



CHAPITRE I

CONSIDÉRATIONS PRÉLIMINAIRES

Si le jeu d'échecs est le roi des jeux, le jeu de dames en est le premier ministre.

Everat, le sympathique auteur d'un manuel du jeu de dames (1), en a discuté passionnément la valeur :

Philidor, dit-il, ne pouvait suivre de mémoire les quinze premiers coups d'une partie de dames, et aux échecs il en conduisait jusqu'à trois à la fois.

A qui fera-t-on jamais accroire qu'un jeu dont on peut classer toutes les abstractions dans sa mémoire pendant trois parties jouées en même temps sans voir, soit le plus difficile de tous les jeux, et l'emporte sur ceux qu'on ne peut pas jouer de même ?

Cette curieuse assertion ne résiste pas à un examen approfondi :

Au jeu de dames, tous les pions sont semblables ; au jeu d'échecs, les pièces diffèrent les unes des autres.

Si donc, à ce dernier jeu, je déplace certaines de ces pièces trois ou quatre fois de suite, j'ai bien des chances de me rappeler ces déplacements, d'autant que telle de ces pièces va en droite ligne tandis que telle autre ne va qu'obliquement, ce qui permet de mieux se reconnaître dans ces feux croisés ayant chacun une marque distinctive.

(1) Edité par Everat fils, en 1811. Poirson Prugneaux, qui l'avait connu, disait que c'était un vénérable et estimable vieillard.

Si, au lieu de ces pièces *de formes et de grosseurs diverses*, je prends des pions du jeu de dames qui sont *tous uniformes*, et si je veux opérer *les mêmes déplacements*, j'aurai pour me les rappeler des difficultés autrement grandes que dans le premier cas. Cependant, les combinaisons seront les mêmes.

La marche de tous les pions de dames employant d'ailleurs une direction toujours oblique, la mémoire se trouve ainsi plus vite déroutée à ce dernier jeu. Je sais bien que dans le jeu sans voir il entre d'autres facteurs que le rappel de la forme des pièces, mais cette observation est suffisante pour faire comprendre que la valeur des combinaisons du jeu de dames ne peut se comparer à celle du jeu d'échecs par un simple rapprochement dans la manière de jouer ces deux jeux *sans voir*.

Par conséquent, si Philidor n'a pu jouer au jeu de dames à l'aveugle, cela ne prouve pas une supériorité de ce jeu sur celui des échecs. À ce dernier jeu il y a, pour s'y retrouver, des points de repère par suite de la diversité des pièces, et les routes différentes qu'elles prennent. C'est donc, malgré la réelle valeur du jeu de dames, un cas d'infériorité (toujours au point de vue de la partie sans voir) de ne pouvoir présenter

à l'amateur que des pièces identiques et des routes semblables, sans aucun poteau indicateur.

Si le jeu de dames pouvait se prévaloir d'une valeur spéciale sur le jeu d'échecs, ce serait une *valeur d'inertie*, ne donnant pas à l'amateur le moyen de mettre un nom sur chacun des pions ; et empêchant de suivre comme aux échecs *sans voir*, chaque guerrier à travers la bataille.

Reconnaissez-vous une goutte d'eau parmi ses compagnes ? Non, évidemment. Philidor en a fait l'expérience pour les 40 pions semblables du damier.

Aussi, pour se faire une exacte opinion, le plus sûr est-il de les pratiquer tous deux.

Et l'on reviendra, quant à la suprématie du jeu de dames sur le jeu des échecs, de cette autre affirmation d'Everat :

Qu'on ne croie pas, disait-il, que je veuille établir ici une discussion de supériorité entre l'un et l'autre jeu ; ils sont tous deux très beaux, très attachants, très dignes d'occuper les loisirs des gens raisonnables. Je veux bien que les échecs marchent de pair avec les dames ; mais je m'indigne d'une préférence accordée sans motif ou sans examen, et qui ne doit exister que dans le goût des joueurs.

On rejettera de même les idées émises sur ce sujet par le paradoxal Edgar Poë :

Je proclame, dit-il, que la haute puissance de la réflexion est bien plus activement et plus profitablement mise en jeu par le modeste jeu de dames que par toute la laborieuse futilité des échecs. Dans ces derniers, où les pièces sont douées de mouvements divers et bizarres et représentant des valeurs diverses et variées, la complexité est prise — erreur fort commune — pour de la profondeur. L'attention y est puissamment mise en jeu. Si elle se relâche d'un instant, on commet une erreur, d'où il résulte une perte ou une défaite.

