

EEEEEEEE	EEEEEEEE	00000	RRRRRR	UU	UU	MM	MM
EEEEEEEE	EEEEEEEE	0000000	RRRRRRR	UU	UU	MMM	MMM
FF	FF	00	00	RR	RR	UU	UU
FF	FF	00	00	RR	RR	UU	UU
FFFFF	FFFFF	00	00	RR	RR	UU	UU
FFFFF	FFFFF	00	00	RRRRRRR	UU	UU	MM
FF	FF	00	00	RRRRRR	UU	UU	MM
FF	FF	00	00	RR	RR	UU	UU
FF	FF	0000000	RR	RR	UUUUUUU	MM	MM
FF	FF	00000	RR	RR	UUUUU	MM	MM

La revue de la Federation Francaise d'OTHELLO-REVERSI.

				0000
				000000
				00
				00
				00
				00
N	N		00	00
NN	N		0 0	00
N N	N		0 0	00
N N	N		00	00
N	NN			000000
N	N			0000

## EDITORIAL

Depuis plusieurs années, la pratique d'OTHELLO s'est régulièrement développée en France, comme dans d'autres pays européens. Sans égaler la vogue de ce jeu au Japon et aux U.S.A., cette pratique se manifeste dans les clubs, spécifiques ou multijeux, ainsi que par le nombre des programmes, commerciaux ou amateurs, qui y sont consacrés.

Le premier championnat de France s'est tenu en octobre 1981, et le prochain est prévu pour le 17 octobre 1982.

Le succès d'OTHELLO est évidemment dû à la simplicité de sa règle - qui permet à tous, adultes ou enfants, de l'aborder très facilement - allié à une profondeur stratégique que le débutant découvre en quelques parties.

Il n'existe actuellement en France aucune revue ni "fanzine" consacré à OTHELLO, ni d'ailleurs en Europe. Seuls les japonais et les américains se sont dotés d'organes de connaissance et de diffusion du jeu.

C'est pourquoi un groupe de joueurs a décidé de tenter l'expérience, en commençant sous la forme présente mais en ayant l'objectif de parvenir rapidement à une présentation plus attrayante.

La création d'une Fédération Française d'OTHELLO-REVERSI, proposée dans ces pages, va dans le même sens.

Les objectifs de FFORUM sont classiques pour un bulletin de ce type :

- donner des informations sur la vie "Othellienne" (clubs, tournois, parties par correspondance, classement des joueurs).
- permettre à la connaissance stratégique et tactique d'OTHELLO de progresser, par l'exposé et la discussion des idées (articles théoriques, analyse de parties, problèmes).
- aider à l'élaboration et à la confrontation des programmes (exemples, parties entre programmes).

En bref, il s'agit de faciliter l'échange entre les joueurs d'OTHELLO, occasionnels ou passionnés, en n'oubliant pas qu'au-delà des astuces géniales de programmation ou des bottes secrètes des champions, le jeu est un échange et qu'OTHELLO reste avant tout un jeu.

Pour une telle entreprise, toute collaboration, tout soutien sont évidemment utiles, et l'équipe qui lance aujourd'hui FFORUM doit s'étoffer, se compléter, se modifier au cours des mois à venir. Aussi appelons-nous tous les amateurs d'OTHELLO à rejoindre la future Fédération, et à apporter, sous une forme ou sous une autre, leur contribution à FFORUM.

François PINGAUX, champion de France

PETIT DICTIONNAIRE DES TERMES D'OTHELLO-REVERSI  
=====

par Bernard DAUNAS.

A (CASE DE TYPE)  
=====

(voir : "NOTATION")

Sur un bord, situee a deux cases du coin.

ANCRE  
=====

Pion (generalement sur un bord) qu'il sera difficile de retourner, offrant ainsi une securite raisonnable, dans le cadre d'une strategie active de minimisation de ses pions, contre le danger de voir disparaitre tous ses pions.

