

INTRODUCTION.

Tous les ouvrages écrits sur le jeu de dames à la Polonaise qui ont paru jusqu'à ce jour, offrent aux amateurs autant d'intérêt que d'instruction : on ne doit donc pas être surpris de l'importance qu'on y attache. Ce jeu, plein d'attraits, captive, entraîne jusqu'au point qu'on lui sacrifie des veilles et un temps précieux que l'on pourrait mieux employer ; c'est sous ce rapport seul qu'il justifie son titre : car la patience, la contention d'esprit qu'il exige, et ses résultats n'en ont aucun avantage qui caractérise ce sexe aimable.

Tous les jours, l'expérience et les observations des calculateurs font de nouvelles découvertes ; c'est par suite de ces découvertes et d'un long travail que je suis parvenu à pouvoir offrir au public cette collection de nouveaux problèmes ; ils ont l'avantage d'être neufs dans leurs moyens, de présenter une position naturelle, et d'être en grande partie composés de pions sans dames. C'est ce qui n'a été qu'accessoirement traité dans les ouvrages qui précèdent celui-ci, plus classique en ce qu'il importe d'apprendre à faire une dame, avant d'apprendre à la faire agir. Il n'était pas facile à la vérité de composer des problèmes d'une difficulté qui surpassât celles qui sont connues . et de

trouver , dans la marche restreinte du pion , les ressources brillantes de la dame . Sous ce point de vue , cette collection n'offre que plus d'intérêt aux amateurs ; elle les convaincra que les joueurs de première force sont encore éloignés du degré de perfection dont ce jeu est susceptible . Ces sortes de problèmes sont , pour ainsi dire , une prescience qui fait apercevoir un but qu'on ne peut atteindre .

Ce jeu , inépuisable dans ses calculs , surpassé en imagination tous les autres jeux , sans en excepter le jeu d'échecs , qui est à la vérité plus compliqué dans la marche de ses pièces , mais dont la complication même nuit à l'étendue des combinaisons et à leur vaste développement . Au jeu de dames , la faculté de forcer à prendre donne ouverture aux abstractions les plus inextricables . La preuve qu'elles surpassent celles du jeu d'échecs , c'est que tous les stratagèmes connus et imprimés de ce jeu sont en bien moins grande quantité que ceux du jeu de dames , et présentent beaucoup moins de difficultés dans leurs solutions . Les plus difficiles n'embrassent pas six temps (1) ; les miens en ont jusqu'à onze et douze : je ne parle pas des coups de fin de partie qui en ont vingt-cinq et plus .

(a) *Temps* , dans le langage de ce jeu , signifie coup alternatif à jouer par chacun des joueurs .

Ce qui a droit de me surprendre , c'est l'insouciance des jeunes gens pour ce beau jeu , et la préférence qu'ils donnent au jeu de domino. La cause en est qu'ils ignorent la richesse des ressources du jeu de dames , ou peut être qu'ils craignent de se livrer à un travail de calcul , peu capable de leur procurer le délassement qu'ils recherchent. Ce jeu agréable et intéressant a néanmoins ses partisans , et je le vois préféré par des mathématiciens , des compositeurs distingués , et des savans qui aiment à trouver jusque dans l'objet de leur loisir des motifs d'exercer leur imagination. On a remarqué que les Juifs , en général , affectionnent beaucoup ce jeu , et qu'il en est parmi eux d'une grande force : le célèbre *Mardochée* était de la première. Les Hollandais s'y livrent aussi exclusivement : le fameux *Spencer* , connu sous le nom du *Hollandais* , y était aussi d'une première force. Ce jeu est encore universellement recherché par les habitans de la campagne , dans les communautés , les colléges , et même dans les maisons de détention. Son principal temple à Paris est , quai de l'Ecole , au CAFÉ MANOURY , dont la planche qui est en tête de l'ouvrage nous représente l'intérieur. On peut dire qu'il n'est que dans son enfance comparativement au jeu d'échecs , et qu'il sera d'un usage plus général , à mesure qu'il sera apprécié.

L'étude des nouvelles théories offre aux amateurs un avantage inappréciable , celui d'accélérer leurs progrès , en même temps qu'elle amènera leurs loisirs.

