

Jeu de dames frison

Petit manuel d'un sport cérébral particulier



Waaksens, 20 janvier 2014

Marten S. Walinga
Liuwe H. Westra

Introduction d'un type de jeu particulier

Le jeu de dames connaît une longue tradition issue de nombreux types de jeux. Cette diversité a directement contribué à une organisation moins ferme du jeu de dames.

On organise depuis plus de 100 ans des compétitions pour le titre de champion du monde du damier à 100 cases. Depuis 1947, année de la création de la fédération internationale du jeu de dames (FMJD), elles ont été mieux structurées. Des organisations indépendantes organisent des compétitions pour d'autres types de jeu. Bien que théoriquement tout soit regroupé sous l'égide d'un même organe, la réalité est toute autre.

Le jeu de dames frison est un type de jeu particulier ayant une longue tradition. C'est une discipline qui n'est pas simple à cerner et dont de nombreuses fins de jeu n'ont pas encore été résolues par l'ordinateur. Ce livre introductif donne un superbe aperçu des règles, de la stratégie de base et des difficultés. Le jeu est différent – comme les Frisons le sont de par leur langue et leur culture – et ce livre a pour but d'éveiller l'intérêt pour ce beau jeu complexe hors des frontières de la province de Frise et des frontières nationales des Pays-Bas.

Il convient de souligner que dans l'existence de la FMJD, aucune brochure internationale n'a été publiée pour promouvoir le jeu de dames dans une perspective plus large. Les initiateurs frisons s'y prennent autrement. Une appli. a été lancée récemment et il existe depuis plus longtemps une version frisonne d'un logiciel (Lusoris), développé par l'ancien champion de la KNDB et spécialiste en informatique, Stef Keetman.

Le monde des joueurs de dames du jeu frison a un grand potentiel de développement. Chaque type de jeu de dames est bien entendu intéressant, mais le jeu frison est toutefois très particulier et grâce à ce livre, on parviendra sans aucun doute à susciter un plus grand intérêt national et international.

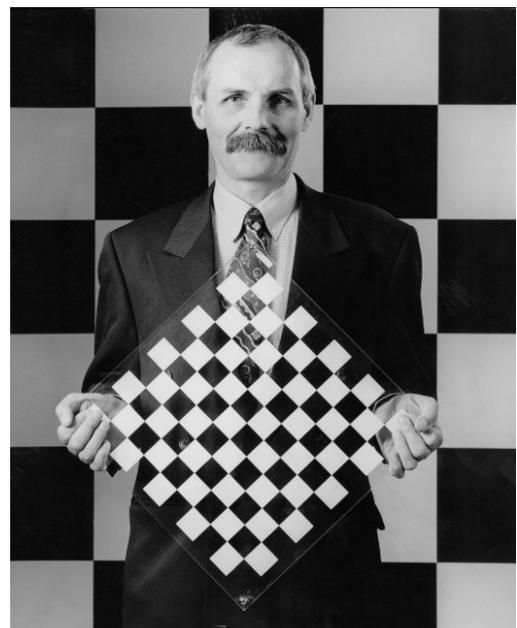
Encore ceci pour conclure. J'espère que des initiatives individuelles apporteront aussi leur contribution à plus d'unité dans la diversité de tous les types du jeu cérébral qu'est le jeu de dames.

En vous souhaitant beaucoup de plaisir sportif,

Harm Wiersma

Sextuple champion du monde du jeu de dames international

Membre du comité directeur de la FMJD pour tous les joueurs de dames



Avant-propos	Introduction d'un type de jeu particulier	3
Table des matières		4
1	Le jeu de dames frison	7
2	Les règles du jeu	
	8	
	2a Le damier	
	2b Position initiale normale	
	2c Position initiale alternative	
	2d-I Marche et prise: la marche	
	2d-II Marche et prise: la prise	
	2d-III Marche et prise: le choix de prise	
	2d-IV Marche et prise: la prise multiple (rafle)	
	2d-V Marche et prise: la prise multiple (rafle) prime	
	2e-I La dame: promotion et marche	
	2e-II La dame: prise	
	2e-III La dame: prise multiple (rafle)	
	2f Enlever les pions après une prise multiple (rafle)	
	2g-I Le rôle d'une dame lors de la prise: prise de la dame	
	2g-II Le rôle d'une dame lors de la prise: prise multiple (rafle)	
	2h-I La règle des 3 coups: dame bloquée	
	2h-II La règle des 3 coups: dame libérée	
	2i La règle des 7 coups	
	2j-I Remise: une dame contre une dame	
	2j-II Remise en occupant la diagonale centrale	
	2j-III Remise en occupant les lignes 47-15 ou 4-36	
	2k Victoire et défaite	
	2l Règles du jeu complémentaires	
3	Notation	19
	3a La notation complète et la notation des positions et des problèmes	
	3b La notation courte	
	3c Autres particularités de la notation	
4	La structure du jeu	21
	4a Portée des prises	
	4b Rangées et lignes accessibles et inaccessibles	
	4c-I Cases liées (à partir de 45)	
	4c-II Cases liées (à partir de 50)	
	4c-III Cases liées (à partir de 44 et 49)	
	4d Positions à attaquer à partir des cases liées	
5	L'attaque	25
	5a L'importance de l'attaque	
	5b Attaquer en utilisant les cases liées	
	5c Attaquer après une marche arrière	

- 5d Attaquer en utilisant une dame
- 5e Attaquer en créant un coup libre
- 5f Attaquer en créant un coup libre après marche arrière

6 L'ouverture

28

- 6a-I L'ouverture **327 (25)** avec équilibre direct – jeu latéral
- 6a-II L'ouverture **327 (25)** avec équilibre direct – position miroir
- 6a-III L'ouverture **327 (25)** avec équilibre direct – le coup Meike
- 6a-IV L'ouverture **327 (25)** avec équilibre direct – attaque des noirs sur l'angle opposé
- 6b L'ouverture **327 (204) 339 32** – contrôle blanc sur case 27
- 6c L'ouverture **327 (171) 26 31 (21) (16)** – équilibre transversal
- 6d L'ouverture **327 (194) 28 (182) (32) 27** – équilibre 2 à 2
- 6e L'ouverture **327 (194) 28 (25) 21** – auto-confinement blanc
- 6f L'ouverture **327 (193)** – les noirs échangent les premiers
- 6g L'ouverture **327 (194) 22 (28) (27) 27 (17!)** – une équilibre difficile
- 6h-I L'ouverture **327 (25) 22 (32) 27** avec suite standard
- 6h-II L'ouverture **327 (25) 22 (32) 27** – apparence trompeuse
- 6h-III L'ouverture **327 (25) 22 (32) 27** – plus compliqué qu'il n'y paraît
- 6h-IV L'ouverture **327 (25) 22 (32) 27** – la suite Marten Walinga
- 6i L'ouverture du coin opposé **26 (25) 371 (140) 327 32 (21)**
- 6j l'ouverture Tolsma: **26 (25) 371 (140) 327 32 127**
- 6k-I L'ouverture **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** dirigée vers le coin opposé noir
- 6k-II L'ouverture **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** dirigée vers le coin opposé blanc
- 6k-III L'ouverture **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** avec jeu central possible
- 6k-IV L'ouverture **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** avec jeu pleines ailes
- 6k-V L'ouverture **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** avec jeu central
- 6l L'ouverture **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** avec *rúnspul*
- 6m L'ouverture **26 (25) 371 (140) 327 32 (117) 471 (71)**: "jouer pour le *rún*"
- 6n L'ouverture **340 (25) 26 29**: case 29 cruciale

7 Le milieu du jeu sur base de 3 parties

41

- 7a Le milieu du jeu sur base d'un *rúnspul*
- 7a-I Le milieu du jeu sur base d'un *rúnspul*: analyse de la position de départ
- 7a-II Le milieu du jeu sur base d'un *rúnspul*: construction de 2 côtés
- 7a-III Le milieu du jeu sur base d'un *rúnspul*: combinaison vers le *rún*
- 7a-IV Le milieu du jeu sur base d'un *rúnspul*: résolution vers la fin du jeu
- 7b Le milieu du jeu après ouverture du coin opposé
- 7b-I Le milieu du jeu après ouverture du coin opposé: initiative noire direction *rún*
- 7b-II Le milieu du jeu après ouverture du coin opposé: menace d'un « crochet »
- 7b-III Le milieu du jeu après ouverture du coin opposé: repositionnement après 1 équilibre
- 7b-IV Le milieu du jeu après ouverture du coin opposé: attaque depuis le centre
- 7b-V Le milieu du jeu après ouverture du coin opposé: mise en échec d'une attaque
- 7b-VI Le milieu du jeu après ouverture du coin opposé: résolution vers la fin du jeu
- 7c Le milieu du jeu d'un jeu latéral
- 7c-I Le milieu du jeu d'un jeu latéral: le « coin »
- 7c-II Le milieu du jeu d'un jeu latéral: emploi du crochet
- 7c-III Le milieu du jeu d'un jeu latéral: avancer vers le coin double
- 7c-IV Le milieu du jeu d'un jeu latéral: menaces dirigées vers le coin opposé
- 7c-V Le milieu du jeu d'un jeu latéral: résolution complémentaire

8	2 dames contre 1 dame	51
8a	2 dames contre 1 dame: déploiement dans le coin opposé	
8b	2 dames contre 1 dame: dame de coin avec dame au centre	
8c	2 dames contre 1 dame: large déploiement aux coins doubles	
8d	2 dames contre 1 dame: déploiement étroit aux coins doubles	
9	La fin du jeu	54
9a	La fin du jeu: gagner par rythme	
9b	La fin du jeu: gagner par rythme avec coup de contrainte	
9c	La fin du jeu, gagner avec enfermement de la dame	
9d	La fin du jeu: gagner par	
9e	La fin du jeu: gagner par opposition de colonne	
9f	La fin du jeu: gagner par opposition de ligne	
9g	La fin du jeu: gagner par encerclement	
9h	La fin du jeu: gagner par double opposition de ligne	
9i	La fin du jeu: gagner par position de capture	
9j	La fin du jeu: gagner avec une dame et 2 pions contre une seule dame	
9k	La fin du jeu: victoire, défaite ou remise?	

1 Le jeu de dames frison

L'essence même du jeu cérébral vieux de plusieurs siècles qu'est le jeu de dames est que deux joueurs disposant au même moment du même matériel visent à battre l'adversaire dans un espace restreint. Cette essence est conservée de la manière la plus pure dans le célèbre jeu de dames frison. Il existe des dizaines de variantes du jeu de dames. Il n'y a que dans le jeu de dames frison que le moindre avantage peut se transformer en victoire.

Dans ce manuel, vous apprendrez tout ce qui est nécessaire pour bien jouer au jeu de dames frison. Il importe aussi que le manuel soit lu du début à la fin. Si quelqu'un ne connaît pas le jeu de dames, il lui faudra quelques jours pour se familiariser avec le jeu.

Pour tout qui connaît déjà d'autres variantes du jeu de dames, il lui faudra quelques heures pour la première partie de ce manuel. Il importe toutefois de parcourir celui-ci du début à la fin. Si quelqu'un ne connaît pas le jeu de dames, il lui faudra quelques jours pour se familiariser avec le jeu.

Après avoir consulté le manuel, vous pourrez vous mesurer à d'autres joueurs de dames dans votre entourage, mais aussi jouer sur l'appli. "Fries dammen" ou sur les sites web suivants sur internet : www.ludoteka.com, www.goldtoken.com ou <http://tinyurl.com/om59gwx>.

On propose des parties et d'autres actualités sur les sites web www.fryskdamjen.nl et www.friesdammen.nl.

Les auteurs du manuel se tiennent à votre disposition pour toute question ou remarque, afin de pouvoir transmettre la connaissance du jeu de dames frison le plus efficacement possible lors des prochaines éditions.

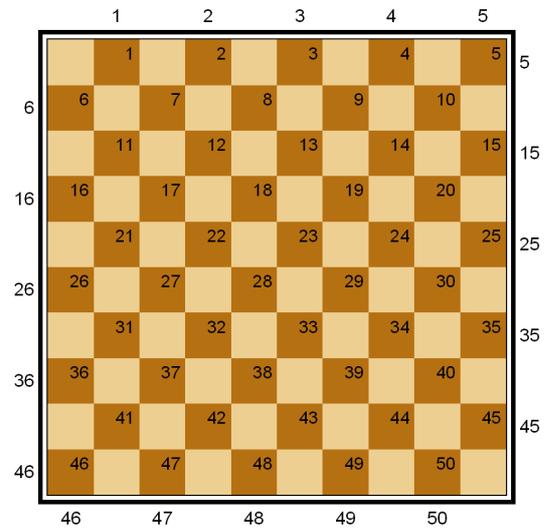
Nous souhaitons beaucoup de plaisir aux utilisateurs du jeu de dames frison.

Waaksens, Marten S. Walinga
Lollum, Liuwe H. Westra

2 Les règles du jeu

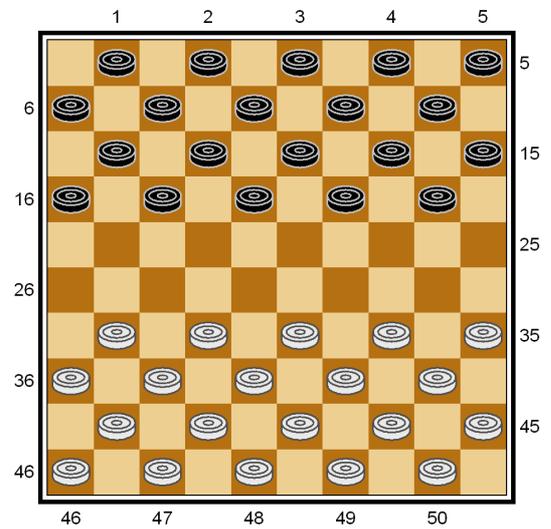
2a Le damier

Le jeu de dames frison se joue entre 2 joueurs sur un damier carré de 100 cases, qui sont colorées alternativement de manière foncée et claire. On joue sur les cases foncées. Elles sont numérotées de 1 à 50.



2b Position de départ normale

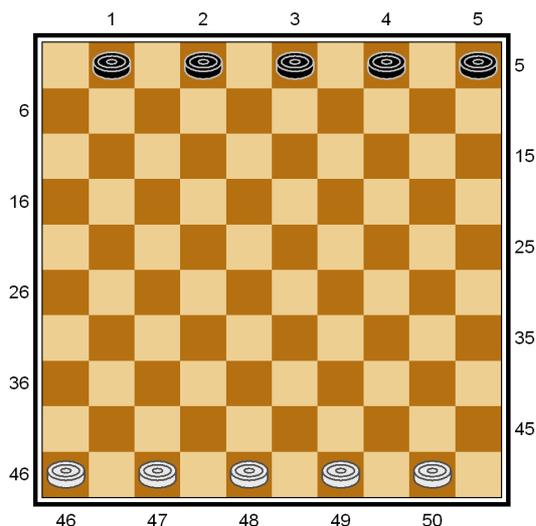
Au début de la partie, les pions noirs se trouvent sur les cases 1 à 30 et les pions blancs sur les cases 31 à 50.



2c Position de départ alternative

On peut aussi commencer avec 5 pions noirs et 5 pions blancs, respectivement sur les cases 1 à 5 et 46 à 50. Cette position de départ donne lieu à des parties plus courtes, qui sont très instructives pour une meilleure maîtrise de la phase finale du jeu normal.

Avec cette position de départ, il est aussi possible de commencer avec un handicap d'un ou de deux pions s'il y a une grande différence de niveau entre les joueurs.



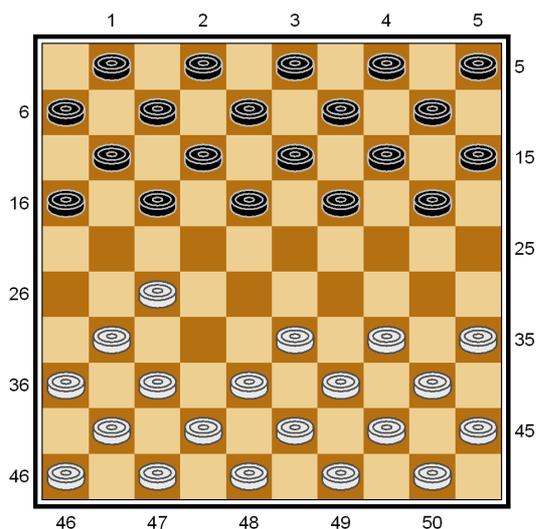
2d-I Marche et prise: la marche

Les joueurs jouent à tour de rôle avec un de leurs pions. Un pion peut avancer en oblique d'une seule case. C'est le joueur qui a les pions blancs qui commence. Avant la partie, les joueurs peuvent tirer au sort ou se mettre d'accord pour avoir qui jouera avec les blancs. Lors de compétitions organisées, un schéma est la plupart du temps communiqué à l'avance.

Dans le diagramme, les blancs jouent en premier: 32-27. Une marche est noté d'un -. Les coups 31-26 et 32-27 sont les coups de départ les plus joués.

Le nom "coup" a plusieurs significations au jeu de dames. On l'utilise pour désigner le mouvement d'un pion d'un ou de deux joueur. On l'utilise parfois en opposition à « prise », mais on peut parfois employer le mot « coup » pour n'importe quel mouvement d'un pion. « Quel est votre dernier coup ? » - d'un seul joueur. "Combien de coups avons-nous maintenant joué?" des deux joueurs, les célèbres coups de la partie. Les coups de la partie sont numérotés. Quand il n'y a pas de prise, on parle aussi de "marche".

Le mot "coup" peut parfois désigner une combinaison de prises."



2d-II Marche et prise: la prise

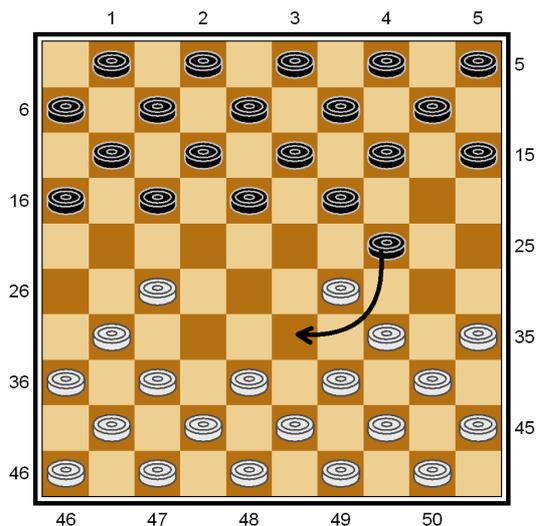
Une réponse possible des noirs est 20-24; les blancs pourraient alors suivre avec 33-29. Dans cette position, les noirs doivent maintenant prendre.

Prendre signifie s'emparer d'un pion de l'adversaire avec son pion. Si c'est le tour de quelqu'un, il peut prendre quand 3 cases successives (quelle que soit la direction) sont occupées comme suit: pion – pion ennemi – case vide.

La prise est notée d'un x. Donc ici les noirs ont pris 24x33.

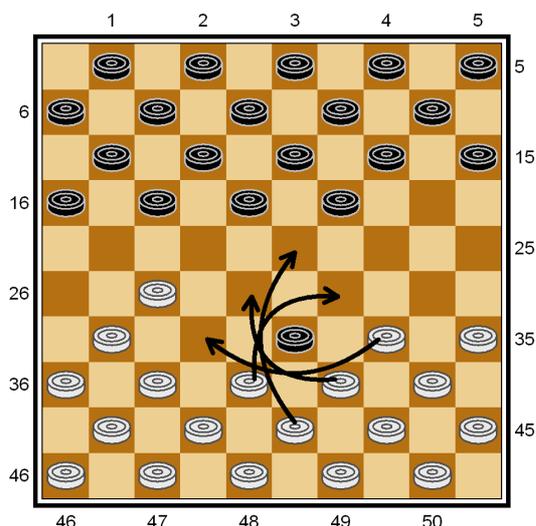
Après le coup, le pion blanc est retiré du damier par le joueur noir.

La prise est obligatoire. Si on peut prendre, on ne peut pas faire d'autre coup.



