



Ligue des Régions Nord-Picardie

# Stage Jeu de dames

## Perfectionnement



Marcel Bonnard

Compiègne 2008



Livret conçu par Jacky Bruiant

Il est destiné aux jeunes compétiteurs de jeu de dames venus comme stagiaire le 9 mars 2008 à Compiègne. Le document est un support de la formation pour l'animateur et un aide-mémoire pour le stagiaire.

Le contenu a été testé lors des entraînements aux clubs de Glisy par Mickaël Carton Champion de France cadets et Caroline Vilbert.

**Match Weiss-Raphaël ↔ Marseille (mars 1901).**



## Questionnaire

Répondre par oui ou non

1-Le jeu de dames international se joue-il sur un damier de 144 cases ?

2-La prise est-elle obligatoire ?

3-Une dame s'obtient-elle à l'arrêt d'un pion sur la dernière rangée de mon adversaire (ligne de fond) ?

4-Arnaud Cordier est-il le champion de France Juniors de 1992 ?

5-J'adoube signifie-il que j'ai le droit de rejouer ma pièce ?

6-Si mon adversaire doit jouer et qu'il ne peut plus déplacer ses pièces, la partie est-elle gagnée ?

7-Le pion savant des noirs, est-il situé sur la case 10 du damier ?

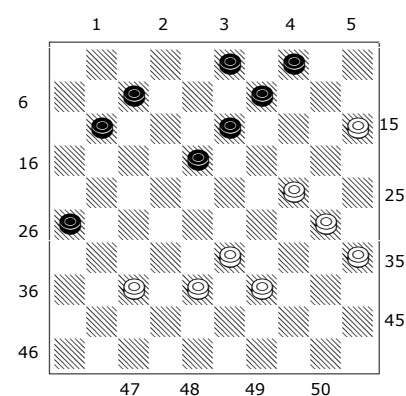
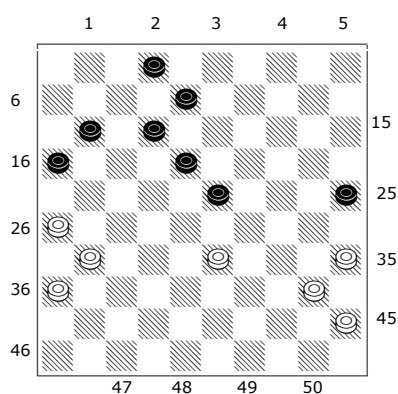
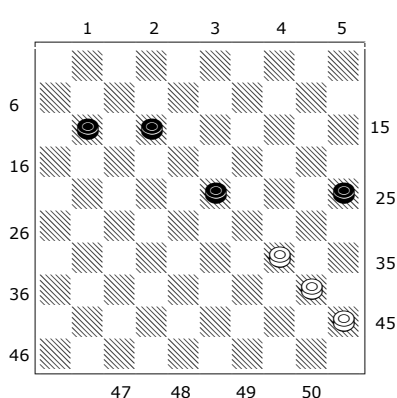
8-Barteling est une figure géométrique sur le damier. Sa forme est-elle un triangle ?

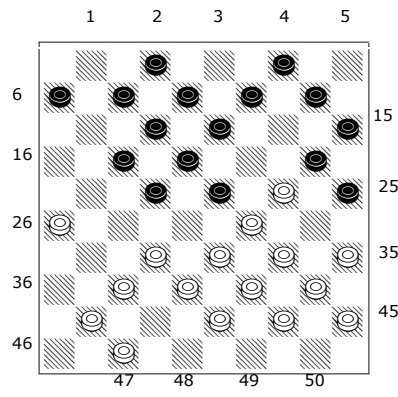
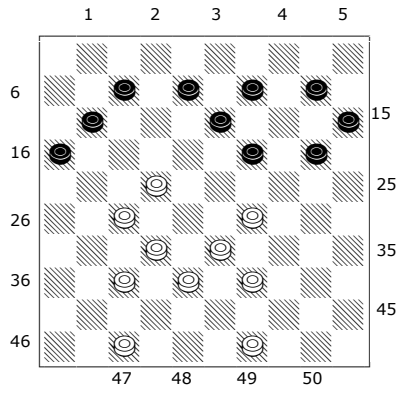
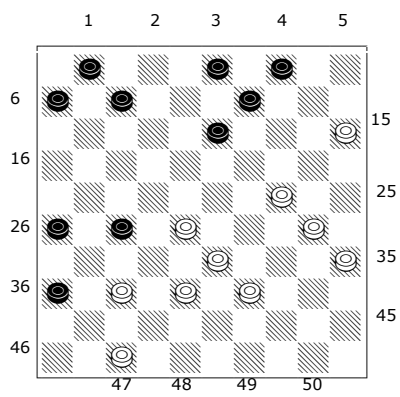
9-Le tric-trac est-il un jeu de dames asiatique ?

10- La prise en arrière est-elle interdite?

## Exercices

À résoudre : Les blancs jouent et gagnent

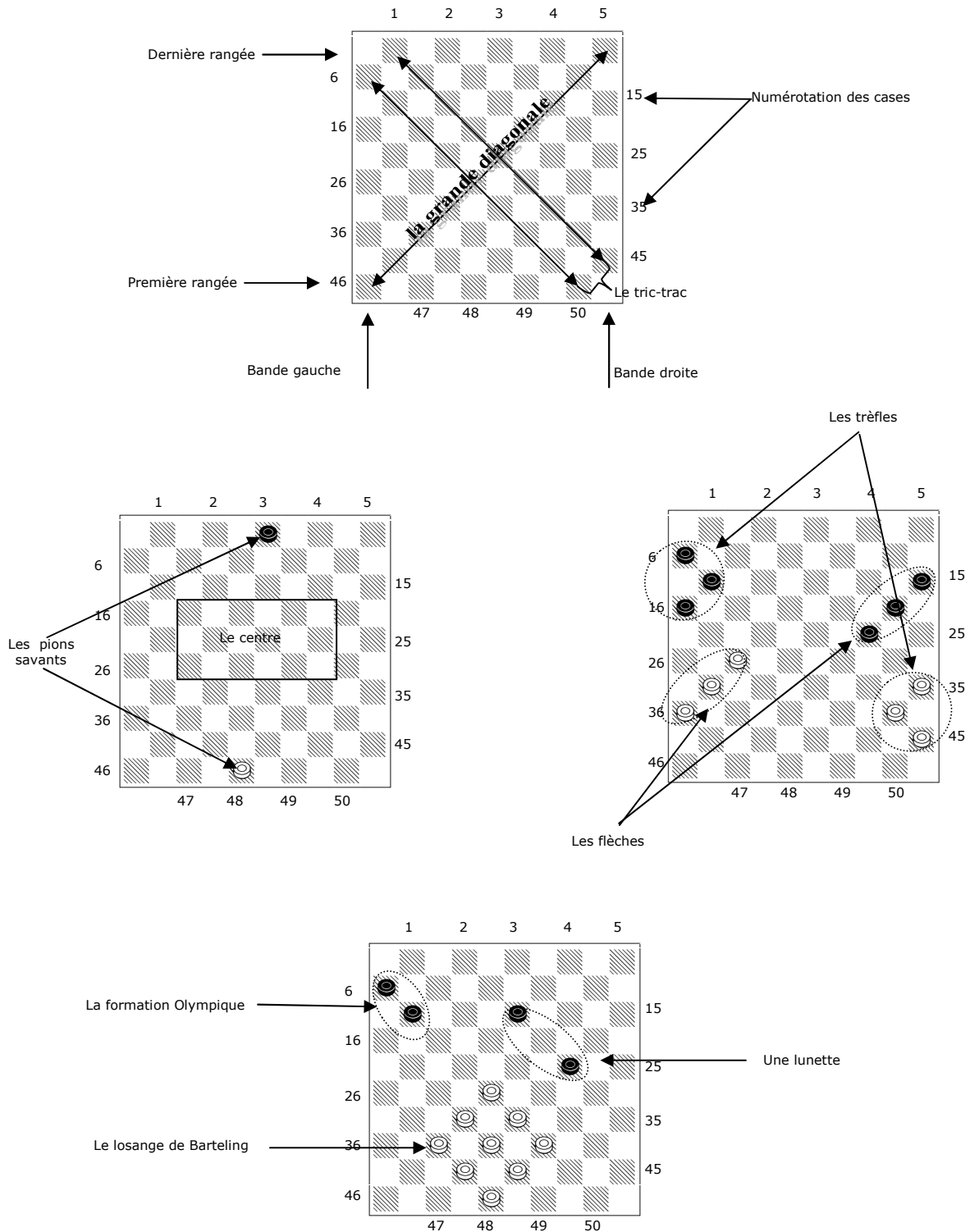




## Les termes du jeu de dames

Le jeu de dames est constitué d'un vocabulaire qui permet de se repérer sur le damier et dans le déroulement du jeu.

