

CENT  
COUPS DE DAMES

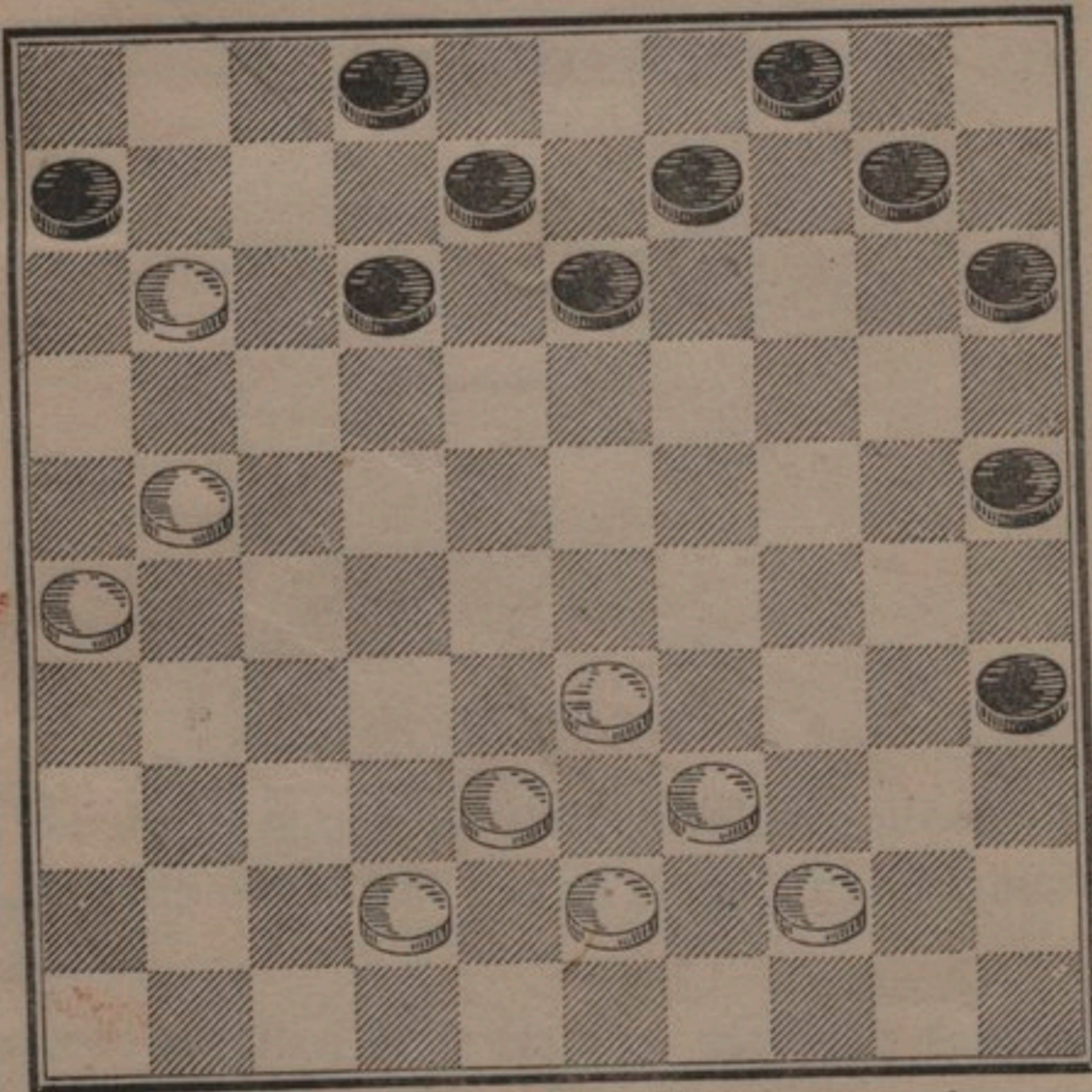
PRÉCÉDÉS DES RÈGLES ET PRINCIPES DU JEU,



Par CH. ALIX.

230037

LE TRIANGLE.



Les Blancs jouent et gagnent. f.

EN VENTE :

Chez les principaux Libraires de France.

PRIX : 3 FRANCS.

V

29895

# JEU DE DAMES

## A LA POLONAISE.

Le Jeu de Dames à la Polonaise se joue à deux sur un Damier de cent Cases avec vingt Pions blancs contre vingt noirs.

Pour reconnaître si le Damier est bien tourné avant d'y placer les Pions, chaque joueur doit examiner s'il a bien à sa gauche la *ligne du milieu* ou *grande ligne*, et à sa droite le *trictrac* ou les deux lignes terminées par les cases 45 et 50.

Les Pions blancs, comme les noirs, doivent être rangés horizontalement, les uns sur les vingt premières, les autres sur les vingt dernières cases blanches, de façon qu'il reste entre les deux jeux dix cases vides sur lesquelles doit s'engager la partie.

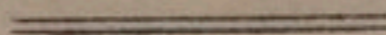
Jouer le premier est un désavantage, c'est pourquoi le joueur qui fait avantage ne doit jamais commencer.

L'avantage du Demi-Pion consiste à donner ou recevoir un Pion sur deux parties.

L'avantage de la remise donne à celui qui le reçoit le gain de toutes les parties nulles.

Une partie est nulle quand, par la réduction des pièces, les deux joueurs se trouvent dans l'impossibilité de se gagner réciproquement.

A LA POLONAISE.



Le jeu de Dames à la Polonoise se joue à deux sur un Damier de cent Cases avec vingt Pions blancs contre vingt noirs.

Pour reconnaître si le Damier est bien tourné avant d'y placer les Pions, chaque joueur doit examiner s'il a bien à sa gauche la ligne du milieu ou grande ligne, et à sa droite le contraire ou les deux lignes terminées par les cases 15 et 30.

Les Pions blancs, comme les noirs, doivent être rangés horizontalement, les uns sur les vingt premiers, les autres sur les vingt dernières cases blanches de façon qu'il reste entre les deux jeux dix cases vides sur lesquelles doit s'engager la partie.

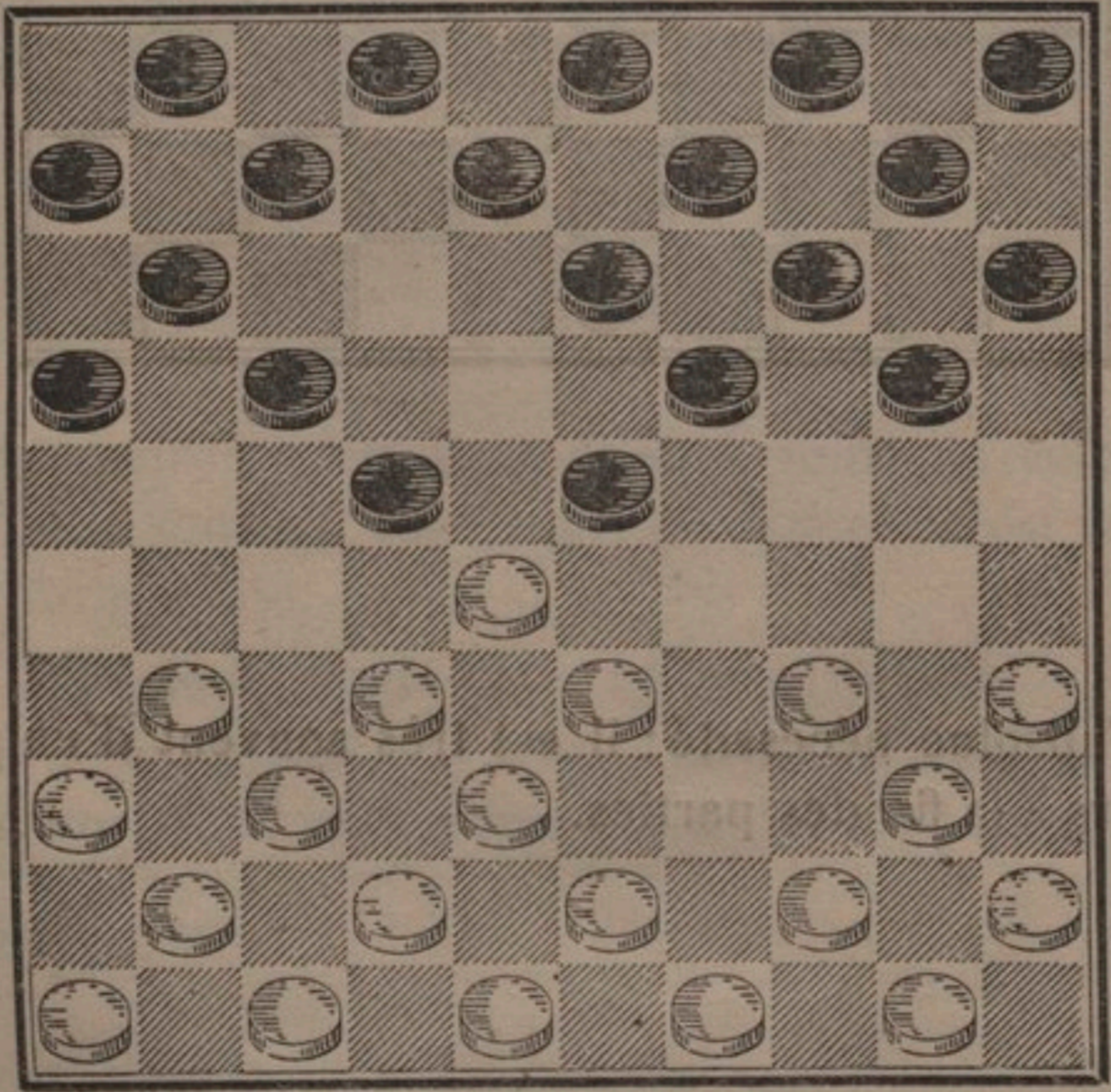
de suite en tant pour tant de vous dégager, car plus  
tard il ne serait peut-être plus temps de le faire sans  
perte.  
3° On doit jouer la position de préférence aux coups ;  
la position consiste dans la marche du Pion.

# PRINCIPES.



1° Quelle que soit la force de son adversaire, le bon joueur débutera toujours au centre du Damier.

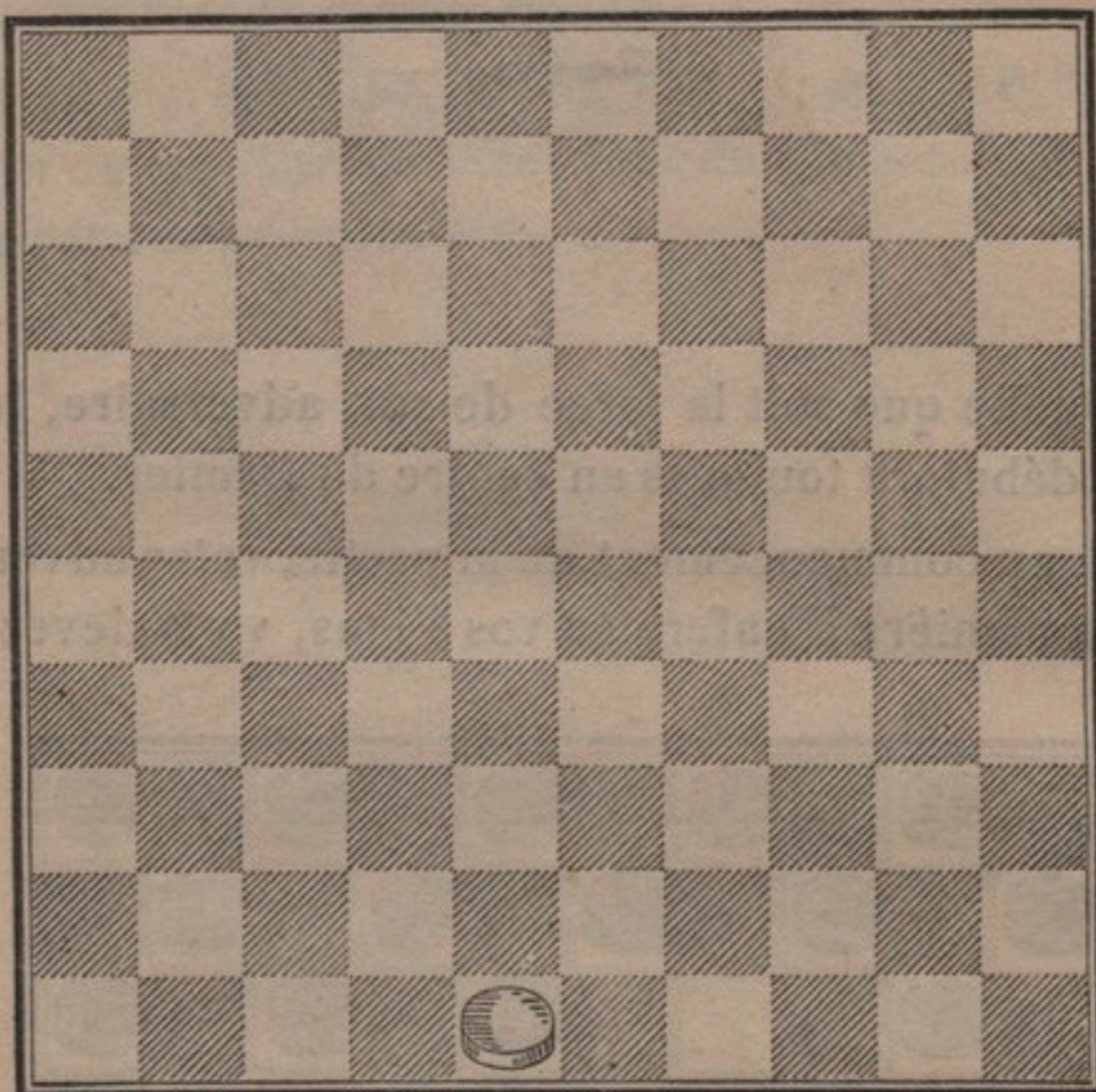
2° Si, au commencement de la partie, votre adversaire joue de manière à enfermer vos Pions, vous devez faire



de suite un tant pour tant afin de vous dégager, car plus tard il ne serait peut-être plus temps de le faire sans perte.

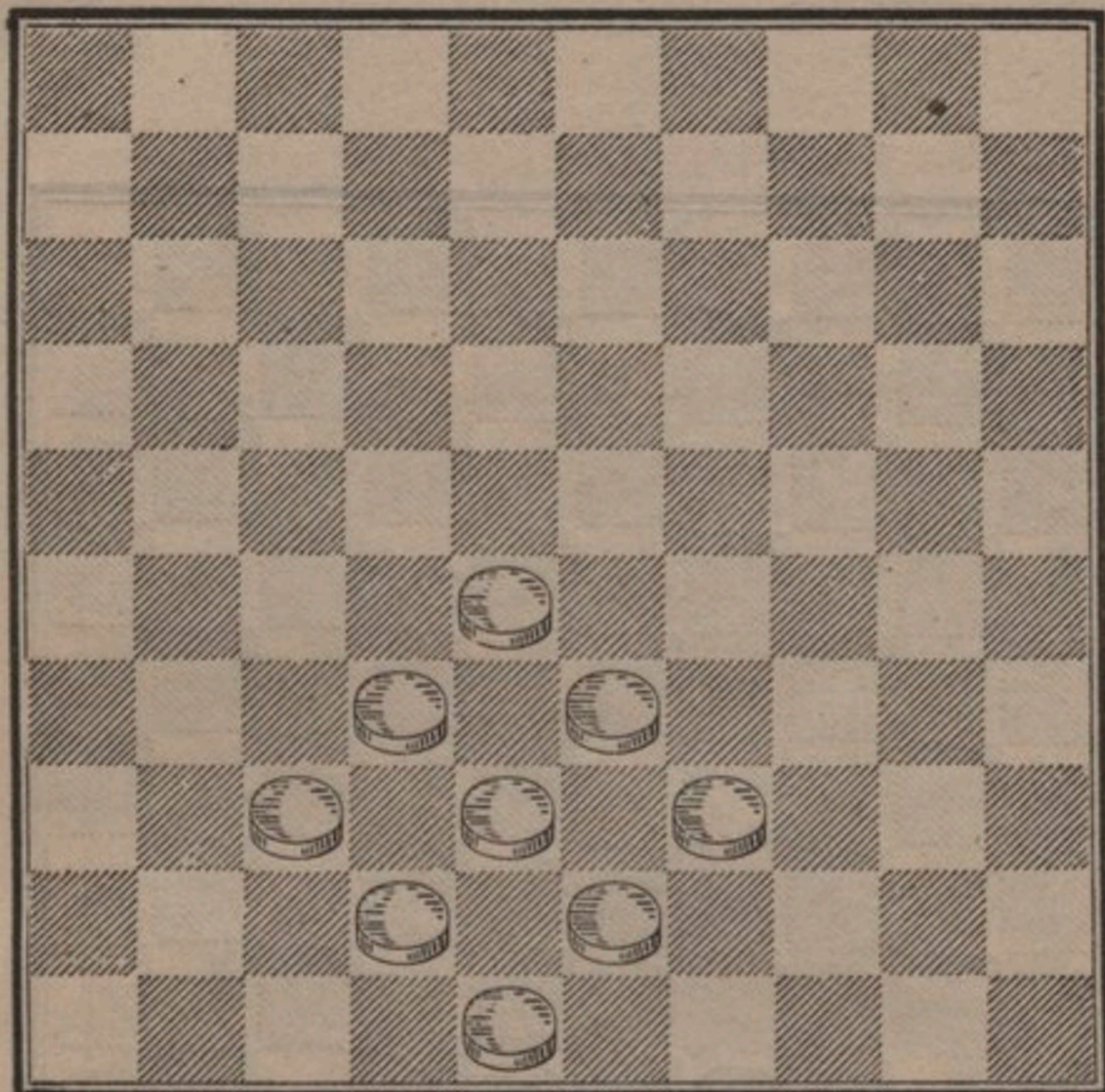
3° On doit jouer la position de préférence aux coups ; la position consiste dans la marche du Pion.

4° Le Pion 48 ou *Pion savant* ne doit être joué qu'en



cas d'absolue nécessité ; il est très souvent d'un grand secours à la fin des parties.

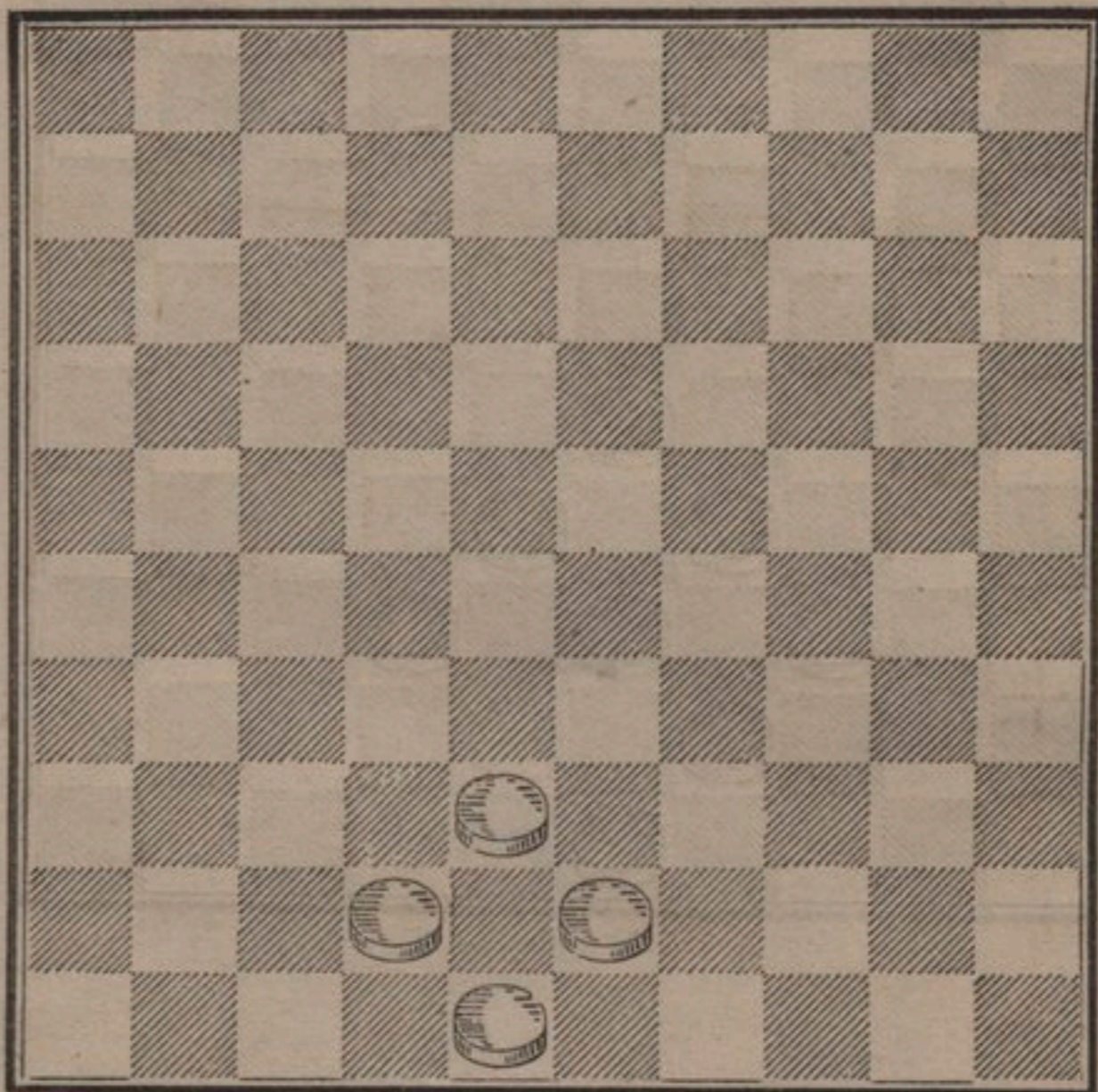
5° Gardez le plus longtemps possible le carré formé par les neuf Pions 28, 32, 33, 37, 38, 39, 42, 43 et 48 :



si l'adversaire le détruit, appliquez-vous à le reformer, autant que vous n'y verrez pas de danger ; c'est une position formidable.

6° Lorsque le jeu de votre adversaire vous a forcé à détruire vous-même ce carré, il en est un autre que vous devez conserver autant que possible, c'est celui formé

par les quatre Pions 38, 42, 43 et 48 ; et enfin quand



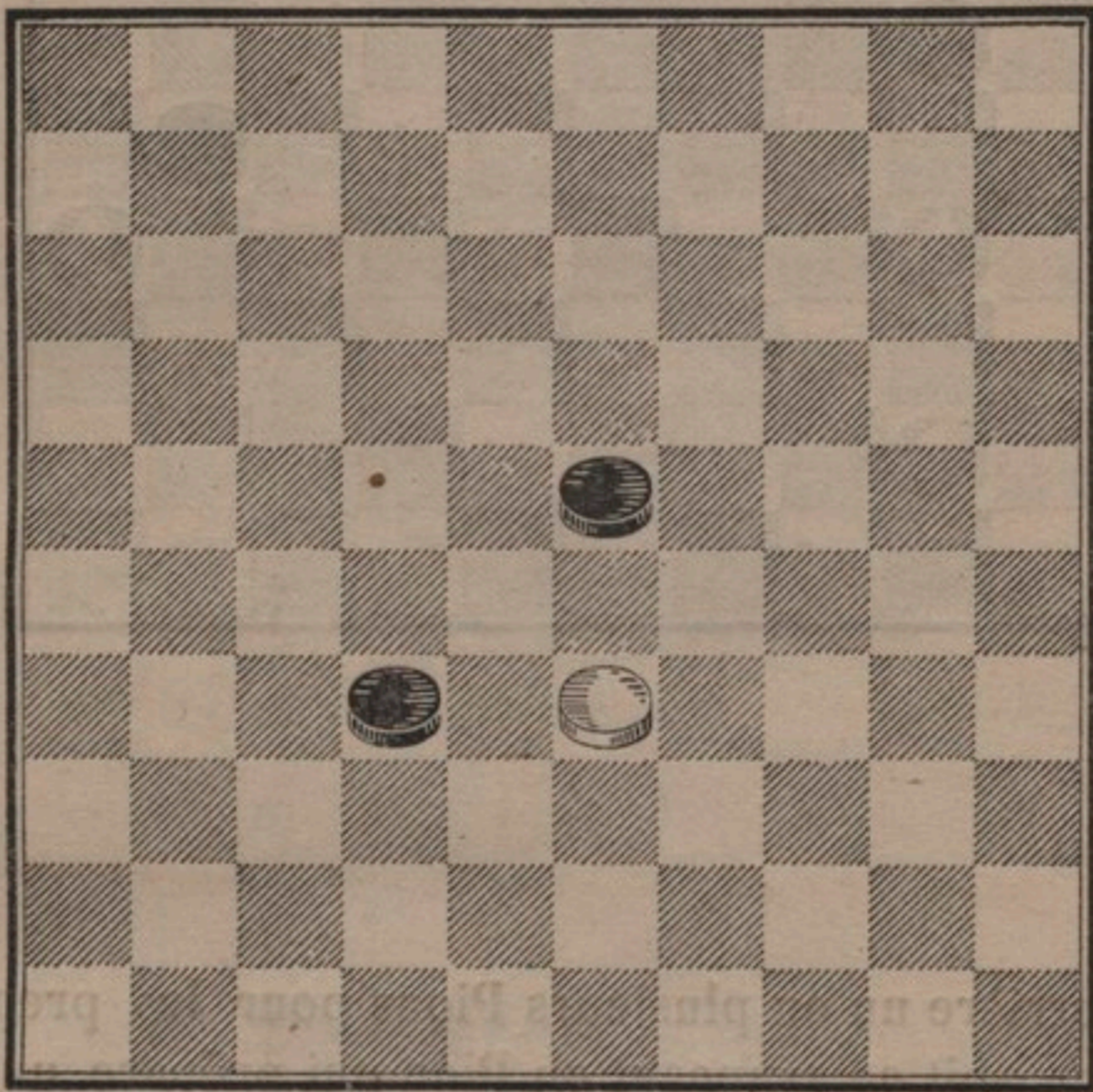
celui-ci est déformé, gardez le Pion 48 jusqu'au dernier moment.

7° Quand on ouvre trop son jeu, l'on s'expose à donner lieu à de nombreux coups. Si le capitaine Ollivier, de Cherbourg, avait massé ses Pions, il n'aurait pas donné à l'auteur l'occasion de lui faire le coup n° 87.

8° Il ne faut pas pionner au hasard et sans se rendre

compte de la conséquence. Ce moyen ne doit s'employer que pour débarrasser son jeu, pour se faire ou se refaire une position.

9° On doit éviter de se mettre dans une lunette avant

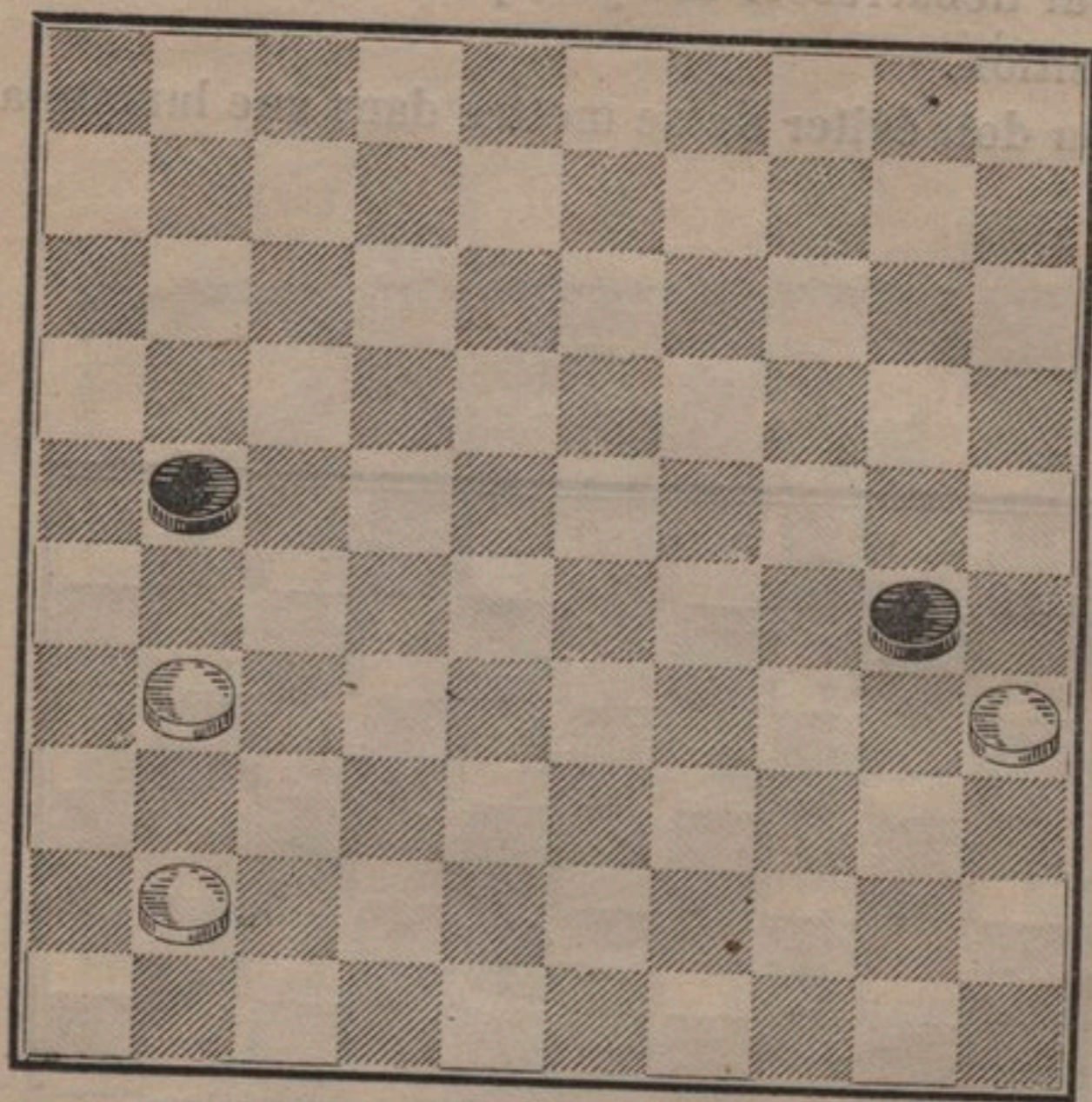


de s'assurer que ce coup ne compromettra pas la partie ; c'est un piège dangereux dont il faut se défier.

10° Il en est de même pour le Pion en prise, derrière lequel on est tenté de se mettre ; cette avidité occasionne



le coup de repos dont l'adversaire profite, soit en se pla-



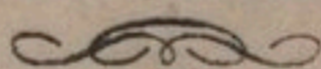
çant derrière un ou plusieurs Pions pour les prendre à son tour, soit en avançant un Pion qui prépare un coup décisif. Le coup n° 63, fait par l'auteur à M. Lepoix, d'Evreux, démontre que, dans une partie désespérée pour les Blancs, les Noirs viennent tout-à-coup changer la position et perdre la partie en jouant de 19 à 24. Le n° 37, fait à M. Equilbec, de Cherbourg, indique que le

coup de repos a eu lieu pendant l'exécution du coup, et que, pendant ce temps, les Blancs ont avancé le Pion 45 à la Case 40, pour, après la prise des Noirs, faire un coup de Dame qui leur assure le gain de la partie.

11° Pour découvrir les mille ruses et finesses du Jeu de Dames, il faut jouer autant qu'on le peut avec plus fort que soi, et quand on cherche bien... l'on trouve.

12° Le moyen de n'avoir aucune concession à se reprocher réciproquement c'est de suivre toujours les règles à la rigueur.

DU JEU DE DAMES



coup de Dames qui leur assure le gain de la partie.  
11° Pour découvrir les mille cases et cases du jeu  
de Dames, il faut que les Pions soient mis sur  
les cases de couleur blanche, et les Pions noirs  
sur les cases de couleur noire.  
12° Le moyen de reconnaître les cases de couleur  
est de regarder le Pion qui est sur la case  
blanche, et de voir si la case qui est devant  
lui est de couleur noire, et si elle est de  
couleur blanche, elle est de couleur blanche.

# RÈGLES

## DU JEU DE DAMES.



1.

Les deux adversaires jouent alternativement et commencent chacun à leur tour, s'ils jouent à but; sinon celui qui reçoit avantage joue le premier à toutes les parties.

2.

Le Pion avance diagonalement, à droite ou à gauche, et ne fait qu'un pas à la fois, à moins toutefois qu'il ait une ou plusieurs pièces à prendre; alors il franchit autant de cases qu'il est nécessaire et peut, dans ce cas seulement, marcher en arrière.

3.

Quand on a mis le doigt sur un Pion jouable, il est regardé comme touché et il faut le jouer, suivant la maxime: « Dame touchée, Dame jouée. »

4.

Tant qu'on n'a pas quitté le Pion touché, on peut le jouer où l'on veut, mais il faut le jouer.

5.

Si l'on touche pour l'arranger un Pion mal casé, il faut, avant de le toucher, dire : « J'adoube », sans quoi l'adversaire peut vous forcer à jouer le pion touché, s'il est jouable.

6.

Toucher un Pion qui n'est pas jouable ou jouer un de ceux de son adversaire n'est pas une faute ; mais, si on se trompe de ligne, l'adversaire a le droit de maintenir le coup ou de le faire rejouer.

7.

La Dame marche en avant et en arrière; elle parcourt toute la ligne et peut changer diagonalement de direction tant qu'elle se trouve en ligne droite avec des pièces en prise.

8.

Un Pion en prise est celui qui se trouve isolé sur la ligne occupée par une Dame ennemie ou en ligne droite et sans intermédiaire entre un Pion ennemi et une case vide.

9.

S'il se trouve plusieurs Pions ennemis entre chacun desquels il y ait une case vide; le joueur n'enlève pas le premier Pion immédiatement après l'avoir pris, mais, continuant de sauter par dessus les suivants, il se place

sur la dernière case vide ; c'est alors seulement qu'il enlève toutes les pièces qu'il a prises, car autrement on pourrait quelquefois faire le tour du Damier et prendre plus de pièces qu'il n'en appartiendrait.

10.

La pièce qui prend peut passer plusieurs fois sur la même case vide, mais elle ne peut repasser sur un Pion ou une Dame qu'elle a déjà pris.

11.

Si on enlève par méprise ses propres pièces, l'adversaire peut s'opposer à ce qu'elles soient replacées sur le Damier.

12.

Si, ayant plusieurs Pions à prendre, on ne les prend pas tous, on ne peut reprendre ceux qui auraient dû être enlevés si l'adversaire ne le permet, et celui-ci est même en droit de souffler le Pion qui a pris.

13.

Souffler, c'est enlever du Damier la pièce qui n'a pas pris tout ce qu'elle devait prendre.

14.

On est libre de souffler ou de forcer à prendre.

15.

Quand la pièce soufflable a été touchée par le joueur qui est en droit de souffler, celui-ci ne peut plus forcer l'adversaire à prendre car il est lui-même obligé de souffler.

16.

Dans la prise, la valeur de la pièce est sans poids ;

ainsi, ayant une Dame à prendre d'un côté et un Pion de l'autre, on a le choix, le plus grand nombre est seul obligatoire. On doit prendre deux Pions plutôt qu'une Dame.

17.

Si, ayant de plusieurs côtés à prendre, on ne prend pas du côté du plus grand nombre, l'adversaire peut souffler la pièce qui devait prendre ou forcer à prendre en règle.

18.

Lorsque par erreur un joueur touche un autre Pion que celui qui devait prendre, l'adversaire a le droit de souffler le Pion qui devait prendre régulièrement et d'exiger que le Pion touché soit joué.

19.

Un Pion devient Dame quand il est arrivé sur l'une des cinq cases qui forment la dernière ligne du jeu de l'adversaire, lequel doit aussitôt le couvrir d'un autre Pion de la même couleur.

20.

Il ne suffit pas qu'un Pion passe sur une de ces cinq dernières cases pour devenir Dame, il faut encore qu'il y demeure à la fin d'un coup, car si, étant sur l'une de ces cases, il a encore à prendre, il continue sa marche et reste Pion.

21.

Quand les deux joueurs restent à la fin d'une partie, l'un avec une Dame sur la grande ligne et l'autre avec trois Dames, la partie est nulle.

22.

Si, au contraire, le joueur qui a trois Dames tient la grande ligne, on joue quinze coups, quand on joue à but, et la partie est nulle si la Dame unique n'est pas prise à la fin du quinzième coup.

23.

Si le joueur qui a trois Dames et la grande ligne fait avantage, il compte vingt coups au lieu de quinze, mais le nombre fixé ne peut être dépassé, sous le prétexte que le coup excédant qui doit gagner est la suite nécessaire du précédent ; il faut que la partie soit gagnée quand les deux adversaires ont joué chacun quinze ou vingt fois.

24.

Quand les deux joueurs restent, l'un avec une Dame seule, l'autre avec une Dame et deux Pions ou deux Dames et un Pion, le joueur de la Dame unique peut damer le Pion ou les deux Pions de son partenaire, en les laissant à leur place, et commencer de suite à compter le nombre de coups limités ; mais, avant de les damer, il doit bien s'assurer qu'il n'y a aucun danger pour sa Dame, car une fois les Pions doublés le coup serait bon et l'imprudence du joueur lui coûterait la partie.

25.

Perdre la partie, c'est l'abandonner, brouiller les Pions, refuser de prendre, et enfin rester sans Pions ni Dames ou ne pouvoir jouer ceux qui restent.

# NOTATION DU DAMIER

POUR L'EXÉCUTION DES COUPS.

---

Non blanc

	1		2		3		4		5
6		7		8		9		10	
	11		12		13		14		15
16		17		18		19		20	
	21		22		23		24		25
26		27		28		29		30	
	31		32		33		34		35
36		37		38		39		40	
	41		42		43		44		45
46		47		48		49		50	


Suivant l'ordre adopté par les meilleurs auteurs.








NOTATION DE DAMIER

TABLEAU DES COULEURS

Pion blanc. .... 

Pion noir. .... 

Dame blanche. .... 

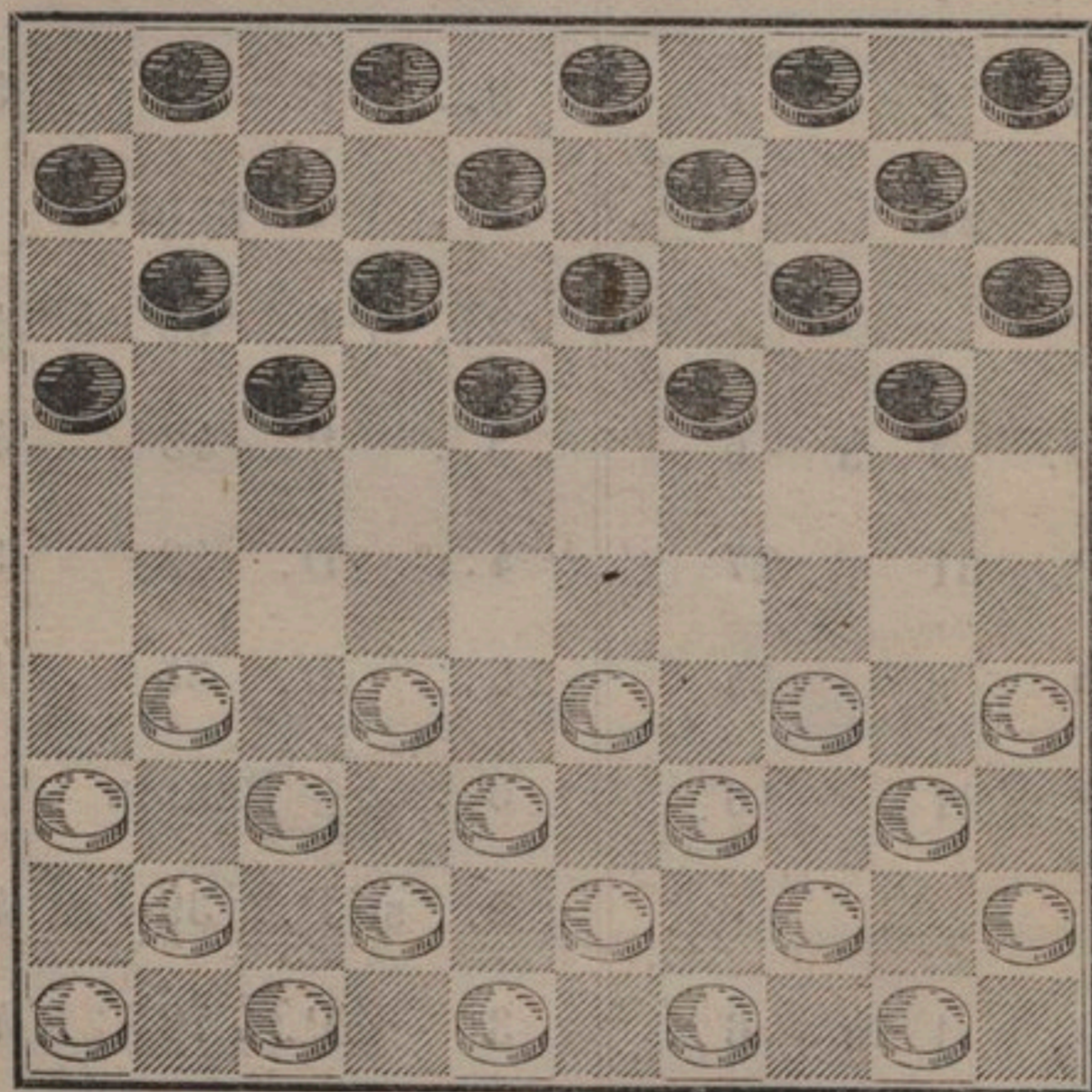
Dame noire. .... 

DANS LES SOLUTIONS :

Le **P.** ou le **D.** précédant un chiffre signifie *Pion* ou *Dame*.  
Le **D.** placé après un chiffre indique que le *Pion* devient *Dame*  
et qu'il faut le couvrir d'un autre *Pion*.

# DISPOSITION

DES QUARANTE PIONS DU DAMIER.

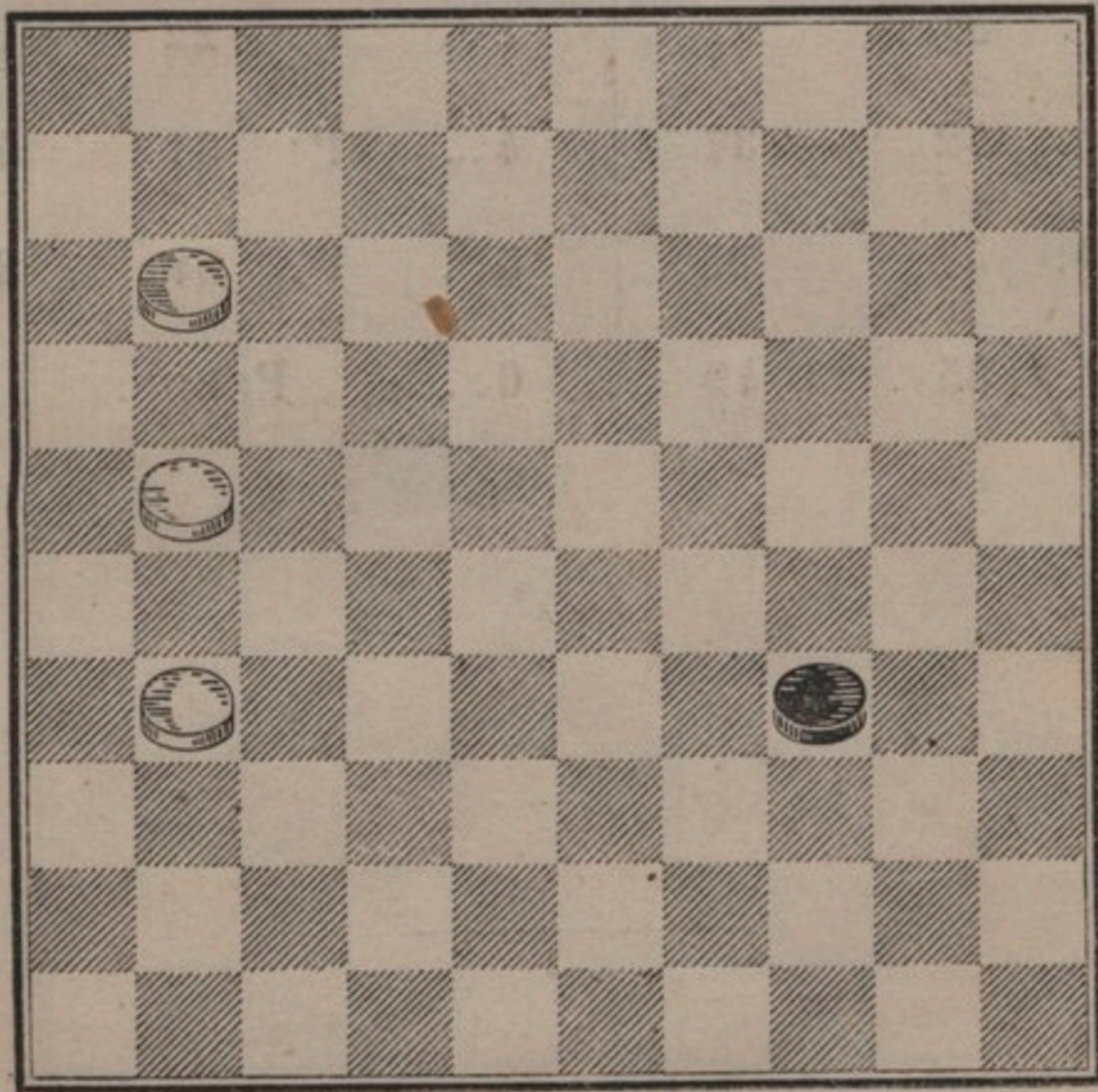


Pour le commencement d'une Partie.

## L'ÉQUERRE.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	11	à 7	1..	P.	34	à 39
2..	P.	7	1 D.	2..	si P.	39	44
3..	D.	1	6	3..	P.	44	50 D.
4..	P.	21	17	4..	PERDU.		
				2..	si P.	39	à 43
3..	D.	1	à 6	3..	P.	43	49 D.
4..	P.	31	27	4..	D.	49	35
5..	D.	6	44	5..	D.	35	49
6..	P.	21	16	6..	PERDU.		
				2..	si P.	39	à 43
3..	D.	1	à 6	3	P.	43	48 D.
4..	D.	6	17	4..	D.	48	26
5..	D.	17	3	5..	PERDU.		

# L'ÉQUERRE.

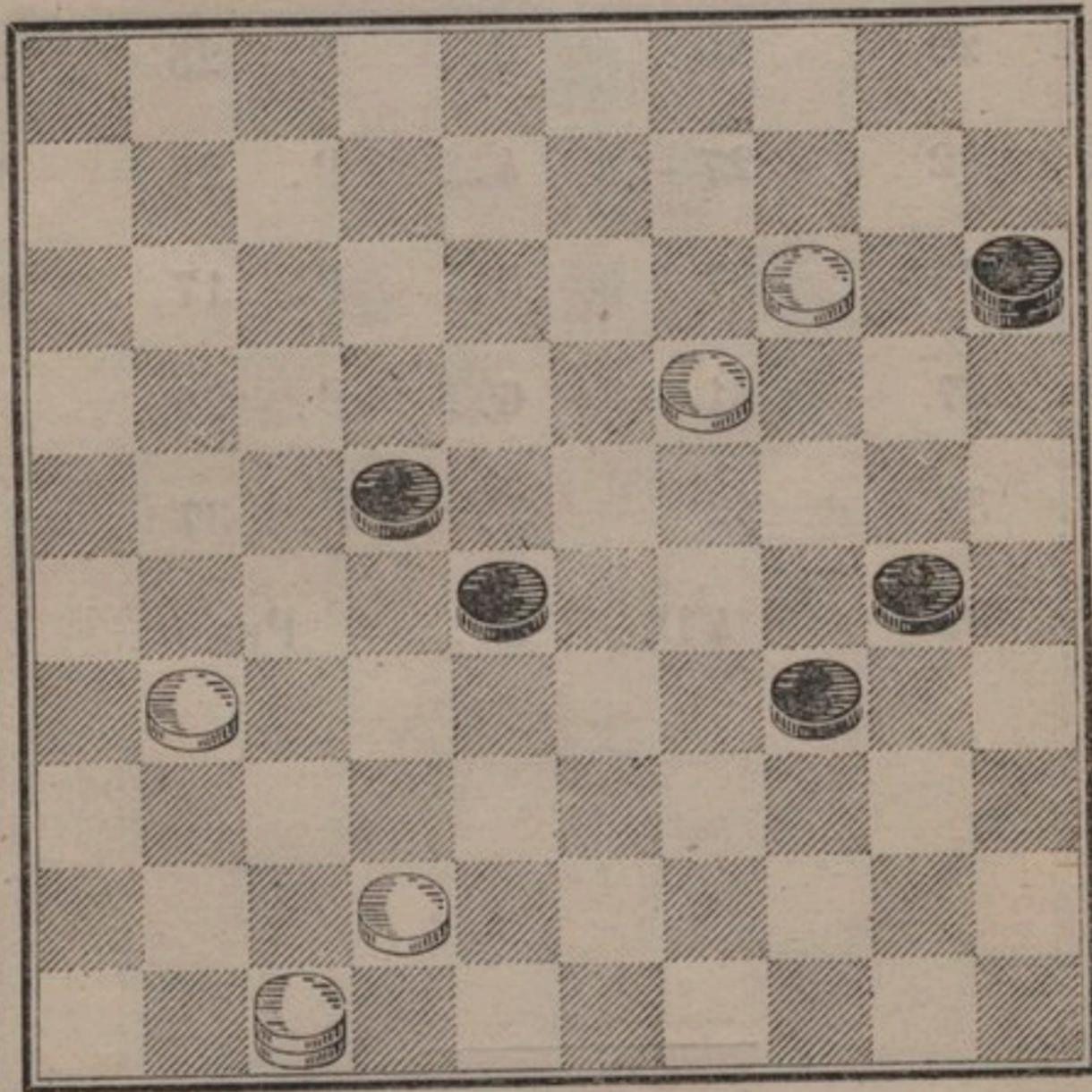


Les Blancs jouent et gagnent.

## LE CHOC.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	14	à 10	1..	D.	15	4
2..	P.	19	13	2..	D.	4	18
3..	P.	31	27	3..	P.	22	31
4..	P.	42	37	4..	P.	31	42
5..	D.	47	35	5..	P.	34	39
6..	D.	35	49	6..	PERDU.		

## LE CHOC.

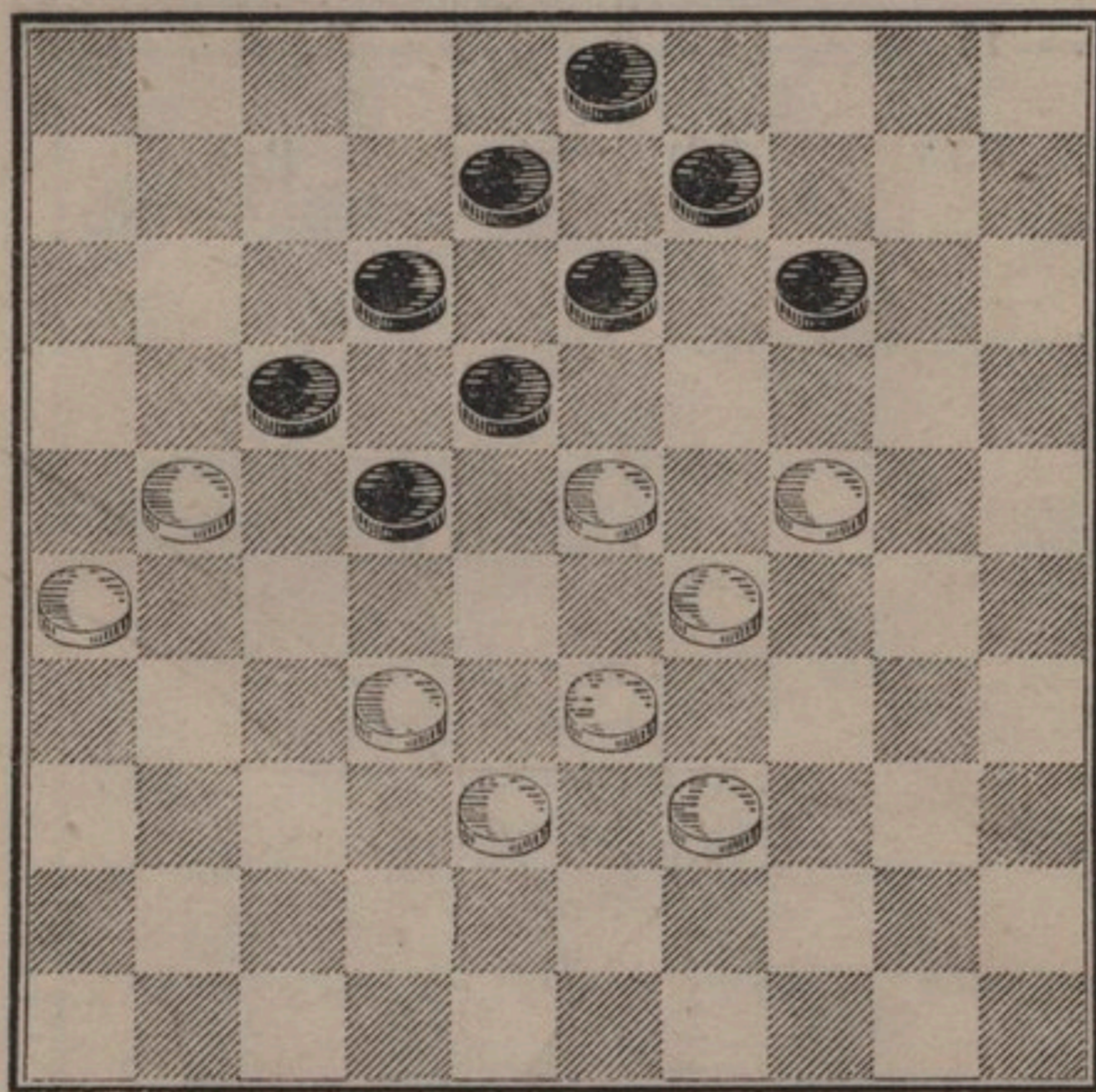


Les Blancs jouent et gagnent.

## L'ATTAQUE.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	24	à 20	1..	P.	14	à 25
2..	P.	23	19	2..	P.	13	24
3..	P.	29	20	3..	P.	25	14
4..	P.	32	27	4..	P.	22	31
5..	P.	26	37	5..	P.	17	26
6..	P.	37	31	6..	P.	26	37
7..	P.	38	32	7..	P.	37	28
8..	P.	33	4 D.	8..	PERDU.		

## L'ATTAQUE.



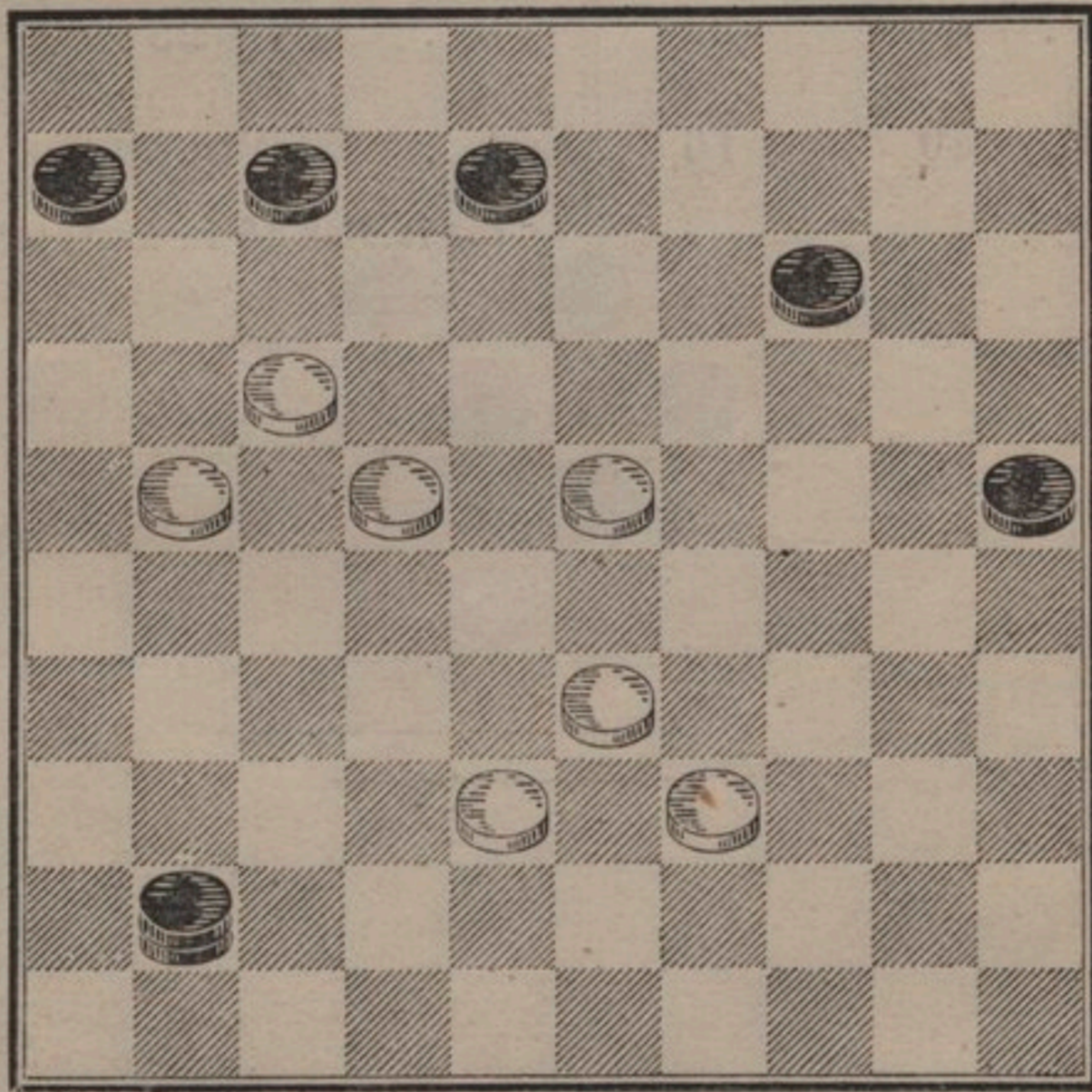
Les Blancs jouent et gagnent.



## LE PUGILAT.

<b>Blancs.</b>				<b>Noirs.</b>			
1..	P.	23	à 19	1..	P.	14	à 23
2..	P.	38	32	2..	D.	41	28
3..	P.	17	11	3..	P.	7	18
4..	P.	33	2D.	4..	PERDU.		

# LE PUGILAT.



Les Blancs jouent et gagnent.

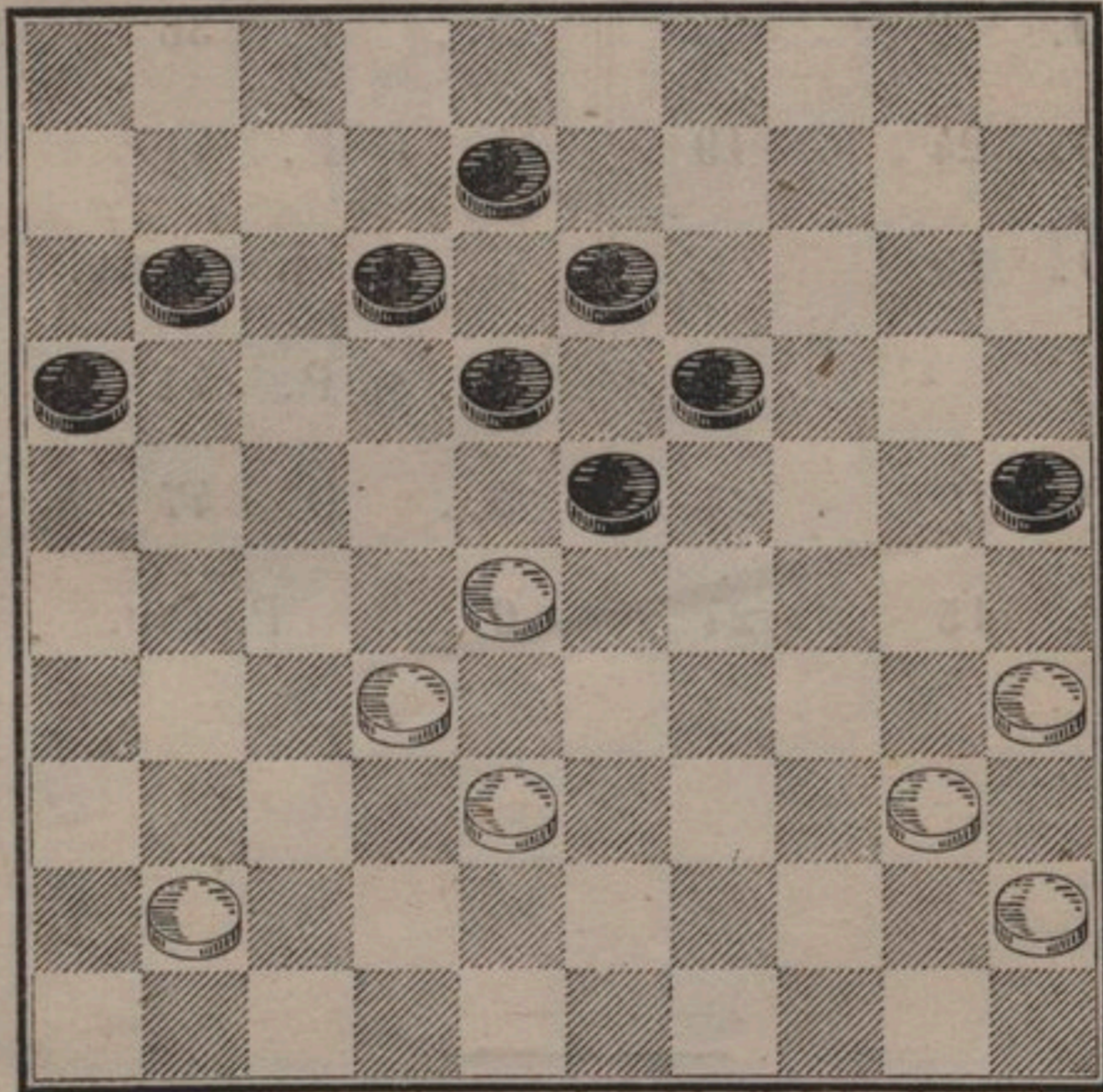
## LE FAMILIER.

<b>Blancs.</b>			
1..	P.	28	à 22
2..	P.	32	21
3..	P.	35	30
4..	P.	40	16

<b>Noirs.</b>			
1..	P.	18	à 27
2..	P.	16	27
3..	P.	25	34
4..	PERDU.		

Car le Pion 16 va damer en 3 temps

## LE FAMILIER.

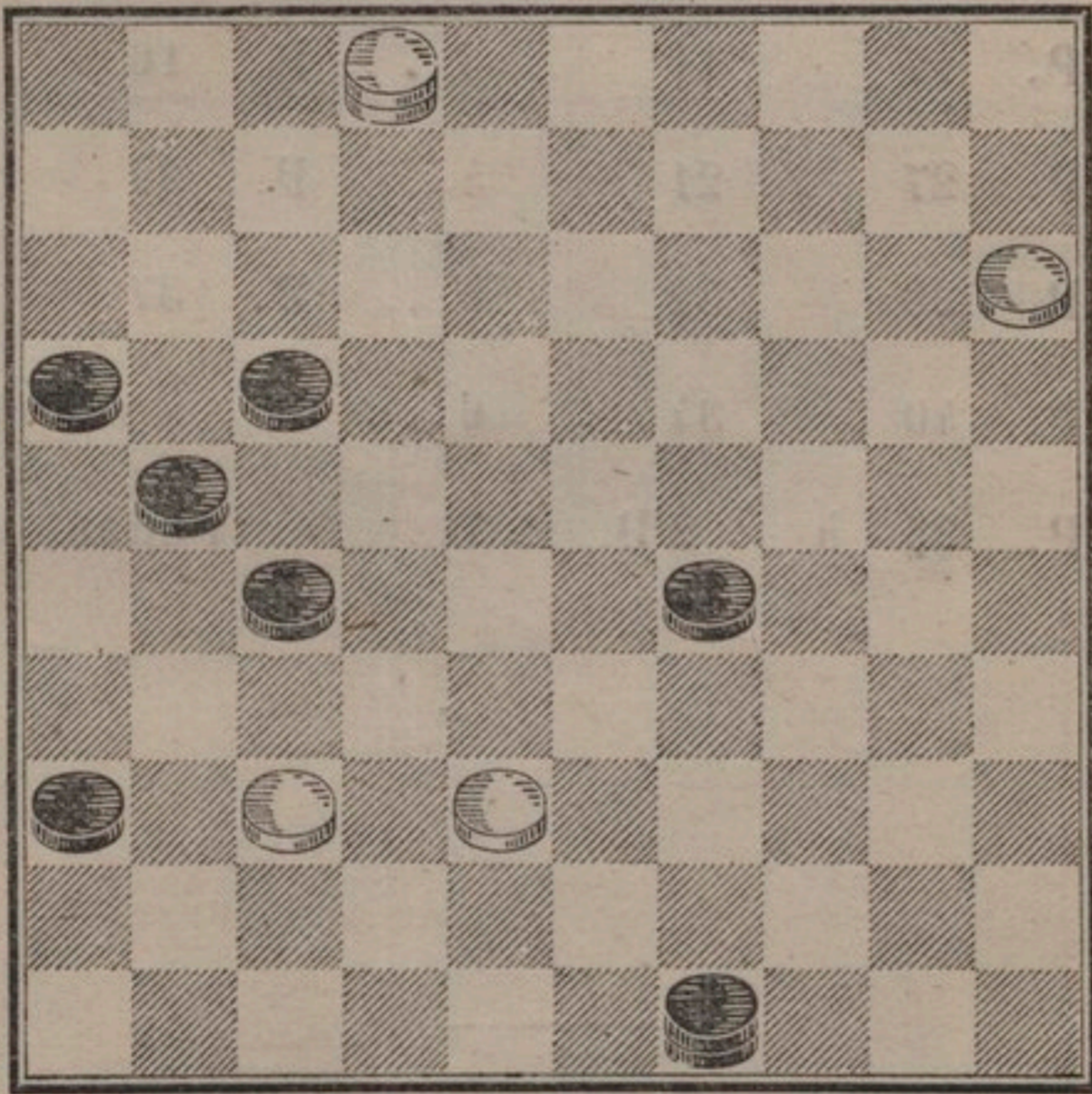


Les Blancs jouent et gagnent.

