

MAITRISE DU JEU DE DAMES



JEAN PIERRE DUBOIS

Fédération Française de Jeu de Dames

LYON 2005

<http://damierlyonnais.free.fr>

Avez-vous envie de devenir Maître au Jeu de Dames ? Si c'est oui, cet ouvrage est pour vous. Chacun d'entre nous croit savoir jouer au Jeu de Dames, mais très peu de gens connaissent les vraies règles du jeu et savent en tirer parti. Avec cet ouvrage, vous allez découvrir progressivement, en partant des règles du jeu, comment parvenir à la maîtrise du jeu. Des exemples pratiques montrent comment tirer profit des fautes adverses et de quelle manière organiser son jeu le plus efficacement possible. Les nombreux diagrammes d'illustration, avec leurs explications, permettent une lecture aisée.



L'auteur : Jean-Pierre DUBOIS, Maître National, a été Champion de France en 1982 et finaliste du Championnat du Monde à Dakar en 1984. Après avoir pratiqué le jeu en compétition jusqu'en 1985, il s'est ensuite consacré à l'enseignement du jeu et à son développement au sein de la Fédération Française de Jeu de Dames.

Préface

Jean-Pierre Dubois, champion de France en 1982, champion de Lyon et de Villeurbanne, n'en est pas à son premier ouvrage ; il a déjà rédigé « La Pratique du Jeu de Dames » en 1988 et aussi dans la collection stratégique « Le système Keller » et « Le système Roozenburg » en 1996. Ses qualités rédactionnelles et pédagogiques ne sont plus à démontrer et chaque joueur, qu'il soit débutant ou confirmé, trouvera dans cet ouvrage de quoi se régaler.

En effet la démarche adoptée par l'auteur est intéressante : il fait progresser le lecteur dans la découverte du jeu, envisagé sous toutes ses facettes.

Après le rappel de règles de base et des « 4 règles d'or » en 1^{ère} partie, il expose différents principes (forcing, gambit, pions arrières, etc.) et donne des conseils stratégiques pour prendre l'avantage sur son adversaire à travers des exemples pratiques en 2^{ème} partie. Dans la 3^{ème} partie nous trouvons un arsenal de combinaisons remarquables fréquemment rencontrées telles les coups Royal, Raphaël ou Molimard, ainsi que quelques combinaisons exceptionnelles de grands maîtres et champions du monde comme Tchizov, Virny ou Roozenburg. Enfin dans la 4^{ème} partie Jean-Pierre Dubois nous présente des études sur la formation du Faux Marchand de Bois, l'enchaînement latéral droit ou le système classique.

L'histoire du livre que nous avons la chance de vous proposer aujourd'hui est singulière. Rédigé en 1998, l'ouvrage n'a pu être publié faute d'éditeur. Jean-Pierre Dubois a quitté la région lyonnaise il y a quelques années, mais début mars 2005, après avoir consulté le site internet du Damier lyonnais, il nous a contactés et nous a proposé son manuscrit sans aucune contrepartie... Notre première idée était de le publier sur le site web du club. Après l'avoir lu et avoir consulté quelques amis damistes, nous avons été confortés dans l'idée qu'il eût été dommage qu'un ouvrage de cette qualité ne puisse pas être édité faute de moyens. C'est pourquoi le Damier lyonnais et la ligue Rhône-Alpes ont décidé de promouvoir la publication de l'ouvrage que nous vous offrons sur ce support « éprouvé », tout en prévoyant de le mettre par la suite à la disposition de tous sur le site du Damier lyonnais à l'adresse : <http://damierlyonnais.free.fr> en libre accès.

Je vous souhaite une bonne lecture

*Richard Przewozniak
Vice-président du DL
Secrétaire de ligue RA*

Lyon, avril 2005

<http://damierlyonnais.free.fr>

INTRODUCTION

Le Jeu de Dames figure parmi les jeux de société les plus connus dans le monde entier. Déjà pratiqué sous la plus haute antiquité en Egypte, le jeu de dames n'a cessé de se répandre dans les pays, au rythme des invasions et de l'évolution des civilisations. La simplicité des règles et la sobriété du matériel ont fortement contribué à son essor.

Ce n'est pourtant qu'à la fin du siècle dernier que des fédérations de plusieurs pays se sont réunies pour constituer une fédération mondiale. Aujourd'hui, on compte plus de 80 pays affiliés. Parmi les plus fortes nations, figurent les pays de l'ex Union Soviétique suivis de près par les Pays-Bas. Les pays d'Afrique et la France jouent également un rôle important dans la compétition internationale, sans pour autant prétendre au titre suprême.

Des compétitions nationales et internationales sont régulièrement organisées. Un championnat du Monde tous les quatre ans vient couronner ces épreuves. Dans ces compétitions officielles, les parties durent souvent plus de quatre heures et se déroulent dans une extrême concentration.

Le Jeu de Dames se présente comme un jeu de réflexion qui associe le raisonnement et le calcul. Le raisonnement permet de réduire le champ d'investigation et d'orienter les recherches. Le calcul vient concrétiser les hypothèses que l'on a échafaudées.

Le jeu de Dames semble simple parce qu'il est constitué de pions homogènes qui se déplacent de manière uniforme. Derrière cette façade, se cachent certaines questions auxquelles il est bien difficile de répondre. Par exemple, comment déterminer quel est le meilleur coup à jouer dans une position donnée ? Ou encore, comment transformer la position de départ, parfaitement égale avec deux blocs de vingt pions de part et d'autre, en une situation gagnante ?

<http://damierlyonnais.free.fr>

Pour répondre à ces questions, ce livre s'articule en quatre parties complémentaires :

La première partie est consacrée à la découverte du jeu. Elle ne nécessite aucune connaissance préalable et elle est élaborée avec de très nombreux diagrammes d'illustration pour permettre une lecture aisée sans le support d'un damier. Les règles du jeu y sont tout d'abord présentées de manière formelle, puis détaillées en montrant de quelle manière on peut en tirer avantage. Le jeu prend ensuite tout son sens avec la description des quatre règles d'or qui guident la réflexion pendant les parties.

Dans la seconde partie, la maîtrise du jeu est abordée en présentant une méthode de raisonnement adoptable à chaque coup d'une partie. Nous verrons ainsi comment tirer profit des fautes adverses et de quelle manière organiser son jeu le plus efficacement possible.

La troisième partie est exclusivement récréative, avec une présentation de combinaisons classiques que l'on rencontre régulièrement en partie et une sélection des plus belles compositions conçues par les plus forts joueurs.

En dernière partie, la technique s'affine en décrivant les positions que l'on rencontre en pratique et en exposant la meilleure manière de les exploiter.

<http://damierlyonnais.free.fr>

1^{ère} partie :

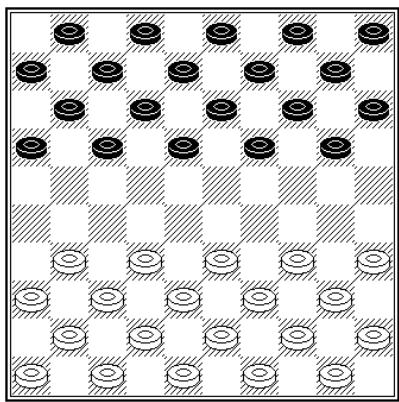
Les éléments de base pour bien conduire une partie

<http://damierlyonnais.free.fr>

LES REGLES DU JEU

Les règles du jeu international sont en principe bien connues, mais il existe de nombreuses variétés de jeu, notamment celles se pratiquant sur un échiquier de 64 cases, et certains facteurs de confusion méritent d'être levés.

LE DAMIER



Le Jeu de Dames International se pratique sur un damier constitué de 100 cases alternativement claires et foncées, réparties en 10 lignes et 10 colonnes.

Le damier est orienté de manière à ce que la case en bas à gauche soit une case foncée.

La position de départ comprend 20 pions blancs et 20 pions noirs disposés sur les cases foncées selon le diagramme suivant.

Par convention, ce sont toujours les Blancs qui jouent en premier.

LE BUT DU JEU

Chaque joueur joue à tour de rôle

La partie est gagnée lorsque toutes les pièces adverses ont été capturées, ou bloquées, ou lorsqu'un joueur a abandonné.

En fin de partie, lorsque aucun joueur n'est capable de démontrer le gain, la partie est déclarée nulle.

<http://damierlyonnais.free.fr>

LE DEPLACEMENT DU PION

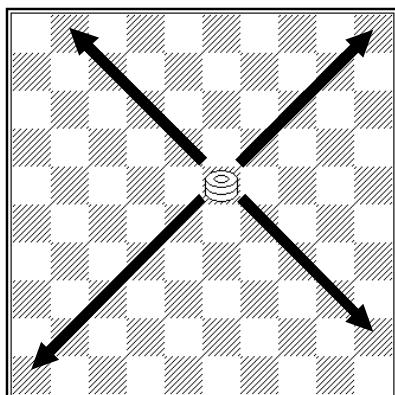
Le pion se déplace en diagonale, en avant seulement, et d'une case à la fois.

Un pion touché doit être joué. Lorsque l'on souhaite recentrer un pion sur sa case sans le jouer, on doit au préalable prévenir son adversaire par la formule consacrée "j'adoube".

LA PROMOTION DU PION EN DAME

Lorsqu'un pion parvient sur l'une des cases de la dernière rangée du camp adverse, celui-ci est couvert par l'adversaire d'un second pion de la même couleur et il devient "dame".

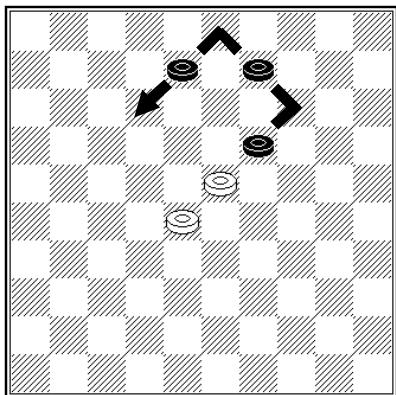
Le tour de jouer est alors à l'adversaire.



LE DEPLACEMENT DE LA DAME

La dame a la faculté de se déplacer en arrière et en avant, en ligne droite, sur toutes les cases libres successives de la ou des diagonales qu'elle occupe.

LA PRISE DU PION



Lorsqu'un pion se trouve en contact avec une pièce adverse - pion ou dame - et que la case suivante est libre, le pion vient occuper la case vide tandis que le pion adverse est ôté du jeu. L'opération se poursuit autant de fois que se produit la même situation.

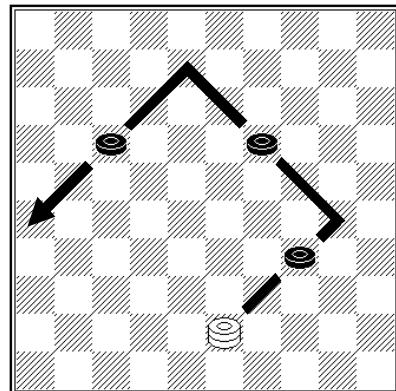
La prise de plusieurs pions est appelée rafle.

Les pions capturés ne sont enlevés du jeu qu'à la fin de la rafle

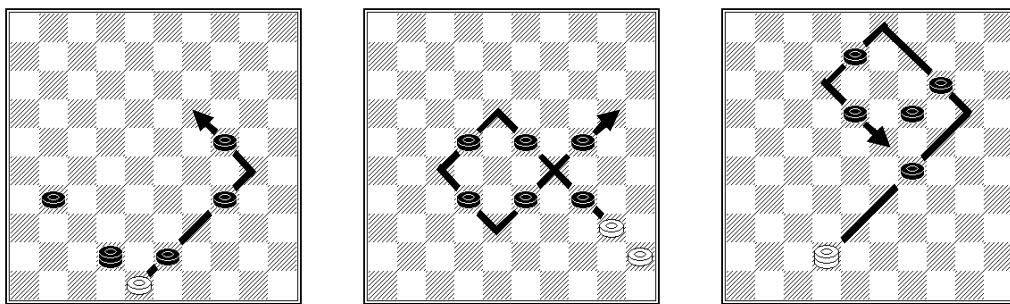
A noter que le pion ne devient pas dame au cours de la prise, bien qu'il ait accédé à la dernière rangée adverse.

LA PRISE DE LA DAME

Le mécanisme de prise de la dame est identique à celui du pion, avec en plus la faculté de prendre à distance et de s'arrêter plusieurs cases après la dernière pièce prise.



REGLES COMMUNES DE PRISES POUR PIONS ET DAMES



- ◆ La prise est obligatoire
- ◆ Dans le cas où un adversaire « distrait » oublie de prendre, deux solutions sont possibles :
 - ◊ Reprendre le dernier coup adverse joué et faire appliquer la règle
 - ◊ Laisser la situation en l'état et poursuivre la partie

Une ancienne règle dite de "soufflage" donnait une troisième alternative en permettant d'éliminer du jeu la pièce qui aurait dû effectuer la prise.

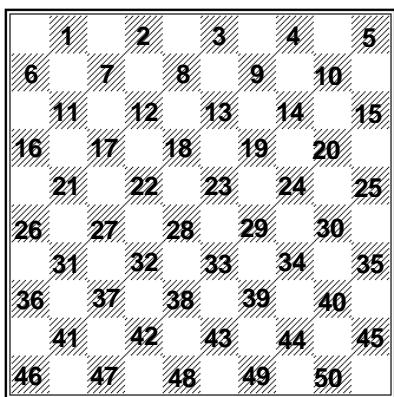
- ◆ La prise s'effectue en avant comme en arrière
- ◆ On doit toujours prendre du côté du plus grand nombre (diag.1). A nombre égal de pièces à prendre en cas de prise multiple, le joueur est libre de son choix.
- ◆ Il est possible de repasser plusieurs fois sur une case libre au cours de la prise (diag. 2).
- ◆ Il est interdit de repasser une deuxième fois sur un pion déjà pris (diag. 3)
- ◆ Les pièces ne doivent être enlevées du jeu qu'une fois la rafle effectuée et non au fur et à mesure des prises successives.

<http://damierlyonnais.free.fr>

LA NOTATION

La notation utilisée pour décrire les coups joués est extrêmement simple dans son principe.

Elle est en vigueur dans tous les ouvrages depuis la fin du 18^e siècle et porte le nom de son inventeur, MANOURY.



Toutes les cases actives sont numérotées de 1 à 50 et les pions portent le numéro des cases qu'ils occupent. Les déplacements sont décrits en indiquant le numéro de la case de départ suivi de celui de la case d'arrivée. Les numéros sont séparés par le signe (-) pour les déplacements simples et par le signe (x) pour les prises.

Les coups joués par les Noirs dans les variantes sont indiqués entre parenthèse.

Par exemple :

32-28 signifie que la pièce (pion ou dame) placée sur la case **32** se déplace sur la case **28**.

(18-23) signifie que la pièce noire placée sur la case 18 se déplace sur la case 23. Les parenthèses pour indiquer les coups des Noirs ne sont utilisées que dans les variantes.

32x23 signifie que la pièce placée sur la case 32 aboutit à la case 23 à la suite d'une prise. Les cases intermédiaires ne sont pas indiquées sauf cas exceptionnel.

Pour se familiariser avec la notation, il est recommandé dans un premier temps, de numérotier les cases du damier dans l'angle supérieur.

VOCABULAIRE ET SIGNES CONVENTIONNELS

Avoir le trait : devoir jouer.

Trait aux Blancs : aux Blancs de jouer.

Pièce : désigne un pion ou une dame.

Pionnage : Echange de pièces aboutissant à l'égalité numérique.

Gambit : sacrifice provisoire d'une ou plusieurs pièces.

a.l. : abréviation de ad libitum signifiant « au choix ».

! : pour qualifier un coup fort.

? : pour qualifier un coup faible.

+ : pour indiquer que la position est gagnante.

= : pour indiquer que la position est nulle.

B+ : partie gagnée par les Blancs.

N+ : partie gagnée par les Noirs.

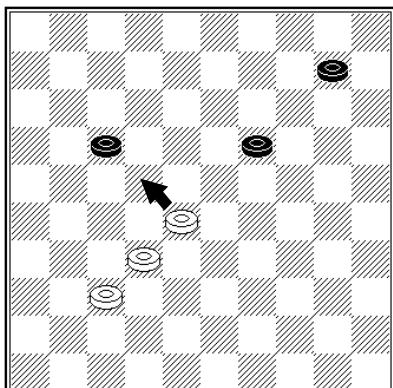
LES PARTICULARITES DES REGLES

Le jeu de Dames ne ressemble à aucun autre jeu. Le déplacement des pions en diagonale et les règles relatives aux prises lui sont propres.

Dans ce chapitre, nous allons mettre en évidence les règles qui caractérisent le jeu de Dames International et examiner comment en tirer le meilleur parti.

<http://damierlyonnais.free.fr>

LA PRISE OBLIGATOIRE

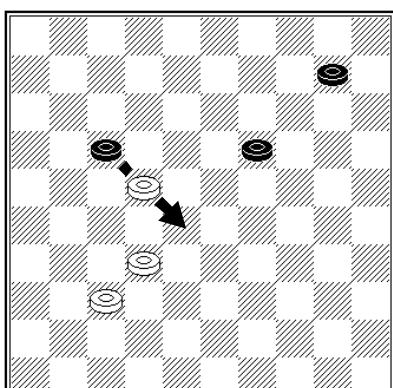


La prise est un élément fondamental qui permet de dynamiser le jeu à 3 niveaux :

Tout d'abord, grâce à la prise successive de plusieurs pions adverses, un pion a la faculté de traverser en une seule traite tout le damier.

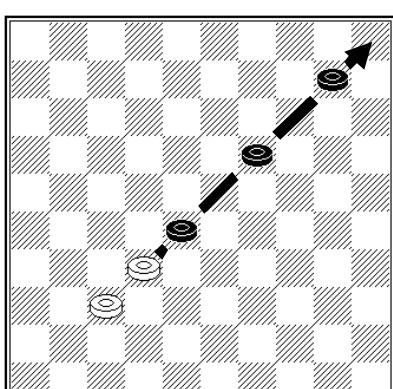
Ensuite, il est permis d'anticiper, puis de jouer plusieurs coups successivement sans que l'adversaire ait la moindre initiative.

Enfin, d'un point de vue stratégique, c'est le moyen d'imposer son jeu en délogeant les pions adverses gênants et en s'appropriant les bonnes cases.



Dans le premier diagramme, on se rend compte que les Blancs ont le choix de leurs mouvements. La décision d'offrir un pion est délibérée et anticipe les deux diagrammes suivants.

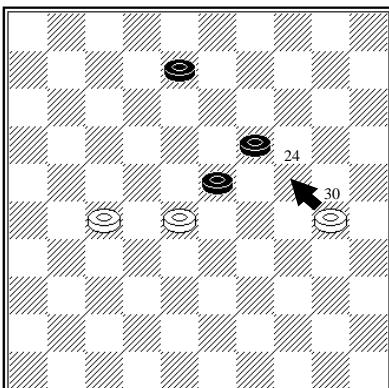
Dans le second diagramme, les Noirs sont forcés de capturer le pion offert. Ils n'ont pas d'autre alternative.



Dans le troisième diagramme, les Blancs capturent comme prévu les 3 pions noirs et se retrouvent à dame.

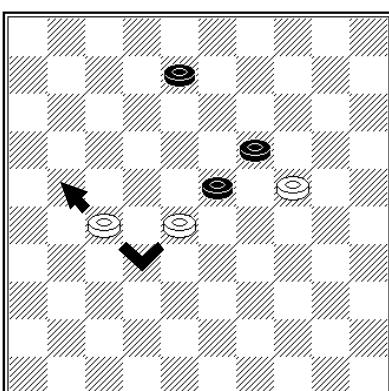
L'application de cette règle est tout particulièrement développée en début de deuxième et troisième partie.

LA PRISE MAJORITAIRE

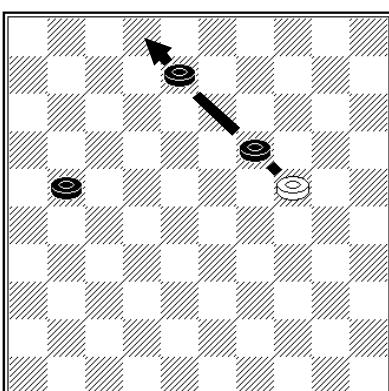


Il s'agit d'une règle bien particulière dans laquelle on est obligé de prendre du côté du plus grand nombre sans tenir compte de la qualité des pièces (pions ou dames).

Dans l'exemple du premier diagramme, le trait est aux Blancs. Les Noirs viennent d'attaquer 2 pions. Les Blancs réagissent alors en se « collant » par 30-24.

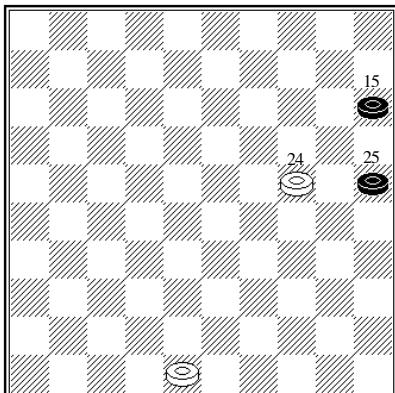


Dans le second diagramme, on remarque que tous les pions blancs sont en prise, mais l'application de la règle oblige les Noirs à prendre 2 pions et non un seul.



Dans le troisième diagramme, le pion blanc restant effectue la prise de 2 pions.

LA PRISE EN ARRIERE

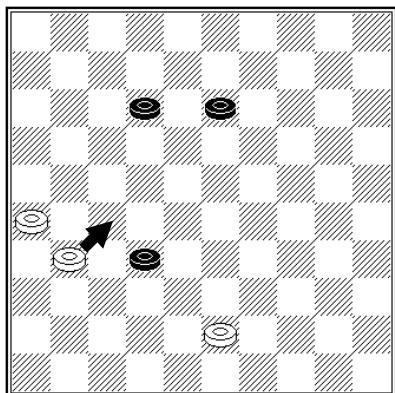


Le fait que la prise en arrière soit possible, modifie considérablement la manière de jouer. Les 3 exemples suivants sont complètement différents et montrent chacun l'intérêt de la prise en arrière.

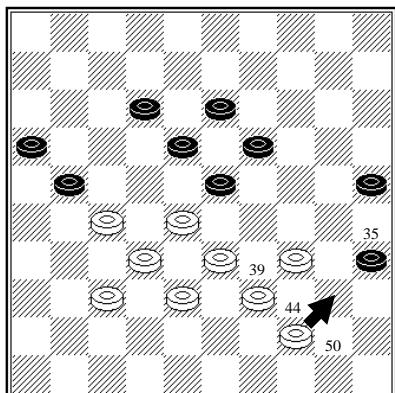
Dans le premier diagramme, on remarque l'importance du pion blanc 24 qui tient en respect les 2 pions noirs.

Sans la prise en arrière, le pion noir 25 glisserait à dame.

La possibilité de prendre en arrière est l'une des raisons pour lesquelles il est plus correct d'occuper le centre plutôt que les côtés du damier. Nous aurons l'occasion de revenir de nombreuses fois sur cet aspect du jeu.



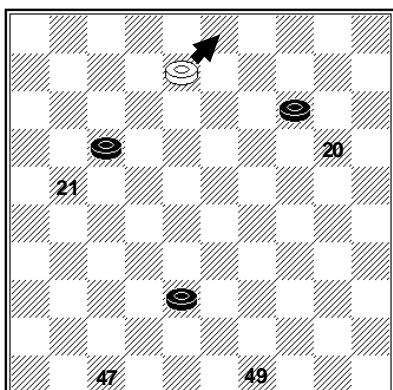
Dans ce second diagramme, Les Blancs utilisent la prise en arrière pour réaliser une combinaison et rafler les 3 pions noirs.



Dans ce dernier exemple, les Blancs échangent en arrière leur pion 44 contre le pion noir 35. Le pion blanc 39 se retrouve alors sur la case 50, avec ensuite la possibilité de remonter librement sur le côté droit du damier.

On voit ainsi que les échanges en arrière représentent un moyen de retrouver de l'espace lorsque l'on est bloqué.

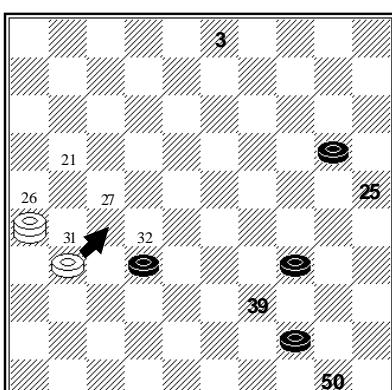
LA PUISSANCE DE LA DAME



On a coutume de considérer que la dame vaut entre 2 et 3 pions

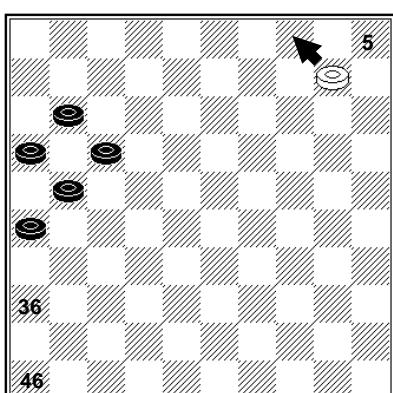
Le rayon d'action de la dame est très important. Elle a la faculté d'attaquer les pions à distance

Dans le premier diagramme, les Blancs font dame à 3 et les Noirs n'ont aucune solution pour empêcher la prise de 2 pions, soit par $3x20x47$, soit par $3x21x49$



Dans le second diagramme, les Noirs ont une supériorité numérique et sont presque parvenus à dame. Malgré cela, les Blancs peuvent gagner en capturant tous les pions adverses par 31-27 (32x21) 26x50.

Pour prendre les quatre pions noirs, la dame blanche passe successivement par les cases 26-3-25-39 et 50.

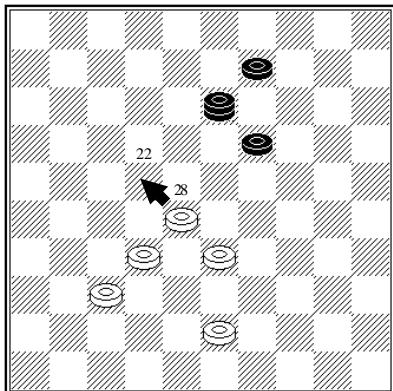


En damant à 4, la dame blanche contrôle toute la diagonale 4-36.

Les Noirs n'ont aucune solution pour passer à dame.

Après par exemple (17-22) 4x36 (21-27) 36x6 (26-31), la dame blanche joue 6-28 et prend le contrôle de la grande diagonale 5-46.

LA PRISE UNITAIRE



La règle relative aux prises précise les 2 points suivants:

Il est interdit de repasser sur un pion déjà pris

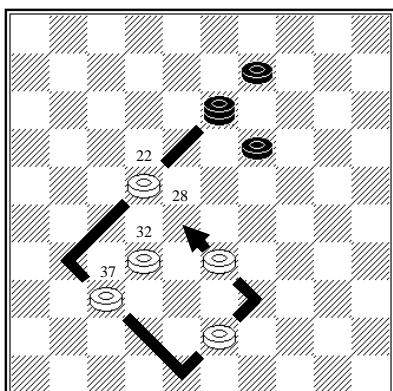
Les pièces ne doivent être ôtées du damier qu'une fois la rafle effectuée.

L'application de cette règle conduit au mécanisme étrange suivant:

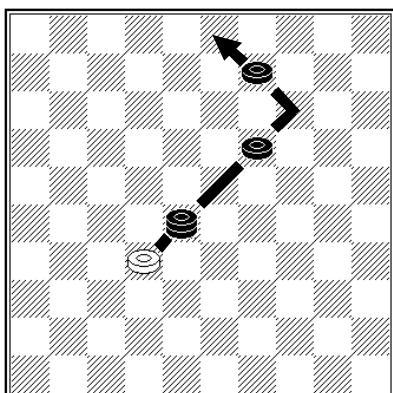
Dans le premier diagramme les Blancs se mettent en prise en jouant 28-22.

Dans le second diagramme, la dame noire est bien évidemment forcée de prendre du côté du plus grand nombre, soit ici 4 pions. De plus, elle est obligée de s'arrêter sur la case 28 puisque le pion 22 a déjà été pris une première fois.

Comme les pièces ne sont enlevées du jeu qu'à la fin de la rafle, on distingue clairement que le pion 37 fait écran à la prise du pion 32.

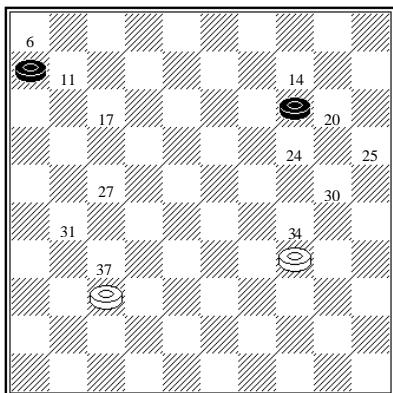


On aboutit ainsi à la position surprenante du 3^e diagramme où le pion blanc, resté « en l'air », capture la dame noire et les deux autres pions.



<http://damierlyonnais.free.fr>

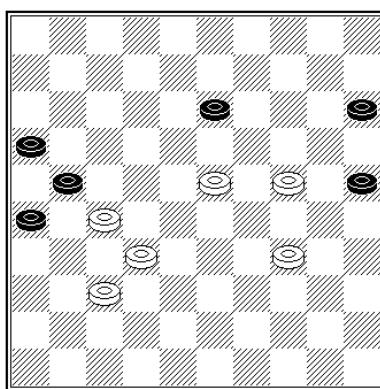
LE BLOCAGE DES PIONS



Le sens du jeu est avant tout de bloquer les pions adverses.

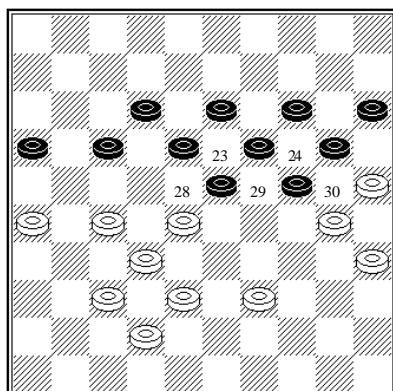
On peut y parvenir à l'extrême fin de partie comme le montre le premier diagramme.

En supposant que le trait est aux Noirs, ceux-ci se retrouvent bloqués après (6-11) 37-31 (11-17) 31-27 (14-20) 34-30 (20-25) 30-24



Le blocage des pions est également possible en fin de milieu de partie comme le montre par exemple ce 2 diagramme.

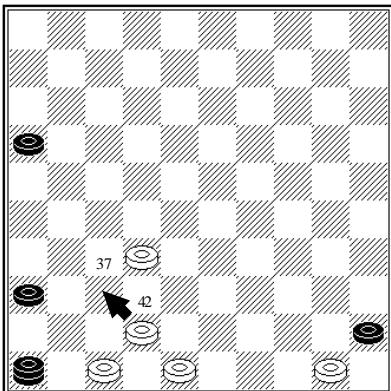
Il est clair que la position centrale des Blancs est bien supérieure à celle des Noirs. Les pions sur les côtés sont isolés et ne jouent aucun rôle.



Dans ce troisième diagramme, les Noirs sont encore bloqués, mais cette fois, les Blancs utilisent à la fois le blocage direct et les combinaisons.

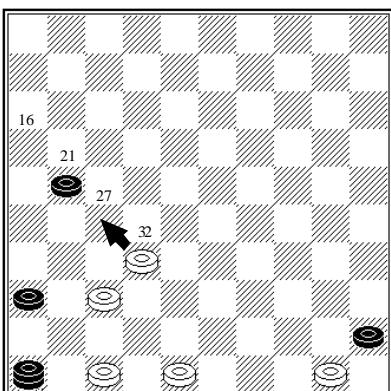
Ainsi, après (24-29) suit 30-24 et après (23-29) suit 28-23 etc.

L'ENFERME



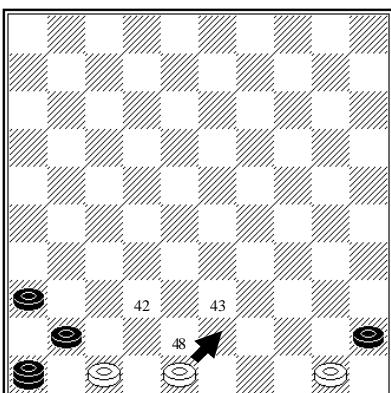
Il est possible de remporter une partie en enfermant toutes les pièces adverses.

Dans l'exemple suivant, les Blancs commencent par bloquer la dame noire par 42-37.



Les Noirs jouent ensuite le seul coup jouable (16-21) et se retrouvent dans la position du 2^e diagramme.

Les Blancs ferment alors la dame noire par 32-27 [exploitation de la règle de la prise majoritaire].



On obtient ainsi la position du 3^e diagramme dans laquelle les Blancs gagnent en jouant le pion 48 à 42 ou à 43. Les Noirs doivent alors abandonner parce qu'ils ont le trait et qu'ils n'ont aucun coup à jouer.

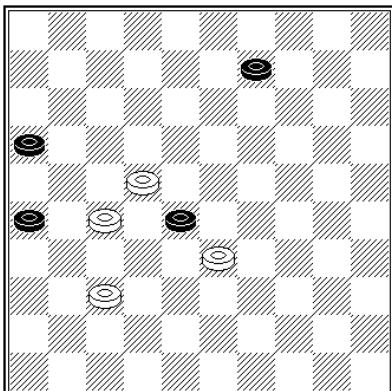
APPLICATIONS

Voici à présent une série de diagrammes reprenant les thèmes que nous venons d'examiner.

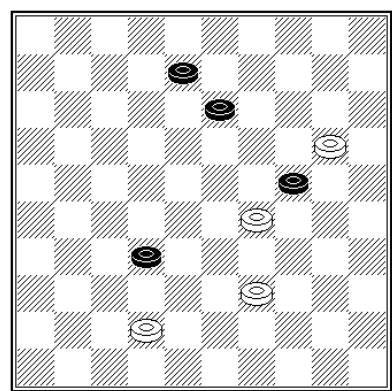
Dans chaque position, ce sont les Blancs qui jouent et obtiennent de manière forcée, soit l'avantage d'un pion, soit une dame, soit un gain complet.

Les solutions de chaque problème sont uniques et sont indiquées en bas de page.

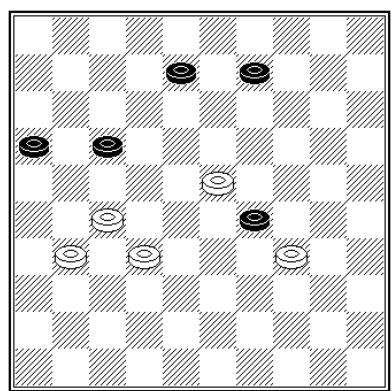
Les Blancs jouent et gagnent en 2 coups



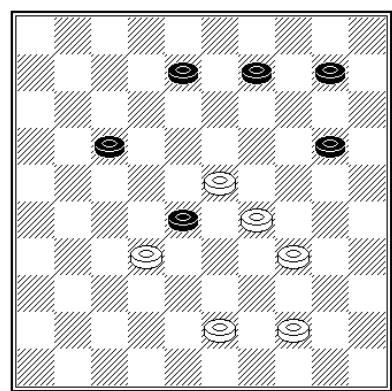
D1



D2



D3



D4

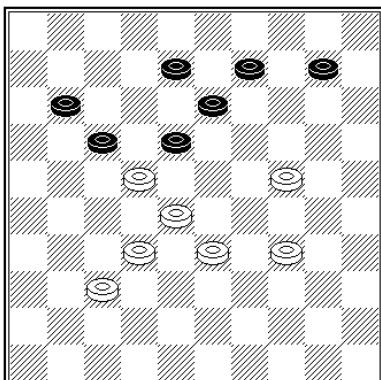
Diag. 1 : 27-21 (16x18) [prise majoritaire de 2 pions] 33x4 +

Diag. 2 : 42-38 (32x23) [prise majoritaire de 3 pions] 20x9 +

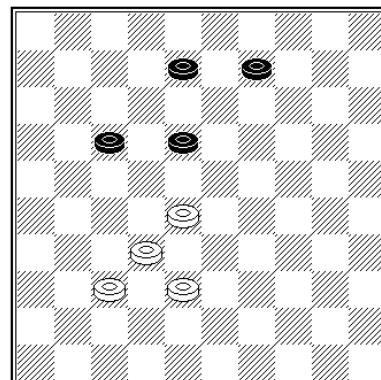
Diag. 3 : 27-21 (17x19) [prise majoritaire de 4 pions] 34x12 +

Diag. 4 : 29-24 (20x27) [prise majoritaire de 5 pions] 23x5 +

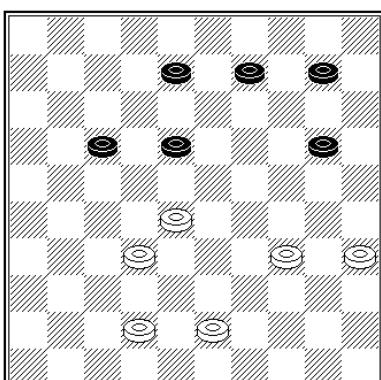
Les Blancs jouent et gagnent en 2 coups



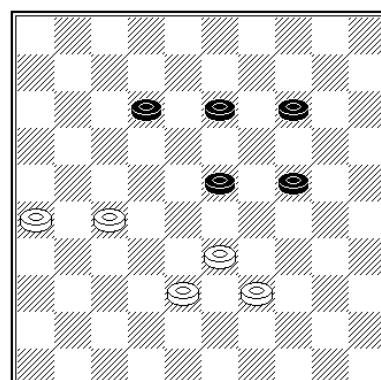
D1



D2



D3



D4

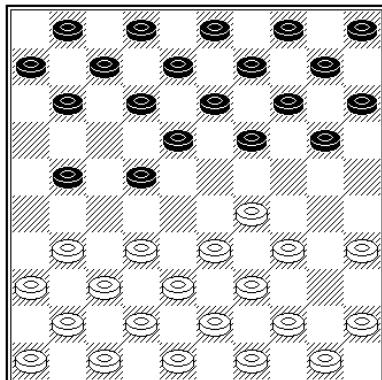
Diag. 1 : 28-23 (17x28) [prise majoritaire de 5 pions] 32x5 +

Diag. 2 : 28-22 (17x28) ou (18x27) au choix 32x14 +

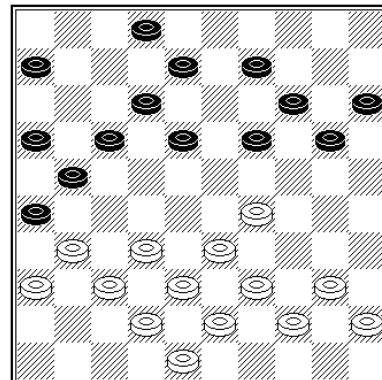
Diag. 3 : 28-22 (17x30) [prise majoritaire de 5 pions] 35x2 +

Diag. 4 : 33-29 (23x21) [prise majoritaire de 4 pions] 26x10 +

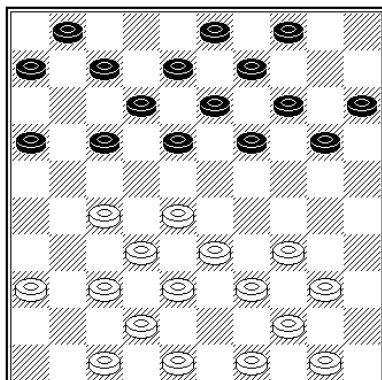
Les Blancs jouent et gagnent 1 pion ou font Dame en 2 coups



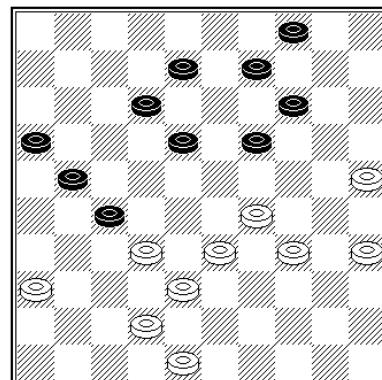
D1



D2



D3



D4

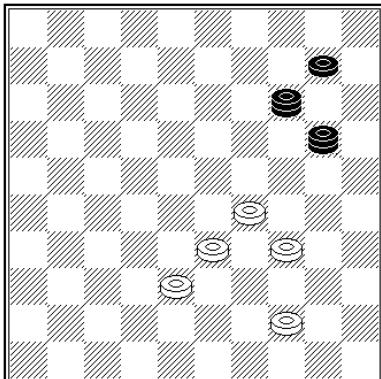
Diag. 1 : 31-27 (22x31) 36x16 +1p.