Les pions, les dames, les diagonales, les rangées, les bandes, le centre, une flèche, un trèfle, losange de Barteling, pion savant, formation olympique, le tric-trac, le pion 46, lunette, collage, temps de repos, prise majoritaire, les temps, le forcing, le gambit, tactique, stratégie etc.



· **Le débordement**

On appelle débordement ou passage à dame toute manœuvre qui permet à un pion avancé de s'ouvrir un chemin vers la ligne de promotion.

· **La combinaison**

La combinaison est une suite de coups avec prises forcées, aboutissant à un avantage, se traduisant soit par un gain de un ou plusieurs pions, soit par l'obtention d'une dame ou du passage à dame, ou soit par le gain net de la partie.

· **Le forcing**

Le forcing est une combinaison indirecte; par une ou plusieurs menaces de combinaisons directes, le joueur oblige l'adversaire à sacrifier un pion.

· **Le gambit**

Le gambit est une manœuvre particulière qui consiste à sacrifier un ou plusieurs pions suivi d'un ou plusieurs coups qui n'obligent pas l'adversaire à prendre.

· **L'opposition**

Deux pions de couleurs opposées sont en opposition lorsqu'une rangée ou une colonne sépare les dits pions et que le joueur qui a le trait est contraint de sacrifier son pion sur celui de l'adversaire.

· **Le temps de repos**

Il se produit lorsque l'adversaire, qui n'a pas le trait, est contraint pour son prochain mouvement d'exécuter une prise. Le joueur qui a l'initiative dispose donc d'un coup à son aise

Dans une partie, on fait appel à deux notions principales.

1. La tactique
2. La Stratégique.

La tactique :

Elle s'attache à l'étude du moment. Le déplacement d'une pièce est un acte tactique. La combinaison est l'acte d'une tactique bien réfléchie.

La stratégie

Elle est un objectif sur du long terme et repose sur une occupation du damier maximale, c'est l'art de la prévision. Pour concrétiser sa stratégie, il est essentiel de s'appuyer sur la science de la tactique. Le bon tacticien doit toujours avoir en tête un objectif donc une stratégie.

**Avoir un plan de bataille est essentiel.  
Savoir le remettre en question est primordial.**

La partie est un duel entre deux adversaires. La partie évolue en fonction de leurs choix tactiques et stratégiques. Dans son évolution, l'on distingue trois périodes de jeu.

1. Le début de partie
2. le milieu de partie
3. la fin de partie.

## Notions élémentaires de tactique

### Les combinaisons

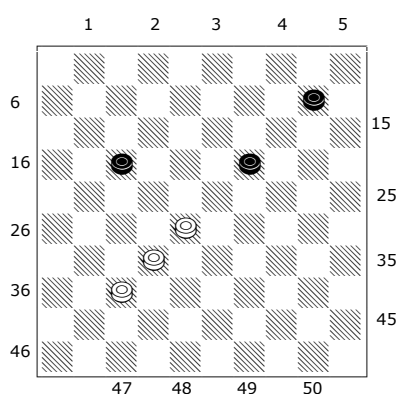
Pour réaliser des combinaisons, il faut intégrer la notion de sacrifice afin de pouvoir obtenir un avantage.

L'avantage se traduit par le gain de pièce ou une occupation meilleure par exemple un débordement (passage d'un pion vers la dernière rangée).

Deux éléments de base:

Le chemin de la prise (rafle)

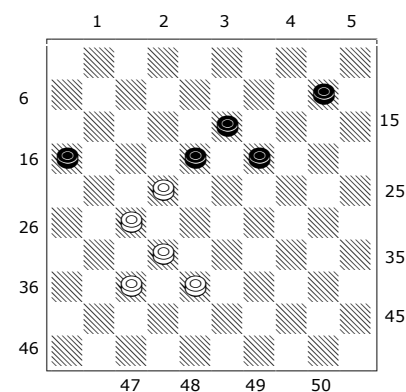
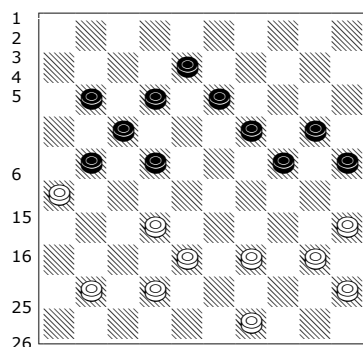
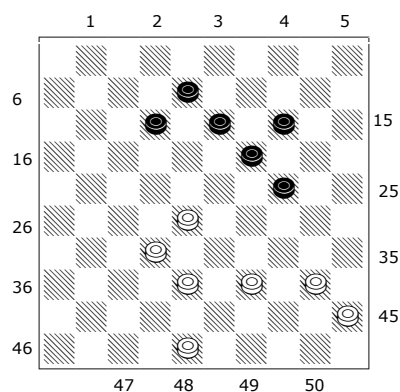
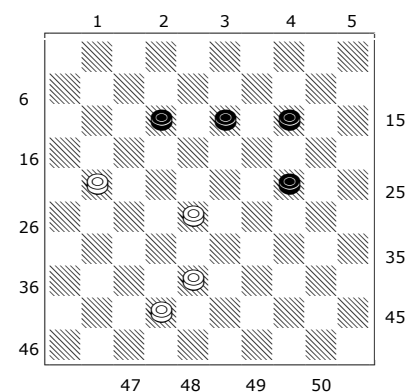
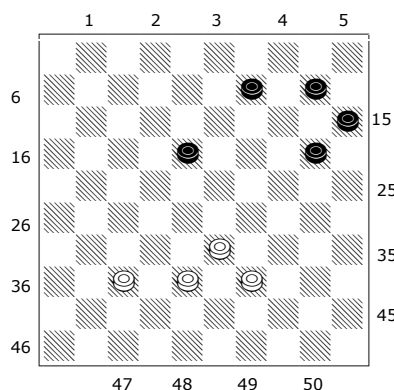
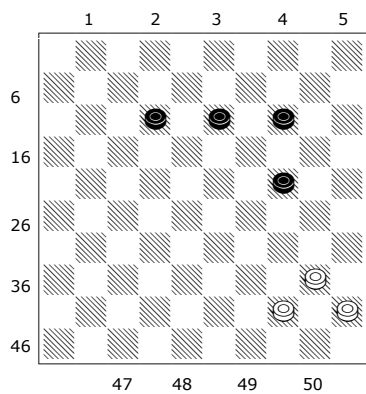
Le pion rafleur.



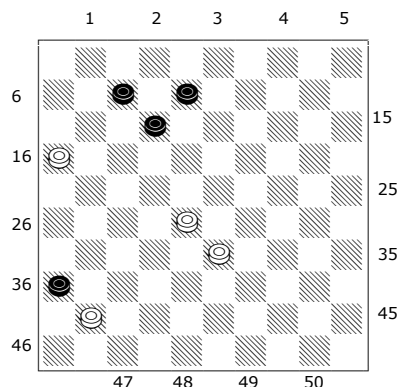
Ici la rafle est 23x14x5  
Le pion rafleur 32.

Pour bien visualiser la rafle, il suffit souvent de venir placer un pion adverse sur la bonne case.

Dans les exercices suivants, indiquer le pion « rafleur » puis indiquer la case où devrait être posé le pion noir pour exécuter la combinaison.



## Exploitation des armes de la combinaison: le temps de repos, le collage et la prise majoritaire



Le temps de repos est l'occasion pour les blancs de pouvoir l'équivalent de deux fois.

La prise majoritaire consiste à proposer deux prises dont l'une est plus importante que l'autre.

Le collage est l'action de venir mettre en contact un de ses pions avec celui de l'adversaire. Souvent présent lors de la présence d'une prise majoritaire.

