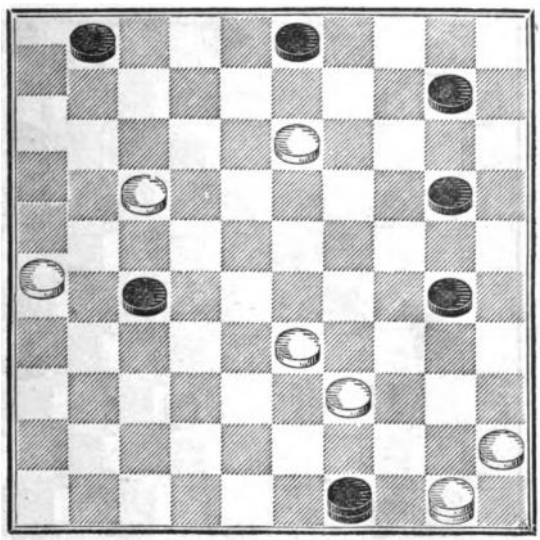


Digitized by Google

336



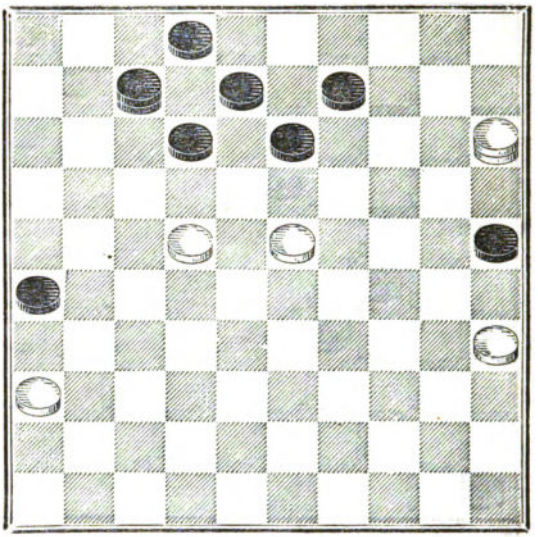
337



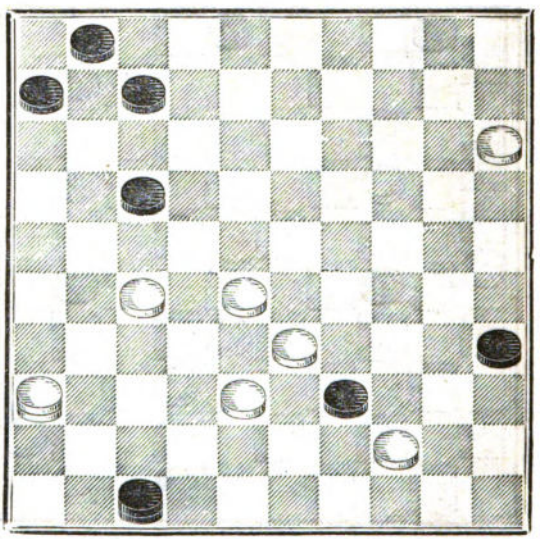
18.

