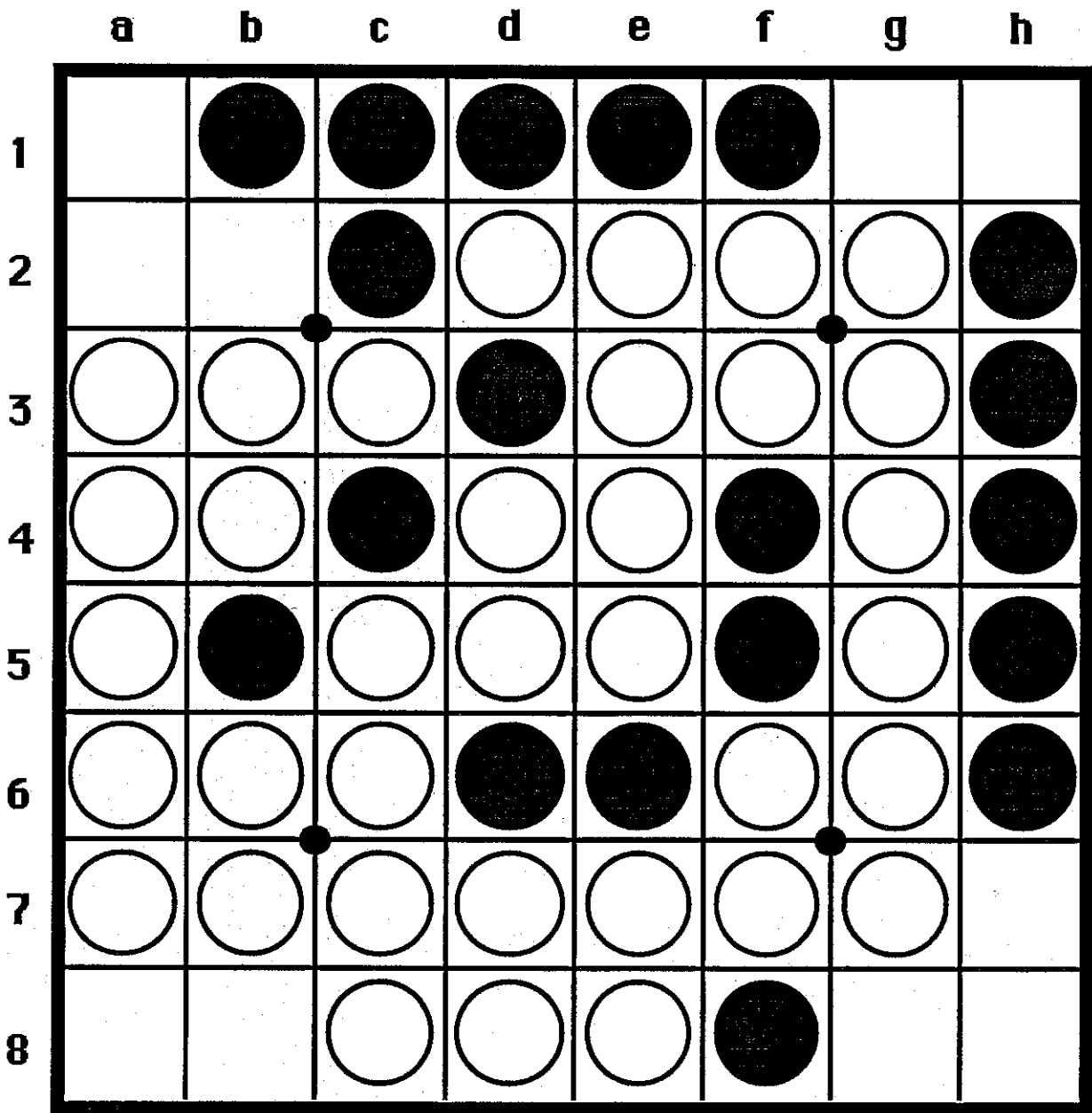


PROBLEME

N° 18

AUTOMNE 1990



Noir joue et gagne ...

Bonjour!

Le traditionnel marathon othellistique du mois de septembre vient tout juste de s'achever. Il avait commencé en fait dès la fin du mois d'août avec le stage d'été, qui a été un franc succès et qui aura lieu de nouveau l'an prochain (cf le magazine). Cela avait continué avec le tournoi de Paris qui, pour la troisième année consécutive a vu la victoire d'un Anglais, cette fois, Imre Leader. C'est un autre Anglais, Peter Bhagat, qui a remporté le Grand Prix d'Europe. Je termine second dans les deux cas. Alors, les Anglais toujours meilleurs que les Français? Pas si vite! Le lundi suivant le tournoi de Paris, s'est déroulé un match (officieux) France-Angleterre qui a vu la victoire écrasante (le mot n'est pas trop fort) de la France par 23,5 à 12,5. Et encore, les Français, menant 18,5 à 5,5 au bout de quatre rondes, ont relâché leur effort sur la fin, puisqu'ils ne pouvaient plus être rejoints même s'ils perdaient toutes les parties des deux dernières rondes. Pour être juste, il faut préciser que les Anglais n'avaient pas aligné tous leurs meilleurs joueurs puisque l'équipe anglaise était composée de Graham Brightwell, Joel Feinstein, Alex Selby, Alec Edgington, Guy Plowman et Garry Edmead. Mais les Français, pour équilibrer, avaient laissé les trois premiers du classement à la maison: l'équipe étant composée de Marc Tastet, Philippe Juhem, Dominique Penloup, Emmanuel Caspard, Elie Cali et Jérôme Piat. Cela montre la réserve importante de bons joueurs français contrairement à d'autres pays (par exemple les Etats-Unis) où il y a un fossé entre les deux ou trois meilleurs joueurs et les autres.

La finale du Grand Prix et le tournoi de Pérenchies avaient permis respectivement à Paul Ralle et Didier Piau de rejoindre les trois autres préqualifiés: Philippe Juhem, Dominique Penloup et Jean-François Puget. Enfin, le tournoi entre les préqualifiés a permis de désigner les trois représentants français à Stockholm: il s'agit de Paul Ralle, Didier Piau et Jean-François Puget qui ont fini dans cet ordre devant Philippe Juhem et Dominique Penloup. Paul Ralle a promis que cette fois, il y allait pour empêcher Tamenori de gagner et je lui fais entièrement confiance sur ce point.

Les élections au conseil de la F.F.O. constituent la prochaine échéance importante pour la fédération. Vous avez jusqu'au 31 octobre (le cachet de la poste faisant foi) pour voter si vous ne l'avez déjà fait. Je vous rappelle qu'il faut mettre le bulletin dans la petite enveloppe que vous avez reçue et envoyer le tout dans une enveloppe de format normal à la F.F.O.

Le championnat de France approche: la finale réunira 32 joueurs à Bordeaux les 1 et 2 décembre. Les frais de transport (mais pas d'hébergement) des finalistes de leur domicile à Bordeaux sont pris en charge par Dujardin International, tous comme les frais de déplacement de l'équipe de France à Stockholm. Les sélections auront lieu du 20 octobre au 18 novembre (cf agenda). Toutes les personnes (donc pas les ordinateurs) de nationalité française peuvent y participer, ainsi que les étrangers résidant en France depuis au moins 12 mois. Toutefois, les huit joueurs suivants, qualifiés d'office pour la finale, ne peuvent jouer dans les sélections: Philippe Juhem (champion en titre), Paul Ralle, Didier Piau et Jean-François Puget (les qualifiés pour le mondial), Marc Tastet, Dominique Penloup, Olivier Thill et Emmanuel Lazard (on complète à 8 en prenant dans l'ordre du classement les joueurs que l'on n'a pas déjà nommés). Un droit de participation de 20 francs sera demandé aux joueurs non adhérents à la FFO. Le nombre de qualifiés par sélection sera proportionnel au nombre de participants, mais toute sélection ayant 6 joueurs ou plus aura au moins un qualifié. Si un joueur qualifié ne peut venir à la finale, il sera remplacé par le suivant de sa sélection, et ainsi de suite. Toutefois, pour être sélectionné pour la finale, un joueur devra avoir marqué au moins 2 points sur 5.

Comme d'habitude, il est INDISPENSABLE que vous vous inscriviez afin que l'on puisse prévoir le nombre de jeux et de pendules pour chaque sélection. Le fait d'être inscrit à l'avance (c'est-à-dire pas la veille du tournoi à 23h) vous assure de pouvoir jouer même s'il n'y a pas de jeux et de pendules pour tous. Pour s'inscrire, il y a trois moyens: écrire à la FFO, téléphoner à la FFO ou laisser un mot dans la boîte aux lettres "F.F.O." sur le serveur minitel ELIOTT. Dans tous les cas, laissez vos nom, prénom, adresse et numéro de téléphone ainsi que le nom de la (ou des) ville(s) où vous voulez participer.

Signalons l'organisation d'un tournoi débutants à Pérenchies le 13 octobre. Nous espérons que d'autres villes suivront cet exemple et que les succès obtenus lors des deux premiers tournois débutants à Paris seront confirmés.

Rappelons que la fédé vient de sortir deux numéros spéciaux intitulés Initiation et Informatique. Précisons que le premier ne comporte que des articles déjà parus dans les précédents numéros de Fforum, et qu'il en est de même du second, mis à part un article de François Aguilhon sur les confessions d'un programmeur repentant et un article de Bruno de La Boisserie sur l'histoire des tournois de programmes. Pour vous les procurer, voir en page 7.

Le premier tournoi de parties longues s'est achevé par ma victoire en finale contre Emmanuel Caspard. Il a permis d'essayer le système. Un nouveau tournoi ouvert à tous va être organisé en tirant parti des enseignements du premier. Les personnes intéressées sont priées de s'inscrire auprès d'Emmanuel Lazard au (1) 47.53.03.10 le plus vite possible.