Ceux qui ont vieilli dans la pratique de ce jeu , sans beaucoup acquérir , seraient devenus plus forts et en peu de temps , s'ils s'étaient livrés à l'étude de la théorie : il est de fait que le hasard est long-temps à présenter de beaux coups , et qu'il n'en présente même pas de la force de ceux qui se trouvent dans cette collection ; ou qu'il ne se fait peut être pas une partie où il ne s'en présente , mais que des joueurs même de première force laissent échapper , faute de les voir dans un temps donné. Cela est si probable que la plus grande partie de mes coups leur ont été présentés ; et , quoiqu'avertis , ils ne pouvaient en trouver la solution dans dix fois plus de temps que l'on en met à faire une partie entière ; d'où l'on doit conclure que ces problèmes plus compliqués que ceux fournis par le hasard doivent familiariser l'esprit avec les grandes abstractions et lui faire trouver plus faciles celles que le jeu lui présentera. D'ailleurs l'œil s'accoutume à embrasser le déplacement des pions , à bien s'assurer de ceux qui partent , à acquerir une grande justesse dans les aperçus , et par suite à éviter tous les pièges et même à entendre de très-masqués. Une des grandes

difficultés du jeu , c'est , dans l'embarras de plusieurs pions à faire mouvoir , de savoir jouer le pion juste ; car il arrive souvent que l'on joue précisément celui qui fait perdre par suite de temps. Beaucoup de personnes ne manqueront pas d'objecter mal à propos qu'aucun de ces coups ne se présente dans les parties , et qu'en conséquence leur étude est en pure perte. Il est facile de leur répondre qu'il suffit que ces coups soient dans l'esprit du jeu et dans une position naturelle , pour être instructifs et exercer l'esprit ; d'ailleurs l'idée mère se reproduit toujours sous mille formes différentes. On n'apprend point ce jeu , comme une leçon par cœur. Des joueurs médiocres , sachant par routine quelques vieilles ruses qui se reproduisent souvent , n'ont de supériorité qu'avec des joueurs plus faibles qu'eux : ils n'inventent rien et resteront toute leur vie au même point de médiocrité. Il faut , pour franchir la route battue , jouer ce jeu d'inspiration , créer , ne pas jouer un pion sans avoir une intention , et mettre autant de finesse et d'esprit dans la défense que dans l'attaque. A cet égard , je ne saurais trop recommander aux amateurs de préférer à l'attaque le jeu de défense : c'est le moyen de s'assurer d'abord de la remise ; de plus il force à la prudence , conserve la présence d'esprit , rend moins fautif , est plus sans prétention , donne même plus d'essor à l'ima-

gination. L'attaque , à moins que l'on ne soit d'une grande force , vise trop à l'ambition qui égare le joueur , lui fait hasarder des positions , le rend distrait , l'aveugle sur les pièges qu'on lui tend : trop préoccupé de ceux qu'il veut tendre , le désordre des idées s'ensuit , et il se laisse bientôt maîtriser par le sang froid de son adversaire qui prend sur lui tous ses avantages. Si l'on contracte une fois l'habitude d'une attaque ambitieuse , l'on ne devient jamais fort , malgré les dispositions que l'on aurait à le devenir ; en un mot le jeu de défense tend à ne pas perdre , et le jeu d'attaque à gagner. Il est de principe de commencer par apprendre la première de ces deux choses. Outre toutes les facultés morales qu'exige l'exercice de ce jeu , et la connaissance parfaite de sa tactique , il demande encore une conception prompte : il faut que le joueur puisse saisir , dans un temps donné , toutes les conséquences de la marche des pièces qu'il fait agir : pourvu de cette faculté , il aura un avantage marqué sur son adversaire qui , avec plus d'imagination , aurait la conception plus lente.

