

Dames Classiques

Les jeux de pions et de plateau datent de la plus haute antiquité et furent trouvés notamment, dans des tombes en Egypte. Il semble donc logique de voir le jeu de dames comme un de leur prolongement. Il semble cependant qu'une forme proche de la forme actuelle soit apparue au Moyen-Âge et que ce jeu ait puisé à diverses sources. Les pions seraient ceux du backgammon médiéval, le plateau, celui du jeu d'échecs et la stratégie des pions tiendrait du jeu de moulin.

Il se jouait sur un échiquier de 64 cases et c'est toujours ainsi qu'il est pratiqué en Allemagne et dans les pays anglo-saxons.

Le jeu de dames actuel se joue sur un damier de 100 cases. Il aurait été imaginé à Paris, au début du XVIII^{ème} siècle, par un officier du Régiment qui y jouait fréquemment avec un aristocrate polonais : le jeu garda très longtemps le nom de « dames à la polonaise ».

La nouveauté venait du fait de jouer sur un damier de 100 cases avec 20 pions sur 4 rangées au lieu de 12 sur 3 rangées, de pouvoir prendre aussi en arrière avec le pion et de permettre à la dame de se déplacer comme elle le désire alors qu'elle ne pouvait avant se déplacer que d'une seule case en avant ou en arrière.

Actuellement, le jeu de dames français est joué en France, en Belgique, en Suisse, au Canada, dans les pays de l'Est. Les championnats internationaux en favorisent la diffusion dans le monde entier.

LE CONTENU DU JEU :

Un plateau de jeu : le damier,
20 pions de dames clairs appelés « blancs »,
20 pions de dames foncés appelés « noirs »,
Un livret de jeu avec 20 problèmes et solutions.

LA NOTATION :

Pour pouvoir suivre et noter les déplacements des pions, les cases noires sont numérotées de 1 à 50. C'est la notation Manoury, du nom de son inventeur, un joueur du XVIII^{ème} siècle.

Ainsi, comme vous le verrez par la suite, chaque coup est indiqué par deux nombres : le premier est celui de la case de départ du pion et le second celui de sa case d'arrivée. Entre les deux nombres, figurent :

- un tiret s'il s'agit d'un simple déplacement,
- une croix s'il s'agit d'une prise.

Lors d'une rafle, on peut indiquer le numéro de chacune des cases sur lesquelles le pion se pose.

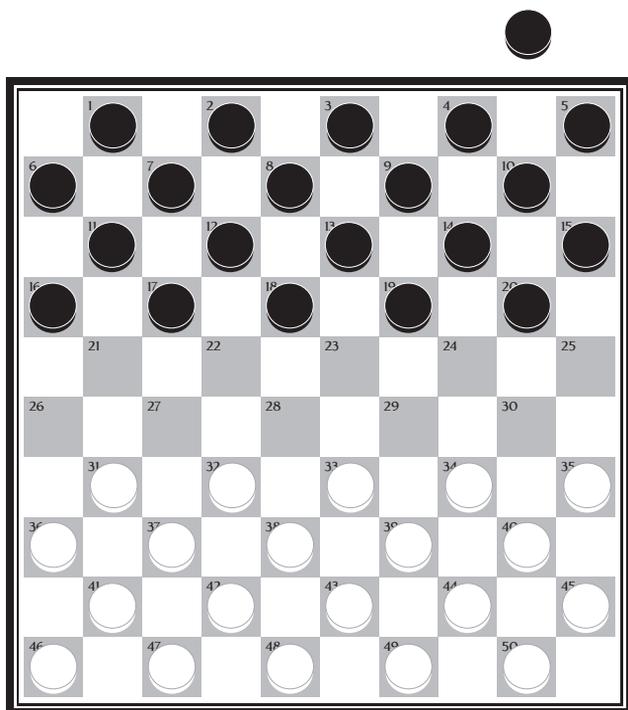
Les noirs jouent toujours en second et la notation en tient compte en les indiquant entre parenthèses ou sous le coup des blancs en les séparant par un trait.

Exemple : 10-14 (32-28) $\frac{(10-14)}{(32-28)}$

LA MISE EN PLACE :

Les joueurs se placent de part et d'autre du plateau de manière à ce que chaque joueur ait à sa gauche une case foncée. Cette case foncée est l'une des extrémités de la grande diagonale numérotée 5-46.

Les joueurs tirent au sort leur couleur et placent leurs pions sur le damier, sur les cases 1 à 20 pour les noirs et sur les cases 31 à 50 pour les blancs. C'est-à-dire sur les quatre rangées de cases foncées les plus proches de lui. Au milieu du damier, il reste deux rangées de cases libres.



Note : On appelle « pièce » un pion ou une dame.

LE BUT DU JEU :

Prendre ou enfermer les pions adverses pour que l'adversaire n'ait plus de pièces ou qu'il ne puisse plus les bouger.

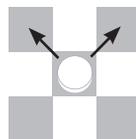
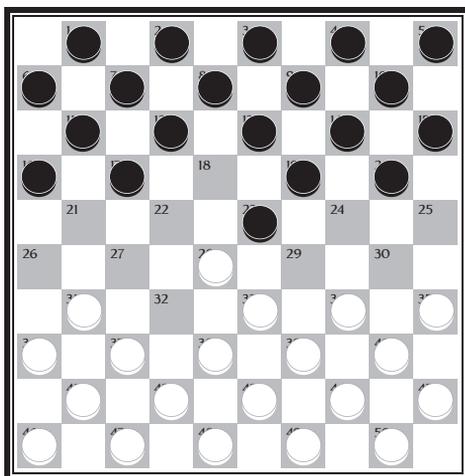
La partie est nulle s'il ne peut pas y avoir de vainqueur. C'est-à-dire lorsque les pièces restantes deviennent imprenables.

LE DÉPLACEMENT :

Le joueur qui a les blancs commence la partie.

Il avance l'un des 5 pions de sa première rangée, en avant, en diagonale et d'une seule case.

C'est alors au tour de l'autre joueur qui fait de même.



Le pion se déplace uniquement en diagonale vers la gauche ou la droite et toujours en avant sauf s'il prend un pion ou une dame (ce que nous verrons ensuite).

Le pion ne peut se déplacer que si la case voisine en diagonale est vide.

Les pions se déplacent donc toujours sur des cases foncées (numérotées de 1 à 50).

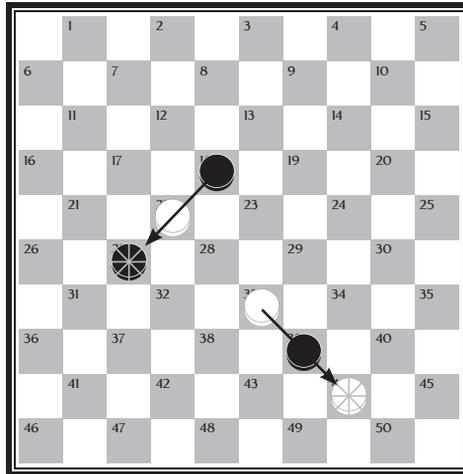
Note : Un pion touché doit être joué et il n'est lâché que lorsqu'il a terminé son déplacement. Si un joueur commet une erreur, il doit la rectifier à la demande de son adversaire. Cependant, si l'adversaire joue à son tour sans rien demander, le coup est considéré « couvert » et la partie continue sans correction.

LA PRISE :

Lorsqu'un pion se trouve à côté d'un pion adverse, il peut le prendre en sautant par-dessus à condition de se déplacer en diagonale (vers l'avant ou vers l'arrière) et que la case où il arrive soit vide.

La pièce prise est retirée du damier.

La prise est obligatoire.

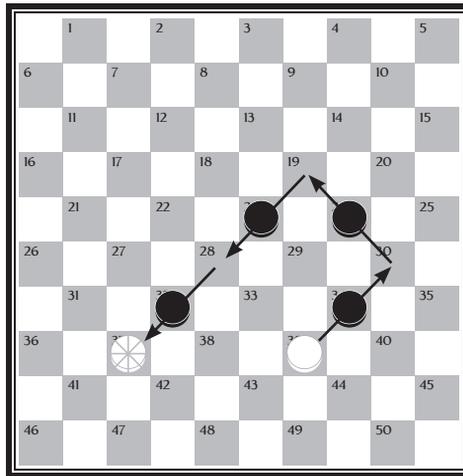


Remarque : la vieille règle de « souffler n'est pas jouer », c'est-à-dire de prendre la pièce adverse qui avait négligé de faire une prise possible, est abolie. L'adversaire oblige simplement le joueur distrait à faire la prise dans les règles.

LA RAFLE :

Lorsqu'après avoir pris un pion, on peut en prendre plusieurs autres parce qu'il y a, à chaque fois, une case libre entre eux, cela s'appelle une rafle.

Le pion preneur peut passer d'une diagonale à une autre pendant le même coup. Il peut repasser par une case vide mais pas sur un pion déjà pris.



La prise étant obligatoire, s'il y a plusieurs pions à prendre, il faut tous les prendre et ne pas s'arrêter « en route ».

La rafle compte pour un seul coup quelle que soit la quantité de pions pris.

Les pions pris restent sur le damier jusqu'à ce que le pion preneur ait terminé sa course.

Si plusieurs prises se présentent simultanément, il est obligatoire de jouer et donc de déplacer le pion qui permet le plus de prises quelle que soit l'importance de la prise (entre deux pions et une dame, il faut prendre les deux pions, entre une dame et un pion, on choisit la prise la plus favorable pour la suite).

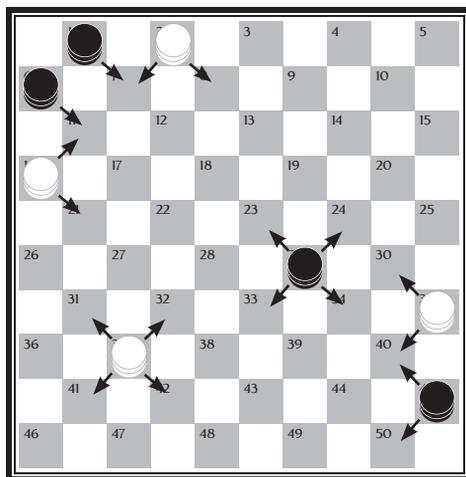
COMMENT UN PION DEVIENT UNE DAME ?

Lorsqu'un pion parvient à l'extrémité opposée du damier (46 à 50 et 1 à 5), il devient dame. Il est alors recouvert d'un pion de la même couleur, pris parmi les pions sortis du damier.

Remarque : si un pion vient à se poser sur une case du fond pendant une raffle, mais repart aussitôt parce qu'il y a encore des pions à prendre, il reste pion. Il ne devient pas dame « en passant ».

