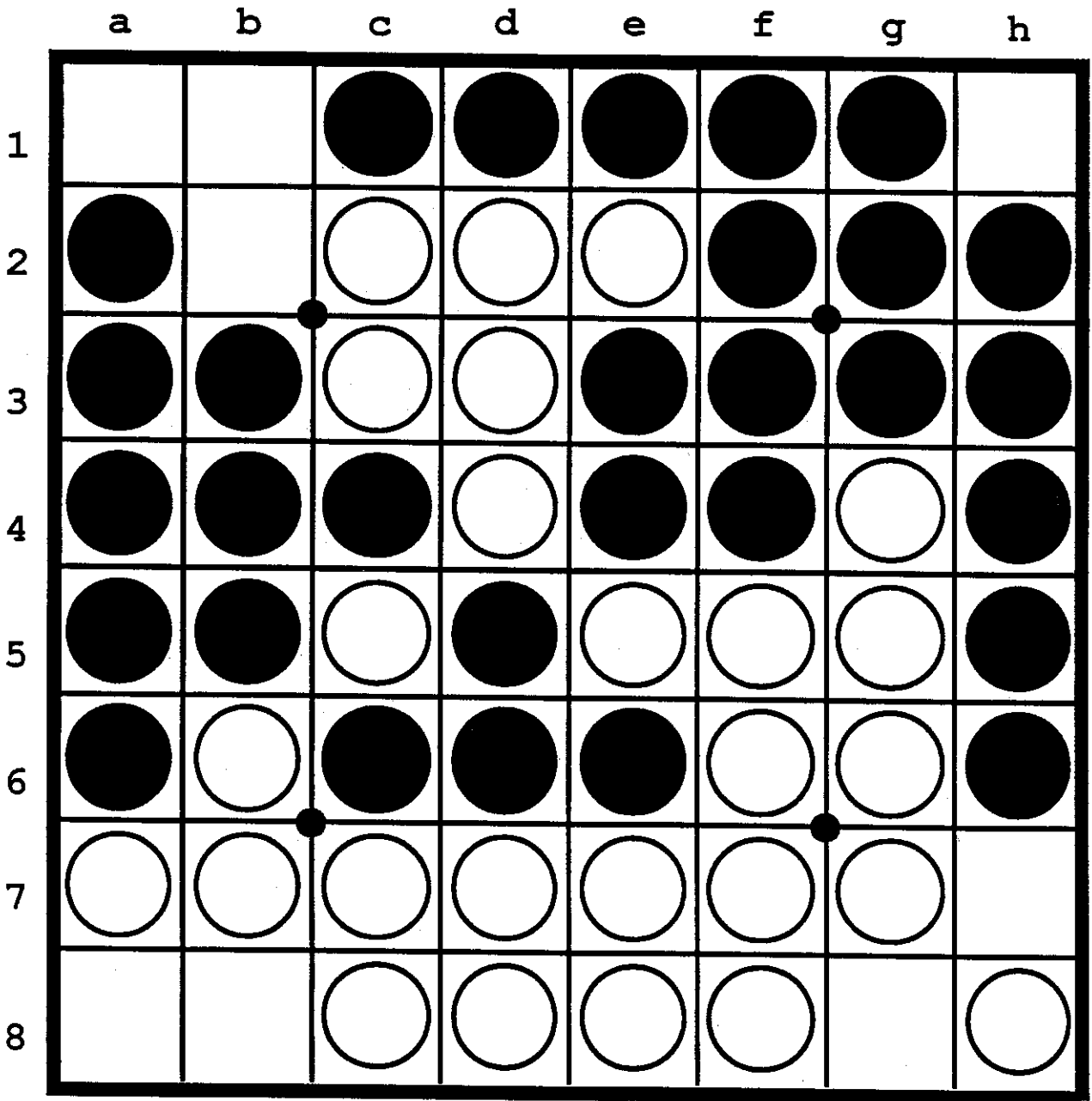


# PROBLEME

## N° 17

ETE 1990



Noir joue et gagne ...

②

## EDITO...

Chers amis, bonjour!

Conformément à ce qui avait été annoncé, les championnats du monde 1990 se dérouleront à Stockholm. La date en a été définitivement fixée: ce sera du samedi 3 au lundi 5 novembre. A ce jour, trois Français sont déjà préqualifiés pour le Mondial: Philippe Juhem, Jean-François Puget et Dominique Penloup. Si vous voulez faire comme eux, dépêchez-vous, il ne reste que trois tournois préqualificatifs: le tournoi international de Paris, la finale du Grand Prix et le tournoi de Lille/Pérenchies (cf l'agenda pour les dates).

A ce sujet, signalons que, comme l'avait laissé supposer la formule transitoire adoptée l'an dernier, la finale du Grand Prix ne réunira que six joueurs pour qu'il puisse y avoir à l'issue du double toutes-roudes une finale au meilleur de trois parties (comme dans les autres tournois préqualificatifs). S'il y avait une ou plusieurs défections parmi les six premiers au classement final du Grand Prix (arrêté après le tournoi international de Paris), on compléterait à six joueurs en prenant les joueurs suivants sur la liste.

Comme l'an passé, le championnat de France aura lieu début décembre, après le championnat du monde. Les sélections se dérouleront du 20 octobre au 18 novembre. Si vous voulez organiser une sélection dans votre ville et si vous faites partie des quelques retardataires qui n'ont pas encore prévenu la fédération à ce sujet, dépêchez-vous de le faire tout de suite. Pour ce qui concerne la date et le lieu, vous avez un peu plus de temps pour en avvertir la fédération: la date limite (impérative) est le 5 septembre (ceci afin de nous permettre de publier, comme d'habitude, un coupon-réponse avec la liste complète des sélections dans le numéro d'octobre de Jeux & Stratégie).

Rappelons qu'il peut y avoir des sélections dans la ville de votre choix aux quatre conditions suivantes:

- La sélection ne coûtera rien à la FFO.
- Elle sera en totalité organisée localement (avec possibilité de prêt de jeux et d'horloges de la FFO). Un arbitre de la FFO pourra éventuellement venir arbitrer, mais nous préférons que cela soit fait localement.
- Elle ne sera homologuée que si elle compte au moins six participants.
- Une seule sélection par agglomération.

Vous recevrez les bulletins de vote pour les élections au conseil de la FFO durant le mois d'août et vous aurez jusqu'au 31 octobre pour voter.

Si vous ne l'avez déjà fait, il est encore temps de vous inscrire au stage d'été qui se déroulera du 25 au 30 août à Sanilhac dans l'Ardèche à condition de le faire tout de suite. Pour tous renseignements, se reporter à la page 29.

Afin de ne pas être obligé de refuser les chèques d'adhésion de 100F comme cela est arrivé par le passé, mais soucieux de ne pas pénaliser les petits budgets, le conseil a décidé de fixer la cotisation adultes à 90F minimum. Vous pouvez donc désormais donner plus si vous souhaitez soutenir plus largement la FFO. Merci d'avance,

Marc Tastet

# SOMMAIRE

3

Ont participé à ce numéro:

Thierry BARBOT

Graham BRIGHTWELL

Emmanuel CASPARD

COMP'OTH

Bernard DAUNAS

Bruno DE LA BOISSERIE

Dominique DE RIBBENTROP

Yannick HERVE

Emmanuel LAZARD

Didier PIAU

Jean-Francois PUGET

Marc TASTET

THOR

Olivier THILL

L'oncle TOM

FFORUM est le magazine de la  
Fédération Française d'Othello

B.P. 147

75062 PARIS Cedex 02

Téléphone: (1) 40.26.51.69

<b>COUVERTURE (cf aussi page 23)</b>	<b>1</b>
<b>EDITORIAL (L'avez-vous lu?)</b>	<b>2</b>
<b>SOMMAIRE (Vous y êtes)</b>	<b>3</b>
<b>MAGAZINE (Toute l'actualité)</b>	<b>4</b>
<b>PROBLEMES (A chercher sur la plage)</b>	<b>9</b>
<b>INITIATION: LES CASES THILL</b>	<b>10</b>
<b>SOLUTIONS DES PROBLEMES</b>	<b>12</b>
<b>INFORMATIONS DIVERSES (et variées)</b>	<b>12</b>
<b>COURRIER DES LECTEURS</b>	<b>13</b>
<b>DEUX LECONS FACILES (2 eazy lessons)</b>	<b>14</b>
<b>INFORMATIQUE (Hard ou soft?)</b>	<b>16</b>
<b>CLASSEMENT F.F.O. (Bougé-je?)</b>	<b>22</b>
<b>SOLITAIRE (cf aussi page 1)</b>	<b>23</b>
<b>PARTIE COMMENTEE (en direct)</b>	<b>24</b>
<b>GRAND PRIX DE FRANCE 1990</b>	<b>26</b>
<b>AGENDA (Tournois divers et variés)</b>	<b>27</b>
<b>CLUBS ET RESPONSABLES LOCAUX</b>	<b>28</b>
<b>STAGE D'ETE (Ne bronzez pas idiot!)</b>	<b>29</b>
<b>ADHESION (Ah des ronds! Adhérez)</b>	<b>30</b>

**ODE, HELLO!***par Comp'Oth (pcc F. Aguillon).*

Quand l'air est frais, léger, lorsque le soleil brille,  
 Ce qui fut assez rare ce dernier mois d'Avril,  
 On se prend à rêver de soleil et de filles:  
 Un tournoi d'Othello, enfermé, c'est débile!

Le vingt-neuf cependant, grand ciel bleu, grand beau temps,  
 On comptait à Jourdan vingt-quatre participants  
 Pour la plupart humains, mais aussi trois micros  
 Et même quelques Belges (qu'ils m'excusent ce mot).

Et quoi qu'il fit un temps propice aux champignons  
 On reconnaissait Paul (ça n'est pas la saison?)  
 Jean-François, Dominique, et Philippe, et Bintsa,  
 Marc Tastet, Serge Alard, Emmanuel Caspard.

Que les autres m'excusent: je les laisse anonymes;  
 Tout le monde ne peut avoir un nom qui rime!  
 Qu'ils ne croient surtout pas que je leur fais la nique  
 Et n'aillent déclencher ENCORE une polémique.

Mais foin de baratin, de circonvolutions,  
 Venons-en au sujet qui seul vous intéresse.  
 Décrivons en détail les gags, les émotions,  
 Les cris, LE hurlement, les pleurs la joie la liesse.

Bintsa, au point du jour, exploite comme on les aime,  
 Fit un sort à Comp'Oth après Philippe Juhem,  
 Perdit hélas ensuite sur un score minimal  
 De deux pions seulement, oui, mais contre Paul Ralle.

Premier tour, Marc Tastet, contre François Coulon  
 Ne pouvait qu'annuler. Mi-figue, mi-raisin,  
 Déclara aussitôt qu'il s'en trouvait fort bien.  
 Admis à flotter haut, chuta dans le second!

Si Thor vengea Comp'Oth en défaisant Bintsa,  
 Il perdit à son tour, contre Paul, cette fois.  
 De celui par la suite Comp'Oth fut le vainqueur,  
 A Sylvain illico renvoyant l'ascenseur.

Le tic-tac des pendules troublait seul le silence  
 Quand soudain tel un fauve que transperce une lance  
 Rugit, que dis-je, hurla Sieur Puget Jean-François  
 Blessé par son drapeau qui bêtement tomba

Alors qu'hélas pour lui une pincée de temps,  
 Une larme, un soupir, bien moins qu'une seconde  
 Suffisait à changer à la face du monde  
 En victoire sur Paul cette défaite au temps.

Nous primes encore le temps d'une septième ronde,  
 Chance pour Thierry Bousch, au classement de Jech  
 De compenser un peu les défaites assez sèches  
 Qui avaient quelque peu altéré sa faconde.

Mais déjà le soir tombe; l'obscurité naissante  
 A chaque chose donne des formes inquiétantes.  
 Il est temps pour chacun de renfourcher Pégase  
 Ou bien, cap sur Bruxelles, de remettre les gaz,

Retrouver le foyer, le calme du logis,  
 Enlever ses baskets, manger ses raviolis,  
 Attendre quelque temps et recevoir Fforum,  
 Lire (enfin!) un papier fait par un silici-homme,

Réaliser de suite qu'il est vraiment très nul  
 Et, passé le dépit, voire la colère subite,  
 Comprendre qu'après tout ceux qui raisonnent en bits  
 Ne devraient rien tenter que leurs petits calculs!

# TOURNOI ILE DE FRANCE 4

par Thor (par Odin, par exemple).

Je n'ai personnellement rien contre les bons joueurs humains, mais l'absence de certains facilite la victoire des programmes dans les tournois open. Ceci dit sans rancune (je ne suis qu'un tas de boulons après tout), passons à la petite histoire: le tournoi IdF4 du 20 Mai 1990. 22 adversaires s'y sont retrouvés. Tout de suite un record: 7 programmes (soit 32% des inscrits)! Devant ce débarquement en force, une mesure de séparation est prise et les programmes sont relégués dans une seconde salle. Les problèmes délicats de prise étant réglés, tout commence. Les favoris sont, suivant l'ordre de leur classement Elo du numéro de FFORUM 16:

- du côté humain, Jean-François Puget, Marc Tastet et Emmanuel Lazard;
- du côté programme, moi et Othel du Nord.

Les 3 premières rondes sont relativement calmes. La meilleure performance est réalisée par Jean-François qui bat Emmanuel puis Othel du Nord. Marc fait un parcours sans faute contre des joueurs non favoris. Pour ma part, un programme en entrée (mais une victoire serrée), puis un humain qui tente de me balayer (mon programmeur pense que la grosse masse aurait peut-être réussi). A la troisième ronde, une faille dans ma bibliothèque me met dans une situation perdante face à Dominique Penloup. Celui-ci ayant perdu au temps (au coup 60!) une partie gagnante lors de notre rencontre du tournoi IdF3 (quatre semaines plus tôt), se trouble dans les derniers coups et ne calcule pas suffisamment. Erreur au coup 57! Je m'en sors de justesse 34-30.

Passons aux choses sérieuses. Trois joueurs en tête (Jean-François, Marc et moi) suivi par Othel du Nord (en tête des joueurs ayant 2 victoires sur 3 au départage). Mon programmeur est optimiste puisque j'ai battu les deux autres au tournoi IdF3. Las! le programme d'appariements (bon sang mais c'est bien sûr! écrit par un humain!), désigne Jean-François contre Marc et Othel du Nord contre moi. Jean-François justifie son retour en forme et bat Marc. Du côté programme, après une ouverture à peu près équilibrée, je prends peu à peu un avantage sur mon frère programme (nous partageons la même prise multiple) que je concrétise en finale.

Dernière ronde: Emmanuel bat Marc et assure une deuxième place ex æquo. De même le programme Fraise des Bois (alias Confiture, alias Crème de Marron) d'Olivier Thill qui, après sa défaite contre "le coriace mais faisable Bruno de la Boisserie" (NDLR: voir FFORUM 15 et 16), fait un sans-faute contre des adversaires moins forts. Mais passons à la finale:

1.F5 2.D6 Jean-François avec les blancs décide de sortir de ses sentiers battus (dans ma base de données, sur 67 parties jouées avec les blancs, il n'a joué la perpendiculaire que 9 fois).  
3.C3 4.D3 Nouveauté pour Jean-François qui a joué en tournoi deux fois le coup G5 (deux victoires en Janvier 1990) et une fois le coup F4 (défaite contre moi à IdF3). Il choisit la variante habituelle (sauf pour lui).

Rien de particulier jusqu'au coup 15. Ce coup (B3) est une nouveauté introduite dans ma bibliothèque par mon programmeur. Ont

déjà été joués E2 (deux victoires de Didier Piau) et B4 (aussi deux victoires noires, mais l'une sur faute adverse en finale). Je sors de ma bibliothèque avec le coup 18 (B4) de Jean-François (j'attendais C6).

Je vous laisse analyser la suite. Jean-François laisse peut-être passer sa chance et après le coup 40, il est perdant. Et puis on essaiera de faire mieux une prochaine fois.