2d-III Marche et prise: choix de prise

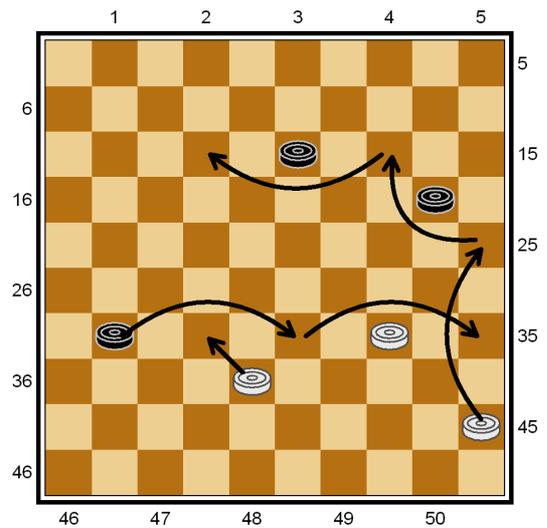
Après la prise des noirs, les blancs peuvent prendre de 4 manières différentes. Les blancs peuvent prendre en diagonale avec 38x29 ou 39x28, verticalement avec 43x23 et horizontalement avec 34x32. Les blancs sont ici libres de choisir comment prendre.



2d-IV Marche et prise: prise multiple (rafle)

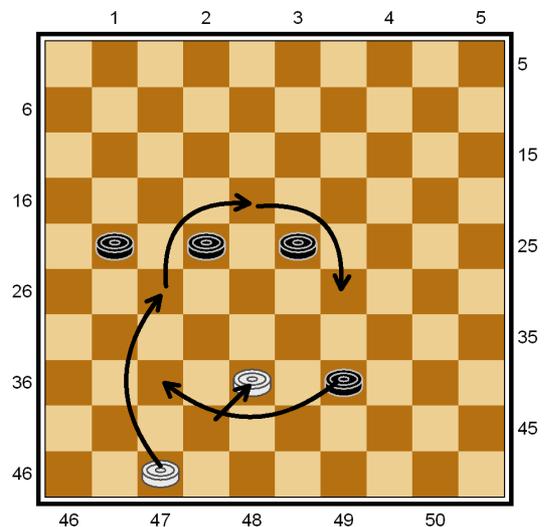
En un coup, on peut prendre plusieurs pions. C'est le cas quand un pion qui vient de prendre un autre pion lors d'une prise peut encore prendre un autre pion. On est obligé de le faire aussi.

Sur le diagramme, les blancs jouent 38-32. Maintenant, les noirs doivent prendre deux pions : 31x35. Ensuite, les blancs vont prendre les trois pions noirs : 45x12.



2d-V Marche et prise: prise multiple prioritaire

Si d'application lors du choix de prise, il faut effectuer cette prise lors de laquelle on prend le plus de pions. Sur le diagramme, les blancs jouent 42-38. Les noirs prennent 39x37. Ensuite, les blancs doivent prendre 3 pions avec 47x29. La prise de deux pions, 47x16, n'est donc pas autorisée maintenant.



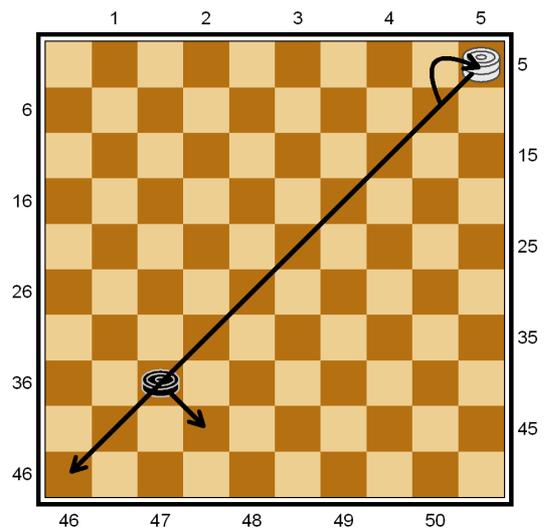
2e-I La dame: promotion et marche

Un pion devient une dame si celui-ci à la fin d'un coup s'arrête sur la ligne des dames. La ligne des dames est formée par les cases 1 à 5 pour les blancs et par les cases 46 à 50 pour les noirs. Quand un pion devient une dame, on ajoute un pion par-dessus.

Sur le diagramme, les blancs ont joué 10-5 comme dernier coup. Le pion est ainsi devenu une dame. Les noirs jouent 37-42.

Une dame peut avancer et reculer en diagonale, aussi loin que possible sur des cases vides.

Les blancs jouent maintenant 5-46 pour bloquer le pion noir.



2e-II La dame: prise

Tout comme le pion, la dame peut prendre dans toutes les directions. La position doit être:

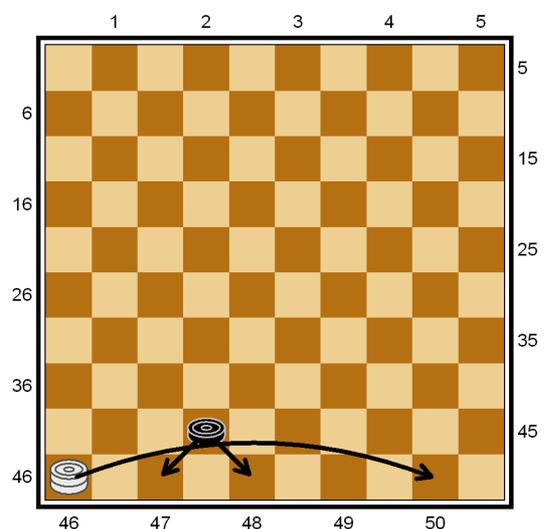
dame – pion ennemi – case vide

ou:

dame – case(s) libre(s) – pion ennemi – case vide.

Après la prise, la Dame peut se déplacer vers toutes les cases libres se trouvant derrière ce pion, pour éventuellement continuer la prise à partir de cette case.

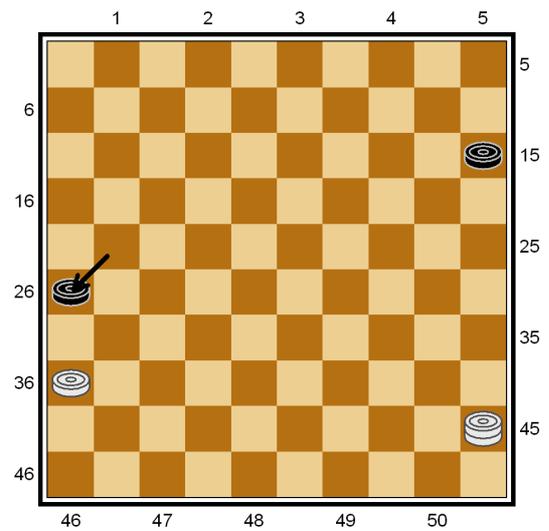
Sur le diagramme, les noirs peuvent obtenir une dame en case 47 ou 48. Mais la dame noire est directement prise par la dame blanche : 46x49 ou 46x50.



2g-I Le rôle de la dame lors de la prise: prise de la dame

Si une dame et un pion peuvent prendre une valeur égale, la prise de la dame est obligatoire.

Sur le diagramme, les blancs a placé une dame en 45. Les noirs suivent avec 21-26. Les blancs pourraient prendre avec le pion en 36x16 mais les blancs doivent prendre avec la dame : 45x5. Les noirs prennent ensuite 26x46 et gagnent.



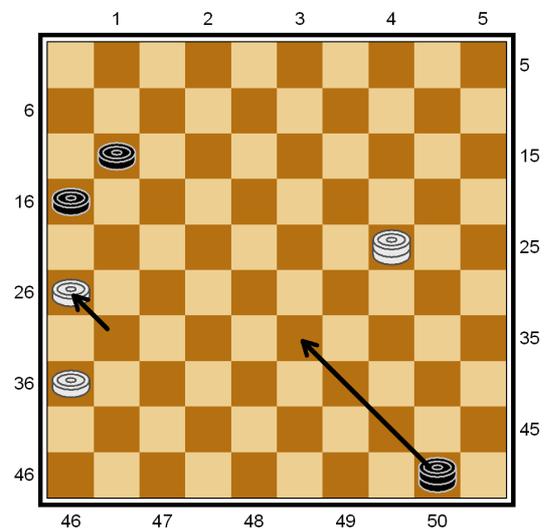
2g-II Le rôle de la dame lors de la prise: prise de la dame: prise multiple

En fixant ce qu'est une prise multiple, la règle en vigueur est que la valeur de 2 pions est supérieure à celle d'une dame.

Sur le diagramme, les blancs ont joué 31-26. Les noirs jouent maintenant 50-33.

Les blancs pourraient prendre une autre dame avec la dame: 24x38, 24x42 ou 24x47. Mais d'après la règle de la prise multiple, les blancs sont obligés de prendre 2 pions: 26x17. Les noirs prennent maintenant 33x46 (via 20 en 16).

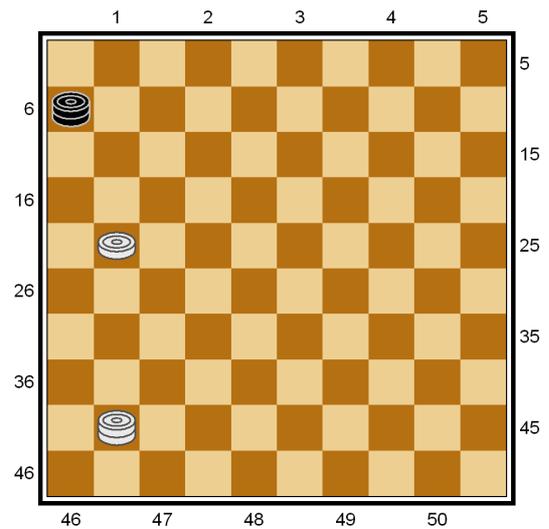
Si on peut prendre plusieurs dames, voici la règle: le nombre de dames a la valeur du nombre double de pions moins $\frac{1}{2}$. Donc 3 dames pouvant être prises ont la valeur de $5\frac{1}{2}$ pions pour définir une prise multiple éventuelle.



2h-I La règle des 3 coups: dame bloquée

Un joueur possédant une dame (ou plusieurs dames) avec un ou plusieurs pions, peut seulement effectuer un coup 3 fois d'affilée avec la dame (ou la même dame).

Sur le diagramme, si c'est le tour des blancs et qu'il a déjà effectué 3 coups normaux avec sa dame, il est alors obligé de jouer 21-16 ou 21-17. Il perd alors la partie.



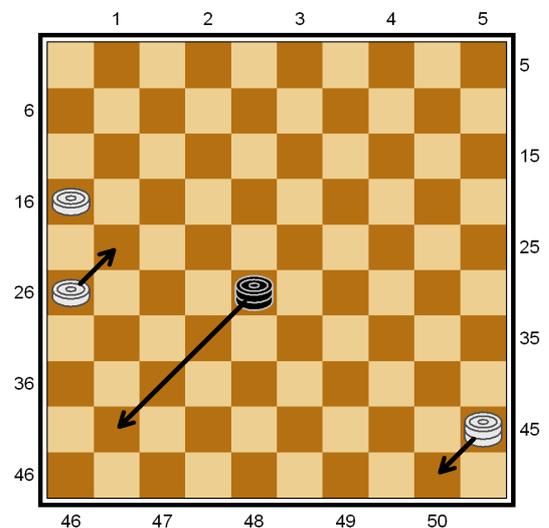
2h-II La règle des 3 coups: dame libérée

Une dame bloquée avec la règle des 3 coups, est libre de prendre. Après une prise, la dame est de nouveau libre de faire 3 coups normaux d'affilée.

Une dame bloquée suite à la règle des 3 coups est libérée quand le joueur effectue un coup ou une prise avec un pion ou une autre dame.

La règle des 3 coups n'est pas d'application pour un joueur qui a plusieurs dames, mais plus de pions.

Comme 3ème coup, les blancs jouent ici 45-50*** et les noirs 28-41. Les blancs ne peuvent plus à présent jouer avec la dame et jouent 26-21; après la prise 41x1, la dame blanche est libérée.



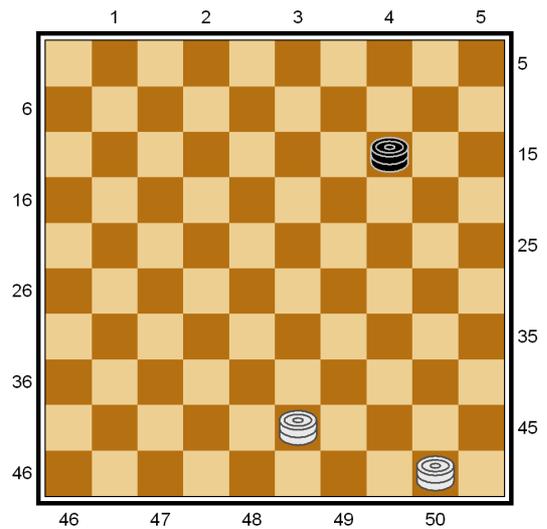
Les points derrière le coup indiquent le nombre de fois que la dame a été utilisée. Pendant une partie, on retient le nombre de coups joués par la dame à l'aide de pions à côté du damier.

2i La règle des 7 coups

Dès qu'à la fin d'un jeu, on atteint une position de 2 dames contre une, la règle des 7 coups entre en vigueur. Celle-ci prévoit que le joueur ayant 2 dames a seulement 7 coups. Si la partie n'est pas encore finie après ces 7 coups, elle se termine alors par une remise.

Sur le diagramme, les blancs peuvent gagner avec 43-34. Les noirs prennent 14x44, et les blancs prennent ensuite avec la dame en 50. Si cette dernière prise est toutefois le 8^{ème} coup à partir du moment de l'application de la règle des 7 coups, cette prise ne peut pas être effectuée et la partie se termine par une remise.

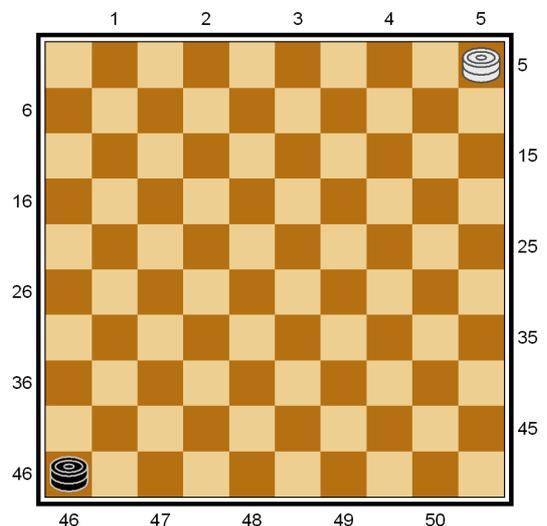
Le nombre de coups joués dans cette situation est aussi retenu lors d'une partie à l'aide de pions à côté du damier.



2j-I Remise: une dame contre une dame

Une partie se termine aussi par une remise au moment où les deux joueurs n'ont plus qu'une seule dame et que le joueur dont c'est le tour ne peut pas prendre la dame de l'adversaire.

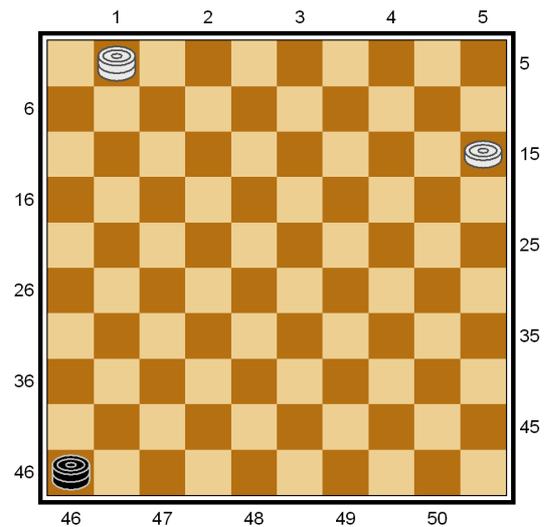
Il y a une exception à cette règle: quand les deux dames sont sur les cases 46 et 5, le joueur, dont c'est le tour, perd.



2j-II Remise par occupation de la diagonale centrale

Les blancs ont l'avantage matériel, mais a besoin de 2 dames pour attraper la dame noire. Le pion sur 15 doit passer la ligne 46-5 ('la diagonale centrale'). c'est impossible car les noirs occupent cette ligne. La règle des 3 coups oblige les blancs a sacrifier son pion à un moment donné, et la partie se termine par une remise, car on a alors une dame contre une autre.

C'est pourquoi il est admis dans cette situation de convenir d'une remise.

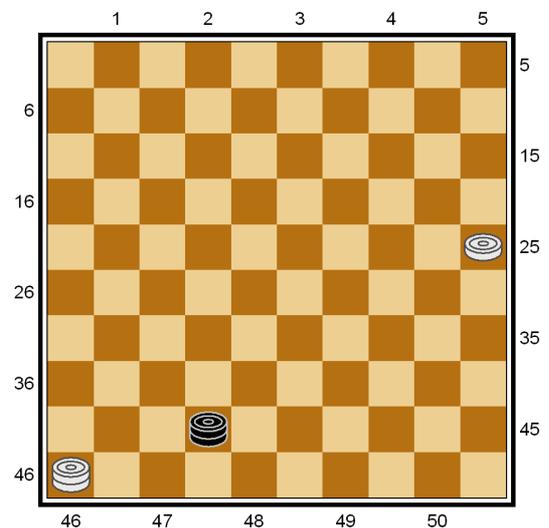


2j-III Remise par occupation des lignes 47-15 ou 4-36

Sur le diagramme, les noirs contrôlent la ligne 47-15. Les blancs doivent passer cette ligne à un moment donnée et sont donc pris.

Si les blancs jouent d'abord leur dame vers 5, les noirs jouent alors vers 15, après quoi le pion peut toujours être pris.

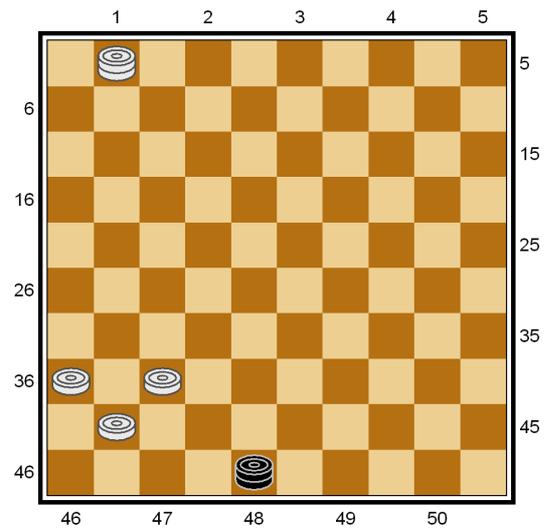
C'est pourquoi il est admis dans cette situation de convenir également d'une remise. Dans toutes les autres situations de plus de 2 pions sur le damier, il n'est pas autorisé de convenir d'une remise.



2k Victoire et défaite

Le jeu est perdu pour le joueur qui n'a plus de pions ou qui ne peut plus faire de coups avec ses pions.

Sur le diagramme, les noirs ont joué vers 48. Les blancs jouent maintenant 1-23. Ensuite les noirs prennent 48x46. Les blancs gagnent directement par 23-37. Les noirs sont coincés.



2l Règles du jeu supplémentaires

Sauf indication contraire, les règles du jeu ci-dessous sont uniquement valables pour jouer sur un damier physique avec des pions. En jouant sur l'ordinateur ou sur internet, ces règles ne sont pas nécessaires.

I Le joueur dont c'est le tour et qui touche un de ses pions est obligé de jouer avec ce pion, sauf si ce pion ne peut pas être déplacé.

II Quand un joueur peut prendre avec différents pions un nombre égal de pions de l'adversaire, la prise doit être effectuée par le pion qu'il touche en premier. Cette règle est aussi valable pour le jeu sur l'ordinateur ou sur internet.

III Quand un joueur oublie un coup ou une prise obligatoire et touche un autre pion que celui (ou un des pions) avec lequel il doit jouer ou prendre, il est d'abord obligé de jouer avec le pion touché, sauf si l'adversaire lui demande d'effectuer le (ou: un) coup ou prise.

IV Quand un joueur a effectué un coup non réglementaire, l'adversaire a le droit d'obliger le joueur d'effectuer le (ou: un) coup réglementaire. Si après le coup non réglementaire, l'adversaire a toutefois déjà touché un de ses pions, le coup non réglementaire ne peut pas être annulé. Cela vaut pour tous les coups non réglementaires possibles.