L'action de la combinaison est ici

1. Profiter du temps de repos
2. Amener une prise majoritaire
3. Effectuer le collage

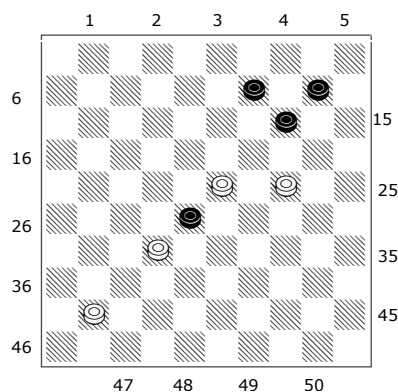
La rafle finale semble être 21x13, si je peux venir coller mon pion en 11 en forçant les noirs à une prise majoritaire. La solution est 28-33 je profite du temps de repos pour mettre en place la prise majoritaire. 36x47 forcé et j'achève par le collage 16-11!!

1.28-33 36x47 2.16-11 47x18 3.11x22

Ici, présence d'une prise majoritaire  
Rechercher un collage

Le temps de repos me permet de glisser à 15.

1.24-20 28x46 2.20-15 46x19 3.15x24

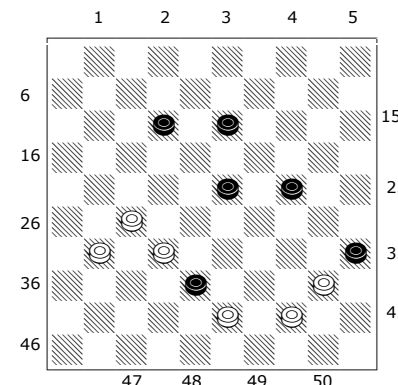


La rafle où est-elle?

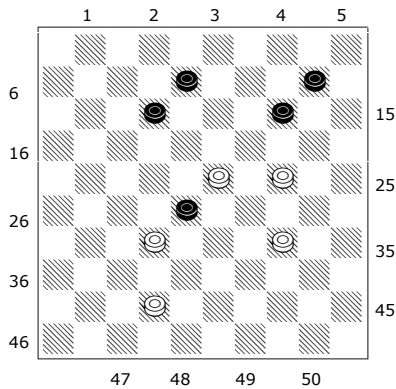
Je dois exploiter le temps de repos!

Utiliser la prise majoritaire

Soit: 1.31-26 38x49 2.32-28 33x21 3.26x30 35x24  
4.40-35 49x40 5.35x44.







Dans ce diagramme, nous sommes en présence d'une lunette qui offre aux blancs un temps de repos.

Il faut repérer la rafle, l'indice est de mettre une pièce noire en 13 pour faire la prise 7x20 ou 20x7

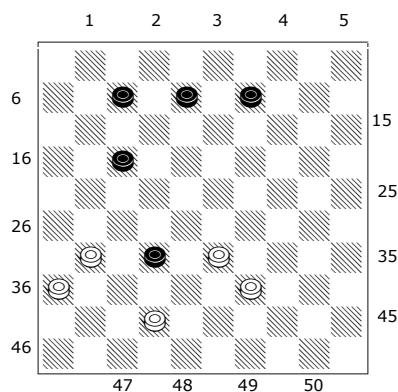
La seconde aide est de toujours penser à l'usage associatif de la prise majoritaire et du collage.

Le résultat est simple

1.23-19!! 28x48 2.24-20! 48x13 3.20x7.

Attention, une lunette est le meilleur moyen de perdre une pièce. Et c'est aussi la tentation dangereuse qui procure souvent le temps de repos ou collage nécessaire aux pièges!

Illustration



Trait aux noirs (diagramme ci-dessous)

La tentation est grande d'entrer dans l'une des deux lunettes.

Laquelle est la meilleure?

Pour le savoir, il faut que les noirs se mettent à la place des blancs et imaginent la position après 32-37 et 32-38.

Si 32-37 ou 32-38

Les rafles sont 31x14 ou 22x4. La lunette permet d'avoir un temps de repos  
Puis deux sacrifices permettent d'obtenir la rafle.

Soit 1.42-38 37x26 2.36x31 26x37 3.38-32 37x28 4.33x4

Ou 1.42-37 38x29 2.39-34 29x38 3.37-32 38x27 4.31x4

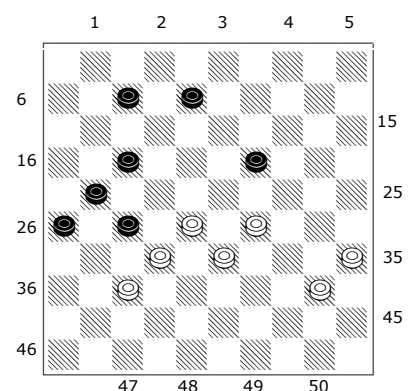
Localiser la rafle.

Une prise majoritaire

Une seconde prise majoritaire

Un sacrifice simple

Un second sacrifice

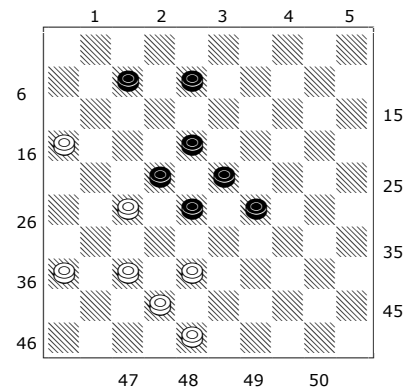


La rafle est cachée, notons que le collage 16-11 avec le pion 22 en moins permettrait de faire la rafle spectaculaire 11x24.

Une prise majoritaire

Le collage

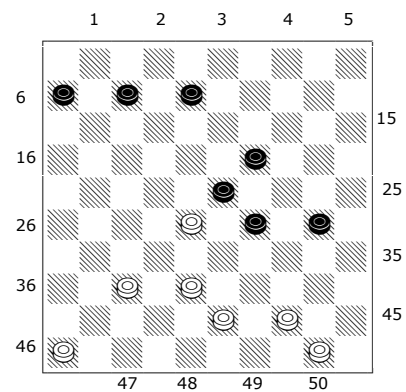
Oh c'est terrible!



La rafle est apparente.

Proposer une prise majoritaire

Le temps de repos pour un collage



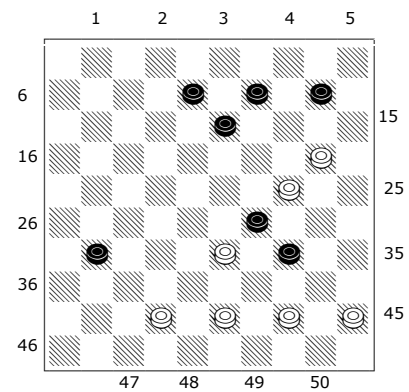
Exercice Difficile

Une rafle est présente.

Une prise majoritaire

Temps de repos procure un collage.

Une fin de partie.



Exercice très difficile.

Une rafle cachée,

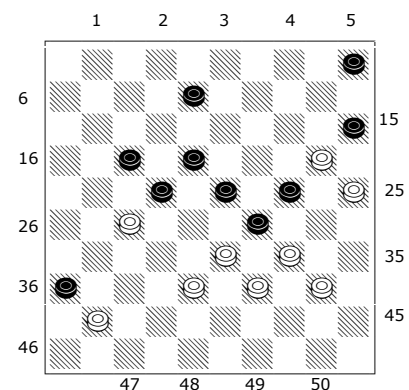
Un temps de repos

Le second temps de repos

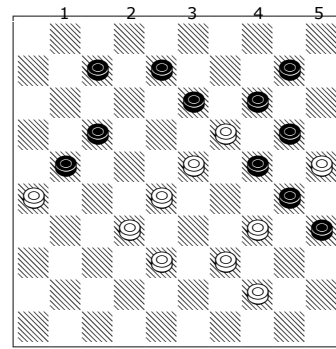
Une prise majoritaire

La première rafle

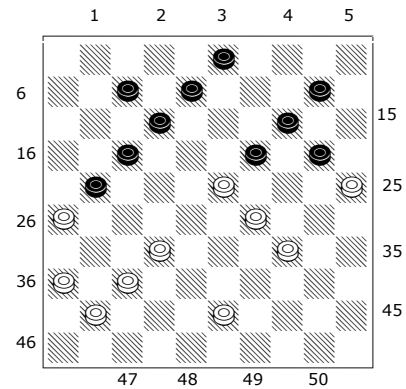
Et la seconde une merveille!



