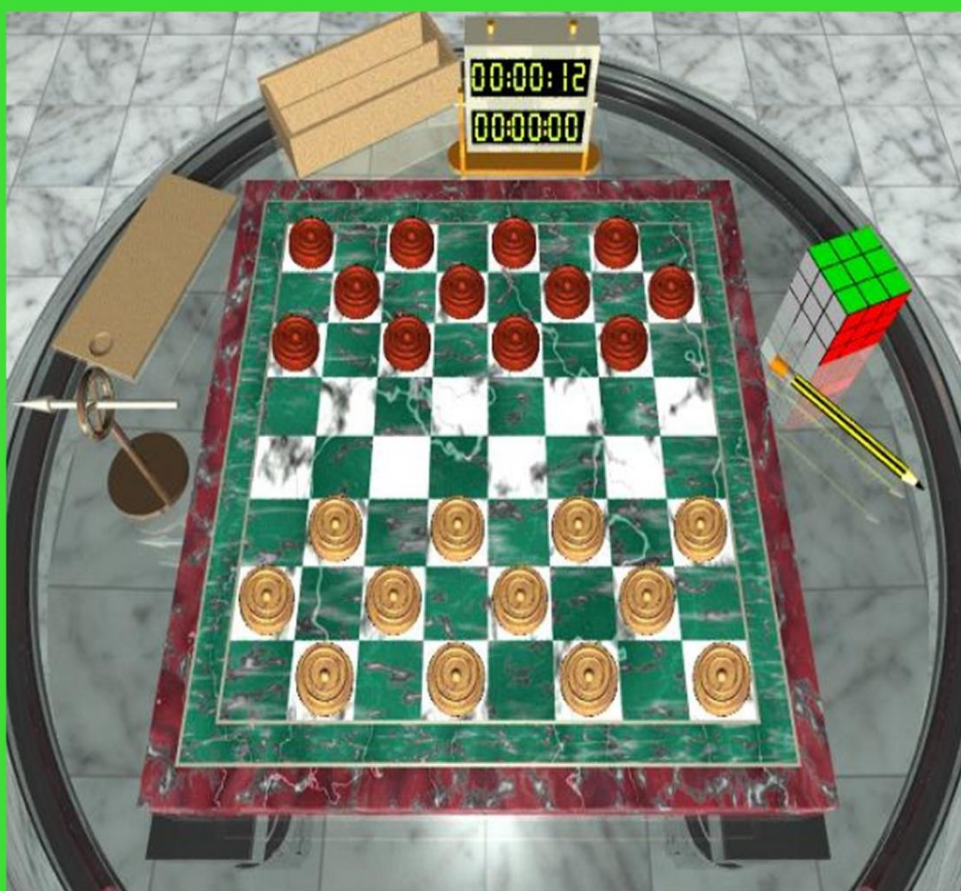


# TRAITÉ HYPERMODERNE DU JEU DE DAMES



**José Luis González Sanz**

# ÍNDICE

1. - Sur le jeu de Dames
2. - Origene et histoire.
3. – Regles du jeu de dames espagnol ou classique
4. - Differentes variantes du ju de Dames original
  - 4.1. – Gana-Pierde
  - 4.2. – Checkers
  - 4.3. – International 64
  - 4.4. – International 100
- 5.- Accords
- 6.- Jeux de Dames et Matémathiques.
  - 6.1.- Théorie dex jeux et somme zero.
  - 6.2.- L'ouverture
  - 6.3.- Mobilité des pièces
  - 6.4.- Nombre minimum de reines attaquant toutes les cases
  - 6.5.- Nombre maximum de dames attaquant toutes les cases (une par diagonale)
  - 6.6.- Combinaisons de pions "x" n'occupant pas la même diagonale
  - 6.7.- Nombre de dames nécessaires pour capturer un pion sur des damiers latéraux  $\geq 8$
  - 6.8.- Sommets des équilatérales
  - 6.9.- Le damier de Gomory
  - 6.10.- Cloisons de damier
- 7.- Dames et Psychologie
  - 7.1.- Introduction
  - 7.2.- Facteurs individuels
    - 7.2.1.-Attention:

7.2.1.1.- Instabilité

7.2.1.2.- Étroitesse

7.2.1.3.- Dispersion.

7.2.2.- Motivation.