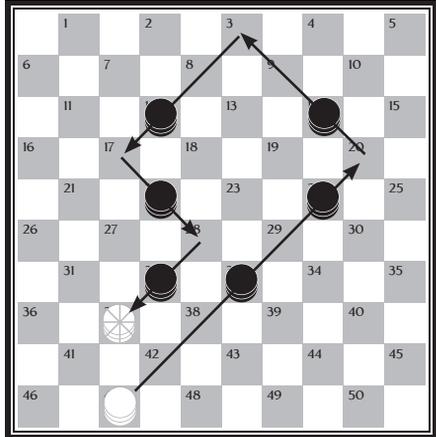
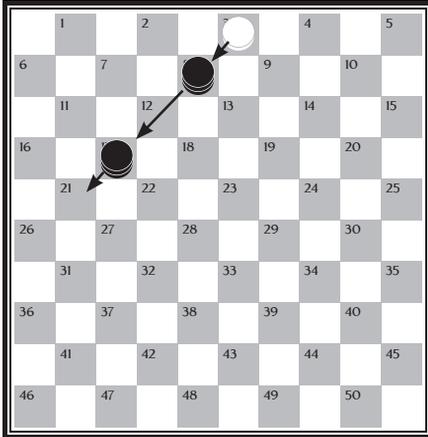
LA DAME

Une dame avance ou recule sur une diagonale, d'autant de cases qu'elle le désire ou qu'elle le peut. Elle n'est pas obligée de se déplacer de case en case. Elle peut franchir plusieurs cases vides d'un seul coup. Elle peut ainsi se réfugier sur les cases du pourtour où elle est plus en sécurité.



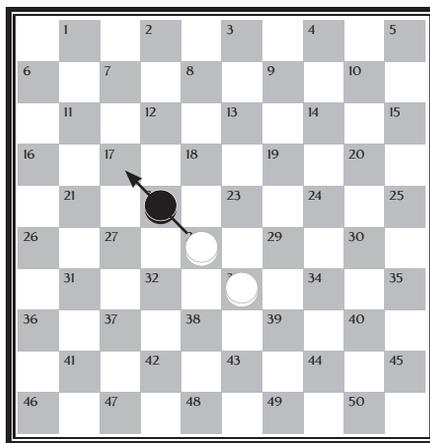
Elle raffle comme le pion et elle peut bifurquer sur une case pour changer de diagonale et prendre plusieurs pions à la fois.

La dame après la prise peut s'arrêter plus loin que la case se trouvant derrière le pion pris à condition qu'il y ait des cases vides.



FIN DE LA PARTIE

Le joueur qui prend toutes les pièces de son adversaire ou le bloque en ne lui laissant plus aucun coup à jouer gagne la partie.

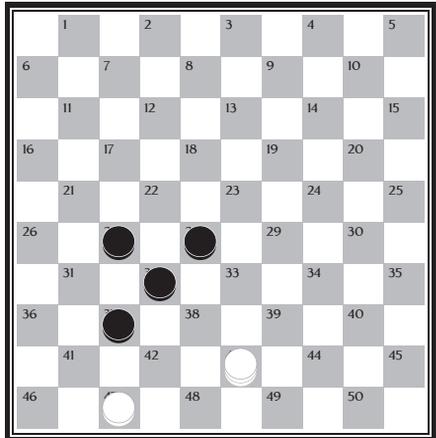
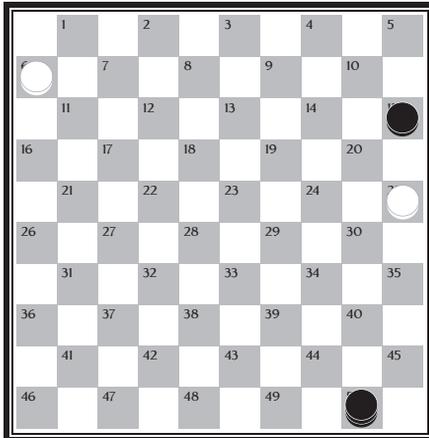


PARTIE NULLE

La partie est nulle si les pièces restantes deviennent imprenables.

Par exemple:

- lorsque le même mouvement est reproduit 3 fois de suite par les joueurs ;
- ou au bout de 10 coups, lorsqu'un joueur reste avec une seule dame contre trois dames ;
- ou au bout de 5 coups avec deux dames et un pion ;
- ou au bout de 25 coups sans déplacement de pion.



Quelques conseils : Il est préférable de garder ses pions groupés au centre du damier. Les pions dispersés sont plus vulnérables.

Note : L'usage en France était de jouer sur les cases blanches mais dans le règlement officiel international du jeu de dames les pions se placent sur les cases foncées. C'est donc cette règle que nous avons suivie.

QUI PERD GAGNE

Cette règle suit la règle du jeu de dames mais consiste à faire en sorte que l'adversaire vous prenne un maximum de pions. Le gagnant est alors le joueur qui s'est fait prendre tous ses pions ou qui les place de telle manière qu'il ne puisse plus les jouer alors que l'adversaire peut encore déplacer les siens. Ce jeu présente autant d'intérêt que le jeu de dames classiques.

UN CONTRE TOUS

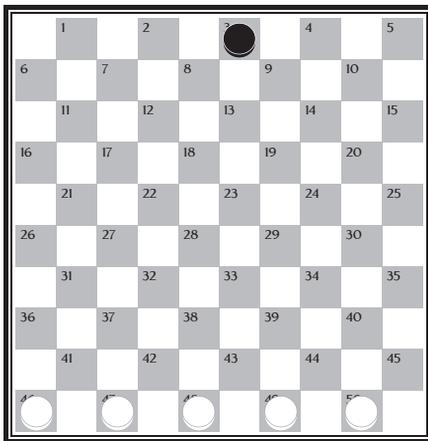
Ce jeu consiste à jouer avec un seul pion noir contre vingt pions blancs. Le pion noir se place sur l'une des cases de sa première rangée et les pions blancs en position normale de jeu de dames. Pour gagner, le pion noir doit s'efforcer de ne prendre aucun pion blanc et les pions blancs, bien sûr, doivent essayer de tous se faire prendre par le pion noir.

En théorie, ce sont les pions blancs qui doivent gagner !

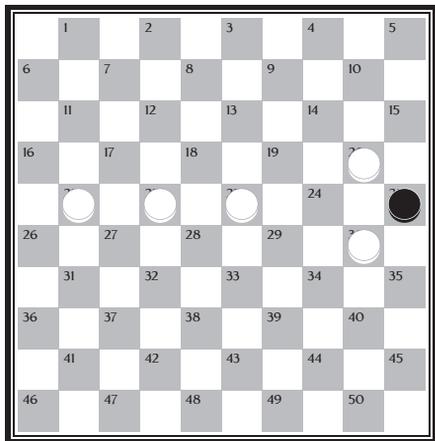
LOUP ET BREBIS

Le Loup est un pion noir et les 5 Brebis, des pions blancs.

Le Loup se place sur une case foncée de la rangée du fond et les Brebis sur la rangée opposée, à l'extrémité du plateau.



Position de départ



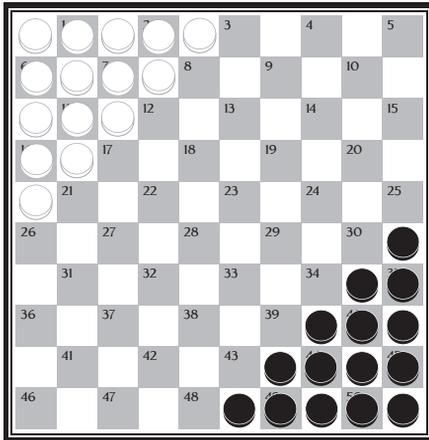
Le loup a perdu il est enfermé en 25

Le but du jeu consiste, pour le Loup à atteindre l'une des cases de départ des Brebis et pour les Brebis à repousser le Loup sur sa ligne de départ ou de l'encercler (il n'y a ni prise, ni dame). Le Loup et les Brebis avancent d'une case, tour à tour, en suivant les diagonales.

C'est le Loup qui commence à jouer et il peut reculer d'une case en diagonale lorsque c'est son tour.

Selon le même principe, on peut aussi jouer avec deux Loups et vingt Brebis. Les Loups se placent sur la même rangée de départ que précédemment mais se déplacent comme des dames. Les Loups gagnent si l'un des deux arrive à la rangée opposée mais pour gagner, les Brebis doivent encercler les deux Loups.

HALMA



Ce jeu se joue avec 15 pions placés de manière à occuper toutes les cases de deux angles opposés du damier. Il n'y a que deux joueurs. Le but du jeu consiste à occuper le camp adverse avec ses propres pions. Le premier qui y parvient a gagné la partie.

Un pion se déplace en diagonale, d'une seule case à la fois.

Il peut sauter en diagonale, par-dessus un autre pion (quel que soit son camp), s'il peut se placer sur une case libre située immédiatement après celui-ci. Si plusieurs sauts successifs sont possibles, il peut les effectuer d'un seul coup. Les pions sautés restent en place. Il n'y a donc pas de prise et aucun saut n'est obligatoire.

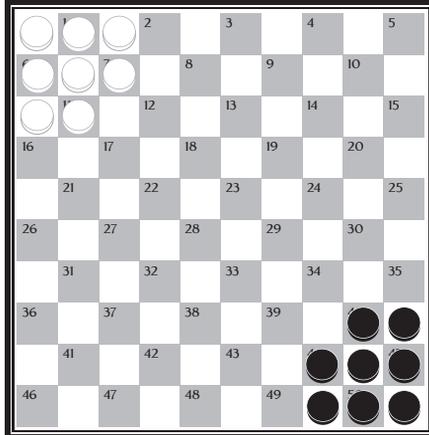
Note : un joueur qui laisse volontairement un pion dans son camp d'origine perd la partie.

LE CHASSÉ-CROISÉ

Chaque joueur reçoit 8 pions et les dispose dans chaque angle du jeu en diagonale à partir du coin, sur les cases noires et blanches. On aura donc 1+2+3+2 (les deux cases extrêmes du 4ème rang n'étant pas utilisées).

Le but du jeu est d'être le premier à amener ses pions dans l'angle opposé. Chacun joue à son tour. Les pions se déplacent vers chaque case voisine libre, dans les trois sens et peuvent sauter un autre pion si la case suivante est libre. Ils peuvent sauter plusieurs fois avec des changements de direction. Il n'y a pas de prise.

La tactique consiste à faire une chaîne avec ses pions pour arriver rapidement à l'angle opposé mais attention, l'adversaire peut en profiter...





PROBLÈMES ET SOLUTIONS

Dans les pages suivantes sont proposés tout d'abord quelques exercices simples puis viennent les problèmes plus complexes. Toutes les solutions sont regroupées à la fin de ce livret.

Voici quelques conseils pour profiter pleinement des pages qui suivent :

Disposez les pions comme indiqué dans le problème. Ensuite, un bon entraînement consiste à essayer tout d'abord de trouver la solution visuellement. Si cela s'avère trop difficile, il vaut mieux alors faire des essais en bougeant les pions sur le damier. Pour s'aider, on peut regarder le premier mouvement et continuer ensuite à chercher la solution.

Enfin, la solution étant connue, essayez à nouveau de trouver la solution visuellement.

Cette manière de procéder permet d'exercer sa mémoire visuelle qui est l'un des facteurs essentiels de réussite au jeu de Dames.

Nous vous souhaitons de découvrir toutes les richesses que recèle ce grand classique.