B (CASE DE TYPE)  
=====

(voir : "NOTATION")

Sur un bord, situee a trois cases du coin.

BETONNER  
=====

Action consistant, pour le possesseur d'un coin, a jouer a proximite de celui-ci de maniere a augmenter le nombre de ses pions definitifs.

BORDS  
=====

Les colonnes A ou H, les rangees 1 ou 8 du damier (voir NOTATION).

Les bords jouent un role central (!) a Othello : il servent, en milieu de partie, de base de depart pour la conquete des coins, et, en fin de partie, associes a la maitrise d'un coin, permettent d'accroitre le nombre de ses pions definitifs.

Leur possession ne va cependant pas sans risques :

- de nombreuses configurations de bords permettent a l'adversaire de monter des pieges lui donnant acces a un coin. (voir bord desequilibre)
- avoir un bord et laisser l'adversaire acquerir un coin donne a celui-ci deux coins plus un bord.
- un bord tend a "empoisonner" les coups disponibles sur le cote oppose du damier : jouer retourne alors beaucoup de pions.

## BORD DESEQUILIBRE

---

Un bord (sans les coins) est desequilibre lorsqu'on y dispose de 5 pions consecutifs de meme couleur.

Il est tres important de le reequilibrer en jouant dans la case "C" libre, (s'il on peut) faute de quoi on s'expose a un sacrifice ou "echange" de coins.

## C (CASE DE TYPE)

---

(voir : "NOTATION")

Sur un bord, contigue a un coin.

## CARRE CENTRAL

---

Les 16 carres delimites par les cases C3, F3, C6, F6.

S'il n'est pas particulierement avantageux de laisser l'adversaire sortir en premier du carre central, il importe d'en sortir correctement (!) (pas trop de pions a l'exterieur, pas de mur).

## CHEMINEE

---

Ouverture suivante : F5, F6, E6, F4, E3, D6, tres utilisee par les joueurs japonais de haut niveau.

## COIN

---

La possession prematuree d'un coin assure generalement a son possesseur la victoire : c'est pourquoi en milieu de partie et, a un moindre degre, en fin de partie, il constitue un objectif majeur; c'est egalement la raison pour laquelle les cases "C" et "X" sont dangereuses, car elles donneront eventuellement plus tard a l'adversaire l'acces au coin adjacent.

Voir cependant : "COINS (ECHANGE DE)".

## COINS (ECHANGE DE)

---

Coup donnant sciemment un coin a l'adversaire dans l'intention d'en acquerir un second prochainement.

Exemple :

Les blancs ont un bord desequilibre de A3 a A7. Les noirs l'exploiteront en jouant tout d'abord en B2 (une case "X", donnant le coin A1 aux blancs), puis en A2, acquerant ainsi le coin A8 et tout le bord A2-A7.

## COUP DE RESERVE

---

Coup qui ne cree pas de "bonne" liberte a l'adversaire.

Disposer de quelques coups de reserve est souvent determinant dans la phase qui precede la fin de partie : ils permettent alors d'obliger l'adversaire a jouer en premier sur les cases "C" ou "X".

## DEFINITIFS (PIONS)

---

Un pion definitif est un pion qui, quel que soit l'issue de la partie, ne sera plus retourne : il est donc definitivement acquis a son possesseur. Un coin est par nature un pion definitif, mais egalement tout pion de la meme couleur place sur une case C contigue au coin.

Dans le diagramme suivant, les pions blancs (B) sont definitifs :

```
BBBBBBBB
BBB
BBB
BB
B
```

Il est (tres) souvent de bonne strategie d'augmenter le nombre de ses pions definitifs. (voir aussi BETONNER)

## DIAGONALE (OUVERTURE)

---

Partie dans laquelle le premier coup des blancs prend l'un des coins du carre central. (C3, F3, C6, F6)

Exemple : D3, C3, C4, C5 ...