Marc Tastet

SOMMAIRE

3

Ont participé à ce numéro:

Bintsa ANDRIANI

BIP

Graham BRIGHTWELL

Annie CAZAN

COMP'OTH

Bernard DAUNAS

Bruno DE LA BOISSERIE

Dominique DE RIBBENTROP

Jean-Claude GERARD

Emmanuel LAZARD

Michèle LERY

Raymond PEGE

Dominique PENLOUP

Didier PIAU

Brian ROSE

Marc TASTET

Olivier THILL

FFORUM est le magazine de la
Fédération Française d'Othello

B.P. 147

75062 PARIS Cedex 02

Téléphone: (1) 40.26.51.69

OTHELLO®

est une marque déposée de
DUJARDIN INTERNATIONAL

COUVERTURE (cf aussi page 22)	1
EDITORIAL (Lisez-le!)	2
SOMMAIRE (Coucou, c'est ici!)	3
MAGAZINE (Les actualités)	4
PROBLEMES (Facile!)	9
INITIATION (Rockinghorse)	10
GRAND PRIX D'EUROPE 1990 (The end)	13
COURRIER DES LECTEURS (Vous!)	14
MEIJIN 1990 (T'amènes au riz)	16
SOLUTIONS DES PROBLEMES (Faciles)	19
MARTINGALE (Ca peut rapporter gros)	20
SOLITAIRE (cf aussi page 1)	22
GRAND PRIX DE FRANCE 1990 (La fin)	23
PARTIE COMMENTEE (en américain)	24
CLASSEMENT F.F.O. (Où cours-je?)	26
COMP'OTH A LONDRES (Touriste?)	27
AGENDA (Tournois divers et variés)	28
CLUBS ET RESPONSABLES LOCAUX ()	29
ADHESION (C'est pour la bonne cause)	30

STAGE D'ETE:

Le point de vue de l'organisateur.

par Bruno de la BOISSERIE

Comment améliorer le niveau français au jeu d'Othello ?

J'ai voulu apporter ma pierre à cet édifice en organisant le premier stage d'été d'Othello, du 25 au 30 Août 1990, à Sanilhac (Ardèche).

Je tiens d'abord à remercier les 13 participants qui ont eu le courage de "tester" la formule. Je crois que, même si ici et là des critiques ont été émises, tout le monde était globalement satisfait. Merci, en particulier, à Marc Tastet, Didier Piau, Dominique Penloup et Philippe Juhem qui nous ont fait profiter de leurs connaissances; à Bintsa Andriani qui a apporté son ordinateur; à Luc Rivière qui a transporté les jeux et a joué obligeamment le rôle du taxi; et à Sylvain Quin, qui avait prêté un ordinateur et une base de données de parties (que j'ai honteusement monopolisés).

Ce stage s'adressait, selon moi, à trois types de public:

- le joueur de haut niveau voulant s'entraîner avant une rentrée othellistique chargée (tournoi de Paris, finale du Grand Prix, qualification de Pérenchies) et souhaitant clarifier certains points de sa pensée en les expliquant à la piétaille méprisable;

- le joueur moyen, souvent isolé, qui souhaite voir éclaircis des points pour lui obscurs, jouer à haute dose avec des partenaires multiples, mettre à l'épreuve telle ou telle ouverture;

- le joueur inexpérimenté, à condition qu'il fasse preuve d'une forte motivation.

Je ne m'étendrai pas sur les conditions de séjour, que tout le monde a trouvées bonnes compte tenu du prix (150 F par personne et par jour en pension

complète). Précisons que le lieu choisi est une maison familiale de vacances haut perchée dans la montagne cévenole, à quelques kilomètres d'une sous-préfecture de l'Ardèche, Largentière. La Fédération Française de Go y organise son stage d'été depuis 5 ans, et y réunit plus de 100 joueurs chaque année, courant Juillet. Elle y tient même son assemblée générale.

D'autres personnes étaient présentes cette semaine-là, et nous avons pu sympathiser autour d'un verre, d'un Go-Ban ou d'une table de ping-pong (bravo au passage à Didier Piau qui a brillamment remporté ce tournoi-là (aussi (c'était une parenthèse (bonjour Olivier)))).

Voici, en résumé, comment chaque journée était organisée: le matin était le temps de la théorie. Tous réunis autour d'une table, nous écoutions un bon joueur expliquer et illustrer les principes fondamentaux d'Othello, ou commenter une ouverture. L'après-midi était le temps de la mise en pratique: nous avons joué des parties sur une ouverture imposée, et commenté ensuite les variantes qui semblaient les plus intéressantes. En tant que joueur moyen, j'ai été pleinement satisfait de ces quelques jours, sur le plan du jeu. J'ai pu mieux comprendre certaines idées liées à la parité, grâce à des illustrations pertinentes (tirées de parties réelles) proposées par nos talentueux pédagogues. J'ai également pu me confronter à des joueurs que je n'ai pas le plaisir de rencontrer souvent, comme le coriace mais faisable Laurent Péliissier. Enfin, j'ai pu tisser des liens plus amicaux

avec tel ou tel joueur que je ne voyais auparavant qu'en tournoi, et dont j'ai découvert d'autres facettes. J'ai même eu le plaisir de discuter avec le vice-président de la Fédération Française de Go, qui avait fait spécialement le détour pour nous rencontrer, en allant à un tournoi.

Voici, pour finir, quelques-unes des améliorations qui ont été souhaitées et que nous essaierons d'appliquer l'an prochain :

- stage plus long et moins dense, pour ne pas faire exclusivement de l'Othello et pouvoir de ce fait venir en famille;

- meilleure préparation des thèmes étudiés, avec recherche de parties plus précoces, documents papier si possible, et définition plus précise des responsabilités (qui parle de quoi);

- ateliers plus nombreux, en particulier pour les ouvertures, pour éviter qu'un joueur exclusif de la perpendiculaire ne s'ennuie quand on étudie la Heath (voire ne trouble les plus motivés en faisant autre chose...);

- redéfinition de l'emploi de la pendule, pour favoriser le commentaire des parties;

- présentation approfondie des outils d'étude du jeu, en particulier informatiques (nous avons trois ordinateurs, mais seuls les bons joueurs les connaissant déjà les ont utilisés);

- utilisation de jeux magnétiques (si cela existe), d'écrans vidéo ou informatiques, pour mieux voir le jeu, les retournements, pouvoir revenir en arrière plus rapidement, etc...

Je tiens cependant à rappeler que le bénévolat est total pour les

organisateurs comme pour les pédagogues, et j'incite les insatisfaits (s'il y en a) à ne jamais l'oublier.

D'ores et déjà, certains joueurs étrangers nous ont annoncé leur souhait de venir l'année prochaine. J'espère que vous

serez nombreux à profiter de leurs conseils, mais ne comptez pas là-dessus pour me battre, parce que j'y serai aussi !

Stage d'été: le témoignage d'un participant.

par Dominique PENLOUP

Lors du bilan final, une critique fit l'unanimité: "c'est trop court". C'était en fait un compliment tout à fait justifié. Nous aurions tous voulu avoir plus de temps pour à la fois prolonger l'activité "othellistique" et mieux goûter aux plaisirs "locaux". Pour l'Othello, j'ai à la fois beaucoup appris en écoutant mes brillants collègues mais aussi en

essayant de mettre au clair quelques idées afin de les exposer. Les discussions entre joueurs, plus nombreuses que dans les clubs, m'ont semblées profitables à tous.

Mais cela laissait peu de temps pour se ballader, se baigner, jouer au ping pong ou à Diplomacy, ou simplement jouir de la vue sublime.

Le projet de stage de l'an pro-

chain, plus long (une dizaine de jours) et au même endroit me semble donc parfait. Il pourra convenir aussi bien aux enrégés de l'Othello qu'à ceux qui veulent passer d'agréables vacances et jouer en même temps.

A l'an prochain... si vous le voulez bien!

A propos d'un stage d'Haut Hello en Ardèche...

par Annie CAZAN

Voyons voir... Sanilhac, oui voilà! il faut passer par Largentière et ce n'est plus qu'à quelques kilomètres...

C'est très beau l'Ardèche... il reste encore des châtaigniers entre les pins replantés histoire de favoriser les incendies de forêt!

L'accueil fut amical par les responsables du centre de vacances, la chambre était confortable et les lits de bonne qualité... (Juste un peu de ménage à faire, les précédents occupants l'ayant... oublié?)

Et nous retrouvâmes autour d'othelliers (Zut! Le programme de l'ordinateur ne connaît pas ce mot et me grogne aux oreilles...) quelques participants du stage déjà arrivés et ayant bondi sur les jeux dès leurs bagages déposés... Hé oui! le Tournoi International de Paris est à la fin de la semaine! faut s'entraîner... Là, moi, la débutante je me suis inquiétée... Vais-je pouvoir apprendre quelque chose sur cet Othello dont je connais les règles mais pas la stratégie? Le dîner se passe bien, je trouve la nourriture correcte, les autres stagiaires ont l'air sympa... Dans notre salle réservée pour le stage on m'invite à jouer... j'avoue mes

ignorances et demande que l'on soit patient et qu'on m'explique mes erreurs... On me dit oui et le jeu commence... Dès le départ il paraît que j'avais perdu... J'ai entendu un de nos voisins dire à mon partenaire: "Toi aussi tu bétonnes?" et il ne m'est resté que quelques pions... Je suis partie me coucher un peu déçue du manque d'explications...

Le lendemain matin à 10h00 début du stage...

Après quelques échanges il fut décidé de s'initier à quelques ouvertures et de les expérimenter. J'ai apprécié la clarté des explications données par les bons joueurs présents... Leur seule erreur fut de donner trop peu de temps à l'expérimentation mais j'étais sans doute la seule novice. Nous avons les pendules...(Nous y reviendrons souvent!) les joueurs confirmés avaient 5 mn pour jouer, les novices 15 mn. C'était dommage à mon avis car les confirmés n'avaient pas assez de temps pour donner aux moins bons les explications nécessaires à la compréhension puis à l'utilisation de l'ouverture étudiée.