Comme les mouvements possibles sont non seulement variés, mais inégaux en puissance, les chances de pareilles erreurs sont très multipliées ; et, dans neuf cas sur dix, c'est le joueur le plus attentif qui gagne et non pas le plus habile. Dans les dames, au contraire, où le mouvement est simple dans son espèce et ne subit que peu de variations, les probabilités d'inadver-

tance sont beaucoup moindres et l'attention n'étant pas absolument et entièrement exploitée, tous les avantages remportés par chacun des joueurs ne peuvent l'être que par une perspicacité supérieure.

!!! ? Si l'on prenait un tel raisonnement à la lettre, voyez ce qui en résulterait :

Lorsque le jeune et génial Morphy (1) arrivait en Europe battre les plus forts joueurs d'échecs et s'en retournait couvert des lauriers de la renommée, d'après l'affirmation d'Edgar Poë, son mérite était bien maigre : il avait su seulement prêter à son jeu une attention plus soutenue que celle de ses adversaires ; et ses élégantes et fortes combinaisons n'entraient pour rien dans la cueillette des palmes que les vieux professeurs eux-mêmes furent obligés de lui laisser prendre !

La proposition d'Edgar Poë repose sur des bases bien fragiles :

Au jeu de dames, toute prise est obligatoire et la liquidation se fait aussitôt. Au jeu d'échecs on n'est pas obligé de prendre et, pour la même raison, on a le droit de s'exposer à être pris *si l'on trouve avantage* à agir ainsi. Il s'en suit qu'à ce dernier jeu, en exposant ses pièces de divers côtés, l'adversaire faisant de même, les combinaisons deviennent, de ce fait, plus compliquées, plus inextricables et partant plus incompréhensibles pour la galerie. Il est, en conséquence, tout naturel que des difficultés surgissent plus souvent au jeu d'échecs qu'au jeu de dames ; *mais la science du royal jeu ne consiste pas seulement* à former un labyrinthe composé de routes plus ou moins reconnaissables ; *elle tend* à donner de l'intelligence à toutes ces lignes, à toutes ces pièces, à les faire s'entrechoquer comme dans une vraie bataille, à les rendre *vivantes*, et à apporter de cette manière

(1) Né à la Nouvelle-Orléans, 22 juin 1837, champion du Nouveau-Monde en 1857, vint à Londres et à Paris en 1858 et mérita le titre de *premier joueur d'échecs du Monde* à l'âge de 21 ans !

une saine et forte émotion dans le cœur de ceux qui pratiquent ainsi les échecs. Et les vraies fautes de ce jeu ne sont pas seulement d'inattention, mais bien par manque de science stratégique.

Et l'on comprend que les erreurs seront plus facilement commises par ceux qui n'auront pas su se pénétrer de la stratégie de ce jeu.

A la guerre aussi, la moindre distraction dans le commandement entraîne parfois des pertes incalculables. Plusieurs des maximes guerrières de Napoléon l'affirment ; mais ces fautes se rencontreront surtout là où la profondeur des combinaisons militaires, stratégiques ou mathématiques, mettant déjà en défaut les plus perspicaces, ne sera pas à plus forte raison à la portée de tous.

La seule conclusion à tirer de la remarque d'Edgar Poë est que les mouvements simples du jeu de dames semblent être plus facilement compris par le plus grand nombre.

La profondeur de combinaisons ne peut exister dans le fait de pousser plusieurs pièces et de pouvoir dire, après un certain nombre de coups, à quel endroit se trouvent ces pièces ; elle réside dans la manière intelligente de les lancer dans telle ou telle direction pour leur faire rendre le maximum d'efforts dans la bataille. Ce n'est que de ce point de vue qu'on peut envisager le plus ou moins de valeur de l'un ou l'autre jeu. Aussi, malgré tout le mérite réel du jeu de dames, nous sommes obligé de nous incliner devant les savantes profondeurs du jeu d'échecs.

En ne se laissant pas influencer par les appréciations erronées d'Edgar Poë et d'Everat et en travaillant sérieusement ces deux nobles jeux, on reconnaîtra à chacun sa véritable place :

Aux échecs la première, au beau jeu

de dames la seconde ; mais tous deux, seuls parmi les jeux, capables de récréer par leurs combinaisons savantes celui qui ne cherche pas l'unique satisfaction du gain obtenu par le hasard qu'on rencontre dans tous les autres jeux.

Et l'on acceptera plus aisément cette mise au point du célèbre Arnous de Rivière : « Le jeu de dames, disait-il, me produit l'effet d'un clair de lune, parce qu'il est le reflet du jeu des échecs, soleil des jeux de combinaisons ».