Diag. 2 : 29-23 (18x29) ou (19x28) 33x4 Dame

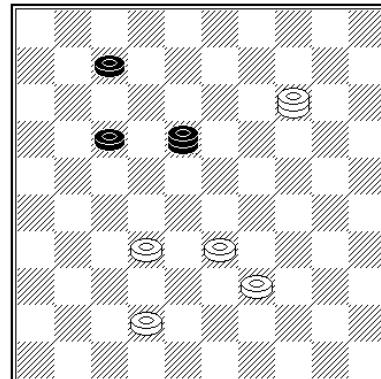
Diag. 3 : 28-23 (18x29) 34x23 (19x28) 33x2 Dame

Diag. 4 : 29-24 (19x37) 42x2 Dame

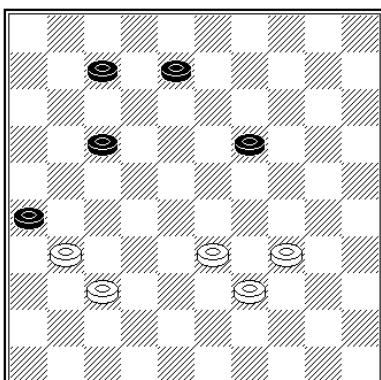
Les Blancs jouent et gagnent en 2 coups



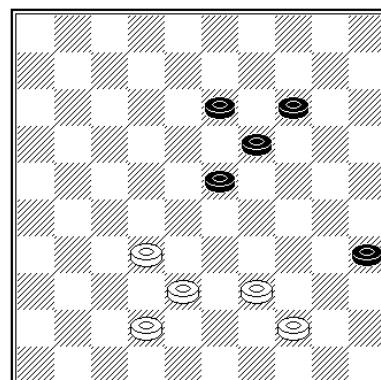
D1



D2



D3



D4

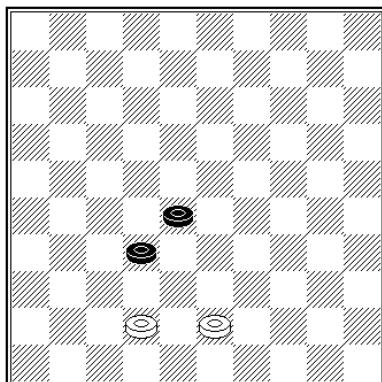
Diag. 1 : 29-23 (14x29) [prise majoritaire de 4 pièces 14x32x49x40x29 et unitaire car le pion 23 n'est pris qu'une fois] 33x4 +

Diag. 2 : 14-23 (18x28) [prise majoritaire de 4 pions 18x34x48x37x28 et unitaire car la dame 23 n'est prise qu'une fois] 33x2 +

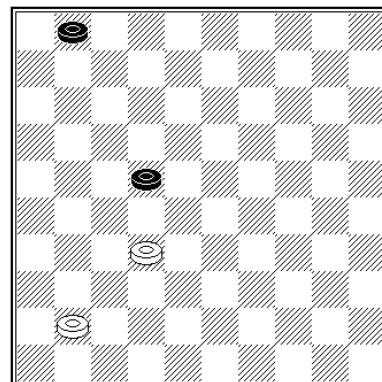
Diag. 3 : 37-32 (26x28) 33x24 +

Diag. 4 : 44-40 (35x33) 38x20 +

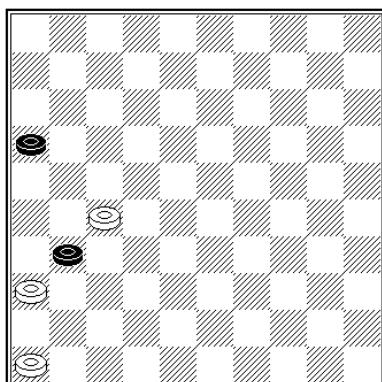
Les Blancs jouent et gagnent



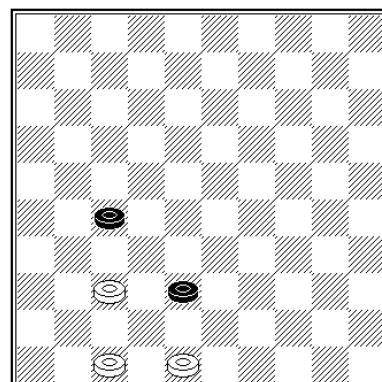
D1



D2



D3



D4

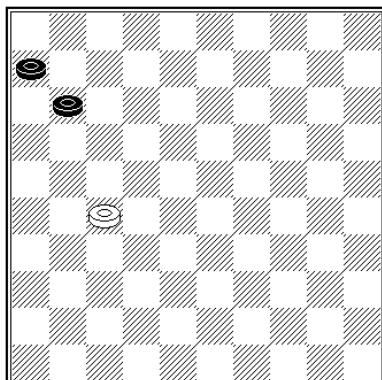
Diag. 1 : 43-39 (32-37) 42x31 (28-32) 39-33 +

Diag. 2 : 41-36 (1-7) 32-27 (22x31) 36x27 +

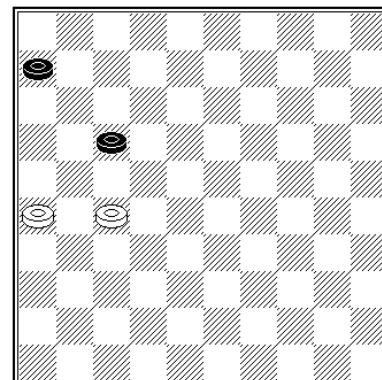
Diag. 3 : 27-21 (16x27) 46-41 +

Diag. 4 : 47-41 (38-42) 41-36 (42x31) 48-42 +

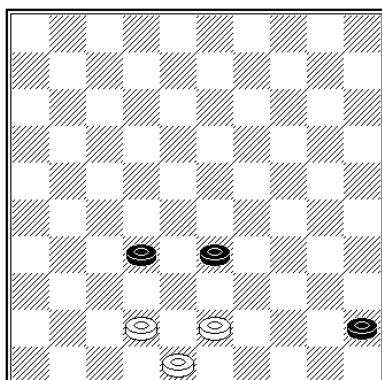
Les Blancs jouent et gagnent



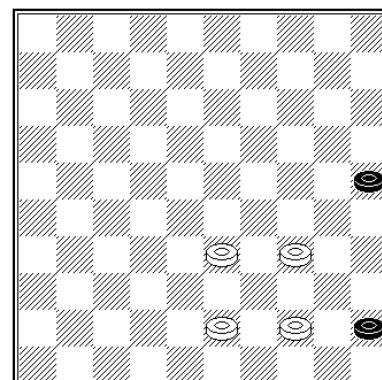
D1



D2



D3



D4

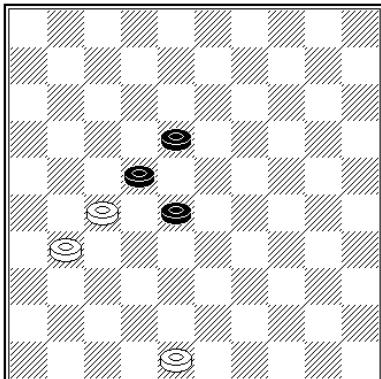
Diag. 1 : 27-21 (11-16) 21-17 (6-11) 17x6 (16-21) 6-1 (21-27) 1-23+

Diag. 2 : 27-21 (17-22) 21-17 (22x11) 26-21 etc. gain comme diag. 1

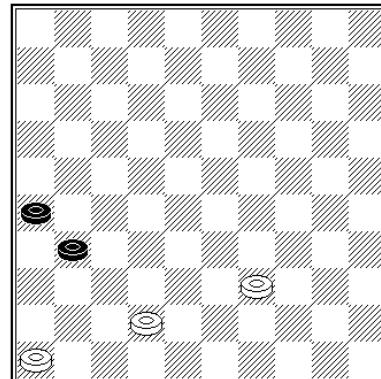
Diag. 3 : 43-39 (33x44) 42-38 (32x43) 48x50 gain par enfermé

Diag. 4 : 44-40 (45-50) 34-30 (25x45) [*prise majoritaire*] 43-39 (50-44) 39x50 gain par enfermé

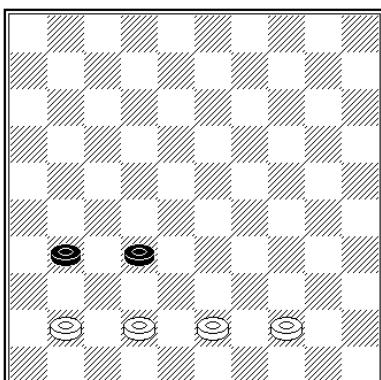
Les Blancs jouent et gagnent



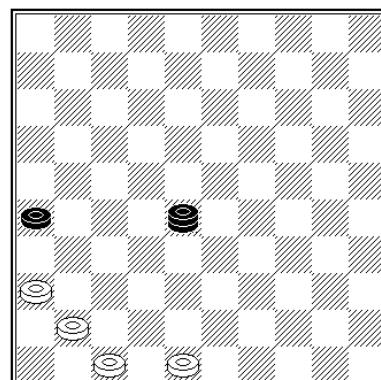
D1



D2



D3



D4

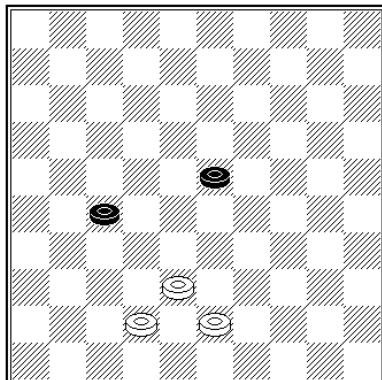
Diag. 1 : 48-43 (28-33) 43-38 (33x42) 31-26 (22x31) 26x48 (18-23) 48-43 (23-28) 43-38 +
(composition de R.C. KELLER)

Diag. 2 : 42-38 (31-37) 39-33 (26-31) 33-28 (31-36) 28-22 (36-41) 38-32 (37x17) 46x37 +
(composition de H.J. A Van GELDER)

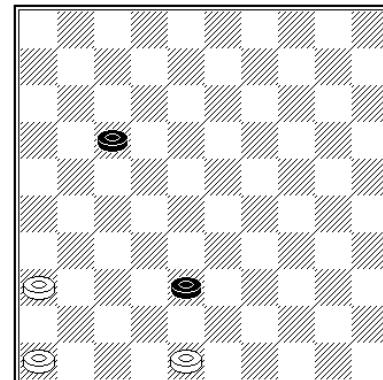
Diag. 3 : 43-39 (31-36) 42-38 (32x34) [prise majoritaire] 41-37 gain par double opposition
(composition de FERAUD)

Diag. 4 : 41-37 (28x46) [sur (28x41) 36-31 (26x37) 47x36 B+] 36-31 (26x37) 47-41 (37-42)
48x37 gain par enfermé

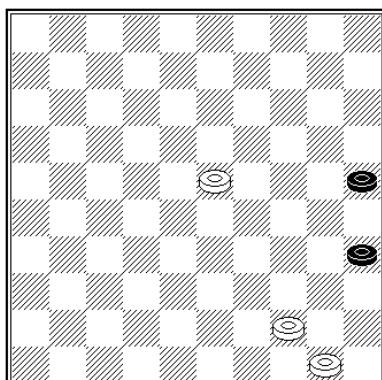
Les Blancs jouent et gagnent



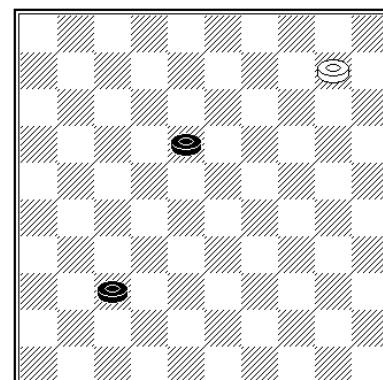
D1



D2



D3



D4

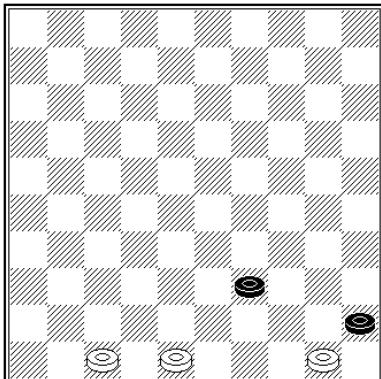
Diag. 1 : 38-33 (27-32) 43-39 (32-38) 42-37 (38x29) 37-32 (29-34) 39x30 (23-29) 32-28 +

Diag. 2 : 36-31 (17-22) 31-27 (22x31) 46-41 (31-36) 41-37 (38-42) 37-31 (36x27) 48x37 +
(composition de I. WEISS)

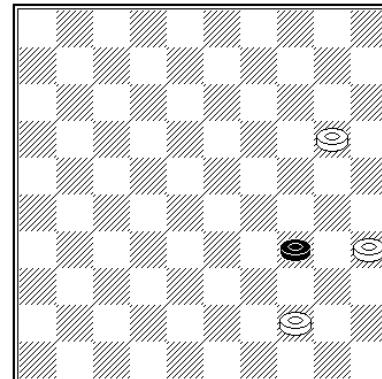
Diag. 3 : 23-18 (25-30) 18-12 (30-34) 44-40 (34x45) 12-7 (35-40) 7-1 (40-44) 50x39 (45-50) 1-6
(50x...) 6x50 + (composition de I. WEISS)

Diag. 4 : 10-4 (18-23) 4-10 (23-29) 10x46 (29-33) 46-32 (33-39) 32-49 +

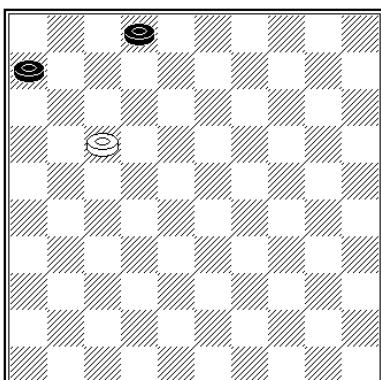
Les Blancs jouent et gagnent



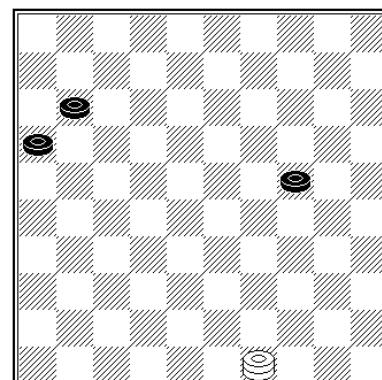
D1



D2



D3



D4

Diag. 1 : 48-42 (39-44) [sur 39-43 suit 42-38 (43x32) 47-42 +] 50x39 (45-50) 42-38 (50x42) 47x38 (composition de J. SCHEIJEN)

Diag. 2 : 20-15 (34-40) 44-39 (40-45) 35-30 (45-50) 30-24 (50x20) 15x24 + (composition de R. A. HOOGLAND)

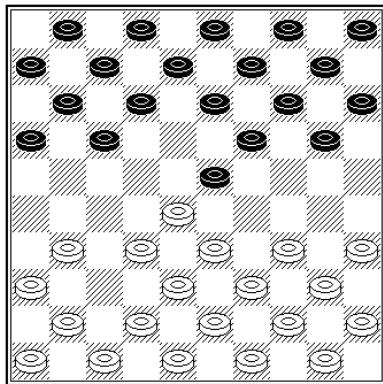
Diag. 3 : 17-12 (6-11) 12-7 (11-17) 7-1 (17-22) 1-6 (22-27) 6-28 gain en restant sur la grande diagonale 5-46

Diag. 4 : 49-35 (24-29) 35-40 (29-33) 40-1 (11-17) 1-6 (17-21) 6x50 (21-27) 50-28 + (composition de G. MANTEL)

En début de partie

1. 32-28 18-23

2. 37-32?

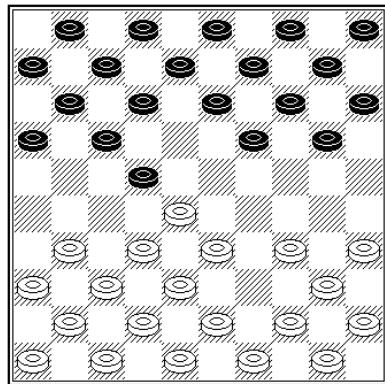


les Noirs gagnent 2 pions :

2... 23-29 3. 33x24 20x29
4. 34x23 17-22 5. 28x17 19x26

1. 33-28 18-22

2. 39-33?



les Noirs gagnent 2 pions :

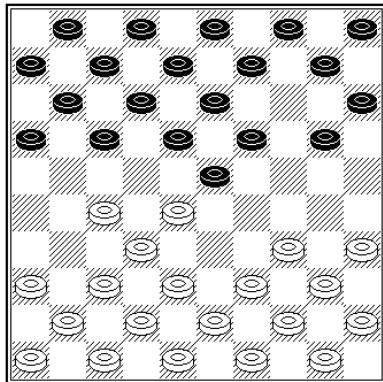
2... 22-27 3. 32x21 16x27
4. 31x22 19-23 5. 28x19 17x30

* * * * *

* * * * *

1. 31-27 19-23

2. 33-28 14-19?

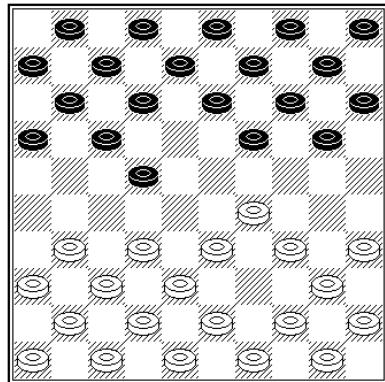


les Blancs gagnent 2 pions :

3. 28-22 17x28 4. 34-29 23x34
5. 32x25

1. 33-29 18-22

2. 39-33?

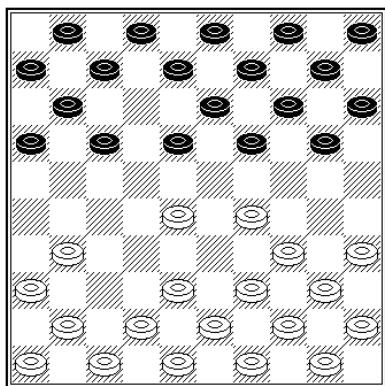


les Noirs gagnent 2 pions :

2... 22-27 3. 32x21 16x27
4. 31x22 17x30

En début de partie

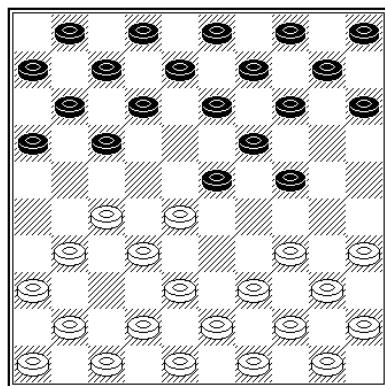
1. 32-28 18-23
3. 37x28 12-18?



les Blancs gagnent 2 pions :

2. 33-29 23x32
4. 31-27 20-24

1. 33-28 18-23
3. 37-31?



les Noirs gagnent 2 pions :

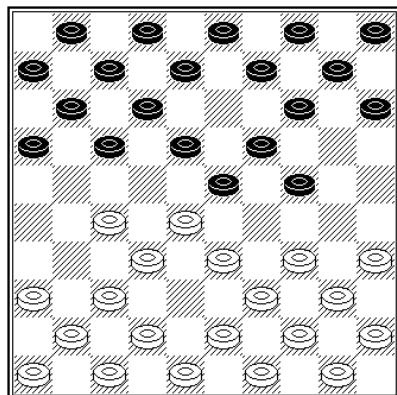
2. 31-27 20-24
4. 34x23 17-22

4. 28-23 19x28
6. 34x21 16x27

3.. 23-29
5. 27x18 13x33

* * * * *

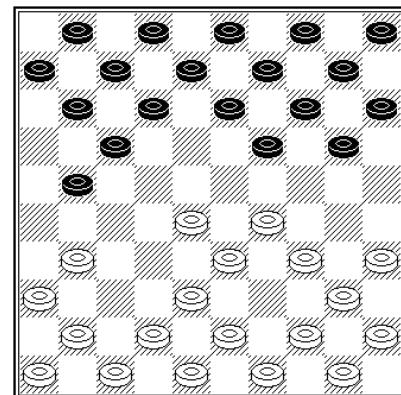
1. 32-28 18-23
3. 31-27 13-18 ?



les Blancs gagnent 1 pion :

4. 34-29 23x34
6. 35-30 24x35
8. 33x24

1. 32-28 18-23
3. 37x28 16-21



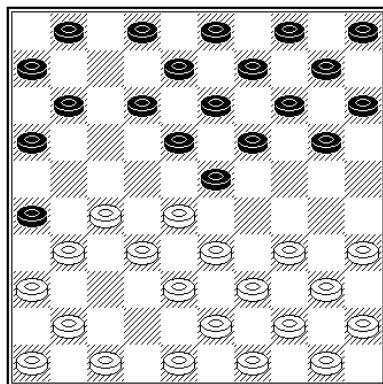
les Noirs gagnent 2 pions :

2. 33-29 23x32
4. 39-33?

<http://damierlyonnais.free.fr>

En début de partie

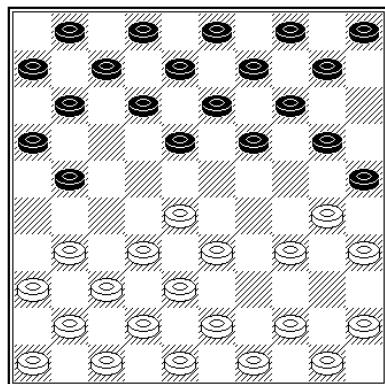
1. 32-28 18-23
3. 31-27 7-12
5. 42-38 21-26?



2. 38-32 12-18
4. 37-31 17-21

1. 34-30 20-25
3. 33-28 17-21

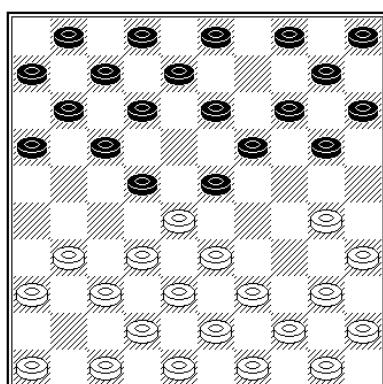
2. 40-34 15-20
4. 39-33?



les Blancs gagnent 1 pion :

6. 33-29 26x37 7. 27-22 18x27
8. 29x7 1x12 9. 32x21 16x27
10. 41x21 11-16 11. 38-33 16x27
12. 28-23 19x28 13. 33x31

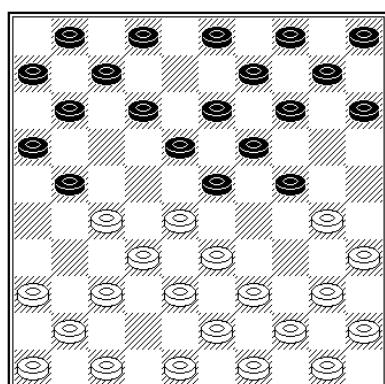
1. 32-28 18-22 2. 37-32 13-18
3. 41-37 9-13 4. 34-30 18-23 ?



les Noirs gagnent 1 pion :

4.. 21-27 5. 31x22 18x27
6. 32x21 16x27 et les Blancs ne peuvent éviter (27-32) 38x27 (19-24) 30x19 (14x21).

1. 32-28 18-23 2. 38-32 12-18
3. 31-27 20-24 4. 34-30 8-12
5. 42-38 17-21?



les Blancs gagnent 3 pions :

5. 30-24 19x30 6. 35x24 20x29
7. 33x24 22x33 8. 38x20 4-9
9. a.l. 10-14

<http://damierlyonnais.free.fr>

les Blancs gagnent 1 pion :

6. 27-22 18x27 7. 33-29 24x31
8. 30-24 27x38 9. 43x32 19x30
10. 28x37 etc.

LES 4 REGLES D'OR POUR BIEN CONDUIRE UNE PARTIE

Tout l'art du jeu consiste à :

- occuper le plus grand territoire possible
- priver de liberté de mouvement le camp adverse
- favoriser le développement de ses propres pions

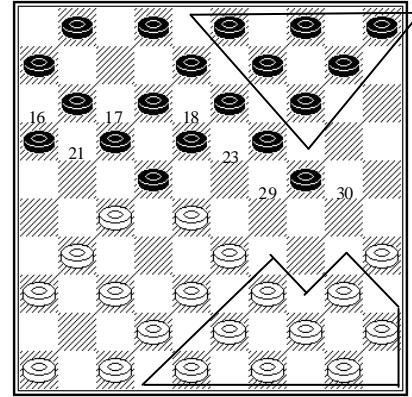
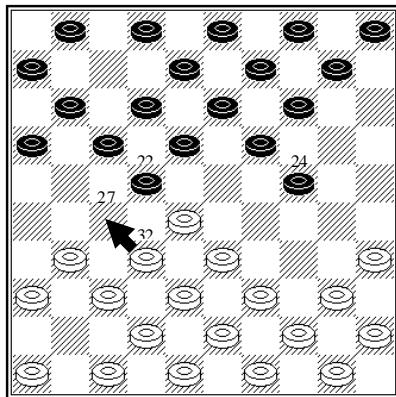
Les 4 règles suivantes montrent comment appliquer avec succès ces principes :

REGLE 1 : ENCHAINER

D'une manière générale, on peut considérer que le joueur qui enchaîne a l'avantage. En tout cas la démonstration du contraire nécessite une certaine maîtrise de la technique et une bonne capacité de calcul.

1^{er} type d'enchaînement : Les tenailles

C'est de loin l'enchaînement le plus redoutable. Il peut se présenter dès le début de partie. On obtient alors ce genre de position :



<http://damierlyonnais.free.fr>

Dans la position du premier diagramme, on note la présence simultanée des pions 22 et 24 chez les Noirs. Les Blancs enchaînent le pion 22 en jouant 32-27 et paralysent ainsi presque tous les pions adverses.

Comme on le voit dans la position du deuxième diagramme, il ne reste plus que 6 pions noirs qui peuvent jouer. Il s'agit des pions 3-4-5-9-10-14.

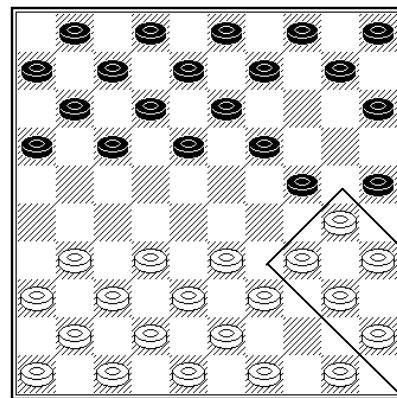
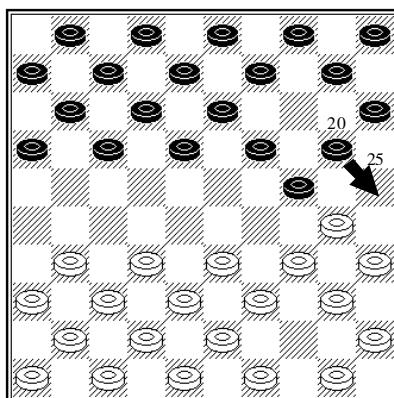
On remarque alors que :

- (16-21) perd un pion
- (17-21) perd deux pions
- (18-23) perd deux pions
- (19-23) perd deux pions
- (24-30) ou (24-29) perd un pion

De leur côté, les Blancs disposent d'un nombre important de coups jouables pour maintenir cette situation en l'état.

2^e type d'enchaînement : L'enchaînement latéral droit

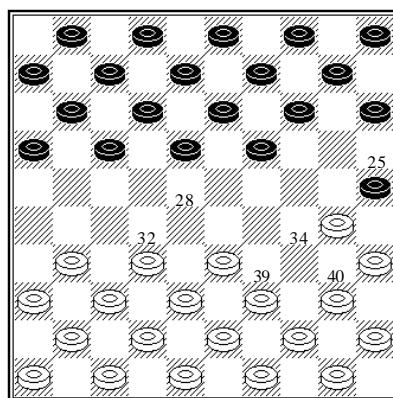
Cet enchaînement se présente très fréquemment dans le développement de l'aile droite. On obtient alors ce genre de position :



Dans le premier diagramme, les Noirs enchaînent l'aile droite des Blancs par (20-25). Les Blancs se retrouvent alors immobilisés sur cette aile et doivent chercher des solutions au centre et sur leur aile gauche.

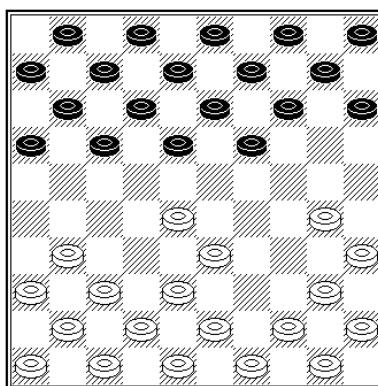
REGLE 2 : ECHANGER

Le rôle des échanges est primordial au jeu de dames pour prendre possession d'un territoire et se ménager de l'espace pour mettre en jeu des pions situés à l'arrière du damier. L'exemple suivant l'illustre parfaitement :



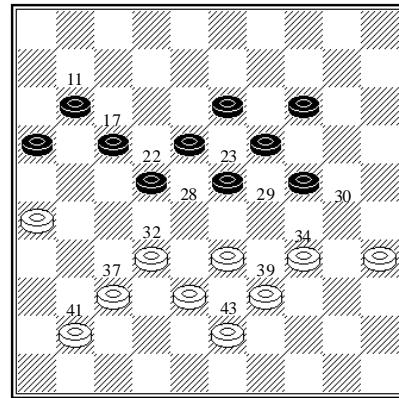
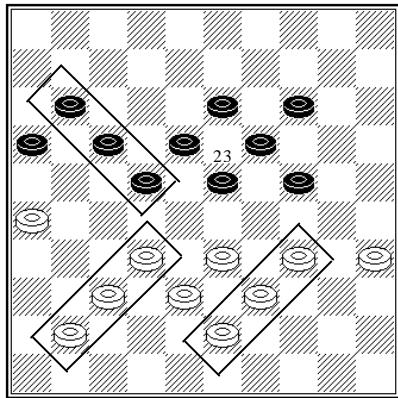
C'est aux Blancs de jouer. Si ceux-ci ferment le jeu par 40-34 ou par 39-34, ils se retrouvent enchaînés avec une faible liberté de mouvement.

En acceptant l'échange du pion 25, en jouant par exemple 32-28 (25x34) 39x30, la position devient la suivante :



On constate que les Blancs sont libres de jouer sur leur aile droite comme ils l'entendent et qu'ils ont profité du temps de repos, sur l'attaque des Noirs, pour prendre possession du centre.

Les échanges sont rendus possibles par les **formations de pionnage**. Il s'agit en général de formations de 3 pions. Examinons le diagramme suivant : <http://damierlyonnais.free.fr>



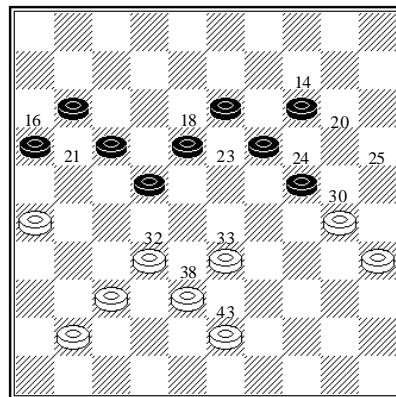
Les Blancs peuvent échanger le pion central 23 grâce aux formations 32-37-41 et 34-39-43. On observe que les Noirs ont une seule formation de pionnage 11-17-22.

Avec le trait aux Blancs, le jeu se déroule de la manière suivante :

1. 34-29 23x34

2. 39x30

On obtient alors la position suivante :



Grâce à ce simple échange, la position des Blancs s'est bien améliorée. Les Noirs n'ont pour leur part aucune possibilité d'échange. Leurs coups sont limités :

Ainsi (18-23) est impossible en raison de la formation 32-33-38-43 qui permet de jouer 32-28 (23x32 38x24).

<http://damierlyonnais.free.fr>

(14-20) est également interdit pour des raisons analogues par 30-25 (18-23) 25x14 (19x10) 32-28 ! (23x32) 38x9

Il reste donc aux Noirs la suite :

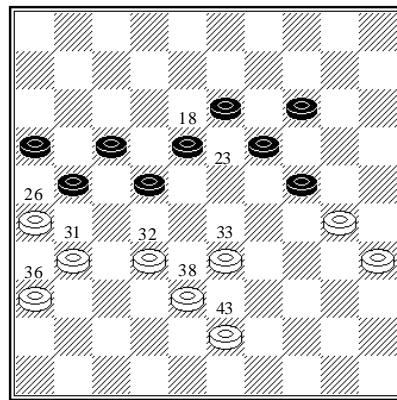
2... 16-21

3. 41-36

Les Blancs se déparent provisoirement de leur formation de pionnage en menaçant de la combinaison 33-28 (22x31) 36x7. Ce qui force pratiquement :

3... 11-16

4. 37-31



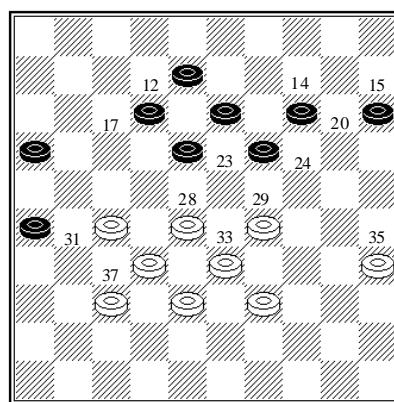
Les Blancs ont reformé deux nouvelles formations de pionnage, à savoir la formation 26-31-36 qui permet d'échanger le pion 22 et la formation 32-33-38-43 qui interdit le retour des Noirs au centre par (18-23) et prépare l'échange du pion 21 par 32-27.

Les formations de pionnage procurent le moyen d'occuper de l'espace et de réduire les coups adverses jouables.

REGLE 3 : S'IMPOSER AU CENTRE

L'occupation du plus grand espace de jeu est un autre élément fondamental au Jeu de Dames. En effet, plus l'occupation territoriale est importante, plus il y a d'espace pour jouer ses propres pions et plus les coups adverses jouables sont restreints.

L'occupation du terrain et les formations de pionnage sont les deux principaux fondements pour obtenir de bonnes positions.



L'exemple suivant est très instructif :

Les Blancs occupent fortement le centre avec de nombreuses formations de pionnage. Ainsi les Blancs peuvent réaliser les échanges suivants :

- 37-31 qui élimine le pion 26 et redonne du champ sur l'aile gauche.
- 28-23 avec reprise à 22 ou à 23
- 29-24 qui permet d'investir la 6^e rangée.

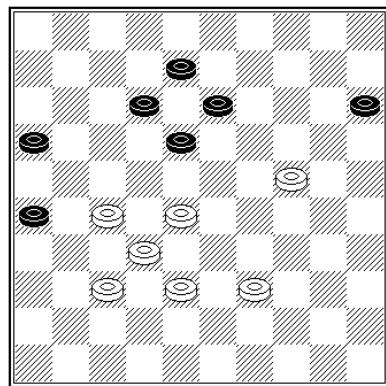
La position des Noirs par contraste est catastrophique, avec aucune formation de pionnage et des coups limités :

- sur (15-20) suit 29-23 (18x29) 33x15
- sur (12-17) suit 27-21, 27-22, 28-22 ou encore 28-23 avec toujours dame à 3.

Le seul coup jouable pour les Noirs est donc :

1...	14-20	2. 29-24! 19x30
3. 35x24	20x29	4. 35x24 .

<http://damierlyonnais.free.fr>

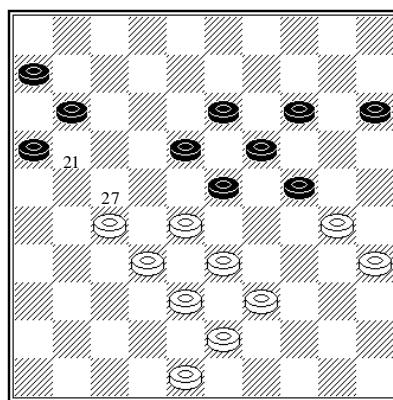


On obtient ainsi la position suivante dans laquelle on distingue nettement que les Noirs n'ont plus aucun coup jouable.

REGLE 4 : FAIRE JOUER TOUS SES PIONS

En examinant la position de départ avec 20 pions contre 20, on remarque des pions mal disposés qu'il est délicat de mettre en jeu. Il s'agit principalement des pions 35, 36, 45 et 46 pour les Blancs et 5, 6, 15 et 16 pour les Noirs.

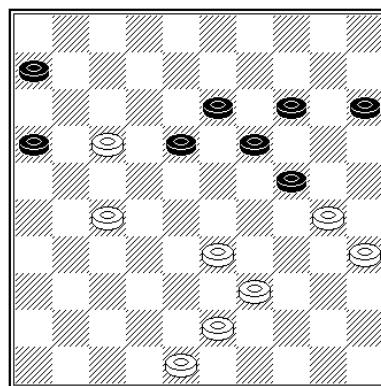
Cet inconvénient est partagé par les deux camps en début de partie, mais la non-participation de ces pions se fait véritablement ressentir lorsqu'il reste une dizaine de pions de part et d'autre.



Les pions noirs 6 et 15 n'ont pas été mis en jeu. Ces deux pions ne jouent aucun rôle. Cette faiblesse devient encore plus évidente après la série de coups suivante :

**1. 27-21 16x27
3. 38x27 11-16**

**2. 32x21 23x32
4. 21-17**



Grâce à ces échanges, les Blancs ont fixé les pions arrières 6 et 15. De plus, ils se sont ménagés une importante liberté de mouvement sur leur aile gauche.

<http://damierlyonnais.free.fr>

2^e partie :

Jouer les meilleurs coups

<http://damierlyonnais.free.fr>

Les positions que l'on rencontre sont très rarement gagnantes d'un point de vue analytique, mais il est possible de jouer de telle manière que l'adversaire éprouve les plus grandes difficultés pour s'en sortir.

Au cours d'une partie, chaque adversaire joue à tour de rôle et cherche à déterminer, à chaque fois qu'il a le trait, quel est le meilleur coup parmi toutes les solutions possibles. Ce calcul résulte de la démarche suivante :

Saisir l'opportunité

Le jeu de dames recèle tellement de possibilités qu'il ne faut pas écarter l'éventualité de gagner directement la partie en exécutant une combinaison, un forcing, un gambit, une attaque de pion ou un mat.

Organiser son jeu

Cela consiste à sélectionner les coups qui répondent aux objectifs positionnels que l'on s'est fixés.

Optimiser le coup à jouer

Pour déstabiliser l'adversaire, il est utile d'adoindre au coup positionnel retenu, une intention psychologique qui peut prendre la forme d'une menace ouverte, d'une limitation des coups adverses ou d'un coup masqué.

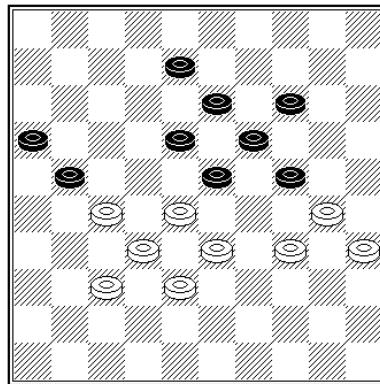
Se protéger contre les opportunités

En dernier lieu, il convient, avant de jouer le coup choisi, de vérifier si on ne livre pas de combinaison à l'adversaire. On appelle cette phase « tour d'horizon ».

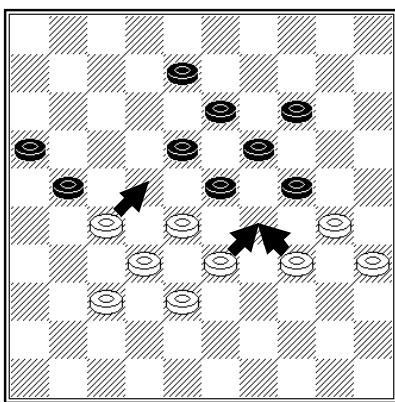
SAISIR L'OPPORTUNITE

Après chaque coup joué par l'adversaire, on se doit de vérifier s'il n'a pas, par inadvertance, livré un gain direct.

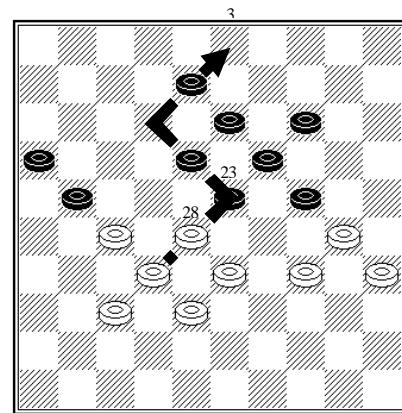
Ce gain direct peut se présenter sous la forme d'une combinaison, d'un forcing, d'un gambit, d'un mat ou d'une attaque de pion. Tous ces thèmes sont développés plus loin et s'appuient sur un mode de raisonnement identique :



Dans cette position, le trait est aux Blancs. Il se trouve que ceux-ci ont le moyen de gagner la partie par une combinaison. A priori, rien ne le laisse présumer. Pour trouver la solution, il existe 2 approches, l'une systématique et l'autre intuitive. Pour mieux comprendre, examinons les 2 diagrammes suivants :



damierlyonnais.

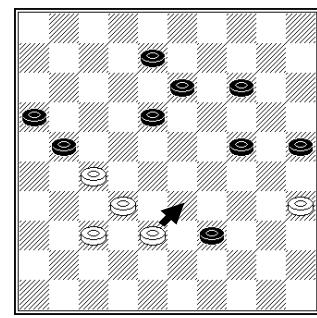
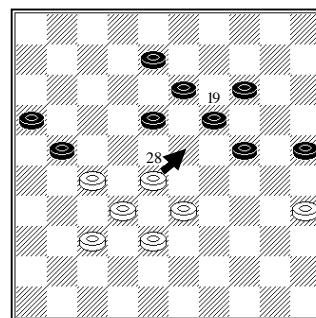
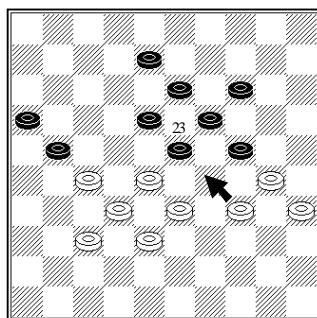


Une combinaison étant constituée par une suite de prises, la première démarche consiste à envisager dans le premier diagramme toutes les possibilités de sacrifier des pions. En agissant de la sorte, scrupuleusement, en imaginant ce que devient la position après chaque supposition, on est certain de parvenir à la solution. C'est la technique adoptée par les ordinateurs.

