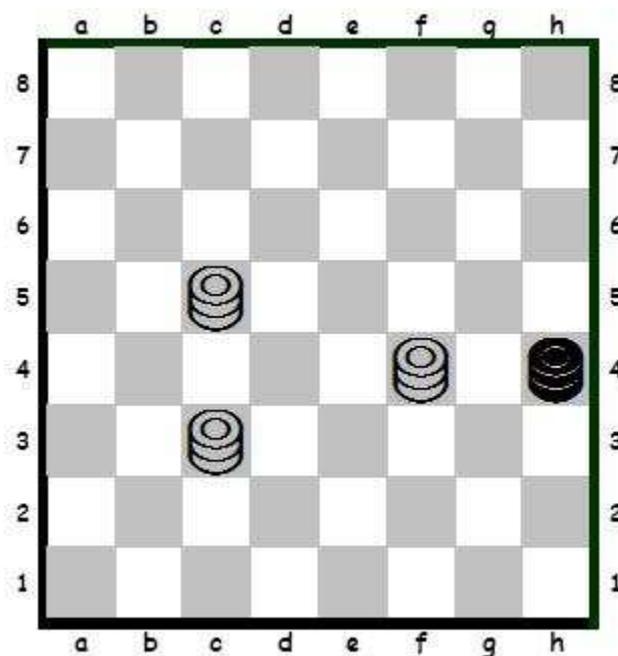


JEU DE DAMES

Brésilien



Livret d'introduction

Auteur : Jacky Bruiant

Table des matières

I) Règles du jeu	3
le pion	3
la dame	4
la prise	4
la notation	4
II) Début de partie	6
III) Les coups	8
coups en début de partie	10
coups divers	10
IV) Fins de partie	11
l'opposition	11
Les enfermés	12
Les blocages	12
3 dames contre 1	12
Exercices sur les fins de partie	14
VI) Exercices simples	15
VII) Trouver un club	16
VIII) Jouer sur Internet	16
IX) Les solutions	17

D) Règles du Jeu

Le jeu se joue à deux sur un plateau composé de 64 cases et de 8 colonnes sur 8 rangées. Le plateau s'appelle un damier.

Le but du jeu est de capturer toutes les pièces de son adversaire ou de l'empêcher de jouer.

La position de départ est celle présente sur le diagramme 1

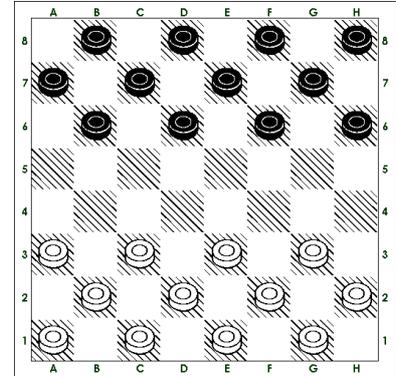
Chaque joueur dispose de 12 pièces, l'un conduit les blancs l'autre les noirs.

Par convention, c'est le conducteur des blancs qui débute la partie.

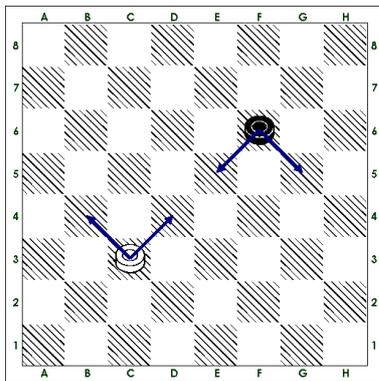
Il existe deux types de pièce, le pion et la dame

Le pion

Il se déplace en diagonale sur une case foncée inoccupée et en avant.



Diag. 1



Diag. 2

Dans le diagramme 2, le déplacement possible est matérialisé par les flèches. Le pion noir et blanc ont deux possibilités de déplacement.

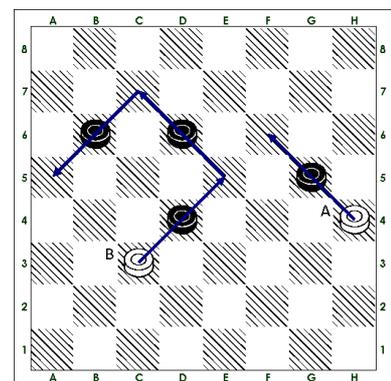
Le pion a la capacité de passer par-dessus une pièce adverse si la case immédiatement derrière est vide. Il poursuit tant qu'il peut.

Dans l'exemple diag.3 :

- ✓ pion A capture un seul pion
- ✓ Pion B capture trois pions

Si plusieurs prises sont présentes. Vous devez prendre du côté du plus grand nombre sans tenir compte de la qualité des pièces sautées. Cette obligation s'appelle la prise majoritaire. La prise B est obligatoire.

Un pion qui atteint la dernière rangée du jeu à la suite d'une prise ou non se transforme en Dame au tour suivant. Un pion qui passe sur la dernière rangée sans s'arrêter demeure un pion.

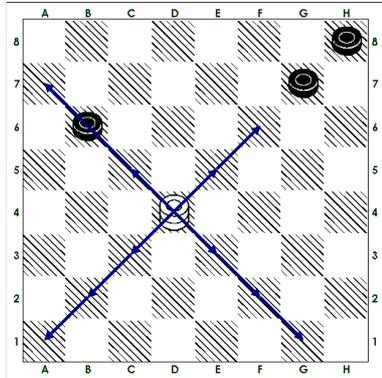


Diag. 3

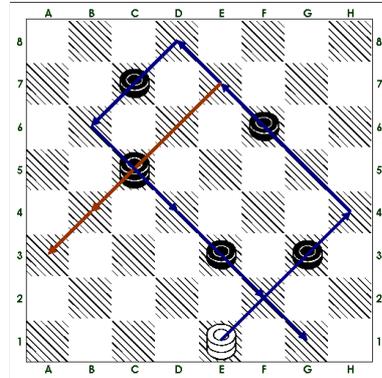
La Dame

C'est la pièce issue de la transformation d'un pion. Elle se matérialise sur le damier en coiffant le pion d'un second pion de la même couleur.

La dame se déplace en diagonale sur les cases foncées, d'autant de case libre devant elle et dans toutes les directions. Si une pièce se trouve sur sa trajectoire, elle doit passer par-dessus si la case derrière est vide. Elle ne s'arrête pas obligatoirement derrière la case sautée.



Diag. 4



Diag. 5

Dans le Diag.4, la dame peut se déplacer sur plusieurs cases. Elle est pourtant dans l'obligation de prendre le pion.

Dans le Diag.5, la dame a deux manières de prendre. La bonne solution est le parcours flécher en bleu. La dame peut s'arrêter sur deux cases libres.

La prise

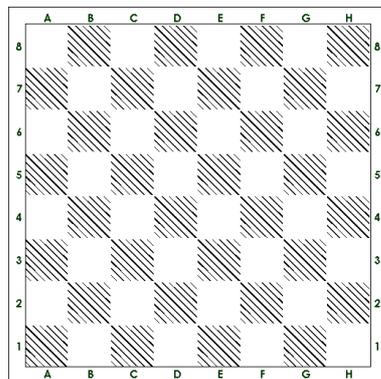
La prise consiste à passer par-dessus une ou plusieurs pièces adverses. Il n'est pas possible de passer par-dessus ses propres pièces.