Digitized by Google

338

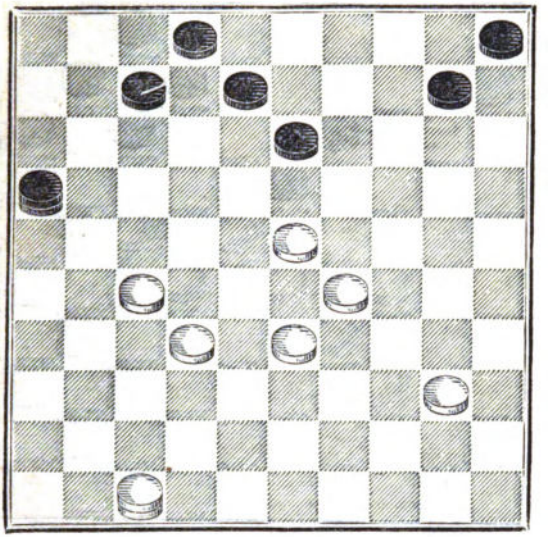


339

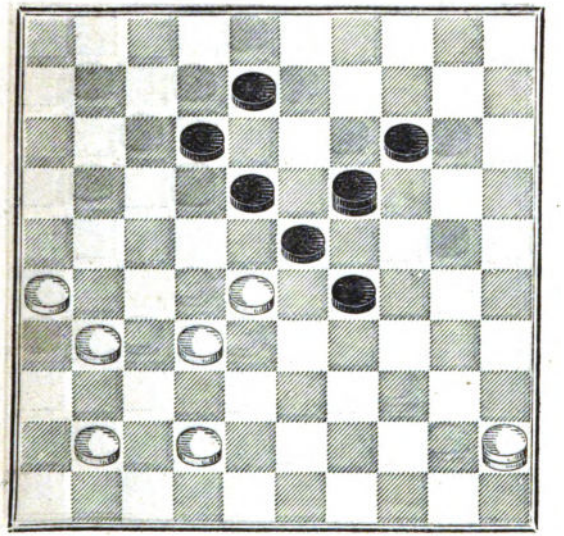


Digitized by Google

340

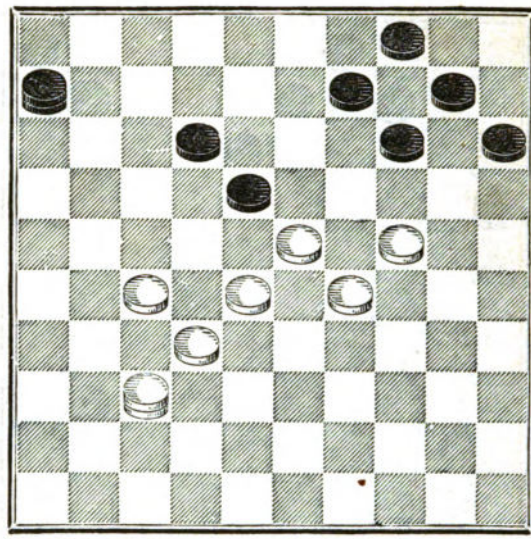


341

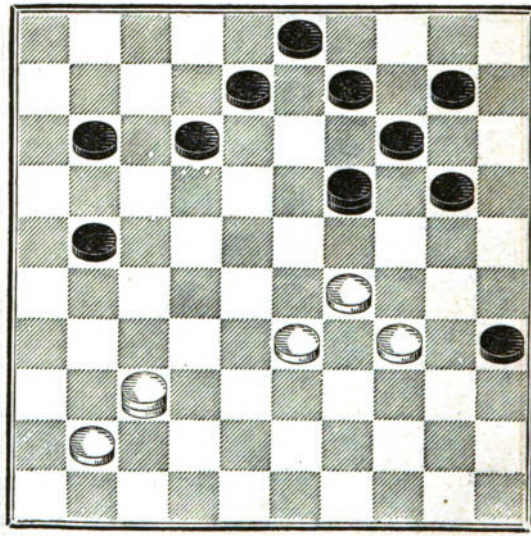


Digitized by Google

342

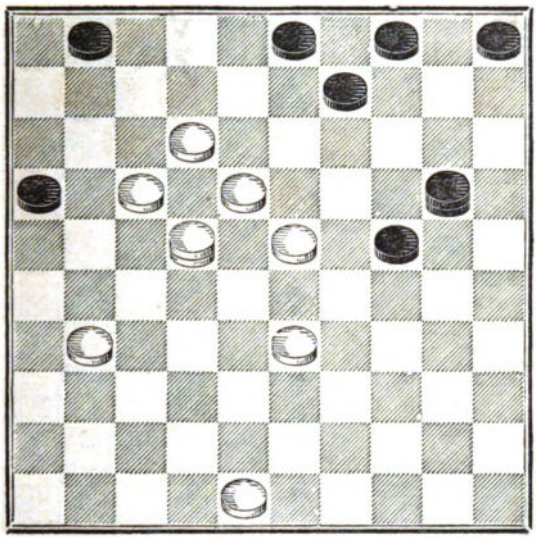


343

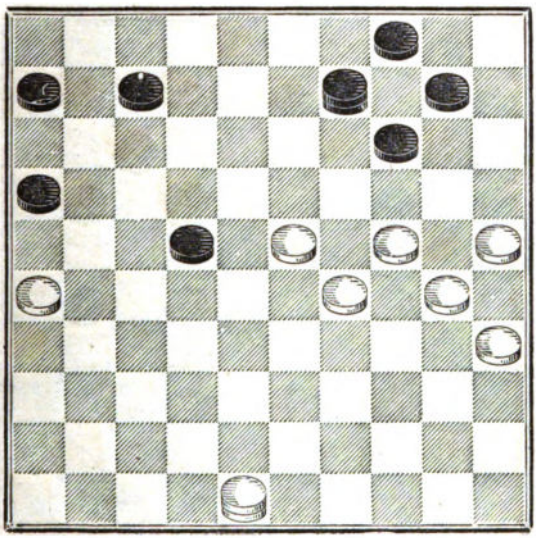


Digitized by Google

344

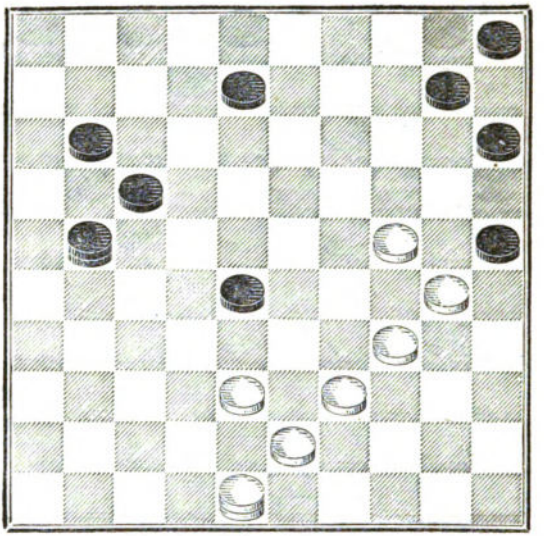


345

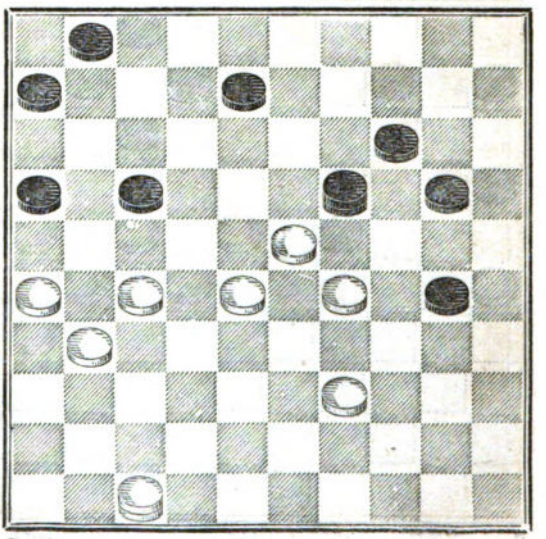


Digitized by Google

346

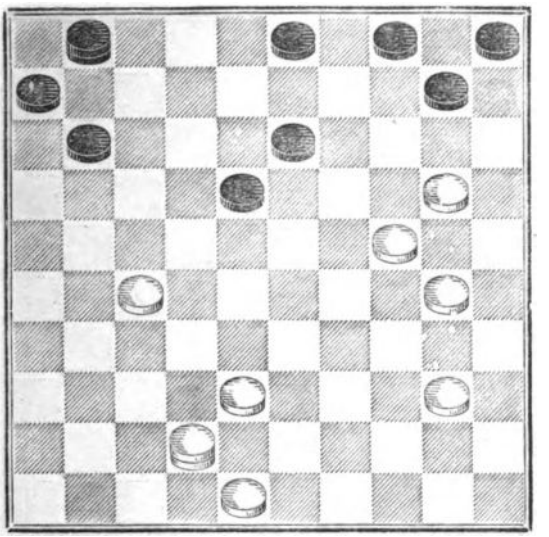


347

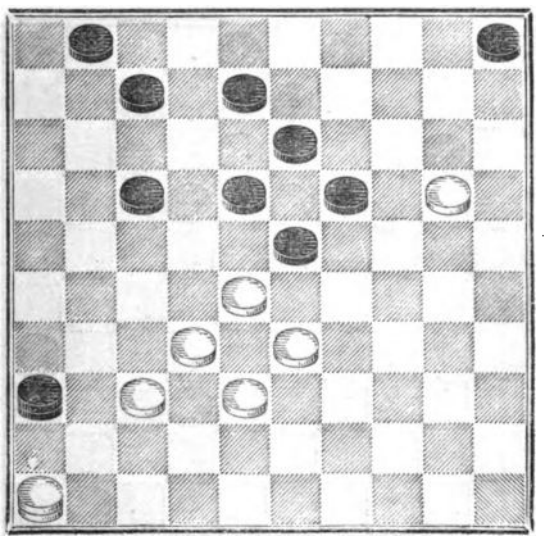


Digitized by Google

348

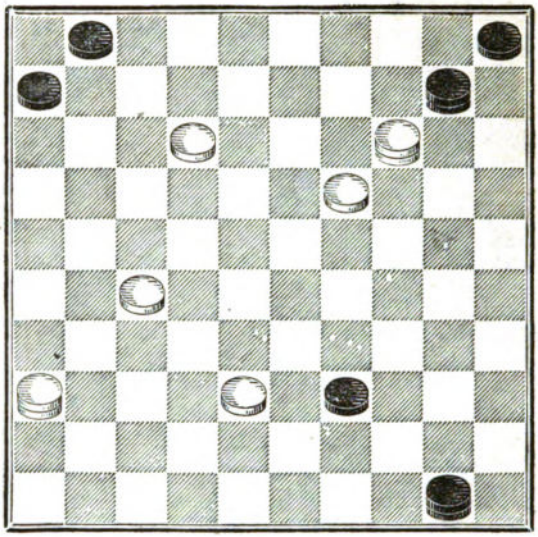


349

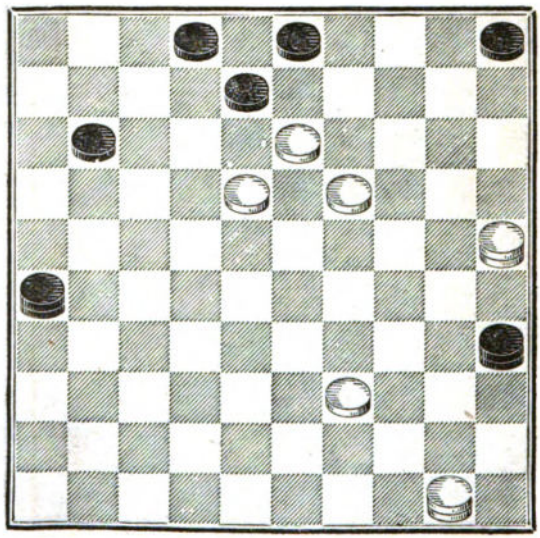


Digitized by Google

350

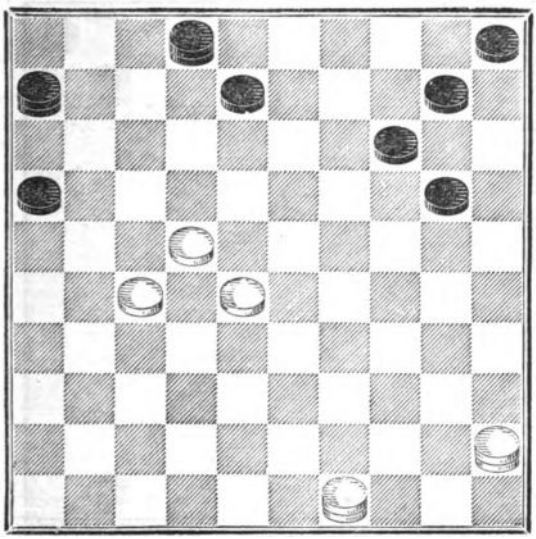


351

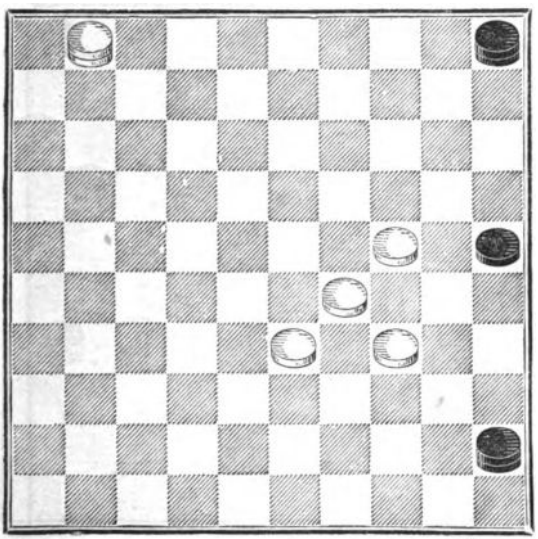


Digitized by Google

352

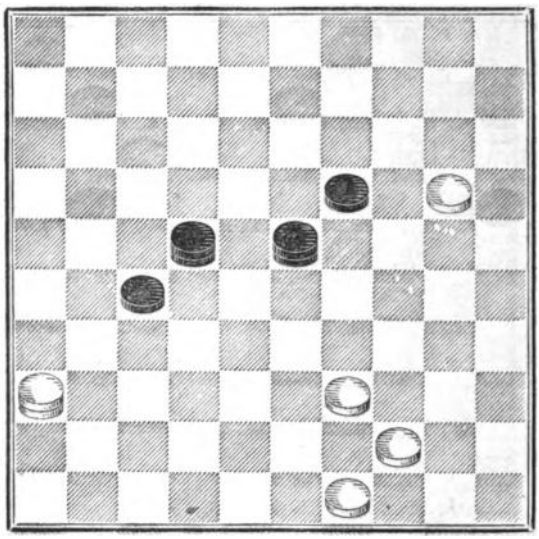


353

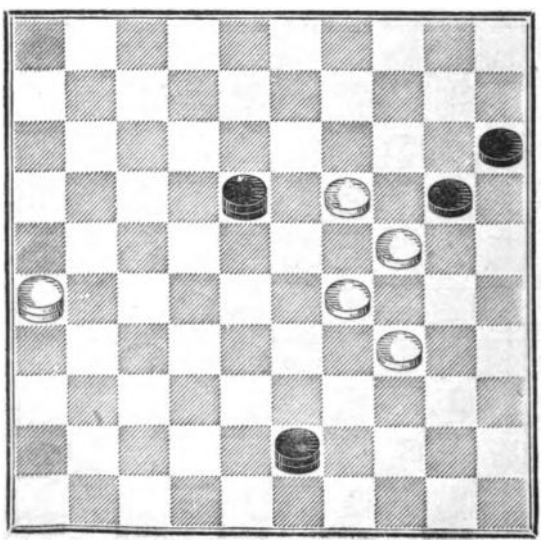


Digitized by Google

354

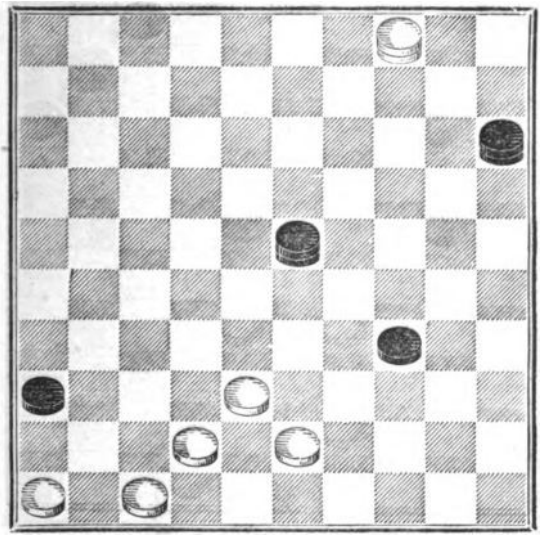


355

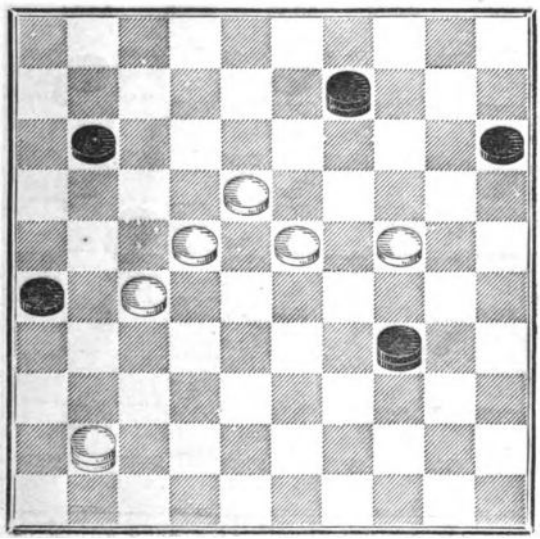


Digitized by Google

356

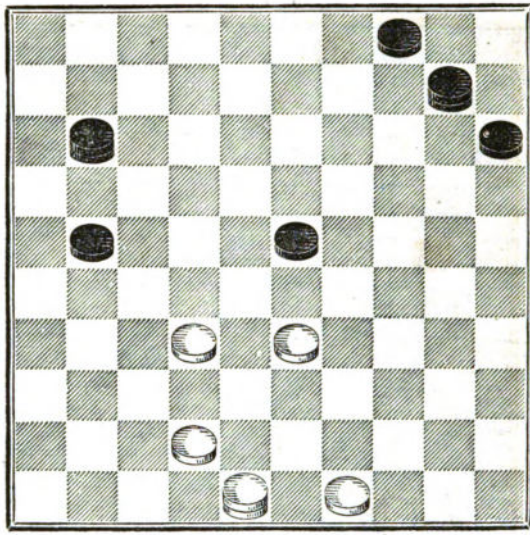


357

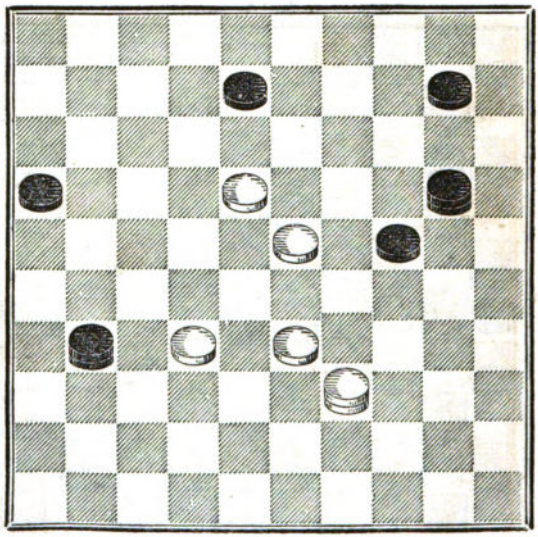


Digitized by Google

358

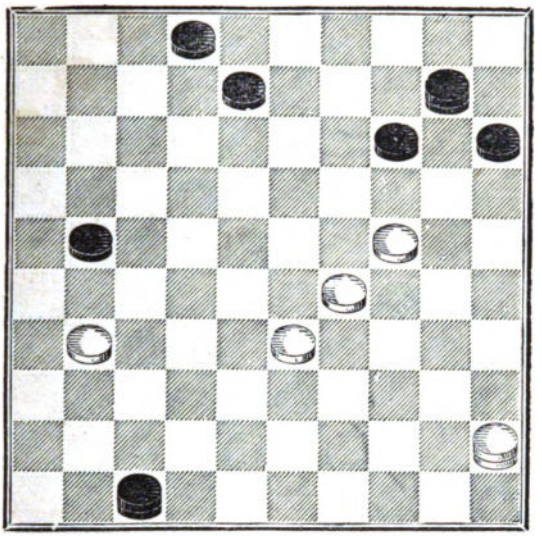


359

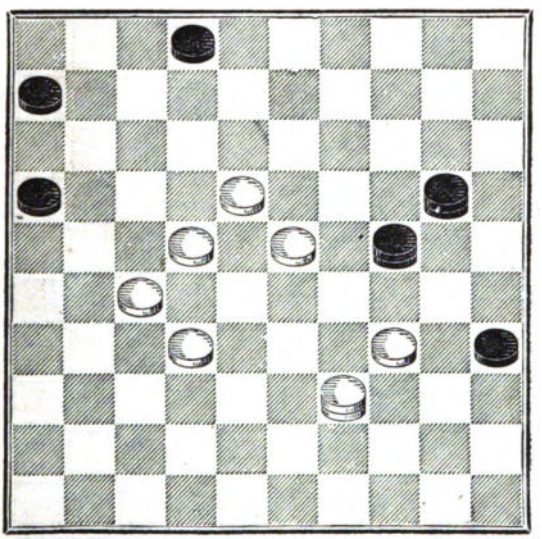


Digitized by Google

360



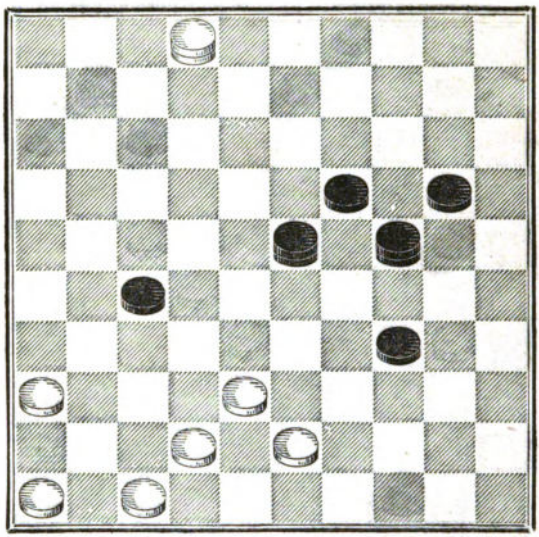
361



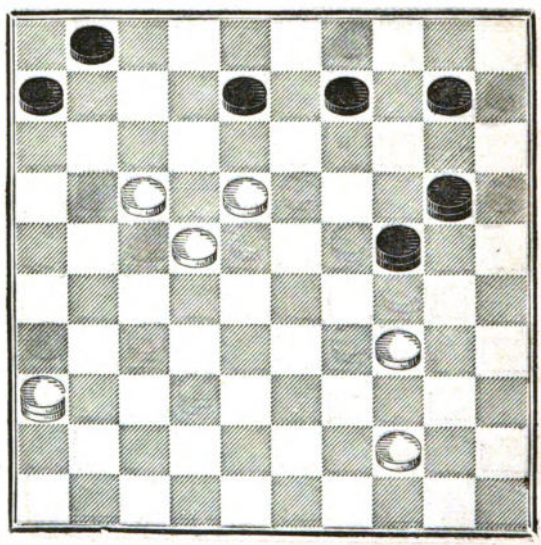
19.