*
**

Dans les pages suivantes nous donnons tout ce qu'un joueur, le moins expérimenté, a besoin de savoir. Le chapitre de la *partie entière* (où nous suivons, pour servir à une partie quelconque, *chaque* pion dans *chacune* de ses pérégrinations) lui permettra de faire de rapides progrès ; les autres chapitres lui procureront les moyens de se perfectionner.

Bon nombre d'exemples ont été choisis minutieusement entre toutes les productions damistes. C'est, après examens, un choix le plus judicieux possible de beaux problèmes étudiés complètement par nous ; travail qui nous a permis d'apporter souvent des observations et des rectifications utiles (1).

Tous ces modèles, nous les présentons de façon à les mettre à la portée du joueur débutant.

Il est nécessaire d'encourager les enfants à pratiquer ce jeu. La plupart ne voient sur le damier que des morceaux de bois que l'on pousse et n'ont aucune idée de ses combinaisons autrement belles que celles des jeux de cartes, dont le sort problématique fait la plus grande part d'émotion.

(1) Telle que la démolition du problème Blonde Balédent (chapitre des problèmes, 2^e volume.)

Du même auteur :

Le « DAMIER FÉLIX JEAN »

Reproduction, même manuscrite, interdite



Pour apprendre rapidement le Jeu de Dames, servez-vous du « **Damier Félix Jean** » (Titre et Modèle déposés.). Joli damier, hauteur 50 centimètres, imprimé luxueusement en quatre couleurs, sur papier lithographique, avec nombreuses explications autour (partie entière, problème, etc...). Des flèches et autres graphiques placés sur chaque case, non au hasard, mais d'une manière pour ainsi dire mathématique, indiquent la direction préférée par le pion **PENDANT LES VINGT PREMIERS COUPS D'UNE PARTIE.**

Prix du « **Damier Félix Jean** » demandé dans nos bureaux : **0 fr. 50**

Envoyé plié, port et frais d'expédition : **0 fr. 15.**

Envoyé dans un rouleau, port et emballage **0 f. 40**, soit en tout **0 f. 90**

PRIX DE FAVEUR PAR QUANTITÉS

demandées directement à l'éditeur

Envoi sans être pliés, par poste, de 10 Damiers (frais d'expédition compris)	contre.	5 fr. 50
Envoi franco en gare de 31 Damiers, sans être pliés.	contre.	16 fr. 10
— 56 —	—	28 fr.
— 115 —	—	46 fr. 20

(franco de port et de frais d'expédition)

Pour toute commande hors de France, ajouter 6 % des sommes ci-dessus.

Les chiffres de 10, 31, 56, 115 Damiers ne peuvent être modifiés.

Le Jeu « LES COMBINAISONS »

gentil cadeau à faire aux enfants

Demandé dans nos bureaux : Prix. **0 fr. 75.** Prix franco **0 fr. 90**



Avec ce jeu, imprimé en deux couleurs et renfermé dans une élégante pochette, on peut deviner **INSTANTANEMENT** le nom d'une personne, son âge, un nombre quelconque, dire la **Bonne Aventure** (pour rire) et divertir à la fois toute une société par toutes ses autres Récréations. On y trouve, en effet, quelques petites expériences amusantes et de prestidigitation, le Domino des Cartes, des **Jeux d'esprit de toute sorte**, un Jeu de patience, un Jeu de lettres. *Le Jeu de lettres sert à la reconstitution des mots carrés, la composition des Anagrammes, des Logogripes et autres problèmes.*

Le Jeu **Les Combinaisons** est bien un Jeu de famille. Il excite l'imagination, éveille l'intelligence des plus jeunes et plaît par son côté empreint de curiosité.

Il fera passer de bons moments, l'été, lorsqu'on se reposera à l'ombre, et l'hiver, au coin du feu, à la veillée.

Le cahier de **Bonne Aventure**, très anodin, qui y est annexé, en augmente le charme, et, par ses réponses justes, ironiques ou insaisissables, provoque un éclat de joyeuse hilarité.

PRIX DE FAVEUR PAR QUANTITÉS

demandées directement à l'éditeur

Envoi de 10 exemplaires du Jeu « Les Combinaisons » par la poste (frais d'expédition compris)	contre.	6 fr. 50
Envoi de 35 exempl. franco de tous frais en gare	—	19 fr. 50
— 60 —	—	31 fr. 20
— 110 —	—	55 fr.

Pour toutes commandes hors de France, ajouter 6 % des sommes ci-dessus.
Les chiffres de 10, 35, 60, 110 exemplaires ne peuvent être modifiés.

Le « **Damier Félix Jean** » et le jeu « **Les Combinaisons** » peuvent être commandés en nombre. Ils sont d'un placement facile.