- ✓ La prise est obligatoire.
- ✓ La prise majoritaire est obligatoire.
- ✓ Une prise multiple, c'est-à-dire passer par-dessus plusieurs pièces s'appelle une rafle.
- ✓ Il est interdit de prendre plusieurs fois une même pièce.
- ✓ Il est interdit d'enlever les pièces prises avant la fin de la rafle.
- ✓ Les pièces prises doivent être enlevées du damier dans le sens de la prise ou le sens inverses.

La notation

La notation permet de pouvoir reprendre une partie jouée et être étudiée calmement. Elle permet aussi de pouvoir échanger sur des positions avec d'autres joueurs.

Ici la notation va servir à pouvoir expliquer les déplacements des pièces.



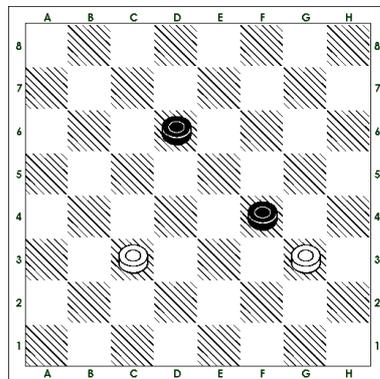
Diag. 5

Chaque colonne est repérée par une lettre de l'alphabet et chaque rangée par un chiffre. La première rangée est placée devant les blancs.

Un déplacement se note par la case de départ et la case d'arrivée.
Si le déplacement est une prise, l'on sépare la notation d'une croix sinon d'un tiret

Exemples de notation:

C3-D4
G3xG7



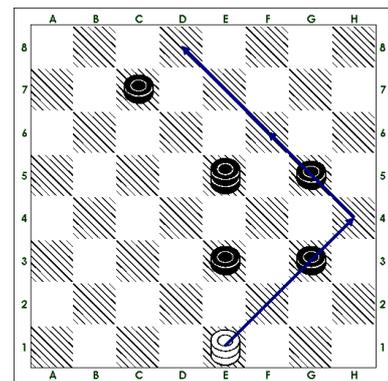
Diag. 6

Dans le cas d'une prise multiple, il faut ajouter les cases pivots déterminant le chemin de la prise.

Exemple :

Deux prises sont possibles.
E1xF6xG1 ou E1xD8xG1

F6 et D8 sont les cases pivots permettant de reconstituer l'itinéraire de la dame blanche sur le damier.



Diag. 7

L'on ajoute des symboles permettent une meilleure compréhension des commentaires.

? Mauvais coup

= égalité

! bon coup

!! très bon coup

?! Un coup d'apparence mauvais qui se révèle bon

!? Un coup d'apparence excellence qui se révèle mauvais

f signifie coup forcé.

II) Début de partie

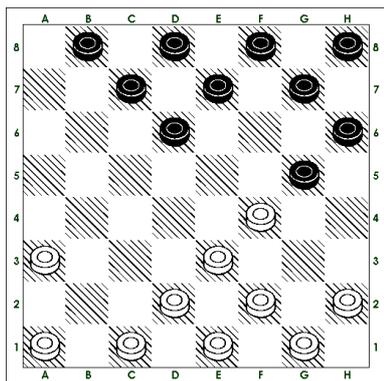
Le début s'appelle une ouverture, voici quelques unes des possibilités

Classique :

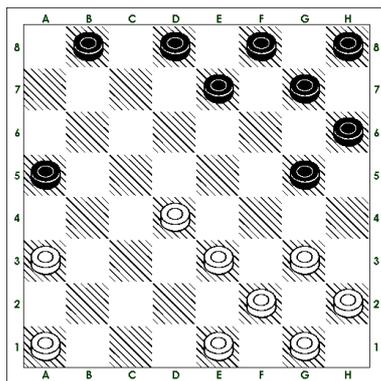
- 1.c3-d4 d6-c5
- 2.b2-c3 f6-g5
- 3.g3-f4 b6-a5
- 4.d4xb6 a7xc5
- 5.c3-d4 c7-d6
- 6.d4xb6 a5xc7

- 1.c3-d4 d6-c5
- 2.b2-c3 f6-g5
- 3.c3-b4 b6-a5
- 4.b4xd6 c7xc3
- 5.d2xb4 a5xc3
- 6.c1-b2 a7-b6
- 7.b2xd4 b6-a5

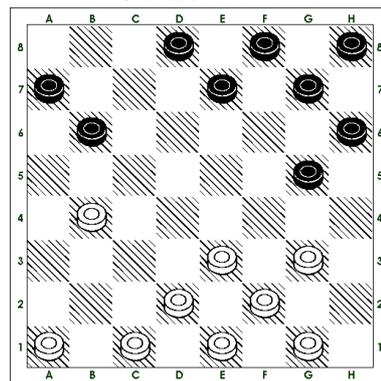
- 1.c3-d4 d6-c5
- 2.b2-c3 f6-g5
- 3.g3-f4 b6-a5
- 4.d4xb6 a7xc5
- 5.c3-d4 c7-b6
- 6.h2-g3 b8-a7
- 7.a3-b4 a5xe5
- 8.f4xb4



Diag. 8



Diag. 9

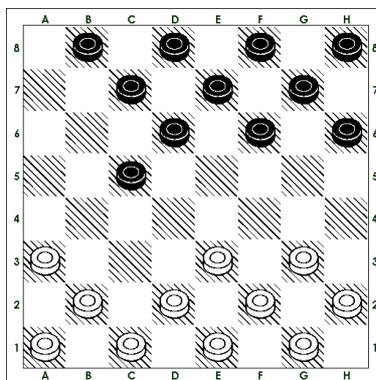


Diag. 10

D'autres variantes

Variante A

- 1.C3-D4 B6-C5
- 2.D4xB6 A7xC5



Diag. 11

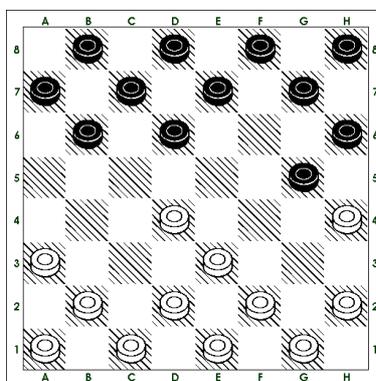
Variante B

- 1.C3-D4 2.G3-H4 voir le diagramme ci-contre

Suites possibles :

- 2..... B6-C5 3.H4xF6 G7xC3 4.B2xB6 A7xC5

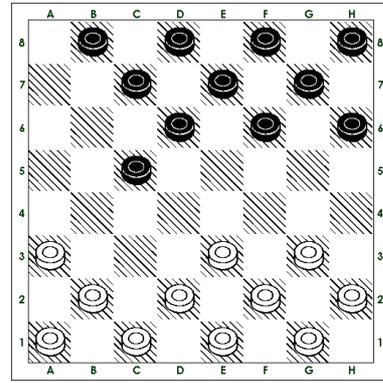
- 2..... B6-A5 3.H4xF6 G7-C3 4.B2xD4.