## DIAGONALE

---

S'assurer, en fin de partie, le controle d'une (ou des deux) grandes diagonales A1-H8 et A8-H1 permet, si l'on est contraint de jouer sur la case "X" correspondante, d'eviter que l'adversaire ne l'exploite immediatement en prenant le coin.

Gagne souvent, a cette occasion, un tempo.

## EXTERIEUR (ETRE A L')

---

Un pion est l'exterieur s'il est adjacent a une case vide.

Un joueur est a l'exterieur s'il a beaucoup de pions exterieurs. Il est (souvent) tres desavantageux d'etre a l'exterieur, le nombre de libertes etant alors tres reduit : le joueur a l'exterieur a peu de bons coups legaux, cependant que son adversaire en a beaucoup; se placer "a l'interieur" et placer l'adversaire "a l'exterieur" est donc un objectif strategique majeur pendant le debut et surtout le milieu de partie.

## FORCE (COUP)

=====

Un coup est force lorsqu'il est l'unique coup legal disponible.

Resulte frequemment d'une position "a l'exterieur".

Un coup est semi-force si ne reste qu'un seul coup viable. (independemment de plusieurs eventuels coups defavorables)

## HORLOGE

=====

Les parties de championnat se font sous le controle d'une horloge, le temps dont dispose chaque joueur pour la totalite de ses coups etant limite. Ce temps est de l'ordre de 20 a 30 minutes, et la partie dure alors 40 ou 60 minutes.

Les derniers coups etant les plus longs (beaucoup de pions a retourner) il faut reserver une marge de securite suffisante pour la fin de partie.

## INTERIEUR (ETRE A L')

=====

(souvent) tres souhaitable (voir EXTERIEUR).

## LIBERTE

=====

Une liberte est un coup legal disponible et non defavorable. On augmente ses libertes en se placant "a l'interieur" et l'adversaire "a l'exterieur".

## MARUOKA (OUVERTURE)

=====

Du nom de l'actuel champion du monde, cette ouverture, tres utilisee au Japon comme aux Etats-unis, est une variante de l'ouverture diagonale :

F5, F6, E6, F4, E3, C5, C4, D3, F3, E2 ...

## MINIMISER SES PIONS

=====

Pendant le debut et le milieu de partie, il est (souvent) avantageux d'avoir moins de pions que son adversaire. La raison en est qu'un nombre de pions reduit signifie peu de coups legaux pour l'adversaire, que l'on peut alors habilement epuiser (les coups bien sur) pour le forcer a ceder un coin.

A cet effet plusieurs techniques sont applicables :

- retourner peu de pions a chaque coup.
- jouer sur une case contigue a celle d'un coup adverse probable : il retournera votre pion en jouant.
- jouer plusieurs coups successifs dans une region du damier vers laquelle le jeu adverse va ineluctablement (enfin peut-etre, quoi)

Eviter grace a un jeu precis. (mais voir plutot : "ANCRE")

egle a ne pas appliquer dans les 15-20 derniers coups sous peine de  
dre la partie !

MUR

===

Un mur est une chaine de plusieurs pions exterieurs de la meme couleur.

Tres defavorable pour son possesseur, car il lui interdit toute la partie  
du damier situee a l'exterieur de ce mur, abandonnant a l'adversaire la  
decision d'y developper ou non le jeu.

NOTATION

=====

La notation usuelle est la suivante : (attention ! les chiffres sont  
inverses par rapport aux echecs)

	A	B	C	D	E	F	G	H							
1	I	I	C	I	A	I	B	I	B	I	A	I	C	I	I
2	I	C	I	X	I	I	I	I	I	X	I	C	I	I	
3	I	A	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	A	I	
4	I	B	I	I	I	I	I	I	I	I	I	B	I	I	
5	I	B	I	I	I	I	I	I	I	I	I	B	I	I	
6	I	A	I	I	I	I	I	I	I	I	I	A	I	I	
7	I	C	I	X	I	I	I	I	I	X	I	C	I	I	
8	I	I	C	I	A	I	B	I	B	I	A	I	C	I	I

Les cases sont reperees par leurs coordonnees.  
Celles contenant une lettre ( A,B,C ou X ) jouent un role particulier.