L'autre méthode repose sur l'intuition d'un coup de dame avec une prise finale aboutissant à la case 3, comme le montre le second diagramme. La suite du raisonnement s'enchaîne alors automatiquement. Pour que la rafle soit possible, il faut éliminer le pion noir 23 et amener un pion noir à la case 28. Cela se traduit par la série de diagrammes :

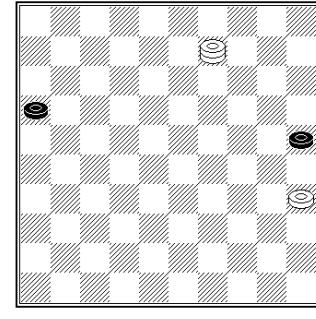
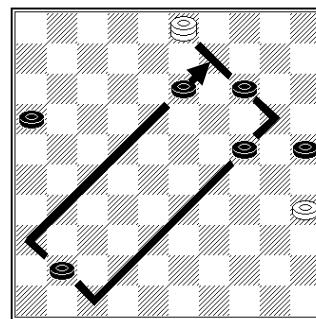
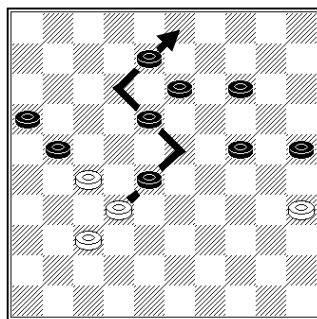
Phase 1 : éliminer le pion 23

Phase 2 : amener le pion noir 19 à la case 28



Phase 3 : exécuter la rafle

Phase 4 : conclure

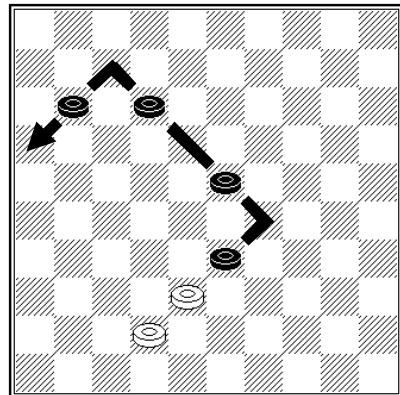


Les deux méthodes pour trouver les combinaisons ont chacune leurs limites. La **recherche systématique** est plutôt fastidieuse mais s'applique bien pour les combinaisons peu profondes, tandis que **l'approche intuitive** est plutôt bien adaptée aux combinaisons avec un long développement.

La bonne approche en partie est d'adopter un compromis entre les 2 méthodes.

Pour les forcings, gambits, mats, attaques de pions, le principe de raisonnement est comparable. Nous allons à présent détailler <http://damierjonnais.free.fr>

LA COMBINAISON

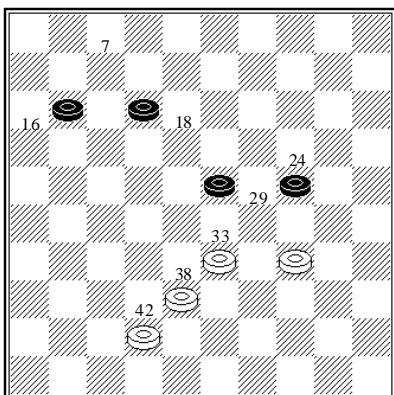


Les combinaisons sont omniprésentes au jeu de dames. Leur exécution permet de décider du sort de la partie de manière fulgurante.

La prise étant obligatoire, le déroulement d'une combinaison est automatique et ne laisse aucune initiative au camp adverse.

Le principe d'une combinaison repose sur l'offre successive de pions en vue de percer la position adverse et d'aboutir à une rafle finale, avec à l'arrivée, soit un gain matériel, soit une dame, soit encore un avantage positionnel.

Le diagramme ci-dessus montre la rafle finale à laquelle aboutissent toutes les combinaisons de ce chapitre. Les moyens d'y parvenir sont chaque fois différents et se présentent très souvent en pratique.



Dans l'exemple suivant, le gain est immédiat par :

1. 33-29 offre d'un pion

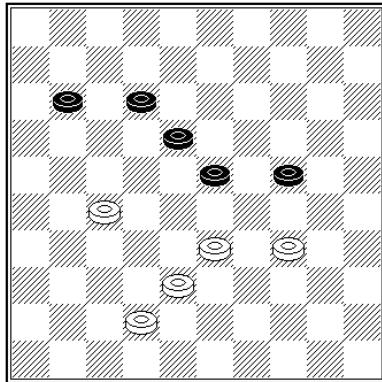
1... 24x33 prise obligatoire

2. 38x16 avec une rafle de 4 pions

A noter les 2 points importants :

- la formation de 3 pions 42-38-33

- les cases libres 7, 16 et 18



Pour se retrouver dans la position précédente, il faut d'abord percer la position des Noirs par :

1. 27-22 18x27

Selon un principe identique les Blancs gagnent par :

1. 27-22 18x27

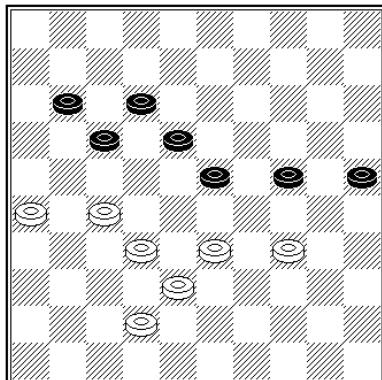
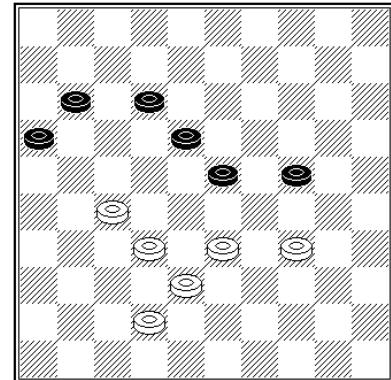
2. 32x21 16x27

Libérant ainsi les cases 16 et 18 tout en conservant l'initiative

3. 33-29 24x33

4. 38x16

une combinaison en 4 temps



Pour éliminer le pion 18, les Blancs ont recours au stratagème suivant :

1. 26-21 17x26

3. 32x21 26x17

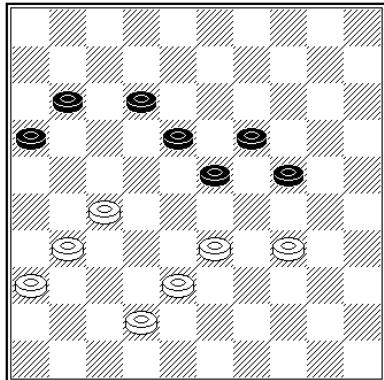
2. 27-22 18x27

Les Blancs ont sacrifié 2 pions pour parvenir à leurs fins, mais ils ont en vue une rafle de 4 pions.

4. 33-29 24x33

5. 38x16

une combinaison en 5 temps cette fois -ci



La formation de 3 pions 36-31-27 permet d'éliminer simultanément les pions 16 et 18 par :

1.27-21 16x27

2. 31x13 19x8

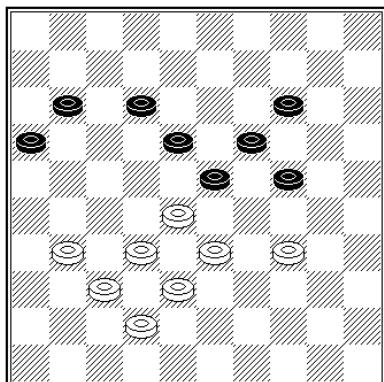
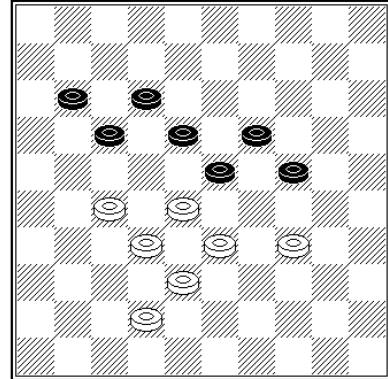
suivi de l'habituel coup :

3. 33-29 etc.

De la même manière, les Blancs gagnent par :

- 1. 27-21 17x26
- 3. 32x21 26x17
- 5. 38x16

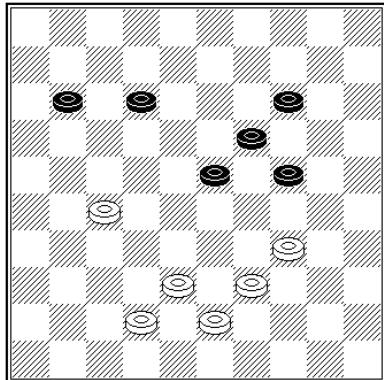
2. 28-22 18x27
4. 33-29 24x33



L'élimination des pions noirs 16 et 18 se fait par :

1. 28-22 18x36
3. 32x21 16x27

2. 37-31 36x27



Dans toutes les positions précédentes, le problème consistait à éliminer les pions noirs 16 et 18. Dans les 3 diagrammes suivants, le but est de trouver comment amener le pion noir 24 à 33. Dans ce diagramme, les Blancs y parviennent par un coup de rappel :

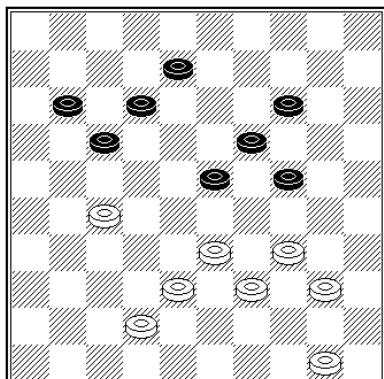
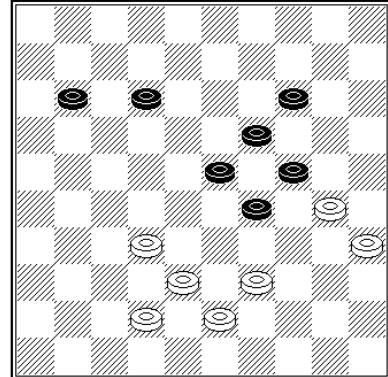
1. 34-29 24x44
3. 38x16

2. 43-39 44x33

La méthode pour amener le pion noir 24 à 33 est un peu plus cachée :

1. 39-34 29x40
3. 44-40 35x44
5. 38x16

$$\begin{array}{r} 2. 35 \times 44 \\ 4. 43-39 \end{array}$$



Le mécanisme suivant pour amener le pion 24 à la case 33 est connu sous le nom de coup de la trappe :

1. 34-30 24x44

Le pion 24 est mis en attente sur la case 44 entre les pions 39 et 50.

2. 27-22 17x28

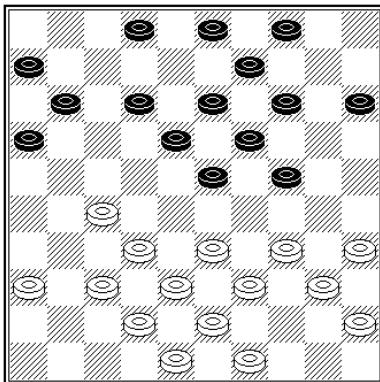
3. 33x22

Libérant ainsi le pion 44.

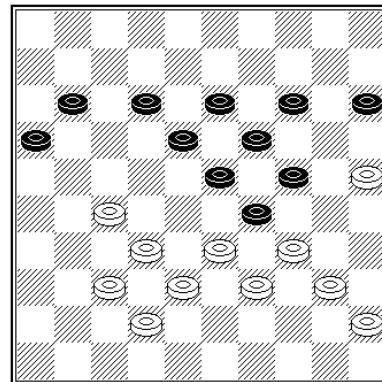
3... 44x33

4, 38x16

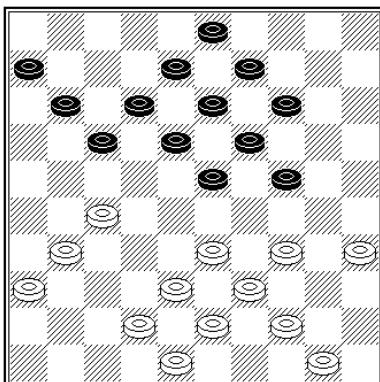
Application : les Blancs jouent et gagnent 1 pion



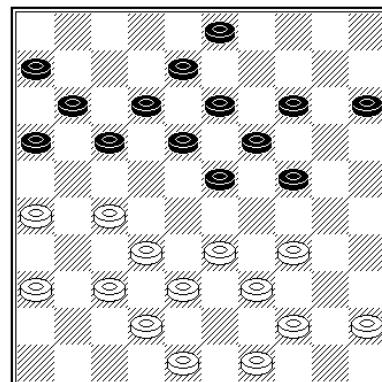
D1



D2



D3



D4

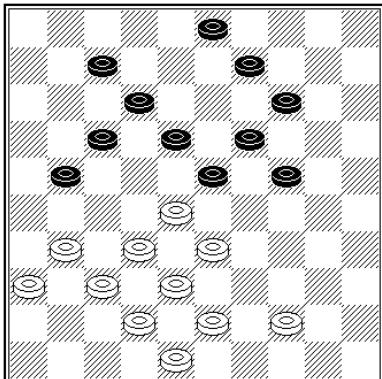
Diag. 1 : 27-22 (18x27) 32x21 (16x27) [élimination des pions 16 et 18] 33-29 [coup de rappel] (24x44) 43-39 (44x33) 38x16 suivi de l'attaque imparable du pion 27.

Diag. 2 : 27-22 (18x27) 32x21 (16x27) 34-30 (24x44) 33x24 (19x30) 25x34 (44x33) 38x16

Diag. 3 : 35-30 (24x35) 44-40 (35x44) [coup de la trappe] 27-22 (17x28) [(18x27) est une interversion de coups] 33x22 (44x33) 38x29 (18x27) 29x16 avec, comme le voit une rafle 33x16 en 2 phases.

Diag. 4 : 27-22 (17x28) [sur (18x27) suit 32x21 (16x27) 33-29] 33x22 (18x27) 32x21 (16x27) 34-30 (24x35) 44-40 (35x33) 38x16 suivi de l'attaque imparable du pion 27

LE FORCING



Un forcing est une forme de combinaison un peu particulière, avec une phase préliminaire dans laquelle on force le camp adverse à parer des menaces, avant d'exécuter la combinaison proprement dite avec prises obligatoires. Dans la phase préparatoire, les coups de l'adversaire sont forcés pour éviter une perte matérielle immédiate.

Les menaces correspondent à des attaques directes de pions ou encore à des menaces de combinaison quelquefois sans rapport avec la combinaison principale qui suit.

Dans le premier diagramme, imaginé par H. De Jongh, les Blancs jouent :

1. 31-27

Les Blancs attaquent le pion 21 et forcent les Noirs à protéger leur pion par :

1... 21-26

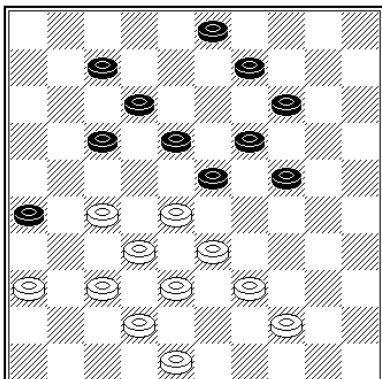
2. 43-39

Situation du second diagramme dans lequel les Blancs menacent de la combinaison directe à dame par 28-22 (17x28) 33x4. Pour éviter cette combinaison sans perte matérielle, les Noirs n'ont d'autre alternative que de jouer :

2.... 9-13

4. 42x31

3. 37-31 26x37



Position du 3^e diagramme avec une nouvelle menace de coup de dame direct par 27-22 (18x27) 31x2. Les Noirs sont donc contraints de sacrifier un pion par (17-21) ou de subir le déroulement suivant :

4. ... 7-11

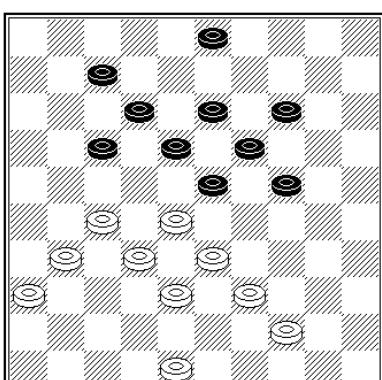
6. 32x21! 23x34

8. 40x16 B+

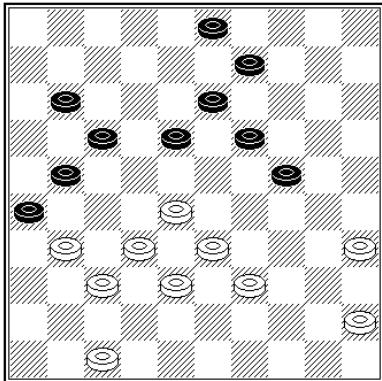
5. 27-22! 18x27

7. 44-40! 17x37

Suit à présent 3 autres exemples de forcing



<http://damierlyonnais.free.fr>



1. 31-27 11-16

Coup forcé pour éviter la perte immédiate.

2. 28-23 18x29

Une prise forcée pour éviter la perte directe d'un pion par (19x28) 33x11 (16x7) 27x16, mais suit à présent la combinaison avec passage à dame:

3. 27-22 17x28

4. 35-30 24x35

32x14 9x20

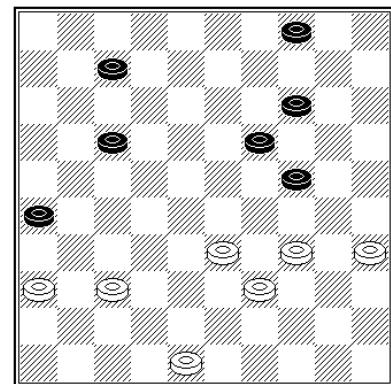
33x15

1. 34-29

L'attaque des 2 pions laisse aux Noirs 2 façons de ne pas perdre un pion directement, mais chacune d'elle livre une combinaison:

a - (14-20) 29-23 (19x28) 33x2 dame

b - (4-9) 29x20 (14x25) 37-31 (26x37) 48-42 (37x48) 39-34 (48x30) 35x4 dame.



Un forcing intéressant et assez caché:

1. 34-30 18-22

Sur tout autre coup suivait 37-31 (26x28) 33x2, Dame.

2. 30x19 13x24

3. 32-28 22-27

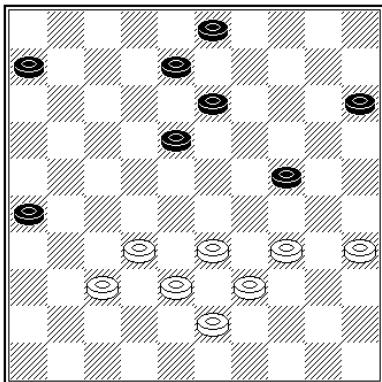
Les Noirs semblent s'échapper mais:

4. 28-22 27x18

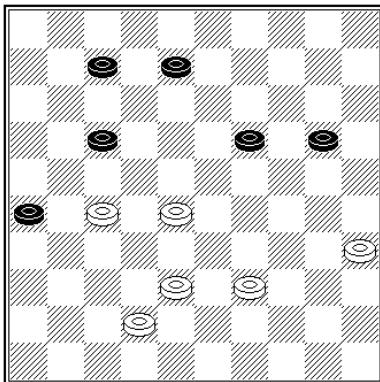
5. 37-31 26x37

6. 38-32 37x28

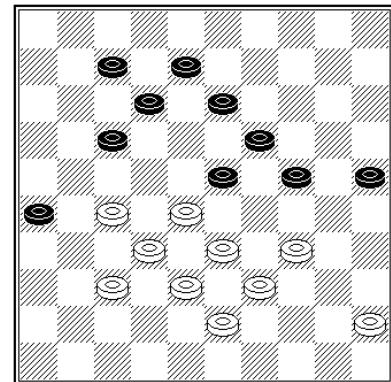
7. 33x2 dame.



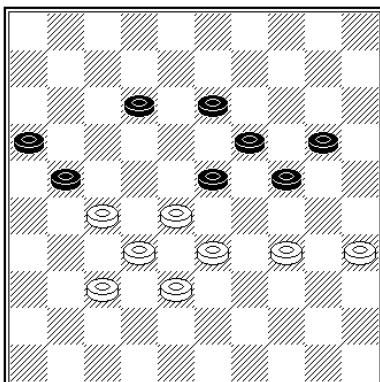
Application : les Blancs forcent le gain du pion ou de la partie



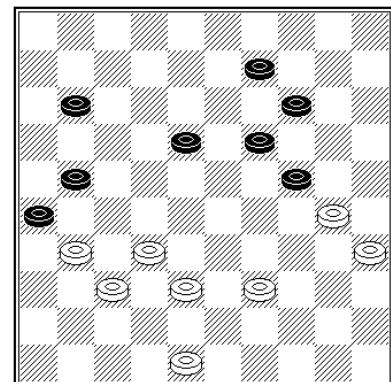
D1



D2



D3



D4

Diag. 1 : 27-21, attaque 2 pions et laisse aux Noirs 2 alternatives:

- a - (7-12) 28-22 (17x28) 38-33 (26x17) 33x11
- b - (8-12) 28-22 (17x28) 38-33 (26x17) 33x2

Diag. 2 : 27-22, attaque 2 pions et laisse aux Noirs 2 alternatives:

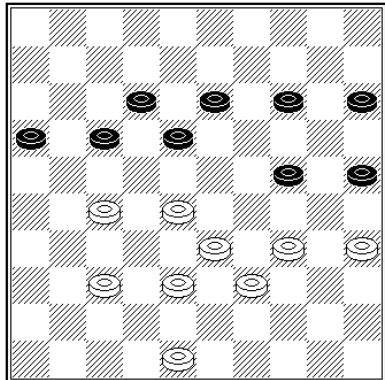
- a - (7-11) avec gain de 2 pions pour les Blancs par 22-18 (13x22) 37-31 (26x37) 32x41 (23x32) 38x16
- b - (17-21) avec gain d'un pion pour les Blancs par 37-31 (26x37) 32x41 (23x32) 38x16

Diag. 3 : 34-30, menace 30-25 et force (20-25), ce qui laisse le temps aux Blancs de jouer 27-22 (25x34) 22-18 (13x22) 28x8 avec passage à dame.

Diag. 4 : 31-27, et sur (11-16), suit la combinaison 37-31 (26x28) 38-33 (21x32) 33x4

<http://damierlyonnais.free.fr>

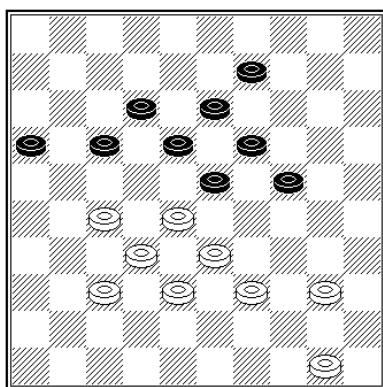
LE MAT



La position de mat est une situation particulière dans laquelle, quoi que joue l'adversaire, celui-ci ne peut éviter une perte matérielle ou un désavantage positionnel significatif.

Dans l'exemple ci-dessus, le trait est aux Blancs. En jouant 48-43, ils forment la colonne de pionnage 34-39-43 et menacent du gain de pion par 34-30 (25x34) 39x10 ou 39x8. Les Noirs n'ont aucun bon coup pour parer cette menace ; ils sont mat. La démonstration en est la suivante :

- a** - (14-19) gain de 2 pions par 27-22 (18x27) 28-23 (19x28) 33x11 (16x7) 34-30 (25x34) 39x17.
- b** - (13-19) gain d'un pion par 28-22 (17x28) 33x13 (19x8) 34-30 (25x34) 39x10 (15x4).
- c** - (17-21) gain de 3 pions par 27-22 (18x27) 34-30 (25x34) 39x26

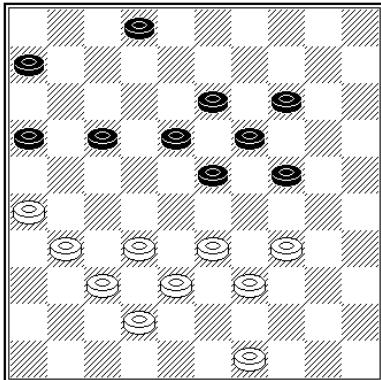


Pour mater les Noirs, les Blancs jouent :

1. 50-45 !

Les Noirs n'ont plus de bon coup jouable :

- a** - (9-14) coup royal par 27-22 (18x27) 32x21 (23x34) 40x7 (16x27) 7-2 etc.
- b** - (23-29) coup direct par 28-22 (17x28) 32x3
- c** - (24-30) attaque directe par 40-35
- d** - (17-21) 39-34! et les Noirs ne peuvent éviter 34-29 (23x34) 40x20.



Dans cette position, le trait est aux Blancs. On constate que les mouvements possibles des Noirs sont en nombre important. Il s'agit notamment des coups (14-20), (2-8), (2-7), (17-22) et (6-11).

Les Blancs ont pourtant la possibilité de jouer un coup qui empêchera tous les coups précédents des Noirs :

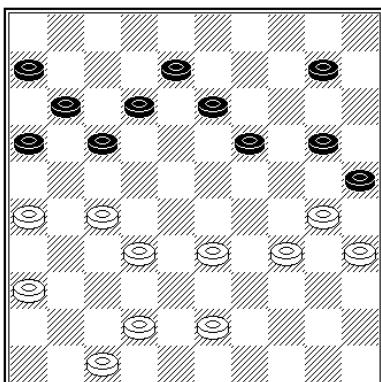
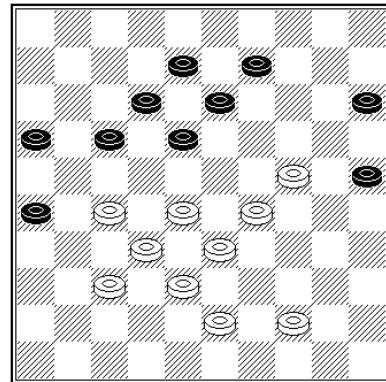
1. 49-44!

A présent, les Blancs menacent de 26-21 (16x36) 37-31 (36x27) 32x12 (18x7) 33-29 (24x33) 38x20 et les Noirs n'ont aucune solution pour parer cette menace.

Les coups jouables des Noirs sont en nombre restreint. Il s'agit de (9-14), (17-21) et (17-22). Aux Blancs de trouver le coup qui supprimera ces possibilités :

1. 44-39! et si:

- a** - (9-14) coup de dame par 24-20 (15x24) 29x9 (13x4) 28-22 (17x28) 33x2
- b** - (17-22) 28x17 (12x21) coup de dame par 24-19 (13x24) 29x20 (ad lib) 37-31 (26x28) 33x2 ou 33x4
- c** - (17-21) coup de dame par 24-19 (13x24) 29x20 (ad lib) 27-22 (18x27) 28-22 (27x18) 37-31 (26x28) 33x4.



HISARD - DUBOIS

(½ finale coupe de France 1976)

1... 19-24!

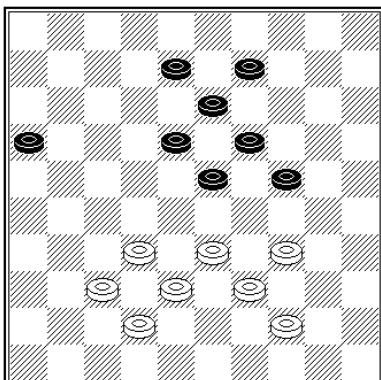
2. 30x19 13x24

Les Blancs sont mat. Ils n'ont aucune parade contre la menace (24-30) 35x4 (12-18) 4x22 (17x...). Dans la partie, les Blancs ont essayé:

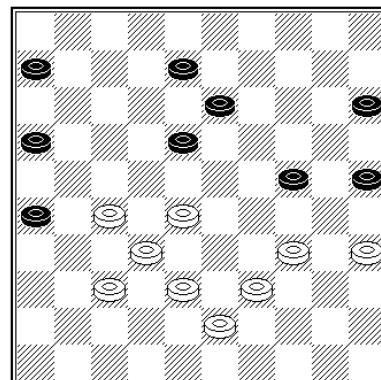
- | | |
|------------------------------|------------------------|
| 3. 33-29 24x33 | 4. 43-38 33-39! |
| 5. 34x43 25-30! | 6. 35x4 12-18 |
| 7. 4x22 17x39 etc. N+ | |

damierlyonnais.free.fr

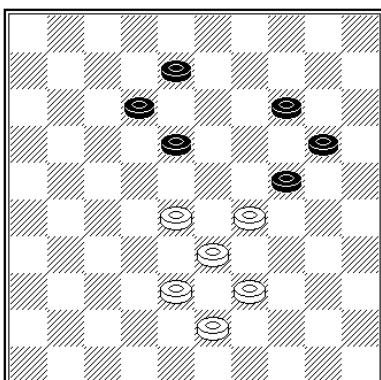
Application : les Blancs jouent et font mat



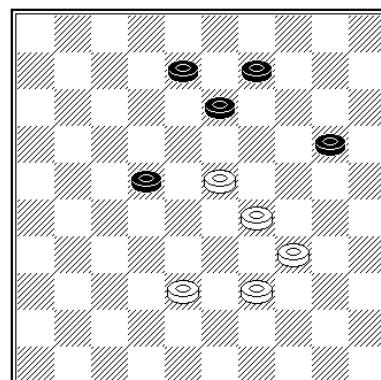
D1



D2



D3



D4

Diag. 1 : 32-27 et les deux seuls coups jouables (8-12) et (9-14) des Noirs sont sanctionnés par la combinaison 27-22 (18x27) 33-29 (24x33) 38x7 ou 38x20 selon le cas.

Diag. 2 : 28-22 et les Noirs doivent parer la menace 34-30 (25x34) 39x19 (13x24) 22x2. En dehors du sacrifice d'un pion, les Noirs n'ont d'autre espoir que (16-21) 27x16 (18x27) 32x21 (26x17) mais suit alors 16-11 etc.

Diag. 3 : 28-23! immobilise totalement les Noirs. Si (24-30) suit 29-24 (30x28) 33x2, Dame. Si (8-13) 23-19 (14x34) 39x17. Si (18-22) 23-18 (12x34) 39x10. On voit clairement dans cet exemple l'exploitation de la prise majoritaire obligatoire.

Diag. 4 : une finesse par 38-32! car l'entrée en lunette par (22-28) perd par 29-24! (20x40) 39-34 (40x18) 32x14. Après 38-32, les Noirs ont comme meilleure défense (9-14) 23-18! (22-27) 18x9 (27x38) 9-3 avec une fin de partie gagnante.

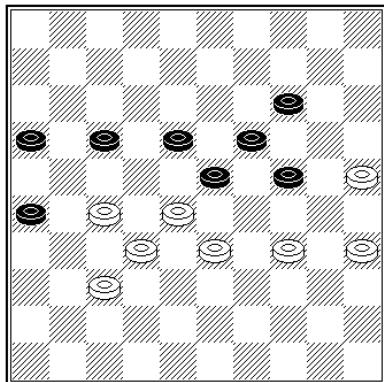
LE GAMBIT

On appelle **gambit** le sacrifice volontaire et provisoire d'un ou plusieurs pions, suivi selon le cas par :

- une attaque imparable
 - une menace combinatoire imparable
 - un mat positionnel

Les gambits sont surprenants car on n'est pas habitué à sacrifier des pions sans raison apparente. En effet, ce n'est qu'en poussant plus avant le calcul que l'on se rend compte de la compensation et de l'intérêt d'une telle manœuvre.

Les exemples qui suivent illustrent les 3 possibilités :



avec attaque imparable

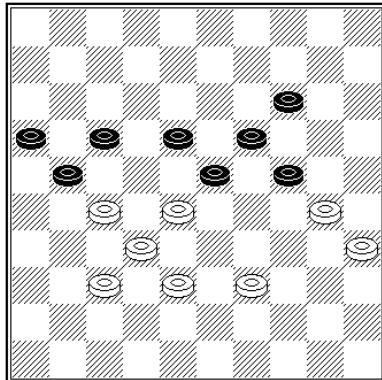
Dans la première phase, les Blancs sacrifient 2 pions par :

1. 37-31! 26x37

2. 32x41 23x21

Dans la deuxième phase, les Blancs attaquent de manière imparable par:

3. 34-29!



Sur le même principe, les Blancs gagnent par:

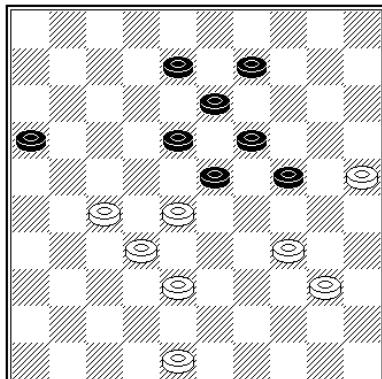
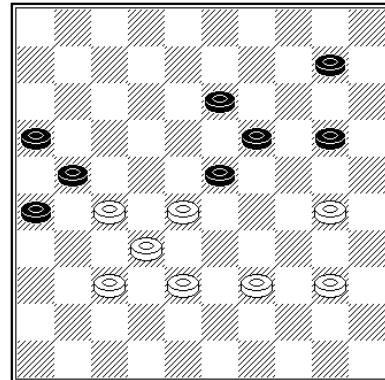
1. 28-22 17x28

2. 38-33

(composition de C. BLAKENAAR)

Ici, les Blancs gagnent opportunément par:

1. 30-24! 20x29 *forced* 2. 39-33



avec menace combinatoire imparable

1. 25-20! 24x15

2. 38-33!

Les Noirs sont menacés de 27-21 (16x29) 48-42 (23x32) 34x23. Malgré le pion de plus, ils n'ont aucune parade. La défense suivante n'est qu'illusoire:

2... 16-21

16-21

3.27x16 8-12

4. 16-11! 12-17

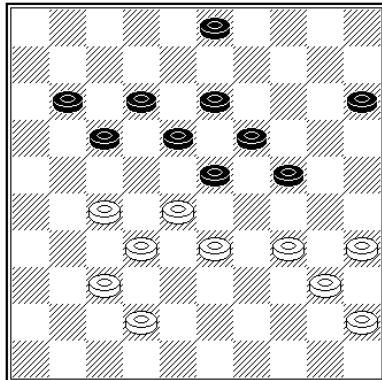
5. 11x22 18x29

6. 48-42! 23x32

7. 34x3

Un thème imaginé par Jos STOKKEL.

<http://damierlyonnais.free.fr>



Cette position s'est produite en partie au tournoi KSH en 1975 aux Pays-Bas. Le Hollandais P. GERMAIN, avec les Blancs, a forcé le gain par:

Un sacrifice différé suivi de:

4. 33-29!

Avec la menace directe imparable 28-22 (17x28) 32x14

avec mat positionnel

1. 35-30 !

Sur 44-40 ce sont Noirs qui gambiteraient par (25-30) 34x25 avec ensuite l'attaque (23-29)

1... 24
3. 39x50

2. 44-40 35x44

2^e diagramme : les Noirs ont un pion de plus mais ils sont bloqués. Ils doivent rendre 2 pions:

3... 25-30
5. 33x24 19x30
7. 34-29 19-23

$$4. 34 \times 25 \quad 23-29$$

Les Noirs sacrifient pour passer à dame

8. 28x19 18-22
10. 32x21 16x27

9.27x18 21-27

Les Blancs ne peuvent plus empêcher les Noirs de passer à dame, mais ils sont en mesure de préparer une souricière:

11. 18-12 27-31
13. 12-8 36-41

12. 37-32 31-36
14. 8-2!!

Empêche les Noirs de damer

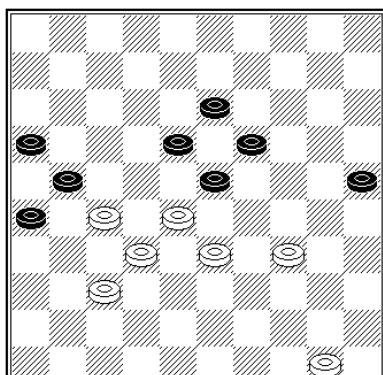
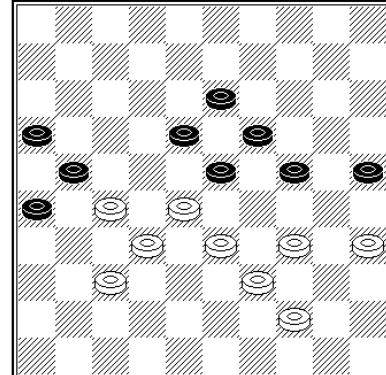
14... 26-31

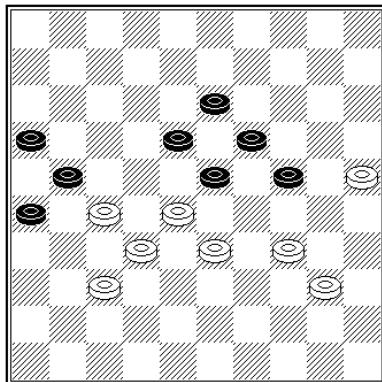
15, 19-13 31-36

Sur (31-37) suit 29-23 (37x8) 2x46

16. 32-27 B+

<http://damiervonnais>





DUBOIS - SCHOLMA
(championnat d'Europe 1983)

Dans cette position, les Noirs semblent avoir plus de liberté de manœuvre que les Blancs. Un gambit renverse pourtant la situation:

1. 28-22! 27x18

2. 42-38

A présent, les Noirs n'ont plus que leur pion 2 qui peut être joué car la sortie (18-22) perd par 23-18 (12x23) 29x9. Dans la partie, les Noirs ont poursuivi par:

2... 13-19

4. 29x20 15x24

6.22-18 12-17

8. 32-28 Noirs abandonnent

Lorsque les deux camps sont très rapprochés, il faut penser au gambit car celui-ci peut redonner de l'espace.

1. 25-20! 14x25

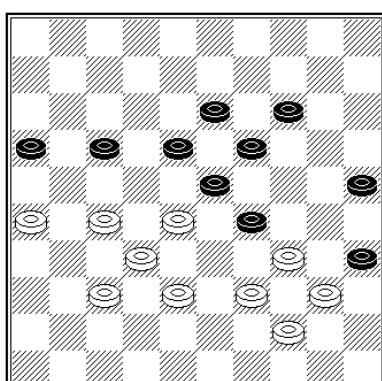
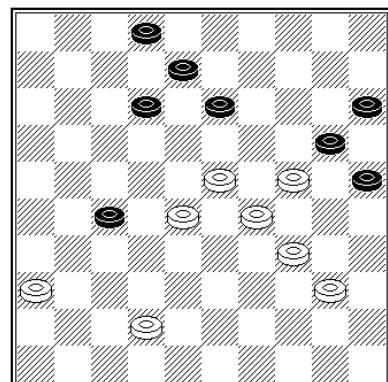
On s'aperçoit à présent que les Blancs ont toute liberté pour jouer sur leur aile droite tandis que les Noirs n'ont que leur pion 15 de jouable.

2. 33-29 15-20

Sur (18-22) 27x9 (21-27) 29x18 (27x38) suit 37-32!
(38x27) 18-13! (19x8) 9-4 B+

3. 40-35 20-25

4. 35-30 B+



Dans cette position qui s'est présentée en partie, J. Van AMSTEL a forcé le gain de la partie avec les Blancs par une suite de gambit vraiment stupéfiante:

1. 26-21! 17x26

2. 39-33

Une fantastique attaque à contretemps.

2... 25-30

4, 40x29 23x34

3. 34x25 29-34

5. 33-29! 34x23

Un deuxième gambit.

6. 38-33 23-29

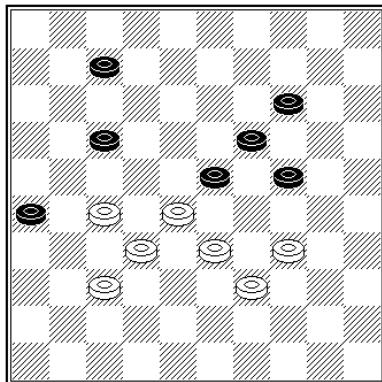
7.33x24 19x30

8.25x34 14-20

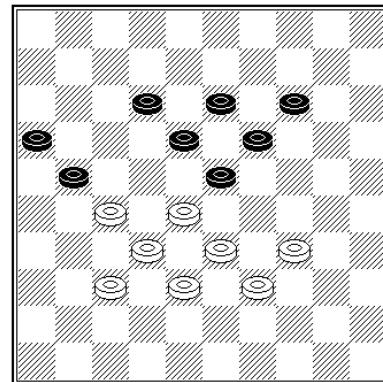
9. 34-29

Et les Noirs abandonnent car la suite 28-23 est
damierlyvonnais.free.fr imparable

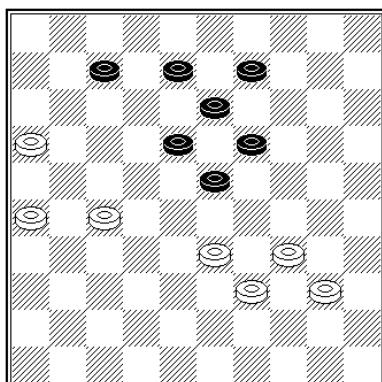
Application : les Blancs gagnent au moins un pion en gambitant



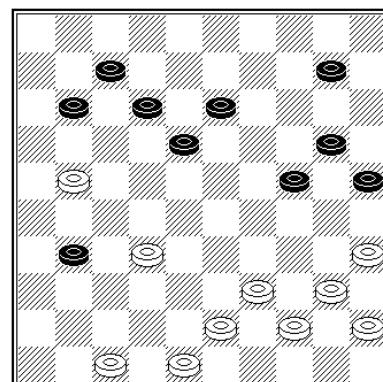
D1



D2



D3



D4

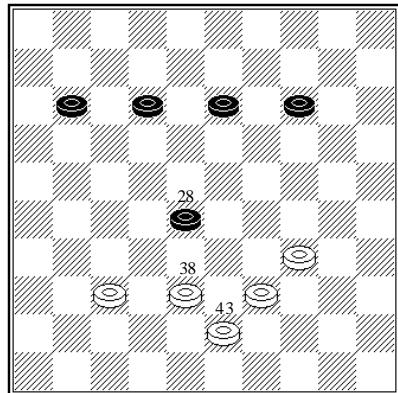
Diag. 1 : 37-31! (26x37) 32x41 (23x21) gambit de 2 pions suivi de l'attaque imparable 34-29 (14-20) ou (24-30) 29-23 (19x28) 33x2 dame et gain.