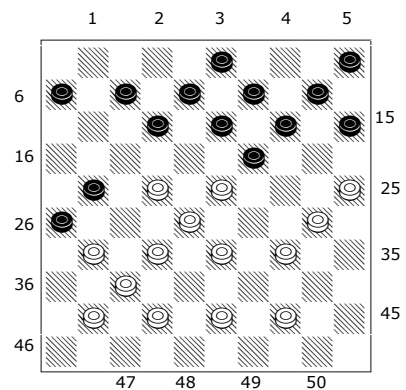
Il faut se rendre en dame en 5!  
 Beaucoup de sacrifice!!  
 Une prise majoritaire  
 Une seconde prise majoritaire  
 Et encore une,  
 Cette fois nous sommes en dame et tout s'enchaîne.



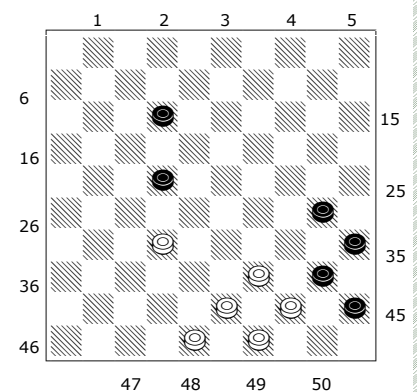
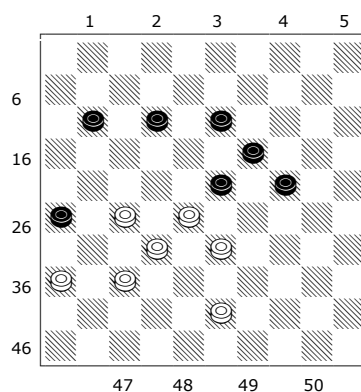
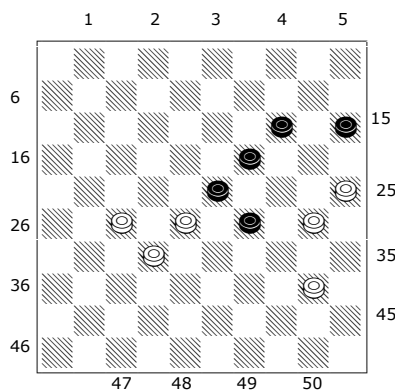
La rafle 12x4 un régal.  
 L'objectif est de nouveau une dame en 5!  
 Sacrifice dément par prise majoritaire  
 Seconde prise majoritaire  
 Et la suite coule de source 😊



Problème d'exception pour une rafle de 11 pièces!  
 Le trait est aux noirs (position solide).  
 Sacrifice par envoi à dame.  
 Prise majoritaire  
 Sacrifice  
 Une flèche bien à-propos

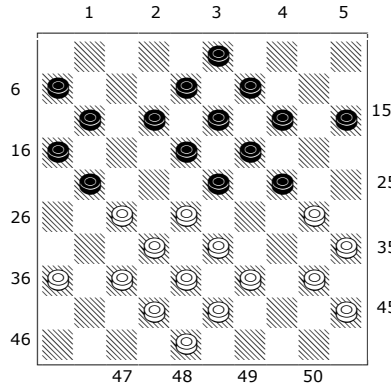


Repérage de la rafle et flèche d'attaque sont la clé de cette combinaison.

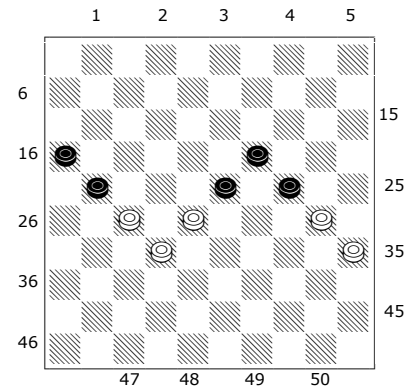


## Le début de partie en classique

L'objectif est de prendre la formation de Barteling tout en développant rapidement la grande diagonale et d'aboutir dans la mesure du possible à cette position.



La suite de la partie (milieu de partie) est de venir déborder son adversaire par le côté de son tric-trac.



La défense des joueurs amènera à des positions s'appuyant sur cette structure.

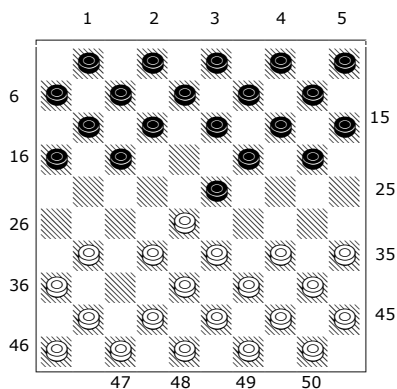
L'une des raisons d'apprendre des débuts de partie est d'avoir une idée de jeu. Et éviter les pièges qui se présentent régulièrement dans les 15 premiers temps d'un joueur débutant.

1. 32-28 19-23 2. 28x19 14x23 3. 37-32 10-14 4. 41-37 14-19 5. 33-28 17-21 6. 31-27 5-10?? Un coup classique qui porte le nom de « coup mari »

Solution : 7. 27-22 18x27 8. 38-33 27x29 9. 37-31 23x32 10. 34x5

Le début Raphaël permet le dégagement rapide de la grande diagonale.

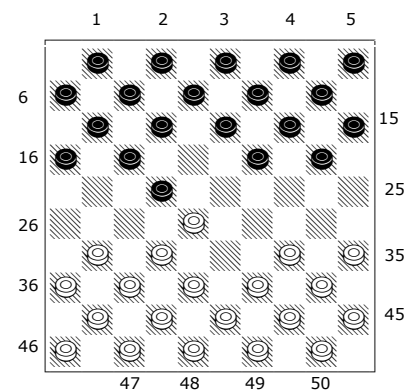
**1.32-28 18-23** menace du coup de Mazette.



Tout débutant se doit de connaître cette combinaison.

Il ne faut pas répondre **2.37-32** mais plutôt **38-32** et **33-29**.

Le début **Barteling** est moins utilisé aujourd'hui que par le passé. La raison repose essentiellement sur la sortie du pion 46 (pion Corse) qui en est retardée. Donner la marche permettant aux noirs de tenter le coup de mazette diagramme ci-contre.

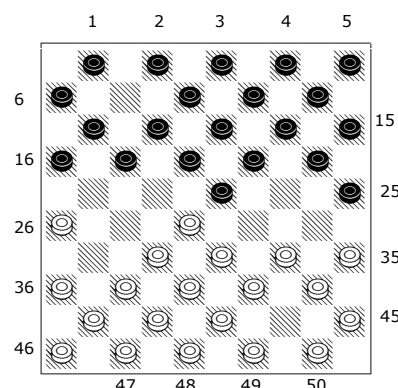


L'autre inconvénient pour les blancs est de proposer aux noirs un jeu symétrique. Lequel est souvent à l'avantage de ces derniers. Malgré la présence de piège en début de partie comme celui-ci

1.33-28 2.18-23 2.39-33 12-18 3.44-39 7-12 4.31-26 !?

Notons ici que le coup 31-26 dans une partie classique est un coup faible (sauf pour un joueur d'Excellence).

Si les noirs jouent la symétrie sans avoir le sens tactique et sans connaître les débuts de partie. Il va sûrement jouer 25-30 ??.



Les blancs sont en présence d'une combinaison « Classique » appelée le coup Philippe.

4. 28-22 ! 17x28 6.33x22 18x27 7.32x21 16x27 8.34-30 25x34 9.40x16

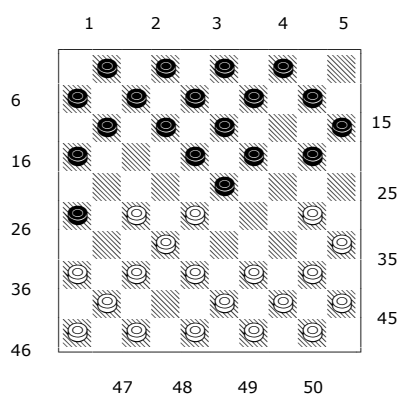
Il ne faut jamais tenter un piège qui vous donne une position faible vis-à-vis de votre adversaire à plus raison s'il est de votre niveau ou plus fort !