## PARALLELE (OUVERTURE)

=====

Ouverture dans laquelle le 2 eme coup produit deux rangees paralleles et contigues de trois pions de la meme couleur.

Exemple : C4, C5 ...

## PERPENDICULAIRE (OUVERTURE)

=====

Ouverture commençant par : C4, E3 ...

## TEMPO

=====

Gagner un tempo, c'est tirer d'une region particuliere du damier plus de coups legaux raisonnables que l'adversaire, l'obligeant ainsi a prendre l'initiative de developper le jeu dans une autre region.

Tres efficace pour forcer l'adversaire a l'exterieur, ou, en fin de partie, le contraindre a jouer sur une case defavorable.

## TRAIT (AVOIR LE)

=====

Devoir jouer le prochain coup.

C'est assez souvent (particulierement en fin de partie) un inconvenient, le joueur ayant le trait etant alors amene a jouer sur une mauvaise case. (une case "C" ou "X").

Pour ne pas etre contraint a cette extremite, il faut disposer de "coups de reserve".

## X (CASE DE TYPE)

=====

(voir : "NOTATION")

Sur l'une des 2 grandes diagonales, contigue au coin.

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*

\*

Partie commentee (entre 2 joueurs moyens)

par Olivier THILL

Cette partie fut jouee le 7 septembre 1982 au cercle d'Othello Parisien entre Bernard Daunas (noirs) et Olivier Thill (blancs).

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	I 58	I 55	I 19	I 54	I 53	I 29	I 33	I 51
2	I 59	I 46	I 16	I 25	I 28	I 4	I 52	I 40
3	I 21	I 23	I 18	I 7	I 3	I 36	I 35	I 39
4	I 24	I 20	I 5	I B	I N	I 2	I 37	I 38
5	I 45	I 11	I 6	I N	I B	I 1	I 14	I 41
6	I 44	I 22	I 12	I 10	I 8	I 9	I 34	I 42
7	I 43	I 57	I 13	I 15	I 30	I 17	I 50	I 49
8	I 60	I 56	I 27	I 26	I 32	I 31	I 47	I 48

1. Par convention, les noirs commencent.
2. C'est un debut "parallele". Les blancs avaient deux autres possibilites: en C3 ("diagonale") ou en E3 ("perpendiculaire").
5. E2 est joue plus souvent et semble un peu meilleur.
11. Jouer en F3 ou en D6 serait une erreur car cela retournerait E3 et F3 (et D4) ou C5, D6 et E6 formant ainsi 2 "murs" de pions sur les cotes nord, est ou sud et ouest. Les blancs ont le meme ennui avec la case C3.
14. Pourquoi ne pas se mettre au bord en A5 ou B8 ? Generalement, je n'aime pas occuper les "bords" avant d'avoir un de leurs coins adjacents car, si les pions du bord (ou "bords") sont facilement protegeables d'un retournement adverse en milieu de partie, par contre ils facilitent le phenomene d' "infiltration" en fin de partie. D'autre part, ici, le coup A5 coupe le "mur" de pions noirs en deux.
19. La premiere faute nette : les noirs se creent ainsi un mur impressionnant (C1 a C7). Jouer en D2 etait meilleur.
20. Mais les blancs n'en profitent pas et font une erreur en "cassant le mur" ce qui donnera ainsi aux noirs les coups 21 et 23.