Diag. 2 : 27-22! (18x27) gambit d'un pion suivi de l'attaque 33-29 (12-18) 29-24! (19x30) 28x10 etc. gain. A noter que dans la position du diagramme, 34-30 livre la combinaison (18-22) et (21-27), tandis que 33-29 livre la nulle par (19-24) 28x26 (24x22) [P. ROOZENBURG]

Diag. 3 : 16-11! (7x16) 26-21! suivi de la menace imparable 33-28 (23x32) 27x38 (16x27) 38-32 (27x38) 39-33 (38x29) 34x... avec gain. [P. ROOZENBURG]

Diag. 4 : 32-27! (31x22) 21-17! (12x21) 40-34 gambit de 2 pions suivi des 2 menaces simultanément imparables 34-30 ou 34-29.

L'ATTAQUE DU PION

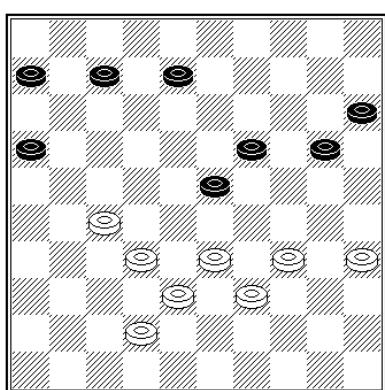


Les pions avancés sont généralement exposés aux attaques adverses. Ils deviennent vulnérables lorsque le nombre d'attaques possibles dépasse le nombre de défenses.

Dans l'exemple ci-dessus, les Blancs ont la faculté d'attaquer le pion avancé 28 par deux fois avec les pions 38 et 43. Les Noirs n'ont à leur disposition qu'une seule défense.

Pour gagner le pion, les Blancs doivent tout d'abord jouer 34-29 pour isoler le pion 28. Après (11-17) par exemple, suit alors 38-32 (13-19) 32x23 (19x28) 43-38 et les Noirs sont sans défense contre la seconde attaque 38-32.

Nous allons à présent examiner d'autres exemples pratiques d'attaques de pions vulnérables.



Le pion 23 est assez isolé avec une seule défense possible. Les Blancs forcent le gain du pion par :

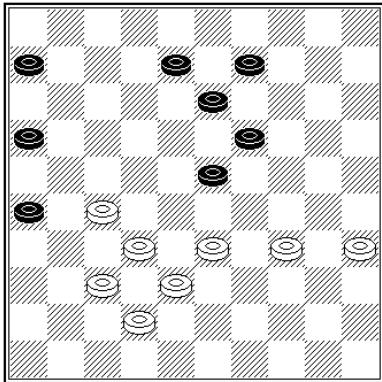
Grâce à la formation de pionnage 42-38-33, les Blancs empêchent les Noirs de jouer à 24 pour soutenir leur pion 23.

3. 7-12 4. 27-22!

Menace 22-18 et isole le pion 23.

4. 12-17 5. 22x11 16x7
6. 33-29 etc. +1p.

<http://damierlyonnais.free.fr>



1. 27-22

Première démarche pour isoler le pion 23 et préparer l'attaque 33-29

1... 6-11

2. 33-29

Attaque les Noirs à contretemps. Sur (11-17) suit 29x18 (17x28) 32x12 etc.

Après 33-29, les Noirs n'ont aucun moyen d'éviter la perte de leur pion 23.

Dans l'exemple suivant, les Blancs accentuent leur pression sur le pion 23 par la formation 45-40-34 vis à vis du pion noir 25.

1. 27-22! 21-26

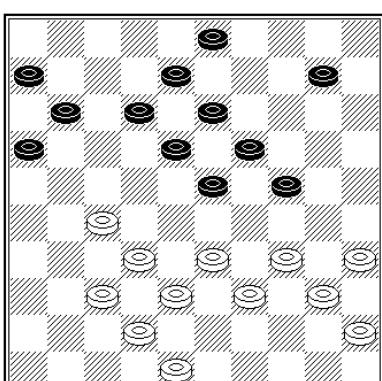
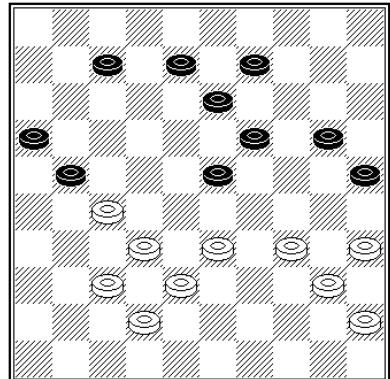
Le seul coup de défense possible.

2. 33-29 7-11

Après (8-12) 29x18 (12x23) les Blancs gagnent définitivement le pion par 34-30 (25x34) 40x18

3. 29x18 11-17
5. 38-33 13x22
7. 28-22 27x18
9. 33-28 48x30

4. 22x11 16x7
6. 32-28 22-27
8. 37-31 26x48
10. 35x11 gain.

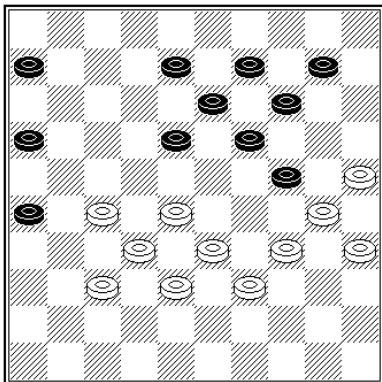


Le pion 24 peut se révéler un pion vulnérable dans certaines conditions. Les formations de pionnage 34-40-45 et 33-38-42 sont importantes pour mener à terme le gain du pion.

1. 48-43! 10-15
3. 40x20 15x24

2. 34-29! 23x34
4. 39-34

Et les Noirs n'ont pas de réponse satisfaisante contre l'attaque 34-29 car sur (19-23) suit 27-22, puis 33-29 tandis que sur (18-23) suit directement 33-29.



1. 34-29!

Cette attaque est décisive pour les raisons suivantes:

- a -** (10-15) 29x20 (15x24) 27-22 (18x27) 32x21 (16x27) [meilleur] 39-34 suivi de 34-29 avec gain de pion et passage à dame.
- b -** (6-11) 29x20 (19-23) 28x19 (13x15) égalité numérique, mais les Blancs ont un coup de dame par 37-31 (26x28) 33x4.

En laissant libre la case 32, les Blancs empêchent les Noirs de soutenir leur pion 24 en occupant la case 23.

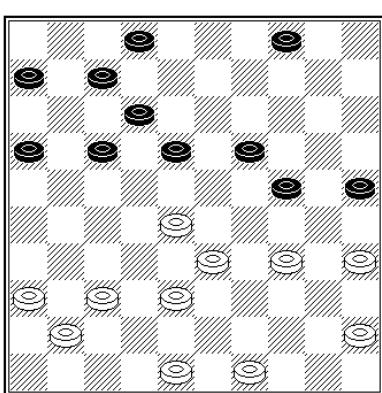
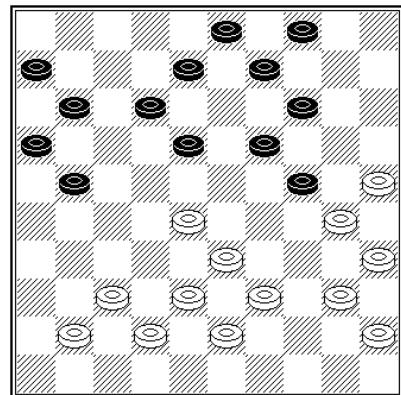
1. 40-34!

Après 39-34, les Noirs peuvent se défendre par le surprenant (21-27) et si:

- a-** 28-22 suit (18-23) 22x31 (23-29) 34x23 (19x48) etc.
- b -** 34-29 suit (27-32) 38x27 [si 29x20 (27x18) =] (14-20) 25x23 (9-13) 30x19 (13x24) 29x20 (18x36) etc. avantage aux Noirs.

1... 4-10 2. 34-29 10-15
 3. 29x20 15x24 4. 39-34

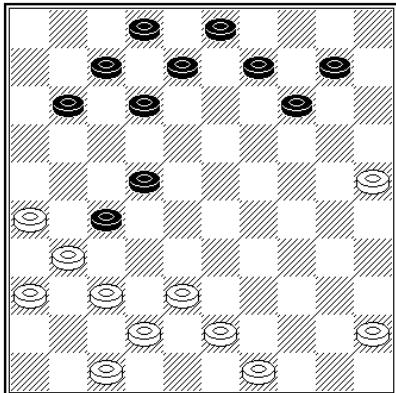
Et les Noirs n'ont plus de bonne défense contre l'attaque 34-29.



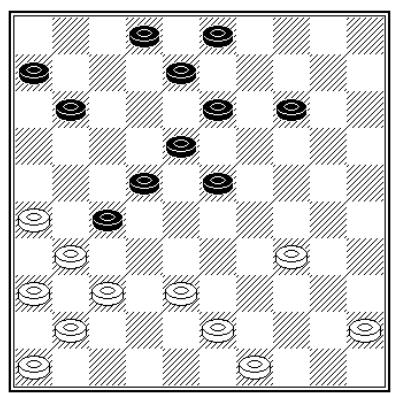
Dans cette position imaginée par R.C. KELLER, les Blancs gagnent le pion par:

1. 49-44! 4-10	2. 44-40 10-15
3. 34-30! 25x34	4. 40x20 15x24
5. 45-40 18-23	6. 48-43 23x32
7. 37x28 12-18	8. 40-34 18-23
9. 41-37! 23x41	10. 36x47 17-22
11. 47-42 22-27	12. 34-29 etc.

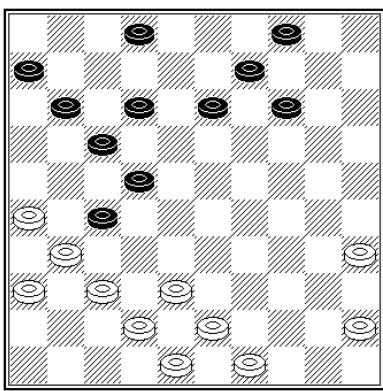
Application : les Blancs jouent et forcent le gain du pion 27



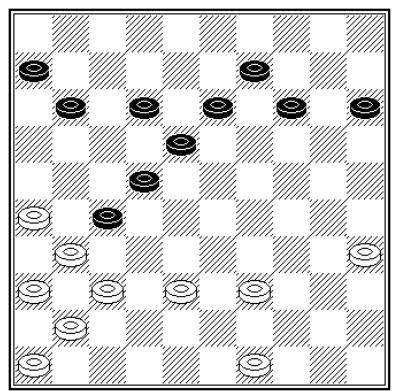
D1



D2



D3



D4

Diag. 1 : 47-41! et les Noirs sont désarmés contre les 3 attaques successives 37-32, 41-37, 37-32, 42-37 et 37-32.

Diag. 2 : 37-32! (11-16) 32x21 (16x27) 41-37 (6-11) 46-41 (11-16) [pour parer la menace 34-29 (23x34) 43-39 (34x32) 37x6] 26-21 avec gain du pion 27

Diag. 3 : 37-32! (11-16) 32x21 (16x27) 42-37 (6-11) 37-32 (11-16) 32x21 (16x27) 38-33! [menace 33-28] (27-32) 48-42 puis 42-38 avec gain de pion.

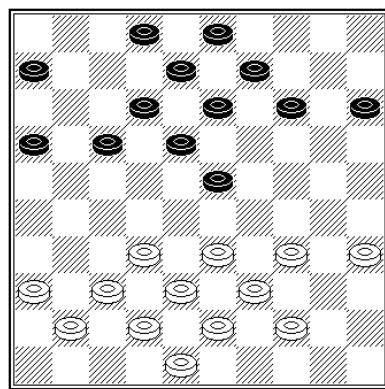
Diag. 4 : 37-32 (11-16) 32x21 (16x27) 41-37 (6-11) 37-32 (11-16) 32x21 (16x27) 46-41 (18-23) 41-37 suivi de 37-32 car la défense (23-28) perd par 26-21 (27x16) 39-33 (28x39) 49-43 (39x48) 31-26 (48x31) 36x7.

<http://damierlyonnais.free.fr>

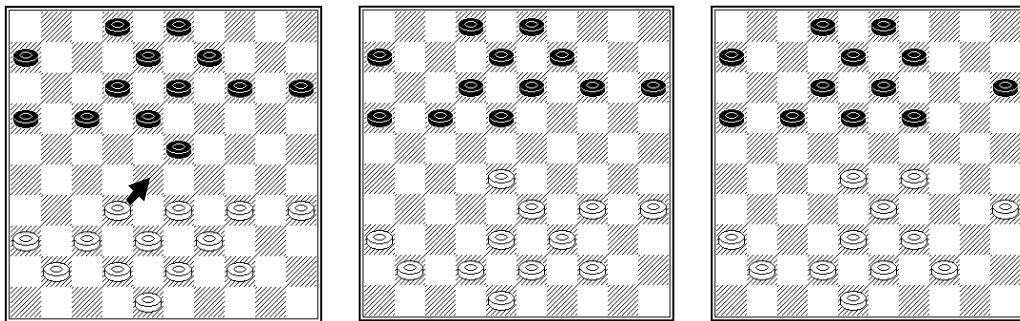
ORGANISER SON JEU

En l'absence de gain direct, il devient prépondérant d'organiser son jeu de manière à mettre l'adversaire dans l'embarras. Les principes d'occupation territoriale et de mise en jeu du maximum de pions sont alors prédominants pour déterminer quels coups jouer.

Organiser son jeu consiste à définir une ligne de jeu et à sélectionner les coups qui lui correspondent. Examinons l'exemple suivant:

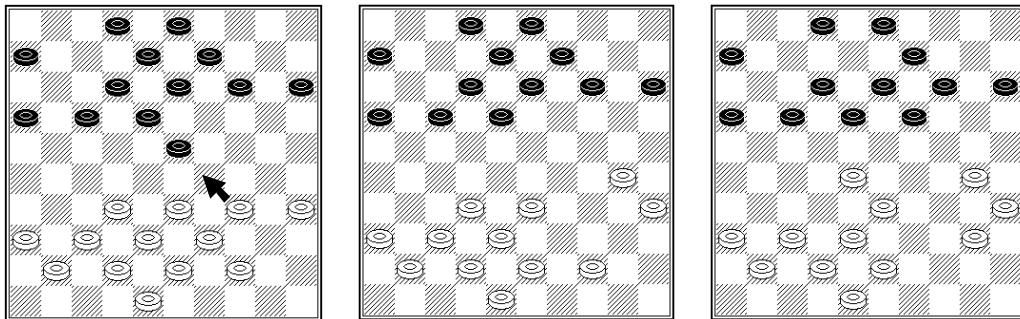


L'occupation du centre par 32-28



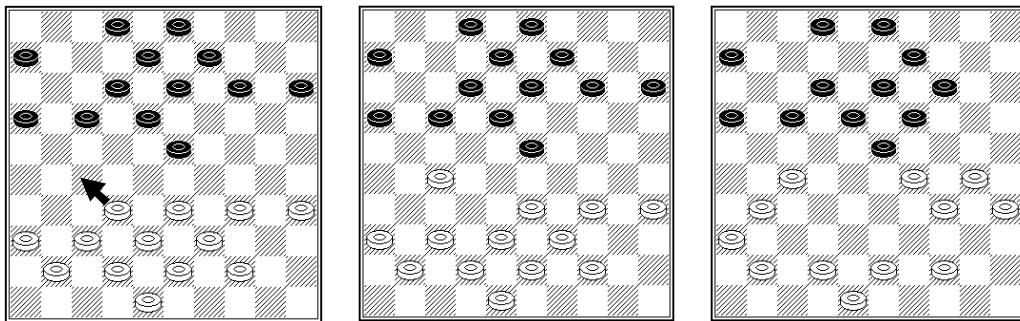
La formation de pionnage 32-37-41 permet aux Blancs de déloger les Noirs du centre par 32-28. On obtient ainsi la position du deuxième diagramme. En poursuivant par (14-19) 34-29, on obtient le troisième diagramme. On observe que les Blancs se sont implantés solidement au centre avec les pions 28 et 29. La phase suivante sera, si les Noirs le permettent, d'occuper la case 24.

L'occupation du centre par l'échange 34-29x30



La formation de pionnage 34-39-43 permet d'éliminer le pion 23 comme le montrent les 2 premiers diagrammes. Cet échange prend son intérêt si la position évolue ensuite vers celle du troisième diagramme car les Blancs sont alors bien placés pour occuper la case 24.

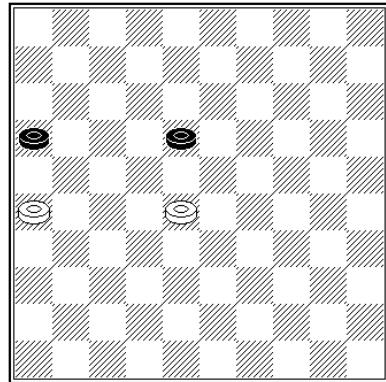
Le contrôle du centre par 32-27



Le contrôle du centre par 32-27 prend toute sa valeur si le jeu évolue vers le troisième diagramme après par exemple (13-19) 37-31 (8-13) 34-30 (15-20) 39-34 (20-24) 33-29 (24x33) 38x29. On remarque alors que les Noirs sont fortement regroupés au centre, mais qu'ils ont des problèmes de développement.

Les lignes de jeu que nous venons d'explorer sont toutes correctes. Le choix dépend plus du caractère du joueur et de l'enjeu que de l'analyse. Le sens du jeu permet d'orienter les recherches et de sélectionner une série de coups plausibles. Dans les chapitres suivants, nous allons passer en revue les concepts qui entrent en considération pour définir une ligne de jeu.

L'OPPOSITION



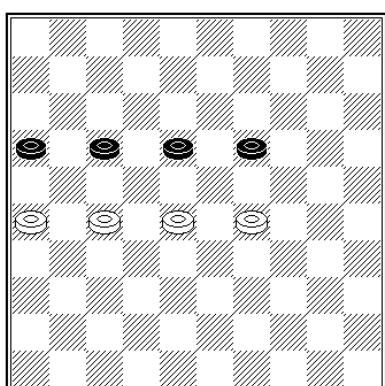
L'opposition est un thème important qui se présente en fin de partie. A ce moment là, alors que les possibilités d'échange sont épuisées, les 2 camps s'opposent frontalement jusqu'au blocage ultime, instant décisif où le trait décide de l'avantage et quelquefois du gain de la partie.

Dans le diagramme ci-dessus, les pions sont en opposition et il est clair que le camp qui doit jouer est confronté à des problèmes. Dans le cas où le trait est aux Noirs, ceux-ci perdent, tandis que si le trait est aux Blancs, ils annulent la partie. Voyons:

Avec le trait aux Noirs : (16-21) 26x17 (18-22) 28-23 (22x11) 23-19 (11-17) 19-14 (17-22) 14-10 (22-28) 10-5 (28-33) 5-32 (33-39) 32-49 les Blancs gagnent par opposition.

Avec le trait aux Blancs : 26-21 (16x27) 28-22 (18-23) 22x31 (23-28) 31-27 (28-33) 27-22 (33-38) 22-18 (38-43) 18-13 (43-48) 13-9 partie nulle.

Le deuxième diagramme montre un autre exemple d'opposition frontale avec 4 pions de part et d'autre. Cette position s'est présentée au championnat de France 1974 entre Jean-Pierre RABATEL et Georges MOSTOVY.



Le trait est aux Noirs. Ils sont forcés de sacrifier un pion pour passer à dame.

1... 17-22?

Les Noirs auraient dû jouer (16-21) 27x16 (18-22) 26-21 (22x24) 21x12 (24-29) 12-8 (29-33) 8-2 (19-23) et les Blancs ne peuvent plus gagner.

2. 28x17	19-23	3. 29-24	23-28
4. 24-20	28-33	5. 20-14	33-38
6. 14-10	38-43	7. 10-4	18-23
8. 17-12	43-48	9. 4-22	48-34
10. 12-7	34-45	11. 7-2	45-50
12. 22-4	23-29	13. 2-30	50-33
14. 30-48	33-28	15. 4-15	29-34
16. 48x25	28-41	17. 15-10	B+

<http://damierlyonnais.free.fr>

Comme nous aurons l'occasion de le découvrir à travers les exemples qui s'ensuivent, les points suivants méritent d'être soulignés :

- ◆ L'opposition se provoque en éliminant les formations d'échange adverses
 - ◆ Le trait est l'élément clé pour juger de la position.
 - ◆ Obtenir l'opposition sur le camp adverse est généralement avantageux, mais il convient de pousser le calcul plus loin pour savoir s'il est question de gain ou de nulle.

Dans cette position, les Noirs ont peu de coups jouables et aucune formation de pionnage. Les Blancs ont toutes les raisons de rechercher l'opposition:

2.35x44 23-29

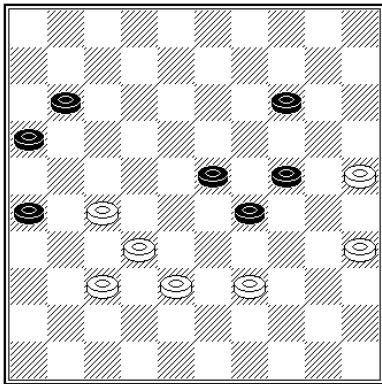
Après (24-29) 44-40 (14-19), les Blancs passent à dame par 25-20 etc. B+

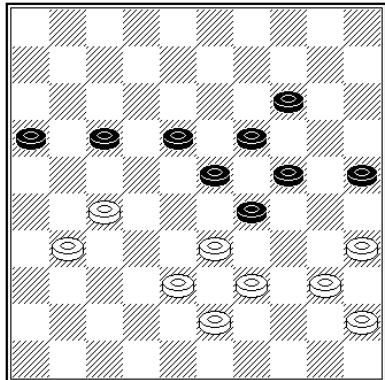
**3. 44-40 14-19 4. 32-28 11-17
5. 38-32 29-33**

Les Noirs ont intérêt à offrir un pion avant d'être totalement bloqués après (17-21) et 27-22.

6. 28x39 19-23 7. 39-33 16-21
8. 27x16 17-22

L'opposition a finalement procuré l'avantage aux Blancs, mais le gain est bien loin d'être acquis malgré les deux pions d'avance. Le plus sûr semble 16-11 (22-27) 32x21 (26x6) 37-32 (6-11) 33-28 (23-29) 32-27 (11-17) 27-22 (17-21) [sur (29-33) suit 28x39 puis 39-33 et 40-34] 22-18 (21-27) 18-13 (27-31) 13-9 (29-33) [sur (31-37) suit 28-23 (29x18) 9-4 (18-23) 4-10 B+] 28x39 (31-37) 9-4 (37-41) 40-35! (41-47) 4-36! (24-29) 36-18 B+ par les pièces.





DUBOIS - BENYAMINE

(tournoi parties rapides mars 97)

Première phase : supprimer les formations d'échange adverses:

1. 40-34 29x40

2. 45x34 17-22

Après (17-21) 31-26 (21x32) 38x27, les Noirs sont bloqués.

Deuxième phase : provoquer l'opposition

3. 38-32 25-30

Après (14-20) les Blancs obtiennent l'opposition par 43-38. L'analyse montre que les Blancs peuvent alors gagner: (25-30) 34x14 (19x10) 31-26 (22x31) 26x37 (18-22) 39-34 (10-14) 35-30 (24x35) 33-29 (23-28) 32x23 (14-20) 23-19 (20-25) 19-14 (25-30) 34x25 (35-40) 14-10 (40-44) 10-5 (22-27) 37-31! (27x36) 29-24 avec une fin de partie gagnante en amenant la position du 2^e diagramme. La dame noire figure à la case 17 pour l'exemple, mais la position reste gagnante pour n'importe quelle autre case.

4. 34x25

Troisième phase : concrétiser l'avantage matériel.

4... 23-29

Les Noirs auraient eu plus d'espoir en jouant (14-20) 25x14 (19x10) [diag 3]. Le gain devient alors plus difficile à obtenir après 43-38 (24-29) 33x24 (22-28) 31-26 (28x37) 38-32 (37x28) 35-30 opposition mais (18-22) 27x29 (28-32) etc. avec une fin de partie fastidieuse normalement gagnante pour les Blancs.

5. 43-38 19-23

7.35x44 23-29

9. 27x18 23x12

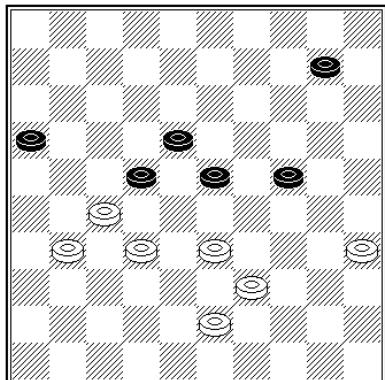
11. 32-27 18-23

6. 39-34 29x40

8. 44-40 18-23

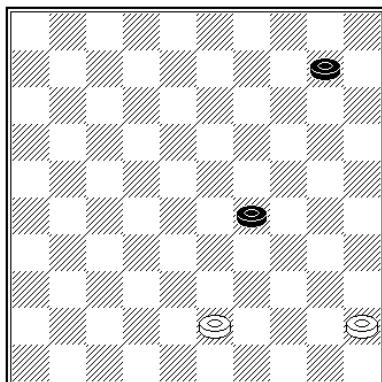
10. 31-26 12-18

12. 26-21 B+

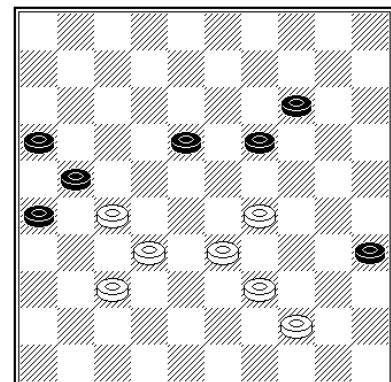


<http://damierlyonnais.free.fr>

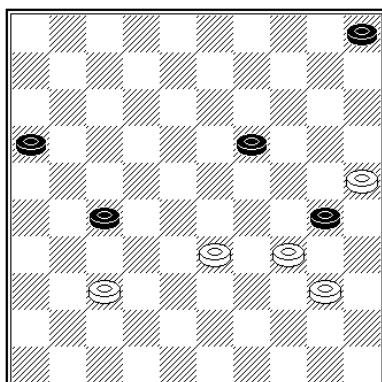
Application : les Blancs jouent et gagnent par opposition



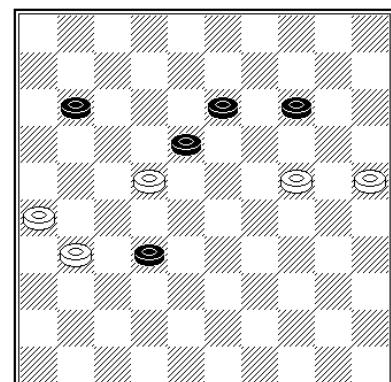
D1



D2



D3



D4

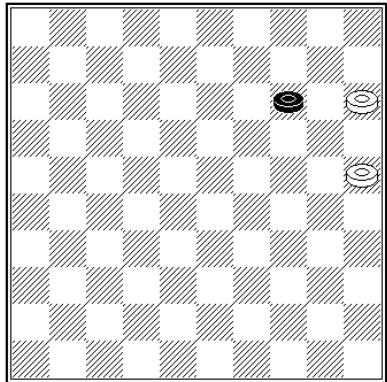
Diag. 1 : Les Blancs gagnent par 43-39 (10-14) 39-34! (29x40) 45x34 (14-19) 34-29 gain par simple opposition.

Diag. 2 : Les Blancs gagnent de très jolie manière par 37-31 (26x28) 33x24 (21x32) 44-40 (35x33) 29x27 gain par double opposition.

Diag. 3 : 33-29 (30x39) 37-32 (27x38) 29-24 (19x30) 25x27 avec gain par double opposition.

Diag. 4 : 22-17 (11x22) 31-27 (ad lib) 26x28 (14-19) 28-23 (18x20) 25x23 gain par simple opposition.

LE PASSAGE A DAME

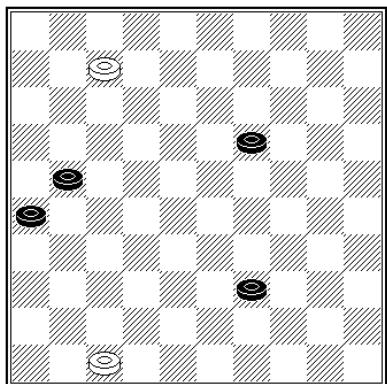


Passer à dame le premier est un enjeu majeur pour augmenter les chances de gain. Pour y parvenir, il faut réunir 2 conditions :

- ♦ Etre en surnombre sur un côté du damier
- ♦ Avoir une avance de développement suffisante

Le diagramme ci-dessus présente un exemple simple de passage à dame dans lequel les Blancs sont en surnombre sur l'aile droite et possèdent une avance de développement juste suffisante pour gagner par enfermé : 25-20 (14x25) 15-10 (25-30) 10-5 (30-34) 5-28 (34-40) 28-33 (40-45) 33-50 B+

La puissance de la dame est telle qu'il suffit dans certains cas pour gagner, de damer avec 2 temps d'avance en profitant des attaques ou menaces à distance. Les deux exemples suivants l'illustrent parfaitement :



L'attaque à distance

1. 7-2

Les Blancs dament et attaquent à distance les pions 19, 39 et 21. Les Noirs n'ont d'autre échappatoire que :

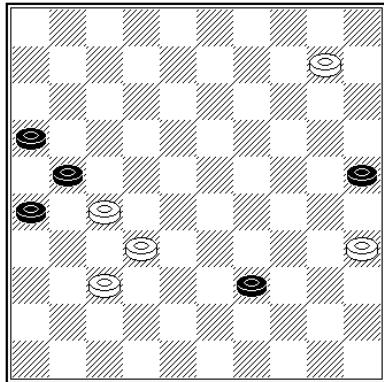
1... 19-23

A présent les Blancs ont plusieurs possibilités d'attaque à distance, mais la seule réellement efficace est :

2. 2-16!

Les Noirs n'ont plus de solution pour protéger leurs pions.

<http://damierlyonnais.free.fr>



1. 10-5 !

Les Blancs dament et menacent de 37-31 (26x28) 5x46 (21x32) 46x50.

Cette menace ne peut être parée par 39-43 en raison de 37-31 (26x28) 5x49 (21x32) 49x27.

Les Noirs n'ont d'autre issue que :

1... 26-31 2. 37x17 39-43

Avec une fin de partie sans espoir si les Blancs ne commettent pas d'erreur grossière.

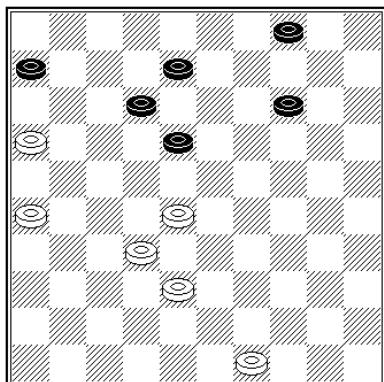
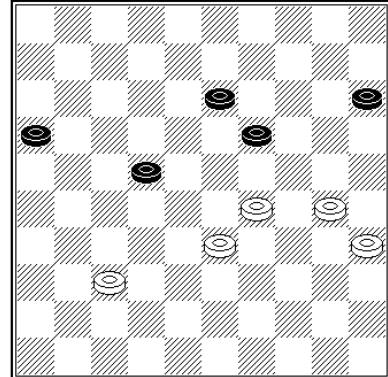
Dans l'exemple suivant, les Blancs forcent le passage à dame par:

1. 30-24 19x30

2. 35x24 22-27

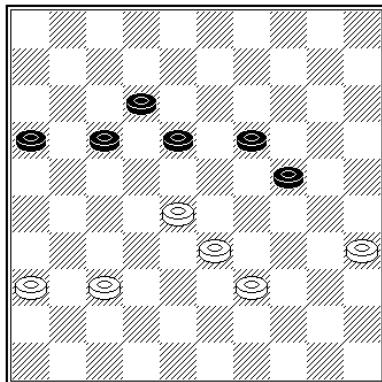
Les Noirs, à leur tour, recherchent le passage sur l'autre côté du damier.

Les Blancs ont à présent la possibilité de passer à dame sur l'aile droite par 24-20 ou au centre par 29-23 et 23-19. Dans les 2 cas, ce n'est pas suffisant pour gagner car les Noirs se faufilent pendant ce temps par (16-21) (21-26) puis (27-31) avec une fin de partie nulle.



Cette fois-ci les Blancs ont une supériorité numérique sur l'aile gauche. Ils peuvent forcer un passage gagnant par:

1. 28-22	18x27	2. 32x21	8-13
3. 21-17!	12x21	4. 26x17	13-18
5. 38-32	14-19	6. 32-27	19-24
7. 16-11	etc.		



Les Blancs obtiennent le passage sur l'aile droite en jouant:

1. 39-34

La menace de l'attaque 34-29 force les Noirs à réagir par:

1... 18-23

Suit alors la réplique astucieuse et déterminante:

2. 34-29! 23x41

3. 36x47

Et les Noirs se retrouvent en position perdante.

La supériorité numérique des Blancs sur l'aile droite et leur avance de développement conduit à penser qu'un passage sur cette aile est possible. Voyons:

1. 34-29!

Après ce coup, il est évident que les Noirs ne peuvent ni jouer (12-17) en raison de 28-23 (8-12) 24-19 etc. ni jouer (18-22) 28x17 (12x21) à cause de 24-20 (15x24) 29x18 suivi de (21-27) 25-20 (27-31) 20-14 (31-37) 14-10 (37-41) 10-5 (41-47) 5-10! (8-12) forcé 18x7 (47-36) 10-4 (36-41) 7-1 avec gain pour les Blancs par les pièces.

La seule issue pour les Noirs semble donc:

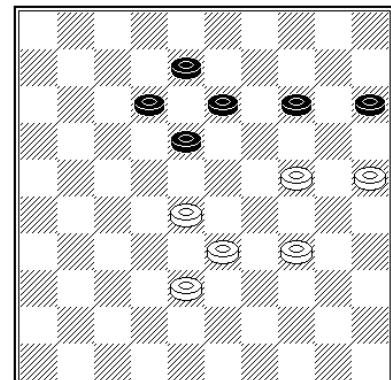
1... 14-19

3. 28-23! 15x24

5. 33x35 B+

2. 25-20! 19x30

4. 29x20 18x29



Van der WAL - Van AALTEN

Les Blancs ont forcé le passage par:

1. 30-25! 9-14

3. 29-23! 19x28

2. 27-22! 18x27

4. 32x23 20-24

Les Noirs étaient menacés de 23-19 et sur (14-19) suivait 25x14 (19x10) 23-19 avec un avantage gagnant.

5. 34-29! 24x33

7. 29-24 8-13

9. 20x9 19x28

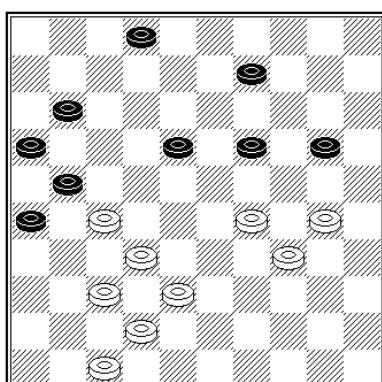
11. 42-38! 33x31

6. 38x29 2-8

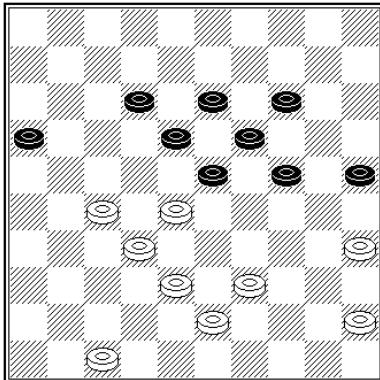
8. 24-20 13-19

10. 9-3 28-33

12. 3-14 B+



damierlyonnais.free.fr



Le surnombre sur l'aile gauche et les bonnes formations de pionnage permettent aux Blancs de forcer le passage par:

- | | |
|------------------------|-----------------------|
| 1. 27-21! 16x27 | 2. 32x21 23x32 |
| 3. 38x27 19-23 | 4. 21-16 12-17 |
| 5. 27-21! 17x26 | 6. 16-11 etc. |

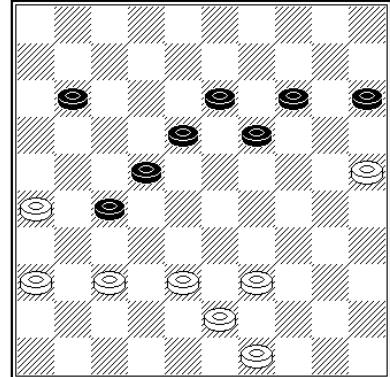
La position des Noirs ne résiste pas après:

- | | |
|------------------------|-----------------------|
| 1. 37-32! 11-16 | 2. 32x21 16x27 |
| 3. 38-32! | |

Grâce à la formation 38-43-49, les Blancs éliminent le pion noir gênant 27 et amènent un pion supplémentaire sur l'aile gauche

- | | |
|------------------------|-----------------------|
| 3... 27x38 | 4. 43x32 19-23 |
| 5. 32-27! 22x31 | 6. 36x27 etc. |

Les Noirs ne peuvent empêcher le passage du pion 26 à dame.



Nous avons déjà rencontré cette position en abordant le thème du mat. Les Noirs ont une défense supplémentaire qui se heurte à la manœuvre suivante :

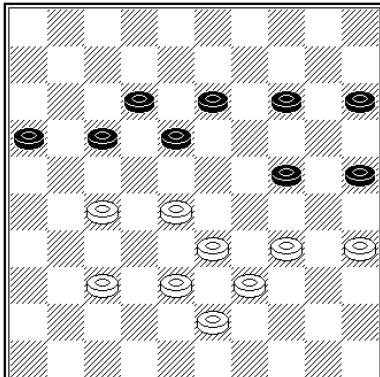
- | | |
|------------------------|------------------------|
| 1... 24-29 | 2. 33x24 14-20 |
| 3. 24-19! 13x24 | 4. 27-22! 18x27 |
| 5. 34-30! 25x34 | 6. 39x19 12-18 |

Après (17-21) 28-23 (21-26) 43-39, les Blancs contrôlent la situation.

- | | |
|------------------------|-----------------------|
| 7. 28-23! 18x29 | 8. 19-13 29-34 |
|------------------------|-----------------------|

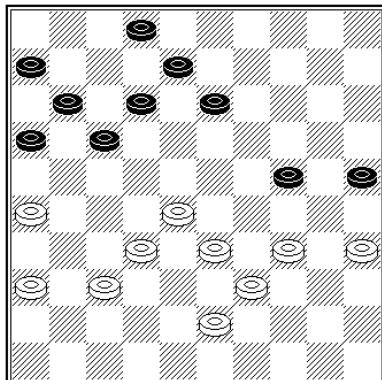
Sur (17-22) 13-9 (22-28), l'attaque à distance 94 est décisive.

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| 9. 13-9 20-24 | 10. 9-4 17-22 |
| 11. 4-13 24-29 | 12. 13-9 26-31 |
| 13. 9-3 21-26 | 14. 3-9 B+ |

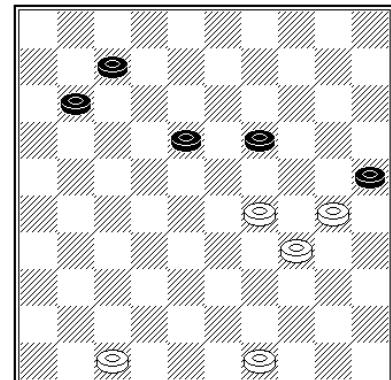


<http://damierlyonnais.free.fr>

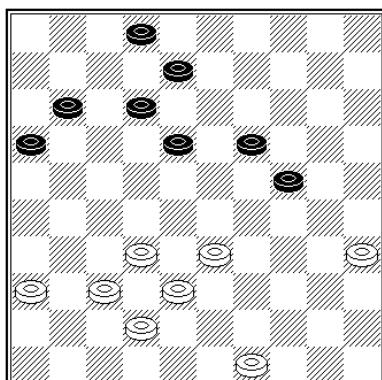
Application : les Blancs jouent et forcent le passage à dame



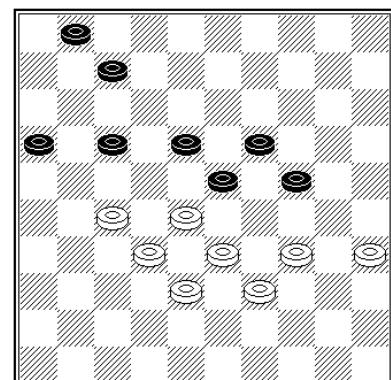
D1



D2



D3



D4

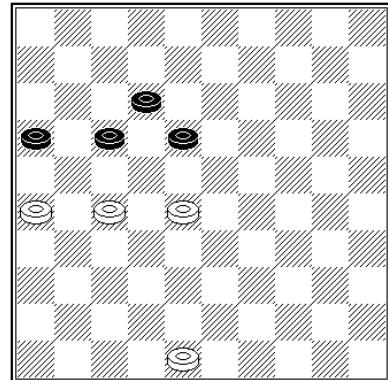
Diag. 1 : 28-22! (17x28) 32x23 [menace 23-19] (13-18) 23-19! (24x13) 34-30! (25x34) 39x30 etc.

Diag. 2 : 29-24 (19-23) 24-19! (23x14) 30-24 suivi de 24-20 etc.

Diag. 3 : 33-29! (24x33) 38x29 (19-23) 37-32! (23x41) 36x47.

Diag. 4 : 27-22! (18x27) 32x12 (23x43) 39x48 (7x18) 34-29 etc.

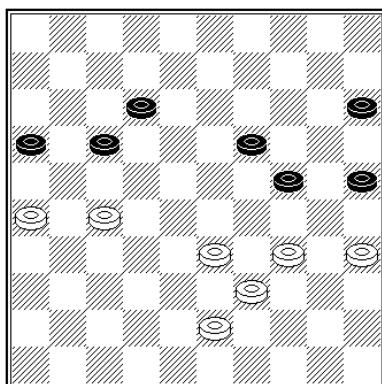
LES PIONS ARRIERES



La disposition des pions en fin de milieu de partie constitue un élément fondamental pour établir un jugement positionnel.

Les pions restés en arrière dans le développement du jeu représentent des faiblesses remarquables.