### Le classement:

- |    |                       |     |
|----|-----------------------|-----|
| 1  | Thor (prg)            | 5/5 |
| 2  | Lazard                | 4/5 |
|    | J.-F. Puget           |     |
|    | Fraise des Bois (prg) |     |
| 5  | Othel du Nord(prg)    | 3/5 |
|    | Inthello (prg)        |     |
|    | B. Andriani           |     |
|    | D. Rouillon           |     |
|    | M. Tastet             |     |
|    | Moore (prg)           |     |
| 11 | B. de la Boisserie    | 2/5 |
|    | Spock (prg)           |     |
|    | D. Penloup            |     |
|    | P. Masson             |     |
|    | G. Auge               |     |
|    | D. Decroix            |     |
|    | C. Cuvier             |     |
|    | Bab (prg)             |     |
| 19 | J. Ferreira           | 1/5 |
|    | M. Tuffery            |     |
|    | D. Betin              |     |
|    | T. Gille              |     |

### La partie finale:

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	51	40	25	38	50	45	55	57
2	27	58	24	29	42	41	56	46
3	26	15	3	4	12	11	16	43
4	23	18	5			6	13	44
5	22	14	10			1	8	47
6	21	17	19	2	9	7	20	48
7	52	53	30	32	31	28	49	54
8	37	34	33	36	35	39	50	59

# SELECTION MONDIAL DE LYON

par T. Barbot

Edition 89: 22 participants.  
Edition 90: 8 participants!

Une présentation laconique qui montre bien qu'il y avait comme un os ce week-end du 26 et 27 mai pour cette seconde version du tournoi (version courte). Un mauvais esprit ne relevant toujours que les bons côtés des choses, notons au passage les aspects positifs d'un taux de participation aussi faible:

1- Il permet de pallier une éventuelle déficience du programme d'appariements en organisant un toutes-rondes (tiens, justement, l'ordinateur était en panne).

2- Chacun a tout de même un peu plus de chances de gagner

3- Pour une fois, on va pouvoir donner la liste complète des participants:

D'abord le contingent des têtes de série-parisiens en les personnes de Tastet & Tastet, Dominique Penloup et Bintsa Andriani, suivis d'un courageux Serge Trombetta parti aux aurores du grand Sud pour venir attendre avec nous l'arrivée depuis l'autre bout de la ville d'un Laurent Pellissier en manque de veine (où l'on voit que la longueur d'un trajet se mesure en incidents techniques et non en kilomètres). Pour compléter l'effectif, il ne manque que moi-même et Jean Sébastien Gros, seul participant à disposer d'un supporter inconditionnel et précieux (si on excepte bien sûr mes nombreuses groupies et les hôtes engagées à l'occasion pour perturber les favoris).

D'un commun accord, nous lançons les pendules à 11 heures, juste après le pastis, pour en découdre prestement. Tout heureux, je tombai à bras raccourcis sur

Laurent, se remettant difficilement semble-t-il de ses désagréments matinaux, pendant que Bintsa, Marc Tastet et Dominique remportaient leurs parties. Pause-manger avant l'enfer du 6 rondes sans interruption.

A la deuxième ronde, Marc battait Bintsa sur le plus petit score. J'en faisais de même aux dépens de son frère, Dominique parachevant la défaite des Serge. Laurent s'imposait face à Fat J.S.

Ronde 3: Face à Jean-Sébastien, je m'enfonce dans le rôle du grand-bêta-qui-croit-la-partie-archi-gagnée pour finir par perdre 33-31. D.Penloup prend une sérieuse option pour la suite en battant M.Tastet, pendant que S.Trombetta remporte le derby des Serge, et que Bintsa rejoint Marc à la marque en battant Laurent.

Ronde 4: Dominique continue sur sa lancée en battant Laurent, Bintsa impose un cinglant 60-4 à JS Gros, tandis que Marc engrange le point aux dépens de son propre frère. Moi-même ai le doux plaisir de voir tomber le drapeau de S.Trombetta dans une position genre délicate.

Ronde 5: J'ai sué sang et eau face aux participants les plus modestes pour rester à hauteur de Marc et de Bintsa, et m'attends à quitter cette douillette position après les trois parties difficiles qui m'attendent (ô, cruauté des toutes-rondes!).

Surprise! Face à Bintsa, en sacrifiant deux coins et un bord, j'arrive à désintégrer ma frontière et à disposer du seul coin actif. La partie s'engage dès le coup 40 dans une chasse aux pions définitifs, et à ce petit jeu-là, on aboutit au partage des points. Bon pour le moral, d'autant plus qu'une séquence "évidente" à partir du coup 49, qui ne laisse à chaque fois à

Bintsa qu'une seule réponse possible me menait à une victoire 34-30. Mais je ne l'ai pas vue (pfff!...).

Dominique maintient son emprise en infligeant un cruel 64-0 à JS, S.Tastet bat Laurent, et Marc, en battant S.Trombetta, devient seul deuxième.

Ronde 6: Dominique, décidément en forme, signe sa sixième victoire face à Bintsa. Laurent l'emporte face à S.Trombetta, et JS d'une courte tête face à S.Tastet. Quant à moi, je dois rencontrer Marc. Ragaillard par ma partie précédente, je crois en mes faibles chances: après tout, j'ai déjà battu Marc au championnat de France. Je sors bien de l'ouverture, avec un avantage exploitable sans trop de difficultés: je gagne 39-25, ratant au coup 56 un gain 44-20. Je me retrouve alors seul à la seconde place, derrière bien sûr Dominique vaincu. Mais Marc risquant de gagner face à Laurent, je dois impérativement pour aller en finale gagner contre ... Dominique.

Ronde 7: D'ailleurs, Marc gagne largement contre Laurent, Bintsa contre S.Tastet et S.Trombetta contre JS. Je ne peux donc même partager le point avec Dominique, mais je ne le sais pas encore.

Je sors encore bien de l'ouverture, mais n'exploite pas suffisamment mon avantage à plusieurs reprises, et finit par faire en finale l'erreur qui me coûte la partie. Mais Dominique me la redonne aussitôt, et je l'emporte 34-30!

Finale: Dominique Penloup vs Thierry Barbot: Pas grand monde n'aurait parié un kopeck sur ce pronostic, surtout pas moi qui avais prévu un concert pour le soir même (bien sûr annulé pour

des préoccupations plus othellistiques).

Hélas! Victime sans doute du syndrome du dimanche matin, j'allais passer en finale complètement à côté de la plaque, opposant une petite résistance pendant la première partie (et Dominique jouant

mieux que lors de notre partie de la veille), et collectionnant bourdes sur bourdes dans la deuxième pour m'incliner 46-18. De quoi avoir des regrets. Qu'importe: la prochaine sera la bonne!

Classement:

1.	D.Penloup	6 (+2)
2.	T.Barbot	5,5(+0)
3.	M.Tastet	5
4.	B.Andriani	4,5
5.	S.Trombetta	2
	L.Pélissier	
	J.S.Gros	
8.	S.Tastet	1

# COPENHAGUE 90

par Emmanuel Caspard.

Le centre du monde othellistique était en ce week-end du 5 juin 1990 la ville de Copenhague, capitale, comme chacun sait, du Danemark. Ah, le Danemark, pays d'Andersen et de la petite sirène, pays nordique et maritime où l'on allait trouver un peu de fraîcheur quand il faisait 30° à Paris. Eh ben raté, grand soleil pendant trois jours de 5h du matin à 8h du soir et au moins 25°. Bref le tournoi promettait d'être chaud, d'autant que les joueurs présents n'étaient pas vraiment des rigolos: on pouvait ainsi voir Peter Bhagat et Joel Feinstein de G.B.; Anders Kierulf qui représentait ce jour-là la Suisse; Rikhard Anderson et Nils Berner pour la Suède; les deux paires formées de F. et F. Lelieveld pour les Pays-Bas et de Jonny Justvik et Vidar Aas pour la Norvège; Serge Alard portait seul les couleurs de la Belgique, alors que les Danois étaient bien sûr présents en nombre avec Erik Nielsen, Henrik et Torben Vallund, Erik Jensen et Karsten Feldborg. Enfin, le meilleur pour la fin, nos valeureux joueurs hexagonaux: J.-F. Puget, M. Tastet, D. Penloup, E. Lazard, B. Andriani et myself.

Pour dissiper tout de suite un éventuel malentendu, "nous avons presque été bons. Mais, il faut le reconnaître, le terrain était lourd, la nourriture étrange..." (voir FFORUM 15). C'est-à-dire que

Bintsa Andriani finit avec 4 sur 11 dont une victoire contre Bip et une autre contre J. Justvik; je marque un point de mieux dans les mêmes conditions, ce qui me permet de terminer à égalité avec mon brillant homonyme (et non moins brillant arbitre du tournoi, bien qu'il m'ait attribué bip à la première ronde). J.-F. et D. finissent avec encore un point de plus, ce dernier étant à 6/8 à 3 rondes de la fin perdra ses 3 dernières parties! Dommage. Heureusement que Marc était là pour nous sauver de la débâcle: il termine en effet deuxième ex æquo derrière K. Feldborg et au départage se voit attribuer la place en finale devant Erik Jensen et Nils Berner; celui-ci, second pendant presque tout le tournoi, chutait à la dernière ronde et laissait Marc revenir.

Marc perd la première partie de la finale 30-34 alors que Feldborg me semble compliquer inutilement la fin de partie. Dans la deuxième partie, Marc surprend son adversaire dans l'ouverture; Karsten se retrouve vite assez mal mais résiste bien. Mais alors qu'il a un coup évident qui se révélera gagnant, Marc en joue un autre (il faudra qu'il m'explique pourquoi, je n'ai toujours pas compris) et Feldborg nous tourne un remake de "La Diagonale qui tue". Résultat: 50-14 et une victoire dans le tournoi largement méritée malgré

tout: en tête depuis le début, il termine la première journée avec 7/7 et ne perdra que deux parties ensuite.

Le tournoi aura donc été plutôt une déception pour le camp français. Cependant pour mon premier tournoi international ça aurait pu être pire: je reviens avec une victoire contre Torben Vallund et Anders Kierulf et une partie gagnante contre Joel Feinstein. Les autres m'ont lâchement eu par surprise: je me vengerai à Paris en septembre prochain! Mais quel que soit le résultat que l'on peut y faire, un tournoi de ce niveau permet toujours d'apprendre beaucoup de choses et de progresser. Donc un conseil: faites-en le plus possible! Pour finir, l'ambiance était vraiment bonne, Copenhague est une ville superbe et le restaurant vietnamien du samedi soir était délicieux. Alors, rendez-vous l'année prochaine?

Classement final:

1	K. Feldborg	9 (+2)
2	M. Tastet	8 (+0)
3	E. Jensen, N. Berner	8
5	J. Feinstein	7
	R. Andersson	
7	D. Penloup	6
	J.-F. Puget	
	P. Bhagat, V. Aas, S. Alard	
12	E. Lazard	5
	E. Caspard, H. & T. Vallund	
...		

# OPEN DE BERNISSART

par Marc TASTET

Vingt et un joueurs s'étaient déplacés le 21 Avril pour le premier tournoi international qui se déroulait en Belgique. Ils n'ont d'ailleurs pas regretté d'être venus.

En effet, le tournoi était tout particulièrement bien organisé. Il se déroulait dans une salle de réunions dépendant du café "Chez Zorro" à Bernissart (à quelques kilomètres seulement de la frontière française). La famille Delfante avait veillé à tout pour qu'il n'y ait aucun problème. Le club de Pérenchies, (représenté par Eric Decoeyère, Thierry Gruson et Bruno Codron, sous la direction du dynamique Guilain Dorsimont) avait amené un ordinateur pour faire tourner le célèbre programme d'appariements écrit par Emmanuel Lazard. Toute la fine fleur de l'Othello belge était au rendez-vous avec, par ordre alphabétique, Serge Alard, Alain Daix, Eric Delfante, Luc et Pierre Jeangille. Dominique Penloup et moi-même étions arrivés en train jusqu'à Valenciennes où Guilain Dorsimont était venu nous chercher en voiture (encore merci). Trois jeunes joueurs de la région de Saint-Omer, un Lillois et plusieurs joueurs des environs complétaient le plateau qui était donc assez relevé.

Dès la première ronde, je dois affronter un des "régionaux de l'étape", en l'occurrence, Eric Delfante. La partie reste longtemps indécise. A six coups de la fin, je suis tout content de compter une suite qui me fait gagner 33-31. Je joue donc le premier coup de cette suite. Pendant qu'Eric réfléchit à sa réponse, je vois un coup moins évident pour lui, mais qui paraît intéressant: que se passe-t-il s'il le joue? Je

compte: ça fait 32-32! Eric ne laisse pas passer cette opportunité et nous faisons effectivement nulle. La seconde ronde nous offre une fin de partie spectaculaire entre Alain Daix et Dominique Penloup, où les deux joueurs, en zeitnot, jouent plusieurs coups perdants chacun. Mais c'est Alain qui fait la dernière erreur et s'incline de justesse.

A la pause de midi, nous avons pu déguster tous ensemble les brochettes de Chez Zorro, que nous avons mangées dans la salle même du tournoi, Madame Delfante se dépensant sans compter pour s'assurer que chacun était bien servi et avait eu ce qu'il avait commandé, ce qui était bien le cas (même pour ceux qui étaient le plus loin des cuisines).

La cinquième ronde a vu s'affronter les deux joueurs qui avaient gagné toutes leurs parties jusque-là, Dominique Penloup et Guilain Dorsimont. La confrontation a tourné à l'avantage de Dominique Penloup, et Guilain Dorsimont n'a pas bien digéré cette défaite puisqu'il a ensuite perdu les deux dernières parties de la journée.

Ce tournoi était tellement bien organisé que même une coupure de courant n'a pas réussi à le perturber. La panne s'est produite juste après que le programme eut affiché les appariements d'une ronde. Heureusement, les joueurs avaient eu le temps de retenir les appariements. L'électricité a eu le bon goût de revenir environ une heure après, juste au moment où on commençait à découper du papier pour faire à la main les appariements de la ronde suivante: tout était calculé!

Même Luc Jeangille, champion de Belgique en titre, n'a pas réussi, à la dernière ronde, à stopper Dominique dans son cavalier seul. Dominique a donc terminé premier avec 7/7 bien qu'il ait été malade et ait dû faire appel plusieurs fois à un médecin la nuit précédant le tournoi (comme quoi, les gens qui ne viennent pas à un tournoi sous prétexte qu'ils ont mal dormi la nuit précédente ont tort). Je termine second avec 5,5/7, mais avec un peu de chance puisque je n'ai pas eu à rencontrer les deux troisièmes: Luc Jeangille et Alain Daix dans l'ordre du départage, et qu'à la dernière ronde, j'ai battu Thierry Gruson 33-31 seulement.

Le bourgmestre et l'échevin aux sports (traduisez le maire et l'adjoint aux sports) ont procédé à la remise des prix. "Zorro" (le patron du café) avait offert deux superbes coupes pour les deux premiers et Luc Jeangille a reçu, en tant que troisième, une poterie décorée d'un iguanodon qui, comme chacun sait, est la vedette locale à Bernissart puisqu'on y a découvert un squelette de cette espèce disparue et qu'un musée lui est même consacré.

Luc et Pierre Jeangille nous ont ramené, Dominique et moi, en voiture jusqu'à la gare de Mons (merci) d'où nous avons pu prendre le train direct pour Paris.

Le classement final:

1	D. Penloup	7/7
2	M. Tastet	5,5/7
3	L. Jeangille	5/7
	A. Daix	
5	E. Delfante	4,5/7
	...	

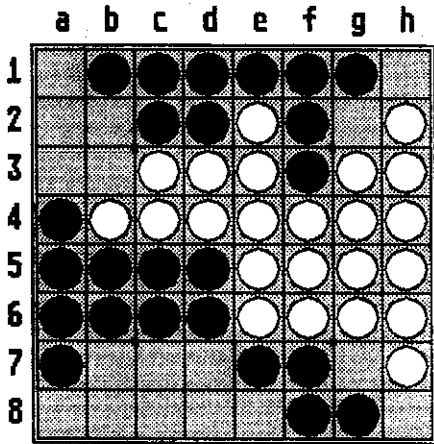
# PROBLEMES

Par Olivier THILL

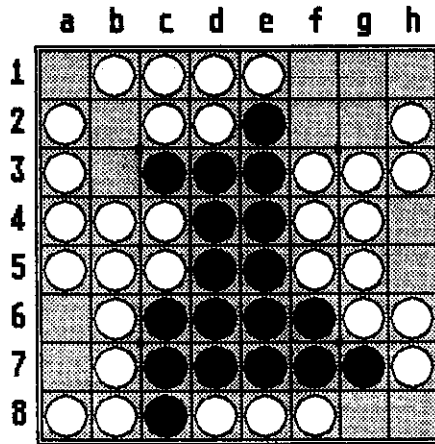
Dans tous les problèmes ci-dessous, il s'agit de trouver le seul coup permettant au joueur ayant le trait, de poser un pion dans un coin à son deuxième ou troisième coup, quelles que soient les réponses de son adversaire.