Ce jeu peut aussi s'envisager sous d'autres rapports moraux ; l'amateur qui s'y livre , forcé de s'abandonner à une grande série de raisonnemens , acquiert insensiblement une rectitude d'idées et de jugement qui tourne au profit de ses facultés mo-

rales. Tout est calcul dans le monde ; les arts et les sciences sont soumis à ses lois : je me suis convaincu des heureux effets de son influence. J'ai remarqué , en général , que les amateurs du jeu de dames ou d'échecs ont de l'antipathie pour les jeux de hasard , et se trouvent naturellement prémunis contre la funeste passion du jeu; c'est une conséquence toute naturelle : l'esprit exercé à une grande justesse de calculs repousse l'absurdité de ceux des jeux de hasard , où , faute de cette conviction , des joueurs imprudens , n'embrassant que des calculs chimériques et faux , vont engloutir leur fortune , et celle même qui leur est confiée .

Sous tant de rapports intéressans , ce jeu et les problèmes qui conduisent à sa science ne seraient trop fixer l'attention des amateurs qui y trouveront réunis l'utile et l'agréable.

Cette collection se divise en trois séries , savoir :
 1.^{re} Serie de 24 coups de pions sans dames faits en jouant ; 2.^e Serie de 150 coups de pions sans dames composés ; 3.^e Serie de 26 coups de dames damées.

OBSERVATIONS.

Les blanches occupent le bas du damier , jouent les premiers , et gagnent toujours.

En se servant par ellipse de l'expression *les*

blancs ou les noirs, etc., il est entendu que c'est comme si l'on disait : le joueur des blancs ou des noirs.

L'exécution est en regard. La manière d'y procéder est de placer le pion blanc ou la dame blanche de tel numéro à tel numéro : par exemple, à l'exécution N.^o 1, les blancs jouent de 26 à 21, c'est-à-dire qu'ils déplacent le pion casé au N.^o 26 et le casent au N.^o 21 ; les noirs jouent de 17 à 39 en prenant quatre pions, ainsi de suite.

Pour se faciliter l'exécution et la recherche des numéros, on tiendra le damier numéroté figuré devant soi, il conviendrait mieux encore d'avoir un petit damier numéroté. Cet ouvrage étant plus spécialement consacré aux joueurs exercés, l'auteur s'est abstenu de donner les règles du jeu.

Avertissement.

COMME il s'est glissé quelques erreurs dans les chiffres et dans les figures, les Amateurs sont invités à recourir aux *errata* et *coups rectifiés* qui se trouvent à la fin.

