

# Le Damier

Revue Mensuelle du Jeu de Dames

Paraissant du 15 au 20

Directeur, Rédacteur en Chef : **Louis DAMBRUN**

ABONNEMENTS	RÉDACTION, ADMINISTRATION, PUBLICITÉ	ABONNEMENTS
—	<b>168, Faubourg Saint-Martin</b>	—
France..... 6 »	<b>PARIS-X<sup>E</sup></b>	Les Abonnements sont annuels et partent du 15 de chaque mois.
Union Postale 8 »	<i>Téléphone Nord : 39-33</i>	

Les manuscrits non insérés ne sont pas rendus. Notre correspondance devenant de jour en jour plus importante, nous ne répondrons directement qu'aux lettres contenant un timbre pour la réponse. Ajoutons que nous serons toujours à la disposition de nos lecteurs pour leur donner tous les renseignements dont ils pourraient avoir besoin par la Petite Correspondance et sans aucuns frais pour eux.

Nous rendons compte de tous les ouvrages ayant trait au Jeu de Dames, et dont il est remis gratuitement un exemplaire à nos bureaux par les auteurs ou éditeurs.

Cette Revue étant, avant tout, un organe de propagande et de diffusion du Jeu de Dames, nous prions instamment nos abonnés de nous indiquer toutes les personnes susceptibles de s'y intéresser, afin que nous puissions leur en envoyer un spécimen.

## Nouvelles du Mois



Nous avons fait cette constatation que le délai vraiment trop court laissé à nos solutionnistes nuisait considérablement au succès de nos concours. Nous avons donc décidé que les solutions devraient nous parvenir un mois et demi après parution des problèmes. De cette façon nos lecteurs auront tout le temps de se livrer à leurs recherches favorites. Les solutions du Concours N° 4 devront donc nous être envoyées le premier juin. Les solutions paraîtront dans le numéro du même mois.

A ce propos, nous ne saurions trop recommander aux solutionnistes d'écrire leurs solutions complètement. Les uns indiquent comme forcé un coup qui ne l'est pas du tout. Une variante leur aurait démontré leur erreur. D'autres indiquent comme variante principale un gain enfantin et négligent complètement le gain, dans le cas de bonnes réponses des Noirs. Rien n'est plus utile que cette transcription des variantes jouées. C'est celle-ci qui vous indiquera les imperfections de votre vision. Quand vous saurez écrire vos

**Apprenez le Jeu de Dames à vos enfants**

<http://damierlyonnais.free.fr>

solutions avec méthode, vous les penserez aussi avec méthode et ce jour-là — la logique est l'essence de ce jeu — vous aurez fait un progrès énorme, un progrès de méthode le plus fécond d'entre tous. Rien ne démontre mieux l'utilité de nos concours.

Nous rappelons à nouveau que nous annulons tous les envois non conformes au règlement. Certains concurrents persistent à ne pas donner le nombre de réponses (*chaque enveloppe contenant les solutions, constitue une réponse et non chaque solution*), d'autres oublient leurs noms. Mettez d'abord votre nom, et immédiatement au-dessous le nombre de réponses, vous éviterez ainsi deux causes d'annulation.



## UNE NOUVELLE NOTATION

(Suite et Fin)

Eh ! bien cela constitue deux défauts capitaux pour une notation parce que : 1° s'il y a entre les nombres des rapports s'inspirant de la marche, — on commettra à chaque instant des confusions — qui rendront incompréhensible la partie notée ; 2° s'il faut se livrer à une recherche si facile soit-elle, la pratique de la notation devient impossible aussitôt que les joueurs accélèrent un peu la partie, le numéro de la case ou sa situation devant apparaître instantanément.

Toutes ces observations, nous les avons faites en pratiquant la notation Petit qui vaut au moins celle de l'auteur en question. Nous nous sommes astreint pendant plusieurs mois à nous servir de cette notation. Nous avons transposé quantité de parties de la notation Manoury en notation Petit, puis, une fois bien préparé, nous avons noté avec la notation Petit **toutes les parties du match Molimard-de Haas**. Il a fallu nous rendre compte qu'elle n'offrait aucun avantage sur la notation Manoury et que par contre elle avait de grands désavantages à cause, notamment, des confusions dont nous avons parlé plus haut.

C'est que pour noter rapidement une partie il faut SAVOIR la notation. La moindre recherche vous trouble.

L'expérience que nous avons faite, en toute impartialité, nous a démontré la supériorité incontestable de la notation Manoury. Nous ne saurions trop mettre en garde les amateurs du Jeu de Dames contre les erreurs des inventeurs de notations dont on croit pouvoir démontrer abstraitement les avantages.

Il n'est pas inutile de rappeler ici les qualités de la notation Manoury :

1° Les nombres étant distribués arbitrairement sur le damier, par rapport à la marche du jeu, les cases sont individualisées, elles n'ont aucune relation entre elles, aucune confusion ne peut s'établir, il faut un peu de temps pour les connaître, quand on les sait on ne les oublie plus et on les trouve instantanément. Il en est de même des villes pittoresques

---

**Le Jeu de Dames convient à tous**

où on a du mal au début à se diriger, mais où on se reconnaît rapidement au bout d'un certain temps, alors que des confusions continuelles s'établissent dans les villes à tracés géométriques.