Diag. 12

Variante C

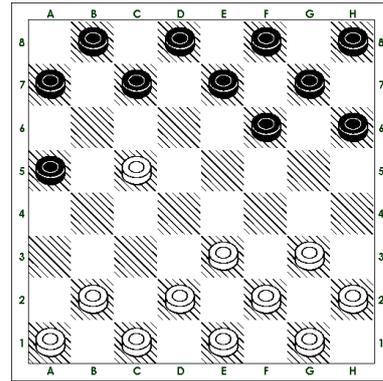
- 1.C3-D4 D6-C5
- 2.B2-C3 C7-D6
- 3.C3-B4 B6-A5
- 4.D4xB6 A5xC7



Diag. 13

Variante D

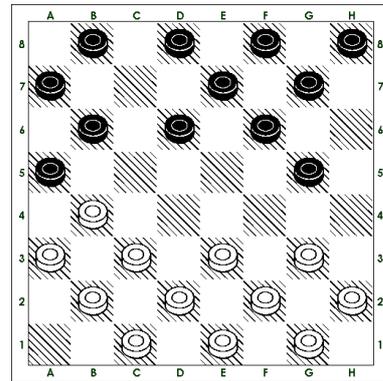
- 1.C3-D4 B6-A5
 - 2.D4-C5 D6xB4
 - 3.A3xC5
- mise en place d'un taquin



Diag.14

Variante E

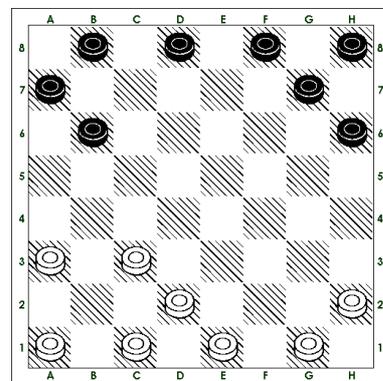
- 1.A3-B4 B6-A5
- 2.B2-A3 C7-B6
- 3.A1-B2 H6-G5



Diag. 15

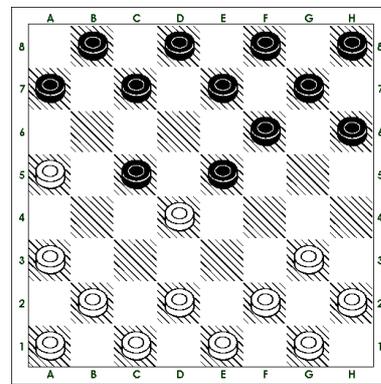
Variante F

- 1.C3-B4 F6-E5
- 2.E3-F4 G7-F6
- 3.B2-C3 F6-G5
- 4.G3-H4 E5xG3
- 5.H4xF6 E7xG5
- 6.F2xF6 D6-C5
- 7.B4xD6 C7xG7



Diag. 16

Variante G
 1.C3-B4 D6-E5
 2.B4-A5 B6-C5
 3.E3-D4
 deux prises possibles



Diag. 17

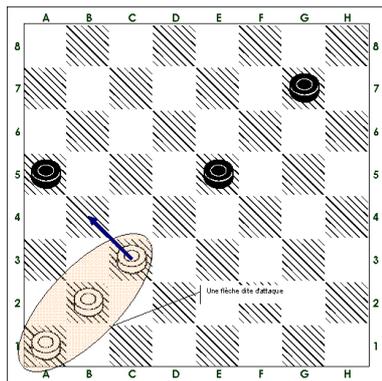
Les ouvertures ci-dessus amènent à des échanges de pièces. Il faut donc rechercher à faire des échanges qui ne laissent pas à l'adversaire la possibilité de prendre l'avantage.

III) Les coups (combinaisons)

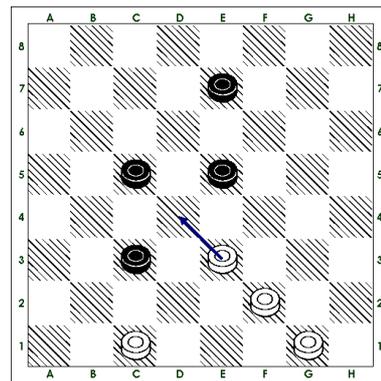
Le but consiste à sacrifier une ou plusieurs pièces pour prendre un avantage. L'avantage peut-être sur le nombre de pièces capturées ou sur l'occupation stratégique, comme un passage à Dame.

✓ Les bases (dans tous les exercices les blancs jouent et gagnent)

L'usage des flèches



Diag. 18



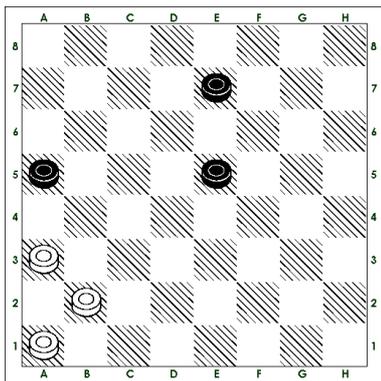
Diag. 19

Une flèche est l'alignement de trois pions. Elle devient d'attaque lorsque la pointe peut-être offerte en sacrifice diag.18 et 19. Dans les deux exemples, l'application de l'obligation de prendre apporte aux blancs le gain de pièces et de la partie.

Diag.18 C3-B4 A5xC3 B2xH8
 Diag.19 E3-D4 C5xE3 F2xD8

L'usage du trèfle (Triangle)

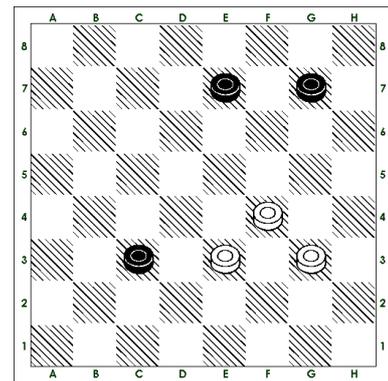
Trois pions rassemblés en triangle forme un trèfle. Cette formation comme une flèche permet de créer un échange.



Diag. 20

Diag.20 A3-B4 A5xC3 B2xD8

Diag.21 E3-D4 C3xE5 F4xH6



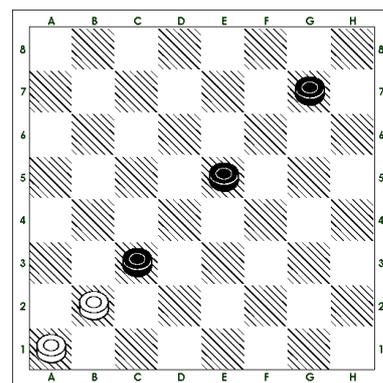
Diag. 21

Rappels: Les pions prennent en avant et arrière et les prises sont obligatoires.