7.2.3.- Memoire

7.2.3.1.- Étendue

7.2.3.2.- Persistance

7.2.3.3.- Cohérence

7.2.3.4.-Spécificité

7.2.3.5.- Numérique

7.2.3.6.- Du tableau

7.2.4.- Capacité de combinaison

7.2.4.1.- Rapidité

7.2.4.2.- Profondeur

7.3.- Erreurs d'apprentissage

7.3.1.- Basé sur le conditionnement

7.3.2.- Basées sur une inférence sélective

7.3.3.- Basé sur une généralisation excessive

7.3.4.- Basé sur la croyance en des dogmes

7.3.5.- Basé sur la combinaison

7.3.6.- Basé sur l'utilisation du temps

7.3.7.- L'impuissance apprise

7.3.8.- Conflit approche-évitement

7.4.- Aspects influents liés à la personnalité

7.4.1.- Surmotivation

7.4.2.- Excès de confiance

7.4.3.- Confusion illusion-réalité

7.4.4.- Rigidité mentale

7.4.5.- Trac : timidité et stress

7.4.6.- Manque d'équilibre : l'autocritique

7.5.- Difficultés psychologiques

7.5.1.- Les pièces oubliées

7.5.2.- Pièces éloignées

7.5.3.- Planification croisée

7.5.4.- Difficulté à placer les pièces

7.6.- Le style : types et évolution

7.6.1.- La conception

7.6.2.- Tactique ou séquentiel

7.6.3.- Stratégique ou parallèle

7.6.4.- Gestalt ou holistique : le stade final de la maîtrise

8.- Structures de base

8.1.- Introduction

8.2.- Clous

8.2.1.- Concept

8.2.2.- Sixième rangée

8.2.2.1.- Côté

8.2.2.2.- Avant

8.2.3.- Quinta fila

8.2.3.1.- Côté

8.2.3.2.- Avant

8.3.- Triangles

8.4.- Centre

8.4.1.- Concept

8.4.2.- Domination directe

8.4.3.- Domination différée

8.5.- Les carrés 15 et 18

8.6.- Deux pions, sans pion, en sixième rangée

8.6.1.- Aile forte

8.6.2.- Aile faible

8.7.- Trio fort sur l'aile faible de l'adversaire

8.8.- Maîtrise du parallèle 4-25 (blanc) = 8-29 (noir)

8.9.- Structures de pions faibles et exceptions

8.9.1- Faibles en 7,11, 12, 15,16, forts en 18, 23, 24, 27, 30.

8.9.2.- Faibles en 5,9,10 y13, forts en 17 y 22.

8.9.3.- Faibles en 5,9,10 y 13, forts en 17,19 y 21.

8.9.4.- Faibles en 12,15 y 16, forts en 23 y 24.

8.9.5.- Faibles en 4,7, y 12, forts en 16 y 19.

8.9.6.- Faibles en 7 y 12, forts en 16 y 19.

8.9.7.- Faibles en 4,7,8, y 12, forts en 16 y 19.

8.9.8.- Faibles en 7,11,12 y 15, forts en 16,20 y 24.

8.9.9.- Faibles en 1,5,9,10 y 13, forts en 17,19 y 21.

8.9.10.- Faibles en 6,10 y 13, forts en 17,19 y 21.

8.9.11.- Faibles en 3,7 y 12, forts en 14 y 16.

8.9.12.- Faibles en 6,7,10 y 11, forts en 16,18 y 19.

8.9.13.- Faibles en 5,6,9,10 y 11, forts en 17,18 y 19.

8.9.14.- Faibles en 9,10,13,14 y 18, forts en 17,21,25 y 27.

8.9.15.- Faibles en 5,9, y 10, fort en 18.

8.9.16.- Faibles en 4,7,8 y 11, forts en 16 y 19.

8.9.17.- Faibles en 1,6,10, forts en 13 y 17.

8.9.18.- Faibles en 1 y 6, forts en 13 y 17.

8.9.19.- Faibles en 1 y 6, fort en 13.

8.9.20.- Faibles en 15 y 20, forts en 24 y 27.

8.9.21.- Faibles en 3,4 y 8, forts en 11 y 16.

8.9.22.- Faibles en 7 y 8, forts en 15,16,20 y 24.

8.10.- Pions passés

8.11.- Pions en l'air

8.12.- Temps

8.13.- Tríos

8.14.- Batterie

## 9.- Comment analyser le jeu de dames

9.1.- Introduction.