Je suis assez favorable aux pendules qui évitent de se lasser

d'attendre lors d'une partie mais 25 mn (le temps prévu aux tournois) me semble une bonne mesure... Le reproche que je ferais aux joueurs confirmés qui m'initiaient était de vouloir finir voire gagner la partie quand même (du moins certains...), j'aurais préféré qu'on n'hésite pas à revenir en arrière, à refaire certains mouvements en essayant de m'expliquer ses raisons... enfin qu'en un mot on me fasse rentrer dans la stratégie du joueur.

L'après-midi était consacrée en général à des commentaires de parties; en voici un exemple:

"Bon on va analyser la partie Murakami/Tamenori du championnat du monde" autour de la table cinq ou six bons joueurs qui se voient régulièrement en club et ont l'habitude de se faire des commentaires... (ceci pour placer le décor!) et d'autres assez bons joueurs et deux ou trois débutants, et cela donne cela:

-Si blanc joue là, alors noir n'a pas accès ici... Mais si regarde! (et ils nous retournent les pions dans tous les sens... Ayant tellement l'habitude qu'ils ne retournent que les pions du 2ème coup par économies de mouve-

ments...)

-Regarde moi je pense que si noir là... Tac tac tac (Encore des pions qui se retournent accompagnés cette fois d'un bruitage)

-Ah oui t'as raison...ça c'est une bonne illustration du coin actif! (nota: on m'explique que le coin actif c'est le coin en contact avec la frontière adverse)

-Mais alors pourquoi pas blanc là?

-Parce que Tac tac tac... (Sous mes yeux médusés les pions se retournent et reviennent avec la même dextérité à leur place primitive... Je suis impressionnée et puis au bout d'un moment j'y perds mon othellien, un des autres débutants aussi et le sommeil nous attaque... Peut-être qu'en dormant nous apprendrons?)

-Non t'as raison c'est pas bon là...

-Par contre là: Touch down !

On me pardonnera cette carica-

ture mais il est vrai que ces commentaires de parties où les joueurs confirmés se comprennent à demi-mots m'ont paru assez fastidieux et ne m'ont guère aidée à saisir la philosophie Othellienne.

J'ai par contre beaucoup apprécié le temps que l'on a pris à jouer avec moi et à chaque mouvement d'attendre ma proposition et de m'expliquer pourquoi tel choix était mauvais et pourquoi tel autre était plus judicieux et je remercie les 3 ou 4 bons joueurs qui ont eu cette patience le soir à la veillée le plus souvent.

Nota: en dépit des discussions passionnées qu'ont pu entraîner l'utilisation des pendules et la qualité des repas, j'ai trouvé ce stage fort agréable et le recommande aux débutants (non sans quelques modifications tactiques et pédagogiques de la part des joueurs confirmés de la FFO

qui ont envie de transmettre leur savoir et de faire progresser le nombre de passionnés).

Pour ce qui est du lieu de stage, le choix m'a paru d'un bon rapport qualité prix (150F par personne et par jour en pension complète) et les menus assez équilibrés et on n'a pas hésité à donner du "Rab" aux affamés que nous étions...

Et les sites magnifiques ne manquent pas.

Malgré mes quelques critiques je recommande ce stage aux débutants et souhaite qu'il y en ait de nombreux autres et que nous finissions par faire comme les joueurs de Go et prévoir l'Assemblée générale lors du stage ainsi qu'un Tournoi National des Châtaigniers (par exemple) avec comme prix des pots de la délicieuse confiture de châtaignes régionale!

Stage d'été: la réaction d'un lecteur.

par Didier PIAU

Je voudrais réagir dans ces colonnes au compte-rendu du stage d'Othello rédigé par Annie Cazan. Cette réaction n'engage que moi et n'aurait au fond qu'assez peu d'importance si le texte évoqué plus haut ne risquait d'induire gravement en erreur les lecteurs de FFORUM sur le déroulement et l'ambiance du stage d'Othello qui a eu lieu, comme chacun sait, à Sanilhac au mois d'août.

Passons sur la délicatesse qui consiste à ne pas remercier ni même nommer une seule fois l'organisateur du stage (BdlB pour les intimes), et à ne pas remarquer ses efforts constants pendant le stage pour que nul ne se sente laissé à l'écart (et surtout les débutants) et pour bâtir un programme pédagogique cohérent.

Passons également sur les incohérences concernant le contenu des leçons (davantage d'explications de bons joueurs ou plus de temps pour l'expérimentation? Chez moi,

l'expérimentation est une activité personnelle et les explications sont reçues d'autrui; en fait c'est sans doute plus de tout... mais moins d'othello au total!). Négligeons de même ton silence approbateur pendant la séance de critique du stage et ton air ravi pour décider de rédiger un compte-rendu.

Tu nous décris, par une anecdote joliment troussée, l'ambiance du stage et plus particulièrement les après-midi "consacrés aux commentaires de parties". Je tiens à préciser que la partie Murakami-Tamenori que tu cites n'as pas été abordée pendant une séance d'initiation, mais avant la séance et pendant une conversation particulière entre Luc Rivière et moi-même; il se trouve, comme souvent quand deux joueurs d'Othello discutent d'une partie, que les autres stagiaires arrivant petit à petit pour la séance ouverte à tous, se sont attroupés autour de notre table... ce que voyant, Luc et moi, nous avons

d'ailleurs décidé d'écourter notre discussion pour passer à la séance proprement dite. Au passage, tu remercies bien mal les "pigeons" (ton attitude justifie le terme) qui ont cru bon de se décarcasser pour mettre en forme leur acquis othellistique et le transmettre.

Que reste-t-il, une fois tout cela dit? Des choses infiniment plus importantes et réjouissantes:

- 1) Le stage 1990 a été un succès et des "débutants" y ont connu une progression fulgurante.
- 2) La preuve est faite que des othellistes confirmés sont prêts à jouer le jeu de l'initiation.
- 3) Bruno est définitivement le Gentil Organisateur idéal.
- 4) Grâce à tout cela, le stage 1991 sera plus long, plus grand, plus beau (des stars étrangères? un tableau magnétique? un système vidéo? un livre d'or?).
A l'année prochaine!

TOURNOI DE PARIS 1990

7

par Bintsu ANDRIANI

Le gratin de l'Othello mondial s'est réuni à Paris les 1er et 2 septembre et ce sont 43 joueurs tous plus masochistes les uns que les autres qui sont venus tester leur niveau face aux grandes pointures que sont les champions anglais, japonais, suédois, américains, italiens, belges et français.

Un joueur yougoslave est même venu en spectateur, nous prouvant qu'à l'Est, on s'intéresse aussi à tous les jeux de hasard quels qu'ils soient.

Les joueurs français s'étaient particulièrement préparés pour ce tournoi puisqu'une douzaine d'entre eux revenaient d'un stage d'Othello dans l'Ardèche.

Sylvain Quin eut l'occasion d'exhiber fièrement sa base de données sur IBM regroupant plus de 3700 parties. Les joueurs étrangers, très intéressés, furent surpris de voir leurs parties ainsi stockées, classées, statistiquées (NdlR: sic!), à la merci de tout le monde. Emmanuel Lazard a écrit l'équivalent de cette base sur Atari 1040; il est incontestable que ce sera l'outil d'étude de l'avenir, et plusieurs joueurs envisagent

sérieusement de casser leur tirelire pour acquérir un ordinateur.

Revenons au tournoi; très disputé, il permit de découvrir des joueurs talentueux, comme Vincent de la Boiserie qui termina troisième joueur français derrière Marc Tastet et Didier Piau, et d'autres qui obligèrent les champions à réfléchir.

Takeshi Murakami, venu spécialement du Japon pour ce tournoi, arborait un tee-shirt où figuraient tous les (NdlR:noms de) champions du monde. Il rêvait certainement d'y inscrire son nom, malheureusement une baisse de forme le fit perdre face à Bhagat, Piau, Leader et gagner de justesse face à Delfante. Il nota soigneusement ses parties (de mémoire comme d'habitude...) afin d'avertir Tamenori qui aura fort à faire avec tous ces prétendants au titre mondial dans quelques mois.

La finale fut gagnée par Leader deux parties à une face à Tastet et Bhagat devint champion d'Europe 1990.

Classement général:

8,5 pts. Imre Leader (+2)

9,5 pts. Marc Tastet

8 pts. David Shaman

Peter Bhagat
Graham Brightwell
7,5 pts Takeshi Murakami
Joel Feinstein
7 pts Didier Piau
V. de la Boiserie
Aubrey de Grey
6,5 pts. Philippe Juhem
Paul Ralle
Elie Cali
6 pts. Nils Berner
Dominique Penloup
Sandry Andriani
Niklas Johansen
Jérôme Piat
Guy Plowman
Emmanuel Caspard
Alec Edgington
5,5pts. Bintsu Andriani
Alain Le Saout
5 pts. Alex Selby
B. de la Boiserie
Luigi Puzzo
Luc Jeangille
Eric Delfante
Pierre Jeangille
Serge Tastet
Thierry Gille
4,5pts. Mauro Perotti
Matthew Selby
Serge Alard
4 pts. Denis Rouillon
Garry Edmead
Bruno Militello
Stéphane Nicollet
Bernard Nelis
Annmary Clemence
3 pts. Serge Poirier
Dominique Debray
2 pts. Annie Cazan

Numéros spéciaux de FFORUM

Je rappelle que la FFO vient de publier deux numéros spéciaux intitulés respectivement Informatique et Initiation. Pour plus de détails, lire l'édito.

Comment vous les procurer?

Chaque numéro spécial vaut deux numéros de FFORUM, c'est-à-dire une demi-adhésion à la FFO. Comme on ne fractionne pas les adhésions, vous pouvez obtenir pour 90 francs les deux numéros spéciaux, ou bien un numéro spécial et la prolongation de six mois de votre adhésion à la FFO, ou bien encore un numéro spécial et deux anciens numéros de FFORUM, ou même deux exemplaires du même numéro spécial. Pensez en effet que ces numéros peuvent être utiles pour vous mais, et ceci est vrai plus particulièrement pour le numéro Initiation, que vous pouvez l'offrir pour Noël à votre nièce, votre voisin ou votre petit cousin qui se fera une joie de découvrir ce jeu passionnant.