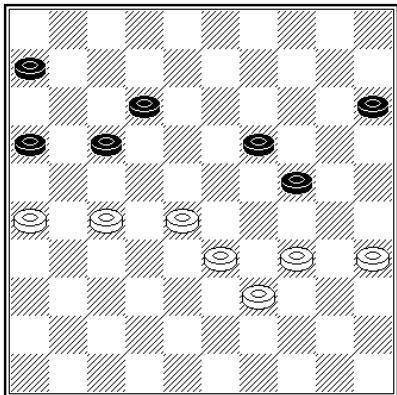
Dans la position ci-dessus, il est clair que le pion arrière 12 est la cause de la mauvaise position des Noirs. La situation serait inchangée si le pion 12 était placé à 1, 6, 7 ou 11.



Dans cette position, les Noirs ont un pion arrière à 15. En manœuvrant habilement, les Blancs vont se retrouver avec une position équivalant à un pion de plus :

- | | |
|------------------------|-----------------------|
| 1. 27-22! 17x28 | 2. 33x22 12-17 |
| 3. 22x11 16x7 | 4. 26-21 7-12 |
| 5. 39-33 19-23 | 6. 43-38 |

On distingue nettement que les 3 pions blancs 33-34-35 tiennent en respect les 4 pions noirs 15-23-24-25



La position des Noirs est précaire en raison du pion arrière 6, de l'absence de formations de pionnage et de la faible mobilité de leurs pions. Dans ces conditions, les Blancs s'assurent le gain par:

1. 34-30! 19-23

Sur (6-11), 30-25 et 25-20 sont décisifs

2. 28x19 24x13

3. 30-24!

Le pion stratégique 24 permet de contrôler les cases 13 et 15.

3... 12-18

4. 33-28 +

Les Noirs ont ici une position dangereuse en raison du risque de se retrouver avec un pion arrière à 11 ou à 12 de la forme du premier diagramme.

1. 38-33 15-20

2. 33-29?

Pour fixer le pion arrière 11 ou 12, il est préférable de conserver la formation 28-33-39. Ainsi, le gain semble acquis après 45-40 (13-19) 40-34! etc.

2...

13-19

3. 39-33

Les Blancs se retrouvent également avec un pion arrière à 33.

3...

11-17

4. 31-26 20-25

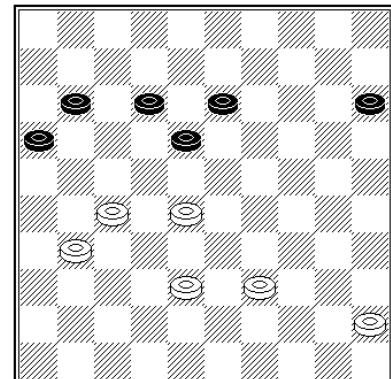
La faute décisive. Les Noirs auraient pu annuler par (19-24) 45-40 (24-30) 40-34 (30x39) 33x44 (16-21) 27x16 (18-22) etc.

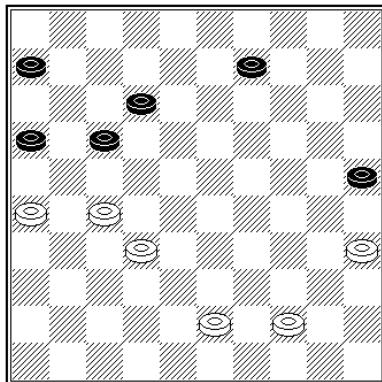
5. 45-40 25-30

par les pièces.

6. 29-24! avec gain

W. KAPLAN - H. WIERSMA
(match URSS - Pays-Bas 1967)





VITKAOUSKAITIE - LAZARENKO

(1974)

Le pion arrière 6 sera fatal pour les Noirs:

- | | |
|--|----------------|
| 1. 44-39 6-11 | 2. 39-33 9-13 |
| 3. 32-28! | |
| Evite (25-30), (13-19) et (12-18), tout en mettant en jeu le maximum de pions sur l'aile droite. | |
| 3... 13-19 | 4. 33-29 19-24 |
| 5. 29x20 25x14 | 6. 28-23 B+ |

TCHEGOLEV - LETJINSKI

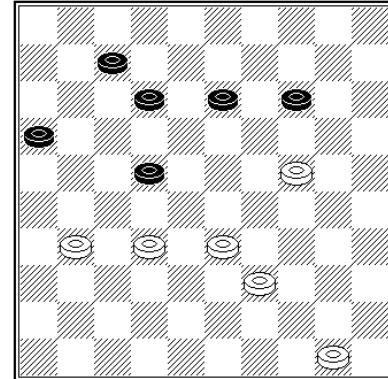
1. 50-44! 12-17?

Pour parer la menace 24-19 et 33-28, les Noirs auraient dû jouer (22-27)! suivi de (16-21)! et malgré les apparences, la position des Blancs ne gagne plus.

- | | |
|----------------|-----------------|
| 2. 32-27 13-18 | 3. 33-28! 22x33 |
| 4. 39x28 | |

L'attaque (17-21) perd par 24-20 et le pion 7 devient désormais un pion arrière.

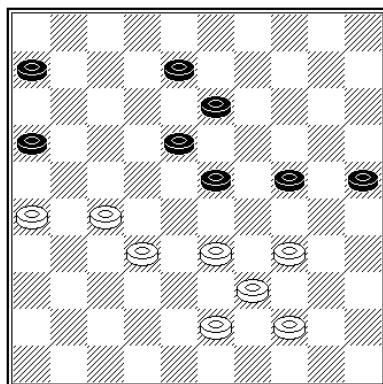
- | | |
|----------------|----------------|
| 4... 7-12 | 5. 44-39 17-21 |
| 6. 24-20 21x23 | 7. 20x9 12-17 |
| 8. 9-3 B+ | |



1. 44-40! 13-19

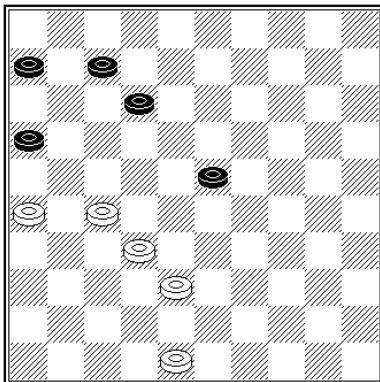
Sur (24-30), les Blancs poursuivent par 40-35! car (8-12) 35x24 (23-29) 34x23 (18x49) échoue par 32-28! (49x21) 26x8

- | | |
|-----------------|------------------|
| 2. 40-35 8-13 | 3. 34-30! 25x34 |
| 4. 39x30 23-29 | 5. 43-38 6-11 |
| 6. 33-28! 18-23 | 7. 38-33 etc. B+ |

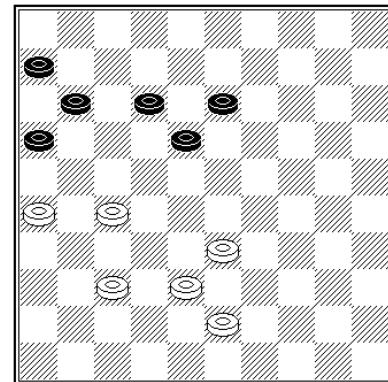


<http://damierlyonnais.free.fr>

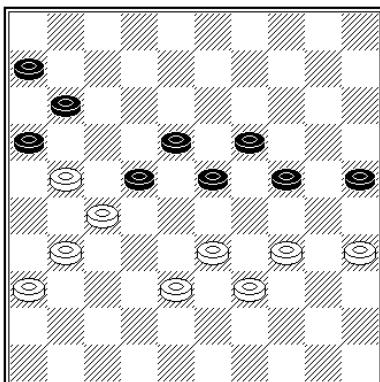
Application : les Blancs gagnent en exploitant le pion arrière 6



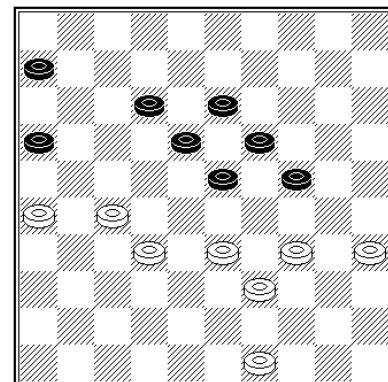
D1



D2



D3



D4

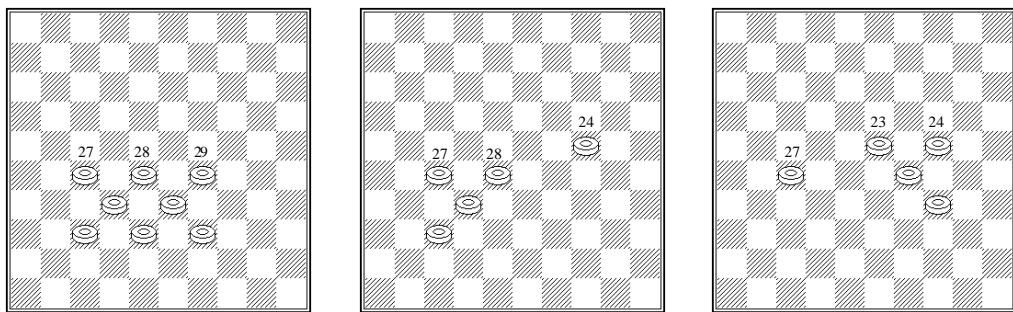
Diag. 1 : 48-43! (12-18) [Forcé car (23-29) perd par 38-33 (29x49) 32-28 (49x21) 26x8] 38-33 (7-11) 43-38! (11-17) 33-28! B+

Diag. 2 : 37-32! (13-19) 33-29! (11-17) 32-28 B+

Diag. 3 : 31-26! (22x31) 36x27 (11-17) 21x12 (18x7) 38-32! (7-11) 26-21 +

Diag. 4 : 49-44!! (12-17) [(6-11) est interdit et le coup de dame (23-28) et (13-19) est évidemment perdant] 33-29 (24x33) 39x28 B+

LA FORCE DU CENTRE



Le centre constitue un enjeu stratégique important. Les 3 diagrammes ci-dessus montrent les positions de base à construire pour prétendre à une supériorité territoriale.

Dans le premier diagramme, les Blancs ne dépassent pas la 5^e rangée. Leur force réside dans leurs formations de pionnage qui limitent les coups adverses et leur ouvrent des perspectives d'infiltration dans le camp adverse.

Dans le second diagramme, les Blancs occupent solidement le centre 27-28 et leur piquet à 24 leur garantit la suprématie sur l'aile droite. Il demeure essentiel dans ce genre de position de se prémunir contre les attaques du pion 24.

Dans le troisième diagramme, les Blancs sont puissamment installés dans le camp adverse et le pion 27 assure le contrôle de l'aile gauche. C'est la position offensive idéale à rechercher.

Dans les positions suivantes, nous allons examiner chacune de ces situations :

LE CENTRE 27-28-29

On reconnaît la position du premier diagramme de la page précédente pour les Blancs. On note principalement **l'absence pour les noirs de formation de pionnage dirigée vers le centre**. Les Blancs parviennent au gain par :

1. 39-34!

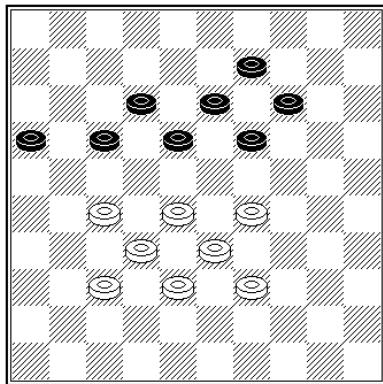
A présent sur:

a - sur (14-20) coup de dame par 28-23 (19x30) 29-23 (18x29) 27-22 (17x28) 32x3

b - sur (19-24) 29x20 (14x25) passage à dame par 34-30 (25x34) 33-29 (34x23) 28x8 (12x3) 27-22 (a.l) 32x12

c - sur (17-21) 34-30 (12-17) gain positionnel par 29-23 (18x29) 33x24

d - sur (17-21) 34-30 (21-26) 30-25 +

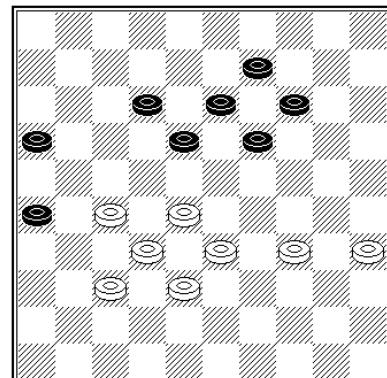


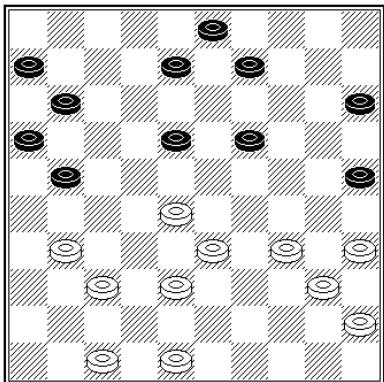
Dans cette position, les Noirs ne peuvent avancer à 17 en raison de 27-22 ou 27-21. Il reste aux Blancs à épuiser les ressources des Noirs sur l'autre aile:

1. 34-29

Les Blancs pouvaient également gagner positionnellement par 34-30 (14-20) 33-29! (20-25) 30-24 (19x30) 35x24 (9-14) 28-23 etc.

1... 19-24 ou?	2. 29x20 14x25
3. 35-30! 25x34	4. 33-29 34x23
5. 28x17 etc.	





KOUPERMAN - DESLAURIERS

A partir de cette position, les Blancs vont peu à peu s'imposer au centre:

Phase 1 : l'occupation des cases 27-28-29

1. 34-30! 25x34 2. 40x29 19-24

Les Noirs veulent éviter 29-24

Sur (21-27) 31x22 (22x31) 32x21 (16x27), les Blancs obtiennent un gros avantage par 28-23.

Les Noirs menacent à présent de revenir en classique fermé par (18-23).

La faiblesse des pions noirs sur leur aile droite est flagrante puisque 4 pions sur 8 ne jouent pas. Les échanges sont favorables aux Blancs.

9. 33-29! 19-24 10. 29x20 25x14
11. 38-33 9-13 12. 31-27! 11-17
13. 33-29 21-26 (2^e diag)

Les Blancs sont parvenus à leurs fins. Il leur reste à concrétiser leur avantage.

Phase 2 : Exploitation de la position:

14. 35-30 6-11

14. 35-36 6-11
17. 28-23 13-19

17. 28-29 15-19
20 38-33 12-18

20. 58-55 12-18

25. 32x21 10x2

20. 7-2 20

15, 48-42 17-21

13. 48x42 17x21
18. 23x12 17x8

16. 25x12 17x8

21. 35-28 18-22
24 18-12 27-31

24. 18-12 27-31
27 28x30 37-42

16. 42-38 11-17

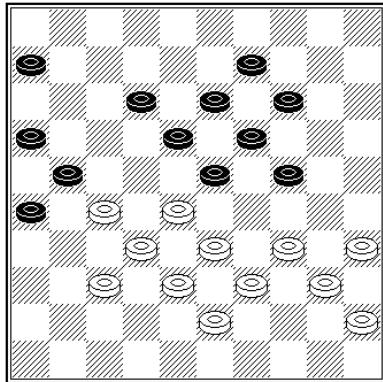
18. 42-58 11-17
19. 30-25 8-12

19.56 25 3 12

22. 27x18 21-27
25 12-7 31-37

23. 12-7 31-37
28 47x38 31-36

<http://damierlyonnais.free.fr>



Dans cette position, les Noirs occupent le centre. La première action des Blancs consiste à les en déloger par:

1. 34-29! 23x34

2. 40x20 14x25

Les Blancs doivent maintenant empêcher les Noirs de revenir au centre:

3. 35-30! 25x34

4. 39x30 12-17

En effet (18-23) perd par 30-24.

5. 43-39 17-22

6. 28x17 21x12

7. 33-28! 6-11

8. 45-40 9-14

9. 39-33 11-17

Sur (14-20) suit 33-29! (20-25) 40-34+

10. 33-29! 17-21

11. 40-35 12-17

12. 38-33 17-22

Sur (19-23) 28x10 (17-22) suit 10-5 (22x42) 32-27 (21x32) 5x48.

13. 28x17 21x12

14. 33-28+

LE CENTRE 24-27-28

L'avantage territorial devient encore plus évident lorsque les Blancs parviennent à occuper la case 24.

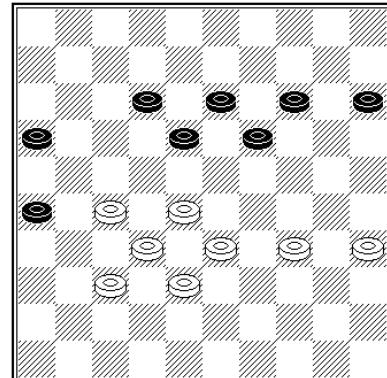
Dans l'exemple suivant, les Blancs jouent:

1. 34-29 14-20

3. 35x24 20x29

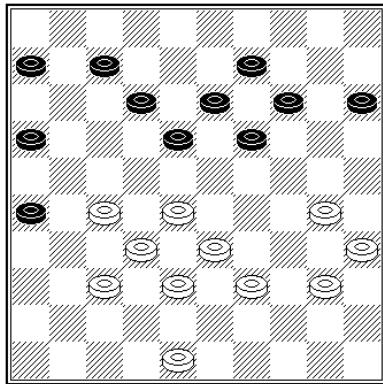
2. 29-24 19x30

4. 33x24+



KOUPERMAN - HISARD

Tournoi du Sucre 1969



Les Blancs se sont formés à 30 et 35 pour pouvoir occuper la case 24.

1. 30-24!	19x30	2. 35x24	14-19
3. 40-35	19x30	4. 35x24	9-14
5. 39-34	7-11	6. 34-30	11-17
7. 33-29	17-21	8. 38-33	14-19

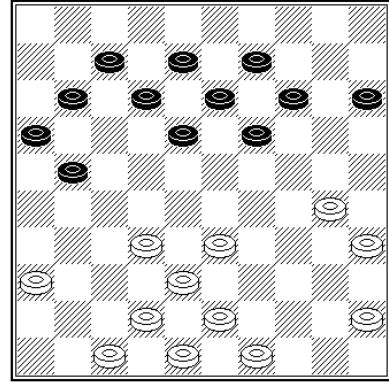
afin de parer la menace 24-20

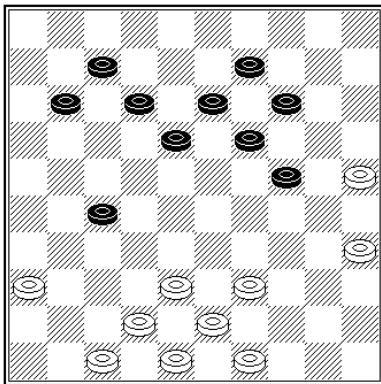
9. 48-43	12-17	10. 43-38	17-22
11. 28x17	21x12	12. 32-28	6-11
13. 30-25	19x30	14. 25x34	11-17
15. 29-24!	17-21	16. 38-32	12-17
17. 34-29	17-22	18. 28x17	21x12
19. 33-28 B+			

Avec cet exemple extrait d'une partie du championnat du Monde 1984 entre MEMEL et SCHOLMA, nous allons voir comment les Noirs vont progressivement s'imposer au centre et prendre possession des cases stratégiques 24, 27 et 28.

Dans la première phase, les Noirs vont d'abord occuper les cases stratégiques 24 et 27.

1...	21-27!	2. 32x21	16x27
3. 45-40	18-23	4. 40-34	15-20
5. 30-25	12-18	6. 33-29	8-12
7. 34-30	23x34	8. 30x39	20-24





C'est la position du diagramme suivant. Tous les pions noirs sont actifs et dirigés vers le centre. A contrario, les pions Blancs sont faiblement organisés sur les ailes et au centre.

9. 38-32 27x38

10. 43x32 19-23

Les Blancs ont échangé le pion 27 pour se redonner de l'espace. La conquête du centre, pour les Noirs, passe à présent par une phase intermédiaire de construction visant à occuper les cases 22, 23 et 24.

**11. 42-38 12-17
13. 47-42 7-12**

**12. 49-43 14-19
14. 36-31 17-22**

On obtient ainsi la position du second diagramme. Dans la phase suivante, les Noirs vont reprendre possession de la case 27.

**15. 31-27 22x31
17. 38x36 18-22
19. 42-37 22-27!
21. 39-33 19-23**

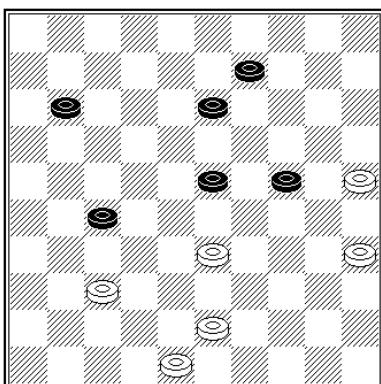
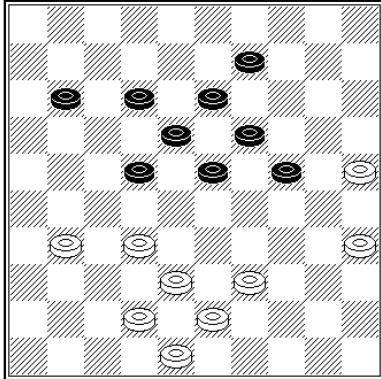
**16. 32-28 23x32
18. 36-31 12-18
20. 31x22 18x27**

Les Noirs ont atteint leur but comme le montre la position de ce troisième diagramme. Il leur reste à présent à concrétiser l'avantage obtenu:

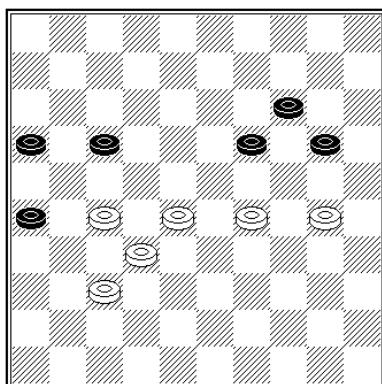
**22. 43-39 13-19
24. 34-30 23-29
26. 28-23 32x41**

**23. 39-34 9-14
25. 33-28 27-32**

Dans cette position désespérée, les Blancs ont abandonné.



HISARD - MERONO
Championnat de France 1961



LE CENTRE 23-24-27

Les Blancs obtiennent encore plus de facilité lorsqu'ils parviennent à s'implanter dans le camp adverse en occupant les cases 23 et 24.

1. 28-23!	19x28	2. 32x23	20-25
3. 30-24	14-20	4. 24x15	25-30
5. 15-10	30-35	6. 10-4	35-40
7. 27-21	16x27	8. 4x36	40-44
9. 23-19 etc. gain par les pièces			

KOUPERMAN - SVIATOY

Un autre exemple d'occupation des cases 23 et 24:

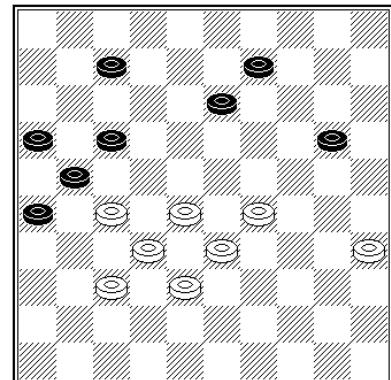
1. 35-30	7-12	2. 30-24!	20-25
3. 28-23!	12-18	4. 23x12	17x8
5. 29-23!	8-12		

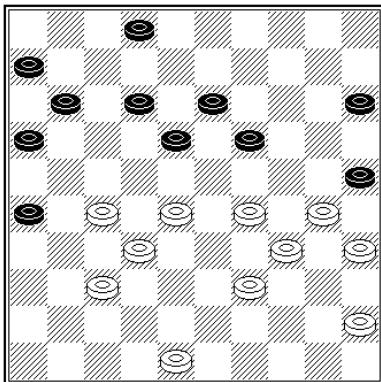
La suprématie territoriale des Blancs est totale.

6. 23-19	13-18	7. 33-29!
-----------------	--------------	------------------

Sur 19-13 suit (18-23) 13x4 (12-18) 4x22 (23-28) 32x23 (21x43)=

7...	12-17	8. 19-13	17-22
9. 13x4	22x33	10. 4x44	26-31
11. 44-28	31-36	12. 28-19	21-26
13. 32-27	26-31	14. 27-22	16-21
15. 19-23	21-27	16. 23-1 B+	





Les Blancs prennent ici l'avantage par:

- | | |
|-----------------|----------------|
| 1. 30-24! 19x30 | 2. 35x24 11-17 |
| 3. 28-22! 17x28 | 4. 32x23 6-11 |
| 5. 39-33 11-17 | 6. 33-28 |

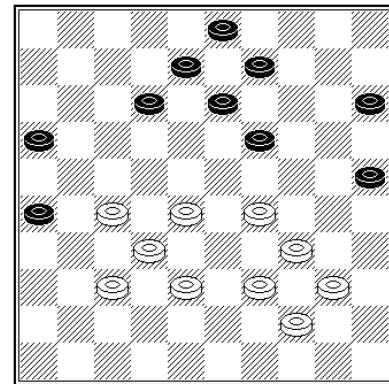
On observe que les Noirs n'ont plus d'espace pour évoluer.

Les Blancs envahissent le camp adverse par:

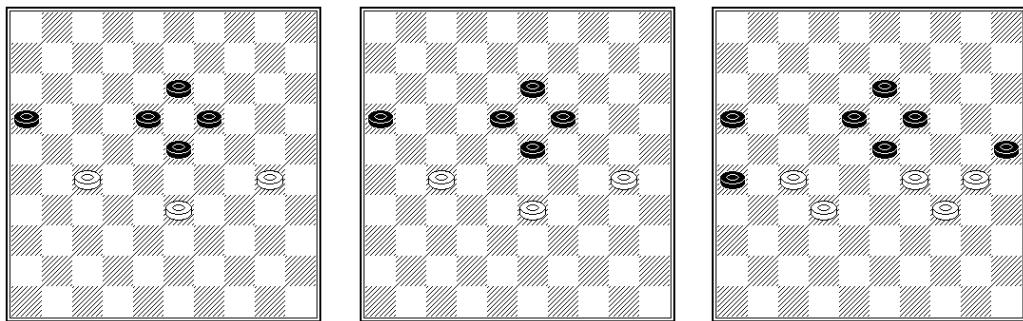
- | | |
|-----------------|----------------|
| 1. 29-24! 19x30 | 2. 40-35 9-14 |
| 3. 35x24 14-19 | 4. 44-40 19x30 |
| 5. 40-35 3-9 | 6. 35x24 9-14 |
| 7. 28-23! | |

En s'installant à la case 23, les blancs protègent leur pion 24.

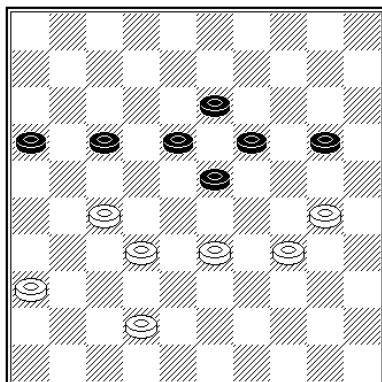
Les Noirs n'ont plus de perspectives de nulle.



LE CONTROLE DU CENTRE ADVERSE



Il est bien souvent difficile d'opposer un contre jeu satisfaisant face à une stratégie du centre. Il existe cependant certains cas où les pions centraux sont en nombre insuffisant pour former des colonnes de pionnage et il devient alors possible de verrouiller la position en adoptant une stratégie de contrôle. Les 3 positions ci-dessus montrent le genre de position à rechercher. Dans les diagrammes suivants, nous allons voir comment exploiter ce genre de positions.



Les Blancs occupent les cases de contrôle 27, 30, 32 et 33 avec la possibilité de s'emparer de l'importante case 29. Avec le trait, les Blancs gagnent par :

1. 33-29! 17-21

2. 36-31

Sur 30-25? les Noirs collent par (23-28).

2... 21-26

4. 29-24 23-29

6. 12-7 19x30

8. 2x35 39-43

3. 42-37 20-25

5.34x12 25x34

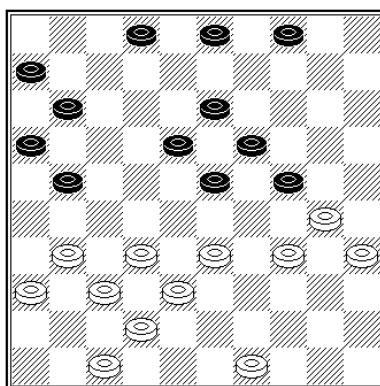
7. 7-2 34-39

9. 35-30+

<http://damierlyonnais.free.fr>

ANDREIKO - ZORN

Cht Europe 1971 à Soukhoumi



1. 33-29! 24x33
3. 49-43 4-9
5. 31-27! 11-17

2. 38x29 2-8
4. 43-38 21-26

Les Noirs ne peuvent se dégager par (18-22) en raison du coup de dame 29x18! (22x31) 36x27 (13x31) 32-27 (22x31) 37-31 (26x48) 30-25 (48x30) 35x4

6. 38-33 17-22 7. 29-24!

Un coup essentiel pour éviter le dégagement (18-22) et maintenir le contrôle du centre adverse.

7.... 22x31 8. 36x27 8-12
9. 33-29! 6-11

Sur (12-17) suivait simplement 27-22 avec dame à 4 et sur (9-14) suivait 42-38 avec la menace 27-22.

10. 42-38 3-8 11. 27-22 18x27
12. 29x7 11x2 13. 32x21 16x27
14. 24-20 19-23 15. 20-15 9-14
16. 38-33 13-19 17. 30-25 B+

La position du faux Marchand de Bois est une excellente formation de contrôle du centre et de maîtrise de l'aile gauche. Avec en plus la formation 29-30-34-35, l'emprise des Blancs sur la position centrale des Noirs est presque totale.

1.... 17-21 2. 42-38 21x32
3. 38x27 12-17 4. 31-26 22x31
5. 36x27 17-22 6. 43-38 22x31
7. 26x37 15-20

Sur (23-28) suit 30-24 puis 38-32

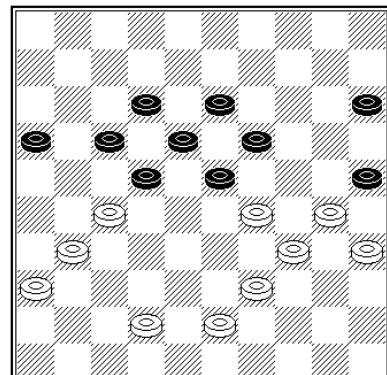
8. 38-32 20-24 9. 29x20 25x14
10. 32-27! 14-20

Sur (23-28) suit 34-29 (19-23) 29-24 (14-19) 30-25 (29x20) 35x24 +

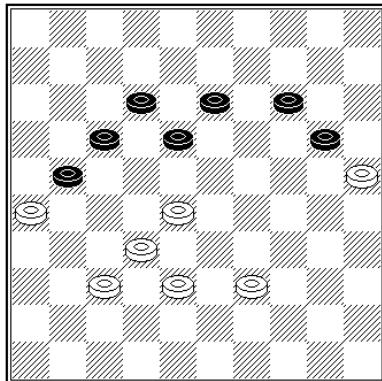
11. 37-32 +

JANSEN - STOKKEL

Tournoi Volmac 1979



KAPLAN - ANDREIKO
 ½ finale Cht URSS 1964



Les Noirs occupent les cases de contrôle 18 et 21 et ils maîtrisent les importantes cases 22 et 24. Le trait est aux Blancs. Ceux-ci ont joué :

1. 39-33?

A l'analyse, W. KAPLAN a découvert la jolie variante de nulle : 37-31! (18-22) 32-27!! (21x34) 26-21! (17x37) 28x10=

1... 18-22

2. 37-31

Les Blancs ne peuvent jouer 28-23 en raison de (20-24) et (13-18)

2... 20-24

3. 31-27 22x31

4. 36x27 13-18

5. 37-31 18-22

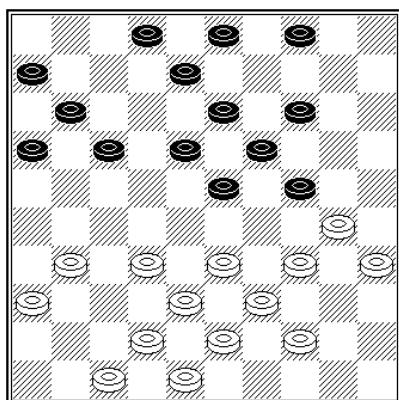
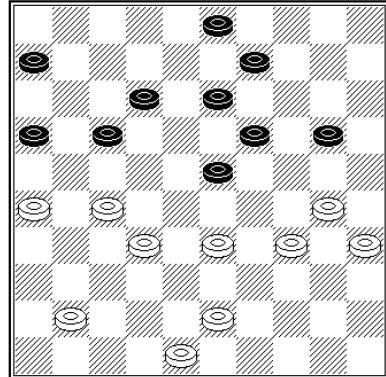
6. 31-26 12-18+

DUBOIS - DUGAS
 Lyon 1991

En 3 coups, les Blancs forcent la décision de la partie :

1. 33-29! 12-18
3. 29-24!

2. 43-39! 20-25



KOUPERMAN - VAN DER SLUIS

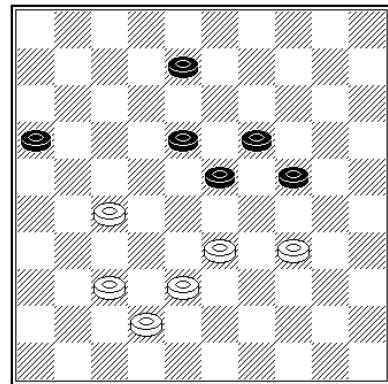
1. 33-29! 24x33	2 38x29 17-21
3. 42-38 3-9	4. 32-27! 21x32
5. 38x27 11-17	6. 48-42 17-21
7. 42-38 21x32	8. 38x27 6-11
9. 47-42 11-17	10. 39-33 17-21
11. 42-38 21x32	12. 38x27 2-7
13. 44-39 7-11	14. 43-38 11-17
15. 38-32 4-10	

Sur (17-22) suit 31-26 (22x31) 36x27 et le dégagement (18-22)? est impossible à cause de 29x18 (22x31) 26x37 (13x22) 32-28! etc.

16. 29-24! 10-15
18. 33-29 22x30

17. 31-26 17-22
19. 36x27 B+

LA PRESSION CONTRE LE CENTRE ADVERSE



En exploitant la formation de pionnage 33-38-42, les Blancs peuvent créer une pression contre un centre adverse passif. Comme pour les positions de contrôle du centre, les pions 27 et 34 sont importants dans le dispositif des Blancs.

Dans la position suivante, le trait est aux Noirs. On voit qu'ils n'ont aucune formation de pionnage et que les 2 seuls coups jouables (8-13) et (9-13) perdent par 27-22 et 33-29.

Les positions suivantes exploitent le même thème.

KOUPERMAN - DELHOM

Cht du Monde 1968

1. 32-27!

Un coup décisif. La menace 27-22 est imparable

1... 9-13

Sur (9-14) suit simplement 27-22 (17x28) 33x13 (19x8) 34-29 etc.

Sur (17-22), les Blancs gagnent par 37-32 (22x31) 32-27 (31x22) 33-29 (24x33) 39x8

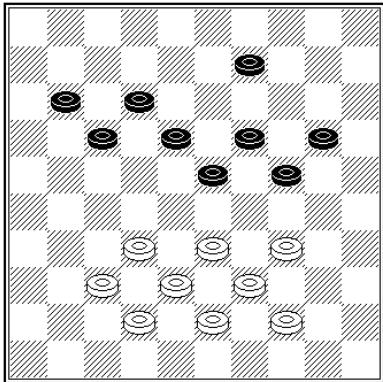
2. 27-22 17x28

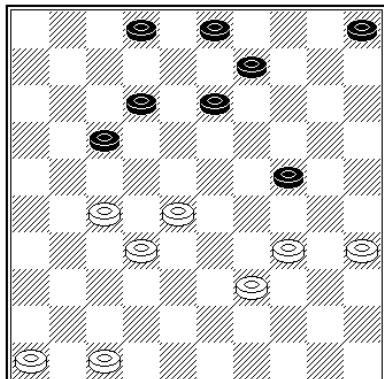
4. 34-30 24x35

6. 38x16

3. 33x22 18x27

5 44-40 35x33





Wim de JONG - ANDREIKO

Tournoi de Soukhoumi 1966

1. ... 12-18!

2. 39-33 5-10

Joué pour conserver le contrôle de la case 24 sur 34-29

3. 47-42 3-8

4. 46-41 2-7

5. 41-37 8-12

En se formant ainsi, les Noirs associent contrôle et pression face au centre adverse. Les Blancs, qui n'ont aucune formation d'échange, sont totalement passifs dans cette situation.

6. 42-38 10-15

7. 37-31 24-29!

8. 34x23 18x29

9. 33x24 17-21

10. 27x16 7-11+

ANDREIKO - BABA SY

(Tournoi du Sucre 1972)

1. 32-27! 20-24

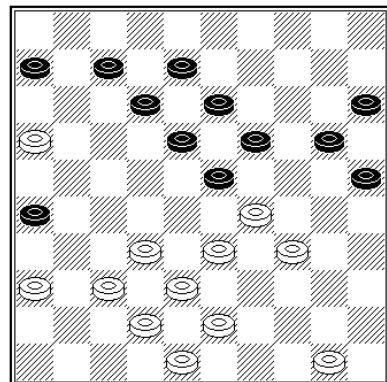
Sur (12-17), les Blancs dament par 29-24 (19x28) 27-22 et 37-32

2. 29x20 25x14

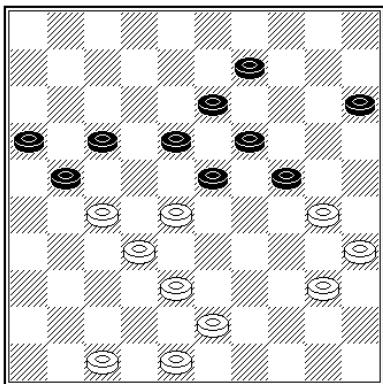
Prise forcée. Mais les Noirs ont préparé un magnifique gambit :

3. 27-22!! 18x27
5. 37-31 26x37
7. 29x20 +

4. 33-29 12-18
6. 42x22 18x27



KOULIKAOUSKAS - FAINBERG



Une autre forme de pression contre le centre adverse se présente lorsque les Noirs prennent possession de la case 29.

1... 24-29!

Amène la double menace (18-22) et (17-22) suivi de (29-33)

2. 40-34 29x40
4. 47-42?

3. 35×44 23-29!

48-42 donne plus de défense car (18-22) 27x18 (13x33)
43-39 (21-26) 39x28 (26-31) [*meilleur est (17-21)*]
laisse aux Blancs une belle échappatoire par 47-41! et si
(31-36) suit 42-37 (36x47) 30-24 (47x22) 24x4 (27x50)
32-28 etc.

4... 18-22
6. 43-39 21-26

$$5. \ 27 \times 18 \quad 13 \times 33$$
$$7. \ 39 \times 28 \quad 26 \cdot 31!$$

VAN DER WAL - GREGOIRE

zonal 1980

1. 27-22! 21-26

Sur (6-11), les Blancs gagnent par 34-29 etc.

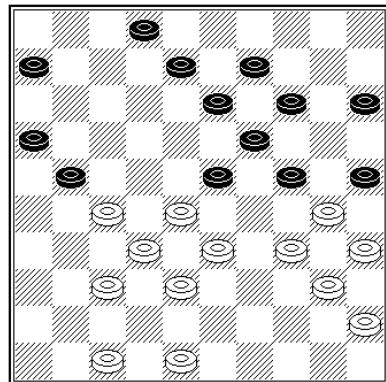
2. 47-42 2-7
4. 38x18 16-21

3. 33-29! 24x33

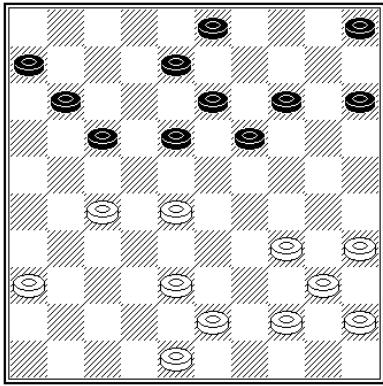
Sur (21-27) les Blancs avaient prévu 32x21 (26x17) 22x2 (13x31) 2x24! etc. B+. Après le coup joué, les Blancs concluent par:

6. 28-23 19x17
8. 24-19 14x23
10. 40x7

7. 30-24 13x22
9. 34-30 25x34



<http://damierlyonnais.free.fr>



BONNARD - ROOZENBURG
Championnat du Monde 1952

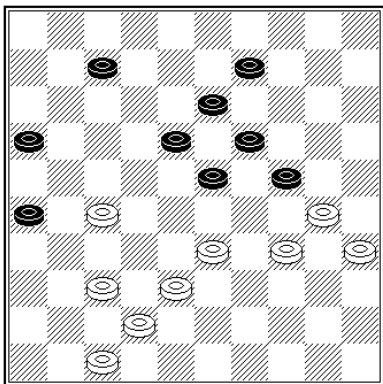
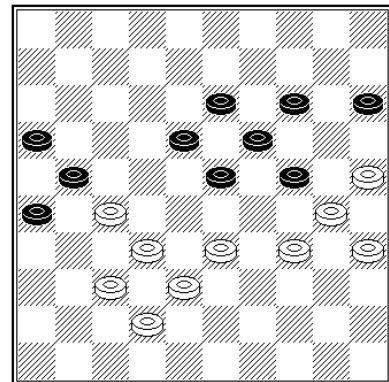
Le centre des Blancs est sous pression. Les formations 6-11-17 et 9-13-18 sont déterminantes pour limiter les coups des Blancs. On note également l'inutilité de la formation 34-35-3044-45.