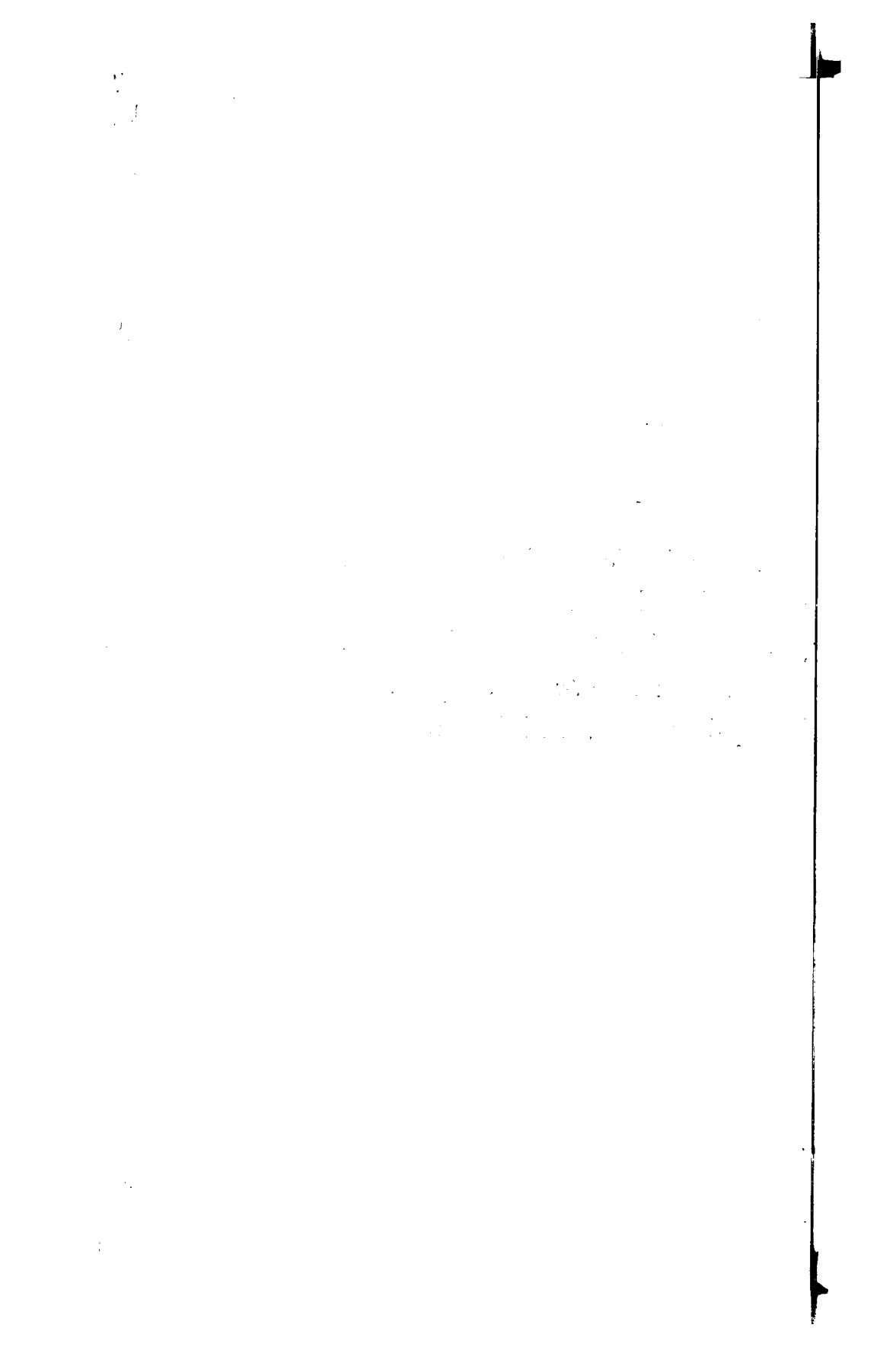
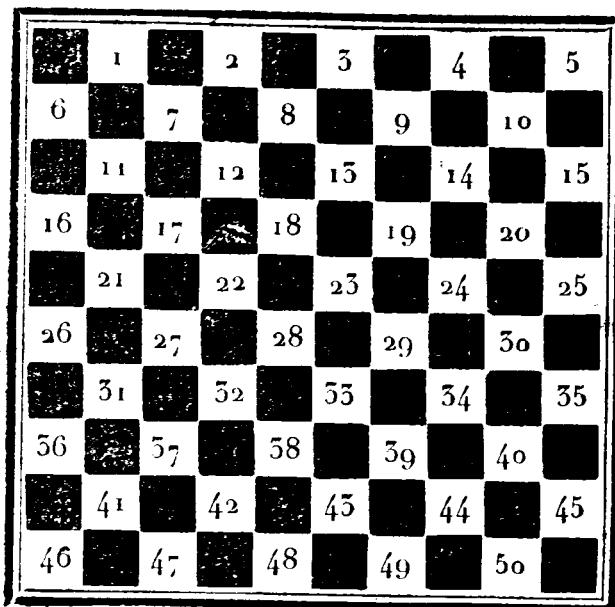


FIGURE DE DAMIER

DONT LES CASES SONT NUMÉROTÉES.



EXPLICATION DES SIGNES.

● Pion noir.

○ Dame noire.

● Pion blanc.

○ Dame blanche.

PREMIÈRE SÉRIE,
FORMÉE

*De vingt-quatre coups de Pions
sans Dames, faits en jouant.*

PREMIÈRE SÉRIE.

EXÉCUTION.

Coup de trois.

N.^o 1.