Jonathan Cerf est l'auteur de tous ces problèmes. Le premier fit la couverture du premier numéro de la revue américaine Othello Quaterly au printemps 1979. Les autres aussi sont des oeuvres de jeunesse, et pourtant, quel brio, quel maestria! Même ses problèmes en deux coups sont difficiles.

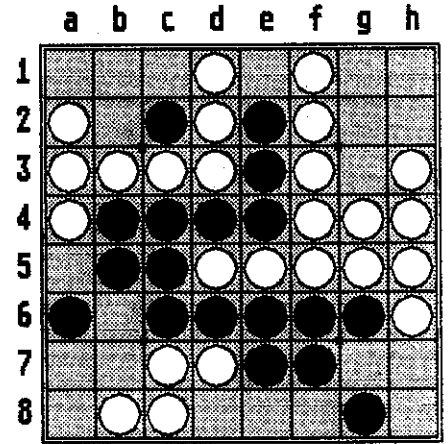
Jonathan Cerf a composé un très grand nombre de problèmes de prise de coins. Il est peut-être l'inventeur de ce genre de casse-tête. Il est aussi connu pour avoir été champion du monde de hockey sur table (et en 1980 il a gagné le championnat du monde d'Othello). Il a beaucoup contribué au développement du jeu, en faisant des démonstrations dans les magasins de jouets américains, et surtout en écrivant une bonne partie des articles du magazine susnommé, lorsque FFORUM ne paraissait pas encore à dates régulières. Hélas comme Bobby Fischer, il prit sa retraite et ne joue plus à Othello. (pas Bobby, Jonathan, (quoique je n'en sais rien, il y joue peut-être de temps en temps (aux échecs))).



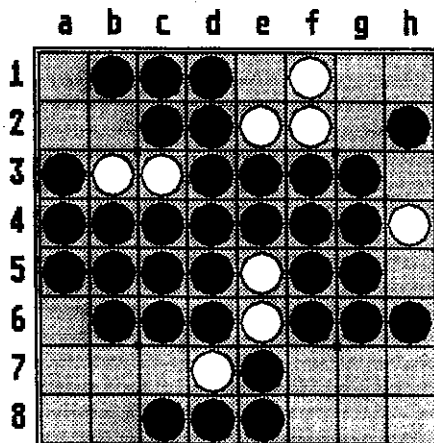
Pb 1 : Blanc en 2 coups



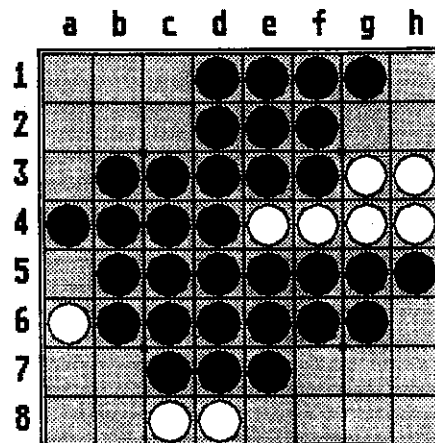
Pb 2 : Noir en 2 coups



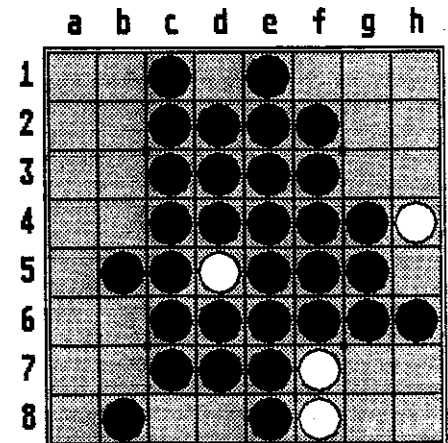
Pb 3 : Blanc en 2 coups



Pb 4 : Blanc en 3 coups



Pb 5 : Blanc en 3 coups



Pb 6 : Blanc en 3 coups

# LES CASES THILL

Par l'oncle TOM

Parlons un peu de stratégie. Vous voulez gagner toutes vos parties, mais pour tous les coups, exceptés le premier et les deux derniers, vous vous demandez s'il est préférable de laisser faire le hasard ou de se creuser la tête.

Bien sûr, vous savez qu'il est souvent bon de jouer dans un coin, et donc qu'il vaut mieux éviter les cases "X" (on écoute ce que je dis, n'est-ce pas Paul Ralle). Pour la même raison, les cases "C" (a2, b1, g1, h2, a7, b8, h7, g8) sont peu recommandables, sauf en cas de "fourchette" (Note du traducteur: en japonais "baguette"). Rappel: une fourchette, c'est lorsque l'on a un pion dans une case "C" coincé entre deux pions adverses. En conséquence la faiblesse de la case "A" (a3, c1, f1, h3, a6, c8, h6, f8) réside dans le risque potentiel de fourchette qu'elle comporte.

Tout cela, c'est l'ABC du B.A.BA de la stratégie othellistique de base. Si vous avez du mal à suivre, reportez vous au livre de Pingaud ou confer les articles de mes confrères.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		C	A	B	B	A	C	
2	C	X	A'	B'	B'	A'	X	C
3	A	A'					A'	A
4	B	B'		●	●		B'	B
5	B	B'		●	●		B'	B
6	A	A'					A'	A
7	C	X	A'	B'	B'	A'	X	C
8		C	A	B	B	A	C	

Dia. 1 : Topographie

C'est à Goro Hasegawa, vers 1978, que l'on doit l'appellation des cases "X", "A", "B", et "C". Par extension, certaines personnes baptisèrent les cases du contre-bord "A'", et "B'". Mais François Pingaud utilise "D" pour "A'", et "E" pour "B'". Bernard Daunas, quant à lui, en 1983, appela "case Thill" la case "A'".

Nous allons, à présent, entrer dans le vif du sujet, en débattant des forces et des faiblesses des cases b3, c2, f2, g3, b6, c7, g6, f7. Certains les appellent "cases A prim", d'autres les nomment "cases Thill" (Note du traducteur: En espagnol "castille", en belge "cases carrées". Quoiqu'il en soit, je les trouve très intéressantes, car dans beaucoup de positions, elles jouent un rôle fondamental:

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		●	●	●	●			
2			●	○	○	○		●
3		○	○	○	○	○		●
4	●	○	○	○	○	○		●
5	●	○	●	○	○	○		●
6	●	●	○	○	○			
7	●							
8								

Dia. 2 : Trait à noir

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			●			○		
2			●	○	○			
3	○		○	●	○	○	●	●
4		○	○	○	●	●	●	●
5		○	○	●	●	○	○	○
6	●	○	●	●	○	○	○	●
7			●	○	○			
8			○		○	●		

Dia. 3 : Trait à noir

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○	○				
2			○	●	○	○		
3	○	○	●	●	○	●	●	●
4	○	●	●	○	○	○	○	●
5		○	●	○	○	○		●
6		○	●	○	○			
7			○	○				
8			○	○	○			

Dia. 4 : Trait à noir

1) La "glissade".

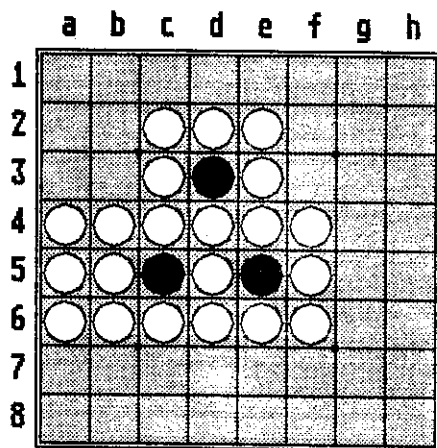
Dans la position du diagramme 2, noir doit-il jouer en a3 ou en f1? Réponse: En f1, car cela ne retourne pas f2, laissant ainsi le coup de réserve g1.

2) L'empoisonnement du contre-bord.

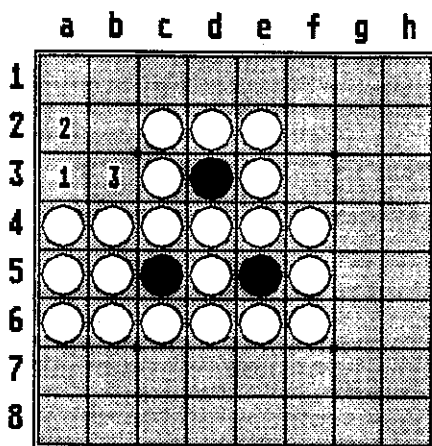
Dans la position du diagramme 3, le pion noir en c2 empoisonne le coup f2. Alors qu'à l'ouest, la case b6 étant blanche, le coup b3 n'est pas mauvais pour noir. Par contre, jouer au sud en f7, serait catastrophique parce que cela offre 3 tempi gratuits à blanc: g8, b8, et d8.

3) L'empoisonnement en diagonal.

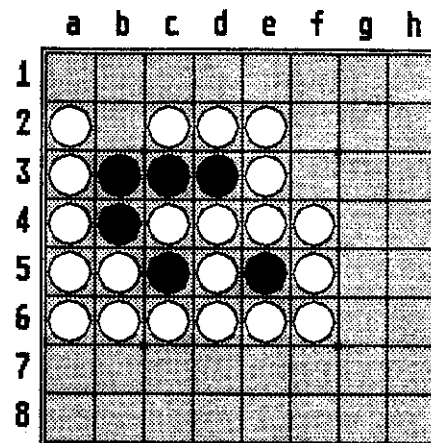
Dans la position du diagramme 4, noir hésite entre f1 et a6, que lui conseilleriez vous? Réponse: A6 car après a5 et a2, noir a le coup tranquille a7. Alors que sur f1, e1 ne retourne pas f2. C'est la couleur de la case Thill c7 ou g3, qui décide de la valeur du coup a5 ou e1 (donc de a6 ou f1).



Dia. 5 : Trait à noir



Dia. 6 : Nice secret



Dia. 7 : Noir gagne

4) Le "nice secret".

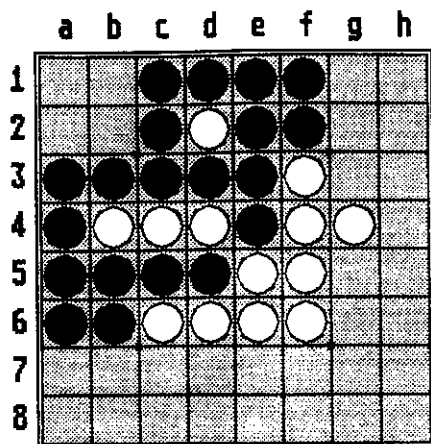
Dans la position du diagramme 5, il est possible de gagner un tempo en ne se précipitant pas sur b3. Il faut appliquer ici la technique appelée "nice secret" par Imre Leader, qui consiste à jouer tout d'abord en a3, et après la réponse a2, à aller en b3.

Toutes les situations décrites ci-dessus tendraient à prouver que, jouer dans une case Thill trop tôt dans la partie, est une erreur. C'est ce que je croyais en 1982, et c'est ce que pense les programmeurs de la deuxième génération.

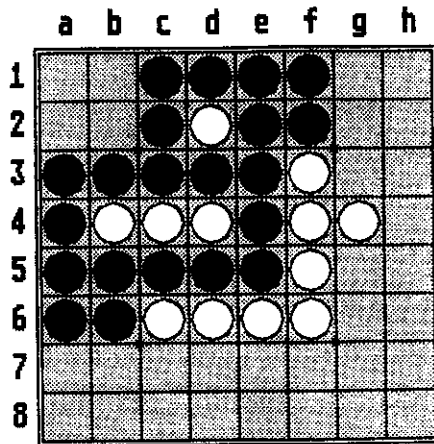
(J'ouvre une parenthèse. Les programmeurs de la première génération cherchent à avoir le plus grand nombre possible de pions de leur couleur dès le début de la partie. Ceux de la deuxième utilisent un tableau pour pondérer chaque case. Ceux de la troisième s'intéressent à la mobilité et aux configurations de bord. Ceux de la quatrième optimisent tout ce qui peut l'être, si bien qu'ils ont parfois le cerveau en compote. Attention à la fermeture de la parenthèse.)

En 1983 au club de Pontoise, est apparue une ouverture très étrange pour l'époque: 1.c4 2.c3 3.d3 4.c5 5.b3, la campagnarde. Depuis lors, cette ouverture a été employée avec succès de très nombreuses fois. Comment est-ce possible? Qui peut me répondre? Non, pas toi Paul Ralle, laisse chercher les autres. Réponse: A cause du "bétonnage". En effet dans 99% des parties où noir choisit la campagnarde (ou la "Heath"), il bétonne. Le "bétonnage" est une technique qui mériterait de nombreux articles. En voici une définition simplifiée: Jouer dans les cases des bords, même si cela donne des bords déséquilibrés, dans le but de minimiser le nombre de libertés de l'adversaire, en espérant qu'il sera contraint d'offrir un coin relativement rapidement. Si cela ne marche pas, le joueur n'ayant pas de bord faible sera le mieux placé pour remporter la finale.

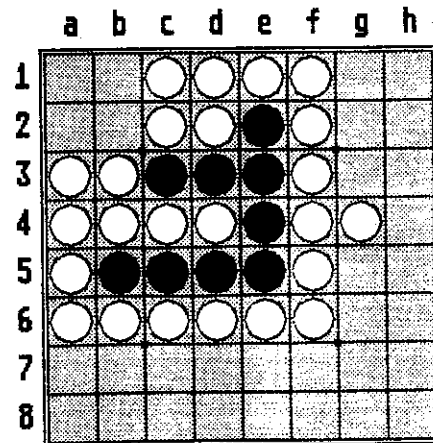
En résumé, le bétonneur parie sur un manque de liberté adverse à court terme. Pour y arriver, j'ai constaté qu'il était souvent attiré par les cases Thill.



Dia. 8 : Trait à noir



Dia. 9 : Trait à noir



Dia. 10 : Trait à noir

Par exemple, dans la position du diagramme 8, g3 est clairement supérieur à g5. Diagramme 9, ici, ce n'est pas aussi évident. Après g5 blanc répond par g3, et peut encore espérer gagner. Après g3, la suite forcée g5, h4, h3, h2 donne l'avantage à noir. Diagramme 10, là, noir n'a pas bétonné, g3 ne semble pas meilleur que g5, voici quelques enchaînements possibles: g3, h4, h3, g5, h5, h6, h7, g6, etc, ou bien g5, g3, h4, h6, h5, h3, g6, etc.

Conclusion: Les cases Thill méritent d'être connues, c'est indéniable. Un pion qui est posé dans l'une d'elles, est relativement stable, parce qu'il est souvent possible de jouer dans les cases adjacentes "A", "B", ou "B prim", sans le retourner. Généralement il ne change de couleur que lorsque l'adversaire joue dans une case "C" ou dans une case "X". Donc un pion dans une case Thill n'accroît pas beaucoup la mobilité adverse, mais en contrepartie il empoisonne beaucoup de cases, et permet parfois de donner un coup de réserve dans une case "C".

La prochaine fois, je parlerai des cases "Thor", des cases à mamie (pas de pub gratuite), des cases "pieds", et des cases en moins dans mon cerveau.

### SOLUTIONS DES PROBLEMES

- Problème n° 1 : 1.b2! si 2.a2, 2.a3, ou 2.b3, alors 3.a1.
- Problème n° 2 : 1.a6! menace a1, si 2.a7 alors 3.h8.
- Problème n° 3 : 1.b6! il ne reste plus que 2.b7, 2.g2 ou 2.h7.
- Problème n° 4 : 1.h5! menace 3.h3, et 5.h1. Si 2.h3 alors 3.f7.
- Problème n° 5 : 1.a5! si 2.a7 3.h6 ou si 2.h2 3.a3.
- Problème n° 6 : 1.h5! si 2.g8 3.h7 ou si 2.h3 3.c8.

### ANCIENS NUMEROS

Les anciens FFORUM, numéros 2, 9, 10, 11, 12, 14, 15, et 16, sont disponibles.

Prix : 90 francs le lot de 4.

Ecrire à Olivier THILL, 6 avenue de Bouvines, 75011 PARIS

### INVITATION

A tous les othellistes résidant dans les Alpes-Maritimes, ou ayant décidé de se bronzer les neurones cet été (ou le reste de l'année d'ailleurs) sur la Côte d'Azur, vous seriez très sympathiques de me contacter. Entre deux parties de pétanque et avant que la bouteille de pastis ne soit complètement vide, il est toujours possible de trouver un peu de temps pour une partie. Vous serez les bienvenus.