V Les pions mal placés peuvent être remis en par les deux joueurs, à condition qu'il le stipulent à l'avance.

3 La notation

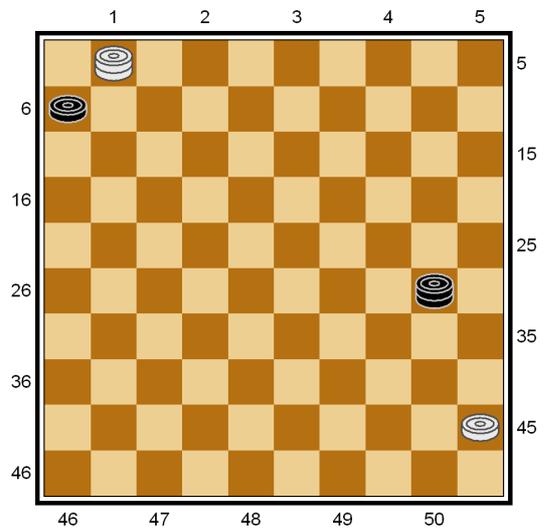
3a La notation complète et la notation des positions et des problèmes

Pendant les compétitions, les parties sont notées en règle. On utilise ici un petit trait pour les coups normaux (par exemple 31-26) et une croix pour une prise (par exemple 31x33) ; chaque paire de coups (le coup est blanc et la réponse est noire : ensemble un coup de partie) est numérotée (par exemple : 1. 31-26, 20-25; 2. 32-27, 19-24; etc.).

Lors de la notation d'une position ou d'un problème, les pions sont représentés par les numéros de cases et les dames par les numéros de cases précédés d'un D. Dans le jeu de dames frison, si la règle des 3 coups est d'application, on représente avec une série de points le nombre de coups libres que la dame a déjà utilisé dans la position en question.

B (dont c'est le tour): 45, D1* (a cette position, la Dame peut encore jouer deux coups d'affilée)
N: 6, D30*** (dame bloquée)

La notation de la solution est alors:
1. 1-12, 6-11; 2. 45-40, 11x13; 3. 30x20.



3b La notation courte

La notation courte est dérivée de la notation complète. Il y a les différences suivantes.

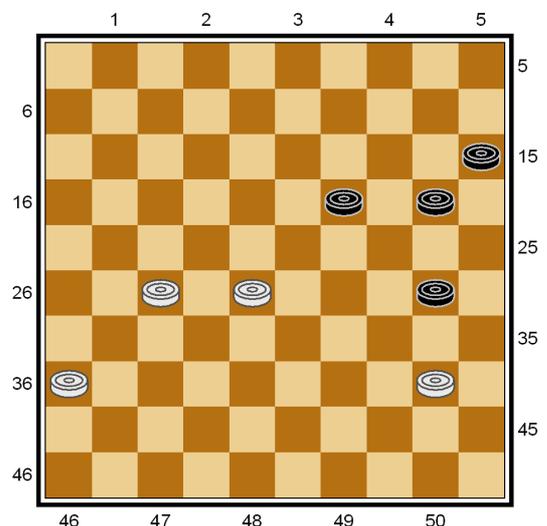
- I Les coups ne sont pas numérotés (sauf pour la notation des parties pendant une compétition).
- II Les coups des noirs sont mis entre parenthèses.
- III Les coups obligatoires ne sont pas notés (sauf pour la notation des parties pendant une compétition; si le coup obligatoire est une prise, la notation avec une croix suffit).
- IV On note seulement les cases d'arrivée.
- V Quand plusieurs pions peuvent atteindre la case d'arrivée, on note la première case de départ avec le dernier chiffre de la case d'arrivée.
- VI Quand une dame sur 26 peut aller soit sur 8 ou 48, on note tous les chiffres du départ et de la case d'arrivée, donc 268 ou 2648.

Pour la suite de ce manuel, on retient la notation courte.

La solution du problème sur le diagramme (les blancs jouent et gagnent) se fait selon la notation courte:

272, 23.

Cela équivaut à: 1. **27-22**, 30x50; 2. **28-23**, 50x46; 3. **23x5**.



3c Autres particularités de la notation

Les indications B+, B- en B= peuvent aussi se présenter en cas de position et de problème. Elles signifient respectivement que les blancs jouent et gagnent, que les blancs jouent et perdent, et que les blancs jouent et obtiennent une remise. Le B peut être bien entendu remplacé par un N (noir).

Dans une partie ou une série de coups, les coups forts peuvent être indiqués par des points d'exclamation et les coups faibles par un point d'interrogation.

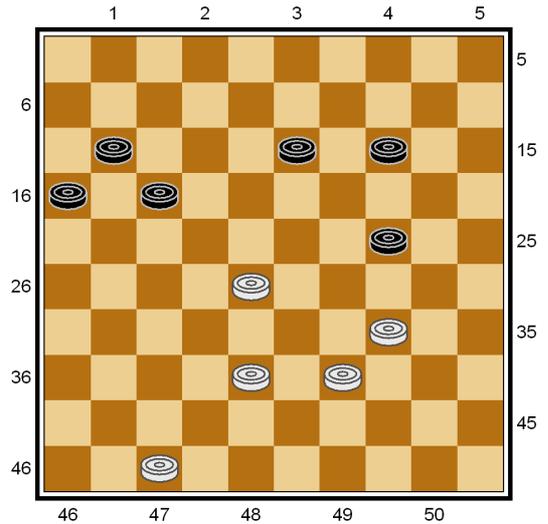
La position après ..., 20-24?

W: 28, 34, 38, 39, 47; Z: 11, 13, 14, 16, 17, 24: W+

Solution: **23! (48) 6 5.**

Cette notation courte remplace le déroulement des coups suivant:

1. 28-23!, 24x42; 2. 23x3, 42-48; 3. 3x6, 48x46; 4. 6x5.

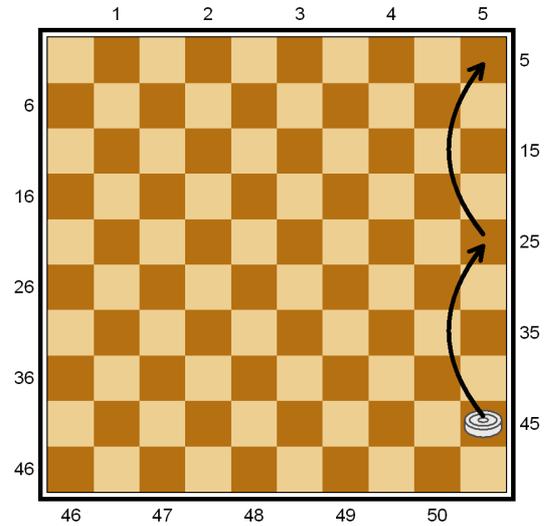


4 La structure du jeu

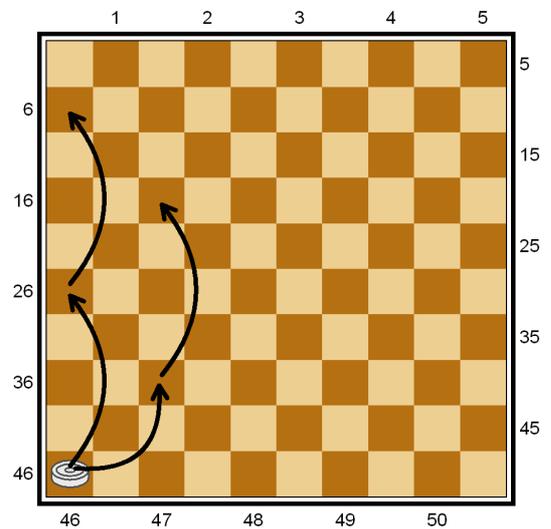
4a Porté des prises

En jouant, on place les pions autant que possible vers les positions souhaitées. Mais on peut toutefois inverser la tendance. Grâce aux nombreuses possibilités de prise du jeu de dames frison, les pions peuvent très vite couvrir une grande partie du damier.

Si le diagramme, les blancs peuvent atteindre la ligne des dames en prenant seulement 2 pions noirs à partir de 45. Cela vaut naturellement aussi pour les pions sur les cases 41, 42, 43 of 44. A partir de la ligne 41-45, on peut donc atteindre la ligne des dames en un seul coup (par-dessus 2 pions ou plus).

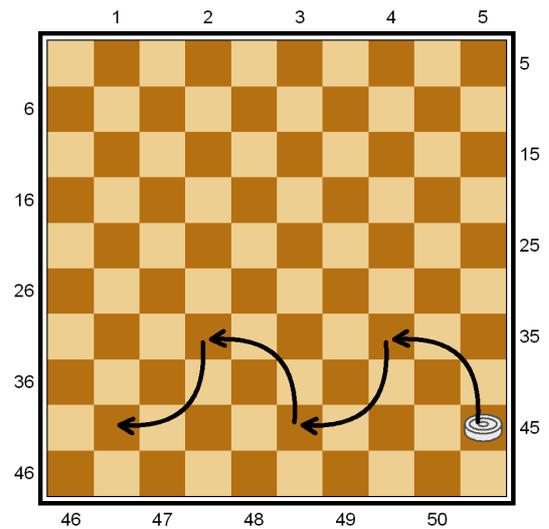


A partir de la ligne du fond (46-50), un pion ne peut jamais atteindre la ligne des dames (1-5) directement. Les pions sur la ligne des dames peuvent seulement atteindre en un coup les lignes 36-40, 26-30, 16-20 et 6-10.



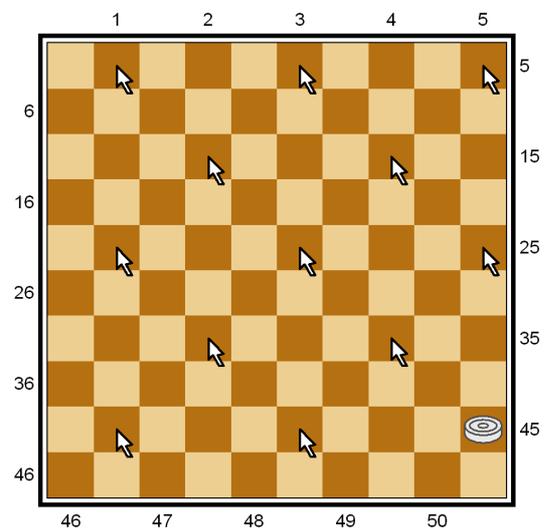
4b Rangées et lignes accessibles et inaccessibles

On voit sur le diagramme qu'un pion ne peut pas atteindre toutes les lignes verticales à partir du flanc droit (la ligne 5-45). Quel que soit le mouvement de la prise des blancs, un pion sur 45 n'arrivera jamais sur les lignes verticales 6-46, 7-47, 8-48, 9-49 ou 10-50. Les lignes horizontales 6-10, 16-20, 26-30, 36-40 et 46-50 sont aussi inaccessibles.



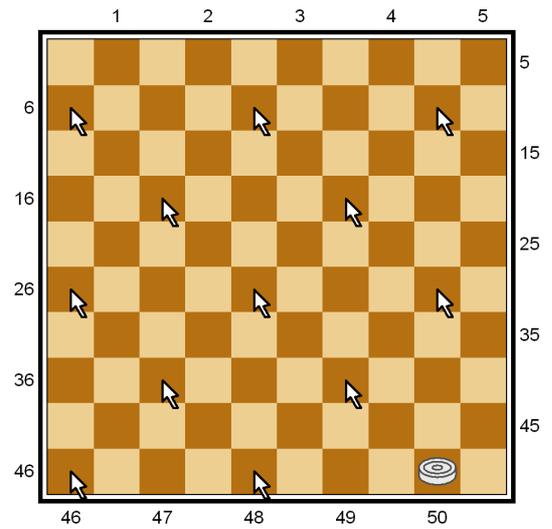
4c-I Cases liées (à partir de 45)

On peut voir quelles cases on peut atteindre avec une prise à partir de la case 45. Les 12 cases indiquées par une flèche, ainsi que le 45, constituent un groupe de 13 cases. Chaque case du groupe peut être atteinte au moyen d'une prise avec un pion à partir d'une des autres cases du groupe. C'est pour cette raison que l'on appelle ces cases des « cases liées ».



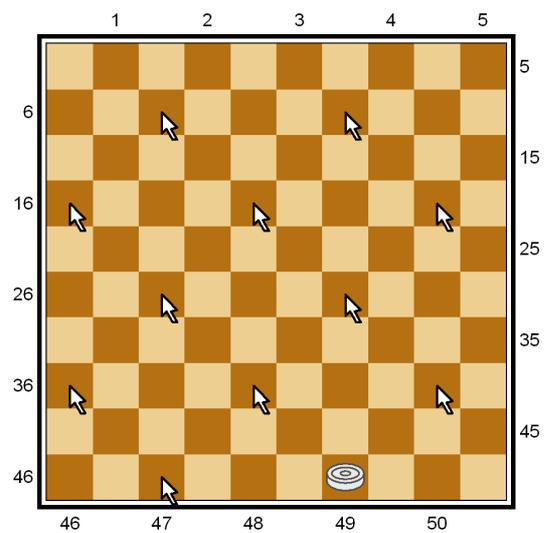
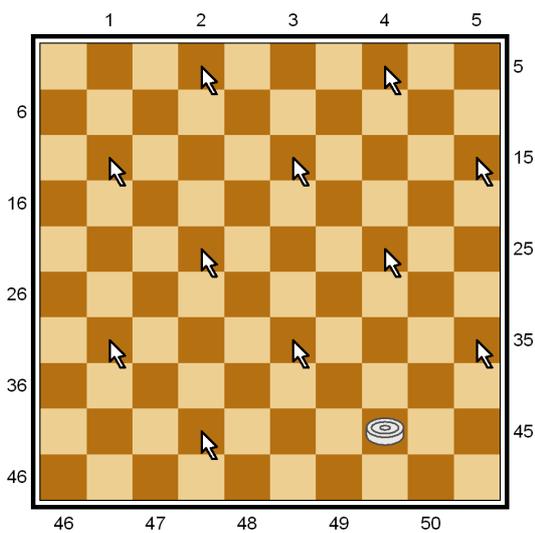
4c-II Cases liées (à partir de 50)

A partir de la case 50, on peut atteindre 12 autres cases avec une seule prise. Ces cases constituent un second groupe de 132 cases liées.



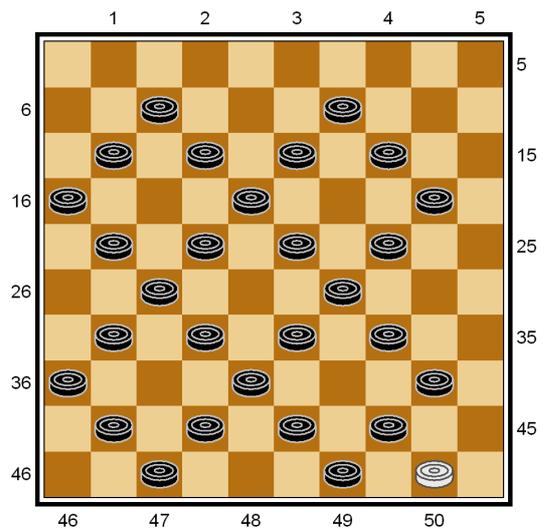
4c-III Cases liées (à partir de 44 et 49)

La case 44 et la case 49 appartiennent chacune à un groupe de 12 cases liées. Il y a donc 4 groupes de cases liées. Chaque case peut être atteinte à partir de toutes les autres cases du même groupe au moyen d'un prise avec un pion, mais pas à partir d'aucune autre case d'un des trois autres groupes.



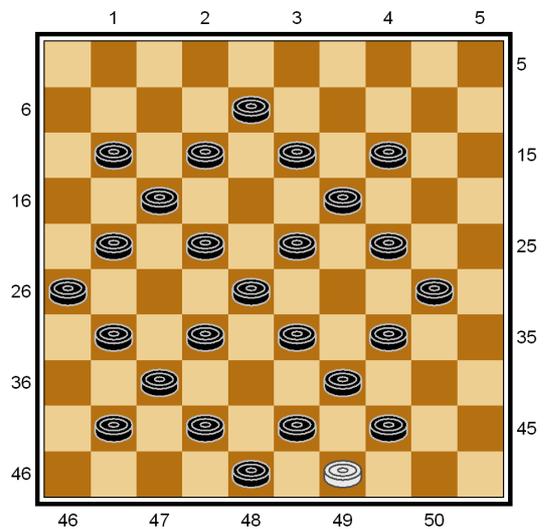
4d Positions à attaquer à partir des cases liées

Toutes les positions que l'on peut attaquer à partir d'une des cases liées à la case 50 sont représentées sur le diagramme par les pions noirs. Les positions pouvant être attaquées à partir de la case 45 donnent la même image, mais il faut alors déplacer une case en haut à droite.



A partir des cases 44 ou 49, les positions à attaquer représentent le modèle du second diagramme.

Chaque pion sur une case d'un des 4 groupes peut attaquer la plupart des pions qui se trouvent sur l'une des cases des 3 autres groupes. Seuls les pions latéraux peuvent toujours être attaqués depuis les cases d'un groupe déterminé. Les pions sur 1, 5, 6, 44, 45 et 50 ne peuvent être attaqués à partir d'aucune case. Les pions ne peuvent pas être attaqués à partir d'une des cases liées à leur propre case.



Cette connaissance est d'une importance cruciale quand on cherche les possibilités d'attaque dans le jeu.

5 L'attaque

5a L'importance de l'attaque

Le jeu de dames frison est un vrai jeu d'attaque. Celui qui exécute une vraie combinaison d'attaque conquiert de meilleures positions ou obtient un avantage de pions. Cela conduit presque toujours à la victoire. Les joueurs qui cherchent le plus de combinaisons d'attaque sont ceux qui gagnent le plus souvent.

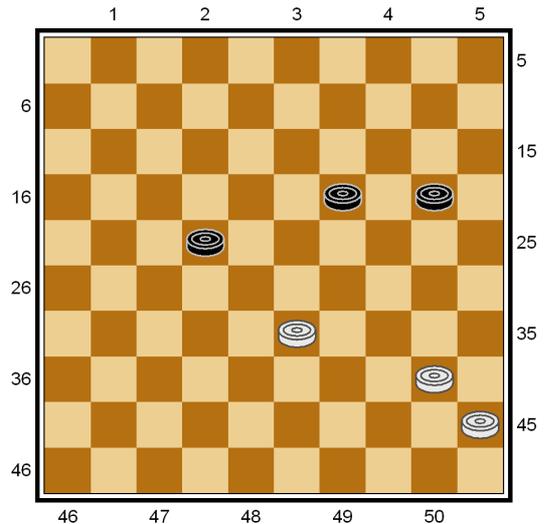
5b Attaquer en employant les cases liées

Une attaque est souvent effectuée à partir des cases 45, 46 ou 50 (ou 1, 5 ou 6), parce que les pions sur ces cases ne peuvent pas être attaqués et qu'ils ont le soutien du bord du damier.

Sur le diagramme, les blancs peuvent préparer une attaque depuis la case 45 sur les pions situés sur 19 et 20. Un pion noir est alors nécessaire sur la case 35 (ou deux pions noirs sur les cases 30 et 40).

Si par une prise imaginaire, on vérifie quels pions noirs sont liés à la case 35, on trouvera le pion sur la 22.

L'attaque est maintenant trouvée rapidement: 28, 34.

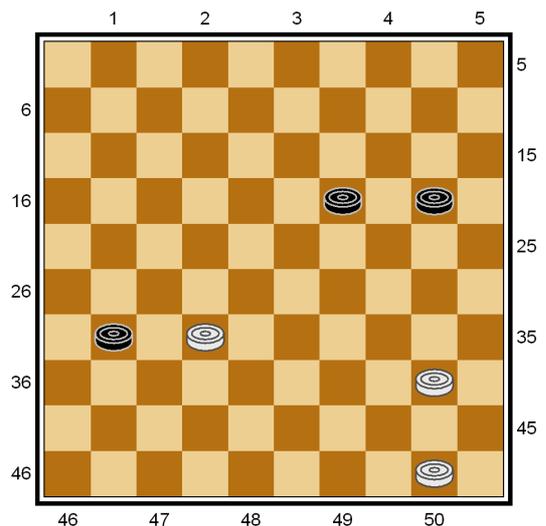


5c Attaquer après une marche arrière

Sur le diagramme, les noirs ont joué en dernier (31). Une attaque directe comme celle-là sur un pion s'appelle une marche arrière, le pion menacé est « sur le point d'être pris ».