### Différentes combinaisons dans les débuts de parties

1.32-28 18-23 2.33-29 23x32 3.37x28 12-18 4.29-24 19x30 5.35x24 20x29 6.34x21 16x27 7.31x22

1.32-28 19-23 2.28x19 14x23 3.37-32 17-22 4.41-37 10-14 ? 5.33-28 22x33 6.39x10 05x14

1.32-28 19-23 2.28x19 14x23 3.37-32 10-14 4.33-28 14-19



5.42-37 17-21 6.31-27 21-26 7.34-30 05-10

8.30-24 20x29 9.27-22 18x27 10.32x21 23x32 11.38x27 26x17 12.27-22 17x28 13.39-33 29x38 14.43x05

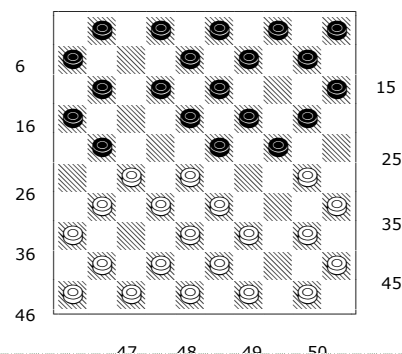
Le coup 5.42-37 est faible. Souvent la partie classique se joue comme suit

5.41-37 17-21 6.31-27 21-26 7.34-30 05-10

1.33-28 18-23 2.39-33 12-18 3.44-39 7-12 4.31-27 20-24

5.37-31 14-20 6.34-30 17-21

Peut-on jouer 31-26 ?



Demander les deux réponses possibles.

En classique, il ne faut pas jouer 31-26.

Les noirs ont alors la combinaison classique du « coup de croc »

Reprenons le début

1.33-28 18-23

Comment se nomme-t-il ? Le début **Barteling**

2.39-33 12-18 3.44-39 7-12 4.31-27 20-24 5.37-31 14-20 6.41-37 10-14

Trois suites envisageables sont

46-41

47-41

34-30

1.32-28 20-24 2.34-30 14-20 3.37-32 18-23 4.41-37 17-21 5.31-27 10-14 6.30-25 21-26 7.40-34 24-29 8.33x24 20x40 9.45x34 15-20 10.34-29 23x34  
11.39x30

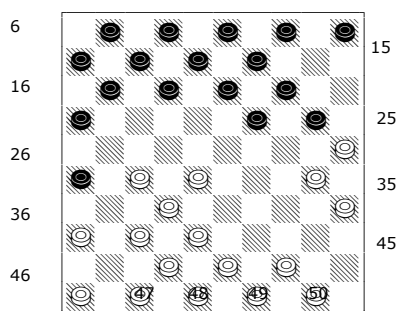


Diagramme ci-contre **05-10??**

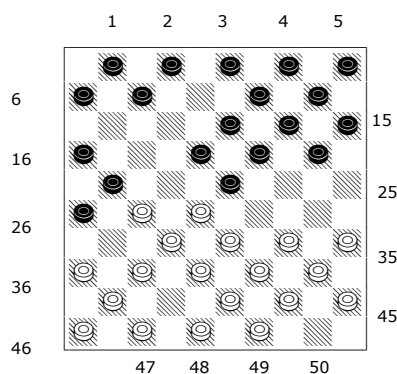
12.30-24 20x29

Et sur 12...19x30 13.35x15

13.25-20 14x25 14.27-21 16x27 15.32x21 26x17 16.28-22 17x28 17.38-33 28x39 18.43x05 11-17 19.05-32 13-19 20.32x05 09-14 21.05x11 06x17

La sortie du pion 5 est toujours un sujet à combinaison (idem pour 46).

1.32-28 17-22 2.28x17 12x21 3.33-28 18-23 4.37-32 13-18 5.31-27 08-13 6.42-37 21-26 7.39-33 11-17 8.44-39 17-21 9.50-44



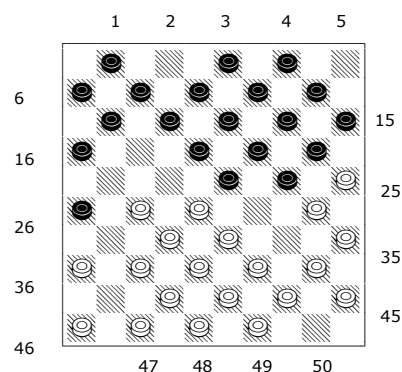
L'un des risques en jouant 20-25 ou 31-26

**20-25?**

10.27-22 18x27 11.37-31 26x37 12.34-30 25x34  
13.40x18 13x22 14.28x26 37x28 15.33x31

1.32-28 17-21 2.37-32 18-23 3.34-30 12-18 4.30-25 07-12 5.40-34 02-07 6.34-30 20-24 7.31-27 15-20 8.41-37 10-15 9.44-40 05-10 10.50-44 21-26

11.47-41 11-17 ? est interdit 12.27-22 18x27  
13.32x21 16x27 14.37-31 23x32 15.31x02 Blancs à dame  
les blancs ne peuvent pas poursuivre par 11.39-



34 16-21 12.27x16 18-22 13.28x17 12x21 14.16x27 23-29 15.34x23 19x50 16.30x19  
13x24 17.49-44 50x31 18.36x27 N+1

Sur 11.40-34 12-17 ?,  
les noirs offrent le coup de la bombe par 12.27-21 16x27  
13.32x12 23x41 14.12x23 19x28 15.30x19 13x24 16.46x37  
07-12 17.33x22 24-30 18.35x24 20x40 19.45x34 B+1

Sur 11.40-34 11-17

a) 12.34-29 23x34 13.27-22 18x27 14.32x21 16x27 15.28-23  
19x28 16.33x02 13-19 17.02x31 09-13 18.31x09 04x13  
B+2

b) 12.27-22 18x27 13.32x21 23x41 14.46x37 16x27 15.37-31 26x37 16.42x02 24-29  
17.33x24 20x40 18.45x34

11.46-41 ?! 11-17 !?

Quel coup les blancs peuvent-ils réaliser ?

Pour les meilleurs

12.27-22 18x27 13.32x21 16x27 14.37-31 26x46 15.40-34  
23x32 16.47-41 46x37 17.42x02

12.27-22 18x27 13.32x21 23x32 14.37x28 16x27 15.28-23  
19x28 16.33x02 13-19 !! humm  
17.02x31 26x46 18.39-33 24-29f 19.33x13 09x18 20.43-39  
20-24 21.30x19 14x23 22.40-34 46-28 23.47-41 28x46 24.42-37 46x43 25.49x38=

### Rappel:

En début de partie se méfier des

Coup Mazette, Coup Philippe, Coup de Croc, Coup de la Bombe, Coup Mari

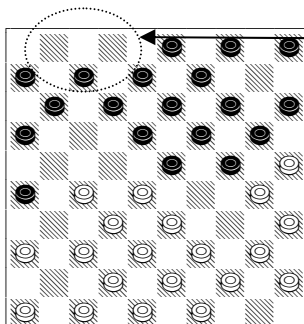
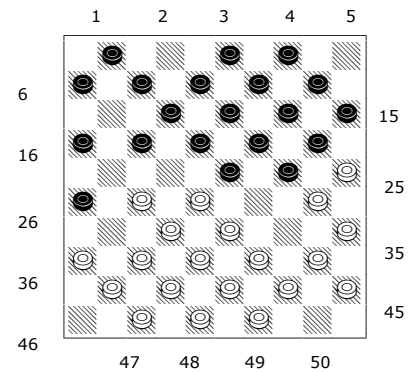
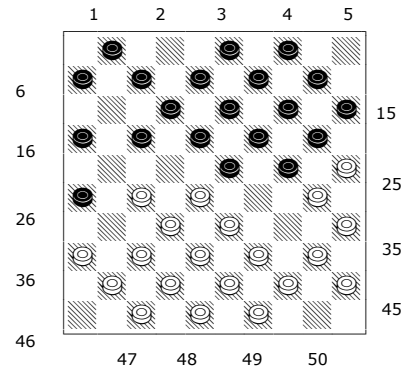
Connaître les débuts permet d'éviter de se faire placer une combinaison par un fort joueur.