Luc Rivière 8, rue Bourgarel 06130 Plascassier Tél: 93.60.14.64

(proche de Sofia Antipolis, Grasse, Cannes, Antibes)

### GRAND PRIX D'EUROPE 1990

Avant le dernier tournoi (le tournoi international de Paris), seuls trois joueurs peuvent encore gagner. Il s'agit de Peter Bhagat (GB, 380 points), Marc Tastet (F, 250 points) et Karsten Feldborg (DK, 200 points). Pour espérer l'emporter, Tastet et Feldborg doivent impérativement gagner le tournoi de Paris sans que Bhagat marque trop de points! Les trois joueurs seront évidemment à Paris (ainsi que beaucoup d'autres) ce qui vous donne une raison supplémentaire d'y venir (s'il en était besoin), pour assister à ce final spectaculaire.

# COURRIER DES LECTEURS

*La FFO a reçu il y a peu de temps une lettre de M. Francis CAYRON, habitant à Toul (54), et qui nous fait part de son sentiment sur Othello, la fédé et toute cette sorte de choses quoi. Alors bon, après les précautions d'usage sur les opinions exprimées dans cette rubrique qui n'engagent que leurs auteurs, voici sa lettre: accrochez-vous, ça démarre très fort, mais lisez jusqu'au bout, cette lettre VOUS concerne.*

Chers amis,

Je me suis décidé à écrire à la FFO car j'ai quelques remarques et suggestions qui, je pense, peuvent servir la cause de ce génial jeu qu'est Othello.

Pour commencer, félicitations à tous pour la bonne qualité de FFORUM et pour les efforts fournis pour accroître le nombre de licenciés, vous suivez la bonne voie soyez-en sûrs. Il y a dans FFORUM certaines rubriques sublimes, la meilleure de toutes étant le solitaire, une excellente idée et un moyen de progression très efficace, surtout que les parties choisies n'opposent pas des joueurs modestes, c'est le moins que l'on puisse dire. Super génial également dans le numéro 16 la partie commentée et la sélection de parties sur l'ouverture perpendiculaire dont une superbe prestation de Paul Ralle, cela aussi aide à acquérir un bon niveau. Je n'ai en fait qu'une seule remarque négative, le prix de FFORUM est malgré la qualité un peu excessif.

A présent place aux suggestions, pourquoi ne pas organiser de tournois par correspondance? Lorsque comme moi on habite une région où le plus proche club est à 200 km (plus, même), c'est le meilleur moyen de jouer contre de forts joueurs et donc de progresser à pas de géant vu le temps d'analyse. Bien sûr l'idée de créer mon propre club m'a déjà effleuré l'esprit, plus qu'effleuré même puisque j'ai fait passer dans le journal local, alors que je travaillais à la M.J.C., un appel aux gens du coin pour former un club multi jeux (échecs, dames et Othello) mais aucune réponse ne m'est parvenue. Il semble que là où j'habite il soit très difficile de faire bouger les gens.

Ma deuxième suggestion est de faire une rubrique de petites annonces concernant Othello, vente ou prêt de jeux, demande de partenaires, vente ou prêt de jeux électroniques ou de programmes, etc... Sur ce point sachez que si je l'aborde c'est pour lancer un appel à la FFO et à la rédaction de FFORUM. Si quelqu'un pouvait m'aider à me procurer un Reversi Challenger de Fidelity Electronics, il me rendrait un excellent service, je le remercie d'avance. Il est impossible de le trouver dans ma région.

Sur ce je vous quitte en espérant recevoir une réponse rapidement.

Vive la FFO, FFORUM et OTHELLO,

un fanatique d'OTHELLO.

P.S. J'aimerais être responsable local, est-ce possible?

*Eh ben... merci pour tous ces compliments sur FFORUM et le reste.*

*En ce qui concerne le Reversi Challenger, il n'est plus en vente actuellement: ta "petite annonce" est donc le seul moyen d'en trouver un exemplaire. Voici ton adresse pour ceux qui voudraient te répondre:*

*Francis CAYRON*

*Résidence Lamarche, avenue Joffre  
bâtiment H2 Ecrouves 54200 TOUL*

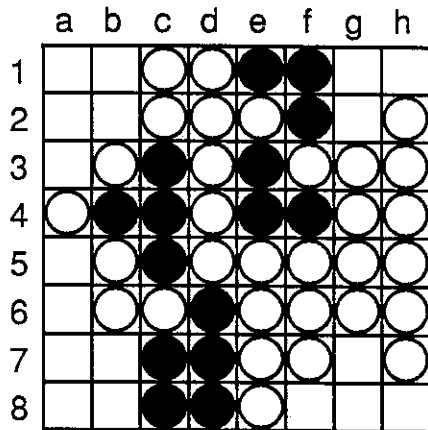
*Tél. (16) 83.64.41.12*

*Sur le "prix" de FFORUM, deux précisions: la cotisation annuelle à la FFO donne effectivement droit à 4 numéros de FFORUM mais aussi à Contact!FFO, au classement des joueurs, à des mailings, à des pendules dans les tournois, et j'en oublie sûrement. Il faut également savoir que la FFO ne dispose pas à l'heure actuelle de subvention ou de moyen de financement autre que vos cotisations: baisser le montant de ces cotisations entraînerait donc automatiquement une gestion déficitaire et la fin de la fédé.*

*Peux-tu être correspondant local? Par tous les dieux, OUI!!! comme tous les membres de la FFO d'ailleurs. De nombreux départements n'ont pas encore de responsable local, or Othello ne pourra réellement se développer que si tous ces responsables locaux existent: alors, volontaires de tout poil, n'hésitez pas à vous déclarer...*

## Leçon 1: Oublier de raisonner stratégiquement.

Voici la fin de la partie décisive de la dernière ronde du championnat d'Angleterre 1989 entre Graham Brightwell et Peter Bhagat. J'ai les noirs et je dois jouer dans la position du diagramme.



Noir doit jouer (coup 43)

Considérons la position d'un point de vue stratégique. Tout d'abord, remarquez la structure blanche de 4-sur-6 sur le bord Est. Il est communément admis que si vous devez avoir un bord, c'est le meilleur type de bord que vous puissiez avoir. L'idée est que, si Noir est forcé de jouer g2, Blanc pourra jouer h1 puis g1 (car Noir n'aura pas accès à g1) et la même chose peut aussi se produire dans le coin Sud-Est. Par ailleurs, Blanc n'a pas de bon coup à l'Est de l'Othellier, car s'il joue g1, Noir arrivera sans doute à jouer en h1 sans que Blanc puisse répondre g2. De plus, il reste un nombre impair de cases vides à l'Est de l'Othellier, donc, normalement, c'est Blanc qui devra y jouer le premier.

Cependant, il y a aussi le point de vue tactique. Supposez que je joue le coup naturel 43a3. Alors, Blanc répondra sûrement 44a5, et maintenant la diagonale c3-f6 est entièrement blanche et je n'ai aucun moyen de la recouper: ni b1-b2 ni f8-g7

ne marche pour cela. 43b1 n'est pas mieux: 44b2 ou 44a5 45a3 46b2 contrôle également la diagonale.

Toutefois, je peux empêcher la diagonalisation en jouant f8 avant que la diagonale ne soit entièrement blanche. Je finis par remarquer ce coup et je le jouai aussitôt. Le seul problème, c'est que c'est un coup affreux! La région Est est maintenant devenue paire, donc c'est moi qui devrai y jouer le premier, et je n'ai que l'horrible g2 de ce côté. Pire encore, si Blanc a besoin d'un temps, il peut jouer g2-h1-g1, et alors il jouera g7 et g8 tandis que je jouerai seulement h8.

En fait, Blanc n'a qu'un coup gagnant après 43f8: jouer 44g2 tout de suite serait prématuré, et 44a5 se fermerait trop à l'Ouest. Mais Pete n'a pas laissé passer sa chance: il a trouvé le coup gagnant, jouant b2 avant que j'aie pu regagner un temps en b1. C'en était fait: nous remplîmes le bord Ouest et je fus forcé de jouer en b2: 45-19 pour lui.

Donc, qu'aurais-je dû jouer au coup 43? Eh bien, presque n'importe quel autre coup aurait été meilleur. Au début, je pensais que 43a3 ou 43b1 gagnait. Voici ce que j'avais écrit:

"Peut-être que je devrais commencer par 43a3 44a5 45b1 46b2, qui réduit beaucoup les choix de Blanc. Maintenant, j'ai été diagonalisé et alors! Le coin Sud-Ouest est impair: je n'ai qu'à le remplir pour redonner le trait à Blanc. En fait, ça ne marche pas si bien que ça: 47a6 48b8 49b7 50a8 51a7 52a2 n'est pas bon, donc je dois jouer 47f8, forçant 48g7 et alors 49a6. Maintenant, Blanc ne peut rien gagner dans le trou pair au Sud-Ouest, donc tôt ou tard, il devra jouer au Nord-Est, perdant beaucoup. Il y a d'autres possibilités à 44 et 46, mais rien ne marche pour Blanc."

"Ce qui se passe ici est que l'avantage stratégique de Noir (essentiellement, le trou impair au Nord-Est) va payer. Durant la partie, je ne pouvais certainement pas voir toutes ces suites en regardant la position au coup 43, mais je n'en avais pas vraiment besoin. 43f8 est clairement perdant alors que 43a3 est stratégiquement sûr (je crois que 43b1 gagne aussi), et j'avais juste à espérer que j'échapperais aux pièges tactiques."

Bon, c'était presque vrai. Après avoir écrit cet article, j'ai demandé à Alex Selby et son programme Polygon de vérifier mes affirmations. Après leur passage, j'ai dû récrire l'article!

Leur première découverte fut qu'après 43a3 44a5 45b1, Blanc a en fait un bon coup, à savoir 46b7! que je n'avais pas vraiment envisagé. L'idée est simplement que b2 peut attendre, donc Blanc peut jouer dans le trou impair au Sud-Ouest. Il ne gagnera pas grand chose dans cette région, mais ce n'est pas grave s'il peut forcer Noir à jouer le premier à l'Est.

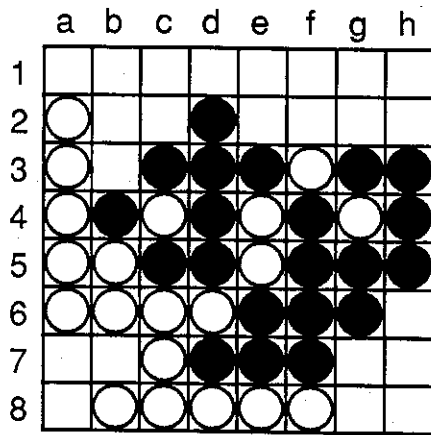
Après 46b7, la meilleure réponse de Noir est 47a8. Maintenant, Blanc veut jouer à nouveau dans le coin Sud-Ouest. Le plus simple est 48b8, suivi de 49f8 50g7 51g8 52b2 53a7 54a6 et c'est la fin de Noir: Blanc gagne 37-27. 48a7 a l'air moins bien mais conduit au même résultat après 49a6 50b8 51g7 52h8 53g2 54a2 55a1 56b2 57f8 58h1 p 59g1 p 60g8.

Pete aurait-il trouvé ça? On ne saura jamais. En revanche 43b1 gagne de justesse, mais que doit jouer Noir après 43b1 44b2? Après tout, on dirait que le seul coup qui marche est 45f8. Cette fois, Blanc doit jouer g7, donc ce n'est pas le désastre stratégique comme au coup précédent. Maintenant, Noir doit essayer de recouper la diagonale, et la seule façon de le faire est de jouer a3, mais doit-il jouer a3 tout de suite ou commencer par a5 et jouer a3 au coup suivant? La réponse est que la suite gagnante est 47a3 48a5 49h8 50g8 51a7 52b7 53a8 54b8 55a6 56g2 57h1 58a1 59g1 60a2 33-31, ou 48g1 49h1 50a1 51g2 52a2 53a6 avec de nombreuses variantes, mais pas 47a5 48a6 49a3 50g1 51h1 52a1 53g2 54a2 55b7 56b8 57h8 58g8 59a8 60a7 32-32. Clair? Je suis fréquemment étonné par les suites fascinantes comme celles-ci qui rôdent sous presque chaque partie.

## Leçon 2: Penser à raisonner stratégiquement.

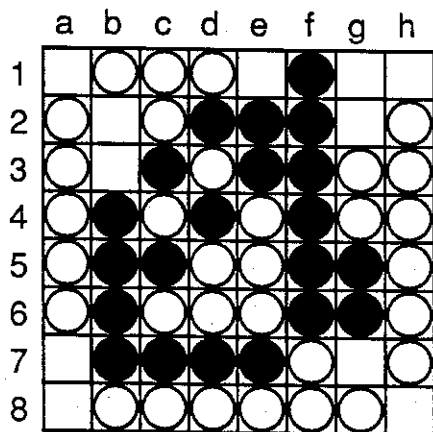
Et maintenant, le match de départage contre Joel Feinstein. Cette fois, j'ai les blancs.

(NdT: Il est bon de préciser ici que le championnat anglais se déroule en 7 rondes sur une journée. Graham, ayant perdu contre Peter, se retrouve premier ex aequo avec Joel Feinstein au terme des 7 rondes. Les deux joueurs jouent une partie de départage pour désigner le champion. En cas de nulle, c'est le joueur ayant le meilleur départage sur les 7 rondes, ici Graham, qui est sacré champion).



Blanc doit jouer (coup 38)

J'avais beaucoup de mal à réfléchir plus loin que le prochain coup: j'ai choisi 40d1 car ça avait l'air bien, et Joel répondit 41c1, un bon coup. Je pense que 42b1 est probablement un coup gagnant pour moi [Oui.], mais j'ai préféré jouer e2 qui avait l'air "plus sûr" [C'est aussi un coup gagnant]. Maintenant, après 43c2, il fallait que je prenne 44b1, et nous avons alors joué 45f1 46h7 (un temps que j'avais depuis toujours) 47h6 (nécessaire, sinon je peux jouer h6/h8/g7 pour gagner un temps) 48h2 49f2, atteignant la position ci-dessous.



Blanc doit jouer (coup 50)

Plus tard, j'ai montré la partie à une amie américaine: Amanda V. Dish. Elle avait lu quelque part que c'était une bonne chose d'avoir les coins, et elle suggéra 50a8. Je lui expliquai patiemment les insertions et la parité, mais je ne suis pas sûr qu'elle m'écoutait. "Eh bien, regarde, dis-je, sur 50a8 je réponds a7: maintenant je vais avoir toute la colonne a." Elle indiqua 52b3, et je répondis 53a1. Peut-être avait-elle compris le coup des insertions puisqu'elle joua 54e1. "Maintenant, j'ai ce qu'on appelle la parité, expliquai-je, je joue 55g2, et maintenant je vais jouer le dernier coup dans les deux trous à l'Est et je peux garder b2 pour le jouer en dernier." Elle prit le coin, bien sûr, jouant 56h1 57g1 58g7 59h8 p 60b2. Je pense qu'elle a finalement compris ce que j'avais dit, car elle avait l'air très impressionnée. Toutefois, on aurait dit qu'avec cette suite, Blanc avait plus de 28 pions, donc nous avons compté: 32-32.

La réponse est oui, ça m'aurait suffi. Je ne comprends pas Othello.

De plus, Polygon a révélé quelques erreurs encore plus embarrassantes. Revenez à la position où Noir doit jouer le coup 49 et dites-vous que le coup évident 49f2 n'est pas assez bon. Vous ne mettrez probablement pas longtemps à trouver le coup décisif 49g2. Joel a sans doute pensé que 49f2 était suffisant et n'a pas cherché autre chose. Je n'avais pas non plus envisagé d'autre coup 49.

Si j'avais vu 49g2, alors j'aurais sans doute joué 46a8 qui est la seule façon de l'empêcher. C'est un peu surprenant, mais c'est un coup gagnant pour Blanc. La suite est assez semblable à celle d'Amanda V. Dish, juste un peu meilleure: 46a8 47a7 48b3 49f2 50h7 51h6 52h2 53a1 54e1 55g2 53h1 57g1 58g7 59h8 p 60b2 30-34.