Digitized by Google

362

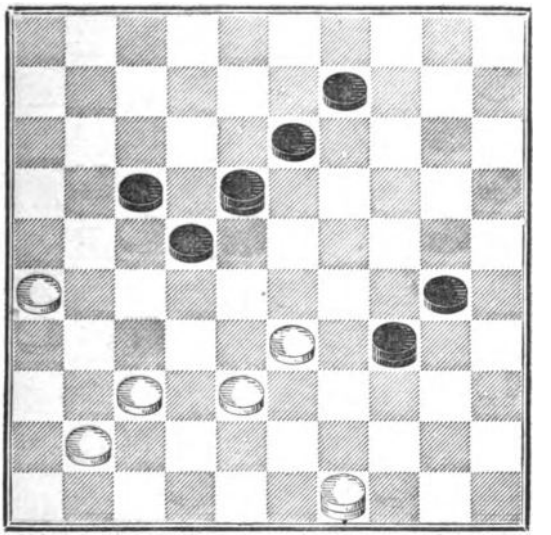


363

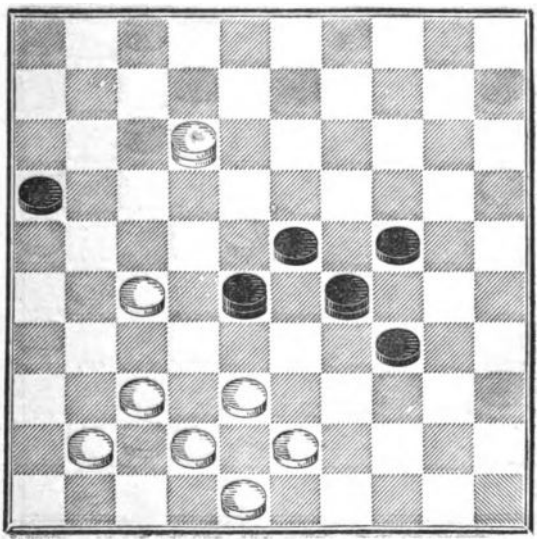


Digitized by Google

364

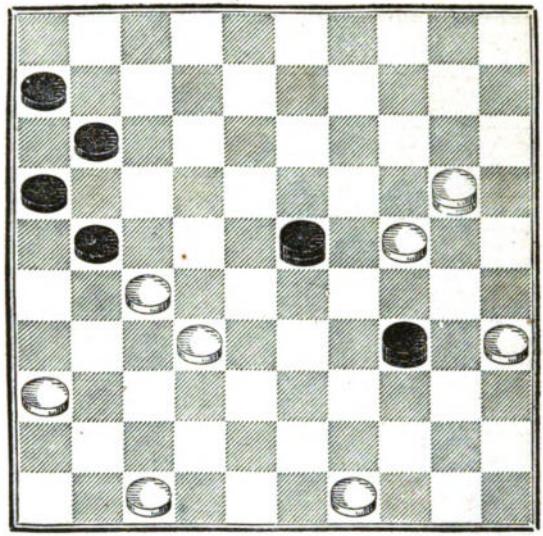


365

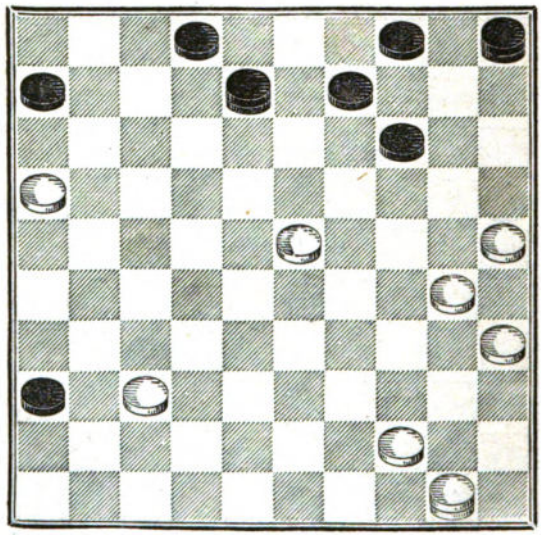


Digitized by Google

366

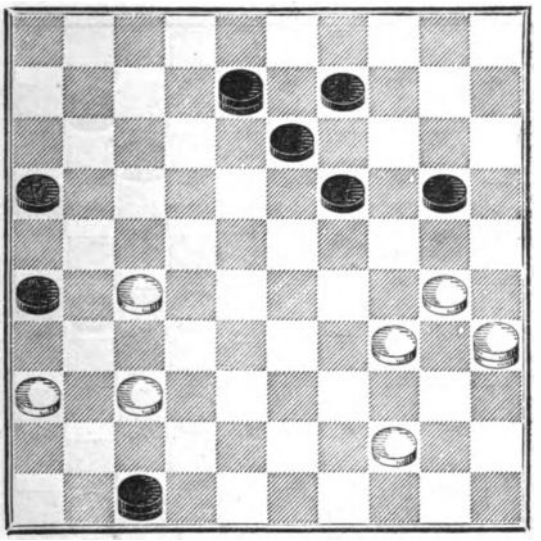


367

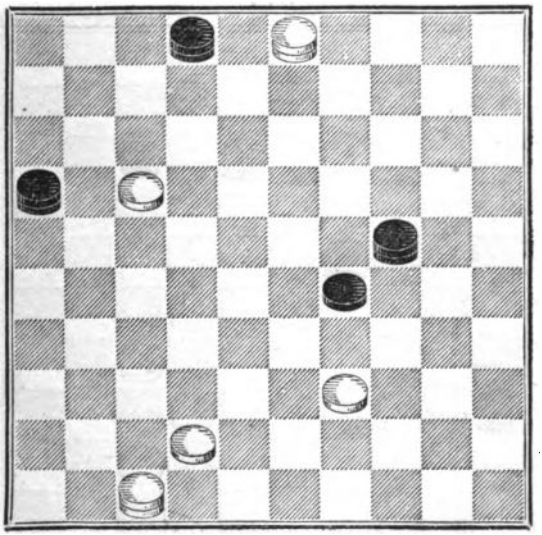


Digitized by Google

368

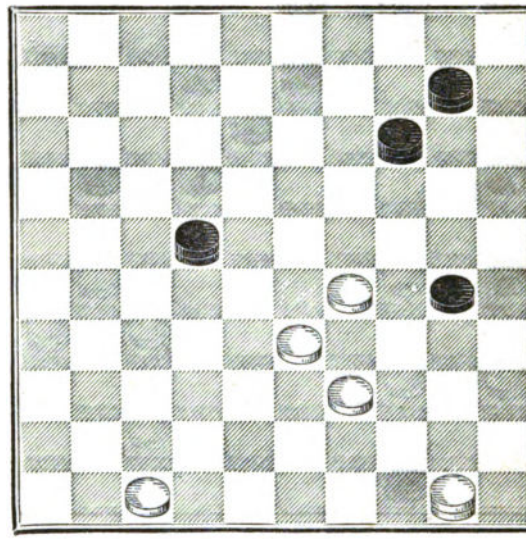


369

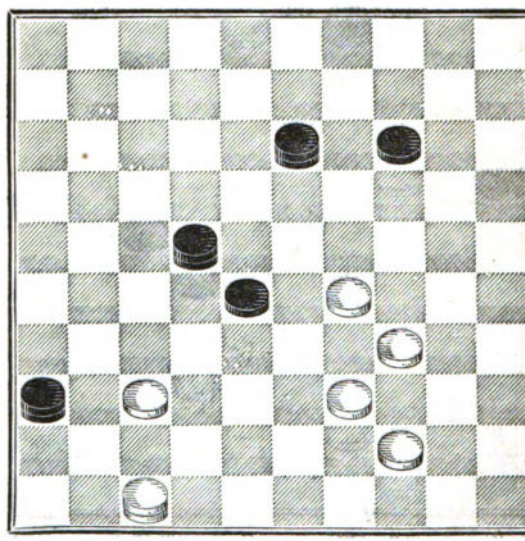


Digitized by Google

370

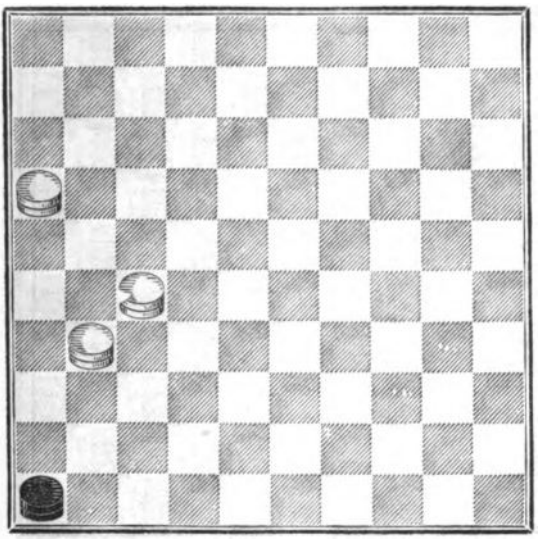


371

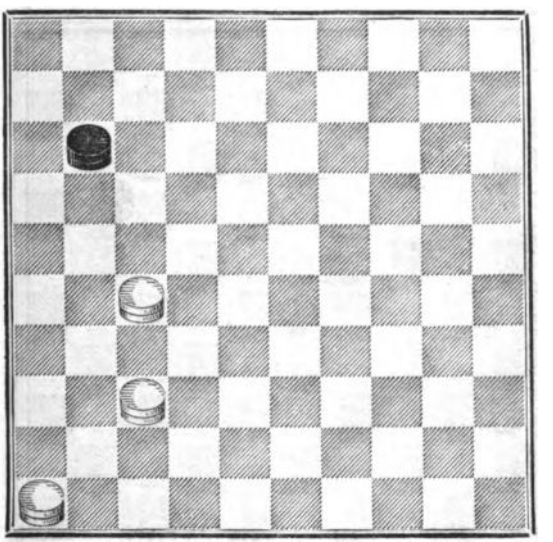


Digitized by Google

372

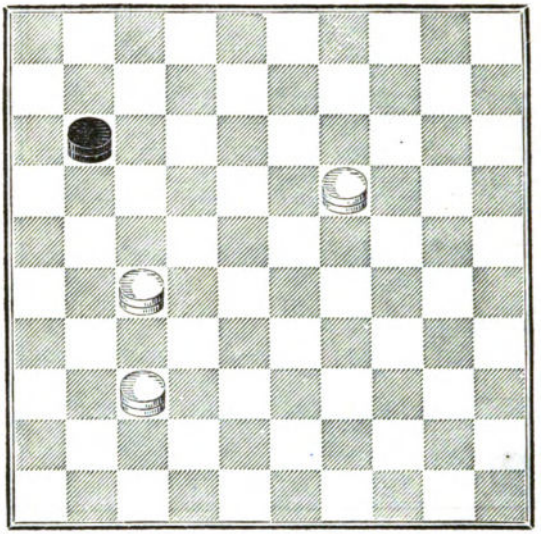


373

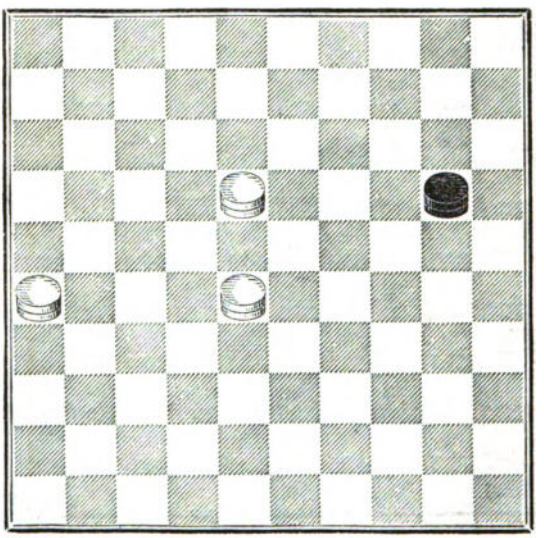


Digitized by Google

374

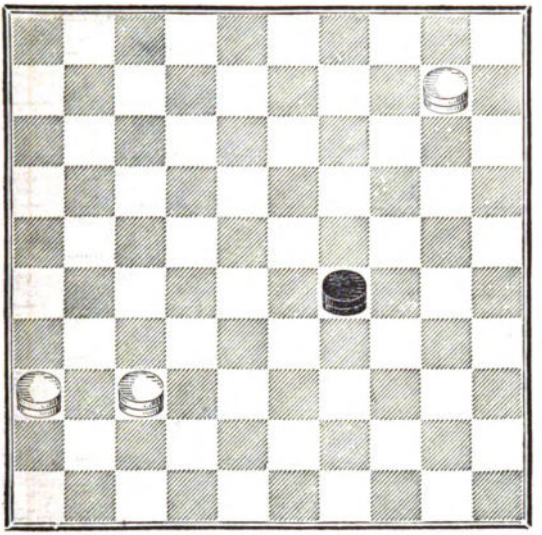


375

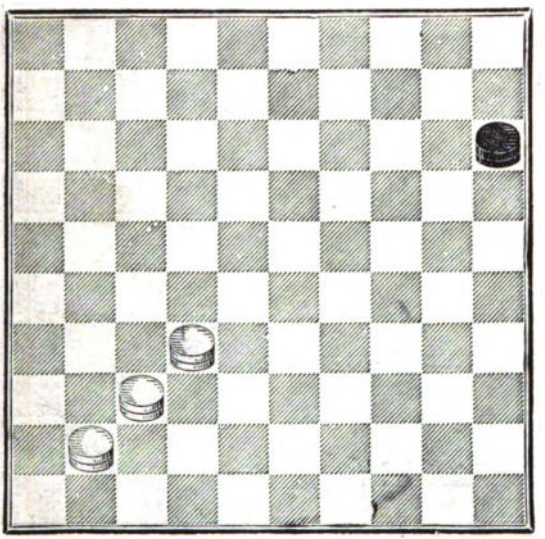


Digitized by Google

376

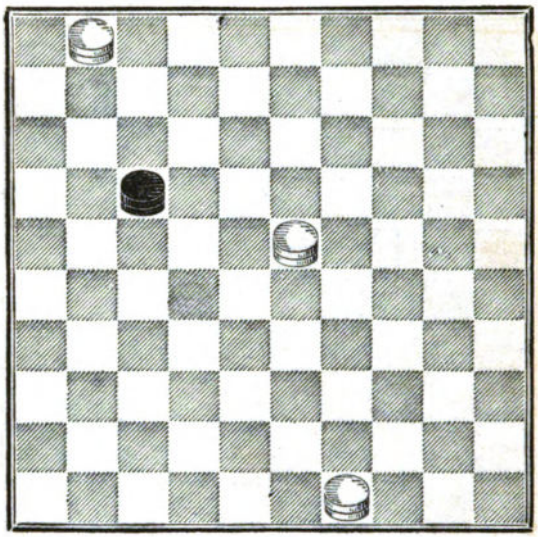


377

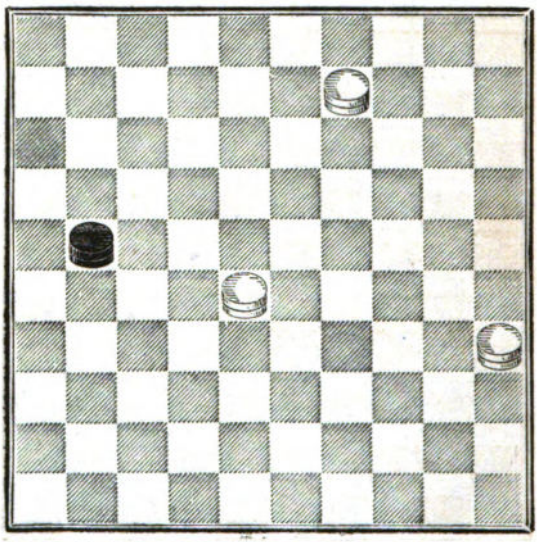


Digitized by Google

378

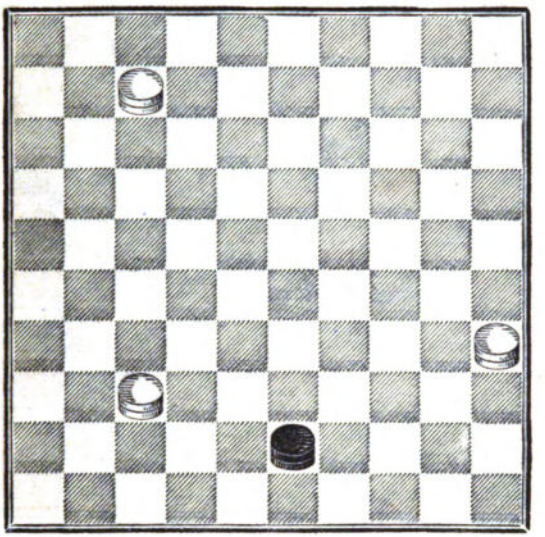


379

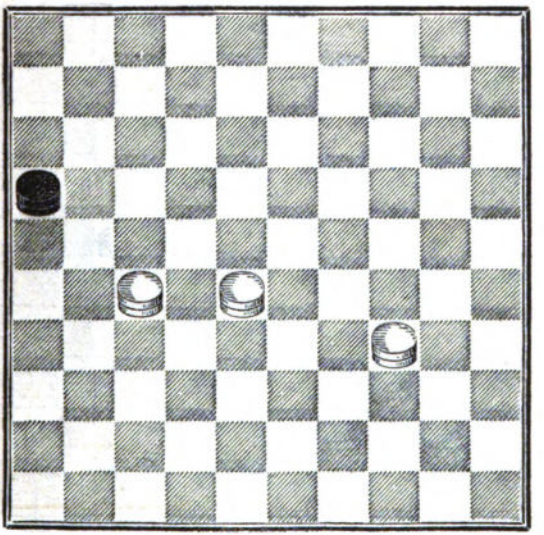


Digitized by Google

380

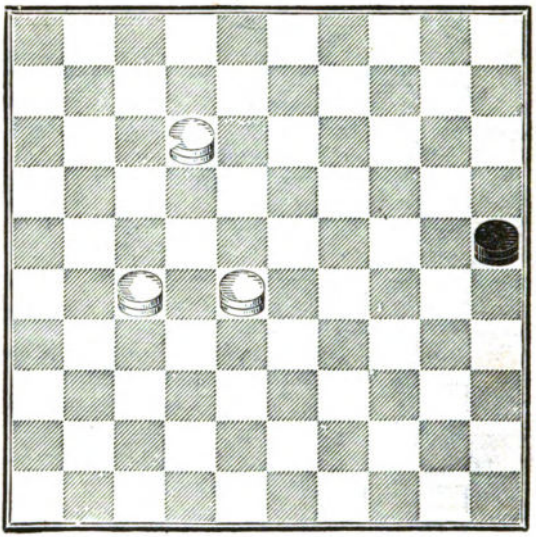


381

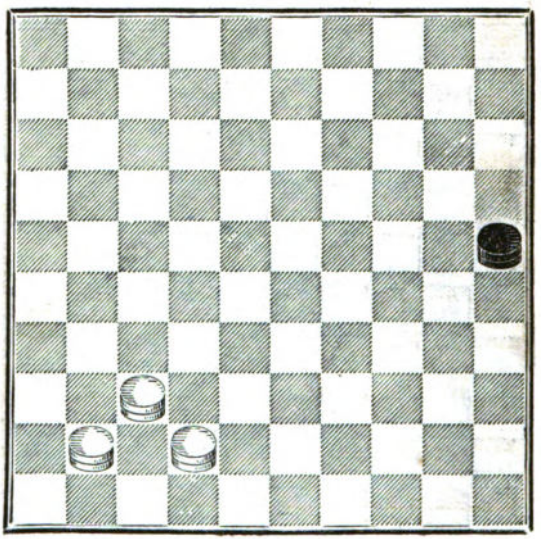


Digitized by Google

382

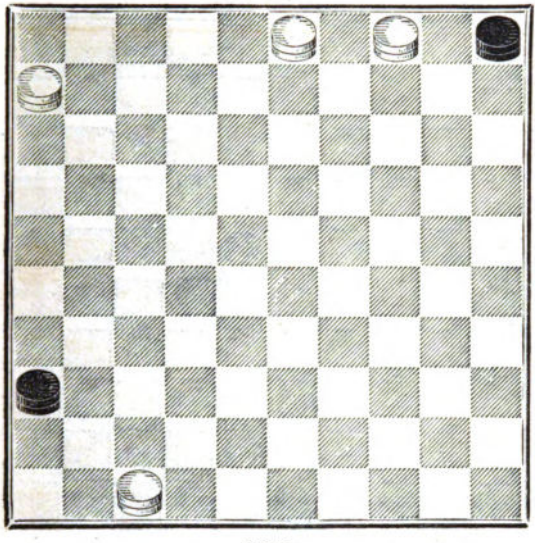


383

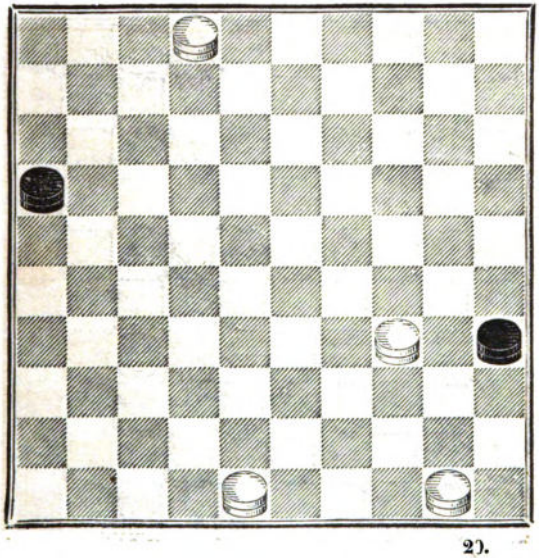


Digitized by Google

384

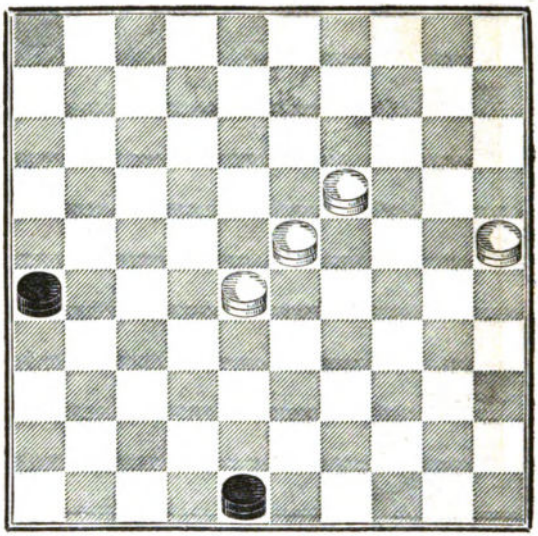


385

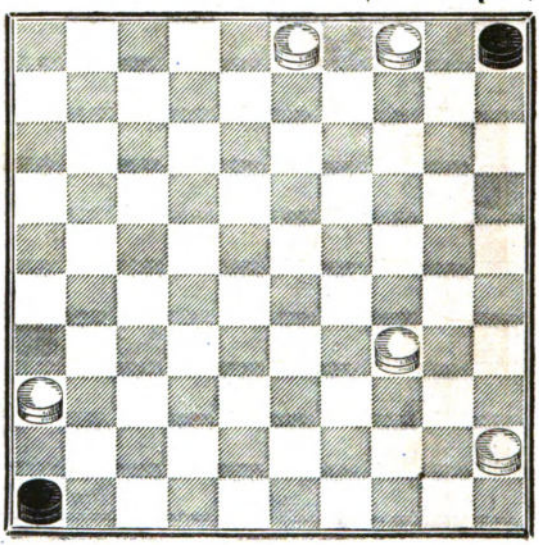


Digitized by Google

386

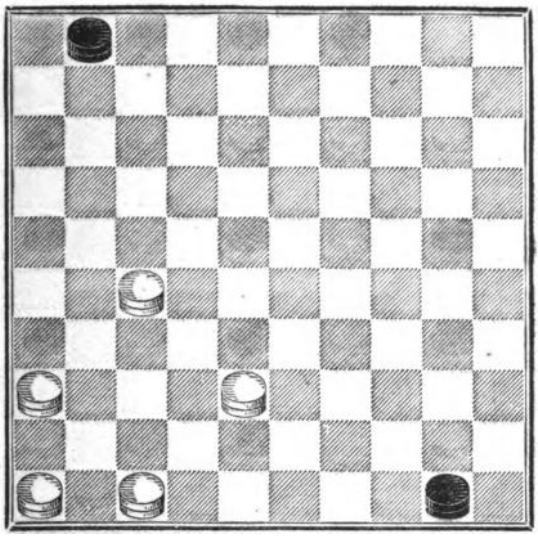


387 (Aux Noirs à jouer.)

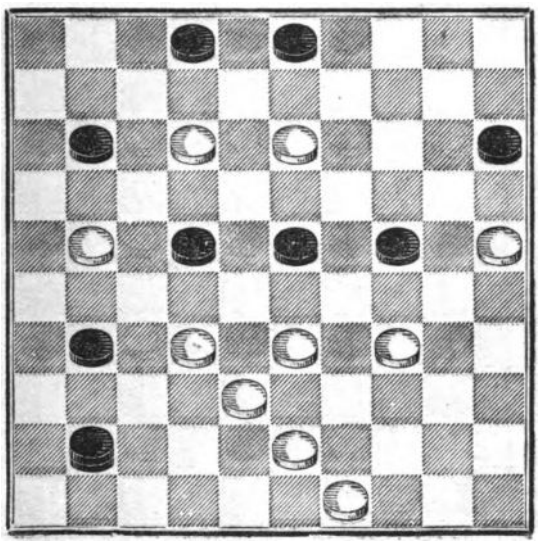


Digitized by Google

388

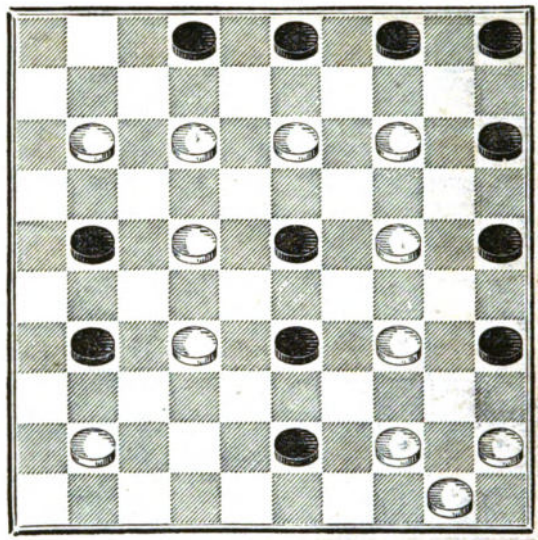


389 (Coup du Chapelet ou Rafle de 9.)

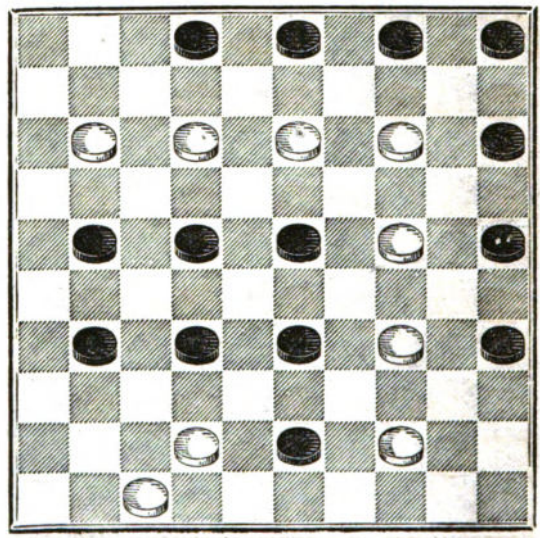


Digitized by Google

390 (Rafle de 12.)

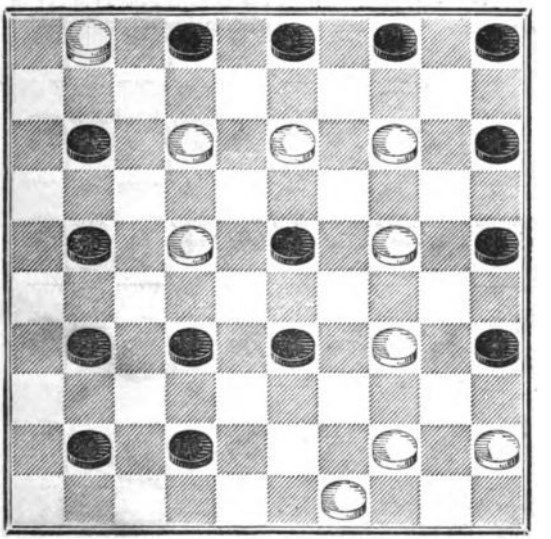


391 (Rafle de 14.)

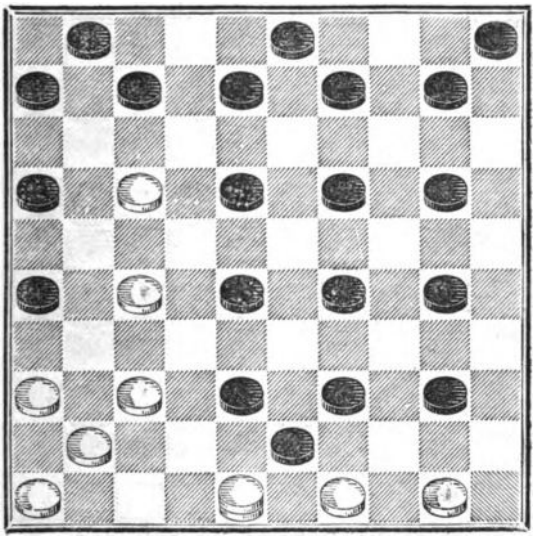


Digitized by Google

392 (Rafle de 15.)

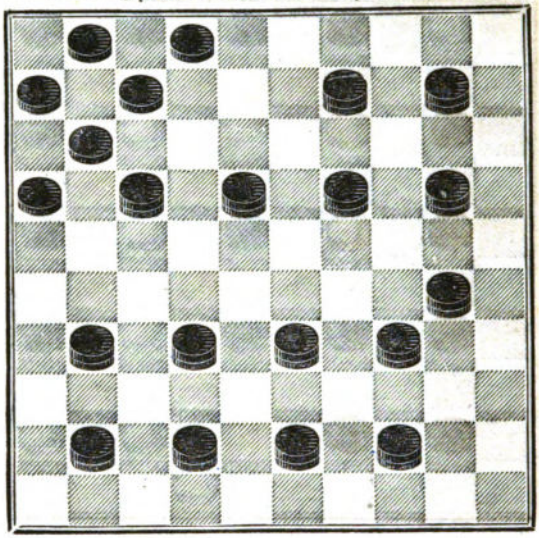


393 Rafle de 16.)

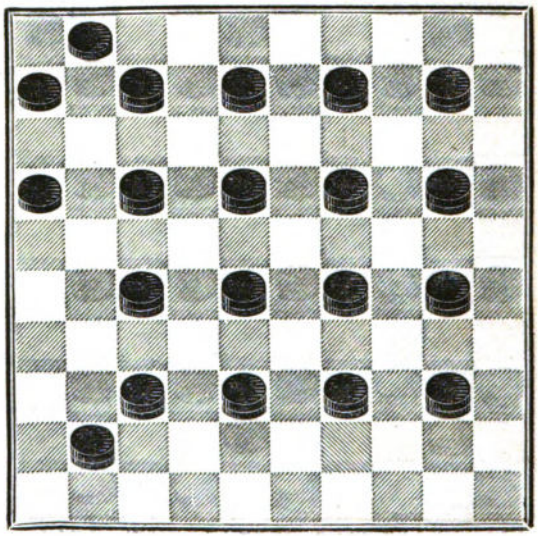


Digitized by Google

394 (Une Dame contre quinze Dames et six Pions gagne la partie. La Dame blanche se pose sur 40 ou 45.)

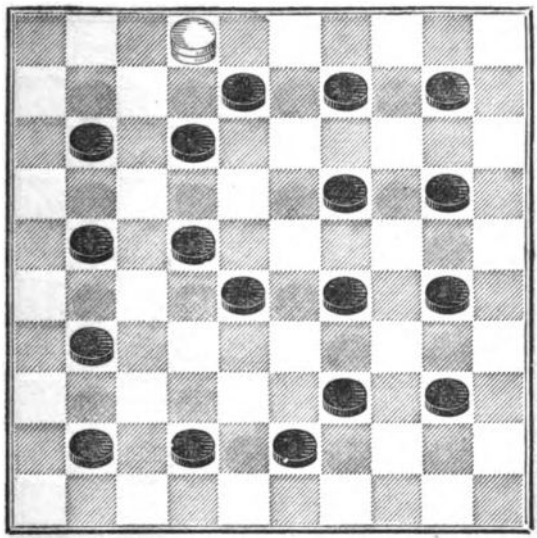


395 (Rafle de 17. La Dame blanche se place sur 26 ou 31.)