2° Si on compare la notation Manoury aux autres, prétendues logiques, on s'aperçoit qu'il est possible de trouver très rapidement une case par le chiffre des unités. C'est ainsi que les unités 5 ou 6 indiquent une case dans un coin. Tous les nombres se terminant par 8 indiquent une case centrale. Ainsi de suite. D'autre part verticalement les nombres varient d'une dizaine. Etant donné un nombre quelconque nous pouvons situer la rangée verticale dans laquelle il se trouve, et comme il n'y a que cinq cases dans chaque rangée verticale, nous pourrons, à l'œil, avec certitude, reconnaître la case exacte qui lui est affectée. Notons également que les cases désignées par un seul chiffre, ce qui n'est pas négligeable pour la rapidité de l'écriture (la notation de l'auteur dont nous parlons comprend toujours deux chiffres) se trouvent instantanément puisqu'elles sont les premières des rangées verticales. De même les nombres dont le chiffre des dizaines est 4 se trouvent instantanément puisqu'ils sont les derniers de chaque rangée verticale, exception faite pour les nombres 10 et 50. Ceci n'a pour nous aucune espèce d'intérêt, nous conseillons toujours à nos élèves qui veulent apprendre la notation de l'apprendre par cœur et de s'abstraire complètement de ces relations entre les cases. On peut ainsi s'habituer à une routine qui vous gênerait énormément par la suite. C'est, instantanément, que doivent vous apparaître les nombres ou les cases. Autrement il y aurait là des ennuis comparables à ceux qu'éprouvent les dactylographes ou les pianistes habitués à regarder leur clavier ou les chauffeurs qui ne peuvent changer de vitesse sans regarder leur levier.

3° La notation Manoury a été employée dans tous les ouvrages qui comptent sur le Jeu de Dames, elle est employée en Hollande par tout le monde sans qu'il lui soit reproché quoi que ce soit. Tous les matches, tous les concours que nous avons organisés ont vu leurs parties notées sans aucun accroc, sans aucune difficulté, avec cette notation. La notation Manoury a fait ses preuves, nous avons pu noter avec elle notation jusqu'à trois parties à l'heure sans erreur.

L'adoption d'une nouvelle notation serait non seulement une grosse erreur, à notre sens, mais elle nécessiterait, étant donné la littérature déjà existante, la connaissance de deux notations par tous les joueurs de dames : une pour le présent, une pour le passé.




---

**Le Jeu de Dames trempera fortement votre caractère**

<http://damierlyonnais.free.fr>

## Troisième partie du Match Molimard-De Haas pour le Championnat d'Europe.

	Blancs Molimard	Noirs De Haas
1.	34 - 29	17 - 22
Même début qu'à la deuxième partie.		
2.	40 - 34	11 - 17
3.	45 - 40	6 - 11
4.	50 - 45	1 - 6

Les Noirs ayant le trait ont intérêt à jouer la symétrie

5.     32 - 28                   19 - 23

Meilleur que le pionnage par 20 - 24 en effet :

2) : 20   37 - 32

20 - 24	15 : 24	22 - 27	A B
31 : 22	32 : 21	34 - 30	avec un
18 : 27	17 : 23	forcé	avantage de position.

32 - 27   41 - 37

A si 10 - 15   14 - 20

avec un grand avantage.

34 - 29   40 : 20

B si 18 - 23   23 : 34   14 : 25  
avec un avantage de position pour les Blancs.

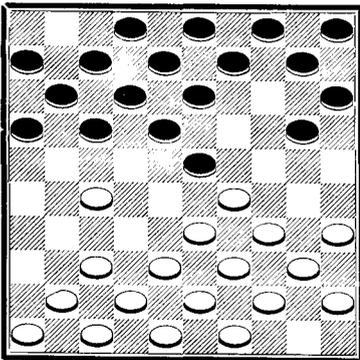
6.     28 : 19                   14 : 23

7.     31 - 27

Excellent échange.

7.                               22 : 31

8.     36 : 27



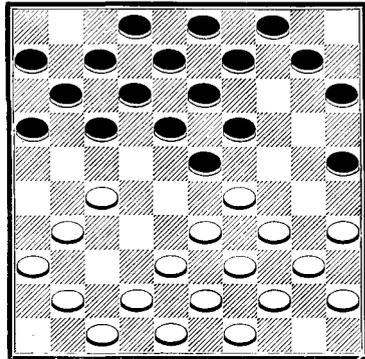
8.                               20 - 25  
Pour empêcher l'avancée du pion  
2) à 24.

9.     41 - 36                   10 - 14

10.    37 - 31                   5 - 10

11.    46 - 41                   14 - 19

Nous aurions préféré 17 - 22 qui empêchait le dégagement immédiat.



12.    27 - 22

Dégagement ingénieux.

12.                               17 : 28

13.     33 : 22                   18 : 27

14.     31 : 22                   12 - 17

Le meilleur

39 - 33   29 : 18

1° Si 12 - 18   18 : 27   13 : 22

38 - 32   32 : 5 gagne.

27 : 29

29 : 18   22 - 17

2° Si 10 - 14   12 : 23   11 : 22

34 - 30   40 : 27 gagnent l' pion.

25 : 34

15.     29 : 18                   17 : 28

16.     34 - 29                   13 : 22

17.     29 - 23                   10 - 14

18.     23 : 32                   7 - 12

19.     41 - 37                   8 - 13

20.     40 - 34                   2 - 8

32 - 28   42 - 37

Si 19 - 23   23 : 41   41 : 32

**Le Jeu de Dames est un jeu logique**

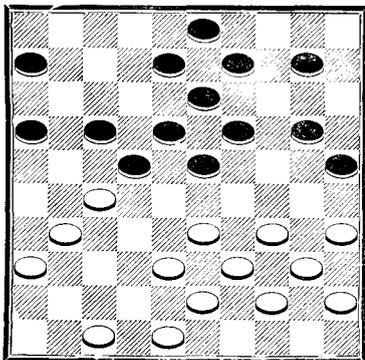
38 : 7 gagnent.

