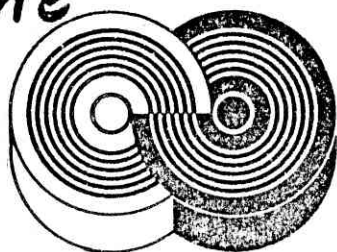


Dame à la Une

trimestriel

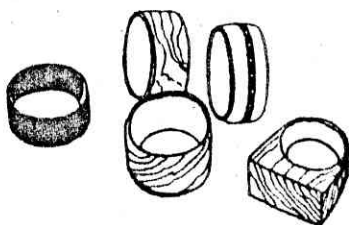
août/novembre 1979
30 francs belges

N. 34



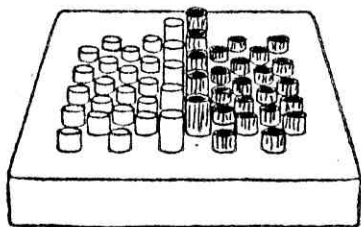
Editeur responsable:
JEAN MAES
Chemin au Bois 73
1970 WEZEMBEEK-OPPEM

Il est devenu traditionnel de faire au moins une partie de son shopping de Noël au Design Centre. D'une part car les cadeaux y sont originaux et pas trop chers (prix maximum 2.500 F), d'autre part car ils sont fabriqués en Belgique, créés en Belgique et choisis selon les critères les plus exigeants. La boutique de fête sera ouverte à partir du 23 novembre. Les retardataires seront impardonnables.



En bois

Des bagues de bois ? D'une simplicité très sophistiquée, de prix abordables (environ 250 F) et de coloris raffinés allant du blond au noir en passant par le roux et qui chaque fois traduisent les essences dans lesquelles elles sont traitées. Elles sont créées et réalisées par Georges Larondelle, d'Arbrefontaine (un nom prédestiné).



Du même : un superbe jeu de dames dont le plateau est en érable, les pions en noyer et en mélèze (environ 2.000 F).

Ci-inclus un opuscule de 8 pages qui sera distribué dans les écoles.

Ce "folder" est encore un projet. Si vous avez des idées pour l'améliorer, écrivez à l'auteur:
PIERRE MEULEMANS av. des Mélézes 29 1050 Bruxelles.
Il vous remercie d'avance.

LES DAMES PAR CORRESPONDANCE VOUS OFFRENT CES SEPT AVANTAGES

1. Vous commencez à jouer lorsque vous en avez envie. De nouveaux tournois sont régulièrement mis en route.
2. Vous jouez sans pendule, donc sans vous énerver. Pour chaque coup vous disposez de deux à trois jours de réflexion.
3. Vous ne jouez pas au café, mais à la maison sans dépenser beaucoup de votre argent de poche.
4. Vous pouvez vous procurer tout le matériel nécessaire: feuilles de notation, etc.
5. Vous jouez simultanément plusieurs parties avec des adversaires de tous les coins de Belgique et de l'étranger.
6. Vous pouvez consulter à l'aise les livres et évitez ainsi de grossières erreurs. Vous apprenez la théorie en jouant.
7. Vous recevez en outre *Dame à la Une*, une revue imprimée (la seule en Belgique) contenant des résultats, des nouvelles et des parties.

Tous les amateurs qui souhaitent jouer par correspondance sont priés de m'écrire le plus tôt possible: Jean MAES Chemin au Bois 73 1970 Wezembeek.

Attention: appel à trois candidats qui m'ont déjà écrit à ce propos: j'ai été déssaisi d'un portefeuille qui contenait vos lettres et ainsi je n'ai jamais pu vous répondre. Croyez que j'en suis fort navré. Voulez-vous m'écrire à nouveau ?? MERCI.

CHRONIQUES 1979, recueil des chroniques bi-mensuelles de Maurice VERLEENE dans LE SOIR, de Michel GREGOIRE dans LE RAPPEL, ainsi que d'autres articles parus dans la presse francophone belge en 1979.

Prix: 140 f.b. à verser sur mon compte bancaire n° 067-7541230-83 au nom de Jean Maes ou bien, pour les étrangers, par mandat international établi à mon nom et adresse.

Tirage limité à 100 exemplaires.