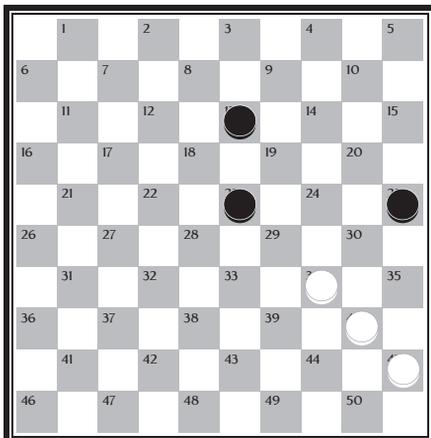
L'Équipe Dujardin

Avec nos remerciements à la Corporation des Moniteurs
du Jeu de Dames pour ses précieux conseils.

QUELQUES EXERCICES

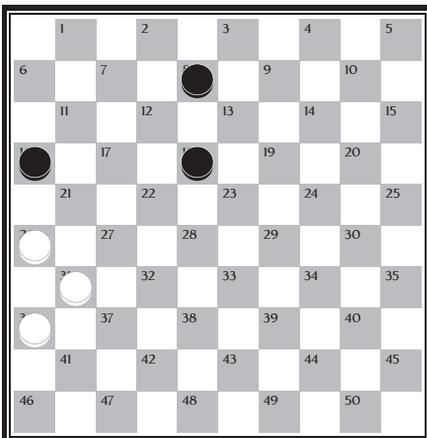
Exercice 1

Les blancs jouent et gagnent



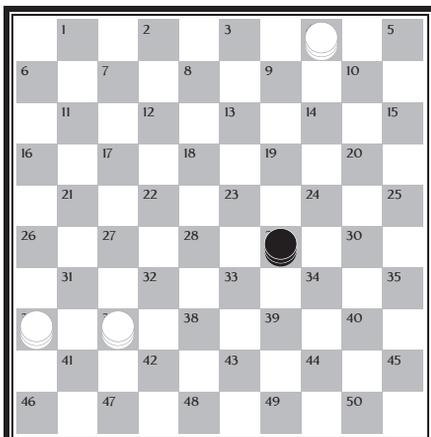
Exercice 2

Les blancs jouent et gagnent



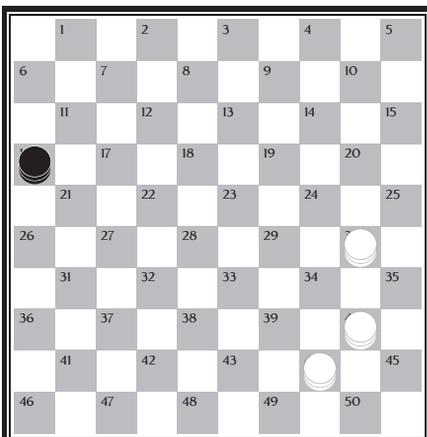
Exercice 3

Les blancs jouent et gagnent



Exercice 4

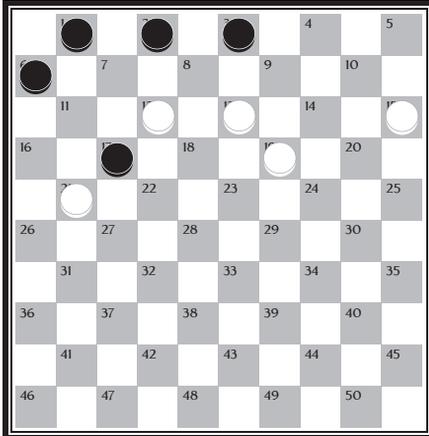
Les blancs jouent et gagnent





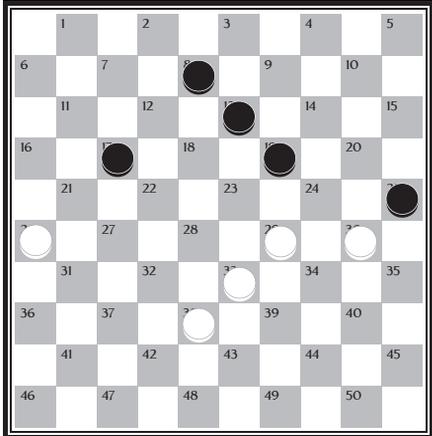