## LE PANNEAU.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	37	à 31	1..	D.	49	à 32
2..	P.	31	11	2..	P.	16	7
3..	D.	2	24	3..	P.	36	41
4..	D.	24	19	4..	si P.	41	46 D.
5..	D.	19	5	5..	ENFERMÉ.		
				4..	si P.	41	47 D.
5..	D.	19	24	5..	D.	47	20
6..	P.	15	24	6..	PERDU.		

LE PANNEAU.



Les Blancs jouent et gagnent.

## LE DÉSASTRE.

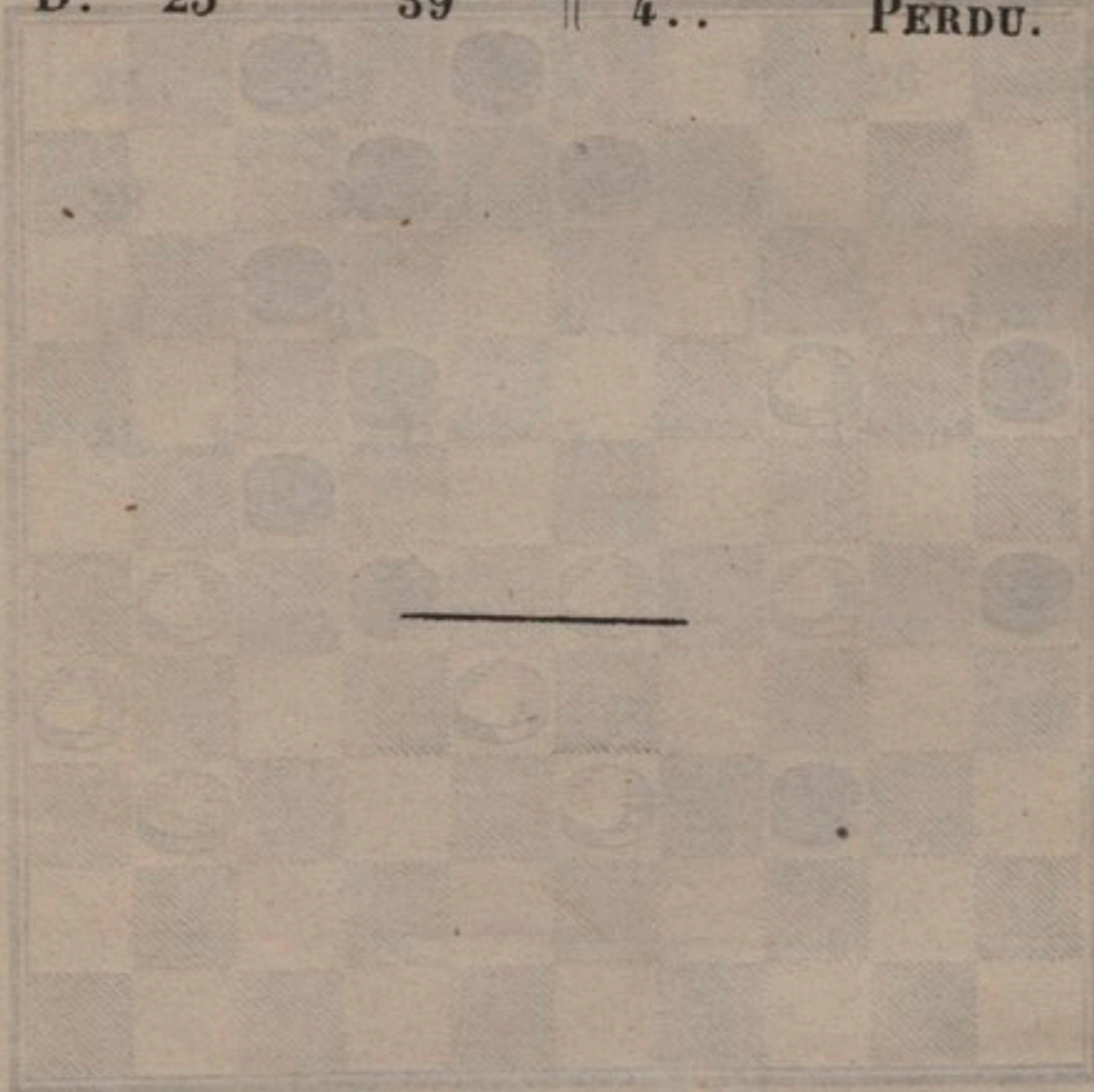
<b>Blancs.</b>				<b>Noirs.</b>			
1..	P.	28	à 23	1..	P.	19	à 39
2..	P.	30	10	2..	P.	4	15
3..	P.	17	11	3..	P.	16	7
4..	P.	27	21	4..	P.	26	17
5..	P.	38	32	5..	P.	37	28
6..	P.	40	34	6..	P.	à volonté.	
7..	P.	35	à 2 D.	7..	PERDU.		





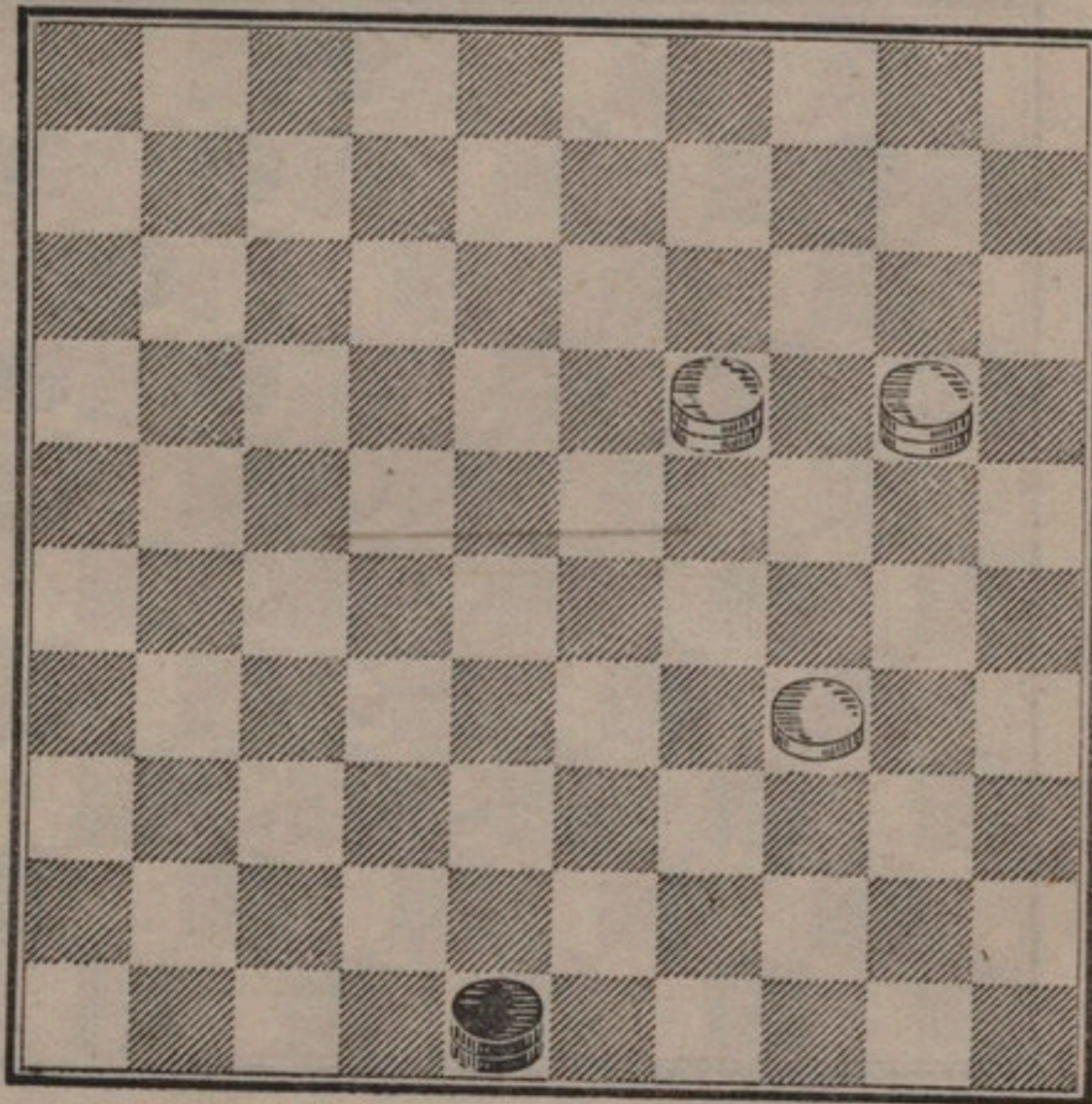
## LA DÉCEPTION.

<b>Blancs.</b>				<b>Noirs.</b>			
1..	D.	19	à 30	1..	D.	48	à 37
2..	D.	20	42	2..	D.	37	48
3..	D.	30	25	3..	D.	48	30
4..	D.	25	39	4..	<b>PERDU.</b>		



# LA DÉCEPTION.

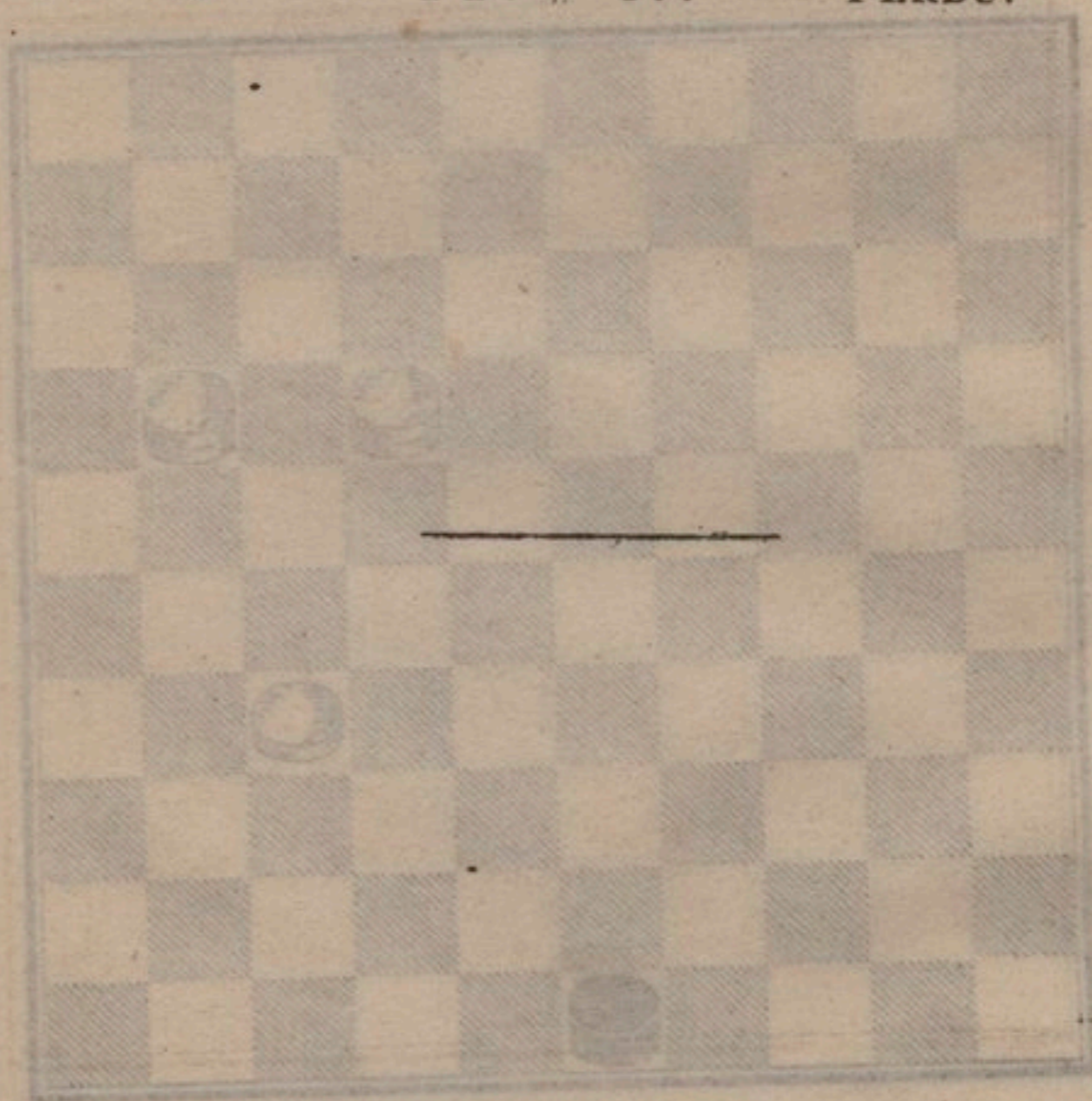
Blancs  
1... P. 27 21  
2... P. 28 22  
3... P. 32 1 D. 3...  
Noirs  
1... P. 16 18  
2... P. à volonté  
3... P. perdu



Les Blancs jouent et gagnent.

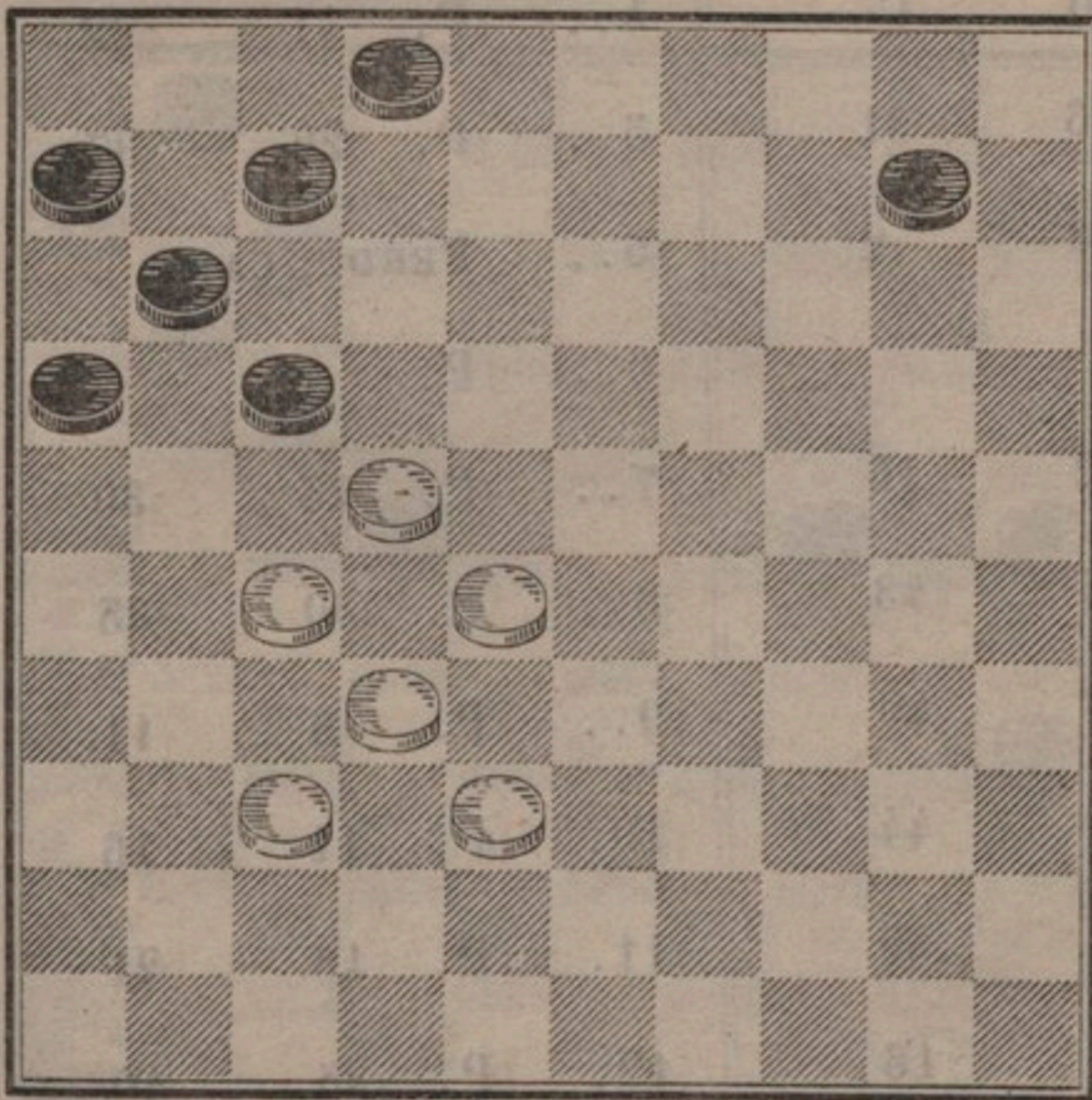
## L'ABORDAGE.

<b>Blancs.</b>				<b>Noirs.</b>			
1..	P.	27	à 21	1..	P.	16	à 18
2..	P.	28	22	2..	P.	à volonté.	
3..	P.	32	1 D.	3..	PERDU.		



Les Blancs jouent et gagnent.

L'ABORDAGE.



Les Blancs jouent et gagnent.

## LA SENTINELLE.

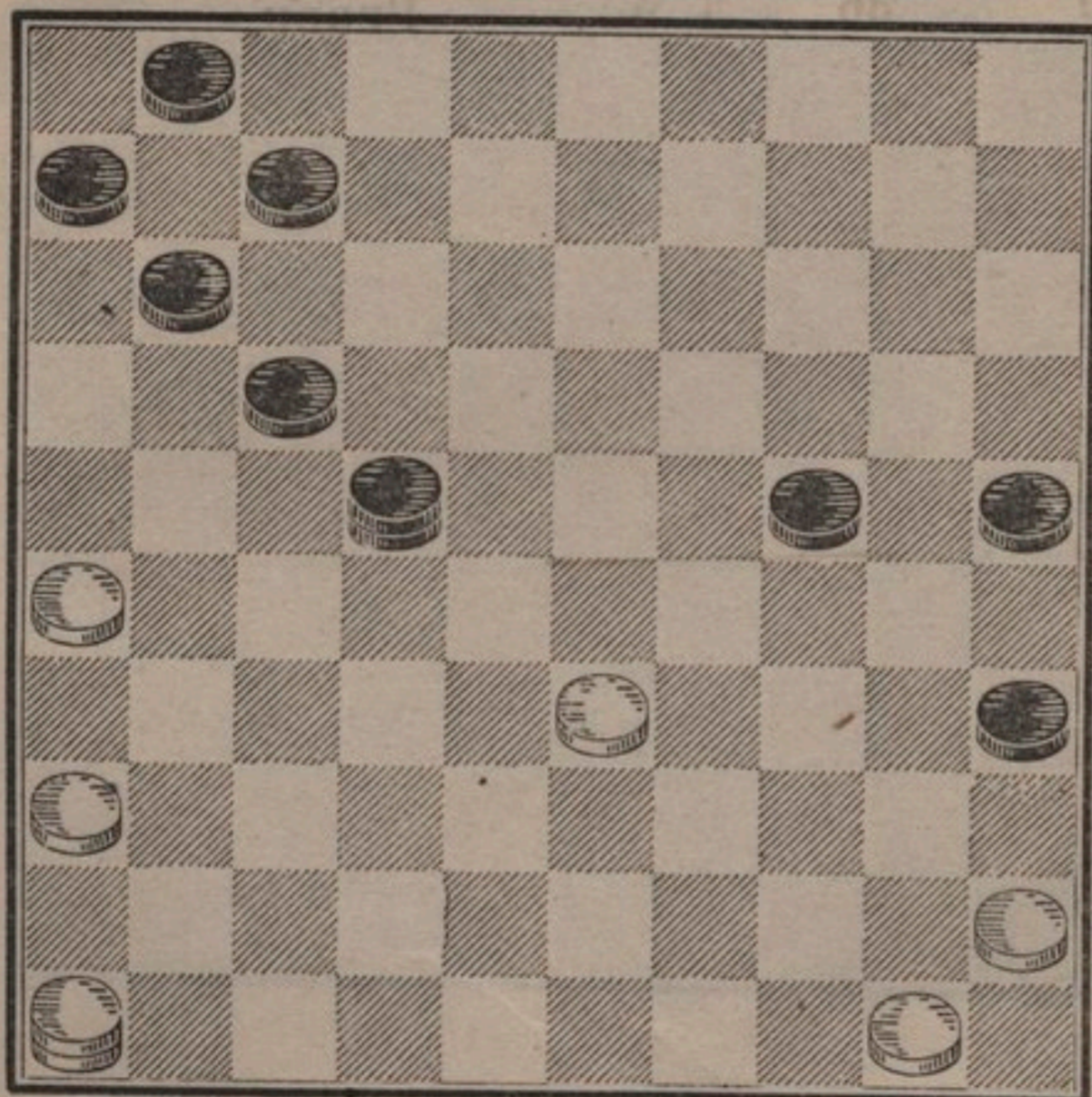
## Blancs.

1..	P.	33	à	29
2..	P.	26		21
3..	P.	45		40
4..	P.	50		17
5..	P.	36		31
6..	D.	46		2
7..	D.	2		16
8..	D.	16		43
9..	P.	43		49
10.	D.	49		44
11.	D.	44		49
12.	D.	49		16
13.	D.	16		11
14.	D.	11		50

## Noirs.

1..	P.	24	à	33
2..	P.	17		26
3..	P.	35		44
4..	P.	11		22
5..	P.	26		37
6..	PERDU, CAR :			
6..	P.	1		7
7..	P.	25		30
8..	P.	30		35
9..	P.	6		11
10.	P.	11		16
11.	P.	16		21
12.	P.	35		40
13.	P.	40		45
14.	ENFERMÉ.			

LA SENTINELLE.

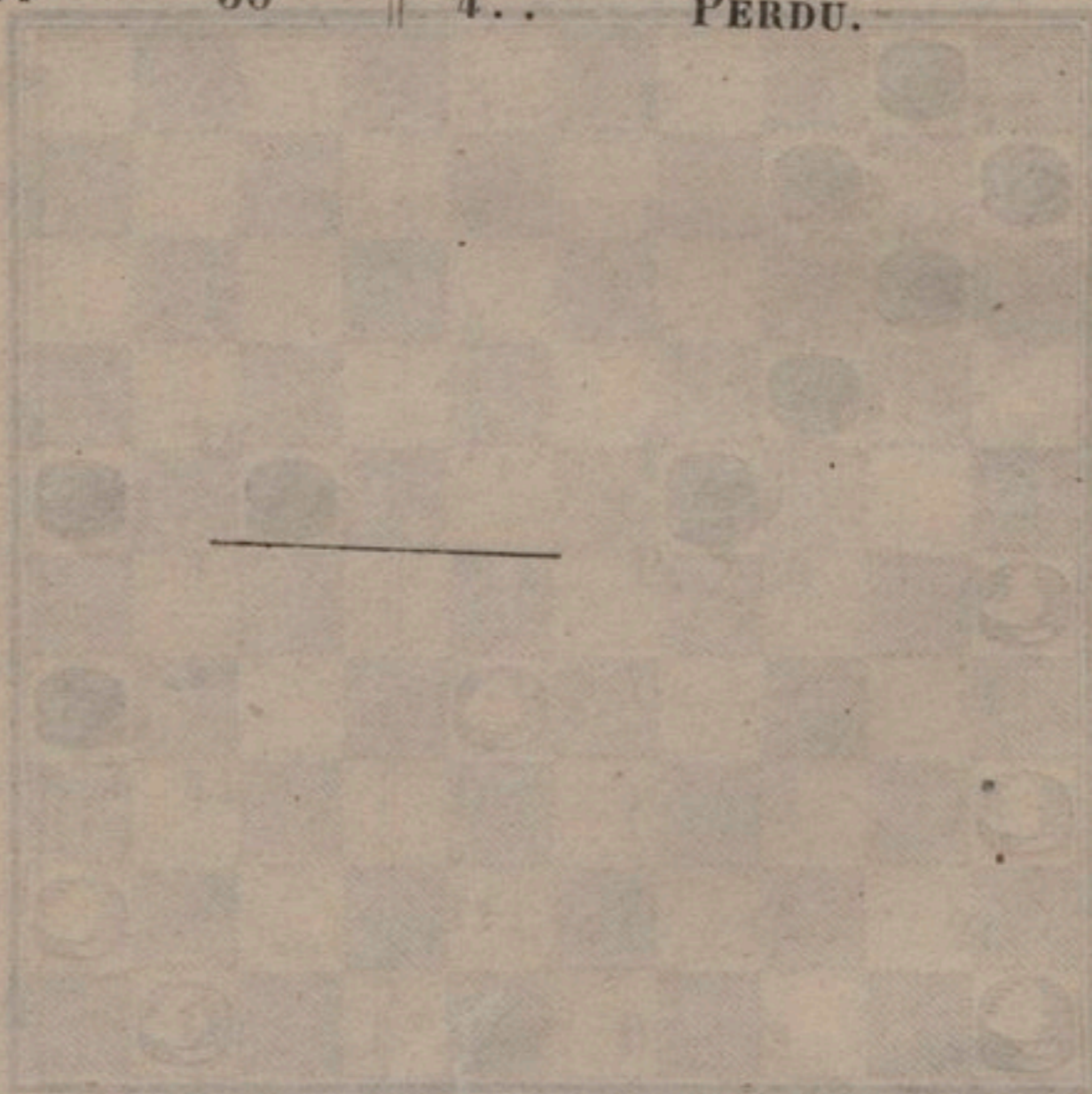


Les Blancs jouent et gagnent.

LA RENCONTRE.

LA SENTINELLE.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	28	à	22	1..	P.	17 28
2..	P.	26		17	2..	P.	12 21
3..	P.	32		1 D.	3..	P.	21 41
4..	P.	47		36	4..	PERDU.	

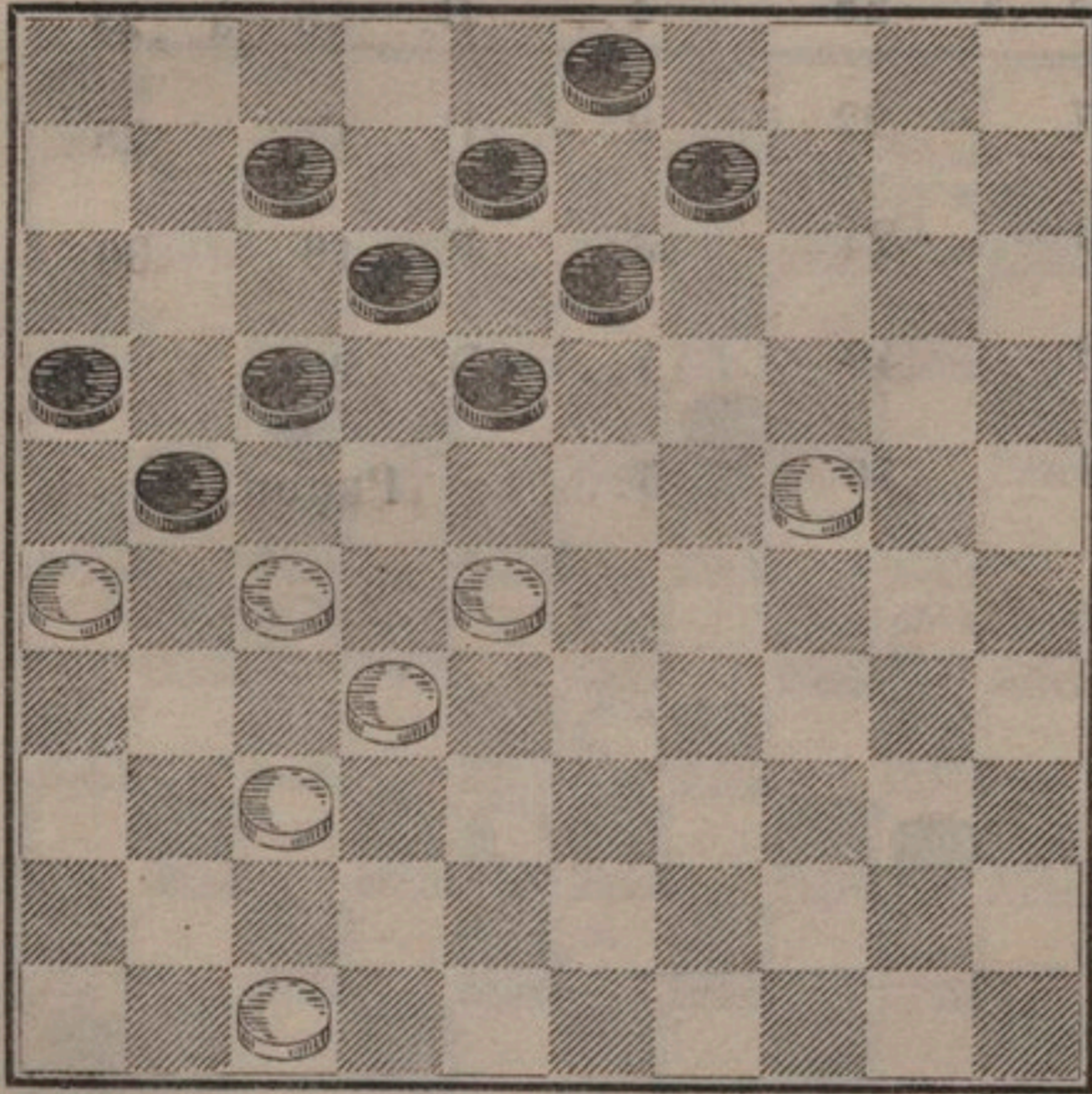


Les Blancs jouent et gagnent.

LA RENCONTRE.

A. M. CH. YVER.

DE FAISSE



Les Blancs jouent et gagnent.



LA RENCONTRE  
A M. CH. YVER,

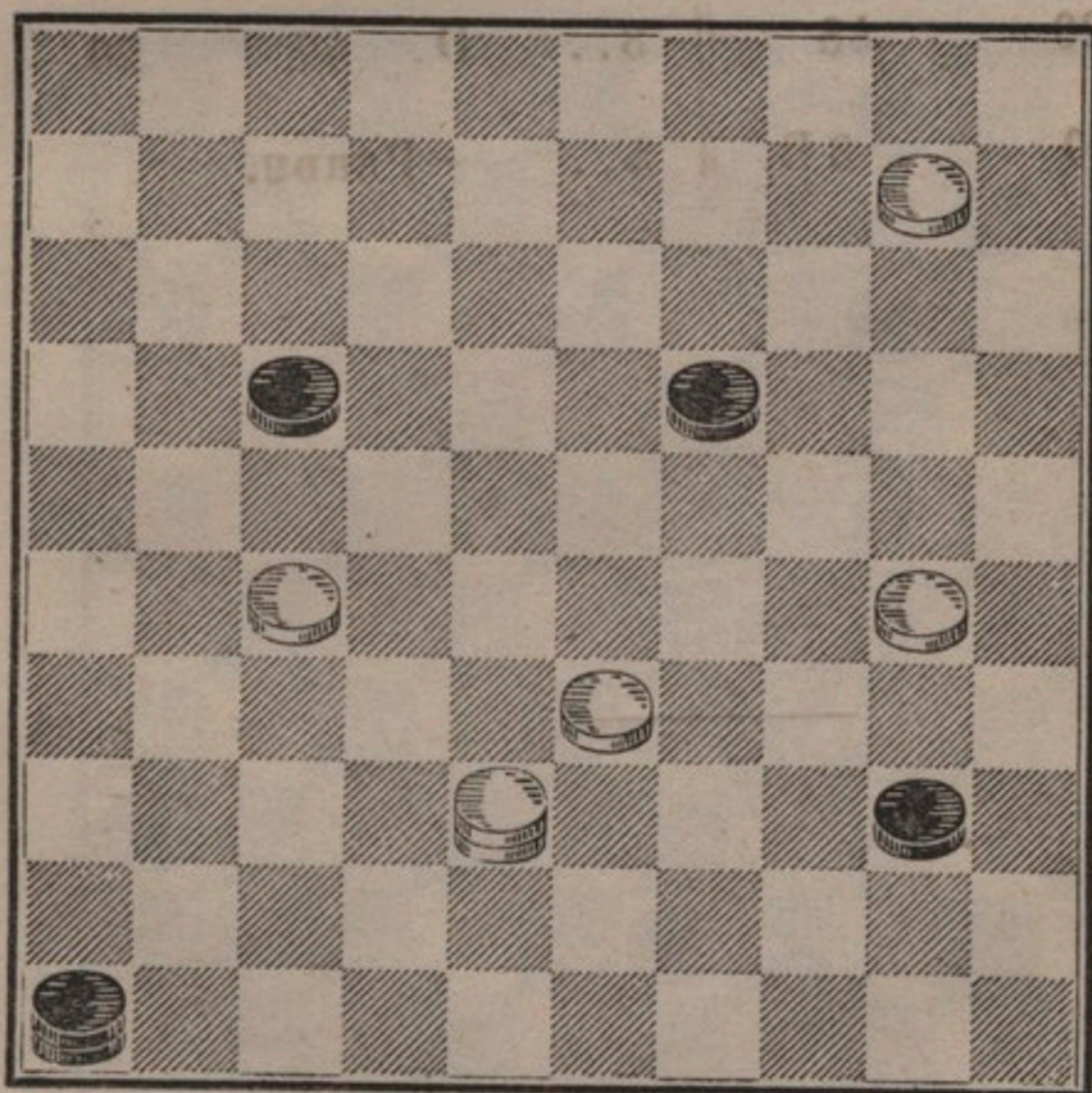
DE FALAISE.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	33	à 28	1..	D.	46	à 23
2..	P.	27	22	2..	P.	17	28
3..	P.	30	24	3..	P.	19	30
4..	D.	38	49	4..	D.	23	5
5..	D.	49	46	5..	PERDU.		

1281

A M. CH. YVER,

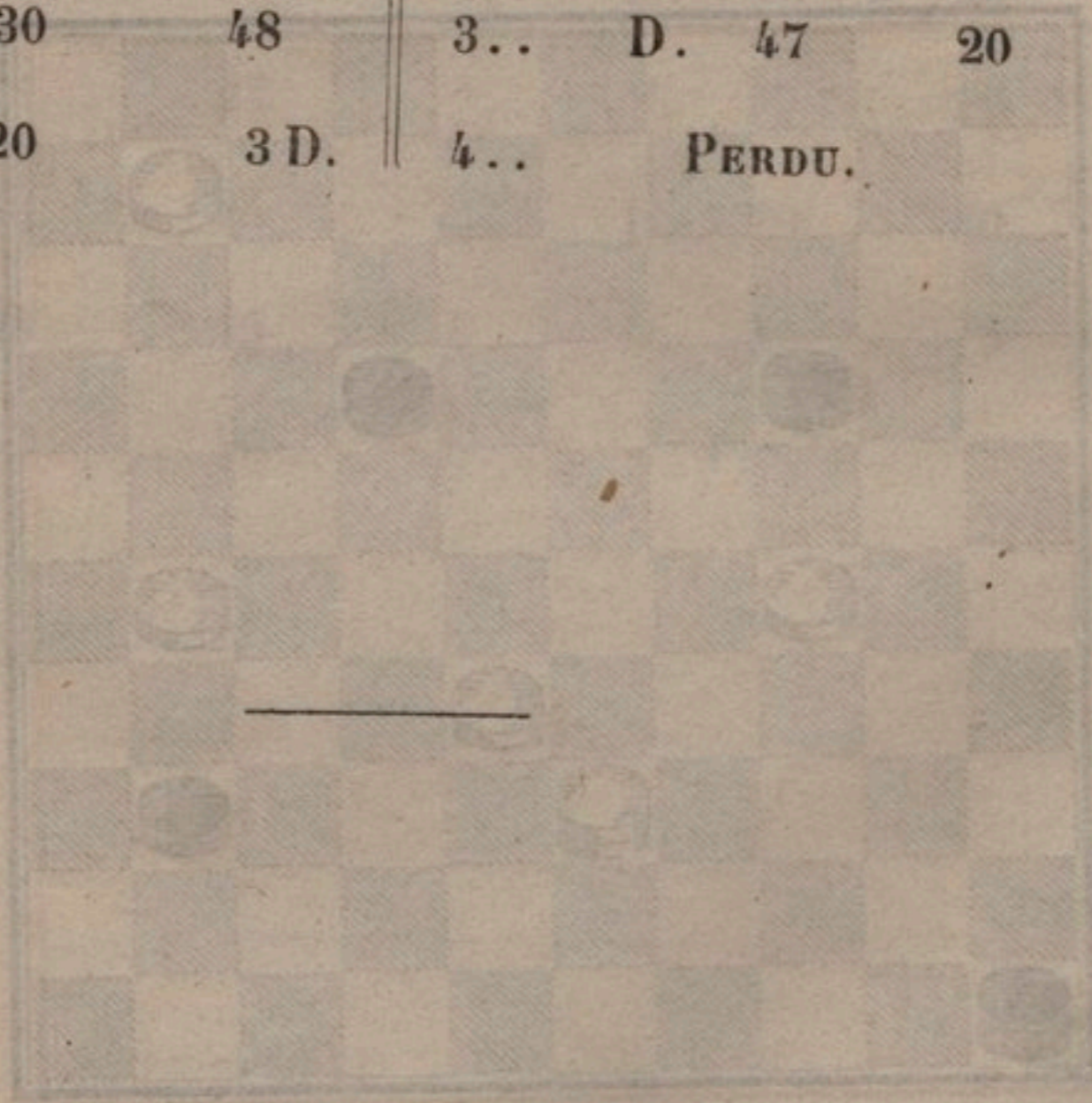
DE FALAISE.



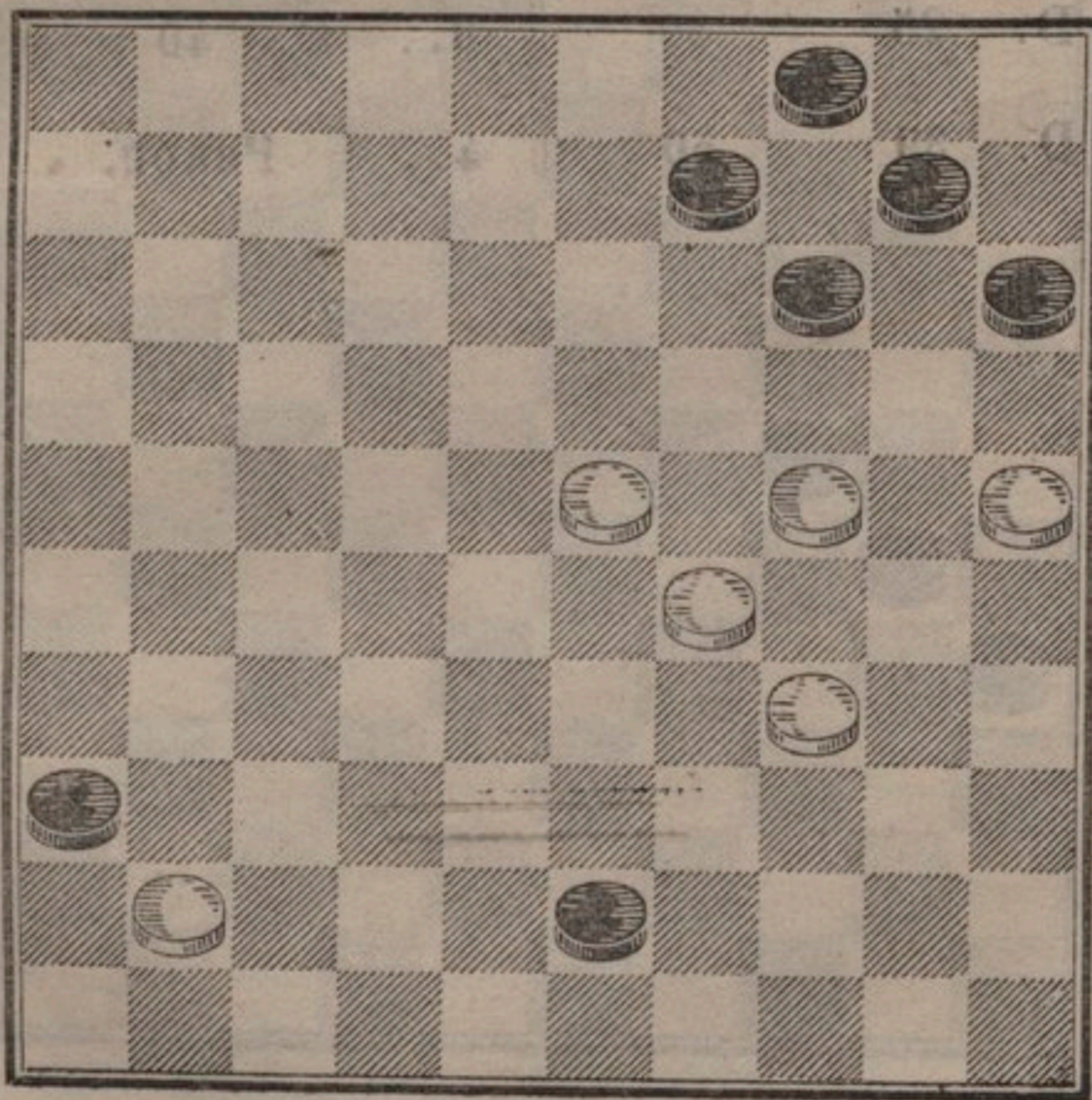
Les Blancs jouent et gagnent.

## LES CAPTIFS. M A

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	34	à 30	1..	P.	36	à 47 D.
2..	P.	23	19	2..	P.	14	34
3..	P.	30	48	3..	D.	47	20
4..	P.	20	3 D.	4..	PERDU.		



## LES CAPTIFS.



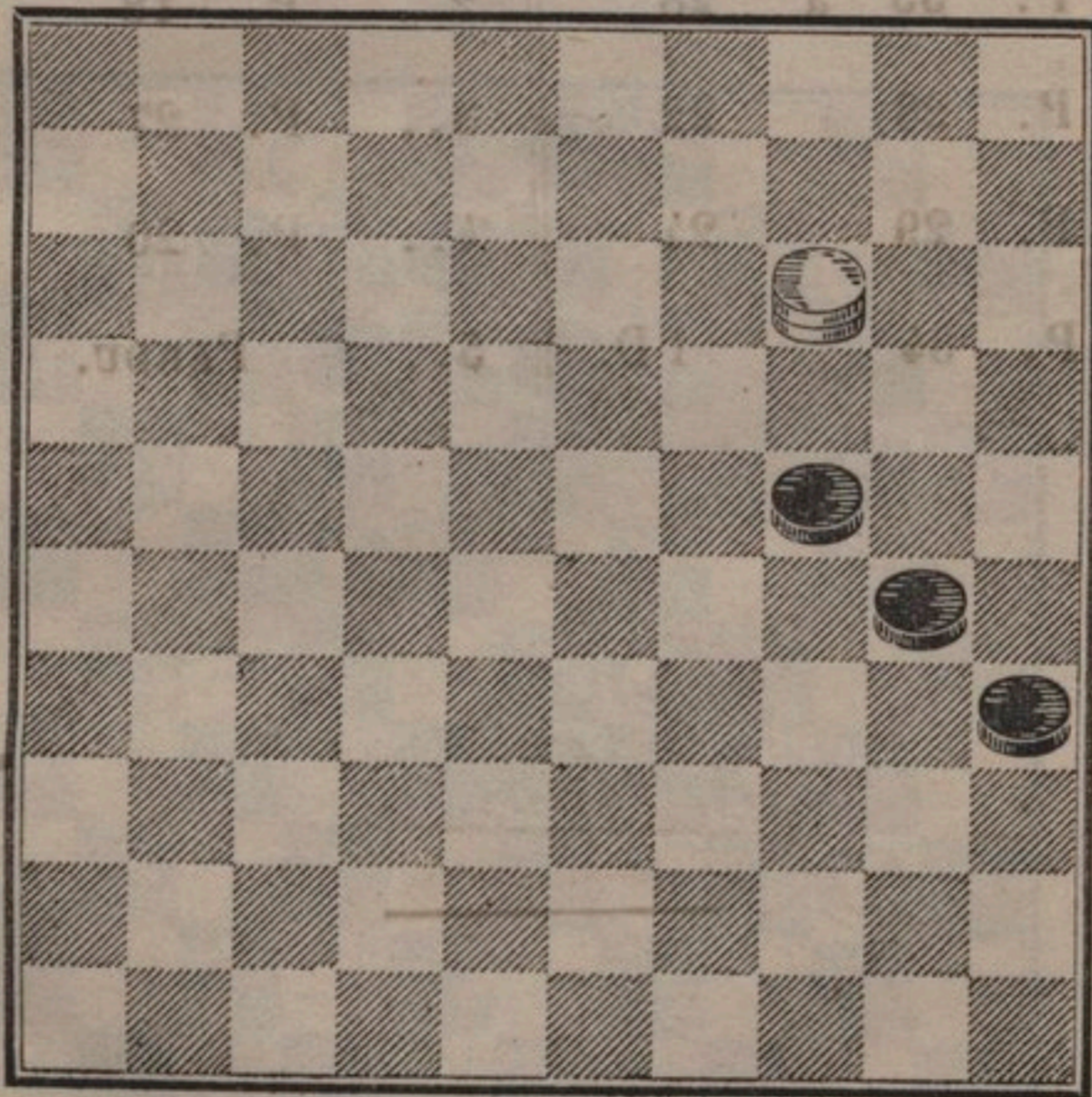
Les Blancs jouent et gagnent.

## L'INGÉNU.

Blancs.				Noirs.		
1..	D.	14	à 23	1..	P.	24 29
2..	D.	23	25	2..	P.	35 40
3..	D.	25	39	3..	P.	40 45
4..	D.	39	50	4..	PERDU.	

14  
13

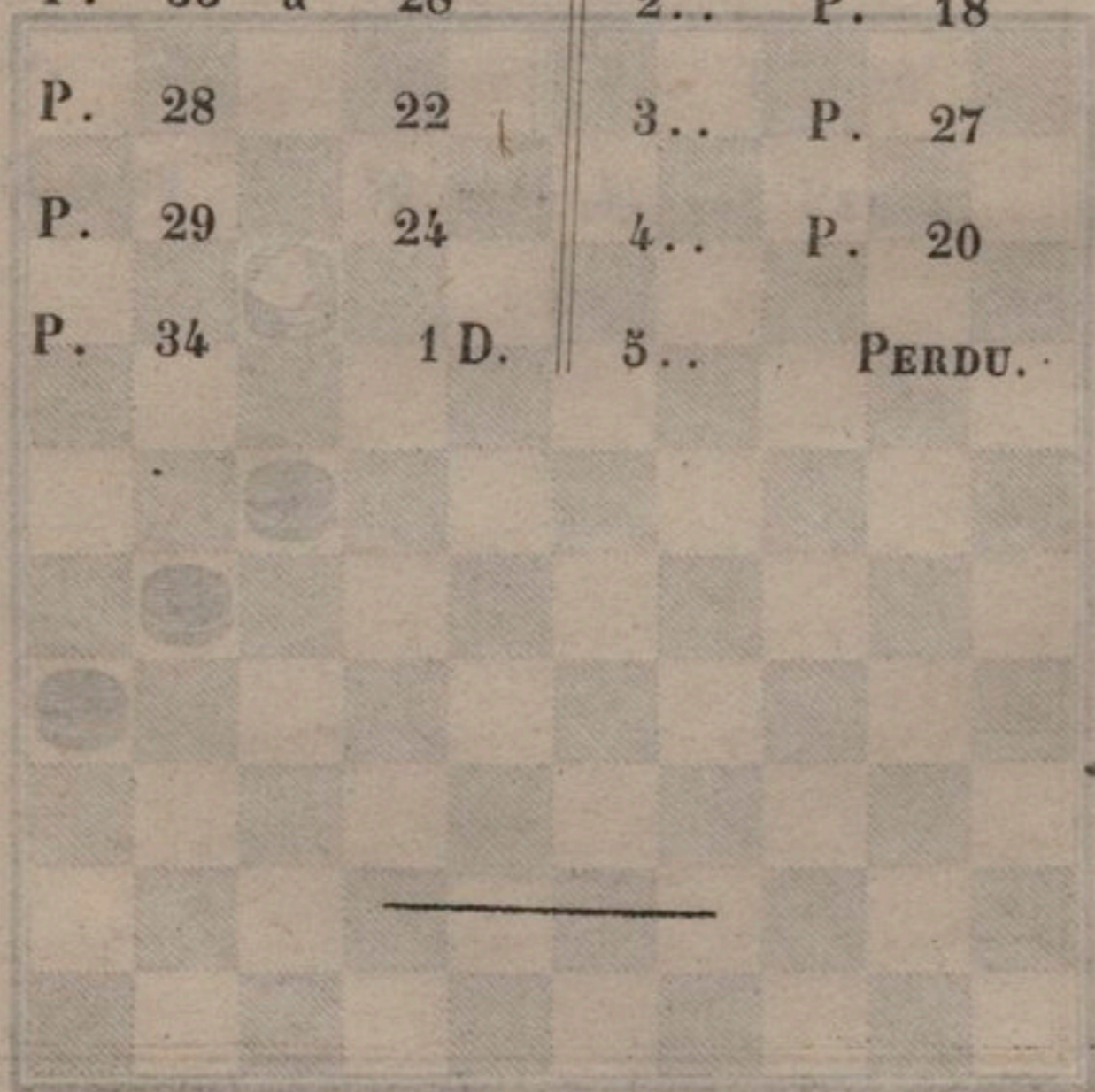
L'INGÉNU.



Les Blancs jouent et gagnent.

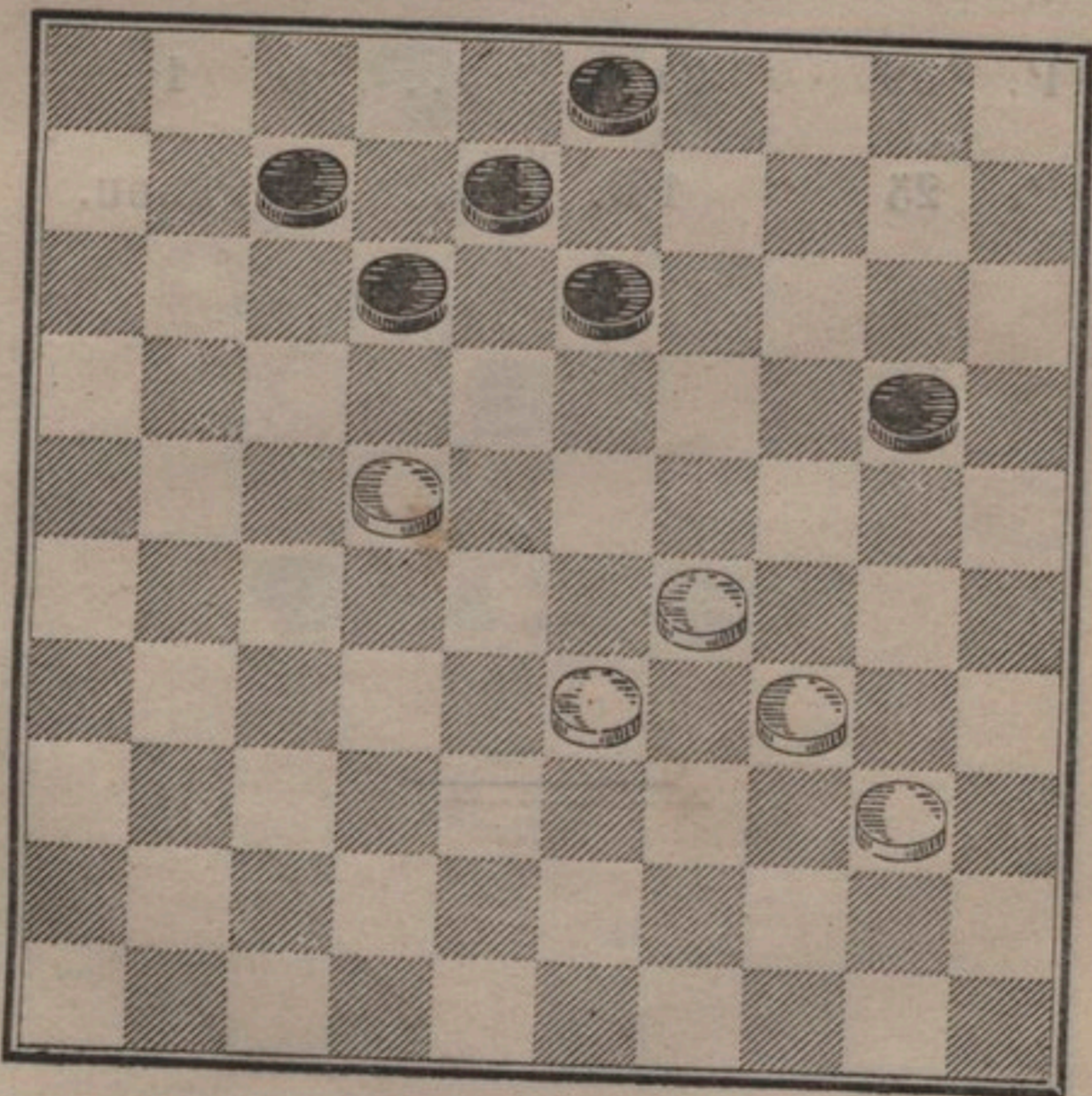
LE SIMPLE.

Blancs.			Noirs.		
			1..	P. 12 à	18
2..	P. 33 à	28	2..	P. 18	27
3..	P. 28	22	3..	P. 27	18
4..	P. 29	24	4..	P. 20	29
5..	P. 34	1 D.	5..	PERDU.	



Les Blancs jouent et gagnent.

LE SIMPLE.



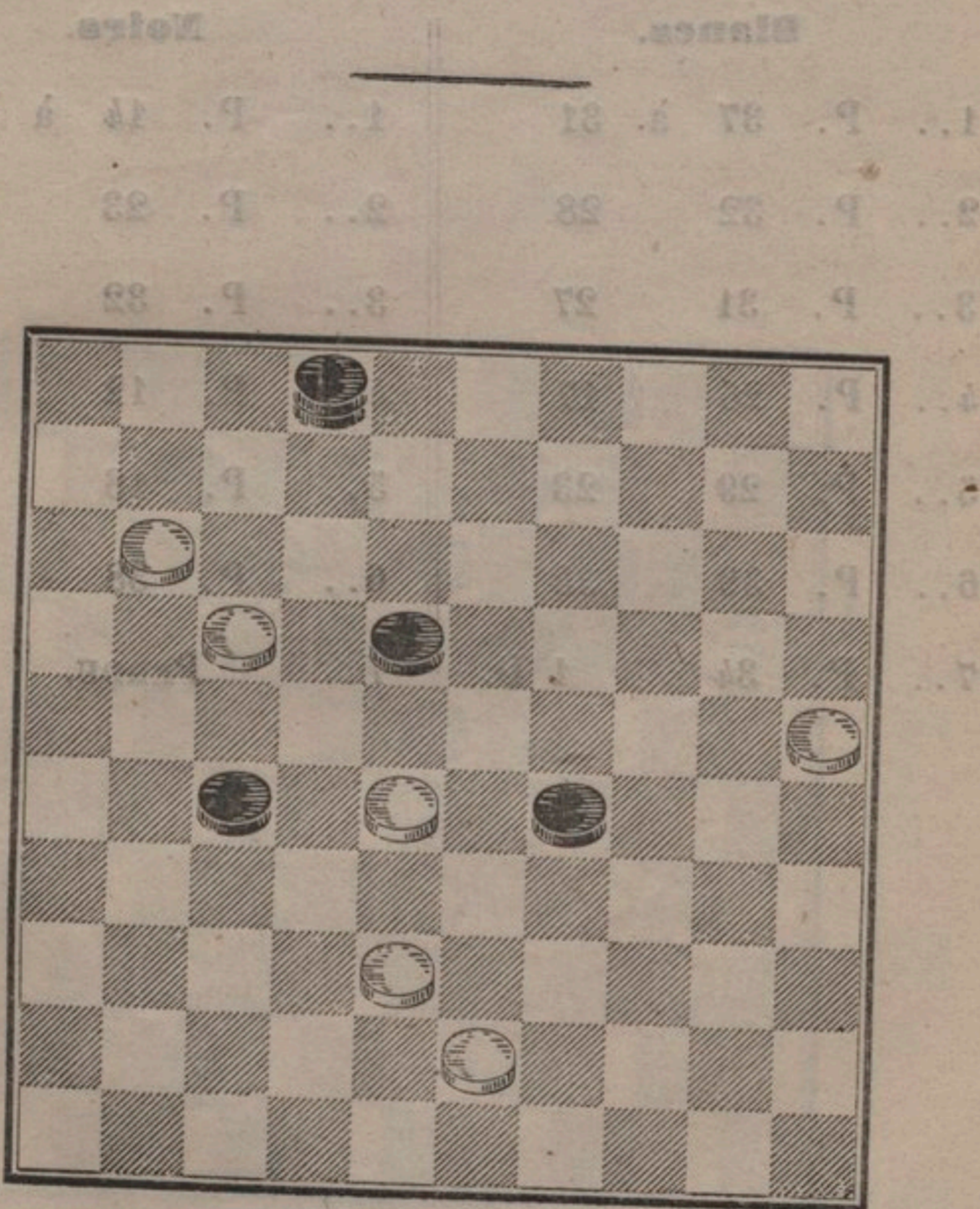
Les Noirs commencent de 12 à 18 et les Blancs gagnent.



## LA BOMBE.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	43	à 39	1..	D.	2	à 16
2..	P.	17	12	2..	P.	18	7
3..	P.	28	22	3..	P.	27	18
4..	P.	39	34	4..	D.	16	30
5..	P.	25	1 D.	5..	PERDU.		

LA BOMBE.

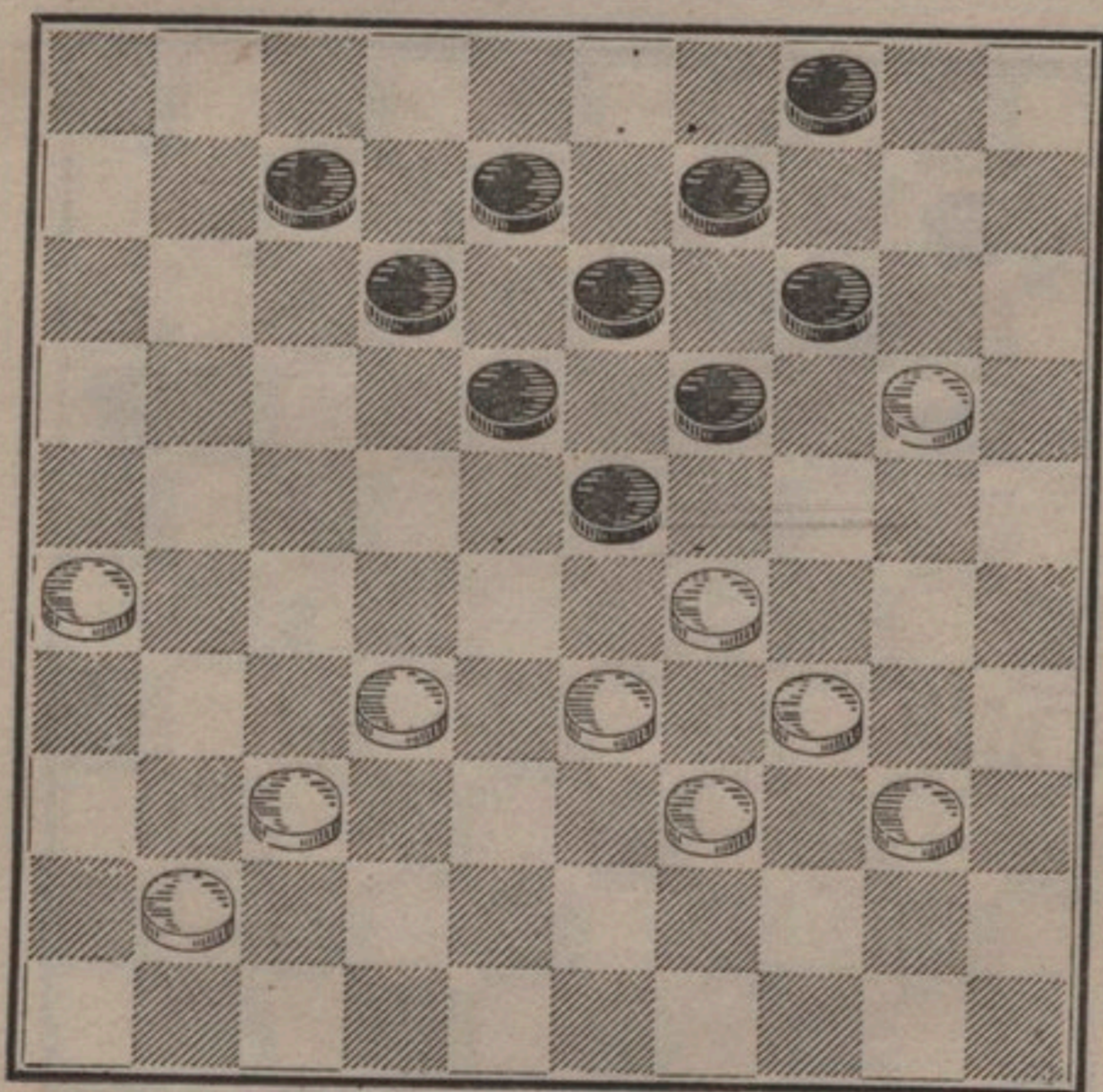


Les Blancs jouent et gagnent.

## L'ABIME.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	37	à 31	1..	P.	14	à 25
2..	P.	32	28	2..	P.	23	32
3..	P.	31	27	3..	P.	32	21
4..	P.	26	17	4..	P.	12	21
5..	P.	29	23	5..	P.	18	38
6..	P.	39	33	6..	P.	38	29
7..	P.	34	1 D.	7..	PERDU.		

L'ABIME.



Les Blancs jouent et gagnent.

# L'APPAT.

## Blancs.

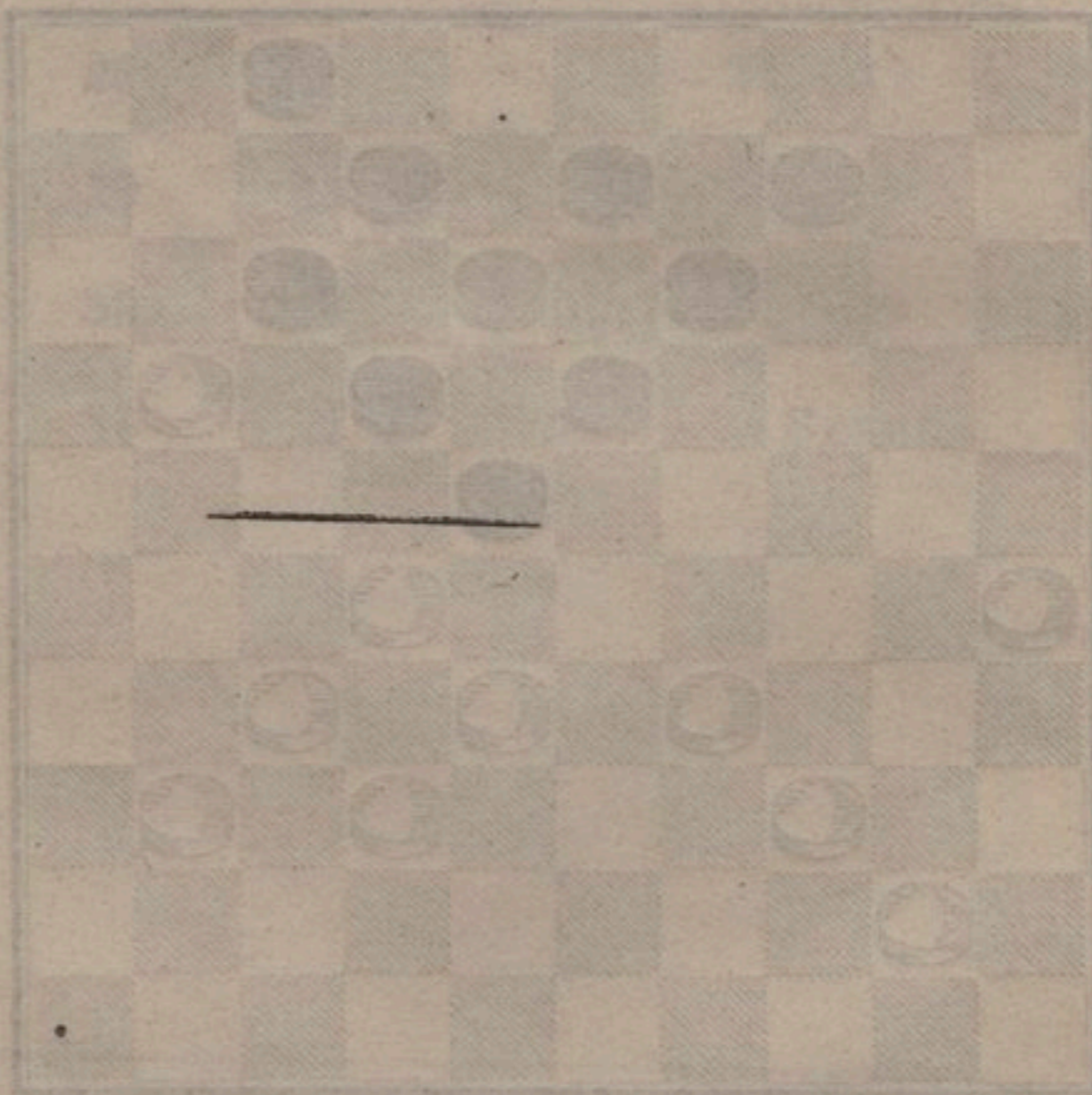
## Noirs.

1.. P. 29 à 24

1.. D. 16 à 30

2.. P. 35 4 D.

2.. PERDU.