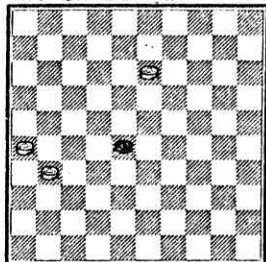
LE COUP JUSTE

PAR JOS DEELEN (brabo, Anvers)

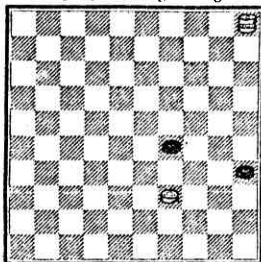
Voici les solutions des fins de parties publiées dans le n° 33.

- n° 33: 44-40(46x5)40x20(25x14)4-10(14-20)10-46(20-24)49-44 opposition.
 n° 34: 47-42(37x48)39-33(48x9)33x4(3-8)4-18 etc...
 n° 35: 24-20(14x25)4-10.
 n° 36: 28-23!(45x28 coup turc)32x3(17-22)3-14.
 n° 37: 48-42(37x48)33-28(41x40)45x34(48x30)25x34.
 n° 38: 21-27!(34-7)27-16(7-2)17-11(2-35)26-12(1-6 le meilleur)12-17
 35-49)11-7(6-11 forcé)17x6(49-35)7-2(35-40)6-44(40x49)2-35 une
 composition magnifique inspirée par l'oeuvre de Blankenaar.
 n° 39: 31-27(18-23A)29x18(19-24)18-12(24-29)12-7(29-34)7-1(34-39)
 37-31,27-21, 28-22.
 A: (19-23)28x19(16-21)27x16(18-22)16-11(22-27)11-7(27-31)37-32
 (31-36)7-2(36-41)2-13 gagne.
 n° 40: 35-30(9-13)30-24(13-18)24-19(18-22)19-13(22-28)13-9(28-32)9-3
 (6-11)16x7(32-37)7-2(5-10 forcé)15x4(37-42)4-15(42-48)2-30 et
 15-20.

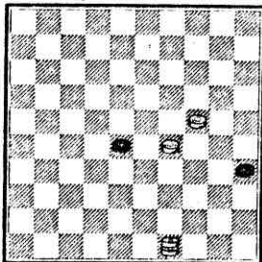
41: classique



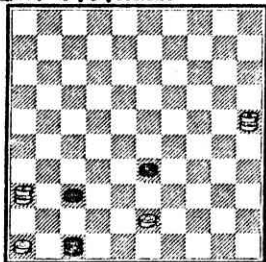
42: K.W.Kruijswijk



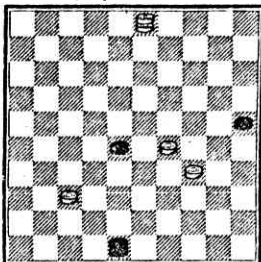
43: J.J.Kaan



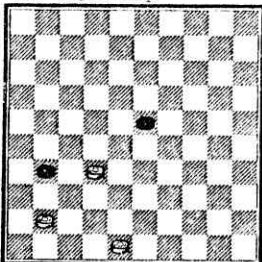
44: J.J.Kaan



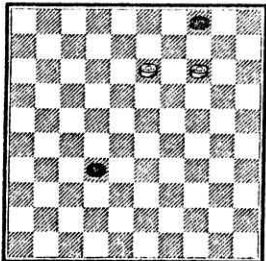
45: J.J.Kaan



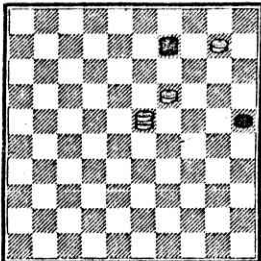
46: J.Klomp



47: A.Jacobs



48: J.J.H.Mertens



Les Blancs
jouent et gagnent

Solutions dans le
numéro 35.

Quelques remarques sur la présente série:

n°44: pas difficile mais assez surprenant. n°45: un motif qui intervient souvent dans les parties. n°46: encore un bon exercice pour ceux qui ne veulent pas perdre dans une position gagnante.

Amis Damistes !

PROPAGEONS LE JEU DE DAMES !