Exercice 5

Les blancs jouent et font Dame



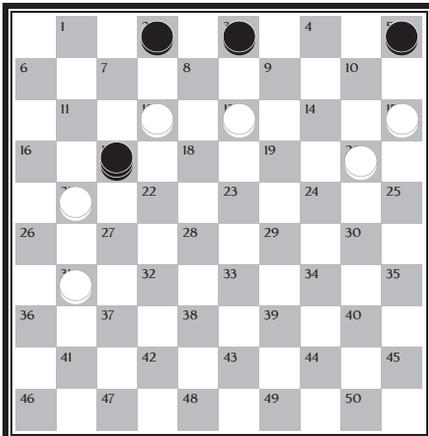
Exercice 6

Les blancs jouent et font Dame



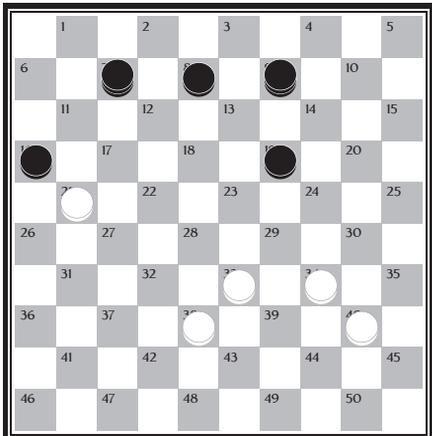
Exercice 7

Les blancs jouent et prennent la Dame Noire



Exercice 8

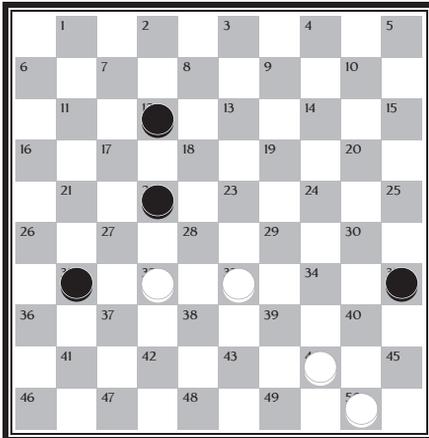
Les blancs jouent et gagnent





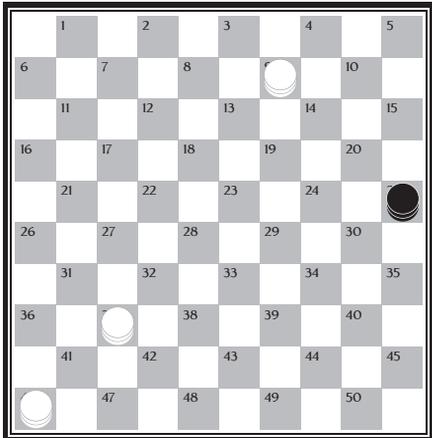
Exercice 9

Les blancs jouent et gagnent



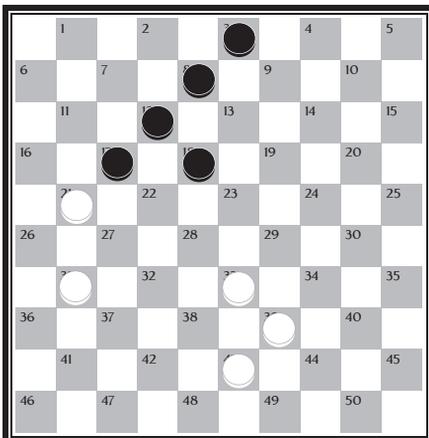
Exercice 10

Les blancs jouent et gagnent



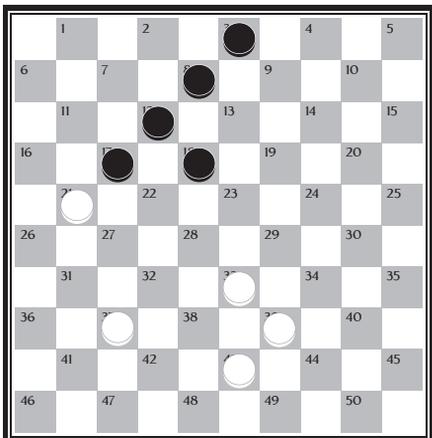