Grâce à la marche arrière, le coup suivant des noirs est connu, à savoir une prise vers 33. Cette obligation donne aux blancs un coup libre. Ils peuvent ainsi préparer une attaque sur les pions 19 et 20 depuis la case 45, bien qu'ils n'aient pas encore occupé cette case. Les blancs utilisent le coup libre pour 45 et après la prise des noirs, ils jouent 34.

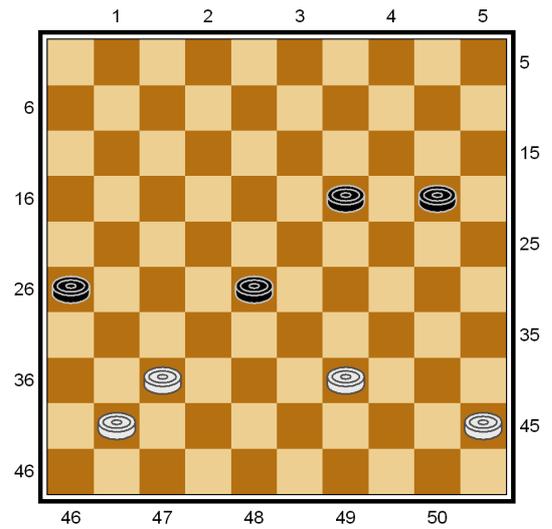
Faire marche arrière est très risqué, car ce la donne la possibilité à l'adversaire d'effectuer une attaque depuis une case inoccupée.



5d Attaquer en utilisant une dame

Sur le diagramme, il n'y a pas de pion noir lié à la case 45. Mais une attaque est possible depuis la case 45 et on peut donner une dame. Une dame peut en fait atteindre toutes les cases.

L'attaque se passe comme suit: 36 34.

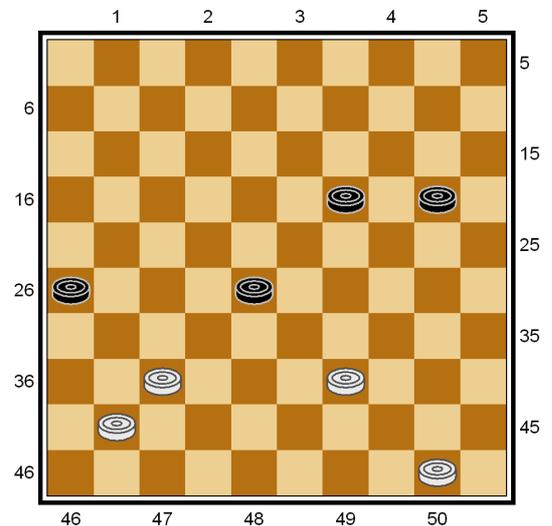


5e Attaquer en créant un coup libre

On peut souvent créer un coup libre en donnant une dame à l'adversaire.

Sur le diagramme, les blancs jouent 26, puis le pion blanc 37 est sur le point d'être pris, si bien que les blancs ont un coup libre.

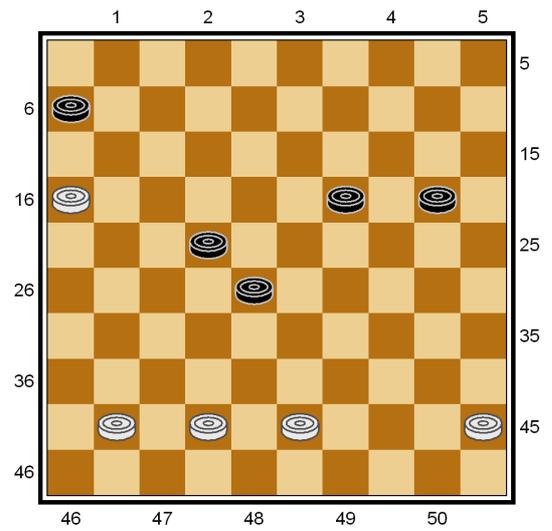
Une attaque est à présent possible par 45 (le coup libre) 34.



5f Attaquer en créant un coup libre après une marche arrière

Sur le diagramme, une attaque est possible par combinaison de la marche arrière des noirs vers 6 (donc avec un coup libre pour les blancs) et un second coup libre créé par les blancs.

Les coups doivent être effectués précisément dans le bon ordre: 427 (le premier coup libre) 36 (donner une dame) 39 (le second coup libre) 34.



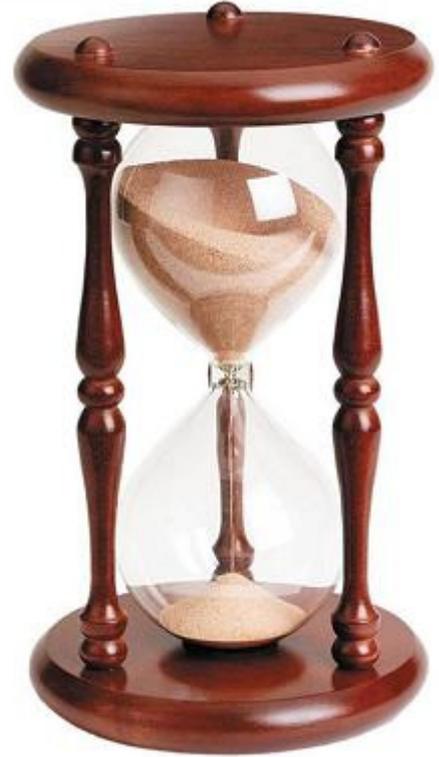
6 L'ouverture

Dans le jeu de dames frison, la connaissance des coups d'ouverture possibles est indispensable. Celui qui au départ joue un coup qui n'est pas bon, perdra après quelques coups.

Les coups de départ les plus employés sont 32-27 (60%) et 31-26 (35%). Seuls quelques-uns ouvrent avec 34-30 ou 33-28.

Vous trouverez ci-après un aperçu des ouvertures courante et bien jouées. Les exceptions de cet aperçu mènent à des ouvertures moins fréquentes que l'on ne peut pas traiter ici, ou à un désavantage de position ou à des combinaisons de prises.

Pendant une ouverture, le nombre de possibilités de jouer diminue. Le moment de la partie où les possibilités vont de nouveau augmenter pour les deux joueurs est aussi le moment où cette ouverture n'est plus traitée ici. Les coups s'arrêtent dans ce manuel sur la partie la plus étroite de ce sablier. Le moment où cela se passe dépend fortement du type d'ouverture.

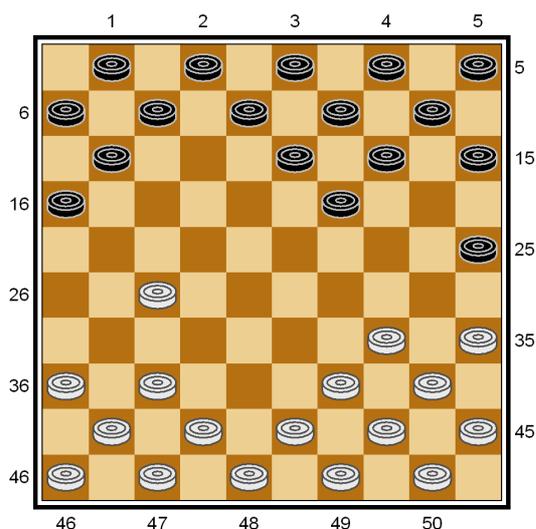


6a-I L'ouverture 327 (25) avec équilibre direct – jeu latéral

Après l'ouverture 327 et la réponse (25) les blancs peuvent choisir d'échanger directement 3 pions: 22 (28) (27) 22 27.

On joue maintenant beaucoup la **suite 1**: (17) 22 340 27.

Cette suite donne un type de jeu calme avec pour les joueurs de nombreuses possibilités d'échange et la prise des positions souhaitées. Elle convient très bien pour les débutants. Ce type de jeu est connu sous le nom de jeu latéral: on joue principalement par les ailes.

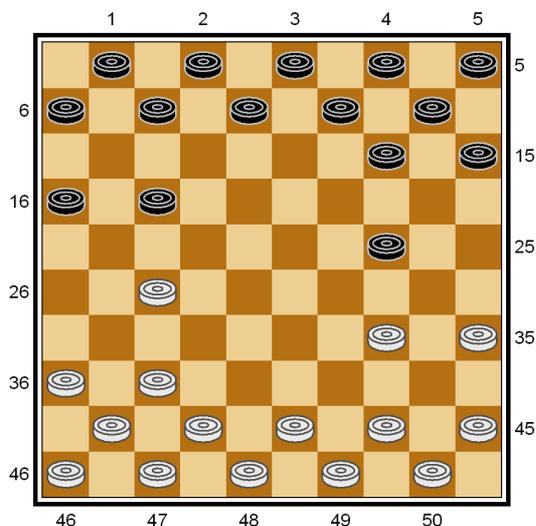


6a-II L'ouverture 327 (25) avec équilibre direct – position miroir

Dans cette ouverture après équilibre direct 22 (28) (27) 22 27, on joue régulièrement: **suite 2**: (24) 340 19 (24) 34 (17).

La même position est aussi atteinte par l'ouverture souvent jouée 327 (194) 26 (29) 23 24 (209) (24) 34 (171) (32) 27 (17).

L'évident 340 n'est à présent plus possible par (171), ce qui entraîne un gain de pions pour les noirs (et à un stade ultérieur, cela vaut aussi pour les noirs: 171 n'est pas possible à cause de 340) Les possibilités d'équilibre sont donc limitées pour les deux joueurs. Ce qui rend la partie très excitante.



Vous trouverez ci-après 5 variantes, dont on donne seulement les coups blancs. Comme la position est inversée (miroir), ces variantes sont aussi possibles pour les noirs. Toutes les variantes citées montrent une stratégie globale.

Variante 1: 438 493 440: donne de l'espace à l'aile droite mais y offre peu de possibilités d'attaque car il reste peu de pions. Un type de jeu apparaît ainsi où les joueurs se dirigent vers une attaque sur le double coin (les pions 1 et 6 / 45 et 50).

Variante 2: 428 361 26: jouable, mais rend la grande diagonale (46 / 5) vulnérable.

Variante 3: 428 361 472 382: avec attaque sur pion 24.

Variante 4: 450 45 439: avec attaque à terme sur pion 24 par 340.

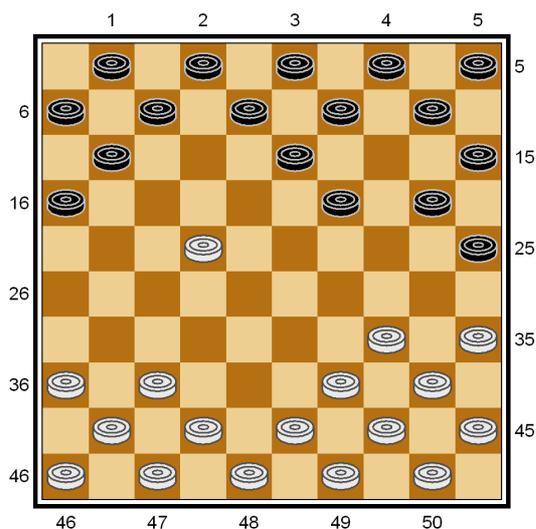
Variante 5: 361 22 26: avec équilibre et pression sur l'aile droite.

6a-III L'ouverture 327 (25) avec équilibre direct – le coup Meike

140 est une autre suite de l'ouverture 327 (25) avec équilibre direct 22 (28) (27) 22 27. A partir de cette suite, nous traitons 2 variantes. La première est appelée le coup Meike : 22.

Cela semble dangereux pour les blancs, mais bien jouable. Après (94) suit 340 et après (12) suit 33.

A (21) suit 371 26. Les noirs ont maintenant l'avantage de pions, mais ils doivent l'abandonner après la série de coups (82) 427 (128) 371 (16) 27 (28) 37 (71) 371 (7) 471. Cela donne toutefois une position réduite.



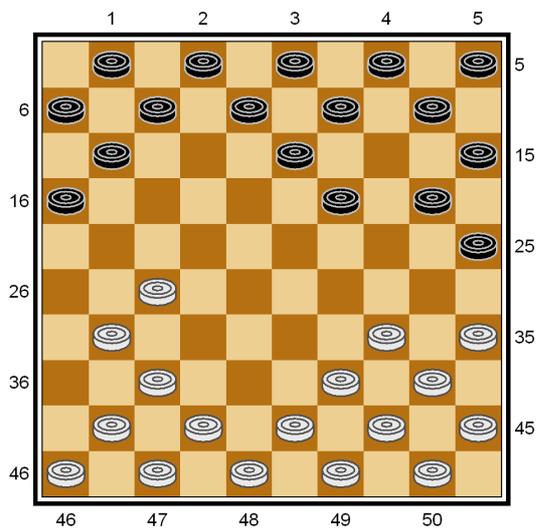
6a-IV L'ouverture 327 (25) avec équilibre direct – attaque des noirs sur le coin opposé

361 est une seconde variante après la suite 3 - 327 (25) 22 (28) (27) 22 27 (140).

La plupart des sous-variantes donnent de nouveau un jeu latéral:

- (a) (17) 22 26.
- (b) (17) 22 340 27.
- (c) (17) 428 (22) (33) (17).
- (d) (17) 428 (82).

Un type de jeu très différent est toutefois possible après (94). A présent 340 n'est plus bon à cause d'un désavantage de position. 428 est habituel. Après (194) apparait de nouveau un jeu latéral, mais après (30) 25 (obligatoire) 49, les noirs ont la possibilité d'une grosse attaque sur le coin opposé.



6b L'ouverture 327 (204) 339 32 – contrôle des blancs sur case 27

Après els coups d'ouverture 327 (204) 339 32, un bloc apparait sur l'aile gauche des blancs. Il y a maintenant 2 suites pour les noirs.

Suite 1: (150).

Les variantes suivantes sont à présent possibles.

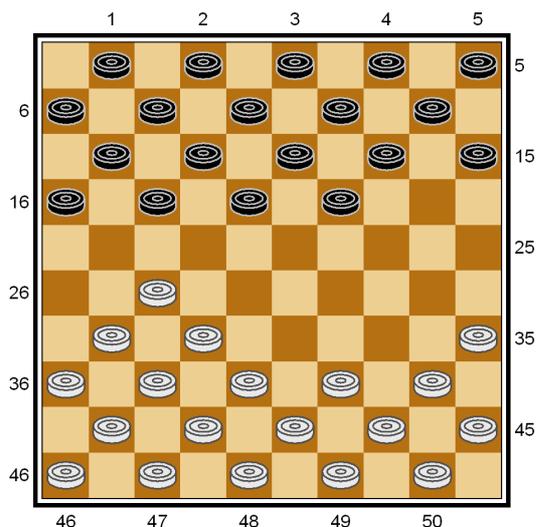
Variante 1: 394 (15) 340 (25) 26 29 40 (140) 28 39 31
(avec résolution vers jeu latéral).

Variante 2: 394 (171) 22 (23) 29 (34) 183!

Variante 3: 393 (15) 449 (25) 22 (28) 22 21 22 27
(important à cause du système de prise).

Variante 4: 393 (15) 31 (25) 271 (27) 21 21 (avec pression sur l'aile gauche).

Variante 5: 393 (15) 31 (171) 21 21 (le pion sur 33 permet de jouer vers 26 dans les variantes 4 & 5).



Suite 2: (171) 393.

Les variantes suivantes sont à présent possibles.

Variante 1: (140) 26 (104) 21 21 (une variante calme)

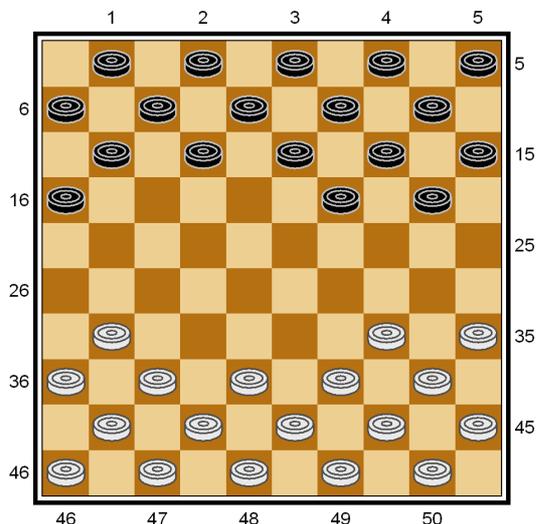
Variante 2-3: (140) 338 of 30 (donne des types de jeu explosifs)

Variante 4: (26) 338 (de nouveau des possibilités excitantes)

Variante 5: (449) 22 21 22 27 (simplification)

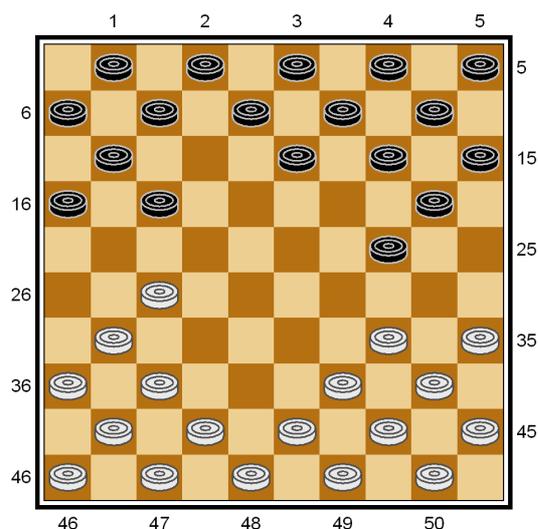
6c L'ouverture 327(171) 26 31 (21) (16) – équilibre transversal

C'est une des ouvertures les plus simples du jeu de dames frison.



6d L'ouverture **327 (194) 28 (182) (32) 27** – équilibre 2 à 2

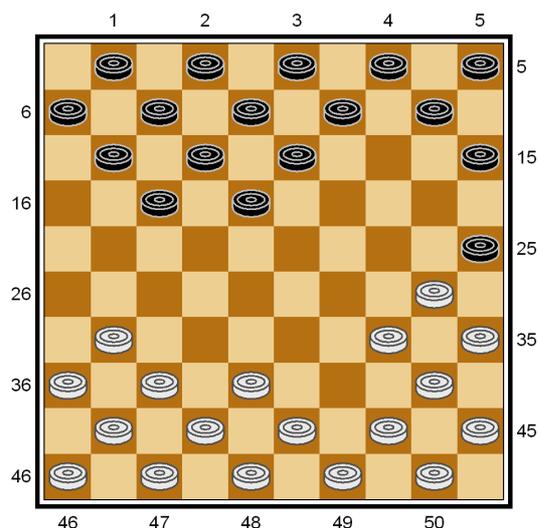
Le second coup des noirs a pour but d'empêcher l'ouverture traitée dans le prochain paragraphe.



6e L'ouverture **327 (194) 28 (25) 21** – auto-confinement blanc

Après la **suite 1: (182)** suis en 382 un thème de prise important avec gain de pion pour les noirs: (150) (28) 40 (15) 45 (40).

Si les blancs choisissent **26 (16)** dans la suite 1, il semble que 382 ne soit pas possible à cause du même thème : (150) (28) 438 (23!) 371 (29) (21) 17 494 (15) 45 (34) (14) 240 (17) (10) 43 (15) 37 39 (50) 27 (14) avec une fin de jeu probablement perdante pour les blancs. Toutefois, les blancs peuvent choisir une suite un peu différente après ce thème: **382 (150) (28) 24!** Que ce soit (15), (104) ou (94), c'est maintenant au tour de 438, et pour (171) (21), 240 439 44 suit, et la position est de nouveau équilibrée.



Dans cette suite **(182)** les blancs ne doivent pas choisir 371 après **26 (16)**, à cause de (28) (19), et les blancs restent avec une aile coincée

Autres suites fort bien jouables:

Suite 2: (139) 382 (24) (20).

Suite 3: (149) 382 (24) 14 (20) 26 33.

Suite 4: (140) 26 (24).

Suite 5: (16) 26.