Quand vous aurez fait votre choix, envoyez votre règlement (sans oublier de préciser la solution choisie) sous forme de chèque à l'ordre de la FFO à l'adresse suivante:

Didier Piau (numéros spéciaux de FFORUM), 92, rue Oberkampf, 75011 PARIS.

TOURNOI DE PERENCHIES

par BIP

Le rédacteur en chef vénéré de FFORUM m'ayant sélectionné parmi une foule de candidats enthousiastes pour rédiger le compte-rendu de ce tournoi (pourquoi? je n'avais rien demandé), je m'exécute.

Et pourtant! D'abord cela fait bien longtemps que j'ai perdu l'habitude de contribuer de ma prose alerte à la confection de FFORUM. Et puis en fin de compte, on m'a bel et bien exclu de ce tournoi pour lequel je m'étais déplacé spécialement (les mauvaises langues prétendent que j'étais surtout intéressé par la rencontre de mon homologue belge BUF alias "Bip-Une-Fois" et par les moules et les frites, les frites et les moules...), en arguant fallacieusement d'un nombre pair de participants ou de je ne sais plus quel prétexte inique.

Enfin... Ne soyons pas rancunier et reportons-nous à Paris, Gare du Nord, vendredi 14 septembre 1990 sur le coup de 16h20. Suivant apparemment une tactique soigneusement répétée, sept individus à la mine patibulaire convergent vers un point de la gare sans doute convenu à l'avance. Derrière leurs allures décidées, leurs accessoires bizarres, un seul but: atteindre le quai du train de 16h30 pour Lille dont le préposé au tableau d'affichage vient de daigner indiquer le numéro. A l'entrée du quai chacun des sept mousquetaires feint la surprise face à ses comparses.

Cette ruse dérisoire ne déjoue pas ma sagacité: je sais bien moi aussi que ce tournoi constitue la dernière chance de se "préqualifier" pour le championnat du monde 1990. On remarque à peine ma présence et toute la troupe s'engouffre dans le train pour aussitôt monopoliser le centre d'une voiture Corail où, comme chacun sait (à

part ceux qui n'empruntent plus les calèches de la SNCF depuis les congés payés de 1936 - quelle horreur que tous ces gens, Charles-Henri!), où donc les sièges présentent l'avantage d'être disposés face à face.

Je me mêle à eux et bientôt je reconnais: les deux Emmanuel (E. Arbitre-International Lazard et E. Killer Caspard), Bintsa J'ai-Rien-Mangé Andriani, Thierry Parce-Que-Si-Tu-Veux Gille, Dominique Alors-Ouais Penloup, Didier T'as-Pas-Le-Monde Piau, Marc Un-Peu-De-Silence-Dans-Le-Fond Tastet. Deux heures (plus le retard de la SNCF) plus tard, arrivée à Lille. Nombreuses tractations devant le guichet automatique de tickets de métro pour rassembler assez de monnaie et s'apercevoir aussitôt après que le distributeur d'à côté acceptait les billets, et c'est enfin l'arrivée triomphale au terminus du VAL (=le métro de Lille) où une foule en délire composée essentiellement de Guilain Dor-simont et son acolyte dont j'ai oublié le nom nous attendait.

Guilain avait tout prévu et tout préparé pour ce week-end d'Othello: nous nous entassons donc sans barguigner dans les voitures de ces hôtes charmants, direction l'hôtel (d'un prix défiant toute concurrence et d'une décoration toute en nuances) et au dodo! Le lendemain, l'heure du lever des joueurs se révèle parfaitement bien calculée, même pour les petits déjeuners d'Emmanuel (devinez lequel, les bonnes réponses ont le droit de se réserver) et nous retrouvons sur le lieu du tournoi (le célèbre C.C.A.L. de Pérenchies) les autres participants, purs produits locaux comme Bruno Codron et Eric Decoeyère, voisins d'Outre-Quévrain avides de lauriers en terre étrangère

comme Serge Alard, Dominique Debray et les frères Delfante (Christophe et Eric), ou vaillant exportateur de l'Othello bordelais en pays d'Oïl comme Alain Le Saout.

Tout ce petit monde passa comme de juste le tournoi à s'étriper joyeusement, pour finalement désigner Emmanuel Caspard et Didier Piau (ex æquo à 8/11) comme finalistes, Marc Tastet finissant à un souffle (7,5/11). A noter que le premier finaliste avait inauguré pendant ce tournoi une façon originale de se préparer: jouer le plus souvent possible au tarot pendant le week-end, y compris jusqu'à 2h du matin. Et que le second avait régalié (c'est le cas de le dire) l'assistance de divers bruits d'origine gastrique sans doute dûs aux moules du vendredi soir (mais non, ça ne peut pas faire de mal).

Je restai, contrairement à d'autres joueurs, assister à la finale. Celle-ci bénéficiait de moyens techniques sans précédent avec un circuit de retransmission sur le poste de TV d'une salle voisine et une pendule électronique à cristaux liquides tout juste rapportée du Japon. EC atomisait DP dans la première partie (42-22 pour EC) sur la même ouverture que pendant le système suisse; dominait dans la deuxième mais avec moins de temps pour finalement rater le gain (34-30 pour DP); enfin dans la troisième avec la même couleur que dans la première (les Blancs), choisissait à la stupéfaction générale de changer d'ouverture pour finalement perdre la partie (41-23 pour DP) et donc la finale.

En conclusion, une ambiance sympathique et un bon tournoi grâce à l'organisation et la gentillesse de Guilain et à l'année prochaine!

PROBLEMES

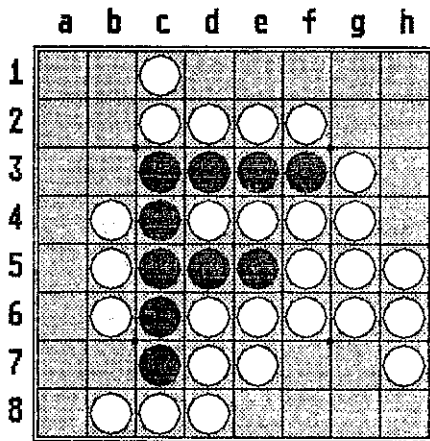
Par Olivier THILL

Dans tous les problèmes ci-dessous, c'est au tour de noir de jouer. Il s'agit de trouver le seul coup lui permettant de poser un pion dans un coin à son troisième coup ou avant, quelles que soient les réponses de blanc.

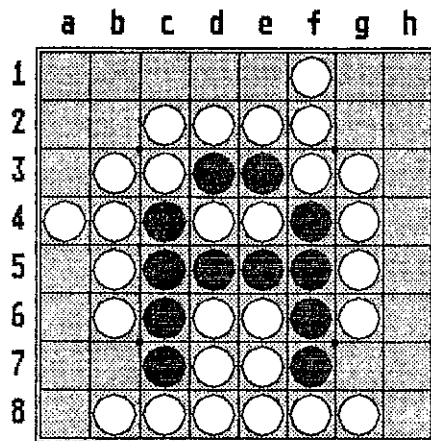
N.B. Dans une partie normale, il n'est pas toujours intéressant de jouer dans un coin.

Vous connaissiez peut-être 4 des 6 problèmes de ma rubrique précédente car ils avaient été déjà publiés en France, mais le nom du compositeur (J. CERF) avait été oublié. Au jeu d'échecs, une règle stipule qu'une partie ou qu'un problème ne rapporte aucun droit d'auteur, mais ne doit pas être diffusé sans que son ou ses auteurs soient mentionnés. Jadis, à Othello, c'était la loi de la jungle. Parfois, on inversait les couleurs, ou on effectuait une rotation, et le tour était joué. Pour lutter contre ce piratage, en 1983, j'ai créé les picto-problèmes, c'est-à-dire l'incorporation d'un dessin dans un diagramme comme par exemple une forme géométrique simple, ou une lettre de l'alphabet. Les picto-problèmes ne sont pas plus difficiles à réaliser que les chaos-problèmes, surtout quand on bénéficie de l'aide d'un programme de recherche de solutions (le mien s'appelle Pois Chiche).

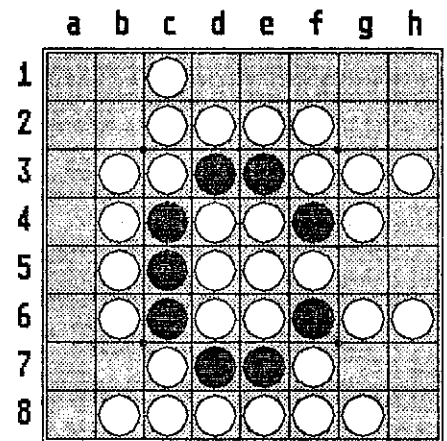
J'ai hésité entre DIFFICILE et FACILE, finalement j'ai opté pour le plus court, la solution de facilité.



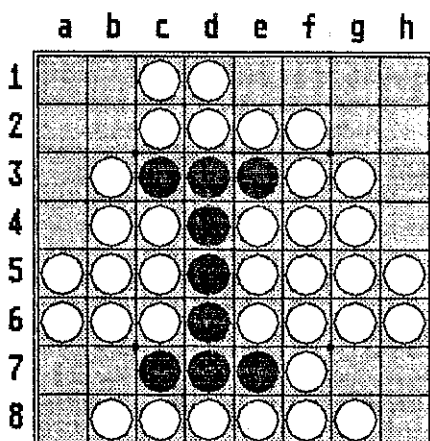
Pb 1 : Noir en 3 coups



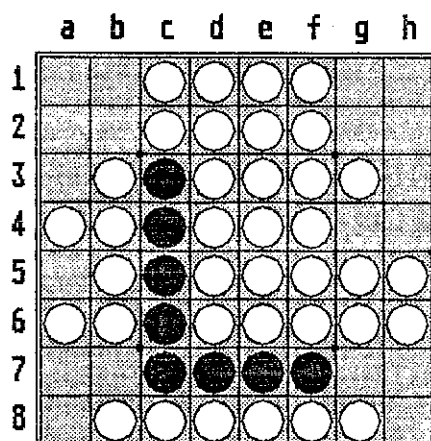
Pb 2 : Noir en 3 coups



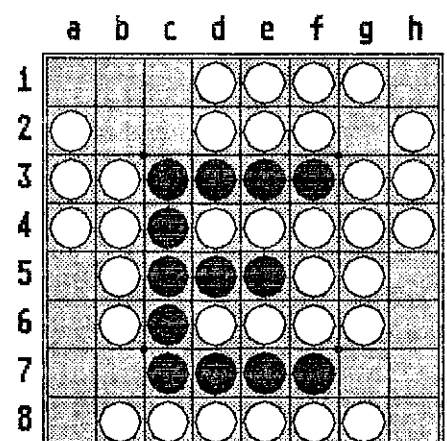
Pb 3 : Noir en 3 coups



Pb 4 : Noir en 3 coups



Pb 5 : Noir en 3 coups



Pb 6 : Noir en 3 coups

Les responsables de la revue britannique d'Othello ont reçu la lettre suivante d'un certain Comte Salvador Rockinghorse. Nous pensons que les lecteurs de Fforum seront aussi intéressés par cette lettre que l'ont été les lecteurs de la revue britannique.

