

Stratégie du sous-marin : une révolution

par un potentiel Grand Maître

La stratégie du sous-marin consiste à perdre les premières parties d'un tournoi afin de tomber dans les profondeurs du classement pendant que les favoris regroupés en tête s'épuisent à jouer entre eux. Au moment opportun, il s'agit de refaire surface pour arracher une place en finale. La remontée est d'autant plus aisée que les victoires sur des adversaires de fond de classement sont faciles. Cela n'a de chances de succès que dans le cas d'un système Suisse. On devra donc interroger les organisateurs car s'il s'agissait d'un tournoi toutes-roudes, on courrait au désastre.

Curieusement, cette stratégie n'a fait l'objet d'aucune publication. Peut-être parce qu'elle relève non pas de la stratégie du jeu lui-même mais de celle d'un tournoi dans son ensemble. Son intérêt apparaît pourtant évident lorsqu'on se souvient de la mésaventure d'Emmanuel Lazard au dernier championnat de France. Ayant commis l'erreur (de débutant !) de remporter ses six premières parties, il n'a ensuite rencontré que des joueurs forts. Trop fatigué, il n'a pu en battre qu'un seul pour finalement assister à la finale en tant que simple spectateur. C'est la preuve (par l'absurde mais néanmoins irréfutable) que la stratégie opposée à celle du sous-marin est la pire ! Dans le même temps, le bathyscaphe Philippe Juhem émergeait au bon moment pour subtiliser le titre. Mais l'exemple le plus éclatant nous vient de Manu Caspard qui, lors du dernier mondial, a pris soin de ne pas dépasser un demi-point après trois rondes (sans doute le demi-point en trop qui le fera échouer au pied de la demi-finale). En particulier, sa défaite tactique à la deuxième ronde contre Ben Seeley est un exemple pour nous tous.

Lors d'un prochain numéro, je tenterai de développer une théorie complète. Aujourd'hui, il s'agit plus modestement d'évoquer le déroulement du tournoi Bry-sur-Marne 2003 au cours duquel j'ai tenté, sans succès, de faire le sous-marin. Pour des raisons évidentes, je ne dévoilerai pas mon identité.

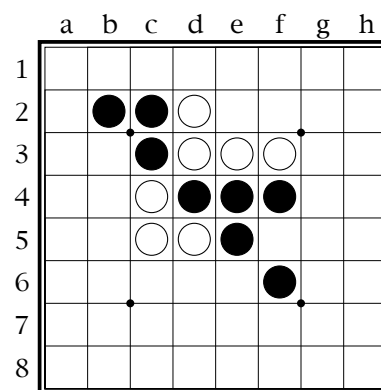
Après trois rondes, j'étais donc comme prévu à zéro et il fallait que

j'entame ma remontée. Hélas, je suis alors tombé successivement contre deux Grands Maîtres qui avaient eux-mêmes décidé d'adopter la même stratégie. « *Toi aussi tu fais le sous-marin mon cochon ?* », m'a d'ailleurs chuchoté l'un d'entre eux avec un regard inquiet et un hochement de menton interrogatif. J'ai arraché deux matchs nuls, ce qui n'a rendu service ni à moi ni à eux. Dans le même temps, les brêles ont profité de la stratégie involontairement collective des bons joueurs. Pendant que ces derniers s'annihilaient en fond de classement, elles se sont retrouvées dans le haut du tableau et y sont restées, assurées qu'elles étaient de se rencontrer entre elles — système Suisse oblige. Les joueurs les moins mauvais ont alors tiré leur épingle du jeu.

Marc Ogier : sous-mariner naufragé

Ma stratégie a également failli être contrecarrée par une partie très difficile contre Marc Ogier lors de la deuxième ronde. Contrairement aux autres brêles, il avait apparemment, comme les Grands Maîtres, décidé de faire le sous-marin. En fait, selon des bruits qui ont couru dans l'allée centrale, il semblerait que cette stratégie était forcée : Ogier aurait bien essayé de gagner mais sans succès (excepté contre moi), malgré tous les efforts que les sous-mariniens ayant joué contre lui durant les trois premiers tours ont déployé pour perdre. Ce qui montre qu'en fait, cette stratégie ne va de pair qu'avec une aptitude à perdre contre les pires joueurs. Peut-être que pour travailler ce point, il faudra se pencher sur la tactique adoptée au Reverse Reversi (variante de l'Othello dans laquelle gagne celui qui totalise le moins de pions). Pour revenir à ma partie contre Marc Ogier, voici une phase clé durant laquelle j'ai douté de ma défaite. Je joue **11.b2** qui offre le coin. Mais Blanc répond **12.a2** qui retourne b2 ! Il me regarde alors et chuchote en souriant : « *Je sais ce que je fais !* » Je parviendrai quand même à perdre 31-33. Durant ce qui aurait dû être la phase de remontée des plus forts, Marc a été victime de leurs tentatives

de revenir vers la tête, ne sauvant jamais plus de cinq pions. Avec un point, il terminera bon dernier.



Après **11.b2**,
Marc Ogier joue **12.a2**

Économiser son énergie intellectuelle

L'échec des Grands Maîtres est sans doute dû à l'absence d'une théorie globale. Il montre combien cette stratégie est difficile à modéliser. En effet, la pertinence de la décision de gagner ou de perdre chaque partie dépend de la stratégie des autres adversaires — celle du sous-marin, de l'avion, voire du bateau ou de l'hydravion. Or, cette décision n'apparaît qu'au fil des rondes. Toutefois, l'algorithme Minimax qui consiste, à l'échelle d'une seule partie, à maximiser la valeur d'une position et minimiser celle de l'adversaire, peut probablement être transposé à un tournoi entier. L'équivalent d'un coup sera une ronde. Et l'équivalent de la valeur d'une position sera la probabilité de remonter au classement dans les dernières rondes. Cette probabilité dépendra notamment de l'énergie « intellectuelle » qu'un joueur dépense au cours d'un tournoi et l'économie qu'il réalise en perdant sans effort contre des brêles (encore que contre Marc Ogier, ça se discute) puis en battant facilement d'autres brêles durant la première moitié de la remontée afin de se préserver pour les toutes dernières rondes, qui se jouent en principe contre de forts joueurs. Mais je ne veux pas déflorer mon prochain article qui sera probablement à l'origine d'une nouvelle ère dans l'histoire de la compétition.