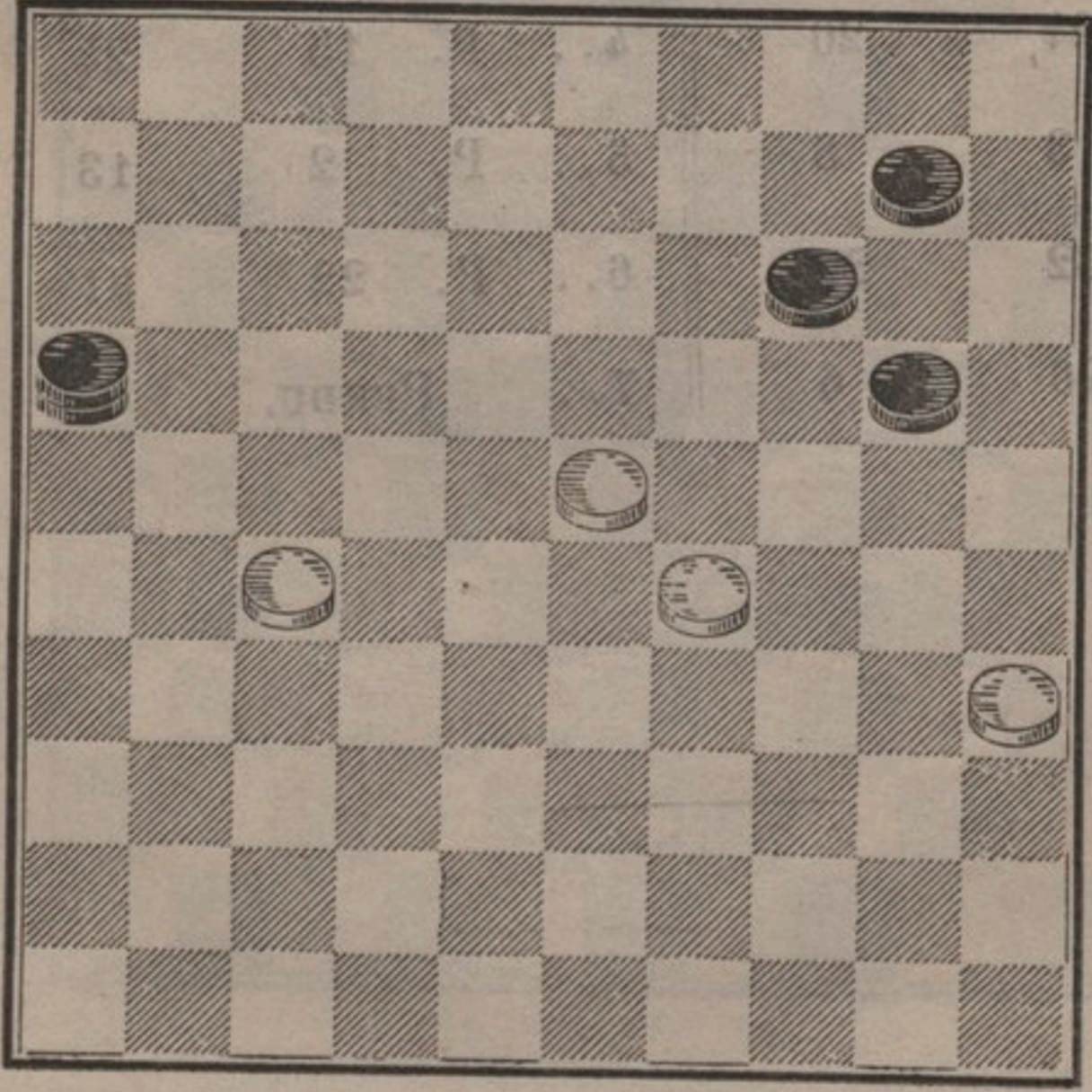
Les Blancs jouent et gagnent.

18

18

LA DÉBACLE  
L'APPAT.

Noirs				Blancs			
1	P	38	4	1	P	38	4
2	P	38	4	2	P	38	4
3	P	38	4	3	P	38	4
4	P	38	4	4	P	38	4
5	P	38	4	5	P	38	4
6	P	38	4	6	P	38	4
7	P	38	4	7	P	38	4



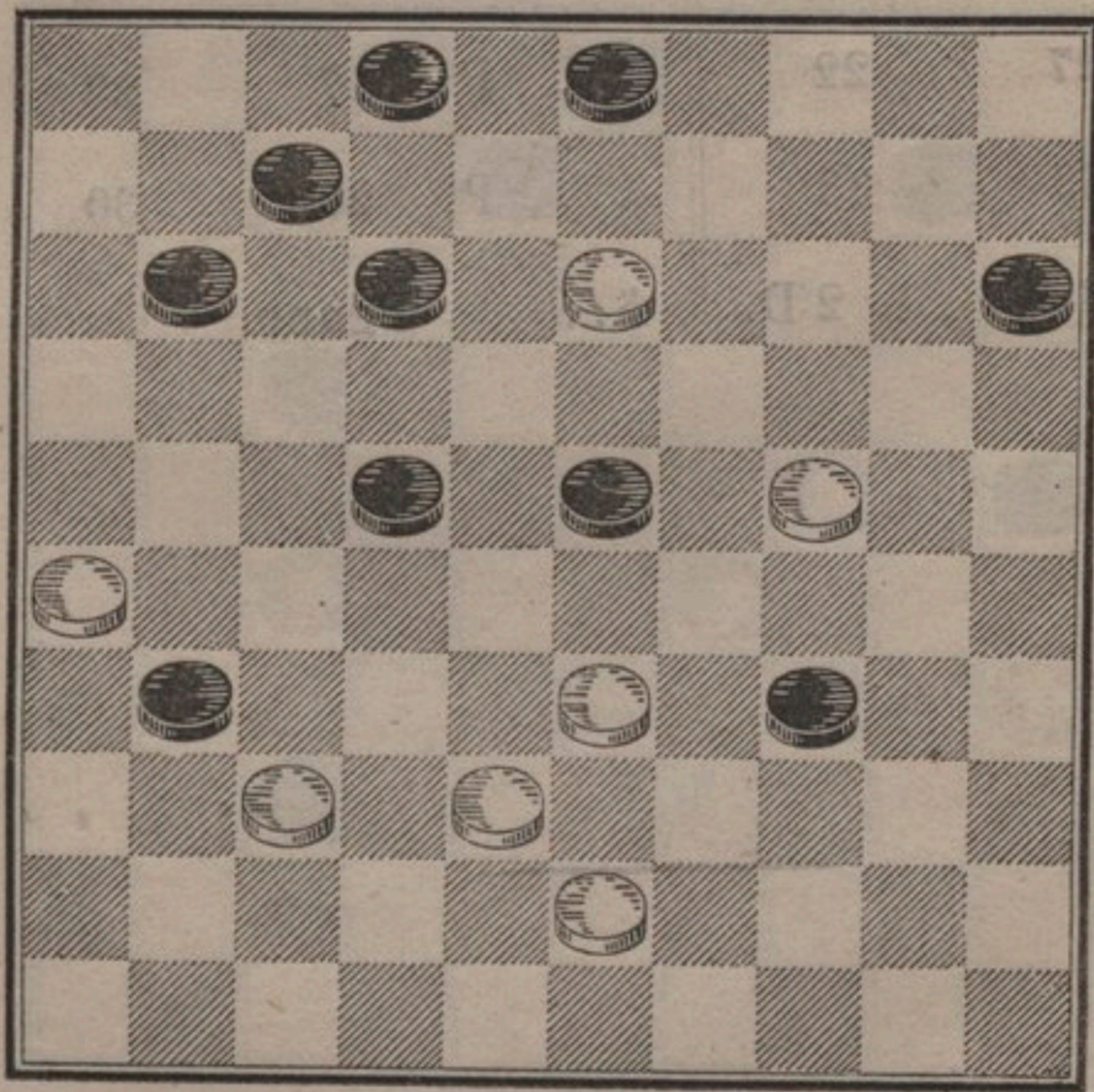
Les Blancs jouent et gagnent.

## LA DÉBACLE.

LAPPAI

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	38	à	32	1..	P.	31 à 42
2..	P.	43		39	2..	P.	34 43
3..	P.	33		29	3..	P.	23 34
4..	P.	24		20	4..	P.	15 24
5..	P.	13		8	5..	P.	2 13
6..	P.	32		27	6..	P.	22 31
7..	P.	26		6	7..	PERDU.	

## LA DÉBACLE.

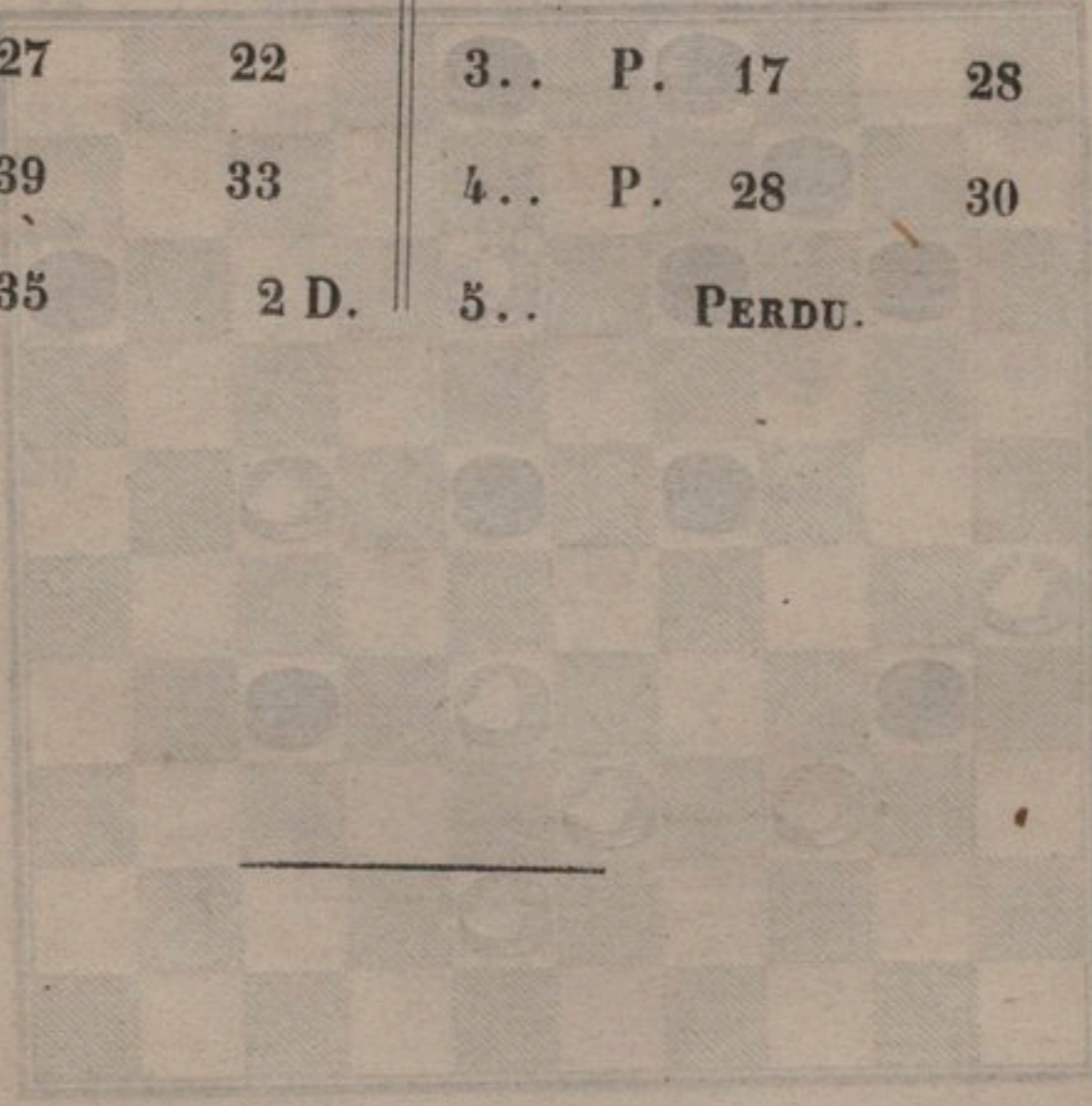


Les Blancs jouent et gagnent.



## L'AUBAINE.

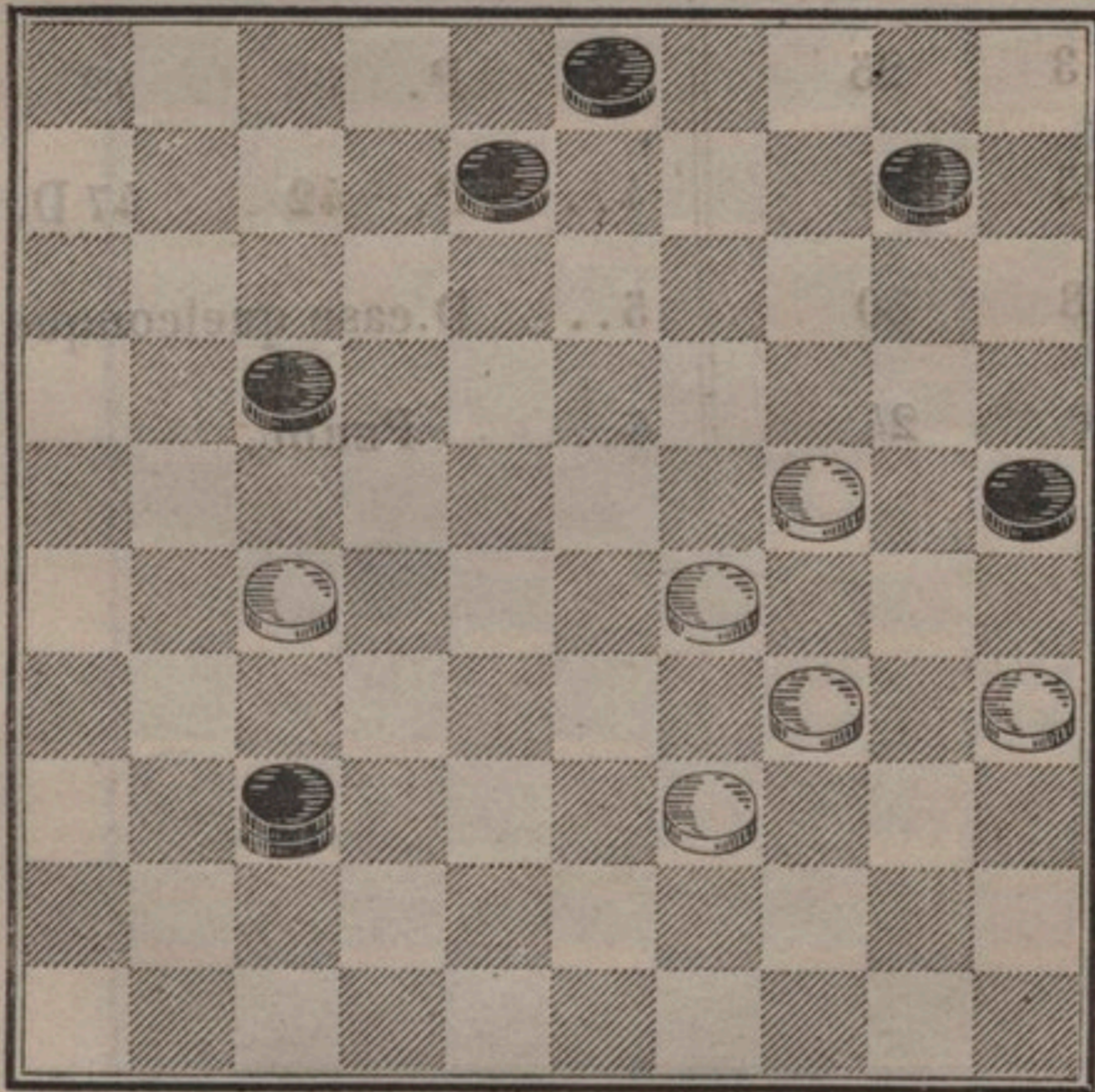
Blancs.				Noirs.			
1..	P.	24	à 20	1..	P.	25	à 14
2..	P.	29	23	2..	D.	37	19
3..	P.	27	22	3..	P.	17	28
4..	P.	39	33	4..	P.	28	30
5..	P.	35	2 D.	5..	PERDU.		



Les Blancs jouent et gagnent.

Les Blancs jouent et gagnent.

# L'AUBAINE.

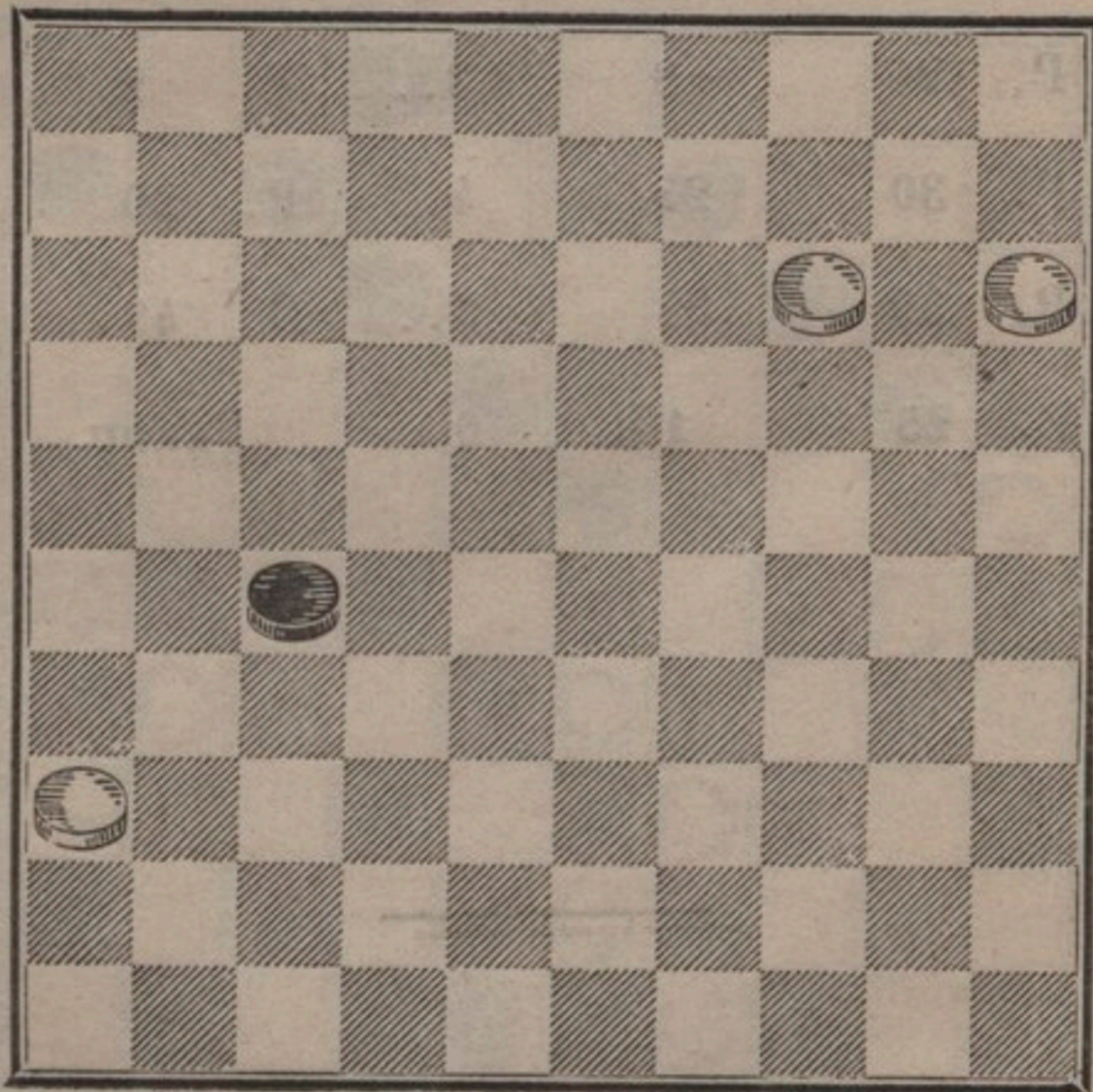


Les Blancs jouent et gagnent.

## LA COURSE.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	14	à 9	1..	P.	27	à 32
2..	P.	9	3 D.	2..	P.	32	38
3..	D.	3	25	3..	P.	38	42
4..	D.	25	48	4..	P.	42	47 D.
5..	D.	48	30	5..	D.case quelconque		
6..	D.	30	24	6..	PERDU.		

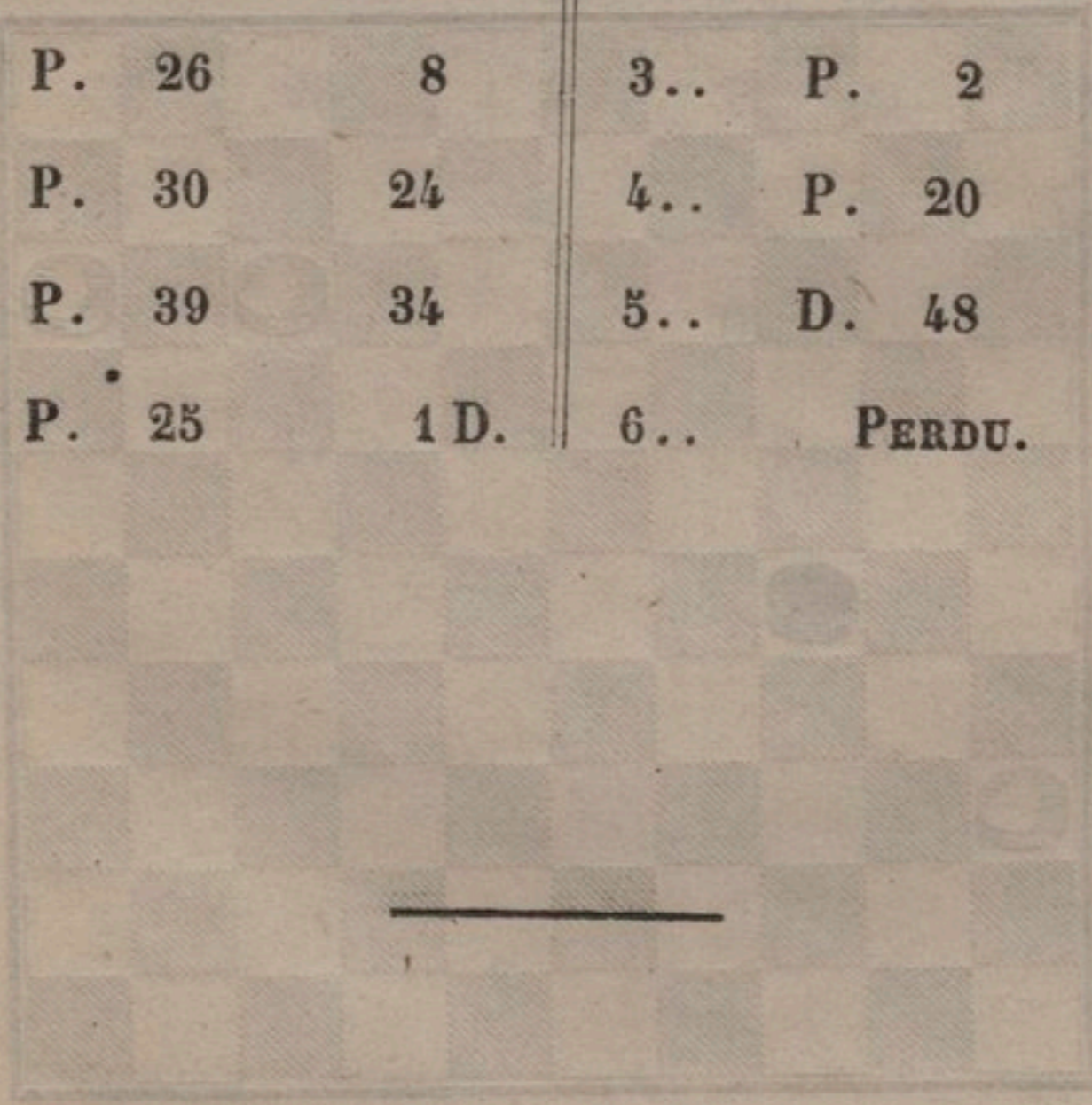
LA COURSE.



Les Blancs jouent et gagnent.

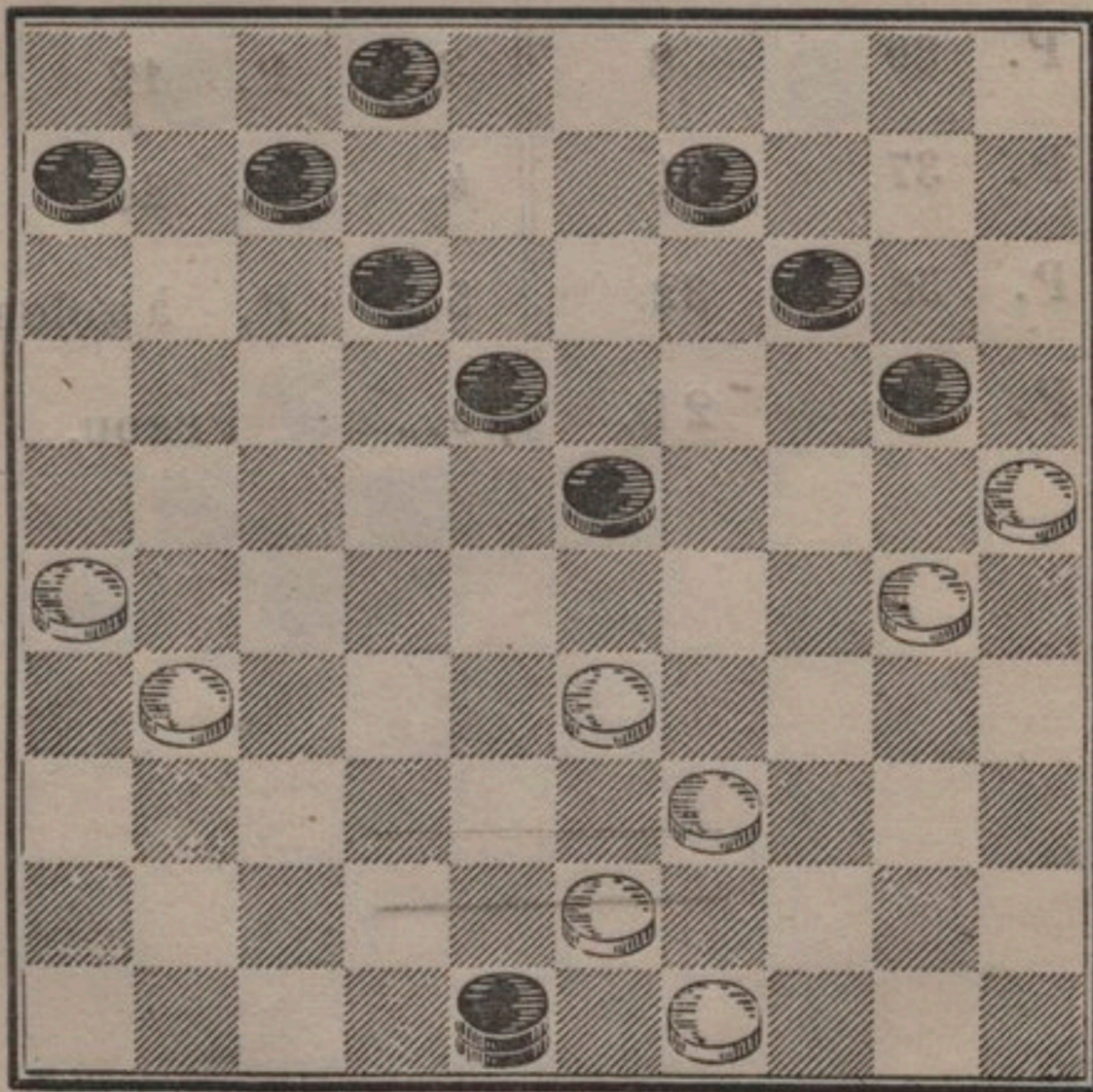
LA DÉFAITE.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	33	à 28	1..	P.	23	à 32
2..	P.	31	27	2..	P.	32	21
3..	P.	26	8	3..	P.	2	13
4..	P.	30	24	4..	P.	20	29
5..	P.	39	34	5..	D.	48	30
6..	P.	25	1 D.	6..	PERDU.		



Les Blancs jouent et gagnent.

LA DÉFAITE.

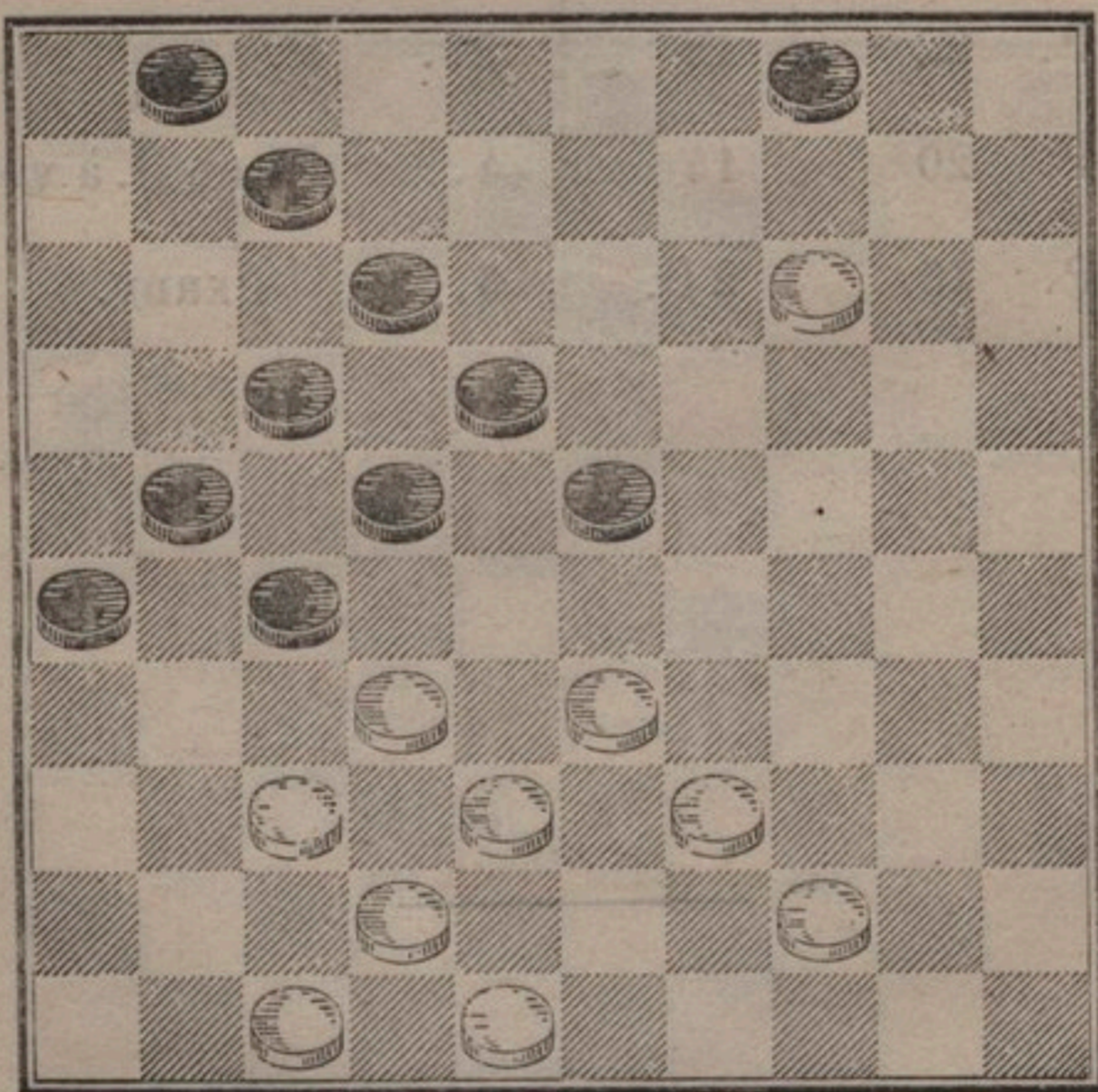


Les Blancs jouent et gagnent.

## LA BRÈCHE.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	14	à 9	1..	P.	4	à 13
2..	P.	33	28	2..	P.	22	33
3..	P.	39	8	3..	P.	12	3
4..	P.	37	31	4..	P.	26	28
5..	P.	38	32	5..	P.	à volonté.	
6..	P.	42	2 D.	6..	PERDU.		

## LA BRÈCHE.



Les Blancs jouent et gagnent.



## LA GOURMANDISE.

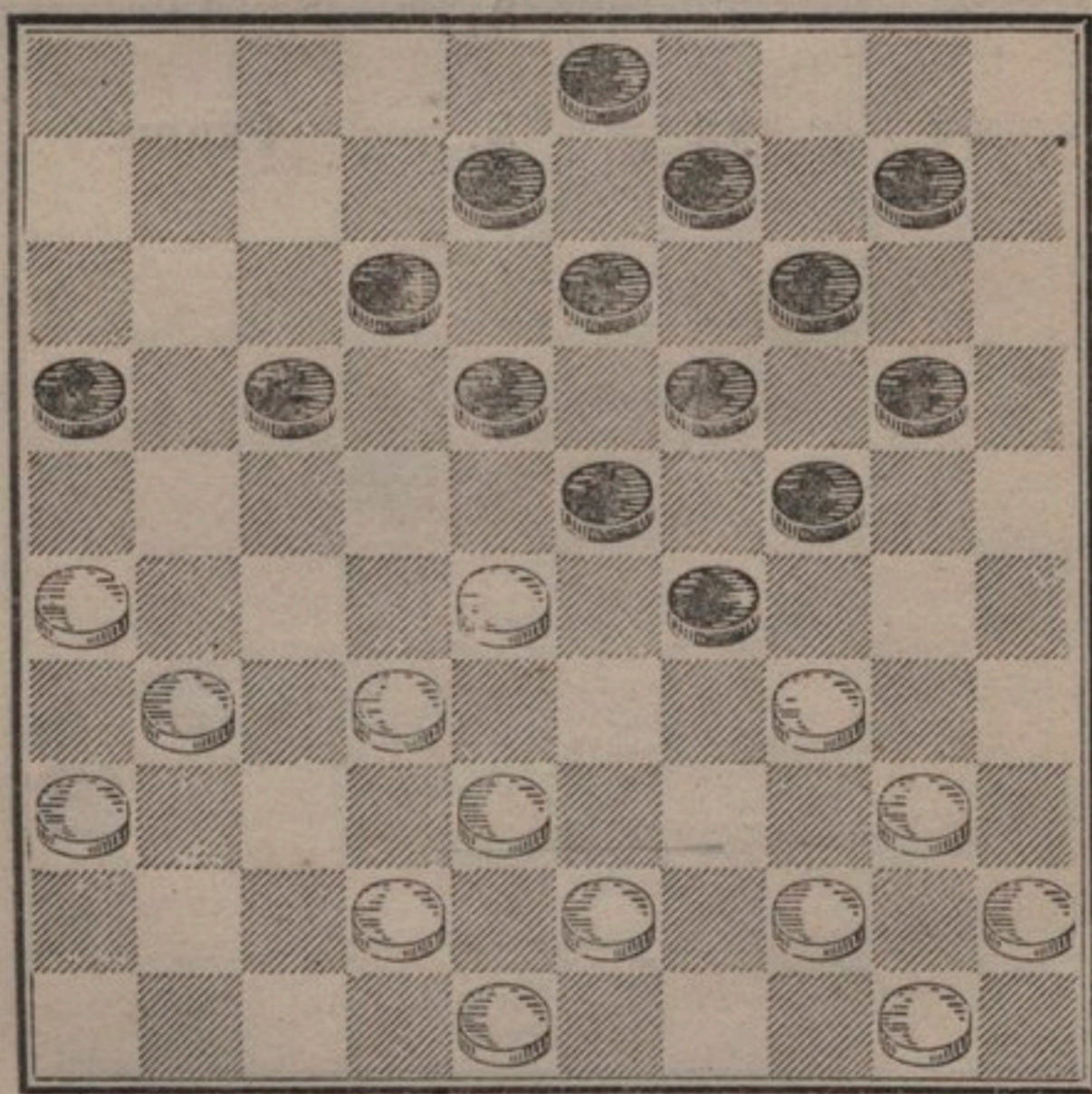
Blancs.				Noirs.			
1..	P.	38	à 33	1..	D.	16	à 35
2..	P.	33	24	2..	D.	35	19
3..	P.	22	18	3..	P.	13	22
4..	P.	20	14	4..	P. ou D. à volonté.		
5..	P.	15	2 D.	5..	PERDU.		



## L'ESCARMOUCHE.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	28	à 22	1..	P.	17	à 37
2..	P.	38	32	2..	D.	37	28
3..	P.	34	30	3..	P.	24	35
4..	P.	26	21	4..	P.	16	27
5..	P.	31	4 D.	5..	PERDU PAR SUITE.		

## L'ESCARMOUCHE.

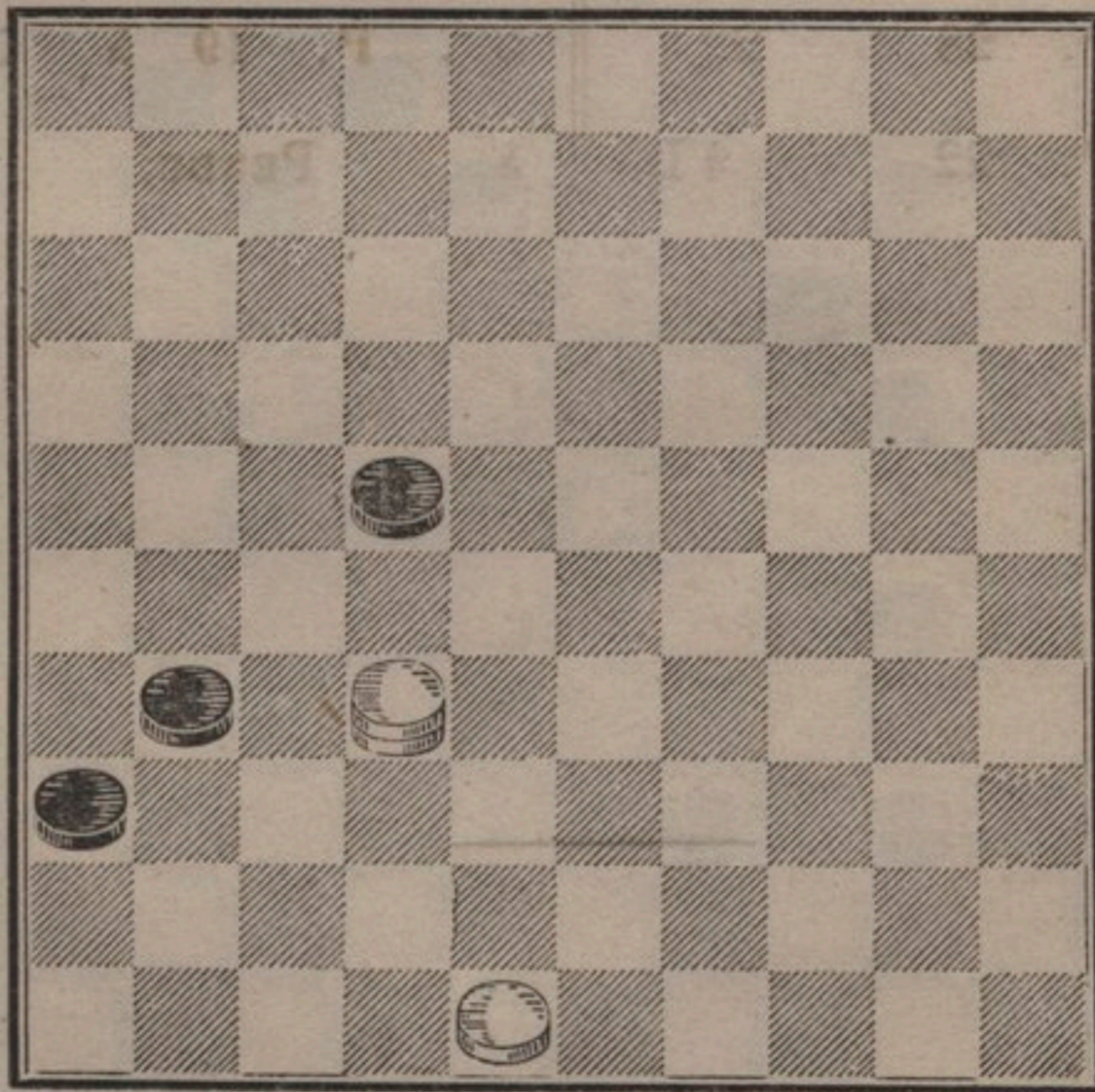


Les Blancs jouent et gagnent.

## LE NAÏF.

Blancs.				Noirs.			
1..	D.	32	à 23	1..	P.	22	à 28
2..	D.	23	26	2..	P.	36	41
3..	D.	26	37	3..	P.	41	32
4..	P.	48	42	4..	PERDU.		

LE NAÏF.

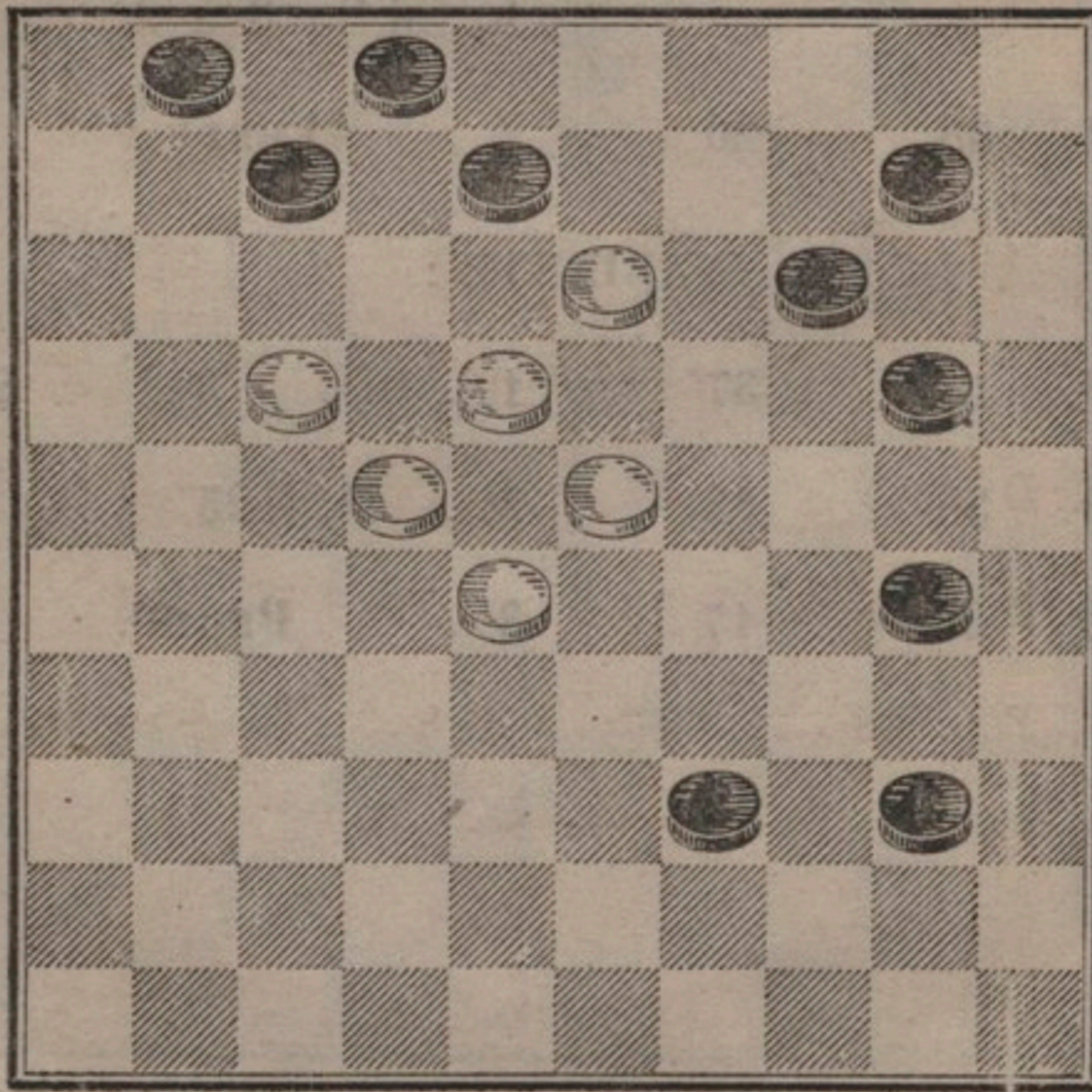


Les Blancs jouent et gagnent.

## LE CHOIX.

Blancs.				Noirs.	
1..	P.	17 à	11	1..	P. au choix.
2..	P.	22	17	2..	P. prend.
3..	P.	28	22	3..	P. 19 à 28
4..	P.	22	4 D.	4..	PERDU.

## LE CHOIX.



Les Blancs jouent et gagnent.



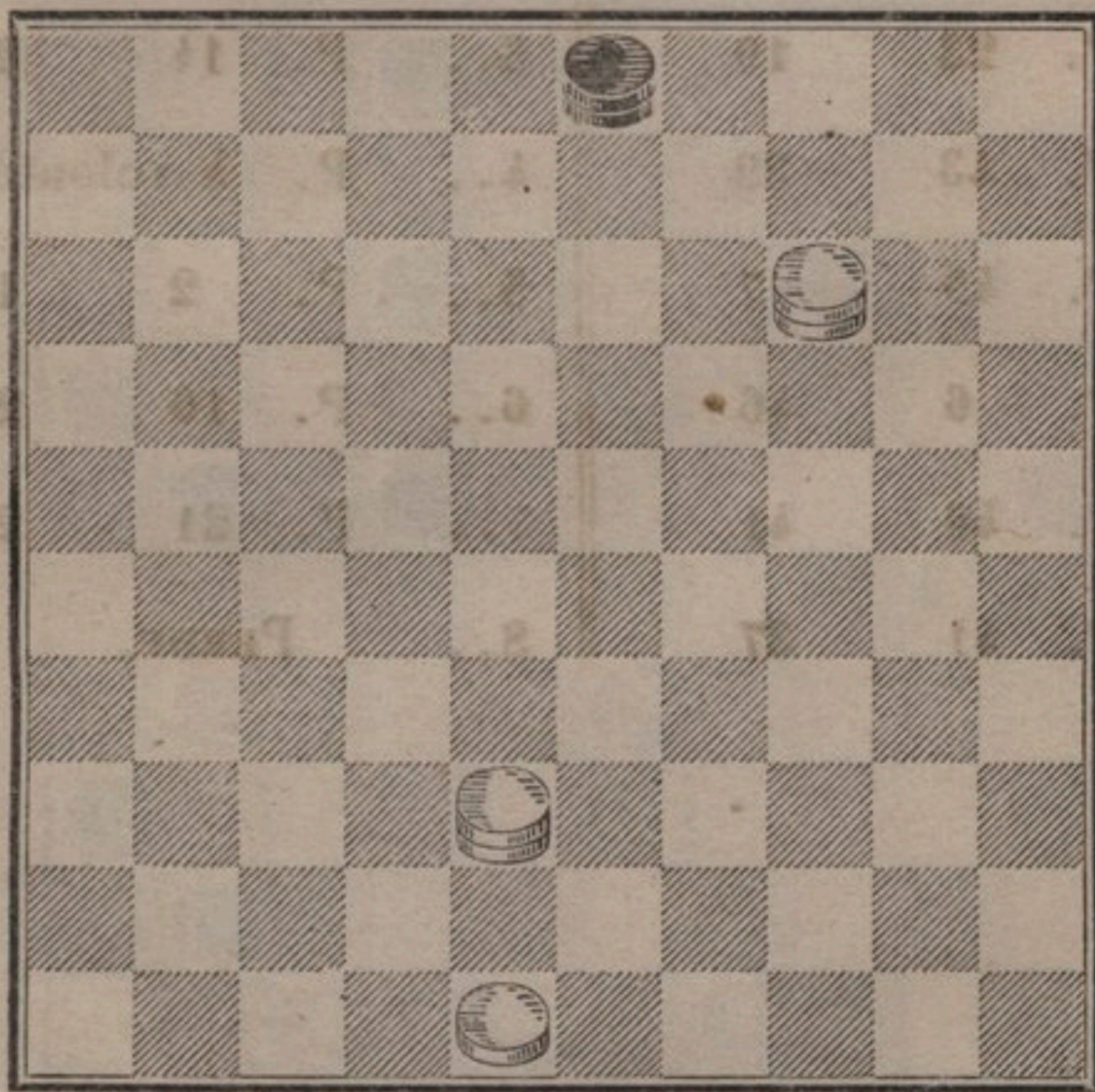
## LE RÉCIF.

Blancs.				Noirs.			
1..	D.	14	à 28	1..	si D.	3 à 8	ou 12
2..	D.	38	21	2..	PERDU.		
				1..	si D.	3 à 9	
2..	D.	38	20	2..	PERDU.		

## VARIANTE :

1..	D.	14	37	1..	D.	3	25
2..	D.	38	33	2..	D.	25	3
3..	D.	33	17	3..	PERDU.		

## LE RÉCIF.

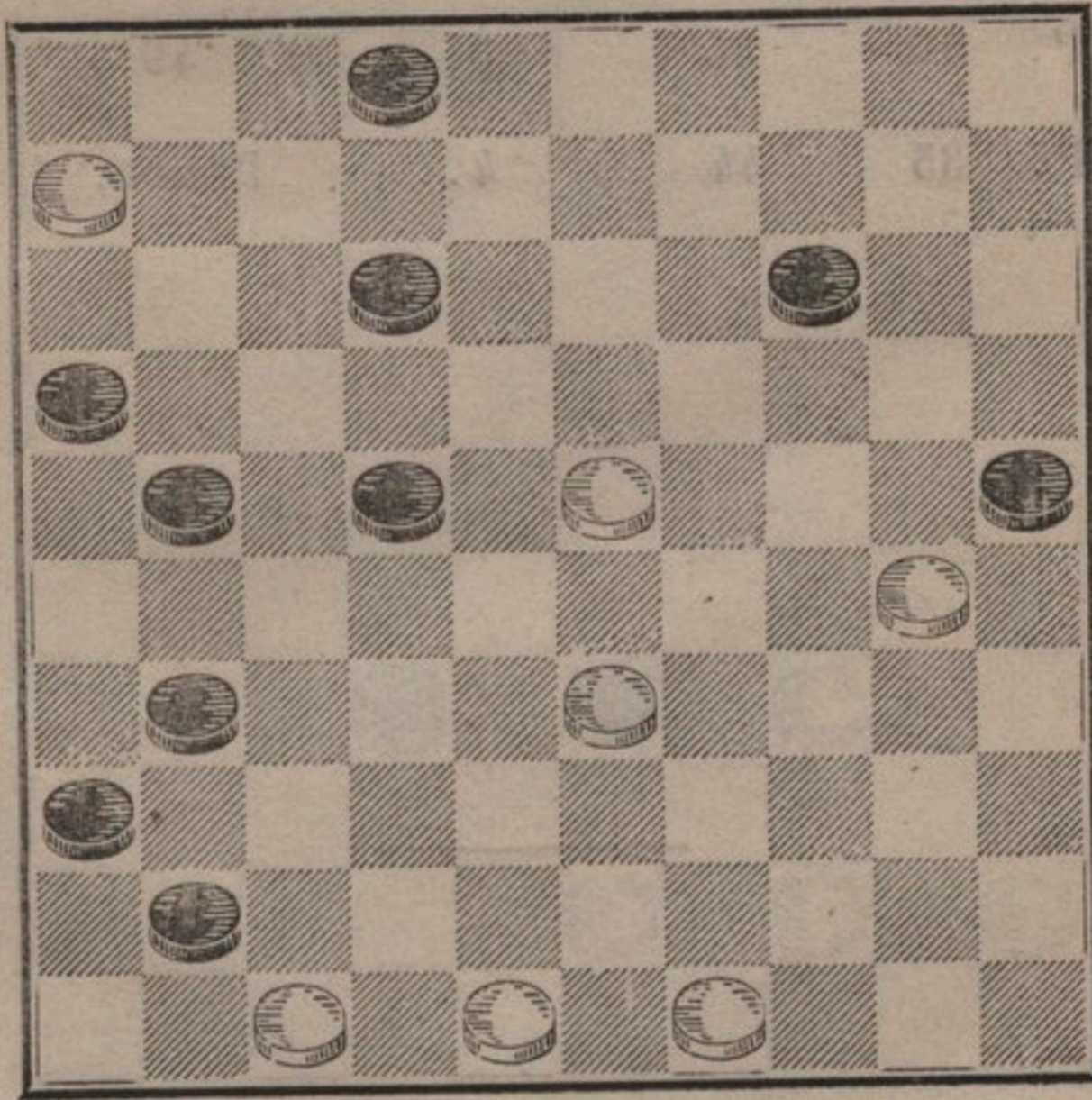


Les Blancs jouent et gagnent.

## LE DÉSARROI.

<b>Blancs.</b>				<b>Noirs.</b>			
1..	P.	48	à 43	1..	P.	25	à 34
2..	P.	33	28	2..	P.	22	33
3..	P.	23	19	3..	P.	14	23
4..	P.	43	39	4..	P.	à volonté.	
5..	P.	49	7	5..	P.	2	11
6..	P.	6	46	6..	P.	16	21
7..	P.	46	41	7..	P.	21	27
8..	P.	41	37	8..	PERDU.		

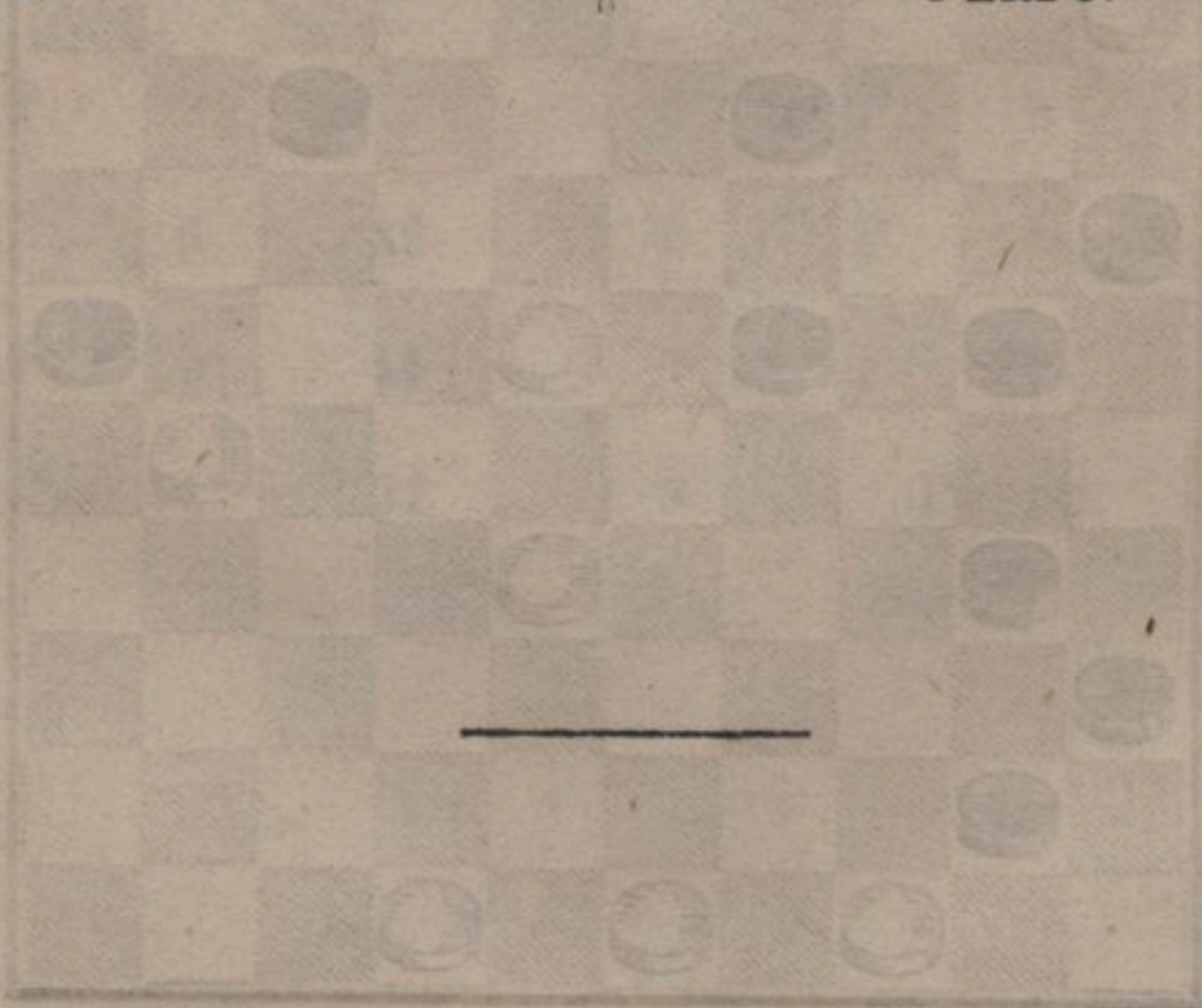
## LE DÉSARROI.



Les Blancs jouent et gagnent.

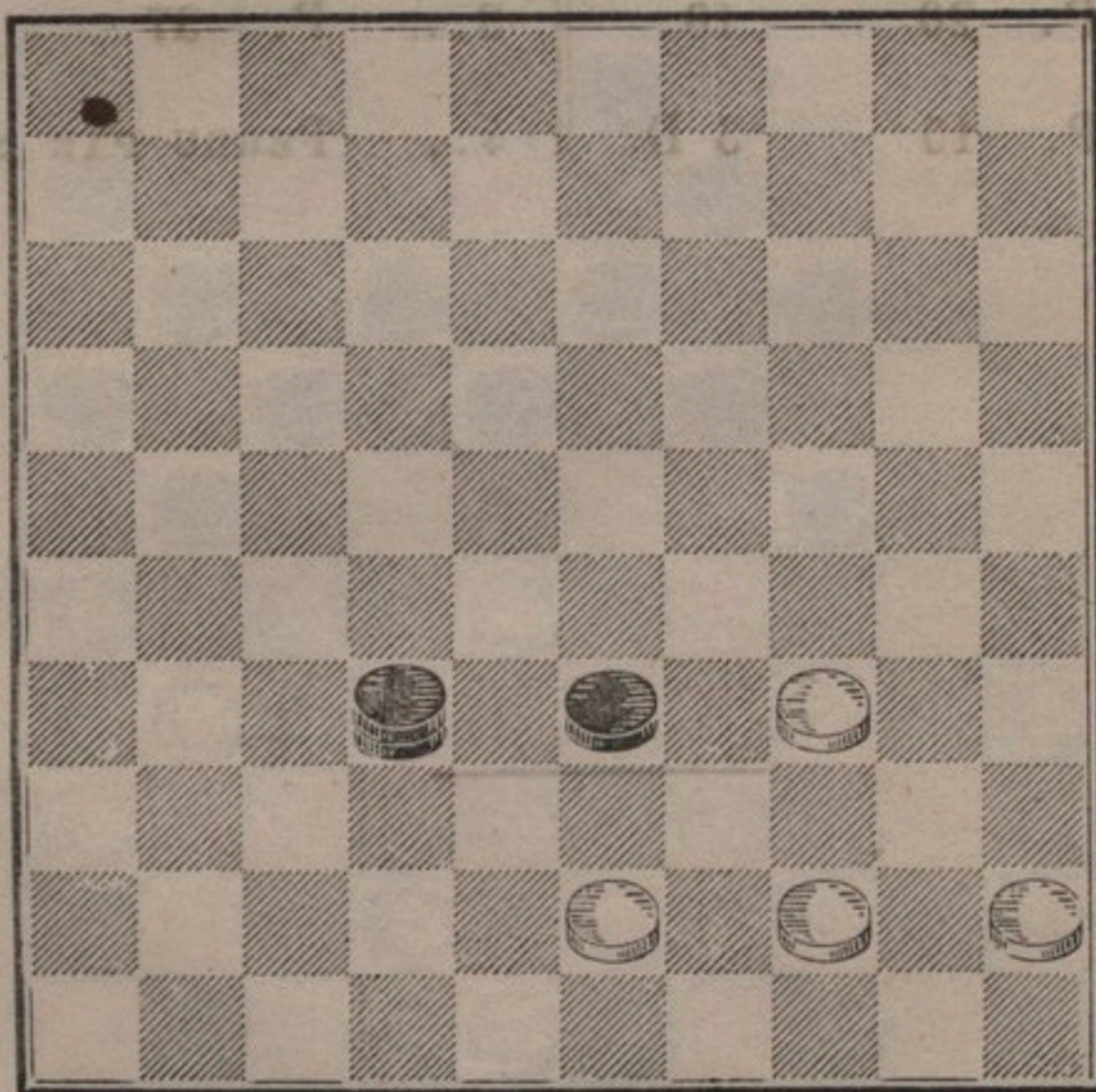
L'ANONYME.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	45	à 40	1..	D.	32	à 49
2..	P.	34	29	2..	P.	33	24
3..	P.	40	35	3..	D.	49	40
4..	P.	35	44	4..	PERDU.		



Les Blancs jouent et gagnent.

## L'ANONYME.

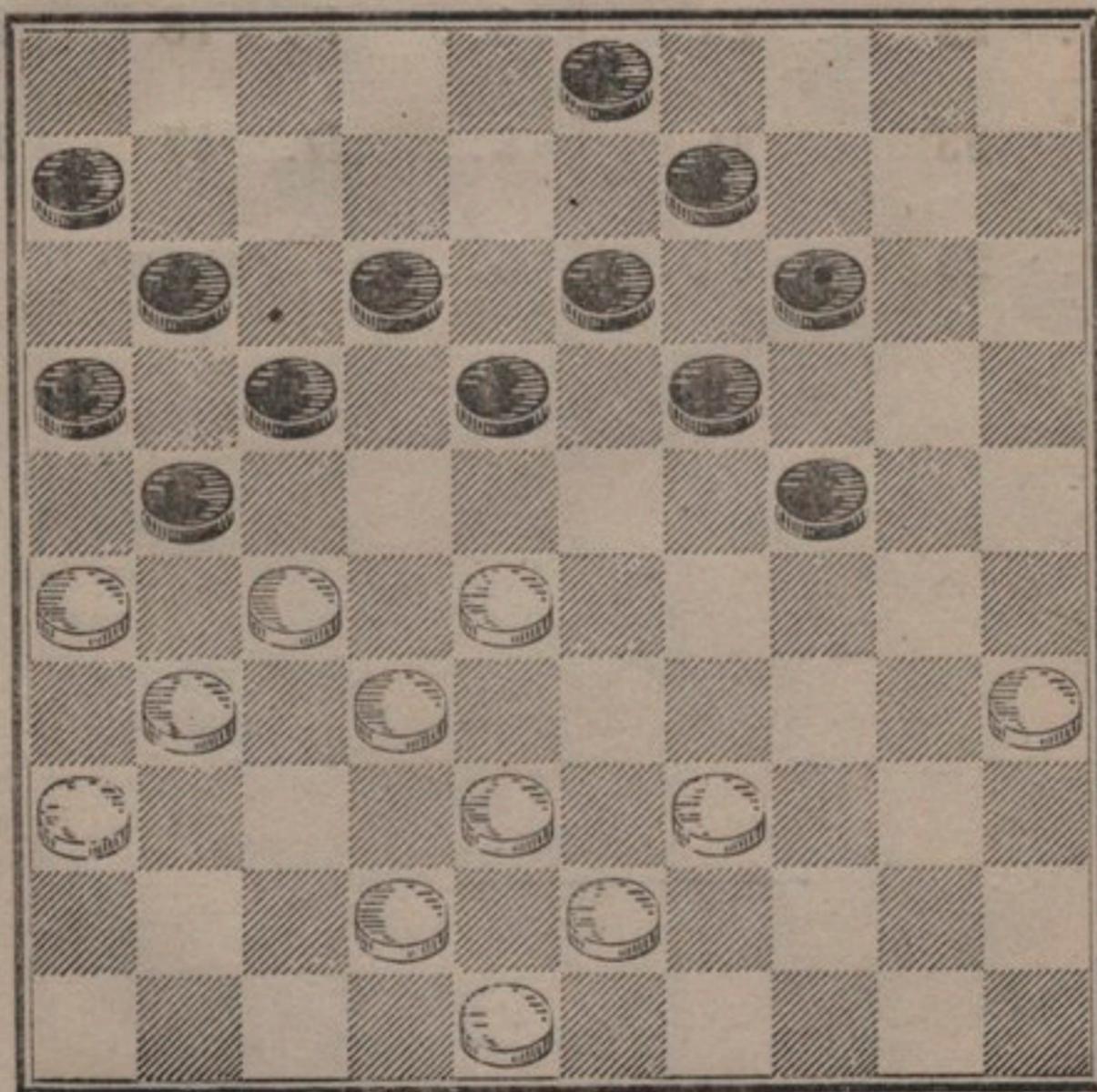


Les Blancs jouent et gagnent.

## LA DÉROUTE.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	28	à	23	1..	P.	19 à 37
2..	P.	27		22	2..	P.	17 28
3..	P.	26		10	3..	P.	37 26
4..	P.	10		5 D.	4..	PERDU PAR SUITE.	