21.	37 - 31	4 - 10
22.	38 - 33	12 - 18
23.	32 - 27	19 - 23
24.	44 - 40	14 - 19
25.	42 - 38	11 - 17
26.	49 - 44	15 - 20

Il est évident que si

31 - 25 33 : 11 26 : 37

23 - 28 22 : 31 6 : 17



27. 34 - 29

Excellent pionnage.

27.		23 : 34
28.	39 : 30	25 : 34
29.	40 : 29	10 - 15

29 - 23 27 : 18

Si 19 - 24 18 : 29 13 : 22

35 - 30 33 : 2 gagnent.

24 : 35

30. 38 - 32

Le pionnage par 29 - 24 35 : 24

19 : 30 20 : 29

33 : 24 ne donnait aucun avantage, le coup du texte va compliquer la partie sans désavantage pour les Blancs.

30. 17 - 21

31. 43 - 39

Si 31 - 26 26 : 17 36 : 27

22 : 31 19 - 24 24 - 30

35 : 24 29 : 18 45 : 34

18 - 23 20 : 40 13 : 11 gagnent.

41. 19 - 24

35 - 30 30 - 25

Si 21 - 26 26 : 28 22 : 31

25 : 12 33 : 11 33 : 27 gagnent.

8 : 17 6 : 17

32. 45 - 40

Si 48 - 43 35 : 24 27 : 13

24 - 30 18 - 23 23 : 34

30 : 30

20 : 40 gagnent.

32. 13 - 19

Ce coup est forcé, en effet :

29 : 20 31 - 26

1° Si 20 - 25 25 : 14 22 : 31

36 : 27 gagnent 1 pion.

35 - 30 30 : 19

2° Si 21 - 26 26 : 28 13 : 24

47 - 42 33 : 2 gagnent.

22 : 31

35 : 24 24 - 19

3° Si 24 - 30 21 - 26 26 : 23

33 - 31 31 - 26 33 : 4 4 : 36

13 : 24 22 : 31 24 : 33

gagnent.

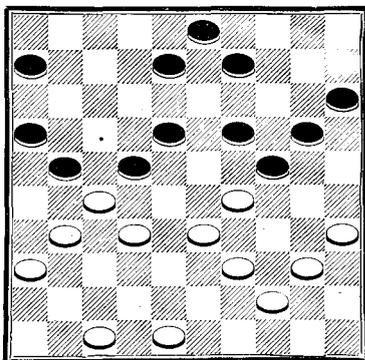
29 - 23 27 : 9

4° Si 9 - 14 18 : 38 38 : 27

31 : 22 35 : 24 9 : 20 31 - 34

24 - 30 20 : 29 15 : 24 29 - 33

34 - 29 gagnent 1 pion.



33. 33 - 28

Ce coup fait perdre la partie, le coup juste était ici 40 - 34 qui obligeait les Noirs au pionnage 18 - 23, en effet :

**Le Jeu de Dames n'est pas un jeu d'argent**

40 - 34 27 : 18 35 - 30  
 18 - 23 A B C 23 : 12 24 : 25  
 32 - 27 33 - 28 29 : 7 7 : 18  
 21 : 32 32 : 23 12 - 8 3 - 8  
 39 - 33 48 - 43 18 : 9 31 - 27  
 9 - 14 8 - 13 14 : 3  
 avec un avantage de position.  
 29 : 20

A si 20 - 25 ou 9 - 14 25 : 14  
 31 - 26 26 : 17 gagnent 1 pion.  
 22 : 31

47 - 42 31 - 26  
 B si 9 - 13 3 - 9 a b 22 : 31  
 36 : 27 29 : 20 26 : 17 gagnent  
 20 - 25 15 : 24  
 1 pion.

29 : 20 31 - 25  
 a Si 20 - 25 25 : 14 22 : 31  
 36 : 27 gagnent 1 pion.

35 - 30 30 - 25  
 b Si 21 - 26 26 : 28 22 : 31  
 25 : 12 33 : 11 36 : 27 39 : 28  
 8 : 17 6 : 17 24 : 33  
 gagnent.

47 - 42 31 - 30  
 C si 8 - 13 9 - 14 a 21 - 26 b  
 42 - 37 30 - 25 35 : 24  
 3 - 9 c 24 - 30 d 19 : 30  
 25 : 34 gagnent.

31 - 26 36 : 27  
 a 1. Si 3 - 8 22 : 31 20 - 25  
 29 : 20 26 : 17 gagnent 1 pion.  
 15 : 24

35 - 30 30 - 25  
 2. Si 21 - 26 26 : 28 22 : 31  
 25 : 12 gagnent.

29 : 9 48 : 39  
 b 1. Si 20 - 25 25 : 43 9 : 14  
 31 - 26 36 : 27 gagnent 1 pion.  
 22 : 31

31 - 26 36 : 27  
 2. Si 3 - 8 22 : 31 20 - 25  
 29 : 9 48 : 39 26 : 17 gagnent.  
 25 : 43 13 : 4

30 - 25 42 - 37  
 3. Si 21 - 26 24 - 30 3 - 9

35 : 24 25 : 34 gagnent 1 pion.  
 19 : 30

27 - 21 33 : 42  
 c Si 6 - 11 16 : 38 24 : 33  
 gagnent.

48 - 43 39 : 10  
 d Si 19 - 23 23 : 34 15 : 4  
 25 : 3 gagnent.

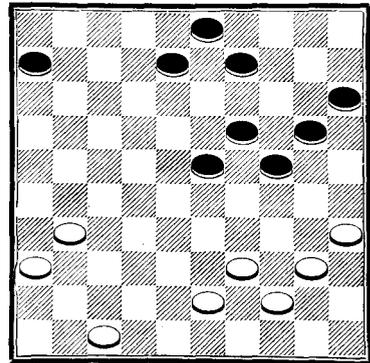
33. 22 : 33  
 34. 29 : 38 18 - 23  
 35. 48 - 43

Il n'y a rien de mieux à indiquer.  
 Si 31 - 26 32 : 25

23 - 28 21 : 45 gagne.