Exercice 11

Les blancs jouent et font dame

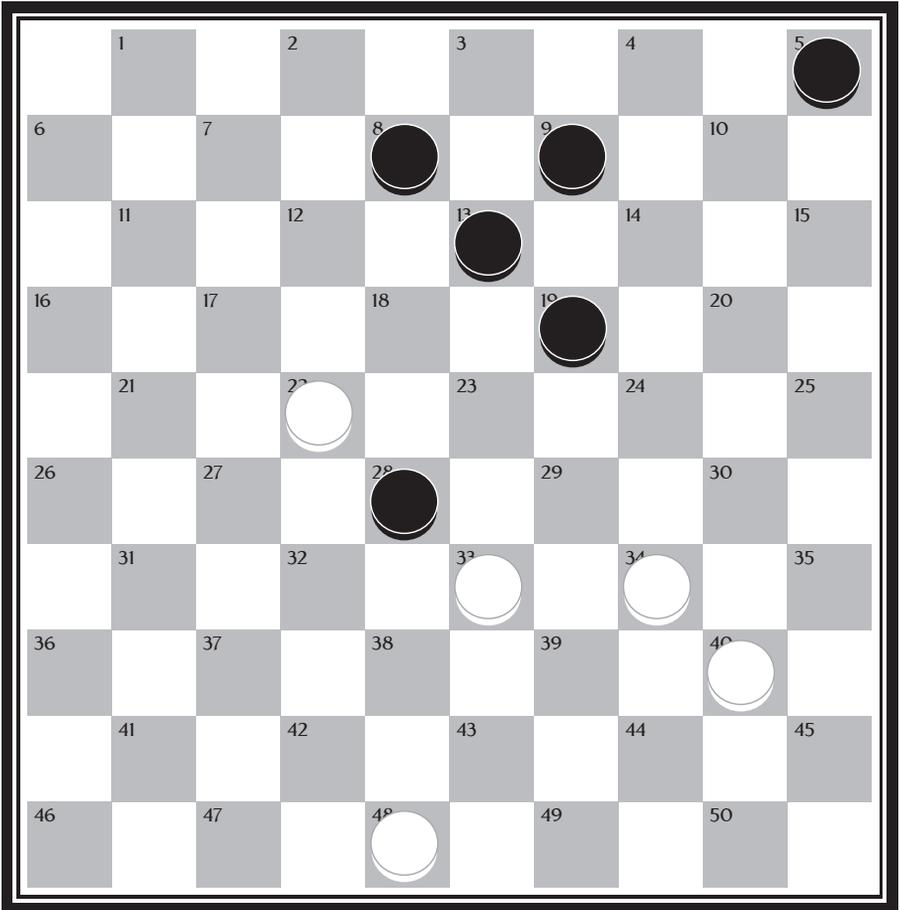


Exercice 12

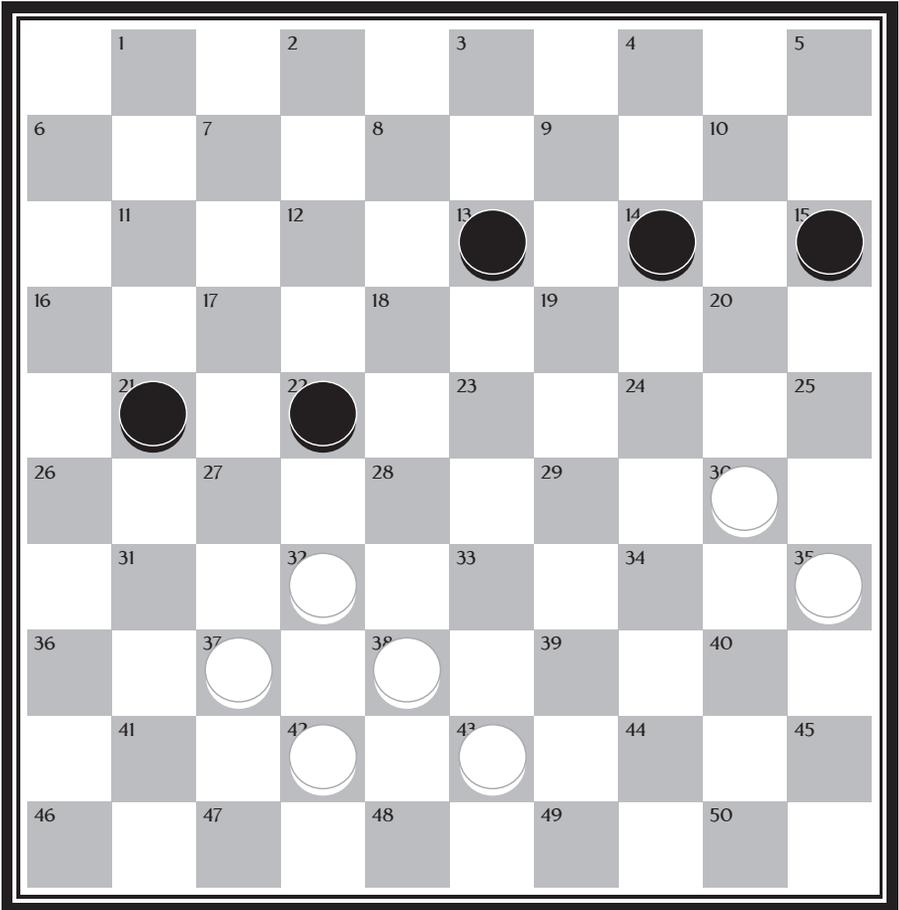
Les blancs jouent et font dame



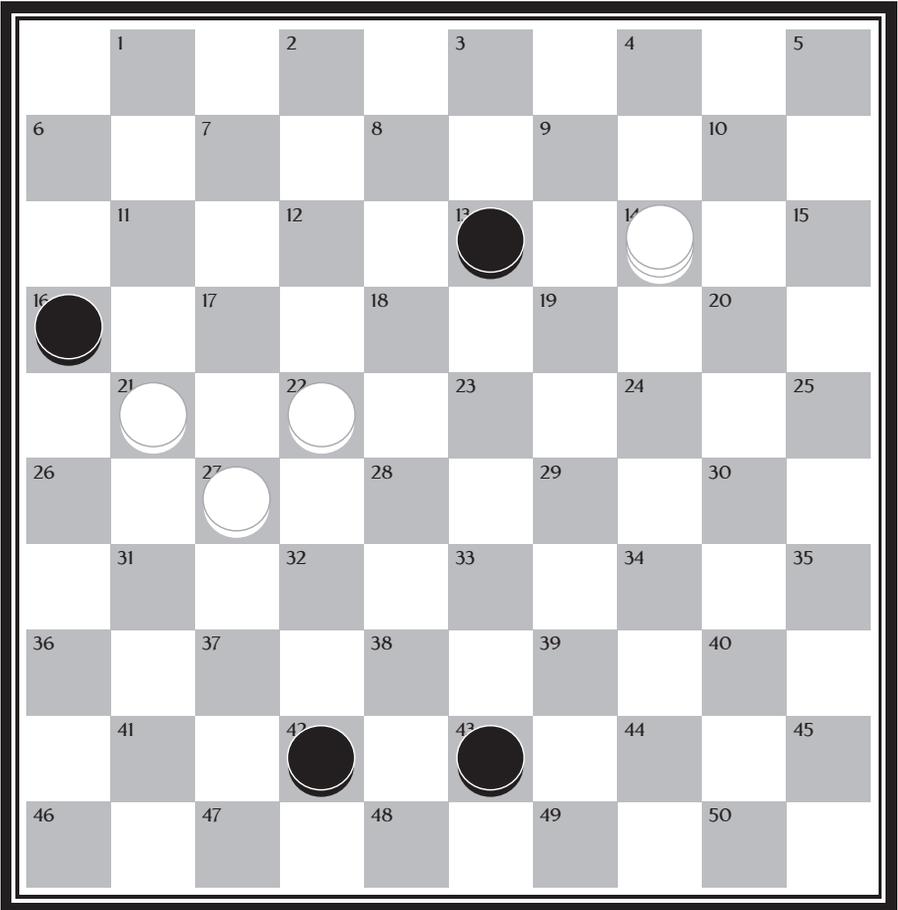
Problème 1
LES BLANCS JOUENT ET GAGNENT



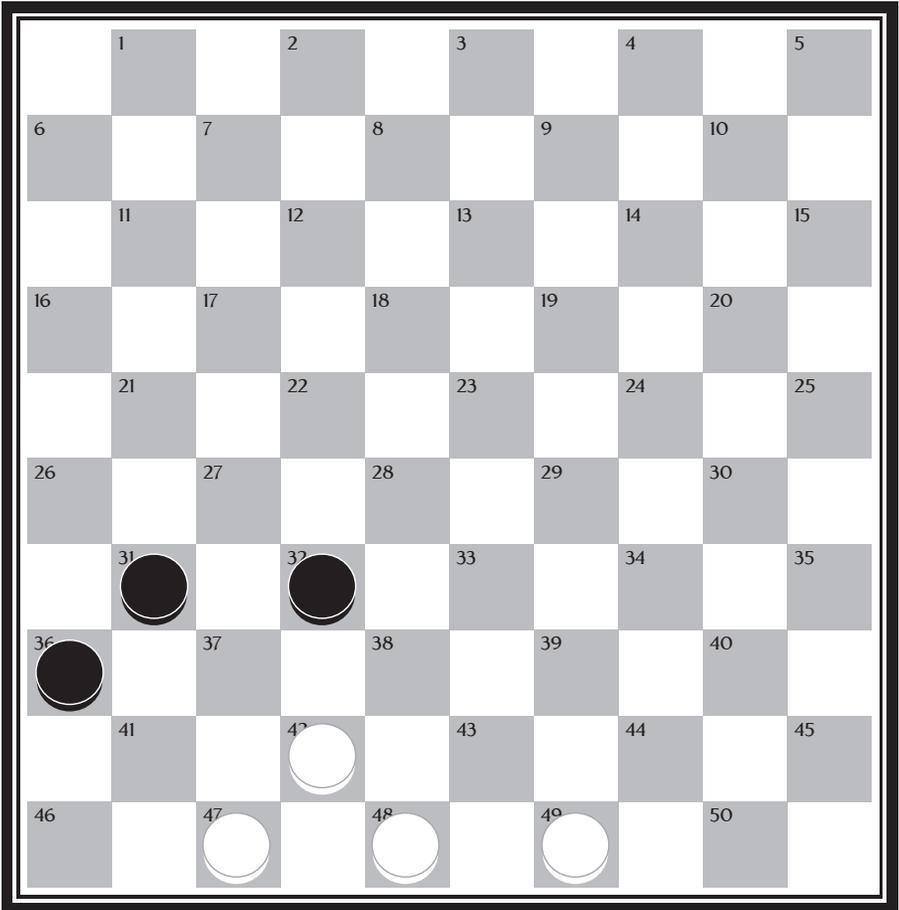
Problème 2
LES BLANCS JOUENT ET GAGNENT



Problème 3
LES BLANCS JOUENT ET GAGNENT

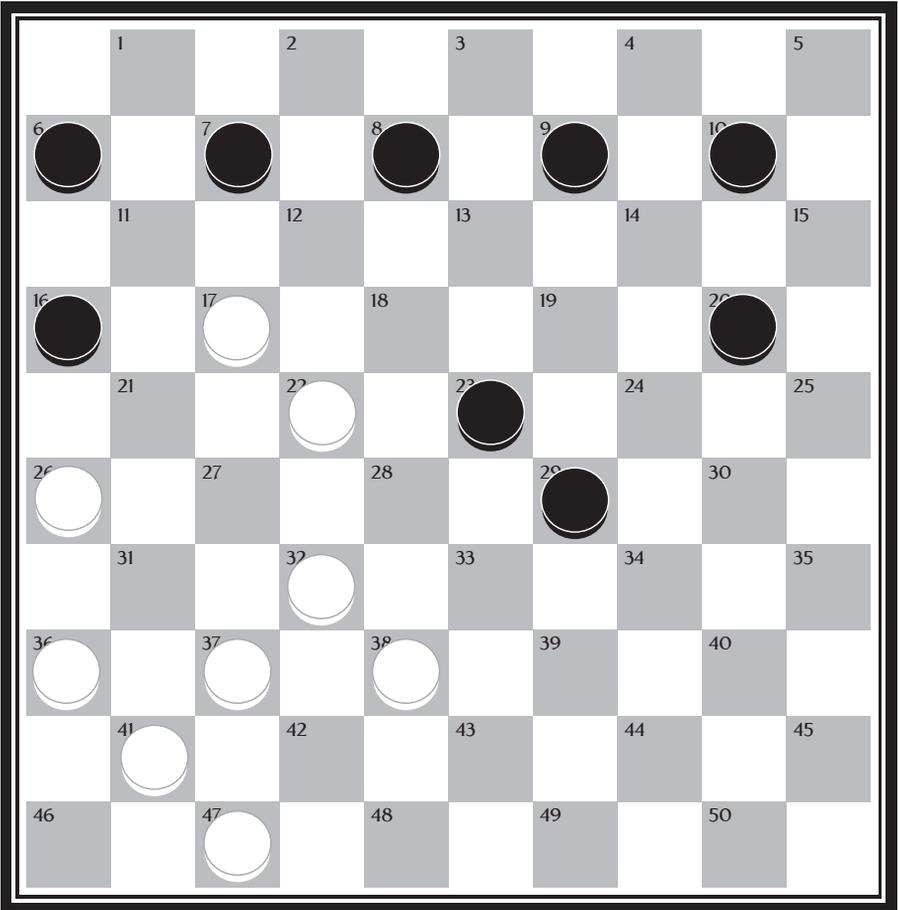


Problème 4
LES BLANCS JOUENT ET GAGNENT

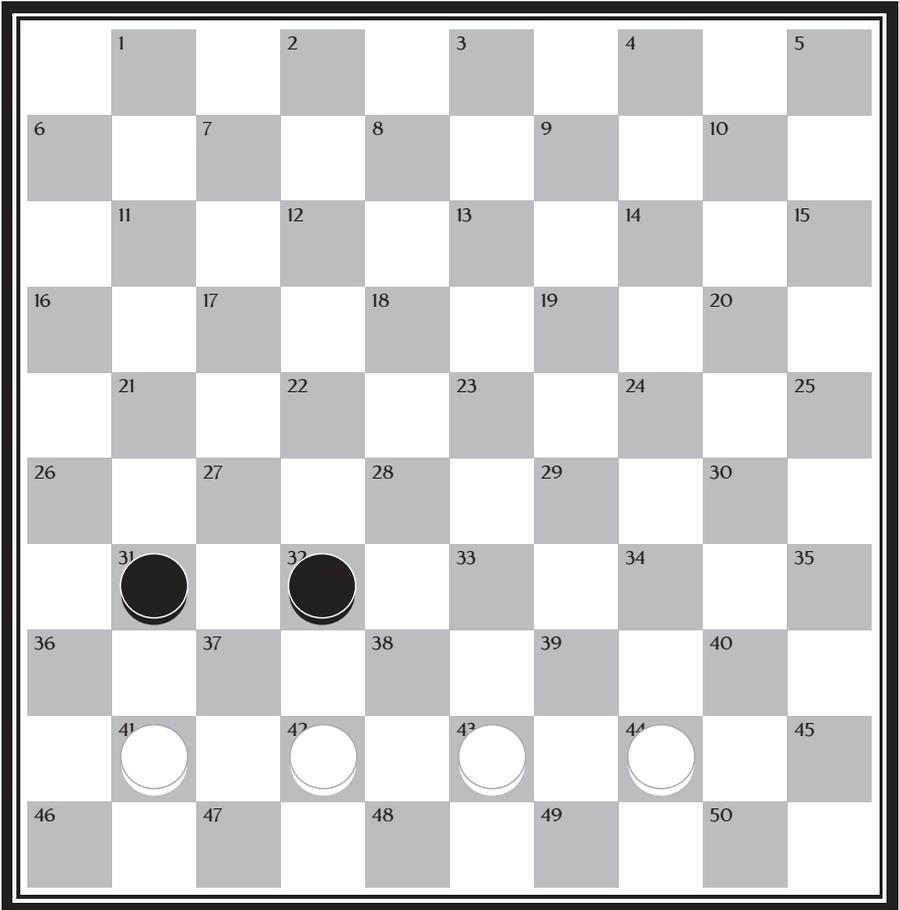


Problème 5

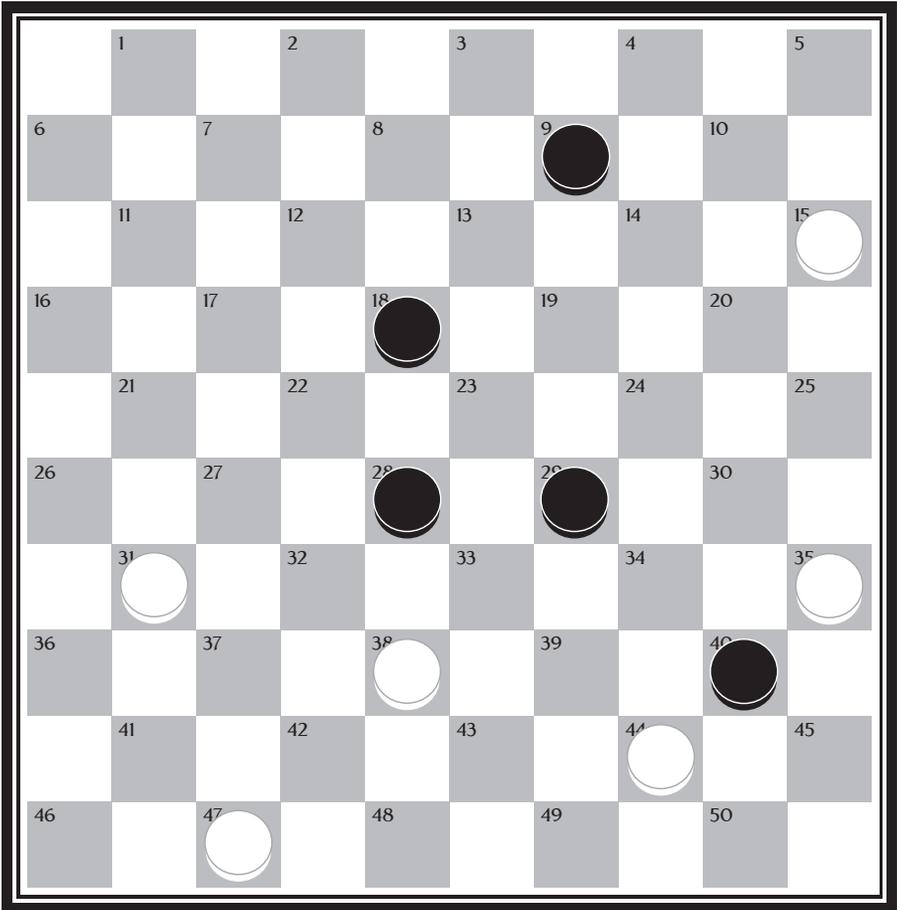