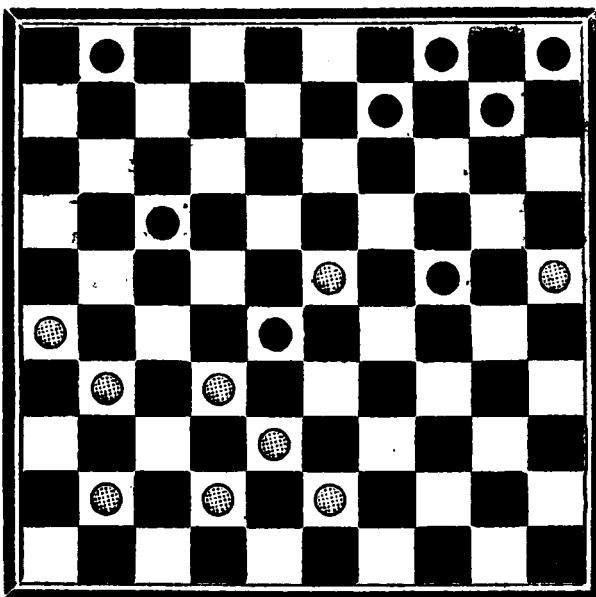
Blancs.	Noirs.
26 à 21	17 à 39 prennent.
41 - 37	28 - 19
25 - 20	24 - 15
38 - 33	39 - 28
32 - 3 prennent trois pions.	

Coup de quatre.

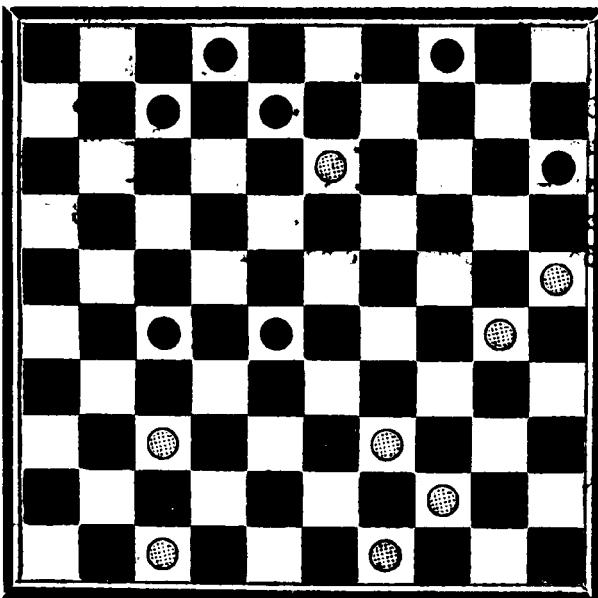
N.^o 2.

Blancs.	Noirs.
37 à 31	27 à 36 autrement perte par suite.
39 - 33	28 - 50 et dament.
49 - 44	50 - 9
47 - 41	36 - 47 et dament.
50 - 24	47 - 20
25 - 1	prennent deux dames et deux pions.

N.^o 1.



N.^o 2.



Coups de cinq.

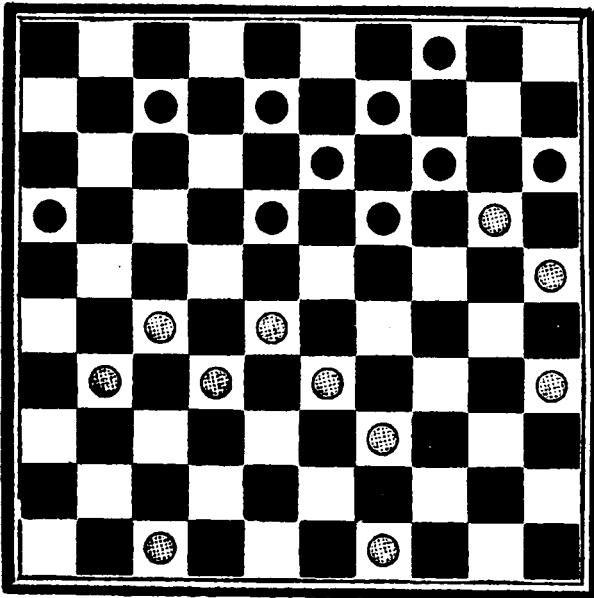
N.^o 3.

Blancs.	Noirs.
28 à 22.	15 à 24
35 - 30.	24 - 35
25 - 20.	14 - 25
27 - 21.	à volonté à 29
39 - 34.	16 ou 18 - 36
34 - 1 prennent cinq pions.	