Nous tenons à remercier Graham Brightwell, rédacteur en chef de la revue anglaise pour nous avoir autorisé à traduire et publier cet article dans Fforum.

Le dégel survint très tard au printemps de 1990, au moins dans le Nord de la Lituanie. Durant les longs mois d'hiver, je demeurai enfermé dans ma primitive cabane en bois avec, pour tout confort, mon chien Auguste, ma réserve de schchi pour six mois, et mon nouveau jeu d'Othello. Donc, j'appris à détester le schchi; Auguste aussi. J'appris aussi à jouer à Othello, mais Auguste n'eut pas le temps de s'y mettre vraiment puisqu'il mourut en janvier. Je peux vous dire que la viande de chien a meilleur goût que le schchi.

Alors, je découvris la vérité quant à Othello, et je vais maintenant vous la révéler: Othello est un jeu stupide. Laissez-moi vous raconter comment j'ai découvert tout ce qu'il faut savoir sur cette absurdité qui vous absorbe tant.

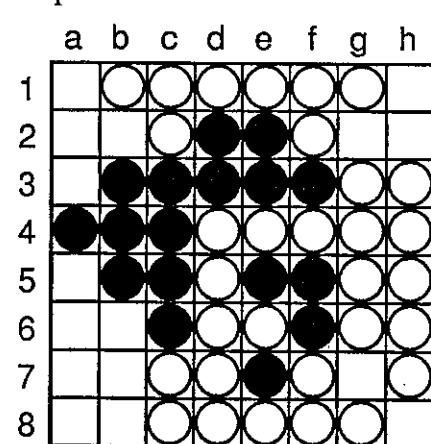
Au début, avant la mort d'Auguste, je découvris que si je jouais un pion dans un coin, Auguste ne pouvait jamais le retourner. Encore mieux, si je posais un pion sur le bord, adjacent à mon coin, Auguste ne pouvait pas le retourner non plus. En utilisant cette stratégie, je gagnai beaucoup de parties, car Auguste continuait à jouer près des coins, me permettant de jouer mon bon coup.

Puis, en février, je reçus la visite d'Anatoly, le maître d'échecs du village voisin d'Andropov. Un ami de son cousin lui avait dit que j'avais un plateau pour jouer au nouveau jeu, et il avait cheminé des jours durant dans la neige pour venir apprendre mes secrets. Confiant dans le bien-fondé de ma stratégie, je le défiai et pariai une provision d'un mois de schchi que je le battrais. Au début, tout se passa bien pour moi: Anatoly jouait près des coins et je jouais mon bon coup. Mais Anatoly développa alors une stratégie aussi nouvelle que surprenante: il évita de jouer près des coins.

Avant de m'en apercevoir, j'étais mené 5 à 2. Je prétextai une maladie et renvoyai Anatoly pour un jour tandis que j'élaborais une nouvelle stratégie pour combattre ses idées diaboliques. Je réfléchissais encore et toujours, et la journée était bientôt finie. Les seuls bruits dans la forêt étaient le claquement des pions sur mon Othellier et le claquement gênant des dents d'Anatoly qui, malicieusement, grelottait juste devant ma hutte. Finalement, j'eus l'éclair de génie que j'attendais. Je rappelai Anatoly, et le battis dans les trois parties suivantes.

Je fus aidé dans cette tâche, je dois l'avouer, par des coups étranges d'Anatoly, dont les doigts, qu'il avait négligemment laissés se geler, posaient les pions dans des cases différentes de celles suggérées par son cerveau. Dans une situation normale, je n'aurais pas profité de cette malchance, mais un mois de schchi est un mois de schchi.

Ma nouvelle stratégie était la suivante. Au lieu de me concentrer sur les coins de l'Othellier, je m'intéressais aussi aux bords. Chaque fois que je le pouvais, je jouais sur les bords, et bientôt, Anatoly n'avait plus d'autres coups que ceux près des coins. Il y jouait donc et je jouais mon bon coup.



A.Karlov - S.Rockinghorse

Le score était maintenant de cinq partout. Anatoly voulait repousser au lendemain la dernière partie, mais je n'allais pas me laisser prendre par ses ruses. Nous jouâmes la partie sur-le-champ. Comme vous pouvez le voir, ma stratégie marcha à la perfection, et bientôt, ce fut à Anatoly de jouer dans la position du diagramme ci-contre. Tous ses coups étaient les mauvais coups à côté des coins et il devait en choisir un. Quelque chose lui fit choisir g2: je ne sais quel diable l'y poussa. Dans un cri de triomphe, je pris le coin h1, mais Anatoly répondit nonchalamment en h2. A mon grand désarroi, je réalisai que c'était lui, et non pas moi, qui allait assurer le plus grand nombre de pions, puisqu'il pouvait jouer en h8 puis en b8. Les bords même qui étaient ma fierté et ma joie se retournaient cruellement contre moi, et le laissaient jouer dans les coins qui m'étaient par nature destinés. Très vite, j'eus perdu.

Donc, j'avais perdu le match, et je dus accepter de céder à Anatoly pour un mois de schchi. En vain, je rejouai les derniers coups de la partie finale, mais je ne voyais pas comment j'aurais pu gagner. Il semblait que ma grande stratégie avait un défaut. Je proposai une revanche à Anatoly, mais il n'avait pas l'esprit sportif et était mort entre-temps. Je ne vous recommande pas la viande humaine.

J'étudiai davantage la partie et je reconnus finalement que, moi-même, j'avais fait une sérieuse erreur. On aurait dit qu'après tout, avoir autant de pions sur les bords n'était pas forcément un avantage. Je tins le raisonnement suivant. Pour forcer l'adversaire à jouer près des coins, il est nécessaire qu'il n'ait pas de libertés, c'est-à-dire de coups sans danger pour lui. Or, ses libertés sont des coups qui retournent certains de mes pions en frontière de la position, (c'est-à-dire adjacents à des cases vides). Donc, je dois essayer d'avoir le moins possible de pions en frontière de la position. Au contraire, je dois jouer des coups qui retournent peu de pions et qui les retournent à l'intérieur de la position. Si j'ai des pions sur les bords, alors cela veut dire que mes coups retourneront des pions dans plusieurs directions et que j'aurai du mal à appliquer cette nouvelle stratégie.

Vers le milieu du mois de mars, ma mère vint de la province voisine pour me rendre visite, m'apportant mon courrier et un peu plus de schchi. Nous jouâmes quelques parties, mais je la battais si facilement avec ma nouvelle stratégie qu'au bout d'une heure environ, j'en eus assez et lui coupai la tête. Plus tard, je l'ai regretté.

Dans mon courrier, il y avait la revue de la fédération anglaise d'Othello qui annonçait les éliminatoires du championnat anglais où j'avais la possibilité de participer et de démontrer ainsi mes nouveaux talents. Tristement, je dus marcher jusqu'au village pour louer un traîneau tiré par des chiens, mais je survécus à cette aventure sans plus de mal qu'un saignement de nez et j'arrivai en Angleterre à temps pour la dernière éliminatoire.

À la première ronde, je fus opposé à un débutant complet. Bien sûr, je le battis facilement, grâce à ma stratégie supérieure, et aussi, je dois le dire, à mon intelligence supérieure. Puis, à la deuxième ronde, j'affrontai un Magnus Maestro, qui était l'un des meilleurs joueurs du pays (cf diagramme 1 ci-dessous). Enfin, pensai-je, un adversaire digne de reconnaître mon génie.

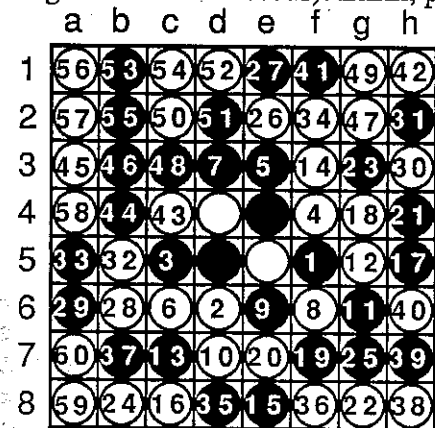


Diagramme 1

Rockinghorse 3 Maestro 61

J'en conclus qu'Othello n'est pas digne d'études sérieuses. Veuillez annuler mon abonnement à votre misérable publication.

Son Excellence le Comte Salvador Rockinghorse,
Conseiller auprès du Ministre de L'Education Lituanien

Voici la réponse de Magnus Maestro.

Oui, je me souviens bien de la partie. Mon adversaire était un curieux personnage avec un grand manteau noir et un nez tordu. Il jouait bien pour un débutant, mais il semblait avoir une opinion irraisonnablement haute de ses propres capacités. Voici quelques commentaires sur la partie, écrits en des termes qui, je l'espère, pourront être compris du Comte Rockinghorse.