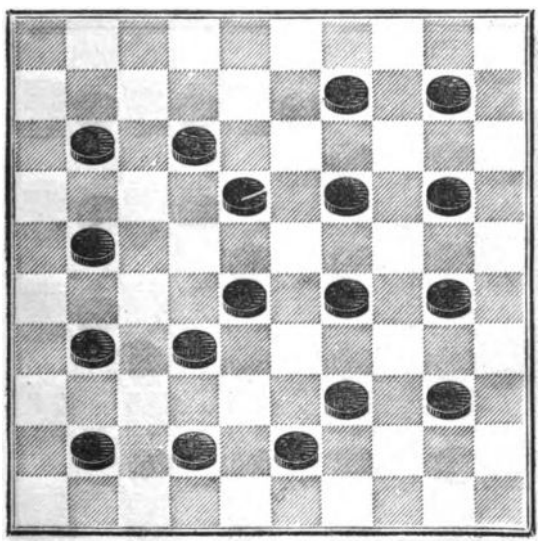


Digitized by Google

396 (Raffle de 18. 1re position.)

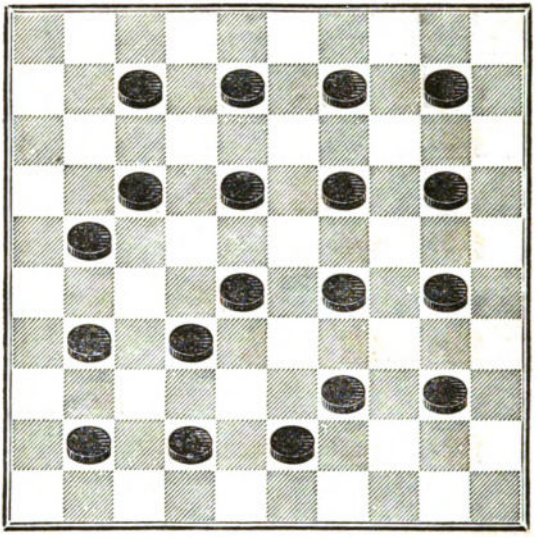


397 (Raffle de 18. 2e position. La Dame blanche se place sur 2 ou 7.)

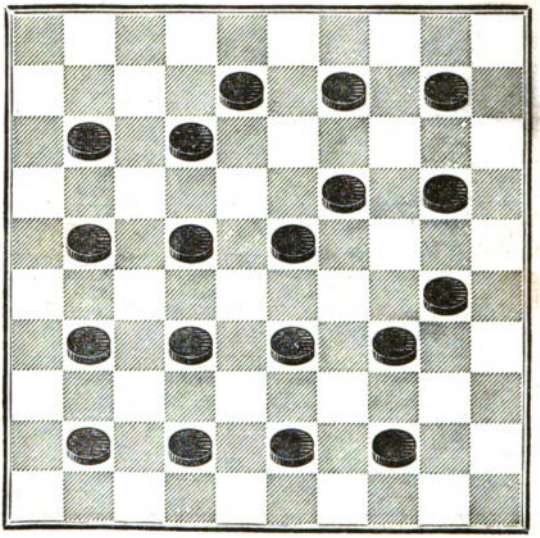


Digitized by Google

398 (Rafle de 19 ou maximum des Pions qu'une Dame peut prendre d'un seul trait. 1re position. La Dame se place sur 44 ou 50.)

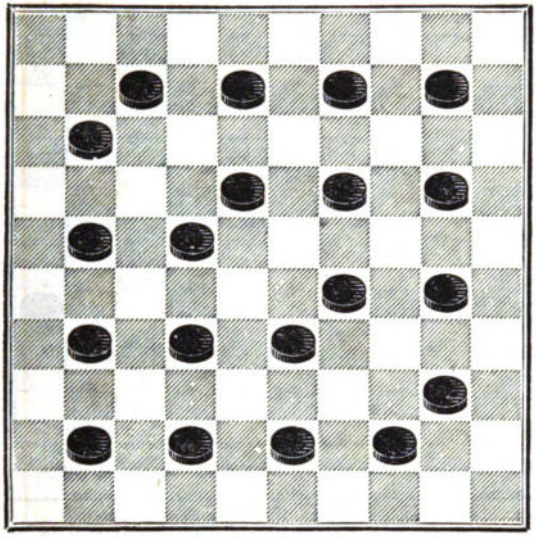


399 (Rafle de 19 Pions. 2e position. La Dame se place sur 1 ou sur 7.)

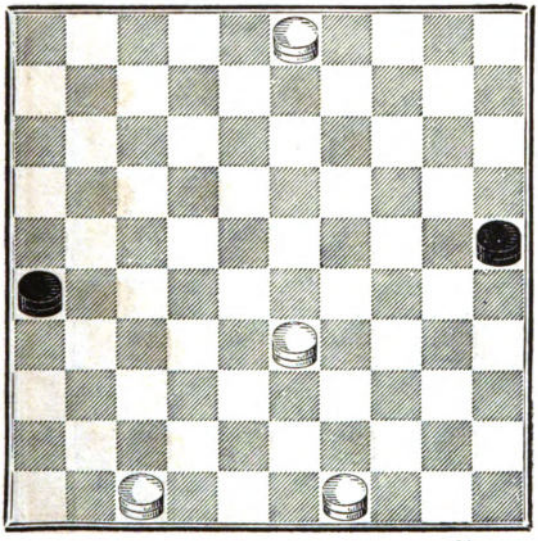


Digitized by Google

400 (Maximum des Pions que l'on peut mettre en prise sur le Damier, mais dont 16 seulement peuvent être pris d'un seul trait.)

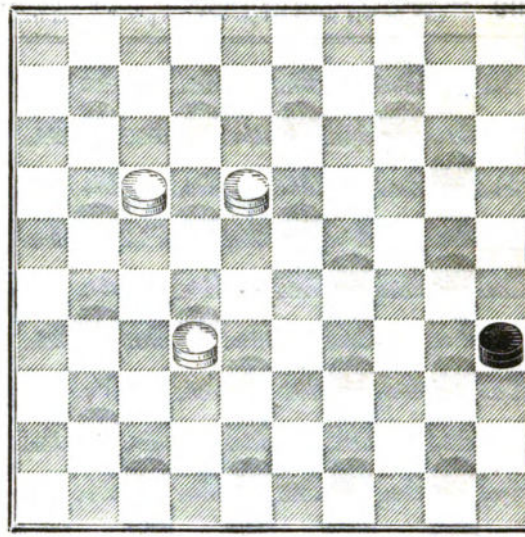


401 (Même coup que celui numéro 385, mais établi sur d'autres lignes.)



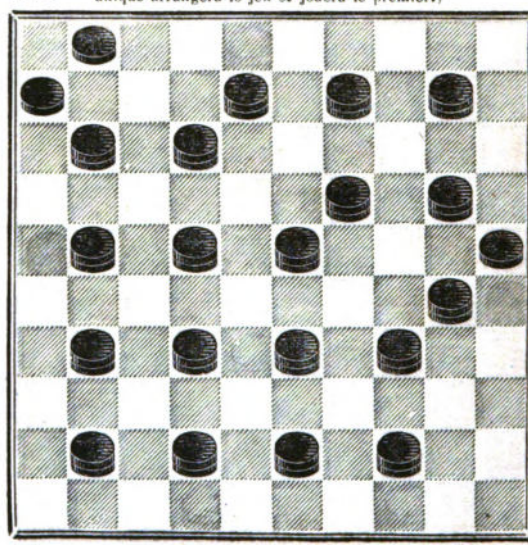
Digitized by Google

402 (Même coup que celui numéro 382, mais établi sur d'autres lignes.)



PROBLÈME A PROPOSER AUX PLUS HABILES JOUEURS

403 (Gagner la partie avec une seule Dame contre 19 Dames et 3 Pions, à la seule condition que le joueur de la Dame unique arrangera le jeu et jouera le premier.)



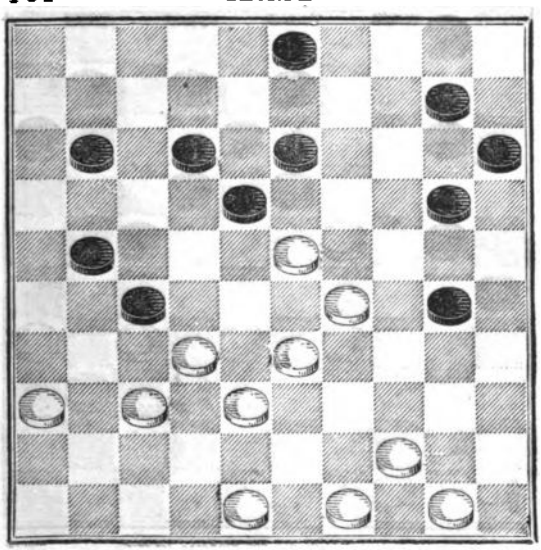
Digitized by Google

SIX COUPS

BRILLANTS ET DIFFICILES

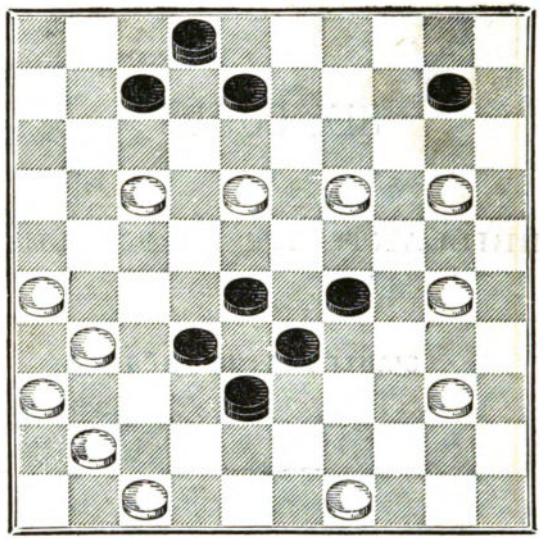
D'AUTEURS NOMMÉS

404 BLONDE

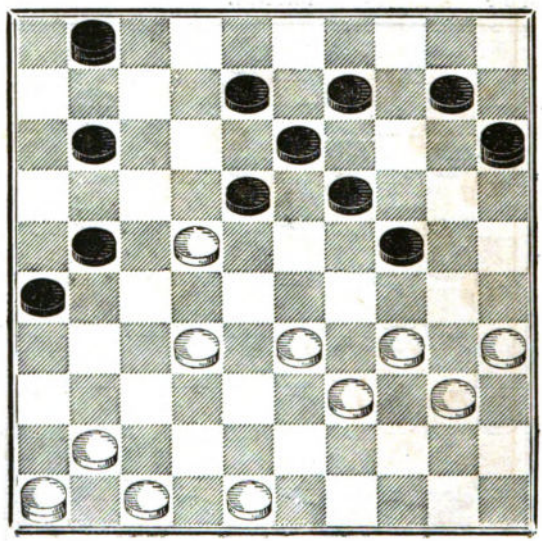


Digitized by Google

405 WOLFF

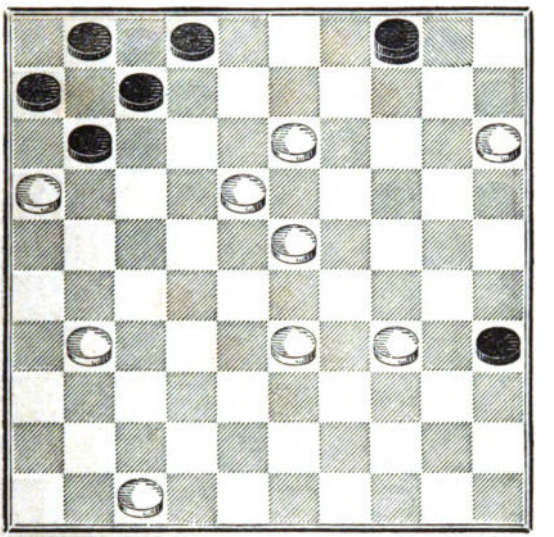


406 LAMANTAGNE

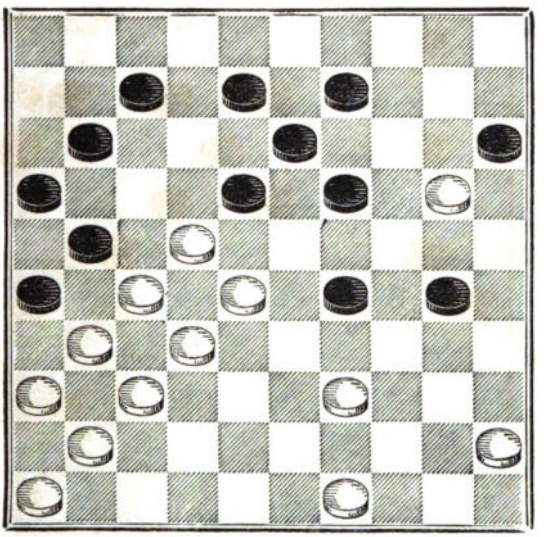


Digitized by Google

407 CHALON

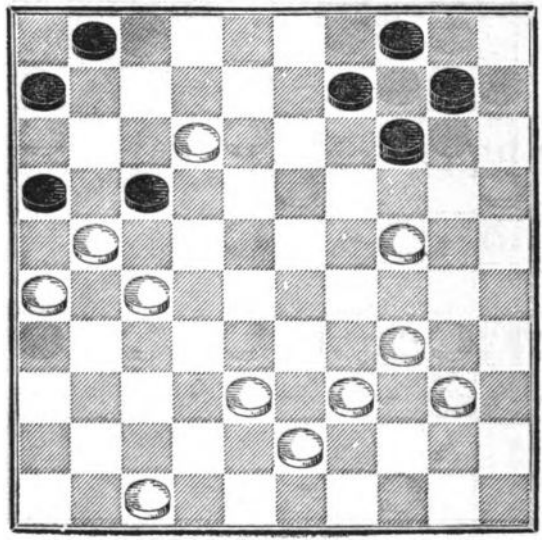


408 HARDANPONT



Digitized by Google

409 GRÉGOIRE



Digitized by Google

SIX COUPS

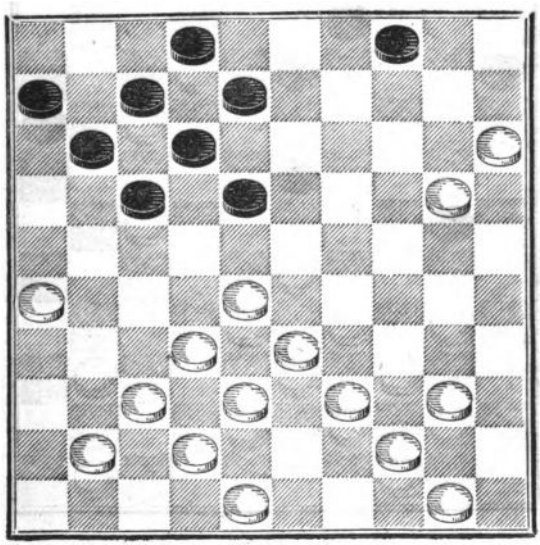
DE LA

PARTIE QUI-PERD-GAGNE

La Société d'Amateurs, auteurs du livre de Metz, ne connaissaient pas la **partie qui-perd-gagne**, de 20 Pions contre 20 Pions, que nous offrons ici; ils n'ont dit un mot que de celle de 20 contre 1 devenue sans intérêt depuis qu'on la joue mécaniquement, c'est-à-dire avec certitude de tout donner. Les six fins de partie que nous présentons donneront une idée de l'immense variété de ce jeu.

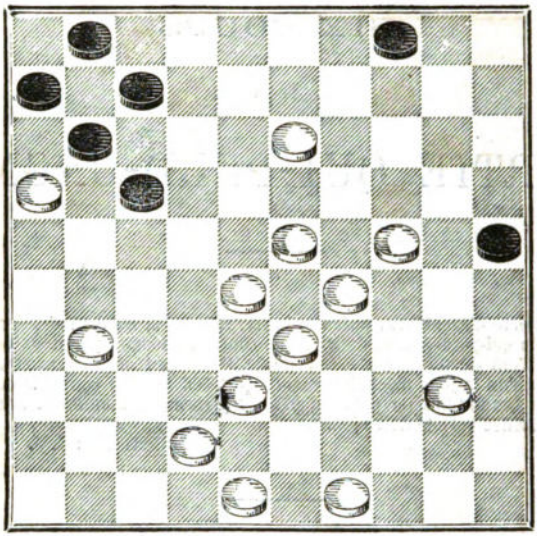
LE RÉVISEUR : G. G.

410

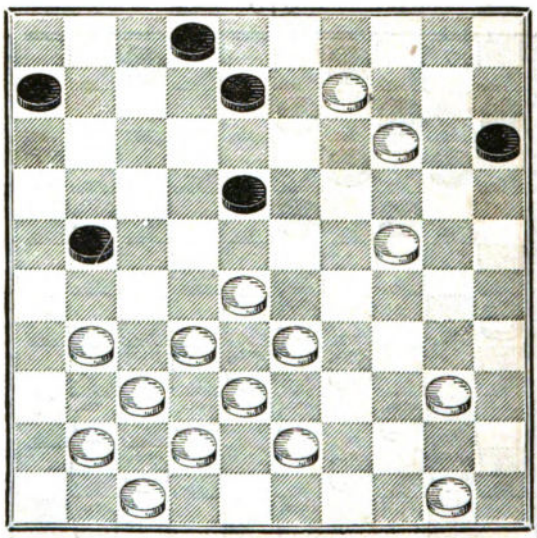


Digitized by Google

411

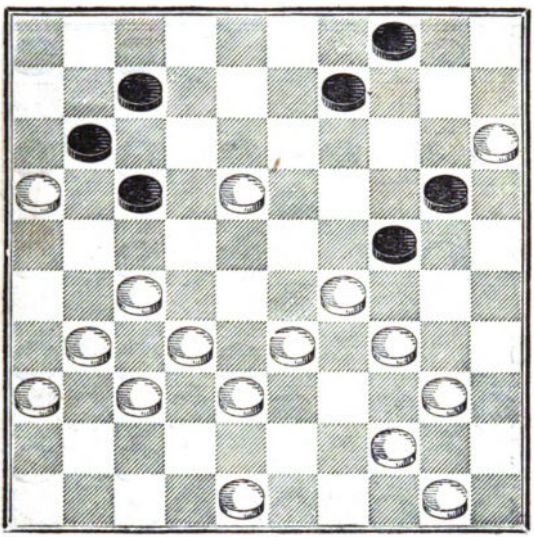


412

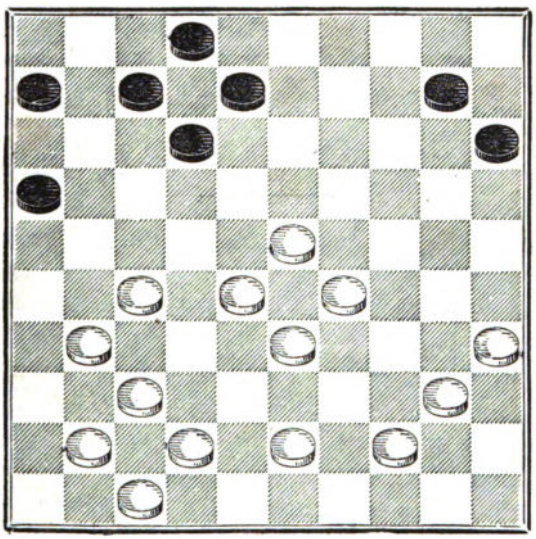


Digitized by Google

413

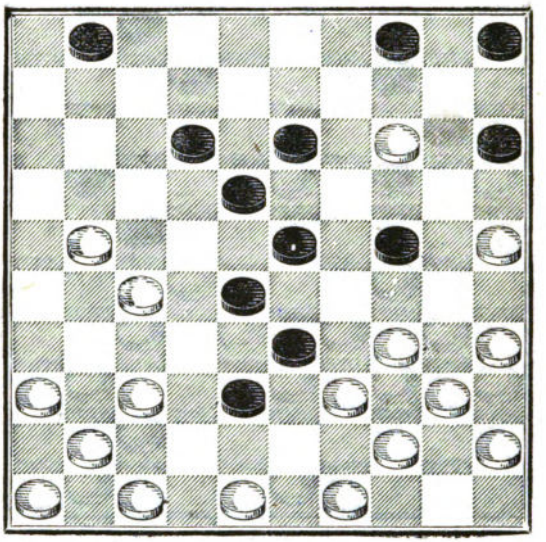


414



Digitized by Google

415



Digitized by Google

TABLE D'EXÉCUTION

DES

COUPS DE DAMES A LA POLONAISE

COMPOSANT LA DEUXIÈME PARTIE DE CET OUVRAGE

Le point ● placé devant un numéro indique une Dame. — Avoir soin de doubler le Pion qui va à Dame.
Les Blancs commencent toujours et gagnent constamment

1

PARTIE ENTIÈRE

Après avoir arrangé les Pions sur le Damier, comme ils le sont au modèle n° 1, page 41, et après être convenu de ce que l'on joue, on tire au sort à qui jouera le premier. On suppose ici, comme dans tout ce qui va suivre, que c'est celui qui a les Pions blancs qui doit commencer.