## LA DÉROUTE.



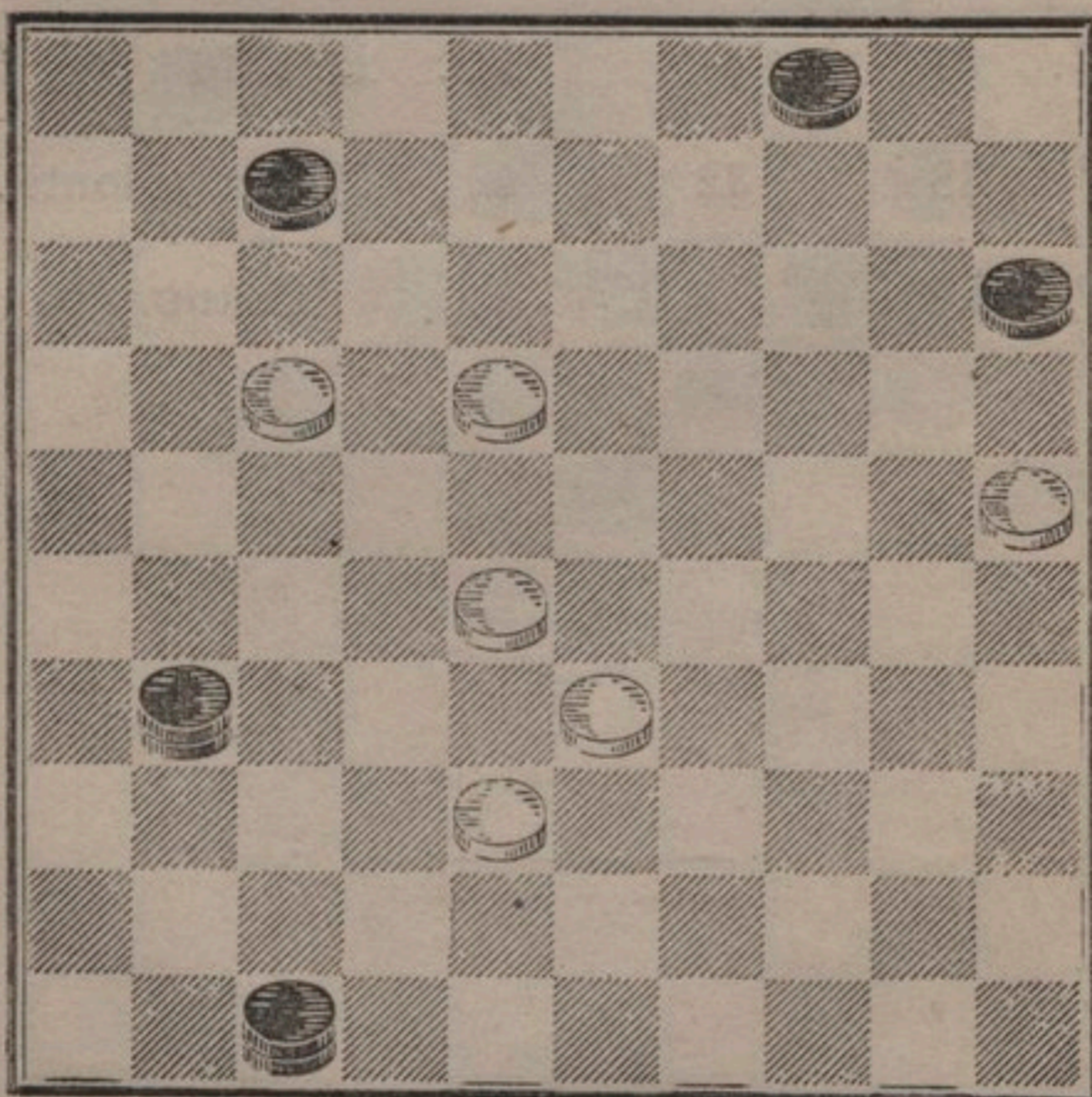
Les Blancs jouent et gagnent.



## LE SAUT. A.I.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	18	à 13	1..	D.	31	à 9
2..	P.	17	12	2..	P.	7	18
3..	P.	28	23	3..	P.	18	29
4..	P.	33	24	4..	D.	47	20
5..	P.	25	3 D.	5..	PERDU.		

LE SAUT.

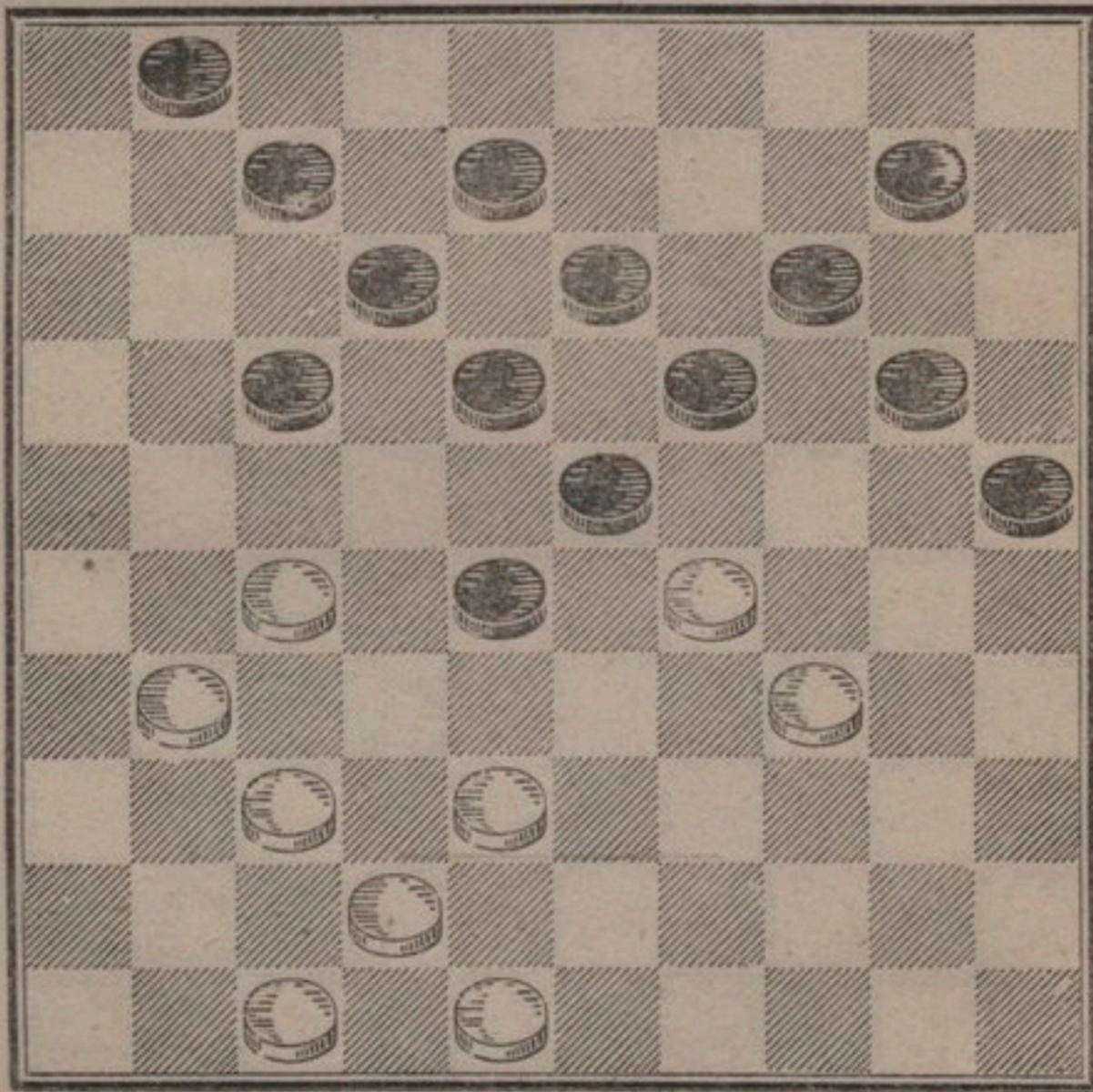


Les Blancs jouent et gagnent.

## L'AVALANCHE.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	27	à 22	1..	P.	18	à 36
2..	P.	29	9	2..	P.	14	3
3..	P.	37	31	3..	P.	36	27
4..	P.	38	32	4..	P.	à volonté.	
5..	P.	42	4 D.	5..	PERDU.		

## L'AVALANCHE.

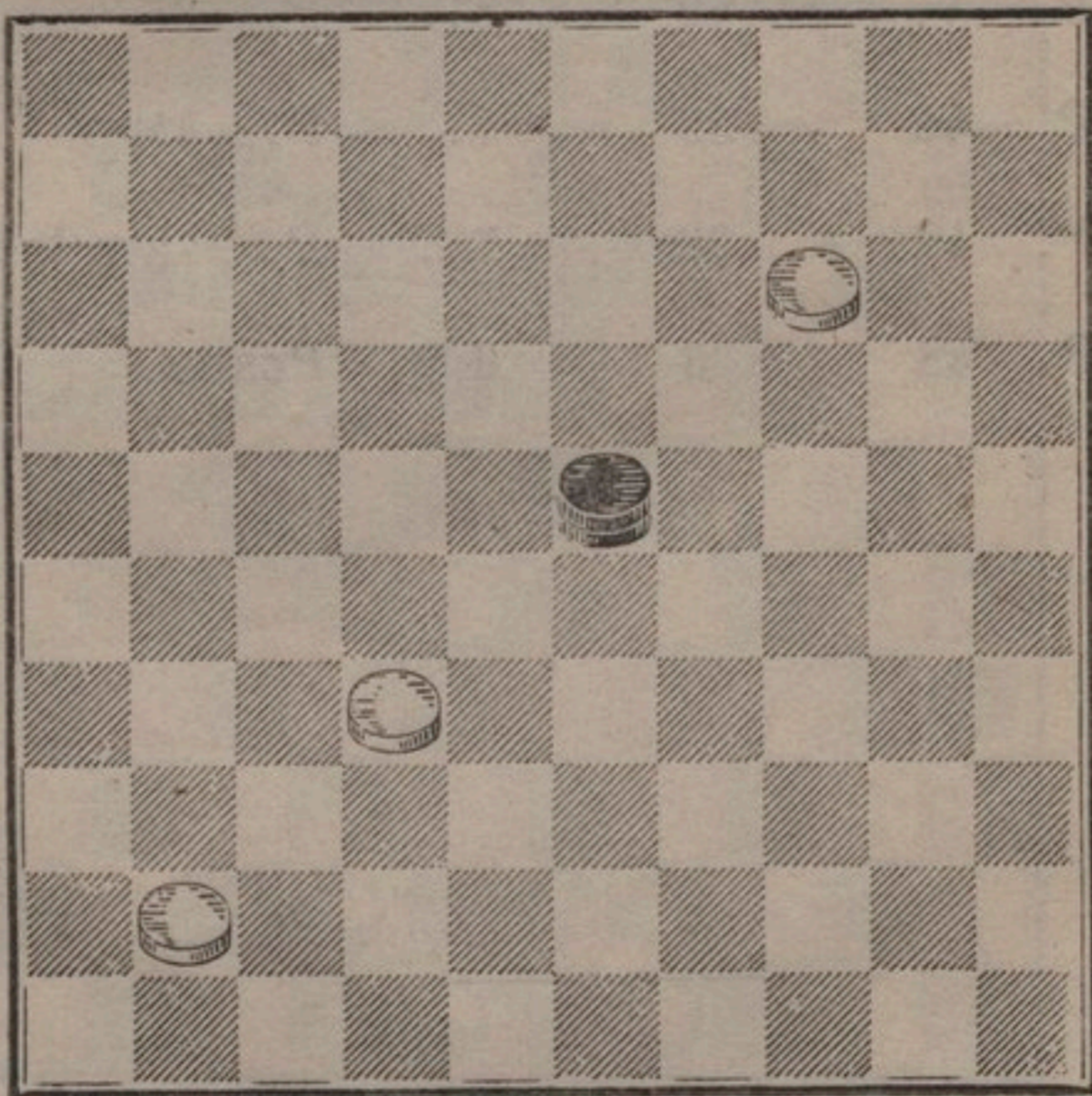


Les Blancs jouent et gagnent.

## L'EXPÉDIENT.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	14	à 10	1..	D.	23	à 46
2..	P.	10	5 D.	2..	ENFERMÉ.		

## L'EXPÉDIENT.

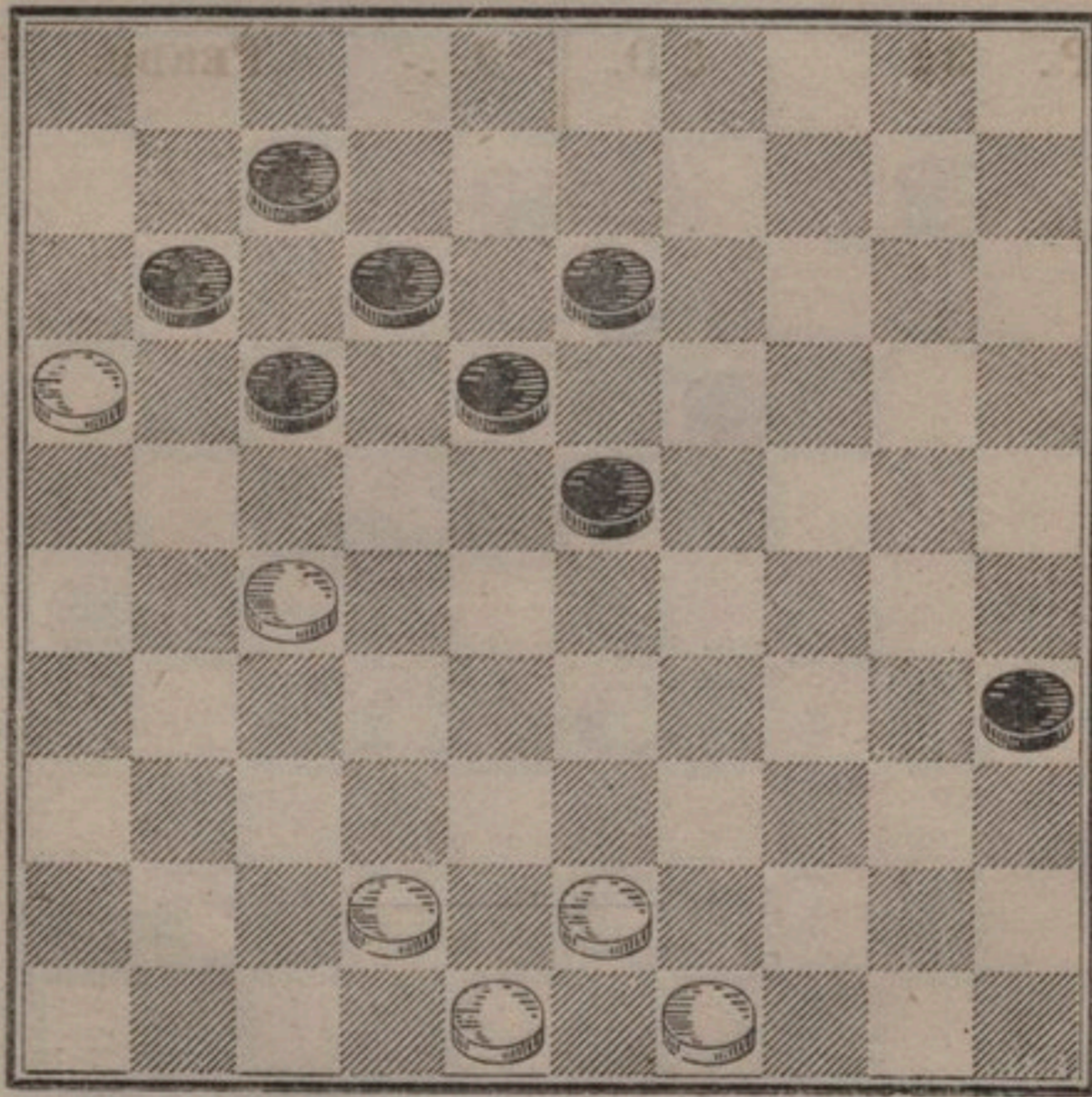


Les Blancs jouent et gagnent.

## LE PIÈGE.

Blancs.		Noirs.	
		1..	P. 17 à 21
2..	P. 49 à 44	2..	P. 21 32
3..	P. 44 40	3..	P. 35 44
4..	P. 43 39	4..	P. 44 33
5..	P. 42 38	5..	P. à volonté.
6..	P. 48 6	6..	PERDU.

## LE PIÈGE.



Les Noirs commencent de 17 à 21 et les Blancs gagnent.

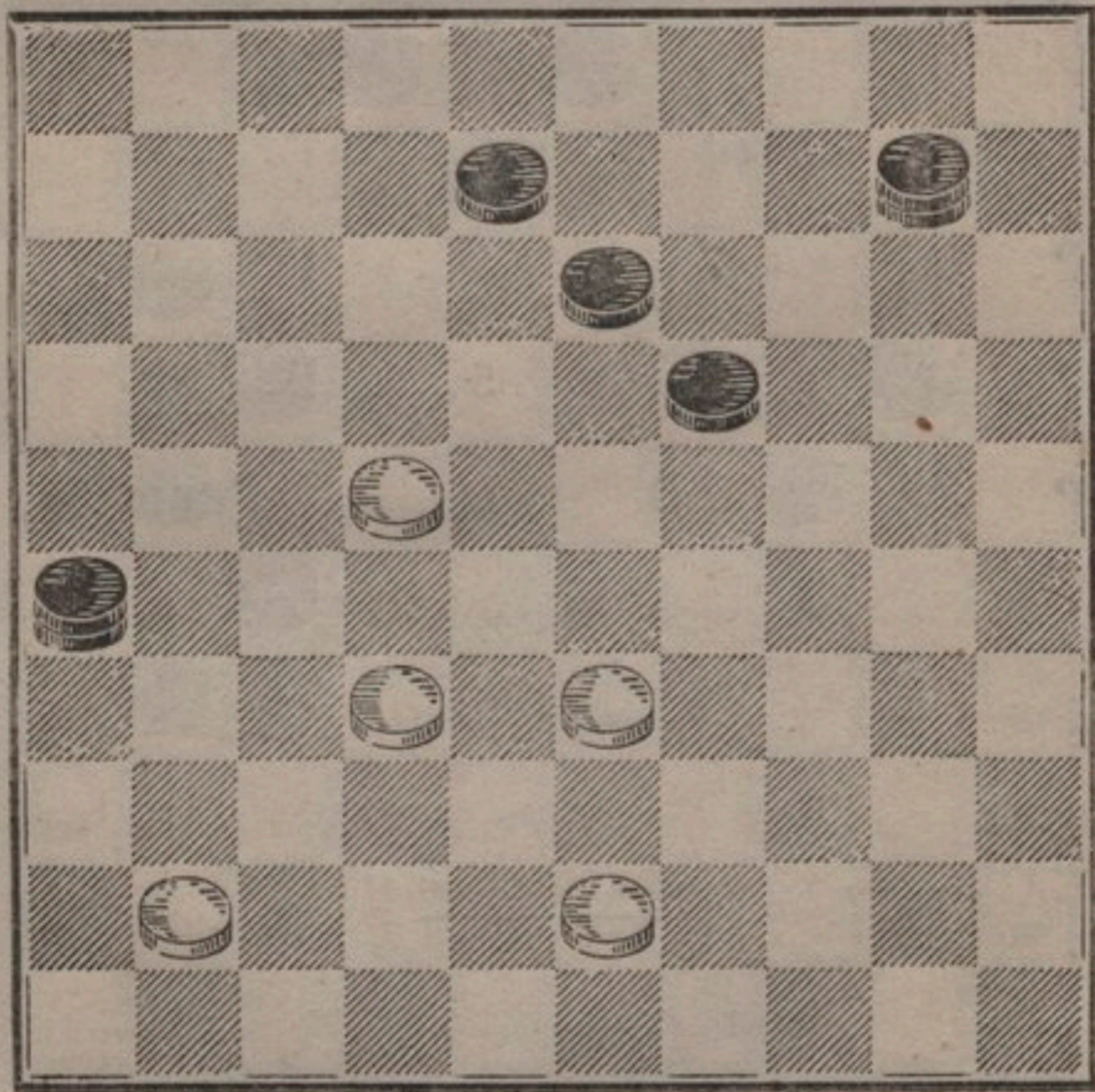


## LE BOND.

<b>Blancs.</b>				<b>Noirs.</b>			
1..	P.	22	à 18	1..	P.	13	à 22
2..	P.	41	37	2 .	D.	26	28
3..	P.	32	5 D.	3..	PERDU.		

LE BOND.

ET CHEBBORE



Les Blancs jouent et gagnent.

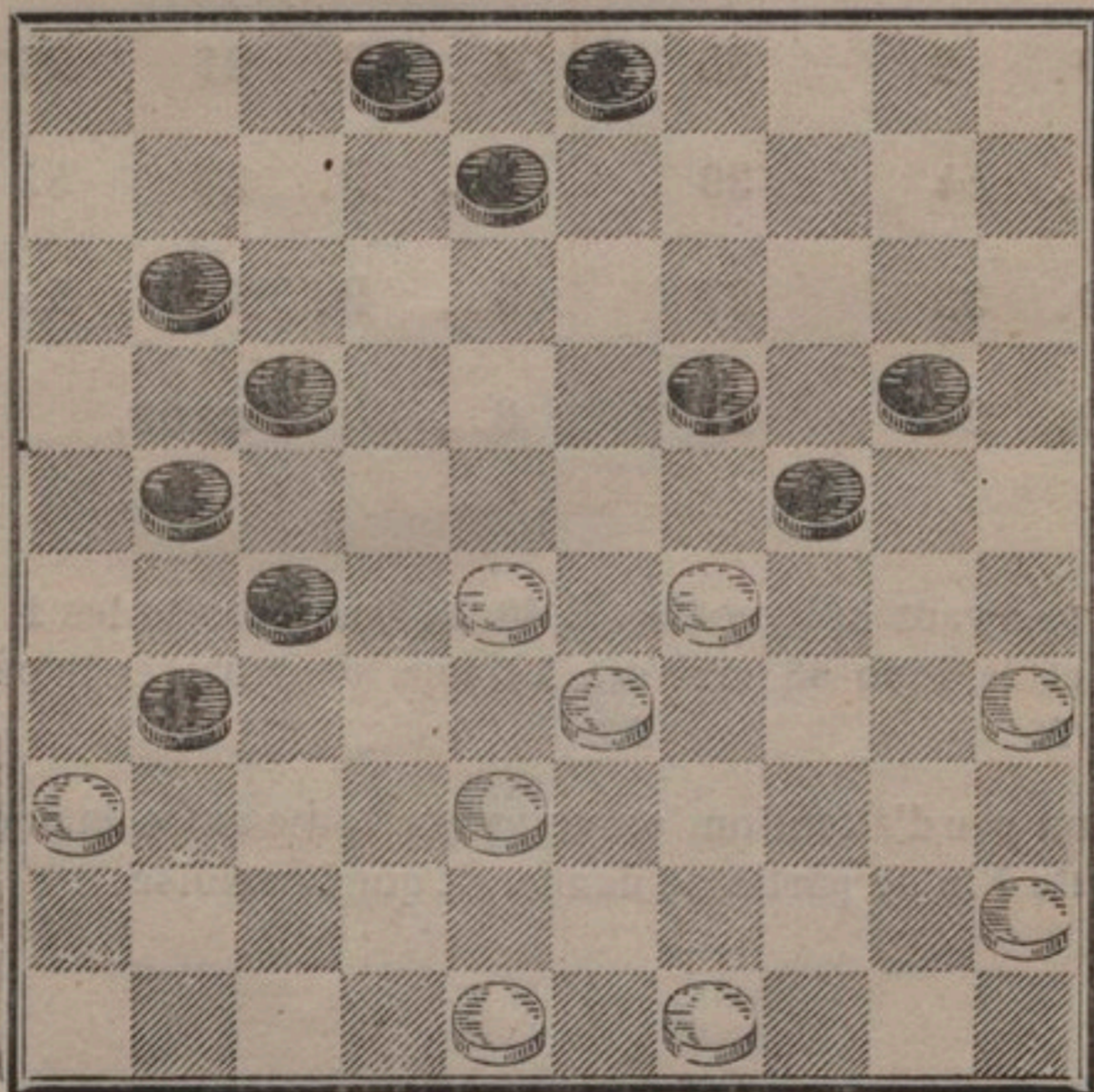
## A M. EQUILBEC,

DE CHERBOURG.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	28	à 22	1..	P.	17	à 39
2..	P.	38	32	2..	P.	24	33
3..	P.	45	40	3..	P.	27	38
4..	P.	36	7	4..	P.	2	11
5..	P.	40	34	5..	P.	39	30
6..	P.	35	2 D.	6..	PERDU.		

A M. EQUILBEC,

DE CHERBOURG.



Les Blancs jouent et gagnent.

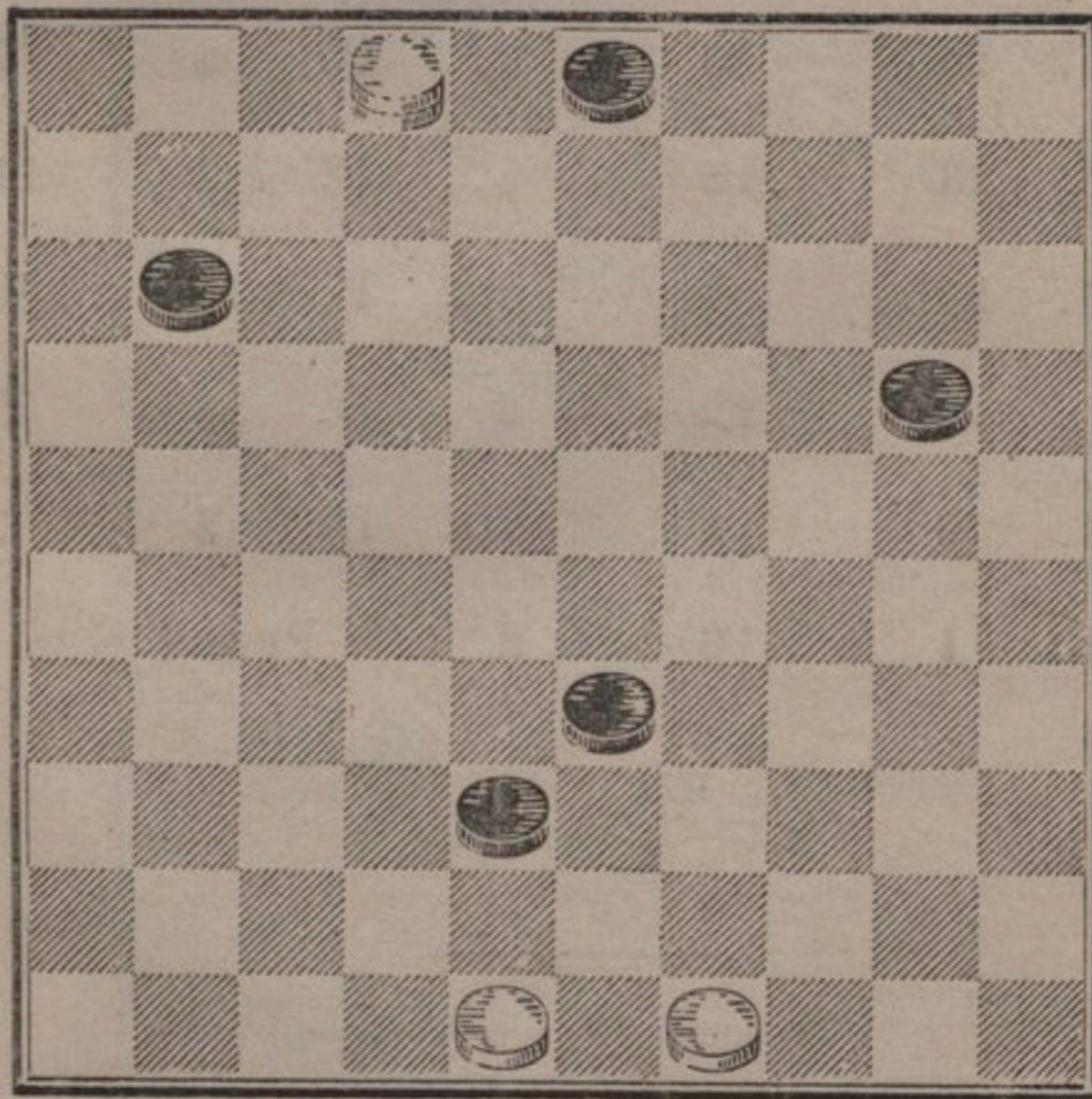
## Fin de la Partie EQUILBEC.

Blancs.		Noirs.	
		1.. P. 11	16 forcé
2.. P.	49 à 44	2.. P.	16 21
3.. D.	2 35	3.. P.	21 26
4.. P.	44 39	4.. P.	33 44
5.. D.	35 27	5.. P.	20 24
6.. D.	27 / 18	6..	PERDU.

En conservant la ligne de 1 à 48, la Dame arrête les 2 P'ons 3 et 24, et le Pion 48 arrivera à temps pour barrer le passage au Pion 26.

• Avec un peu d'attention, on verra que toute autre manière de jouer cette Fin de partie ne donnerait que la remise.

## Fin de la Partie EQUILBEC.

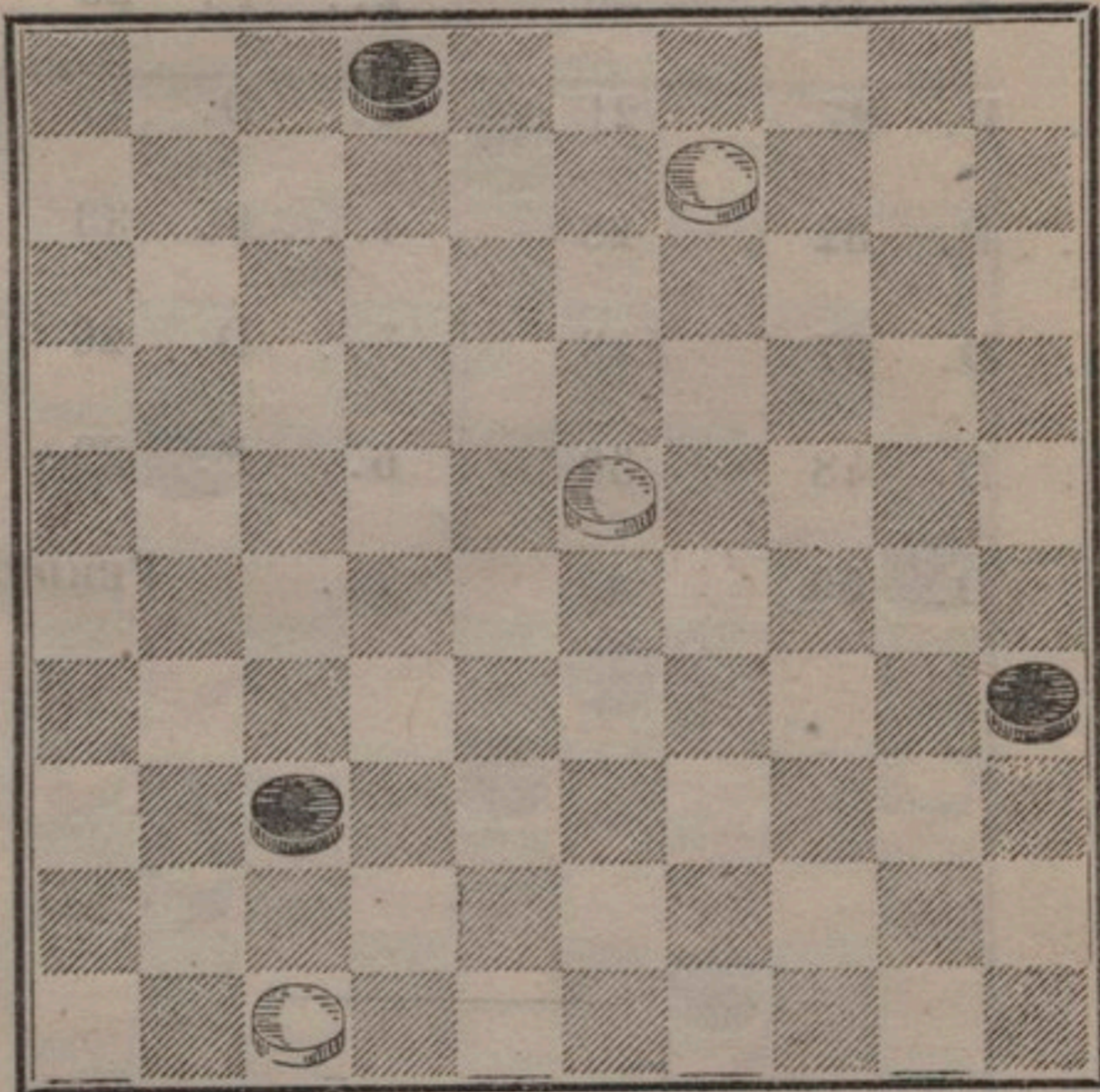


Aux Noirs à jouer, les Blancs gagnent.

## LE TEMPS.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	9	à 4 D.	1..	P.	35	à 40
2..	D.	4	22	2..	P.	40	45
3..	D.	22	50	3..	P.	2	7
4..	P.	23	18	4..	P.	7	11
5..	D.	50	6	5..	P.	45	50 D.
6..	P.	18	12	6..	D.	50	45
7..	D.	6	1	7..	D.	45	7
8..	D.	1	46	8..	PERDU.		

## LE TEMPS.



Les Blancs jouent et gagnent.

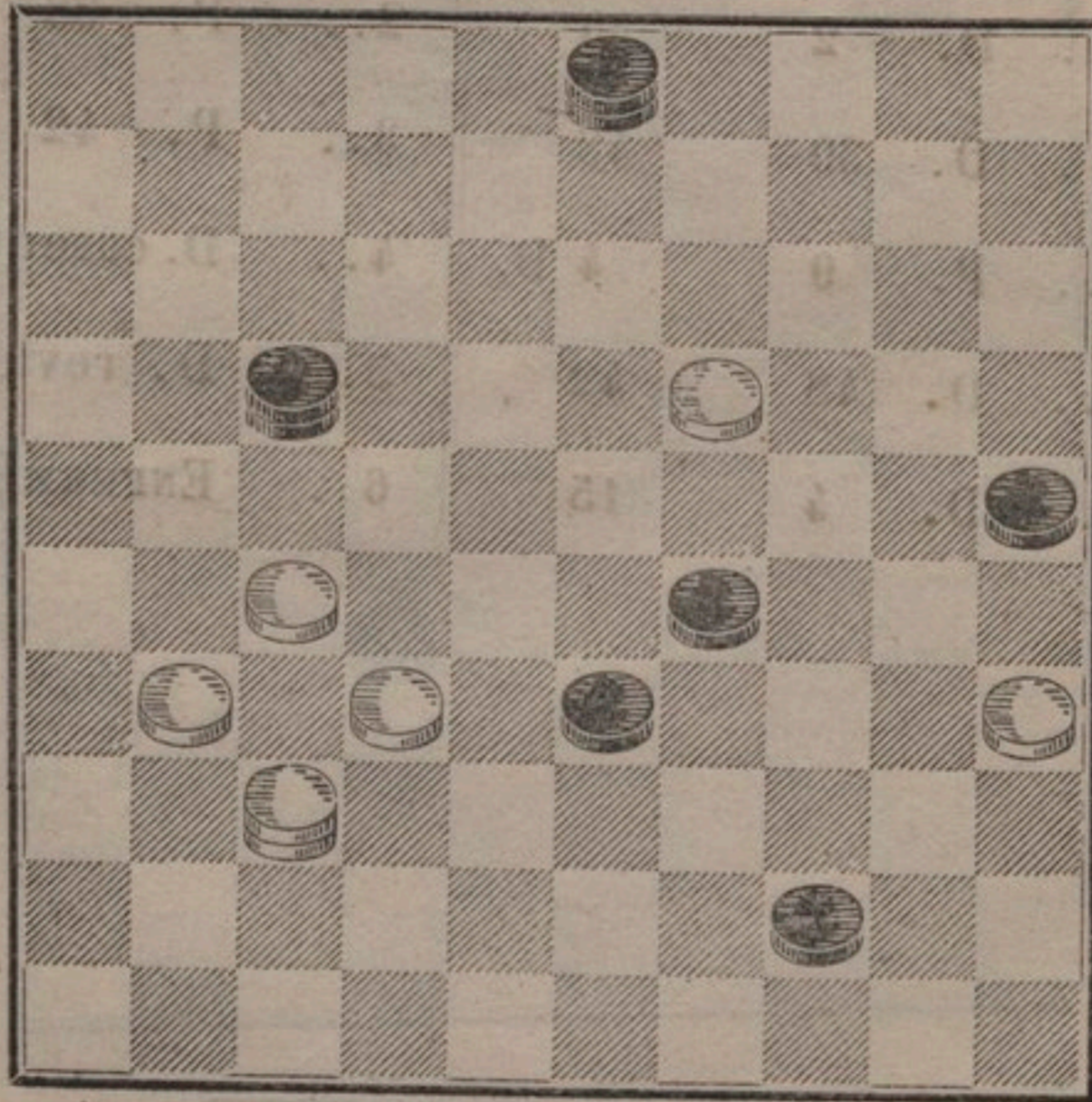


LE DÉTOUR.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	19	à 14	1..	D.	3	à 20
2..	P.	35	30	2..	P.	25	34
3..	P.	27	21	3..	D.	17	26
4..	P.	32	28	4..	P.	33	22
5..	D.	37	48	5..	D.	26	37
6..	D.	48	50	6..	P.	29	34
7..	D.	50	44	7..	PERDU.		

Les Blancs jouent et gagnent.

LE DÉTOUR.

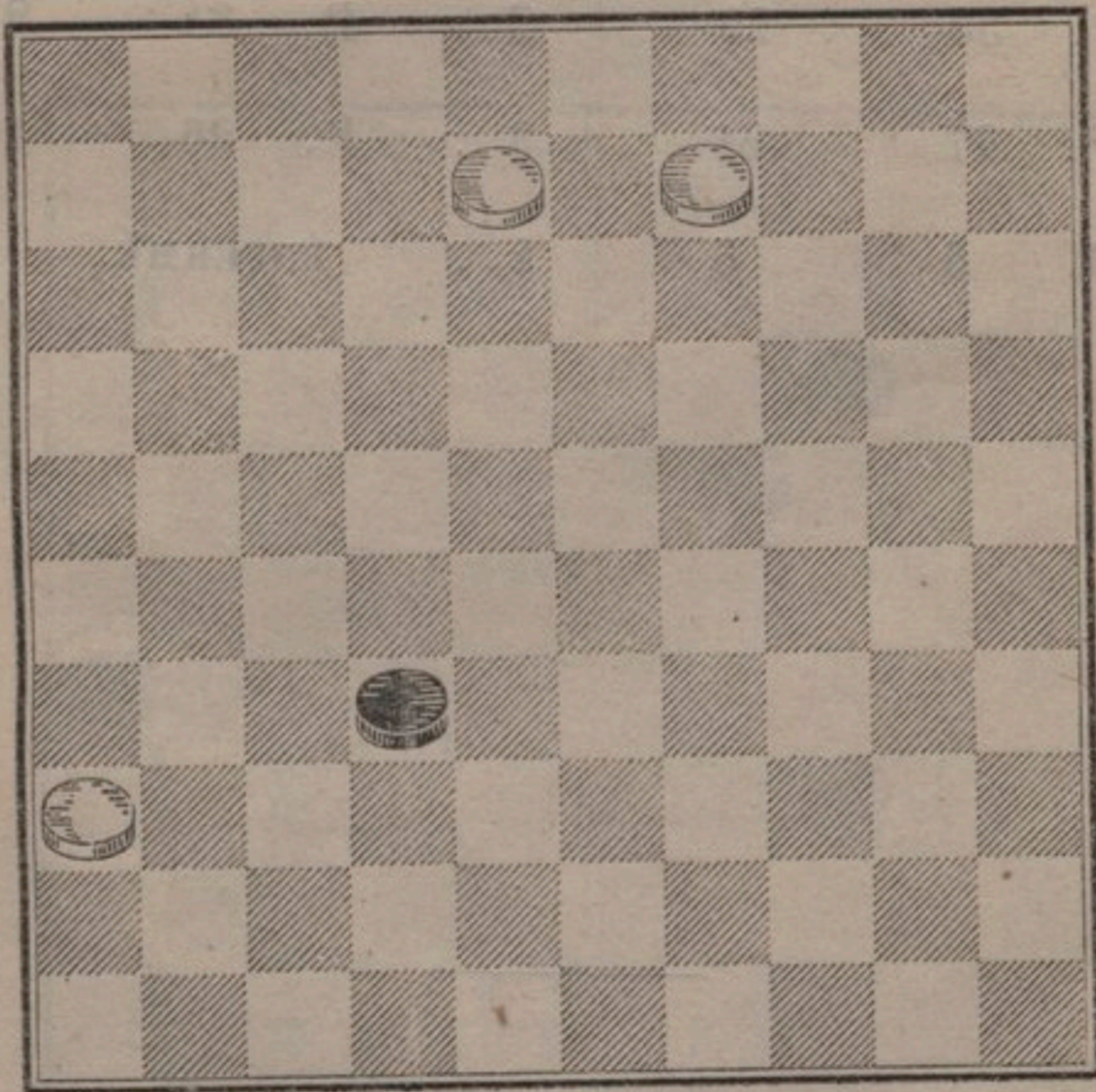


Les Blancs jouent et gagnent.

LE DÉTOUR  
LES VÉDETTES.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	8	à 2 D.	1..	P.	32	à 38
2..	D.	2	30	2..	P.	38	42
3..	D.	30	48	3..	P.	42	47 D.
4..	P.	9	4 D.	4..	D.	case quelconque	
5..	D.	48	42	5..	D.	revient à 47	
6..	D.	4	15	6..	ENFERMÉ.		

## LES VÉDETTES.

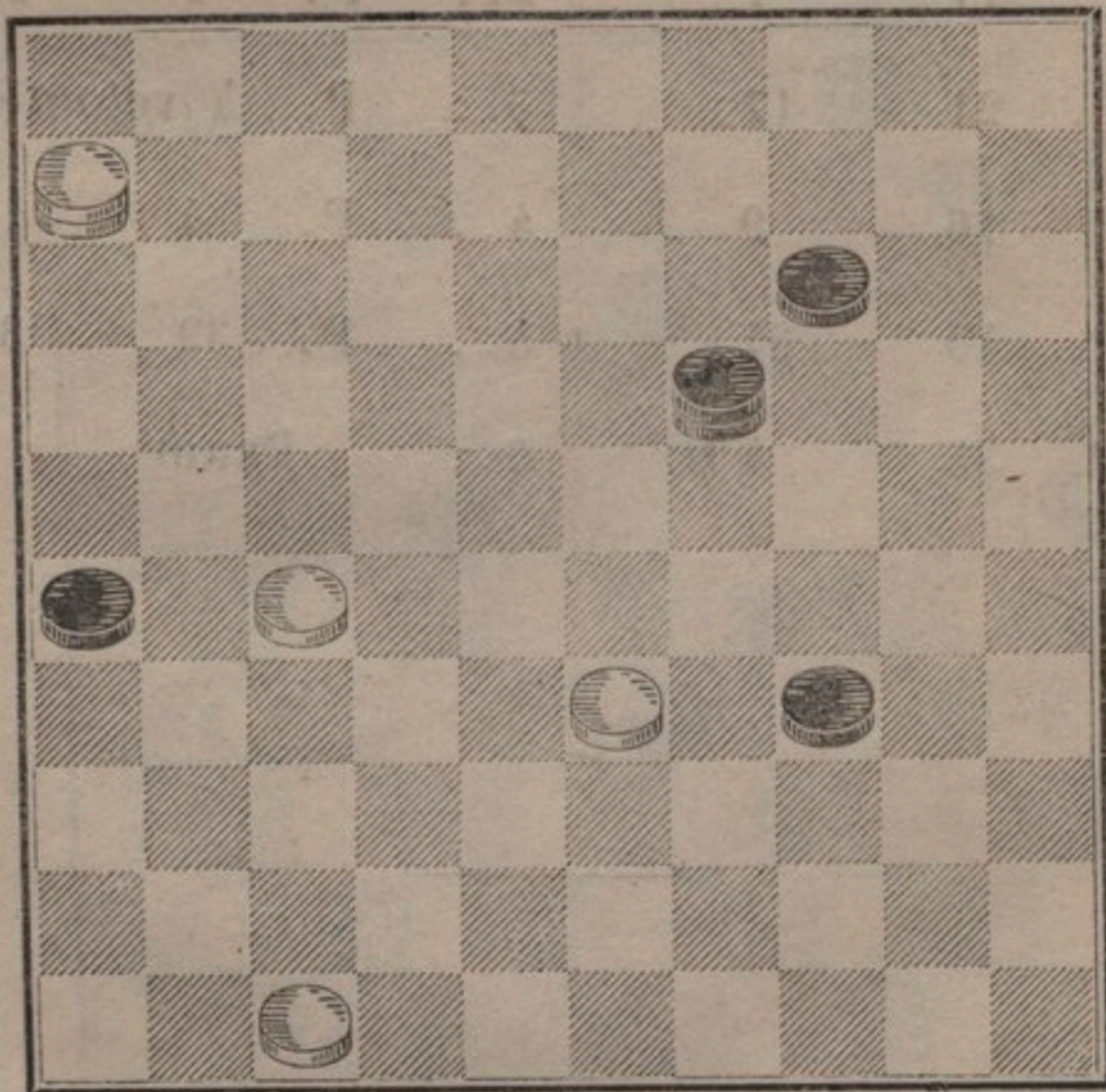


Les Blancs jouent et gagnent.

## LES CHAMPIONS.

Blancs.				Noirs.					
1..	P.	47	à	41	1..	D.	19	à	46
2..	P.	33		29	2..	P.	34		23
3..	P.	27		21	3..	P.	26		17
4..	D.	6		5	4..	ENFERMÉ.			

## LES CHAMPIONS

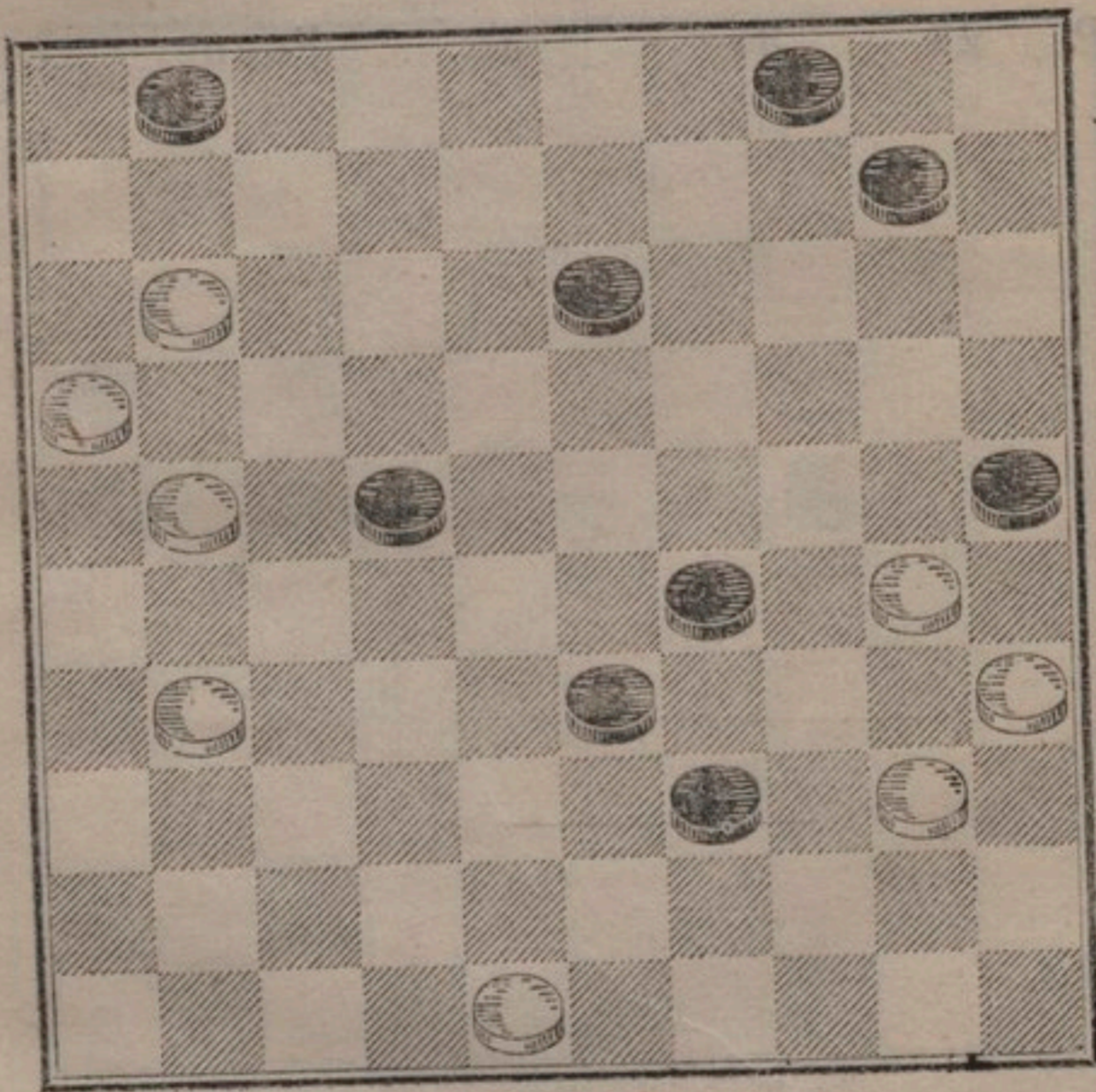


Les Blancs jouent et gagnent.

## LE CARROUSEL.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	30	à 24	1..	P.	29	à 20
2..	P.	11	7	2..	P.	1	12
3..	P.	21	17	3..	P.	à volonté.	
4..	P.	16	9	4..	P.	4	13
5..	P.	40	34	5..	P.	39	30
6..	P.	35	4 D.	6..	PERDU.		

## LE CARROUSEL.



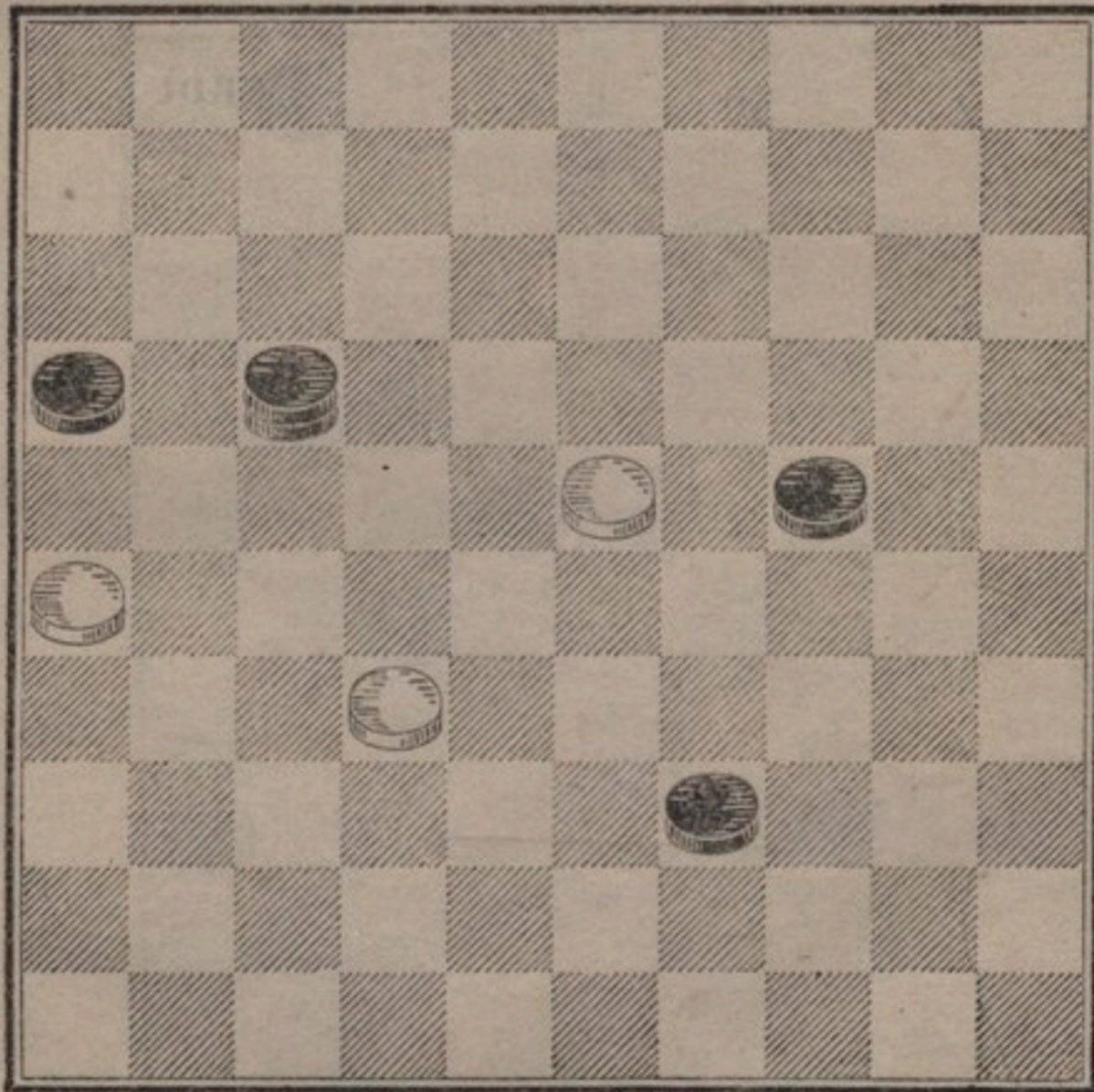
Les Blancs jouent et gagnent.



## LA LUNETTE.

Blancs.				Noirs.			
				1..	D.	17 à	28
2..	P.	26 à	21	2..	P.	16	38
3..	P.	23	34	3..	PERDU.		

## LA LUNETTE.

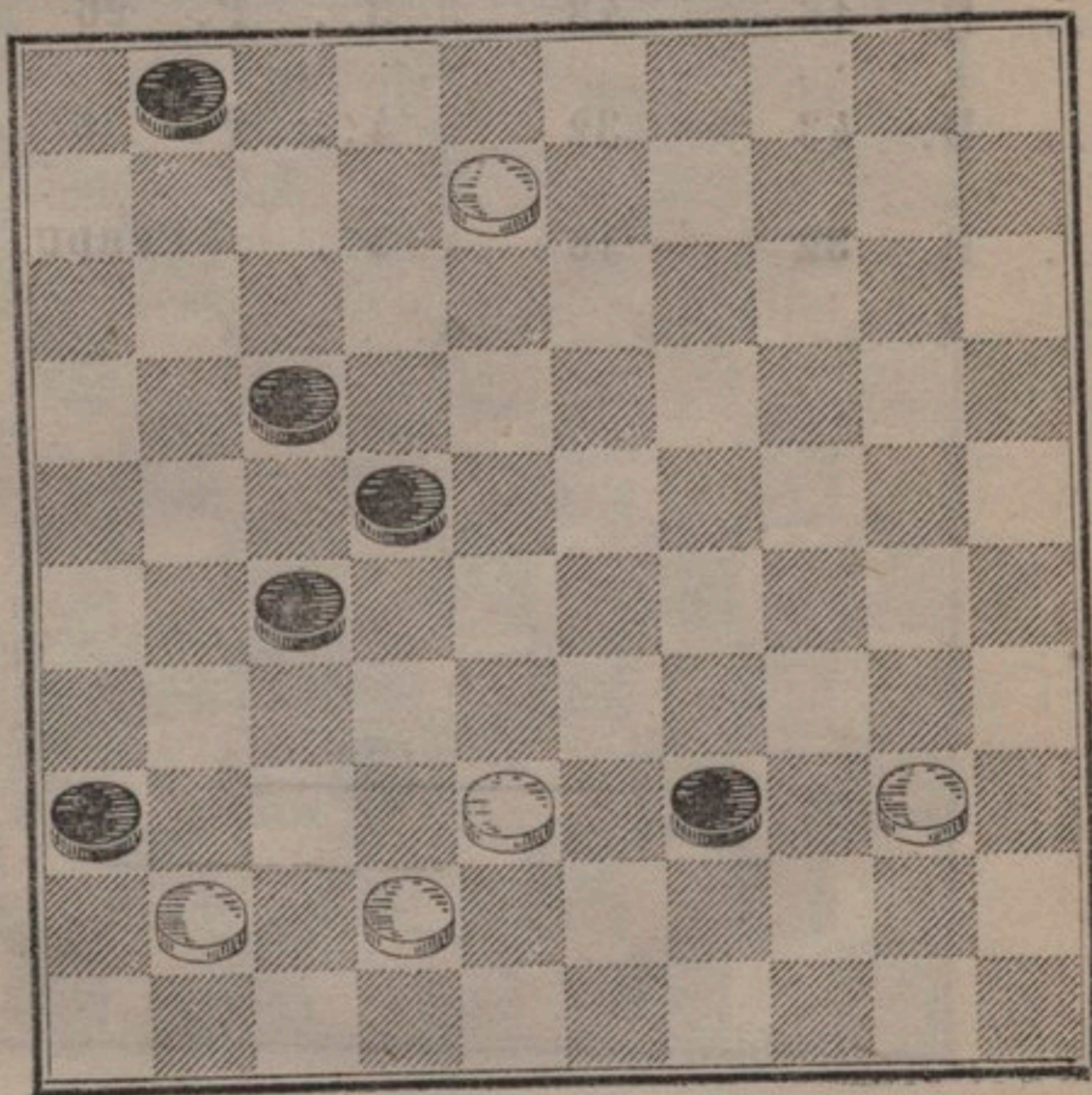


Les Noirs commencent de 17 à 28 et les Blancs gagnent.

## LA NUANCE.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	8 à	2 D.	1..	P.	36 à	47 D.
2..	P.	38	32	2..	D.	47	45
3..	P.	32	12	3..	D.	45	7
4..	D.	2	50	4..	PERDU.		

LA NUANCE.

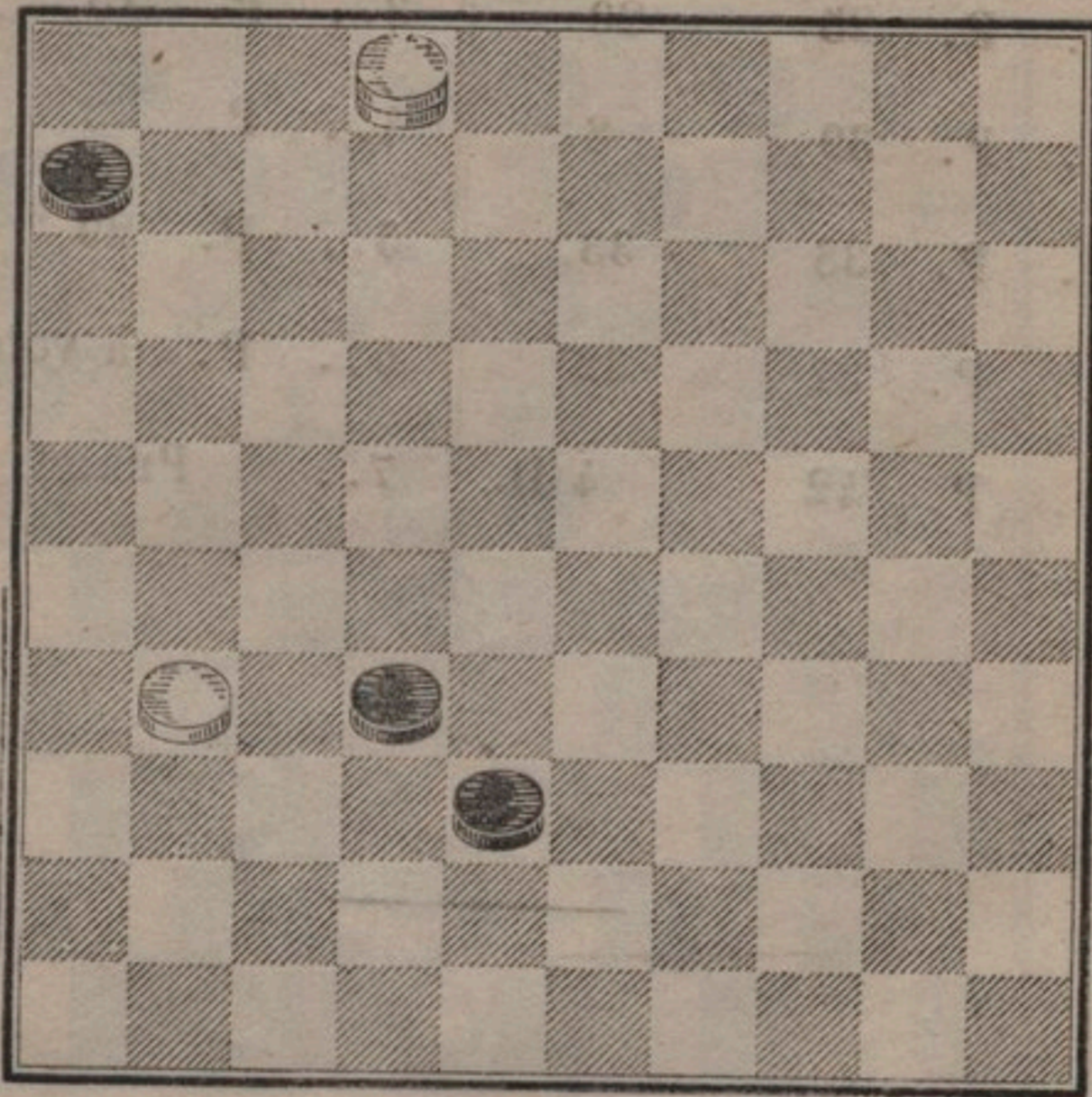


Les Blancs jouent et gagnent.

## LE RETARD.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	31	à	27	1..	P.	32 à 21
2..	D.	2		16	2..	P.	21 26
3..	D.	16		43	3..	P.	26 31
4..	D.	43		32	4..	P.	6 11
5..	D.	32		46	5..	PERDU.	

## LE RETARD.



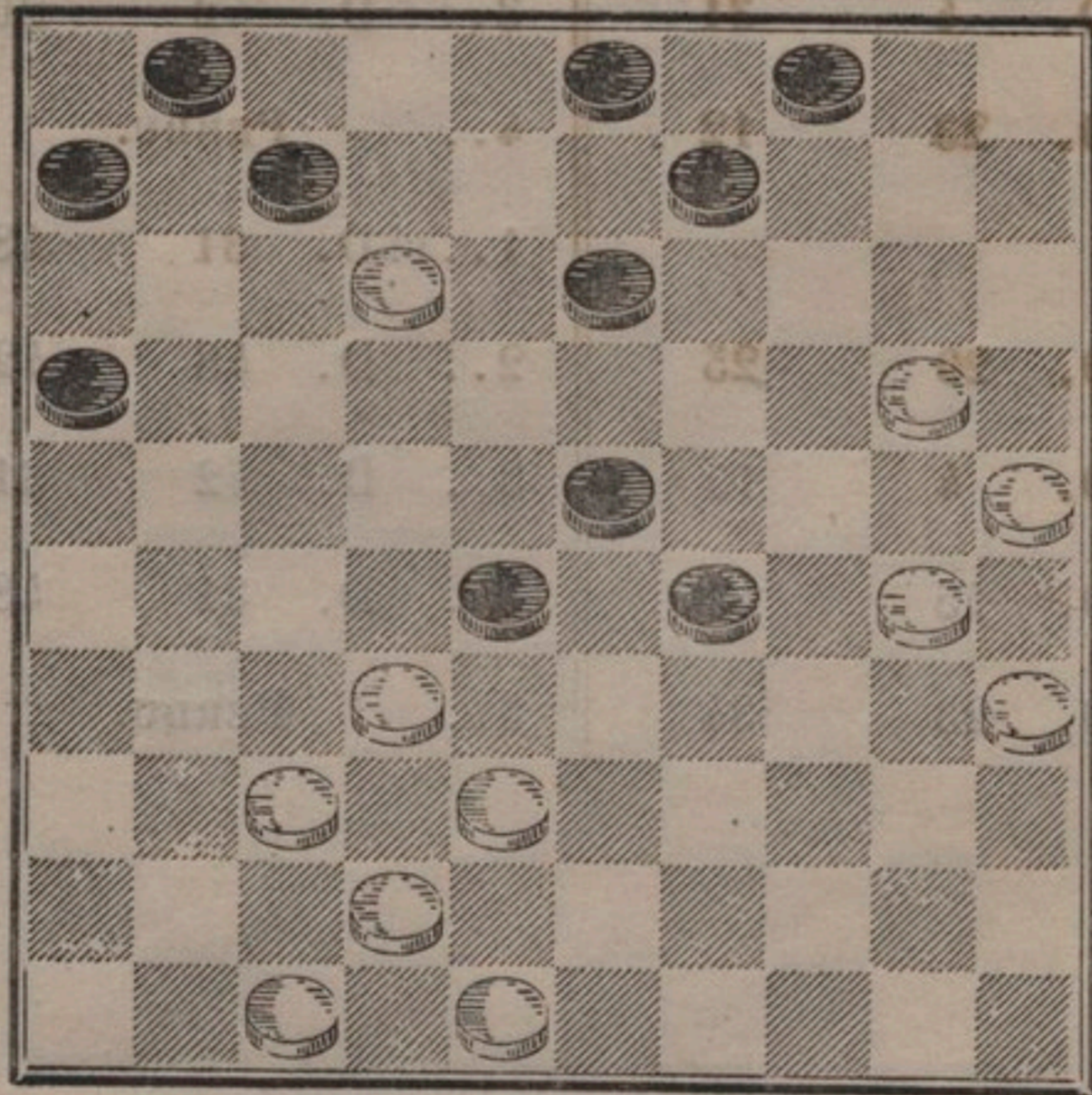
Les Blancs jouent et gagnent.

# LE LABYRINTHE.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	20	à 15	1..	P.	7	à 18
2..	P.	15	10	2..	P.	4	15
3..	P.	25	20	3..	P.	15	24
4..	P.	30	8	4..	P.	3	12
5..	P.	38	33	5..	P.	29	27
6..	P.	37	32	6..	P.	à volonté.	
7..	P.	42	4 D.	7..	PERDU.		

Les blancs jouent et gagnent.

LE LABYRINTHE.



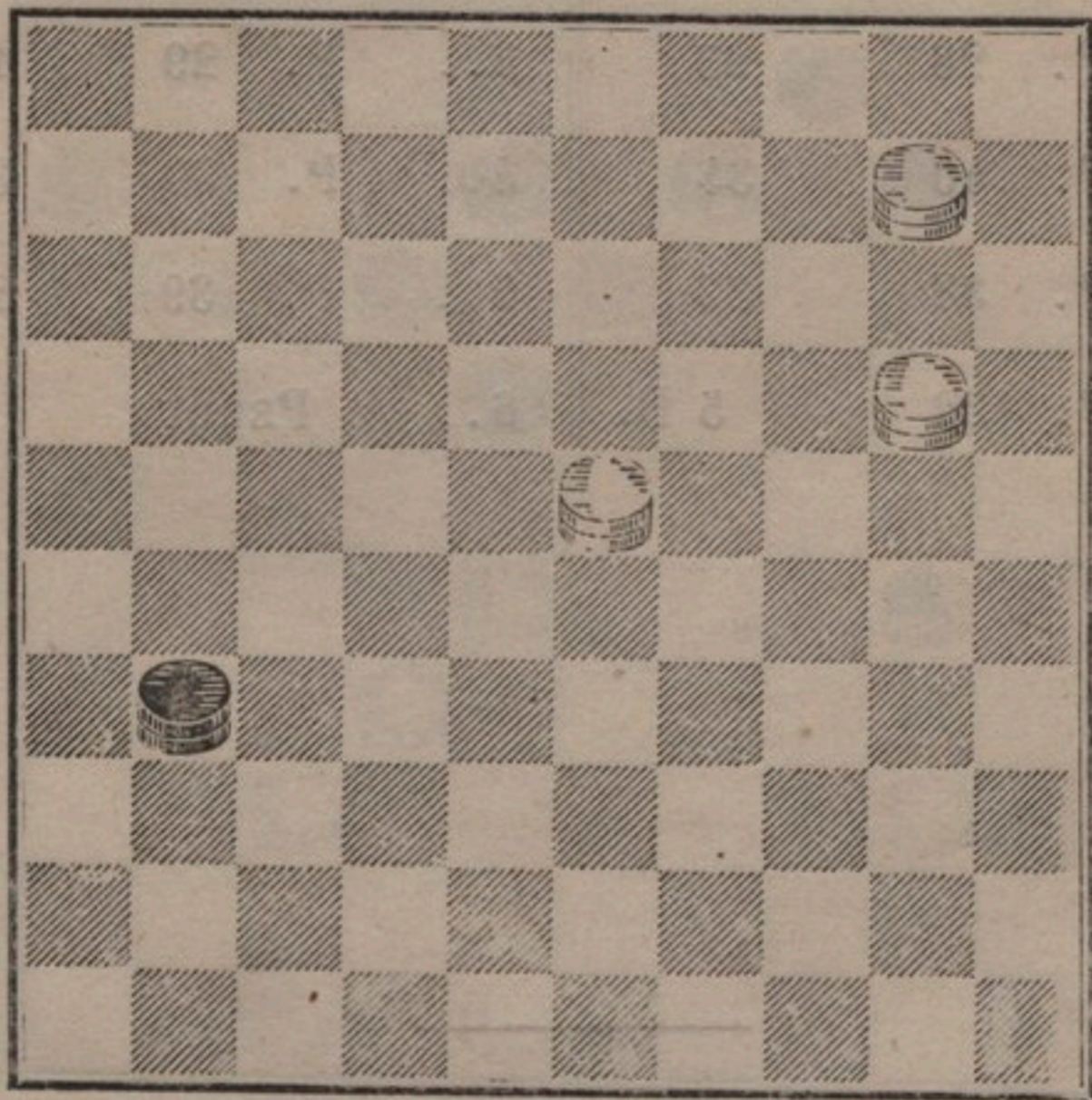
Les Blancs jouent et gagnent.



