

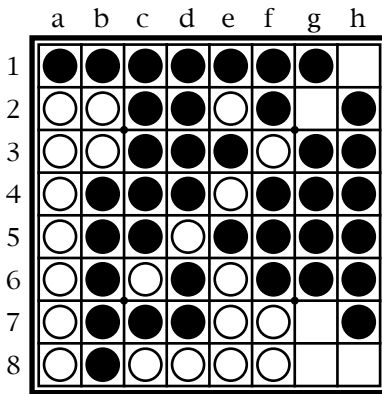
Initiation

Les bords de 6+4

par Marc Tastet

Le titre de cet article peut paraître assez étonnant puisque chacun sait d'une part que $6+4=10$ et d'autre part qu'à Othello, il n'y a que 8 cases sur un bord.

En fait, un bord de 6+4 n'est autre qu'un bord de 6 homogène pour lequel le prébord est également de la même couleur. Ainsi, sur le diagramme suivant, Noir a un bord de 6+4 à l'est — un bord de six sur la colonne h et un prébord de 4 pions sur la colonne g (la présence ou non d'un pion en g1 ou g8 n'intervient pas dans la définition du bord de 6+4).



Blanc doit jouer

Avoir un bord n'est généralement pas considéré comme une bonne chose, mais quitte à en avoir un, autant avoir un bord de 6+4 qui est la structure la plus favorable.

Intérêt en finale

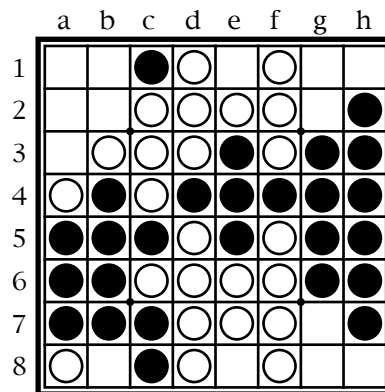
Dans l'exemple ci-dessus, tiré d'une partie entre Garry Edmead et moi à Londres l'été dernier, Blanc a le trait. La parité indique que je dois jouer dans le coin sud-est. Hélas, à cause de la structure du bord de 6+4, Blanc est voué à se faire arnaquer. Après un coup en g7 et une réponse noire en h8, Blanc n'aura pas accès en g8 à cause du prébord homogène.

Si g1 était blanc et le restait après la paire g2-h1, Blanc pourrait éviter l'arnaque en jouant g2 h1 g7 retournant des pions sur la colonne g, mais ici, c'est sans espoir. J'ai perdu 53-11 avec g2 h1 g7 h8 ps g8. Pour réaliser à quel point cette arnaque est importante, imaginez un instant que g4 soit blanc dans la position du diagramme. Alors

Blanc pourrait jouer g7 en gardant la parité — g7 h8 g8 g2 h1 et Noir ne gagne plus que 36-28. Sur cet exemple, l'arnaque due au bord de 6+4 coûte donc la bagatelle de 17 pions à Blanc !

On a vu ici l'intérêt principal d'un bord de 6+4 — cela permet de gagner la parité si l'on arrive à créer un trou impair à l'un des deux bouts. Même si Blanc peut jouer la case X, comme ici, il se fait arnaquer et c'est une arnaque qui coûte très cher !

Voici un exemple un peu plus subtil. Il est tiré d'une partie du championnat du monde 96 à Tokyo entre le Danois Karsten Feldborg (avec les noirs) et moi.



Noir doit jouer

Vous reconnaissez tout de suite à l'est la structure de bord de 6+4. Ici, pour ne pas risquer d'être obligé de jouer l'une des cases X g2 ou g7, Blanc s'est volontairement coupé l'accès à ces cases X. Mais c'est un peu optimiste car Noir peut lui redonner accès en jouant e1 ou e8. Bref, Noir a un objectif — faire jouer à plein son bord de 6+4. Essayez de voir comment cela est possible avant de lire la suite. Je vous préviens tout de suite que ce n'est pas facile — la preuve, Karsten n'a pas trouvé le bon coup bien qu'il ait réfléchi très longtemps, ce qui m'a permis, dans un premier temps, de trouver le bon coup, et, dans un second temps, de me morfondre en me demandant s'il allait le trouver ou non.