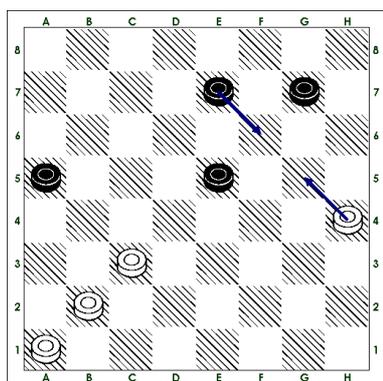
Dans le diag.18, le coup C3-B4 A5xC3 amène la prise finale diag.22 B2xH8 dite rafe.

Les cases D4 et F6 sont dites des trous. Le conducteur des noirs devait éviter de laisser la case F6 inoccupée.

Etudions la position ci-dessous diagr.23 avec le trait aux noirs.



Diag. 22



Diag. 23

Ils peuvent venir combler le trou F6 en jouant E7-F6 ou G7-F6.

Dans les deux cas, les blancs vont pouvoir exécuter le coup du diagramme 1.

Pour cela, ils sacrifient au préalable le pion H4

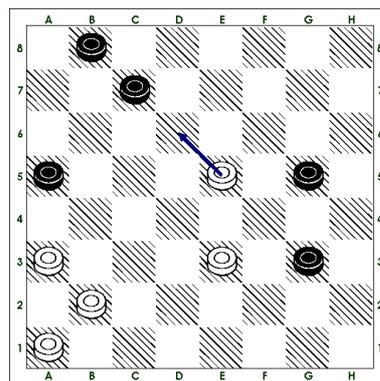
Un coup doit être exécuté si l'on est assuré d'avoir l'avantage ou le gain de la partie.

Si le gain est assuré pour les blancs et c'est le cas ici. Les noirs devaient choisir une autre solution en jouant E5-F4.

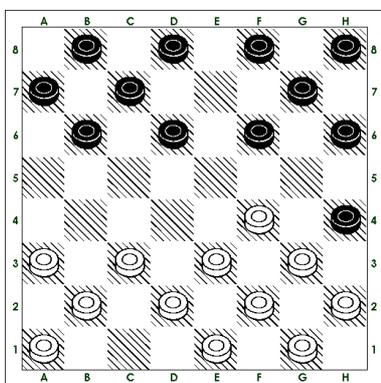
Les blancs pour former la rafe doivent accepter plusieurs sacrifices.

Diag 24

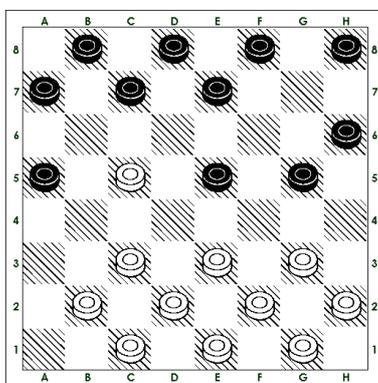
Diagramme 24, les blancs offrent leurs pions E5 et se retrouvent dans une position similaire au diag. 20