Ne jamais tenter un piège si la position classique est perdue.

Jouer la symétrie en classique est avantageux pour les noirs mais attention aux pièges !

En classique on ne joue pas 36-21 ou 20-25

La sortie du pion Corse (46 ou 5) est importante. Toujours vérifier la présence de combinaison damante en contrôlant la présence d'un pion en 34.



Cette formation est dangereuse. Il vaut mieux éviter de la prendre.

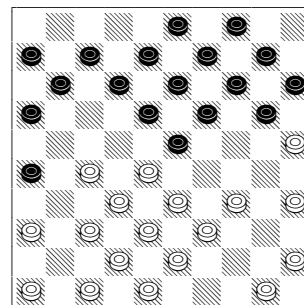
Exemples de parties réelles

Lorusso,L. - Tondo,A.

WchJ, 28-12-2003

1.31-27 19-23 2.33-28 17-22 3.28x17 11x31 4.36x27  
14-19 5.39-33 10-14 6.44-39 05-10 7.33-28 06-11  
8.39-33 01-06 9.49-44 11-17 10.44-39 17-21 11.41-  
36 07-11 12.34-30 02-07 13.30-25 21-26 14.40-34  
diag

11-17 15.27-22 18x27 16.32x21 23x41 17.46x37 16x27 2-  
0



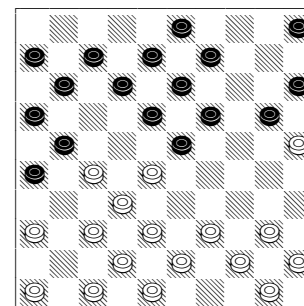
Werrebrouck,M. - Paesen,H.

Eksel oc, 21-02-2001

1.32-28 17-21 2.37-32 21-26 3.41-37 11-17 4.34-30  
17-22 5.28x17 12x21 6.31-27 07-12 7.33-28 19-23  
8.28x19 14x23 9.39-33 01-07 10.44-39 07-11 11.30-  
25 02-07 12.25x14 09x20 13.49-44 04-09 14.35-30  
10-14 15.33-28 14-19 16.30-25 diag.

si 11-17 17.25x14 19x10 18.28x19 13x24 19.37-31 26x28  
20.38-33 21x32 21.33x04

si 16...12-17 17.25x14 09x20 18.39-34 17-22 19.28x17 11x31 20.36x27=



Stortelder,M. - Nieuwkerk,B.

Brunssum, 03-08-2002

1.32-28 19-23 2.28x19 14x23 3.37-32 10-14 4.41-37  
05-10 5.33-28 17-21 6.28x19 14x23 7.39-33 13-19  
8.44-39 08-13 9.50-44 10-14 10.31-27 02-08 11.33-28  
21-26 12.39-33?

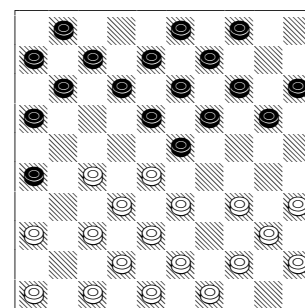
Les noirs se rendent à dame a)

Et si 11-17?

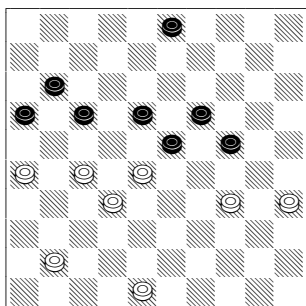
Les blancs exploitent le chemin à dame

Par 13.27-22 18x27 14.32x21 23x41 15.46x37 16x27 16.37-31 26x37 17.42x02

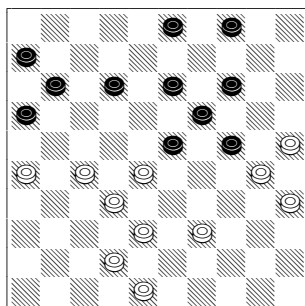
a) 12...16-21 13.27x16 18-22 14.28x17 12x21 15.16x27 23-29 16.33x24 19x50 17.32-  
28 50x31 18.36x27



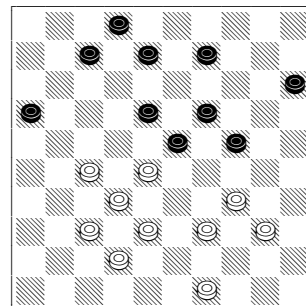




Les noirs exécutent un coup de dames 1...24-30 2.35x22 03-09 3.28x19 17x46 4.34-29 46x05 5.29-23 05x21 6.26x06 piège!



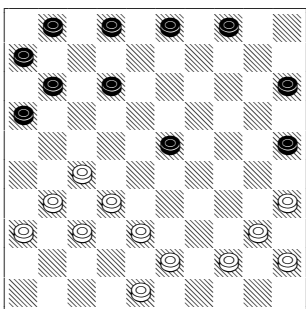
Les noirs peuvent créer une double menace 1...12-17 2.48-43 17-21 3.26x17 11x44 4.43-39 44x33 5.38x29 piège!



Trait aux blancs  
1.27-22 18x27 2.32x21 23x41 3.42-37 41x43 4.49x38 16x27 5.38-32 27x38 6.39-33 38x29 7.34x01 02-07 8.01x20 15x24 9.40-34

### Cubier - Djanaraliev

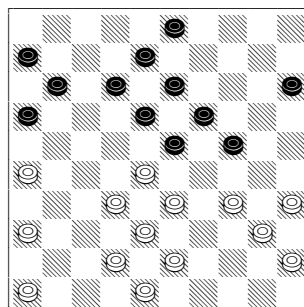
Ch Fra 2006 minimes, 06-05-2006



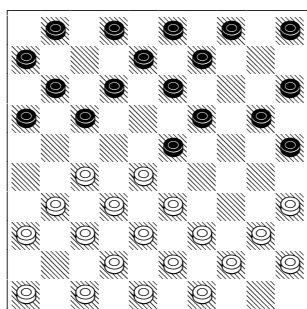
26.35-30 25x34 27.40x07 01x12 2-0

### Bloem, J. - Geluk, L.

FRI-chW, 30-11-1983



26.28-22 18x27 27.32x21 16x27 28.33-29 24x33 29.38x16 13-18 30.43-38 19-23 31.34-29 23x34 32.40x29 08-13 2-0

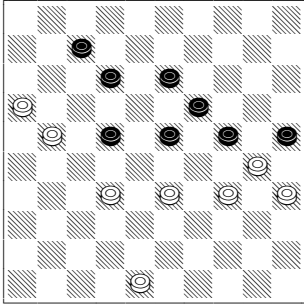


### Tortereau Pierre - Djanaraliev Hava

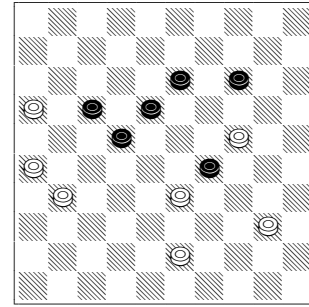
Ch Fra 2006 cadet, 07-05-2006

1.33-28 20-25 2.39-33 18-23 3.44-39 12-18 4.50-44 07-12 5.31-27 14-20 6.37-31 23-29 7.34x14 10x19 8.41-37 18-23

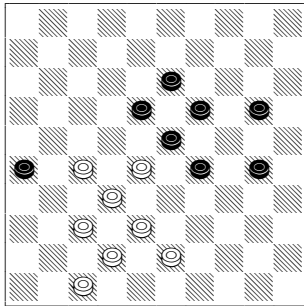
9.35-30 25x34 10.40x07 01x12 11.28-22 17x28 12.32x25 2-0



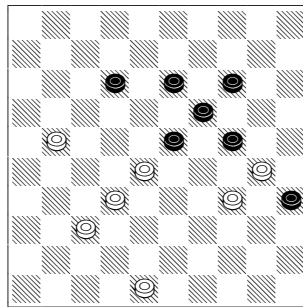
1.32-28 23x32 2.34-29 25x23  
 3.33-28 22x33 4.21-17 12x21  
 5.16x09 24-29 6.09-03 29-33  
 7.03-17 33-38 8.17-21 38-42  
 9.48x37



