**Les 50 commandements du Jeu de Dames**

**Par Georges POST**

****

**1. Le jeu de dames est un combat intellectuel, élevé au niveau d’un art. Ses moteurs principaux sont l’imagination, qui produit les idées, et le jugement qui les sélectionne.**

**2. la technique de cet art obéit à des principes éprouvés. Méfie-toi des théories et des hypothèses d’école : elles passent. Seuls, les principes demeurent.**

**3. Développe tes aptitudes naturelles, à commencer par la vision ; c’est elle qui permet d’analyser toujours plus loin, plus vite et plus juste.**

**4. Forge-toi une saine discipline d’esprit : volonté, concentration, pénétration, sagesse… Ce sont là tes outils de travail.**

**5. Choisis les progrès plutôt que les succès. Quitte à perdre, entraîne-toi contre les plus forts.**

**6. Affronte tes adversaires sans complexe, mais ne les sous-estime jamais. Le caillou le plus vulgaire peut donner des étincelles.**

**7. En compétition, joue à la mesure de tes moyens, et non de tes illusions ou de tes ambitions. Le pire est d’être vaincu par sa propre faute.**

**8. Sois pourtant combatif et donne ta préférence à l’offensive ; on ne gagne pas les batailles en reculant.**

**9. Ne te fie pas sans contrôle à tes intuitions. Les plus brillantes ne valent pas un solide raisonnement. Ne présume jamais de ce que fera l’adversaire.**

**10. Améliore sans cesse ton bagage technique, par l’étude et par l’expérience. Conserve-le dans ta mémoire. Il t’épargnera les efforts et les erreurs**

**11. Ne néglige pas la connaissance des débuts et ne prétends pas les simplifier. La partie commence au premier temps. Les difficultés aussi…**

**12. Dirige chaque partie en fonction d’un plan d’ensemble. Tout mouvement doit avoir un motif et obéir au plan.**

**13. Au cours du jeu, si les circonstances sont favorables, n’hésite pas à changer de plan. Ne t’incruste pas dans la routine, sous prétexte qu’elle est reposante.**

**14. Le premier objectif du plan est de provoquer une rupture d’équilibre, en vue d’acquérir un potentiel supérieur. C’est là le germe de la victoire.**

**15. Tous les pions n’ont pas la même valeur. Leur importance est faite de la place qu’ils occupent et des liens qui les unissent. Ils doivent être considérés dans leur ensemble, et relativement aux pions adverses.**

**16. Tous les pions sont nécessaires et peuvent intervenir au combat. N’en abandonne aucun dans une situation où il risque de devenir plus tard inutile.**

**17. Il n’existe pas de pion tabou. Le pion savant est comme le roi aux échecs : il doit jouer quand il le faut.**

**18. Les pionnages sont au jeu de dames ce que l’artillerie est à une armée.**

**19. Sauf nécessité, ne cherche pas à rompre le contact en pionnant à tort et à travers. Ce gaspillage est presque toujours nuisible.**

**20. Ne te forme pas une image idéale de la position. La position n’est qu’un moment statique, tandis que la partie est un être vivant et dynamique**

**21. Essaie de conquérir le centre et d’en déloger l’adversaire. Un centre massif renferme une grande force expansive, capable d’alimenter de vastes combinaisons. Attends la maîtrise pour tenter des encerclements de haute école.**

**22. Fais provision de coups classiques, et sache leur donner des applications. Leur seule menace tactique peut embarrasser la stratégie adverse.**

**23. Garde-toi d’en faire un système de jeu, car cette tendance risque de compromettre la position. En revanche, le jeu de position engendre souvent des coups profitables.**

**24. Avant de jouer, ne manque jamais de faire un tour d’horizon pour éventer les menaces. En général, on réfléchit beaucoup plus pour réparer une gaffe que pour la commettre. Mieux vaut donc réfléchir avant…**

**25. voir n’est pas tout : encore faut-il faire un choix ! si tu es partagé entre plusieurs coups logiques, choisis de préférence : celui qui te ménage la plus grande liberté d’action, ou qui embarrasse le plus adversaire, ou qui révèle le moins tes intentions.**

**26. Avant d’exécuter une combinaison, matérialise clairement la situation finale. Un contrecoup peut s’y dissimuler.**

**27. Si tu ne vois pas tous les aspects et tous les dangers d’une combinaison, la sagesse commande d’y renoncer. Par contre, si tu la juges bonne, n’hésite pas à l’exécuter… même si tu soupçonnes un piège. C’est en perdant qu’on apprend à jouer.**

**28. Tout piège est une tentation offerte à l’adversaire. Il doit être à la mesure de son talent et de sa vigilance : à bon chat, bon rat ! sa réussite est donc affaire de psychologie.**