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
32	28	20	25
37	32	14	20
41	37	10	14
31	27	17	21
37	31	21	26
42	37	4	● 10
47	42	20	24
28	22	14	20
33	28	10	14
34	30	25	34
		prend	30
39	30		
prend	34	20	25
44	39	25	34
		prend	30
40	20	14	25
prend	34 et 24	prend	20
35	30	25	34
		prend	30
39	30		
prend	34	18	23
45	40	15	20

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE	Les Noirs jouent DE
40 à 35	12 à 18
43 39	7 12
39 33	20 24
49 43	5 10
50 45	10 15
45 40	15 20
30 25	2 7
25 14	9 20
prend 20	prend 14
40 34	20 25
33 29	24 33
	prend 29
28 39	
prend 33	12 17
46 41	17 28
	prend 22
34 29	23 34
	prend 29
32 14	
prend 28 et 19	8 12
39 30	25 34
prend 34	prend 30
27 22	18 27
	prend 22
31 22	
prend 27	3 9
14 ● 3	
prend 9	12 17
● 3 21	26 28
prend 17	prend 21 et 22
36 31	7 12
31 27	12 18
41 36	11 17
27 22	18 27
	prend 22

Les Blancs jouent DE	Les Noirs jouent DE
37 à 32	28 à 37
	prend 32
42 11	6 17
pr. 37, 27 et 17	prend 11
38 33	17 22
43 39	34 43
	prend 39
48 39	
prend 43	16 21
39 34	21 27
34 29	13 18
29 24	27 31
36 27	22 31
prend 31	prend 27
24 20	31 37
20 14	37 41
14 9	41 ●47
9 ● 4	●47 15
	prend 33
● 4 36	
prend 18	

Partie nulle, chacun restant avec une Dame et un Pion.

2

18 à 12	34 à 40
43 39	40 45
12 7	45 ●50
7 ● 1	●50 45
33 29 gagné.	

3

9 à ●3	*si* 33 à 39

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
40 à	34	39 à	30
35	24 gagné		
		si 33	38
● 3	20	38	43
35	30	*si* 43	●48
40	34	●48	26,
		31 ou 37	
●20	42	●26	48
30	25	●48	30
25	34 gagné		
		si 43	●49
●20	24	●49	35
24	● 2 gagné.		

4

18 à	12	27 à	31
12	7	31	37
7	● 1	37	41
38	33 gagné		
		si 41	●46
● 1	23	●46	41
			ou 37
23	● 5 gagné		
		si 41	●47
28	23 gagné.		

5

8 à	● 2	33	39
● 2	35	39	43
●35	49	43	●48
36	31	●48	25
49	43	●25	48
31	26 gagné.		

6

38 à	33	29 à	27
36	31	27	36
16	11	7	16
26	21	16	27
17	11	6	17
25	20	14	34
40	29	23	34
47	41	36	38
43	● 5	13	19
● 5	40	8	12
●40	7	1	12

Partie remise.

7

9 à	●4	31 à	37
● 4	10	37	42
●10	15	*si* 42	●47
30	24 gagné.		
		si 42	●48
●15	20	25	14
30	25	●48	30
25	34	*si* 14	19
34	29 gagné		
		si 14	20
34	30 gagné.		

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	

8

8	à ● 2	28	à 33
● 2	30	33	38
42	33	32	37
●30	34	*si* 37	41
●34	23	*si* 41	●46
●23	5	gagné	
		si 41	●47
●23	34	gagné	
		si 37	42
●34	48	42	●47
●48	34	gagné.	

9

Les Noirs commencent.

		41	à ●46
23	à 18	12	23
33	28	23	32
42	37	32	41
49	43	4	9
43	38	9	14
38	33	14	20
33	29	20	25
29	24	gagné, parce que les Blancs ont le coup.	

10

18	à 13	9	à 29
28	22	27	18
47	42	37	●48
39	34	●48	30
25	● 1	gagné.	

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	

11

7	à ● 1	*si* 34	à 39
50	44	39	●50
● 1	6	●50	vol.
● 6	50	gagné	enfermé.
		si 34	40
● 1	6	40	44
50	39	45	●50
39	33	gagné.	

12

49	à 43	13	à 35
43	34	8	13
16	11	13	19
11	7	19	24
7	● 1	24	29
34	23	35	40
● 1	6	40	45
● 6	50	5	10
23	19	10	15
19	14	gagné.	

13

35	à 30	10	à 19
29	23	18	29
26	21	16	27
28	22	27	18
30	24	pr. à vol.	
25	● 3	gagné.	

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
14			
34 à	30	25 à	23
33	28	22	33
32	27	21	32
43	38	pr. à vol.	
48	6 gagné.		
15			
36 à	31	26 à	37
48	42	37	●48
17	12	●48	19
12	● 5 gagné.		
16			
48	42	37	28
24	● 2 gagné.		
17			
26 à	21	17 à	26
37	32	26	●48
34	29	●48	23
28	6 gagné.		
18			
27	21	16	36
47	41	36	●47
39	34	●47	40
45	● 1 gagné.		

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
19			
36	31	27	36
47	41	36	●47
38	32	●47	19
32	● 1 gagné.		
20			
37 à	32	28 à	37
48	42	37	●48
26	21	●48	19
21	● 5 gagné.		
21			
38 à	32	37 à	19
29	23	18	●49
46	41	25	34
41	36	19	30
36	9		
Partie remise.			
22			
32 à	28	23 à	41
36	47	26	37
47	42	37	●48
30	24	20	29
39	34	●48	30
25	● 1 gagné.		

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE	Les Noirs jouent DE
23	
38 à 33	28 à 39
37 31	26 28
30 24	20 40
35 ● 2 gagné.	
24	
19 à 14	23 à 43
11 7	2 11
16 7	1 12
14 10	5 14
24 20	15 24
44 39	43 34
40 7 gagné.	
25	
27 à 22	18 à 27
32 21	23 34
44 40	16 27
40 16 gagné.	
26	
27 à 22	18 à 27
29 24	20 29
28 23	29 18
37 31	26 37
42 ● 4 gagné.	

Les Blancs jouent DE	Les Noirs jouent DE
27	
Les Noirs commencent.	
	3 à 8
28 à 22	17 28
29 23	28 30
36 31	27 36
47 41	36 ●47
40 34	●47 40
45 ● 1 gagné.	
28	
37 à 31	26 à 37
16 11	7 16
27 21	16 27
28 22	27 18
38 32	37 28
33 ● 4 gagné.	
29	
32 à 27	21 à 32
37 28	18 27
28 22	27 18
30 24	19 30
40 34	30 28
36 31	26 37
41 ● 1 gagné.	
30	
27 à 22	18 à 27
36 31	27 36
28 22	17 28

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
39	à 33	28	à 30
47	41	36	●47
40	34	●47	40
45	● 1 gagné.		

31

32	à 27	21	à 32
31	27	32	21
39	33	28	39
43	34	30	39
48	43	39	●48
41	36	●48	31
36	9 gagné.		

32

43	à 39	44	à 33
32	28	23	41
15	10	26	●48
10	● 4	●48	30
● 4	3	17	26
35	13	12	17
● 3	21	26	17
13	8	17	22
8	● 2	7	12
● 2	11	22	27
●11	28 gagné.		

33

24	à 19	13	à 33
34	30	35	24
31	27	22	42
41	37	42	31
36	9 gagné.		

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	

34

28	à 23	19	à 28
30	19	14	23
25	14	10	19
39	33	28	30
35	● 2 gagné.		

35

17	à 11	6	à 17
27	21	16	27
28	22	27	29
37	31	26	37
38	32	37	28
30	24	19	30
35	● 2 gagné.		

36

36	à 31	26	à 37
38	32	37	28
29	24	20	29
30	24	19	39
40	34	39	30
35	● 2 gagné.		

37

33	à 29	24	à 42
25	20	14	25
34	30	25	43
44	39	33	33
28	37	17	28
32	● 3 gagné.		

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
	38		
29	à 24	19	à 30
40	34	30	39
28	23	17	19
38	33	39	28
32	● 1 gagné.		
	39		
26	à 21	17	à 26
39	34	40	29
27	21	26	17
28	23	29	27
32	● 5 gagné.		
	40		
36	à 31	18	à 36
34	30	25	34
40	9	3	14
37	31	36	27
32	● 3 gagné.		
	41		
49	à 44	9	à 20
24	19	13	24
31	27	22	42
33	● 2	24	33
39	48 gagné.		
	42		
22	à 17	11	à 22
27	à 18	16	à 38
49	44	13	22
23	19	14	23
47	42	38	●47
44	39	●47	20
25	● 1 gagné.		
	43		
32	à 28	23	à 32
37	28	26	39
28	23	19	28
30	8	3	12
40	34	29	40
35	● 4 gagné.		
	44		
27	à 21	16	à 27
36	31	27	36
37	31	36	27
33	28	23	32
39	34	30	37
47	41	32	43
41	● 1	43	●48
46	41	●48	25
49	43	●25	48
41	37 gagné.		
	45		
23	à 19	13	à 24
33	29	24	42
37	48	26	37

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
17	à 11	6	à 28
36	31	37	26
27	21	26	17
40	34	30	39
44	24	gagné.	

46

34	à 29	25	à 23
28	19	13	24
37	31	26	28
33	● 4	gagné.	

47

33	à 29	24	à 33
43	38	33	42
34	29	23	43
17	12	8	17
44	39	35	33
28	37	17	28
32	● 1	gagné.	

48

39	à 34	13	à 18
34	23	18	29
28	23	29	18
37	31	26	28
27	21	16	27
38	32	28	37
42	● 4	gagné.	

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	

49

25	à 20	14	à 25
37	31	26	37
32	41	23	21
39	33	17	39
43	● 1	gagné.	

50

25	à 20	14	à 34
40	20	15	24
35	30	24	35
45	40	35	44
33	29	23	34
28	22	17	28
32	● 1	21	32
● 1	27	gagné	

51

14	à 10	5	à 14
24	20	15	24
30	10	4	15
33	29	23	34
37	31	26	28
38	32	27	38
42	● 2	gagné.	

52

35	à 30	24	à 35
33	29	23	34

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
39	à 30	35	à 24
27	22	18	27
32	21	16	27
28	23	19	28
37	32	28	37
42	● 2 gagné.		

53

Les Noirs commencent.

		12	à 17
25	à 20	14	25
27	21	16	27
32	12	23	43
12	14	9	20
30	8	3	12
34	29	43	23
35	30	25	34
40	16 gagné.		

54

25	à 20	14	à 25
28	23	19	17
30	19	13	24
34	30	25	34
40	20	15	24
37	31	26	28
33	15	21	32
38	27 gagné.		

55

29	à 23	18	à 29
33	24	22	44

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
35	à 30	44	à 35
27	22	17	28
32	● 5 gagné.		

56

31	à 26	22	à 31
33	22	18	38
29	18 (a) *si*	13	22
26	28	20	29
34	● 1 gagné		
	(a) *si*	20	29
34	● 1 (b)	13	22
26	28	25	34
40	29	à volonté	
43	32	à volonté	
36	27 gagné		

Les Blancs restent avec une Dame et 11 Pions contre 6.

(b) *si* 25 à 34

Ici, les Blancs ont 1 Pion à prendre dans cinq endroits différents, savoir : 13, 21, 31, 34 et 38, et comme ces deux derniers Pions peuvent être pris chacun de deux côtés, il en résulte que les Blancs ont sept manières de prendre un Pion.

18	à 9	4	à 13
26	17	11	22
36	9	5	10
39	30	10	14

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
9	à 20	15	à 24
30	19	16	21
43	32 gagné.		

Les Blancs restent avec 9 Pions et une Dame contre 2 Pions; ainsi, ils ont pris 16 Pions par suite d'un seul coup, qui ne leur a coûté que 8 Pions. Ce coup, singulier par son étendue et par la circonstance unique de 5 Pions en prise par 7 autres Pions, a été fait par M. Lallement dans une partie sérieuse.

57

34	à 29	23	à 34
40	20	14	25
27	22	18	27
32	21	16	27
37	31	26	37
42	● 2 gagné.		

58

28	à 22	18	à 27
31	22	17	28
34	29	23	34
32	25	à volonté	
39	30 les Blancs gagnent deux Pions.		

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	

59

29	à 24	19	à 30
35	24	20	29
32	28	23	32
34	21	16	27
31	22 les Bl. gagn. 2 Pions		
37	28 les Bl. gagn. 2 Pions		

60

25	à 20	41	à 23
20	29	16	21
46	41	21	27
41	37 gagné.		

61

Les Noirs commencent.

		27	à 32
34	à 30	24	22
37	10	25	30
10	● 5	30	35
● 5	23	16	21
48	42	21	27
42	37 gagné.		

62

40	à 34	39	à 19
37	31	36	27
29	23	6	17
23	● 3 gagné.		

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
	63		
37	à 31	26	à 37
27	21	16	27
28	22	27	18
38	32	37	28
33	15 gagné.		
	64		
29	à 23	18	à 29
28	23	29	18
26	21	17	26
37	32	26	28
39	34	30	39
44	● 2 gagné.		
	65		
39	à 34	30	à 39
29	23	18	29
26	21	17	26
37	32	26	37
27	21	16	38
41	● 3 gagné.		
	66		
27	à 21	16	à 27
22	31	36	27
40	34	13	22
34	30	35	24
37	32	27	38
33	42	24	33
39	6 gagné.		

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
	67		
26	à 21	22	à 31
21	17	12	21
33	28	23	43
42	38	43	32
29	24	20	29
34	● 3	25	34
● 3	43 gagné.		
	68		
20	à 14	10	à 19
27	21	16	27
37	32	26	28
29	23	18	29
34	● 1 gagné.		
	69		
33	à 29	24	à 33
28	39	17	28
32	23	19	28
37	32	26	37
42	31	26	37
48	42	37	●48
39	34	●48	30
35	● 2 gagné.		
	70		
Les Noirs commencent.			
		24	à 29
33	à 24	20	29

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
37	à 31	26	à 37
32	41	23	21
39	33	17	39
43	● 4 gagné.		

71

39	à 34	30	à 39
48	43	39	●48
35	30	●48	22
30	10 gagné.		

72

31	à 27	21	à 32
24	20	15	22
37	10 gagné.		

73

27	à 22	18	à 27
37	31	26	37
42	22	12	18
35	30	18	27
28	22	27	18
32	28	23	32
38	27	21	32
30	24	29	20
25	● 5 gagné.		

74

32	à 27	24	à 31
37	10 gagné.		

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	

75

30	à 24	26	à 37
48	42	37	●48
23	19	●48	30
29	23	18	20
35	● 4	13	24
● 4	15 gagné.		

76

44	à 40	35	à 44
32	27	21	43
42	38	31	33
29	40	20	29
34	● 5 gagné.		

77

28	à 23	29	à 18
39	34	40	29
38	33	29	38
37	31	26	28
43	● 3	21	32
● 3	3 gagné.		

78

● 2	à 30	39	à 44
●30	39	44	33
32	28	33	22
12	7	22	28
7	● 1	28	33
● 1	34	33	38
●34	48 gagné.		

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
	79		
●35	à 49	43	à ●48
●49	21	26	17
31	26	●48	31
26	37	*si* 17	21
37	31	21	26
31	27 gagné		
		si 17	22
37	32 gagné.		
	80		
●49	à 32	41	à ●47
32	10	15	4
20	15	●47	20
15	24	4	10
24	20	10	15
20	14 gagné.		
	81		
42	à 37	41	à ●46
48	42	17	21
20	15	21	26
37	31	●46	37
● 5	46	26	37
●46	45 gagné.		
	82		
48	à 42	37	à ●48
33	28	22	44
● 6	41	●48	39
34	à 43	25	à 34
41●	50 gagné.		
	83		
21	à 17	22	à 11
47	42	●16	21
			ou 27
42	38 gagné.		
	84		
14	à 10	●23	à 46
19	14	●46	vol.
10	● 4 gagné.		
	85		
11	à 7	12	à 1
48	43 gagné.		
	86		
17	à 12	18	à 7
33	29	à volonté	
29	24 gagné.		
	87		
30	à 24	●25	à 48
24	20	14	25
40	34	●48	30
35	24 gagné.		

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
		88	
38	à 32	●23	à 48
30	25	●48	30
25	34	gagné.	
		89	
34	à 30	●24	à 35
39	34	●35	vol.
34	30	●vol.	35
44	40	●35	44
49	40	gagné.	
		90	
41	à 37	*si* 28	à ●16
36	31	26	37
47	41	37	42
48	37	enferme	
		si 28	41
36	31	26	37
47	36	gagné.	
		91	
Les Noirs commencent.			
		●4	à 15
14	à 9	13	4
20	14	●15	29
14	10	4	15
30	24	●29	30
25	14	gagné.	

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
		92	
14	à 9	4	à 13
24	20	●28	46
20	14	●46	10
15	● 4	gagné.	
		93	
23	à 18	●22	à 13
20	14	9	20
15	24	●13	30
35	24	gagné.	
		94	
27	à 22	20	à 36
22	● 4	gagné.	
		95	
20	à 14	19	à 10
27	21	gagné.	
		96	
28	à 23	18	à 40
35	44	●19	35
44	40	gagné.	
		97	
25	à 20	14	à 34
45	40	●13	44
49	29	gagné.	

Digitized by Google

Les Blancs jouent 28	Les Noirs jouent 24

98

17 à 12	7 à 18
34 30 gagné.	

99

28 à 22	27 à 18
14 9	● 4 13
29 24 gagné.	

100

28 à 22	17 à 28
27 22	28 17
42 37 gagné.	

101

18 à 12	8 à 17
33 29	●44 22
32 27 gagné.	

Les Blancs ont le coup des deux côtés.

102

13 à 8	●12 à 3
19 14	20 9
28 22	à volonté
22 17 gagné.	

Les Blancs jouent 23	Les Noirs jouent 23

103

20 à 14	●23 à 5
31 27	32 21
47 42	à volonté
42 37 gagné.	

104

22 à 17	12 à 32
42 38	● 7 42
47 27 gagné.	

105

43 à 38	33 à 42
36 31	●37 26
48 37	●26 30
25 34 gagné.	

106

27 à 21	26 à 17
22 11	à volonté
41 36	prend
32 27 gagné.	