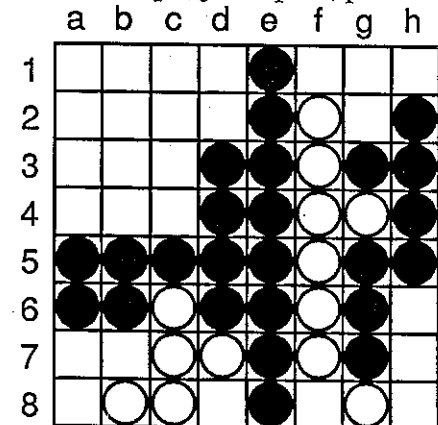


Diagramme 2

Noir doit jouer (coup 35)

Hélas, la partie tourna court bien que mon adversaire n'eût pas mieux joué que moi. Nous jouâmes jusqu'au coup 9 une ouverture que j'avais vue dans la revue anglaise et où il semble qu'à ce moment-là, Noir a perdu. À partir de là, je ne jouai que des coups qui retournaient le moins possible de pions en frontière. Mais, mon adversaire eut l'audace d'utiliser contre moi ma propre stratégie, et par le plus grand des hasards, il semblait toujours avoir de meilleurs coups que moi. Ensuite, aux coups 22 et 24, il joua sur un bord, et même à côté des coins! Je savais que c'était mauvais, mais c'est moi qui dus donner les coins le premier.

Après la partie, j'essayai d'expliquer à mon adversaire la nature de ses fautes, mais cet imbécile ne semblait pas vouloir écouter mes conseils éclairés. Après ce coup du sort, je ne jouai pas bien et ne gagnai que 2 parties sur 6. Donc je ne réussis même pas à me qualifier pour le championnat anglais.

D'abord, je voudrais être sûr que vous compreniez que Noir a complètement perdu après le coup 34, dans la position du diagramme 2. Blanc va prendre le coin h8 et Noir ne peut rien faire pour l'en empêcher: il ne peut pas retourner le pion blanc en f6. Quand Blanc aura pris ce coin, il pourra assurer une grande masse de pions près du coin h8, que Noir ne pourra jamais retourner. Si vous avez des doutes à ce sujet, je vous suggère de jouer la fin de la partie et peut-être d'essayer d'autres suites. (Je suppose que chacun de nous a fait de petites erreurs; en particulier, le coup 51 du Comte Rockinghorse m'a permis de jouer les cinq derniers coups de la partie. En fait, j'ai été un peu déçu de ne pas gagner 64-0.)

Si vous êtes d'accord pour considérer qu'à ce stade de la partie, son issue ne fait plus de doute, revenons un peu en arrière et considérons la position dix coups plus tôt.

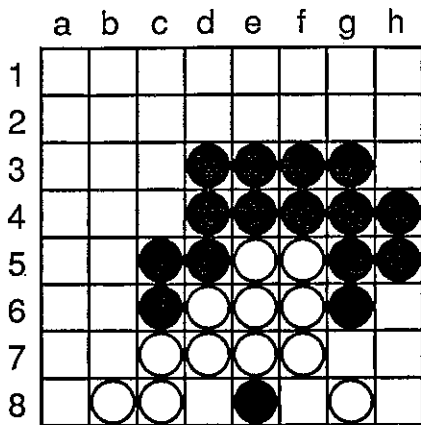


Diagramme 3

Noir doit jouer (coup 25)

Dans cette position (diagramme 3), Noir n'a que trois coups légaux: d8, f8 et g7. Le Comte a choisi de jouer g7, mais ce n'était pas vraiment important. S'il avait joué d8, j'aurais répondu 26f8, et s'il avait joué f8, je serais allé en d8. De toute façon, il aurait été forcé de jouer en g7 ou b7 le coup suivant. Ces cases, situées à côté du coin suivant la diagonale, sont appelées cases X. Quand Noir a joué une case X, il lui est en général impossible d'empêcher Blanc de prendre le coin adjacent. Dans cette partie, et bien que j'aie dû jouer plusieurs coups avant d'avoir accès au coin, ça ne faisait aucun doute que je finirais bien par l'avoir. Donc, Noir a déjà complètement perdu dans la position du diagramme 3. Il a perdu parce qu'il n'a pas de libertés (c'est-à-dire de coups sans danger pour lui). Il n'a pas de libertés parce que tous les pions à l'extérieur de la position, en c6, c5, d5, d4, d3, e3, f3, g3, g4, h4, h5, g5 et g6 sont noirs, et donc Noir ne peut jouer à côté d'eux.

Si c'était à Blanc de jouer dans la position du diagramme 3, il aurait beaucoup de libertés, par exemple b6 ou h3, et il pourrait s'arranger pour forcer Noir à donner un coin d'ici quelques coups.

Mais qu'est-ce que Noir a bien pu faire pour se mettre dans une telle position? Le diagramme 4 montre la position où Noir doit jouer au coup 21.

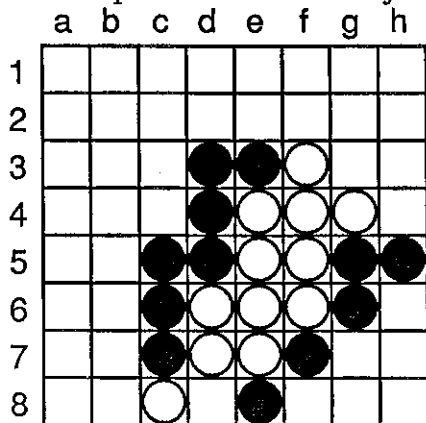


Diagramme 4

Noir doit jouer (coup 21)

A posteriori, les futurs problèmes de Noir sont déjà clairement visibles dans cette position: les débuts du mur immense sont déjà en place à l'Ouest et au Sud-Est, et le prochain coup de Noir (h4) retourne encore des pions blancs en frontière. En fait, la suite de la partie montre que le coup 21 est une grosse erreur. Après 22g7, Noir n'a rien de mieux que le coup joué (23g3), puisque s'il joue l'un des deux coups d8 ou f8, Blanc joue l'autre et laisse Noir à ses problèmes. Notons que les coups blancs 22 et 24, bien qu'adjacents à des coins, ne permettent pas à Noir de prendre ces coins, et sont donc tout à fait bons.

Cela montre bien que Noir ne peut pas se permettre de laisser Blanc jouer le premier sur le bord Sud, puisque si Blanc y joue en premier, il y jouera deux fois pendant que Noir utilisera ses dernières libertés et devra ensuite donner un coin. (On dit que Blanc a gagné deux temps sur le bord Sud.) En fait, Noir doit jouer lui-même sur le bord Sud au coup 21, peut-être 21f8. Alors, si Blanc joue 22d8, Noir peut jouer b8, et Blanc doit jouer ailleurs. Dans cette suite, Noir a joué deux fois sur le bord Sud alors que Blanc n'y a joué qu'une fois; il a donc gagné un temps. Quelle différence! (Au fait, si 21f8, pourquoi Blanc ne peut-il jouer 22b8, qui ne perd pas un temps? La réponse est que Noir répondrait alors 23g7 24b3 (ou quelque chose d'équivalent) 25d8 et si 26g8 alors 27h8. Cela s'appelle un piège de Stoner — ici, jouer près du coin en b8 serait dangereux pour Blanc!).

Toutefois, même après 21f8 22d8 23b8, Noir est en position perdante. Blanc jouera peut-être 24h4 25h3 (remarquez que le bord noir au Sud entraîne que ce coup retournera forcément des pions en diagonale) 26h6 27h7 28g3 et Noir recommence à être à court de coups. Si, comme c'est le cas ici, Noir est forcé de prendre des bords pour survivre, il finira probablement par perdre (mais c'est quand même bien mieux que de perdre tout de suite à coup sûr). Donc, revenons encore quelques coups en arrière.

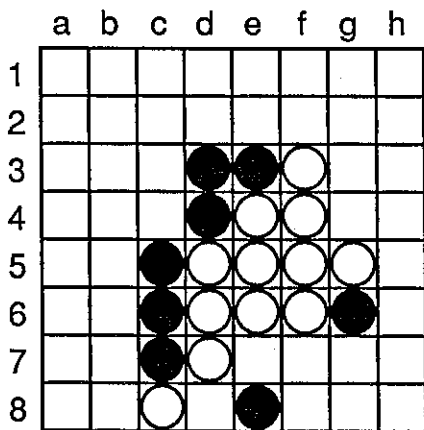


Diagramme 5

Noir doit jouer (coup 17)

Essayez de trouver un bon coup pour Noir dans la position du diagramme 5 (rappelez-vous qu'un bon coup ne retourne pas trop de pions en frontière). En fait, il n'y en a pas. Le coup 17 joué est l'un des moins mauvais. Blanc a alors un joli coup tranquille 18g4. Maintenant, le coup 19 de Noir n'est pas terrible, mais que jouer d'autre? 19f7 a l'air d'être un coup tranquille puisqu'il ne retourne qu'un pion, mais le coup 20 de Blanc est une réponse commode, qui retourne à nouveau le même pion et améliore la position. Il y a des suites légèrement meilleures pour Noir dans cette position: peut-être 17d8 18f8 19e7 par exemple, mais nous allons chercher les erreurs fatales de Noir avant cette position. Et pourtant, stratégiquement, la position de Noir n'a rien de catastrophique: c'est seulement qu'il n'a pas de bons coups. Remarquez que le pion noir en g6 est à lui seul un gros handicap — d'abord il empêche Noir d'avoir un coup tranquille en g4, et ensuite, Blanc peut toujours le retourner en jouant h6 s'il ne trouve rien de mieux à faire. Pour voir comment ce pion s'est retrouvé en g6, revenons à la position après le coup 10.

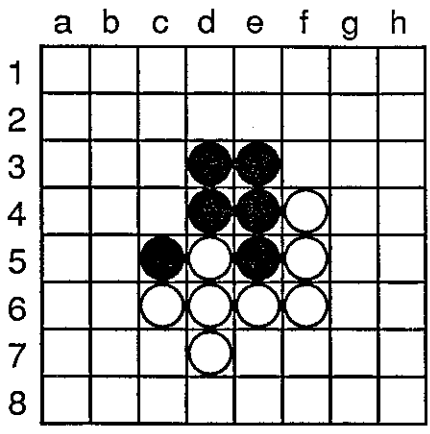


Diagramme 6
Noir doit jouer (coup 11)

Avec 13c7, Noir commence à construire le mur que l'on voit si bien au coup 25. Il est certainement mieux de jouer au centre avec 13e7, préparant le coup tranquille c4, et regagnant l'accès à g3, qu'il vaudra bientôt la peine de jouer. Le coup 13c7 est juste un coup d'attente: ce peut être une bonne idée, mais seulement si l'adversaire n'a pas de bonnes réponses, et si le coup d'attente le force à casser un mur par exemple.