9.2.- Types d'analyse

9.3.- Stratégies voraces : Concept

9.3.1.- Concept

9.3.2.- Le coup unique

9.3.3.- La structure de référence

9.3.4.- L'avantage suffisant

9.3.5.- La position suffisante

9.4.- Quand l'analyse doit-elle être terminée?

9.5.- Une analyse totale du jeu de dames est-elle possible?

## 10.- L'ouverture

10.1.- Introduction

10.2.- Celadas á l'ouverture

10.3.- Ouvertures fondamentales

- 10.3.1.- Cruzada
- 10.3.2.- Crítica
- 10.3.3.- Paralela
- 10.3.4.- Heroica
- 10.3.5.- Río:
  - 10.3.5.1.- Oblicua Moderna
  - 10.3.5.2.- Lateral Directa
- 10.3.6.- Napolitana
- 10.3.7.- Española
- 10.3.8.- Confusa

## 11.- Le jeu moyen

- 11.1.- Concept
- 11.2.- Dangers...
  - 11.2.1.- Chata
  - 11.2.2.- Échange de pions
  - 11.2.3.- Prise de trois pions
  - 11.2.4.- Le danger de la prise de temps
  - 11.2.5.- Tactiques
  - 11.2.6.- Pont de pions entre des pièces opposées
- 11.3.- Combinaisons en milieu de partie

## 12.- Le final

- 12.1.- Concept
- 12.2.- Comment étudier une fin
- 12.3.- Enjeux de pions
  - 12.3.1.- Pion contre pion
  - 12.3.2.- Deux pions contre un pion

12.3.3.- Trois pions contre un pion

12.4.- Finales dames contre dames

12.4.1.- Dame contre dame

12.4.2.- Deux dames contre une dame

12.4.3.- Trois dames contre dame:

12.4.3.1. La dame seule sur la diagonale principale

12.4.3.2. Côté fort avec diagonale principale (Forcée)

12.5.- Fin de parties de dames contre pions

12.5.1.- Une dame...

12.5.1.1.- Contre pion

12.5.1.2.- Contre deux pions

12.5.1.3.- Contre trois pions

12.6.- Fin de parties de dames contre dames et pions...

12.6.1.- Trois dames(d. p.)...

12.6.1.1.- Introduction

12.6.1.2.- Contre dame et pion...

12.6.1.2.1.- Dans la case 16

12.6.1.2.2.- Dans la case 17

12.6.1.2.3.- Dans la case 30

12.6.1.2.4.- Dans la case 32

12.6.1.3.- Contre dame et deux pions...

12.6.1.3.1,- Cases 16 et 17

12.6.1.3.2.- Cases 16 y 30

12.6.1.3.3.- Cases 16 y 32

12.6.1.3.4.- Cases 17 y 30

12.6.1.3.5.- Cases 17 y 32



12.6.1.3.6.- Cases 30 y 32

12.6.1.4.- Contre dame et trois pions...

12.6.1.4.1.- Cases 16, 17 y 30

12.6.1.4.2.- Cases 16, 17 y 32

12.6.1.4.3.- Cases 16, 30 y 32

12.6.1.4.4.- Cases 17, 30 y 32

12.7.- Fin des dames et pions contre dames

12.7.1.- Une dame...

12.7.1.1.- et pion contre dame

12.7.1.2.- et deux pions contre dame

12.7.2.- Deux dames et pion contre dame

12.8.- Fin de parties de dames et pions contre dames et pions...

12.8.1.-Deux dames et pion(case 2) contre dame et pion(case 9)

13.- Le problème:

13.1.- Qu'est-ce qu'un problème?

13.2.- Règles du problème

13.2.1.- Introduction

13.2.2.- Reglas básicas.

13.2.2.1.- Règles de base : Positions possibles dans le jeu pratique

13.2.2.2.- Règles de base : positions économiques

13.2.2.3.- Règles de base : Le jeu n'est pas techniquement décidé

13.2.2.4.- Règles de base : Clé unique

13.3.- Commentaires sur les règles

13.3.1.- Positions réelles:

13.3.1.1.- Possibilité théorique

13.3.1.2.- Possibilité dans la pratique

13.3.2.- Positions économiques

13.3.2.1.- Possibilité théorique

13.3.2.2.- Possibilité dans la pratique

13.3.3.- Positions les plus équilibrées

13.3.4.- Clé unique

13.3.5.- Conclusión

13.4.- Relation avec le jeu pratique

13.4.1.- S'agit-il d'un art séparé de la pratique?