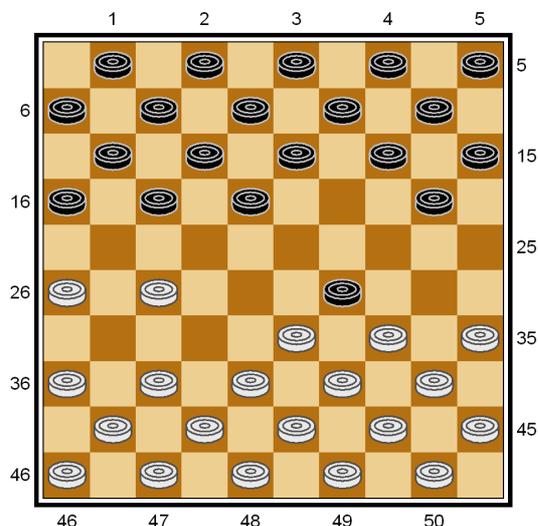
6f L'ouverture **327 (193)** – les noirs échangent les premiers

Avec **(193)**, les noirs évitent 28 de l'ouverture précédente. Les noirs sont maintenant obligés de jouer (29).

L'ouverture continue donc avec **26 (29)**.

Dans la **suite 1: 19 (24) 361** est trompeur (16). Les noirs perdent toutefois 2 pions par 349 30 23. La **variante 1: (25) 271 (172) (29)** ou la **variante 2: (25) 271 (93) 339 32** sont habituelles ici avec suite possible (182). A présent, les pions 32 et 38 doivent rester en place à cause de (21), C'est pourquoi 23! (21), et à présent (24) est obligatoire car 19 30 suit (36).

Avec la **suite 2: 23 24 (29) (24) 34**, on obtient un type de jeu moins intéressant.

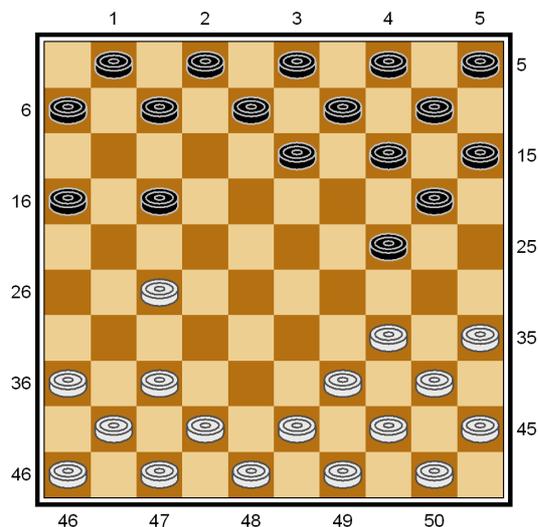


6g L'ouverture **327 (194) 22 (28) (27) 27 (17!)** – un équilibre difficile

C'est un jeu ennuyant à jouer, mais pas impossible pour les blancs avec de nombreuses possibilités de prise pour les 2 parties. Suites possibles :

Suite 1: 361 (21) 28 (demande beaucoup de créativité aux 2 joueurs).

Suite 2: 438 (25) 493 (150) 361 (340) 26 (habituelle et ennuyante pour les blancs).



6h-I L'ouverture 327 (25) 22 (32) 27 avec suite standard

Cette ouverture est jouée fréquemment. Vous trouverez ci-dessous la suite standard avec quelques-unes des nombreuses variantes.

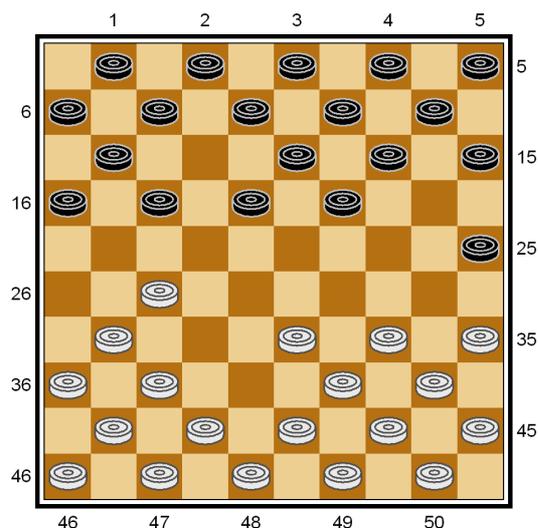
Suite 1: (140) 26 (104) 371 32.

Variante 1: (50) 327 (182) (17).

Variante 2: (204) 339 (17).

Variante 3: (204) 340 (25 of 24).

Dans cette suite, on peut aussi jouer 22 après (140): voir 6a - III. Aussi possible après 26: (171) 26 (21) (16).



6h-II L'ouverture 327 (25) 22 (32) 27 – apparence trompeuse

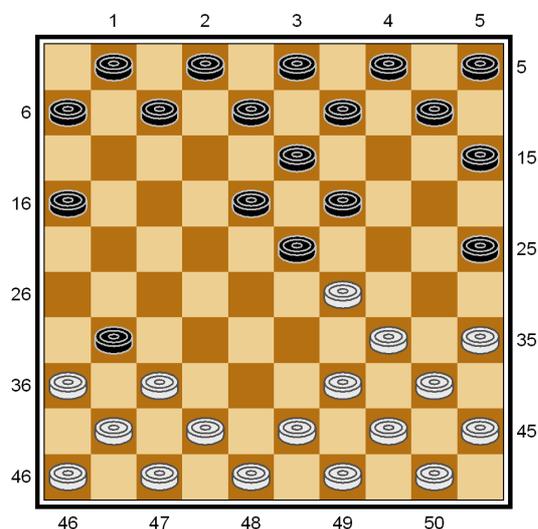
Suite 2 2: (193) 26 (149) 339 (171)

Cette suite ne semble pas très bonne pour les noirs. Mais elle est très bien jouable et on peut construire de belles parties à partir de cette position. 3 variantes sont possibles.

Variante 1: 26 (30) (23).

Variante 2: 31 (16) 9 – après ces deux variantes, les deux joueurs recommencent à construire.

Variante 3: 27 (72) (obligatoire) et maintenant seuls 371 ou 372 sont possibles. A partir de cette position, les possibilités augmentent de nouveau et on peut commencer un jeu excitant.



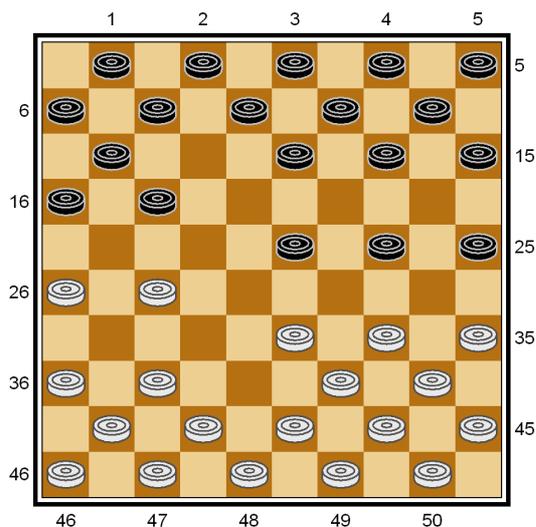
6h-III L'ouverture **327 (25) 22 (32) 27** – plus compliqué qu'il n'y parait

Suite 3: (183) 26 (24)

Variante 1: 271 (31) (11) (12) (20).

Variante 2: 339 (24).

Variante 3: 371 32: la plus belle avec 3 sous-variantes:
sous-variante (a): (240) (21) 33 28 (12) 23 33 (30),
sous-variante (b): (21) 30 et **sous-variante (c): (28),** et avec les deux possibilités de prise, cela s'annonce bien pour les noirs.



6h-IV L'ouverture **327 (25) 22 (32) 27** – la suite Marten Walinga

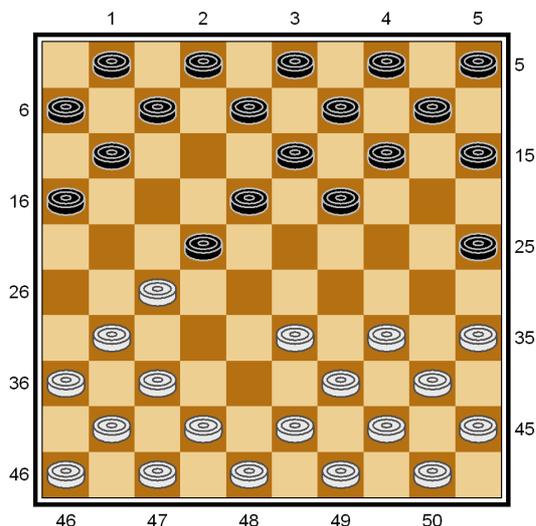
Suite 4: (172)

Variante 1: 28 (33) (17) (est la plus jouée)

Variante 2: 428 (30) 24 25 (17!) 404 – obligatoire à cause de la menace (171) - (171) (42) (21)

Variante 3: 428 (30) 25 (21) (28) (24) 21 (6)

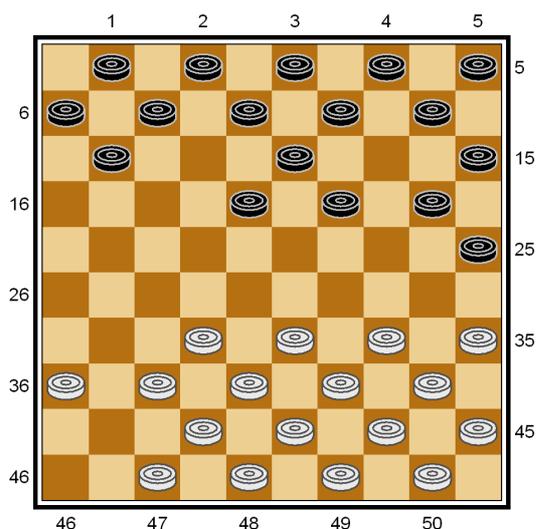
Variante 4: 438 (140) 21 (gain de pion), mais à présent (183) suit avec ensuite possibilité de 32 (23) 43 (24!) (22!) (20!) (13); 493 27 (194) est aussi possible au lieu de 32.



6i L'ouverture du coin opposé **26 (25) 371 (140) 327 32 (21)**

Il y a plusieurs suites possibles; il est important pour les noirs d'occuper les cases 11, 12 et 16. **Pour les blancs, il importe d'occuper la case 31**, ainsi que les coups 338 et 340. Le coup 338 empêche les noirs d'occuper les cases 11 et 16.

On joue beaucoup cette ouverture, mais elle donne souvent des positions complexes



6j L'ouverture Tolsma: **26 (25) 371 (140) 327 32 (127)**

Suite 1: 338: on peut simplifier ci-après avec 171 (33) (24), mais (72) 23 (24) (24) donne un jeu beaucoup plus beau.

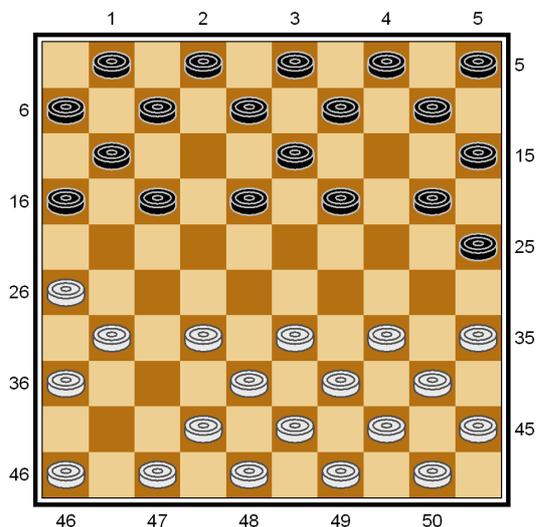
Suite 2: 461: il y a à présent 4 variantes:

Variante 1: (72) 417 et puis (17), (27), (171) ou (194) (19)

Variante 2: (82) et puis 417, 427 ou 340 30

Variante 3: (94): à présent, 340 n'est pas permis à cause de (149) (24) (30) (23) 37 (35); c'est pourquoi **417** est habituel, suivi par **(82)** ou **(39)**. A partir de la on a un beau jeu.

Variante 4: (104): à présent, le thème suivant est important: 340? (171) (22); et donc **417 (50)** et puis **327 (72) (117) (11)** ou **340 30 (25) 41 29**



Suite 3: 471 (104) (avec le même thème); il y a à présent 3 variantes:

Variante 1: 338 suivi par: (a)(171) (33) (11) ou (b) (50) 340 24 ou (c)(50) 327 avec par-dessus (21), (17) ou (72)

Variante 2: 327 (182) (17) donne une aile forte aux noirs

Variante 3: 327 (17) avec encore une fois le thème cité; d'où **338**

6k-I L'ouverture 26 (25) 371(140) 327 32(194)(19) dirigée vers le coin opposé noir

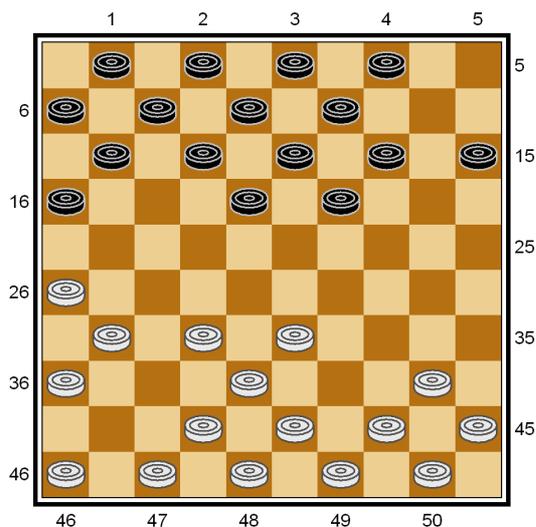
L'ouverture **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** est connue sous le nom d'ouverture Bildtse, du nom d'une région de Frise où l'on jouait très souvent cette ouverture autrefois. A partir de cette ouverture, on obtient souvent ses parties symétriques.

Dans la première série de cette ouverture, les blancs se dirigent vers l'angle opposé des noirs.

Suite 1: 30

Variante 1: 21 22

Dans la **variant 2: 449, (21)** est une sous-variante importante et les deux joueurs occupent le centre, mais essaient de nouveau de passer rapidement par les ailes.



6k-II L'ouverture 26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19) dirigée vers le coin opposé blanc

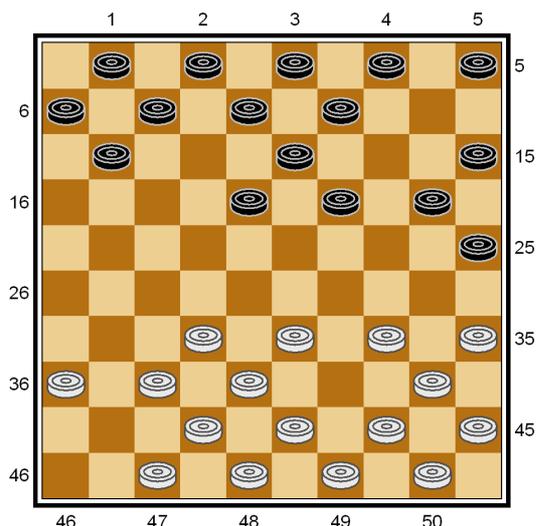
Dans la **suite 2: 394 (21)** on prend juste le coin opposé blanc.

Il n'existe que deux variantes possibles:

Variante 1: (72)

Variante 2: (14)

Dans la **suite 3: 404 (21)** le coin opposé blanc sort. Il y a à présent de nombreuses variantes possibles.



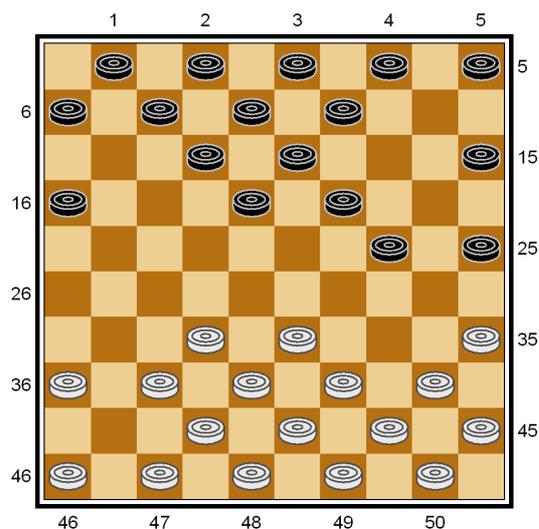
6k-III L'ouverture **26 (25) 371(140) 327 32 (194) (19)** avec jeu central possible

Suite 4: 317 (204) 271 (31) 37

La **variante 1: (240) 20 (14)** donne maintenant la possibilité aux noirs de créer une position symétrique.

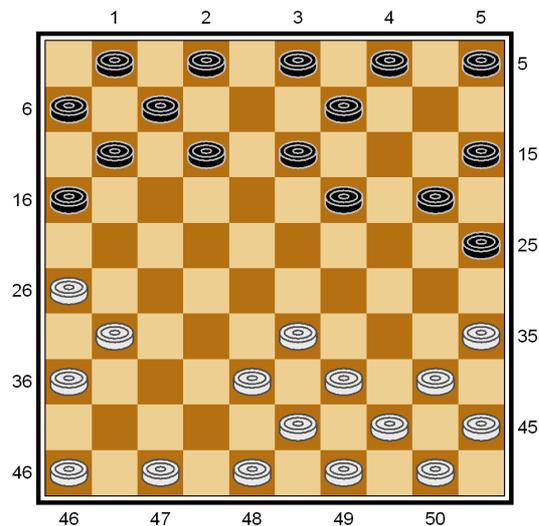
Variante 2: (50) et ensuite, quel que soit le coup des blancs **(240)**. C'est intéressant pour les noirs.

Et aussi la **variante 3: (21) 371** est possible **(50)** et plus tard **(240)**.



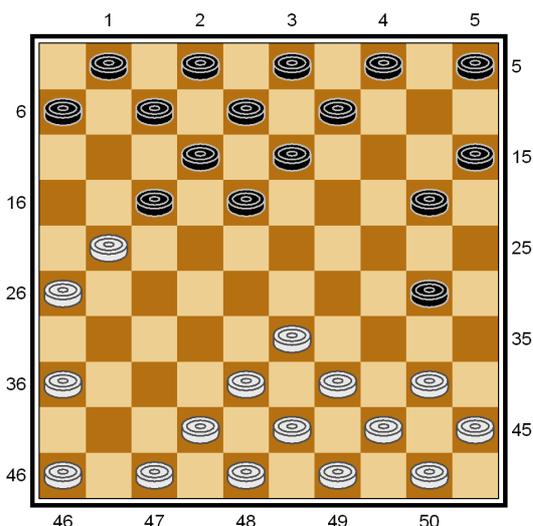
6k-IV L'ouverture **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** avec jeu pleines ailes

Suite 5: 317 (22) 31; après quoi (127) est habituel. Le risque pour les blancs est qu'ils restent avec quelques pions faibles au centre. Une progression théorique est 394 (14) 449 (194) 504 (139) 472.



6k-V L'ouverture **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** avec jeu central

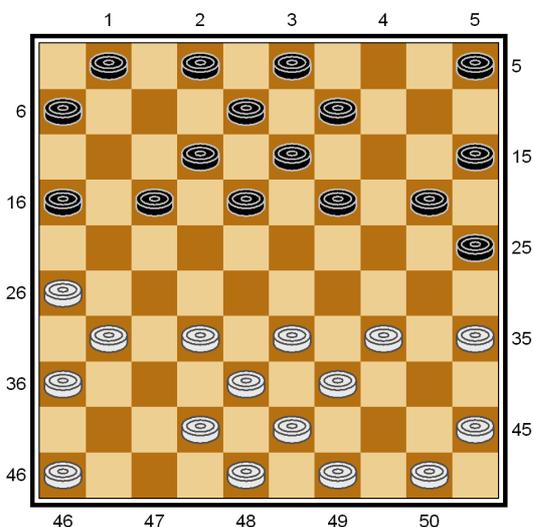
Suite 6: 317 (117) 21 21 (30) (30) c'est bien joué, mais les deux joueurs gardent des pions au centre.