Trop souvent l'on entend dire : « Ici, il n'y a pas de joueurs de Dames ; impossible de constituer une association... ».

Voilà qui est vite dit !

Cette affirmation prématurée, qui tend à laisser croire que jamais, dans la localité, ne pourra éclore un club organisé, correspond bien plus à une position de principe qu'au résultat d'une simple expérience, et ne suffirait à convaincre nul animateur habile.

D'autres difficultés, — dont nous ne contestons d'ailleurs nullement la matérialité — sont tout aussi fréquemment invoquées : manque de temps, absence de bons éléments, inconstance des adeptes, afflux d'autres distractions, etc... ; mais ces arguments étant communs à tous (même à ceux qui réussissent), n'ont de ce fait aucun caractère d'exclusivité.

Nous manquons d'organiseurs.

Or, que faut-il donc pour créer ?

Tout d'abord, se décider à agir, résolument, et avec bon sens ; ne mettre en doute, ni ses propres capacités d'artisan, ni le succès appelé tôt ou tard à les couronner.

Éliminer toute cause de désaccord, développer l'esprit d'équipe, bien fait pour sceller l'amitié entre tous les membres du club naissant.

Nul ne doit oublier qu'une association se fonde lentement, progressivement : l'animateur doit, par sa persévérance, surmonter les premières difficultés, et sauvegarder son œuvre, avant de récolter le fruit de son patient labeur.

Que ceux qui désirent créer se hâtent donc de renoncer aux slogans négatifs, et s'engagent sans tarder dans la voie d'une action positive et bien coordonnée.

Par ailleurs, il est fort regrettable que des clubs anciens, dotés d'excellents éléments, se désagrègent du fait de simples futilités locales, de rivalités mesquines, ou même de la seule carence de membres qui négligent de se réunir.

Pourquoi démolir, quand il serait si utile de construire ?

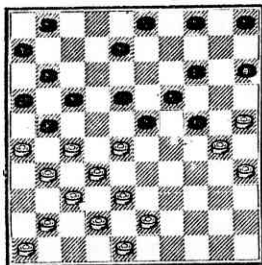
Si nous désirons propager le Jeu de Dames, si nous souhaitons vraiment le voir prospérer, contribuons, chacun dans la mesure de nos moyens, à multiplier les clubs, à y entretenir la bonne entente, et renonçons délibérément aux fâcheuses imprudences, en méditant sur la signification profonde de ces trois mots qui, à eux seuls, résument tout notre programme :

CREER, DEVELOPPER, MAINTENIR.

LE JEU DE DAMES

"COUP ANGLAIS"

1



Les blancs jouent ... dament ... et gagnent
(solution en page 8)

Ce fascicule s'adresse

A TOUS CEUX QUI NE CONNAITRAIENT PAS ENCORE CE JEU

et surtout

A TOUS CEUX QUI S'IMAGINENT QU'IL S'AGIT D'UN JEU D'ENFANT

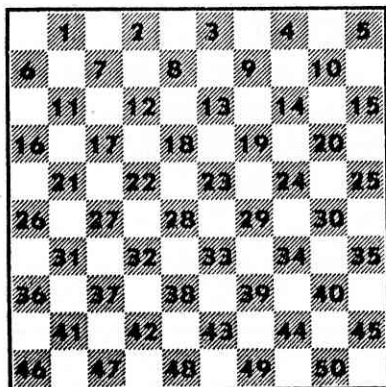
Avant-propos

Ce fascicule a essentiellement pour but de promouvoir le jeu de dames, dont seulement quelques initiés peuvent entrevoir toute la beauté. En outre il veut combattre l'idée trop souvent répandue selon laquelle il s'agirait d'un jeu simple et sans grande ressource.

La méconnaissance du règlement, voire ses applications fautives, sont la cause principale de cet état de chose. Le "soufflage" en est un exemple frappant.

Cette opération, qui consiste à enlever purement et simplement la pièce adverse qui a omis d'exécuter une prise, n'EXISTE PAS dans le règlement officiel du jeu. A elle seule, elle est responsable de la perte d'intérêt pour une partie de dames puisque l'adversaire, à chaque fois qu'il se sent menacé par une prise, pourrait faire semblant de l'ignorer. Aucune combinaison ni aucune stratégie ne peuvent évidemment se construire dans de telles conditions.