L'un des problèmes de Noir dans cette position est b8. Noir ne peut y jouer et c'est donc une sou-

pape de sécurité pour Blanc — au moment décisif, il pourra jouer ce coup-là et redonner habilement le trait à Noir. Imaginons un instant que Noir arrive à remplir le trou de cinq au nord-ouest. Comme c'est un trou impair, sauf arnaque, si Noir y joue le premier, il y jouera aussi le dernier. Alors Blanc sera forcé de jouer b8 (son seul coup) et Noir sera content. En effet, il pourra alors jouer e8 (par exemple, ou bien e1) et Blanc aura le choix de se faire arnaquer en jouant g7 ou en jouant g8. Sur g7, Noir prend le coin h8 et Blanc n'a pas accès à g8 (arnaque classique du bord de 6+4) et sur g8, Noir prend le coin h8 (grâce à son insertion en e8) et Blanc n'a pas non plus accès à g7 (ni par le prébord à cause du bord de 6+4, ni par la case X).

En résumé, pour remplir les quatre cases au sud-est, il y aura Noir e8, Blanc g7 ou g8, Noir h8, Blanc passe, Noir g8 ou g7 et Blanc repasse. En plus, comme la position est quasiment symétrique, Noir peut refaire la même plaisanterie au nord-est — vous prenez le résumé ci-dessus en changeant les 8 en 1 et les 7 en 2 et vous savez comment remplir les quatre cases au nord-est. Une conséquence de ces multiples arnaques (Noir joue quand même six des huit derniers coups) est que Noir va récupérer entièrement les colonnes g et h et presque entièrement les colonnes e et f. Cela fait presque 32 pions, donc Noir peut quasiment tout donner à l'ouest pour parvenir à son objectif.

Votre mission, si vous l'acceptez, est donc la suivante — trouver comment Noir doit jouer pour remplir le coin nord-ouest (sans se faire arnaquer) et forcer Blanc à jouer b8. Si vous n'avez pas trouvé lors de la recherche précédente, cet objectif plus clair devrait vous aider.

En fait, ce n'est pas si facile que cela. Karsten a essayé 47.b2 ce qui me permet de répondre 48.b1 sans rien retourner sur la colonne b. Le problème est que si Noir joue 49.a3, il se fait arnaquer sur 50.a1 qui le laisse sans accès à a2. Il doit donc jouer 49.e1 et l'objectif n'est pas atteint, Noir devant jouer à

l'est en premier. Après 47.b2, la suite jouée à Tokyo est correcte et Blanc gagne 25-39□48.b1 e1 a1 g2 h1 g1 h8 g8 g7 e8 b8 a2 a3.

Noir peut essayer 47.a3. Certes, cela donne le bord ouest à Blanc mais on a vu que ce n'était pas grave si cela devait permettre d'atteindre l'objectif. Le problème est que sur 48.a2, si Noir joue 49.b1, il se fait arnaquer avec 50.b2 qui contrôle la diagonale et permettra à Blanc de jouer aussi a1□ si Noir joue 49.b2, Blanc peut jouer 50.b1 sans rien retourner sur la colonne b et il jouera aussi a1. En fait, cette dernière affirmation n'est pas tout à fait vraie (et ce détail m'avait échappé pendant la partie) car Noir peut jouer 51.g7 contrôlant définitivement la diagonale. Mais Blanc peut ratisser suffisamment de pions avec 52.b8 suivi de 54.e8 et de 56.g8 (28-36).

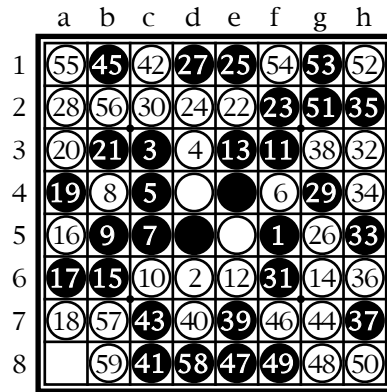
Bref, il ne reste plus que 47.b1! pour espérer atteindre l'objectif. Et de fait, ce coup marche très bien. Sur 48.a1 b2 a2 a3 b8, Noir a accompli sa mission et continue comme prévu en commençant par e8. Pour compliquer, Blanc peut jouer b8 au coup 48 ou au coup 50, avant de remplir le coin nord-ouest, mais Noir est alors content car il peut jouer e8. Comme Blanc a laissé un trou pair au nord-ouest, il sera obligé de jouer le premier dans le trou impair du sud-est, se faisant arnaquer comme prévu.

Intérêt en milieu de partie

Un autre intérêt du bord de 6+4 est qu'il peut aussi servir de point d'appui pour construire une grosse masse. Pour des exemples de cette situation, vous pouvez consulter l'excellent *Fforum* 27 (en vente auprès de la FFO pour la modique somme de 20F) où, dans les pages 10 à 13, je commente les parties de la demi-finale et de la finale du championnat du monde 92. Il s'agit de la deuxième partie de la demi-finale (Tastet 60-4 Marconi) et de la deuxième partie de la finale (Tastet 35-29 Shaman). Tant que l'on y est, la troisième partie de la demi-finale (Tastet 64-0 Marconi) fait apparaître de façon originale un bord de 6+4□ Blanc a d'abord joué les deux cases X avant que Noir n'extrait les pions intérieurs du prébord, forçant Blanc à l'abandon.