**29. Après une analyse longue et décevante retiens-toi de jouer trop vite et de jouer n’importe quoi. L’impulsivité est la mère de toutes les gaffes.**

**30. Méfie-toi des coups automatiques et des parties de similitudes qui peuvent éveiller les spéculations de l’adversaire. Pense au tour d’horizon !**

**31. Ne te disperse pas dans des recherches sans intérêt, mais dépense-toi à fond quand c’est nécessaire.**

**32. Pour un débutant, il n’est pas bon de reculer et céder du terrain, par trop de pionnage en arrière. Un tel système appartient à une théorie périmée.**

**33. Dans le cas spécifique d’une partie classique, il est utile de bénéficier d’un ou deux temps de recul : pas davantage… Avec trop de recul, le centre de gravité se déplace et la partie peut évoluer de façon défavorable.**

**34. Vers la fin de partie les temps d’avance accélèrent la conquête de l’espace et le passage à dame ; c’est une excellente stratégie.**

**35. Les positions trop tassées périssent souvent par asphyxie. N’hésite pas à ouvrir des trous, si la stratégie le commande et si tu n’es pas vulnérable.**

**36. Après chaque échange important, tu te trouves en présence d’une autre partie. Fais-en l’inventaire, puis détermine un nouveau plan. Rappelle-toi qu’une partie à distance est délicate à conduire.**

**37. Apprécie constamment la valeur de ta position, par rapport à celle de l’adversaire. Fais-le de façon objective et ne te leurre pas. Si la note est bonne, cherche le gain. Si elle est mauvaise, cherche la nulle.**

**38. Quand tu as l’avantage, redouble de vigilance. Un adversaire en détresse est aussi redoutable qu’un fauve blessé.**

**39. Si tu pers cet avantage, prends-en bien conscience et n’attends pas mollement que la situation se redresse toute seule. Mets-toi dans la peau du fauve !**

**40. Quand la victoire t’échappe, ne cherche pas à la poursuivre à tout prix : elle se vengerait ! une belle nulle n’a jamais déshonoré un champion.**

**41. Pour éviter une menace ou une difficulté, ne te lance pas vers une menace ou une difficulté plus grave. Le rocher de Scylla n’est pas loin de Charybde. (Quitter un mal pour un autre pire encore…)**

**42. Ne maintiens pas un piège qui, à l’évidence, est décelé par l’adversaire. Ce faisant, tu lâches la proie pour l’ombre et compromets ta position.**

**43. N’impose pas des coups forcés qui n’aboutissent à rien de décisif. Tu obliges l’adversaire à bien jouer. Tu le places sur un rail !**
**44. Avant de gagner un pion, méfie-toi de l’appât qu’il représente. Sois prudent et patient. Demande-toi s’il n’existe pas un coup de position plus avantageux ?**

**45. Aie toujours présentes à l’esprit, toutes les petites surprises du combat : temps de repos, collage, gambit, attaques à distance et à contretemps : comme un bon vin, la partie peut se transformer en vinaigre.**

**46. Quand la victoire n’est plus qu’une question de technique, ne la rate pas. Elle est volage et risque de ne plus se représenter.**

**47. Entre plusieurs façons de gagner, choisis la plus simple et la plus rapide… même si ton adversaire ne la trouve pas élégante. Attends d’avoir des griffes pour jouer au chat et à la souris.**

**48. Observe parfois la partie du côté adverse. Tu t’apercevras que l’optique est différente et que ton optimisme n’est peut être pas justifié.**

**49. En compétition, rappelle-toi que tu ne joues pas seulement contre un adversaire, mais aussi contre une pendule. Ménage-la, car elle est impitoyable !**

**50. Que tu gagnes ou que tu perdes, respecte toujours les règles du jeu et les lois du sport.**

Jouer au Jeu de Dames à

Sens 89 : au 63 bld de verdun un lundi sur deux (de 19h à 22h), le mercredi avec Antonio en ville, le week-end sur la place de la cathédrale sur damier géant.

Aillant sur Tholon 89 : <http://aillantrecreajeux.sportsregions.fr/>

Tous les vendredis de 20h à 23h et plus…. Au club multi jeux de société, AILLANT-RECREA’JEUX maison des associations (route de Chassy) vous pourrez aussi choisir d’autres jeux parmi les 450 que compte l’association.

L’entrée est libre et jouer des parties amicales, est gratuit.

Les jeunes jouent :

Au collège tous les jeudis de 12h à 13h45 salle 115 : initiation Echecs et Jeu de Dames

Avec les scolaires dans le cadre des NAP

Le mardi CP et CE1 et le jeudi CE2 CM1 CM2 de 15h45 à 16h45

Contact : vesapin@orange.fr