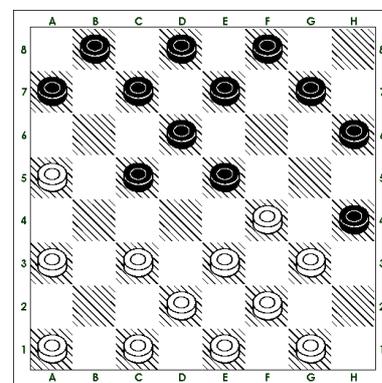
Coups en début de Parties



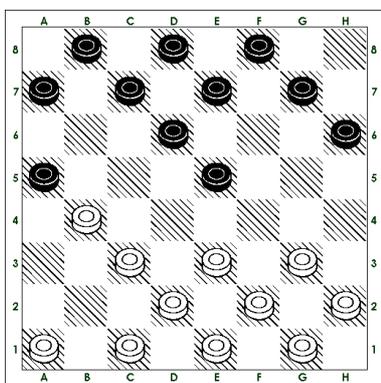
Diag. 25



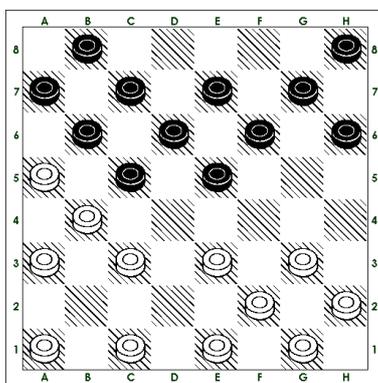
Diag. 26



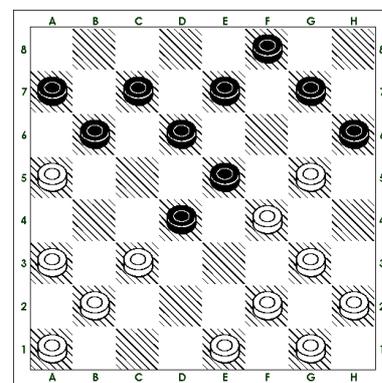
Diag. 27



Diag. 28

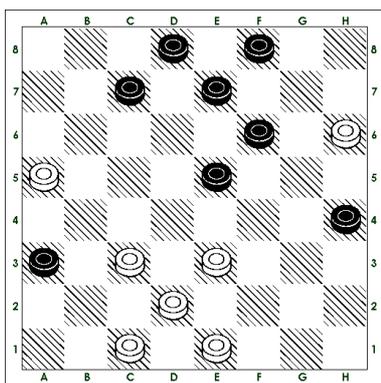


Diag. 29

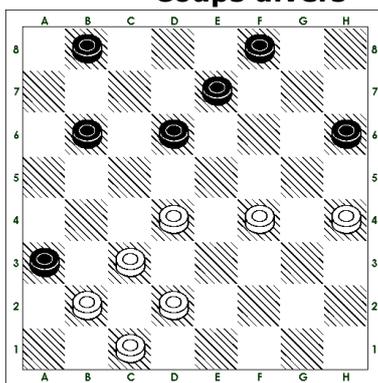


Diag. 30

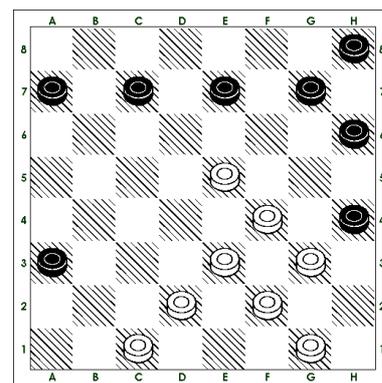
Coups divers



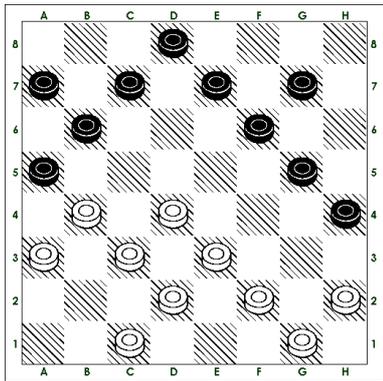
Diag. 31



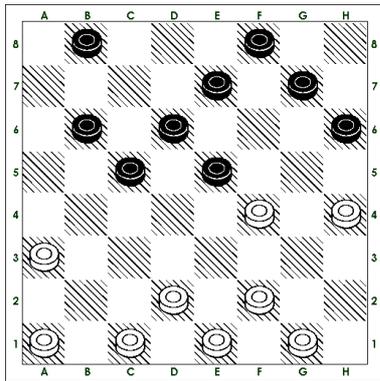
Diag. 32



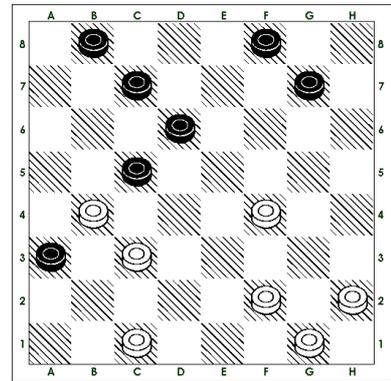
Diag. 33



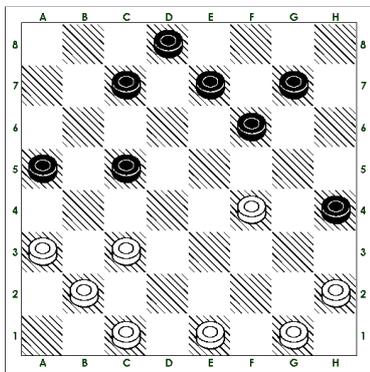
Diag. 34



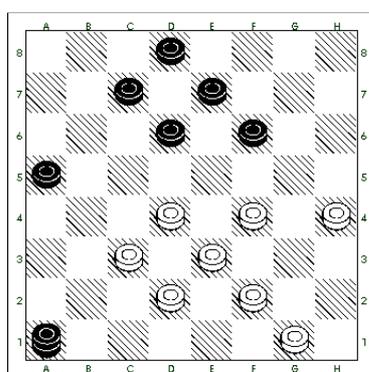
Diag. 35



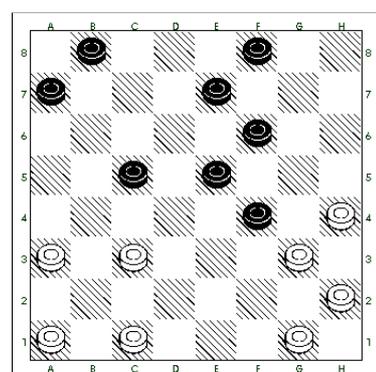
Diag. 36



Diag. 37



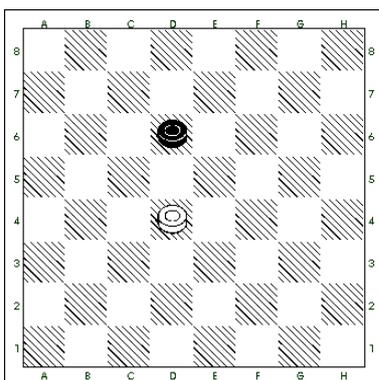
Diag. 38



Diag. 39

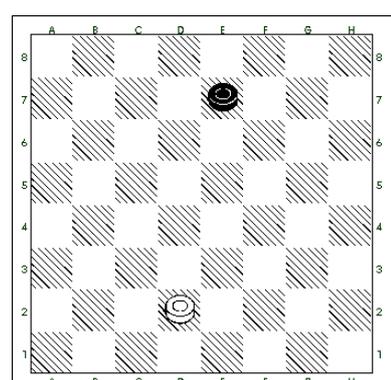
IV) Fins de parties

L'opposition

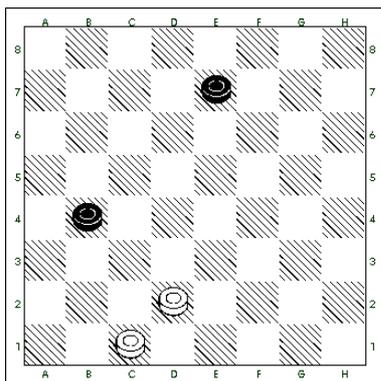


Lorsque deux pions sont face à face quelque soit le nombre de rang les séparants, le premier à jouer perd.

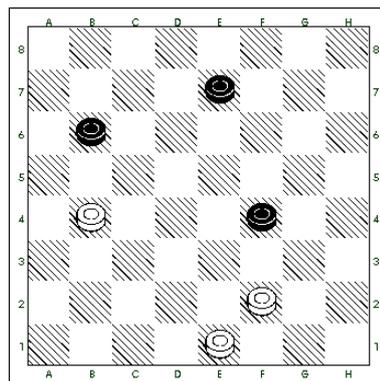
Dans le diagramme suivant, les blancs jouent en E3 et se retrouvent en vis-à-vis des noirs qui ont le trait. Le gain est pour les blancs. Si les blancs jouent en C3, alors les noirs trouveront la remise en jouant F6.



Dans les deux diagrammes suivants, les blancs ont le gain par opposition.



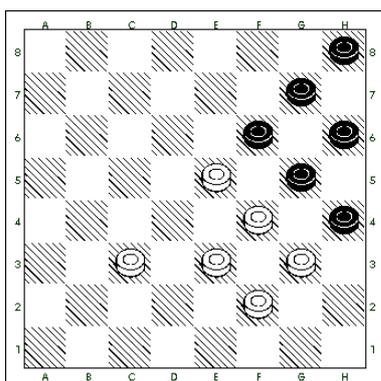
Diag. 40



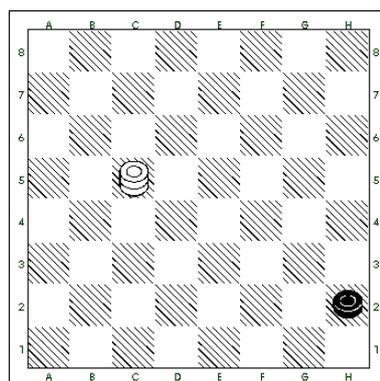
Diag. 41

Les enfermés

En empêchant les noirs de jouer, les blancs gagnent. La privation de mouvement est dit un enfermé. Dans le premier diagramme, C3-D4 ! et dans le second C5-G1 permettent aux blancs de gagner



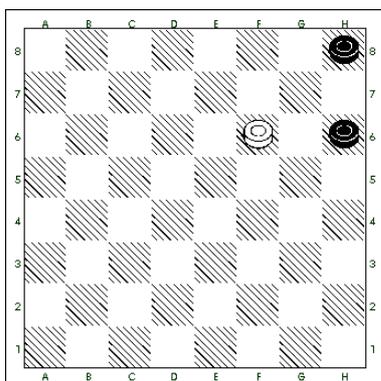
Diag. 42



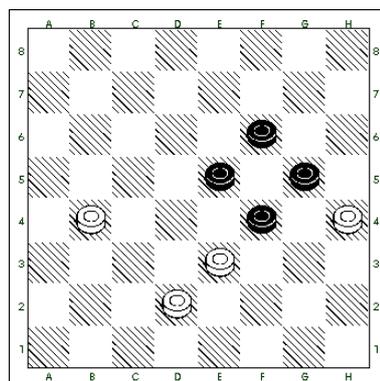
Diag. 43

Les blocages

Trait aux noirs qui dans les deux cas sont obligés de sacrifier une pièce pour pouvoir avancer. Les blancs ont réalisé le blocage des noirs.