## LA LUTTE.

Blancs.				Noirs.			
1..	D.	10	à 4	1..	si D.	31	à 26
2..	D.	20	3	2..	D.	26	42
3..	D.	4	31	3..	D.	42	26
4..	D.	23	12	4..	PERDU.		
				1..	si D.	31	48
2..	D.	20	25	2..	D.	48	42
3..	D.	4	15	3..	D.	42	31
4..	D.	15	42	4..	D.	31	48
5..	D.	23	34	5..	PERDU.		

LA LUTTE.

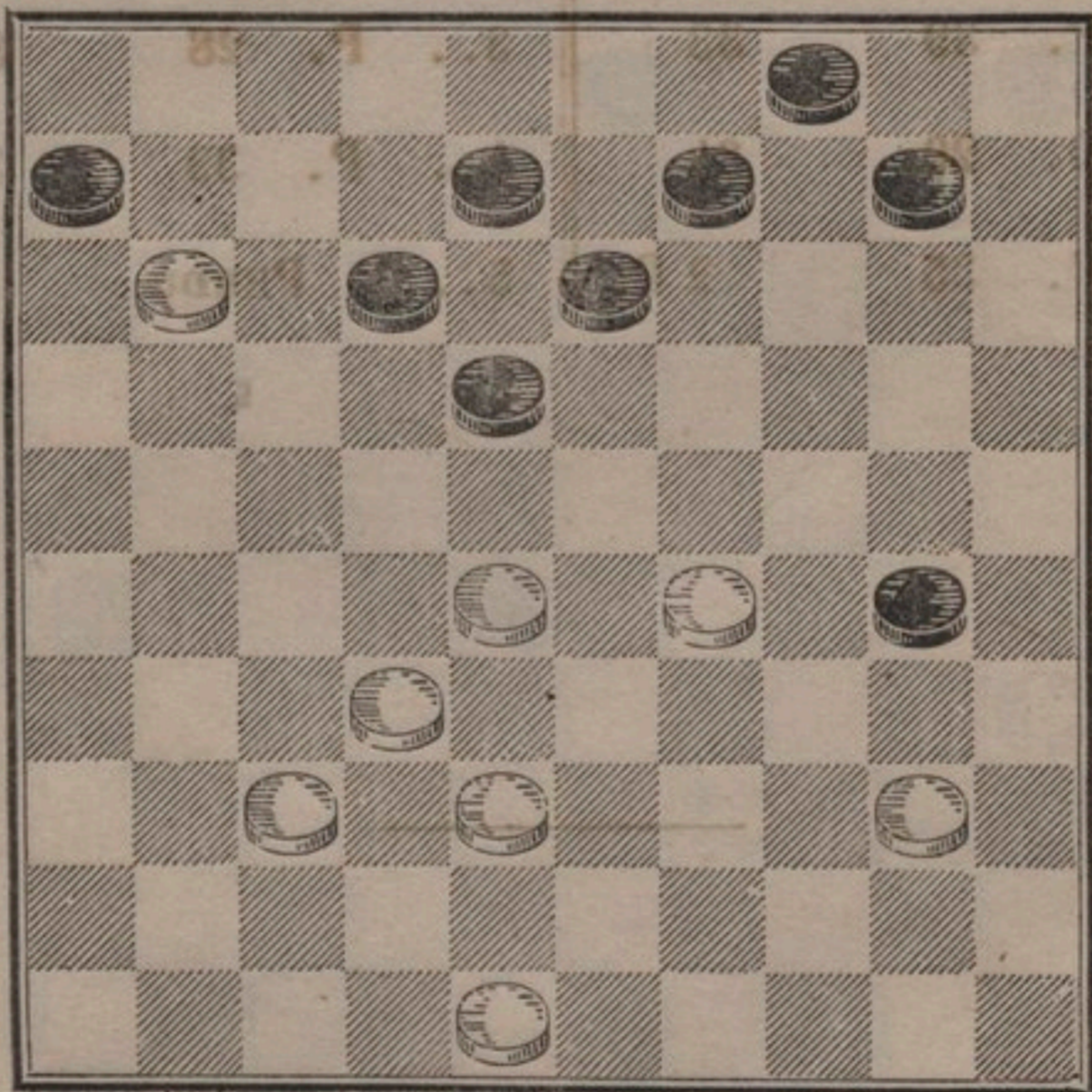


Les Blancs jouent et gagnent.

## L'HAMEÇON.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	11	à 7	1..	P.	12	à 1
2..	P.	29	23	2..	P.	18	29
3..	P.	28	23	3..	P.	29	18
4..	P.	40	34	4..	P.	30	39
5..	P.	38	33	5..	P.	39	28
6..	P.	32	5 D.	6..	PERDU.		

## L'HAMEÇON.



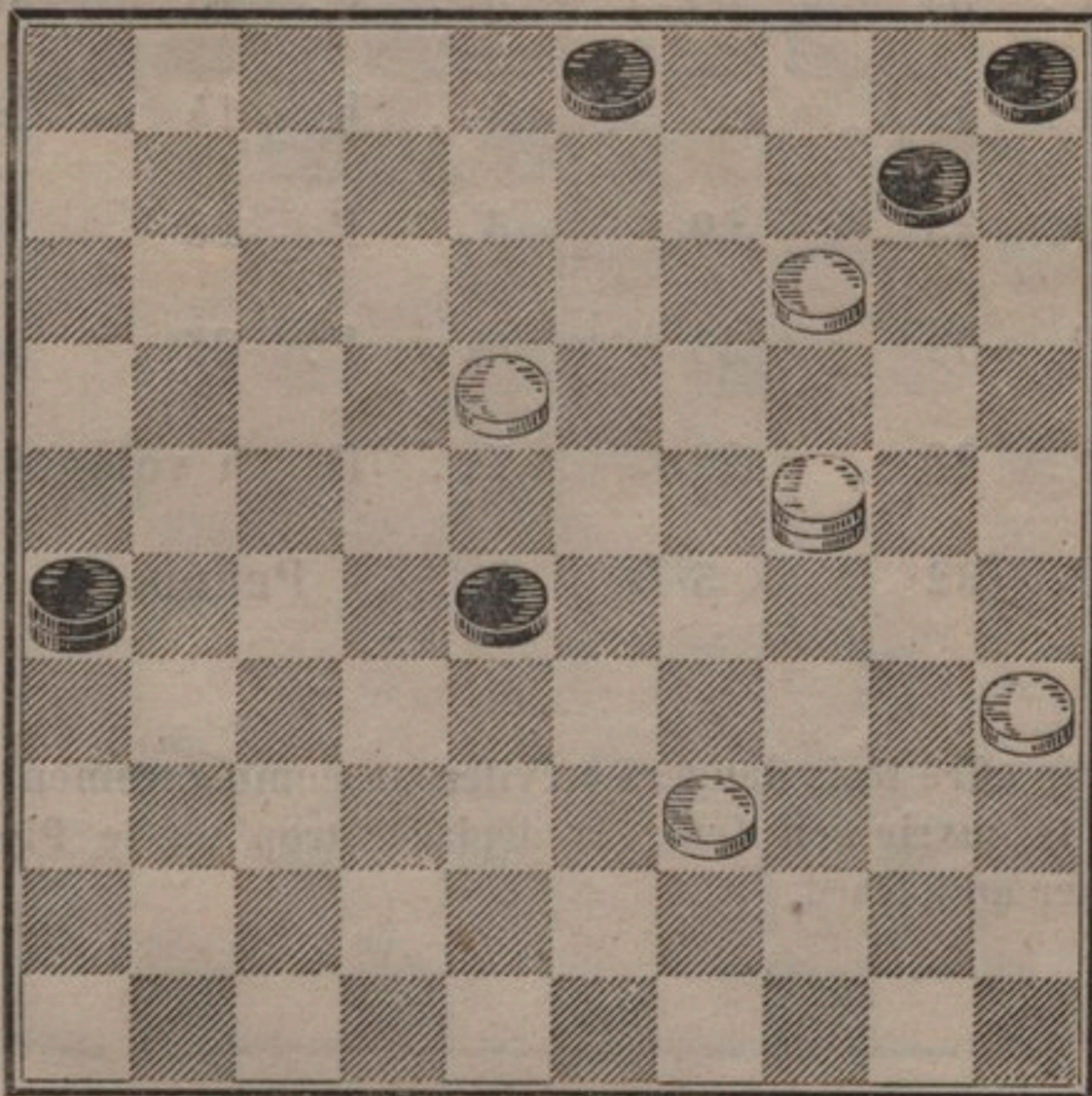
Les Blancs jouent et gagnent.

## LE PAS.

Blancs.				Noirs.			
1..	D.	24	à 29	1..	P.	10	à 19
2..	P.	18	12	2..	D.	26	8
3..	P.	39	33	3..	P.	28	39
4..	D.	29	34	4..	P.	39	30
5..	P.	35	2 D.	5..	PERDU.		



LE PAS.



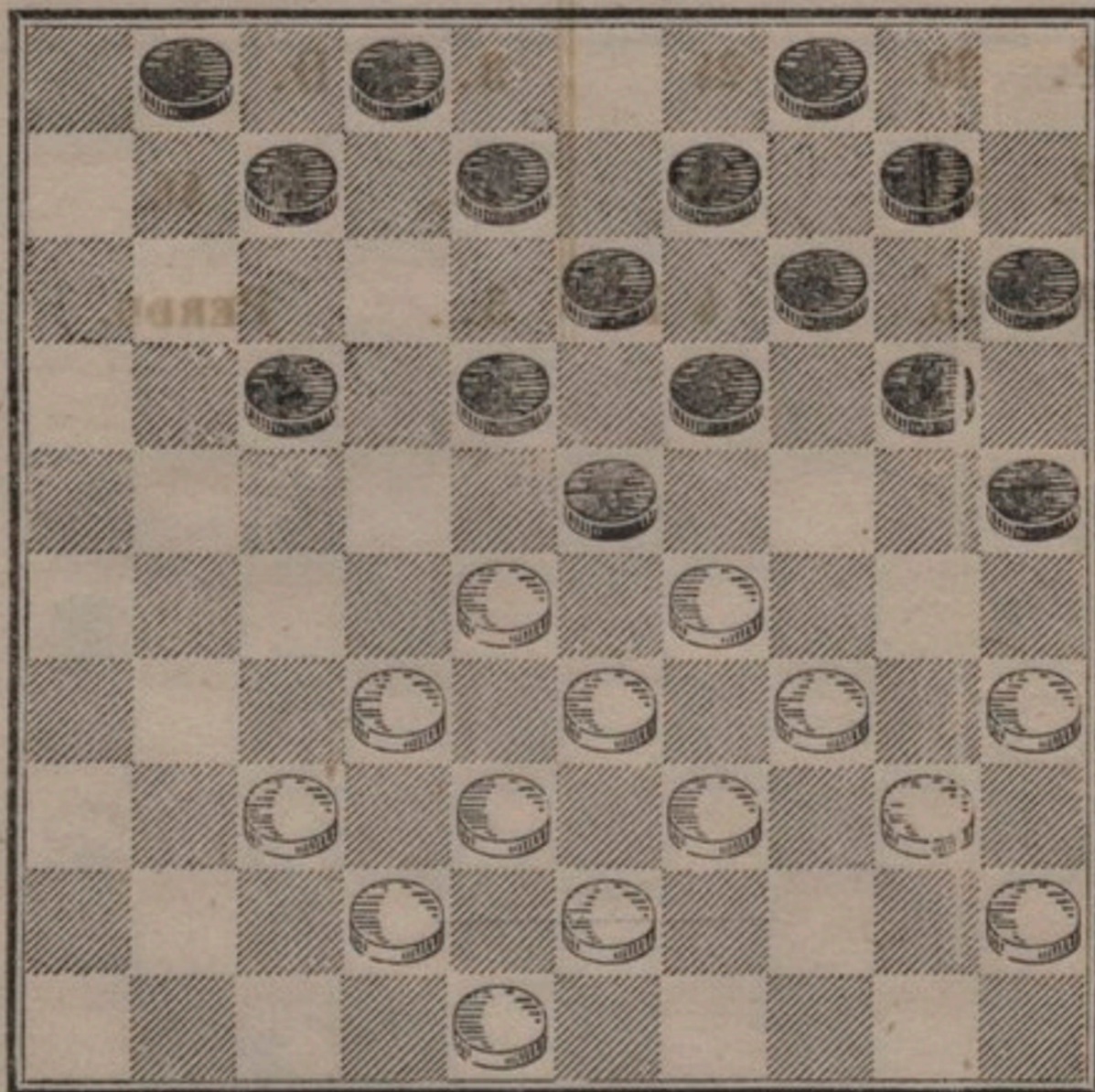
Les Blancs jouent et gagnent.

L'OURAGAN.

Blancs.		Noirs.	
		1..	P. 20 à 24
2..	P. 29 à 20	2..	P. 15 24
3..	P. 34 30	3..	P. 25 34
4..	P. 40 20	4..	P. 14 25
5..	P. 33 29	5..	P. 23 34
6..	P. 39 30	6..	P. 25 34
7..	P. 28 22	7..	P. à volonté.
8..	P. 32 5 D.	8..	PERDU.

Ce coup offre trois dangers à éviter au commencement d'une partie : 1° ouvrir son Jeu ; 2° déplacer trop tôt le Pion 48 ; 3° pionner au hasard.

## L'OURAGAN.



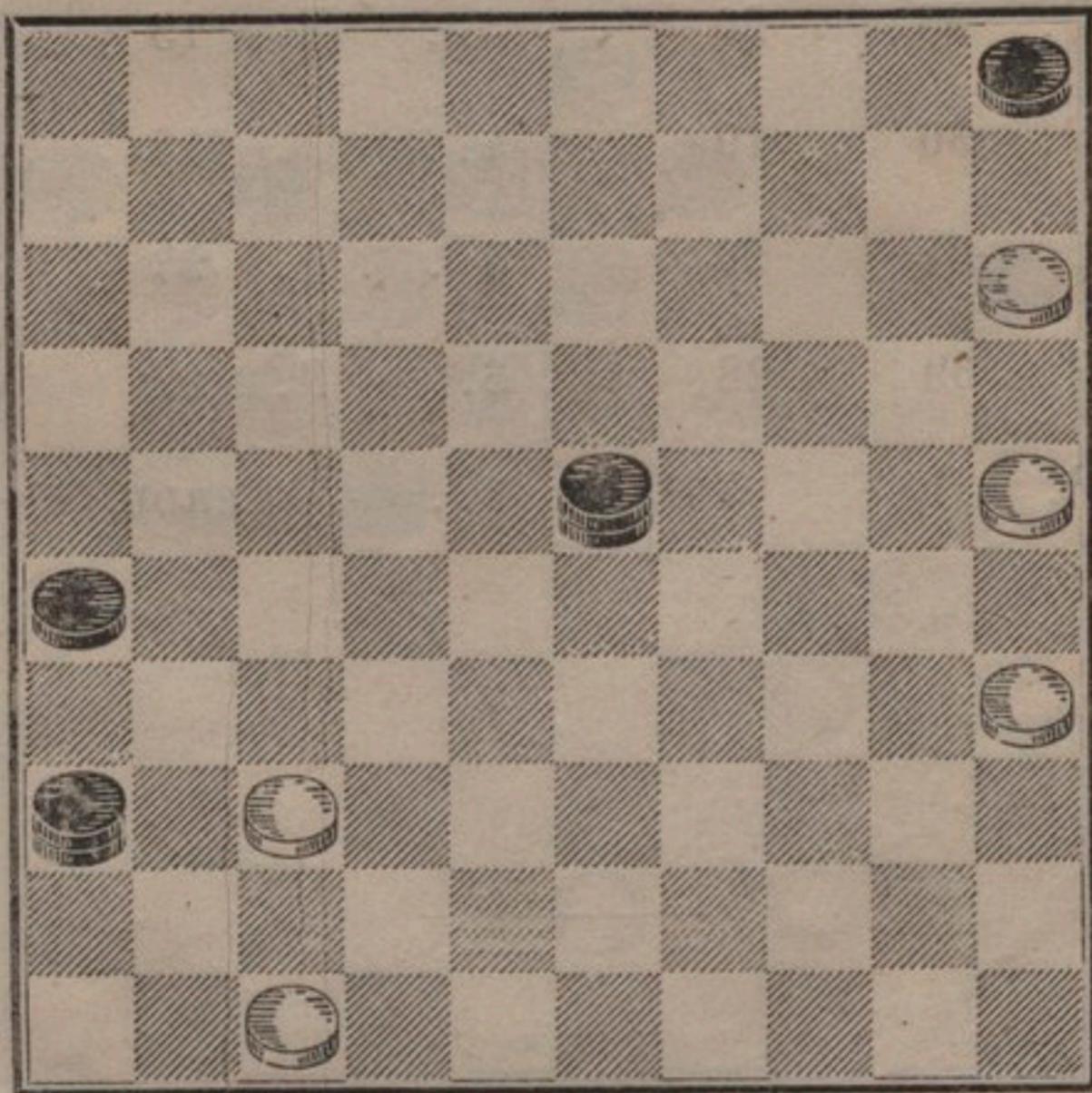
Les Noirs pionnent de 20 à 24 et les Blancs gagnent.



## L'ASSAUT.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	47	à 41	1..	D.	36	à 47
2..	P.	35	30	2..	D.	23	46
3..	P.	30	24	3..	D.	47	20
4..	P.	25	14	4..	D.	46	10
5..	P.	15	4 D.	5..	PERDU.		

## L'ASSAUT.

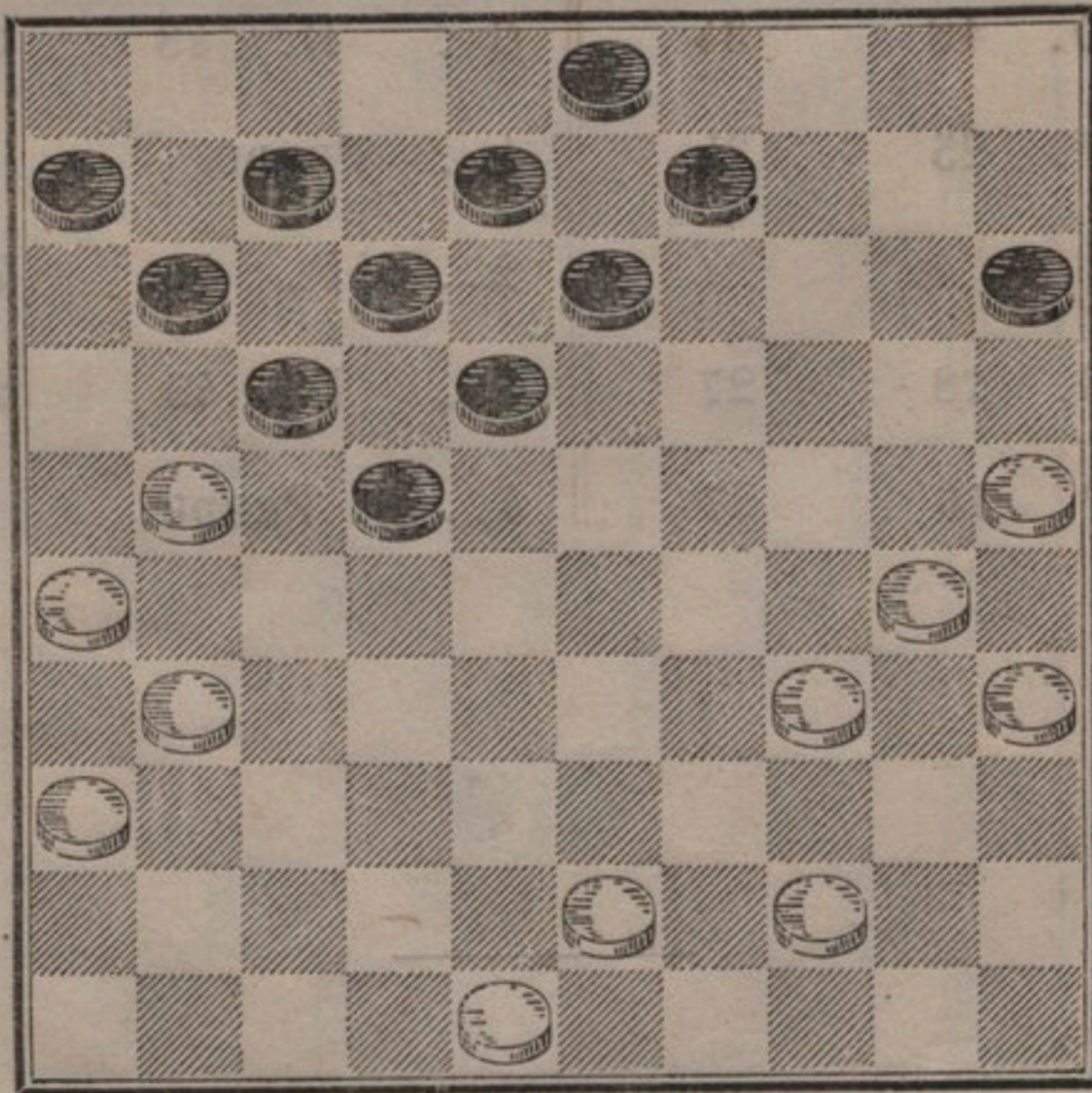


Les Blancs jouent et gagnent.

## LE PRÉCIPICE.

Blancs.		Noirs.	
		1..	P. 11 à 16
2..	P. 43 à 39	2..	P. 16 27
3..	P. 25 20	3..	P. 15 24
4..	P. 30 19	4..	P. 13 29
5..	P. 34 29	5..	P. 24 33
6..	P. 39 28	6..	P. 22 33
7..	P. 31 4 D.	7..	PERDU.

## LE PRÉCIPICE

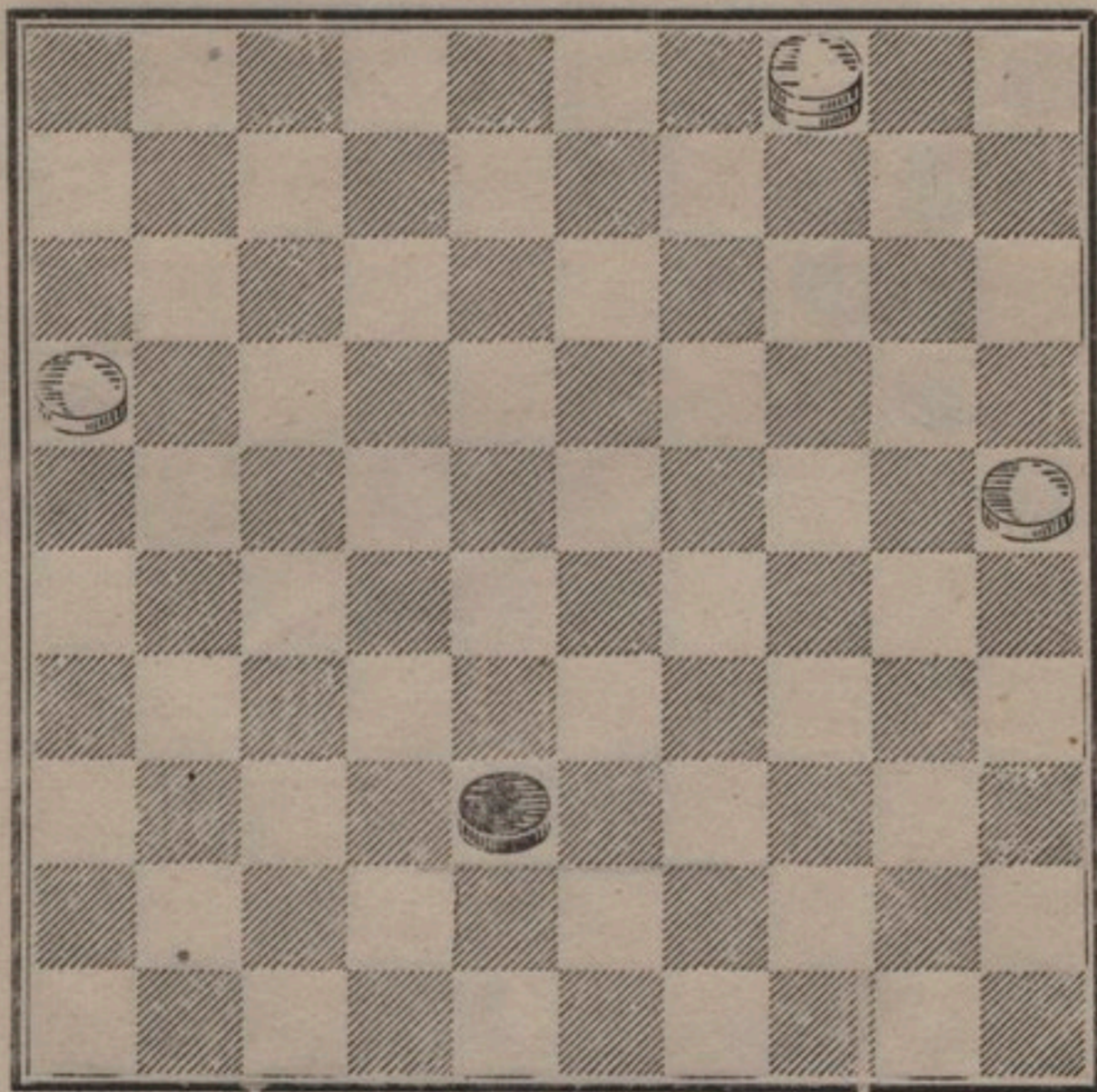


Les Noirs commencent de 11 à 16 et les Blancs gagnent.

## LA CRISE.

Blancs.				Noirs.			
1..	D.	4 à	31	1..	P.	38 à	43
2..	D.	31	18	2..	si P.	43	48 D.
3..	D.	18	34	3..	D.	48	30
4..	P.	25	34	4..	PERDU.		
				2..	si P.	43	49 D.
3..	D.	18	27	3..	D.	49	21
4..	P.	16	27	4..	PERDU.		

LA CRISE.



Les Blancs jouent et gagnent.

## LA TENTATION.

**Blancs.**

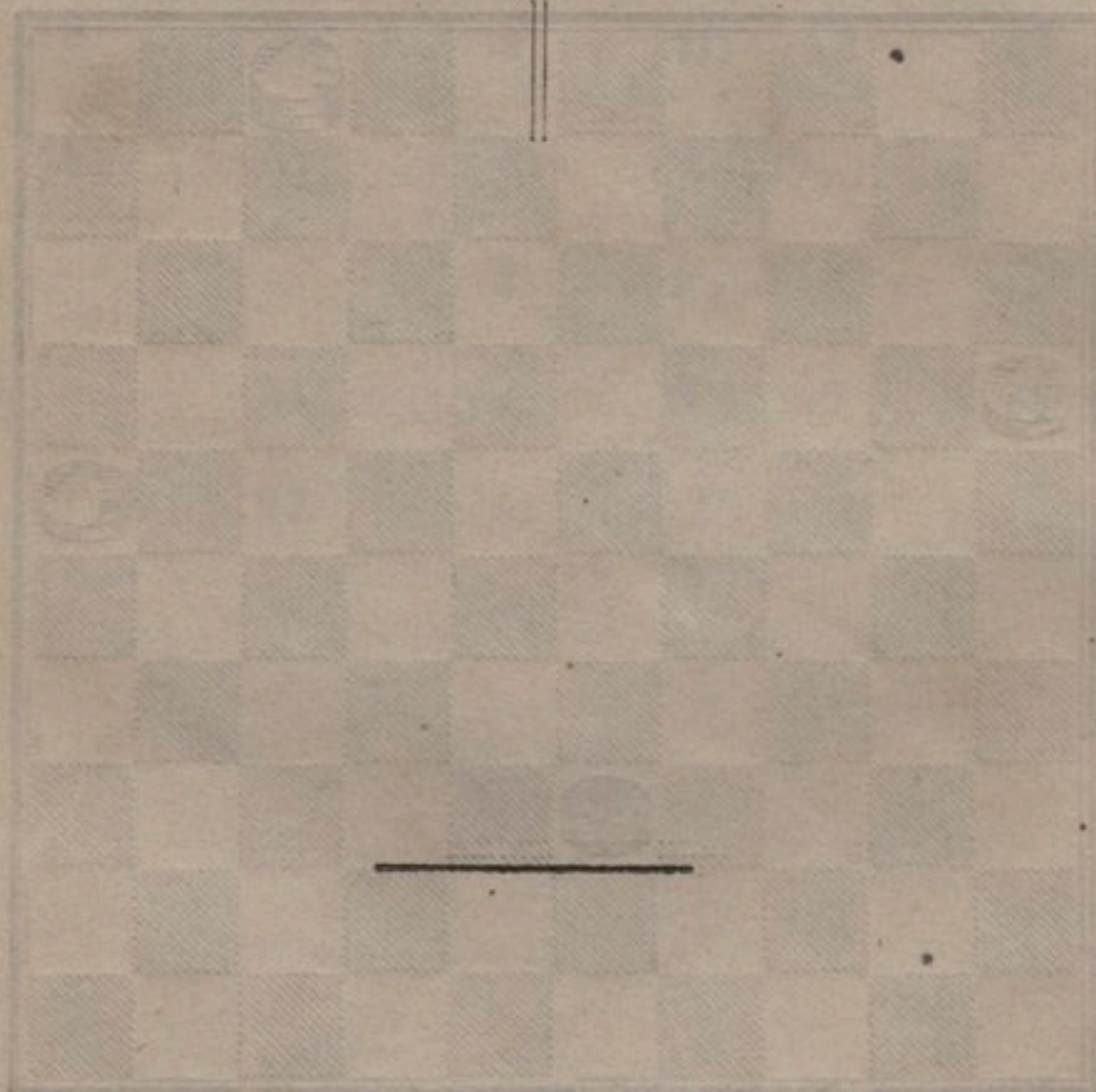
1.. P. 48 à 42

2.. P. 42 4 D.

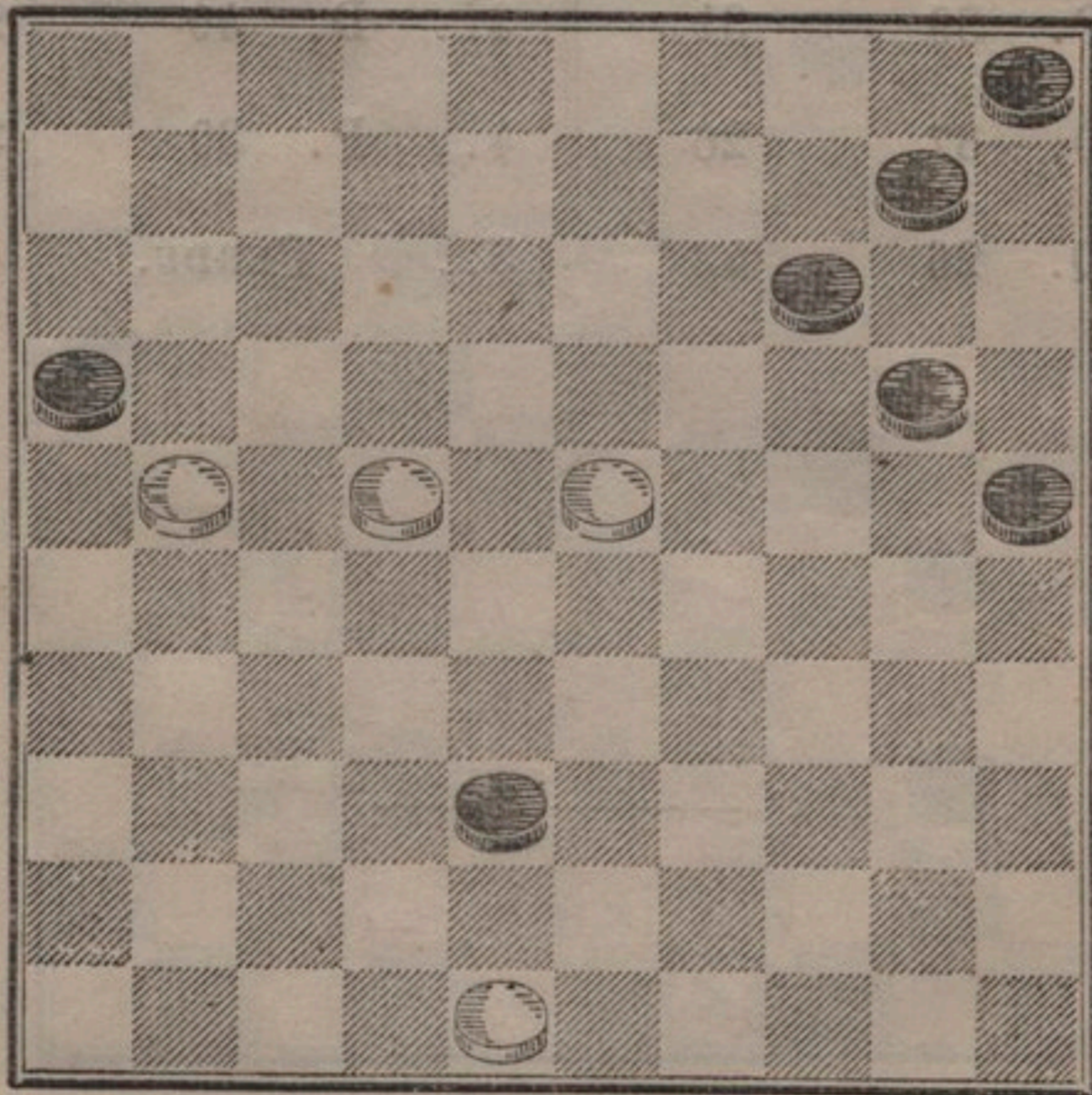
**Noirs.**

1.. P. 16 à 29

2.. PERDU.



## LA TENTATION.



Les Blancs jouent et gagnent.



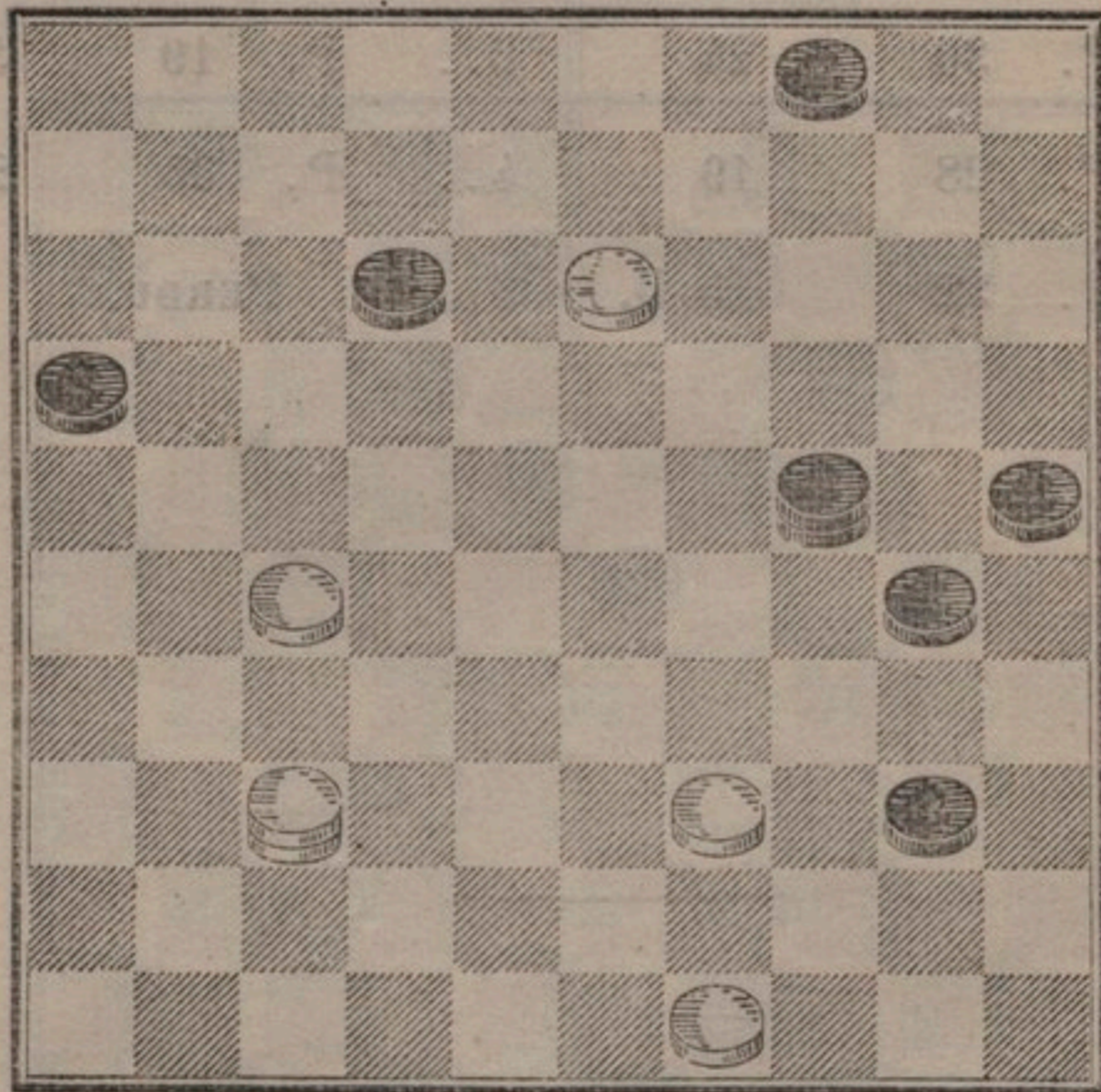
LA MOISSON.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	13	à	9	1..	P.	4 à 13
2..	P.	49		44	2..	P.	40 49 D.
3..	P.	39		34	3..	D.	49 21
4..	D.	37		26	4..	P.	30 39
5..	D.	26		43	5..	PERDU.	



Les Blancs jouent et gagnent

LA MOISSON.

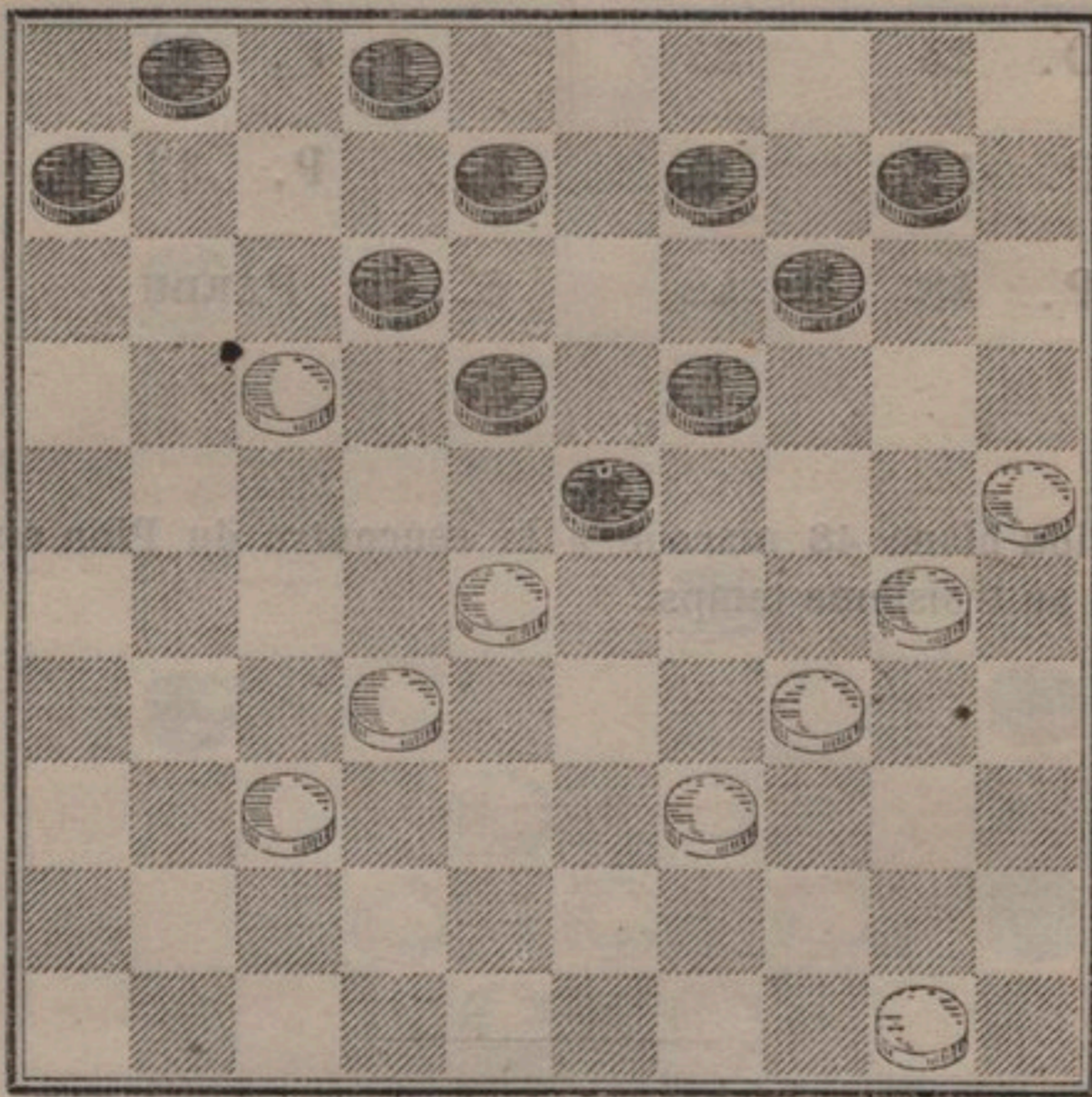


Les Blancs jouent et gagnent.

## LES PARALLÈLES.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	39	à 33	1..	P.	12	à 21
2..	P.	25	20	2..	P.	14	25
3..	P.	30	24	3..	P.	19	30
4..	P.	28	19	4..	P.	30	28
5..	P.	32	5 D.	5..	PERDU.		

## LES PARALLÈLES.

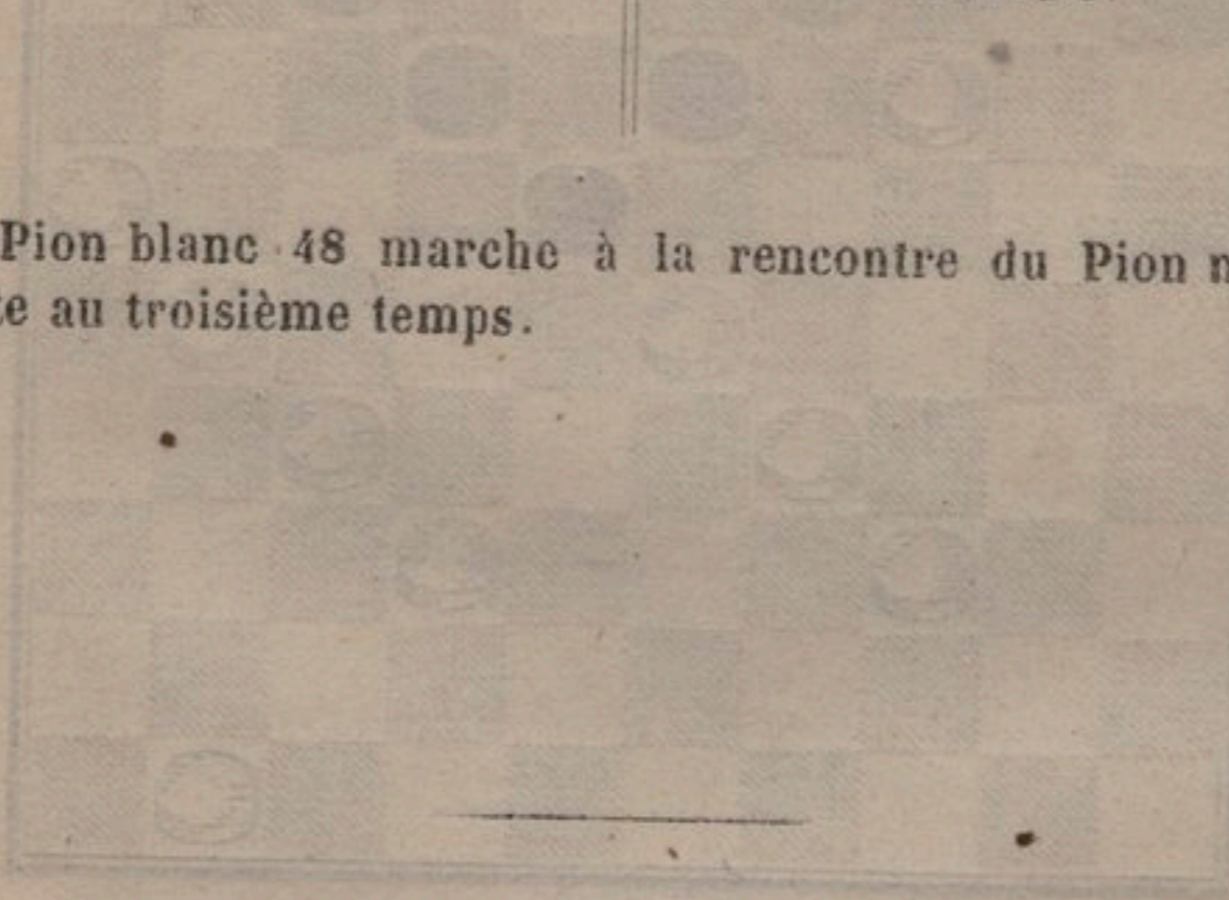


Les Blancs jouent et gagnent.

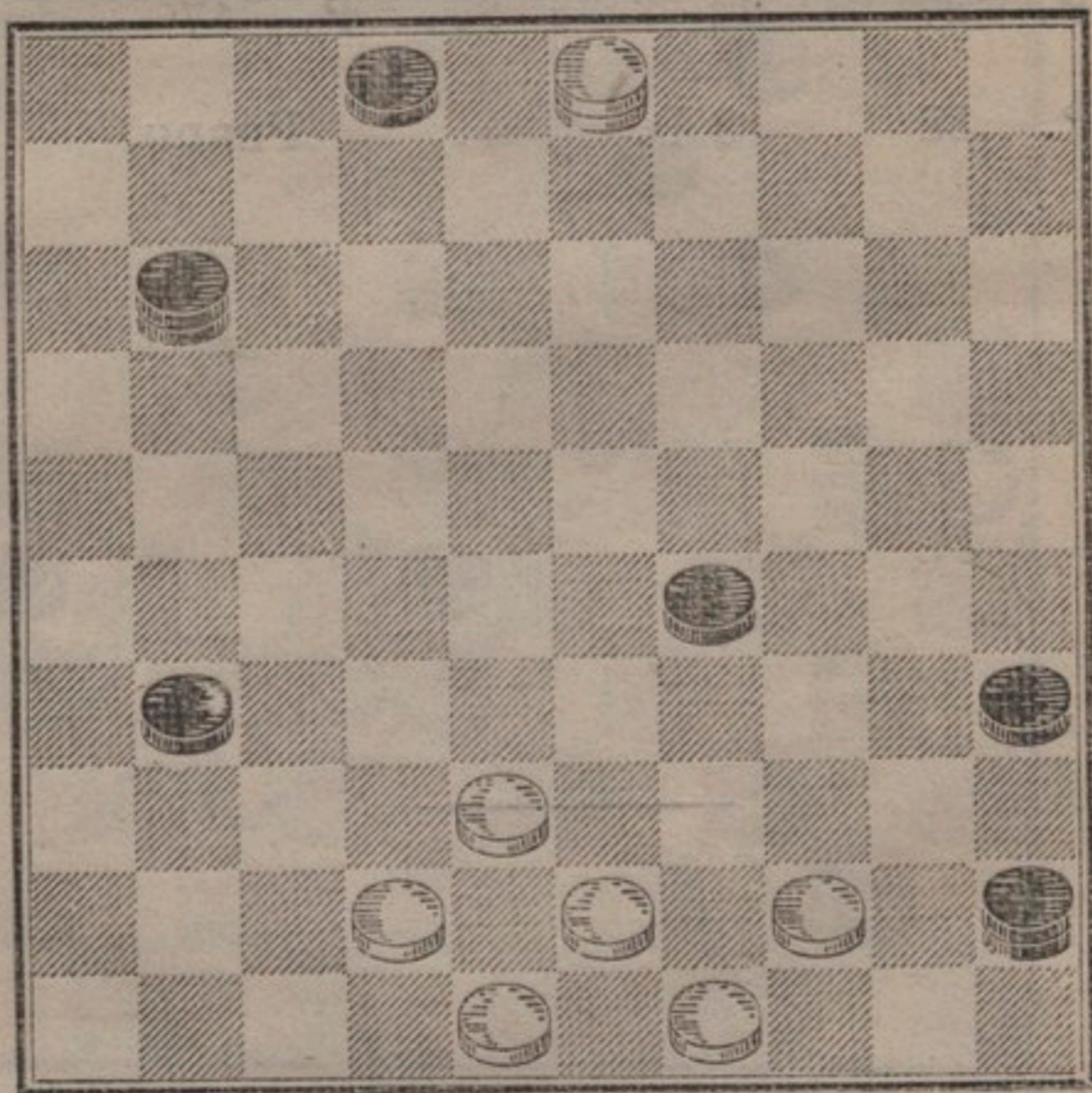
## LE BLOCUS.

Blancs.				Noirs.			
1..	D.	3	à 25	1..	D.	11	à 50
2..	P.	42	37	2..	P.	31	33
3..	D.	25	34	3..	P.	29	40
4..	P.	43	39	4..	P.	33	44
5..	P.	48	42	5..	PERDU		

Le Pion blanc 48 marche à la rencontre du Pion noir 2 et l'arrête au troisième temps.



## LE BLOCUS.

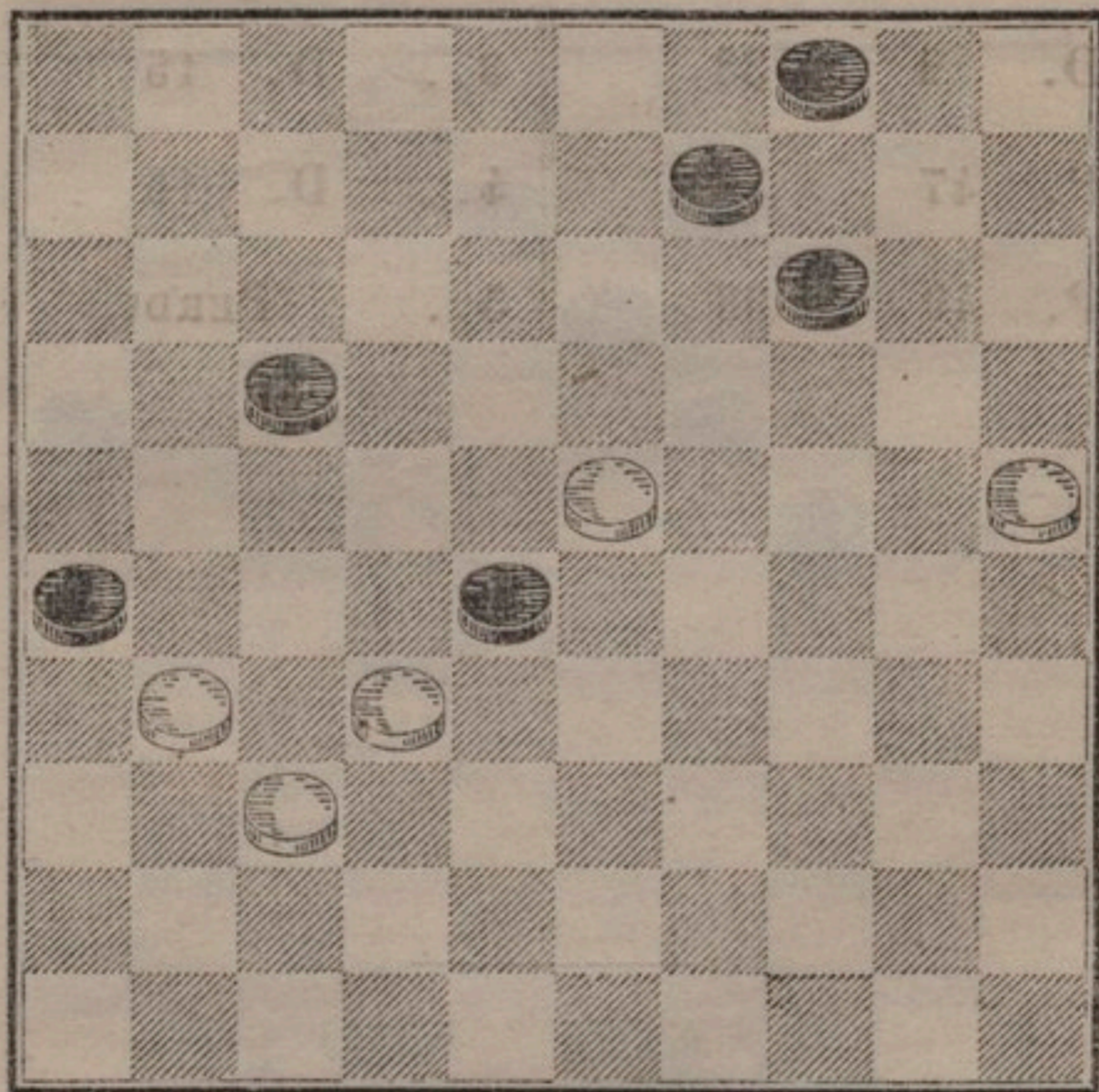


Les Blancs jouent et gagnent.

## LE NOVICE.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	31	à 27	1..	P.	28	à 19
2..	P.	25	20	2..	P.	14	23
3..	P.	27	22	3..	P.	17	28
4..	P.	32	3 D.	4..	PERDU.		

## LE NOVICE.



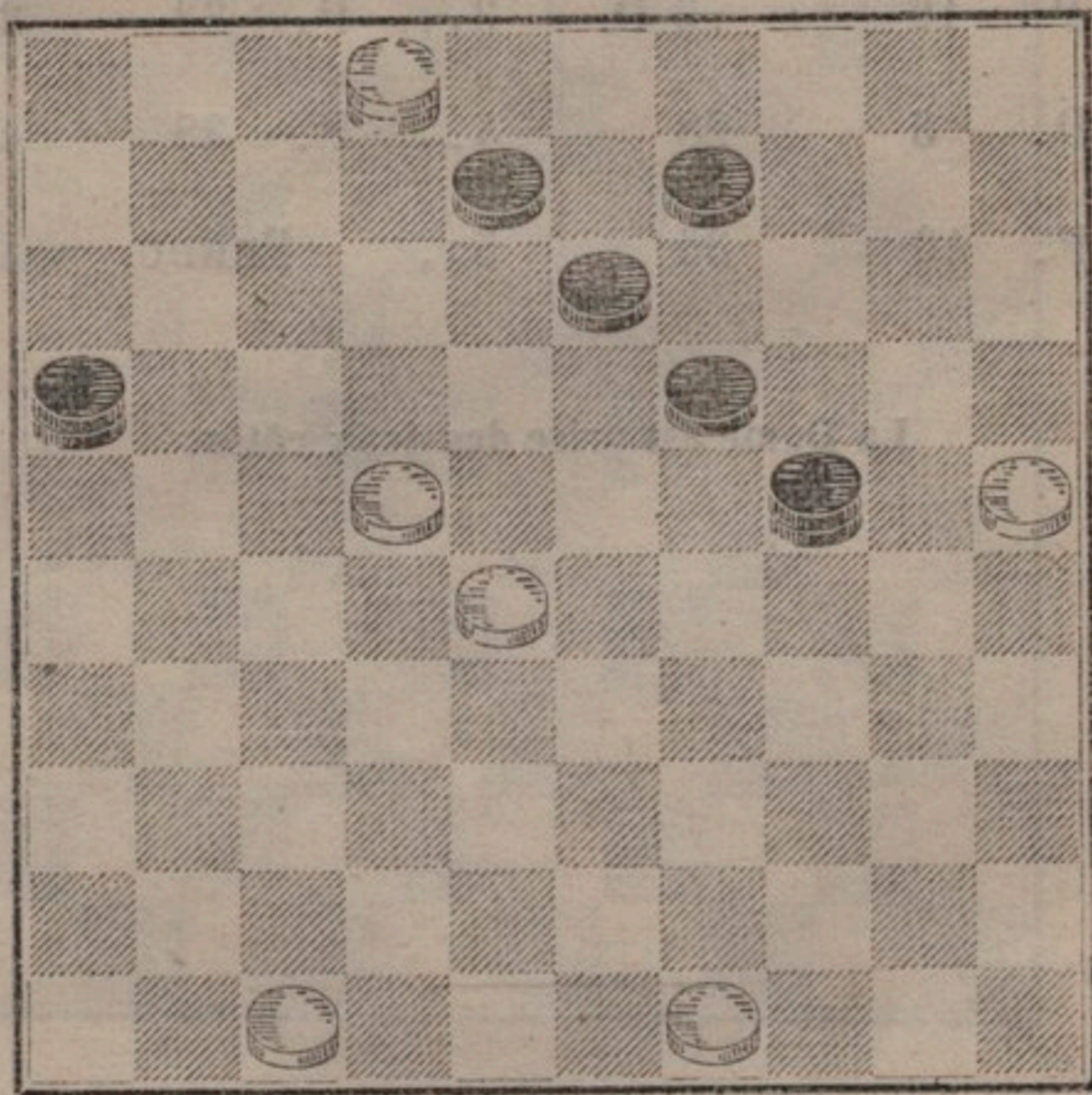
Les Blancs jouent et gagnent.



## LE GOUFFRE.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	25	à 20	1..	D.	24	à 15
2..	P.	22	18	2..	P.	13	33
3..	D.	2	38	3..	D.	15	42
4..	P.	47	38	4..	D.	16	43
5..	P.	49	38	5..	PERDU.		

## LE GOUFFRE.



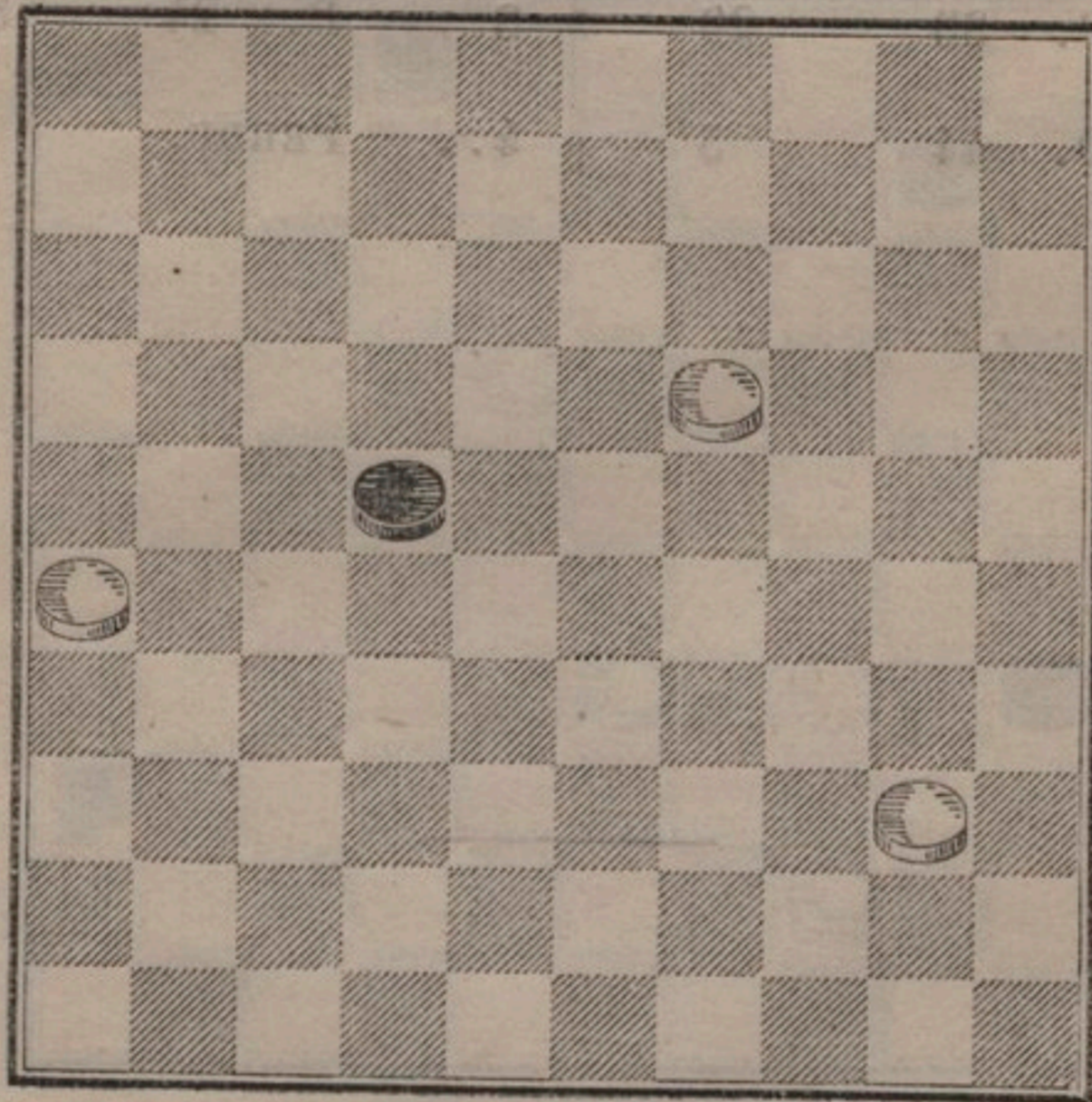
Les Blancs jouent et gagnent.

## L'ATTENTE

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	19	à 14	1..	P.	22	à 28
2..	P.	14	10	2..	P.	28	33
3..	P.	10	5 D.	3..	P.	33	38
4..	D.	5	28	4..	P.	38	43
5..	P.	40	35	5..	PERDU.		

La Dame est prise des deux côtés.

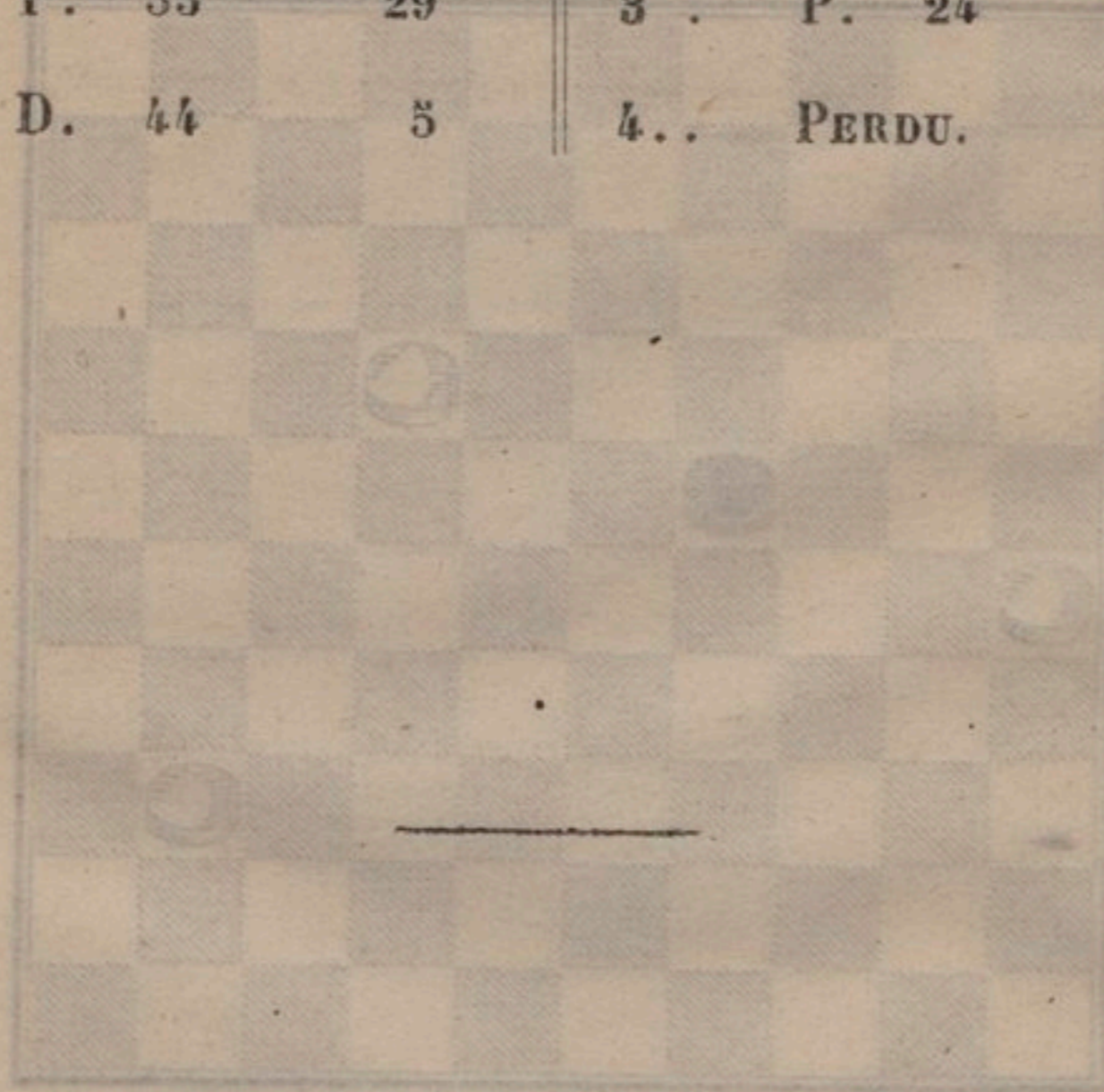
L'ATTENTE.