Très bien joué, par ce coup les  
 Noirs forcent le gain du pion.

35. 21 - 26  
 36. 27 - 21 26 : 28  
 37. 38 - 33 16 : 27  
 38. 33 : 31



38. 9 - 13  
 39. 31 - 27 8 - 12  
 40. 36 - 31

Il est évident que

1. Si 27 - 22 22 : 33 35 : 24  
 23 - 28 24 - 30 20 : 49  
 gagnent.

2. Si 40 - 34 44 - 40 39 : 28  
 24 - 29 29 - 33 23 : 21  
 gagnent.

40. 24 - 29  
 41. 43 - 38 23 - 28  
 42. 27 - 21 19 - 23  
 43. 39 - 34 13 - 18  
 44. 44 - 39 6 - 11  
 45. 31 - 26

**Le Jeu de Dames est un jeu français**

Si 47 - 41 ou 47 - 42 39 : 19  
28 - 33 11 - 17

34 : 23

17 - 41 ou 48 gagnent.

45. 3 - 8  
46. 47 - 42 8 - 13  
47. 21 - 16 20 - 24  
16 : 7 39 : 33

Si 13 - 19 12 : 1 28 : 30

35 : 22 gagnent 1 pion.

48. 16 : 7 12 : 1  
49. 42 - 37

26 - 21 ne donnait aucune chance de remise.

49. 15 - 20  
50. 38 - 32

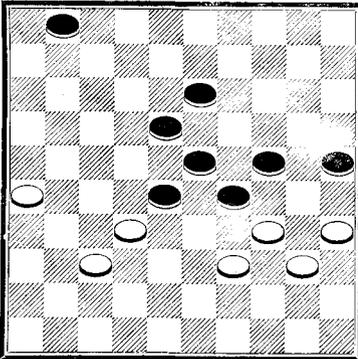
Si 34 - 30 30 - 25 38 : 20

13 - 19 29 - 33 24 : 44

25 : 14

19 : 10 gagnent.

60. 20 - 25



51. 32 - 27 29 - 33  
52. 26 - 21 33 : 44  
53. 40 : 49 24 - 29

Par ces deux attaques successives les Noirs précipitent le gain.

54. 21 - 17 29 : 40  
55. 35 : 44 25 - 30

Il est évident que

27 - 22 17 - 12

Si 13 - 19 18 : 27

avec chances de remise.

56. 17 - 11 30 - 34  
57. 11 - 6 23 - 29  
27 - 22 44 - 30

Si 28 - 33 19 : 27 ad lib.

49 : 9 gagnent.

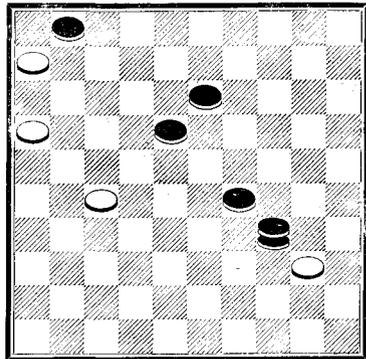
58. 27 - 21 28 - 33  
59. 37 - 32

Il n'y a rien de bon à indiquer.

Si 21 - 17 44 - 40 49 : 38

34 - 30 39 - 43 33 : 31 gagnent.

59. 34 - 39  
60. 44 - 40 39 - 43  
61. 49 : 38 33 : 42  
62. 21 - 16 42 - 48  
63. 32 - 27 48 - 34



64. 40 - 35 34 - 48  
65. 16 - 11 48 - 39  
66. 27 - 21 39 - 43  
67. 21 - 16 13 - 19  
68. 11 - 7 1 : 12  
69. 16 - 11 43 - 38

Les Blancs abandonnent.

Analyse de M. Fabre.

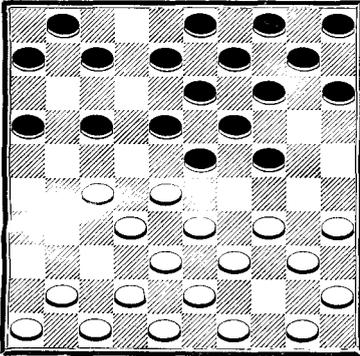


**Le Jeu de Dames s'apprend comme une science**

## Première Partie du Match Dentrux-Pernet

*Nous sommes heureux d'offrir à nos lecteurs la première partie du Match Pernet Dentrux. Il va sans dire que nous n'arrêterons pas pour cela la publication des parties du Match Molimard-de Haas qui seront publiées intégralement.*

	Blancs M. Pernet	Noirs M. Dentrux
1.	33 - 28	18 - 23
2.	39 - 33	17 - 21
3.	31 - 27	12 - 18
4.	44 - 39	7 - 12
5.	37 - 31	20 - 24
6.	31 - 26	2 - 7
7.	26 : 17	11 : 31
8.	36 : 27	12 - 17



9. 34 - 30

Le double pionnage suivant n'était pas mauvais non plus pour les Blancs :

34 - 29 40 : 20 27 - 22 32 : 12  
23 : 31 15 : 24 18 : 27 7 : 18

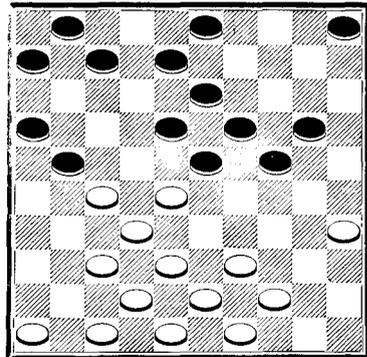
9. 17 - 21  
10. 50 - 44 15 - 20

14 - 20 donnait le choix aux Noirs sur l'attaque de 30 - 25 de répondre soit par le pionnage traditionnel, soit par la fermeture de 10 - 14 qui ramenait à la position actuelle une fois 15 - 20 joué.