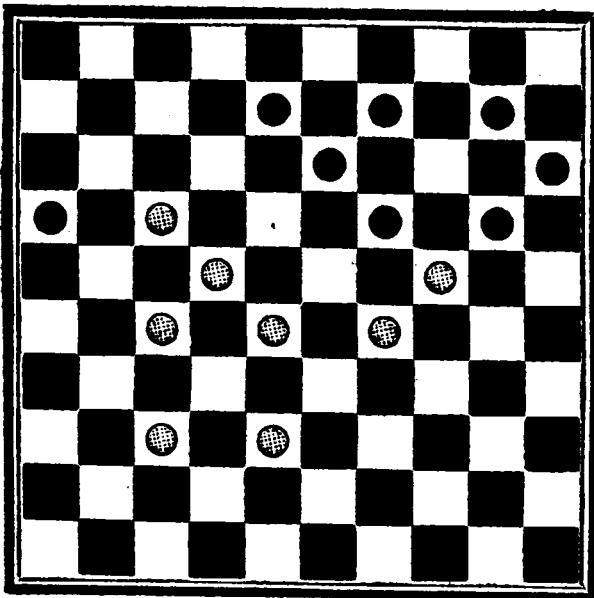
N.^o 4.

Blancs.	Noirs.
27 à 21.	16 à 18
38 - 32.	19 - 30
29 - 23.	18 - 29
17 - 12.	8 - 17
28 - 22.	17 - 28
32 - 3 prennent cinq pions.	

N.^o 3.



N.^o 4.



N.^o 5.

Les noirs ont joué de 18 à 18.

Blancs.

		Noirs.
34 - 29.	.	25 à 23
17 - 14.	.	à redoubleté.
43 - 39.	.	prennent.
38 - 33.	.	27 - 29
39 - 34.	.	23 - 21
34 -	1 prennent cinq pions et gagnent par suite.	

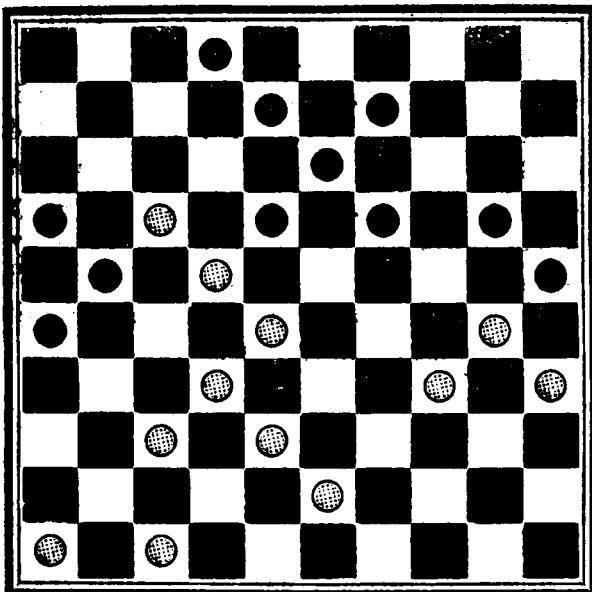
Coups de six.

N.^o 6.

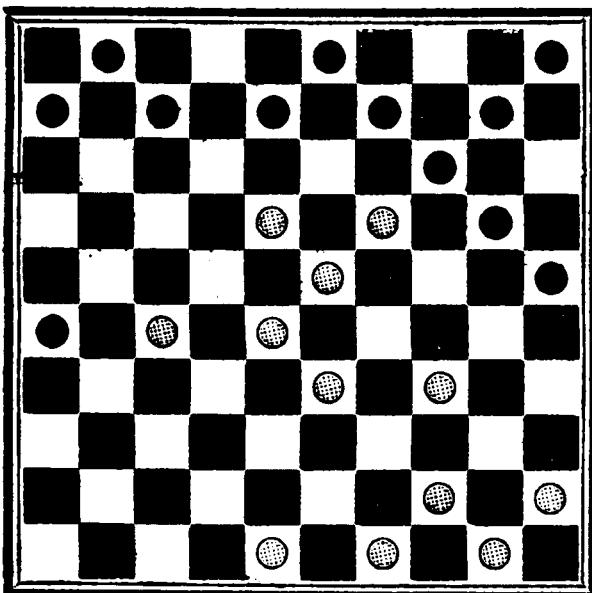
Blancs.

