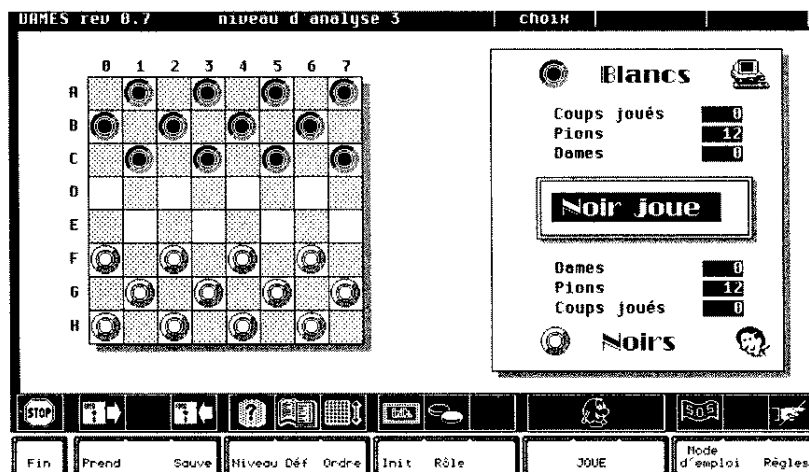


# smakyinfo

## Jeu de DAMES François Hurter

Les origines du jeu de dames actuel se situent en Europe au début du XIII<sup>ème</sup> siècle. Il réunit les pions du jeu de backgammon médiéval, le tablier des échecs ainsi que la quantité et la stratégie des pions du jeu du moulin. Les pions ont pris le nom français de la reine aux échecs, la fers, et le jeu s'appelait fierges. Plus tard, la reine est devenue la dame, d'où le nom de jeu de dames, dénomination qui est toujours en usage.



### La capture

A l'origine, la capture des pièces était facultative, comme aux échecs, mais déjà, au début du XVI<sup>ème</sup> siècle, a été introduite l'obligation de capturer. Tout pion qui n'a pas effectué une capture est soufflé, ou retiré du jeu. Ceci a donné de la vie au jeu et augmenté son intérêt. Le nouveau jeu qui incluait la manoeuvre de souffler a reçu la dénomination de jeu forcé, l'ancien s'appelant jeu plaisant. Actuellement, c'est le premier qui est en vigueur dans tous les pays.

### Le damier

Dans le jeu standard, chaque joueur dispose de 12 pions disposés initialement sur un damier de 64 cases. Mais il y a beaucoup de variantes dans les jeux de dames modernes, selon les pays. Le plus particulier est le jeu de dames polonais, qui aurait été inventé à Paris vers 1730 et qui se joue sur un tablier de 100 cases et utilise des règles différentes du jeu français, notamment en ce qui concerne la faculté de mouvement d'une dame.

### Le jeu

Les noirs jouent toujours en premier. Les pions se déplacent de case en case vers l'avant et en diagonale, en suivant les cases vides de même couleur. Lorsqu'un pion atteint l'extrémité opposée du damier, il est couronné et devient une dame et son coup s'arrête là.

Un pion peut capturer un autre pion du camp opposé, en lui sautant par-dessus en diagonale pour aller se placer sur une case vide attenante (en avant ou en arrière). Le pion capturé est retiré du jeu.

Une dame peut aussi bien avancer, reculer et capturer diagonalement, en se déplaçant d'un nombre de cases quelconque.

### Le jeu forcé

Après une première capture, si une pièce continue d'être en situation de capturer une ou plusieurs pièces du camp opposé en effectuant plusieurs sauts successifs en diagonale, elle a l'obligation de le faire. Néanmoins, une pièce ne peut pas revenir sur ses pas pour en capturer une autre. Si une capture (ou une série de captures) est oubliée, la pièce fautive doit recommencer son coup depuis le début ou (selon l'option choisie) est soufflée (retirée du jeu).

Si deux ou plusieurs captures sont possibles en même temps, le joueur peut choisir celle qui lui convient le mieux.

### La fin de partie

Est déclaré vainqueur le joueur qui a réussi à capturer ou à bloquer toutes les pièces de son adversaire. Si aucun des deux joueurs n'a suffisamment d'avantages pour gagner, la partie peut être déclarée nulle.

### Prend

Permet de charger un jeu; le fichier JEU\_PLAIS.DAMES contient un damier de 64 cases, sélectionnant une profondeur de recherche de 3 ainsi que le jeu plaisant; le fichier JEU\_FORCE.DAMES contient un damier de 64 cases, sélectionnant une profondeur de recherche de 3 ainsi que le jeu forcé et la pièce soufflée.

### Sauve

Sauve l'état du jeu avec toutes ses définitions afin de le retrouver par la suite; est valable en début de jeu (afin de sauver les définitions seules) ou en cours de jeu.