27. Une petite faute car maintenant les noirs ne peuvent plus jouer en A5 sans retourner B6, ce qui pourrait donner un coup de "reserve" aux blancs en A7.
32. Les americains appellent cette structure de pions sur le bord "wedge" ce qui veut dire : une cale (pour fendre du bois). Cela est legerement favorable aux blancs car si les noirs avaient le coin A8 ou H8, les blancs en jouant B8 ou G8 limiteraient l'action du coin.
36. Mieux vaut s'y mettre plutot que de laisser cette bonne place aux noirs.
41. Si j'avais ete a la place de noir, j'aurais joue en H6 mais il est tres difficile d'evaluer si cela aurait ete meilleur (et meme qui aurait gagne) car la partie va bientot entrer dans une phase tres compliquee ou chacun essaiera, par des coups tactiques, de concretiser quelques avantages statiques (essentiellement la forme des "bords") qui ici sont tres legers.
44. Pourquoi jouer en A6 plutot qu'A5 ? Que cela soit l'un ou l'autre, il est presque certain que les noirs repondront par A4 ou A5 pour empecher les blancs de s'y mettre et de prendre ensuite le coin A8. La sequence 44- A6 45- A5 ne laisse que des pions noirs sur la colonne B, contrairement a 44- A5. Cette caracteristique pourra etre exploitee plus tard (comme la partie le montre) a l'avantage des blancs qui, s'ils donnent le coin A1 par B2, auront 2 "infiltrations" possibles : en B1 et en A2 au lieu d'une seule en B1.
47. Un bon coup tactique qui permet une "infiltration" en H7, c'est la consequence de la mauvaise structure de bord de H2 a H4 qu'ont impose les noirs au 41 eme coup.
48. Force.
60. Resultat final : 27 a 38.

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*  
\*

PARTIE COMMENTEE (entre 2 joueurs debutants)

par Bernard DAUNAS

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	I 54	I 60	I 12	I 30	I 39	I 31	I 40	I 56
2	I 51	I 53	I 20	I 11	I 27	I 32	I 55	I 57
3	I 34	I 33	I 8	I 7	I 3	I 10	I 19	I 17
4	I 46	I 48	I 9	I b	I n	I 2	I 13	I 28
5	I 25	I 22	I 6	I n	I b	I 15	I 16	I 14
6	I 49	I 50	I 5	I 4	I 1	I 18	I 23	I 26
7	I 52	I 44	I 43	I 37	I 35	I 21	I 59	I 29
8	I 45	I 42	I 41	I 38	I 36	I 24	I 47	I 58

Noirs : Laurence DE BERNARD (20) contre blancs : Eric THOULY (44)

4. Les 4 premiers coups sont classiques.

5. C5 est plus courant.

9. Cree un mur sur les cotes est et sud, s'interdisant d'y developper le jeu.

10. Cree un mur sur le cote nord et retourne deux pions exterieurs. E7 est plus fort.

11. Il ne fallait pas couper le mur blanc.  
G4 ou F5 ne retournait qu'un seul pion.

14. Il est souvent preferable de laisser l'adversaire prendre position le premier sur un bord.

18. Il fallait maintenant pour blanc developper le jeu sur les bords nord et est, laissant noir "a l'exterieur".

- 22. Casse le mur noir. Il fallait jouer H4, obligeant noir a dominer le bord est ou a perdre plusieurs tempos avec blanc jouant H2, G6, D1.
- 25. Les deux joueurs semblent apprecier pions et bords !
- 29. Tres grave erreur des noirs : cree un bord desequilibre alors que rien ne les y obligeait.
- 38. Blanc se developpe inutilement sur sud alors qu'il devrait tenter d'exploiter le bord desequilibre de noir.
- 40. Meme remarque que 29.
- 42. =====
- 44. Erreur d'inattention de blanc qui dit n'avoir pas vu que noir prend le coin. Malgre cela, blanc est dans une position perdante que noir peut exploiter en jouant en A2, A3, puis B1 si blanc prend A1. (exemple typique d'exploitation d'un bord desequilibre).
- 51. Donne le bord ouest a blanc qui joue A7.
- 55,57. Coup force pour noir.
- 59. B1 etait preferable, qui permettait, avec G7 en 60, de faire passer noir et d'avoir la diagonale A1-H8 : le score final etait alors de 49-15 contre 44-20 ici.