Les Blancs jouent et gagnent.

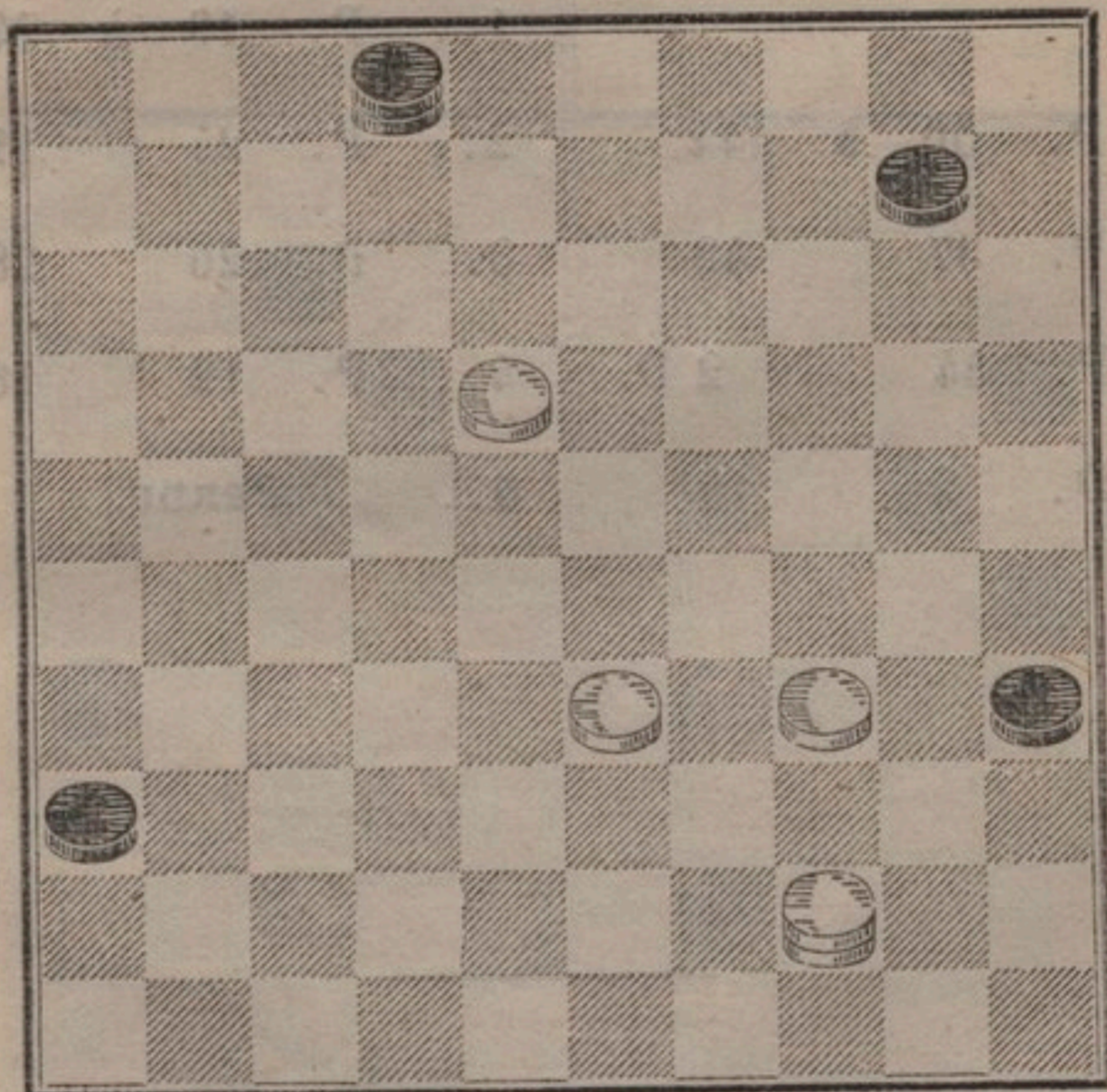
## LA RIXE.

Blancs.				Noirs.					
1..	P.	34	à	30	1..	P.	35	à	24
2..	P.	18		13	2..	D.	2		19
3..	P.	33		29	3..	P.	24		33
4..	D.	44		5	4..	PERDU.			



Les blancs jouent et gagnent.

LA RIXE.



Les Blancs jouent et gagnent.

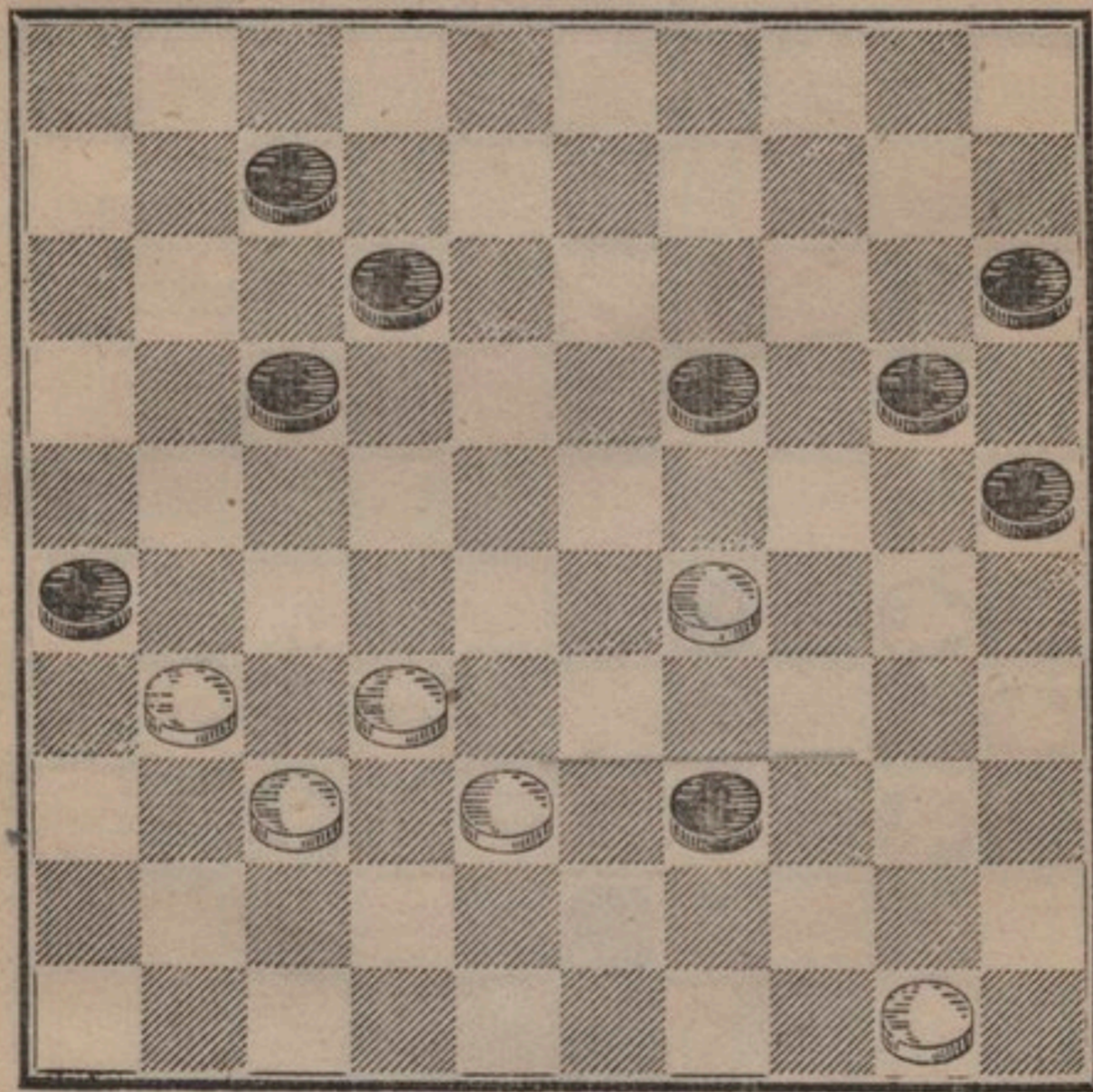
## A. M. LEPOIX,

D'ÉVREUX.

Blancs.				Noirs.			
				1..	P.	19 à	24
2..	P.	50 à	44	2..	P.	24	42
3..	P.	37	48	3..	P.	26	28
4..	P.	44	2 D.	4..	P.	12	18
5..	D.	2	19	5..	PERDU.		

A M. LEPOIX,

D'ÉVREUX.

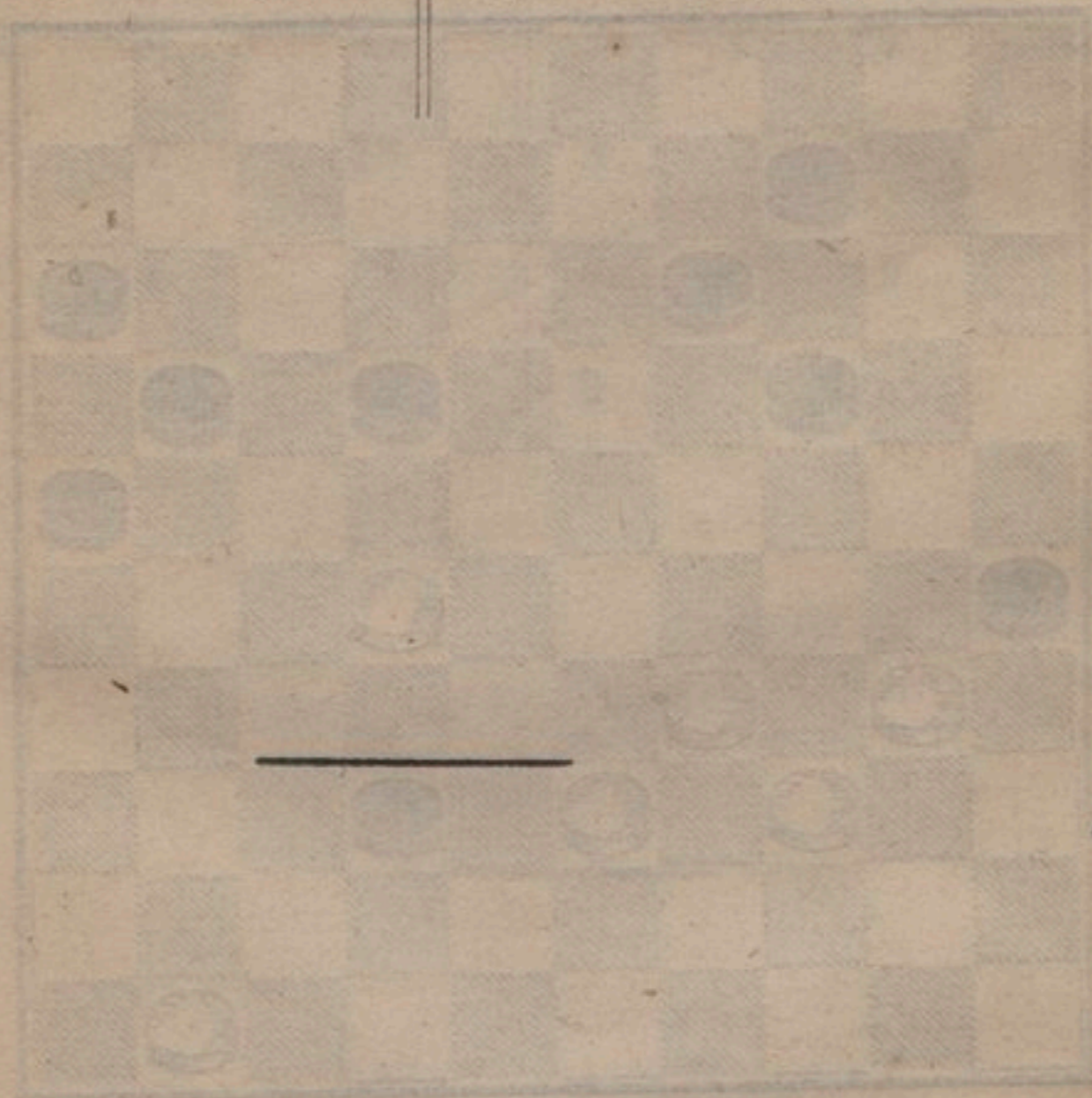


Les Noirs commencent de 49 à 24 et les Blancs gagnent.

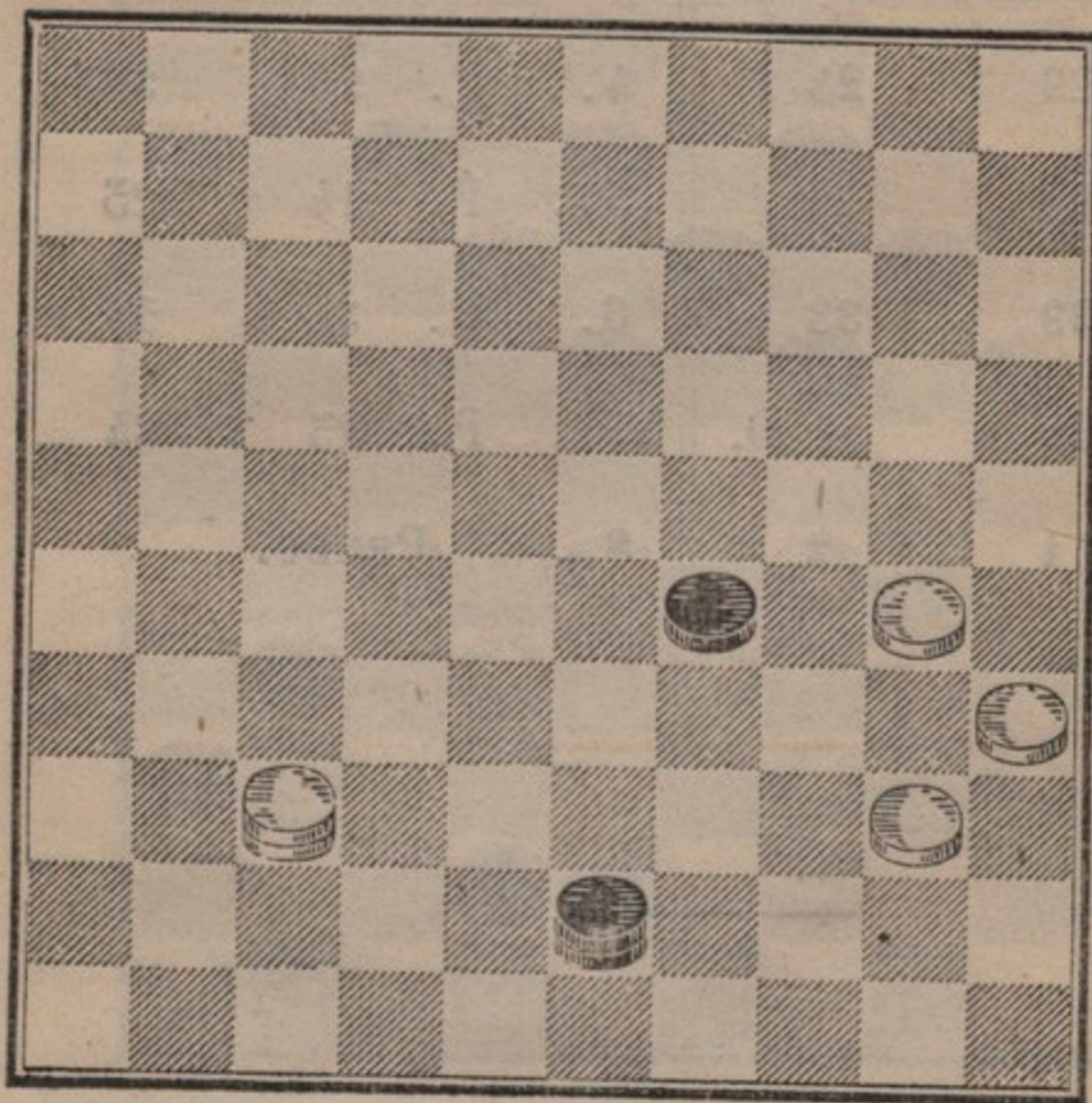


## LE GUET.

<b>Blancs.</b>				<b>Noirs.</b>			
1..	P.	30	à 24	1..	P.	29	à 20
2..	P.	35	30	2..	D.	43	25
3..	D.	37	48	3..	PERDU.		



LE GUET.

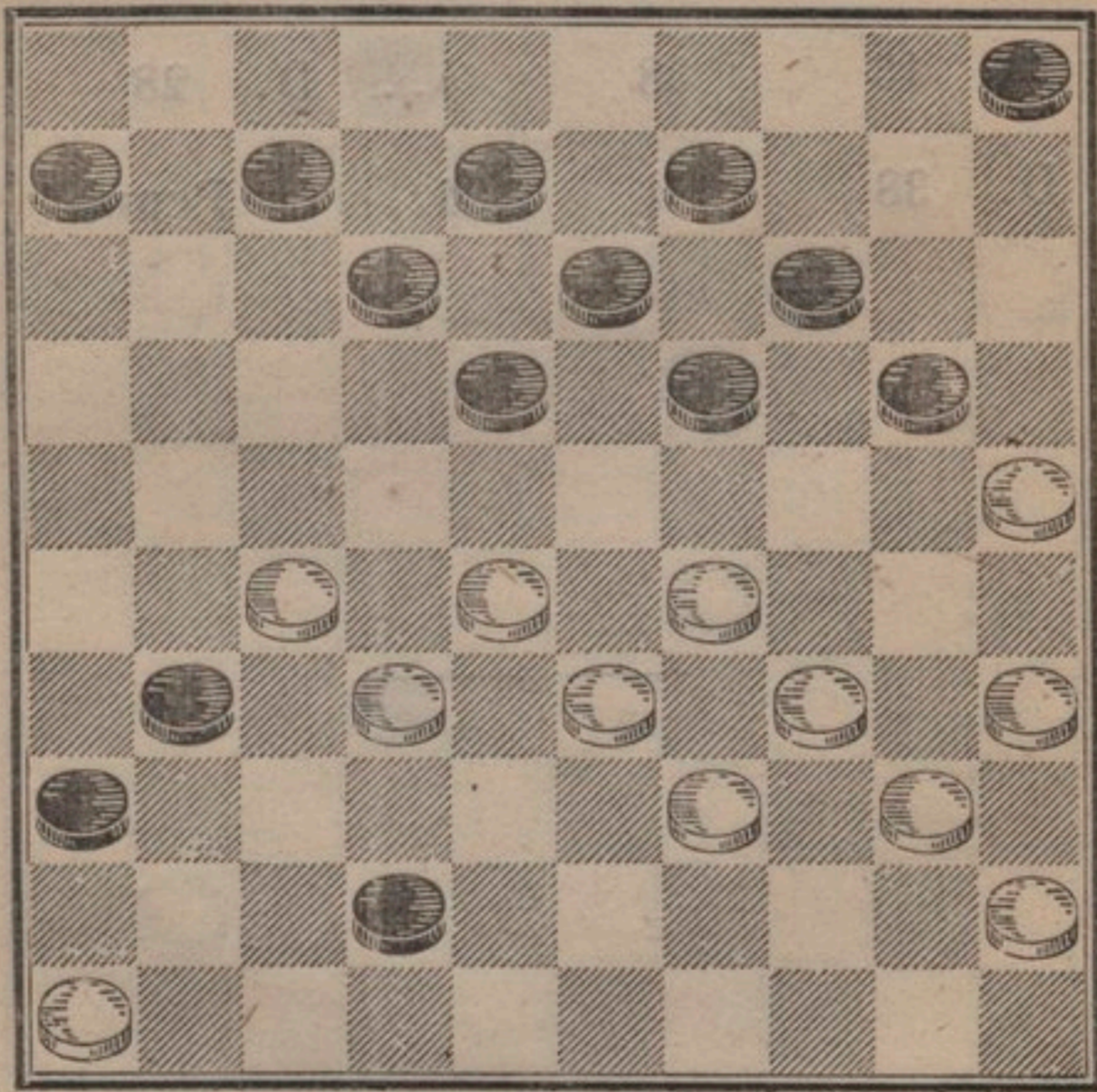


Les Blancs jouent et gagnent.

## LE GUÉPIER.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	35	à 30	1..	P.	31	à 22
2..	P.	28	17	2..	P.	12	21
3..	P.	32	27	3..	P.	21	32
4..	P.	29	24	4..	P.	20	38
5..	P.	25	20	5..	P.	14	25
6..	P.	39	33	6..	P.	38	29
7..	P.	34	1 D.	7..	P.	25	34
8..	D.	1	2	8..	PERDU.		

## LE GUÊPIER.

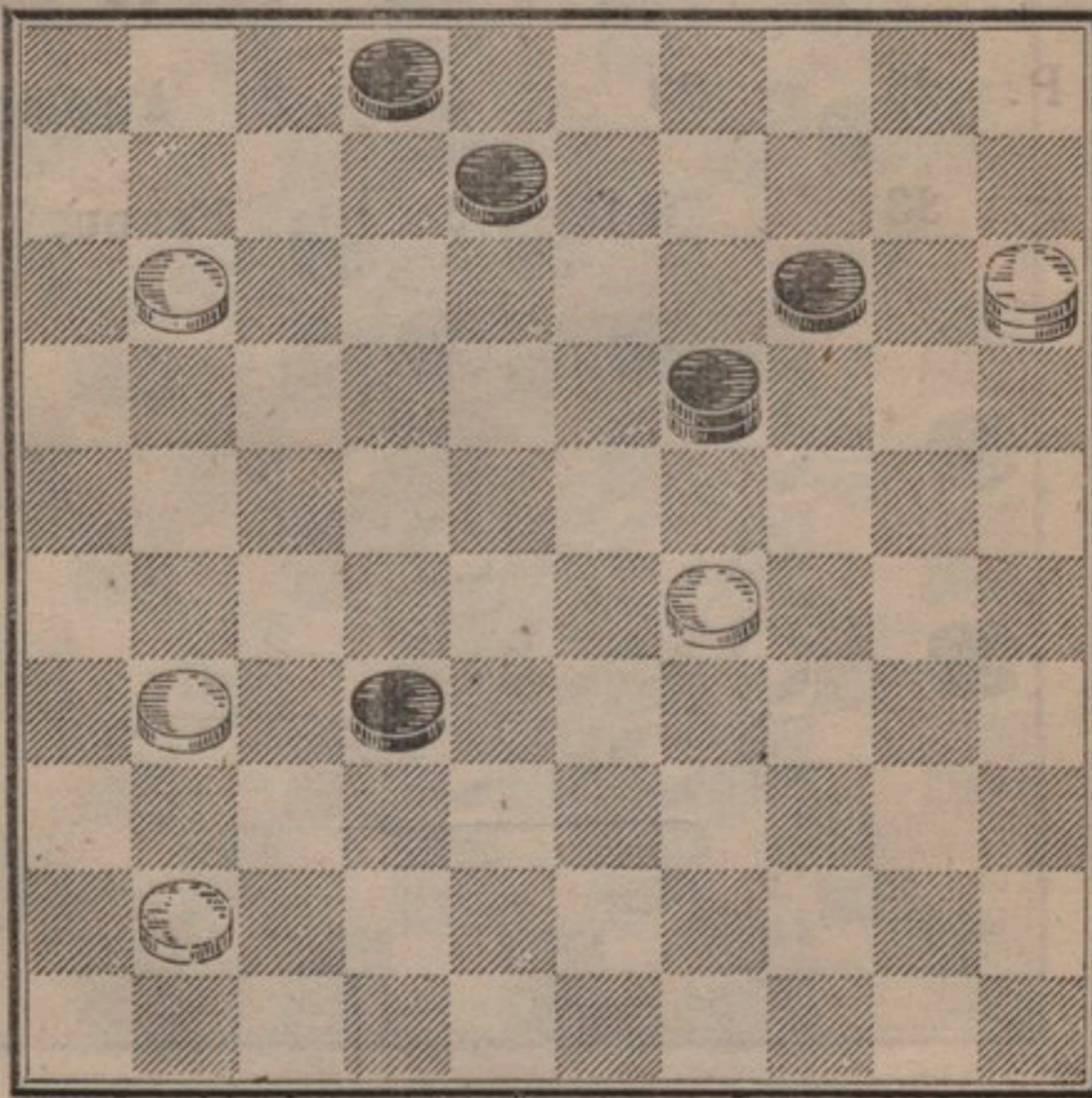


Les Blancs jouent et gagnent.

## LE BUTIN.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	11	7	1..	P.	2 à 11	
2..	P.	29	23	2..	D.	19	28
3..	P.	32	27	3..	P.	33	21
4..	D.	15	38	4..	D.	28	46
5..	D.	38	1	5..	PERDU.		

## LE BUTIN.

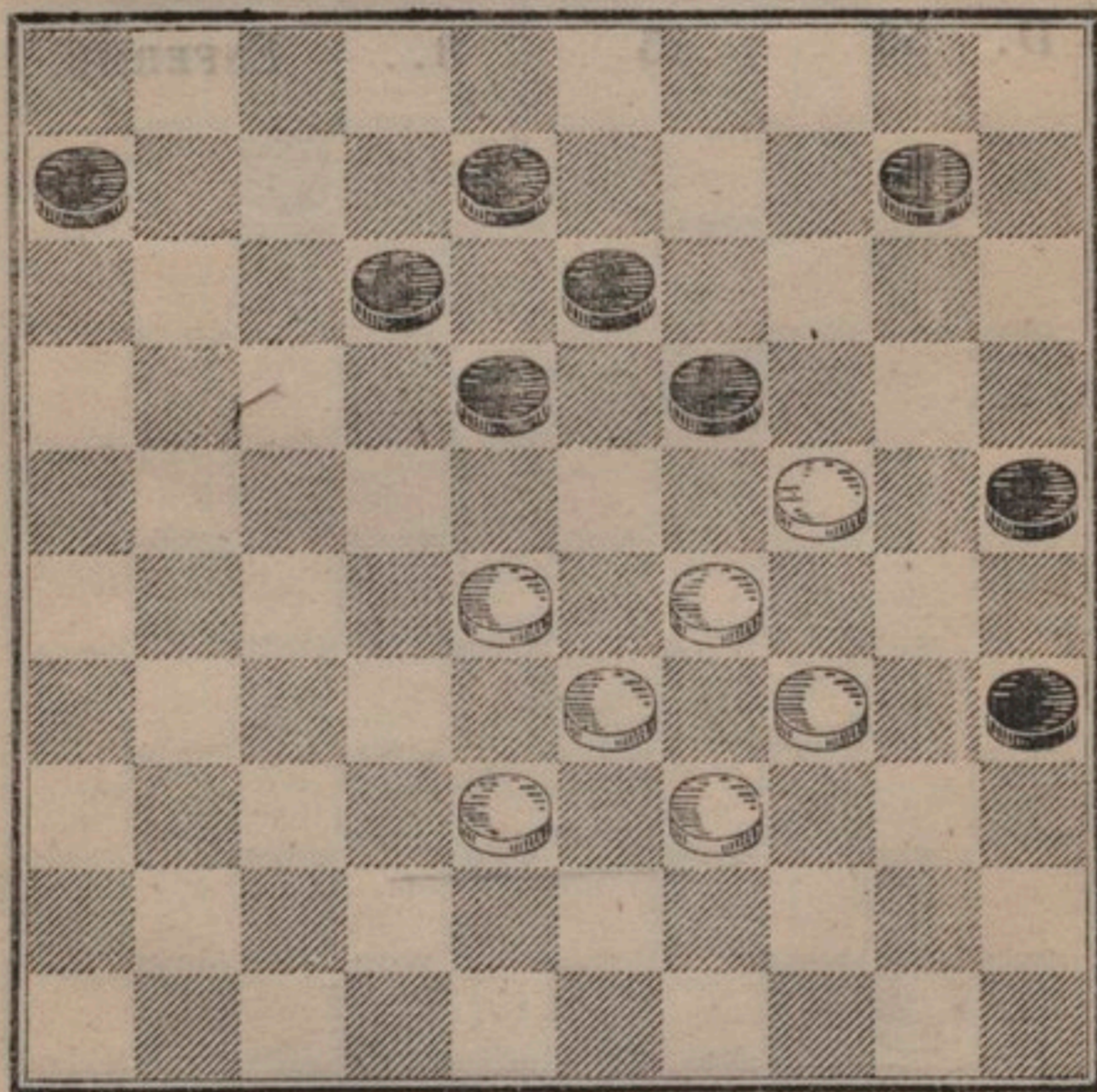


Les Blancs jouent et gagnent.

## LA SOURICIÈRE.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	24	à 20	1..	P.	25	à 14
2..	P.	34	30	2..	P.	35	24
3..	P.	29	9	3..	P.	13	4
4..	P.	28	23	4..	P.	à volonté.	
5..	P.	33	2 D.	5..	PERDU.		

## LA SOURICIÈRE.

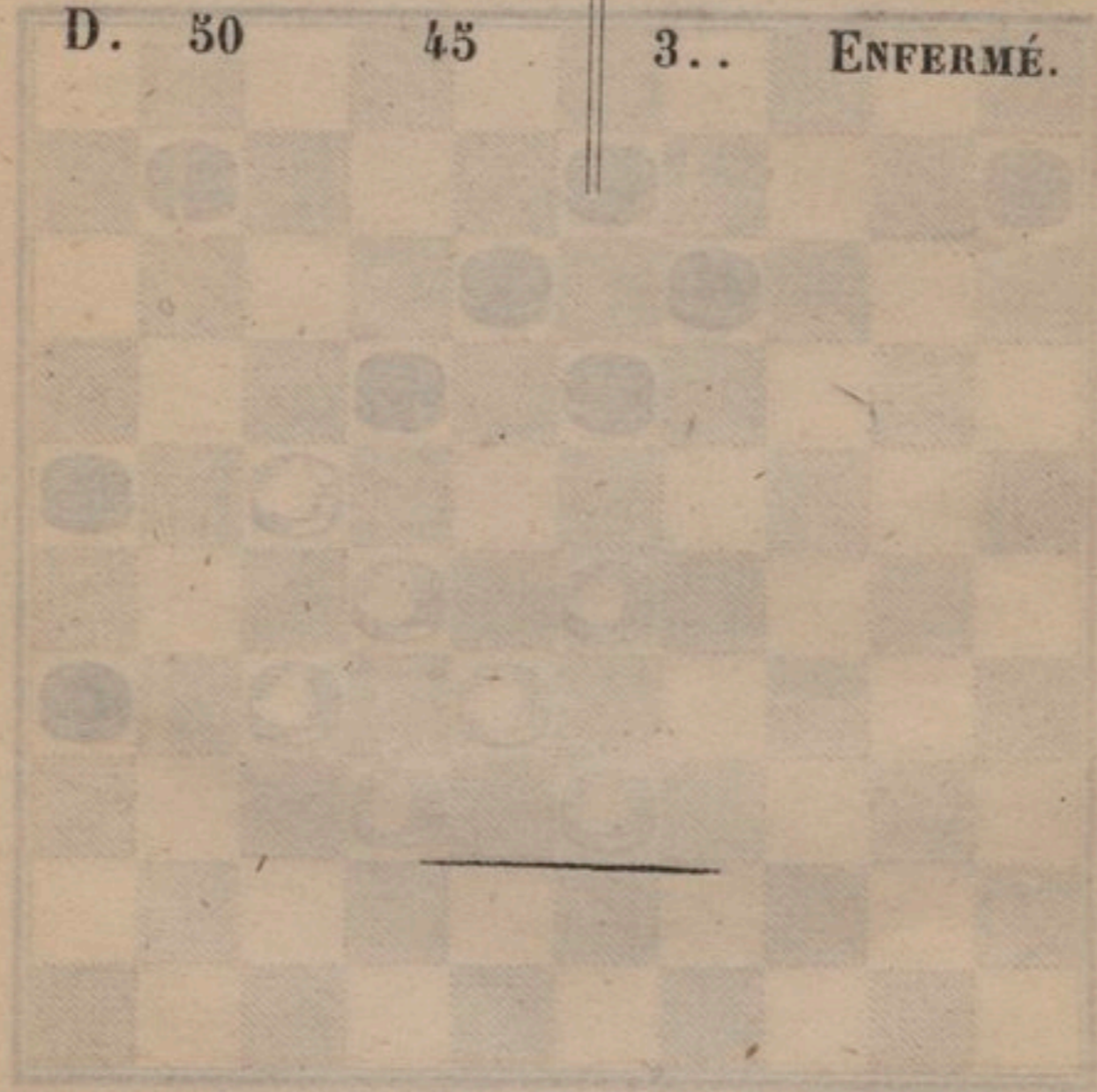


Les Blancs jouent et gagnent.



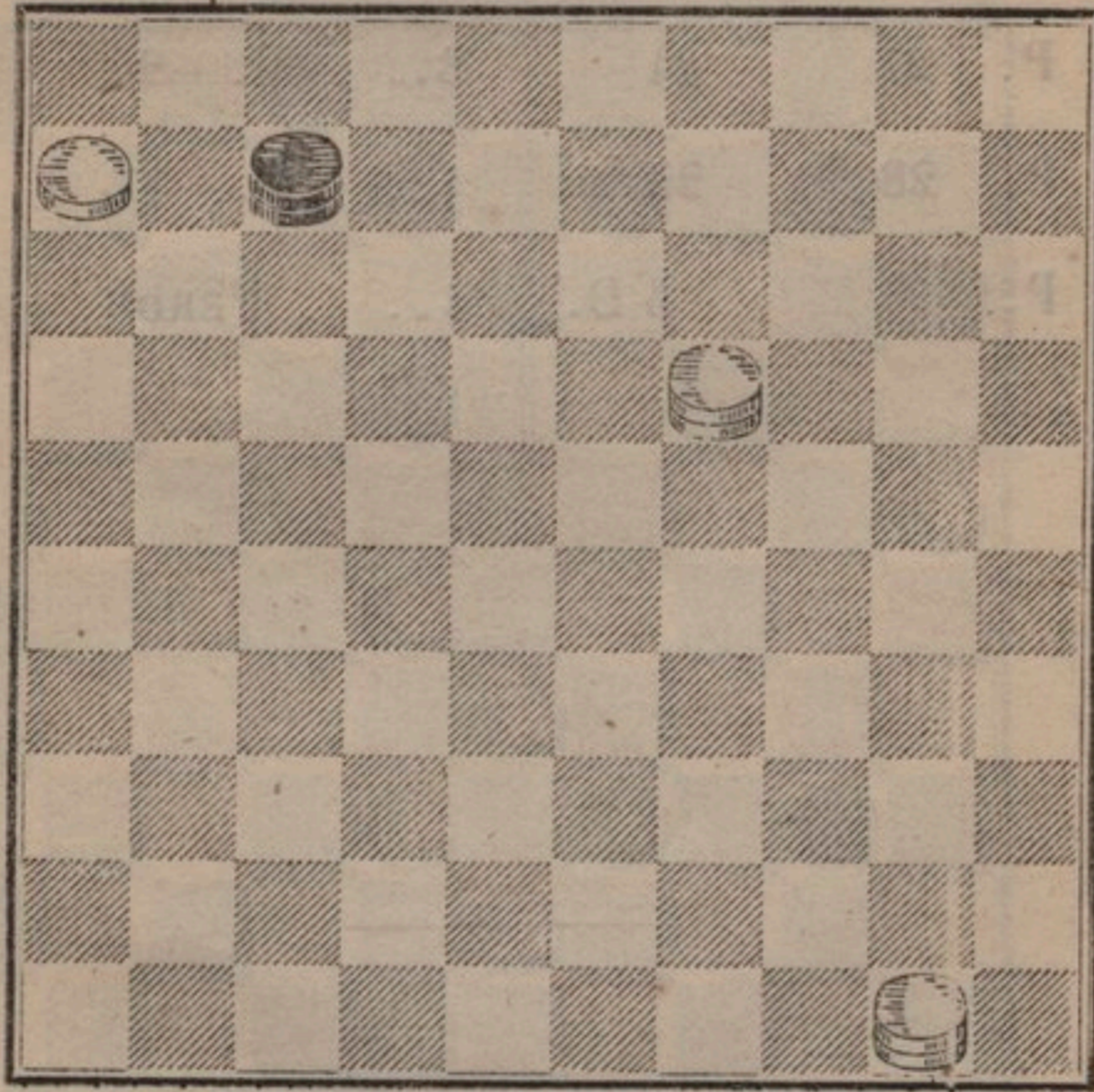
# LA FERMETURE.

<b>Biancs.</b>				<b>Noirs.</b>					
1..	D.	19	à	2	1..	D.	7	à	23
2..	D.	2		7	2..	D.	23		1
3..	D.	50		45	3..	<b>ENFERMÉ.</b>			



Les Blancs jouent et gagnent.

LA FERMETURE.

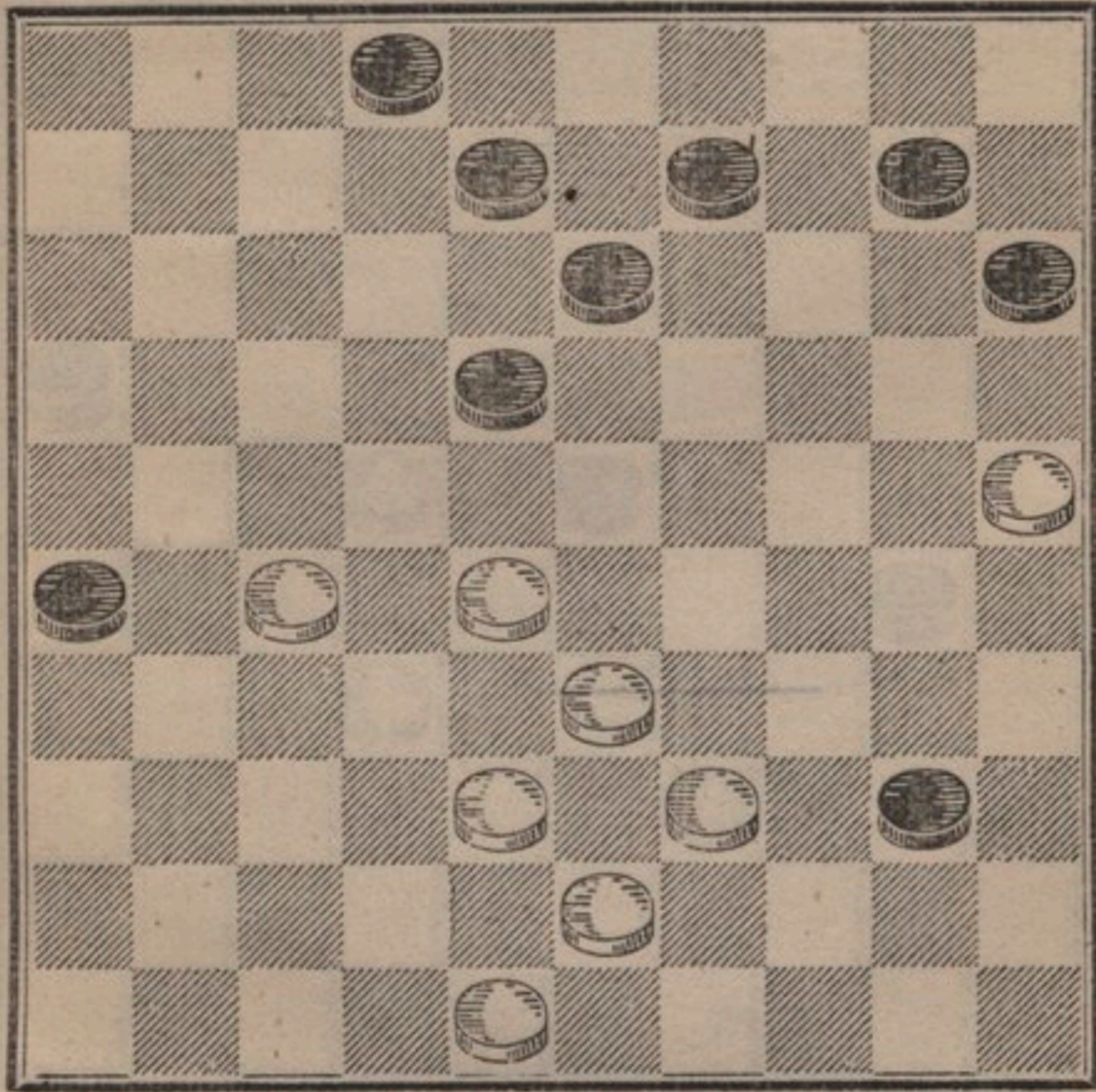


Les Blancs jouent et gagnent.

## LA RAFLE.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	25	à 20	1..	P.	15	à 24
2..	P.	39	34	2..	P.	40	39
3..	P.	27	21	3..	P.	26	17
4..	P.	28	22	4..	P.	17	39
5..	P.	43	5 D.	5..	PERDU.		

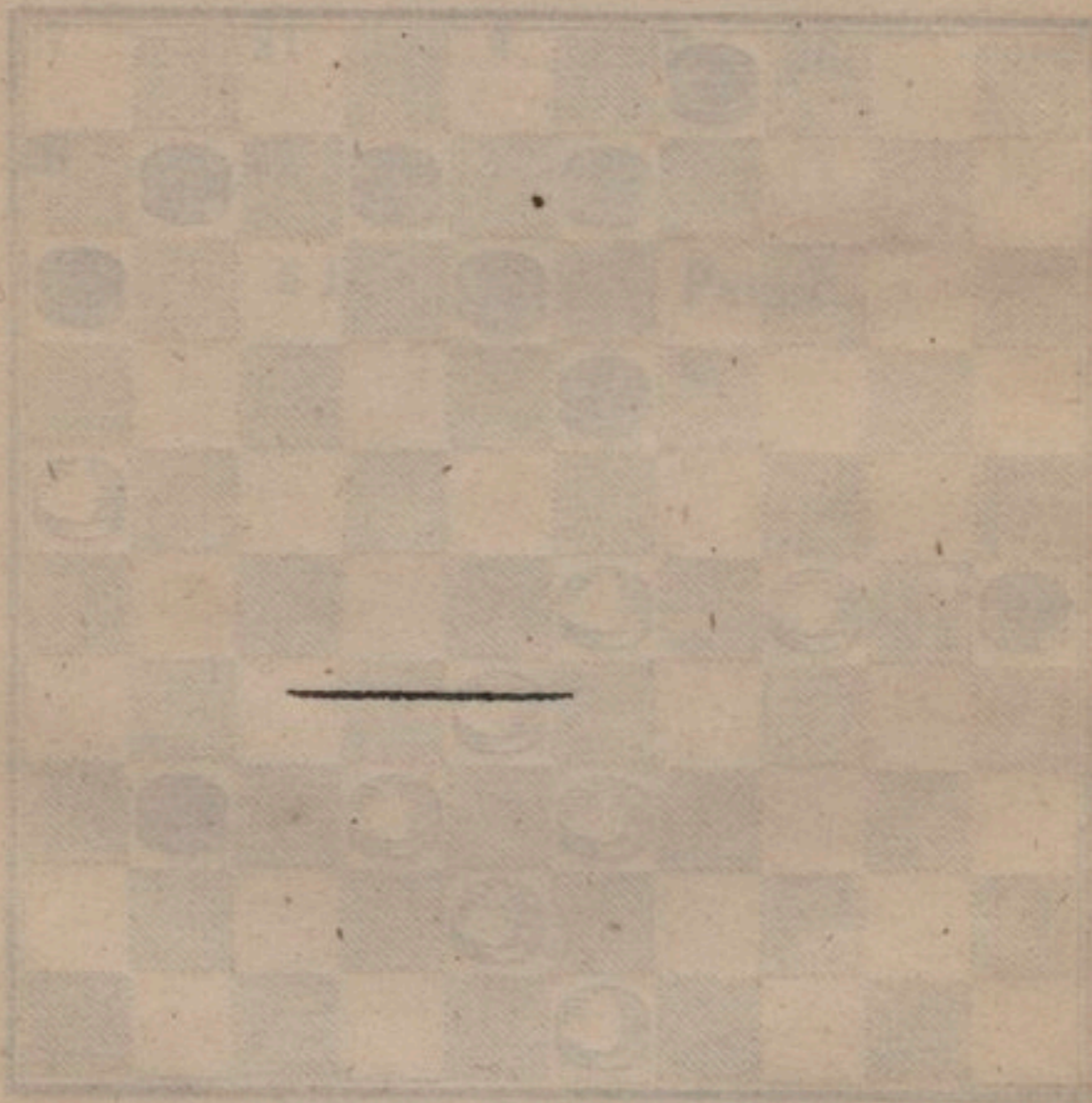
## LA RAFLE.



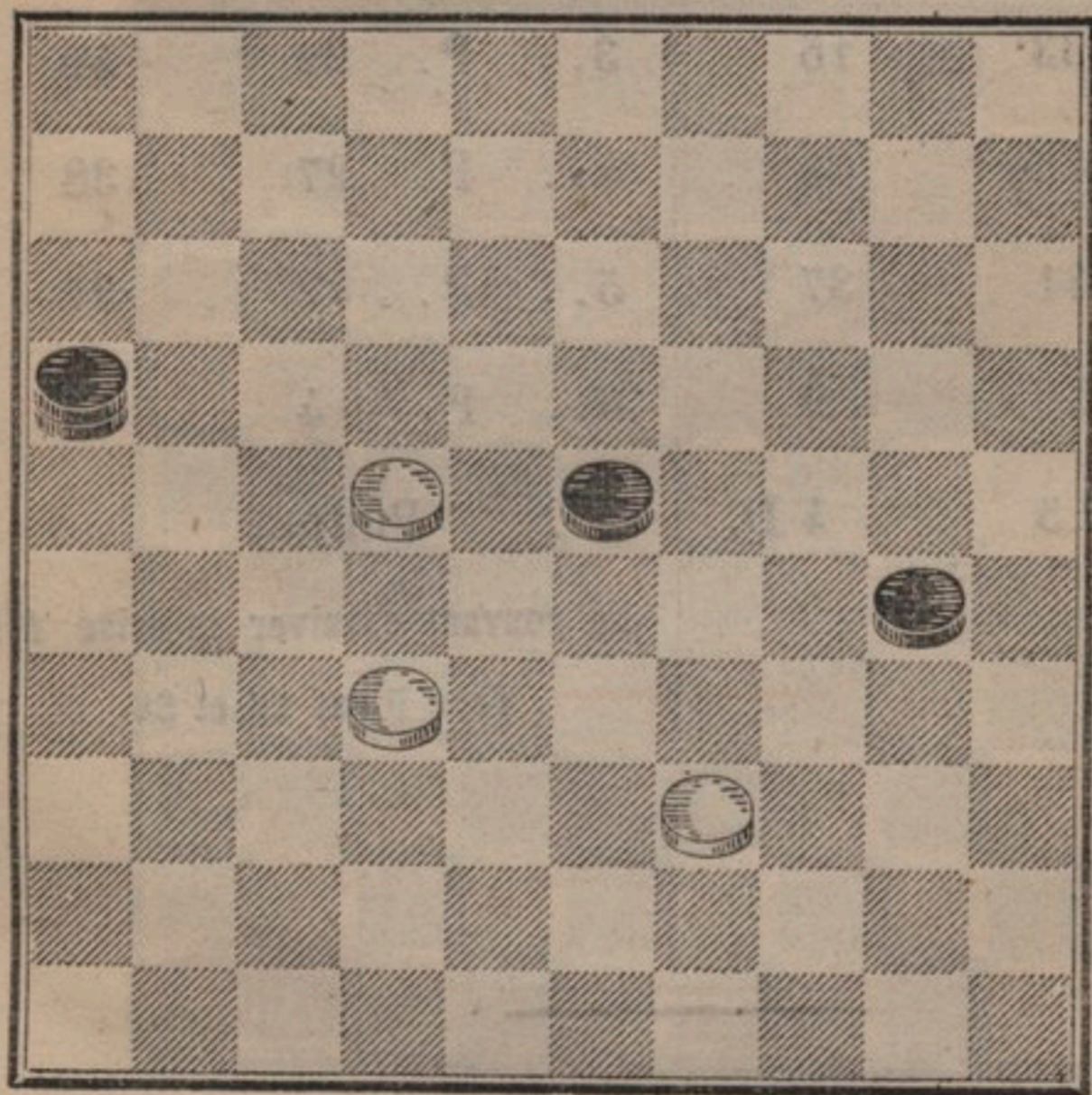
Les Blancs jouent et gagnent.

## LA RESSOURCE.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	22	à 18	1..	D.	16	à 34
2..	P.	18	40	2..	PERDU.		



LA RESSOURCE.

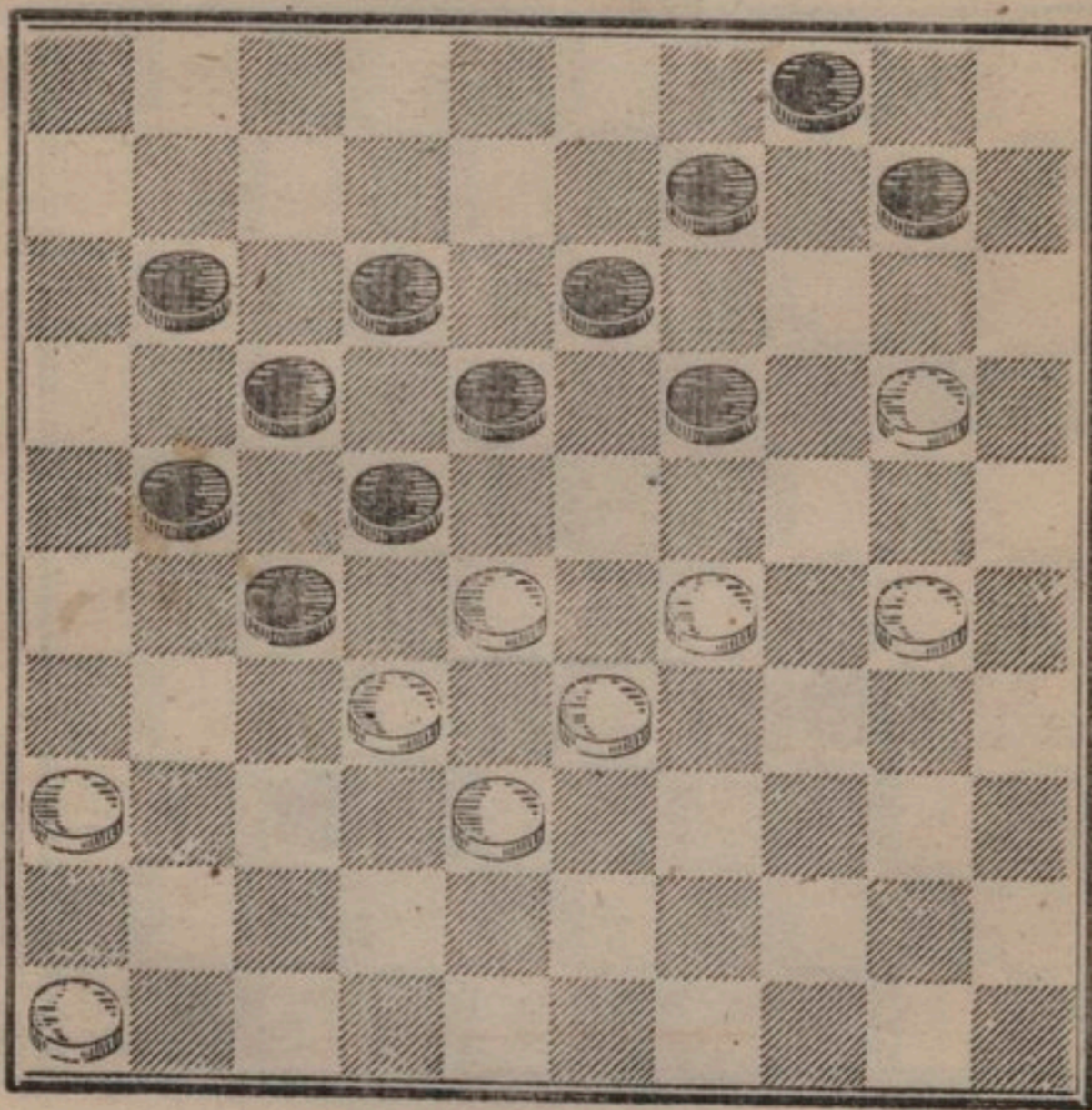


Les Blancs jouent et gagnent.

## L'INVASION.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	20	à 14	1..	P.	9	à 14
2..	P.	29	23	2..	P.	18	29
3..	P.	33	15	3..	P.	22	42
4..	P.	46	41	4..	P.	27	38
5..	P.	41	37	5..	P.	42	31
6..	P.	36	9	6..	P.	4	13
7..	P.	15	4 D.	7..	PERDU, ne pouvant esquiver la prise des deux Pions 13 et 38.		

## L'INVASION.



Les Blancs jouent et gagnent.



## L'AGONIE.

**Blancs.**

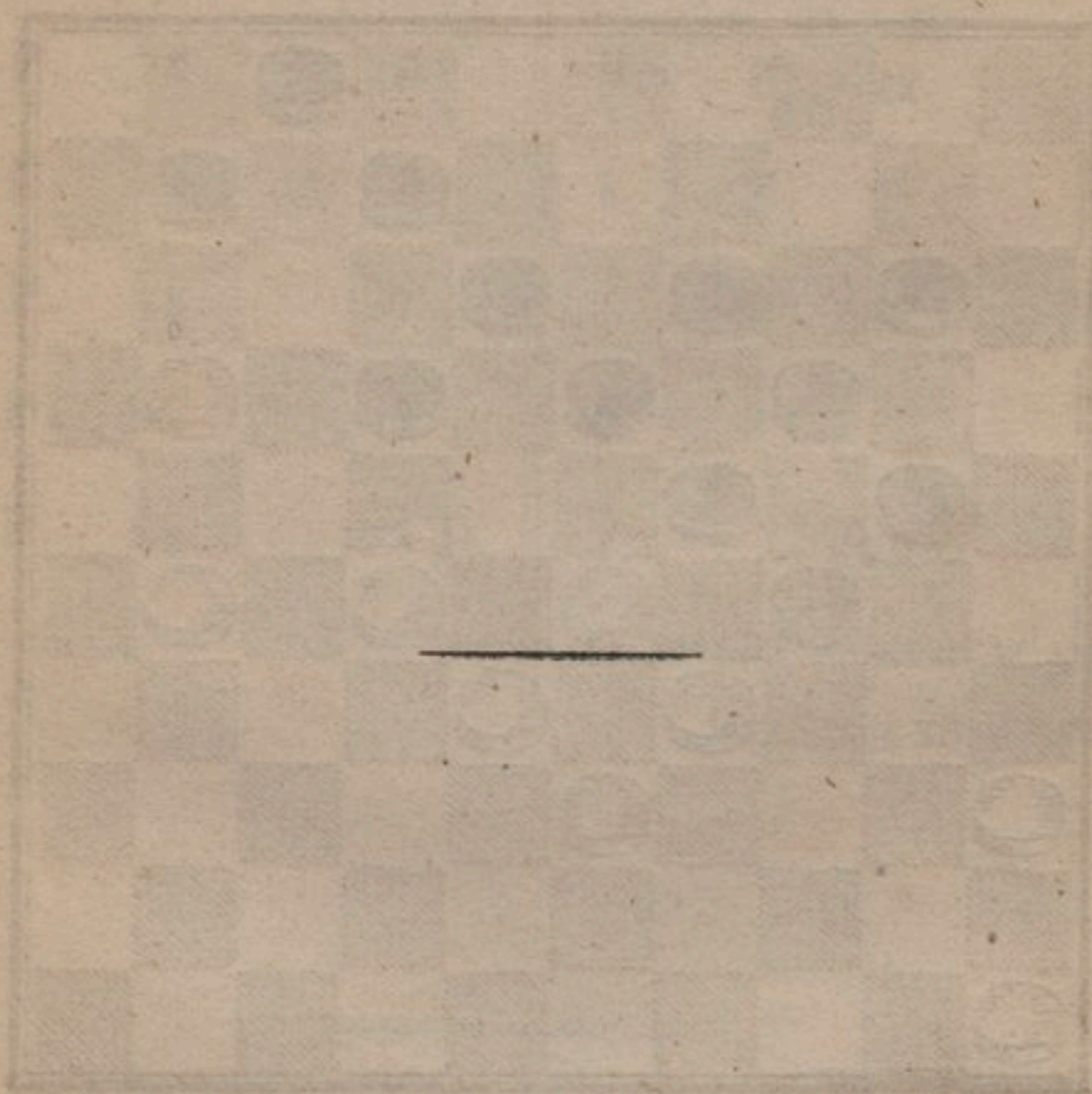
1.. P. 35 à 30

2.. D. 4 15

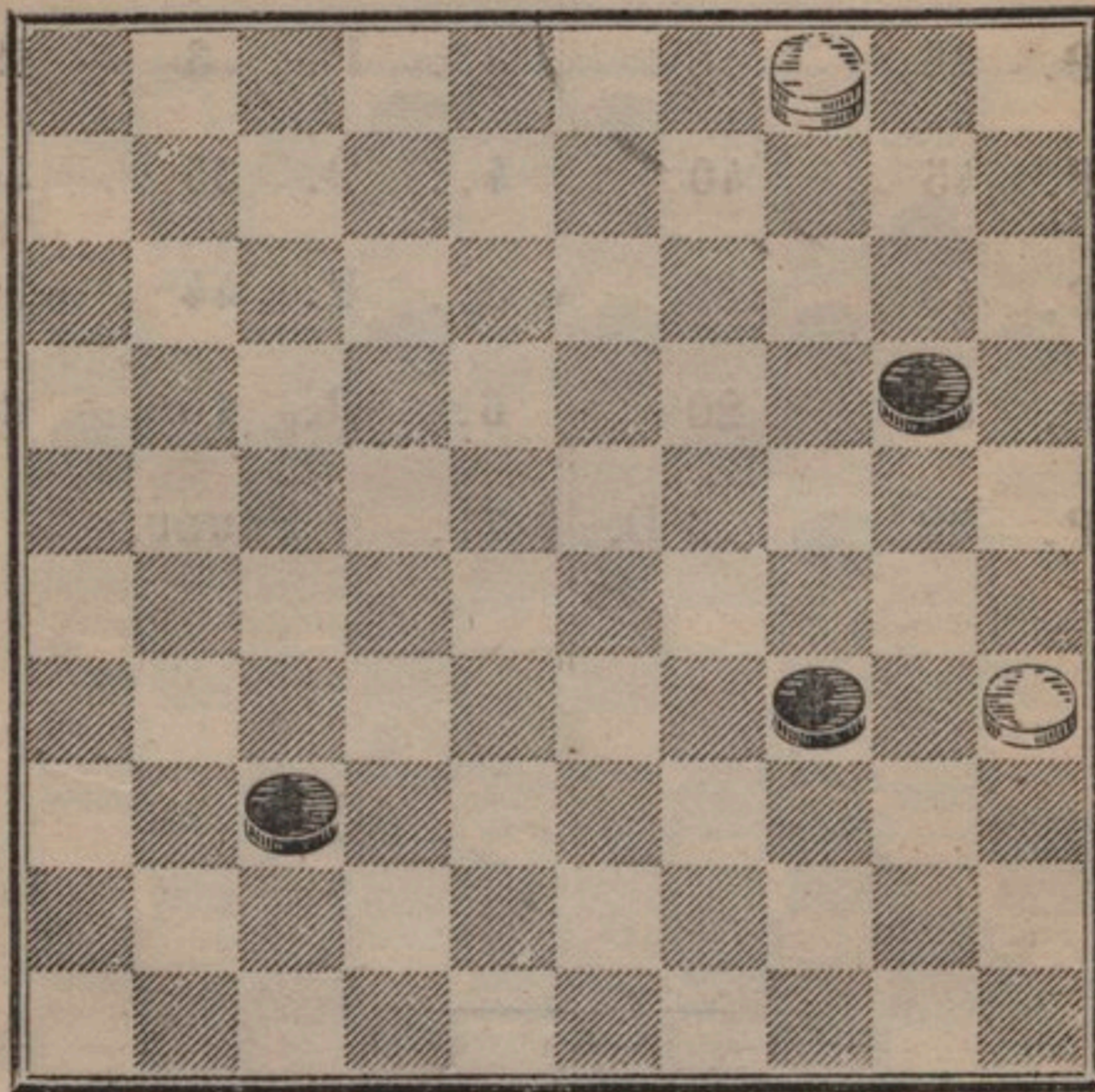
**Noirs.**

1.. P. 34 à 25

2.. PERDU.



L'AGONIE.

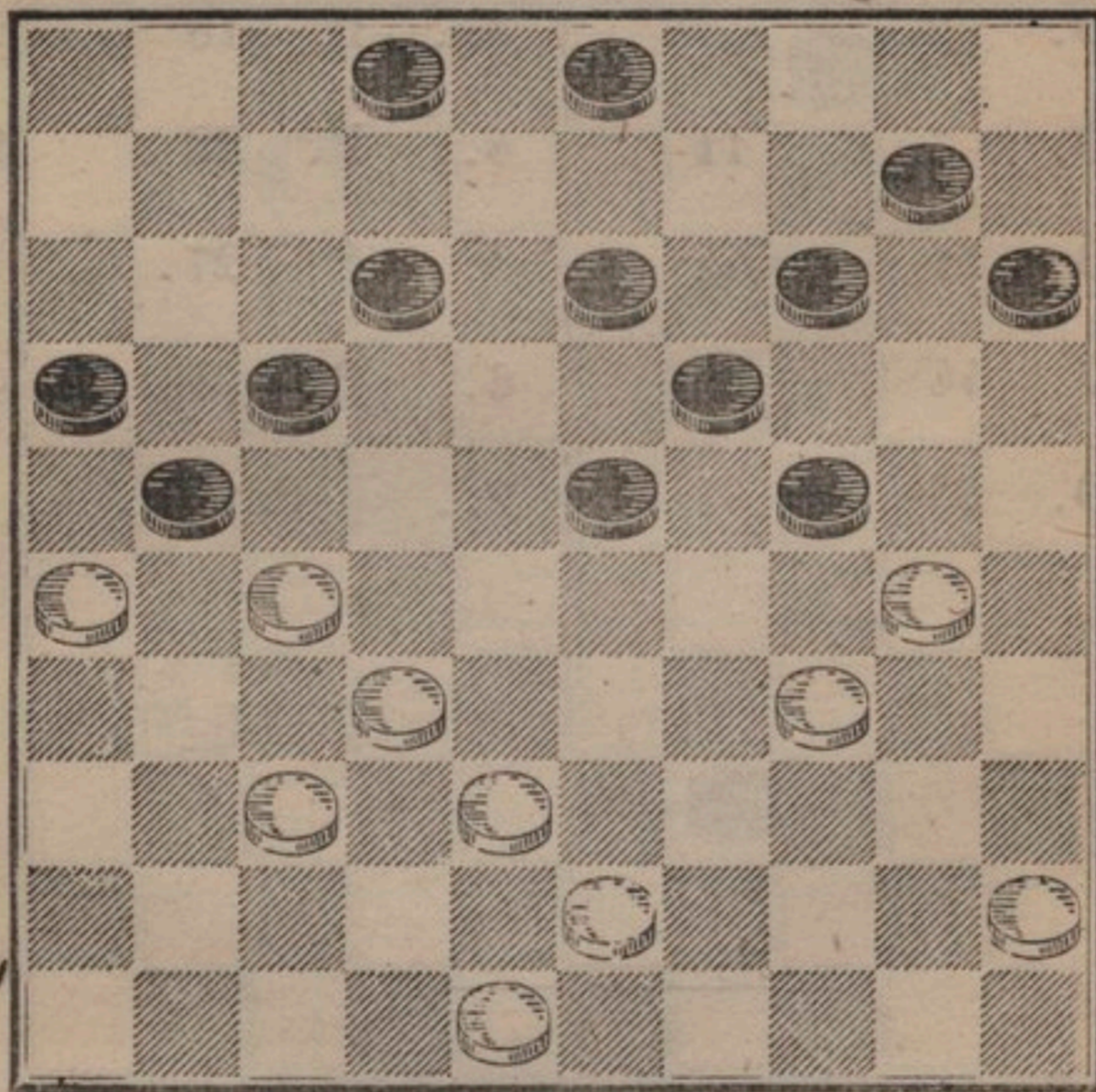


Les Blancs jouent et gagnent.

## L'EMBUCHÉ.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	48	à 42	1..	P.	24	à 35
2..	P.	27	22	2..	P.	17	28
3..	P.	26	8	3..	P.	3	12
4..	P.	45	40	4..	P.	35	44
5..	P.	43	39	5..	P.	44	33
6..	P.	38	20	6..	P.	15	24
7..	P.	32	5 D.	7..	PERDU.		

