

DAMES

Introduction

Il n'est guère d'objet plus commun que le damier : on le trouve dans presque toutes les familles; on ne peut pénétrer dans un café sans apercevoir, dans quelque coin, son quadrillage sympathique. Tout le monde connaît les règles du jeu de dames, du moins approximativement. Malgré cette immense diffusion, beaucoup de gens ignorent que la façon de jouer de la majorité n'a aucun rapport avec le véritable art damiste. L'homme le mieux doué peut pousser des pions indéfiniment sans même se douter que, dans le cadre des règles qu'il applique journellement, il puisse exister un tout autre jeu que celui qu'il pratique. Il pourra même gagner, dans ces conditions, toutes les personnes de son entourage; mais si le hasard le met un jour en présence d'un initié, il sera battu sans y avoir vu goutte. Si son amour-propre vient sottement se blesser de cette affaire, on risque de ne plus le revoir devant un damier; c'est une histoire très commune. S'il a, au contraire, l'esprit assez large pour que sa curiosité seule soit piquée, la réflexion succédera à son étonnement, un nouvel horizon lui apparaîtra; il deviendra lui-même un vrai damiste; c'est l'histoire de plusieurs maîtres de ce jeu.

On ne saurait prétendre trouver tout seul ce que vingt siècles n'ont su entrevoir. Le jeu de dames remonte, en effet, à la plus haute antiquité et, cependant, personne n'y entendait rien il y a seulement deux cents ans. De même, on a connu durant des siècles le pouvoir attractif de l'ambre, sans savoir rien tirer de cette révélation du fluide électrique. Pour osée que soit cette comparaison, elle n'en est pas moins juste sous certains rapports. Comme la plupart des sciences proprement dites, la science des jeux de combinaisons a fait, depuis deux siècles des bonds imprévus. Des paradoxes sont devenus des vérités. On a montré, par exemple, que l'on peut augmenter la difficulté d'un jeu en diminuant le nombre de ses règles; l'infini ne se cache-t-il pas derrière les choses les plus simples en apparence? La question du jeu idéal se pose ainsi d'une façon fort élégante, puisque les recherches peuvent s'orienter dans le sens de la réduction des règles au minimum.

Mais cette condition n'est pas la seule à respecter : on a créé des jeux sur des données beaucoup plus simples encore que celles du jeu de dames lui-même et que l'on ne pratiquera peut-être jamais en raison, le croirait-on, de leur trop grande difficulté. Des idées de ce genre ont bien pu jeter quelque désarroi dans les

esprits à une certaine époque et contribuer à l'édification de cette tour de Babel du damier qui a produit presque autant de manières de jouer aux dames qu'il y a de langues sur notre planète : Les jeux anglais, allemands, russes, italiens, turcs, espagnols, arabes, canadiens, etc., sont, comme notre propre jeu, de très belles formes du jeu de dames, toutes infiniment profondes en combinaisons mais foncièrement différentes les unes des autres.

Elles ont presque toutes une littérature et une technique très poussées. On ne peut guère songer à les unifier; autant vaudrait toutes proportions gardées, vouloir substituer la langue anglaise à la langue française ou réciproquement. Cette unification n'est peut-être pas nécessairement souhaitable d'ailleurs. On y perdrait une infinité de belles choses.

En outre, telle pratique qui convient parfaitement au tempérament d'un peuple peut ne pas convenir du tout au tempérament d'un autre. Or, le jeu de dames tel que nous le jouons, nous convient mieux que tout autre, non seulement par le brillant de ses combinaisons, mais surtout par la difficulté que ces débuts de parties opposent à l'analyse du catalogueur, difficulté qui est favorable au joueur d'initiative et d'inspiration et défavorable au joueur de mémoire. Notre jeu est aussi celui que l'on pratique, à peu de chose près, en Hollande, en Belgique, en Suisse romande, au Sénégal, aux Antilles, et partiellement sur divers autres points du globe.

Ce jeu a, maintenant, ses clubs et ses fédérations, régionales ou nationales : Fédération Française, Fédération du Nord de la France, Fédération du Sud-Est (d'autres sont en formation). Il a aussi ses célébrités.

M. Fabre, champion de France, fut en outre champion du monde en 1926; mais le Tournoi d'Amsterdam de 1928 conféra ce titre à M. Springer, maître hollandais dont le jeu s'était perfectionné en France. Actuellement, le titre est vacant, aucun tournoi, ou match international n'ayant eu lieu depuis 1928, malgré le défi officiel lancé par M. Fabre à M. Springer en 1929. Il sera vraisemblablement remis en jeu cette année-ci, à Paris, à l'occasion de l'Exposition coloniale.

P. SONIER.

CHALLENGE GROS

Il a été organisé, en souvenir de notre regretté camarade, M. Cros un tournoi entre les sociétés du "Damier Parisien", du "Damier de la Seine" et du "Damier de Levallois". La société gagnante conservera la plaquette que l'on a fait frapper en souvenir de M. Cros. Ce concours qui commence le 7 Décembre 1930, se poursuivra tous les soirs jusqu'au 1^{er} Mars 1931, à l'Académie Ludo, 18, rue de la Sorbonne.



M. FABRE, Champion de France

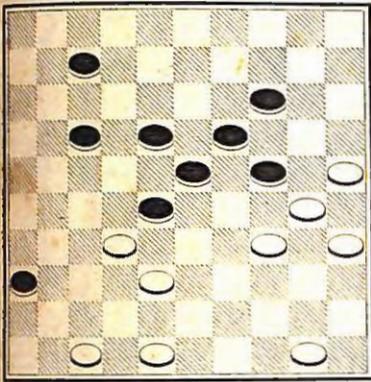
Technique

Les finesses du damier

Nous donnerons sous ce titre une série de coups choisis parmi les plus beaux que l'on connaisse.