- | | | |
|-----------------|----------------|-----------------|
| 1. 27-22 18x27 | 2. 33-29 24x33 | 2. 48-42 15-20 |
| 3. 38x20 27x47 | 4. 20-14 19x10 | 4. 36-31 18-23 |
| 5. 30-24 47x20 | 6. 25x5 | 5. 42-37 24-29! |
| 7. 34-30 13-18 | | |
| 8. 39-34 8-13! | | |
| 9. 30-25 10-15 | | |
| 10. 34-30 18-22 | | |
- etc. N+

Le coup MARNE

Un coup important dans ce genre de position. Les Blancs gagnent par :

- | | |
|----------------|----------------|
| 1. 27-22 18x27 | 2. 33-29 24x33 |
| 3. 38x20 27x47 | 4. 20-14 19x10 |
| 5. 30-24 47x20 | 6. 25x5 |



Dans cette position, le trait est aux Noirs. Ils n'ont aucun coup jouable :

- a -** (7-12) 27-22 (18x27) 33-29 (24x33) 38x7
- b -** (9-14) 27-22 (18x27) 33-29 (24x33) 38x20
- c -** (7-11) 27-22 (18x27) 33-29 (24x33) 38x18 (13x22) 37-31 (26x48) 30-25 (48x20) 35x4.

OPTIMISER LES COUPS A JOUER

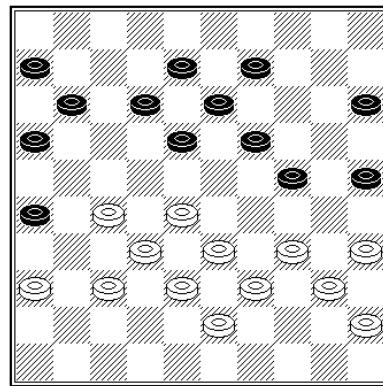
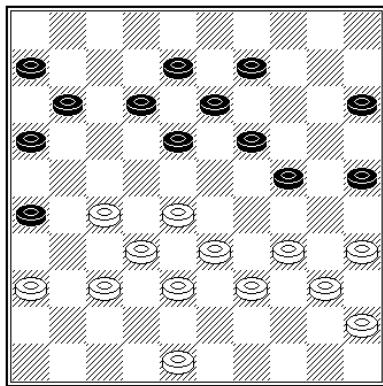
Après avoir choisi l'orientation de la partie, il reste à sélectionner le coup le plus efficace pour inquiéter l'adversaire.

Le but est de provoquer la faute. Pour optimiser un coup, on peut avoir recours aux moyens suivants :

- ◆ La limitation des coups adverses
- ◆ Le coup masqué
- ◆ La menace ouverte

Examinons à présent chacune de ces situations :

LIMITER LES COUPS ADVERSES



En s'appuyant sur les combinaisons, il est possible de limiter les coups adverses.

Dans la position du premier diagramme, le trait est aux Blancs. Ils ne sont pas menacés. Leur intérêt est de réduire les coups jouables des Noirs. Ainsi en jouant :

1. 48-43!

On obtient la position du deuxième diagramme dans lequel les Noirs n'ont plus qu'un seul coup jouable.

En effet sur (18-23) ou (9-14) suit 34-30 et sur (11-17) ou (12-17) suit 28-22, tandis que sur (24-30) 35x24 (19x30), les Blancs gagnent un pion par 28-23 (18x29) 33x35.

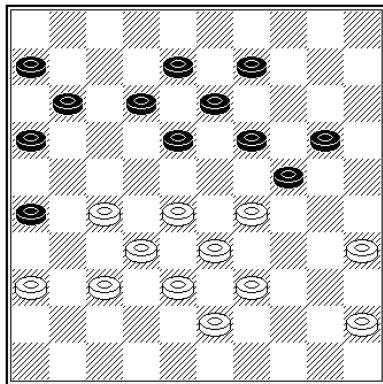
Il ne reste donc que :

1... 15-20

Déterminer à présent quel est le meilleur coup pour les Blancs n'est pas simple. Il en existe pourtant un qui maintient la pression :

2. 34-30 25x34

3. 40x29 3^e diagramme



3... 20-25

4. 29x20 25x14 4^e diagramme

Les Noirs sont repliés sur eux-mêmes. Les Blancs occupent solidement le centre. Le coup suivant doit viser à interdire le retour des Noirs au centre et maintenir la pression.

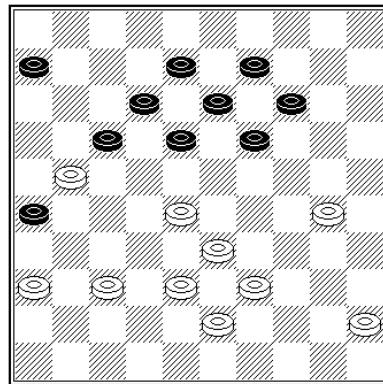
5. 35-30!

Un coup remarquable qui empêche (18-23) par 30-24 et (14-20) par 28-23.

5... 11-17

6. 27-21! 16x27

7. 32x21 5^e diagramme



Par ce dernier échange, les Blancs s'implantent sur tous les fronts. Il devient très difficile pour les Noirs de trouver une bonne continuation. Ils ont le choix entre (6-11), (18-22), (18-23) et (14-20). Parmi ces quatre coups possibles, un seul ne perd pas immédiatement :

<http://damierlyonnais.free.fr>

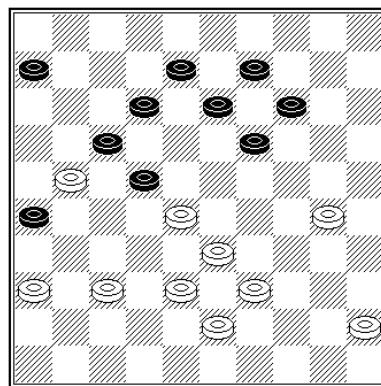
Ainsi, après (6-11), les Blancs attaquent à contretemps par 21-16 avec la suite (14-20) 16x7 (12x1) 28-23! et gain de pion pour les Blancs.

Sur (14-20), les Blancs dament par 37-31! (26x37) 30-25 (17x26) 25x3 avec une fin de partie sans espoir pour les Noirs.

Sur (18-23), les Blancs ferment par 38-32 et les Noirs se retrouvent en position de mat car la menace 30-24 ne peut être parée par (14-20) en raison de 37-31 (26x37) 32x41 (17x26) 30-25 (23x32) 25x3.

Il ne reste donc que :

7... 18-22



On constate dans cette position, que si le trait est aux Noirs :

- (6-11) perd à cause de 37-31 (26x37) 38-32 (17x26) 28x6 (37x28) 33x22.
- (13-18) livre un coup de dame par 37-31 (26x37) 30-25 (17x26) 28x17 (12x21) 38-32 (37x28) 33x2.

Pour maintenir ces interdictions, les Blancs ont le choix entre 30-25, 39-34, et 45-40, mais il n'est pas facile de définir lequel est le meilleur coup.

On peut tout de même éliminer 45-40 qui laisse aux Noirs une superbe ressource par (19-23)!! 28x10 (22-28)! 33x11 (26x17) 11x22 (9-14) 10x19 (13x31) avec prise de 6 pions 36x27 etc. =

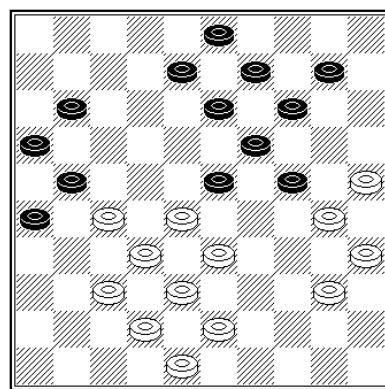
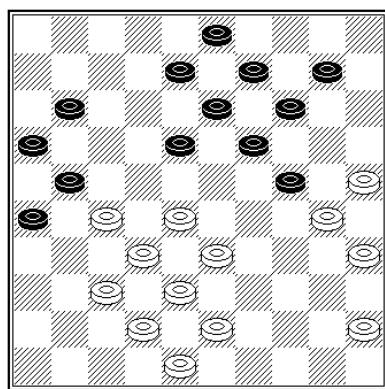
On peut également écarter la combinaison 30-24 (19x30) 39-34 (30x48) 45-40 (48x31) 36x7 (8-12) 7x18 (13x22) 21x12 (22-27) qui laisse une fin de partie trop indécise.

Il reste donc 39-34 ou 30-25. Pour ma part, je préfère 39-34, mais la démonstration du bien fondé de ce coup dépasse largement le cadre de cet ouvrage.

LE COUP MASQUE

L'intention est d'endormir l'attention de l'adversaire en jouant le coup le plus naturel possible et en escomptant une réponse également naturelle, mais fautive.

Cette manière de jouer renforce les possibilités de se développer en posant des problèmes.



Dans la position du premier diagramme, les Blancs disposent de 3 coups positionnels, 28-22, 43-39 et 45-40.

Il se trouve que 28-22 est perdant en raison de (18-23) 33-28 (24-29) 45-40 (10-15).....
Les Blancs jouent donc le coup de développement naturel :

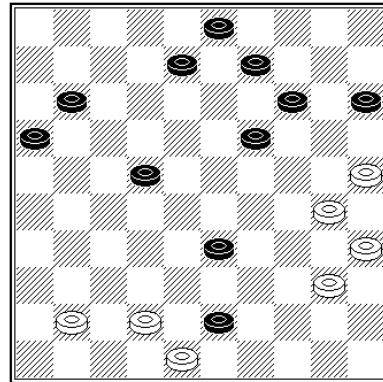
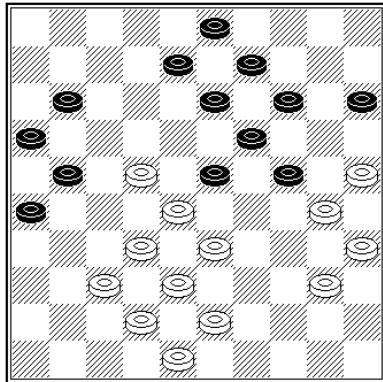
1. 45-40

Avec l'espoir que les Noirs répondent le coup logique :

1... 18-23

Les Blancs se retrouvent alors dans la position du deuxième diagramme avec la possibilité de forcer le gain :

2. 27-22!! 10-15 3^e diagramme



A présent, les Blancs terminent par une combinaison :

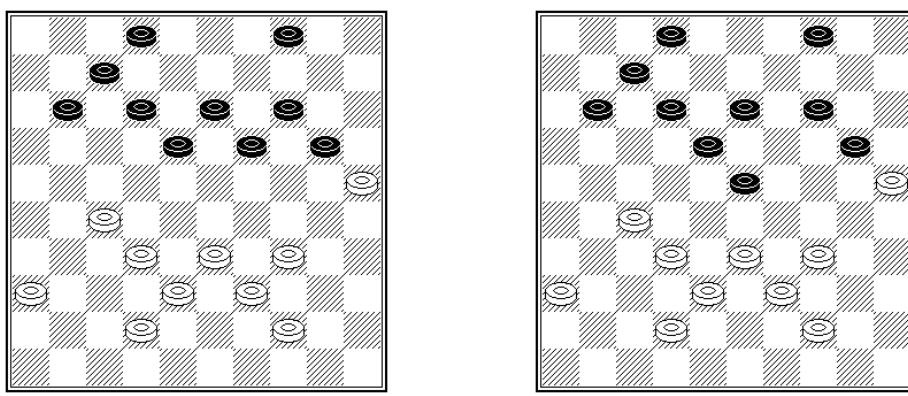
3. 37-31! 26x37
5. 38x27 21x32
7. 33-29 24x33
9. 48x6

4. 32x41 23x32
6. 22-18 13x22
8. 43-38 32x43

LA MENACE OUVERTE

La menace ouverte consiste à menacer clairement d'une combinaison ou d'un avantage positionnel dans le but de forcer l'adversaire à se contenter de jouer un coup défensif.

On est ainsi certain que pendant que l'adversaire se confine dans une attitude défensive, on a tout loisir de se concentrer sur les possibilités offensives de la position.



La position du premier diagramme est extraite d'une partie jouée entre FRAIBERG et CAZEMIER en championnat de suisse 1974. Le trait est aux Noirs. La position semble équilibrée, mais en quelques coups, les Noirs vont transformer totalement la position.

1... **19-23!** 2^e diagramme

Ce coup est très bien joué à plusieurs niveaux :

Tout d'abord, il menace ouvertement du coup de dame à 49 par (23-28) 33x22 (14-19) 25x23 (18x49).

Ensuite, cette menace ne peut être esquivée ni par 33-28, ni par 33-29 en raison de coups de dame à 49 :

- a** - 33-28 (2-8) 28x10 (4x15) 25x14 (13-19) 14x23 (18x49)
- b** - 33-29 (23-28) 32x23 (20-24) 29x9 (18x49) 9x18 (49x16)

Enfin, il force les Blancs à jouer un coup uniquement défensif qui détruit leurs formations de contrôle du centre 33-34-38-39-42-44 et réduit ainsi leur capacité de contre jeu.

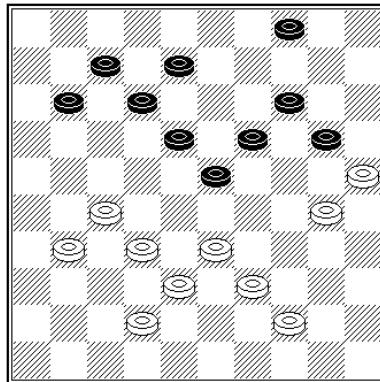
2. 34-30

Le seul autre coup jouable était 44-40.

2... **2-8** <http://damierlyonnais.free.fr>

Les Noirs se développent en limitant les coups des Blancs. Ainsi 33-28 perd un pion directement par (4-10) 28x19 (13x35), tandis que 39-34 en vue de se replier par 34-29, livre le coup de dame déjà cité par (23-28) et (14-19).

3. 36-31 13-19!



Les Noirs menacent ouvertement de gagner le pion 30 par l'attaque (20-24).

4. 44-40

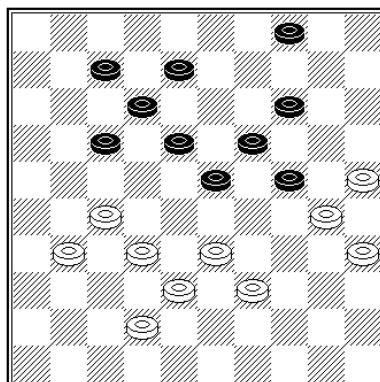
Le dégagement 30-24 (19x30) 25x34 était interdit par le coup de dame (23-29) 33x15 (4-10) 15x4 (12-17) 4x22 (17x48).

L'autre alternative pour les Blancs 33-28 était sans doute préférable bien que les Noirs conservent de bonnes perspectives après (11-17).

4...

20-24

5. 40-35 11-17



Les Blancs ont toujours un nombre restreint de coups à jouer. Ils subissent le jeu des Noirs.

<http://damierlyonnais.free.fr>

Dans la partie, les Blancs ont joué :

6. 31-26?

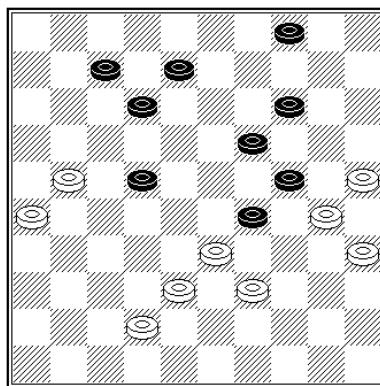
La pression des Noirs a poussé les Blancs à la faute. 33-28 offrait plus de défense.

6... 17-22!

Les Noirs profitent de l'opportunité pour attaquer à contretemps. En effet, les Blancs ne peuvent jouer 39-34 et se replier par (22x31) 26x37 en raison du passage à dame par (23-29) 34x23 (19x39) 30x10 (4x15) etc.

7. 27-21 23-28

8. 32x23 18x29



La menace directe (29-34) est à présent imparable.

9. 42-37 29-34
10. 37-32 34x43
11. 38x49 22-27! etc.

Les Noirs ont gagné le pion, puis la partie.

3^e partie :

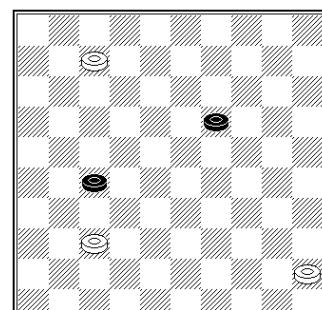
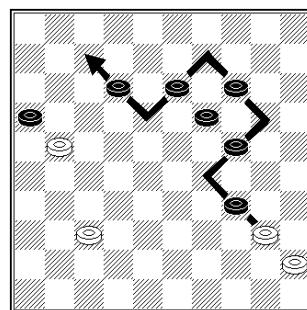
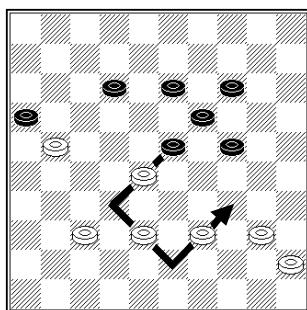
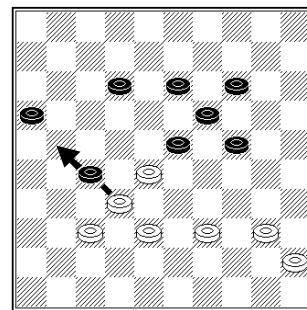
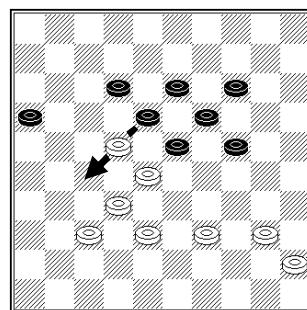
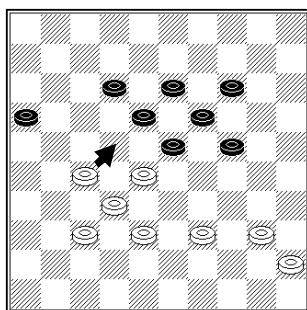
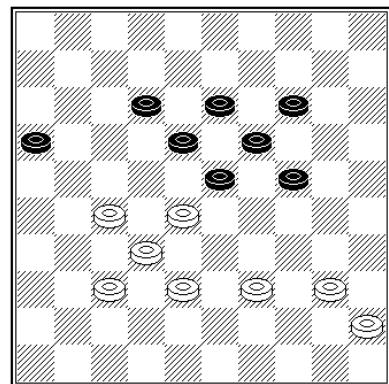
Les merveilles du jeu

<http://damierlyonnais.free.fr>

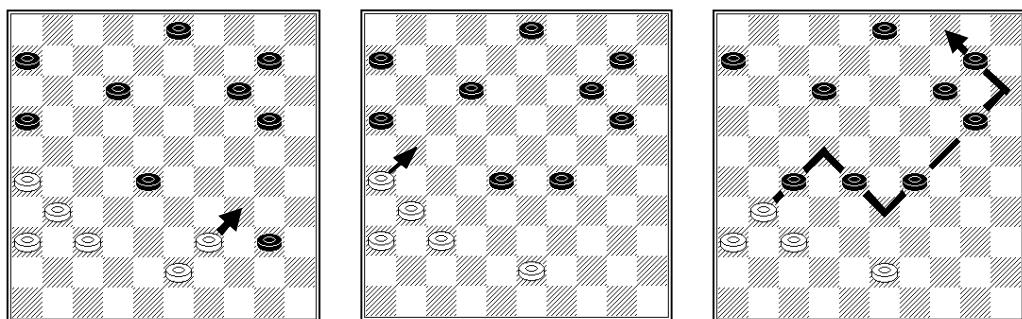
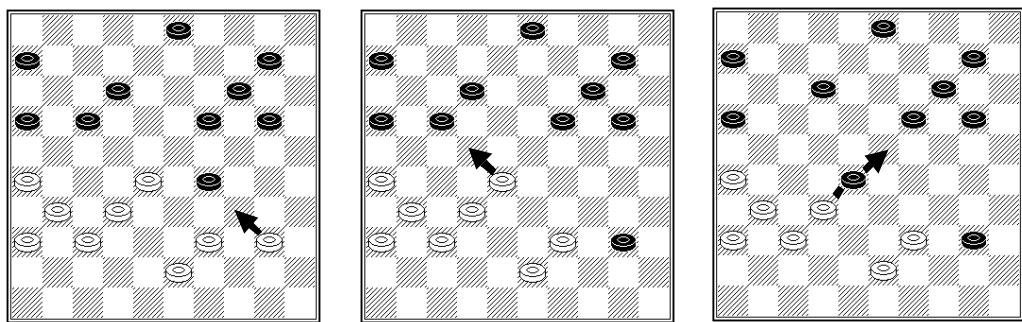
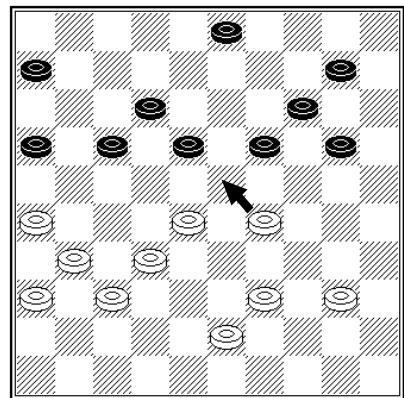
L'aspect surprenant et spectaculaire des combinaisons contribue largement au plaisir du jeu. Il n'est pas nécessaire que les combinaisons soient longues et difficiles pour être jolies. C'est souvent leur caractère inattendu qui produit l'effet. Mais les combinaisons se révèlent encore plus belles lorsque les mécanismes préliminaires sont bien cachés et lorsque les rafles finales parcouruent tout le damier.

Les deux séries de combinaisons présentées ici comptent parmi les plus extraordinaires. La première série est consacrée aux combinaisons classiques qui peuvent se rencontrer en partie et pour lesquelles les solutions sont détaillées à l'aide de diagrammes fléchés. La série suivante est constituée de combinaisons hors du commun, imaginées par les plus forts joueurs et les compositeurs les plus réputés.

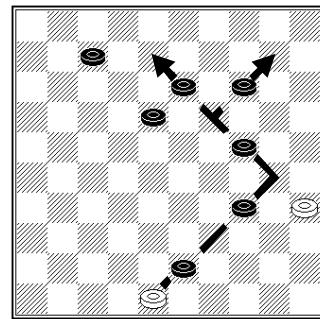
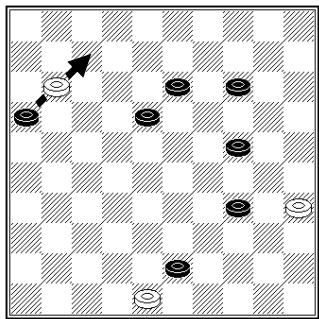
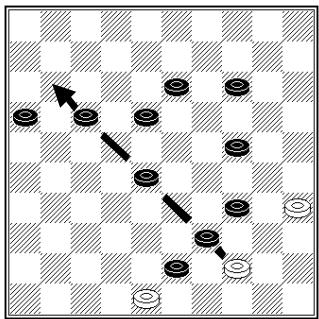
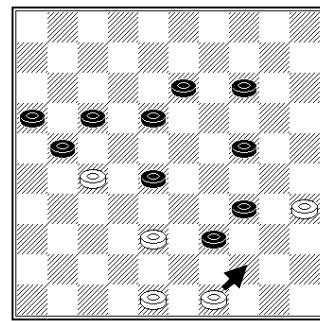
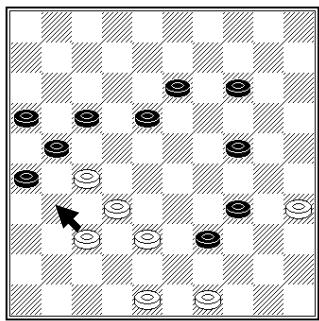
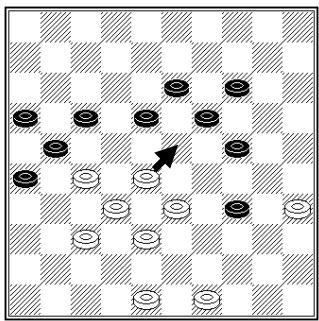
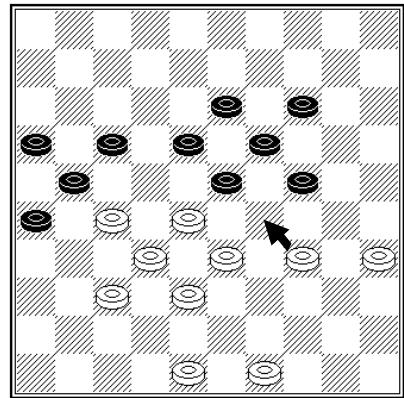
LE COUP ROYAL



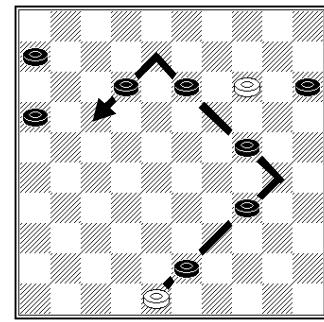
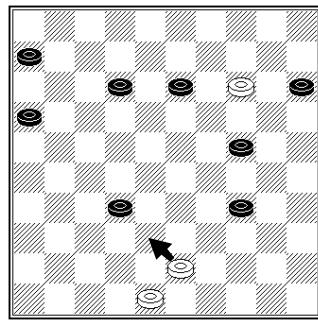
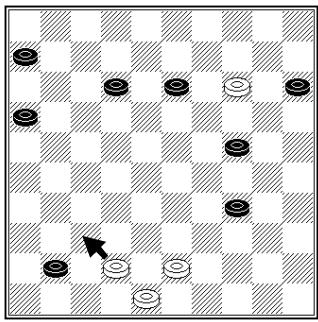
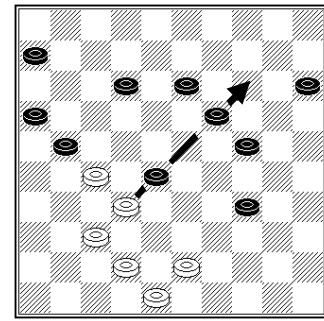
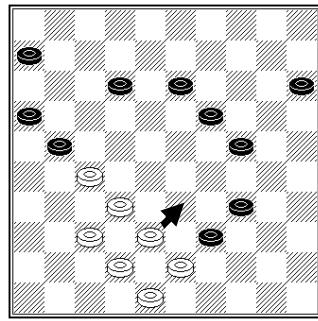
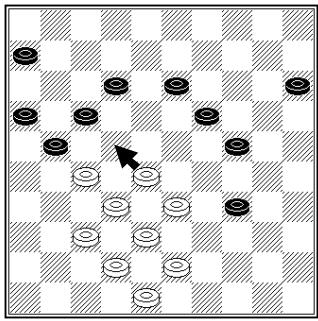
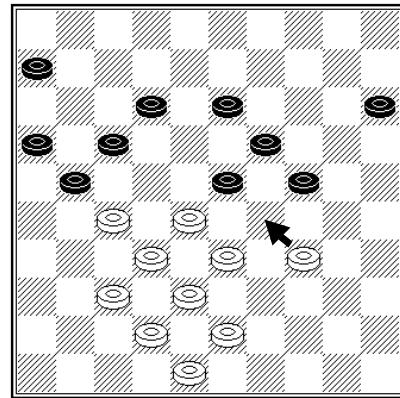
LE COUP NAPOLEON



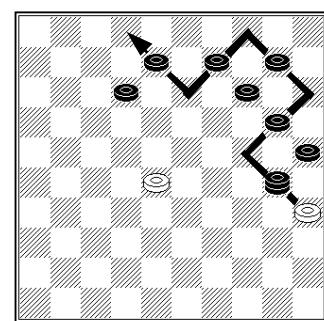
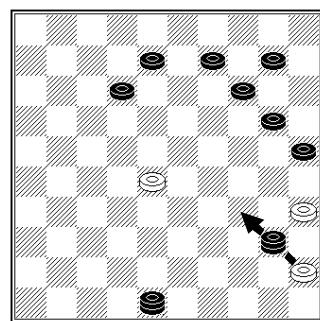
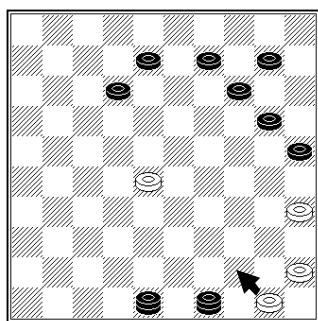
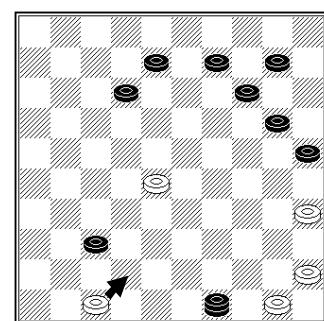
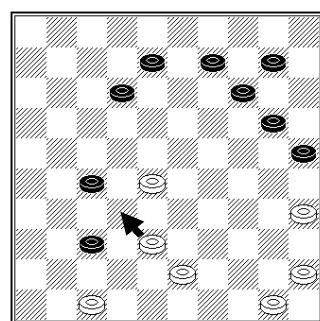
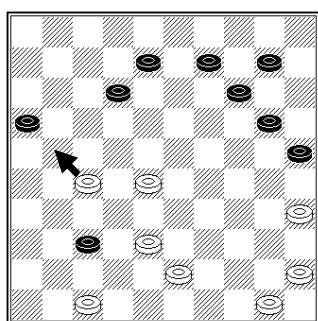
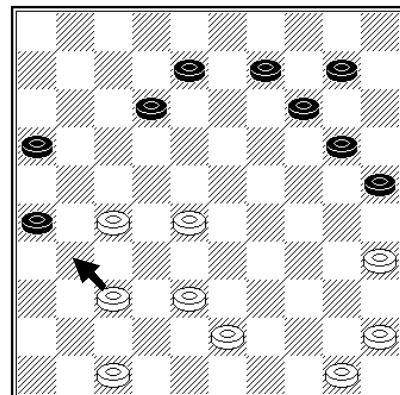
LE COUP RAPHAEL



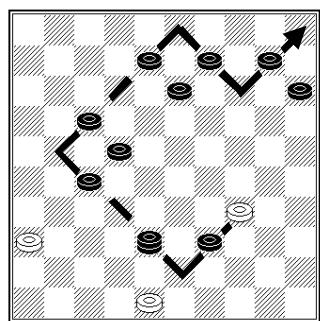
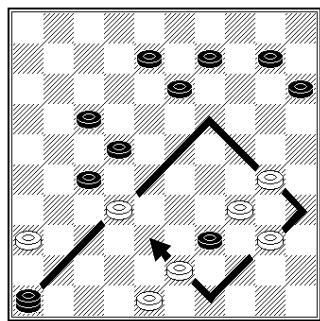
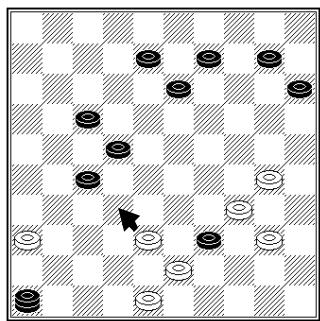
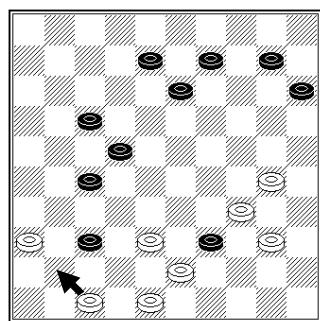
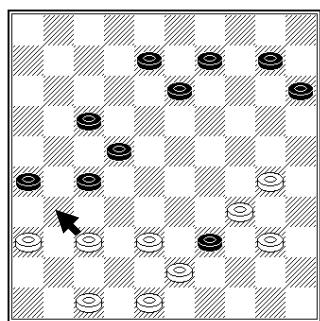
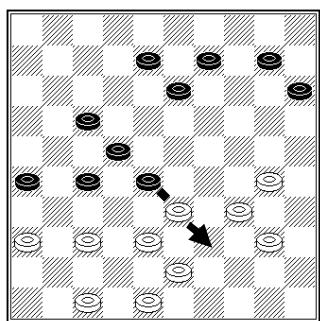
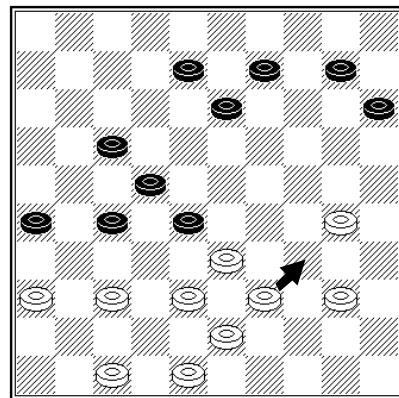
LE COUP MOLIMARD



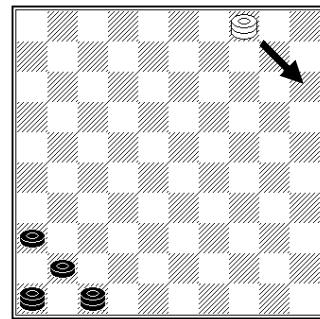
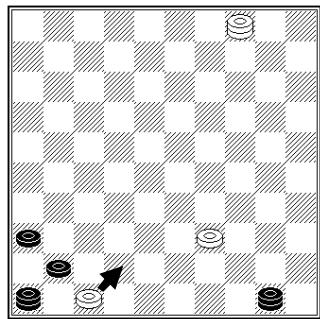
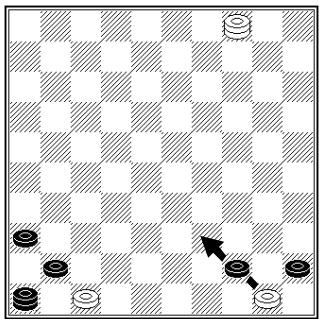
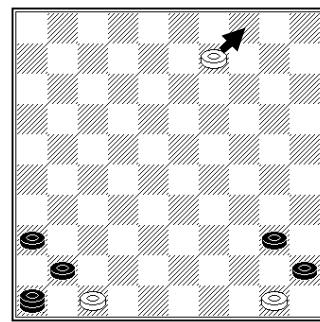
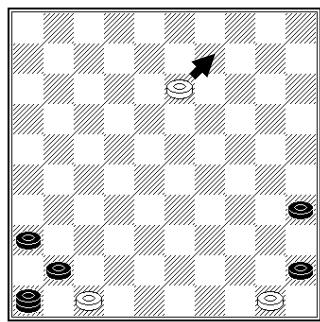
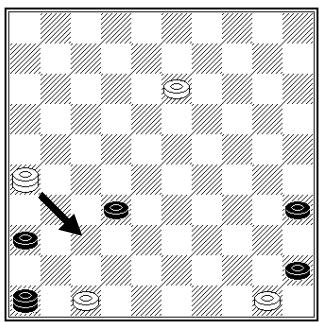
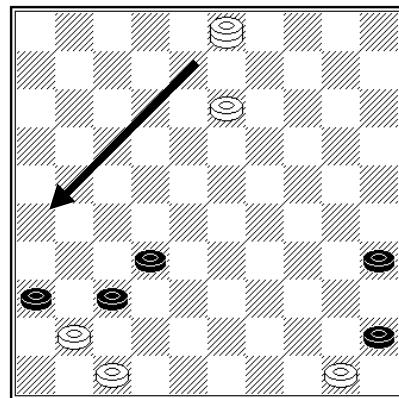
LE COUP DE L'ESCALIER



LE COUP SUISSE

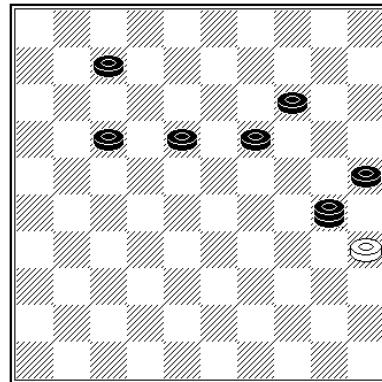
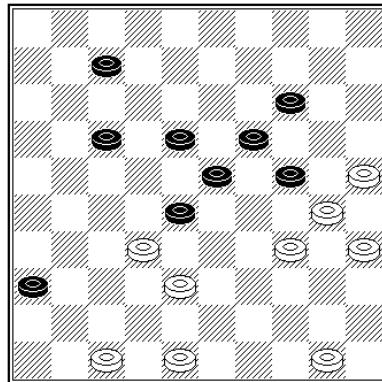


L'ENFERME



LES COMBINAISONS EXCEPTIONNELLES

La beauté du jeu de Dames transparaît principalement dans les combinaisons. J'ai sélectionné ici un florilège des plus belles combinaisons que j'ai rencontrées. Les rafles spectaculaires ainsi que les mécanismes originaux et cachés qui les introduisent, garantissent le plaisir de dérouler les solutions.



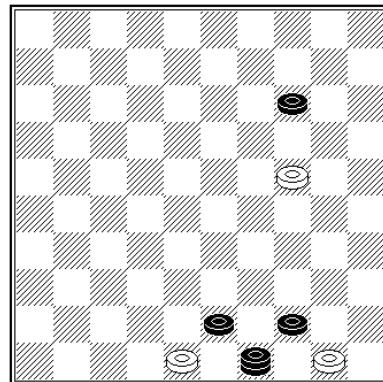
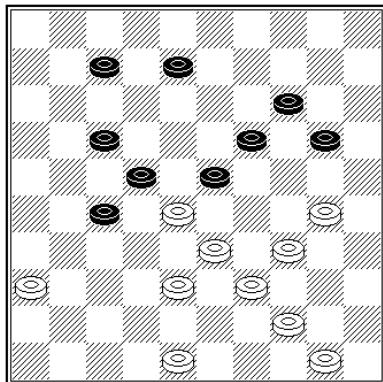
Piet ROOZENBURG (champion du monde 1948-1956)

Dans cette position, les Blancs gagnent par un double envoi à dame suivi d'un collage et d'un coup de l'escalier avec à l'arrivée une dame à la case 2 :

**1. 50-45 28x37
4. 25-20 47x40
7. 35x2**

**2. 48-42 37x48
5. 20x29 23x25**

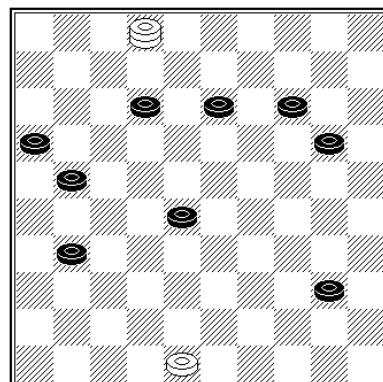
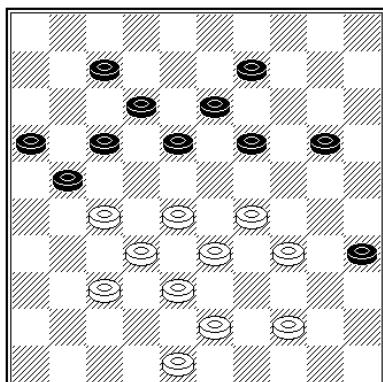
**3. 47-41 36x47
6. 45x34 48x30**



Un gain original en 4 temps par enfermé :

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| 1. 36-31 23x43 | 2. 30-24 20x49 |
| 3. 33-28 22x44 | 4. 31x24 |

Le trait est aux Noirs, tout est bloqué.



V. SWIZINSKI

Tout commence par un double gambit :

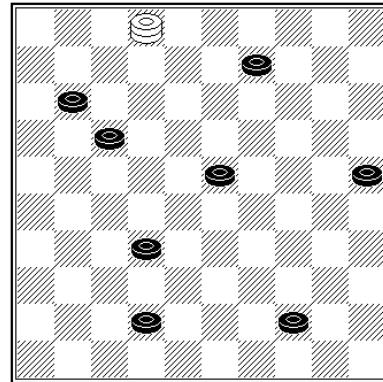
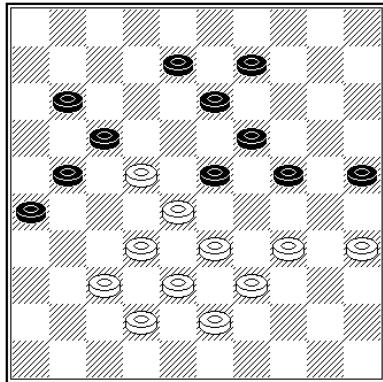
- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| 1. 27-22 18x27 | 2. 34-30 35x24 |
|-----------------------|-----------------------|

Se poursuit par un forcing :

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| 3. 29-23 9-14 | 4. 33-29 24x31 |
| 5. 28-22 27x40 | 6. 22x2 19x28 |

Et s'achève par une rafle magistrale :

- 7. 2x35x44x17x26x42x15 +**
<http://damierlyonnais.free.fr>



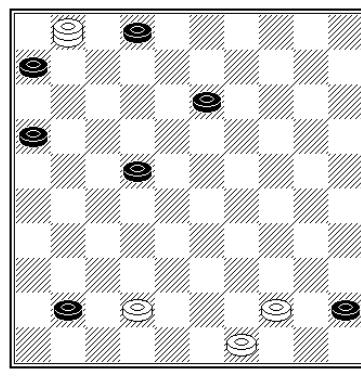
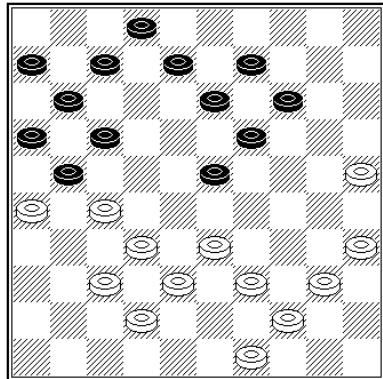
J. FRITZ

Une combinaison incroyable où les Blancs donnent tous leurs pions avant de faire dame et terminer par une rafle de 6 pions :

1. 37-31 26x48
4. 32-27 48x30

2. 33-29 24x44
5. 35x2 21x32

3. 22-18 13x42
6. 2x16x49x40x12x21x43



Un gain en 10 temps avec 2 combinaisons successives :

1. 25-20 14x25
4. 27-22 17x28

2. 35-30 25x45
5. 32x1 diag. 2

3. 33-29 23x43

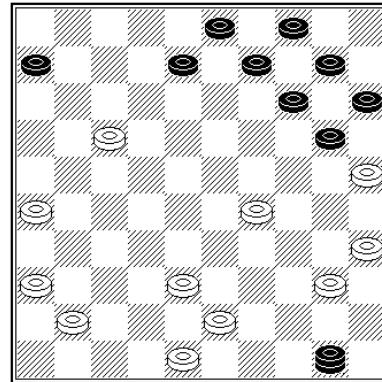
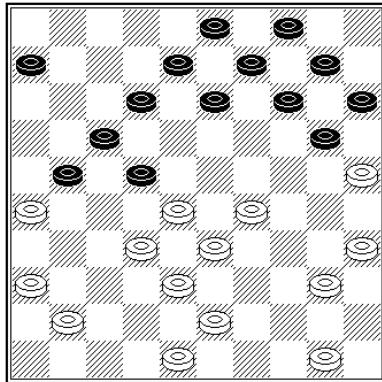
Cette première combinaison à dame est insuffisante pour gagner, mais celle qui suit est radicale :

5... 43x41
8. 1-40 45x34

6. 26x17 11x22
9. 44-39 34x43

7. 42-37 41x32
10. 49x9

<http://damierlyonnais.free.fr>



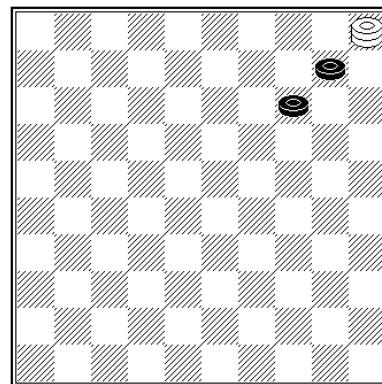
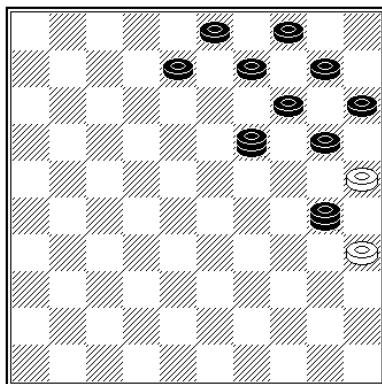
1. 50-44?