## L'EMBUCHE.

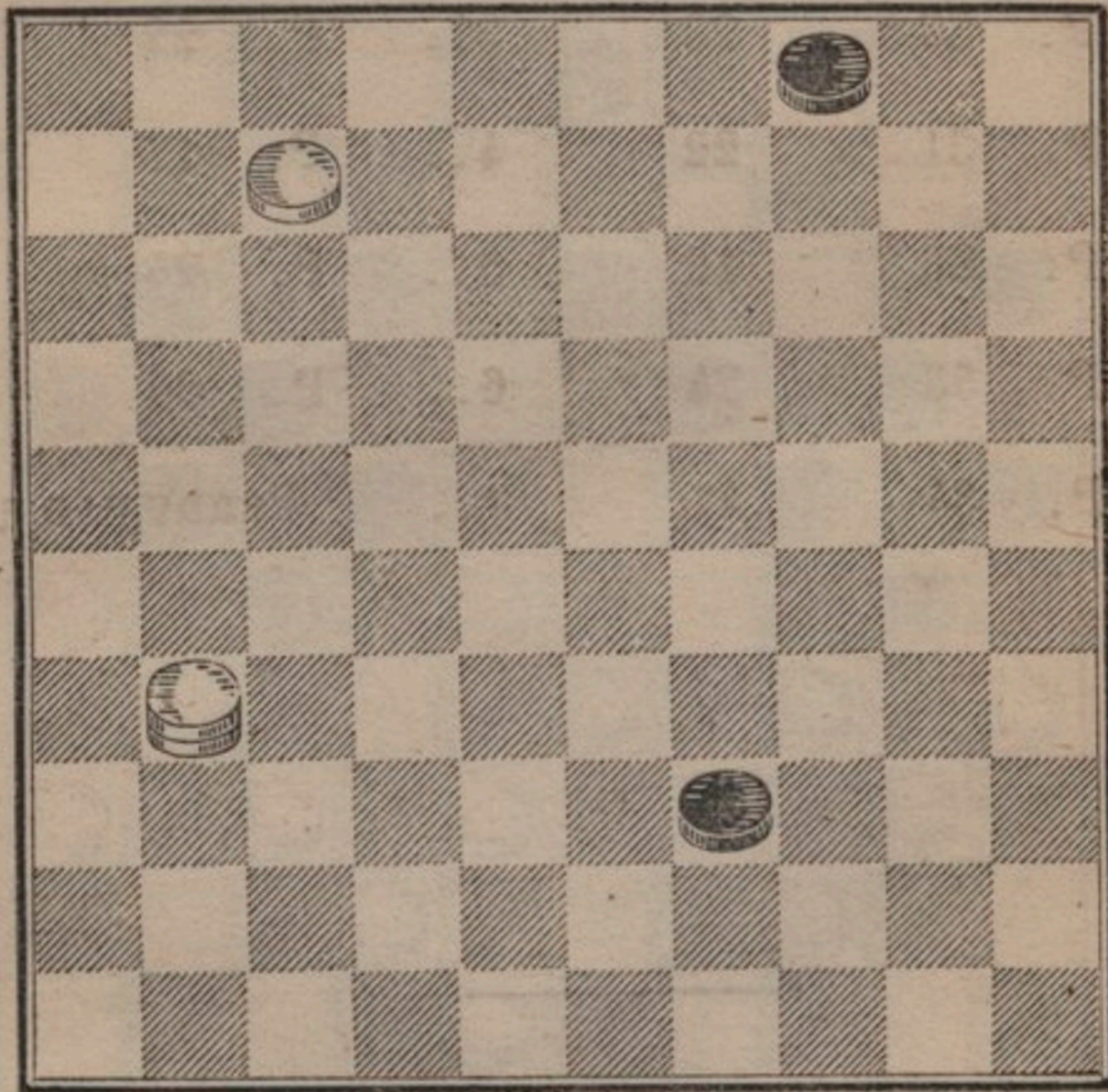


Les Blancs jouent et gagnent.

## LA POURSUITE.

Blancs.				Noirs.			
1..	D.	31	à 9	1..	P.	4	à 13
2..	P.	7	2 D.	2..	P.	13	18
3..	D.	2	7	3..	P.	18	22
4..	D.	7	11	4..	P.	22	27
5..	D.	11	44	5..	P.	27	32
6..	D.	44	33	6..	P.	32	37
7..	D.	33	47	7..	PERDU.		

## LA POURSUITE.

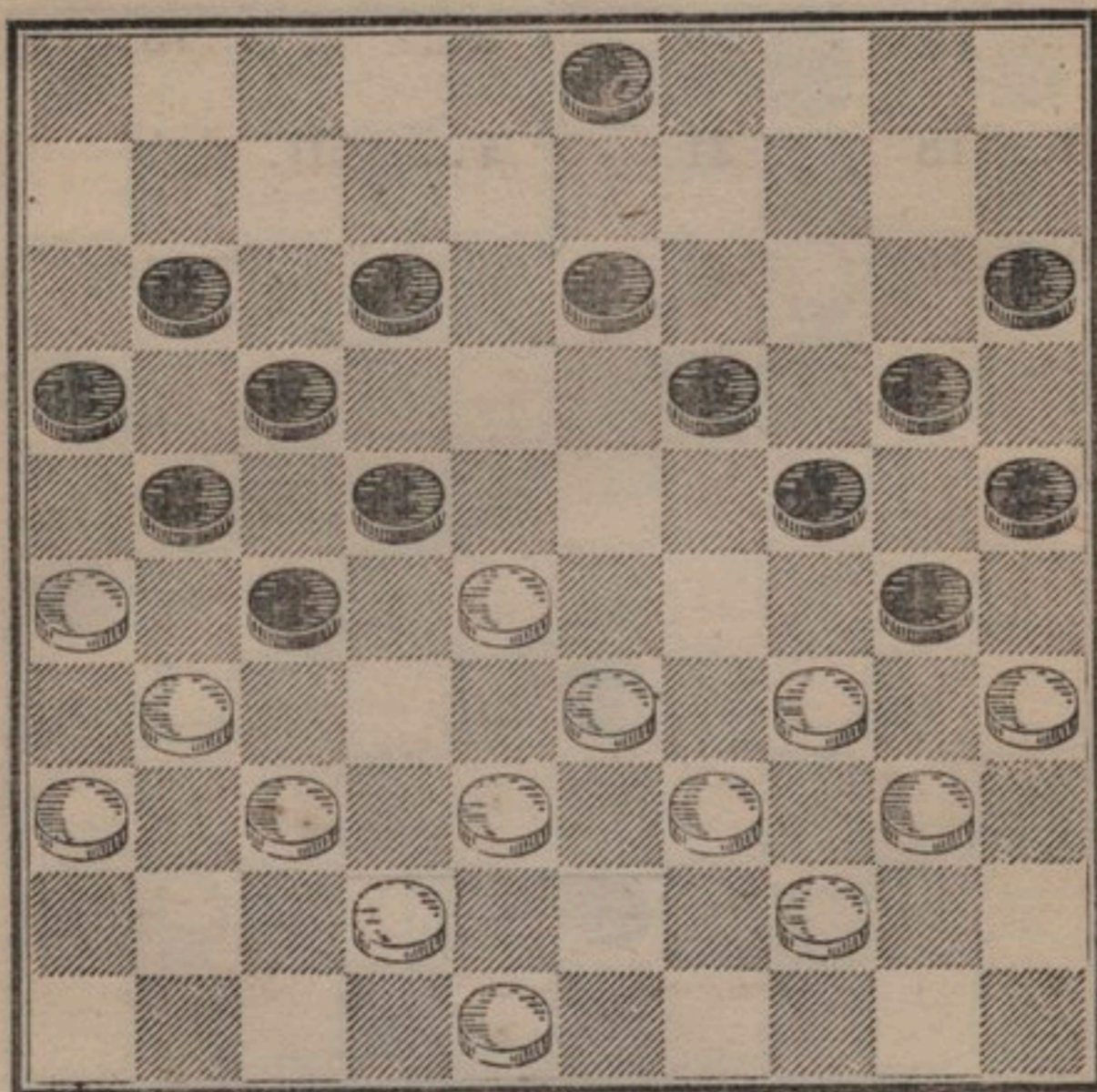


Les Blancs jouent et gagnent.

## LA MÊLÉE.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	28	à 23	1..	P.	19	à 28
2..	P.	37	32	2..	P.	28	37
3..	P.	33	28	3..	P.	22	33
4..	P.	31	22	4..	P.	17	28
5..	P.	26	19	5..	P.	24	13
6..	P.	35	24	6..	P.	20	29
7..	P.	34	41	7..	PERDU PAR SUITE.		

## LA MÊLÉE.



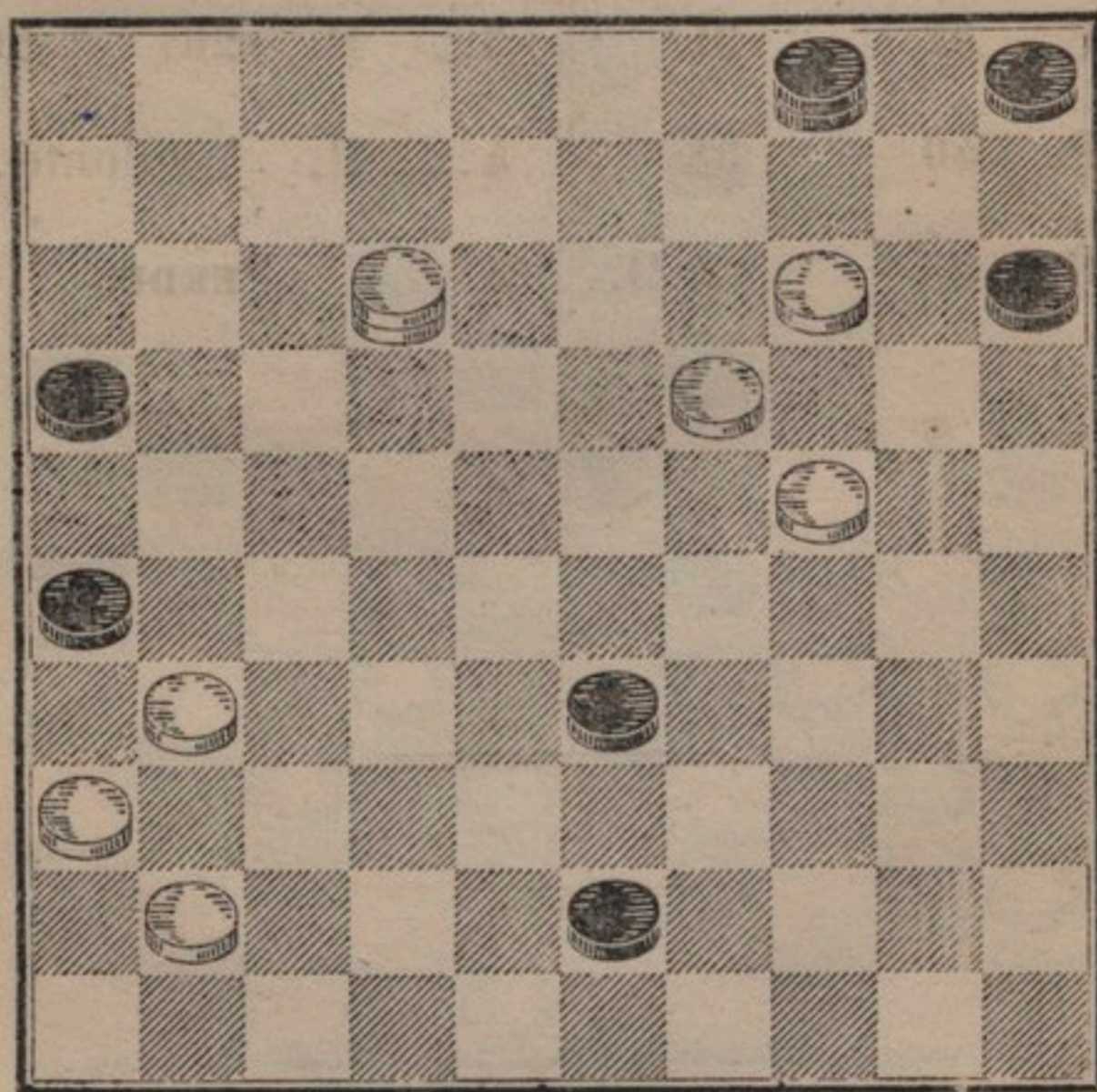
Les Blancs jouent et gagnent.



## LA RUSE.

Blancs.				Noirs.			
1..	D.	12	à	18	1..	P.	26 à 46 D.
2..	P.	19		13	2..	D.	46 10
3..	P.	24		20	3..	P.	15 24
4..	D.	18		31	4..	D.	4 27
5..	D.	31		49	5..	PRIBIDU.	

## LA RUSE.

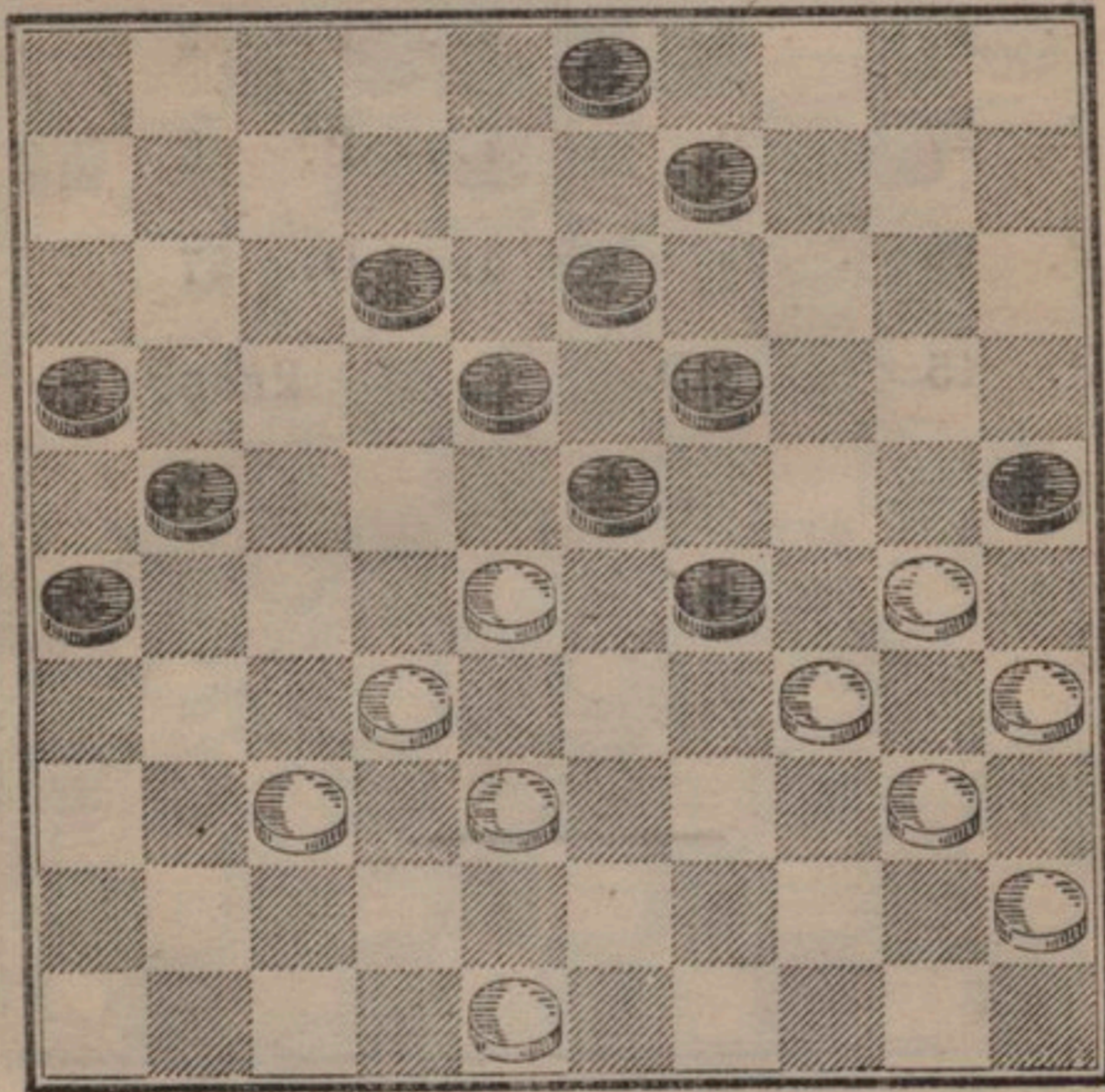


Les Blancs jouent et gagnent.

## LE TRAIT.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	30	à 24	1..	P.	19	à 39
2..	P.	28	17	2..	P.	21	12
3..	P.	37	31	3..	P.	26	28
4..	P.	40	34	4..	P.	à volonté.	
5..	P.	35	4 D.	5..	PERDU.		

## LE TRAIT.

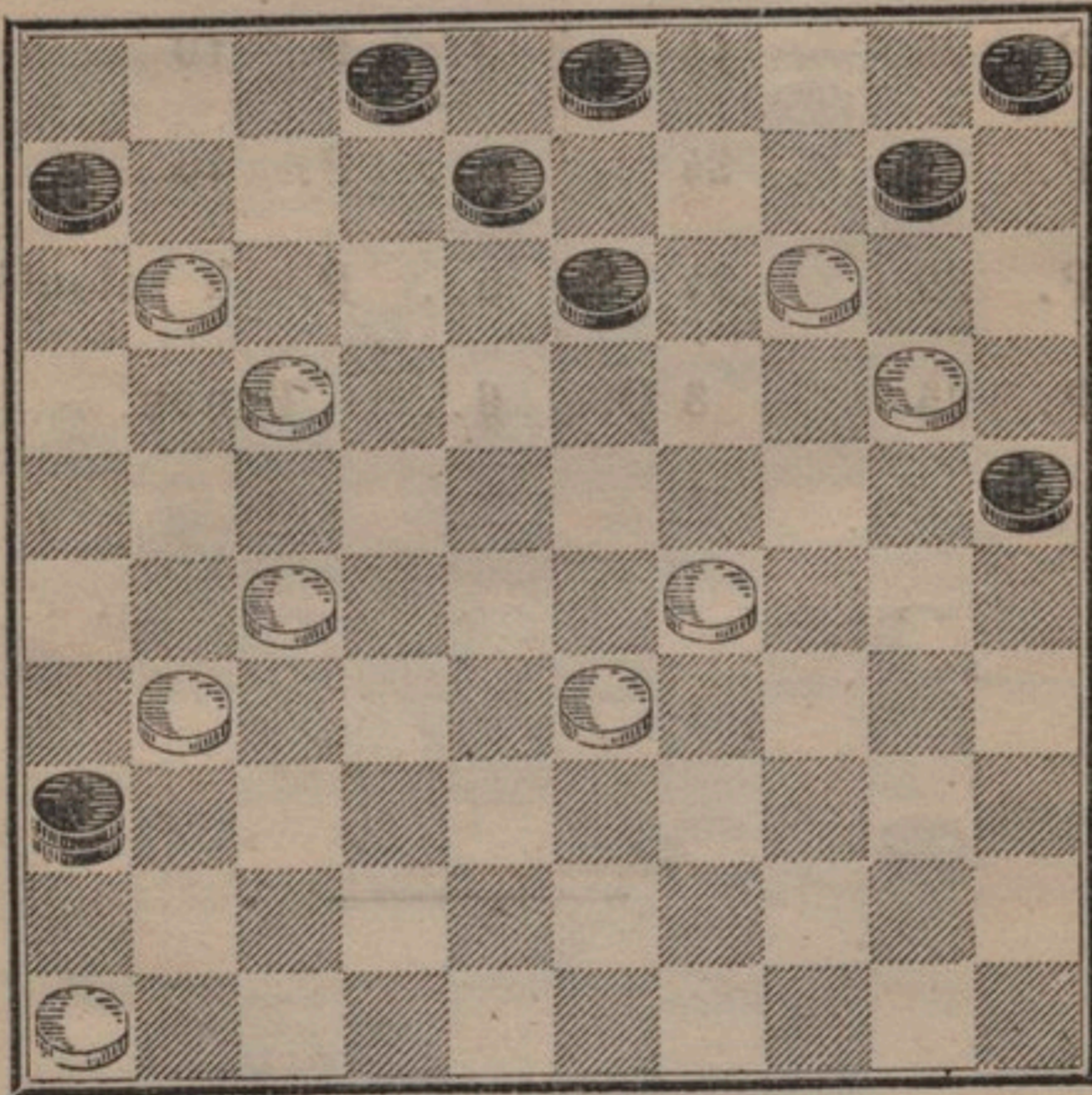


Les Blancs jouent et gagnent.

## LE COMBAT.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	20	à 15	1..	P.	10	à 19
2..	P.	46	41	2..	P.	36	47 D.
3..	P.	11	7	3..	P.	2	22
4..	P.	27	9	4..	P.	3	14
5..	P.	29	24	5..	D.	47	20
6..	P.	15	2 D.	6..	PERDU.		

## LE COMBAT.

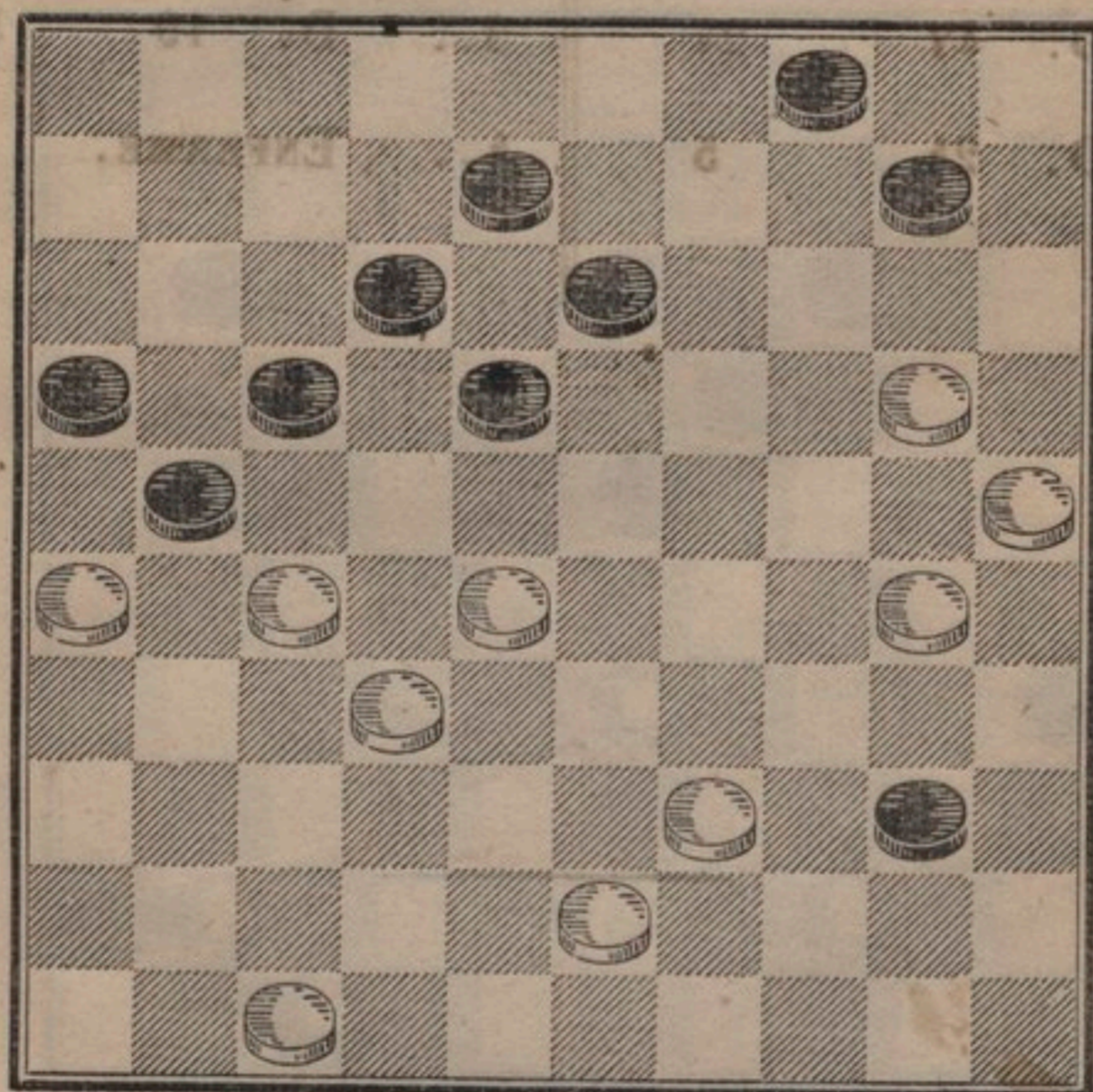


Les Blancs jouent et gagnent.

## LE TOURBILLON.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	28	à 22	1..	P.	17	à 37
2..	P.	26	17	2..	P.	12	32
3..	P.	20	14	3..	P.	10	19
4..	P.	39	34	4..	P.	40	29
5..	P.	30	24	5..	P.	à volonté.	
6..	P.	25	3 D.	6..	PERDU.		

## LE TOURBILLON.

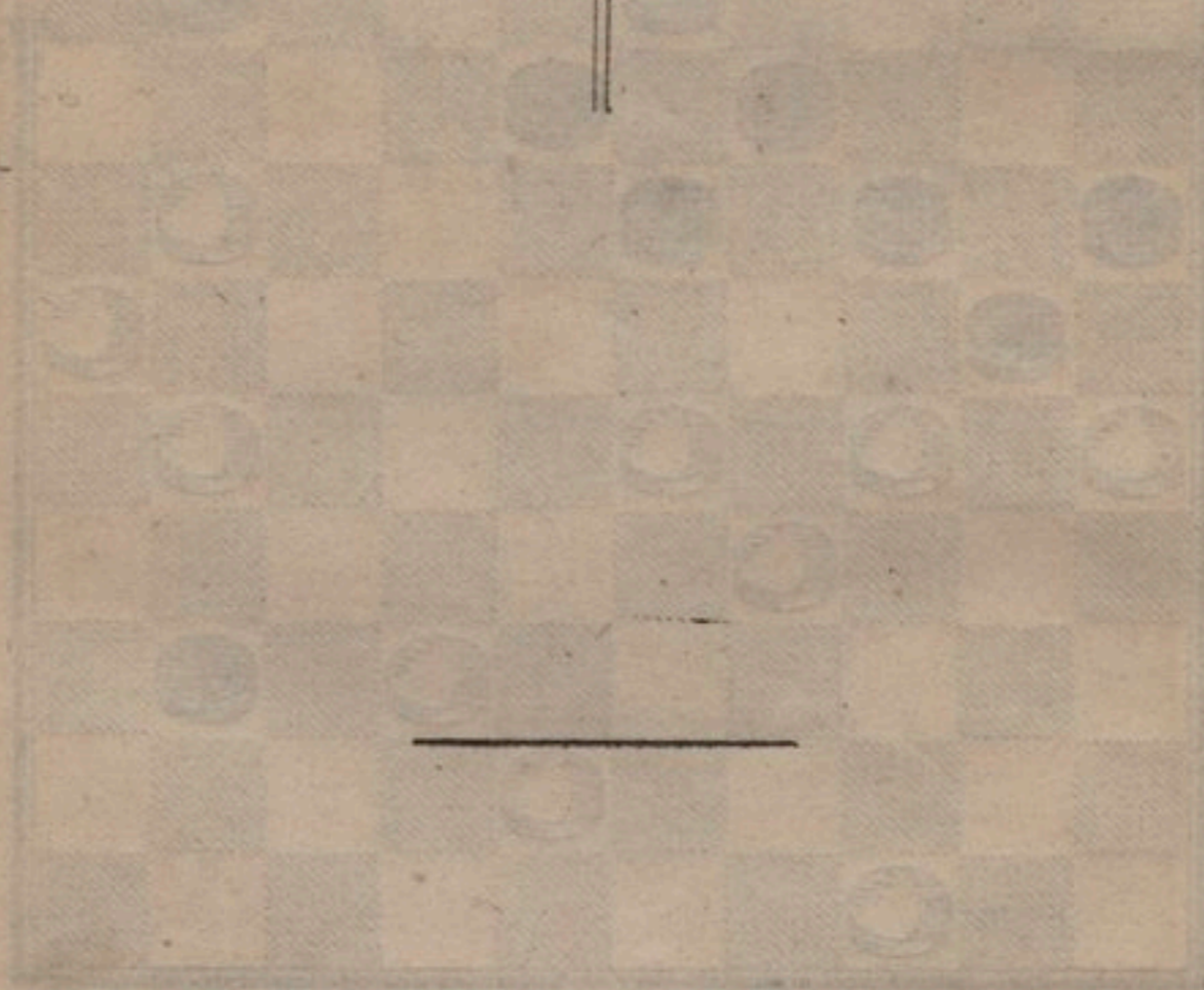


Les Blancs jouent et gagnent.

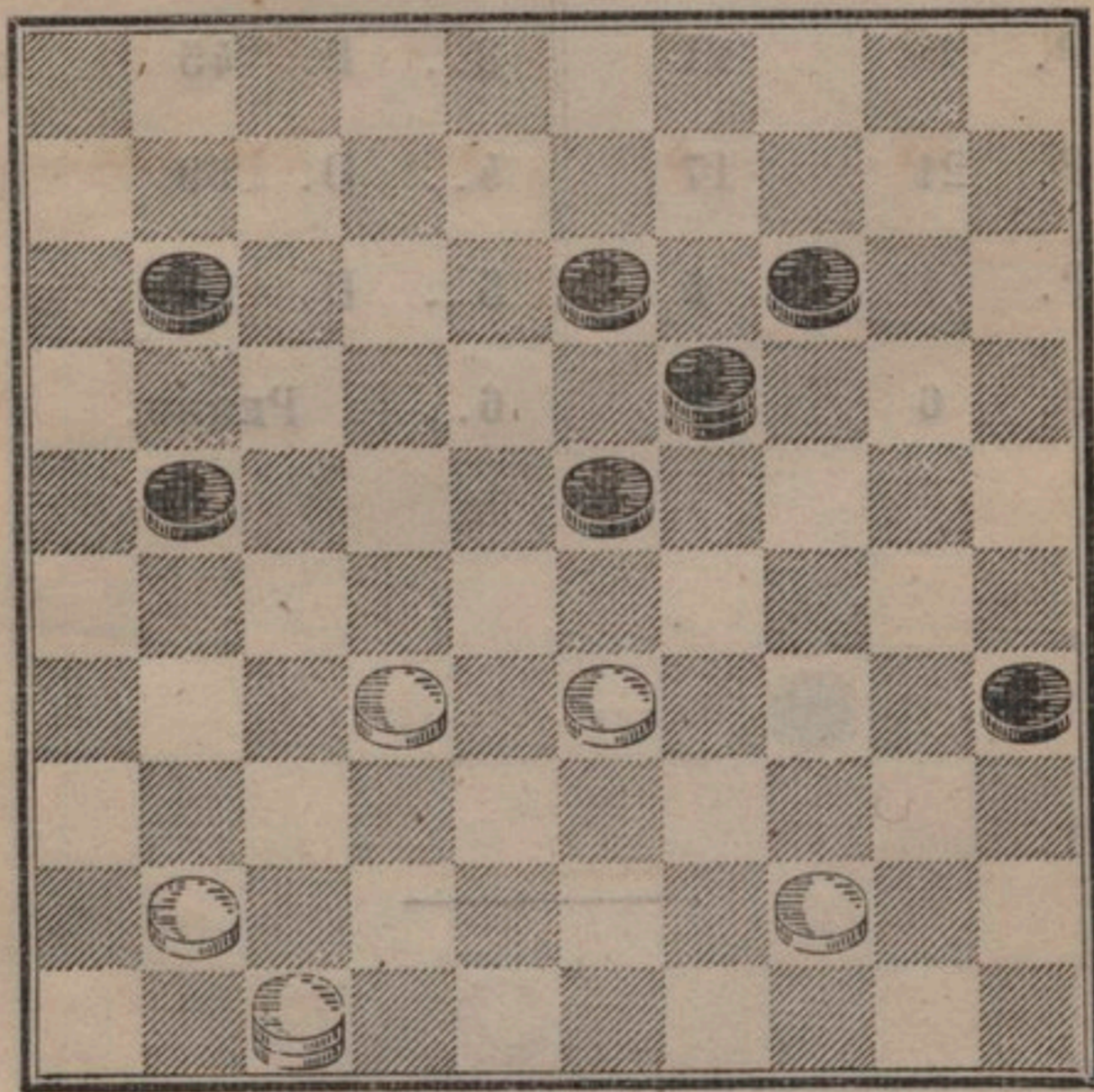


## LE STRATAGÈME.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	44	à	40	1..	P.	35 à 44
2..	P.	33		29	2..	P.	23 34
3..	D.	47		24	3..	D.	19 46
4..	D.	24		5	4..	ENFERMÉ.	



## LE STRATAGÈME.

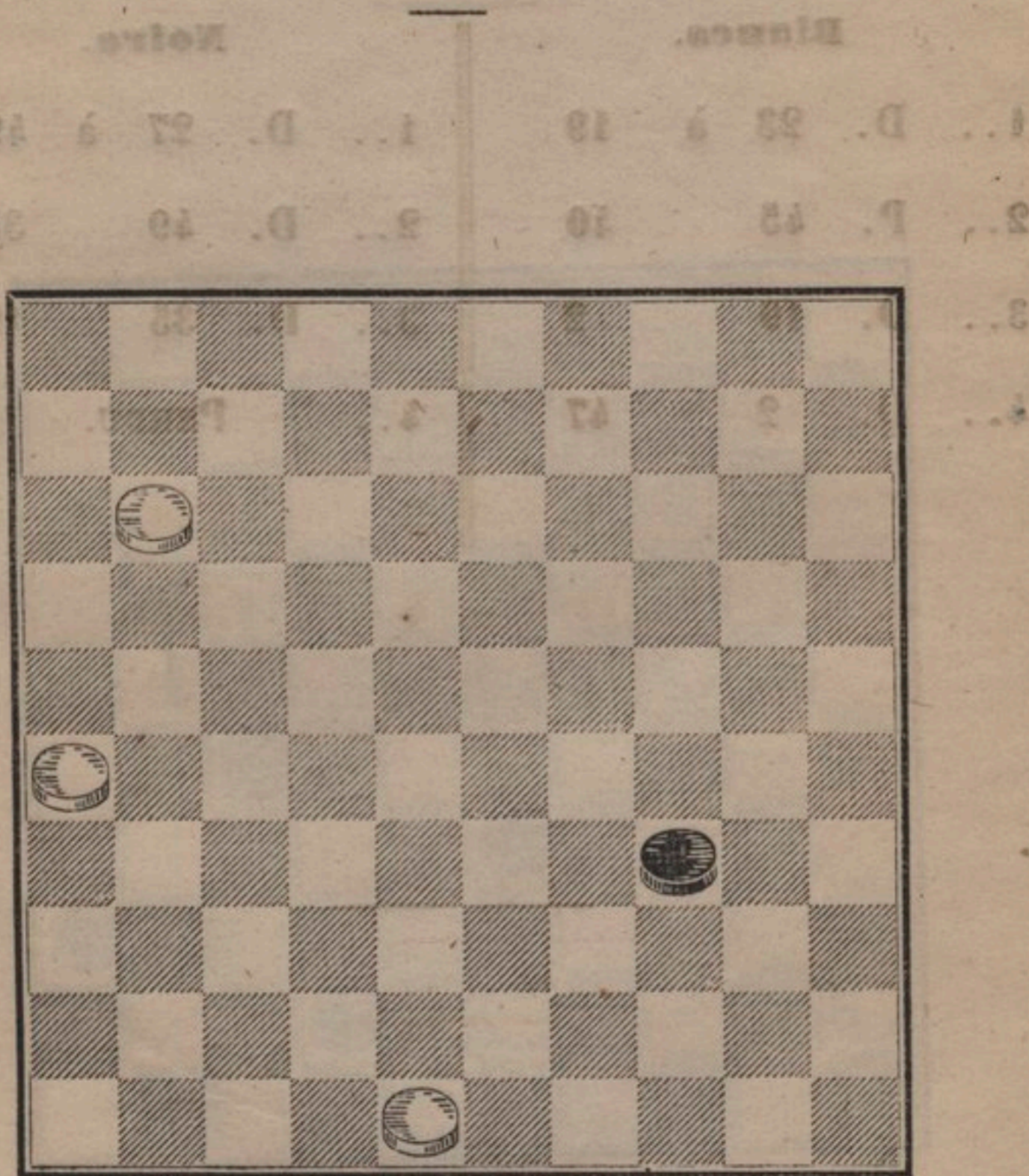


Les Blancs jouent et gagnent.

## LE CERBÈRE.

<b>Blancs.</b>				<b>Noirs.</b>			
1..	P.	48	à 43	1..	P.	34	à 40
2..	P.	43	39	2..	P.	40	45
3..	P.	26	21	3..	P.	45	50 D.
4..	P.	21	17	4..	D.	50	28
5..	P.	11	6	5..	D.	28	11
6..	P.	6	17	6..	PERDU.		

# LE CERBÈRE.

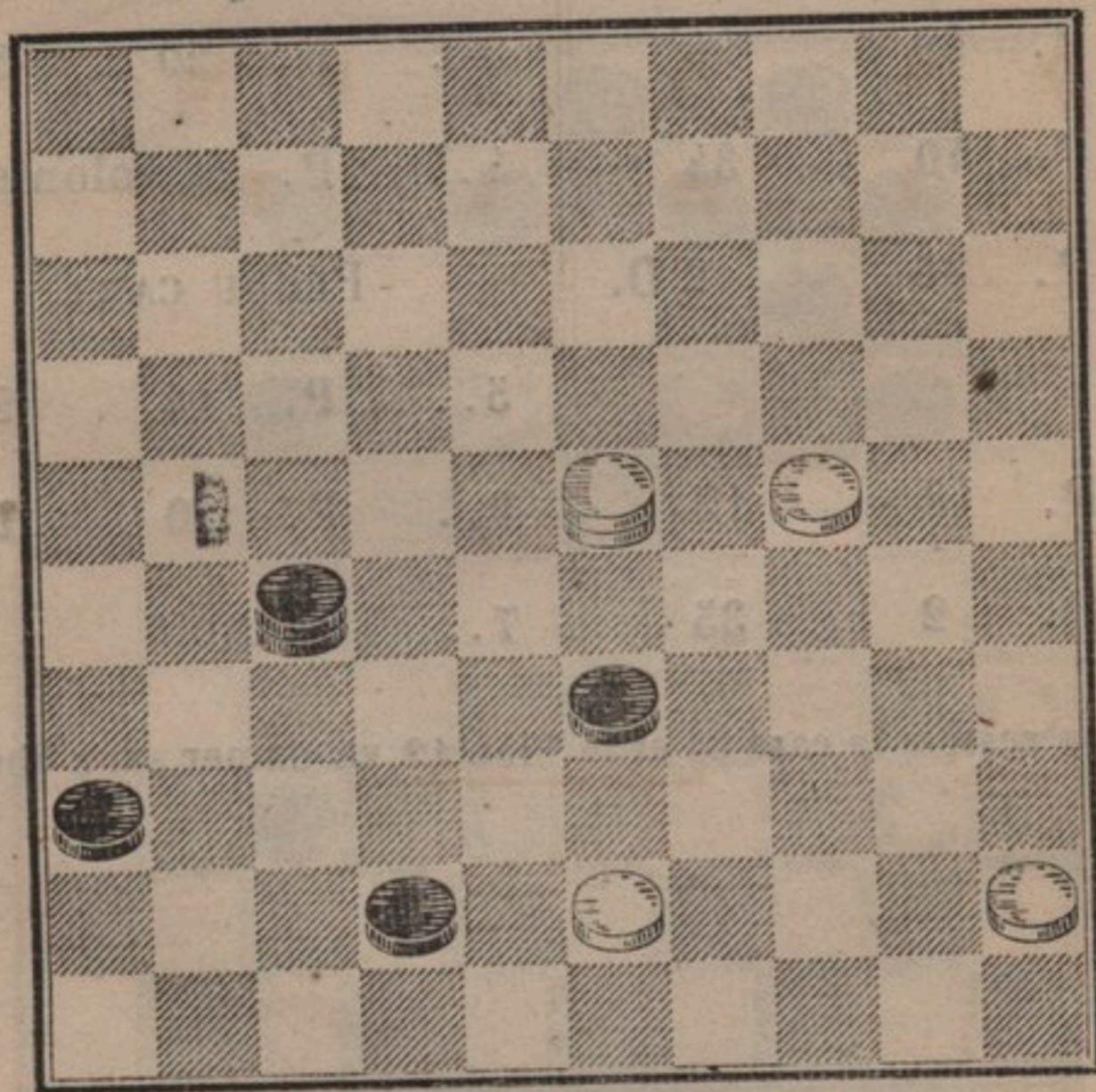


Les Blancs jouent et gagnent.

## LE PRISONNIER.

<b>Blancs.</b>				<b>Noirs.</b>			
1..	D.	23	à 19	1..	D.	27	à 49
2..	P.	45	40	2..	D.	49	35
3..	D.	19	2	3..	D.	35	19
4..	D.	2	47	4..	PERDU.		

## LE PRISONNIER.



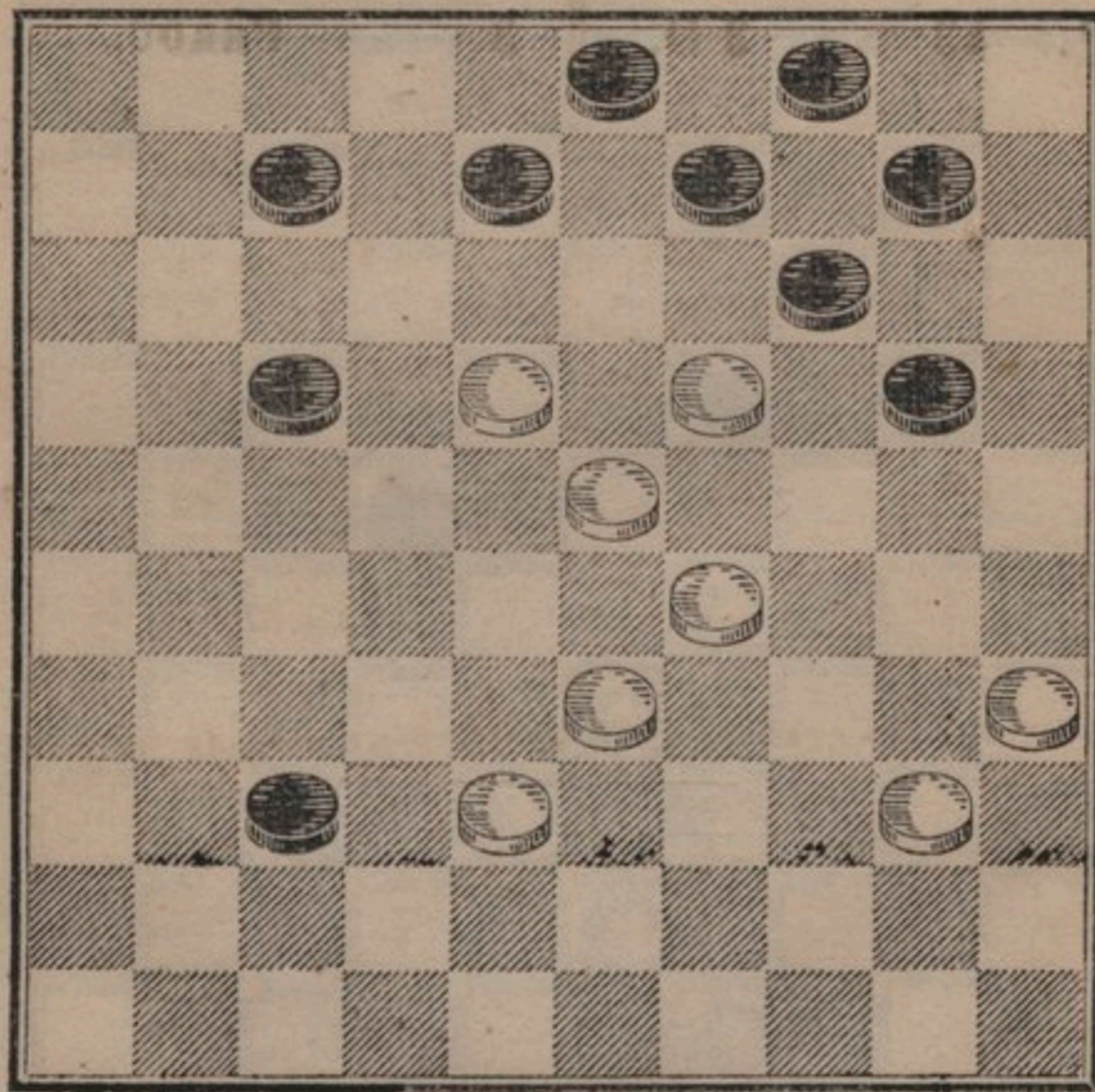
Les Blancs jouent et gagnent.

## LE TRAQUENARD.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	19	à 13	1..	P.	8	à 39
2..	P.	38	32	2..	P.	37	28
3..	P.	29	24	3..	P.	20	29
4..	P.	40	34	4..	P.	à volonté.	
5..	P.	35	2 D.	PERDU CAR :			
				5..	P.	14	20
6..	P.	18	12	6..	P.	20	25
7..	D.	2	35	7..	PERDU.		

La Dame reste à la case 38 et le Pion 12 va damer sans obstacle

## LE TRAQUENARD.



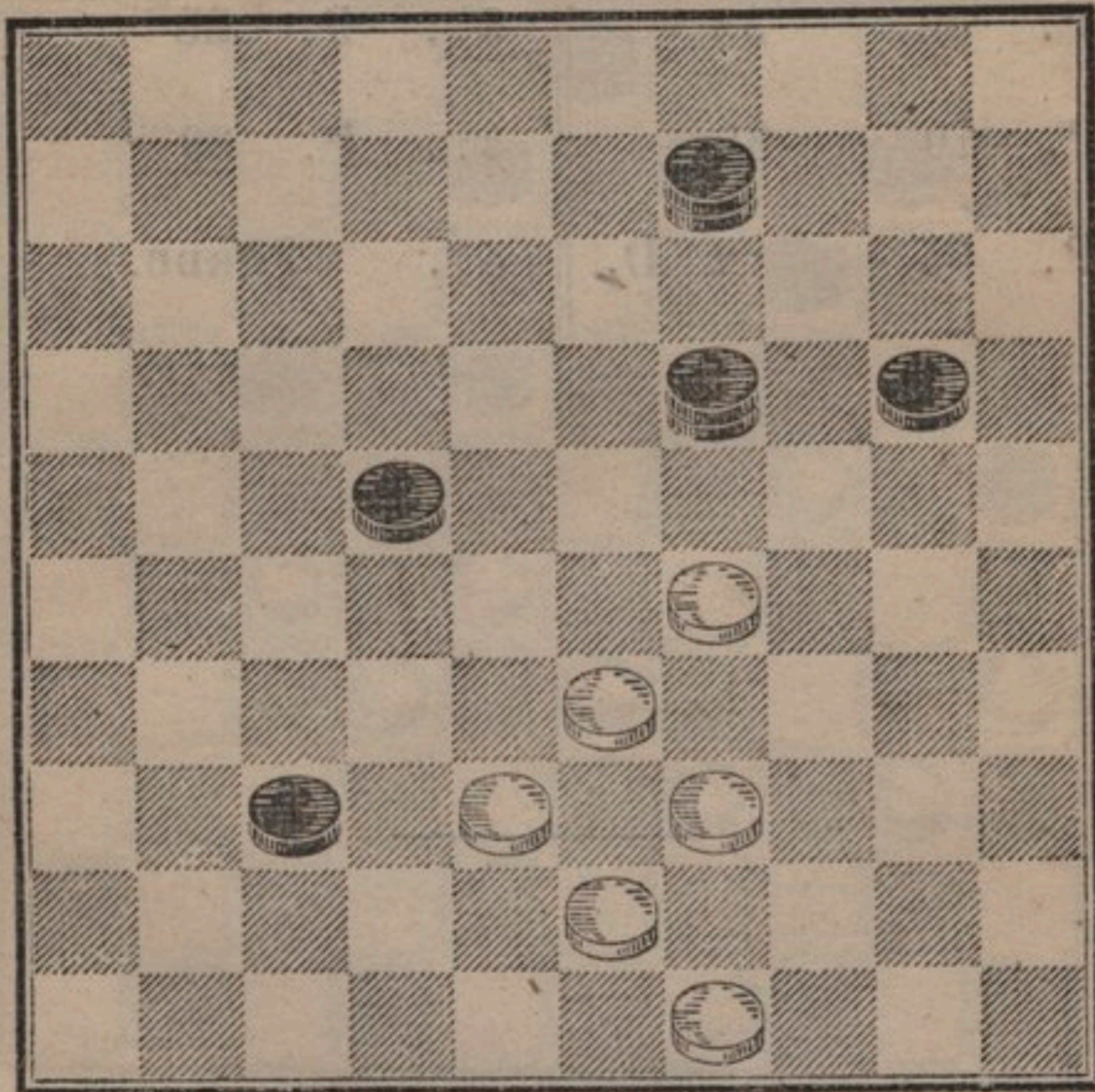
Les Blancs jouent et gagnent.



## L'ISOCÈLE.

<b>Blancs.</b>				<b>Noirs.</b>			
1..	P.	38	à 32	1..	P.	37	à 28
2..	P.	29	24	2..	P.	20	38
3..	P.	43	3 D.	3	PERDU.		

## L'ISOCÈLE.

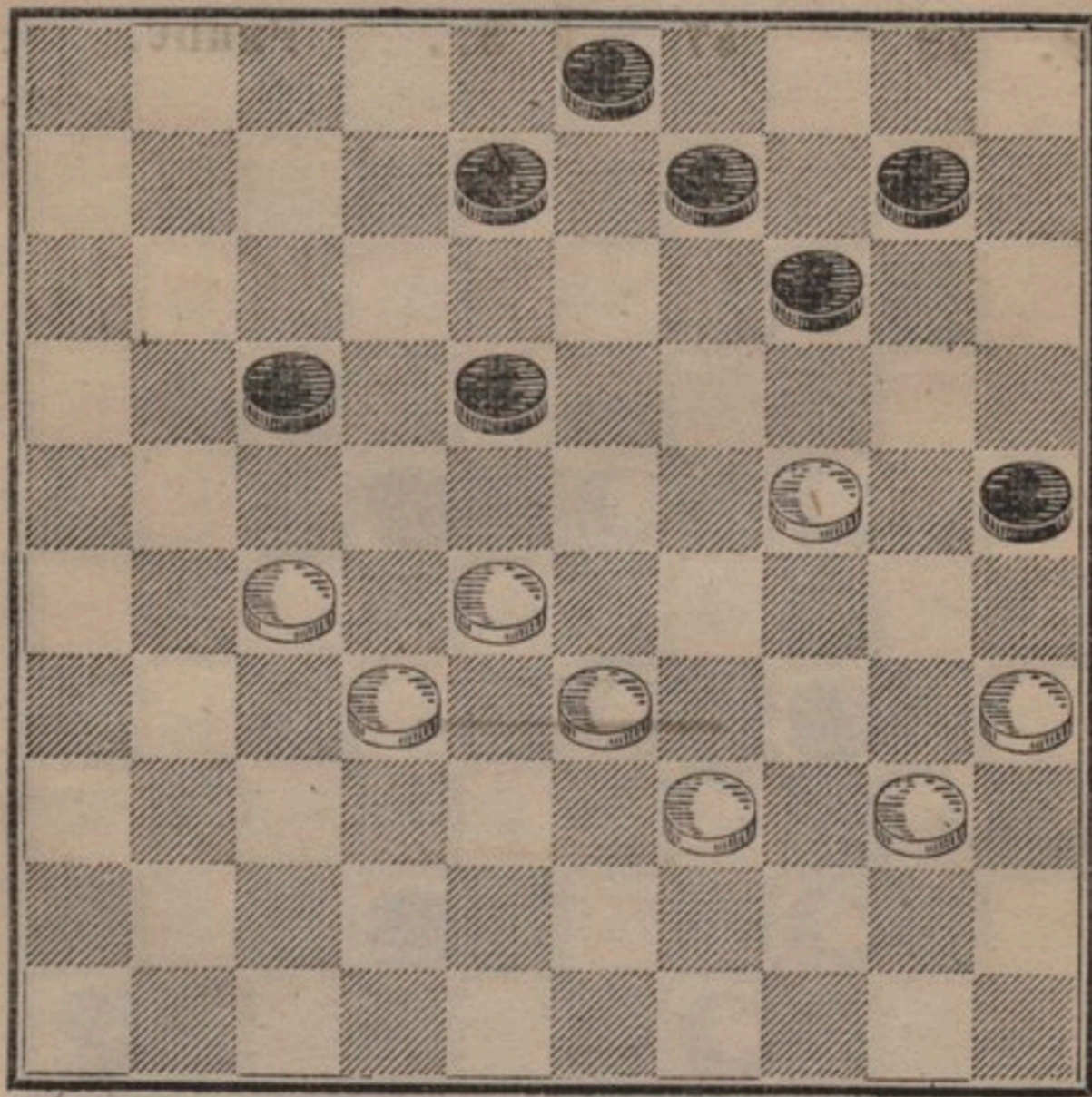


Les Blancs jouent et gagnent.

## LE SACRIFICE.

<b>Blancs.</b>				<b>Noirs.</b>			
1..	P.	27	à 22	1..	P.	18	à 20
2..	P.	28	22	2..	P.	17	28
3..	P.	39	33	3..	P.	28	39
4..	P.	40	34	4..	P.	39	30
5..	P.	35	2 D.	5..	PERDU.		

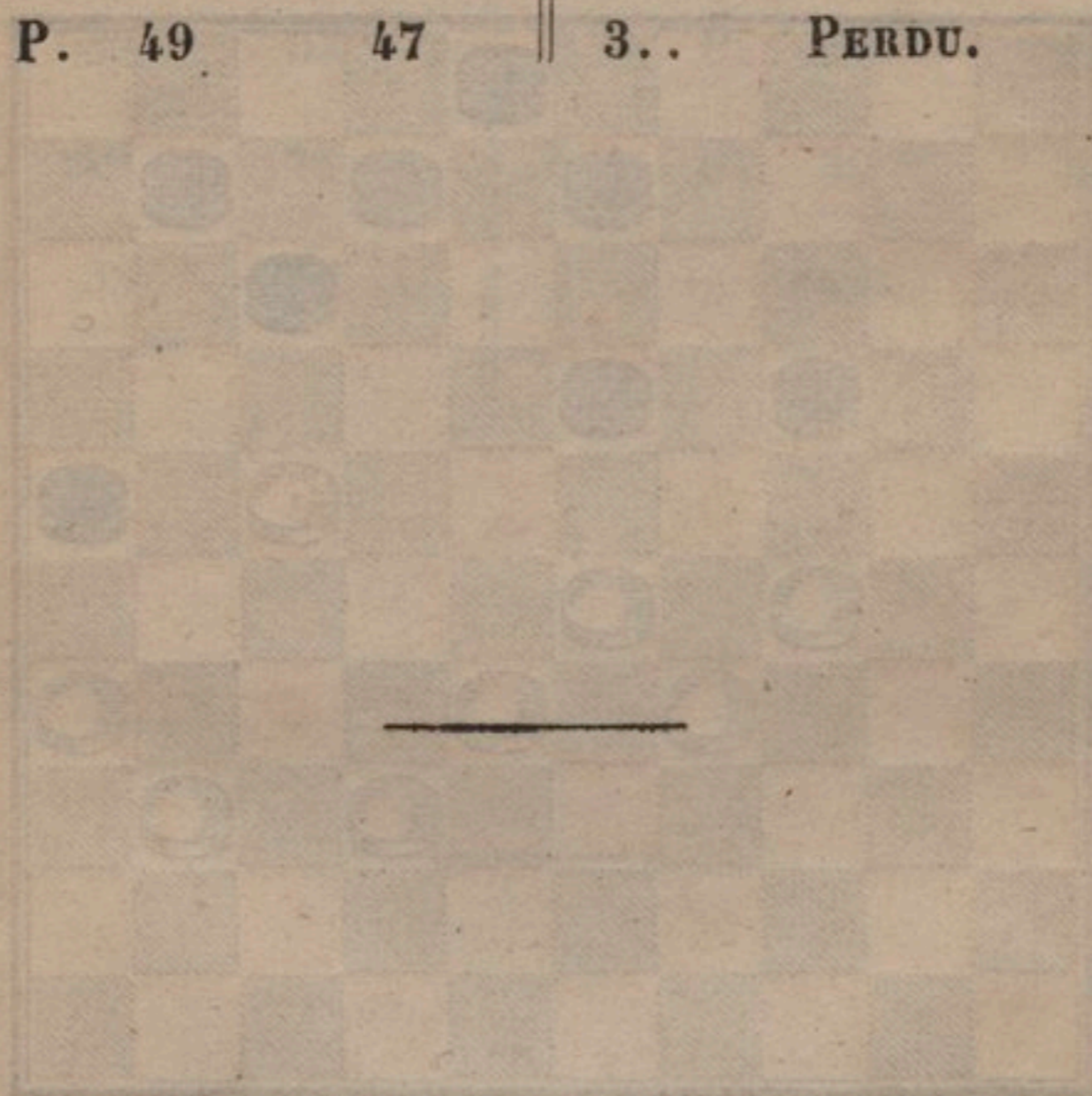
## LE SACRIFICE.



Les Blancs jouent et gagnent.

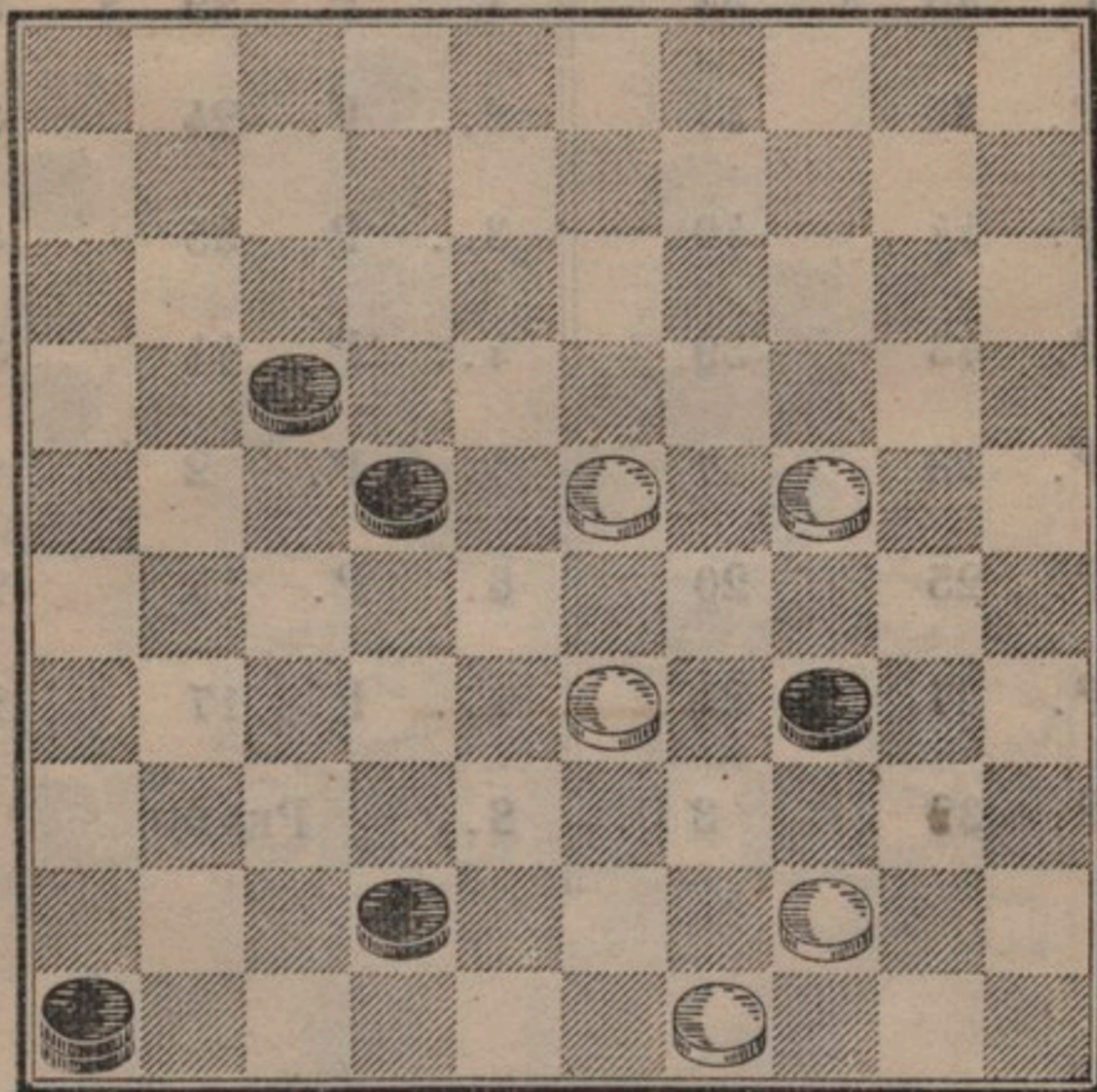
## LA RETRAITE.

<b>Blancs.</b>				<b>Noirs.</b>					
1..	P.	33	à	28	1..	P.	22	à	33
2..	P.	44		40	2..	D.	46		44
3..	P.	49		47	3..	PERDU.			



## LA RETRAITE.

DE CHERBOURG.



Les Blancs jouent et gagnent.

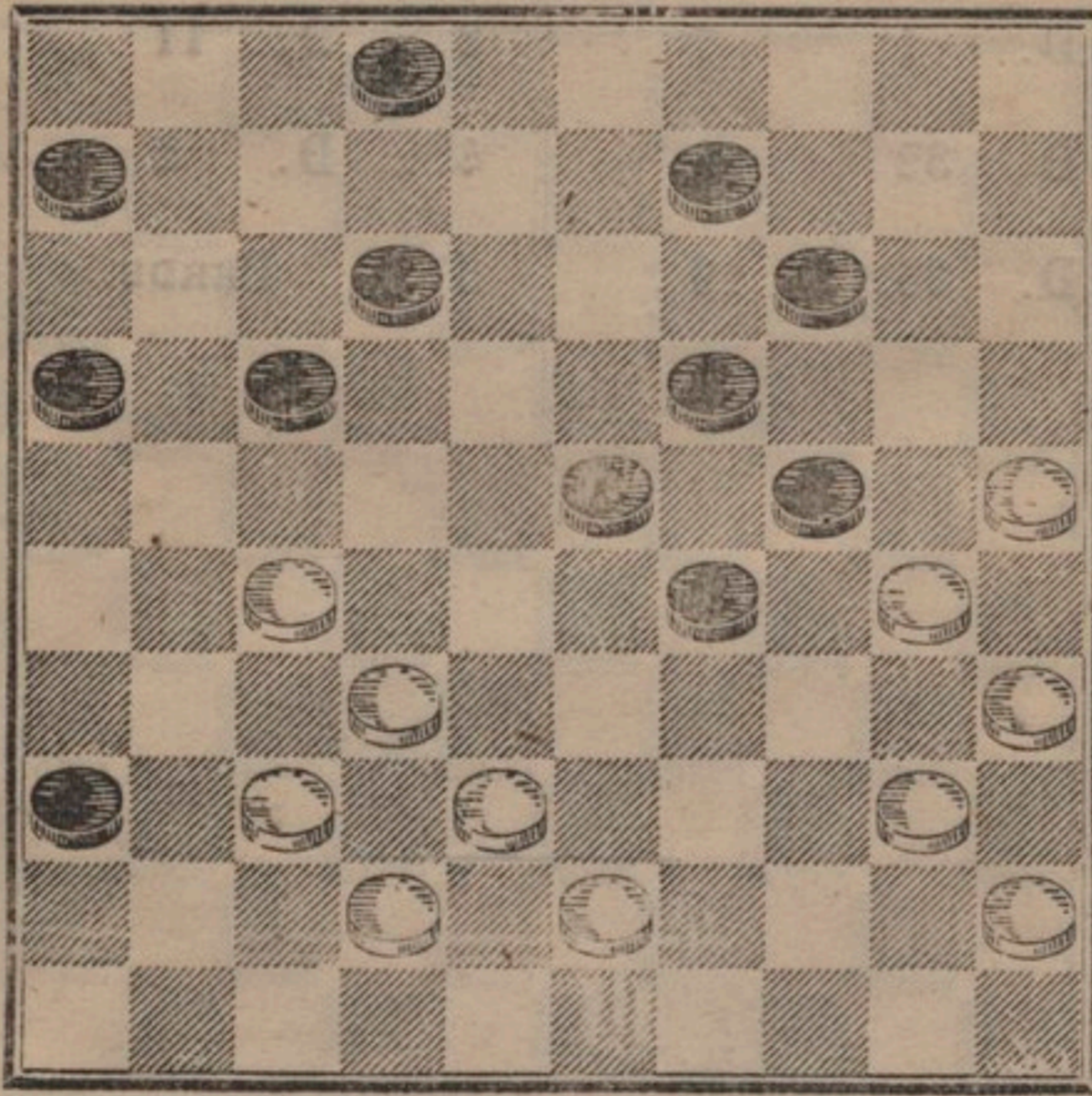
# AU CAPITAINE OLLIVIER,

DE CHERBOURG.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	40	à 34	1..	P.	29	à 40
2..	P.	35	44	2..	P.	24	35
3..	P.	44	40	3..	P.	35	44
4..	P.	43	39	4..	P.	44	33
5..	P.	38	7	5..	P.	2	11
6..	P.	25	20	6..	P.	14	25
7..	P.	27	22	7..	P.	17	28
8..	P.	33	3 D.	8..	PERDU.		

## AU CAPITAINE OLLIVIER,

DE CHERBOURG.



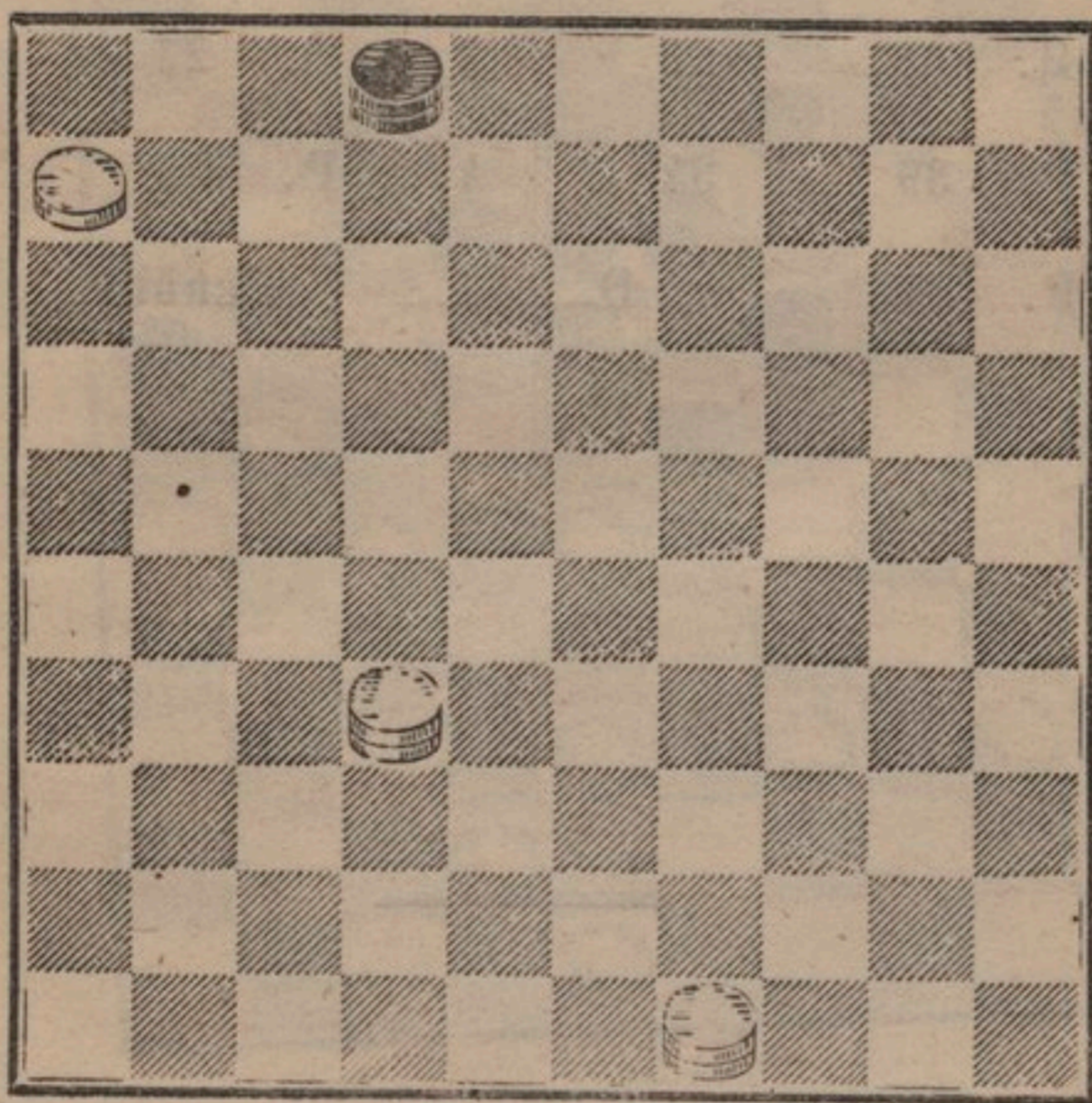
Les Blancs jouent et gagnent.