107

42 à 38	33 à 31
43 38	●27 49
36 27	●49 21
16 27 gagné.	

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE	Les Noirs jouent DE

108

19 à 13	●10 à 17
13 22 gagné.	

109

17 à 11	22 à 44
11 ● 2	●48 30
● 2 49 gagné.	

110

50 à 44	●23 à 46
44 39	34 32
42 37	32 41
45 40	enfermé
gagné.	

111

18 à 12	32 à 34
12 ● 3	47 20
● 3 39 gagné.	

112

14 à 10	5 à 23
34 30	25 34
45 40 gagné.	

Les Blancs jouent DE	Les Noirs jouent DE

113

19 à 14	20 à 9
28 22	15 18
23 14 gagné.	

114

23 à 18	●28 à 48
18 20	25 14
30 25	●48 30
25 34 gagné.	

115

29 à 24	● 7 à 45
24 19	13 24
20 29	●45 10
15 ● 4 gagné.	

116

25 à 20	●42 à 15
41 37	32 41
36 47	10 14
43 38	●15 42
47 38	6 11
38 32 gagné.	

117

44 à 39	●25 à 28
33 ● 2 gagné.	

Digitized by Google

Les Blancs jouent	Les Noirs jouent DE

118

18 à 12	17 à 8
30 24	11 20
15 2 gagné.	

119

18 à 12	7 à 29
32 12 gagné.	

120

20 à 14	9 à 18
19 14 gagné.	

121

18 à 12	●22 à 47
12 14	●47 36
46 41	●36 47
14 10	15 4
20 15	●47 20
15 24 gagné.	

122

29 à 23	18 à 29
28 23	● 9 48
23 34	●48 30
35 24 gagné,	

Les Blancs jouent DE	Les Noirs jouent DE

123

22 à 17	●38 à 16
26 21	●16 12
17 8 gagné.	

124

29 à 24	30 à 19
22 17	●25 26
18 13 gagné.	

125

32 à 27	●10 à 41
13 9	3 14
29 23	●41 19
18 12 gagné.	

126

30 à 24	●47 à 15
41 37	32 41
36 47	10 14
43 38 gagné.	

127

11 à 7	1 à 12
28 23	●29 18
21 16	12 21
16 27 gagné,	

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE	Les Noirs jouent DE

128

41 à 37	31 à 33
24 19	13 24
43 38	● 9 43
49 20 gagné.	

129

21 à 17	12 à 21
29 23	18 20
37 31	14 46
25 5 gagné.	

130

9 à ● 4	50 à ● 6
38 33	● 6 50
27 21	26 17
32 28	50 22
● 4 36 gagné.	

131

27 à 22	●14 à 17
22 13 gagné.	

132

24 à 19	●10 à 8
13 ● 2	11 17
● 2 13 gagné.	

Les Blancs jouent DE	Les Noirs jouent DE

133

34 à 30	35 à 24
14 10	● 4 15
23 19	24 13
32 27	●15 21
16 9 gagné.	

134

28 à 22	17 à 19
29 24	13 20
15 ● 2 gagné.	

135

23 à 18	12 à 23
21 17	11 33
19 30 gagné.	

136

28 à 22	17 à 10
15 ● 4	●13 36
32 27 gagné.	

137

23 à 18	10 à 19
18 12	17 8
29 24 gagné.	

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE	Les Noirs jouent DE

138

27 à 21	16 à 27
38 32	27 29
19 14	10 19
30 24 gagné.	

139

34 à 30	●18 à 25
14 9	3 14
20 9	●25 21
26 17 gagné.	

140

16 à 11	30 à 16
32 28	●16 18
22 ● 4 gagné.	

141

24 à 20	●12 à 26
20 14	pr. à vol.
36 31	26 30
35 4 gagné.	

142

27 à 21	● 8 à 26, 37 et 10
13 9	4 13
15 4 gagné.	

Les Blancs jouent DE	Les Noirs jouent DE

143

24 à 20	15 à 33
13 9	3 14
23 18 gagné.	

144

38 à 33	●16 à 35
22 17	11 22
24 20	●35 31
20 36 gagné.	

145

22 à 17	●44 à 6
29 23	19 28
12 8	2 13
21 17 gagné.	

146

19 à 14	10 à 19
18 12	●17 8
37 31	27 ●47
30 24 gagné.	

147

39 à 34	33 à 22
32 27	●19 46
27 18	26 37
47 41 gagné.	

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
	148		
24 à	20	14 à	25
28	22	● 5	37
18	13	8	19
22	17	21	12
33	28	37	23
29	7 gagné.		
	149		
48 à	42	37 à	39
20	14	●41	10
29	23	18	20
40	34	39	30
35	● 4 gagné.		
	150		
22 à	17	21 à	12
19	13	9	18
29	24	18	20
30	24	●37	30
35	4 gagné.		
	151		
32 à	28	24 à	33
22	17	12	23
39	8 gagné.		
	152		
17 à	11	6 à	39
48	43	36	9
43	3 gagné.		

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
	153		
25 à	20	● 9 à	25
30	24	●25	8
24	2 gagné.		
	154		
23 à	18	12 à	32
27	38	●47	8
21	● 3 gagné.		
	155		
33 à	29	24 à	22
32	27	●18	21
16	20 gagné.		
	156		
13 à	9	4 à	22
23	19	24	13
31	27	●15	21
16	9 gagné.		
	157		
18 à	12	17 à	8
35	30	●11	35
19	14	10	19
24	● 2 gagné.		

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	

158

36	à 31	27	à 36
47	41	36	●47
29	24	●45	9
30	25	●47	20
25	● 3 gagné.		

159

19	à 14	20	à 9
28	22	●15	36
17	12	7	18
22	● 4	36	22
● 4	36 gagné.		

160

39	à 34	40	à 18
17	12	●10	7
12	● 1	8	12
38	32	2	7
32	27	6	11
● 1	6	11	16
● 6	28 gagné.		

161

37	à 31	●28	à 46
27	21	16	36
43	39	34	32
42	37	32	41
20	14	6	11
14	9	11	17

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
9	à ● 3	17	à 22
● 3	25	22	28
●25	39	28	32
●39	43	32	37
●43	48	à volonté	
●48	26 gagné.		

162

18	à 13	9	à 18
20	14	10	28
12	21 gagné.		

163

18	à 13	9	à 18
29	24	18	20
28	22	14	23
●25	5 gagné.		

164

33	à 29	24	à 33
21	17	12	32
23	18	13	22
31	27 gagné.		

165

24	à 19	14	à 23
25	20	● 9	25
44	39	●25	28
33	● 2 gagné.		

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
	166		
29	à 23	●42	à 29
27	22	13	24
8	12	8	19
34	● 3 gagné.		
	167		
27	à 22	16	à 18
29	23	3	29
23	1 gagné.		
	168		
18	à 12	7	à 29
28	22	27	18
40	34	●16	30
25	14 gagné.		
	169		
32	à 27	31	à 22
15	10	●26	23
10	8 gagné.		
	170		
19	à 14	20	à 9
27	21	16	18
29	23	11	19
23	23 gagné.		

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
	171		
29	à 24	20	à 29
19	14	● 2	49
17	12	10	19
38	33	●49	8
33	● 2 gagné.		
	172		
29	à 23	18	à 20
39	34	●14	48
30	25	●48	30
35	● 4 gagné.		
	173		
29	à 23	●20	à 38
23	19	13	24
28	22	27	18
39	33	●38	29
34	● 5 gagné.		
	174		
24	à 19	13	à 33
32	27	21	23
39	10 gagné.		
	175		
23	à 19	●24	à 13
28	23	17	19

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
48	à 42	●13	à 48
40	34	●48	30
35	● 2 gagné.		

176

40	à 35	16	à 27
37	31	27	●47
34	30	●47	24
30	8 gagné.		

177

29	à 24	30	à 19
28	23	●12	31
26	37	17	28
32	● 3 gagné.		

178

29	à 23	28	à 19
21	17	12	21
16	27	●13	48
30	25 gagné.		

179

28	à 23	19	à 17
38	32	30	19
27	22	17	28
32	● 1 gagné.		

180

27	à 21	16	à 29

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
35	à 30	●36	à 18
20	14	10	19
30	24	pr. à vol.	
25	● 3 gagné.		

181

39	à 33	28	à ●48
32	28	●23	21
31	26	●48	31
26	17	11	22
36	9 gagné.		

182

27	à 21	26	à 17
23	19	14	23
24	20	● 9	25
44	39	●25	28
33	● 2 gagné.		

183

18	à 13	19	à 8
23	18	●14	46
18	13	8	19
22	17	24	12
33	28	●46	23
29	● 7 gagné.		

184

33	à 29	34	à 23
46	41	●25	48

Digitized by Google

Les Blancs jouent		Les Noirs jouent	
	DE		DE
27	à 21	17	à 26
32	27	23	21
41	37	●48	31
36	9	26	31
9	● 4	31	36
● 4	10 gagné.		

185

29	à 24	30	à 19
22	17	●39	11
21	16	19	28
16	20 gagné.		

186

29	à 23	18	à 29
28	23	●13	48
23	34 gagné.		

187

24	à 19	13	à 24
28	23	17	19
34	29	24	33
27	22	●11	28
32	● 3 gagné.		

188

40	à 34	29	à 40
33	28	●24	47
39	34	40	20

Les Blancs jouent		Les Noirs jouent	
	DE		DE
28	à 23	19	à 28
22	24	●47	20
15	24 gagné.		

189

28	à 22	18	à 38
50	45	*si* ●14	46
29	24	38	20
25	5	à volonté	
42	37 gagné		
		si ●14	41
47	36	38	●47
29	24	●47	20
25	● 5 gagné.		

190

19	à 13	18	à 9
28	22	27	18
20	14	9	29
48	42	●37	48
39	34	●48	30
25	● 1 gagné.		

194

24	à 20	14	à 25
43	38	●10	50
18	13	9	18
21	17	11	22
38	33	●50	28
32	● 1 gagné.		

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
	192		
14	à 10	5	à 14
24	20	14	25
27	21	26	17
28	23	17	19
39	34	●11	30
35	11	gagné.	
	193		
18	à 13	●24	à 8
33	29	34	23
35	30	● 8	35
50	44	●35	49
22	17	11	22
32	27	●49	21
26	10	gagné.	
	194		
29	à 23	20	à 18
39	33	●15	22
28	10	gagné.	
	195		
28	à 22	27	à 18
29	23	19	39
37	31	26	28
50	44	●21	40
35	● 4	gagné.	

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
	196		
23	à 18	13	à 22
27	18	36	27
18	13	9	18
29	24	20	29
34	32	gagné.	
	197		
29	à 23	●45	à 26
43	38	18	29
27	22	17	28
30	24	●26	17
24	● 2	gagné.	
	198		
24	à 20	14	à 25
27	22	● 5	48
45	40	17	28
29	23	28	19
40	34	gagné.	
	199		
50	à 44	●40	à 49
32	28	●49	46
24	20	14	25
18	12	17	19
23	● 5	●46	23
● 5	2	gagné.	

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE	Les Noirs jouent DE

200

35 à 30	25 à 23
32 28	23 32
21 16	32 21
16 7	1 12
26 10 gagné.	

201

29 à 24	30 à 19
27 21	● 9 36
12 8	2 13
28 22	●36 18
17 11	6 17
21 ● 5 gagné.	

202

18 à 13	●33 à 9
23 19	14 23
37 32	27 38
39 33	38 29
30 24	29 20
25 ● 1 gagné.	

203

49 à 43	●39 à 48
26 21	●48 26
15 10	4 15
17 11	●26 9
11 ● 4 gagné.	

Les Blancs jouent DE	Les Noirs jouent DE

204

19 à 13	9 à 18
23 12	7 18
29 23	18 29
33 15	● 4 36
15 ● 4	à volonté
28 22 gagné.	

205

22 à 18	13 à 33
29 38	20 18
38 32	● 2 27
31 ● 4 gagné.	

206

27 à 21	26 à 17
22 11	6 17
28 22	17 19
18 12	● 8 48
30 25	●48 30
35 15 gagné.	

207

40 à 34	●35 à 49
32 28	●49 32
34 29	24 22
37 10 gagné.	

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE	Les Noirs jouent DE

208

28 à 23	17 à 19
26 21	12 23
21 17	● 3 29
33 15 gagné.	

209

28 à 22	●37 à 35
25 20	15 24
27 21	16 18
45 40	35 29
34 ● 5 gagné.	

210

22 à 18	12 à 23
27 21	● 8 26
25 20	24 15
32 28	23 41
36 47	●26 48
30 25	●48 30
35 ● 4 gagné.	

211

15 à 10	5 à 14
33 28	●37 19
29 23	18 40
35 44	●19 49
16 11	17 6
21 16	●49 21
26 10 gagné.	

Les Blancs jouent DE	Les Noirs jouent DE

212

22 à 18	13 à 22
24 20	●35 13
23 18	12 23
33 28	22 44
43 39	44 33
38 9 gagné.	

213

35 à 30	●49 à 35
19 14	10 8
37 32	26 28
29 23	28 19
24 ● 2 gagné.	

214

29 à 23	●40 à 18
17 11	7 16
24 19	14 23
32 28	23 32
27 38	16 27
31 15 gagné.	

215

32 à 27	21 à 12
25 20	●48 14
15 10	17 28
10 6 gagné.	

Digitized by Google

Les Blancs jouent de		Les Noirs jouent de	
216			
27 à 21		●42 à 26	
35 30		25 34	
13 8		2 13	
18 20		15 24	
22 18		11 13	
44 39		●26 44	
50 8 gagné.			
217			
24 à 20		19 à ●49	
31 26		25 14	
27 22		18 16	
32 27		●49 21	
26 10 gagné.			
218			
23 à 19		20 à 29	
49 44		13 35	
37 31		36 27	
28 22		27 18	
32 28		●21 40	
45 ● 5 gagné.			
219			
18 à 12		8 à 17	
33 29		24 33	
28 39		17 28	
35 24		20 29	

Les Blancs jouent de		Les Noirs jouent de	
39 à 34		29 à ●49	
31 26		●49 21	
26 6 gagné.			
220			
16 à 11		6 à 17	
26 21		17 26	
25 20		15 24	
30 19		13 24	
37 32		26 28	
38 33		22 31	
33 ● 2 gagné.			
221			
22 à 17		11 à 31	
33 28		24 22	
32 28		14 41	
47 9 gagné.			
222			
28 à 22		17 à 39	
27 21		16 38	
37 32		26 28	
23 34		14 23	
29 16 gagné.			
223			
27 à 21		16 à 18	
45 40		● 6 48	

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
24	à 20	14	à 25
29	24	18	20
40	34	●48	30
35	11 gagné.		

224

37	à 31	26	à 37
46	41	37	●46
39	34	●46	23
27	22	18	27
29	7	2	30
35	2 gagné.		

225

19	à 14	20	à 9
34	30	35	24
29	20	18	38
41	36	15	24
27	21	26	17
37	32	38	27
31	● 4 gagné.		

226

28	à 22	17	à 30
40	35	24	33
35	15	18	29
32	28	33	22
27	20 gagné.		

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	

227

29	à 23	19	à 23
27	22	1	18
20	14	9	25
42	37	●46	32
49	43	●32	40
45	● 1 gagné.		

228

29	à 23	●19	à 30
25	34	●18	40
45	34 gagné.		

Les Blancs sont les premiers à se mettre sur la même colonne que les Noirs.

229

43	à 39	●28	à 50
31	27	●25	21
26	17	●50	11
16	7 gagné.		

230

24	à 19	13	à 15
50	45	●28	17
39	34	●17	30
25	34	●12	40
45	34 gagné.		

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	

231

24	à 19	●14	à 35
29	40	●35	44
49	40 gagné.		

Les Blancs sont les premiers à se mettre sur la même colonne que les Noirs.

232

19	à 13	18	à 9
47	42	●12	40
45	34	●37	48
30	25	●48	30
25	34 gagné.		

233

23	à 18	●39	à 11
27	22	●11	42
47	38	● 9	43
49	38 gagné.		

234

24	à 20	● 9	à 25
32	27	●13	42
48	37	●23	31
26	37 gagné.		

235

38	à 33	●22	à 50
32	à 27	●20	à 21
26	17	●50	11
16	7 gagné.		

236

49	à 44	●35	à 49
39	33	●22	31
26	37	●49	41
46	37 gagné.		

237

22	à 18	13	à 31
26	37	● 8	42
48	37	●23	41
46	37 gagné.		

Les Blancs sont les premiers à se placer sur la même colonne que les Noirs.

238

33	à 29	●44	à 22
32	28	●22	31
26	37	●14	41
46	37 gagné.		

239

48	à 42	●15	à 47
46	41	●47	36
18	12	●36	9
12	8	3	12
19	14 gagné.		

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
	240		
29 à 23		18 à 20	
35 30		●25 11	
16 18 gagné.			
	241		
34 à 30		35 à 24	
14 10		● 4 15	
23 19		24 13	
32 27		●15 21	
16 9 gagné.			
	242		
29 à 23		20 à 18	
38 33		●13 22	
28 10 gagné.			
	243		
21 à 17		12 à 21	
35 30		●13 44	
49 40		● 7 29	
34 23 gagné.			

Les Blancs vont à Dame sur 3 ou sur 2.

	244		
35 à 30		25 à 45	
19 13		9 18	

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
28 à 23		● 6 à 50	
23 ● 1		*si* 21 27	
● 1 6		27 31	
38 33		●50 28	
● 6 50		31 37	
49 43 gagné			
		si ●50 6	
49 44		● 6 50	
● 1 6		21 27	
47 41		27 31	
38 32		31 36	
41 37 gagné.			
	245		
12 à 7		2 à 22	
37 31		●36 27	
19 13		9 18	
26 21		● 3 28	
21 12 gagné.			
	246		
24 à 19		13 à 15	
39 34		●37 14	
33 28		●14 30	
35 24		●47 20	
25 12 gagné.			
	247		
33 à 28		●20 à 42	
28 22		27 18	
49 43		●21 49	

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
34	à 30	35	à 24
39	33	●42	29
40	35	●49	40
45	● 3 gagné.		

248

24	à 20	14	à 25
28	22	●10	46
22	18	12	23
27	22	16	18
38	32	●46	28
33	● 2 gagné.		

249

15	à 10	5	à 14
29	23	●37	19
24	20	●19	11
20	16 gagné.		

250

19	à 14	9	à 29
17	11	6	28
32	34	●16	30
25	34	● 1	40
45	34 gagné.		

251

24	à 20	25	à 14
18	12	17	8
40	35	11	●48

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
29	à 23	37	à 19
30	25	●48	30
35	● 2 gagné.		

252

33	à 29	●22	à 50
32	27	● 9	36
19	13	●36	9
23	19	14	34
30	39	●50	20
25	● 3 gagné.		

253

16	à 11	6	à 17
32	28	●44	22
29	24	18	20
25	14	● 3	48
31	26	●48	31
36	9 gagné.		

254

18	à 13	à volonté	
34	29	24	à 22
43	38	●20	27
32	5 gagné.		

255

12	à 8	3	à 23
32	27	23	21
33	29	24	33

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
31	à 27	21	à 32
37	39	●11	44
50	39	●25	43
48	39	gagné.	

256

24	à 19	13	à 42
43	38	●14	43
49	27	● 8	21
16	27	gagné.	

257

34	à 30	25	à 23
24	19	●35	13
26	21	17	26
47	42	●11	50
37	31	26	28
43	39	●50	33
38	20	gagné.	

258

17	à 12	8	à 26
37	32	26	28
29	23	28	19
20	14	● 9	20
25	5	gagné.	

259

49	à 44	●11	à 50
43	39	●50	26

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
48	à 42	●26	à 43
30	25	●48	30
25	14	10	19
35	2	gagné.	

260

40	à 34	● 5	à 46
38	33	●50	28
47	41	●46	19
26	21	15	33
21	1	gagné.	