### Niveau

Définit la profondeur maximale de la recherche; en fin de partie, cette profondeur est augmentée d'une unité.

### Définitions générales du jeu

<b>Définitions générales</b>	
<input checked="" type="checkbox"/>	Jeu forcé (prises obligatoires)
<input type="checkbox"/>	Pièce soufflée en cas de prise oubliée
<input type="checkbox"/>	Montre les meilleurs coups du Smoky
<input type="checkbox"/>	Tire au sort le premier coup
<input checked="" type="checkbox"/>	Active le haut-parleur
<input type="checkbox"/>	Pièce touchée → pièce jouée
<input type="button" value="Ok"/>	

### **Jeu forcé**

Si une capture est possible, le joueur a l'obligation de l'effectuer.

### **Pièce soufflée**

Dans le jeu forcé, la pièce qui oublie d'effectuer une capture possible est retirée du jeu.

### **Montre les meilleurs coups du Smaky**

L'ordinateur affiche la liste des meilleurs coups qu'il a sélectionnés avant de jouer.

### **Tire au sort le premier coup**

Le premier coup de chaque adversaire est tiré au sort (variante utilisée dans certains tournois).

### **Active le haut parleur**

Permet la génération des petits bruits habituels.

### **Pièce touchée -> pièce jouée**

La pièce cliquée doit être jouée; si le joueur abandonne cette pièce ou commet une erreur, la pièce est retirée du jeu.

Certaines définitions peuvent être modifiées en cours de partie à l'aide du bouton du milieu de la souris.

### **Ordre**

Définit l'ordre du damier (entre 2 et 5).

### **Init**

Initialise la partie (doit obligatoirement être fait avant de pouvoir jouer); permet une initialisation normale (automatique) ou manuelle (permettant de placer quelques pions aux endroits que l'on désire afin d'étudier certaines configurations de jeu).

### **Rôle**

Attribue les NOIRS et les BLANCS au joueur et au Smaky.

### **Joue**

Début la partie; les NOIRS jouent toujours en premier.

### **Mode d'emploi**

Affiche un résumé du présent mode d'emploi.

### **Règles**

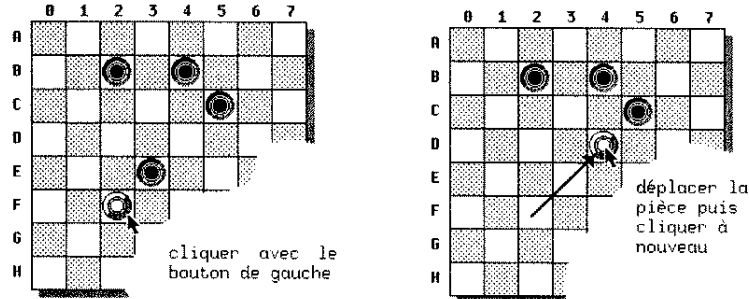
Affiche un résumé des règles du jeu de DAMES.

### **La partie**

Pour bouger une pièce, il faut la cliquer (et non pas la tirer) avec le bouton de gauche de la souris; ayant déplacé la pièce, il faut cliquer la case d'arrivée avec le bouton de gauche de la souris.

S'il s'agit d'un simple déplacement, le coup est terminé.

Si une pièce adverse a été sautée, la pièce est à nouveau jouable. On indique que le coup est terminé en cliquant une seconde fois avec le bouton de gauche.



Il est possible, avant de jouer, d'obtenir la liste des meilleurs coups possibles (selon le Smaky, en fonction de la profondeur d'analyse présentement sélectionnée).

MEILLEURS COUPS		
216 parties analysées		
1)	0	0 G5 κ1
2)	0	0 H4 κ1
3)	-1	0 G7 κ1
4)	-1	0 G5 κ1
5)	-5	0 D0 κ1
6)	-5	0 E7 κ1

Il est également possible de visualiser le déroulement du meilleur coup possible en définissant préalablement la profondeur d'analyse.

Le programme détermine la victoire de l'un ou de l'autre adversaire (prise de toutes les pièces ou joueur bloqué). L'opposant du Smaky a la possibilité d'abandonner en cours de partie, de sauver l'état de la partie avant d'abandonner ou de proposer le match nul qui sera accepté ou non par la machine.

Le logiciel DAMES est écrit en Modula 2; le code source représente quelque 128 koctets; la compilation produit un fichier exécutable d'environ 40 koctets auxquels viennent s'ajouter 62 ko de routines diverses provenant des librairies.

Pour déterminer le coup à jouer, le programme construit un arbre de recherche jusqu'au niveau fixé à l'avance, procède à un élagage et applique l'algorithme du minimax en utilisant une fonction d'évaluation tenant compte de 4 paramètres.