LES BLANCS JOUENT ET GAGNENT



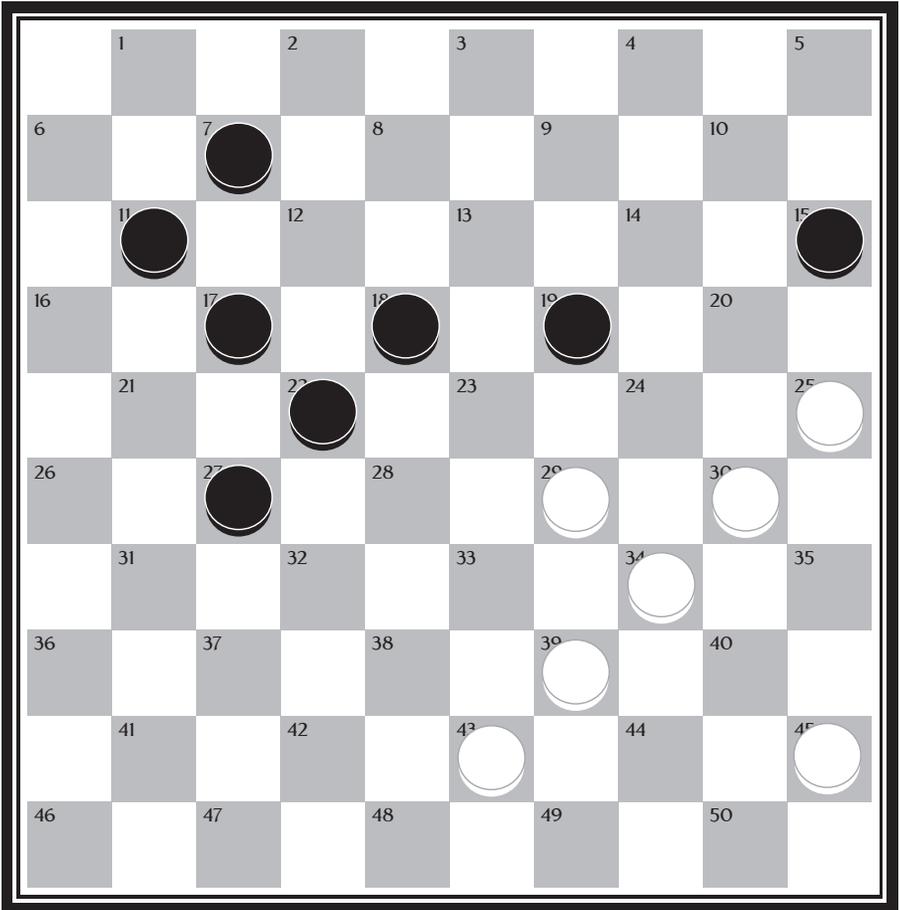
Problème 6
LES BLANCS JOUENT ET GAGNENT



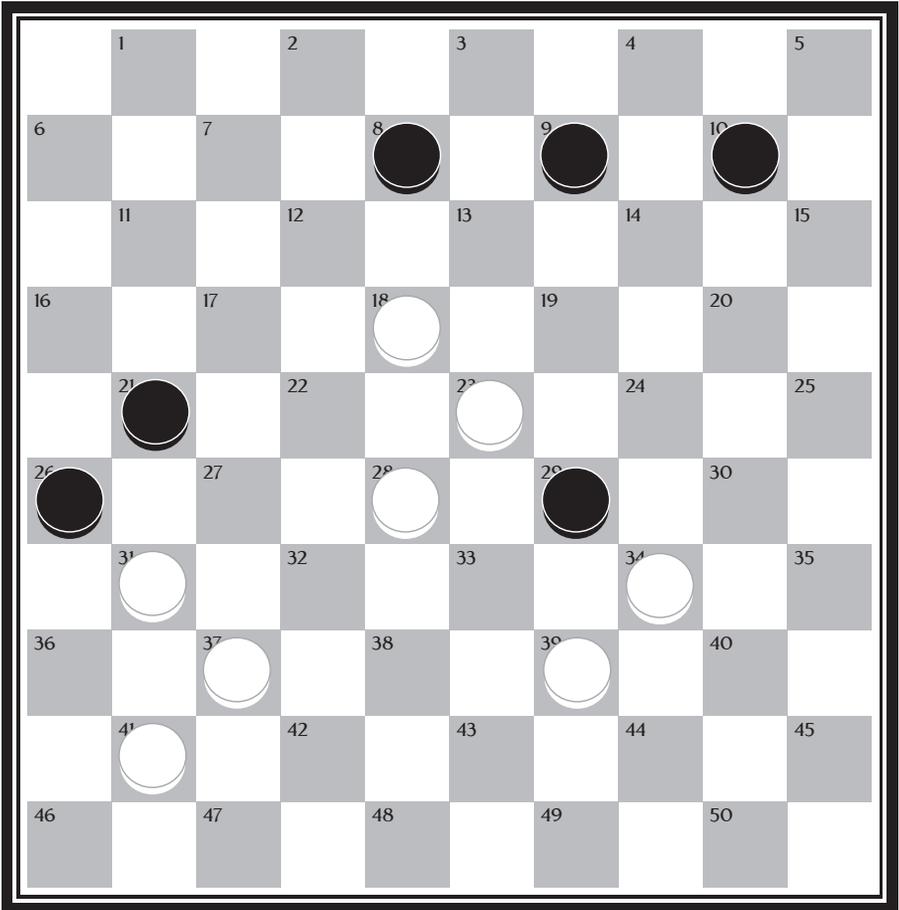
Problème 7
LES BLANCS JOUENT ET GAGNENT



Problème 8
LES BLANCS JOUENT ET GAGNENT

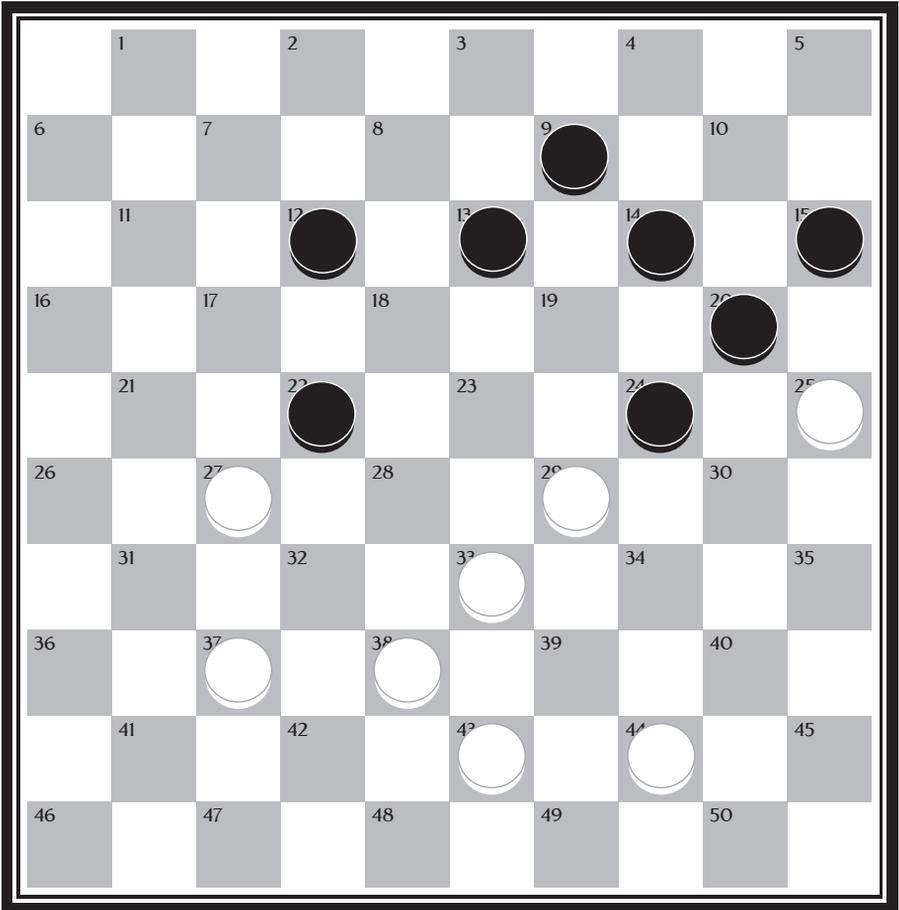


Problème 9
LES BLANCS JOUENT ET GAGNENT

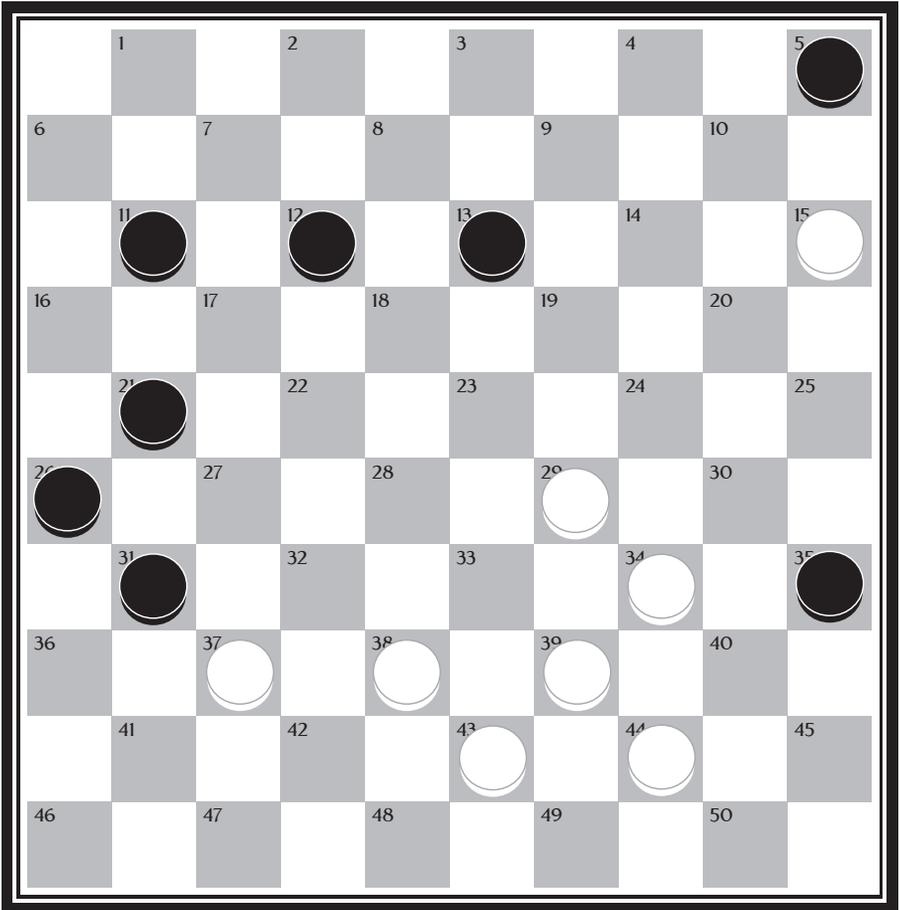


Problème 10

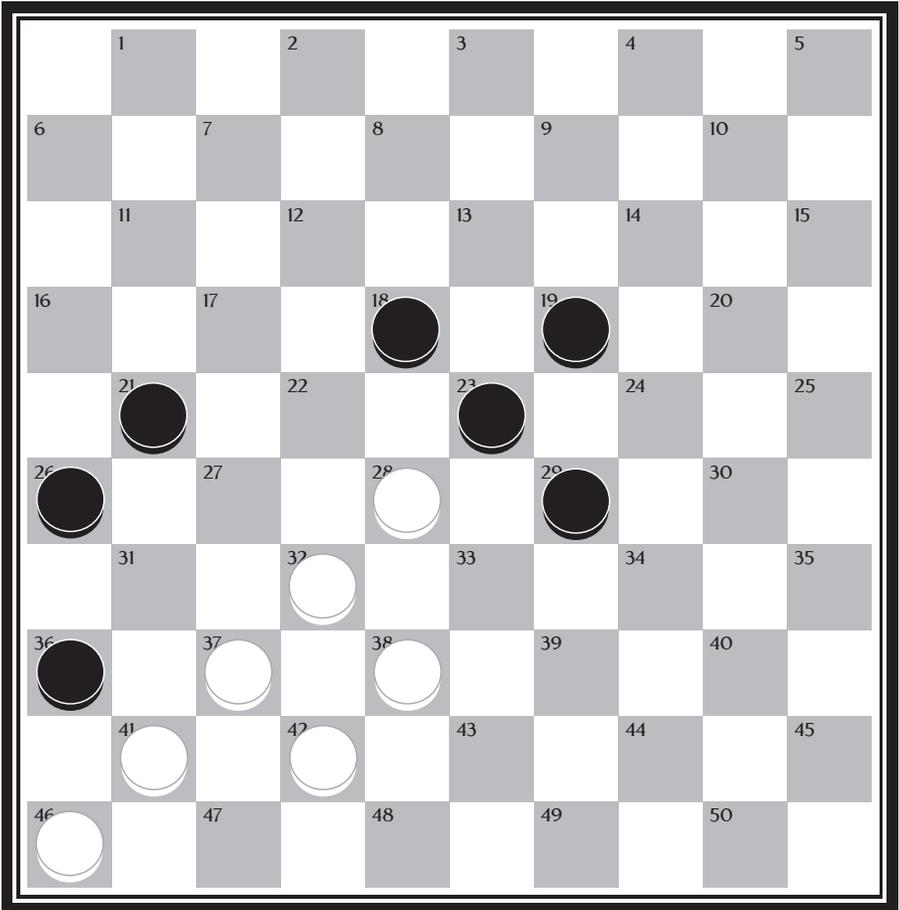
LES BLANCS JOUENT ET GAGNENT



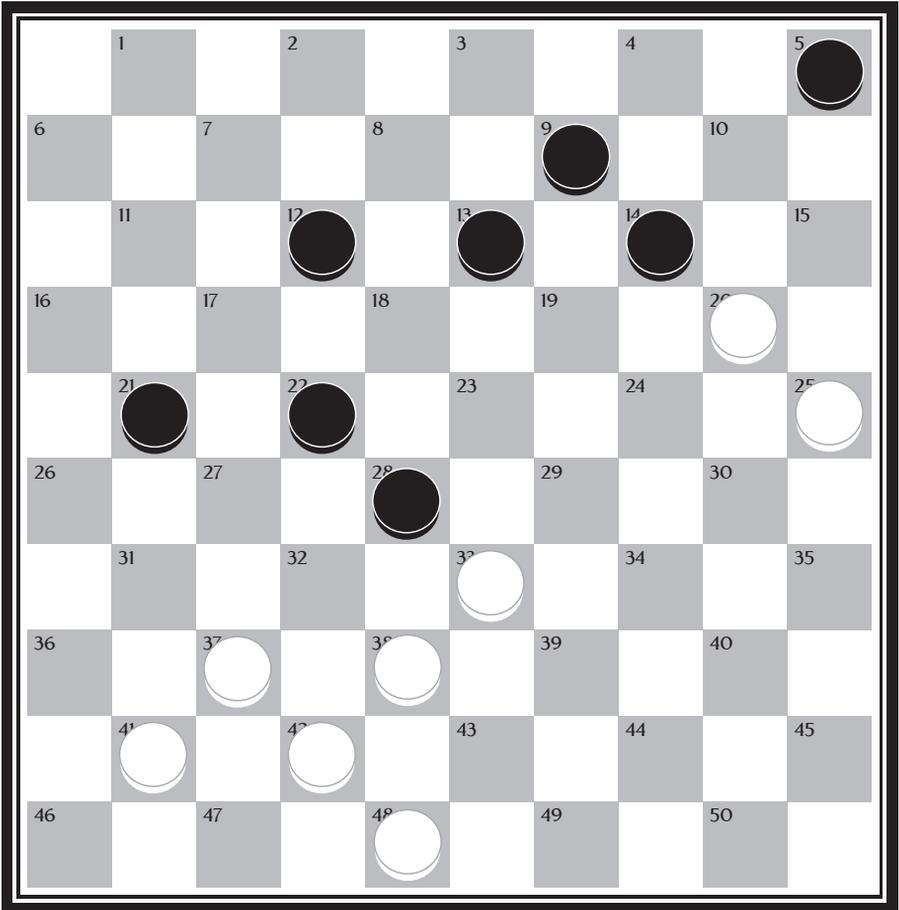
Problème 11
LES BLANCS JOUENT ET GAGNENT



