

RÉCRÉATIONS MATHÉMATIQUES

Published @ 2017 Trieste Publishing Pty Ltd

ISBN 9780649114801

Récréations mathématiques by Édouard Lucas

Except for use in any review, the reproduction or utilisation of this work in whole or in part in any form by any electronic, mechanical or other means, now known or hereafter invented, including xerography, photocopying and recording, or in any information storage or retrieval system, is forbidden without the permission of the publisher, Trieste Publishing Pty Ltd, PO Box 1576 Collingwood, Victoria 3066 Australia.

All rights reserved.

Edited by Trieste Publishing Pty Ltd.
Cover @ 2017

This book is sold subject to the condition that it shall not, by way of trade or otherwise, be lent, re-sold, hired out, or otherwise circulated without the publisher's prior consent in any form or binding or cover other than that in which it is published and without a similar condition including this condition being imposed on the subsequent purchaser.

www.triestepublishing.com

ÉDOUARD LUCAS

**RÉCRÉATIONS
MATHÉMATIQUES**

RÉCRÉATIONS REV. OF CALIFORNIA
MATHÉMATIQUES

PAR

ÉDOUARD LUCAS.

Je n'écris pas principalement pour ceux qui sont du tout ignorants, et qui sont si hébétés et tardifs à comprendre les propriétés des nombres.

(BACHET DE MÉZIRIAC.)

DEUXIÈME ÉDITION.

II

*Qui perd gagne. — Les Dominos.
Les Marelles. — Le Parquet. — Le Casse-Tête.
Les Jeux de Demoiselles.
Le Jeu icosien d'Hamilton.*

PARIS,

GAUTHIER-VILLARS ET FILS, IMPRIMEURS-LIBRAIRES

QUAI DES GRANDS-AUGUSTINS, 55.

1896

(Tous droits réservés.)

PREMIÈRE RÉCRÉATION.

—
AU JEU DE DAMES, QUI PERD GAGNE.
—

A Monsieur François Viète, député du Doubs.

Dans les Mathématiques, la censure et la critique ne peuvent être permises à tout le monde; les discours des rhéteurs et les défenses des avocats n'y valent rien.

(FRANÇOIS VIÈTE, seigneur de la Bigotière. —
In artem analyticam Legege.)

Qu'il me soit permis d'avertir les joueurs de mener tout doucement les dames; si l'on use de modération et de douceur envers des dames de bois, qui sont très insensibles, l'on pourra par nature ou par habitude parler, traiter et se comporter modestement avec les personnes et les dames vivantes, qui ne demandent qu'amour et douceur dans leurs fréquentations.

(La Maison des jeux académiques.)





PREMIÈRE RÉCRÉATION.

AU JEU DE DAMES, QUI PERD GAGNE.

PRÉLIMINAIRES.

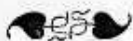
EST-IL possible de gagner toujours au jeu de dames ou au jeu d'échecs, en commençant le premier? La question est fort difficile à résoudre; cependant il ne paraît pas douteux que l'un des deux joueurs, au début de la partie, pourrait déterminer la fin et s'assurer la victoire, s'il était parfaitement habile. Il n'est pas impossible de trouver une méthode infaillible pour gagner soit aux dames, soit aux échecs; néanmoins, il n'est pas probable qu'on la trouve de longtemps, parce qu'elle dépend, surtout aux échecs, d'un trop grand nombre de combinaisons.

« Je prends cette occasion de proclamer que la haute puissance de la réflexion est bien plus activement et plus profitablement exploitée par le modeste jeu de dames, que par toute la laborieuse fertilité des échecs. Dans ce dernier jeu, où les pièces sont douées de mouvements divers et bizarres, et représentent des valeurs

diverses et variées, la complexité est prise — erreur fort commune — pour de la profondeur. L'attention y est puissamment mise en jeu ; si elle se relâche d'un instant, on commet une erreur, d'où il résulte une perte ou une défaite. Comme les mouvements possibles sont, non seulement variés, mais inégaux en puissance, les chances de pareilles erreurs sont très multipliées ; et, dans neuf cas sur dix, c'est le joueur le plus attentif qui gagne, et non pas le plus habile. Dans les dames, au contraire, où le mouvement est simple dans son espèce et ne subit que peu de variations, les probabilités d'inadvertance sont beaucoup moindres, et l'attention n'étant pas absolument et entièrement accaparée, tous les avantages remportés par chacun des joueurs ne peuvent l'être que par une perspicacité supérieure.