6l L'ouverture **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** avec *rúnspul*

A partir de l'ouverture Bildtse, on peut jouer selon un certain plan. Pour les blancs, il s'agit des coups 471, 327, 404 (ou 394), suivis par 449 (ou 440) et 404 (ou 394). Pour les noirs, il s'agit des coups (40), (194), (117) [of (127)], suivis par 71 [ou (72)] et (117) [ou (127)]. On peut jouer ces coups dans différents ordres. Une position possible après une telle série de coups est représentée sur le diagramme – dans ce cas après 404 (117) 471 (40) (71) 327 (194) 404 (117).

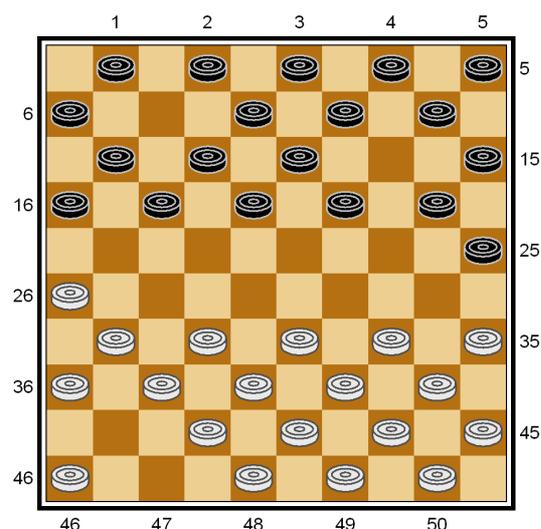
Ce type de jeu s'appelle *rúnspul* vers pion 47 (ou 4), que l'on appelle *rún* en frison. Ce pion reste en place le plus longtemps possible dans le jeu frison, mais est déjà joué ici lors de l'ouverture.



Pendant la suite de coups, cela peut mener à un *rúnspul*, ce qui est souvent transformé en un autre type de jeu, ou l'on échange vers la case 21 (pour les noirs: 30) ou 10 (pour les noirs: 41). Le *rúnspul* donne souvent une partie aux nombreuses combinaisons complexes.

6m L'ouverture **26 (25) 371 (140) 327 32 (117) 471 (71)**: 'jouer pour le *rún*'

L'ouverture diffère ici de l'ouverture Bildtse, les noirs attendent pour échange par (194), et au lieu de cela, jouent (117). Un *rúnspul* peut à présent également apparaître. Une suite est toutefois aussi possible avec **417** car les noirs ont maintenant joué (71). Ce type de jeu s'appelle « jouer pour le *run* ». Si la case 47 n'est pas occupée, on peut alors seulement jouer vers 37 si 7 (lié à 47) n'est pas non plus occupé.



Il y a à présent quelques variantes importantes :

Variante 1: (194) (19) 404

Les noirs ne peuvent pas jouer ici (40), à cause du célèbre coup Tytsma: 21 327 340 30. Une possibilité classique est (172) 327 (28) 29 (21) 31 (183) (17). Une position particulière donne (14) 440 (49) 317 (204): les deux joueurs ont à présent un *útfanhuzer* ('logé'), un phénomène qui apparaît uniquement dans le jeu de dames frison. La suite plus ou moins obligatoire est 371 (140) 21 16 (24) (20) (23).

Variante 2: (194) (19) 30

Variante 3: (171)

Variante 4: (17) 317 (171) 26 (21) (16) 37 est la plus employée.

Variante 5: (172) 327 (28) 29 (21) 31 (183) (17). Cette variante utilise le schéma de prise cité dans la variante 1 qui est en fait introduit à un meilleur moment.

6n L'ouverture **340 (25) 26 29**: la case 29 est cruciale

Après l'ouverture, plusieurs suites sont bien faisables.

Suite 1: (24) (25) 30 35

Suite 2: (171)

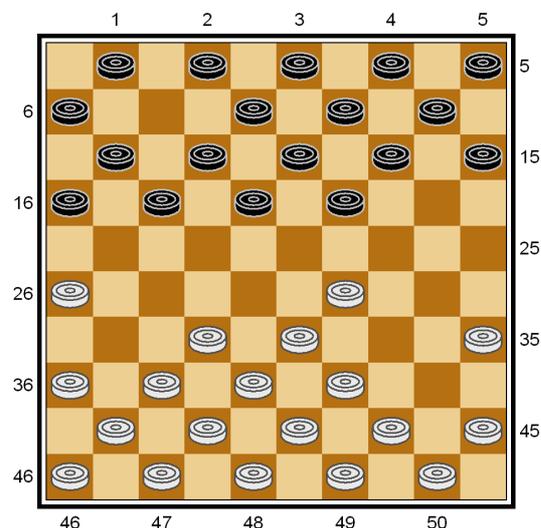
Suite 3: (140) 24 (29)

Les noirs peuvent attaquer le pion blanc en 324 de deux manières différentes, mais sans subir de désagrément.

Variante 1: (172) 20 (30) 361 19 (24) 28

Variante 2: (182) – permet (183) – 450 (28) 23 29 (94) 394 (39) 439 (18) 371 (23) (25)

Suite 4: (193) 440 30 (23) 25 (29) 29 (20) 21 (27)



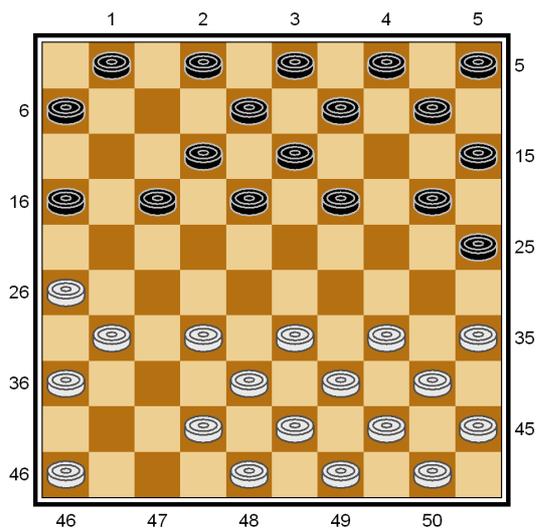
7 Le milieu du jeu sur base de 3 parties

7a Le milieu du jeu sur base d'un *rúnspul*

Dans ce chapitre, nous vous démontrons à partir de 3 exemples de parties comment il faut appréhender le milieu du jeu du jeu de dames frison.

Le but du milieu du jeu est d'obtenir toujours l'avantage, pour que la fin du jeu soit toujours gagnante.

Le premier exemple de partie est un *rúnspul* (un type de jeu où l'on joue une ouverture avec le pion blanc 47 ou le pion noir 4). La partie que nous traitons ici commence avec l'ouverture **26 (25) 371 (140) 327 32 (117) 471 (71) 327 (117)**.



7a-I Le jeu du milieu sur base d'un *rúnspul*: analyse de la position de départ

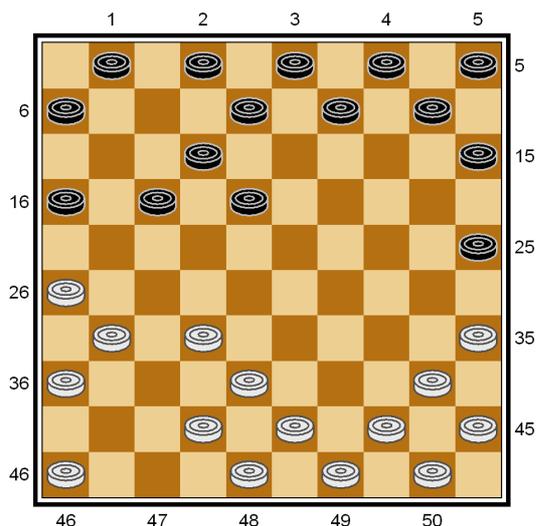
Suit à présent **338 (193) (29) 19 (9)**.

L'ouverture est jouée et le milieu de la partie commence. Nous donnons à présent une appréciation de la position à partir de l'optique des deux joueurs.

Pour les blancs, il s'agit: avec les avant-postes sur l'aile gauche, on ne peut pas jouer directement car il n'y a pas de possibilité d'équilibre.

Il y a bien des possibilités d'attaque quand on parvient à avoir un pion noir sur 27, Un pion sur 20 est pour cela un candidat et le pion sur 16, car les cases 20 et 16 sont liées à 27.

Une attaque est aussi possible, si un pion noir peut venir sur 32, dans cette position, le pion noir 25 y est lié.



L'aile droite est très forte. Etant donné que l'on ne peut pas jouer pour le moment sur l'aile gauche, c'est un développement sur l'aile droite qui est le plus plausible.

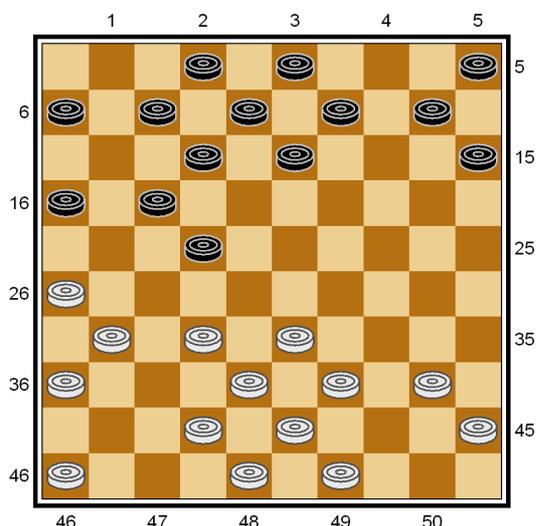
7a-III Le milieu du jeu sur base d'un *rúnspul*: combinaison vers le *rún*

Par une attaque possible depuis la case 9, les blancs ne vont pas vite jouer 494. **504** suit dans la partie. Comme les cases 4 et 44 sont liées, il est possible que le pion 44 atteigne la dame 4. Le développement des blancs sur l'aile droite semble donc s'accélérer par (49).

Les noirs suivent avec (17). Le plan d'origine tient toujours debout.

Les blancs peuvent à présent faire le rythme et mettre la position sous pression avec 340 24, mais l'avant-poste blanc ne peut plus avancer et les noirs pourraient en tirer profit, dès lors les blancs choisissent **449**. Ce coup ouvre un peu moins la position et donne également des possibilités d'équilibre aux noirs sur leur aile droite.

Et maintenant **182!** Tout à coup, le danger devient visible: une menace de dame par (61) (28). De plus, les blancs ne peuvent plus échanger leur pion d'attaque à cause de leur dernier coup, aucun autre bon coup n'est possible à présent. Les blancs peuvent seulement compter et essayer de conserver la position la moins mauvaise, Ils jouent **340 33**.



7a-IV Le milieu du jeu sur base d'un *rúnspul*: résolution vers la fin du jeu

Par ce grand vide sur le damier, il semble çà première vue y avoir peu de choses à faire, mais les noirs peuvent combiner comme suit:

(a) (61) (28) (138) (47) (394) et sur (17) (470) 35 (47) 38 avec équilibre ou (470) 26 40 34 avec équilibre

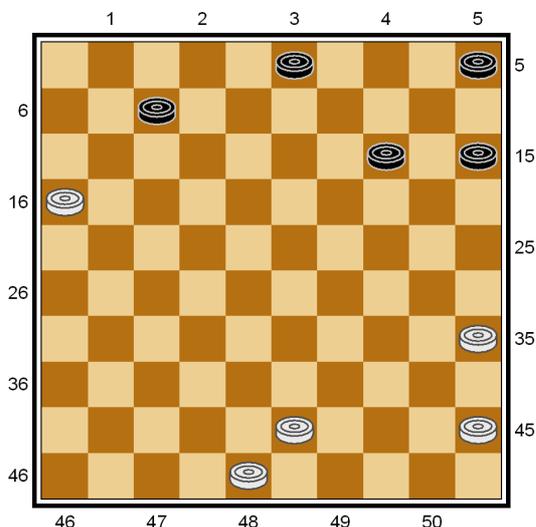
(b) (61) (28) (128)? (47) 26!

(c) (61) (28) (127) suivi par 41 35 34.

Il exécute toutefois le plan avec: (61) (28) (117) 17 (18) 16 (7) et les blancs peuvent maintenant encore faire 35 (14) 38 (50) 493.

Il en résulte une position de 5 pions contre 5.

La fin du jeu peut commencer.

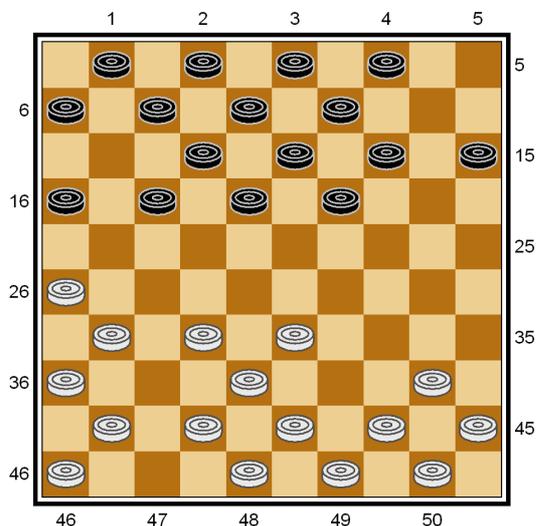


7b Le milieu du jeu après ouverture du coin opposé

Le second exemple de partie commence avec une ouverture au coin opposé. La partie se caractérise par l'apparition de nouvelles menaces. Les attaques sont lancées, stoppées et doivent parfois même être soufflées.

La partie commence avec **327 (25) 26 (140) 371 32 (117) 471 (194) (19) 30**.

Les blancs ont fait sortir les noirs du coin opposé et à long terme, il pourra y avoir une attaque sur la case 5. D'abord, les blancs ont pourtant un petit souci avec le trou en 29. Si les blancs veulent développer sur l'aile gauche, il faudra occuper cette case.



7b-I Le milieu du jeu après ouverture du coin opposé: initiative noire direction de *rún*

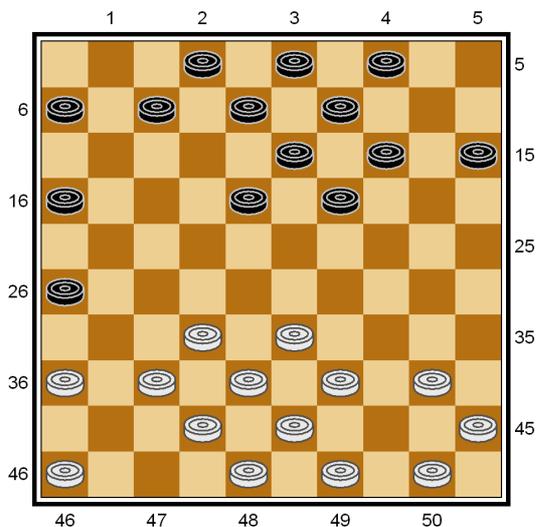
Les blancs jouent **449**.

Les noirs répondent de manière surprenante avec **(171)**, et **11 (21) (21)** suit. C'est comme si les noirs aidaient ici le joueur blanc, parce que les blancs ont l'opportunité de réoccuper le *rún* par 417 371 et donc de renforcer leur base.

C'est pourquoi **417** suit et maintenant directement **(26)**.

Les noirs rendent ainsi l'équilibre blanc vers 47 impossible et s'installent eux-mêmes sur cette case. Les pions sur 7 et sur 16 sont bien placés pour combiner vers le *rún*, et le pion blanc nécessaire pour le faire, se trouve prêt sur la case 32.

Le coup noir permet toutefois aussi que les blancs attaquent directement la case 5 après 404. Ils peuvent alors combiner vers la dame par 41 36 339. Comme le pion noir 236 ne sait pas s'en aller, il peut seulement parer à cette attaque avec **(150)**.



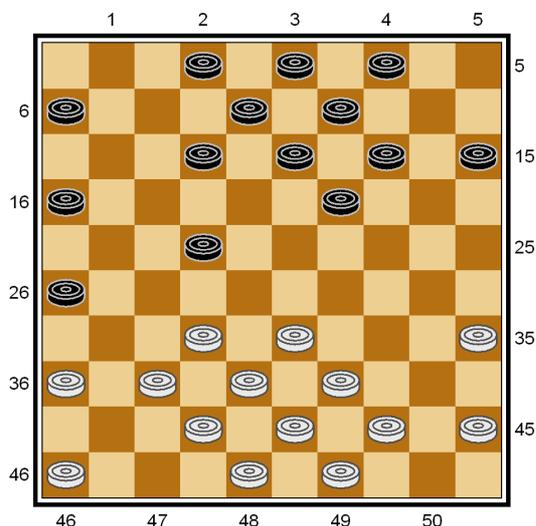
7b-II Le milieu du jeu après ouverture du coin opposé: menace avec un « crochet »

Au lieu de 404, les blancs jouent le **35** moins incisif dans cette partie.

Les noirs jouent (**72**) pour utiliser ce pion plus tard pour une attaque. Le pion en 2 devrait alors toujours pouvoir occuper la même place forte plus tard. Les blancs suivent avec **504**.

Maintenant les noirs jouent (**22**)!

Cela donne une menace avec le fameux crochet: après (17), les blancs arrivent au 21 via 12. Ces crochets sont typiques du jeu frison et très traitres.



7b-III Le milieu du jeu après ouverture du coin opposé: repositionnement après 1 équilibre

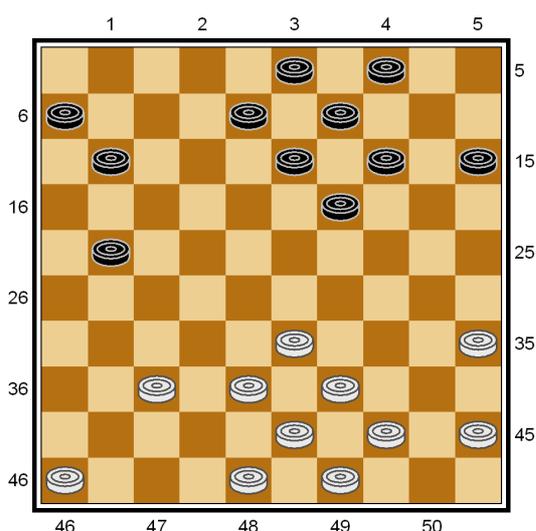
Les blancs peuvent peut-être parer la menace avec 371 avec un pion errant en 27, mais choisissent une solution plus drastique dans cette partie: **27 (31) 7**. Ils ferment ensuite le trou apparu avec **428**.

Tant le flanc gauche blanc que le flanc droit noir sont maintenant très décimés. Dans ces moments, il est important de prendre les positions fortes le plus vite possible.

C'est pourquoi (**21**) suit.

Avec ce coup, les noirs créent de l'espace pour eux-mêmes afin de bien placer leurs pions. En même temps, ils rétrécissent l'aire de jeu de l'adversaire. Echanger avec 31 déforce encore un peu plus le coin fort. Si les blancs pouvaient jouer 41, puis (26) ils auraient encore moins de place pour jouer.

Naturellement, les noirs ne veulent pas qu'un de leur pion se place sur 25. Les cases 21 et 26 ne sont toutefois pas liées à 35, donc la prise de ces positions ne met pas les noirs en danger.



Il est toutefois possible qu'un pion noir passe de 26 à 30 et attaque à partir de la case 5. De plus, 26 est lié à 46 et une dame peut aller partout, donc aussi sur 35.

La prise de 21 est simplement plus forte ; la prise de 26 peut pourtant être dangereuse.

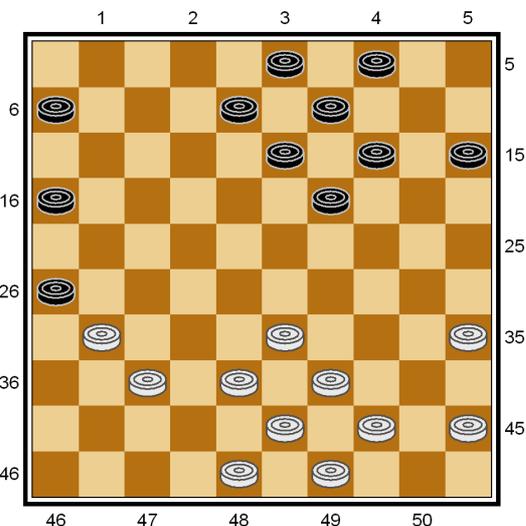
7b-IV Le milieu du jeu après ouverture du coin opposé: une attaque depuis le centre

Maintenant **41 (16) 36 (26)** suit (car autrement suit 371) **31**.