(Traduction: Marc Tastet)

Mark Atkinson écrit: "Joel a bien appris ses leçons de psychologie et a réfléchi 5 bonnes minutes sur le coup 37. Blanc a une réponse évidente en g8, mais l'analyse semblerait suggérer que le meilleur coup est 38b3. Le plan de Joel eut l'air de marcher puisque Graham répondit immédiatement 38g8. Joel démontra tout de suite l'inconvénient de ce coup en jouant 39b7, pourrissant le coup blanc en b3."

Exactement. Remarquez également que Noir ne menaçait pas de jouer b7 dans la position du diagramme, car Blanc pourrait alors jouer les deux coups a7 et a8. Je pense que 38c2 est probablement le meilleur coup, l'idée étant de remplir le bord Nord et de garder g8 comme une liberté à jouer en dernier. 38b3 est également raisonnable, bien que Noir puisse répondre b7. [Tous les coups 38 sont gagnants sauf h2, g2 et h7. Eh oui, 38b2 est un coup gagnant. Selby/Polygon].

Mon cerveau semblait s'être remis à fonctionner, donc je me calmai et réfléchis longuement sur cette position. J'ai les blancs, et on dirait que j'ai une chance de gagner si je trouve un moyen de garder la parité. Le problème est le trou impair au Nord-Ouest. Si j'y joue, Noir y jouera les deux autres coups: si b2, il répondra b3 et plus tard a1, tandis que si a8/a7/b3, il jouera a1 et gardera b2 pour plus tard. Donc, on dirait que je vais devoir jouer le premier à l'Est, perdant ainsi la partie.

Mais attendez. Après avoir tourné en rond quelques minutes, j'ai eu l'idée de jouer 50e1. Noir est évidemment obligé de prendre en a1, puisque la seule autre possibilité est g1/h1/g2, où Blanc récupère des millions de pions. Cela m'assurait la parité, car le trou Nord-Ouest était maintenant pair, et je pouvais jouer dans le trou impair restant avec 52g2. Le reste de la partie était relativement facile: 53h1 54g1 55h8 56a8 57a7 58g7 59b2 60b3. Malheureusement, ces deux derniers coups marchaient très bien pour Noir qui gagnait 36-28.

# ⑩ LA FORCE BRUTE OU LES LIMITES DE LA MACHINE

*Par Yannick HERVE (Alias Quaternion)*

## PRELIMINAIRES

### Enfin autre chose que de la stratégie pour champions !

Les pages de notre bon FFORUM étant (aussi) fréquentées par quelques auteurs de (bons) programmes, ils peuvent y puiser toutes les astuces, techniques, stratégies et tactiques des meilleurs humains pour mettre dans leur joujou binaire.

Avec cet article, j'aimerais apporter quelques réflexions sur l'informatique et othello. Après les articles de B.DAUNAS et J.F.PUGET dans des vieux FFORUM puis ceux de J.C DELBARRE dans les derniers. Cet article et les suivants font et feront le point de deux ans de réflexion sur ce qu'est une machine qui joue à Othello, mais en se focalisant plutôt sur la machine que sur l'algorithmique.

J'aimerais d'ailleurs que les personnes intéressées réagissent dans ces colonnes ou sur 3615 ELIOTT/3614 NESS en Boite aux Lettres QUATERNION ou en club othello, rubrique informatique et othello (\*opl pour lire et \*ope pour écrire) (Elles peuvent aussi m'écrire).

### Les premiers essais infructueux

Avec l'accord et la participation de Sylvain QUIN, nous avons présenté deux versions de THOR au championnat du monde des ordinateurs de jeux à LONDRES en août 1989. Une version tournait sur un PC 386 à 16 MHz et une autre sur une machine parallèle à 32 TRANSPUTER T800 à 20 MHz et RAM statique.

La version PC a eu quelques problèmes pendant les deux premiers des cinq jours de tournoi; nous avons une version du programme complètement farfelue due aux modifications de dernière minute. Après changement de version, ce programme a fini 6ème (officiel, mais 4ème virtuel après avoir rejoué hors tournoi les parties des deux premiers jours).

La version machine rapide devait théoriquement faire un malheur, mais un portage et une parallélisation en 5 jours et nuits, une incompréhension entre Sylvain (à Paris) et moi (à Strasbourg) et un GROS bug dans l'analyse de milieu de partie ont fait que celui-ci est arrivé avant-dernier. Ce programme était pourtant le seul à donner le score 20 à 22 demi-coups avant la fin (la fin de partie fonctionnait heureusement).

La puissance de calcul disponible laissait rêveur bon nombre de programmeurs, mais celle-ci était mal utilisée. Cet échec m'a dans un premier temps

abattu puis titillé, aussi avec l'auteur de THOR nous avons décidé de renouveler l'expérience en s'y prenant plus tôt et en cherchant la meilleure machine possible.

### Le travail en cours

Pour les championnats 1990, je dois donc porter THOR sur toutes les machines me tombant sous la main pour déterminer la plus efficace. Pendant ce travail j'ai été amené à me demander comment optimiser THOR en particulier et un programme d'othello en général, j'ai donc ressorti de mes cartons une étude que j'avais menée il y a deux ans pour la reprendre et la compléter, ce papier rapporte quelques réflexions issues de ce travail.

## INTRODUCTION

L'écriture d'un programme d'othello efficace demande, un langage, une machine, une bonne dose de patience et des compétences informatiques et othellistiques. On le voit de plus en plus dans les tournois, quel que soit le jeu d'ailleurs, les programmes en langages rapides (C ou assembleur) sur des machines rapides gagnent plus facilement que les programmes en Basic interprété (ou LISP..berrkk) sur des processeurs 8 bits.

Comme je ne programme pas au top niveau (quand j'ai un gros boulot...je fais sous-traiter par un collègue informaticien) et comme ma spécialité (professionnelle) est l'architecture des ordinateurs à usage général ou spécialisé, je me pose certaines questions sur l'utilisation rationnelle de "machines" pour jouer à othello.

J'entends par machine, un dispositif automatique et efficace pouvant être amené sur un lieu de tournoi, ou utilisé pour l'entraînement; donc loin de moi l'idée de faire un réseau de CRAY-3 à usage uniquement réservé à mon jeu favori.

Par formation, j'ai plutôt tendance à penser "force brute" plutôt que finesse d'analyse, je pense sincèrement que les progrès des machines à jouer passent par l'association d'une machine très rapide et d'une analyse très poussée. (C'est une lapalissade mais il fallait le dire).

## LES QUESTIONS

Je me pose donc les questions suivantes:

- Quelle est l'efficacité d'un processeur classique pour résoudre des problèmes d'othello ?
- Quelle est la limite de performance pouvant être atteinte avec une machine conventionnelle ou non conventionnelle ?

- Avec la technologie actuelle, combien de coups avant la fin peut-on connaître le score ?
- Pour évaluer une position à une profondeur donnée, en un temps donné de quelle puissance de calcul doit-on disposer ?
- Quelle est la machine dont la puissance serait la mieux utilisée par un programme d'Othello ?

## LES OUTILS D'UN BON PROGRAMME

Pour faire fonctionner un programme d'othello, il faut un certain nombre de modules logiciels, ou procédures, se répartissant en deux familles.

Les routines locales:

- Cj - A partir d'une position et du trait, déterminer la liste des coups valides.
- Jc - A partir d'une position, du trait et de la case choisie, déterminer la nouvelle position.
- Ev - Pour une position, calculer une note permettant l'évaluation. Cette routine est "l'intelligence" du prog.
- Np - Pour une position, calculer le nombre de pions de chaque couleur et qui gagne si c'est le dernier pion posé.

Les routines globales:

- Ar - A partir d'une position et du trait, il faut construire l'arbre des séquences de coups possibles pour "aller voir" le plus loin possible les conséquences d'un choix.
- Mm - Sur l'arbre des coups, pour connaître les conséquences d'un choix il faut "remonter" l'évaluation des positions "feuilles" par une technique de MINIMAX. (Voir l'article de J.F.PUGET dans FFORUM 5)
- AB - Pour éviter de scruter des directions dans l'arbre qu'on peut savoir inutiles (ceci de façon algorithmique et non heuristique) il faut pratiquer une technique d'ALPHA-BETA ou algorithme similaire. Cette routine donne sa "force" au programme en diminuant la divergence moyenne. (Voir l'article de J.F.PUGET dans FFORUM 6)

Pour toutes ces routines plusieurs algorithmes existent et c'est la compétence ou l'ingéniosité du programmeur qui fait la différence. On peut choisir d'écrire un algorithme récursif ou non, profondeur itérée, stockage d'une partie de l'arbre de recherche, technique du zéro-window..... la littérature spécialisée est bourrée de ces algorithmes tous aussi compliqués les uns que les autres. Les structures de données présentent aussi une grande importance: codage de la position, codage des coups, stockage de l'arbre, ...)

Enfin le séquençement d'un programme est constitué de plusieurs phases qui peuvent être réduites à:

- P1 Séquence d'ouverture (début de parties en bibliothèque)
- P2 Milieu de partie (souvent découpé en plusieurs phases)
- P3 Recherche d'un coup gagnant
- P4 Recherche du meilleur coup gagnant ou du moins mauvais coup perdant.

Le programme peut aussi avoir la capacité de calculer sur le temps de l'adversaire et faisant

l'hypothèse que l'adversaire va jouer un certain coup. Si cette hypothèse se révèle exacte tant mieux c'est du temps en plus, si elle est fautive, on arrête l'évaluation et on reprend avec la nouvelle configuration.

On ne parlera évidemment pas de l'interface avec l'utilisateur qui est à la portée du premier programmeur venu et qui n'intervient en rien dans la force de jeu d'un programme.

## QUELQUES REFLEXIONS

Dans une première approche, les routines Cj, Jc et Np sont purement mécaniques et il est dommage de perdre du temps processeur (processeur est pris ici au sens le plus large du terme) pour les effectuer. Pour THOR, le temps d'analyse est constitué de 30% pour Cj et 37% pour Jc.

Ce qu'on peut remarquer d'abord: le calcul d'un coup valide (Cj) est indépendant du calcul d'un autre coup jouable, malheureusement un processeur classique ne peut les rechercher que de façon séquentielle (les uns après les autres).

Les phases P3 et P4 ne font intervenir aucune intelligence puisqu'il suffit de savoir compter les pions.

A part l'évaluation (Ev) tous les modules font intervenir des opérations très simples comme des comparaisons, des incréments...

## QUELQUES CALCULS

Les machines actuelles (celles que je connais) évaluent entre 600 et 10000 coups par seconde en milieu de partie, la moyenne étant aux alentours de 1200. Pour les fins de parties je n'ai que quelques chiffres qui s'échelonnent entre 8000 et 30000 coups par secondes.

Pour une profondeur d'analyse P et une divergence D on a :

$$\text{Noeuds} \# D^{P+1}/(D-1)$$

$$\text{Feuilles} = D^P$$

$$\text{Noeuds\_non\_feuilles} \# D^P/(D-1)$$

Un coup de milieu de partie se joue en environ 50 secondes en cadence de tournoi, regardons en fonction des profondeurs et des divergences, les cadences d'analyse dont il faudrait disposer pour effectuer le boulot en 50s.

P\D	3.35	3.4	3.45	3.5	3.55
10	5075	5849	6728	7723	8851
11	17000	19886	23211	27030	31421
12	56950	67614	80080	94606	111544
13	190782	229889	276276	331123	395983
14	639121	781622	953152	1158932	1405742
15	2141000	2657517	3288375	4046264	4990385

CM(P,D) en noeuds par seconde

On peut faire la même analyse pour une recherche de coup gagnant.

On peut remarquer que l'efficacité de l'ALPHA-BETA qui diminue la divergence moyenne est extrêmement importante. La force de jeu d'une machine sera liée au couple puissance intrinsèque/efficacité de recherche. On peut donc déjà dire que

18 rien ne sert de fabriquer une machine qui joue extrêmement vite si elle ne possède pas un algorithme de type alpha-bêta efficace. Cette dernière remarque est vraie quelle que soit la phase de jeu, milieu de partie, recherche de coup gagnant, ou recherche du meilleur coup gagnant.

On va chercher la machine la plus puissante réalisable avec la technologie actuelle accessible par un bidouilleur averti (possédant quand même quelques économies).

## ELEMENTS DE REPONSES ET ARCHITECTURES

### Le processeur super efficace

Les nouveaux processeurs arrivant sur le marché sont très prometteurs, c'est une bagarre de MIPS, que peut-on en faire pour othello ?

Sur une machine purement séquentielle de puissance de calcul Pc, le temps d'évaluation de la profondeur Pr est de T. Si on a une divergence D de l'arbre de recherche, il faut D fois plus de puissance pour scruter jusqu'à la profondeur Pr+1 dans le même temps.

Faisons le point sur quelques machines actuelles:

(MIPS=Million Instructions par Secondes, Les MIPS indiqués ici sont des MIPS mesuré à l'aide de THOR et sont donc les MIPS effectivement utilisables, rien à voir avec les MIPS VAX, RISC ou CISC des documenta-tions flatteuses)

80386 33MHz = 2.4 MIPS  
 80960 20MHz = 4.2 MIPS  
 SPARC 20MHz = 4.4 MIPS (SUN 4/110)  
 SPARC 25MHz = 8 MIPS (SUN 4/330)  
 80486 33MHz = 11 MIPS (Estimé avec Cache 64Ko)

On voit que le nec plus ultra des processeurs actuels, le 80486, ne permet de "voir" qu'à peine deux profondeurs supplémentaires qu'un 80386 à 16MHz et il faudrait une divergence inférieure à 3.3.

Pour les algorithmes de fin de partie ou la divergence est plus faible la différence se fait plus nettement sentir (ce sera vrai aussi pour les paragraphes suivants).

### Le multi-processeur

Des études théoriques et pratiques ont montré que l'algorithme Alpha-Bêta n'était pas facilement parallélisable. Avec N processeurs, et pour les versions actuelles de l'alpha-bêta parallèle, on ne peut espérer faire mieux qu'un speed-up de racine(N). Donc pour gagner un niveau de profondeur, si D est la divergence moyenne, il faut D<sup>2</sup> fois plus de processeur.

(SPEED-UP: temps avec un process. / temps avec N process.)

Hypothèse: D = 3.4 et profondeur P effectuée avec 1 processeur en T sec.

Il faut donc un speedup de 3.4 pour espérer analyser une profondeur de plus dans le même

temps.

Prof.	Speed-Up	Nb de proc.	si D=3.4
P	1	1	1
P+1	D	D <sup>2</sup>	12
P+2	D <sup>2</sup>	D <sup>4</sup>	134
P+3	D <sup>3</sup>	D <sup>6</sup>	1545!!!!
...	...	...	...

Ceci est une performance théorique et ne tient pas compte des échanges entre processeurs, des processeurs en attente de résultats, du temps de configuration du réseau, de l'over-head...(OVER-HEAD: partie de l'algorithme non distribuable sur le multi-processeur et effectuée par un seul)

On voit que cette solution, avec les versions parallèles de l'Alpha-Bêta existantes, n'est pas très économique en processeurs, sans parler de la façon de les interconnecter.

Il existe néanmoins de variantes de l'Alpha-Bêta donnant de meilleurs résultats mais au prix d'une complexité algorithmique effrayante.

### Les architectures parallèles encore plus bizarres.

Aucune architecture parallèle existant actuellement ne peut répondre à toutes les fonctions à implanter, (tout l'algorithme n'étant pas parallélisable) il faudrait donc avoir un processeur séquentiel gérant et distribuant des bouts d'application à une ou plusieurs machines parallèles, et alors la loi de Amdahl s'applique:

Soit un algorithme se déroulant en un temps T sur un processeur classique et r % de cet algorithme est parallélisable et se déroule A fois plus vite avec l'extension parallèle, on a:

$$\begin{aligned} \text{avant parallélisation } T &= T*r + (1-r)*T \\ \text{et après parallélisation } T' &= T*r/A + (1-r)*T \\ \text{Speed-up total: } S &= (T*r + (1-r)*T)/(T*r/A + (1-r)*T) \\ \text{Si } A \text{ tend vers l'infini: } S &= 1/(1-r) \end{aligned}$$

Avec une extension parallèle infiniment efficace pour r% de l'algorithme on a donc les résultats suivants:

r%	Speed-up
5	1.05
50	2
71	3.5
90	10

Il faut donc, si la divergence est de 3.5, avoir 71% de l'algorithme parallélisable sur une machine infiniment efficace pour gagner une profondeur d'analyse !!! Je vous laisse faire les calculs si A n'est pas infini.