Diag. 44



Diag. 45

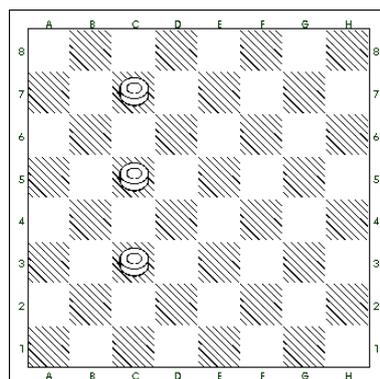
3 dames contre 1

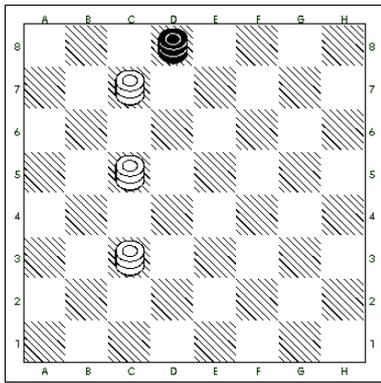
Lorsque l'on arrive dans la situation où un joueur à 3 dames avec l'une occupant la grande diagonale et son adversaire à une seule dame. Les blancs ont 15 coups pour démontrer le gain.

La technique consiste à former un triangle qui rend tout échappatoire impossible.

L'objectif des blancs est de réduire la liberté des noirs au maximum. En occupant la position ci-contre, les blancs laissent peu de cases de jeu disponibles pour les noirs en excluant la case A5.

Les cas simples (sans le triangle)
1- Dame noir en D8





C7A5 et la dame peut jouer uniquement sur les cases G5 et H4. Dans les deux cas les blancs ont le gain par C5E3 ou C5F2.

2-Dame noir en C1

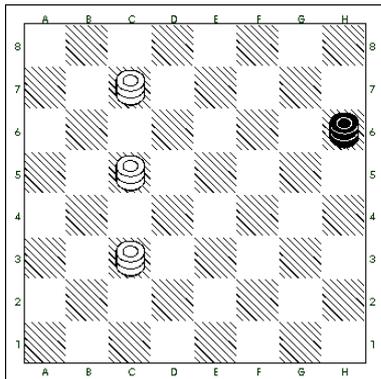
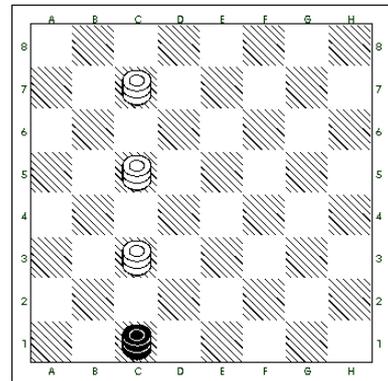
Le coup gagnant est C7A5 qui met en place un crochet. Si C1A3, les blancs ripostent par A5B4.

3-Dame noir en E1

Les blancs jouent C5A5 E1H4 et gain par C5E7

4-Dame noir en F8 : C7D6 E8H6 C3G7

5-Dame noir en H2,G1 ou A7B8 : gain par un enferm  Plus difficile



6-Dame noir en H6 :

Les blancs jouent C7E5. La meilleure r ponse des noirs est H6G5 C3B4 !! G5D8 B4A5 suivi de C5E7 et E5C7

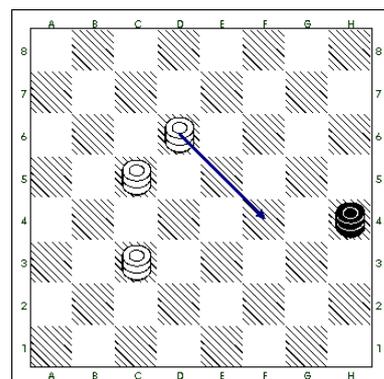
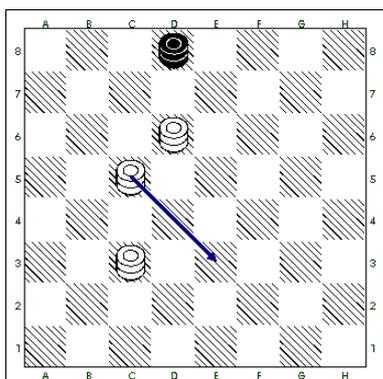
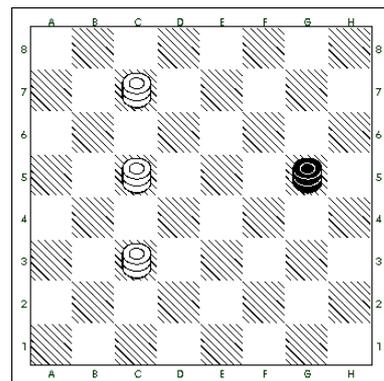
7- dame en G5

C7D6 ! Les noirs ont alors 4 r ponses possibles dont deux sont perdantes rapidement

Si G5G6 C3G7 ! G6xH8 C5A3

Si G5C1 C3B2 ! C1xH3 D6F8

Les deux autres possibilit s, des noirs, permettent la formation du triangle gagnant.



Dans les deux cas, les noirs ont seulement deux possibilités de résistance.

Sur H4D8 F4D2 puis les blancs sacrifient la dame C5.

Sur H4E1 F4D2 puis les blancs sacrifient la dame C5.

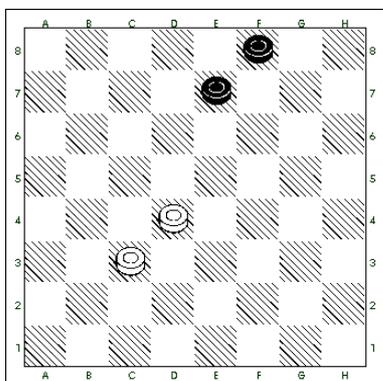
Sur H8A5 D6B4 puis les blancs sacrifient la dame E3

Sur D8H4 D6B4 puis les blancs sacrifient la dame E3

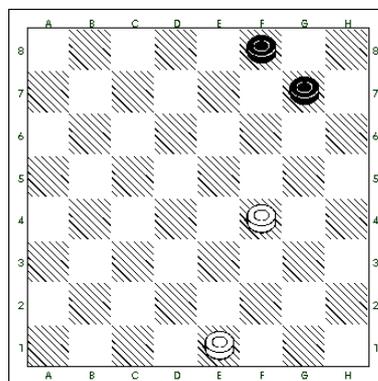
3 Dames contre une, le gain s'obtient en occupant la grande diagonale et contrôlant les deux diagonales G1A7 et H2B8

Exercices sur les fins de partie.