		Noirs.
27 à 21.	.	26 à 27
28 - 22.	.	27 - 30
18 - 12.	.	27 - 29
45 - 40.	.	26 - 23
40 - 34.	.	21 doubleté.
44 -	2 prennent six pions.	

N.^o 5.



N.^o 6.



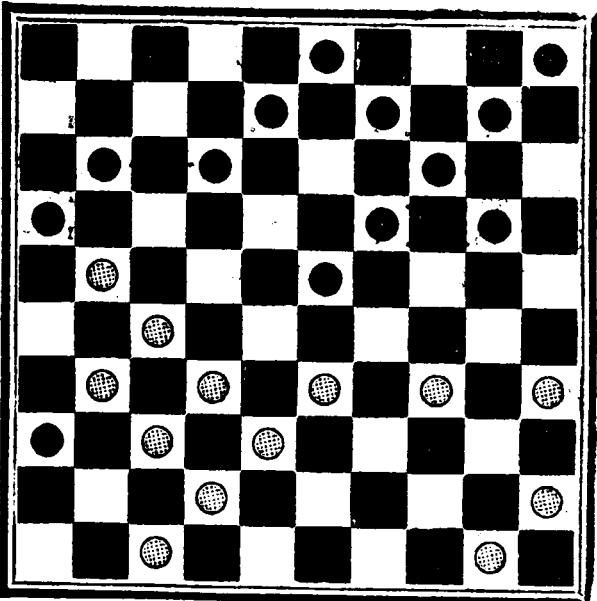
N.^o 7.

Blancs.	Noirs.
34 à 29	23 à 34
35 - 30	34 - 25
27 - 22	à volonté.
32 - 28	prennent.
38 - 32	27 - 29
28 - 22	18 - 27
37 - 32	27 - 38
42 - 2 prennent six pions et gagnent par suite des tems, joués justes.	

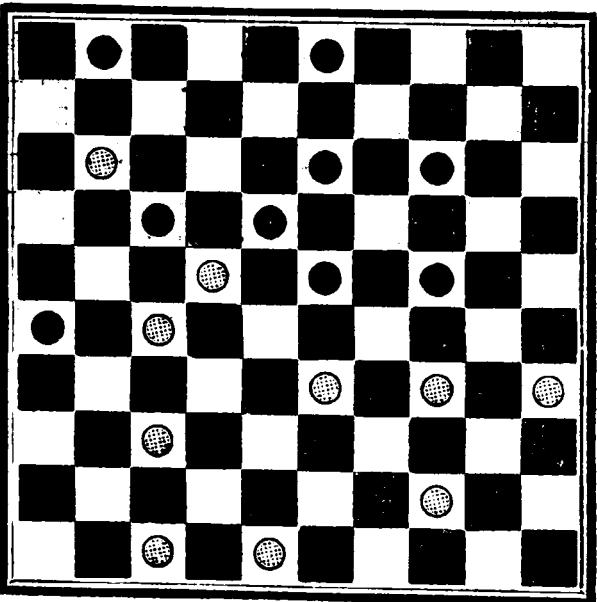
N.^o 8.

Blancs.	Noirs.
44 à 40	17 à 30
40 - 34	30 - 39
11 - 7	1 - 12
48 - 43	39 - 48 et dament.
35 - 30	d. 48 - 22
50 - 10 prennent une dame et cinq pions, et dament ensuite à 4.	

N.^o 7.



N.^o 8.



Coups de sept.

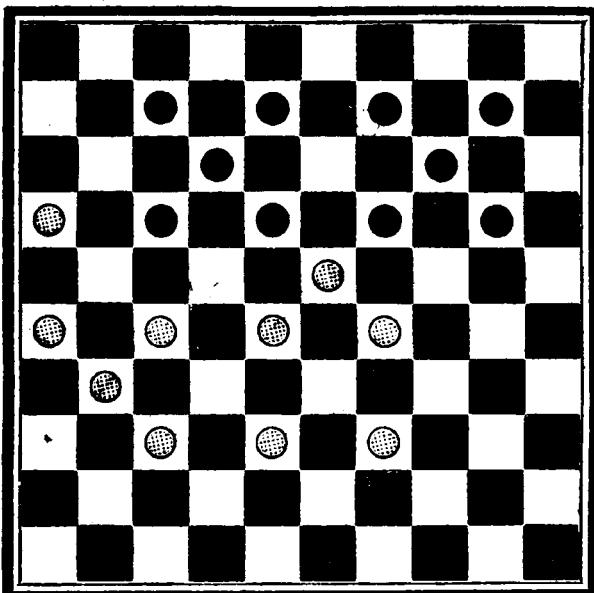
N.^o 9.