### Les coprocesseurs spécialisés

Pour les coprocesseurs spécialisés, le phénomène vu au-dessus s'applique encore mais ces processeurs peuvent être beaucoup plus simples et optimisés. Si on veut utiliser cette méthode il vaut mieux avoir le maximum de performances, donc des processeurs cablés quand c'est possible.

## Les modules câblés

Dans la mesure où certaines fonctions sont simples à réaliser, on va chercher à en optimiser le fonctionnement au niveau le plus bas en les cablant; travail délicat demandant de bien sérieux problèmes rencontrés et l'enchaînement des opérations. L'étude des paramètres complexité, rapidité, coût, performances, encombrement pour les différentes fonctions énumérées plus haut peut permettre de faire un choix de réalisation.

Juste pour l'anecdote, j'ai étudié pour les fonctions Cj et Jc des solutions aussi farfelues que (ces solutions fonctionnent en simulation pour la fonction Cj):

- Réseau SIMD (GAPP de NCR et ELSA produit maison)
- Réseau de neurones,
- Un processeur classique par case,
- Une EPLD par case et architecture à message
- Une EPLD par case et architecture à feed-back
- Un réseau analogique (carrément),
- Câblage total des équations (qq milliers de portes)

Toutes ces solutions sont trop coûteuses, trop encombrantes, trop lentes ou carrément trop tordues.

Mais je vais vous livrer, au fil de plusieurs articles, quelques études plus sérieuses et que je compte essayer en grandeur réelle si je trouve le temps, l'argent et la main-d'oeuvre.

## L'association de modules câblés

On a vu avec la loi de AMDAHL que c'est la partie d'algorithme traitée séquentiellement par la machine lente qui ralentit énormément les performances; aussi il est préférable de faire traiter quasiment 100% de l'algorithme par les modules câblés en les reliant entre eux si possible plutôt que de repasser par le maillon faible de la chaîne. Le chaînage et la gestion des modules feront l'objet d'un autre papier.

## LA SOLUTION RETENUE

La solution que je préconise n'est pas très originale:

- Associer des modules câblés spécialisés à l'unité centrale la plus rapide possible.
- L'unité centrale doit avoir le moins de boulot possible. (Loi de AMDAHL)
- Les modules câblés seront connectés entre eux de la façon la plus efficace possible.

## UN PEU DE TOPOLOGIE OTHELLISTIQUE

Le jeu d'othello est composé de 64 cases, blanc et noir vont jouer sur 60 d'entre elles au maximum. Chaque case peu influencer n directions avec le schéma suivant:

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	3	3	5	5	5	5	3	3
2	3	3	5	5	5	5	3	3
3	5	5	8	8	8	8	5	5
4	5	5	8	0	0	8	5	5
5	5	5	8	0	0	8	5	5
6	5	5	8	8	8	8	5	5
7	3	3	5	5	5	5	3	3
8	3	3	5	5	5	5	3	3

Remarque : les cases centrales ne sont jamais jouables.

Pour chaque case il faudra chercher dans les n directions pour voir si elle est jouable (Cj), et si elle l'est, chercher dans ces n directions pour voir si il y a des pions à retourner (Jc).

Pour un calcul parallèle de tous les coups jouables, on doit considérer toutes les "lignes" à prendre en compte. Il y a dans un jeu d'othello 38 petits othello linéaires:

- 8 colonnes de 8 cases,
- 8 lignes de 8 cases,
- 22 diagonales dont 2 \* 8 cases, 4 \* 7 cases, 4 \* 6 cases, 4 \* 5 cases, 4 \* 4 cases, 4 \* 3 cases.

## LES PREMIERS MODULES RAPIDES

### Préliminaire: Le codage de la position

La case d'un jeu d'othello peu avoir 3 états de configuration et un état supplémentaire:

- Vide (pas de pion sur cette case)
- Noir (un pion noir sur cette case)
- Blanc (un pion blanc sur cette case)
- Coup (Celui qui a le trait joue sur cette case)

Une configuration de jeu peut donc être vue comme un mot de 64 nombres ternaires (base 3) et il y a donc au plus 364 configurations possibles. Trouver les coups jouables c'est associer chacune de ces configurations à la liste correspondante des coups jouables, ceci est technologiquement impossible par une méthode directe.

On considère que le codage d'une case est effectué sur deux chiffres binaires (bit):

Q = Occupation et C = couleur

Q	C	état correspondant au code
0	0	Case vide
0	1	Etat supplémentaire en réserve
1	0	Pion blanc
1	1	Pion noir

Une configuration sera donc un mot de 128 bits, ceci paraît énorme mais on verra que l'unité centrale n'aura jamais à manipuler ces mots.

### Le module Cj: Liste des cases jouables

On préfère l'approche "direction" à l'approche "case", c'est-à-dire qu'on ne va pas s'intéresser au fait qu'une case est jouable mais on va découper le jeu d'othello 2-D en 38 othello 1-D. On recherche les coups possibles dans nos othello unidimensionnels. Une case intervenant dans plusieurs directions il faudra combiner les résultats pour trouver la solution. On va scinder en deux le module Cj:

20

- Cj1 savoir si une case est jouable ou pas (60 résultats)
- Cj2 en fonction des 60 résultats fabriquer une liste des coups valides.

Pour le module Cj1, on a besoin de 38 sous-modules correspondant à chaque direction. Un direction comporte N cases, donc 2N bits de codage, avec 2N bits on peut avoir 2<sup>2N</sup> configurations différentes qui doivent engendrer N résultats, c'est à dire lesquelles des N cases sont jouables.

Les plus gros othelliers uni-dimensionnels comportent:

- 8 cases à 6561 configurations différentes
- avec le code manipulable par la machine: 16 bits
- 65536 configurations possibles en tenant compte du codage
- 1 résultat par case, jouable ou non, codable chacun sur un bit.

la RAM, il faudra prévoir un système initialisateur au démarrage de la machine.

Si on fait le bilan sur les 38 directions il faut:

Avant association	Après association
12 * 64K mots de 8 bits	18*64Ko
6 * 16K mots de 6 bits	6*16Ko
4 * 8K mots de 6 bits	4*8Ko
4 * 4K mots de 6 bits	4*4Ko
4 * 1K mots de 5 bits	(ex: assoc. diag 5 et 3)
4 * 256 mots de 4 bits	(boîtiers standards)
4 * 64 mots de 2 bits	(Q=1 implicite case centre)

Tous ces boîtiers n'existent pas ou sont trop exotiques, les plus courants peuvent très bien être employés à la place (en association ou en sous-utilisation: colonne de droite).

Une case est jouable si elle est jouable sur l'une

Encombrement: 46 boîtiers (variable en fonction de la techno)

Prix: aux alentours de 2000 FRs chez un très bon fournisseur (pour des EPROMs)

Performances: En fonction de la techno utilisée mais aux limites

- TTL-AS pour les portes et RAM 35 ns d'où 45 ns max pour extraire les coups valides
- TTL-AS pour les portes et EPROM 250ns (la - chère) d'où 260 ns max pour extraire les coups valides

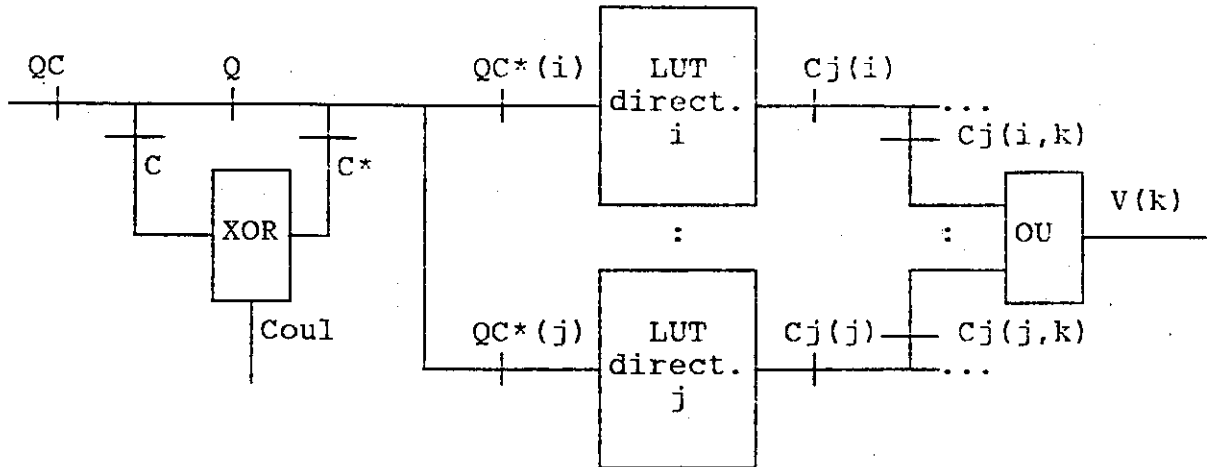


Schéma de principe du module Cj1

- QC bus config
- C\* bus C modifié par Coul
- QC\*(r) bus QC (C modifié) pour la direction r
- Cj(l) résultats pour la direction l
- Cj(l,h) résultat pour la case h dans la direct l
- V(n) indicateur de case n jouable pour Coul

Pour obtenir ces résultats il suffit de construire une table de transfert ou LUT (Look-Up Table) à 16 adresses donc 64K mots de 8 bits. Cette capacité est tout à fait réaliste avec les circuits classiques existants. On choisira de tabuler par exemple les coups de NOIR (voir plus loin pourquoi).

Exemple:

à l'adresse ( suite de QC ) :

11 10 10 00 00 00 10 11

on aura programmé la réponse :

0 0 0 1 0 1 0 0

Pour la table de transfert on pourra choisir de l'EPROM ou de la RAM statique. En cas de choix de

des directions qu'elle influence, donc une fonction OU logique entre les résultats permet d'obtenir les 60 résultats recherchés par l'intermédiaire de:

12 OU à 3 entrées, 44 OU à 4 entrées

On a tabulé les coups de NOIR, comment connaître les coups de BLANC ? Si on remarque que les coups de noir sont les coups de blanc quand TOUS les pions sont inversés, il suffit de faire une inversion conditionnelle du bit représentant la couleur en fonction du résultat recherché. Si on appelle Coul le bit donnant la couleur du trait, il suffit de faire un ou exclusif de tous les bits C avec Coul avant d'attaquer les mémoires (8 boîtiers de XOR).

Si le jeu d'othello ne consistait qu'à extraire les coups valides on aurait une machine capable d'examiner 22.2 millions de configurations par seconde pour la solution la plus rapide.

Le module Cj2 devant être optimisé pour être relié au module Jc, on l'exposera plus tard.

**Le module Jc: jouer un coup.**

La philosophie générale est la même, on dispose de la configuration, du coup à jouer (toujours valide) et de la couleur qui joue le coup. Pour ne pas encombrer le codage et comme il nous reste un

Pour prendre en compte les retournements de BLANC il suffira de faire encore une inversion conditionnelle des bits C par CouL à l'entrée des mémoires.

Un pion est retourné si il est retourné dans au moins une direction, donc le bit qui dit si un pion est retournable sera fabriqué par une porte OU sur les résultats de chaque direction l'incriminant.(36 OU à 4 entrées)

Pour fabriquer la nouvelle configuration il suffit alors de faire un OU exclusif entre le Bit C et le bit indicateur de retournement pour chacune des cases (8 boîtiers de XOR). Pour fabriquer le nouvel

Encombrement: 16 boîtiers XOR, 8 boîtiers OU, 32 mémoires 4 PALs pour les OU sur les directions  
 Prix: comme Cj à quelques francs prés  
 Performances: Cj1 plus quelques ns.

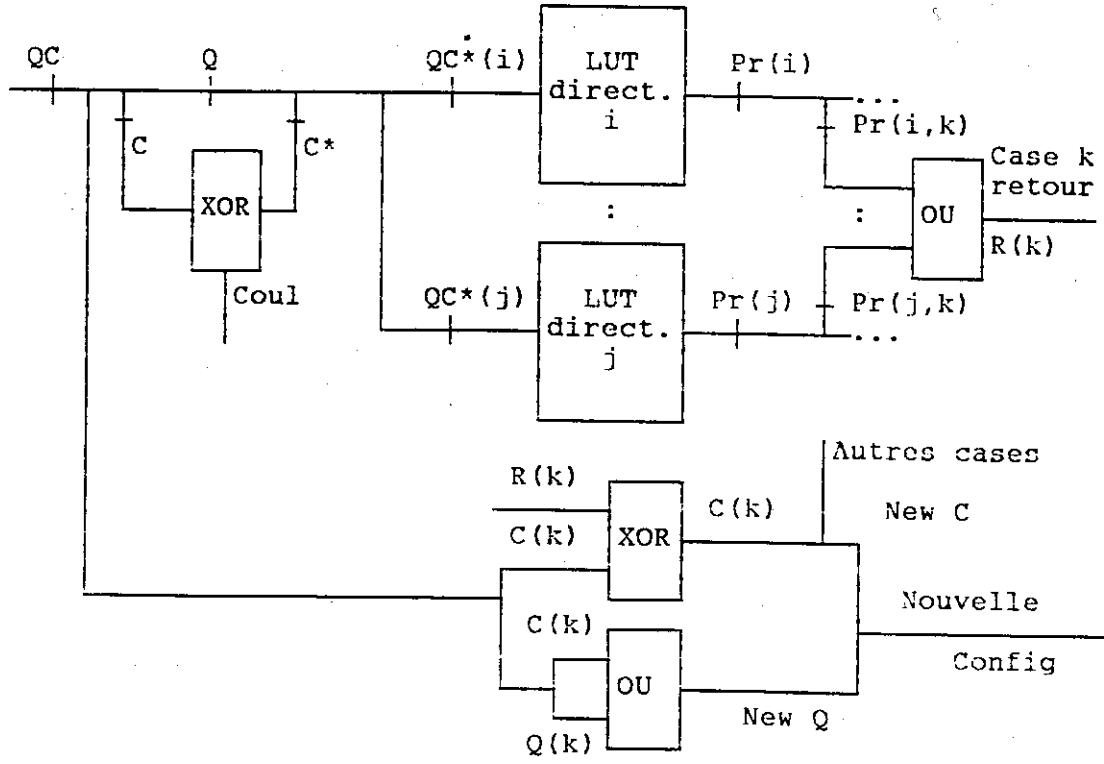


Schéma de principe du module Jc  
 Pr(l) pions retournables pour la direction l  
 Pr(l,h) case h retournable pour la direction l  
 R(k) indicateur de case n retournable pour la couleur CouL

code inutilisé on fait l'hypothèse que la case sur laquelle on joue est codée par Q=0 et C=1.

On divise encore le jeu en 38 sous-othelliers uni-dimensionnels et on va tabuler dans les mémoires les pions qui sont retournés par chaque coup.

Exemple:  
 A l'adresse (suite de QC)  
 11 10 10 10 01 10 11 11  
 On a le mot:  
 0 1 1 1 0 1 0 0

qui correspond aux pions à retourner si le coup est NOIR.

ensemble de bits Q Il suffit de faire sur les bits d'entrées un OU entre Q et C puisque seules les cases vides ont le code Q=0 et C=0.

**ET LES PROCHAINES FOIS ?**

Comment fabriquer le module Cj2, comment brancher de façon efficace Cj et Jc. Comment générer l'arbre de jeu en HARD, comment compter les pions de façon parallèle, le minimax, l'alpha-bêta, la gestion de la bête....



# SOLITAIRE

23

Par Marc TASTET

Reproduisez la position suivante sur votre jeu. Vous jouez avec les Noirs, et vous devez trouver la seule suite qui leur permette de gagner. (Toutes les autres suites sont gagnantes pour Blanc ou font match nul).

Vous trouverez ci-contre, pour chacun des coups que Noir peut jouer, la meilleure réponse de Blanc, calculée par ordinateur.

Choisissez votre coup sur la colonne de gauche en cachant les autres colonnes. Jouez ce coup sur votre jeu. Imaginez la réponse de votre adversaire et déplacez votre cache vers la droite pour voir le coup qu'il choisit.

Jouez ce coup et continuez.

VP signifie "Vous passez".