13.4.2.- Quelle est sa place dans le jeu pratique?

13.4.3.- Est-il utile pour apprendre à jouer aux dames?

13.5.- Conditions et clases

13.6.- Selección des problèmes

14.- Études-Correction de la littérature damista

14.1.- Introduction

14.2.- Ouverture del Río: 1)10-14,23-19, 2)14x23,28x19.

14.3.- Ouverture Cruzada: 1)10-14,22-19.

14.4.- Ouverture Crítica: 1)10-13,21-18.

14.5.- Ouverture Paralela: 1)12-15,23-19.

14.6.- Ouverture Heroica: 1)10-14,24-20.

14.7.- Ouverture Clásica: 1)10-14,22-18.

15.- Mes jeux favoris:

15.1.- Introduction

15.2.- Española

15.3.- Confusa

16.- En marche vers la l'élite:

16.1.- Introduction

16.2.- Tirer les leçons des défaites

16.3.- Analyse des jeux eux-mêmes

16.4.- Analyse des parties de grand maître

16.5.- Points faibles:

16.5.1.- Découverte

16.5.2.- Examen

16.5.3.- Formation

16.5.4.- Surmonter

16.6.- Points forts:

16.6.1.- Découverte

16.6.2.- Pas de surévaluation

16.6.3.- Enchâssement

16.6.4.- Renforcement

## 16.7.- Étude de l'adversaire

16.7.1.- Points forts et faiblesses

16.7.2.- Structures préférées

16.7.3.- Jeu recherché et indésirable

16.7.4.- Préparation théorique

16.7.5.- Précédents affrontements

## 16.8.- Formation...

16.8.1.- Physiquement

16.8.2.- Capacités de combinaison

16.8.3.- Évaluation globale des positions

16.8.4.- Théorie de l'ouverture

16.8.5.- Théorie de la fin de partie

## 16.9.- Rationaliser la pratique : le jeu doit-il être continu?

## 17.- Divers

17.1.- Introduction

17.2.- Pour commencer

17.3.- Personnages singuliers

17.4.- Le meilleur des jeux possibles?

17.5.- L'amateur peut-il battre l'expert?

17.6.- Hommage aux classiques

17.7.- Pourquoi je ne suis pas favorable à l'ouverture du Rio

17.8.- Jouer à l'aveugle

17.9.- Sport, jeu, science ou culture

17.10.- Existe-t-il une équation qui résout le jeu?

17.11.- Autographe

17.12.- Classique

17.13.- Fermer le cercle

18.- Bibliographie

18.1.- Espagnol

18.1.1.- Livres

18.1.2.- Journaux-Magazines

18.2.- Portugais

18.2.1.- Livres

18.2.2.- Journaux-Magazines

19.- Annexes

19.1.- Solutions



# 1. – SUR LE JEU DE DAMES

De nombreux jeux ont été inventés tout au long de l'histoire de l'humanité pour amuser ou tester les capacités et le tempérament des gens; l'un d'entre eux est le jeu de dames.

Ce jeu possède une série de caractéristiques qui le rendent attrayant, à la fois simple à apprendre dans ses mouvements de base et profond dans sa stratégie. Ce sont sans doute les raisons qui en font l'un des jeux les plus connus et les plus joués sur les cinq continents.

La simplicité de ses règles peut faire croire à de nombreuses personnes qu'il s'agit d'un jeu simple, mais rien n'est moins vrai; le jeu de dames est extrêmement compliqué et il est considéré par les experts comme l'un des jeux les plus difficiles à maîtriser, ce qui est rarement le cas au cours d'une vie.

C'est l'un des mystères les plus incroyables de ce jeu qui cache, dans son essence la plus profonde, une difficulté extraordinaire découlant de pièces et de règles très simples. Ainsi, cher lecteur, vous serez désormais plongé dans un monde fantastique de combinaisons, de jongleries, de tactiques et de stratégies développées sur un plateau qui semble nous réserver d'éternelles surprises.

# 2. – ORIGINE ET HISTOIRE

Le jeu de dames est né en Espagne, probablement au XVe siècle.

Il est le résultat de la fusion de l'alquerque espagnol, qui était joué à l'époque, avec l'échiquier et les nouvelles règles qui ont été données en Espagne à la fois aux échecs et au nouveau jeu.