Un déroulement diabolique se prépare: les Blancs viennent de livrer délibérément un coup de dame à la case 50 (diag. 2), avec l'intention de réagir par une contre combinaison qui aboutira à la case 2, tout en capturant la dame noire (diag. 3). Mais le scénario ne s'arrête pas là. Les Noirs parviennent ensuite à enfermer la dame blanche comme dans la position du quatrième diagramme.

1... 21-27 2. 32x21 12-18 3. 21x23 13-19 4. 28x17 19x50

Diagramme n°2 : Comme prévu, les Noirs sont à dame. Les Blancs exécutent à présent la contre combinaison:

5. 17-11 6x17 6. 26-21 17x26 7. 38-33 50x46 8. 29-23 46x19
 9. 36-31 26x37 10. 48-42 37x39 11. 40-34 39x30 *diagramme n°3*

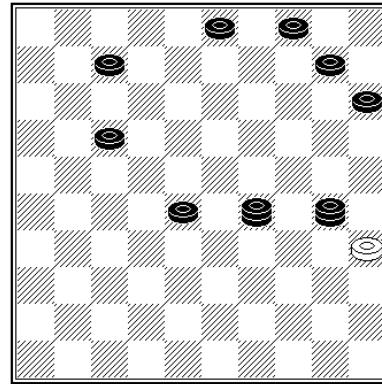
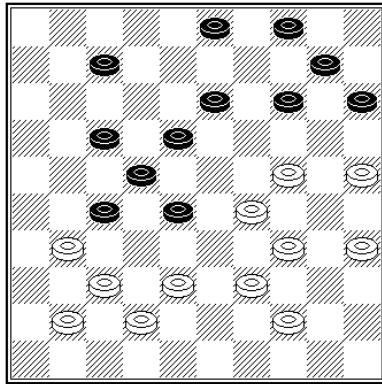


Un gain original en 4 temps par enfermé :

12. 35x2 20-24

Bien que les Noirs semblent complètement bloqués, ils terminent en beauté par:

13. 2x35 14-19 14. 35x2 9-13 15. 2x5 15-20 16. 25x14 4-10
 17. 14-9 3x14 <http://damierlyonnais.free.fr>



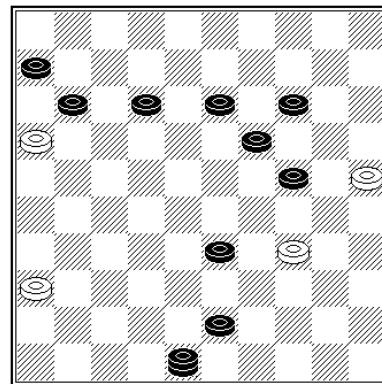
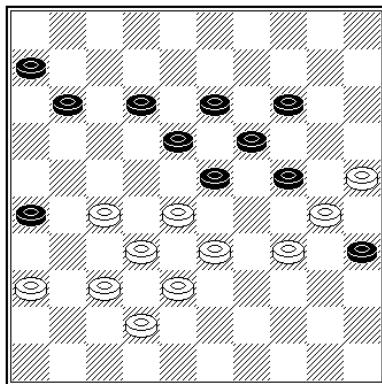
M. VORSELMAN

Un problème exceptionnel en seulement 6 coups, mais le déroulement pour aboutir à une dame à 2 en partant de la case 35 est tout à fait extraordinaire:

1. 29-23 18x49
4. 25-20 47x29

2. 39-33 27x47
5. 20x27 36x30

3. 37-31 49x36
6. 35x2



Une combinaison très originale dans une position très cohérente:

1. 37-31 26x48
4. 33-29 24x33

2. 27-22 18x27
5. 21-16 35x24

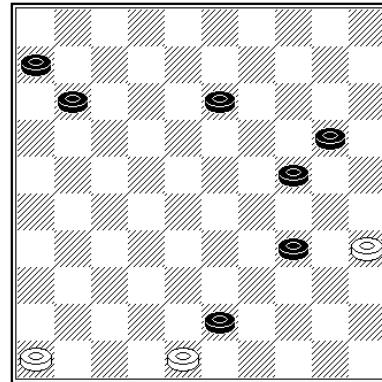
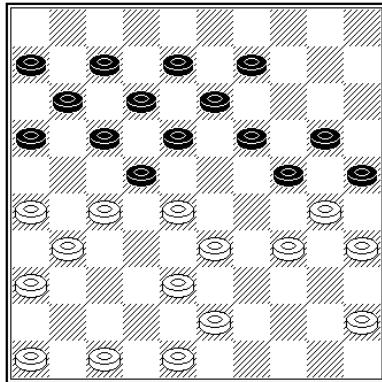
3. 32x21 23x43
6. 16x49

Une rafle de 7 pions suivie de la reprise de la dame noire.

6. 48x30

7. 25x34

<http://damierlyonnais.free.fr>



V. WIRNY

Les Noirs sont totalement pris en tenaille. Leur seul espoir réside dans le dégagement:

1... 17-21

2. 28x17! 21x32

3. 38x27 12x32

Les Blancs ont une surprise:

4. 26-21 16x27

5. 31x22 18x27

6. 36-31 27x36

7. 47-41 36x47

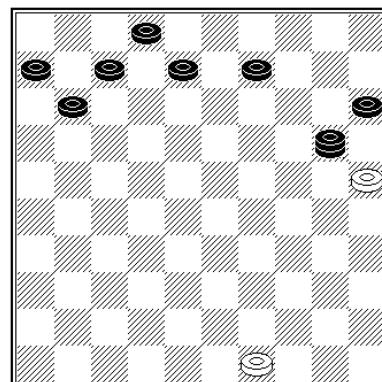
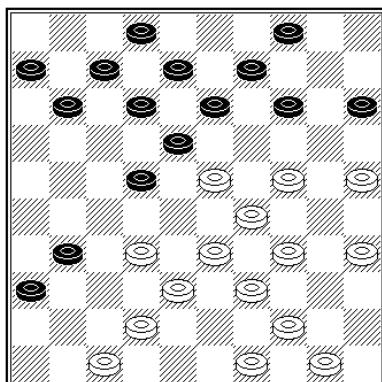
8. 45-40 47x29

9. 34x1 25x45

10. 1-40! 45x34

11. 43-38 32x43

12. 48x8



13 coups pour aboutir à dame sur la case 1 en partant de la case 25. Cela signifie qu'il faut éliminer les pions 12 et 14, puis amener une pièce noire à la case 20. Tout ceci est presque de la fiction et pourtant:

1. 24-19 13x24

2. 29x20 18x40

3. 32-27 15x24

4. 27x18 12x23

5. 42-37 31x42

6. 39-34 40x29

7. 35-30 24x35

8. 33x24 42x33

9. 44-40 35x44

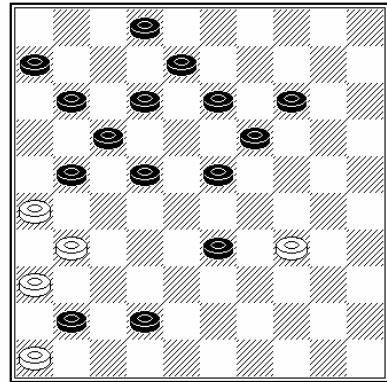
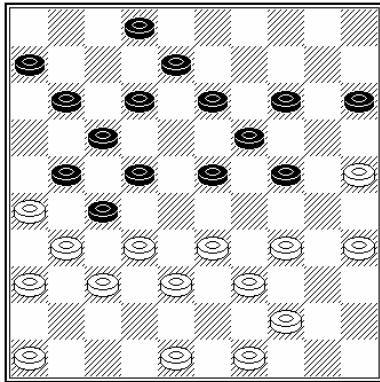
10. 50x10 4x15

11. 47-41 36x47

12. 49-44 47x20

13. 25x1

<http://damierlyonnais.free.fr>



A. TCHIZOV

A TCHIZOV, de nationalité russe, est probablement le joueur le plus fort de ce siècle avec six titres de champion du Monde depuis 1988. La composition suivante illustre son talent:

1. 33-29! 24x42

4. 44-40 35x33

7. 36x47x38x29x18x7x16x27x18x9x20

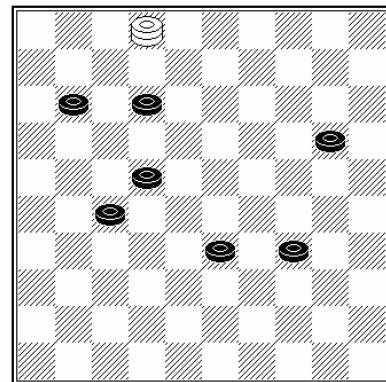
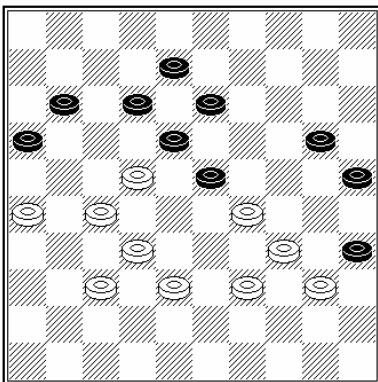
2. 35-30 27x38

5. 49-43 38x49

avec une rafle de 10 pions!

3. 25-20 15x35

6. 48-43 49x41



E.VATOUTINE (en partie)

Les Blancs gagnent de manière extraordinaire comme dans un problème par:

1. 32-28 35x31

4. 34-30 25x34

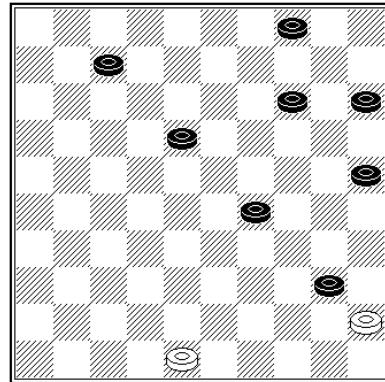
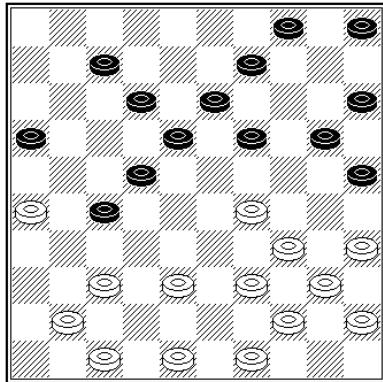
2. 28x19 13x33

5. 26-21 16x27

3. 22x2 31x22

6. 2x16x43x25x3x17x28x50

<http://damierlyonnais.free.fr>



T. SIJBRANDS

Ton SIJBRANDS est un joueur prodigieux qui a été champion du Monde en 1972. Il a réussi l'exploit de jouer « à l'aveugle » (sans voir les damier) contre 20 joueurs simultanément. Le gain suivant repose sur un gambit suivi d'une position de mat.

1. 37-31! 27x36

2. 35-30!

et si :

a - (20-24) 29x20 (15x35) suit le coup de dame 26-21 (16x27) 38-32 (27x38) 39-33 (38x29) 34x3

b - (19-23) 29-24 (20x29) 47-42 (36x47) 42-37 (47x33) 39x28+

Il reste donc aux Noirs:

**2... 9-14
5. 47-42 36x47
8. 34-29 24x33
11. 40-35 49x40**

**3. 30-24! 19x30
6. 42-37 47x24
9. 39x10 5x14
12. 35x24 20x29**

**4. 26-21 16x27
7. 37-32 27x38
10. 49-43 38x49
13. 45x1 +**

4^e partie :

Positions en pratique

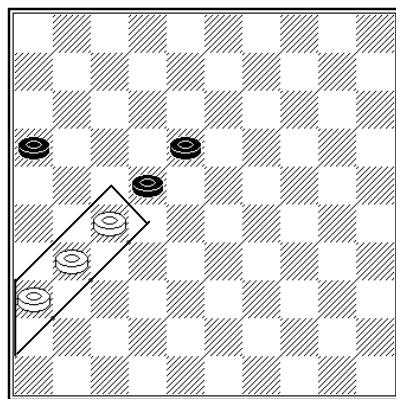
<http://damierlyonnais.free.fr>

Nous avons examiné dans les deux premières parties de ce livre comment appréhender une partie de Jeu de Dames. L'approche globale a permis de mettre l'accent sur l'occupation territoriale, la mobilité des pions et la puissance des échanges. La réflexion au coup par coup a mis en évidence comment tirer avantage de chaque situation en insistant sur les opportunités et sur l'élaboration des plans de jeu.

Nous allons à présent mettre en application tous ces principes avec l'étude de formes de jeu rencontrées couramment en partie.

LA FORMATION DU FAUX MARCHAND DE BOIS

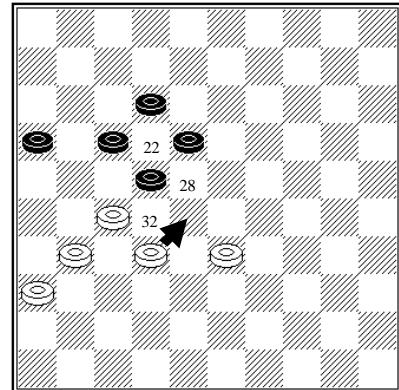
On appelle formation du « faux Marchand de Bois » la structure de pions 27-31-36 pour les Blancs (15-20-24 pour les Noirs). Cette formation n'a généralement de sens que lorsque les Noirs occupent les cases 16, 18 et 22.



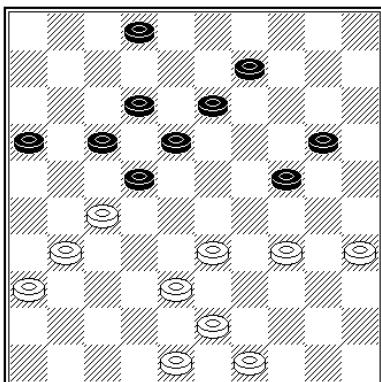
L'intérêt de cette formation est considérable. Tout d'abord, elle neutralise les actions adverses sur l'aile gauche. Ensuite, elle participe à la préparation d'actions contre le centre adverse, favorise l'exploitation de pions arrières ou permet encore d'enchaîner l'aile droite adverse. Enfin, la flexibilité de cette formation permet à tout moment d'envisager de la briser par 31-26 avec le choix d'échanger en avant ou en arrière.

Ce sont tous ces aspects que nous allons examiner à travers les exemples suivants :

LES TENAILLES



L'un des moyens de tirer profit de la formation du faux Marchand de Bois est de la transformer par un enchaînement du pion 22 en « tenailles ».



La position suivante est extraite d'une partie jouée au championnat de Lyon 1977 entre le Maître International A. VERSE et G. JUAN

Dans cette position, les Blancs ont pris l'avantage par :

1. 38-32! 13-19

Les Noirs ne peuvent jouer (17-21) en raison du gain de 3 pions par 31-26! (22x31) 26x30. L'enchaînement suivant est inévitable pour les Noirs :

2. 32-28! 20-25

Les Noirs ont à présent une très faible liberté de mouvement. Les Blancs ont concrétisé leur avantage par :

3. 43-39 9-14

5. 39-34 25-30

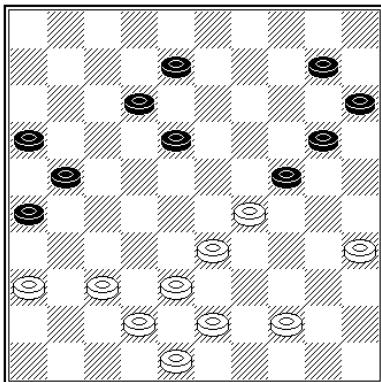
7. 29x20 18x38

9. 20-14 et les Noirs sont en position perdante

4. 34-29! 14-20

6. 34x23 2-7

8. 27x18 12x32



Il s'agit d'une partie que j'ai jouée avec les Noirs contre Guy MOREL. L'exploitation du faux Marchand de Bois repose sur l'enchaînement du pion 29 en développant le pion 10 vers la case 23. Mais ce plan de jeu simple en apparence réserve bien des surprises :

1... 12-17! 2. 44-40

Les coups des Blancs sont très limités :

- a** - sur 43-39 suit (18-23) 29x18 (17-22) 18x27 (21x34)
- b** - sur 38-32 suit (18-23) 29x18 (17-22) 18x27 (24-30) 35x24 (20x40)
- c** - sur 37-31 (26x37) 42x31 suit (18-23) 29x18 (17-22) 18x27 (21x32) 38x27 (24-30) 35x24 (20x40)

2... 10-14

Les Noirs choisissent le bon moment pour développer leur pion arrière 10 afin d'occuper la case 19 et de bloquer le jeu sur l'aile gauche.

3. 40-34 14-19 4. 37-32 diag. 2 8-12

L'enchaînement immédiat par (19-23) laisse une échappatoire par le gambit 32-28 (23x32) 38x27 (21x32) suivi de la récupération de leur pion par 34-30 avec une issue bien incertaine. Les Noirs sont donc obligés de différer l'enchaînement et d'y parvenir par des chemins détournés.

5. 43-39 17-22

L'enchaînement par (19-23) livre aux Blancs un dégagement avantageux par 35-30! (24x35) 36-31 (26x28) 33x13 etc.

6. 32-28 12-17 7. 38-32

Les Blancs doivent parer la double menace (26-31) et (18-23)

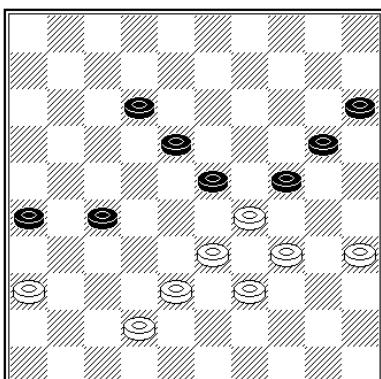
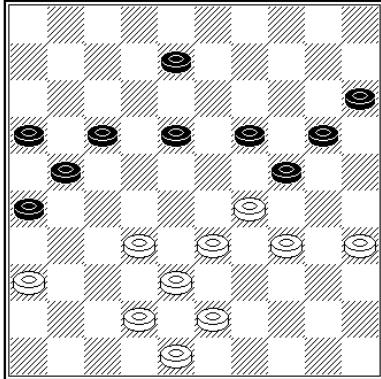
7... 22-27!	8. 42-38 17-22!
9. 28x17 21x12	10. 32x21 16x27
11. 48-42 19-23 diag 3	

Les Noirs parviennent enfin à leur but. Le coup de dame direct par (24-30) 35x31 (26x48) aurait sans doute également été déterminant.

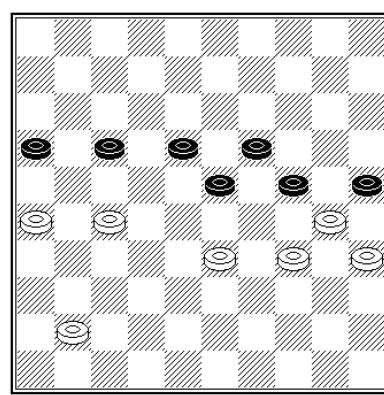
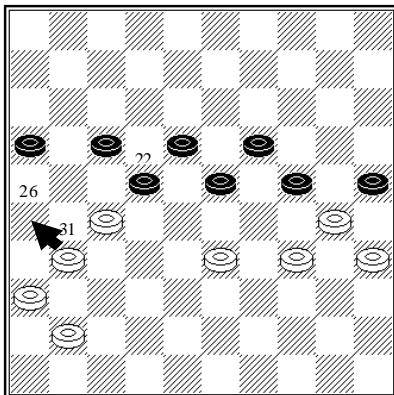
12. 42-37 12-17 13. 37-32

Et les Noirs concluent à présent par le gambit :

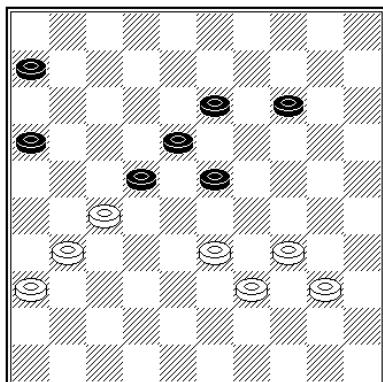
<http://damier.yoyousis.free.fr> **14. 36x27 17-22 N+**



LE CONTROLE DU CENTRE



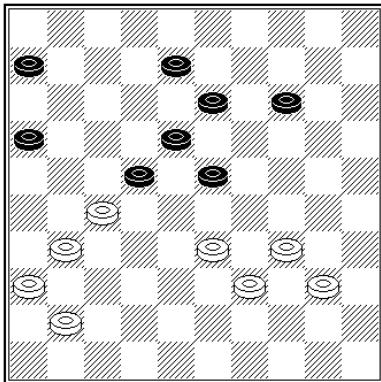
La formation du Faux Marchand de Bois est très adaptée pour introduire des positions avec contrôle du centre adverse. Dans le premier diagramme, les Blancs jouent 31-26 et échangent le pion 22 en reprenant en avant. On obtient ainsi une position typique de contrôle du centre adverse.



Dans l'exemple suivant, les Blancs tirent avantage de leur formation du Faux Marchand de Bois en jouant :

- | | |
|------------------------|-----------------------|
| 1. 31-26! 22x31 | 2. 36x27 13-19 |
| 3. 34-30 14-20 | 4. 39-34 20-24 |
| 5. 40-35 6-11 | 6. 33-28 23x21 |
| 7. 26x6 18-22 | 8. 6-1 22-27 |
| 9. 1-18 27-32 | 10. 18-4! |

La menace 4-10 est déterminante. Les Noirs n'ont d'autre recours que de sacrifier 2 pions par (24-29) 34x14 avec une fin de partie désespérée.



Une autre situation dans laquelle les Blancs rompent avantageusement la formation du Faux Marchand de Bois au profit d'une position avec contrôle du centre adverse:

1. 31-26 22x31

2. 36x27 14-20

Sur (14-19) suit 34-30 (8-12) 30-24 (19x30) 33-28 (23x21) 26x19.

3. 34-30 13-19

5. 39-34 8-13

4. 40-35 20-24

(6-11) ou (8-12) sont toujours interdits par 33-28 etc.

6. 41-36 etc. B+

LES DEGAGEMENTS

L'expérience montre qu'il existe peu de formes de contre jeu satisfaisantes contre les positions avec faux Marchand de Bois. La meilleure solution consiste à provoquer un dégagement comme l'illustre le diagramme suivant:

1. 34-30! 18-22

les Noirs n'ont pas d'autre solution car:

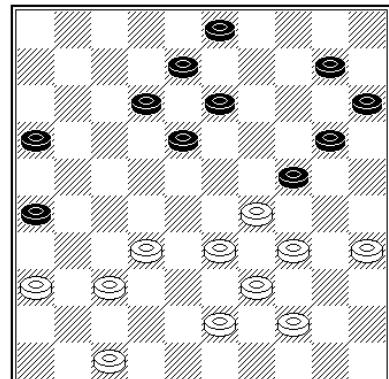
a - (12-17) 30x19 (13x24) livre un coup de dame par 37-31! 26x28 (33x2)

b - (20-25) 30x19 (13x24) 29x20 (15x24) livre également un coup de dame par 37-31 (26x28) 33x2

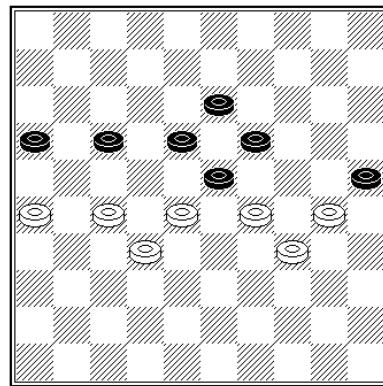
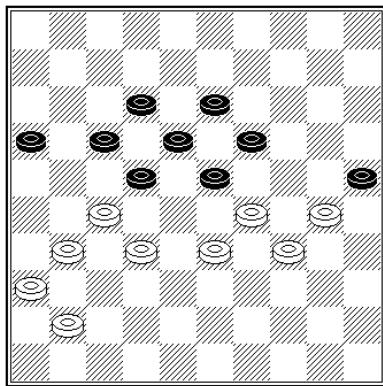
2. 30x19 13x24

3. 33-28

Et les Blancs se dégagent de la formation du Faux Marchand de Bois quelle que soit la prise.



L'ENCHAINEMENT CENTRAL



Le Faux Marchand de Bois peut également dans certains cas déboucher sur un enchaînement du centre adverse comme le montre la position suivante:

1. 31-26! 22x31
3. 41-36 22x31
5. 33-28! Diagramme n°2

2. 36x27! 17-22
4. 36x27 12-17

C'est en jouant ce coup que les Blancs enchaînent le centre adverse. Les Noirs peuvent abandonner.

LES PIONS ARRIERES

Dans la position suivante, le trait est aux Noirs. Ils sont confrontés à la difficulté de mettre en jeu leur pion arrière 6.

1... 9-13

Les Noirs ne peuvent jouer directement (17-21) en raison de l'astucieuse suite 38-32 qui menace 31-26 et interdit (21-26) par 43-38! (26x28) 38-33 (22x31) 33x4 etc.

2. 38-32! 13-19	3. 43-38 19-24
4. 38-33 24-30	5. 32-28 30-35
6. 39-34 6-11	7. 31-26 22x31
8. 36x27	

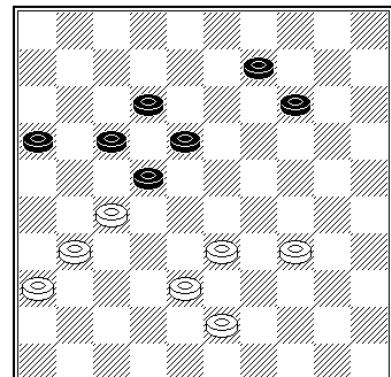
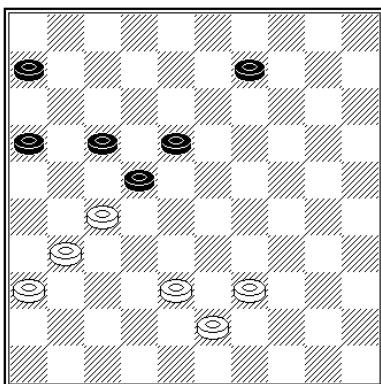
Et l'on voit clairement que les Noirs peuvent abandonner. Le pion 6 qui n'a pu entrer en jeu a été déterminant.

Le diagramme suivant présente un autre exemple d'exploitation de pion arrière:

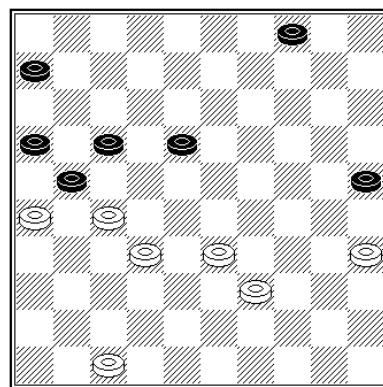
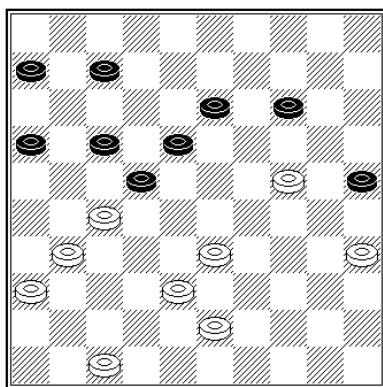
1. 38-32! 14-19	2. 32-28 19-24
3. 31-26! 22x31	4. 36x27

Par cet échange, les Blancs mettent en évidence la faiblesse du pion arrière 12.

4... 9-13	5. 43-39 13-19
6. 34-29 24-30	7. 28-22+



L'ENCHAINEMENT LATERAL DROIT



Un autre plan de jeu consiste à enchaîner l'aile droite adverse. Ce schéma doit s'appuyer sur un calcul précis car il repose principalement une attaque à contre temps. La position suivante est extraite d'une partie entre 2 maîtres russes DANILIAVITCHINE et KINDERITE. Le trait est aux Blancs:

1. 38-32 17-21

2. 43-39! 7-11

Les Blancs ont astucieusement prévenu l'attaque (21-26) par la riposte 24-19! (26x28) 19x8 (22x31) 33x13.

D'autre part, sur (14-19) suit 47-42 (19x30) 35x24 (21-26) 42-37 (7-11) 33-29 B+

3. 24-20!

La fameuse attaque à contretemps.

3... 11-17

4. 20x9 13x4

5. 31-26! 22x31

6. 36x27 Diagramme n°2

Par cet échange, les Blancs enchaînent l'aile droite adverse. Cet enchaînement se révèle ici très avantageux pour les Blancs en raison du pion arrière 6.

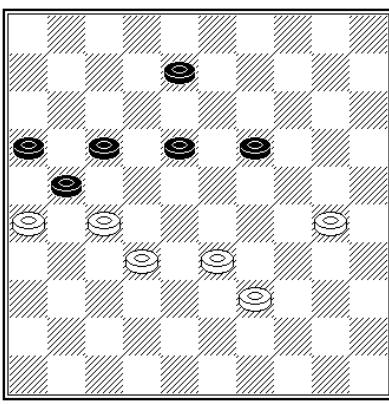
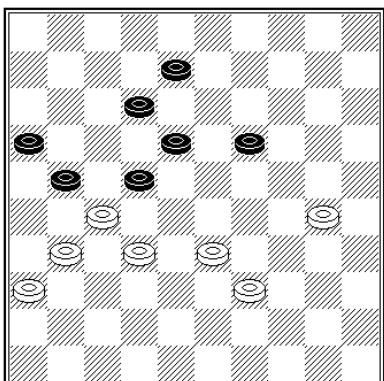
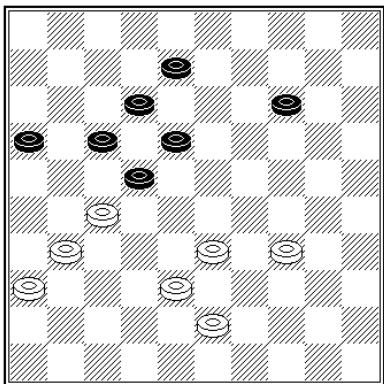
6... 4-9

7. 39-34 9-14

8. 35-30 14-19

9. 47-41 B+

POSITION DE SYNTHESE



Dans cette position, nous allons retrouver la plupart des formes d'exploitation présentées précédemment:

1. 38-32!

Un coup important qui menace de l'enchaînement en tenaille 32-28.

1... 17-21

Les Noirs ne pouvaient tolérer l'enchaînement de leur pion 22 comme le montrent les 2 variantes suivantes:

a - (14-19) 32-28! (19-24) 34-29! [évite (24-29)] (24-30) 43-39 (8-13) 28-23! (17-21) 23-19 (13x24) 29x20 (21x32) 20-14 et les Blancs obtiennent une fin de partie gagnante.

b - (8-13) 32-28 (13-19) 34-29 (14-20) 43-39 (20-25) 39-34 (19-24) 29x20 (25x14) 34-29 (14-20) 31-26 (22x31) 36x27 et les Noirs avec leur pion arrière 12 peuvent abandonner.

2. 43-39! 14-19

L'attaque (21-26) est interdite par le coup de dame 34-30 (26x28) 30-25 (22x31) 33x2.

3. 34-30 *diag. 2* 12-17

Sur (19-23) les Blancs échangent par 31-26 (22x31) 36x27, prenant ainsi les Noirs à contre temps et les forçant à accepter l'enchaînement de leur aile droite par (12-17).

D'autre part (21-26) est cette fois directement sanctionné par 30-24 (26x28) 24x2 etc.

4. 31-26! 22x31

5. 36x27 *diag. 3*

Les Blancs enchaînent l'aile droite adverse.

5. 18-23

6. 39-34 8-13

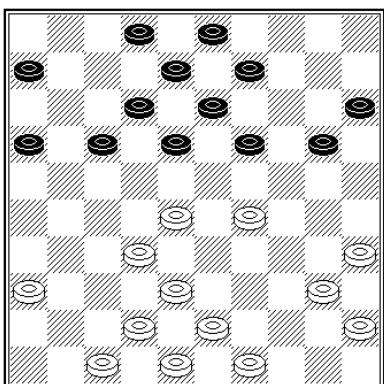
7. 33-28 13-18

8. 30-25 17-22

9. 28x17 21x12

10. 32-28 etc. B+

PARTIE COMMENTEE



Après avoir examiné les différents plans de jeu à mettre en œuvre en présence d'une formation du Faux Marchand de Bois, nous allons observer comment se comporter dans les phases préliminaires, à partir d'une position extraite d'une partie entre 2 Maîtres russes YAROVAYA et PACHKEVNOU.

1. .. 19-24 2. 38-33 17-22

Cet échange est primordial car il élimine un pion central et prépare le contrôle de l'importante case 26.

Met en jeu le pion arrière 6. Les Noirs recherchent la fluidité sur leur aile droite.

6. 43-38

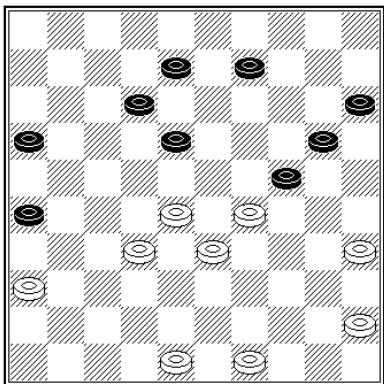
Les Blancs ont bien compris que le jeu se déroule sur l'aile gauche. Ils mobilisent le maximum de pions sur cette aile.

6... 11-17 7. 38-32 8-12
8. 36-31

Les Blancs cherchent à s'approprier la case 26 pour réduire la liberté de manœuvre des Noirs.

8... 26x37 9. 42x31 2-8
10. 31-26 17-21

Les Noirs repartent à la conquête de la case 26.



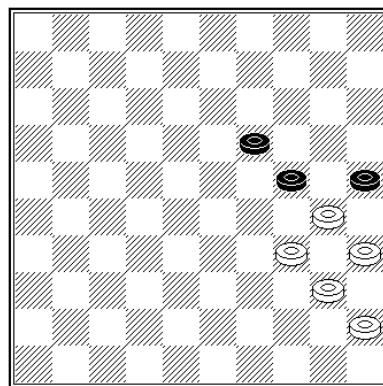
11. 26x17	12x21	12. 47-41	8-12
13. 41-36	3-8	14. 34-30	21-26
15. 30x19	13x24		

Les phases préliminaires sont à présent terminées. Les Noirs contrôlent parfaitement le jeu sur leur aile droite.

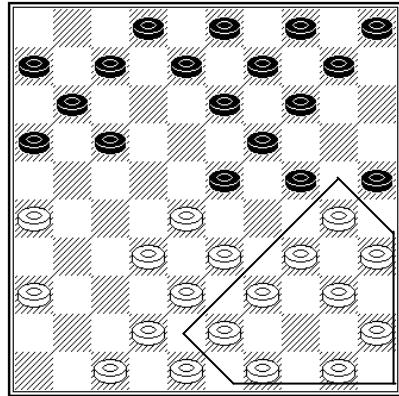
L'ENCHAINEMENT LATERAL DROIT

L'enchaînement de l'aile droite est a priori avantageux pour le camp qui enchaîne car 3 pions suffisent pour en immobiliser 5 comme le diagramme ci-dessous.

Dans ce chapitre, nous allons tout d'abord vérifier la terrible efficacité de cet enchaînement et ensuite examiner d'intéressantes possibilités de contre jeu.



L'EFFICACITE DE L'ENCHAINEMENT



La position suivante est extraite d'une partie entre AGLIARDI et I. KOUPEMAN jouée au championnat du Monde 1960. Les Blancs ont leur aile droite enchaînée. On constate que 9 pions blancs sont immobilisés sur l'aile droite. Les Blancs n'ont plus que 4 pions jouables. Les Noirs vont s'employer à bloquer le jeu sur l'autre aile grâce à leur supériorité numérique relative

1... 14-20!

Les Noirs suppriment la possibilité de se dégager par 34-29 (23x34) 40x20 (25x34) 39x30 (14x34) et les Blancs récupèrent leur pion par 50-44 puis 44-39.

2. 47-41 9-14 3. 41-37

Sur 42-37, les Noirs emportaient la décision par (24-29) 33x15 (17-21) 26x17 (11x31) 36x27 (23-29) 34x23 (19x46).

**3... 7-12 4. 50-44 4-9
5. 36-31**

Sur 37-31 les Noirs gagnent 2 pions par (23-29) 34x23 (25x34) 40x29 (17-21) 26x17 (11x22) 28x17 (19x26).

5... 12-18 6. 31-27 17-22

7. 28x17 11x31

Les Noirs ont à présent un pion de plus. La partie s'est terminée par:

8. 33-28

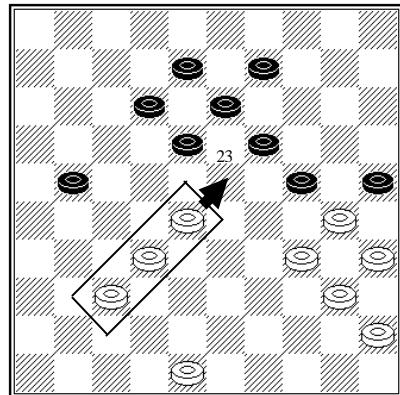
Les Blancs n'avaient aucune chance de récupérer leur pion par 26-21 (16x27) 37x26 à cause de (8-12) 32x21 (23-28) 33x22 (18x16).

**8... 31-36 9. 38-33 10-15
10. 43-38**

Les Noirs concluent à présent par:

**10... 18-22 11. 28x17 36-41
12. 37x46 23-29 13. 34x23 25x43
14. 48x39 19x46.**

LA PRESSION A 23



Dans cette position, les Blancs dynamisent l'enchaînement en l'associant à la formation centrale 28-32-37. Ils créent ainsi une pression sur la position noire en menaçant de l'avancée 28-23. Soit 28-23 (19x28) 32x23! (18x29) 34x23 (25x34) 40x20 avec gain de pion et passage à dame.

Pour éviter cette menace, les Noirs ont peu de choix:

1 - (18-23) livre une combinaison par 34-29! (24x22) 48-43 (25x34) 40x16.

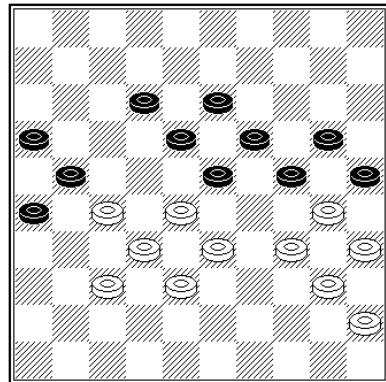
2 - (9-14) 28-23! (18x29) 34x23 B+

Il reste aux Noirs le recours (19-23)! et si:

a - 30x19 (23x14)

b - 28x19 (24-29) 34x23 (25x34) 40x29 (13x33) etc.

LE DEGAGEMENT



Les Blancs prennent l'initiative en se dégageant par:

1. 34-29! 23x34

Sur (25x34) suit 27-22 (18x27) 29x9 etc.

2. 30x39 12-17

Sur (25-30), les Blancs forcent le gain de pion par 40-34 (20-25) 34-29! (12-17) 29x20 (25x14) 35x24 (19x30) 28-23 (18x29) 33x35

Sur (18-23), les Blancs gagnent par 39-34 (12-18) 27-22 (18x27) 34-30 (25x34) 40x9.

3. 39-34! 17-22

4. 28x17 21x12

5. 33-28! et les Noirs n'ont plus de coup jouable.

POSITION DE SYNTHESE

les Blancs menacent de 28-23 (19x28) 32x23 (24-29) [si les Noirs laissent prendre par (12-17) les Blancs gagnent un pion par 34-30 (25x34) 39x19 (9-13) suivi de 40-34 et 34-30] 23-19 (13x24) 34x23 (25x34) 39x19 +1p

1... 9-14

En jouant (9-14), les Noirs suppriment la menace, mais positionnellement, ils mobilisent un pion de plus sur leur aile gauche. Ainsi les six pions noirs 10-14-15-19-24-25 n'en enchaînent que 5.