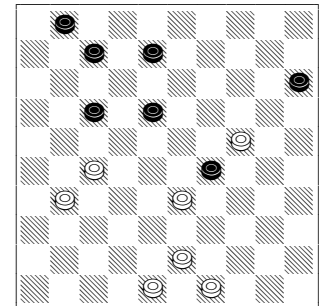
1.31-27 29x49 2.26-21  
 49x19 3.21x23 19x21  
 4.16x20



1.37-31 26x39 2.38-  
 33 29x38 3.32x14  
 23x21 4.14x12 13-19  
 5.12-08 19-24 6.08-  
 03 24-30 7.03x26 30-  
 34 8.26-17 34-40  
 9.17-50 40-45 10.47-  
 42



1.32-27 23x41 2.34-  
 29 24x33 3.48-42  
 35x24 4.42-37 41x32  
 5.27x07 19-23 6.07-  
 01 23-28 7.01-29 28-  
 32 8.29-42



1.27-21 17x37 2.48-  
 42 37x28 3.24x11

## 10 recommandations pour jouer

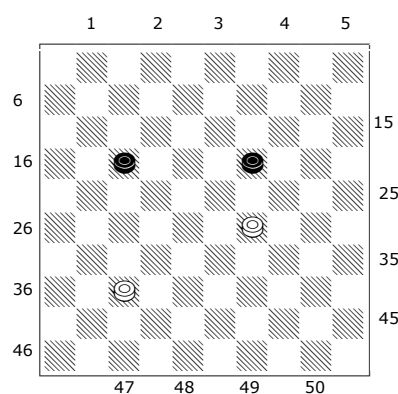
- Ne pionnez jamais à tort et à travers mais seulement pour un objectif calculé.
  - Prendre une position
  - Occuper le centre
  - Déborder
  - Reculer pour défendre
  - Effectuer une combinaison
  - Et éventuellement avancer un pion seul pour tendre un piège avec le risque d'être éventé.
- Toujours examiner l'ensemble du damier. Ceci afin de prendre en compte les intentions de l'adversaire.
- L'objectif d'une partie est de gagner. Pour cela il faut déjà ne pas perdre. Avant de jouer le coup qui tue l'adversaire ce qui est rare, il faut se préserver de ses attaques en anticipant une parade.
- Ne pas maintenir inutilement une combinaison qui de part les réponses de votre adversaire semble avoir été éventées. C'est une perte de temps.
- En cas d'attaque de quelques natures, il ne sert à rien de répondre du tac au tac. Il faut prendre du temps pour examiner la situation afin de trouver une attaque supérieure, un sacrifice de débordement etc.
- Avant d'effectuer des échanges, il faut s'assurer du comptage des pions et apprécier la compensation à sa juste valeur (4 pions pour aller à dame est souvent catastrophique).
- Éviter de jouer les pions individuellement, de faire des trous ou d'avoir des formations en lignes. Il faut privilégier les constructions en diagonales, avoir des formations de pionnages arrière et avant.
- Ne jamais sous estimer l'adversaire. Dans une certaine mesure ce que vous voyez, il le verra!  
Offrir un pion dans l'espoir de voir votre adversaire tomber dans le piège. Mettez-vous à sa place et peser bien les chances d'être découvert!
- Ne jamais sur évaluer l'adversaire, le piège est une arme. Si en jouant votre coup la réponse naturelle de mon adversaire l'amène à m'offrir une combinaison, il faut étudier l'option de l'attirer vers cette faute sans démonter sa position.

- Toujours se méfier des pions que votre adversaire peut envoyer à dame. Il contribue à la mise en place de combinaisons redoutables. C'est l'envoi à dame!

## La fin de partie

Rappel

### L'opposition



Dans la position ci-contre, le joueur qui a le trait perd la partie.

Quand deux pions sont face à face et quelque soit le nombre de rangées qui les sépare, le joueur qui joue le premier est en opposition perdante.

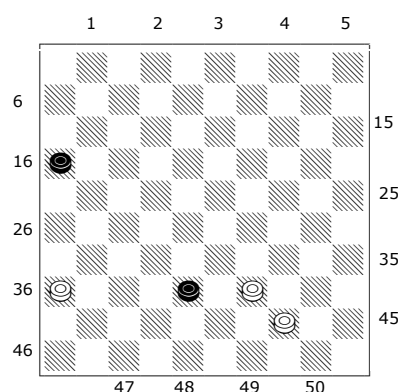
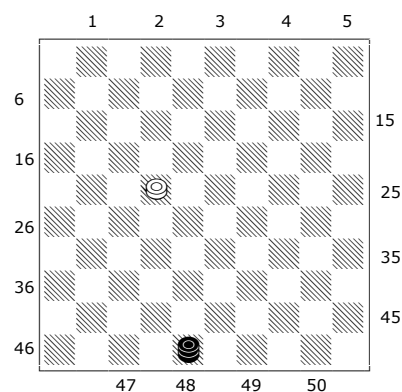


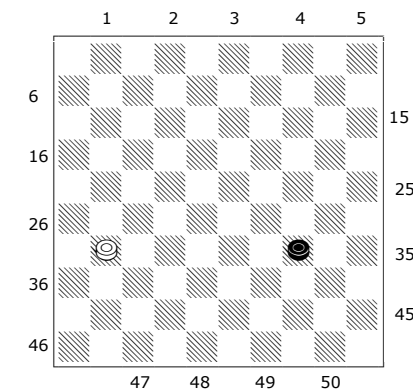
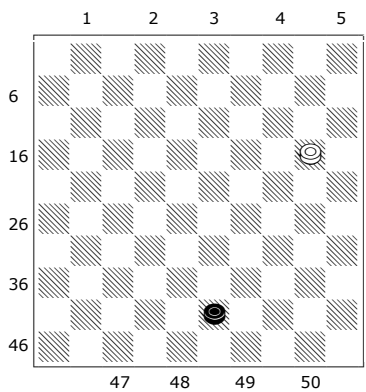
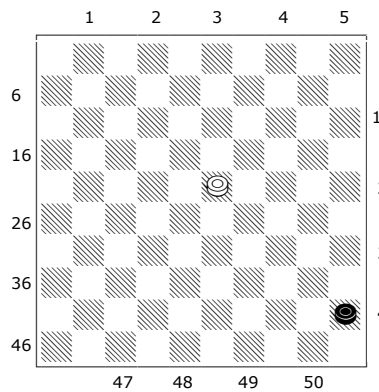
Illustration: les blancs peuvent amener les noirs à se retrouver en une double opposition perdante.

Le sacrifice par 39-33 (38x29) 44-39! Provoque la double opposition perdante.

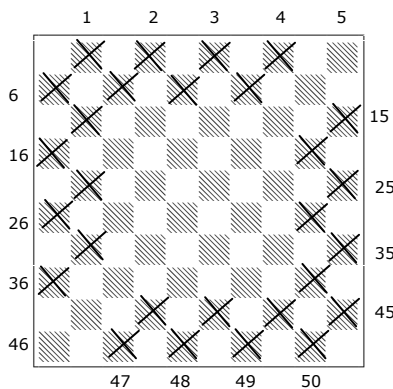
A quatre rangées d'une case damante avec le trait je perds à cause de l'opposition ou l'enfermée en case 1 (tric-trac).

Un pion sur la quatrième rangée de la dame devient une dame! Sauf exception franchissement des diagonales.