Mais avant de pouvoir vous donner un aperçu de ce qu'est véritablement le jeu de dames, il vous faut savoir, pour comprendre la notation des solutions, que les cases sur lesquelles on joue sont numérotées de 1 à 50 ainsi que vous le propose le diagramme suivant.



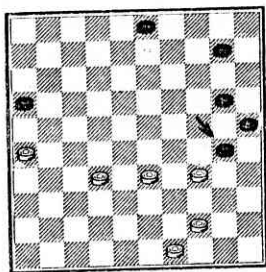
Le déplacement d'une pièce s'indique par un tiret entre la case de départ et la case d'arrivée : 32-28

La prise s'indique au moyen d'une croix : 39x30

N.B : les coups des noirs sont mis entre parenthèses :
(7-11) (3x14)

Les règles qui méritent une attention toute spéciale

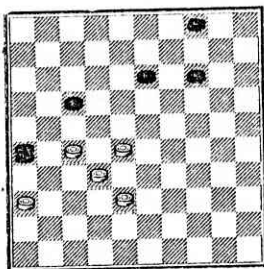
- 1° La prise est obligatoire; elle doit se faire en avant comme en arrière et du côté du plus grand nombre de pièces. Sur ce point, tout comme le pion, la dame ne compte que pour une pièce, qu'il s'agisse du camp preneur ou de l'autre.



Exemple

Les noirs viennent de jouer (24-30) attaquant ainsi d'une part deux pions blancs 34 et 44 et, d'autre part trois pions blancs 34,33,32. Cependant les blancs jouent et gagnent par 26-21 car ils forcent les noirs à leur prendre quatre pièces 21,32,33,34 par (16x40), ce qui est suivi alors de 44x4.

- 2° Au cours d'une prise, les pièces adverses ne peuvent être enlevées qu'après le mouvement complet et non au fur et à mesure de celui-ci.



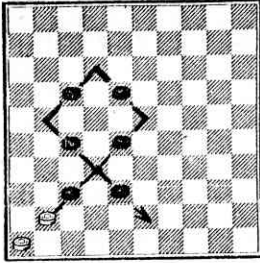
Exemple

Dans cette position les blancs jouent 36-31 forçant la dame noire 26 à prendre jusqu'à 22. Les blancs prennent ensuite par 27x20.

Si les noirs avaient pu prendre les pièces au fur et à mesure de la prise, ils auraient pu s'arrêter à 31 ou à 36 gagnant ainsi la partie.

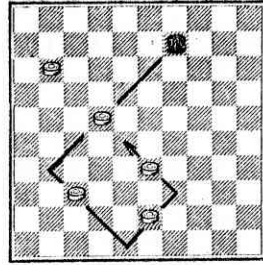
- 3° Lors de l'exécution d'une prise, on peut passer plusieurs fois sur une même case inoccupée (cfr. diagr. A), mais jamais par-dessus une pièce adverse déjà prise (cfr. diagr. B) ni par-dessus une de ses propres pièces (cfr. diagr. C)

A



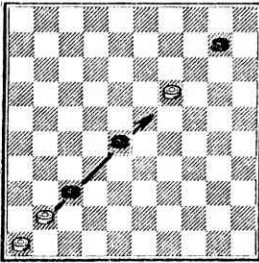
Pour effectuer la prise 41x43, le pion blanc passe deux fois sur la case libre 32

B



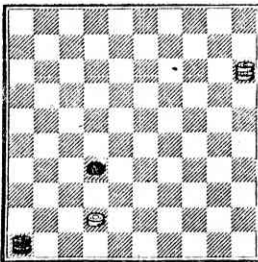
La dame noire à 9 doit s'arrêter à la case 28 et ne peut repasser sur le pion blanc 22 pour prendre aussi le pion blanc à 11

C



Le pion blanc 41, après avoir pris les pions noirs 37 et 28, ne peut passer au-dessus de son propre pion blanc à 19 pour prendre le pion noir à 10

- 4° Une partie est gagnée par l'un des joueurs lorsque, notamment, les pièces de son adversaire sont dans l'impossibilité de jouer.