11. 30 - 25 10 - 15  
12. 40 - 34

A notre avis rien ne pressait. On pouvait différer l'offre du pionnage. Toutefois bien des joueurs se donnent une partie détestable, par crainte de jouer ce coup dans cette position. C'est là un préjugé qui peut devenir néfaste dans bien des cas en vous cachant un danger véritable et autrement grave. Woldouby notamment ne s'en souciait nullement. Cela ne laissait pas d'étonner nombre de joueurs qui ne sont pas loin de croire la partie perdue quand le pion 45 a quitté prématurément sa case.

12. 24 - 29  
13. 33 : 24 20 : 40  
14. 45 : 34 15 - 20  
15. 41 - 37 20 - 24  
16. 34 - 30 14 - 20  
17. 25 : 14 9 : 20  
18. 30 - 25 4 - 9  
19. 25 : 14 9 : 20



**Le Jeu de Dames est moralisateur**

20. 38 - 33

Ce coup a le double avantage de conserver les pions 48, 43, 39, 49, 44 pour défendre l'aile droite des Blancs et de préparer un joli coup.

20. 20 - 25

Sur 5 - 10 le coup suivant eut été possible :

27 - 22 3) - 34 34 : 5 46 : 37  
18 : 29 23 : 41 7 - 12 14 - 19  
5 : 7

1 : 12 égalité.

21. 46 - 41 5 - 10  
22. 41 - 36 7 - 12  
23. 36 - 31

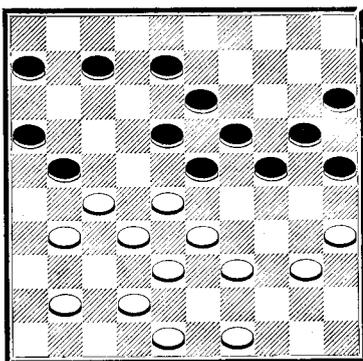
Si 27 - 22 39 - 34 34 : 5 et les  
18 : 29 23 : 41 41 - 46

Blancs ne pouvant prendre la dame Noire à cause du pion en l'air 44 perdent la partie.

23. 10 - 15  
24. 31 - 26 3 - 9  
25. 26 : 17 12 : 21  
26. 37 - 31

Le coup précédemment indiqué se présentait encore ici pour les Blancs.

26. 1 - 7  
27. 44 - 40 9 - 14  
28. 43 - 38 14 - 20  
29. 47 - 41



29. 23 - 29

24 - 2) pouvait également se jouer et aurait amené probablement la suite qu'on va lire :

33 : 24 40 - 34 A  
24 - 29 20 : 29 20 : 40

35 : 44

23 - 29 avec une bonne partie.

A Les Blancs étaient menacés ici de 19 - 24 et 25 : 45, de 2) - 33.

30. 40 - 34 29 : 40  
31. 35 : 44 18 - 23  
32. 41 - 36 24 - 29  
33. 33 : 24 20 : 29  
34. 31 - 26

Ce coup est le meilleur.

En effet : 1° Sur 39 - 33 33 : 24  
21 - 26 19 : 30

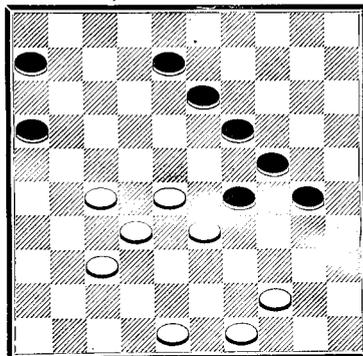
28 : 19

26 : 28

2° Sur 44 - 40 28 : 30

19 - 24 25 : 45 gagne.

34. 7 - 11  
35. 26 : 17 11 - 31  
36. 36 : 27 15 - 20  
37. 49 - 43 25 - 30  
38. 39 - 33 20 - 24  
39. 42 - 37 29 - 34  
40. 43 - 39 34 : 43  
41. 38 : 49



42. 37 - 31 29 : 38  
43. 32 : 43 8 - 12  
44. 31 - 26 13 - 18  
45. 28 - 22 6 - 11  
46. 22 : 13 19 : 8  
47. 43 - 38

Ce coup est forcé pour empêcher la perte du pion par 11 - 17 suivi de 17 - 21 26 : 17

12 : 32

47. 11 - 17  
48. 48 - 43 30 - 34  
49. 38 - 32 24 - 30

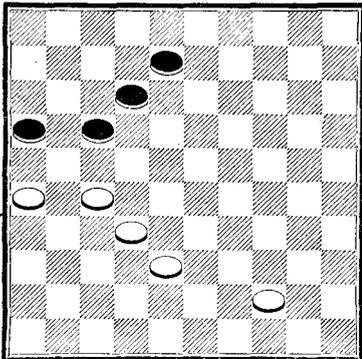
**Le Jeu de Dames est le sport du cerveau**

50. 43 - 39

Les Blancs qui s'étaient préparé se pionnage au 48<sup>e</sup> coup rendent ainsi la partie absolument égale. Dans la situation actuelle il n'y avait d'ailleurs pas d'autre moyen d'empêcher le passage à dame du pion noir 34.

50. 34 : 43

51. 49 : 38



51. 30 - 34

Ce coup oblige les Blancs, soit à pionner par 27 - 21 soit à détruire la formation de pionnage qu'ils occupent sur les cases 27, 32 et 38.