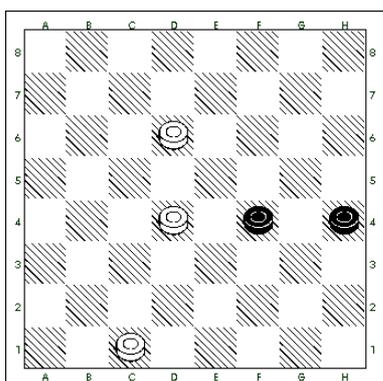
Les blancs jouent et gagnent



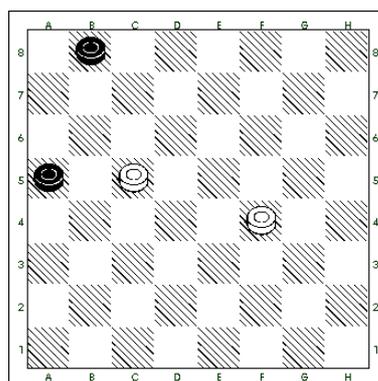
Diag. 46



Diag. 47

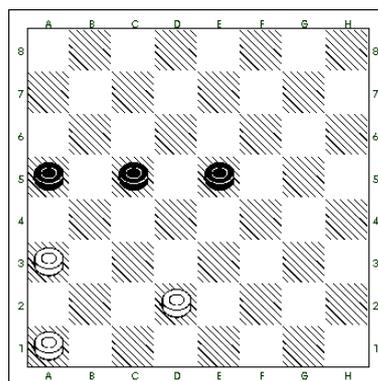
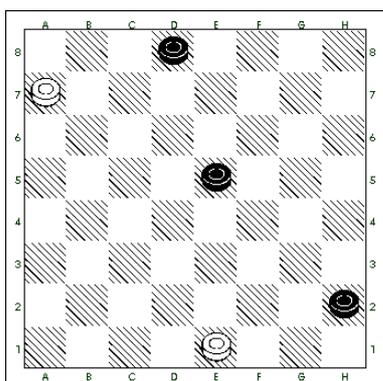


Diag. 48

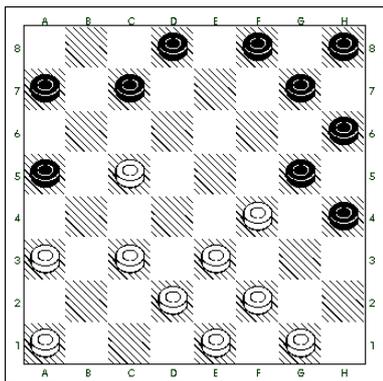


Diag. 49

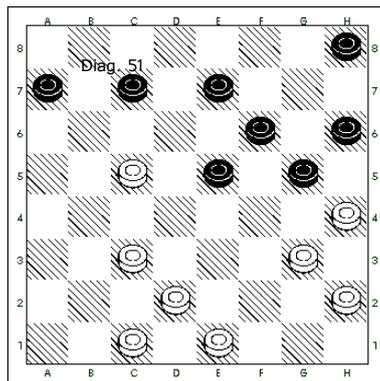
Cette fois si, les blancs recherchent la remise.



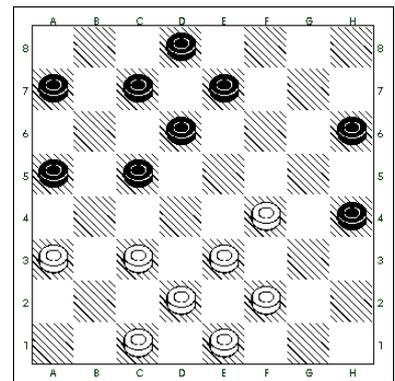
VI) Exercices simples (trait aux blancs)