Comme les blancs ne peuvent plus atteindre la case 36, le danger est que 26 soit dirigé vers 35 via la ligne de dames.

Mais le danger peut aussi venir du centre. Si les blancs jouent 382 et 38, il y a des combinaisons de prises possibles avec 27 à partir de 3 positions: 18, 22 en 23.

De leur côté, les noirs pourraient lancer une attaque à partir de leur flanc gauche s'ils parviennent à occuper la position 25. Toutefois, à (140) suit 382 et maintenant (14) doit parer la menace citée. Ensuite, les blancs jouent 37 et les noirs peuvent seulement boucher les trous. Le coup (49) obligatoire, mais les blancs jouent alors 440! A présent, seul (11) est possible (tous les autres coups donnent un désavantage par 27), mais les blancs jouent 404 (avec menace du crochet 30) et la perte de pions pour les noirs est inéluctable.



Les noirs peuvent toutefois aussi choisir la contre-attaque: (140) 382 (14) 38, et puis non pas (49) mais (23)! Après 38, les noirs peuvent aussi choisir la contre-attaque au lieu de boucher les trous avec (23)! Si les blancs jouent 28, on peut avoir un équilibre (10) (18), donc pour les blancs, 493 est plus intéressant, et conserver ainsi l'attaque avec 27. Maintenant, les noirs ne peuvent pas échapper à une perte de pions.

Il ressort donc de cette analyse que (140) n'est pas bon. La menace blanche est la plus forte au moment où 382 a été joué. Après ce coup, un pion noir sur 11 ne peut pas aller plus loin.

7b-V Le milieu du jeu après ouverture du coin opposé: mise en échec d'une attaque

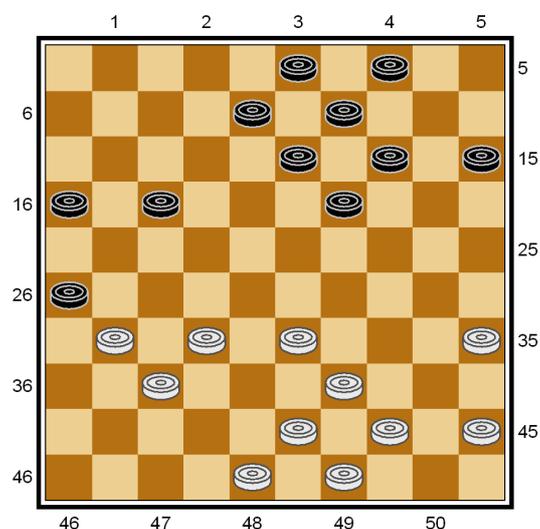
Les noirs jouent donc **(11)** et les blancs **382**. Les noirs suivent avec **(17)**. Les menaces blanches venant du centre sont encore réelles, bien que les noirs menacent avec (22) d'atteindre l'angle d'attaque. Les blancs ne peuvent pas l'éviter avec 338 car suit alors (23) (20) (22).

C'est pourquoi les blancs veulent s'en tenir au plan: **38**.

Les noirs réduisent à présent la menace avec **(22) (11)**.

A ce moment, les blancs pourraient encore choisir de jouer 30 puis 25: quand le pion noir sur 15 a disparu, l'attaque venant du centre amène directement un gain de pion.

Il y a toutefois un risque sous forme d'un coup de contrainte imposé. Après (21), 38 est obligatoire, la menace du centre a disparu, et les noirs peuvent échanger sans risque par (140) (20) (24). Ils ont alors un avantage évident pour la fin du jeu.

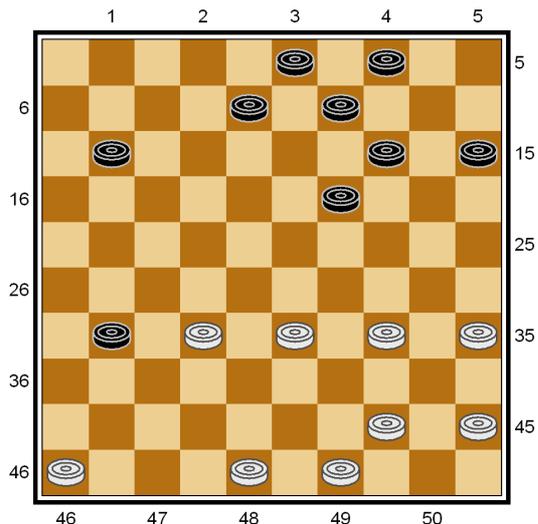


7b-VI Le milieu du jeu après ouverture du coin opposé: résolution vers la fin du jeu

Au lieu de jouer 30, les blancs jouent donc **382**, suivi par **(21) 34 (31)**.

On peut déjà voir maintenant que les blancs n'auront pas facile dans la fin du jeu. Les pions au centre sont faibles.

C'est bien de conserver l'attaque le plus longtemps possible, mais dès qu'il de vient évident que l'on ne peut plus la maintenir, il vaut mieux annihiler l'attaque soi-même. Au lieu de jouer le **38** du paragraphe précédent, 327 aurait été mieux. Ces moments sont souvent décisifs pour le jeu.

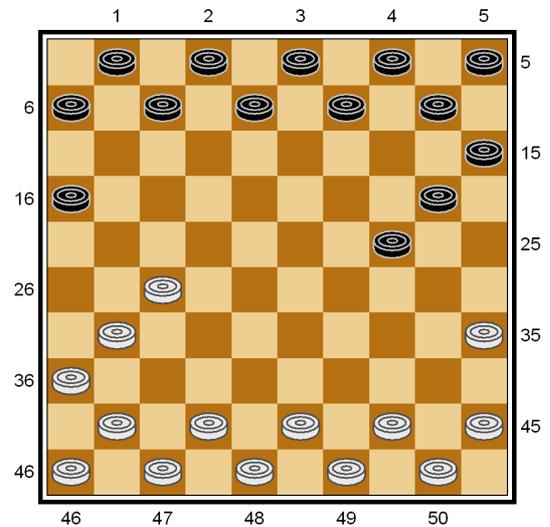


7c Le milieu du jeu d'un jeu latéral

Les jeux latéraux sont des parties prudentes où l'on joue le plus possible par les flancs. On ne recherche le centre avec un pion qu'une seule fois pour le sacrifier pour de nouvelles positions latérales.

Après l'ouverture **327 (194) 26 (29) 24 23 (29) (24) 34** et ensuite **(29) (171) (29) 22 27 140 371** on a une position miroir sur le damier avec beaucoup d'espace entre les 2 armées.

Malgré cet espace, il importe de savoir que le pion noir sur 16 est lié à la case 40. Les blancs pourraient donc positionner leurs pions pour amener une menace. C'est pourquoi, on laisse la case 40 vide le plus longtemps possible.



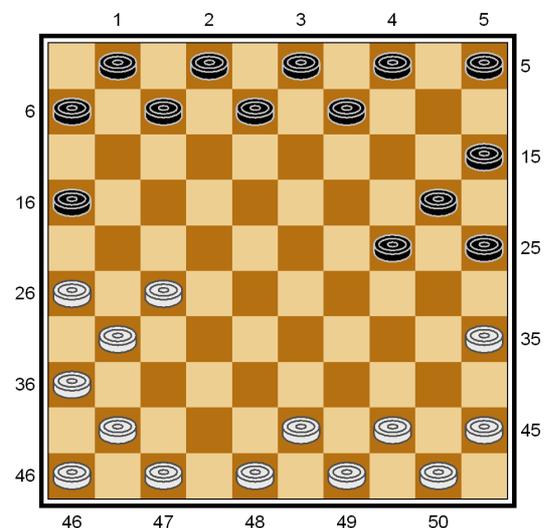
7c-I Le milieu du jeu d'un jeu latéral: le coin

Après **(25) (26) (104) 427 (140) 371**, les deux joueurs ont construit un coin, pour pouvoir échanger à partir de là.

Le coin blanc est constitué de la formation 26, 27, 31 et 36. Si les pions 26, 27 ou 31 manquent, on parle toujours de coin. Un coin se compose au minimum de 3 pions.

Après un équilibre, les pions, qui se trouvent dans le coin, sont utilisés pour construire un nouveau coin. C'est un des principes du jeu latéral.

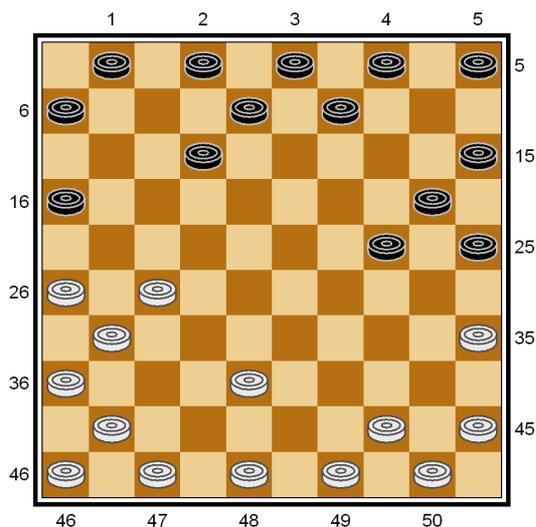
Quand on a formé un coin, comme en ce moment de la partie, on cherche une résolution favorable.



7c-II Le milieu du jeu d'un jeu latéral: emploi du crochet

Les noirs jouent maintenant (72) et une menace potentielle apparait par (11), le crochet.

Les blancs jouent 38. Maintenant, les noirs peuvent en effet jouer (11), mais les blancs prennent vers 42. Les noirs ont l'avantage matériel dans le double coin des blancs, mais la formation de 35, 45, 49 et 50 est très forte. Cela demande beaucoup de temps et d'équilibre pour casser cette défense.



7c-III Le milieu du jeu d'un jeu latéral: avancer vers le coin double

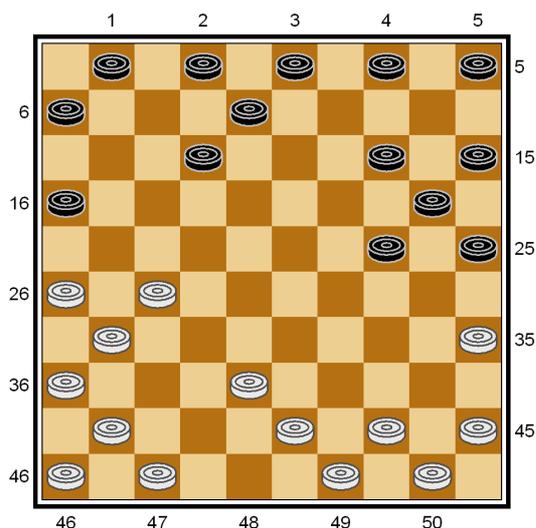
C'est pourquoi les noirs placent un pion supplémentaire sur leur flanc fort: (14). Ils conservent ainsi la possibilité de créer un espace de jeu au moyen de (18) (22) (240).

Les blancs répondent par 483.

Les blancs ont à présent la possibilité d'échanger directement par 22, ou de le faire d'abord par 271 et puis par 22. Cette dernière manœuvre est souvent meilleure, car il y a plus d'espace pour les pions avec lesquels on doit encore jouer.

Une autre possibilité d'avancer sur le flanc gauche est la manœuvre 32, 38 et puis 271, 21.

L'adversaire fait la plupart du temps la même chose. Les cases 16 et 35 sont libérées et occupées par la couleur qui attaque.



Ce type de jeu, où les deux joueurs avancent vers le coin double, est particulièrement ennuyant à analyser.

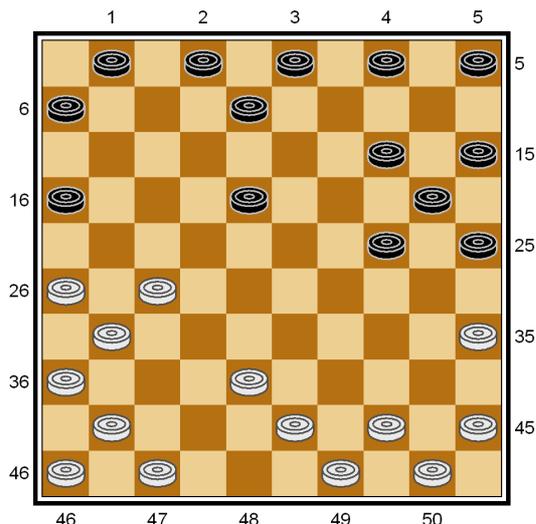
7c-IV Le milieu du jeu d'un jeu latéral: menaces dirigées vers le coin opposé

Les noirs jouent (18).

Les blancs peuvent obtenir un avantage de pions avec 450 33, mais c'est seulement de courte durée si les noirs suivent avec (21) (17) et (20).

Le coup blanc est à présent un petit piège avec 449. Obtenir une dame avec (22) semble alléchant pour les noirs, mais la dame est ensuite employée pour une prise gagnante avec 42!

Le crochet 40 menace aussi à présent et il ne reste plus aux noirs que jouer vers 10. La question est de savoir avec quel pion. La règle d'or dans ce cas est qu'il vaut mieux pour les noirs de laisser 4 (le *rún*) en place tant que les blancs sont sur 35. Autrement, la formation construite n'a plus aucun sens, sauf si les noirs pouvaient effectuer une attaque directe avec une dame blanche sur 4.



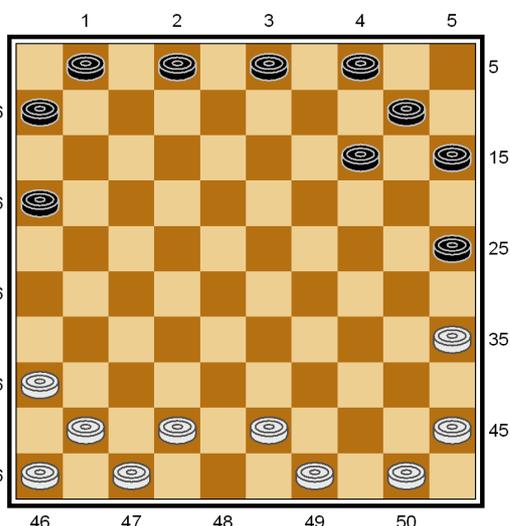
7c-V Le milieu du jeu d'un jeu latéral: résolution complémentaire

Les noirs jouent donc (50), suivi par 32 (22) 12 42 (21) (29).

Il y a de nouveau beaucoup d'espace pour les deux parties. Les possibilités sont ainsi presque illimitées. Tant qu'il y a un certain équilibre, cela peut encore durer longtemps dans cette position avant de voir qui est clairement le meilleur.

Un tel milieu de jeu avec de nombreux échanges et beaucoup d'espace pour une nouvelle construction sont typiques d'un jeu latéral.

Les jeux latéraux sont clairs, simples et sans grands risques. De nombreux joueurs y voient un avantage. L'inconvénient est pourtant qu'il est pratiquement impossible de définir quels coups donneront la victoire ou la défaite. Les jeux latéraux finissent presque toujours par une fin de jeu avec une différence minimale qui décide de l'issue de la partie.



8 Deux dames contre une dame

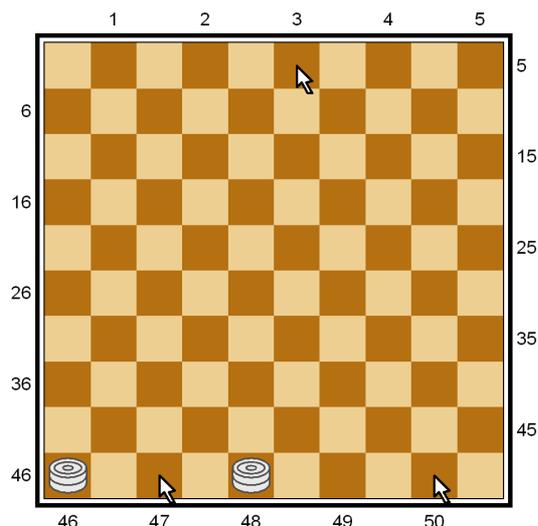
Une fin de jeu avec deux dames contre une seule est en principe toujours gagnée. La règle des 7 coups oblige toutefois le joueur ayant 2 dames à réaliser cette victoire en 7 coups. Il y a quelques positions à partir desquelles ce n'est pas possible. Il importe donc dans la dernière ligne droite de cette fin de jeu de connaître les bonnes positions. On explique dans ce chapitre quelles positions donnent la victoire la plus rapide.

8a Deux dames contre une dame: déploiement dans le coin opposé

Quand c'est le tour des blancs, la dame noire n'est pas menacée directement sur les 3 cases marquées d'une croix. Si la dame noire se trouve sur une autre case, les blancs peuvent toujours sacrifier une dame et prendre ensuite la dame noire.

Si la dame noire se trouve sur 47 ou 50, 31! gagne. Il n'y a à présent plus de bonnes cases à occuper.

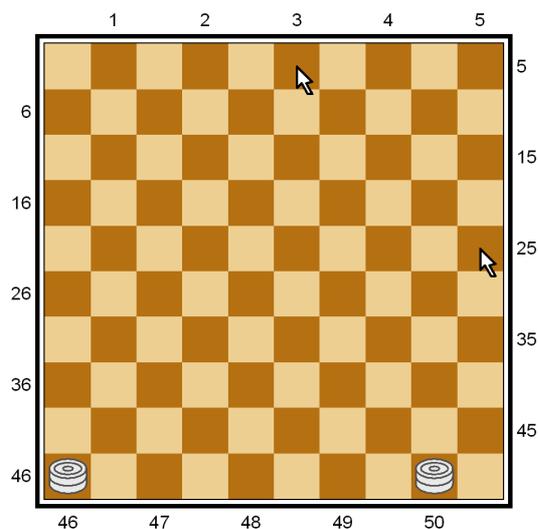
Si la dame noire se trouve sur 3, et puis 42 (25) 26 suit. C'est au tour des noirs et elle doit quitter la case complète.



8b Deux dames contre une dame: dame de coin avec dame au centre

Dans la dernière ligne droite de la fin du jeu, les blancs ont la plupart du temps une dame positionnée sur 46. Comme les noirs peuvent prolonger la partie sur la ligne 3-25 (c'est nécessaire pour encore décrocher une remise), il arrive souvent qu'une dame s'y trouve déjà.

Les noirs pourraient occuper la position 3 ou 25. Si les noirs sont sur 3, les blancs jouent alors 22 ; si les noirs sont sur 25, les blancs jouent alors 33.

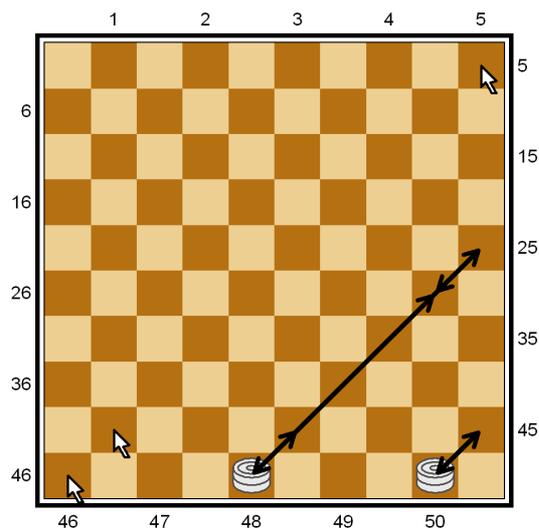


8c Deux dames contre une dame: large déploiement aux coins doubles

Quand une dame occupe la grande diagonale, on peut gagner de la manière suivante.

Sur le diagramme, les blancs jouent une dame sur la ligne 25-48 et l'autre sur la ligne 45-50. Dans la position donnée la noire est uniquement en sécurité en 5, 41 ou 46.

Avec la noire en 5, les blancs jouent 43 et gagnent après le coup suivant. Avec la noire en 41, les blancs jouent 25 avec le même résultat. Avec la noire en 46, les blancs jouent un coup intermédiaire en 39. La noire doit maintenant aller sur 41 ou 5, puis les blancs gagnent d'une des deux manières précitées.