## L'ÉCUEIL.

Blancs.				Noirs.			
1..	D.	49	à 35	1..	D.	2	à 7
2..	P.	6	1 D.	2..	D.	7	11
3..	D.	1	7	3..	D.	11	2
4..	D.	32	19	4..	D.	2	24
5..	D.	35	19	5..	PERDU.		

L'ÉCUEIL.

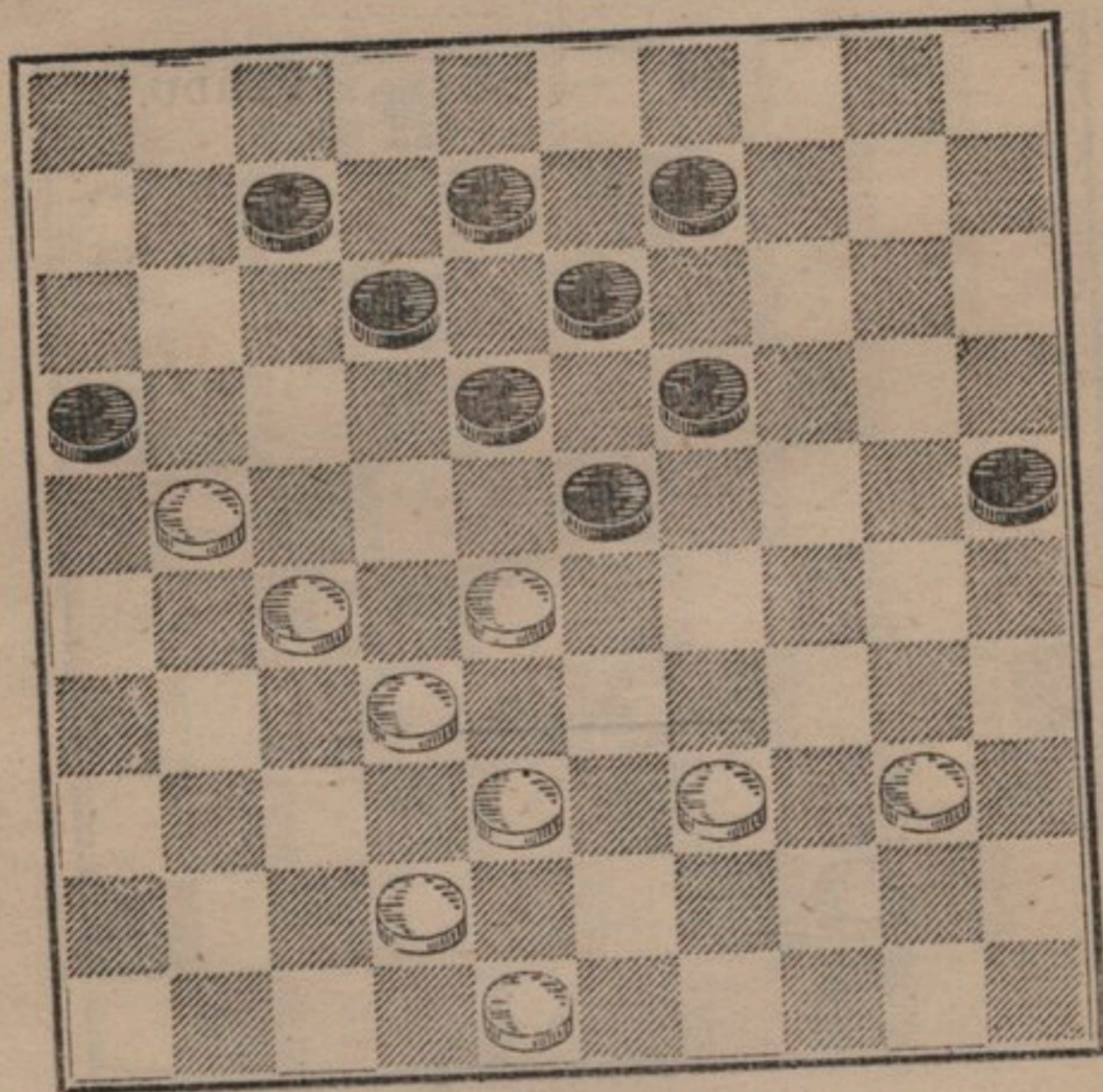


Les Blancs jouent et gagnent.

## LE TOURNOI.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	21	à 17	1..	P.	12	à 21
2..	P.	27	22	2..	P.	18	27
3..	P.	38	33	3..	P.	27	29
4..	P.	39	34	4..	P.	23	32
5..	P.	34	1 D.	5..	PERDU.		

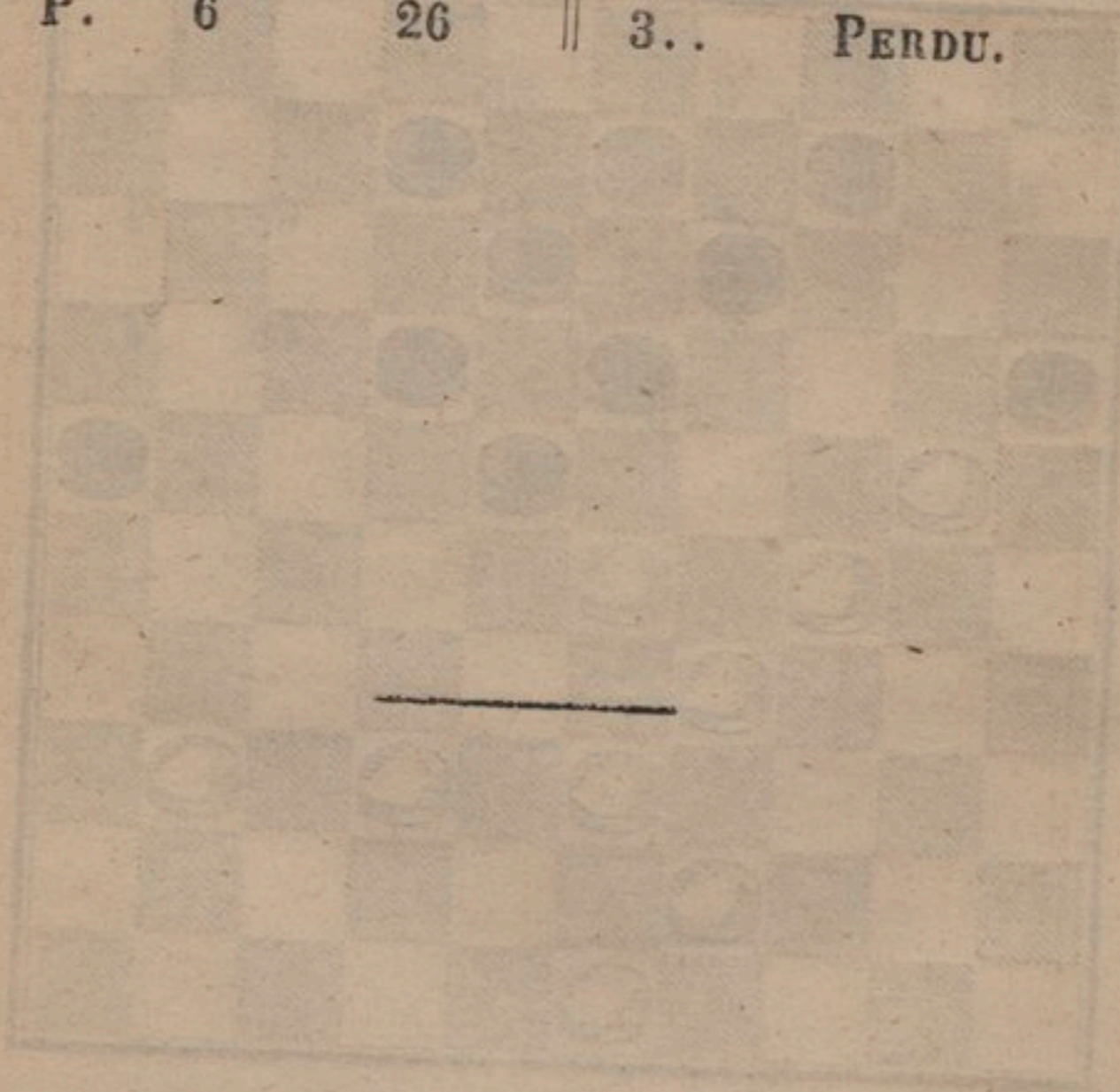
## LE TOURNOI.



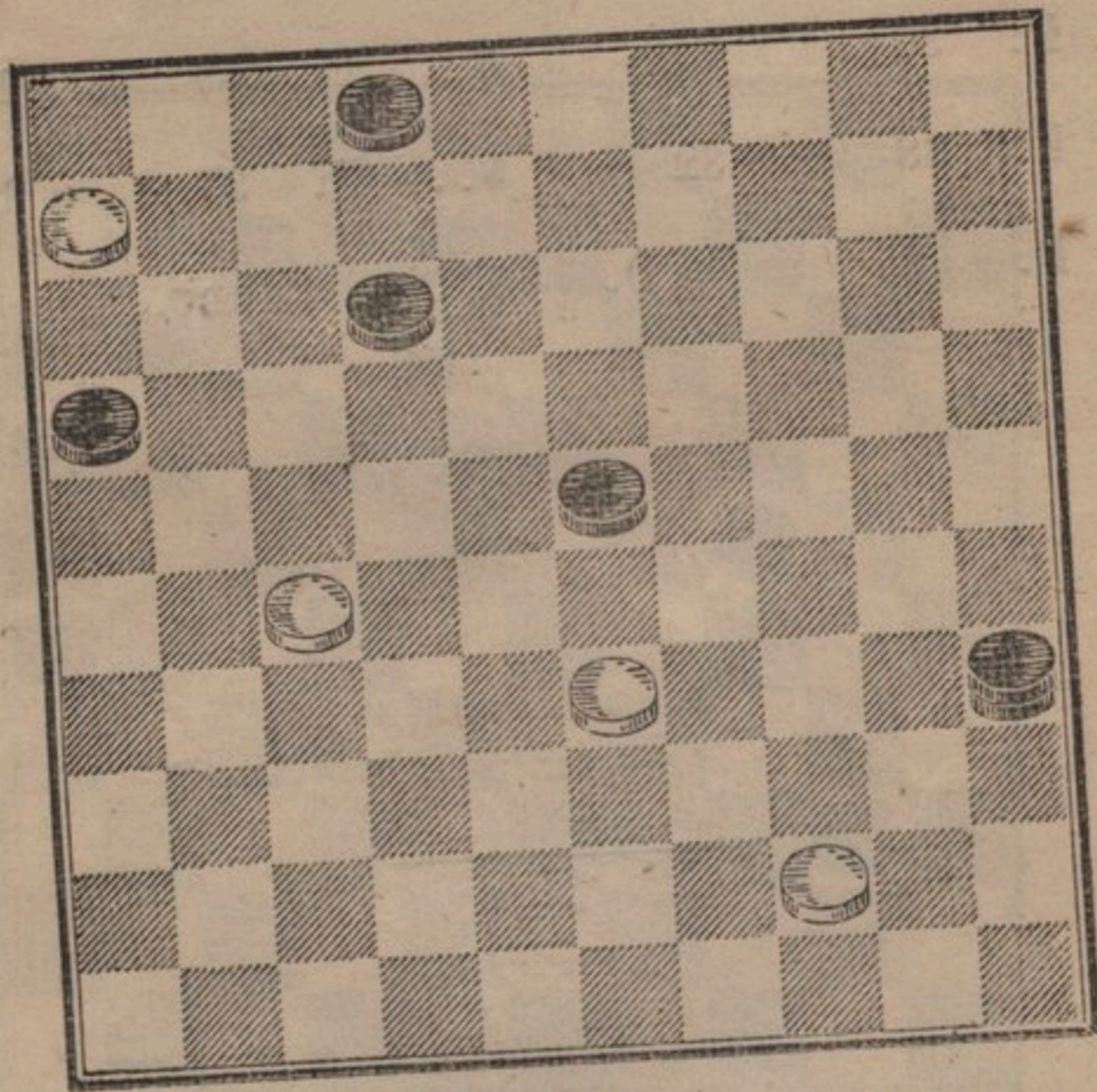
Les Blancs jouent et gagnent.

## LA RUBRIQUE.

Blancs.				Noirs.					
1..	P.	33	à	29	1..	D.	35	à	21
2..	P.	29		7	2..	P.	2		11
3..	P.	6		26	3..	PERDU.			



## LA RUBRIQUE.

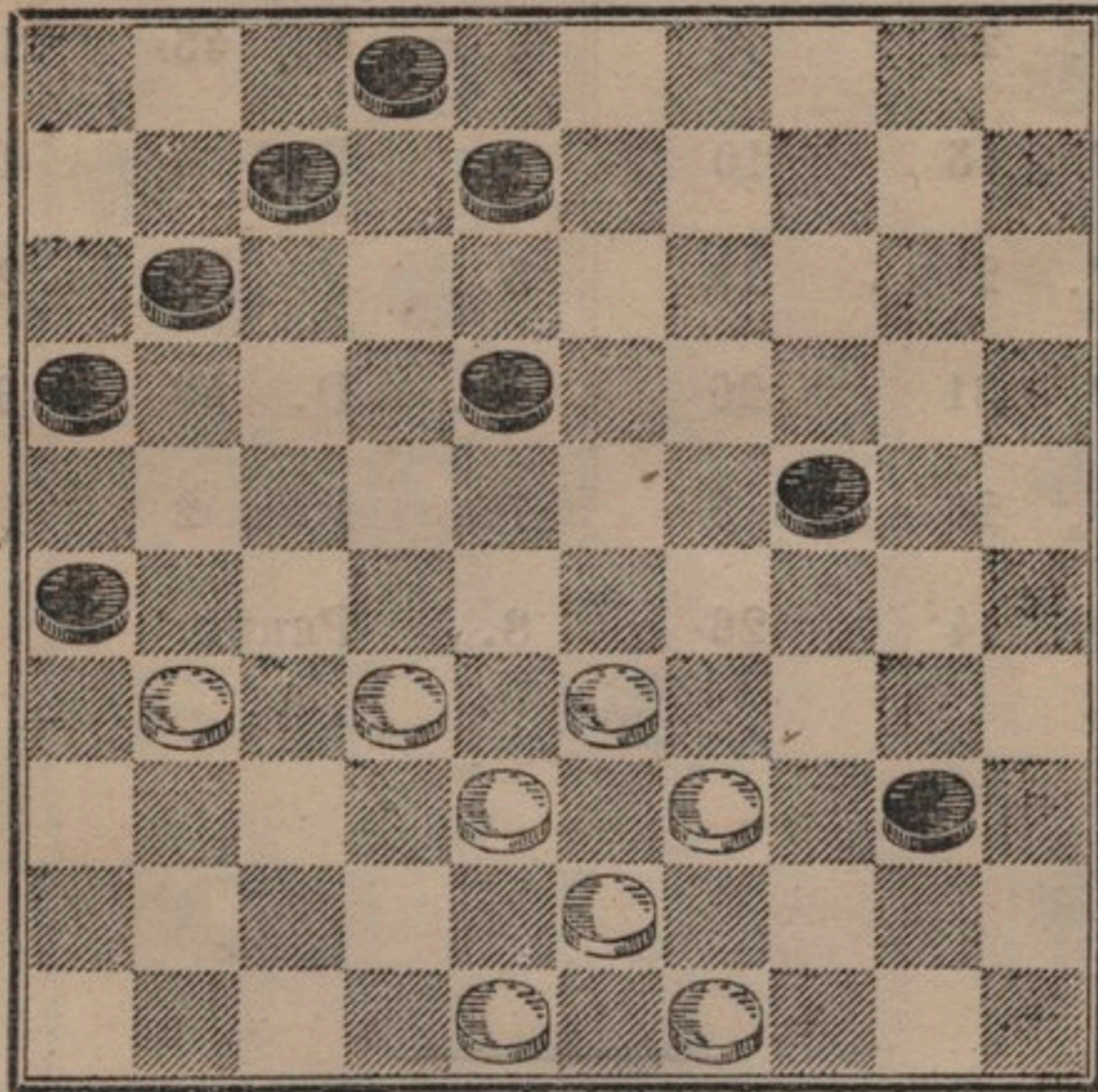


Les Blancs jouent et gagnent.

## L'AMORCE.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	32	à 27	1..	P.	26	à 37
2..	P.	27	21	2..	P.	16	27
3..	P.	39	34	3..	P.	40	29
4..	P.	38	32	4..	P.	37	39
5..	P.	43	3 D.	5..	PERDU.		

## L'AMORCE.



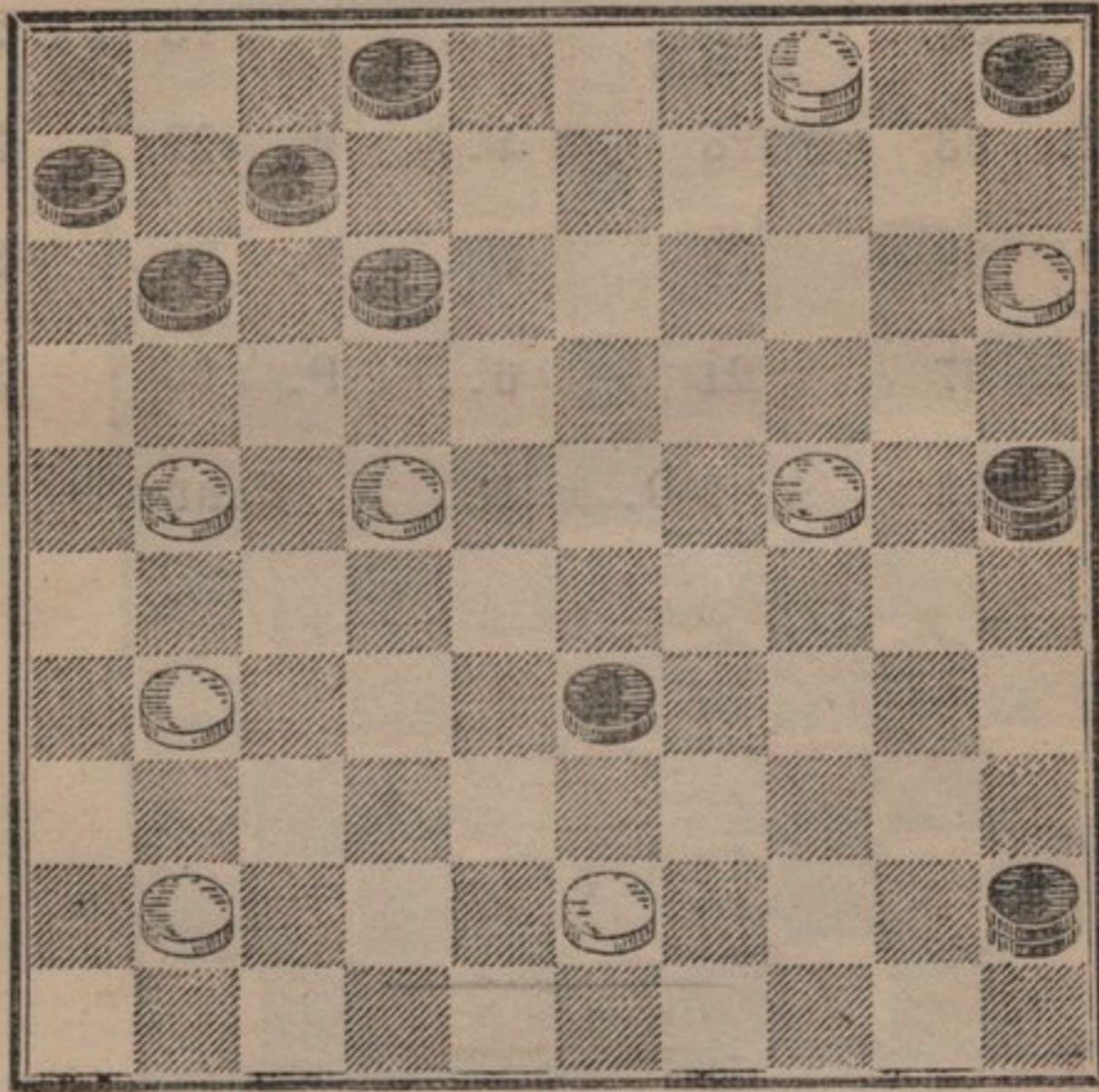
Les Blancs jouent et gagnent.



## LE PILLAGE.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	41	à 37	1..	D.	25	à 48
2..	P.	21	17	2..	P.	12	21
3..	P.	22	18	3..	D.	45	12
4..	P.	15	10	4..	P.	5	14
5..	P.	24	19	5..	P.	14	23
6..	P.	31	26	6..	D.	48	31
7..	P.	26	8	7..	P.	2	13
8..	D.	4	26	8..	PERDU.		

## LE PILLAGE.

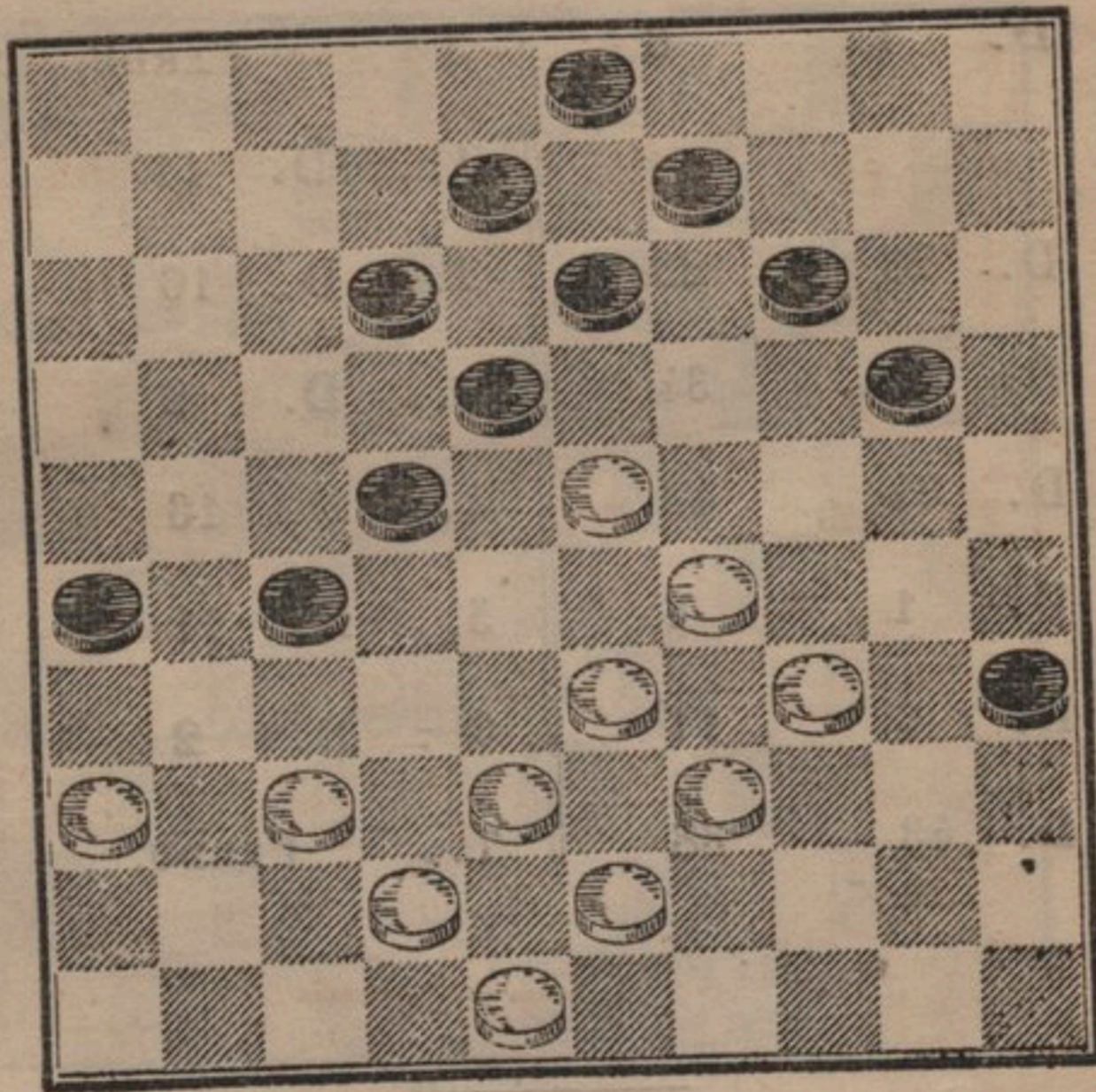


Les Blancs jouent et gagnent.

## LA BOURRASQUE.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	34	à 30	1..	P.	35	à 24
2..	P.	23	19	2..	P.	14	34
3..	P.	39	19	3..	P.	13	24
4..	P.	33	28	4..	P.	22	33
5..	P.	38	29	5..	P.	24	33
6..	P.	37	21	6..	P.	26	37
7..	P.	42	2 D.	7..	PERDU.		

## LA BOURRASQUE.

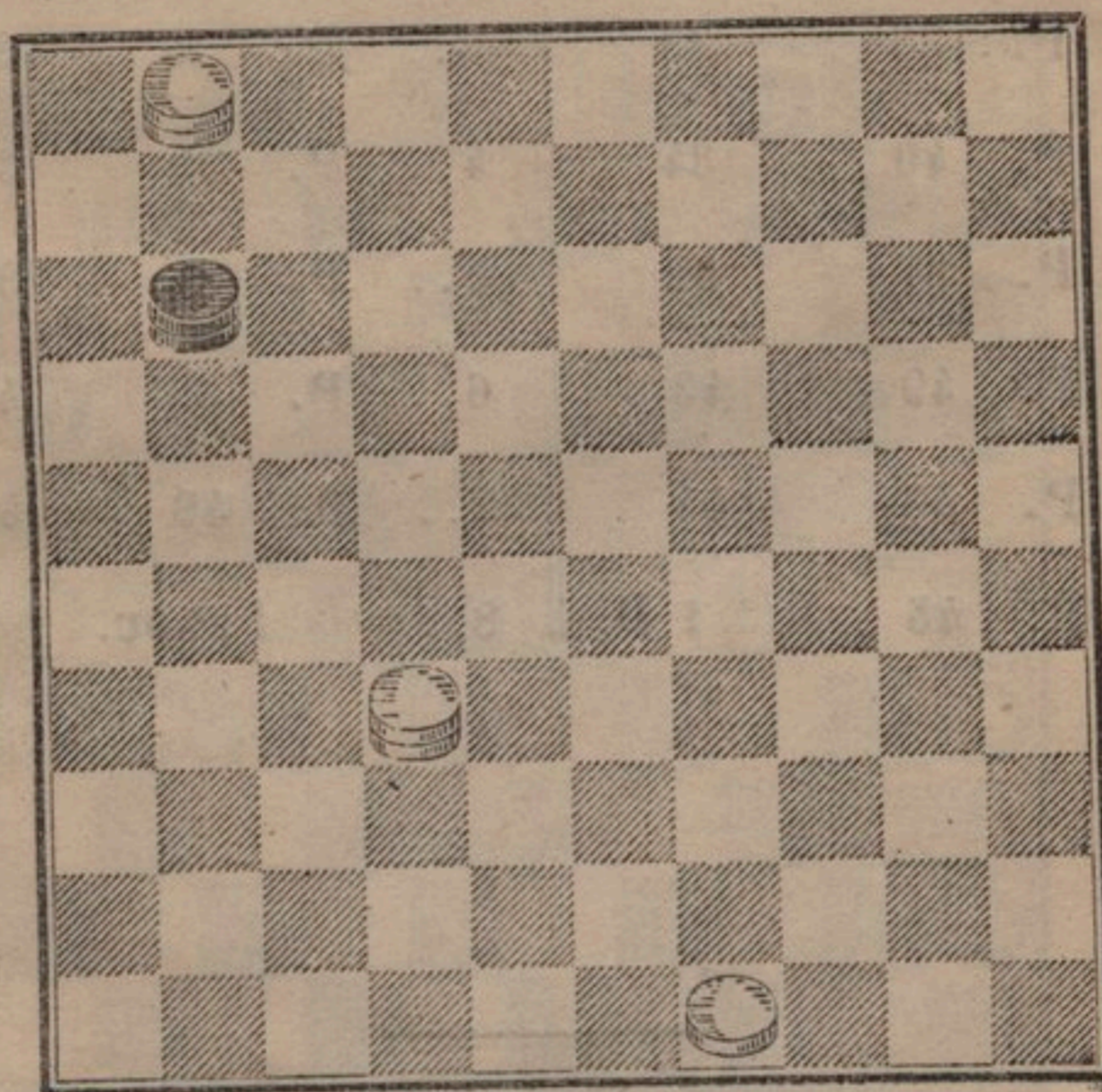


Les Blancs jouent et gagnent.

## LA MANŒUVRE.

Blancs.				Noirs.			
1..	D.	32	à 23	1..	si D.	11 à 17	ou la ligne
2..	P.	49	44	2..	D.	17	50
3..	D.	1	6	3	PERDU.		
2..	D.	23	29	1..	si D.	11	16
3..	D.	29	34	2..	D.	16	2
4..	D.	34	43	3..	D.	2	16
5..	D.	1	6	4..	D.	16	11
6..	D.	6	11	5..	D.	11	2
7..	D.	43	38	6..	D.	2	16
				7..	PERDU.		

LA MANŒUVRE.

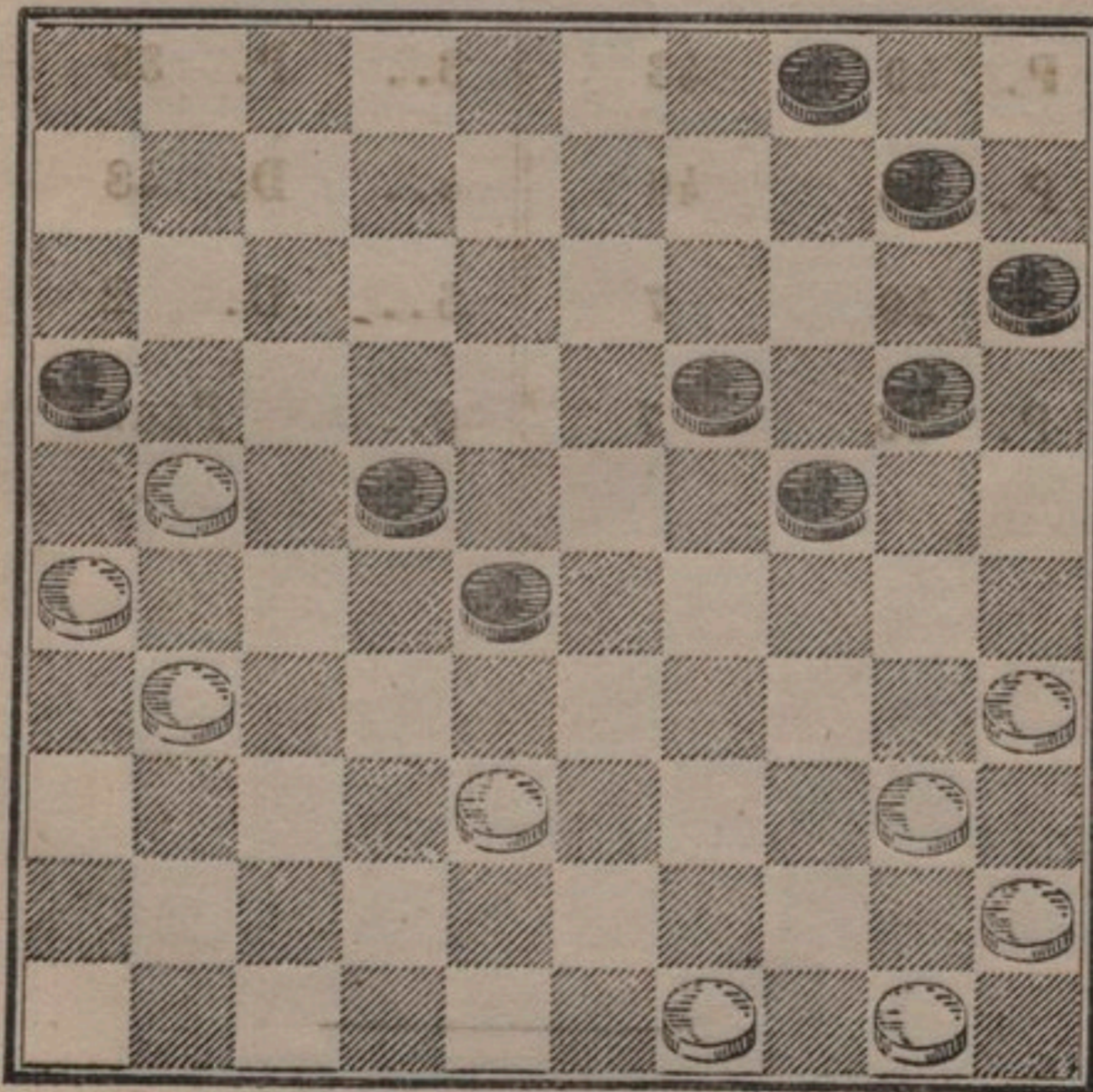


Les Blancs jouent et gagnent.

## LE TRÉBUCHET.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	31	à 27	1..	P.	22	à 31
2..	P.	26	37	2..	P.	16	27
3..	P.	38	33	3..	P.	28	39
4..	P.	40	34	4..	P.	39	30
5..	P.	37	32	5..	P.	27	38
6..	P.	49	43	6..	P.	38	49 D.
7..	P.	50	44	7..	D.	49	40
8..	P.	45	1 D.	8..	PERDU.		

## LE TRÉBUCHET.



Les Blancs jouent et gagnent.

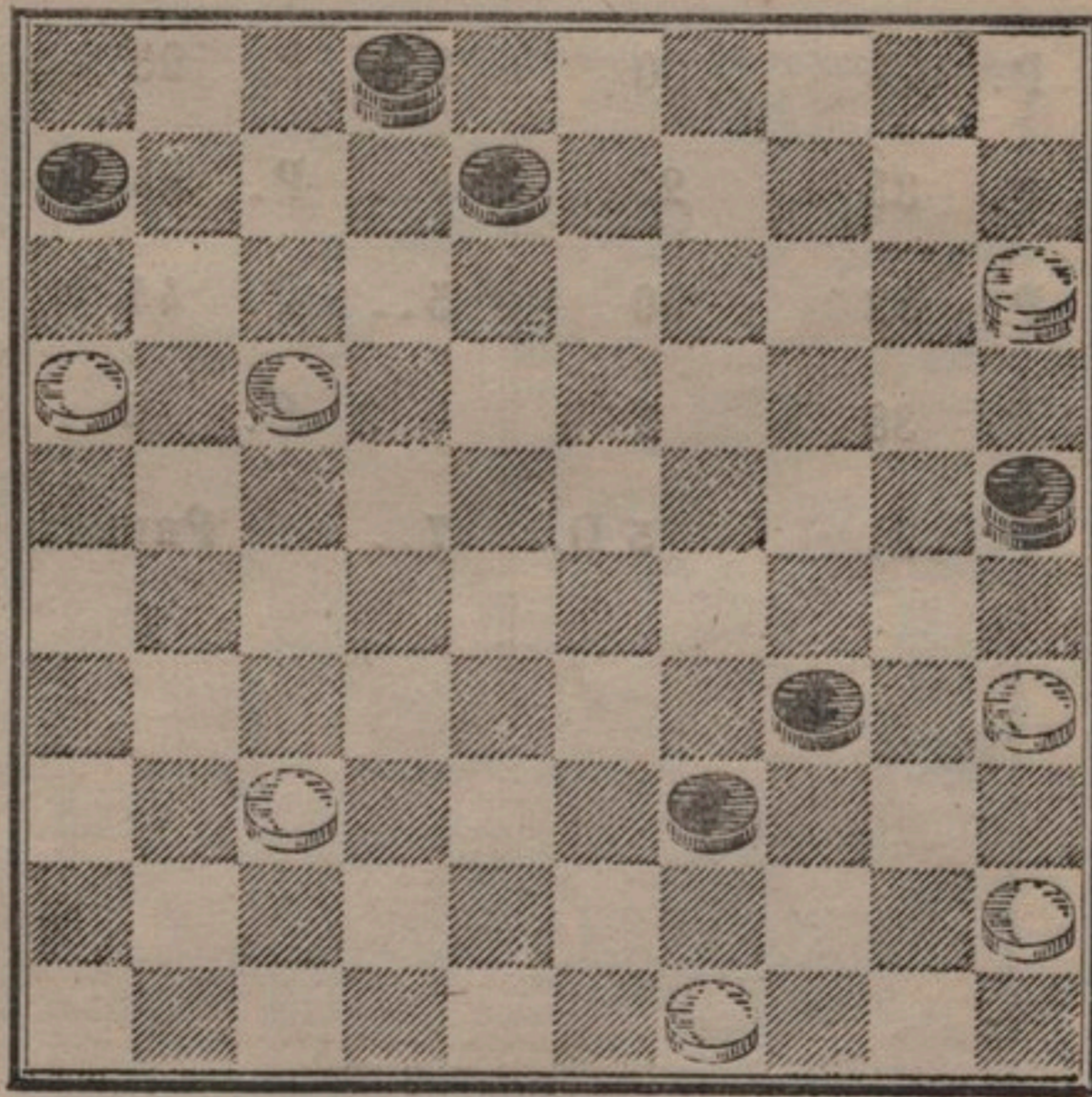


## LA CHARGE.

Blancs.				Noirs.			
1..	D.	15	à 29	1..	P.	34	à 23
2..	P.	35	30	2..	D.	25	34
3..	P.	49	43	3..	P.	39	48 D.
4..	P.	45	40	4..	D.	48	12
5..	P.	40	7	5..	D.	2	11
6..	P.	16	7	6..	PERDU.		

LA CHARGE.

---

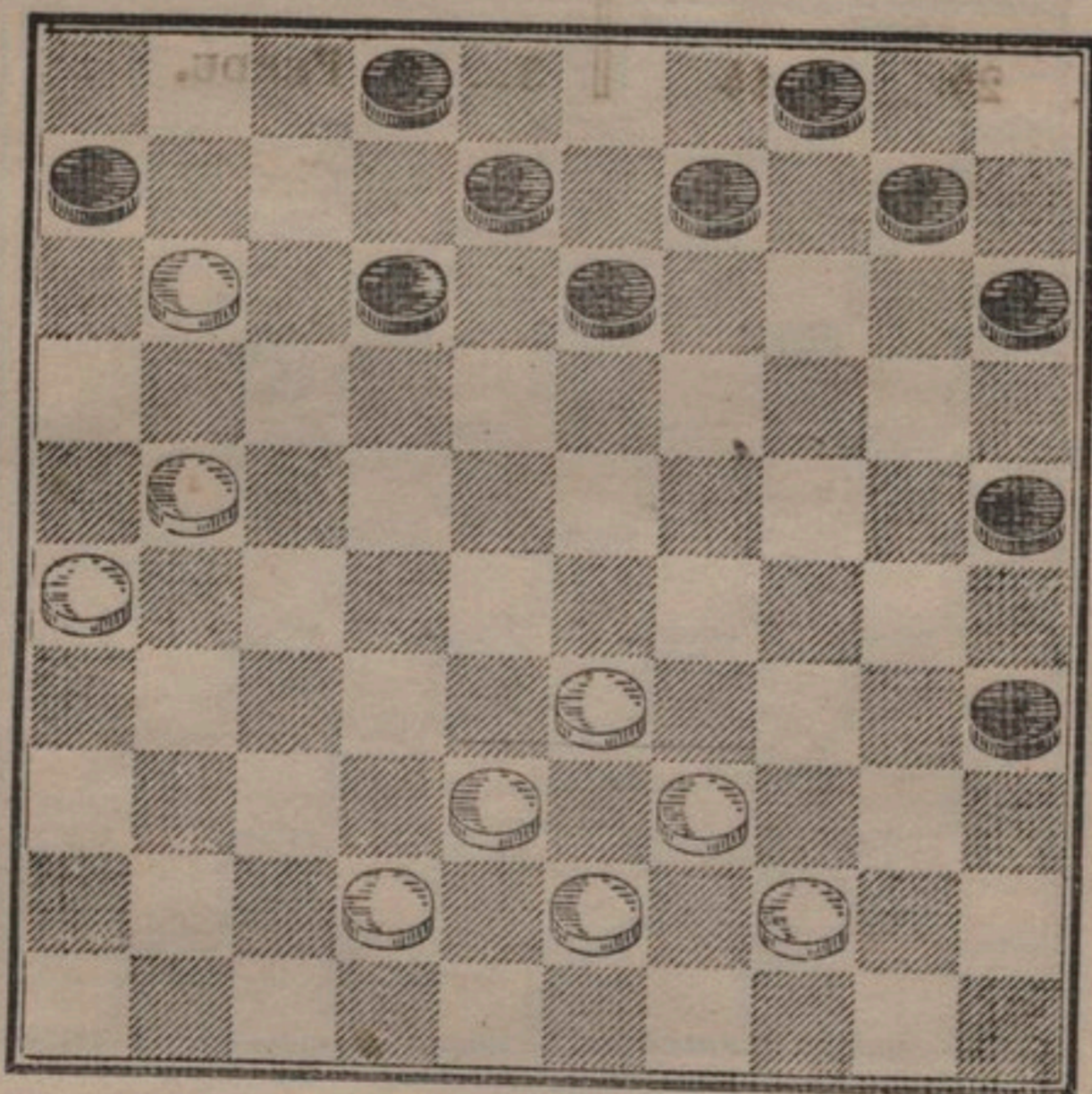


Les Blancs jouent et gagnent.

LE TRIANGLE.

Blancs.				Noirs.			
1..	P.	39	à 34	1..	P.	6	à 17
2..	P.	44	40	2..	P.	35	44
3..	P.	34	30	3..	P.	25	34
4..	P.	33	29	4..	P.	34	23
5..	P.	43	39	5..	P.	44	33
6..	P.	38	7	6..	P.	2	11
7..	P.	21	5 D.	7..	PERDU.		

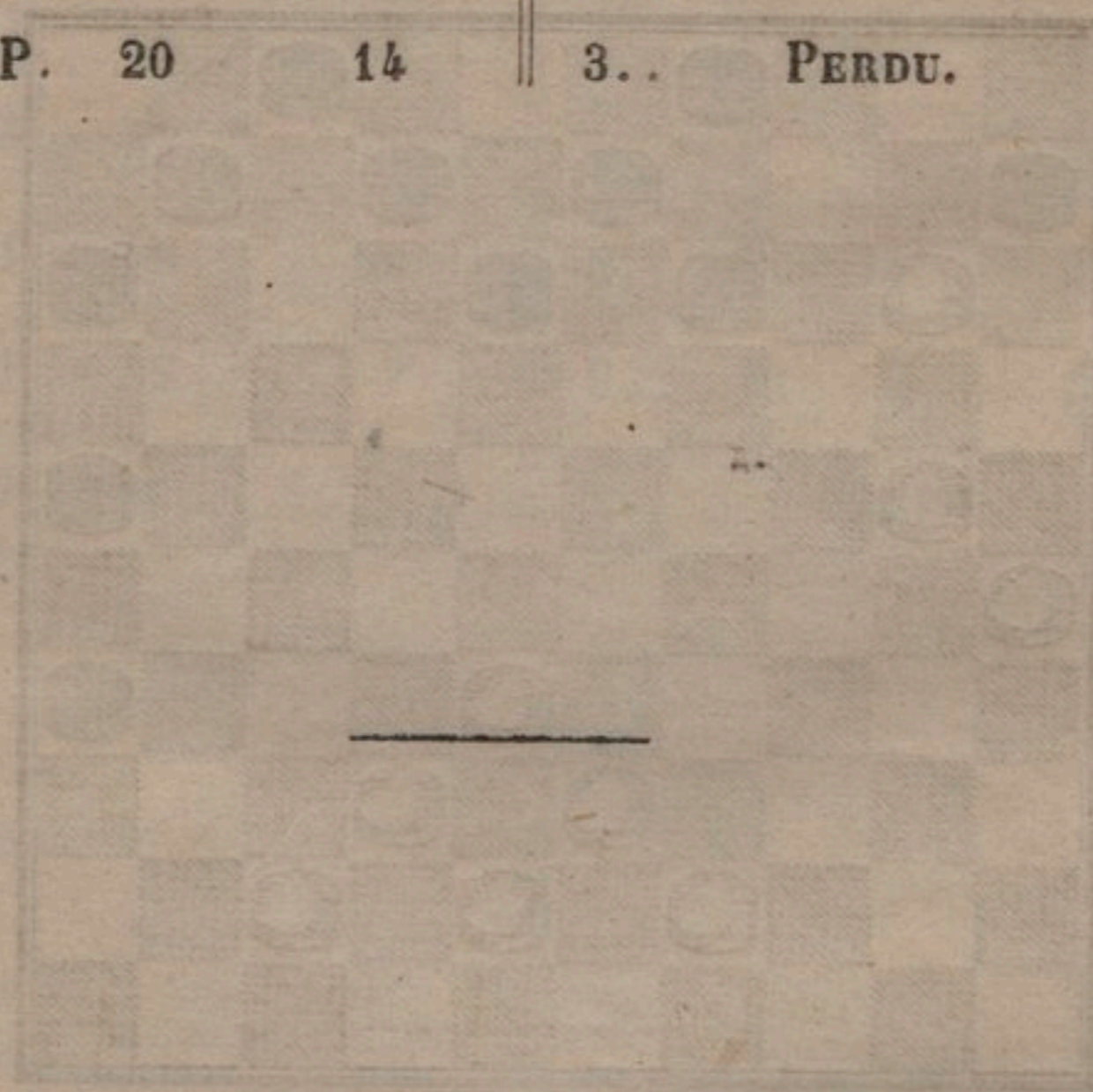
## LE TRIANGLE.



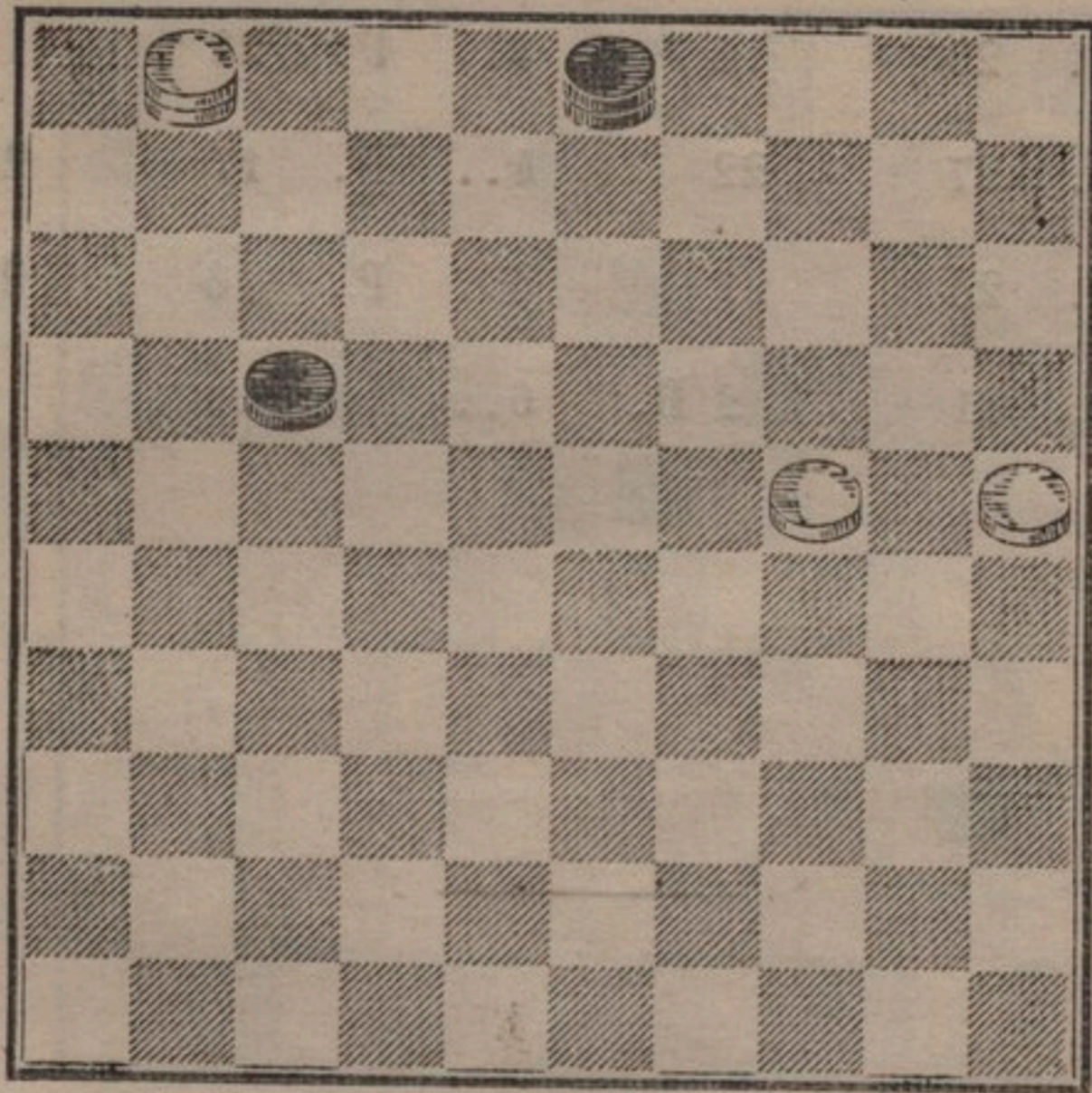
Les Blancs jouent et gagnent.

## L'AFFUT.

Blancs.				Noirs.			
1..	D.	1 à	12	1..	P.	17 à	8
2..	P.	24	20	2..	Coup quelconque.		
3..	P.	20	14	3..	PERDU.		



## L'AFFÛT.



Les Blancs jouent et gagnent.

## LA PROMENADE.

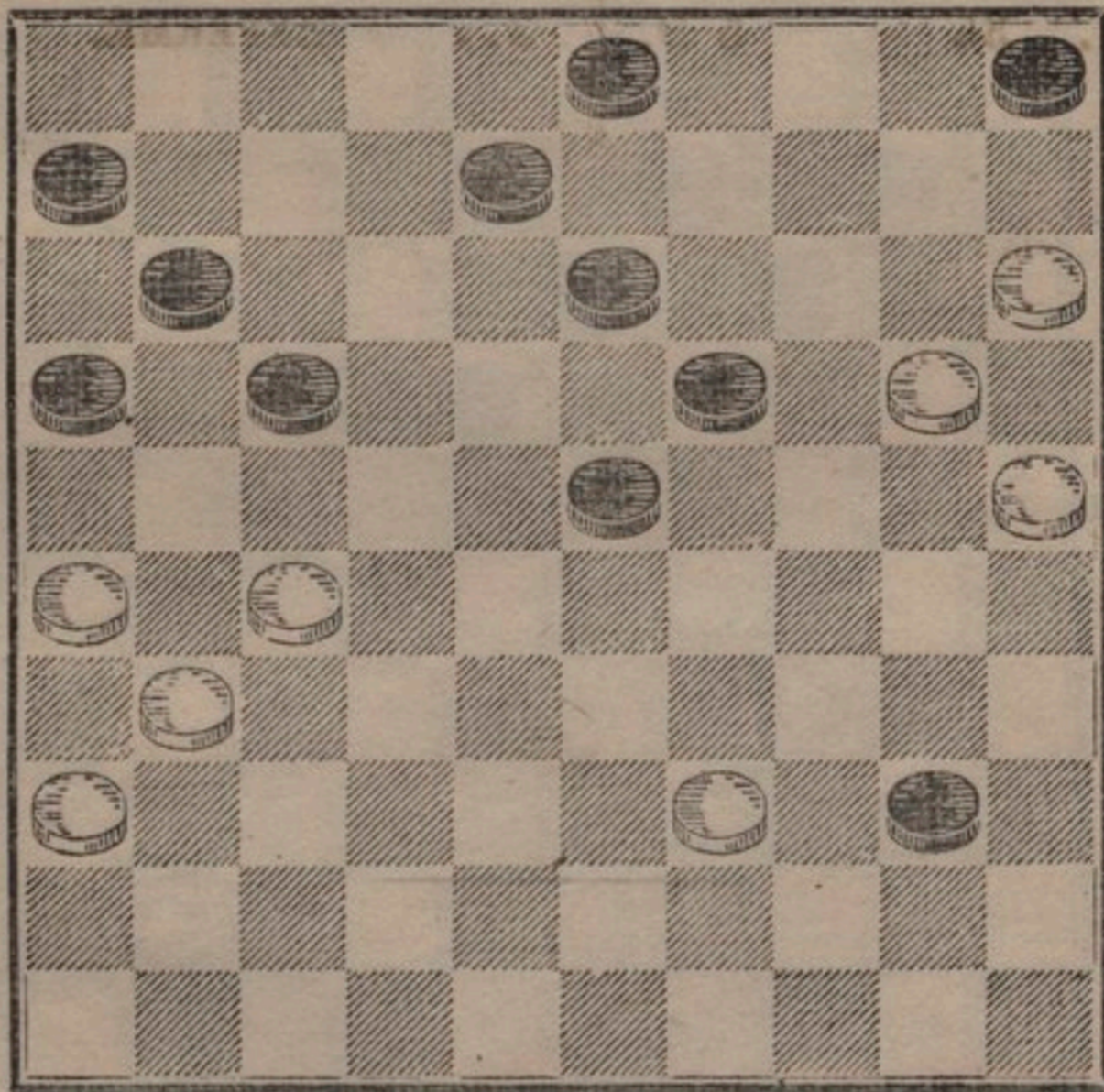
Blancs.				Noirs.			
1..	P.	39	à 34	1..	P.	40	à 29
2..	P.	13	10	2..	P.	5	14
3..	P.	20	18	3..	P.	23	12
4..	P.	27	22	4..	P.	17	28
5..	P.	26	21	5..	P.	16	27
6..	P.	31	2 D.	6..	PERDU.		

LA PROMENADE.

Noire
Blanche

1... D. 14 4 40
1... P. 30 4 33

2... D. 13 38
2... P. 30 34



Les Blancs jouent et gagnent.



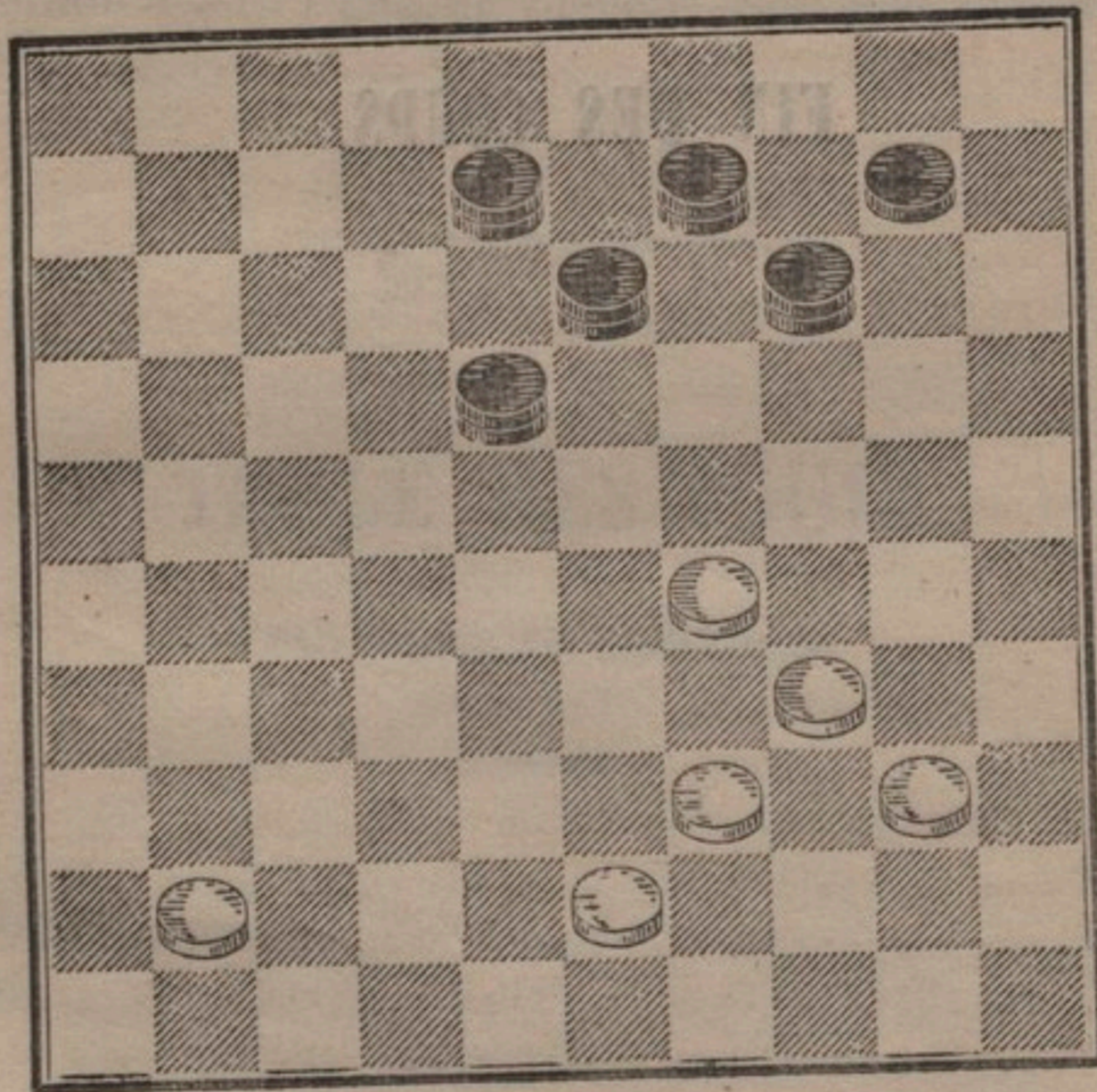
## LE FALAISIEN.

Blancs.				Noirs.					
1..	P.	39	à	33	1..	D.	14	à	46
2..	P.	29		24	2..	D.	13		29
3..	P.	34		5 D.	3..	ENFERMÉ.			

100

LE FALAISIEN.

---

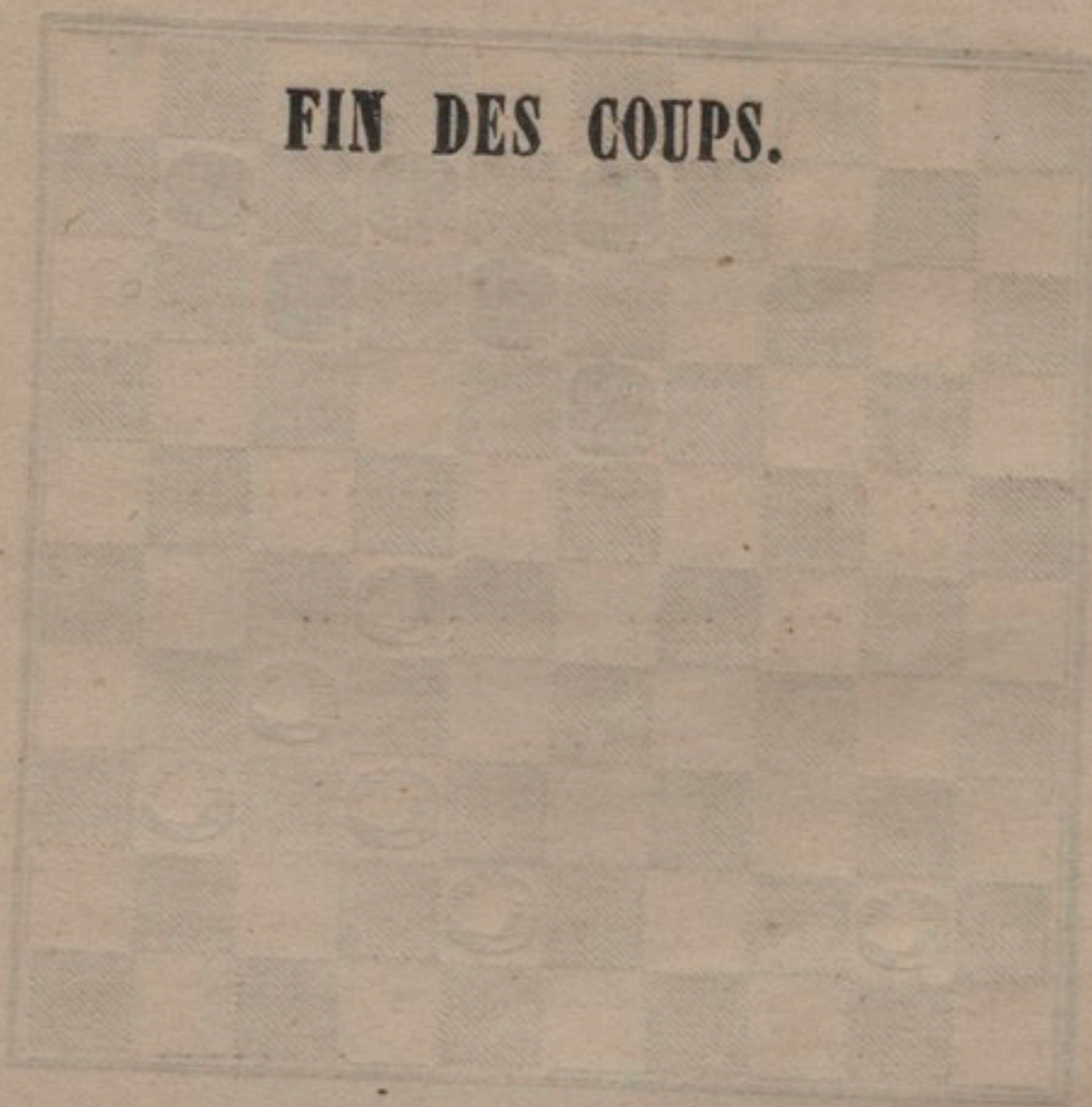


Les Blancs jouent et gagnent.

1001

LE FAUCONNIER

**FIN DES COUPS.**



Les Blancs jouent et gagnent.

# TABLE

PAR ORDRE DES MATIÈRES.

---

	Pages.
Jeu de Dames à la Polonoise.....	3
Principes.....	5
Règles du Jeu de Dames.....	42
Notation du Damier.....	47
Nom et Figure des Pièces.....	48
Disposition des 40 Pions du Damier pour commencer une partie.....	49



# TABLE DES COUPS

PAR ORDRE ALPHABÉTIQUE.

---

	Numéros.
Abordage.....	9
Abîme.....	17
Affût.....	98
Agonie.....	72
Amorce.....	91
Anonyme.....	30
Appât.....	18
Assaut.....	52

	Numéros.
Attaque.....	3
Attente.....	61
Aubaine.....	20
Avalanche.....	33
Blocus.....	58
Bombe.....	16
Bond.....	36
Bourrasque.....	93
Brèche.....	23
Butin.....	66
Captifs.....	13
Carrousel.....	45
Cerbère.....	81
Champions.....	42
Charge.....	96
Choc.....	2
Choix.....	27
Combat.....	78
Course.....	21
Crise.....	54
Débâcle.....	19
Déception.....	8
Défaite.....	22
Déroute.....	31
Désarroi.....	29
Désastre.....	7
Détour.....	40
Ecueil.....	88
Equerre.....	1
Equilbec, de Cherbourg (à M.).....	37
Embûche.....	73
Escarmouche.....	25
Expédient.....	34
Falaisien.....	100
Familier.....	5
Fermeture.....	68

	Numéros.
Fin de la partie Equilbec.....	38
Gouffre.....	60
Gourmandise.....	24
Guêpier.....	65
Guet.....	64
Hameçon.....	49
Ingénu.....	14
Invasion.....	71
Isocèle.....	84
Labyrinthe.....	47
Lepoix, d'Evreux (à M.).....	63
Lunette.....	44
Lutte.....	48
Manœuvre.....	94
Mêlée.....	75
Moisson.....	56
Naïf.....	26
Novice.....	59
Nuance.....	43
Ollivier, de Cherbourg (au capitaine).....	87
Ouragan.....	51
Panneau.....	6
Parallèles.....	57
Pas.....	50
Piège.....	33
Pillage.....	92
Poursuite.....	74
Précipice.....	53
Prisonnier.....	82
Promenade.....	99
Pugilat.....	4
Rafle.....	69
Récif.....	28
Rencontre.....	11
Ressource.....	70
Retard.....	46

	Numéros.
Retraite .....	86
Rixe .....	62
Rubrique .....	90
Ruse .....	76
Sacrifice .....	85
Saut .....	32
Sentinelle .....	10
Simple .....	15
Souricière .....	67
Stratagème .....	80
Temps .....	39
Tentation .....	55
Tourbillon .....	79
Tournoi .....	89
Trait .....	77
Traquenard .....	83
Trébuchet .....	95
Triangle .....	97
Vedettes .....	41
Yver Ch., de Falaise (à M. ....)	12



FIN.