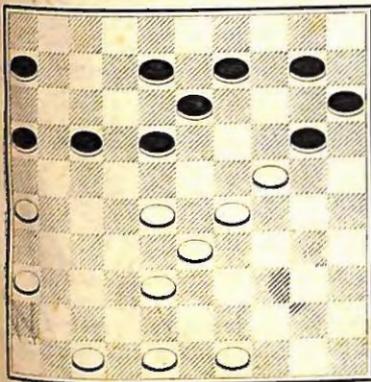
Le lecteur fera de rapides progrès s'il sait, non pas retenir la forme même des positions présentées, mais dégager l'idée, ou les idées, que comporte l'exécution des coups.

Nous commençons par une composition de M. A. de Graag, extraite de la revue hollandaise *Panorama*, et dans laquelle se trouve, admirablement présentée, une idée de notre champion national, M. Fabre.



Les cases (blanches) du damier étant supposées numérotées de 1 à 50, en commençant par le haut, en allant de gauche à droite et par lignes horizontales, on joue 50-45, ce qui signifie que l'on porte à la case n° 45 le pion qui se trouve à la case n° 50; les noirs sont obligés de prendre par 28-37; ensuite, successivement : 48-42, 37-48; 47-41, 36-47 (les noirs ont deux dames); 25-20, 47-40 (les noirs étant forcés de prendre deux pions); 20-29 (les blancs ayant le choix entre la prise d'une dame ou celle d'un pion), 23-25; 45-34, 48-30; 35-2 et les blancs gagnent en conservant la ligne 2-25.

Voici une autre idée pratique de M. Fabre :



Les blancs gagnent comme suit : 28-22, 17-30 (le signe X sera employé, dorénavant, pour confirmer qu'il s'agit bien d'une prise); 26-21, 16×27; 36-31, 27-36; 47-41, 36×47; 49-43, 47×33; 29×38, 20×29; 43×5.

COMMUNICATION

— du —

SECRETARIAT

de la

FÉDÉRATION DAMISTE FRANÇAISE



M. Bonnard, directeur de la revue « Le Jeu de Dames » se voit dans l'obligation d'abandonner cette revue à partir du 1^{er} janvier prochain. Les damistes français ont une grande dette de reconnaissance envers M. Bonnard qui, pendant de nombreuses années, assura, presque tout seul, la vie de cet organe, seul lien entre les joueurs français. Il serait souhaitable que cette œuvre, fondée par Eugène Leclercq en 1893, fut continuée et un groupe de damistes parait déjà décidé à faire le nécessaire à ce sujet. D'ailleurs, la Fédération a besoin d'un organe qui accepte de faire connaître ses communications officielles. La direction de la revue « Clubs et Cafés » vient généreusement d'offrir, en toute garantie, la place nécessaire dans ses colonnes (3 ou 4 pages) pour répondre à ce double desiderata. Le bureau de la Fédération va être appelé à se prononcer sur cette proposition, du moins en ce qui le concerne; l'avis des fédérations régionales et des sociétés fédérées lui sera utile. D'autre part, en toute éventualité, les sociétés peuvent adresser les nouvelles, qu'elles désirent faire paraître, à M. Vimont, rue Jean-Barbe, à Harfleur (Seine-Inférieure). M. Vimont a bien voulu se charger de la chronique dans la revue damiste projetée.

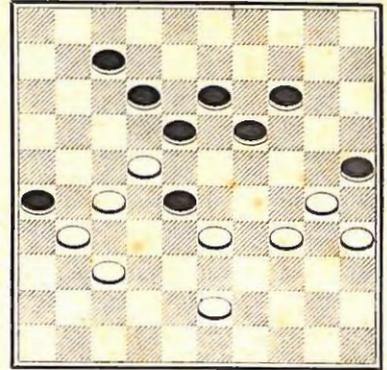
Le Secrétaire général
de la F. D. F.

P. SONIER.

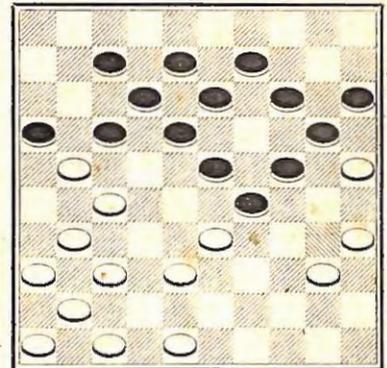
PROBLÈMES

Les blancs jouent et gagnent dans les trois positions ci-dessous :

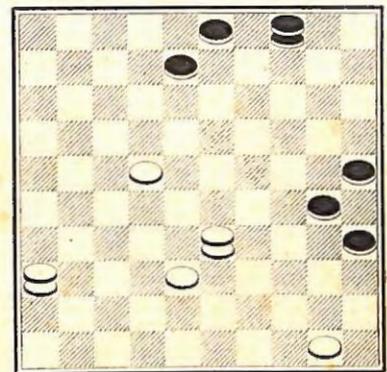
N° 1



N° 2



N° 3



Nous publierons volontiers les compositions intéressantes que l'on voudra bien nous adresser, ainsi que les noms des amateurs qui nous enverront les solutions exactes des problèmes proposés dans cette colonne.