En fait, le jeu d'échecs moderne que l'on joue aujourd'hui trouve ses origines en Espagne, où l'ancien jeu d'échecs a été doté de nouvelles règles telles que le pouvoir de la reine, le roque, etc. qui l'ont transformé en jeu de qualité tel qu'il est aujourd'hui.

Cela n'a pas été le cas pour le jeu de dames, qui n'existait pas sous une forme antérieure, et qui s'est donc complètement développé à cette époque avec la fusion des jeux et les ajouts déjà mentionnés. Le mouvement du pion a été repris des dames, mais dans ce jeu, le plateau était très limité et les possibilités de développement, surtout au début, étaient moindres, de sorte qu'il a été joué sur l'échiquier avec des mouvements diagonaux. À cela s'ajoutaient deux nouvelles règles vraiment géniales qui allaient rendre le jeu totalement différent et meilleur.

Tout d'abord, la promotion d'un pion était imposée lorsqu'il atteignait sa propre rangée et la dernière rangée de l'adversaire, le couronnant et le transformant en une pièce différente, ce que nous appelons aujourd'hui une "reine". Cette pièce gagnait en puissance en étant capable de se déplacer dans toutes les directions diagonales.

D'autre part, on pensait doter la reine d'un plus grand pouvoir, beaucoup pensant qu'il s'agissait d'un hommage et d'une inspiration du pouvoir de la reine Isabelle la Catholique, lui permettant de se déplacer et de capturer sans limite dans les diagonales dominées par la case sur laquelle elle se trouvait.

Cela a conduit à la création définitive d'un jeu qui devrait être la fierté de la culture espagnole et qui est parmi les meilleurs de tous les temps.

Au début, certaines actions étaient autorisées, mais elles ont été rapidement ignorées. Au fil des siècles, certaines d'entre elles sont restées dans la mémoire populaire. L'une d'entre elles est de "souffler" ou de pouvoir retirer une pièce qui n'a pas mangé lorsqu'il est possible de le faire ; cela n'a pas été autorisé depuis l'Antiquité, par exemple Timoneda, considéré comme le "père du problème", a construit ses célèbres positions en ignorant cela, car toute combinaison est ruinée si, lors de la dernière livraison, nous ne capturons pas la pièce qui nous est offerte.

Cette situation est très défavorable au joueur supérieur qui a déjà vu la combinaison, c'est pourquoi elle a rapidement été retirée du jeu de haut niveau.

Le jeu ne s'appelait pas ainsi à l'origine, car il a porté différents noms au cours des âges, comme l'Ingenio, le marro, le marro de punta, etc. Certains supposent que les "tablas" mentionnées par Alphonse X le Sage dans son célèbre livre de compilation "Axedrez, dados e tablas" publié à Séville en 1283, font déjà référence aux dames, mais c'est improbable car elles n'y sont pas décrites, ce qui est une preuve supplémentaire de l'inexistence du jeu à cette époque.

Le premier livre sur le jeu au monde est le célèbre "El Ingenio o juego de marro de punta o damas" d'Antón Torquemada, publié à Valence en 1547, d'où l'on peut déduire que la création effective du jeu a dû avoir lieu 50 ou au maximum 100 ans avant le premier livre, le temps nécessaire à sa propagation, à son établissement et au

développement technique nécessaire pour établir la connaissance et la publication à son sujet. Il faut tenir compte du fait que, de nos jours, un jeu peut être créé et devenir populaire en peu de temps grâce aux médias de masse et au marketing, mais je considère que le temps indiqué est raisonnable pour le développement et la propagation d'un jeu à succès.

Aucun exemplaire de ce livre n'est actuellement connu, sauf surprise ultérieure, le dernier ayant disparu dans l'incendie de la bibliothèque de Valence. Le deuxième livre publié dans le monde sur le jeu de dames est celui de Pedro Ruiz Montero en 1591, dont la page de titre est visible sur la figure 1 :