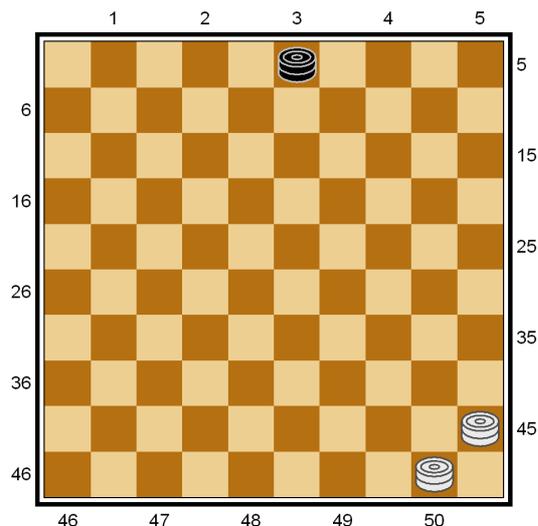


Dans cette fin de jeu, la règle d'or suivante est d'application: des 4 lignes 5-45, 10-50, 41-46 et 46-50, les blancs peuvent en occuper au maximum 3 et les noirs une seule. Si au total, trois lignes sont occupées, les blancs occupent la quatrième ligne, mais de manière à ce que les 3 autres lignes restent occupées : 2 par les blancs, 1 par les noirs. Si au total il y a entre 2 et 4 lignes occupées, les blancs jouent un coup intermédiaire avec une dame à partir de la diagonale 25-48 vers la diagonale inoccupée 1-45 ou 6-50.

8d Deux dames contre une dame: déploiement étroit aux coins doubles

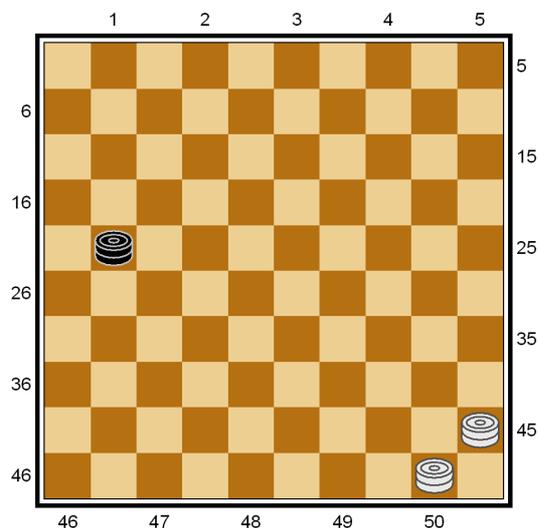
Il y a des situations où de nombreux coups sont nécessaires pour arriver au déploiement du coin opposé. Une bonne alternative est un déploiement où les dames sont placées toutes les 2 sur les diagonales des doubles coins.

Sur le diagramme, la noire peut seulement jouer 8 ou 21. Sur (8), vient 1 (traverser avec la dame la plus proche) et la noire n'a plus d'issue. Sur (21) vient 6.



Si la noire se trouve déjà sur 8 ou 21, il peut aussi jouer 2 ou 16. Les blancs doivent de nouveau jouer un coup intermédiaire et déplaçant la dame la plus proche de deux cases.

Sur la position du diagramme, 39 suit donc (16). La noire doit retourner à 21, après quoi la dame blanche traverse vers 6.



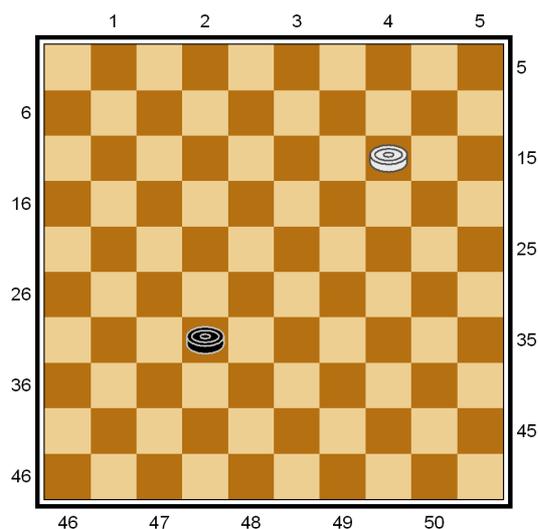
9 La fin du jeu

Si l'issue du jeu n'est pas décidée au milieu du jeu et reste longtemps équilibrée, tout l'art réside alors d'arriver à une fin de jeu gagnante. Dans ce chapitre, nous traitons une série de fins de jeu gagnante. Celui qui connaît le principe cache derrière la fin de jeu, peut consciemment parvenir à une fin de jeu gagnante.

9a La fin du jeu: gagner au rythme

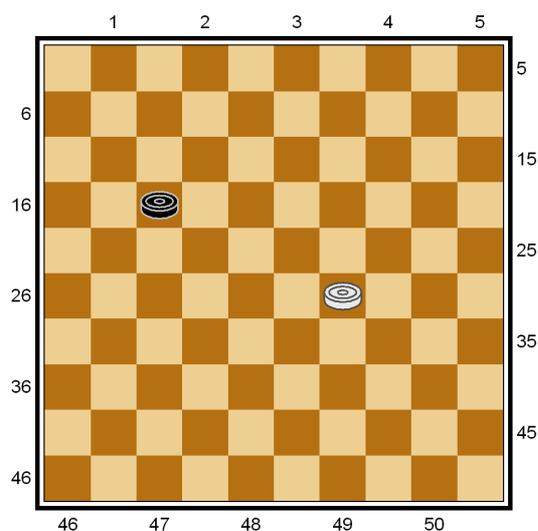
Parfois la fin du jeu débouche sur une course vers la ligne de dames. Sur le diagramme, les blancs gagnent comme suit : 10 (38) 5 (43) 46.

Quand les deux joueurs arrivent l'un après l'autre sur la ligne de dames, celui qui est arrivé le premier a $\frac{1}{2}$ temps d'avance. Cette différence n'est pas suffisante pour gagner. Dans cet exemple, la blanche a $1 \frac{1}{2}$ temps d'avance. C'est assez pour gagner quand la blanche peut atteindre la longue diagonale et 1 que la noire ne peut plus aller à 50.



9b La fin du jeu: gagner au rythme avec coup de contrainte

Dans cet exemple, la blanche, si c'est son tour, a $1 \frac{1}{2}$ temps d'avance. Elle gagne toutefois seulement avec 23 car la noire peut encore atteindre 50 après 24.

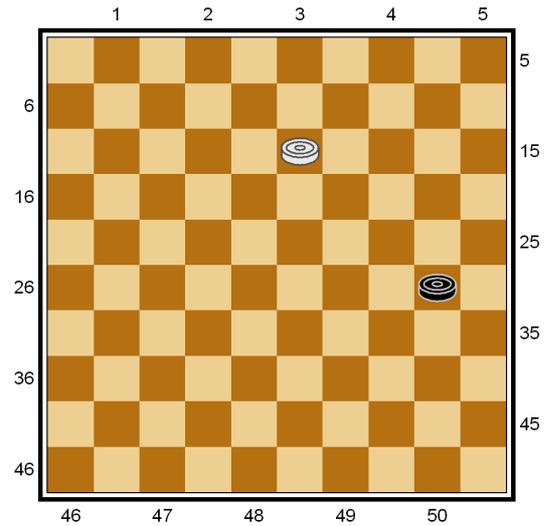


9c La fin du jeu, gagner par enfermement avec la dame

Si la noire peut atteindre la case 50, la blanche a besoin de 2 ½ temps en plus pour pouvoir gagner.

A partir du diagramme, la victoire se fait par exemple comme suit: 9 (35) 4 (40) 22! (45) 50.

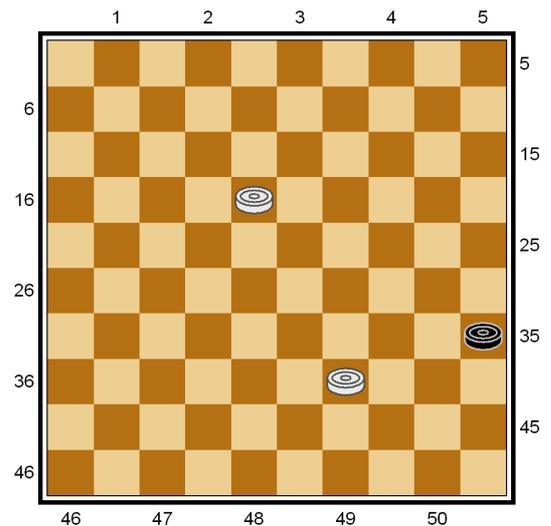
Si la noire traverse la ligne 1-45, la blanche doit aller sur la case 50 via la ligne 6-50 pour attraper le pion noir.



9d La fin du jeu: gagner par diminution de rythme

Parfois il faut gagner en diminuant le rythme de l'adversaire.

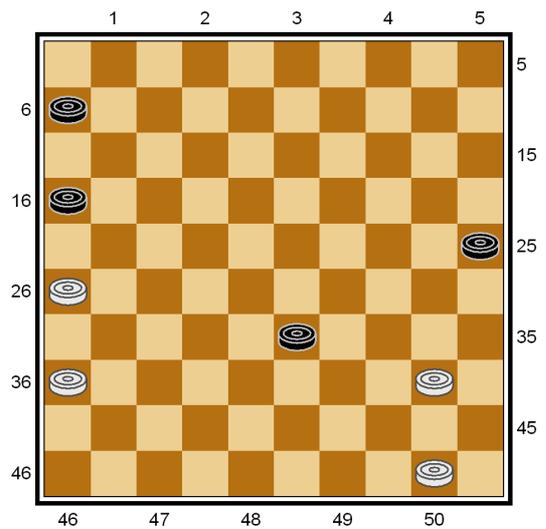
Les blancs jouent 12 et ne continue pas tout de suite (40), mais joue d'abord 34. Ainsi, les noirs perdent 2 temps pleins et les blancs ont assez avec un seul pion pour l'avantage de temps.



9e La fin du jeu: gagner par opposition de colonne

Sur le diagramme, les blancs gagnent avec 39 45. Les noirs ne peuvent rien faire d'autre que de donner ses pions par 1 ou 2.

Ces positions avec 3 ou 4 pions latéraux se présentent fort souvent en pratique.

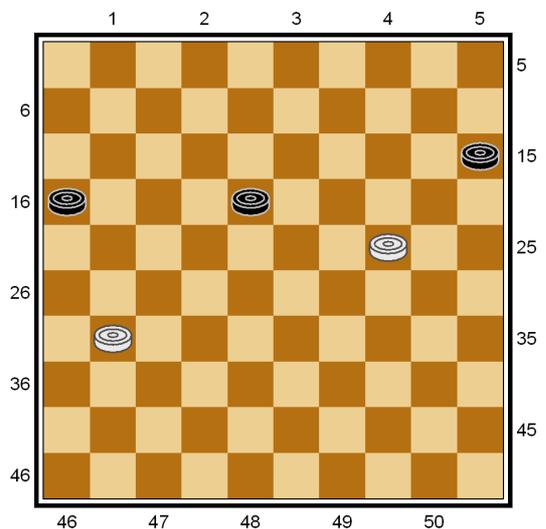


9f La fin du jeu: gagner par opposition de ligne

Il est aussi possible de positionner son adversaire de manière telle avec l'opposition horizontale, qu'il n'a plus d'autre solution que de sacrifier ses pions. Dans des cas exceptionnels, il est même possible que deux pions gagnent contre trois.

Ainsi dans le jeu de dames frison, il ne faut pas abandonner lorsqu'on a un retard matériel. Il vaut mieux chercher les bonnes positions dans la fin du jeu.

Quand il y a encore quelques pions sur le damier, ce sont ceux qui se trouvent entre le centre et le bord qui sont souvent les plus forts.



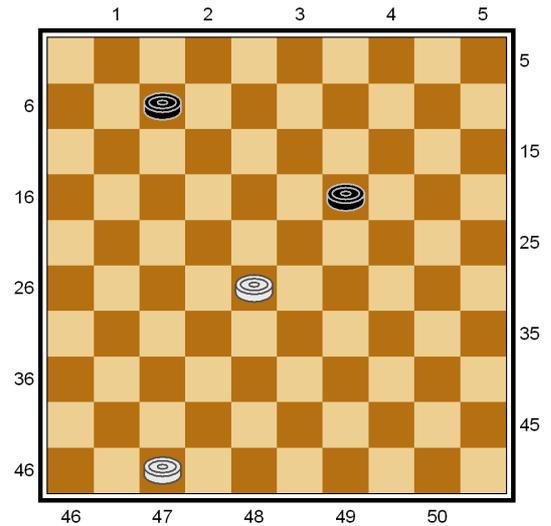
Sur le diagramme, les blancs gagnent comme suit: 27 (23) (20) 18 (24) 13 (30) 9 (35) 4 (40) 22 (45) 50.

9g Fin du jeu: gagner par encerclement

Sur le diagramme, le pion blanc ne peut pas aller vers 22: les noirs entourent vers 21 et attrapent le pion blanc. L'autre pion blanc ne peut pas passer le pion noir sur 19.

Les deux peuvent maintenant être encerclés par le noir: (11!) 42 (17) 37 (21) 32 (24) 22 27 (249) 21 (34) 17 (40) 12 (29), 8 (34) 3 (45), et le blanc ne peut pas empêcher que les noirs obtiennent deux dames.

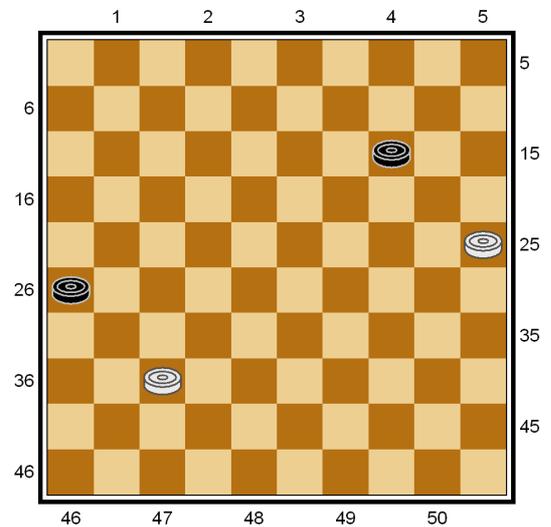
Le premier coup est crucial: (12) suit 22 42, et la partie est remise.



9h La fin du jeu: gagner avec double opposition de ligne

Sur le diagramme, celui qui doit jouer perd car il est obligé de laisser passer l'adversaire et ainsi perdre le jeu.

Au tour des blancs, le coup se passe par exemple comme suit: 32 (31) 28 (37) 22 (41) 17 (46) 11 (23) 6 (1).

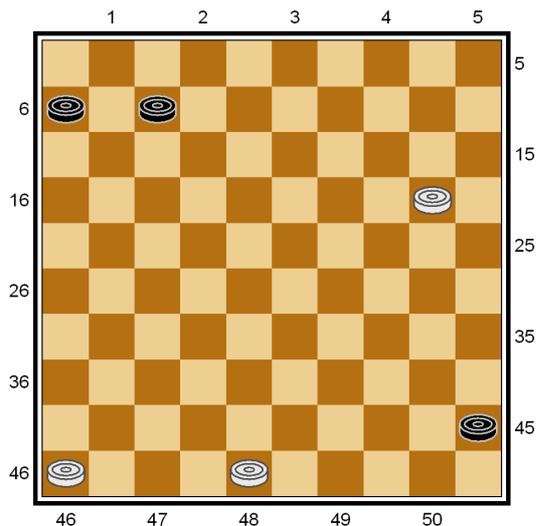


9i La fin du jeu: gagner par position de capture

Si on voit arriver une percée, il est sensé de préparer une position de capture pour la dame ennemie.

Sur le diagramme, les blancs peuvent aller jusqu'à la dame sans être gênés; tant que la position de capture 46 48 est maintenue, les noirs ne peuvent pas avoir de dame.

La règle des 3 coups peut être très compliquée dans une position telle que celle-ci. La victoire la plus rapide ici n'est pas non plus très simple: 14 (12) 9 (17) 3 (22) 21 (28) 38 (33) 29 (11) 23 (16) 32 (50) 3243.



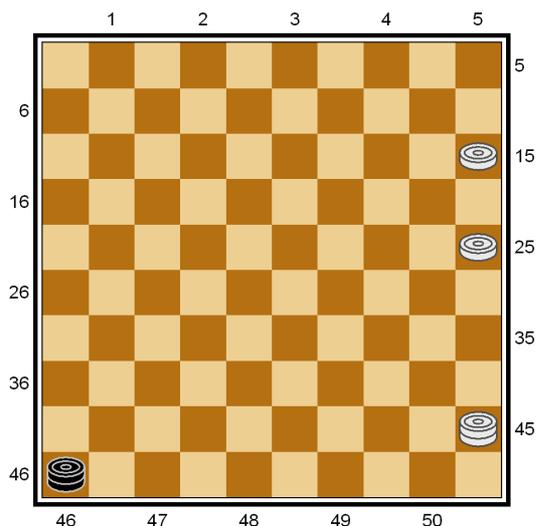
9j La fin du jeu: gagner avec 1 dame et 2 pions contre 1 dame

Cela semble plus facile que ça ne l'est. Sur le diagramme, les blancs doivent piloter 2 pions sur la grande diagonale. Cela peut se faire d'une seule manière.

Les noirs occupent ici la grande diagonale, mais doivent maintenant aller vers 5 car autrement on joue 10. Après (5), les blancs jouent 12 !, pour pouvoir occuper la case 3 au moment où c'est nécessaire.

Quand les blancs sont sur la ligne 3-26, ils peuvent jouer 20. Si les noirs rejouent (5), 3 suit. Si les noirs font un autre coup, 3 suit alors aussi. Si les noirs jouent 5, 14 suit alors.

Les noirs ne peuvent rien faire d'autre que d'attendre sur la grande diagonale. Après que les blancs aient joué 20, ils sacrifient la dame et jouent ensuite 10. Maintenant, les noirs ne peuvent plus empêcher que les blancs obtiennent une dame avec les deux pions.



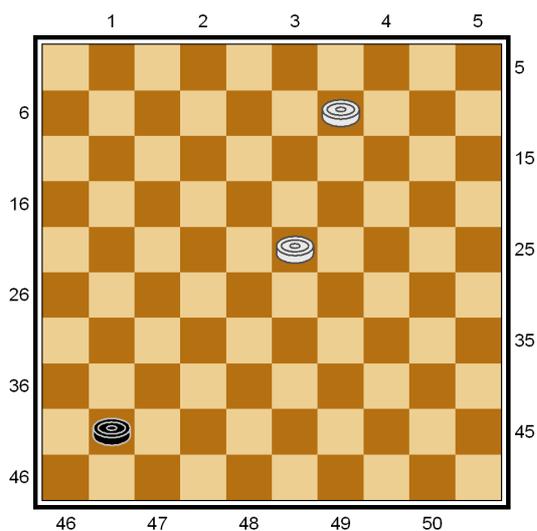
9k La fin du jeu: victoire, défaite ou quand même remise?

La fin du jeu avec une dame contre une dame et un pion est particulièrement captivante et complexe. La victoire, la défaite et la remise sont très proches l'une de l'autre.

Sur le diagramme, les 2 joueurs sont éloignés d'un seul coup de la ligne de dames.

Si c'est le tour des noirs, et qu'ils prennent la grande diagonale, la victoire ne semble pas exclue: (46) 18 (obligé) (5) 12? (23!) 8 (5).

Si les blancs font mieux attention lors du second coup, on n'aura qu'une remise: (46) 18 (5) 13 (10) 4? (5) 49* (28) 3** (5!!) 8*** ou 9*** (32) 8 ou 9 et puis 10.



Il semble enfin que si les blancs jouent bien les noirs perdent l'occupation de la grande diagonale: (46?) 18 (5) 13 (10) 3! (5) [d'autres coups entraînent aussi la défaite] 12 (10) 1, et les blancs peuvent toujours continuer et obtenir une seconde dame.

Si on joue bien, cette position se termine finalement par une remise. Deux suites correctes sont par exemple :

(47) 3 (36) 17* (9) 44** (3) 19 (20) 13 (3) ou

(47) 3 (36) 20* (4) 19 (10) 2014 (5).

Il existe une monographie sur cette fin de jeu spécifique réalisée par le père d'un des auteurs: H. Walinga, *Geheimen van een eindspel. Fries dammen*, Bolsward, z.j. [1976] (... Secrets d'une fin de jeu. Jeu de dames frison, ...). Cette étude est seulement disponible de manière limitée auprès des auteurs.