52. 44 - 39

Ce coup permettra de reprendre la formation momentanément détruite par 49 - 43 suivi de 43 - 38.

52. 34 : 43

53. 38 : 49 12 - 18

54. 49 - 43 18 - 23

On simplifiait beaucoup la partie en attaquant par 17 - 22.

55. 43 - 38 8 - 12

Ce coup est forcé.

56. 38 - 33 12 - 18

57. 33 - 28 23 - 29

58. 28 - 23 29 - 33

On pouvait également jouer

27 : 18 meilleur A 18 - 13

18 - 22 29 - 33 33 - 39

13 - 8 8 - 4

39 - 44 44 - 50 suivi de 17 - 21

A si 23 : 24 26 : 37

22 : 31 17 - 22 suivi de

16 - 21

59. 23 : 21 - 39

60. 21 - 17 39 - 44

61. 17 - 12 44 - 50

62. 12 - 7 50 - 44

63. 7 - 1 44 - 6

Remise.

La Remise était fatale, les Blancs ne pouvant échafauder aucune combinaison pour déloger la Dame Noirs de la ligne 6 à 50.



## A NOS LECTEURS

De nombreux abonnés nous avaient fait part à plusieurs reprises de leur désir de voir **Le Damier** ne pas se confiner exclusivement dans le Jeu de Dames. Nous avons décidé de leur donner satisfaction. Dans le prochain numéro nous réserverons une place à des informations sur le Billard et les Echecs. Ce sont là les trois plus beaux jeux de salon et il n'est permis à aucun joueur de combinaisons d'ignorer les grands événements sportifs, qui illustrent leur histoire. Nous espérons que nos lecteurs feront bon accueil à cette petite transformation qui élargira sensiblement le champ de notre propagande pour le Jeu de Dames.

**Jouez aux Dames, vous fuirez les tripots**

<http://damierlyonnais.free.fr>

## SOLUTIONS

N° 240. — 16 - 11    11 - 7    7 - 2    2 - 16    50 - 39    16 - 11  
 25 - 30 A    30 - 34 B    34 - 39    39 - 44 C    40 - 45    45 - 50  
 11 - 6    6 : 50 gagne.

50 : 33

11 - 7    7 - 1    1 - 6    6 - 1

A si 40 - 45    25 - 30    30 - 35 forcé  $\alpha$     35 - 40    40 - 44

50 : 3)    1 - 6 gagne.

45 - 50

1 : 40    50 - 44 gagne.

$\alpha$  si 30 - 34    45 : 34

7 - 1

1 - 6 etc... Voir variante A

B si 30 - 35    40 - 45 forcé

16 - 49 gagne.

C si 40 - 44 ou 45

N° 241. — 39 - 34    23 - 18    6 - 50    50 : 6    18 - 12    1 - 6  
 35 - 40 A    40 : 29    29 : 33    45 - 50    50 - 45    45 - 7  
 1 - 45 gagne.

23 - 18    6 - 1    1 : 45 gagne.

A si 45 - 50    50 - 45    45 : 2

N° 242. — 39 - 34    32 - 27    31 - 27    36 : 29 gagne.

30 : 50    23 : 21    50 : 31

N° 243. — 13 - 9    44 - 49    45 : 29    29 - 24  
 14 : 3    3 - 8 forcé A B C    2 - 16 DE    16 - 2 F C  
 39 - 11    29 - 38    49 : 3 gagne.

2 : 16    16 : 43

39 - 34 suivi de 40 - 45 gagne.

A si 2 - 35

39 - 30    45 - 40    50 : 35 gagne.

B si 3 - 9    2 : 35    35 : 44

45 - 12

39 - 17    17 - 11    12 - 21

C si 2 - 16    3 - 9 meilleur    16 - 2    2 : 16    16 : 27

4) : 16 gagne.

29 : 1

1 - 29

39 - 30

39 - 40

D si 8 - 12    2 - 16 forcé    16 - 2 forcé    2 : 35    35 : 44

49 : 35 gagne.

39 - 11

29 : 38

49 : 4 gagne.