261

29	à 23	20	à 18
30	24	●10	19
17	12	8	6
16	11	6	17
21	3	gagné.	

262

29	à 24	30	à 19
28	22	● 9	28
32	5	gagné.	

263

39	à 34	●22	à 30
25	34	● 9	39
43	34	●23	40
45	34	gagné.	

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
	264		
22	à 18	●23	à 12
33	30	24	35
41	37	●15	31
26	37	●12	42
48	37	●19	41
46	37 gagné.		
	265		
34	à 29	●30	à 48
29	24	20	18
28	22	●15	36
22	● 4	●48	31
26	37	*si* ●36	41
● 4	31	●41	5
●31	37 gagné		
		si ●36	47
46	41	●47	36
37	31 gagné.		
	266		
15	à 10	● 4	à 24
17	11	● 3	29
50	44	● 7	40
45	● 3 gagné.		
	267		
19	à 13	●22	à 9
39	34	○12	49

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
36	à 31	●27	à 36
26	21	● 3	48
47	41	●36	47
50	44	●49	40
45	34	●48	30
35	24	●47	20
25	● 3 gagné.		
	268		
	PREMIÈRE MANIÈRE		
40	à 34	● 2	à 16
34	29	●16	2
●49	35	*si* ● 2	11
●35	44	●11	50
● 1	6	●50	45
● 6	1 gagné		
		si ● 2	16
● 1	7	●16	2
29	24 gagné.		
	DEUXIÈME MANIÈRE		
40	à 34	● 2	à 35
● 1	29	●35	à vol.
34	30	prend ;	à 35
●29	40 gagné.		
	TROISIÈME MANIÈRE		
40	à 34	● 2	à 11
●49	44	●11	50
● 1	6	●50	45
● 6	1 gagné.		

Digitized by Google

Les Blancs jouent de			Les Noirs jouent de	
		269		
47	à 41		●10	à 46
25	20	*si*	●46	10
20	14	gagné		
		si	●46	ailleurs
●24	47	gagné.		
		270		
●39	à 30		●32	à 49
●30	35	*si*	●49	16
●35	2	gagné		
		si	●49	ailleurs
●17	3	gagné.		
		271		
●14	à 41		●10	à 46
25	20	*si*	5	10
●24	35		15	24
●35	5	gagné		
		si	●46	10
24	47		15	24
●47	4	gagné		
		si	●46	ailleurs
●24	35		15	24
●35	46	gagné.		
		272		
●49	à 35		6	à 11
●35	40		11	16
●40	1		●46	5
● 1	40		● 5	46
●40	à 35		16	à 21
●35	44	*si*	21	27
partie remise, car :				
●44	à 33		27	à 31
●33	38		31	36
●38	33		●46	19
●24	13		15	21
●13	35		36	41
●35	19		41	47
		si	●46	5
les Blancs gagnent, car :				
●44	à 22		21	à 26
●22	36		● 5	46
●36	4		●46	5
● 4	31		26	37
●24	35		15	24
●35	46	gagné, les Blancs ayant le coup ;		
		si	21	à 26
les Blancs gagnent, car :				
●44	à 22		●46	à 5
●22	31		26	37
●24	35		15	24
●35	46	gagné.		
		273		
39	à 43		●32	à 49
34	29		24	33
● 6	44		●49	40
35	44		15	20
44	39	gagné.		

Les Blancs sont les premiers à se placer sur la même colonne que les Noirs,

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
		274	
45	à 40	34	à 45
42	37	41	32
26	37	32	41
●27	47	enfermé.	
		275	
47	à 41	36	à ●47
●27	4	●47	22
● 4	36	●49	27
●36	50	17	22
●50	6	●45	50
● 3	12	*si* ●50	45
● 6	1	*si* 21	27
●12	17	*si* 26	31
●37	17	gagné.	
		276	
Les Noirs commencent.			
		si ●46	à 5
●20	à 14	● 5	30
●35	24	gagné	
		si ●46 ailleurs que 5	
●24	30	gagné.	
		277	
● 9	à 27	●49	à 21
●34	12	●45	7
● 1	26	gagné.	

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
		278	
●42	à 24	○ 2	à 30
●17	39	○ 6	44
●50	25	35	40
●25	39	40	45
●39	50	enfermé.	
		279	
Les Noirs commencent.			
		●19	à 24
43	à 38	●24	47
●20	15	enfermé.	
		280	
43	à 39	●28	à 50
18	1	●50	vol.
49	44	pr.	50
● 1	6	●50	vol.
● 6	50	enfermé.	
		281	
47	à 41	●32	à 46
33	28	23	32
42	37	32	41
●15	47	enfermé.	
		282	
●36	à 4	●10	à 15

Digitized by Google

Les Blancs jouent de		Les Noirs jouent de	
29	à 24	5	à 10
● 4	9	10	14
● 9	36	14	25
●36	47 gagné.		

283

Manoury dit que cette partie est décidément remise, parce qu'il est impossible aux trois Pions noirs de passer à Dame tant que la Blanche conservera la ligne du milieu. Il aurait dû dire tant qu'elle conservera les deux dernières cases de chaque extrémité de la ligne du milieu ; car, si elle se place sur 14, 19, 23, 28 ou 32, les Noirs donneront leur Dame, sur la ligne de 47 à 15, et en jouant 36 sur 41 ils s'empareront de la ligne du milieu, et feront trois Dames, avec lesquelles ils auront vingt coups à jouer pour chercher à prendre la blanche.

En effet, le grand nombre de coups connus aujourd'hui pour gagner une Dame avec trois Dames permet de poursuivre la partie jusqu'au 20e coup de rigueur, si l'on tient la ligne du milieu.

Cela doit engager les étudiants à bien connaître la dixaine de positions des trois Dames qui peuvent forcer la Dame seule.

(Note du réviseur.)

284

Partie remise, si les Blancs ont l'attention de conserver la ligne de 1 à 45, de se placer toujours sur la case 1 quand la Dame noire sera sur la case 6, et sur la case 45 quand elle sera sur 50, comme aussi de ne s'y jamais placer sans cela, parce qu'alors si les Noirs, pour aller à Dame, sacrifient le Pion 30, lorsque leur Dame sera sur 50 et la Blanche sur 45, les Blancs prendront la ligne du milieu et n'auront rien à craindre des trois Dames, en ne jouant que sur les deux dernières cases de chaque extrémité de cette ligne.

285

Les Noirs commencent.

1er *si* 37 à 41
30 à 24, ~~gagné~~ *4 à 9 Ramise*
2e *si* 46 à 5
ou 10
20 14 gagné

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
		2e *si* 46 à	au-dessous de 19
15 à	10	gagné	
		3e *si* 46 à	5
20	14	gagné	
		3e *si* 4	15
24	30	15	24
30	46	gagné	
		1er *si* 37	5
			ou 10

la partie est remise, pourvu que la Dame noire reste constamment sur 5 ou 10 quand la Dame blanche sera sur 30, et sur 46 quand elle sera sur 24.

286

43 à	38	●42 à	6
49	44	● 6	50
● 1	6	●50	vol.
● 6	50	enfermé.	

287

●18 à 9 ● 1 à 20
● 9 25 gagné, si les Blancs s'emparent de la ligne de 1 à 45 et ne la quittent plus.

Voici un chemin plus long, qui, de même que le problème nº 403, fera connaître la manière d'arrêter avec une Dame deux Pions qui seraient l'un à droite de la grande ligne et l'autre à gauche. Reprenez pour cela l'exécution où vous l'avez laissée :

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
● 9 à	25	3 à	8
●25	39	8	12
●39	34	12	17
●34	39	17	21
●39	43	21	26
●43	48	15	20
●48	42	20	25
●42	48	25	30
●48	25	26	31
●25	14	gagné.	

288

23 à 45 18 à 1
16 11 gagné.

289

47 à	41	●37 à	46
●38	24	*si* 5	10
●24	35	15	24
●35	5	gagné	
		si ●46	10
●24	47	15	24
●47	4	gagné	
		si ●46	au-dessous de 19
●24	35	15	24
●35	46	gagné.	

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE			Les Noirs jouent DE	
		290		
34	à 29		23	à 43
●50	39		●19	26
●39	48		21	27
22	31	gagné.		
		291		
19	à 14		9	à 20
23	19		●12	25
●37	48	gagné.		
		292		
31	à 37		*si* ●14	à 46
15	20		25	14
27	31		36	27
●16	5	gagné		
			si ●14	41
27	31		36	27
●16	46	gagné.		
		293		
37	à 31		●14	à 46
31	27		21	43
●48	5	gagné.		
		294		
13	à 9		4	à 24
●26	42		●41	10
●42	4		2	7

Les Blancs jouent DE			Les Noirs jouent DE	
● 4	à 18		7	à 11
●18	23		11	17
●23	28		17	21
●28	32		21	26
●32	37	gagné.		
		295		
24	à 20		15	à 24
18	13		● 8	19
34	29		24	33
●50	5	gagné.		
		296		
32	à 28		33	à 22
37	31		●14	46
31	27		22	31
●48	5	gagné.		
		297		
34	à 30		●18	à 21
●33	47		35	24
●47	26	gagné.		
		298		
27	à 21		16	à 27
●36	4		*si* 2	7
				ou 8
42	37		●10	46
20	14		●16	10
24	20	gagné		

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
		si 10 à	vol.
20 à	14	prend à	10
24	20	gagné.	

299

●31 à	48	●36 à	11
25	20	14	25
35	30	25	34
●48	16	gagné.	

300

26 à	21	17 à	26
37	31	26	37
47	41	37	●46
19	13	●46	8
●40	45	● 1	29
●45	5	gagné.	

301

17 à	12	8 à	28
29	23	28	19
18	12	●40	7
●16	35	gagné.	

302

14 à	10	5 à	14
23	18	12	23
32	28	23	32
●49	1	● 6	30
25	34	gagné.	

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	

303

20 à	14	●28 à	5
49	43	39	37
●50	46	à volonté	
15	10	gagné.	

304

23 à	19	14 à	23
18	29	●47	24
12	7	2	11
●22	31	11	22
●31	30	*si* 6	11
●30	39	11	16
●39	43	15	20
●43	38	20	25
●38	43	gagné	
		si 15	20
●30	39	20	vol.
●39	33	vol.	30
●33	39	30	35
●39	44	6	11
●44	6	35	40
● 6	39	40	45
●39	50	enfermé.	

305

37 à	31	36 à	27
16	11	● 6	17
23	18	22	13
20	14	10	19
●30	35	19	30
●35	43	gagné.	

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
	306		
25	à 20	14	à 25
●49	35	●10	46
24	20	25	14
29	23	●46	19
●35	4 gagné.		
	307		
18	à 13	●27	à 9
12	8	2	13
24	20	14	25
23	19	13	24
●42	3 gagné.		
	308		
29	à 24	●19	à 30
28	22	14	46
44	40	35	44
22	17	12	21
○16	5 gagné.		
	309		
16	à 11	6	à 17
32	27	22	31
●48	45	*si* 1	6
●45	50 gagné		
		si ailleurs	
39	34 gagné.		

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
	310		
28	à 23	*si* ●38	à 8
23	3 gagné		
		si ●38	3
23	12	● 3	37
●48	20 gagné		
		si ●38	12
●48	42	18	29
●42	1 gagné.		
	311		
19	à 13	18	à 9
37	32	27	29
●36	45	*si* ● 1	6
●45	50 gagné		
		si ailleurs	
39	34 gagné.		
	312		
25	à 20	14	à 12
22	17	12	21
●16	44 gagné.		
	313		
13	à 9	4	à 13
19	8	●37	10
●29	47	2	13
24	20	15	24
●47	36 gagné.		

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
	314		
37	à 31	36	à 38
25	20	●29	15
●12	47	à volonté	
30	24	gagné.	
	315		
24	à 20	25	à 14
29	24	●18	45
24	19	14	23
39	34	●45	29
●47	14	gagné.	
	316		
22	à 18	13	à 22
23	19	14	23
33	28	22	44
50	● 5	gagné.	
	317		
24	à 20	●25	à 14
33	29	23	34
32	28	●14	21
●16	17	gagné.	
	318		
23	à 19	24	à 13
17	11	6	28
●50	6	13	22
● 6	3	gagné.	

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
	319		
45	à 40	●49	à 35
34	30	●35	24
18	13	19	8
12	7	1	21
●16	36	gagné.	
	320		
15	à 10	4	à 15
25	20	15	24
46	41	37	●46
●40	49	●46	10
●49	29	gagné.	
	321		
22	à 18	23	à 12
●50	33	●19	46
26	21	16	27
34	30	35	24
●33	5	gagné.	
	322		
19	à 13	8	à 10
25	20	15	24
●47	2	gagné.	
	323		
44	à 40	●33	à 35
●28	50	30	39
●50	2	gagné.	

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
	324		
25 à 20		14 à 25	
28 22		18 27	
24 20		25 14	
34 30		●12 25	
35 30		●25 34	
●48 32	gagné.		
	325		
25 à 20		14 à 34	
28 23		19 37	
●26 16	gagné.		
	326		
28 à 22		17 à 28	
47 42		●48 37	
●24 33		15 13	
●33 36		●37 10	
●36 15	gagné.		
	327		
18 à 13		19 à 8	
23 18		●14 21	
22 17		●21 23	
●45 25	gagné.		
	328		
27 à 21		17 à 26	
●29 47		● 1 31	

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
24 à 20		15 à 24	
●47 36	gagné.		
	329		
26 à 21		16 à 18	
28 22		17 39	
29 24		20 29	
●47 44	gagné.		
	330		
26 à 21		●32 à 16	
12 7		●16 2	
22 18		13 11	
● 6 44		● 2 35	
●44 49		●35 44	
●49 35	gagné.		
	331		
35 à 30		●38 à 20	
19 14		●20 9	
12 8		3 12	
34 29		25 23	
●46 6	gagné.		
	332		
29 à 24		●40 à 12	
24 20		25 14	
37 31		36 18	
28 23		18 29	
●47 26	gagné.		

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	

333

32	à 28	23	à 21
●16	4	●10	46
20	14	●46	10
24	20	15	24
● 4	1	gagné.	

334

13	à 9	4	à 13
47	41	●36	47
14	10	5	14
25	20	14	25
24	20	25	14
●29	15	●47	29
●15	10	gagné.	

335

23	à 18	22	à 13
47	41	37	●46
●29	33	●46	10
25	20	15	24
●33	36	gagné.	

336

33	à 28	32	à 23
34	30	23	25
24	19	●46	14
35	30	25	34
●48	36	gagné.	

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	

337

26	à 21	27	à 16
45	40	●49	35
17	11	16	7
39	34	30	28
●50	2	●35	8
● 2	4	gagné.	

338

36	à 31	26	à 37
35	30	25	34
22	17	12	21
●15	47	● 7	29
●47	30	gagné.	

339

44	à 40	35	à 44
28	23	39	19
15	10	●47	31
●36	49	gagné.	

340

27	à 22	●16	à 35
22	18	13	22
23	19	●35	13
33	28	22	24
●47	1	gagné.	

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
341			
32	à 27	23	à 21
26	17	*si* 12	21
●45	20	19	46
31	27	21	32
42	37	32	41
●20	47 gagné	enfermé	
		si ●19	46
●45	5	12	21
42	37	●46	32
● 5	46 gagné.		
342			
23	à 19	14	à 34
27	22	18	38
●37	26	● 6	20
●26	5 gagné.		
343			
34	à 30	35	à 24
●37	42	●19	46
29	23	●46	19
33	29	24	33
●42	1 gagné.		
344			
17	à 11	16	à 7
23	19	24	13
●22	28	●20	8
●28	33	13	22
●33	35 gagné.		

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
345			
23	à 18	22	à 13
26	21	16	27
25	20	14	23
24	20	● 9	25
35	30	●25	34
●18	5 gagné.		
346			
38	à 33	●21	à 49
33	22	17	28
39	33	28	39
34	43	●49	20
●48	43	25	34
●43	6 gagné.		
347			
26	à 21	17	à 37
39	34	30	39
29	24	20	18
●47	20	●19	21
●20	17 gagné.		
348			
27	à 22	18	à 27
●42	47	● 1	45
20	14	10	19
30	25	19	30
25	34	●45	42
●47	19 gagné.		

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE	Les Noirs jouent DE

349

20 à 14	19 à 10
28 19	13 24
32 27	●36 50
38 33	●50 41
●46 29	5 10
●29 23	10 15
●23 29	1 6
●29 33 gagné.	

350

38 à 33	39 à 28
12 7	1 12
14 ● 3	●10 23
● 3 44	●50 31
●36 29 gagné.	

351

18 à 12	8 à 17
19 14	●35 8
14 9	3 14
●25 21	●26 44
●50 6 gagné.	

352

28 à 23	● 6 à 19
●45 7	● 2 11
27 21	16 27
●49 4 gagné.	

Les Blancs jouent DE	Les Noirs jouent DE

353

33 à 28	● 5 à 46
24 20	25 14
29 23	●45 18
● 1 5 gagné.	

354

20 à 14	19 à 10
44 40	●22 35
●36 40	●35 44
49 40 gagné.	

Les Blancs sont les premiers à se mettre sur la même colonne que les Noirs.

355

34 à 30	●18 à 25
●26 3	20 29
19 14	●25 9
● 3 49 gagné.	

356

46 à 41	●23 à 46
43 39	34 32
42 37	32 41
47 42	●13 47
● 4 13	●47 20
●15 47 gagné,	

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE			Les Noirs jouent DE	
		357		
18	à	13	● 9	à 20
27		21	26	28
●41		6 gagné.		
		358		
33	à	29	23	à 34
●48		25	●10	48
49		43	●48	39
●25		2 gagné.		
		359		
23	à	19	24	à 22
32		27	●20	21
●39		5 gagné.		
		360		
31	à	27	21	à 32
33		28	32	34
●45		25	●47	20
●25		5 gagné.		
		361		
18	à	13	●24	à 8
34		30	35	24
23		19	24	13
22		18	13	31
32		27	31	22

Les Blancs jouent DE			Les Noirs jouent DE	
●39	à	25	16	à 21
●25		43 gagné.		
		362		
36	à	31	27	à 36
46		41	●23	46
43		39	34	32
42		37	32	41
47		42	●24	47
● 2		15	●47	vol.
●15		47 gagné.	enfermé.	
		363		
34	à	29	●24	à 50
18		13	9	27
●36		2	●50	11
● 2		16 gagné.		
		364		
33	à	29	●34	à 23
37		31	●23	46
31		27	22	31
26		37	●46	43
●49		12 gagné.		
		365		
37	à	31	●28	à 46
27		21	16	36
43		39	34	32
42		37	32	41

Digitized by Google

Les Blancs jouent DX		Les Noirs jouent DX	
48 à	42	29 à	●47
●12	18	●47 à	vol.
●15	47 gagné.	enfermé.	

366

36 à	31	●23 à	26
●20	3	21	32
47	42	●26	48
49	43	●48	39
35	30	●34	25
24	20	●25	14
● 3	27 gagné.		

367

16 à	11	6 à	17
37	31	36	27
25	20	14	34
44	39	● 5	44
●50	32 gagné.		

368

34 à	29	●47 à	24
37	31	26	37
●35	40	●24	35
●40	23	●35	21
●23	15 gagné.		

369

17 à	11	●16 à	7
● 3	8	● 2	13 ou 19

Les Blancs jouent DX		Les Noirs jouent DX	
39 à	33	29 à	38
42	33	●24	38
●47	11 gagné.		

370

47 à	41	●14 à	46
29	24	30	19
33	28	●22	44
●50	5 gagné.		

371

37 à	31	●36 à	27
29	23	28	19
44	40	●22	35
34	30	●35	24
●47	31 gagné.		

372

●31 à	37	●46 à	21
●16	27 gagné.		

373

●27 à	22	●11 à	41
●46	37 gagné.		