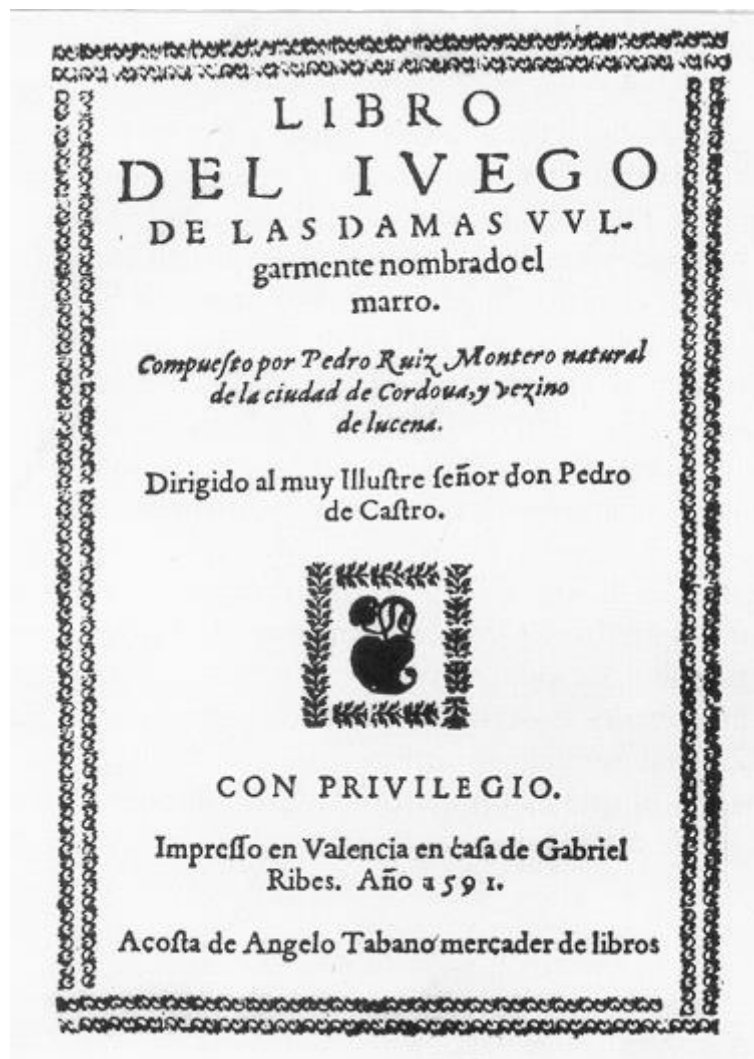


Figure 2.1

Pour une liste des livres, manuscrits, etc. publiés sur le jeu, voir le chapitre "Bibliographie".

Il est très facile de comprendre pourquoi les échecs et les dames modernes ont été créés en Espagne. En effet, à cette époque, la culture espagnole était en plein essor et possédait en elle tout l'amalgame de connaissances qui existait dans le monde, aussi bien celles des Grecs anciens apportées par les Arabes, que celles des Romains et d'autres peuples de la péninsule datant de l'Antiquité, ainsi que d'autres collectivités de grande influence et de grand pouvoir, telles que les Juifs.

La combinaison de tous ces éléments a fait de l'Espagne la culture destinée à dominer le monde au cours des siècles suivants et sa créativité, basée sur une plus grande accumulation de connaissances, était supérieure aux autres.

À partir de ce moment, l'expansion de l'Espagne a entraîné celle de sa culture, ce qui a conduit à la diffusion des jeux les plus populaires en Espagne parmi d'autres peuples, aussi bien dans la noblesse que dans le peuple.

Au crépuscule de l'influence espagnole dans le monde, sa culture a également commencé à souffrir, et d'autres peuples, surtout de langue non espagnole, ont commencé à modifier les règles du jeu de dames, presque toujours dans le but de fuir l'original et de cacher son origine ; c'est de cette façon que sont nées les différentes variantes du jeu beaucoup plus modernes, dont une liste est donnée dans le chapitre "Différentes variantes du jeu de dames original ou classique" auquel je me réfère.

En général, les couleurs sur lesquelles les pièces sont placées ou le mouvement de la reine ont été modifiés, mais ce changement a été très lent et n'a pas existé au début, de sorte que l'on peut dire qu'il y a eu une époque où le seul jeu de dames joué dans le monde était le jeu espagnol d'origine. Par exemple, voir la figure 2, où à la cour de Louis XIV, on jouait encore au jeu espagnol.





Figure 2.2

A ce stade, il est curieux de se demander comment il se fait que de nombreux auteurs, tant étrangers qu'espagnols, indiquent que ce jeu est très ancien, c'est-à-dire millénaire, ou situent sa naissance en France au 13<sup>ème</sup> siècle ou en Ecosse au 17<sup>ème</sup> siècle ?