Ici, Blanc n'est pas du tout gêné puisqu'il a le coup tranquille 14f3, qui n'offre rien de nouveau à Noir. Maintenant, Noir a des problèmes: son dernier coup pourrait même 15e7, qui retournerait le pion d7, construisant un mur au Sud. Finalement, Noir a joué machinalement la paire 15e8 16c8, qui, une fois de plus, ne lui fait rien gagner. Toutefois, il n'y a peut-être rien de mieux. Des coups sur le bord, comme 16c8, qui ne retournent pas le pion au-dessus (ici c7) sont souvent utiles, puisque dans beaucoup de cas, Blanc peut plus tard gagner un temps en jouant à nouveau sur le bord et retournant ce pion (pensez à 24b8, le coup qui a finalement forcé Noir à jouer une case X).

Peut-être le Comte devrait-il profiter du long hiver lituanien pour méditer cette analyse, de façon à revenir sur la scène britannique avec des idées neuves au printemps prochain.

(Traduction: Marc Tastet)

GRAND PRIX D'EUROPE 1990

par Marc TASTET

			Milan	Camb	Copen	Paris	Total
Bhagat	Peter	GB	170	200	-10-	64	434
Tastet	Marc	F	-20-	90	140	140	370
Leader	Imre	GB		140		200	340
Feldborg	Karsten	DK			200		200
Brusca	Augusto	I	170				170
Brightwell	Graham	GB	55	0		64	119
Shaman	David	US		18		64	82
Feinstein	Joel	GB		18	35	25	78
Berner	Nils	S			75	0	75
Jensen	Erik	DK			75		75
Verrill	Helena	GB		60			60
Ghirardato	Paolo	I	55				55
Kierulf	Anders	CH	55	0	0		55
Marconi	Francesco	I	55				55
Andersson	Rikhard	S			35		35
Penloup	Dominique	F	5	18	10	0	33
Lazard	Emmanuel	F	13	18	0		31
Murakami	Takeishi	J				25	25
Handel	Mike	GB		18			18
Jeangille	Pierre	B		18		0	18
Selby	Alex	GB		18		0	18
Barnaba	Donato	I	13				13
Aas	Vidar	N			10		10
Alard	Serge	B			10	0	10
De Grey	Aubrey	GB		0		10	10
de la Boisserie	Vincent	F				10	10
Piau	Didier	F				10	10
Puget	Jean-François	F			10		10

Ci-contre le classement final du Grand Prix d'Europe 1990. J'écrivais ici-même l'an dernier: "A quand un Français champion d'Europe?". Comme on n'est jamais si bien servi que par soi-même, j'ai essayé de ramener ce titre à la France mais j'ai échoué près du but, comme on le voit, terminant second, comme mes glorieux prédécesseurs Jean-François Puget en 1986 et Didier Piau en 1987.

Pour ce qui concerne le Grand Prix 1991, signalons que le tournoi de Milan aura lieu cette année à Rome! Ce n'est pas une plaisanterie: Paolo Ghirardato, organisateur du traditionnel tournoi milanais a émigré aux Etats-Unis pour y poursuivre ses études. Le premier tournoi du Grand Prix d'Europe 1991 se déroulera donc à Rome les 5 et 6 janvier 1991. Puisque vous avez déjà sorti votre agenda pour y noter cela, je vous signale que le tournoi de Cambridge aura lieu les 16 et 17 février 1991, celui de Copenhague au printemps (date non encore fixée) et celui de Paris les 31 août et 1 septembre 1991.

COURRIER DES LECTEURS

par Didier PIAU

Dans la rubrique courrier de ce numéro, nous publions telle quelle une lettre de M. Raymond PEGE (Breuil-Barret, 85120) qui nous raconte sa rencontre avec Othello et avec la FFO. Rappelons que les lettres de cette rubrique n'engagent que leurs auteurs. Alors pourquoi, vous aussi, ne pas nous faire part de votre expérience, réagir aux courriers précédents, suggérer, exiger, râler (pas trop), applaudir, soutenir ou réfuter, parler en quelque sorte?

Chers frères en othello,

J'ai senti que vous aurez besoin de lire ma lettre.

J'ai découvert le jeu d'othello grâce et dans la revue L'Ordinateur Individuel, en 1980, vers son 15ème numéro; grâce aussi à ma HP-41 - sur laquelle, pourtant, je n'ai pas fait grand'chose comme programme jouant à othello. Ne trouvant pas de "board" dans la capitale d'outremer où je me trouvais alors, j'entrepris de collectionner 128 bouchons de tubes de mayonnaise: il y en avait des rouges et des jaunes. Heureusement pour mon estomac, et malgré le gaspillage, je ne suis pas arrivé très loin.

Grâce à Jeux et Stratégie et un passage en Belgique j'ai, après d'énormes et longues recherches, déniché une machine Tsukuda modèle de table (j'ai remarqué avec dégoût comment, avec mépris, Mr Pingaud et vous, vous vous absteniez soigneusement de dire son nom). Lors de prochains voyages à la Librairie Saint-Germain, je me suis muni des Tsukuda plus petites: j'en ai toujours avec moi quand je voyage, et j'en ai offert plusieurs aux amis à qui j'ai appris à jouer. Elles peuvent encore me battre de temps en temps. J'ai relevé une mention de la FFO dans Jeux et Stratégie il y a plusieurs années - mais pas dans le livre de Mr Pingaud. Je rencontre le très estimable libraire de l'Impensé Radical, grâce lui soient rendues, presque chaque été. Il m'avait donné les coordonnées de la FFO, on ne m'a pas répondu. J'ai enfin trouvé chez lui, l'été 89, Othello par l'exemple. Vous m'avez abonné.

C'était mon itinéraire othellien, et pour vous dire qu'aussi mordu d'othello que je sois, on s'est difficilement rencontrés, et pour vous demander ce qu'a fait la FFO depuis 1983 pour se faire connaître un peu plus loin que dans un petit cercle "bien parisien". Maintenant je veux bien faire des suggestions - je les trouve impératives, excusez-moi - et poser des questions, en espérant que vous pourrez y répondre.

1. Pas question de vendre la revue aux non-adhérents, ni de la vendre au numéro pour les anciens, ni de refaire paraître les numéros épuisés, dites-vous! Voilà bien le genre de Diktat qui interdit des progrès et qui doit paraître extrêmement déplaisant même à ceux qui n'ont pas vécu 68. C'est tout le contraire qu'il faut faire, d'abord pour vous faire connaître, ensuite pour rendre service aux nouveaux adhérents, aux débutants, à ceux que vous avez l'air d'appeler de vos vœux, qui vont relever le niveau du jeu français dans les années à venir, en bref à presque tout le monde.

2. Placardez des affiches de taille raisonnable à la Fnac, au moins à Wargames au Forum (forum!) des Halles, à la Règle à Calcul, du côté de chez Duriez, etc. Vous avez dû remarquer que l'informatique à n'importe quel niveau amenait, et des mordus, à othello.

3. La couverture de FFOrum me paraît pas mal du tout, voir 2.

4. Je reviens à 1: vous faites en effet souvent référence à des articles de numéros anciens, sans revenir dessus, alors qu'ils ont l'air intéressants, je pense aux programmes d'ordinateur, aux systèmes de rondes.

5. Comment est reproduite la revue? Je ne tiens pas trop à connaître le prix de sa fabrication. Mais n'allez surtout pas en augmenter le prix.

6. L'article du numéro 9 sur l'histoire d'othello, bien que manquant de clarté, à mon avis, m'a bigrement intéressé. Pouvez-vous reproduire des articles des revues japonaise, américaine, etc? Et, à ce propos, pourquoi ne pas s'inspirer de ce que font les associations étrangères pour être connues?

7. Je suis très content des problèmes - peut-il assurer qu'ils ne recèlent jamais de fautes? - et notamment du Solitaire de Mr Thill. Que penser si j'ai passé une journée sur le Solitaire du n° 13 et dû examiner toutes les suites possibles pour trouver la bonne? J'ai réussi à battre Reversi Challenger, niveau Expert 4, une fois et en jouant les blancs. Comment peut-on me classer? Il n'y a pas assez d'articles techniques, notamment d'initiation dans la revue.

Les compte-rendus de rencontres devraient être écourtés. Est-il bon de publier aussi souvent des classements? Que veut dire Elo et qu'est-ce?

8. Nous enlevons les agrafes et nous relient ensemble plusieurs numéros. Veuillez absolument à réserver une marge gauche au recto et la marge droite correspondante au verso.

PETITE ANNONCE: Je cherche une machine Tsukuda, modèle de table.

Avec mes encouragements.

A Daoukro, le 25 mars 1990, R.Pégé

Beaucoup de questions, beaucoup de suggestions, je vais essayer d'apporter quelques réponses (quand je les connais!).

D'abord une évidence: ce n'est pas parce que la FFO n'a pas (encore) mis sur pied une activité qu'il s'agit d'un refus. Plus souvent hélas c'est par manque de temps, de personne disponible voire d'argent. Exemple utopique: si la FFO avait des crédits illimités, FFORUM serait en quadrichromie, un numéro aurait l'épaisseur du bottin de Paris, tout adhérent recevrait gratuitement la collection en entier, chaque sous-préfecture abriterait une sélection du championnat de France et le vainqueur du tournoi de Paris recevrait un chèque plus important que le vainqueur de Roland-Garros...