Exemple

Dans la position de ce diagramme les noirs perdent la partie, si les blancs jouent 42-37, les forçant à prendre par (32x41), et poursuivent par 15-47 puis-qu'alors les noirs sont bloqués.

Quelques combinaisons de base à ne pas oublier

REMARQUES

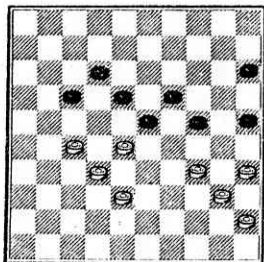
- vous ne pourrez juger de votre valeur que dans la mesure où vous êtes capable de voir la combinaison sans toucher aux pièces. Trouvez donc mentalement le coup qui vous est proposé avant de prendre connaissance de la solution.
- dans chaque position donnée, ce sont les blancs qui exécutent le coup.

A. LES COMBINAISONS RELATIVEMENT SIMPLES

(solutions page 8)

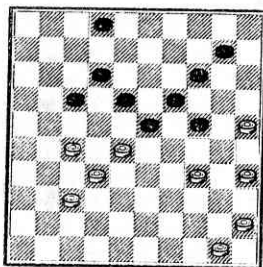
1° Le coup Philippe

2



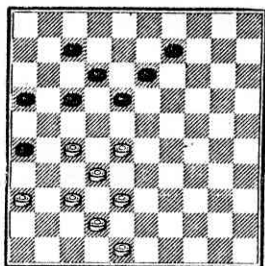
2° Le coup de Mazette

3



3° Le coup de l'express

4



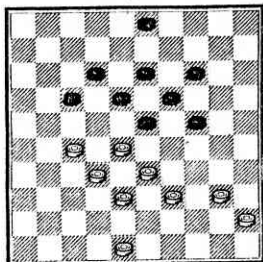
REMARQUE

Ce coup apparaît très tôt dans l'ouverture de la partie et fait beaucoup de victimes parmi les joueurs débutants. Avec toutes les pièces sur le damier, jouez: 32-28 (18-23) 37-32 et trouvez maintenant la combinaison gagnante pour les noirs (cfr. solution 3b)

B. LES COMBINAISONS DE DIFFICULTE MOYENNE

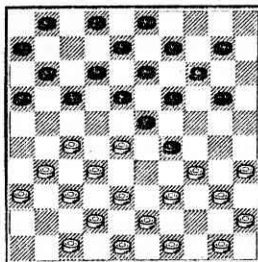
1° Le coup Royal

5



2° Le coup Napoléon

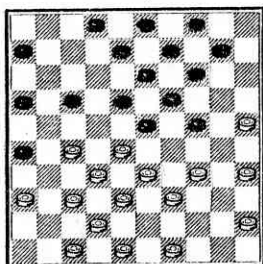
6



C. LES COMBINAISONS DE DIFFICULTE PLUS PRONONCEE

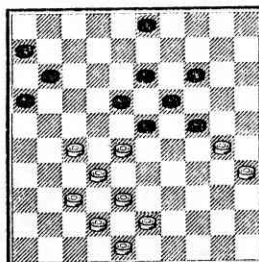
1° Le coup de la Bombe

7



2° Le coup Springer

8



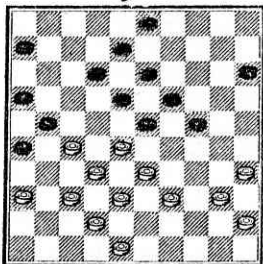
Ces quelques exemples de combinaisons ne représentent qu'une toute petite partie des possibilités du jeu de dames, tant du point de vue quantitatif que qualitatif. Il existe encore bien d'autres combinaisons telles que le coup d'Utrecht, le coup Raichenbach, le petit coup de Weiss, le coup Cros, le coup du Ricochet, etc

En connaissant toutes ces combinaisons de base, on accède alors à un stade supérieur permettant l'exécution de combinaisons plus complexes telles que : les tentés de fautes et le forcing.