B.D.

O	X
X	O

Liste des joueurs classes au 20 septembre 1982

Frederic	MARCHAL	1664
Bernard	DAUNAS	1626
Alain	BIBAUT	1600 *
Olivier	THILL	1597
Jean-Manuel	MASCORT	1377
Eric	AVAZERI	1345
Andre	GEOFFROY	1263 *
Michel	BENATOUILLE	1204 *
Dujardin niveau 3	Frog	1157 *
Sophie	THILL	1136
Elie	CALI	1123
Alain	CHAILLOUX	963
Eric	THOULY	927
Laurence	DE BERNARD	794
Philippe	DESFORGES	769 *
Agnes	LE GAC	594 *

Scores calcules selon un systeme analogue au systeme ELO utilise aux echecs (dans une partie entre deux joueurs dont la difference de points est de 200, le joueur le mieux place a 3 chances sur 4 de gagner).

Une etoile apres un score indique que celui-ci est calcule sur la base d'un nombre de parties insuffisant.

-- Faits divers --

- Le 25 et 26 septembre aura lieu le championnat de France de programmes d'Othello organise dans le cadre du SICOB par la revue L'Ordinateur Individuel.
- Le dimanche 17 octobre a 10h precises : championnat de France d'Othello a :  
Hôtel MERCURE  
13, rue Francois Dry  
92120 MONTRouGE  
Voir en derniere page les modalites d'inscription.
- Le vainqueur representera la France au championnat du monde, les 23 et 24 octobre, a Stockholm.
- Pour 10 dollars envoyes a:  
Othello Quaterly  
P.O. box 342  
Falls Church  
VA 22046  
tires sur une banque americaine, vous serez abonnées pendant un an a cette (bonne) revue trimestrielle.
- En envoyant seulement vos coordonnees (!) a :  
Bernard DAUNAS  
33, rue de la Butte aux Cailles  
75013 PARIS  
Tel. 581 59 80 apres midi  
vous recevrez le prochain numero de FFORUM.
- La salle du club Parisien est en cours d'embellissement :  
contactez B.D. a l'adresse ci-dessus.
- Jean-Jacques HALAJKO  
19, rue Canrobert  
95300 PONTOISE  
organise depuis bientot un an le premier club Francais d'Othello par correspondance.
- Reims aura bientot son club : contactez :  
Bernard BERRIOT  
CIDEX 51 rue des andiers  
02820 St ERNE  
Tel. (23) 22 67 62
- L'adresse du club de Lyon sera publiee dans le prochain numero de FFORUM.

N'hesitez pas a nous communiquer toute information, adresse de club, article, etc... que vous souhaitez voir paraître dans la revue (voir ci-dessus adresse Bernard DAUNAS).

0  
0 0  
0

C H A M P I O N N A T D E F R A N C E

O T H E L L O - R E V E R S I

Participez au championnat de France d'Othello-Reversi :

le dimanche 17 octobre 1982

de 10h a 19h : Hotel MERCURE  
13, rue Francois Dry  
92120 MONTRouGE

Metro : Porte d'Orleans

selectif pour le championnat du monde.

cadence : 30 minutes par joueur

systeme suisse, 7 rondes.

Inscription gratuite :

par lettre sur papier libre en indiquant

\_\_\_\_\_ NOM, prenom, adresse.

ou par telephone

\_\_\_\_\_ aupres de :

BENEDICTINE GAME CLUB  
CHAMPIONNAT DE FRANCE D'OTHELLO-REVERSI  
76 BOULEVARD HAUSSMANN  
75008 PARIS

telephone : 387 40 00