E si 8 - 13

2 : 16

16 : 43

**Le Jeu de Dames disciplinera votre attention**

<http://damierlyonnais.free.fr>

				24 : 2 gagne.			
	F si 8 - 13						
				24 - 2 gagne.			
	G si 8 - 12						
N° 244.	13 - 9	13 - 3	3 - 25	10 - 5	25 - 43	43 - 49	
	30 - 34	A B C	34 - 39	39 - 44	7 - 11 forcé	11 - 17	44 - 50
	49 - 44		5 : 6 gagne.				
	50 : 19						
	gain facile par 13 - 3 suivi de 3 - 25						
	A si 7 - 11						
			13 - 2	23 : 12	10 - 5	formant le trébuchet	
	B si 7 - 12 12 - 18 forcé 30 - 34						
	même marche que dans la variante principale.						
	C si 30 - 35						
N° 245.	33 - 28	39 - 34	38 - 33	48 - 43	41 : 14	14 :	1 gagne.
	6 : 17	30 : 39	29 : 27	39 : 37	23 : 32		
N° 246.	44 - 40	26 - 21	28 : 17	48 - 43	43 : 1	1 : 4	
	35 : 44	17 : 37	37 : 39	12 : 32	32 : 43	13 - 19	
	4 - 27		27 : 38	38 : 49	49 - 43	gagne.	
	19 - 23	meilleur		23 - 23	28 - 33		
N° 247.	44 - 40	39 - 34	23 - 21	22 - 18	40 - 34	45 : 1	gagne.
	37 : 48	28 : 30	48 : 26	13 : 11	26 : 40		
N° 248.	43 - 38	40 - 34	27 - 21	28 - 23	38 - 33	32 : 1	
	24 : 13	30 : 39	26 : 37	17 : 26	14 : 25	25 : 34	
N° 249.	32 - 28	30 : 8	37 - 32	27 - 21	25 - 20	35 - 30	
	15 : 24	2 : 13	26 : 37	17 : 26	14 : 25	25 : 34	
	33 - 29	28 : 6	36 - 31	41 : 1	gagne.		
	34 : 23	37 : 28	26 : 37				
N° 250.	44 - 39	45 - 40	24 - 19	47 - 42	34 - 29	42 - 38	48 : 6
	33 : 44	44 : 35	ad libitum	ad lib.	32 : 43		
	gagne.						
N° 251.	31 - 26	28 - 22	26 - 21	29 - 23	39 - 34	33 : 4	4 : 3
	22 : 42	17 : 19	16 : 27	18 : 40	40 : 29	42 : 33	8 - 13
	3 - 17	17 - 39	gagne.				
	19 - 24						
N° 252.	21 - 17	27 - 22	29 - 24	50 - 45	38 : 49	45 : 1	gagne.
	12 : 21	18 : 27	20 : 40	25 : 43	27 : 29		
N° 253.	40 - 35	35 - 30	42 - 20	3 : 25	gagne.		
	30 - 39	A B C	39 : 25	25 : 14			
	42 - 24	35 - 24	gagne.				
	A si 30 - 19 19 : 30						
	3 - 26	26 : 43	gagne.				
	B si 30 - 48 48 : 37						

**Les joueurs de Dames ne boivent pas d'absinthe**

<http://damierlyonnais.free.fr>

- N° 254. — 29 - 24 27 - 21 36 - 31 28 - 22 38 - 32 33 : 4 gagne.  
 30 : 19 17 : 26 26 : 37 19 : 17 37 : 28
- N° 255. — 19 - 13 30 - 24 27 - 22 29 - 23 26 - 21 37 - 32 32 : 5  
 8 : 19 19 : 30 16 : 18 18 : 38 17 : 26 26 : 46 46 : 23  
 5 : 50 gagne.
- N° 256. — 25 - 20 35 - 30 34 - 30 27 - 22 31 - 34 31 : 3 3 : 47  
 15 : 24 24 : 35 35 : 24 18 : 29 23 : 41 23 : 37 16 - 21  
 47 - 36 gagne.
- N° 257. — Ce problème a une fausse position. Il manque à 47 un pion blanc  
 qui permettait d'exécuter le coup suivant :  
 27 - 22 32 : 21 41 - 40 42 - 37 43 - 39  
 18 : 27 23 : 41 16 : 27 41 : 32 48 : 16
- N° 258. — 45 - 40 47 - 41 24 - 20 38 - 32 34 : 1 gagne.  
 28 : 31 37 : 43 25 : 14 46 : 38
- N° 259. — 12 - 7 39 - 30 7 - 1 50 - 44 1 - 6  
 30 - 34 forcé A 25 : 34 et si 34 - 39 39 : 50  
 gagne.  
 39 - 34 34 : 25 7 - 1 50 : 39  
 A si 30 - 35 25 - 30 forcé 35 - 40 40 - 44 45 : 50  
 1 - 6 6 : 50 gagne.  
 50 : 33



## RÉSULTATS DU CONCOURS N° 2

Nombre de réponses reçues : **32**

*N.-B. — Le nombre des prix augmentera avec celui des compétiteurs.*

NOMS DES LAURÉATS	Nombre de points	Nombre de réponses données	Place	NATURE DU PRIX
Paul Giraud . . . . .	10	42	1 <sup>er</sup>	1 douzaine de cuillères métal blanc argenté, 18 gr., ciselure fine, bel écrin.
Louis Sestier, fils. . . . .	10	42	2 <sup>ème</sup>	1 Montre, mouvement à ancre, fabrication supérieure, métal blanc.
Ch. Ronin. . . . .	10	44	3 <sup>ème</sup>	1 rasoir de marque à lame démontable, acier 1 <sup>re</sup> qual., dans un bel étui.
Coillot . . . . .	10	45	4 <sup>ème</sup>	1 Canif ivoire 3 lames et une lime fabrication de Sheffield.
Marius Juvenon . . . . .	10	45	5 <sup>ème</sup>	1 Canif ivoire 3 lames et une lime fabrication de Sheffield.
Madame Sakayan . . . . .	10	45	6 <sup>ème</sup>	1 Porte-billets avec poche secrète.
Dupuy . . . . .	10	47	7 <sup>ème</sup>	d°
Marius Thomas . . . . .	10	48	8 <sup>ème</sup>	1 porte-monnaie maroquin véritable.
Sakayan . . . . .	10	49	9 <sup>ème</sup>	d°
G. Détrez . . . . .	10	50	10 <sup>ème</sup>	d°

Un tirage au sort a été nécessaire pour l'attribution des 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> prix, Nous avons dû annuler un certain nombre de réponses non conformes au règlement.

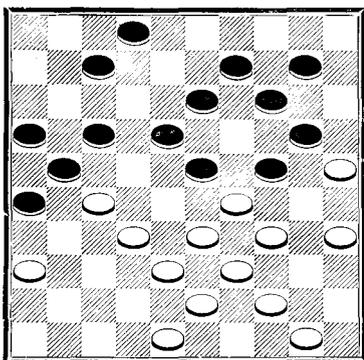
**Mentions :** MM. Ch. NAUDET, Albert DUQUENHEM, J. RICHARD, LEDOUX, G. COLADAN, G. FABRE, CHASTAINGT, LABOURET, L. MAIRESSE, GUILLEMIN, L. MÉNAGER, THIBAUT, Albert MAXIMIN, Raymond CAZARRÉ, Marius BERETTA, WOLFCARIUS, CENDRE, Paul A. FAHRNT.