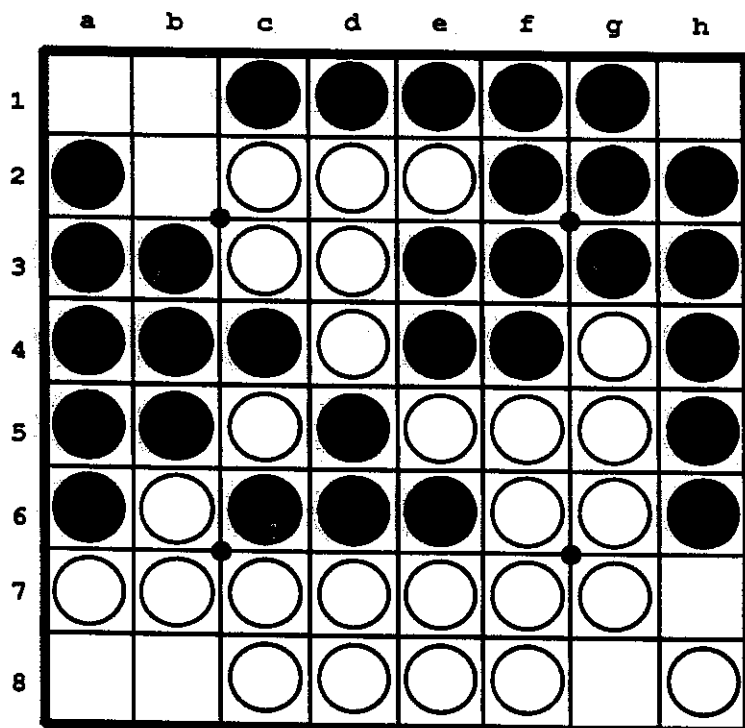
JP signifie "Je passe".

Tournoi de Copenhague 1990

Noir : Marc TASTET

Blanc : Dominique PENLOUP

Score réel de la partie : 25 - 38



Noir joue et gagne ...

```

G8 A1 B8 H7 B2 A8 VP H1 VP B1
          B1 A8 VP B2 VP H1
          A8 B8 B2 H7 VP H1 VP B1
          B1 H7 VP B2 VP H1
          B2 H1 B8 A8 VP H7 VP B1
          B1 H7 B8 A8 VP B2 VP H1
          A8 B8 VP B2 VP H1
B8 A1 G8 H7 B2 A8 VP H1 VP B1
          B1 A8 VP B2 VP H1
          H7 G8 B2 A8 VP H1 VP B1
          B1 B2 VP A8 VP H1
          B2 A8 G8 H7 VP H1 VP B1
          H7 H1 VP G8 VP B1
          B1 A8 G8 H7 VP B2 VP H1
          H7 B2 VP G8 VP H1
A8 B8 G8 H7 B2 H1 VP B1
          B1 B2 VP H1 VP A1
          H7 G8 B2 H1 VP B1
          B1 B2 VP H1 VP A1
          B2 H1 G8 H7 VP B1
          H7 G8 VP B1
          B1 B2 G8 H7 VP H1 VP A1
          H7 G8 VP H1 VP A1
H7 A1 G8 B2 B8 A8 B1 H1
          A8 B8 B1 H1
          B1 H1 B8 A8
          B8 A8 G8 B2 B1 H1
          B2 H1 G8 B1
          B1 B2 G8 H1
          A8 B8 G8 H1 B2 B1
          B1 B2
          B2 H1 G8 B1
          B1 B2 G8 H1
B2 H1 G8 B1 B8 A8
          B8 A8 G8 B1
          B1 H1 G8 B2 B8 A8
          B8 A8 G8 B2
B2 A1 G8 B1 B8 A8 VP H7 VP H1
          A8 B8 VP H7 VP H1
          B8 B1 G8 A8 VP H7 VP H1
          H7 G8 VP A8 VP H1
          A8 B1 G8 B8 VP H7 VP H1
          B8 H1 G8 H7
          H7 G8 VP B8 VP H1
H7 B1 G8 H1 B8 A8
          B8 H1 G8 A8
          A8 B8 G8 H1
          B1 H1 G8 H7 B8 A8
          B8 H7 G8 A8
          H7 JP G8 JP B8 A8
          A8 B8
          B8 A8 G8
          A8 B8 G8
B1 A1 G8 H7 B8 A8 VP B2 VP H1
          A8 B8 VP B2 VP H1
          B8 A8 G8 H7 VP B2 VP H1
          H7 B2 VP G8 VP H1
          A8 B8 G8 H7 VP B2 VP H1
          H7 B2 G8 H1
          H7 H1 G8 B2 B8 A8
          B8 A8 G8 B2
    
```

# SACRIFICE ET PARITE

Par Jean-François PUGET

Didier Piau a déjà parlé de sacrifices dans son mémorable article "S.O.S" (FFORUM n°12, NdT) que je vous encourage à relire si vous voulez échapper à la psychanalyse. Je vous propose ici de voir mis en œuvre un des points importants de son appel vibrant : l'art du sacrifice.

La partie qui suit a été jouée lors de la finale du tournoi de pré-qualification de Paris, entre Emmanuel "Killer" Caspard, que nos amis lecteurs connaissent bien, et moi-même. Il s'agit de la troisième partie de cette finale, Emmanuel ayant remporté la première, et moi la deuxième. Je l'ai remportée grâce à deux sacrifices pour contrôler la parité (j'ai donc gagné le droit de me présenter à l'épreuve éliminatoire pour les qualifications menant à la sélection pour le tournoi de départage des candidats au premier tour du championnat du monde...).

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

Puget 42 Caspard 22

Nous ne détaillerons pas trop le début de la partie qui n'est pas fabuleux ... la fin par contre ... (si je vous énerve, dites-le). Dans le commentaire, j'ai essayé de donner les raisons du choix des coups telles qu'elles me sont apparues pendant la partie.

**1.F5 à 10.D7** Début Rose, une des ouvertures les plus jouées. La grande alternative est de jouer 3.C3 au lieu de C5, suivi de 4.D3, 5.C4.

**11.G4** L'expérience montre qu'il est préférable que Noir évite de jouer 11.E7. Les 2 coups possibles sont donc G4 et G3. G3 est un peu plus excentré, par contre après 11.G4 Blanc peut répondre 12.G3 pour pourrir 13.G5 car cela retourne le pion D5. Il faut alors répondre 13.G6, laissant à Blanc le coup risqué 14.G5.

**12.C4 à 14.C3** Blanc choisit une autre façon de jouer l'ouverture : il reste de son côté du jeu et force Noir à venir à lui.

**15.B4 à 17.B5** L'autre alternative est de continuer à tourner, par 15.F7, 16.D2, mais je ne connais pas assez cette variante pour la jouer dans une partie critique.

**18.E2** On peut jouer E2 dès le coup 16, ce qui donne l'ouverture Brightstein. Blanc a désormais 2 bons coups, G6, et D2 qui prive Noir de l'accès en F3.

**19.D2** Enlève un des coups de Blanc, tout en préparant F3.

**20.D1** Pour enlever F3 qui donnerait un trop grand avantage à Noir.

**21.C2** Pour pourrir les coups de Blanc, tout en enlevant G6. 23.F1 est désormais intéressant car il n'offre pas de coups à Blanc. 21.C7 me semble toutefois préférable car ce coup ne ferme pas le nord-est.

**22.A6** Empêche F1 et redonne accès en G6.

**23.C1** Coup à court terme, pour attendre un peu.

**24.B6** Je n'aime pas trop, car Blanc a une position difficile sur le bord ouest.

**25.A3** A5 serait possible, mais Blanc en prenant le bord ouest laisserait Noir trop à l'extérieur.

**26.G6** A4 retournerait C2, ce qui permettrait à Noir de prendre le bord nord dans de bonnes conditions.

**27.A5** Noir va désormais éviter à tout prix de casser la frontière Blanche au sud. Désormais, Blanc n'a pas de coups évident.

**28.F3** Un des moyens les plus sûrs pour empêcher son adversaire de jouer un coup tranquille : y jouer à sa place!

**29.F1 à 31.F2** Noir va chercher à exploiter le fait que la colonne F est blanche pour jouer F2. Toutefois il ne faut pas le jouer tout de suite.

**32.G3** Blanc doit jouer à l'est. S'il choisit 32.H3, Noir peut tenter 33.H5, si 34.H6 alors 35.G3 36.H4 et Blanc a beaucoup de frontière, si 34.H4 alors Noir peut jouer H2, H6 et H7. Blanc choisit de forcer tout de suite Noir à percer.

**33.C7** J'ai passé beaucoup de temps sur ce coup. L'alternative était de jouer 33.H4, et si 34.H5, 35.H6 ne retourne rien! Toutefois Blanc peut jouer 34.A4 plutôt, et si 35.A7, 36.H5 car 37.H6 est devenu très mauvais. D'autres suites sont possibles, mais elles conduisent Noir à ouvrir l'est sans être sûr qu'il pourra éviter d'ouvrir au sud ensuite. J'ai donc préféré ouvrir au sud en C7, quitte à devoir prendre le bord ouest car cela permet de ne pas ouvrir à l'est. En effet Blanc est alors obligé de jouer 34.A4 pour avoir accès en E7 ce qui me permet de reprendre le bord 35.A7, puis de forcer le sacrifice du coin par 36.B2 sinon je joue 37.A2 avec de bonnes chances de bloquer Blanc. Après le sacrifice, en prenant j'assure une bonne position (voir plus loin).

**34.A4 à 36.B2** Suite prévue. Blanc a une seule liberté : E7.

**37.A1 à 39.B1** A1 force le jeu au nord-ouest. En effet, si Blanc ne joue pas 38.A2, Noir y joue puis arrive à bloquer Blanc en jouant sur le bord sud. Après A1, Noir perd certes un bord mais récupère des pions quasi définitifs sur la colonne B et la frontière est pratiquement toute blanche. Noir va ensuite essayer de remplir le bord sud afin de forcer Blanc à jouer G1. Le plus fort c'est que ça marche! L'idée générale est la suivante : le nombre de cases vides dans la région sud limitée par les cases G7 et H8 incluses est pair avant le coup 40 de Blanc. Donc si on limite le jeu à cette région, Noir jouera le dernier coup, et Blanc devra jouer G1. Ah, la parité... Mais comment limiter le jeu à cette région? En sacrifiant le coin H8 pardi!

**40.A8** Blanc n'a plus accès en E7. C8 est possible, mais Noir retrouve ses billes. Par exemple dans la suite : 40.C8, 41.B7, 42.A8, 43.E7, 44.F8, 45.E8, 46.D8 (si 46.F7, 47.G8 et Noir gagne), 47.G7, 48.F7, 49.B8,

50.H8, 51.G8 et Blanc doit jouer G1. De même sur B8, il suffit d'éviter de jouer F7.

**41.D8** Différents coups sont possibles. Celui-ci garantit soit que Blanc joue G1, soit que Noir prend H8 et le bord sud. Du moins c'est ce qui m'a semblé dans la partie (grand concours : trouver un contre-exemple). Donnons quelques suites possibles, 42.C8, 43.E7, si 44.F7, 45.G7, si 44.E8, 45.B7, si 44.F8, 45.E8 puis dans le désordre Blanc F7, Noir G7, Blanc B7, Noir B8.

**42.E7** Blanc minimise.

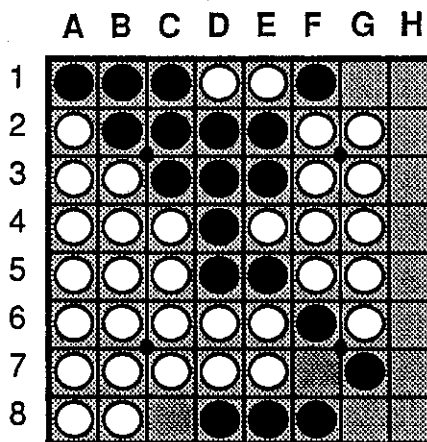
**43.B7** Il reste un piège dans lequel Blanc peut tomber : si les deux pions noirs B6 et D8 sont retournés, Noir peut jouer H4 (voir le coup 33). Donc si 44.B8, 45.C8, 46.F8, et Noir peut tranquillement jouer H4!

**44.E8** Evite la suite précédente en laissant D8 noir.

**45.F8** Noir continue de jouer la parité dans la région sud.

**46.B8** Blanc ne peut plus rien faire depuis quelque temps déjà.

**47.G7** Le coup de grâce.



○ Diagramme n°1 : après 47 G7

**48.F8 à 60.H3** Noir force Blanc tout en s'insérant puis après 52.G1 Noir termine en essayant d'optimiser (est-ce la meilleure suite, ô Comp'oth?)

La morale de cette histoire est la suivante. Noir a fait deux sacrifices pour pouvoir utiliser localement la parité (merci Marc): le bord ouest contre la parité dans le coin nord-ouest, et le coin H8 contre la parité au sud.

# GRAND PRIX DE FRANCE 1990

Voici le classement du Grand Prix de France au 30 juin 1990. Il prend en compte tous les tournois ouverts à tous qui se sont déroulés en France depuis la finale du Grand Prix 1989, à savoir, le tournoi de préqualification de Lille-Pérenchies pour le championnat du monde 89 (16 et 17/9/89), le tournoi d'Ile de France 0 (8/10/89), le tournoi de Cergy (4/11/89), le tournoi de Telecom (10/12/89), le tournoi d'Ile de France 1 (14/1/90), le tournoi de préqualification de Paris pour le championnat du monde 90 (27 et 28/1/90), le tournoi de Pérenchies (24/3/90), les tournois d'Ile de France 2 (25/3/90), 3 (29/4/90), 4 (20/5/90), le tournoi de préqualification de Lyon pour le championnat du monde 90 (26 et 27/5/90), le tournoi d'Ile de France 5 (16/6/90), le tournoi de Toulouse (24/6/90) et le tournoi de Vélizy (30/6/90).

Le classement du Grand Prix 1990 sera arrêté après le tournoi international de Paris et les 6 (six) premiers disputeront la finale les 8 et 9 septembre sous la forme d'un double toutes-roudes avec finale au meilleur de trois parties.

			PrPér	IDF0	Cergy	Tele	IDF1	PrPa	Péren	IDF2	IDF3	IDF4	Lyon	IDF5	Toul.	Vélizy	Total
Tastet	Marc	F	140	200	200	20		50			30	20	90		123	38	911
Ralle	Paul	F	200	97						200	170						667
Quin	Thor	PG			90	97			106	97	64	200					654
Penloup	Dominique	F	75	18	30	20	35	0		30	64	0	200	97		38	607
Puget	Jean-François	F					75	200		97	64	97					533
Delbarre	Othel du Nord	PG			140		35		106			20		200			501
Juhem	Philippe	F		97		97	140	16			9						359
Caspar	Emmanuel	F		97	30	0	0	140		8	9					38	322
Thill	Olivier	F	75	18		200	0										293
Piau	Didier	F					75									200	275
Aguillon	Compoth	PG								97	170						267
Becquet	Théole	PG				20	200										220
Lazard	Emmanuel	F		18		97						97					212
Andriani	Bintsa	F	27	0	30	0	0	16			9	20	60	27		0	189
de la Boisserie	Vincent	F			30		10				0			97		13	150
Barbot	Thierry	F						0					140				140
Tastet	Serge	F	0	0				0					15		123		138
Decoeyère	Eric	F	27						106								133
Draper	Bruno	F													123		123
Le Saout	Alain	F		0											123		123
Bousch	Thierry	F			0	0	0			0	0					115	115
Brisson	Claude	F			0											115	115
Daix	Alain	B	3						106								109
Gailhac	Jacp'oth	PG							106								106
Jeanille	Luc	B					90			9							99
Durand	Christophe	F								0				97			97
Thill	Confiture	PG										97		0			97
Di Meglio	Fabrice	F	27	18	0	20	10	16									91
Coulon	François	F	27	0	3	0	0	16		30	9						85
de la Boisserie	Bruno	F			3	20	0		16	0	0	0				38	77
Piat	Jérôme	F		0	30		10	16		8	0						64
Rouillon	Denis	F		18			0		16	8		20		1			63
Cuvier	Christian	F		0		20	10			30	0	0					60
Daunas	Bernard	F					0	50									50
Bras	HGot	PG										20		27			47
Gach	Olivier	F													40		40
Delteil	Spock	PG			30	0	0				0						30
Draper	Philippe	F													30		30
Gros	Jean-Sébastien	F											30				30
Pélicier	Laurent	F											30				30
Trombetta	Serge	F											30				30
Alard	Serge	B	3					0	16		9						28
Augé	Gilbert	F										0		27			27
Pinta	Grosthello	PG					0							27			27
Lambert	Moore	PG			0						0	20					20
Delfante	Eric	B	3					0	16		0						19
Liparo	David	F		18													18
Picou	Philippe	F		18													18
Dorsimont	Guilain	F							16								16
Pinta	Simon	F					0									13	13
Mascort	Jean-Manuel	F		0			10										10
Nicolet	Stéphane	F												10			10
Decroix	Didier	F								8	0	0					8
Gille	Thierry	F						0				0		1		2	3
Gruson	Thierry	F	3						0								3
Rivière	Luc	F	3														3
Gérard	Jean-Claude	F									0					2	2
Gérard	Stéphane	F														2	2
Eymard	Joel	F												1		0	1
Massé	Stéphane	F												1		0	1
Masson	Pascal	F				0						0		1			1

**2nd COMPUTER OLYMPIAD**

Tournoi prestigieux, organisé à Londres par David Levy (Maître International d'échecs, président de l'International Computer Chess Association). Cette manifestation comprendra plusieurs compétitions de programmes (échecs, échecs chinois, dames, go, poker, bridge, et Othello). Le tournoi devrait durer une semaine, sous la forme d'un double toutes-rondes:

**Du 15 au 21 août 1990**

*Renseignements*: François Aguillon, Kerguelen 1, 1 Rue du Haras, 91240 St-Michel/Orge.  
Tél: (1) 64 49 36 09

**STAGE D'ETE (dans l'ardèche)**

Ouvert à tous, débutants comme joueurs confirmés, ce stage à la carte (vous pouvez vous inscrire pour les jours de votre choix, sur la base de 150 F/jour, hébergement compris) vous permettra, qui de vous entraîner, qui de découvrir Othello dans un cadre sympathique et détendu. Inscription 50% à la réservation, non remboursable en cas d'annulation moins de 45 jours avant le stage.