« Pour laisser là ces abstractions, supposons un jeu de dames où la totalité des pièces soit réduite à quatre dames, et où, naturellement, il n'y ait pas lieu de s'attendre à des étourderies. Il est évident qu'ici la victoire ne peut être décidée — les deux parties étant absolument égales — que par une tactique habile, résultat de quelque puissant effort de l'intellect. Privé des ressources ordinaires, l'analyste entre dans l'esprit de son adversaire, s'identifie avec lui, et souvent découvre d'un seul coup d'œil l'unique moyen — un moyen quelquefois absurdement simple — de l'attirer dans une faute ou de le précipiter dans un faux calcul (1). »

(1) EDGAR POË. — *Histoires extraordinaires. Double assassinat dans la rue Morgue.* Traduction de Ch. Baudelaire.



HISTORIQUE.

Le jeu de dames paraît immémorial dans l'extrême Orient, et en particulier dans l'ancienne Égypte. On le trouve représenté dans les tombeaux de l'ancienne monarchie, à Saqqarah; il constituait déjà sous la cinquième dynastie un des passe-temps du grand seigneur. Une caricature antique conservée au *British Museum*, représente un lion et une chèvre jouant aux dames. Le musée du Louvre possède deux damiers de l'époque pharaonique.

Suivant Platon, c'est Thot ou Hermès qui inventa le jeu de dames. Ce dieu avait joué avec la Lune ou Séléné; ayant gagné la partie, il obtint de la Lune cinq jours qu'il ajouta à l'année de 360 jours; ces cinq jours connus sous la désignation de *Heru*, les *Epagomènes* des Grecs, ont ainsi complété l'année vague. Suivant d'autres, c'est Palamède qui inventa, en Aulide, le jeu de dames. La *Pettie* des Grecs offre avec ce jeu cette différence qu'une pièce était en prise quand elle se trouvait, non pas entre une pièce ennemi et une case vide, mais entre deux pièces ennemies. On connaît le vers d'Homère (1) nous montrant les prétendants de Pénélope, assis sur les peaux des bœufs qu'ils avaient tués eux-mêmes, devant les portes du palais d'Ulysse, charmant leurs loisirs avec des *Pessos*. Le *Diagrammista* des Grecs et le *Ludus latruncularum* des Romains sont probablement des transformations de la *Pettie*. Le mot *Latrunculus* désignait un jeton que l'on appelait aussi *Miles* ou *Hostis*, car on pouvait dire que le jeu représentait une troupe de brigands ou de soldats engagés dans l'attaque ou la défense d'une position

(1) *Odyssée*, t, 107.

fortifiée (1). On distinguait les pièces des deux adversaires par la différence de leur couleur; dans l'un des camps elles étaient noires; dans l'autre, rouges ou blanches. Les *Latrones* étaient en bois, en métal, en verre, en ivoire, etc., et pouvaient être déplacés sur des lignes tracées sur une table. Le talent était d'enfermer une des pièces de son adversaire entre deux des siennes, auquel cas elle était prise. La table étant presque toujours représentée de profil, dans les ouvrages des artistes égyptiens et des artistes grecs, on ne sait pas encore exactement comment elle était divisée.

Pendant le moyen âge, ce jeu eut une vogue immense en Europe; on l'appelait alors *Jeu des tables*. Le jeu de dames à la française existait déjà au quinzième siècle, et peut-être avant.

Quant aux dames dites à la polonaise, elles auraient été, d'après La Condamine, inventées à Paris par un officier du Régent qui jouait habituellement avec un Polonais. Elles auraient fait leur première apparition en 1723, dans un café établi à l'hôtel de Soissons.



LE DAMIER POLONAIS

Le *Damier ordinaire*, ou *Damier à la polonaise*, est un carré divisé en cent cases ou *cellules*, alternativement blanches et noires. La grande diagonale des cases blanches est appelée *polonaise*; on dispose toujours le damier de telle sorte que cette diagonale soit à la gauche de chacun des deux joueurs. On joue habituellement sur les cases blanches, pour cette raison que la

(1) OVIDE. — *Ars amandi*, III, 357. — MARTIAL, VII, 72; XIV, 20.