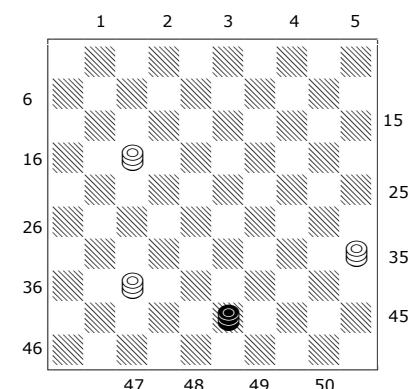
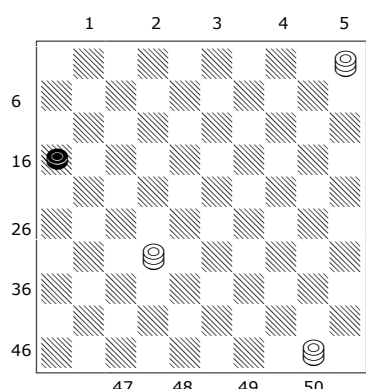
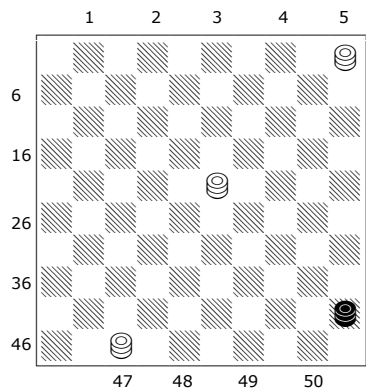
### Les dames



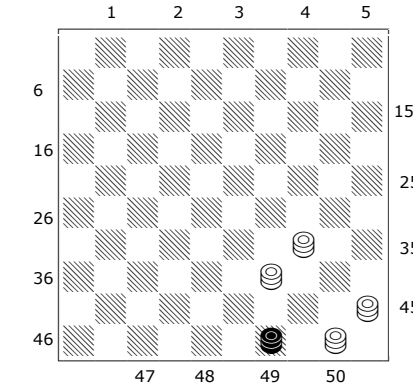
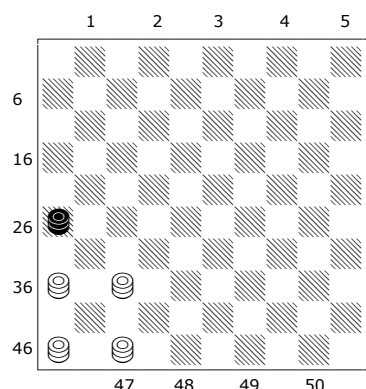
Sauf exception, trois dames contre une aboutit à une partie remise.

Pour cela la dame unique doit éviter de se trouver sur les cases marquées d'une croix.

Pour éviter les pièges de crochets, des sourisères.



Les gains à 4 dames contre 1. Il faut mettre en place l'une de ces deux positions.



## Les réponses

Questionnaire :

- Le 144 est le jeu de dames canadiens.
- La prise du plus grand nombre est obligatoire sans préférence de la valeur des pièces.
- Si au cours d'une rafle le pion passe sur la rangée damante, il demeure pion.
- Premier titre d'Arnaud Cordier en 1992 à Die puis à Troyes en 1993. De 1996 à 2007, Arnaud Cordier cumule 7 titres de Champion de France sénior.
- Le terme « adoube » permet au joueur ayant le trait de replacer les pièces correctement.
- Avoir le trait sans pouvoir jouer fait perdre la partie.
- Le pion savant est la pièce centrale des rangées damantes 3 pour les noirs et 48 pour les blancs.
- Le losange de Barteling est la formation de base d'une partie « classique », parfois dit carré de Barteling.
- Le tric-trac est un ancien jeu français, au jeu de dames fait référence au deux petites diagonales parallèle allant des cases 50-45 à 6-1.
- Au jeu de dames international la prise arrière est obligatoire, elle permet l'exécution du coup de Talon.



15-10 24-20 37-31 28-22 38-32 43-44 coup de l'express.

1.29-24 20x29a 2.33x24 19x30 3.39-34 30x39 4.27-21 16x18 5.38-33 39x28 6.32x05  
a) 1...19x30 2.27-21 16x18 3.39-34 30x28 4.32x05 07-12 5.05-23 12-17

1.26-21 17x26 2.32-28 23x32 3.37x17 12x21 4.24-19 13x24 5.35-30 24x35 6.29-24  
20x29 7.34x05

notion élémentaire les pions à mettre  
43 ; 26 ; 21 ; 21 ou 23 ; 23 ; 26

Pris majoritaire, temps repos collage

28-23 37-31 29-23 40-34

38-33 16-11 36x38

38-33 50-44

24-19 20-15 15x02 31-36 02x49 42-37 49x27

20-14 25-20 33-28 28x30 34x03 03x04

23-18 44-40 32-28 25x05 05x28 26x28

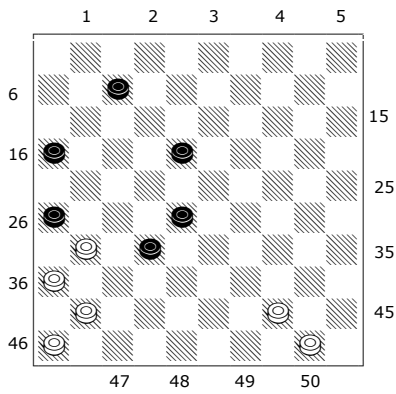
Problème avec 11 pions de pris !

1...12-17 2.22x02 13-18 3.02x16 06-11 4.16x24 14-20 5.25x14 09x18 6.37-32 26-31  
7.32-27 31x33 8.30-24 10-14 9.24-19 14x23

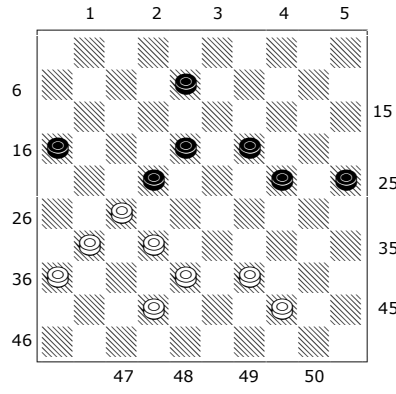
Amusons-nous

Le jeu consiste à faire coïncider les solutions avec les numéros de diagramme.

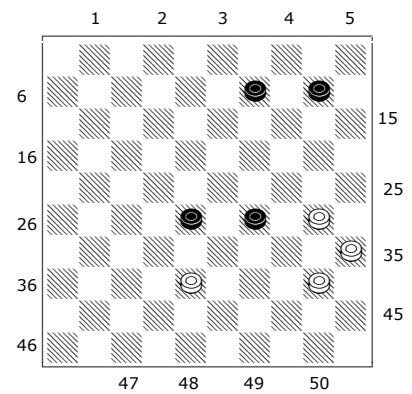
Diag 1



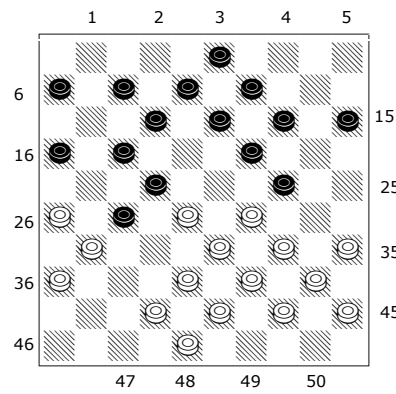
Diag 2



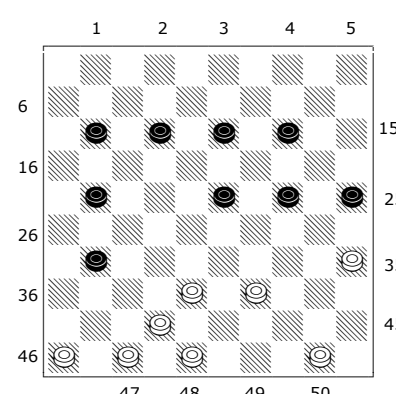
Diag 3



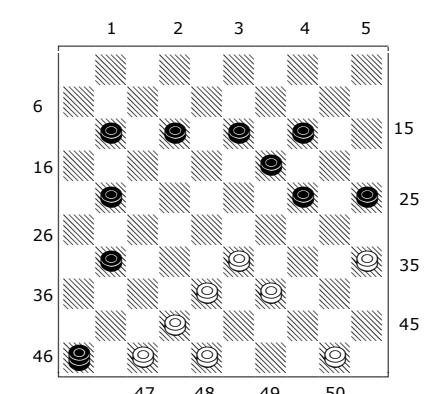
Diag 5



Diag 6



Diag 7



a)32;38;27;31

Diag 1

b)24;33;34

Diag 2

c)31;36;41

Diag 3

d)33;35;42;47

Diag 4

e)33;38;31

Diag 5

f)32;28;40

Diag 6

g)30;37;46

Diag 7

Relier les bonnes réponses