En voici respectivement un exemple simple

1° Le tenté de faute

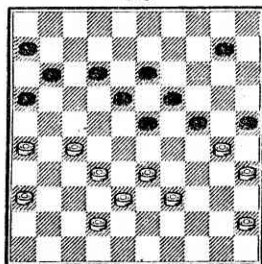
9



En jouant 39-34 les blancs offrent un gain de pion aux noirs, ce qui serait suivi d'un coup de dame à la case 1, s'ils tombaient dans le piège.

2° Le forçage

10



Après l'attaque (20-25) des noirs, les blancs, par 39-34, créent une menace (laquelle?) que les noirs ne peuvent contrer (pourquoi?)

Cependant tout ce qui précède n'est, en définitive, que l'a.b.c. des connaissances du jeu avant d'en arriver au domaine le plus difficile, à savoir celui des positions et de la stratégie. Il s'agira alors de construire son jeu positionnellement c'est-à-dire pouvoir répondre à des questions du genre:

- est-il plus avantageux, dans une situation donnée, de construire une position en trèfle ou du marchand de bois ?
- est-il intéressant de porter une attaque contre le centre de l'adversaire lorsque sa propre aile droite est enchaînée ou vaut-il mieux d'abord casser cet enchaînement ?
- faut-il avoir des temps d'avance ou de retard dans un style de jeu donné pour arriver dans les meilleures conditions à la phase cruciale de la "fin de partie", phase qui, à elle seule, a fait couler beaucoup d'encre et est encore loin d'être connue à fond ?

Il est évident que l'approche de ces notions sort du cadre de ce fascicule, mais il fallait en parler pour vous faire sentir les possibilités infinies du jeu de dames et vous convaincre qu'on est loin d'un jeu puéril.

Solutions des combinaisons

1. 28-22 (17x28) 26x17 (11x22) 31-26 (22x31) 26-21 (16x27)
37x26 (28x37) 42x2
2. 27-21 (17x26) 28-22 (18x27) 32x21 (26x17) 34-30 (25x34) 40x7
3. 35-30 (24x35) 25-20 (14x25) 34-29 (23x34) 28-22 (17x28) 32x5
- 3b. (23-29) 33x24 (20x29) 34x23 (17-22) 28x17 (19x26) + perte
du pion 17
4. 27-22 (18x27) 32x21 (16x27) 37-31 (26x37) 42x2
5. 27-21 (17x26) 28x22 (18x27) 32x21 (26x17) 33-28 (23x34) 40x7
ou
27-22 (18x27) 32x21 (23x34) 40x7 (17x26)
6. 28-22 (17x28) 27-21 (16x27) 31x4
7. 35-30 (24x35) 25-20 (14x25) 27-21 (16x27) 32x12 (23x41)
12x5 (41-46) 42-37 (46x40) 45x34
Cette combinaison coûte un pion aux blancs mais, comme ceux-ci gardent leur dame, elle est tout à fait valable. En effet, la valeur d'une dame est estimée à la valeur de deux pions.
8. 27-22 (18x27) 32x21 (23x41) 21-17 (11x22) 42-37 (41x32)
38x29 (via 9 et 20)
9. 39-34 (24-29) 33x24 (19x39) 28x19 (13x24) 37-31 (26x28)
38-33 (21x32) 33x2
10. Par 39-34, les blancs menacent de : 27-22 (18x27) 32x21 (16x27)
33-29 etc ... A cette menace les noirs n'ont pas de réponses
valables car: sur (10-14) ou (10-15) suit 27-22 etc ...
sur (12-17) suit 27-21 ... et 33-29 etc ...
sur (11-17) suit 26-21 ... 27-22 ... et 33-29 etc..

En guise de conclusion, il ne reste plus qu'à vous proposer quelques adresses où vous pourrez, à votre tour, prendre plaisir à jouer ce très beau jeu, voire prendre contact avec des personnes qui vous aideront à créer un nouveau groupe de damistes au sein de votre communauté professionnelle ou de votre établissement scolaire.

LIGUE FRANCOPHONE DU JEU DE DAMES, association sans but lucratif
Siège social: avenue Albert 113 1060 Bruxelles, tél:02/345.50.04.

Chargé de la propagande dans votre région:

Devenez membre de la Ligue Francophone du Jeu de Dames (L.F.J.D.),
versez la somme de 50 francs sur le compte 068-0708080-07 de la
L.F.J.D. asbl.