Il y a plusieurs raisons à cela, toutes puérides ou tendancieuses, comme le montre l'histoire vraie :

## **1) Le désir impérieux d'être "très vieux" et donc "important".**

C'est pourquoi certains "historiens" prétendent que des tablettes de pierre ou des impressions du jeu ont été trouvées dans la pierre de certains temples. Cela montre seulement qu'il ne faut pas se fier aux affirmations de ces "historiens", car leur capacité critique est nulle et leur imagination est fertile et débridée.

Tout cela est tout simplement faux, car on n'a trouvé nulle part une planche et des pièces de jeu de dames. Il faut ajouter à cela qu'aucune description du jeu n'a été retrouvée, ce qui revient à supposer que si l'on trouve un ballon de n'importe quel matériau dans une tombe égyptienne, c'est qu'ils avaient déjà inventé le football !

Bref, c'est une telle absurdité que je ne pense pas qu'elle mérite d'être commentée plus avant.

## **2) En France, au 13e siècle.**

Il s'agit d'une autre invention des Français, probablement les meilleurs publicistes du monde, mais totalement dénuée de vérité.

Ils ne disposent d'aucun matériel ni d'aucune description du jeu et l'invention est basée sur leurs propres interprétations d'une "chanson de troubadour", qu'ils traduisent à leur manière.

La première référence française au jeu est celle de Mallet, 1668, dans laquelle le jeu n'est même pas décrit.

Ce cas étant encore plus ridicule que le précédent, je n'en dirai pas plus.

## **3) L'argument anglo-saxon**

Ils essaient de cacher toute référence à la vérité historique et prétendent que tout a commencé lorsqu'ils ont commencé à jouer, ce qui est normal dans leur façon d'agir.

Leur première référence au jeu est celle de Payne, en 1756 pas moins, qui se limite à copier les classiques espagnols sans les nommer, bien entendu.

Pas de commentaires.

## **4) La famine espagnole**

C'est là le principal problème dont découle tout l'imbroglie historique, car comme il est de notoriété publique que l'Espagne ne défendra sa primauté sur aucune question, n'importe quel pays ou culture est autorisé à se l'approprier, sachant qu'elle ne sera pas contestée.

Il s'agit déjà d'un problème chronique et ce sont les étrangers qui, de temps en temps, doivent venir faire sentir l'importance de notre culture, comme dans le cas récent de Kasparov à Salamanque, lors de la célébration du cinquième centenaire de l'incunable de Lucena.

Il est absolument certain que si les dames ou les échecs avaient été inventés par les Français ou les Anglais, personne n'oserait émettre le moindre doute à ce sujet, car tout le monde sait que ces cultures DOIVENT se défendre.

## **5) Priorité de publication**

Il est admis dans tous les milieux les plus sérieux et dans toutes les parties du monde que la paternité d'un sujet est détenue par celui qui, le premier, le publie et le fait connaître, règle qui s'applique dans tous les domaines, qu'ils soient scientifiques, techniques, artistiques ou autres.

Pourquoi alors est-il si difficile de l'admettre dans le sujet qui nous préoccupe ? N'y a-t-il pas une priorité séculaire sur tout autre prétendant ? Ce fait n'est-il pas suffisamment documenté ?

La question est si claire qu'elle indique la solution à ces questions : aucun effort sérieux n'a simplement été fait par de véritables spécialistes de la recherche historique, et il faut espérer qu'à l'avenir, davantage de chercheurs impartiaux, en particulier dans les pays non hispaniques, rendront justice à la vérité et clarifieront cette question une fois pour toutes dans leurs cultures d'origine.

Il est temps d'abandonner les fantasmes et d'accepter la vérité sur ce sujet dans le monde entier, à savoir que l'Espagne est le berceau du jeu de dames et du jeu d'échecs moderne, et il n'y a pas le moindre doute à ce sujet.

À l'époque moderne, le jeu dans ses différentes versions a poursuivi son chemin, avec la publication de livres et de revues, l'organisation de tournois, la création de fédérations et d'associations, etc. bien qu'il faille dire que la pratique dans son pays d'origine a considérablement diminué, contrairement à beaucoup d'autres pays où elle est largement acceptée. Il n'y a pratiquement aucun endroit au monde où ce jeu n'est pas connu, et c'est l'un des jeux les plus répandus et les plus joués au monde.

Il faut espérer que son avenir, à l'instar de son passé, sera dynamique et brillant.