Blancs.	Noirs.
26 à 21	17 à 26
27 - 21	26 - 17
28 - 22	18 - 36
38 - 33.	19 - 28
53 - 24 prennent sept pions.	

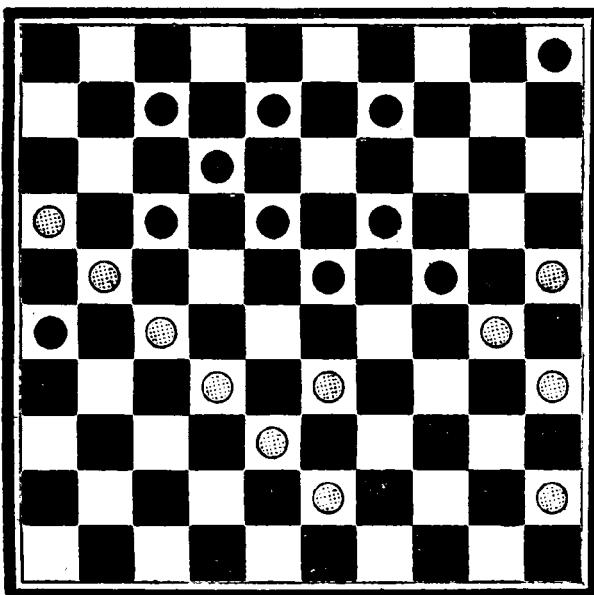
N.^o 10

Blancs.	Noirs.
25 à 20	24 à 15
32 - 28	23 - 32
43 - 39	32 - 25
27 - 22	17 - 39
45 - 40.	26 - 17
40 - 34.	39 - 30
35 - 4 prennent sept pions.	

N.^o 9.



N.^o 10.



N.^o 11.

Blancs.

17 à 11	à volonté.	39
40 - 34	39 - 19	
35 - 30	x prennent.	
30 - 24	30 - 29	
29 - 23	18 - 29	
27 - 22	17 - 28	
32 - 1	prennent sept pions.	

Noirs.

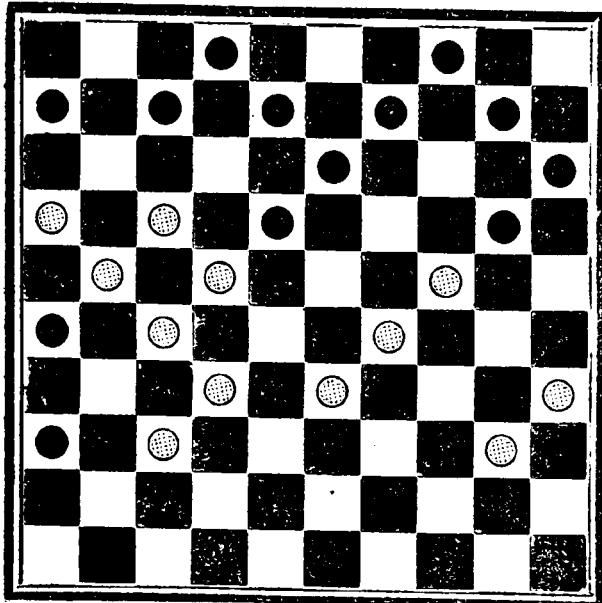
N.^o 12.

Blancs.

24 à 20	25 à 14	
47 - 42	36 - 38	
48 - 42	38 - 47 et dame.	
28 - 22	17 - 19	
39 - 33	26 - 17	
29 - 24	d. 47 - 30	
15 - 4	prennent six pions et une dame.	

Noirs.

N.^o 11.



N.^o 12.