**Le Jeu de Dames a une marche simple**

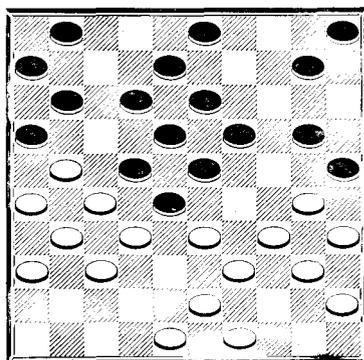
<http://damierlyonnais.free.fr>

# PROBLÈMES

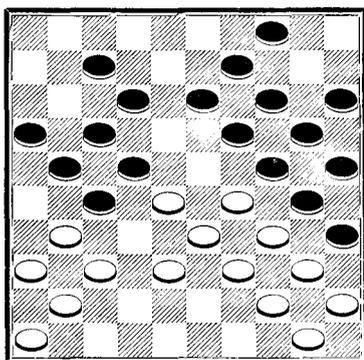
**Avis Important** Dans tous nos problèmes et fins de parties, les Blancs jouent, commencent et gagnent par une suite de coups ou de prises absolument forcées, amenant une position ne laissant aucune ressource aux Noirs. Les Blancs se dirigent toujours vers le haut, les Noirs vers la base des diagrammes. Les Noirs peuvent damer aux cases 46, 47, 48, 49 et 50 les Blancs aux cases 1, 2, 3, 4 et 5. Les solutions doivent être rédigées exactement dans la forme où elles sont publiées par nous, avec indication des coups des Noirs, des prises, des variantes. Toute solution incomplète ou ne se conformant pas strictement aux indications ci-dessus sera considérée comme nulle. Les solutions doivent nous parvenir au plus tard le **1<sup>er</sup> Juin** prochain. De nombreux prix, tous de grande valeur, récompenseront les meilleurs solutionnistes. Nous resterons malgré tout fidèle à notre ligne de conduite, en ne publiant que des problèmes pratiques préparant les amateurs à faire brillamment la partie.



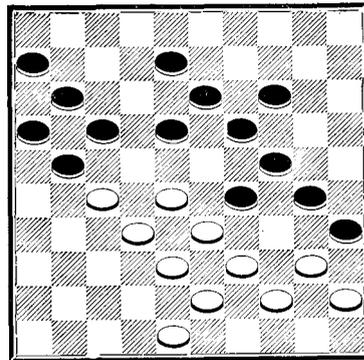
N° 260. — Problème



N° 262. — Problème.

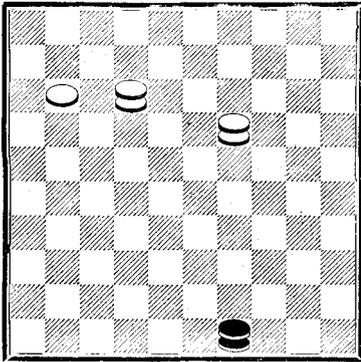


N° 261. — Problème.

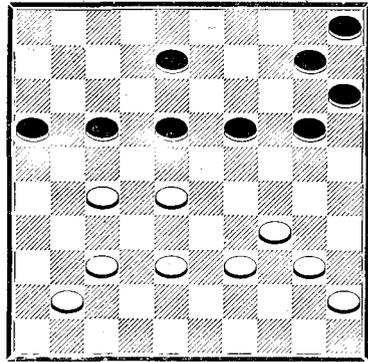


N° 263. — Problème.

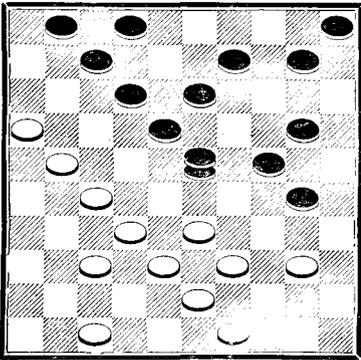
**Le Jeu de Dames est l'antidote de l'alcoolisme**



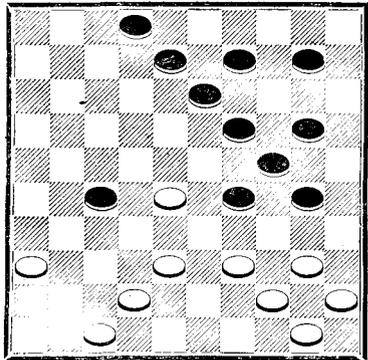
N° 264. — Fin de partie par M. Blankenaar.



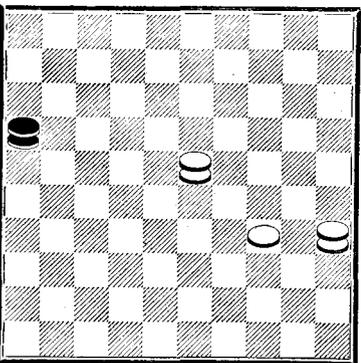
N° 267. — Problème.



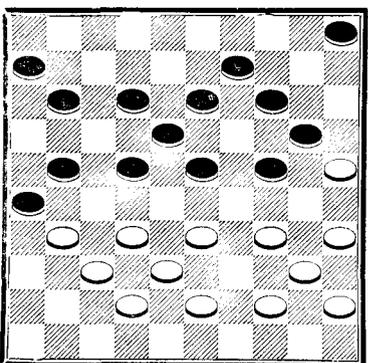
N° 265. — Problème par M. Méandre



N° 268. — Problème.



N° 263. — Fin de partie par J. Blankenaar.



N° 269. — Problème.