Voici un exemple montrant que les bords de 6+4 peuvent égale-

ment être intéressants pour Blanc même si c'est souvent Noir qui les utilise pour gagner la parité.

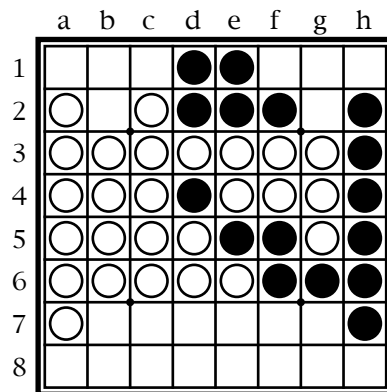


Jensen 6-58 Feldborg

Il s'agit d'une partie jouée au championnat du Danemark 97. Vous voyez que Blanc n'hésite pas à retourner beaucoup de pions au coup 22 pour extraire le pion b5 et commencer à constituer son bord de 6+4. En particulier, Blanc préfère jouer 22.e2 plutôt que 22.a2, coup meilleur du point de vue de la mobilité, mais qui, en retournant c4, enfermerait le pion b5 et empêcherait Blanc de constituer son bord de 6+4.

La présence du bord de 6+4 permet à Blanc en particulier de jouer 44.g7. Noir ne peut utiliser le trou de trois au nord-ouest pour recouper la diagonale, car sur 45.b2, il y a 46.a1 et alors 47.b1 ne recoupe pas.

Que peut faire l'adversaire pour essayer de contrer un bord de 6+4□ Une possibilité est de jouer une des cases X voisines du bord en contrôlant la diagonale, et de jouer l'autre case X quand l'adversaire recoupera la diagonale. Ainsi, on récupérera le prébord et évitera les arnaques (au prix d'un double sacrifice de coin, toutefois).



Noir doit jouer

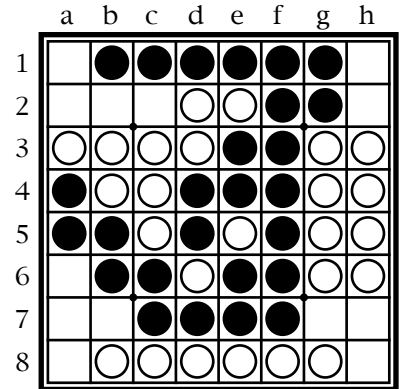
Examinons la partie ci-dessus après le coup 38.g3 de Blanc. Au

lieu d'ouvrir au sud, comme il l'a fait avec 39.e7, Noir aurait dû jouer 39.b2□ En effet, Blanc a alors peu de coups possibles et a du mal à recouper la diagonale. S'il joue 40.f7, Noir répond 41.g7 et sur 42.e7, 43.f8 reconstruit la diagonale. En fait, sa meilleure réponse est 40.g7! qui donne le coin h8 à Noir, mais va permettre à Blanc de recouper. Une suite correcte est 39.b2 g7 h8 f7 e7 d7 g2 f8 b7 g8 c8 e8 d8 a8 c7 b8 ps a1 b1 c1 ps h1 g1 f1. Noir attend que Blanc ait recoupé la diagonale (avec f8) pour jouer la case X b7, récupérant le prébord de la colonne b et mettant définitivement fin aux risques d'arnaque.

Conclusion

Signalons que l'inconvénient de la structure de bord de 6+4 est évidemment le bord de 6 qui fait que si on perd un coin, on perdra aussi l'autre. D'où l'idée d'essayer de construire une structure de bord de 6+4 où l'adversaire aurait le bord de 6 et où vous auriez le prébord.

C'est le cas dans la position suivante tirée de ma partie contre Bintsu Andriani à Bruxelles en 96.



Blanc doit jouer

Si Blanc joue g7, (ce qu'il sera forcé de faire tôt ou tard puisque la région sud-est est impaire) non seulement, il se fait arnaquer (Noir joue h8 et Blanc n'a pas accès à h7) mais en plus, comme Noir a le coin h8, il peut prendre le coin a8 grâce au bord de 6. Si Noir avait le bord de 6, l'arnaque marcherait tout aussi bien mais le coin h8 ne lui donnerait pas le coin a8.

Malheureusement, cette structure est beaucoup plus rare que le véritable bord de 6+4 et ne peut s'obtenir de manière stable qu'en fin de partie (car sinon, le joueur qui a le bord peut facilement retourner un pion du prébord).