**Du 25 au 30 août 1990**

*Info*: Bruno De La Boisserie (1)39 53 64 73  
Nombre de places limité! Inscrivez-vous vite...

**INTERNATIONAL DE PARIS**

Septième du nom, ouvert à tous *sauf aux ordinateurs*, se présente sous la forme d'un double système suisse avec finale au meilleur de 3 parties. Il réunira comme chaque année les meilleurs joueurs du monde, et verra s'affronter pour le titre de champion d'Europe Peter Baghat, Marc Tastet et Karsten Feldborg, les seuls joueurs encore en course pour le titre. Présélectif pour le mondial 90. Les:

**1er et 2 septembre 1990**

**à 9H 45 (samedi), et 9H (dimanche)**

*Renseignements et inscriptions*: FFO

Droit d'inscription: 160 francs.

**INSCRIPTION OBLIGATOIRE AUPRES DE LA FFO** au: (1)40 26 51 69.

**FINALE DU GRAND PRIX**

**8 et 9 septembre 1990**

Réunira les six meilleurs joueurs français dans l'ordre du classement du Grand Prix de France. Présélectif pour le mondial 90. Double toutes rondes, puis finale au meilleur de 3 parties.

**SELECTION MONDIAL 90**

**LILLE / PERENCHIES**

Ouvert à tous, *sauf aux ordinateurs*. Double système suisse sur deux jours avec finale au meilleur de trois parties. Le vainqueur est préqualifié pour le prochain mondial.

**15 et 16 septembre 1990**

*Renseignements*: FFO 40 26 51 69

**INSCRIPTION OBLIGATOIRE AUPRES DE LA FFO.**

**DEPARTAGE MONDIAL 90**

Ouvert aux seuls vainqueurs des tournois de présélection pour le Mondial. Les trois premiers sont définitivement qualifiés pour le Mondial 1990:

**29 et 30 septembre 1990**

**TOURNOI DEBUTANTS**

**LILLE / PERENCHIES**

Ouvert (sauf aux ordinateurs) à tous les joueurs n'ayant jamais participé à un tournoi, ou dont le classement FFO est inférieur à 1400. En 5 rondes sur une après-midi:

**Le 13 octobre à 13H45**

*Renseignements*:

Guilain DORSIMONT au 20 39 89 66

*Lieu*:

CCAL "Docteur NUYTS"

2 rue Gambetta,

59840 PERENCHIES

(Banlieue de Lille).

**CHAMPIONNAT DE FRANCE 1990**

**SELECTIONS mi-octobre à fin novembre (voir édito)**

**FINALE Début décembre 1990**

**ILE DE FRANCE 6**

Dernière occasion pour l'équipe de France de s'entraîner avant le mondial! Tournoi ouvert à tous *sauf aux ordinateurs*. Système Suisse simple en 7 rondes sur une journée:

**Dimanche 21 octobre 1990 à 9H45**

*Renseignements*: FFO 40 26 51 69

Lieu: ENS 48 Bld Jourdan 75014 PARIS. Métro Cité Universitaire ou Porte d'Orléans.

**MONDIAL STOCKHOLM**

**2 au 5 novembre 1990**

# RESPONSABLES LOCAUX FFO ET CLUBS D'OTHELLO

Vous trouverez ci-dessous la liste (provisoire) des responsables locaux de la FFO ainsi que des animateurs de clubs d'Othello. Merci de nous aider à la tenir à jour et de nous signaler tous changements d'adresse, de téléphone, ou d'heures de réunion.

Un club est repéré par le symbole ☞, et quand les horaires, ou le lieu de réunion, ne sont pas précisés, vous les obtiendrez en joignant directement le responsable, soit par téléphone quand il est précisé, soit par courrier quand il n'a pas souhaité laisser son téléphone.

Vous désirez créer un club, devenir responsable local FFO ? Téléphonnez au (1) 40 26 51 69, ou écrivez à F.F.O. (Clubs), B.P. 147, 75062 PARIS CEDEX 02.

Pour la FFO, un club existe dès lors que des joueurs se réunissent régulièrement dans une ville. Il suffit d'avoir un local, éventuellement votre logement...

- |   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| ♦ Luc Riviere<br>☎ 93 60 14 64<br>8, Rue B.Bourgarel<br>06130 PLASCASSIER                                     | ♦ Jacques Basset<br>36, Rue des Fruges<br>BP 11, 62130 St-Paul/<br>Ternoise   | ♦ Dominique Penloup<br>☎ 48 87 19 74<br>26, Rue Rambuteau<br>75003 PARIS.   | ☎ 39 50 86 35<br>15, Rue de<br>l'Orangerie,<br>78000 VERSAILLES   |
| ♦ Serge Trombetta<br>☎ 93 81 31 40<br>82, Bd de Cimiez<br>06000 NICE  | ♦ Yannick Hervé<br>☎ 88 27 77 96<br>9, Rue Albert Einstein<br>67200 STRASBOURG  | ☞ Club du luxembourg.<br>Le mercredi et<br>samedi après-midi à<br>compter de 13h 30<br>dans le coin Nord-<br>Ouest du jardin du<br>luxembourg, à pro-<br>ximité des joueurs<br>d'échecs. Paris<br>5ième.<br>Apporter une pendule<br>si possible. Contact :<br>Dominique Penloup<br>au 48 87 19 74 | ♦ Jean-Manuel Mascort<br>☎ 30 24 31 64<br>3, passage Juliette<br>78220 VIROFLAY   |
| ♦ Hervé Doutez<br>☎ 91 47 46 29<br>166, Rue du Camas<br>13005 MARSEILLE                                       | ☞ Foyer des élèves de<br>Normale Sup de<br>physique de<br>Strasbourg (ENSPS),<br>7 rue de l'Université,<br>67000 STRABOURG.<br>Le mardi à 20h au<br>3ième étage, sauf<br>durant l'été.<br>☎ 88 27 77 96 | ☞ Club Normale Sup<br>Paris. Mardi à 20h30,<br>salle Othello, 2ème<br>étage, (sauf vacances<br>scolaires) 46 rue<br>d'Ulm, 75005 PARIS<br>Contacter : Emmanuel<br>Lazard<br>☎ 47 53 03 10   | ☞ Stéphane MASSE<br>Club de VELIZY, Salle<br>L1, Centre Social,<br>Place Louvois (ne<br>fonctionne pas en<br>juillet et aout)<br>78140 VELIZY |
| ☞ Isabelle Goussard<br>☎ 48 26 26 95<br>Brouillamnon Plou<br>18290 CHAROST                                    | ☞ Paul Freyss<br>☎ 89 46 17 80<br>18, Rue de la<br>Banlieue<br>68110 ILLZACH  | ♦ Denis Rouillon<br>☎ 42 42 07 58<br>21, Bd de la Républi-<br>que, 92250 LA<br>GARENNE-COL.   | ♦ Denis Rouillon<br>☎ 42 42 07 58<br>21, Bd de la Républi-<br>que, 92250 LA<br>GARENNE-COL.   |
| ☞ Bruno Draper<br>☎ 61 58 17 81<br>31000 TOULOUSE   | ☞ Thierry Barbot<br>☎ 72 72 82 89<br>Club Normale Sup<br>Lyon, les lundi soir à<br>20 h, près du bar des<br>élèves (sauf vacances<br>scolaires).<br>46, Allée d'Italie,<br>69364 LYON                   | ♦ Fabrice Diméglio<br>☎ 47 32 95 21<br>44, rue Xavier de<br>Maistre<br>92500 RUEIL  | ♦ Fabrice Diméglio<br>☎ 47 32 95 21<br>44, rue Xavier de<br>Maistre<br>92500 RUEIL  |
| ☞ Didier ALEAUME<br>☎ 56 45 56 00<br>Res. Pontet Noailles<br>Rue P.Eluard Bt. 13<br>App.11<br>33600 PESSAC    | ♦ Laurent Pelissier<br>☎ 78 68 07 96<br>3, Rue de la Baisse<br>69100 VILLEUR-<br>BANNE  | ♦ Elie Cali<br>☎ 48 25 43 01<br>4, impasse Durvie<br>92100 Boulogne   | ♦ Elie Cali<br>☎ 48 25 43 01<br>4, impasse Durvie<br>92100 Boulogne   |
| ♦ Marc TASTET<br>"Bordenave"<br>St-Pandelon<br>40180 DAX  | ♦ Serge Prost<br>27, Rue de la Sarra<br>69600 OULLINS   | ♦ Dominique de<br>Ribbentrop<br>☎ 30 38 11 58<br>7 Justice Pourpre<br>95000 CERGY   | ♦ Dominique de<br>Ribbentrop<br>☎ 30 38 11 58<br>7 Justice Pourpre<br>95000 CERGY   |
| ♦ Francis CAYRON<br>☎ 83 64 41 12<br>Bat.H2, Résidence<br>Lamarche<br>54200 ECROUVES                          |   | ♦ Patrick Mottin<br>☎ 94 91 60 63<br>Le Michaela Ent C<br>Av. de l'Élysée<br>83200 TOULON   | ♦ Patrick Mottin<br>☎ 94 91 60 63<br>Le Michaela Ent C<br>Av. de l'Élysée<br>83200 TOULON   |
| ☞ Guilain Dorsimont<br>☎ 20 39 89 66<br>Club à CCAL Docteur<br>Nuyts,<br>2, Rue Gambetta,<br>59840 PERENCHIES |   | ♦ François Aguillon<br>☎ 64 49 36 09<br>Kerguelen 1,<br>1, Rue du Haras<br>91240 St-MICHEL/<br>ORGE   | ♦ François Aguillon<br>☎ 64 49 36 09<br>Kerguelen 1,<br>1, Rue du Haras<br>91240 St-MICHEL/<br>ORGE   |
| ♦ Jean-CI. Delbarre<br>☎ 27 96 92 84<br>1 bis, Rue Charles  |   | ♦ André BRACCHI   | ☞ 3615 ELIOTT<br>3614 NESS  |

# STAGE D'ETE D'OTHELLO<sup>29</sup>

Du 25 AOUT à 14 h au 30 AOUT à 14 h. Les joueurs qui le souhaitent peuvent prolonger ou raccourcir leur séjour.

## LIEU

Village de vacances "La Châtaigneraie", à SANILHAC, à 9 km de LARGENTIERE, dans le sud de l'Ardèche.

## COUT – PRESTATIONS

Le cout du séjour est de 150 F par jour et par personne, en pension complète, soit 750 F par personne pour 5 jours. Ce prix comprend l'hébergement en chambre de 2 à 3 lits (une paire de draps par personne est fournie, mais pas le linge de toilette), le petit déjeuner, le déjeuner et le dîner. Vous disposerez d'un sanitaire complet par groupe de 2 chambres. Des salles (pour jouer) seront mises à notre disposition.

Les enfants bénéficient des tarifs dégressifs suivants :

- Gratuité pour les moins de 1 an
- De 1 à 5 ans 40% de réduction sur le tarif adulte
- De 6 à 10 ans 20% de réduction sur le tarif adulte
- De 11 à 15 ans 10% de réduction sur le tarif adulte

## TRANSPORT

Le transport n'est pas compris et reste à la charge des participants. Vous pouvez également venir par TGV jusqu'à MONTELMAR, puis prendre le car SNCF jusqu'à LARGENTIERE où nous pourrons venir vous chercher.

## ACTIVITES PREVUES (INDICATIF)

Dans la mesure du possible, nous essaierons de former dès votre arrivée des couples de joueurs de niveaux hétérogènes, le meilleur des deux jouant le rôle de tuteur. Tous les matins, atelier d'études d'ouvertures. Nous essaierons d'amener des outils informatiques (bases de données et partenaires).

L'après-midi, mise en application avec :

- Parties libres
- Challenge permanent de type "Coq"
- Tournoi(s) sur ouverture imposée (5 rondes).

## RESERVATION – DESISTEMENT

La réservation ne sera ferme qu'à compter du 1er acompte de 50% du montant total de votre séjour (soit pour 5 jours : 375 F).

Les modifications restrictives apportées à l'initiative des participants et communiquées AU PLUS TARD le 10 JUILLET 1990 ne pourront être prises en compte que dans une limite de 20% du nombre de personnes et/ou de jours. Tout changement intervenant après cette date entraînera une facturation forfaitaire égale à 50% de la valeur de la prestation annulée (votre acompte ne sera donc pas récupérable).

---

## BULLETIN D'INSCRIPTION AU STAGE D'ETE D'OTHELLO (25-30 AOUT)

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal et ville : ..... Téléphone : .....

Nom et âge des participants : .....

.....

Journées en plus ou en moins prévues : .....

Coût de votre séjour : ... jours x ... personne(s) x 150 F soit : .....

Je reconnais avoir pris connaissance des conditions de mon séjour et m'engage à les respecter. Veuillez trouver ci joint mon premier acompte de 50 % soit : ..... par chèque bancaire à l'ordre de Bruno de la Boisserie.

Date et signature :

---

-----  
Veuillez retourner dans les plus brefs délais ce bulletin d'inscription à :

BRUNO de la BOISSERIE

16 ALLEE DES PETITS BOIS

78000 VERSAILLES

Pour tout renseignement s'adresser de préférence par écrit à l'adresse ci-dessus ou au (1)39.53.64.73 (le week-end).

# FEDERATION FRANCAISE D'OTHELLO

Rejoignez la Fédération Française d'Othello ! Et recevez **chaque trimestre** FFORUM, le magazine fédéral entièrement consacré à l'initiation au jeu, à l'étude des ouvertures comme des finales, à des parties commentées par les meilleurs joueurs français et européens, et à la présentation des dernières innovations stratégiques.

Vous trouverez aussi dans FFORUM la liste des **clubs d'Othello** et des responsables locaux de la F.F.O., **l'agenda du joueur** (avec l'annonce des simultanées jouées par les champions, des tournois débutants, des tournois régionaux et des tournois de haut niveau, des tournois de programmes d'Othello et des sélections régionales -ouvertes à tous- du championnat de France), ou encore votre position dans le **système national de classement des joueurs** et des programmes calculé par la F.F.O.

8<

Je désire adhérer à la Fédération Française d'Othello, et recevoir 4 numéros du magazine FFORUM. Veuillez trouver ci-joint un chèque à l'ordre de la F.F.O. de :

60 francs (- de 18 ans)

90 francs (adultes)

Adressé à :

F.F.O (Adhésions)  
B.P. 147  
75062 PARIS CEDEX 02

Nom : ..... Prénom : .....

Date de naissance : ..... ☎ : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Je suis intéressé par les activités suivantes :

Tournois débutants

Livres sur Othello

Compétition

Clubs

Stages d'initiation

Anciens numéros de FFORUM

Tournois ordinateurs - Nom de votre programme : .....

Autres (préciser) : .....

Je désire participer à l'animation de la F.F.O. :  Pas pour l'instant...  Oui !!!

Date et signature :

8<