2. 32-27!

Un coup positionnel qui remplit 2 fonctions. D'une part, les Blancs prennent possession de l'importante case stratégique 27 qui limite l'espace des Noirs sur cette aile et d'autre part, cela limite les coups des Noirs en raison de nombreuses possibilités combinatoires. Ainsi:

a - (13-18)? 27-22! (18x27) 28-23 (19x28) 30x19 (14x23) 34-30 (25x34) 40x7

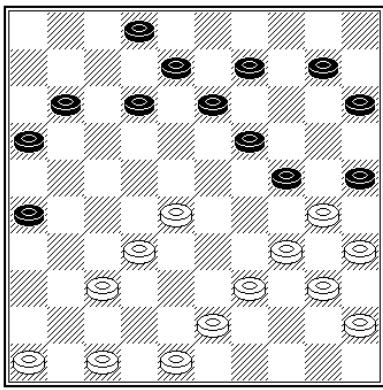
b - (11-17)? 37-31! (26x37) 48-42! (37x48) 39-33 (48x39) 34x43 (25x34) 40x7 (2x11)

c - (12-18) 37-31 (26x37) 27-22 (18x27) 48-42 (37x48) 39-33 (48x39) 34x43 (25x34) 40x18 avec un important avantage positionnel.

d - (15-20)? 28-23! (19x28) 30x19 (13x24) 34-30! (25x34) 39x19 (14x23) 37-31 (26x37) 48-42 (37x39) 40-34 (39x30) 35x4.

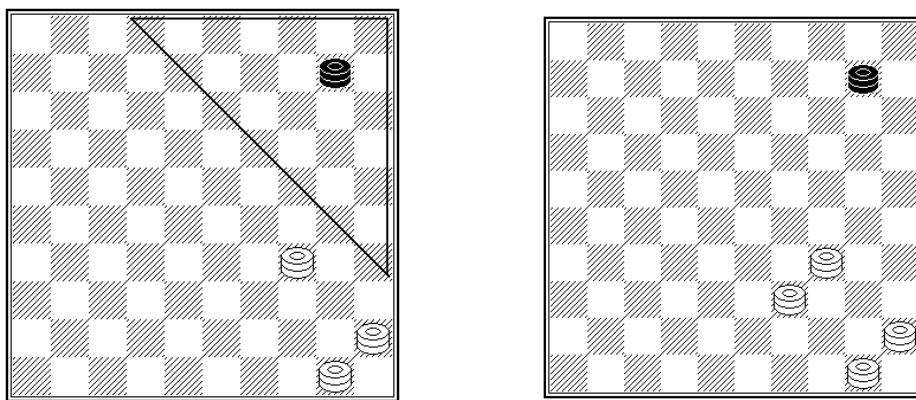
2... 14-20

la partie peut continuer. Les Blancs ont particulièrement bien rendu active leur position d'enchaînement.



LE GAIN PAR LES PIECES EN FIN DE PARTIE

Nous avons souvent évoqué au cours de cet ouvrage le gain par les pièces en fin de partie. Nous allons dans ce chapitre préciser de quelle manière exploiter ce genre de situations. Examinons les deux diagrammes suivants :

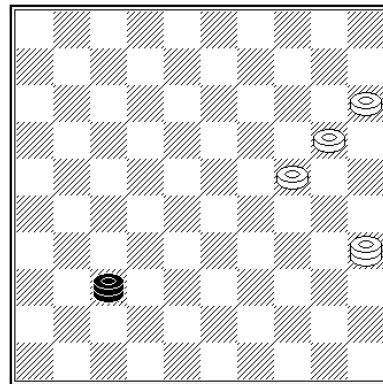
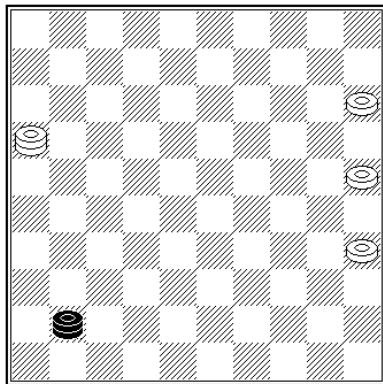


Dans le premier diagramme, la dame noire peut évoluer sur la partie délimitée par le triangle sans être inquiétée. Les Blancs n'ont pas les moyens de forcer la capture de la dame noire. La fin de partie est nulle.

En revanche, dans le deuxième diagramme, les Noirs ne disposent d'aucune case pour préserver leur dame des crochets 45-34 et 39-50. La fin de partie est gagnante pour les Blancs.

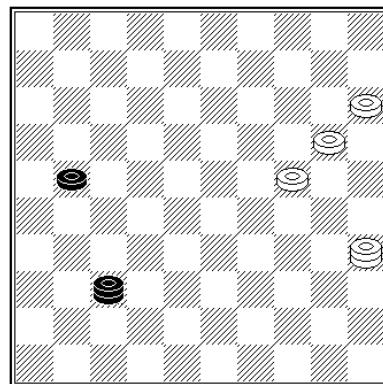
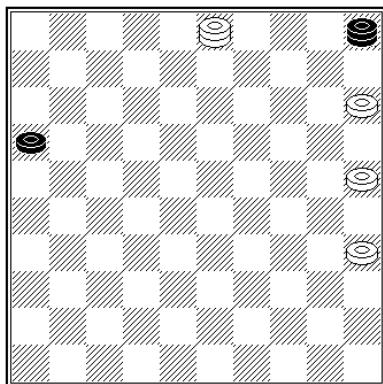
Pour garantir le gain en fin de partie, il faut posséder au moins 4 dames contre une.

Nous allons à présent examiner comment conduire ses pions à dame en cas de supériorité numérique.



Dans cette situation, les Noirs contrôlent la grande diagonale 5-46 et empêchent les pions blancs de passer à dame.

Pour déloger la dame noire de la grande diagonale, les Blancs doivent parvenir à la position du second diagramme dans lequel ils menacent 15-10 (37x5) 20-14 (5x30) 35x24.



Dans cette situation, les Blancs peuvent également gagner, mais ils doivent à la fois déloger la dame noire de la grande diagonale et se prémunir contre le passage à dame du pion noir qui conduirait à la nulle.

Pour y parvenir, les Blancs doivent jouer :

1. 25-20 5-46
4. 35-30 46-5
7. 40-35 5-46
10. 8-12 14-46
13. 40-35 2^e diagramme

2. 20-15 46-5
5. 30-24 5-46
8. 35-30 46-5
11. 25-20 46-37

3. 8-3 5-46
6. 45-40 46-5
9. 30-25 5-14
12. 12-40 16-21

<http://damierlyonnais.free.fr>

Les Noirs doivent quitter la grande diagonale 5-46 car ils sont menacés de 15-10 et 20-14.

13... 37-48 14. 20-14

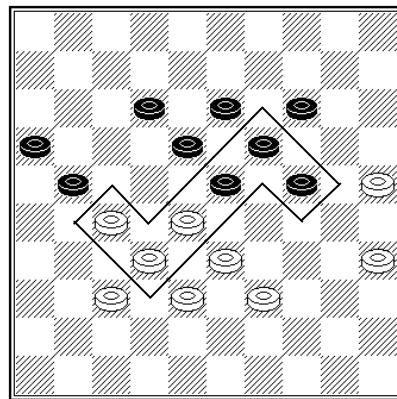
Sur 15-10 les Noirs annulent par (48-30)

**14... 21-27 15. 24-20! 27-32 16. 35-24! 32-37
17. 24-47!**

A présent plus rien n'empêche les Blancs de faire 4 dames, de capturer le pion noir 37 et de se ramener à la position de base avec 4 dames à 34, 39, 45 et 50.

LE SYSTEME CLASSIQUE

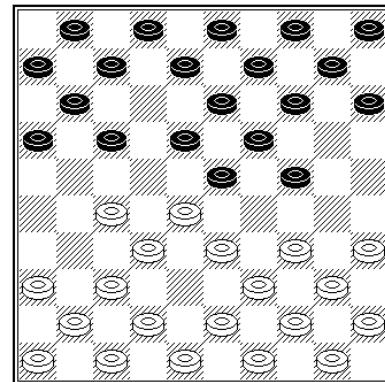
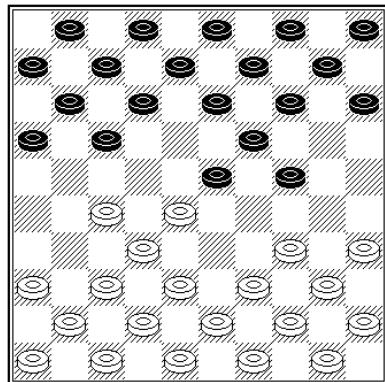
Le système classique est une forme de jeu très usuelle qui se caractérise par un enchaînement réciproque du centre, comme l'illustre le diagramme suivant :



Le système classique se présente dès le début de partie, après par exemple :

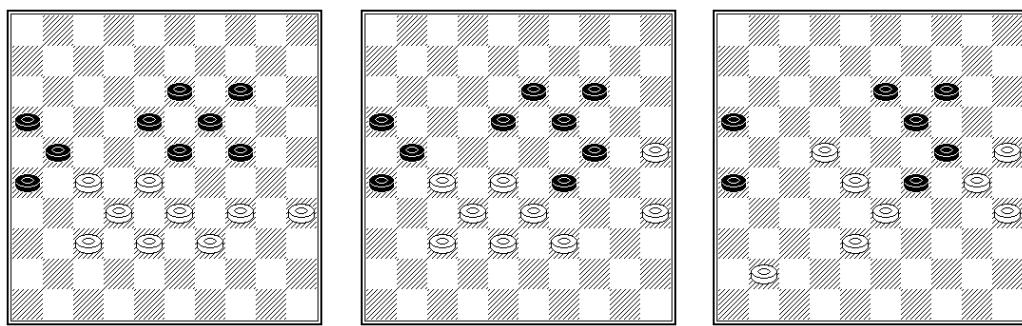
1. 33-28 18-23
2. 31-27 20-24

1. 32-28 18-23
2. 38-32 12-18
3. 31-27 20-24



En partie classique, les positions sont pratiquement symétriques. Elles se différencient par **les temps de réserve** et par **les possibilités de jeu sur les ailes**.

Ce sont ces deux thèmes qui guident l'organisation d'une partie classique, sans perdre de vue que **l'ultime but demeure le blocage du camp adverse**.



Trait aux Blancs

Trait aux Noirs

Trait aux Blancs

Examinons la position du premier diagramme. C'est aux Blancs de jouer. **Leur mobilité sur l'aile droite** leur confère l'avantage :

1. 34-30 23-29

C'est en fait le seul coup jouable car (14-20) perd directement après l'attaque 30-25.

Après (23-29), les Blancs ne doivent pas se précipiter sur 28-23 (19x28) 30x8 en raison du collage (18-22) 32x34 (21x41) avec une fin de partie que les Blancs ne peuvent plus gagner en raison de leurs trop nombreux pions centraux vulnérables.

2. 30-25! 2^e diagramme

A présent, les Noirs doivent sacrifier un pion car (18-23) perd immédiatement par 35-30 (24x35) 33x24 (19x30) 28x10.

Dans cette situation où les Noirs doivent concéder au moins un pion, on dit que **les Noirs n'ont plus de coup de réserve**.

2... 29-34
5. 37-31 26x37

3. 39x30 18-23
6. 32x41 21-26 3^e diagramme

4. 27-22 23-29

Les Blancs ont désormais obtenu une position très avantageuse avec un pion de plus et un passage à dame sur l'aile gauche. Le gain ne pose pas de problème après 22-18! (13x22) 28x17 (16-21) 17-12 (26-31) 12-8 etc.

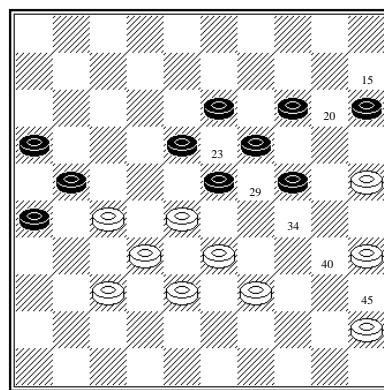
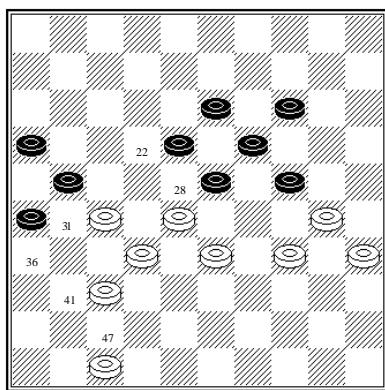
En système classique, il est primordial de tenir compte des éléments suivants:

- L'avantage est du côté de celui qui possède le plus grand nombre de temps de réserve.
- L'avantage s'obtient essentiellement par des actions sur les ailes

Ce sont ces deux thèmes que nous abordons sur <http://damierlycenneis.free.fr>

LES TEMPS DE RESERVE

On entend par temps de réserve les coups jouables à l'approche du blocage complet de la position.



Dans l'exemple du premier diagramme, les Noirs sont bloqués tandis que les Blancs disposent encore d'un nombre important de coups de réserve, avec non seulement le pion 47 qui peut évoluer vers la case 31, mais également l'avancée 28-22 qui est également à prendre en considération.

Dans le second diagramme, les Blancs disposent d'un nombre important de temps de réserve en raison de leur mobilité sur l'aile droite.

Les temps de réserve résultent de deux mesures :

- ◆ **L'occupation territoriale** qui ouvre de l'espace aux pions des lignes arrières et réduit le champ d'action adverse.
- ◆ **Les échanges en arrière** lorsque le nombre de pions remis en jeu reste supérieur à celui du camp adverse.

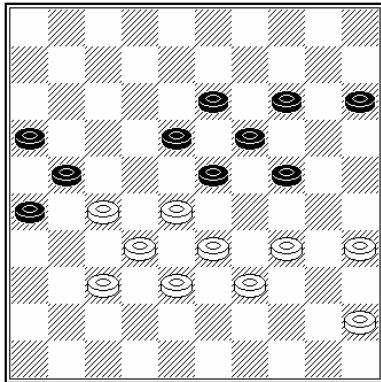
Examinons ces deux dispositions :

L'occupation territoriale

En système classique, on considère 3 types d'occupation territoriale, à savoir **le contrôle de l'aile droite, celui de l'aile gauche et l'avancée Ghestem 28-22**.

Les diagrammes suivants illustrent ces 3 cas de figure.

<http://damierlyonnais.free.fr>



1. 34-30!

Par ce coup, les Blancs s'assurent le contrôle de l'aile droite et dégagent leurs pions arrières 39 et 45.

1.... 23-29

2. 30-25! etc. B+

Les Blancs maîtrisent l'aile droite. Le contrôle de l'autre aile va leur procurer un avantage décisif:

1. 31-26! 2-8 2. 36-31!

Les Blancs contrôlent à présent l'aile gauche car l'échange libérateur (17-21) 26x17 (12x21) perd le pion après l'attaque 31-26.

Les Noirs sont donc tenus en respect sur les deux ailes. Il leur reste:

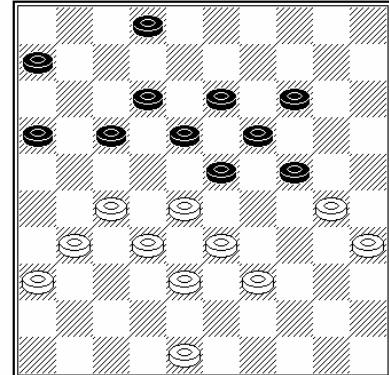
2. 23-29

3. 30-25! 29-34

4. 39x30 18-23

5. 33-29! 24x42

6. 48x37 les Noirs peuvent abandonner



Dans cette position, les Blancs contrôlent l'aile droite par leur formation du trèfle 25-30-35 qui interdit (14-20x20) par l'attaque 30-25. Le plan de jeu des Blancs consiste à présent à contrôler l'autre aile.

1. 37-31! 26x37

2. 42x31 6-11

3. 31-26! 11-17

4. 48-42 3-8

5. 36-31!

Les Blancs contrôlent ainsi les deux ailes. Il faut encore tenir compte de la sortie (23-29)

5... 23-29

6. 34x23 18x29

Menace (29-34) 30x39 (17-22) 27x7 (8-12) 7x18 (13x44)

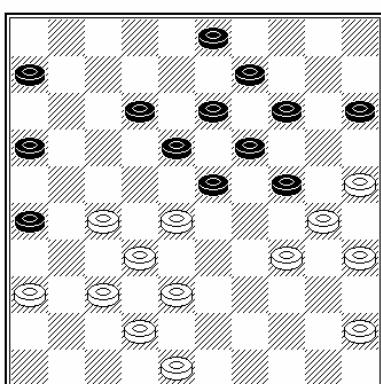
7. 27-22 12-18

8. 22x11 16x7

9. 42-37 18-23

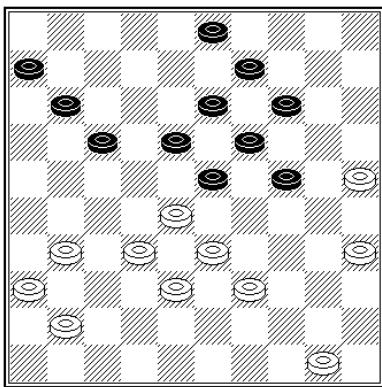
10. 28-22 avec un

<http://damierchessfrance.free.fr> pour les Blancs



HAZEN - RIGTERING

CHT CLUB 89



Le contrôle des deux ailes va procurer aux Noirs un avantage décisif:

1... 17-21!

Menace de (21-27)

2. 31-27 21-26!

3.41-37 11-16

Les Noirs contrôlent désormais l'aile droite. Ils vont à présent entreprendre le contrôle de l'autre aile.

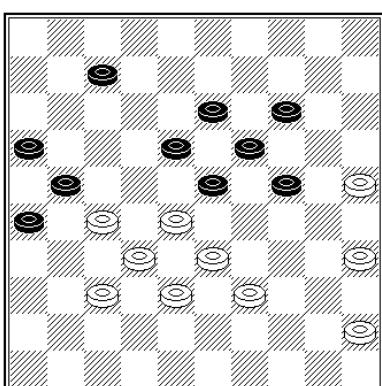
4. 39-34 14-20!
6. 50-44 20-25

5. 25x14 9x20

Les Noirs sont parvenus à leurs fins et contrôlent les 2 ailes.

7. 44-39	3-8	8. 28-22	6-11!
9. 33-28	8-12	10. 39-33	11-17
11. 22x11	16x7 etc, N+		

L'avancée GHESTEM se révèle dans certains cas un excellent moyen pour se procurer des temps de réserve supplémentaires. Cette avancée correspond à la sortie 28-22. Elle porte le nom de son inventeur, Pierre Ghestem, qui fut champion du Monde en 1945.



Dans cette position, les Noirs ont la perspective de jouer sur leur aile droite (7-12), (12-17) et (17-22). L'avancée GHESTEM va modifier la situation:

1. 28-22!

Cette sortie réduit à néant les possibilités de développement des Noirs sur leur aile droite.

1... 7-11

Sur (7-12), les Blancs attaquent à contre temps par 22-17.

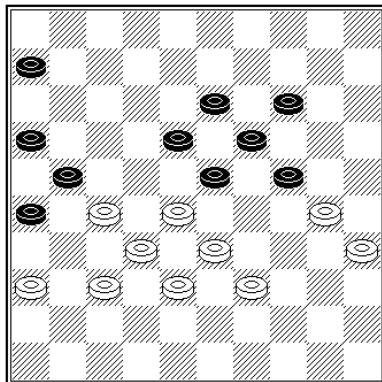
2, 33-28 23-29

L'avancée GHESTEM des Noirs n'a pas du tout la même portée en raison de l'absence de trèfle blanc à 25-30-35.

3, 45-49 18-23

4, 39-33 etc. B+

<http://damierlyonnais.free.fr>



Un autre exemple concluant d'avancée 28-22 (création: P. Ghestem).

1. 28-22 23-29

Evidemment (23-28) 32x12 (21x25) 12-7 laisse les Noirs avec une position désespérée.

Sur (6-11) suit 33-28 (24-29) 39-33 (29-34) 30x39 (14-20) 39-34 (20-24) 35-30 (24x35) 36-31+

2. 33-28 18-23

Sur (29-34) suit 28-23 (19x17) 30x8 (34x43) 38x49 etc.
B+

3. 39-33 6-11

5. 30x39 14-20

7. 34-29 23x34

9. 28x6 19-23

4. 36-31 29-34

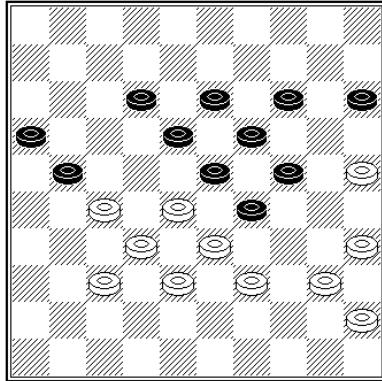
6. 39-34 20-25

8. 22-18 13x22

10. 33-28+

Les échanges en arrière

Les temps de réserve produits par les échanges en arrière dépendent du nombre de pions libérés de part et d'autre. Examinons la position suivante:



1. 40-34 29x40

2. 35x44

Cet échange est ici très favorable aux Blancs car, d'une part il remet en jeu les pions 35 et 45 et, d'autre part il ne libère aucun pion noir, le retour à la case 29 s'avérant impossible.

2... 15-20

La sortie (23-29) est maîtrisée par 45-40 suivi de 40-35.

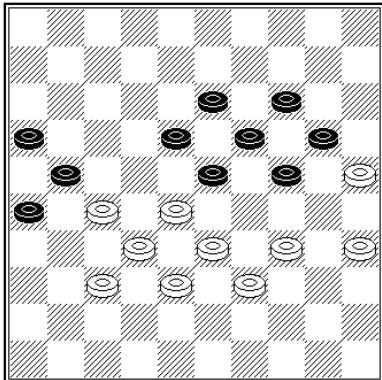
Le coup (15-20) tente la faute 45-40 afin d'annuler par le coup inhabituel (24-29) 33x15 (18-22) 27x20 (21-27) 32x21 (23x45).

3. 44-40 21-26

5. 45-40 17-21

4. 40-35 12-17

6. 40-34



La position des Noirs est bloquée. La tentative suivante ne sauve pas les Noirs:

6...	24-29	7. 33x15 18-22
8. 27x20	21-27	9. 32x21 23x41
10. 15-10	16x27	11. 10-5! 41-47
12. 5x16	47x15	13. 16-27 15-47
14. 27-36	47-15	15. 36-47 15-10
16. 39-33	26-31	17. 47-42 31-36
18. 42-47+		

1. 40-34 29x40 2. 35x44

Cet échange n'a pas du tout la même valeur que dans l'exemple précédent. Il est vrai que les Blancs remettent en jeu leurs pions 39-44-45 mais d'un autre côté, cela libère totalement les Noirs sur leur aile gauche et de plus, ils peuvent mettre en jeu leur ligne de pions 12-18-23 qui se trouvait coincée derrière le pion 29.

2... 24-30!

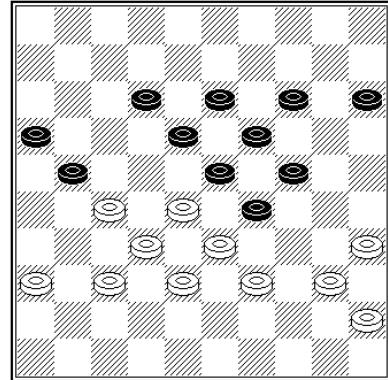
Les Noirs augmentent leur champ d'action sur l'aile gauche.

3. 45-40 30-35

Interdit 33-29 par (19-24)

5. 44-40 29x40
7. 50-45 20-24
9. 40-35 20-25

4. 40-34 21-26!

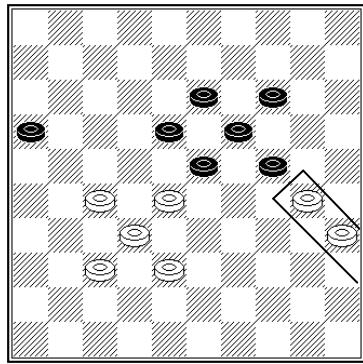


Et ce sont les Blancs qui sont bloqués

En conclusion, l'échange arrière 40-34 (29x40) 35x44 procure réellement des temps de réserve supplémentaires lorsque les Noirs ne peuvent revenir à 29 et lorsque leur aile gauche reste entravée par le pion blanc 25.

LES FORMATIONS LATERALES

En système classique, les actions se déroulent sur les ailes. Les formations latérales ont des valeurs stratégiques diverses comme nous allons le découvrir dans ce chapitre.



La formation 30-35

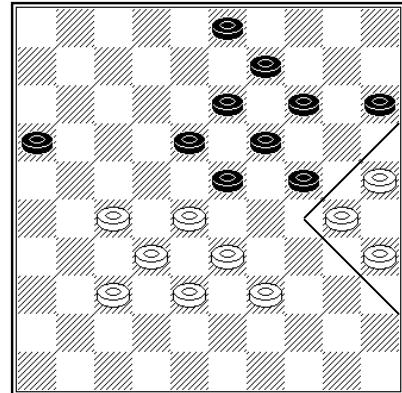
C'est la formation latérale minimum pour contrôler l'aile gauche adverse. A noter les intéressantes possibilités suivantes :

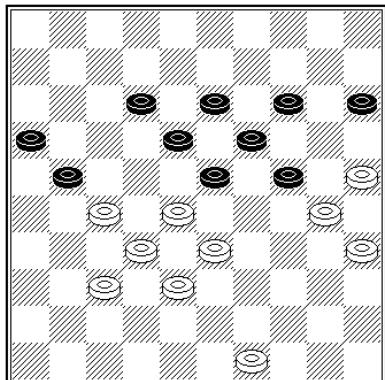
- a** - avec le trait aux Noirs (24-29) 30-25 (29-34) 35-30! (34-40) 30-24! (19x30) 25x45
- b** - avec le trait aux Blancs 30-25 (24-29) 35-30 qui maintient le contrôle de l'aile.
- c** - avec le trait aux Noirs (23-29) 37-31 (18-23) 31-26 et l'on distingue clairement que la formation 30-35 entrave sérieusement le jeu des Noirs sur leur aile gauche.

Le trèfle 25-30-35

Le trèfle 25,30,35 n'a de valeur positionnelle que dans le cas où il permet un contrôle économique de l'aile gauche adverse.

Le diagramme ci-dessus présente un cas idéal où les Noirs ne peuvent, ni jouer l'avancée Ghestem (23-29), ni s'aventurer à 29 par (24-29) et (14-20), ni mettre en jeu les pions "arrière" 9 et 15. D'autre part, les Blancs sont souverains sur l'autre aile. C'est l'ensemble de ces critères qui confère au trèfle sa véritable valeur positionnelle.





Dans cette position, la valeur du trèfle est très faible car on se trouve en présence d'une formation statique passive.

La seule ressource pour les Blancs est de monter le pion 49 à 34 pour faire l'échange 34-29, mais cette ultime possibilité est empêchée par:

1. 49-44 23-29!

Cette avancée Ghestem immobilise complètement l'aile droite des Blancs sans échappatoire possible.

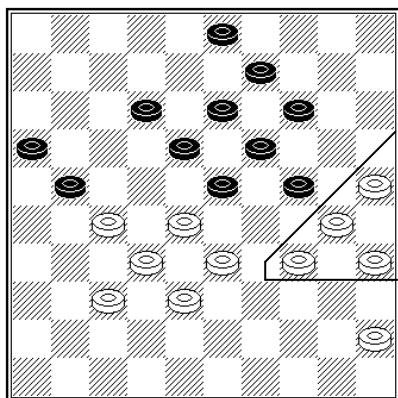
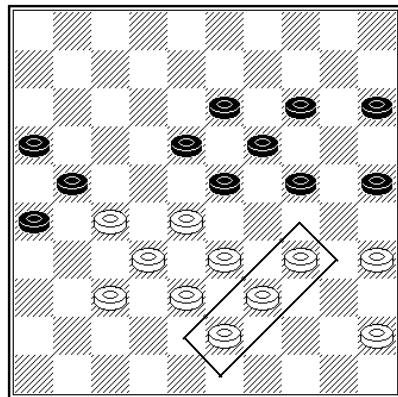
La formation 34-39-43

Cette formation a comme principal intérêt de permettre la reprise du contrôle de l'aile gauche adverse:

1. 34-30 25x24

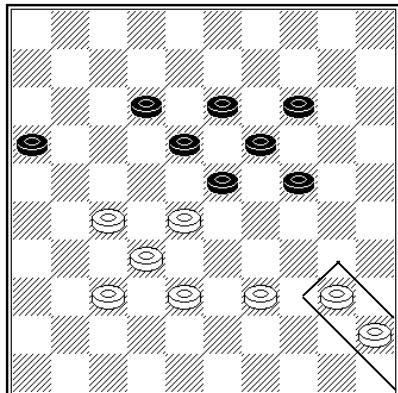
2. 39x30

On note que cet échange libère la case 34 et permet l'avancée Ghestem (23-29), et qu'il convient dans chaque cas d'en mesurer les conséquences. Dans notre cas, la sortie 45-40 permet de conserver l'initiative sur l'aile droite.



La formation 25-30-34-35

La formation 25-30-34-35 présente un caractère essentiellement défensif. D'une manière générale, l'échange 34-29 (23x34) 30x39 procure 2 temps de retard aux Blancs et libère les pions "arrière" sur l'aile droite (le pion 45 dans notre exemple), mais cet intérêt est largement compensé par le nombre de pions noirs remis en jeu après (18-23). De plus, dans le diagramme ci-dessus, les Noirs peuvent après 34-29 (23x34) 30x39 prendre le contrôle de l'aile par (18-23) suivi de (14-20x20).



La formation 45-40

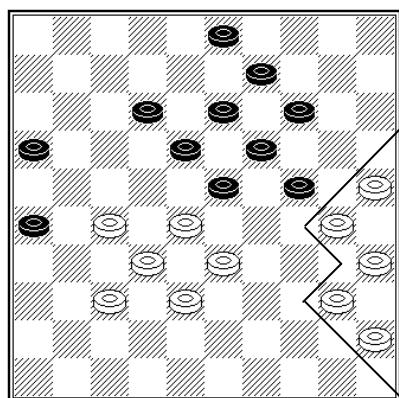
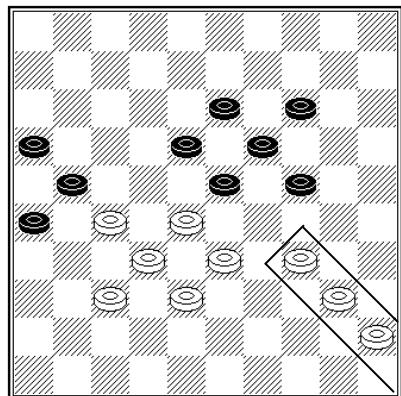
La formation 45,40 est typique pour menacer de coups Royaux

Ici, les Blancs menacent du coup royal par 27-22 (18x27) 32x21 (23x34) 40x7

La formation 45-40-34

La formation 45,40,34 est idéale pour déloger les Noirs du centre en pionnant à 29

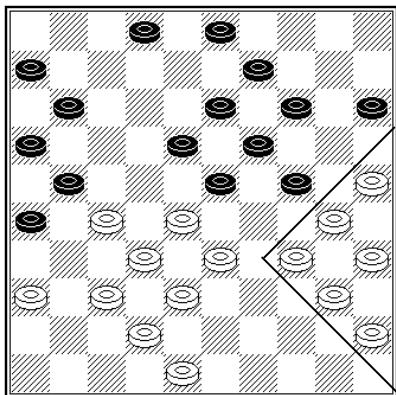
Par la menace 34-29, les Blancs forcent le coup (14-20), ce qui leur permet ensuite de s'imposer au centre par l'échange 34-29 (23x34) 40x29.



La formation 25-30-35-40-45

Il s'agit d'une formation latérale qui ne présente pas un grand intérêt positionnel. Son rôle est plutôt de créer une pression sur l'aile gauche adverse en menaçant de l'échange 25-20 (14x34) 40x20.

Dans le diagramme ci-contre, cet échange 25-20 est décisif car les réactions (9-14) 20x9 (3x14) et (9-14) 20x9 (14x3) sont toutes deux perdantes.



Le triangle 25-30-34-35-40-45

La formation du triangle est utilisée pour mener des actions contre le centre adverse. Ces actions sont de 2 types:

- l'élimination du pion 19 pour passer à dame par 30x10 après 34-29 (23x34) 40x20 (15x24) 28-23 (19x39)
- l'échange 34-29 (23x34) 40x20 (15x24) suivi du gambit 27-22 (18x27) et de l'attaque du pion 24 avec le pion 45.

La position du diagramme ci-dessus illustre ces deux types d'action:

Variante A - le passage à dame:

- | | |
|------------------------|-----------------------|
| 1. 34-29! 23x34 | 2. 40x20 15x24 |
| 3. 28-23! 19x39 | 4. 30x10 26-31 |

car 39-44 livre 37-31 (26x28) 10-5 (21x43) 5x1

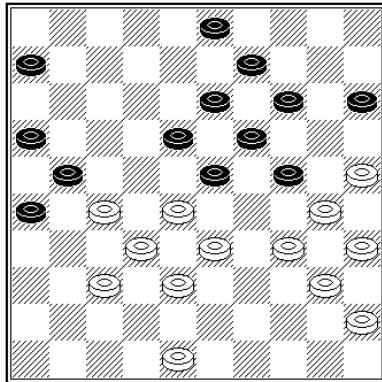
- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| 5. 37x17 11x31 | 6. 36x27 39-44 |
|-----------------------|-----------------------|

avec une fin de partie favorable aux Blancs en raison du pion de plus et des possibilités de passer d'autres dames sur l'aile droite.

Variante B - l'attaque du pion 24

- | | |
|------------------------|-----------------------|
| 1. 34-29! 23x34 | 2. 40x20 15x24 |
| 3. 27-22! 18x27 | 4. 45-40! |

Et les Noirs sont sans défense contre 40-34 et 34-29.



1. 34-29 23x34 2. 40x20 15x24
3. 45-40

28-23 laisse d'importantes chances de nulle après (19x39) 30x10 (9-14) 10x8 (3x12) 45-40 (12-17) 25-20 (18-23) etc.

3... 18-23

Sur (3-8) suit 28-23 (19x39) 30x10 (9-14) 10x19 (13x24) 37-31 (26x28) 38-33 (26x37) 33x2+

4. 27-22 3-8

Sur (6-11) suit 22-18 (23x12) 28-23 (19x39) 30x6

Sur (23-29) suit 48-43 (3-8) 43-39 (8-12) 39-34+

5. 40-34 6-11	6. 22-18! 23x12
7. 28-23 19x39	8. 30x10 39x30
9. 35x24+	

Pour en savoir plus...

Nous voilà parvenus au terme de cet ouvrage. Nous avons examiné de nombreux domaines qui permettent d'exploiter au mieux les possibilités du Jeu de Dames. Pour approfondir le jeu, plusieurs possibilités sont ouvertes :

*** La lecture d'ouvrages**

- Le système classique par Nicolas GUIBERT
- Le système ROOZENBURG par Jean-Pierre DUBOIS
- Le système KELLER par Jean-Pierre DUBOIS
- La boussole de la stratégie par Michael KATZ

*** L'inscription dans un club**

Les renseignements sur les adresses de clubs peuvent être obtenues en s'adressant à la Fédération Française de Jeu de Dames à l'adresse suivante :

Florence NICAUT
Ferme de la Bufferie
12, rue de Normandie
50100 CHERBOURG
Téléphone : 02 33 44 75 87

*** Le jeu sur Internet**

Adresses WEB : <http://ffjd.free.fr> ou <http://damierlyonnais.free.fr>

<http://damierlyonnais.free.fr>

SOMMAIRE

INTRODUCTION

1^{ère} partie : les bases pour bien conduire une partie

Les règles du jeu

Le damier	4
Le but du jeu.....	4
Le déplacement du pion.....	5
La promotion du pion en dame.....	5
Le déplacement de la dame.....	5
La prise du pion.....	6
La prise de la dame.....	6
Les règles communes de prises pour pions et dames.....	7
La notation.....	8
Vocabulaire et signes conventionnels.....	9

Les particularités des règles

La prise obligatoire.....	11
La prise majoritaire.....	12
La prise en arrière.....	13
La puissance de la dame.....	14
La prise unitaire.....	15
Le blocage des pions.....	16
L'enfermé.....	17
Applications.....	18

Les 4 règles d'or pour bien conduire une partie

Règle 1 : enchaîner.....	31
Règle 2 : échanger.....	33
Règle 3 : s'imposer au centre.....	36
Règle 4 : faire jouer tous ses pions.....	38

<http://damierlyonnais.free.fr>

2^e partie : jouer les meilleurs coups

Saisir l'opportunité

La combinaison.....	43
Le forcing.....	48
Le mat.....	51
Le gambit.....	54
L'attaque du pion.....	59

Organiser son jeu

L'opposition.....	66
Le passage à dame.....	70
Les pions arrières.....	75
La force du centre.....	79
Le contrôle du centre adverse.....	87
La pression contre le centre adverse.....	90

Optimiser les coups à jouer

Limiter les coups adverses.....	95
Le coup masqué.....	98
La menace ouverte.....	100

3^e partie : les merveilles du jeu

Les combinaisons classiques

Le coup Royal.....	105
Le coup Napoléon.....	106
Le coup Raphaël.....	107
Le coup Molimard.....	108
Le coup de l'Escalier.....	109
Le coup Suisse.....	110
L'enfermé.....	111

Les combinaisons exceptionnelles

<http://damierlyonnais.free.fr>

4^e partie : positions en pratique

La formation du Faux Marchand de Bois

Les tenailles.....	123
Le contrôle du centre.....	125
Les dégagements	126
L'enchaînement central.....	127
Les pions arrières	128
L'enchaînement latéral droit.....	129
Position de synthèse.....	130
Partie commentée.....	131

L'enchaînement latéral droit

L'efficacité de l'enchaînement.....	133
La pression à 23.....	134
Le dégagement.....	135
Position de synthèse.....	136

Le gain par les pièces en fin de partie

Le système classique

Les temps de réserve.....	143
Les formations latérales.....	147

INDEX DES NOMS

Aalten (Van)	72	Kouperman	81, 83, 85, 89, 90, 133
Agliardi	133	Lazarenko	77
Amstel	57	Letjinski	77
Andreiko	88, 89, 91	Memel	83
Baba Sy	91	Merono	85
Benyamine	68	Morel	124
Blakenaar	55	Mostovoy	66
Bonnard	.93	Pachkevnou	131
Bonnavé	143	Rabaté	66
Cazemier	100	Rigtering	144
Daniliavitchine	144	Roozenburg	58, 93, 112
Delhom	90	Scholma	57, 83
Deslauriers	81	Sijbrands	119
Dubois	52, 57, 68, 89	Sluis (Van der)	89
Dugas	89	Stokkel	55, 88
Fainberg	92	Sviatoy	85
Fraiberg	100	Swizinski	113
Fritz	114	Tchegolev	77
Ghestem	142, 144, 145	Tchizov	118, 143
Grégoire	92	Vatoutine	118
Hazen	144	Verse	123
Hisard	53, 83, 85	Virny	117
Jansen	88	Vitkaouskaitie	77
Jong (Wim de)	91	Vorselman	116
Juan	123	Wal (Van der)	72, 92
Kaplan	76, 89	Wiersma	76
Keller	61	Yarovaya	131
Kinderite	129	Zorn	88
Koulikaouskas	92		

<http://damierlyonnais.free.fr>



Le Damier lyonnais

Jean-Pierre Dubois appartient à la fameuse élite lyonnaise qui se forma dès la création du club, le 30 mai 1901, et produisit des maîtres internationaux comme Marcel Bonnard ou Alfred Molimard, et des champions de France tels Abel Verse, René Fankhauser, Li Tchoan King. Le premier président de notre association, Félix-Jules Bolzé, fonda en 1909 la Fédération des Damistes Français qui devint par la suite notre Fédération Française du Jeu de Dames.

Le Damier lyonnais brilla pendant des décennies en attirant de nouveaux adeptes. Dans les années 1920, le futur champion du monde Bénédictus Springer devint membre et champion du club. Après la deuxième Guerre mondiale, Marcel Bonnard, champion de France, multiple champion de Lyon et inventeur du système Bonnard, style de jeu offensif pratiqué jusqu'à nos jours, se consacra au prosélytisme en matière de dames : il fut chroniqueur dans différents journaux et revues damistes, organisa des championnats régionaux et de France et d'innombrables rencontres franco-suisse. A sa disparition en 1958, d'autres continuèrent cette tâche, tel Marcel Rausch, chroniqueur au « Progrès », ou encore Charles Pochettino et son fils Roger.

Jean Pierre Dubois rejoignit le club dans les années 1970. Jean-Pierre Rabatet, autre membre talentueux du club, devenait à l'époque champion de France. Antoine Mélinon et Georges Post comptaient parmi les plus forts joueurs nationaux. Jean-Pierre Dubois entama alors une étude systématique du jeu et gravit rapidement les différentes catégories. Ses efforts furent couronnés de succès et il obtint la récompense suprême en 1982.

En 1986 le Damier lyonnais déménagea à Villeurbanne et le nom illustre du club disparut temporairement. David Aknin décida de relancer l'association quelques mois plus tard, mais les meilleurs joueurs firent défaut.

En 2001, le Damier lyonnais se reconstruisit avec une nouvelle équipe, grâce au mécénat avisé de Roger Pochettino, président d'honneur du Damier lyonnais. Un site web fut créé, des cours de jeu de dames lancés dans les écoles. Le Damier lyonnais devint champion de ligue Rhône-Alpes par équipes en 2004 et participa avec succès à la Coupe de France. En avril 2005, le championnat de France des Jeunes fut organisé à Lyon...