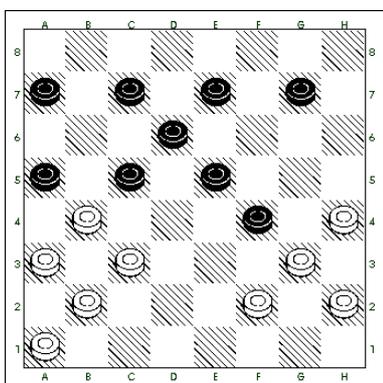
Diag. 52



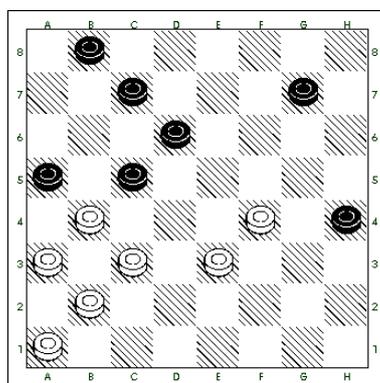
Diag. 53



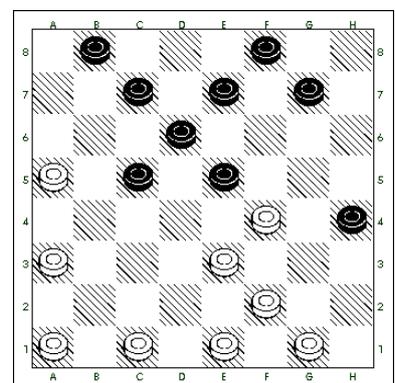
Diag. 54



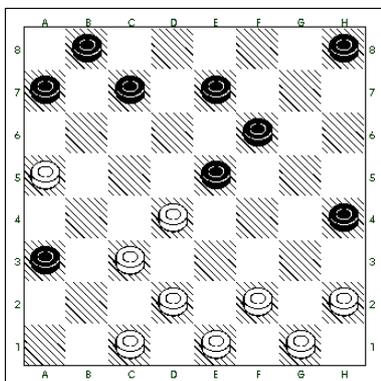
Diag. 55



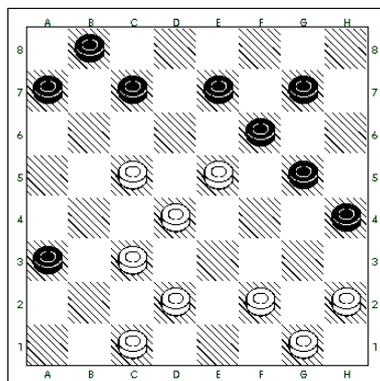
Diag. 56



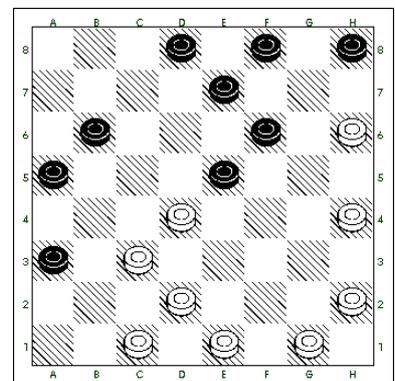
Diag. 57



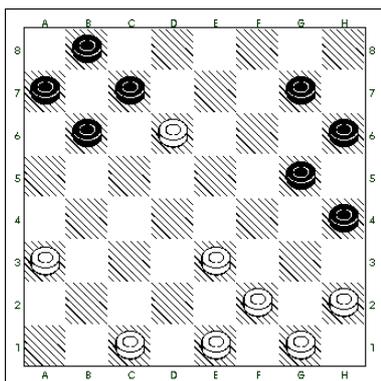
Diag. 58



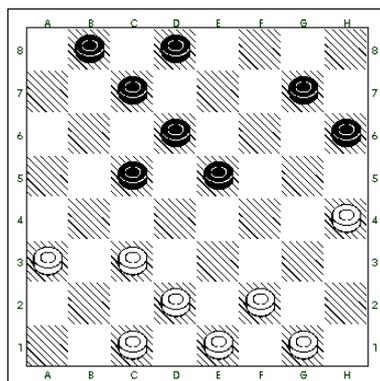
Diag. 59



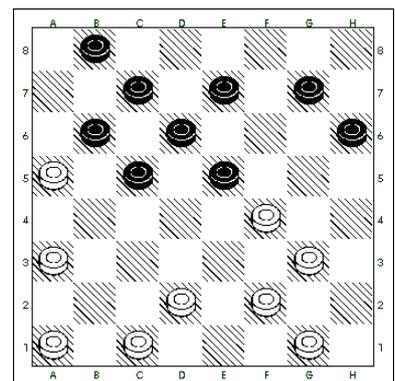
Diag. 60



Diag. 61



Diag. 62



Diag. 63

VII) Trouver des clubs de jeu de dames

<http://ffjdi64-144.sportsregions.fr/>

VIII) Jouer sur internet

<http://www.playok.com/>

solutions :

Les exercices dans ce livret sont loin d'être facile. Il faudra passer beaucoup de temps avant de comprendre le mécanisme. L'une des meilleurs manière pour progresser est de reprendre plusieurs fois les exercices et de demander l'aide de joueur plus fort en se rendant dans un club.

Le choix a été fait d'indiquer la variante principale sans développer les variantes adjacentes.

Diag 25 : F4G5 H6F4 F4C5 B6D4 C3G5

Diag 26 : C5D6 E3F4 G5E3 D2B4

Diag 27 : F4G5 H6H2 E3D4 C5E3 F2H8

Diag 28 : C3D4 E5C3 E3D4 C3E5 C1B2 A5C3 B2H8

Diag 29 : E3F4 E5D4m G3F4 E7F6 F4E5 D6F4 B4D6 C7E5 A5C7 B8D6 H4G5 F6H4 F2G3
H4F2 G1E7

Diag 30 : A3B4 B6C5 A5B6 C5C1 B6H8 D4B2 H8C3 B2D4 E1D2 C1E3 F4D2 H6F4 G3C7

Diag 31 : C3B4

Diag 32 : C3B4

Diag 33 : E5F6 E7G5 E3D4 G5C5 C1B2 A3E3 H4F2 G1D8

Diag 34 : E3F4 D4C5m B6B2 D2C3 B2D4 E3C5 A5C3 C1D2 C3G3 H2B8

Diag 35 : D2E3 E5G3 E3F4 G5E5 H4G5 H6F4 A3B4 C5A3 C1B2 A3C1 E1D2 C1E3 F2D8

Diag 36 : C3D4 C5E5 H2G3 A3C5 G3F4 G5E3 F2D8

Diag 37 : A3B4 C5A3 C1D2 A3G5 C3B4 A5C3 E1D2 C3E1 G1F2 E1G3 H2B8 D8C7 B8G7
H4G3 G7D4 G3H2 D4G1

Diag 38 : H4G5 F6H4 F4E5 D6F4 E3G5 H4F6 C3B4 A5G3 G1H2 A1E5 H2B8

Diag 39 : A3B4 C5A3 C3D4 E5C3 G3G7 F8H6 C1D2 C3E1 A1B2 A3C1 G1F2 E1G3 H2F4
C1G5 H4D8 les coups qui vont suivre doivent être étudiés attentivement. B8C7
D8A5 H6G5 A5D2 G5F4 D2E1 A7B6 E1F2 B6A5 F2E1 A5B4 E1A5 H4G3 A5B6
G3H2 B6G1

Diag 46 : D4C5 E7F6 C5D6 F6G5 D6C7 G5F4 C7B8 F4E3 C3D4 E3D5 B8E5 F8E7 E5G7,
les noirs devront offrir les deux pions restant.

Diag 47 : F4E5 F8E7 E1D2 E7F6 E5D6 F6G5 D6C7

Diag 48 : C1D2 H4G3 D4E5 G3H2 E5G3 H2F4 D6C7 F4G3 D2E3 G3H2 C7B8 H2G1 B8A7
D1D4 A7E3

Diag 49 : F4G5 B8C7 G5H6 C7D6 C5E7 A5B4 E7F8 B4C3 F8B4 C3A5 H6G7 A5B4 G7H8

Diag 50 : EF2 D8C7 F2G3 H2F4 A7B8 C7D6 B8A7 F4G3 A7E3 G3H2 E3G1 E5F4 G1D4
en occupant la grande diagonale, la partie ne peut plus être gagnée par les noirs.

Diag 51 : A1B2 E5F4 B2C3 F4G3 D2E3 G3H2 E3F4 H2G1 F4G5 A5B4 C3A5 G1D4 A5B6
C5A7 A3B4 D4G7 B4C5 G7F8 G5F6 F8B4 F6G7

Diag 52 : C5B6 A7C5 C3B4 A5C3 D2B8

Diag 53 : C5D6 E7C5 C3D4 C5E3 D2B8

Diag 54 : F4E5 D6F4 E3G5 H6F4 C3B1 A5C3 D2B8

Diag 55 : F2E3 E4D2 C3F1 A5C3 B2D4B6E6H8

Diag 56 : F4E5 D6D2 C3E1 A5C3 B2D8 H4G3 D8B6 B8C7 B6D8 G3H2 D8B6 H2G1

B6A7 G1H2 A7D4 G7H6 D4F6 H2D6 E1F2 D6C5 F2G3 H6G5 C5D6 H4G5 final 3 contre 1

Diag 57 : C1B2 E5G3 E1D2 G3C3 B2H8

Diag 58 : C3B4 A3E3 D2F8

Diag 59 : E5D6 C7E5 C5B6 A7A3 D2F4

Diag 60 : H6G7 C3B4 A3E3 D2F8

Diag 61 : H2G3 C7E5 E3F4 G5E3 F2H8 H4F2 G1E3

Diag 62 : A3B4 C5A3 C1B2 A3E3 F2H8

Diag 63 : F4G5 H6H2 A3B4 C5A3 C1B2 A2A3 F2H8 D6C5 avec une variante possible par H8G7 E7D6 G7F8
D6E5 F8B4 E5D4 B4D2 B6C5 A1B2 C7B6 A5C7 B8D6 D2C1

Ce livret vous permet d'aborder le jeu de dames en toute simplicité. La progression se mesure par les parties effectuées dans un cadre favorisant la concentration.

Il faut privilégier les tournois homologués par la FFJDI qui se pratique avec l'usage d'une pendule et souvent avec la notation de la partie.

La notation de la partie est le moyen de revoir sa partie et de revenir sur les moments clés.