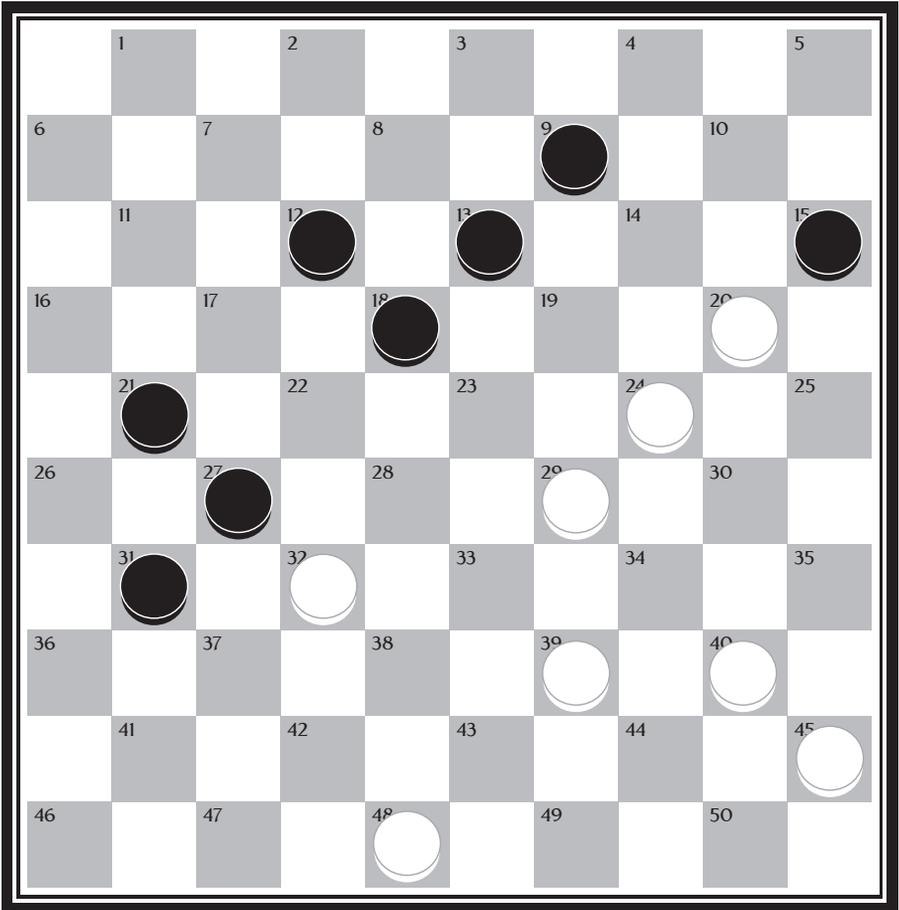
Problème 12
LES BLANCS JOUENT ET GAGNENT