374

●27 à	22	*si* ●11 à	14 ou 10
●37	5 gagné		
		si ●11	5
●37	46 gagné		

Digitized by Google

Les Blancs jouent de	Les Noirs jouent de
	si ●11 à 41
●19 à 46 gagné	
	si ●11 46
○19 5 gagné.	

375

●18 à 9	●20 à 3
●28 17	● 3 21
●26 17 gagné.	

376

●37 à 42	●29 à 47
●10 15 gagné.	

Ce coup, placé ici sur le parallélogramme formé par les quatre lignes de 4 à 15, de 15 à 47, de 47 à 36 et de 36 à 4, peut se faire également sur l'autre parallélogramme, de 3 à 25, 48, 26 et 3, et sur celui de 2 à 35, 49, 16 et 2; et comme dans chacune de ces trois manières la Dame noire peut être au-dessus ou au-dessous de la ligne du milieu, il en résulte que ce coup peut avoir lieu dans six positions différentes, comme presque tous ceux dans lesquels il n'y a que des Dames.

Les Blancs jouent de	Les Noirs jouent de

377

●41 à 47	●15 à 4
●32 38	*si* ● 4 à 9, 13, 18 ou 22
●37 à 14, 19, 23 ou 28 gagné	
	si ● 4 à 36
●38 à 15	à volonté
●37 31	pr. à 36
●15 4 gagné.	

378

●49 à 44	●17 à 50
● 1 6	●50 45
● 6 1 gagné.	

379

● 9 à 25	*si* ●21 à 3 ou 49
●28 à 14 ou 44 gagné	
	si ●21 à 12 ou 26
●35 à 8	prend à 3
●28 14 gagné	
	si ●21 à 16, 27 ou 38
●25 43	pr. à 49
●28 44 gagné.	

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE	Les Noirs jouent DE

380

●37 à 48	*si* ●43 à 25
○ 7 34 gagné	
	si ●43 16
●48 37	●16 2
●37 19 gagné	
	si ●43 à 21, 27, 32 ou 38
●48 43	pr. à 49
● 7 16 gagné	
	si ●43 à 49
○ 7 16 gagné.	

381

●27 à 49	●16 à 2
●49 33	● 2 16
●34 43	●16 49
●28 44	●49 40
●35 44 gagné.	

382

●12 à 26	*si* ●25 à 20
●27 9	●20 3
●28 17 gagné	
	si ●25 3
●27 13	● 3 20 ou 25
●13 9	●noire à 3
●28 17 gagné	
	si ●25 à 30 ou 34

Les Blancs jouent DE	Les Noirs jouent DE
●27 à 43	●noire à 48
●28 37 gagné	
	si ●25 à 48
●27 32	●48 à vol.
●32 43	●noire à 48
●28 37 gagné.	

383

●37 à 19	4 manières de jouer
PREMIÈRE MANIÈRE	
	●25 à 48
●19 10	*si* ●48 à 5
●41 46 gagné	
	si ●48 à 46
●10 5 gagné.	
DEUXIÈME MANIÈRE	
	●25 à 34, 39 ou 43
●42 à 29, 33 ou 38	pr. 2 Dames *si* sur 14 ou 10
●41 à 5 gagné	
	si sur 5
●41 46 gagné	
	si sur 46
●19 5 gagné.	
TROISIÈME MANIÈRE	
	●25 à 9
●41 à 36	3 façons de jouer
PREMIÈRE FAÇON	
	● 9 à 4
●42 à 15 gagné	

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE	Les Noirs jouent DE
DEUXIÈME FAÇON	
	● 9 à 3
●42 à 26	● 3 à 20 ou 25
●36 9	●20 ou 25 à 3
●19 8 gagné	
TROISIÈME FAÇON	
	● 9 à 25
●42 à 48	2 cases à jouer
PREMIÈRE CASE	
	●25 à 20
●36 à 47	*si* ●20 15
●19 24 gagné	
	si ●20 25
●19 30 gagné	
	si ●20 à 3 ou 9
●47 20	● 3 ou 9 à 25
●19 30 gagné	
DEUXIÈME CASE	
	●25 à 3
●48 à 26	3 à 20 ou 25
●36 9	●20 ou 25 à 3
●19 8 gagné.	
QUATRIÈME MANIÈRE	
	●25 à 3
●42 à 26	3 façons de jouer
PREMIÈRE FAÇON	
	● 3 à 9

Les Blancs jouent DE	Les Noirs jouent DE
●41 à 36	*si* ● 9 à 3
●19 8 gagné	
	si ● 9 4
●19 13 gagné	
	si ● 9 à 20 ou 25
●36 9	●20 ou 25 à 3
●19 8 gagné	
DEUXIÈME FAÇON	
	● 3 à 20
●41 à 47	4 cases à jouer
PREMIÈRE CASE	
	●20 à 13
●19 à 24 gagné	
DEUXIÈME CASE	
	●20 à 3
●19 à 8 gagné	
TROISIÈME CASE	
	●20 à 25
●26 à 48	●25 à 3 ou 9
●47 20	● 3 ou 9 à 25
●19 30 gagné	
QUATRIÈME CASE	
	●20 à 9
●47 à 36	*si* ● 9 à 3
●19 8 gagné	
	si ● 9 à 4
●19 13 gagné	
	si ● 9 à 20 ou 25
●36 9	●20 ou 25 à 3
●19 8 gagné	

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE	Les Noirs jouent DE
TROISIÈME FAÇON	
	● 3 à 25
●26 à 3	●25 à vol.
●19 30	●noire à 25
●41 14 gagné.	

On remarquera que la troisième et la quatrième manière d'exécuter ce coup sont à peu près semblables, et que le moyen général employé pour toutes deux consiste à empêcher la Dame noire de sortir du grand carré formé par les lignes de 3 à 25, de 25 à 48, de 48 à 26 et de 26 à 3, dans lequel on peut la tenir aussi longtemps que l'on voudra sans la prendre, soit en se plaçant toujours à l'extrémité de l'une de ces lignes lorsque la Noire en occupera l'autre extrémité, soit en se mettant sur 36 lorsqu'elle sera sur 9, et sur 47 lorsqu'elle sera sur 20, et cela jusqu'à ce qu'on ait l'occasion et la volonté de la prendre, en lui donnant deux Dames l'une après l'autre.

Ce coup, le plus beau qui soit connu pour prendre une Dame avec trois, présente plus de quarante combinaisons différentes pour y parvenir ; mais l'on s'est borné à rapporter ici les deux manières qui vont le plus directement au but.

Les Blancs jouent DE	Les Noirs jouent DE
384	
● 3 à 17	*si* ● 5 à 14, 19, 23 ou 32
● 4 31 gagné	
	si ● 5 à 37 ou 41
● 4 27 gagné	
	si ● 5 46
●47 41	●46 11
● 6 22 gagné.	
385	
●34 à 40	*si* ●35 à 44
●50 11	●16 7
● 2 16 gagné	
	si ●35 49
●48 43	●49 27
●50 11	●16 7
● 2 32 gagné.	
386	
●19 à 30	*si* ●48 à 42
●28 37	●42 31
●30 8	●26 3
●23 14	● 3 20
●25 36 gagné	

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
		si ●48 à	31
●30 à	8	●26	3
●23	14 gagné		
		si ●26	21
●30	34	●48	30
●25	16 gagné		
		si ●26	3
●23	14	● 3	20
●25	3	●48	25
●28	14	●25	9
● 3	14 gagné.		

387

Les Noirs commencent.

		si ●46 à	28,
		●32 ou	37
● 4 à	10	● 5 à	40
gagné			
		si ●46 à	19
● 3 à	14	●19	10
● 4	15 gagné		
		si ● 5	19
●36	41	●46	40
gagné			
		si ● 5 à	28
		ou	32
●36 à	41	●46 à	37
		ou	32
● 4	10	●28 ou	32
		à	5
● 3	14	● 5 à	40
gagné			
		si ● 5 à	37
● 4	31	●37	26

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
●36 à	41	●46 à	40
●45	12 gagné.		

388

PREMIÈRE MANIÈRE

●46 à	28	●50 à	31
●36	18	● 1	42
●47	38 gagné.		

DEUXIÈME MANIÈRE

●46 à	23	● 1 à	42
●47	33	●50	31
●36	27 gagné.		

389

33 à	28	22 à	42
32	28	23	32
34	29	24	33
25	20	15	24
13	9	3	14
12	8	2	13
21	17	11	22
43	38	32	43
49	38	prend tout,	

en faisant le tour du chapelet à droite ou à gauche.

390

41 à	37	31 à	42
32	27	21	32
11	7	2	11

Digitized by Google

Les Blancs jouent de		Les Noirs jouent de	
22	à 17	11	à 22
12	8	3	12
13	9	4	13
24	20	15	24
14	10	5	14
34	30	25	34
44	40	35	44
50	10 gagné.		

50 prend tout, par 39, 48, 37, 28, 17, 8, 19, 28, 39, 30, 19 et 10.

391

11	à 7	2	à 11
12	8	3	12
13	9	4	13
44	40	35	44
34	30	25	34
24	20	15	24
14	10	5	14
42	37	*si* 32	41
47	36, 27, 16, 7, 18, 9, 20, 29, 40, 49, 38, 29, 18 et 27.		
		si 31	à 42
47	à 38, 49, 40, 29, 20, 9, 18, 7, 16, 27, 38, 29, 18 et 27.		

392

22	à 17	11	à 22
1	7	2	11
12	8	3	12
13	à 9	4	à 13
24	20	15	24
14	10	5	14
34	30	25	34
44	40	35	44
49	40, 29, 20, 9, 18, 7, 16, 27, 36, 47, 38, 29, 18, 27 et 38.		

Il y a encore plusieurs autres marches, qui toutes finissent sur 38.

393

17	à 11	6	à 17
27	21	16	27
37	31	26	37
●48	31, 22, 11, 2, 13, 4, 15, 24, 33, 44, 33, 22, 13, 24, 33 et 42.		
		43	à ●48
●42	à 26	●48	25
49	à 43	●23	à 48
41	37	●48	31
●26	42 gagné.		

394

La Dame blanche se place sur 45 ou 40, et prend les 15 Dames noires, en passant successivement sur 29, 38, 27, 36, 47, 38, 49, 35, 24, 13, 4,

Digitized by Google

15, 29, 12 et 26, où elle s'arrête. La partie continue ainsi :

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
		7	à 12
●26	à 3	1	7
● 3	26	11	17
●26	1	16	21
● 1	18	2	7
●18	1	21	27
● 1	23	27	31
●23	5 gagné.		

Les Blancs gardent constamment les extrémités de la grande ligne.

395

La Dame blanche se place sur 31 ou 26, et prend à 42, 33, 44, 35, 24, 15, 4, 13, 2, 11, 22, 33, 24, 13, 22, 36 et 47.

Les Noirs jouent à volonté, les Blancs de 47 à 36, et restent sur la ligne de 36 à 4; les Noirs ne peuvent la passer qu'en donnant deux Pions; après les avoir pris, les Blancs se placent sur la grande ligne et ont gagné, le Pion noir ne pouvant plus passer.

396

La Dame blanche 2 prend à 13, 4, 15, 24, 35, 44, 33, 24, 13, 27, 36, 47, 38, 16, 7, 23, 32 et 49.

397

La Dame blanche, placée à la case 2 ou 7, prend à 16, 27, 38, 49, 35, 24, 15, 4, 13, 22, 36, 47, 38, 24, 8, 17, 33, 44 ou 50.

398

La Dame blanche se place sur 50 ou 44, et prend à 33, 24, 13, 4, 15, 24, 35, 49, 38, 27, 36, 47, 33, 22, 11, 2, 13, 27 et 16.

399

La Dame blanche se place sur 1 ou sur 7, et prend à 18, 29, 40, 49, 38, 47, 36, 27, 16, 2, 13, 27, 38, 29, 15, 4, 13, 24 et 33.

Ces deux rafles peuvent s'exécuter de plusieurs manières.

400

Un Pion ne peut en prendre plus de huit d'un seul trait,

Digitized by Google

et une Dame ne peut en enlever au delà de seize. Elle se place sur 46, et prend de 46 à 37, 26, 17, 28, 39, 48, 37, 28, 14, 25, 34, 23, 12, 3, 14 et 5.

Les Blancs jouent DE — Les Noirs jouent DE

401

Coup semblable à celui nº 385.

●33	à	38	*si*	●26	à 31 ou 37
●47		42		prend ; à	48
●49		43		●48	à vol.
●38		20		●25	prend
● 3		48	gagné		
			si	●25	à 30, 34 ou 39
●49		43		prend	à 48
●47		42		●48	à 31
●38		21		●26	prend
● 3		48	gagné		
			si	●25	à 43
●38		21	2e *si*	●43	16
●47		38		●16	43
●49		21		●26	prend
● 3		26	gagné		
			si	●25	à 43
●38		21	2e *si*	●26	8
● 3		21		●43	16
●47		38	gagné		
			si	●25	48
●47		42		●48	prend
●38		21	gagné.		

Les Blancs jouent DE — Les Noirs jouent DE

402

Coup semblable à peu près à celui nº 385.

●32	à	16	*si*	●35	à 49
●17		22		●49	35
●22		44		●35	49
●18		27	gagné		
			si	●35	à 19, 24 ou 30
●17		8		prend	à 2
●18		7	gagné		
			si	●35	à 2
●17		12		● 2	à vol.
●12		8		prend	à 2
●18		7	gagné.		

403

La Dame blanche se place sur la case 45 ou 40, et, jouant la première, elle prend les dix-neuf Dames noires, en passant successivement sur les cases 29, 18, 4, 15, 29, 38, 27, 18, 7, 16, 27, 36, 47, 38, 49, 35, 24, 13 et 2, où elle s'arrête. Les Noirs ne peuvent jouer sans donner à prendre un de leurs trois Pions, savoir :

			si	25	à 30
● 2	à	35		à volonté	
●35		8	gagné.		

Digitized by Google

Les Blancs restent sur la ligne de 3 à 26, et empêchent les Noirs de passer.

Les Blancs jouent de		Les Noirs jouent de	
		si 1 à	7
● 2 à	16	25	30
●16	43	30	35
●43	49	6	11
●49	44	11	16
●44	49	16	21
●49	16	35	40
●16	11	40	45
●11	50	enfermé.	
		si 6 à	11
● 2 à	16	2e *si* 25	30
●16	43	30	35
●43	34	1	6
●34	7	6	11
● 7	16	35	40
●16	11	40	45
●11	50	enfermé.	
		2e *si* 1 à 6 ou 7	
●16	2 gagné.		

Il n'y a pas grande difficulté à prendre les dix-neuf Dames, lorsque l'on sait comment il faut les arranger; et, sans beaucoup de génie, l'on peut encore remarquer, à l'inspection du Damier 403, que si la Dame blanche, après avoir pris les dix-neuf noires, se place sur la case 2, les Noirs étant alors forcés de perdre un Pion, la partie se réduit à arrêter les deux Pions restants, ce qu'un bon joueur peut faire, en y mettant néanmoins beaucoup d'attention, lorsque ces deux Pions sont ceux des cases 1 et 25; mais la difficulté consiste à voir toutes ces choses à la fois, et à trouver soi-même non-seulement la manière d'arranger les dix-neuf Dames et les trois Pions et de prendre les Dames mais encore d'arrêter les trois Pions et de les empêcher ensuite l'un et l'autre d'aller à Dame; et, comme chacune de ces choses ne peut avoir lieu que par une seule combinaison, il paraît que l'on peut hardiment donner 48 heures aux plus forts joueurs de Dames pour résoudre ce problème, pourvu qu'ils n'aient pas connaissance de cet ouvrage, et qu'on ne leur communique que l'énoncé du problème, sans leur laisser voir le Damier en tête duquel il se trouve.

Digitized by Google

COUPS BRILLANTS ET DIFFICILES

D'AUTEURS NOMMÉS

Les Blancs jouent DE	Les Noirs jouent DE
404	
23 à 19	13 à 24
33 28	24 31
50 45	27 38
36 7	12 1
49 43	38 40
45 ● 5 gagné.	
405	
40 à 34	29 à 40
19 13	8 19
30 24	19 30
20 14	10 19
18 12	7 18
17 11	● 2 16
26 21	●16 27
31 44 gagné.	

Les Blancs jouent DE	Les Noirs jouent DE
406	
35 à 30	18 à 29
34 12	24 33
41 37	● 1 41
●46 38	●15 42
47 38 gagné par les temps	
407	
34 à 30	35 à 24
15 10	● 4 15
13 8	2 22
23 19	24 13
31 27	●15 21
16 9 gagné.	
408	
45 à 40	15 à 24

Digitized by Google

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
39 à	34	30 à	39
22	17	11	33
27	22	18	38
31	27	21	32
37	28	33	22
36	31	26	37
41	● 1 prend 8 Pions.		

409

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
39 à	33	17 à	8
27	22	16	18
47	41	●14	46
38	32	●46	29
34	5 gagné.		

Digitized by Google

COUPS DE QUI PERD GAGNE

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
410			
15	à 10	4	à 24
26	21	17	26
37	31	26	●46
33	29	24	22
40	34	●46	49
39	34	●49	32
48	43	●32	49
50	44	○49	47
		perdu.	
411			
13	à 9	4	à 13
24	20	25	14
23	18	13	22
31	27	22	31
28	22	17	39
42	37	31	24
48	43	39	●48
49	43	●48	45
		perdu, le Pion de la case 16 étant enfermé.	

Les Blancs jouent DE		Les Noirs jouent DE	
412			
14	à 10	15	à 13
24	19	13	24
28	23	18	29
32	27	21	32
38	27	29	●49
37	32	●49	35
50	44	●35	49
32	28	●49	21
31	27	●21	46
42	37	●46	23
47	41	●23	46
		perdu.	
413			
15	à 10	4	à 15
18	13	9	18
34	30	24	35
44	39	35	44
29	23	18	29
33	24	44	42
50	44	20	29
31	26	42	22

Digitized by Google

Les Blancs jouent DZ		Les Noirs jouent DE	
32 à	28	22 à	33
44	39	33	44
26	21	17	26
36	31	26	37
48	42	37	●48

perdu, le Pion étant enfermé.

414

27 à	21	16 à	36
37	31	36	27
28	22	27	18
29	24	18	●49
42	38	●49	46
24	20	15	24
35	30	24	35
44	39	35	33
47	41	●46	37

perdu.

Les Blancs jouent DZ		Les Noirs jouent DE	

415

14 à	10	5 à	14
35	30	24	35
34	30	35	24
49	43	38	●49
40	34	●49	29
36	31	33	44
25	20	14	25
47	42	●29	36
45	40	44	33
31	26	●36	22
37	31	●22	36
46	41	●36	47
48	42	●47	16
26	21	●16	27

perdu.

FIN

Digitized by Google

TABLE DES MATIÈRES

	Pages
AVERTISSEMENT DE L'ÉDITEUR	V
PRÉFACE	VII
PREMIÈRE PARTIE.— Eléments du Jeu de Dames à la Polonaise.	1
Damier numéroté	1
Dessin des pièces	2
Des règles du Jeu de Dames	3
Règles du Jeu de Dames	3
Observations sur les règles du Jeu de Dames	9
Exemples sur quelques-unes des règles du Jeu de Dames	10
Du coup	20
Du tant pour tant	21
Du coup de repos	23
Des Lunettes	24
Du Pion en prise	24
De la Dame	26
Préceptes généraux sur le Jeu de Dames	27
Utilité et usage des coups de Dames	32
De leur utilité	32
De leur usage	35
Essentielles et dernières observations	39
De la partie *Qui Perd Gagne*	40
DEUXIÈME PARTIE. — Coups de Dames à la Polonaise, dessinés chacun sur un Damier	41
Coups brillants d'auteurs nommés	243
Coups de *Qui Perd Gagne*	247
Table d'exécution des 415 coups de Dames contenus dans la deuxième partie de cet ouvrage	251

Paris. — Imp. de Dubuisson et Cie, rue Coq-Héron, 5.

Digitized by Google