Problème 13
LES BLANCS JOUENT ET GAGNENT

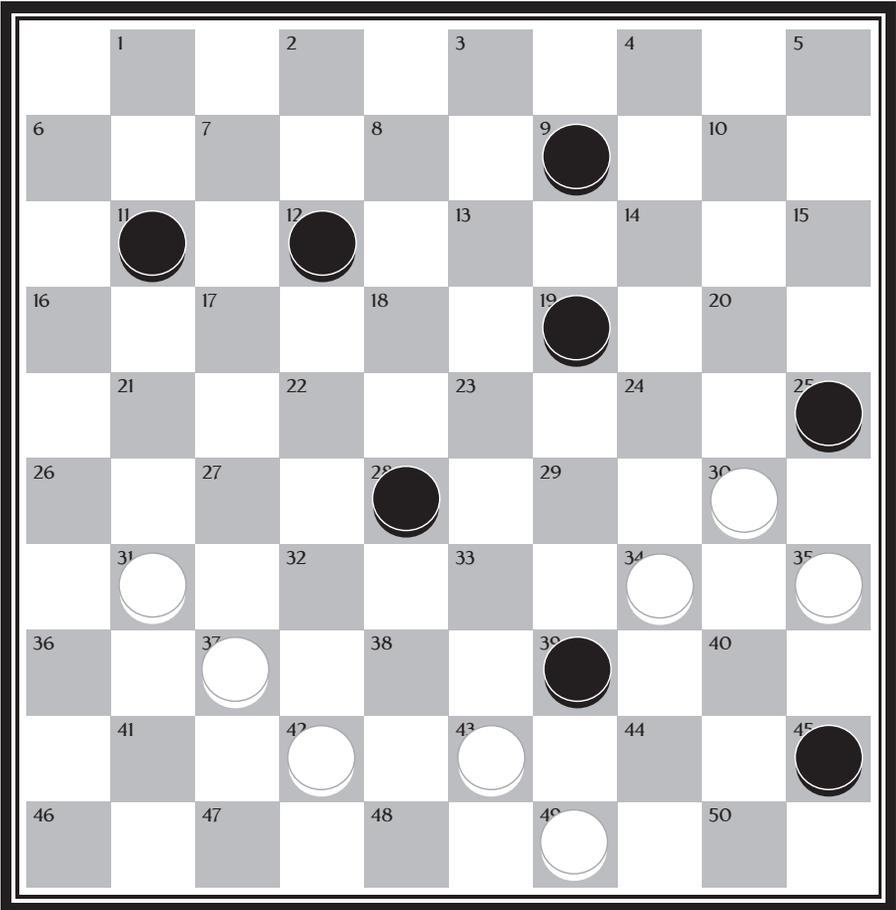


Problème 14
LES BLANCS JOUENT ET GAGNENT

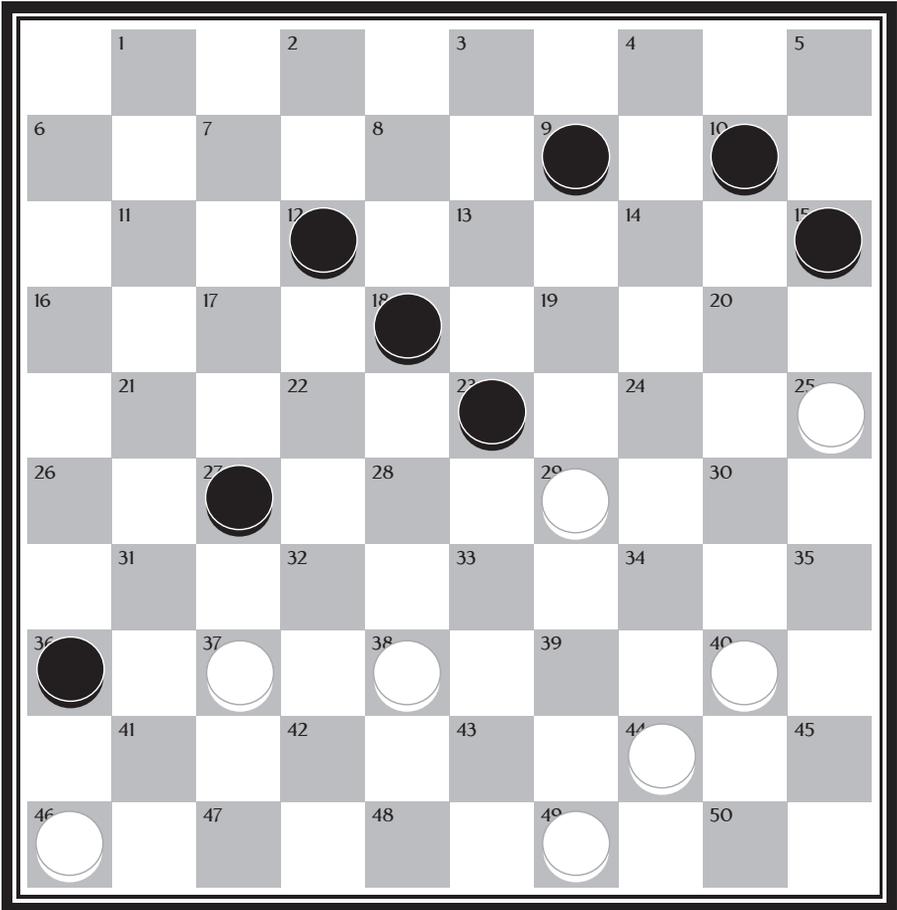


Problème 15

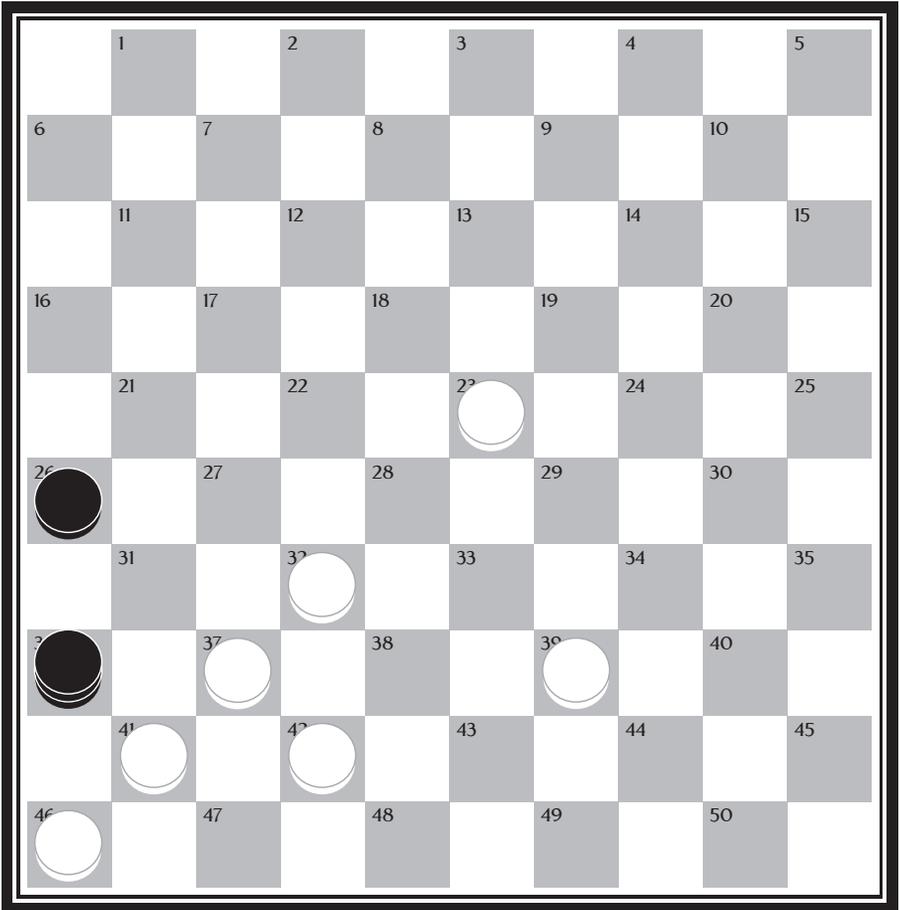
LES BLANCS JOUENT ET GAGNENT



Problème 16
LES BLANCS JOUENT ET GAGNENT

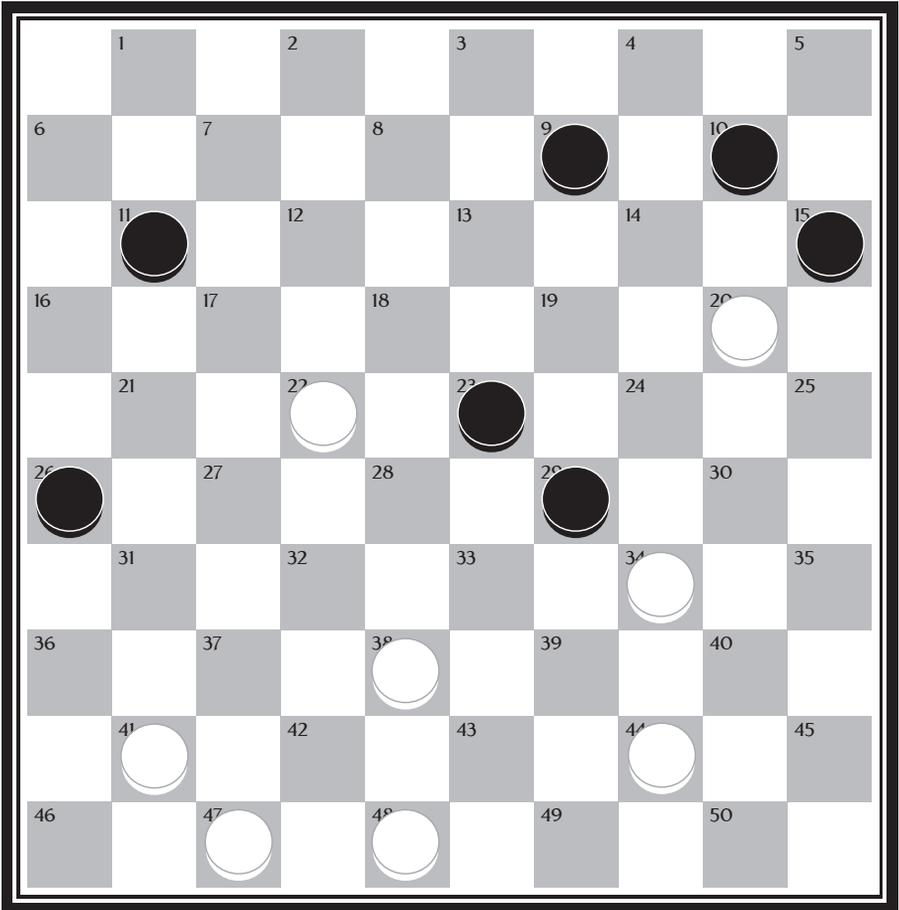


Problème 17
LES BLANCS JOUENT ET GAGNENT

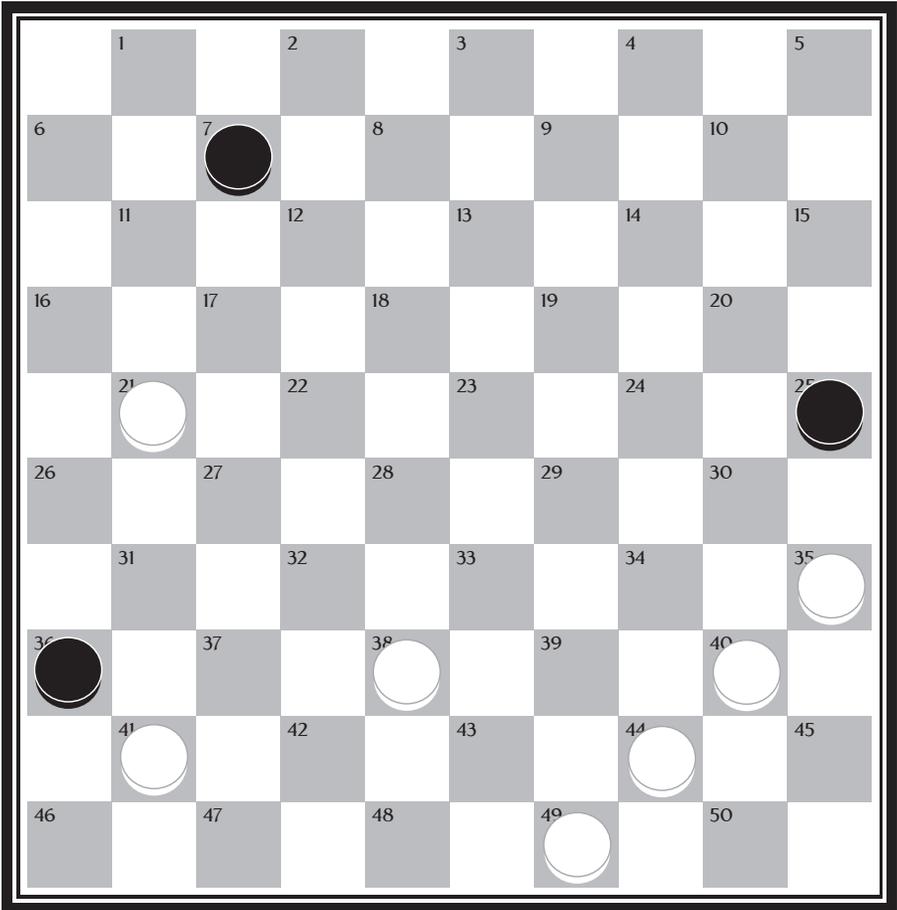


Problème 18

LES BLANCS JOUENT ET GAGNENT

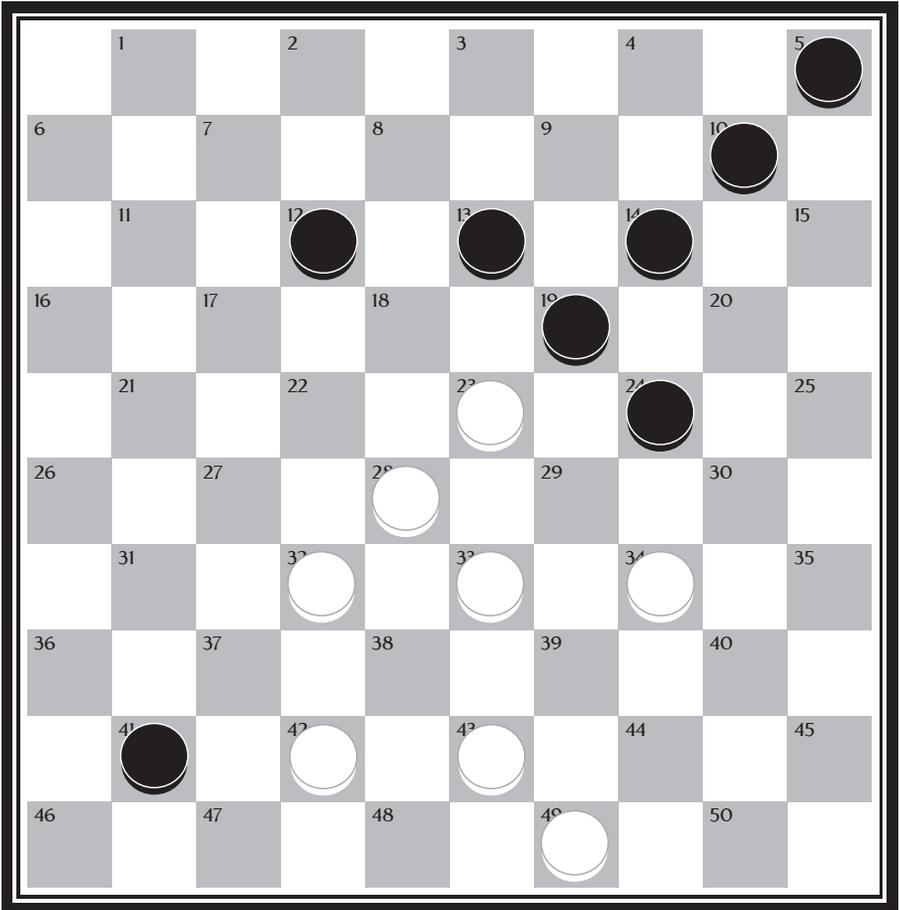


Problème 19
LES BLANCS JOUENT ET GAGNENT



Problème 20

LES BLANCS JOUENT ET GAGNENT



Solutions aux Exercices

(-) tiret = DÉPLACEMENT

(x) croix = PRISE

Exercice 1 :

34-30 (25x34) 40x9 gagne

Exercice 2 :

26-21 (16x27) 31x2 gagne

Exercice 3 :

37-42 (29x47) 4-15 gagne

Exercice 4 :

30-43 (16x49) 40-35 (49x40) 35x44 gagne

Exercice 5 :

19-14 (17x10) 15x4 = dame

Exercice 6 :

26-21 (25x23) 21x3 = dame

Exercice 7 :

20-14 (17x10) 15x4 gagne

Exercice 8 :

38-32 (16x29) 34x1 gagne

Exercice 9 :

33-28 (22x33) 32-27 (31x22) 44-40 (35x44) 50x8 gagne

Exercice 10 :

9-20 (25x41) 46x37 gagne

Exercice 11 :

43-38 (17x37) 38-32 (37x28) 33x2 = dame

Exercice 12 :

43-38 (17x26) 37-31 (26x37) 38-32 (37x28) 33x2 = dame

Solutions aux Problèmes

(-) tiret = DEPLACEMENT

(x) croix = PRISE

Problème 1 :

22-18 (28x30) 40-35 (13x22) 35x2 gagne

Problème 2 :

32-27 (21x41) 42-37 (41x32) 38x20 (15x24) 30x19 gagne

Problème 3 :

22-18 (13x31) 14-25 (16x27) (25x26) gagne

Problème 4 :

49-43 (32-37) 43-38 (37-41) 38-32 (41-46) 42-37 (31x42)
48x37 gagne

Problème 5 :

17-11 (6x28) 37-31 (28x46) 38-32 (46x28) 26-21 (16x27) 31x11 gagne

Problème 6 :

43-39 (31-36) 42-38 (32x34) 41-37 gagne

Problème 7 :

35-30 (40x49) 30-24 (49x36) 24x4 gagne

Problème 8 :

30-24 (19x30) 29-23 (18x40) 25x34 (40x29) 39-33 (29x38)
43x1 gagne

Problème 9 :

23-19 (29x40) 39-34 (40x29) 18-13 (9x18) 37-32 (26x46) 28-23 (46x28)
23x3 (28x14) 3x16 gagne

Problème 10 :

33-28 (22x22) 43-39 (24x33) 39x10 (15x4) 25x3 gagne

Solutions aux Problèmes

(-) tiret = DEPLACEMENT

(x) croix = PRISE

Problème 11 :

15-10 (31x24) 44-40 (35x33) 34-29 (5x14) 29x27 gagne

Problème 12 :

38-33 (36x27) 33x31 (23x41) 46x37 gagne

Problème 13 :

38-32 (28x39) 48-43 (39x48) 32-27 (ad.lib) 37x10 (48x46) 20-14 (9x20)
25x14 (ad.lib) 10-4 gagne

Problème 14 :

40-35 (27x38) 29-23 (18x29) 24x42 (15x24) 35-30 (24x35) 45-40 (35x33)
42-38 (33x42) 48x19 gagne

Problème 15 :

31-27 (39x48) 37-32 (48x40) 32x3 (25x34) 3x6 gagne

Problème 16 :

46-41 (23x45) 37-31 (36x47) 31x4 (47x50) 25-20 (15x24) 4x1 (50-6) 49-44
(6x50) 1-6 gagne

Problème 17 :

37-31 (36x28) 41-37 (28x41) 46-37 gagne

Problème 18 :

22-17 (29x49) 17x6 (49x46) 6-1 (15x24) 1x31 (26x37) 47-41 (37-42)
48x37 gagne

Problème 19 :

35-30 (25x45) 21-17 (36x47) 17-12 (47x50) 12x1 (50-6) 49-44 (6x50)
1-6 gagne

Problème 20 :

33-29 (24x22) 42-37 (19x28) 32x23 (41x32) 23-18 (12x23) 34-29 (23x34)
43-39 (34x43) 49x20 gagne

DUJARDIN

1051 bd de l'Industrie

33 260 LA TESTE DE BUCH

Siren 320 660 970 000 23

© Dujardin 2009. Tous droits réservés.

Réf. : 5.5330