Exemple réalisé: après des années de manque cruel et quelques tentatives avortées, un stage d'été a vu le jour. Pourquoi? Parce qu'un membre de la FFO, Bruno de la Boisserie pour ne pas le nommer, a accepté de consacrer une fraction importante de son temps à (bien) en organiser un. En résumé, l'expérience montre que le nombre de personnes prêtes à animer la fédé est assez limité donc ceux qui s'y collent font ce qu'ils peuvent. Une certitude en tout cas, MM. Yaka, Faukon et Izonka, bien que volontiers bavards ne sont d'aucune aide ici. Je suis ravi de constater que tu as rejoint la FFO avec de meilleures intentions qu'eux, cher Raymond, et que tu vas maintenant nous submerger de tes initiatives pour la promotion du jeu...

Je passe à tes suggestions "impératives". Point 1: si Diktat il y a, il ne vient pas du conseil mais des statuts de l'association dénommée FFO qui précisent que nous n'avons pas le droit de vendre quoi que ce soit. Tous nos services, numéros "épuisés" (que l'on peut toujours se procurer, contrairement à tes informations, cf O.Thill), numéros hors-série de FFORUM, passent donc par des adhésions annuelles. Gardons à l'esprit par ailleurs qu'à moins de faire s'envoler le prix de la cotisation ou d'aliéner son indépendance, deux "solutions" pouvant également réveiller les échos de mai, la FFO se doit d'avoir une gestion rigoureuse, sous peine de disparition pure et simple. Point 2: bonne idée, du papier et de la colle t'attendent. Point 3: tiens! Point 4: tu vois que les grands esprits se rencontrent, que penses-tu des numéros spéciaux, le spécial informatique pour les programmes d'ordinateur par exemple? Point 5: c'est le plus gratiné. Quelle est ta question? Sache donc que FFORUM est reproduit par photocopie (quiconque dispose d'un prix plus faible que 18 centimes par feuille devrait déjà nous en avoir fait profiter) à partir d'un "original" obtenu sur imprimante d'ordinateur et donc souvent non facturé. Une remarque: tu confonds le "prix de fabrication" de FFORUM et le montant de l'adhésion (90F/an pour un adulte) qui te donne droit à FFORUM et à moult autres services (rogntudju! Voir la réponse au point 1). Point 6: oui, d'ailleurs nous faisons tout cela. Point 7: le solitaire n'est pas de Mr (sic) Thill mais de M.Marc Tastet. Les articles techniques: où sont les tiens, "notamment" d'initiation? Les classements: fais un sondage parmi les joueurs, tu seras étonné. Elo: c'est le nom de l'inventeur d'un système de classement utilisé par exemple aux échecs. Le classement de la FFO n'est pas un classement Elo, mais un classement formalisé par un certain Jech et redécouvert par Thierry Bousch. Voir l'article sur le sujet dans FFORUM 12. Point 8: d'accord pour essayer en sachant que la photocopie ne respecte pas bien les marges. Enfin je ne peux pas te procurer de machine Tsukuda personnellement car je n'en possède pas, mais où as-tu été chercher notre "mépris" pour cette société japonaise? Avant de proclamer son dégoût, on se renseigne...

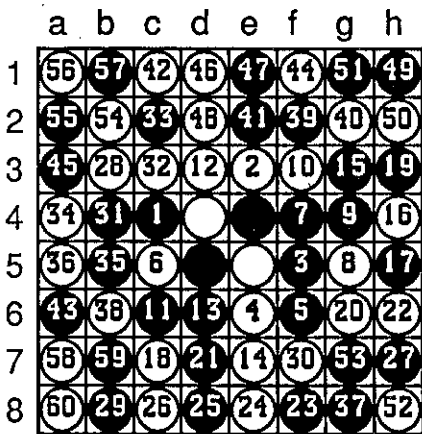
Voilà. Comme je l'ai souligné au début de cette rubrique, c'est à votre tour de nous envoyer vos réflexions et vos suggestions. A bientôt, et que le grand "Totolello" (invention de Caroline, 7 ans) vous soit favorable.

MEIJIN 1990: TAMENORI S'ABONNE...

par Didier PIAU

Cet article commente les parties de la finale du Meijin qui s'est déroulée le 1er avril 1990. Le 25 mars, un tournoi des prétendants a regroupé entre autres Ken Ichi Ishii et Masaki Takizawa, mais pas Takeshi Murakami, sans doute à cause du système de qualification qui ne réserve qu'une place à la région de Tokyo: or Ishii et Murakami vivent à Tokyo... En demi-finale, Nakajima bat Kamemoto 34-30 mais Sakaguchi et Ishii font nulle 32-32. Une partie de départage (en blitz?) remportée 51-13 désigne Sakaguchi comme second finaliste mais celui-ci perd la finale des prétendants 38-26. Tetsuya Nakajima obtient ainsi le redoutable honneur de rencontrer Hideshi Tamenori, meijin sortant et triple champion du monde. Le Meijin se dispute au meilleur de quatre parties et Tamenori a conservé son titre par 3 victoires à 0. Rappelons qu'il est donc toujours actuellement champion du monde, champion du Japon et meijin... Les appréciations, othellistiques ou autres, contenues dans cet article n'engagent que leur auteur. Par contre, tous mes remerciements vont à Marc Tastet et Dominique Penloup (même s'il n'est pas d'accord) pour leurs corrections et à Comp'Oth pour son programme de fin de partie.

Première partie:



Nakajima 30 Tamenori 34

Ouverture Tigre central (coup 7-F4). Tamenori joue toujours la perpendiculaire. Les deux joueurs suivent une ligne classique jusqu'au coup 17 inclus. 18-C7 est une innovation de Tamenori.

Les coups usuels sont 18-H3 qui donne un bord Est blanc (19-C3, 20-H6) et 18-H6 qui donne un bord Est noir et un bétonnage de Noir au Sud et à l'Est (voir le championnat du monde et le Meijin 1989).

19-H3 empêche Blanc de reprendre le bord en H6 mais laisse clairement une masse blanche entre deux groupes noirs, ce qui est toujours délicat en raison de l'influence réciproque de chaque groupe noir.

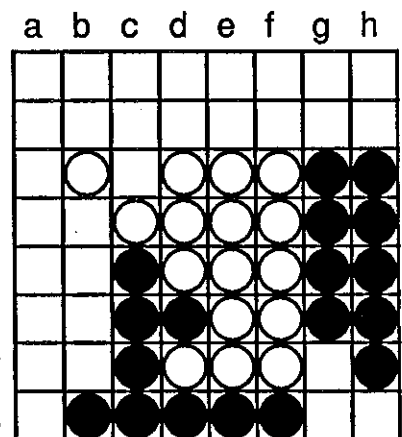
20-G6 et 22-H6 forcent Noir à compléter le bord déséquilibré. 20-H6, 21-H7, 22-G6 est possible mais laisse G6 blanc: le coup noir F7 devient alors excellent dès que Noir n'a plus de pion sur la diagonale C4-E6.

21-D7 vise à remplir le pré-bord Sud pour menacer H6 sans retourner de pions externes: pour cette raison, la réponse 22-F7 serait faible.

23-F8 reconnecte les cases C7 et F7. Noir peut attendre avant de reprendre le bord Est car un coup de Blanc en H2 serait une catastrophe, supprimant tous les problèmes d'influence de Noir.

25-D8 empêche Blanc d'y jouer et de gagner encore un temps sur le bord Sud. Après 26-C8, Noir est coincé: le

bon coup serait F7 mais G6 deviendrait noir et Blanc pourrait reprendre le bord Est puis le compléter; donc Noir doit jouer en H7 d'abord, ce qui permet à Blanc d'ôter l'accès en F7 avec 28-B3... donc Noir doit reprendre le bord Sud avec 29-B8, ce qui permet à Blanc de jouer lui-même en F7 et Noir doit jouer encore un coup à l'extérieur car il n'a pas accès en G8.



Après le coup 30-F7

On peut d'ailleurs estimer au vu de la position après 30-F7 que 27-F7 n'était pas si mau-

vais: si Blanc ne reprend pas le bord Est, Noir a gagné un temps, et si Blanc reprend (28-H2), Noir peut sans doute se permettre 29-C3; sur 30-H7, Noir sacrifie en G7 sans craindre de voir retourner tous les pions de la colonne G car G4 et G5 sont protégés; sur 30-G8 qui ne retourne pas F7, Noir doit jouer 31-C2 et Blanc peut récupérer, par exemple avec 32-D2, son tempo supplémentaire en H7 mais il a des pions partout. Dans la partie, après 30-F7, Noir est gêné par l'influence de son bord Est et de sa colonne C. 31-B4 est un coup raisonnable qui redonne accès en G8 (et 31-E2 pour ôter le pion E7?).

32-C3 économise la frontière. Le seul point positif dans la position de Noir est que Blanc a perdu la parité à cause du coin G7-G8-H8.

33-C2: malheureusement pour lui, Noir est obligé de jouer sur la frontière blanche au Nord, donc son bord Est deviendra attaquant.

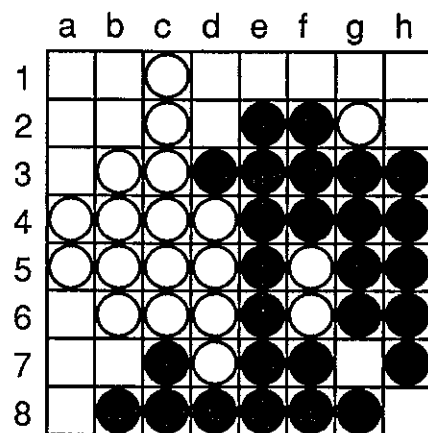
34-A4 est le bon coup; sur 34-D2, 35-D1 donnerait un avantage à Noir: la diagonale de deux pions C4-D3 étant entièrement noire, cela priverait Blanc d'accès aux deux extrémités de cette mini-diagonale, soit en B5 et E2. De plus, 34-D2, 35-D1 ôterait l'accès de Blanc à la meilleure case pour lui de la région Ouest: A4.

37-G8 utilise la liberté dans le coin Sud-Est tant que Noir y a accès mais perd la parité.

41-E2 est déjà (presque) le seul moyen de recouper la diagonale C6-G2.

42-C1 force Noir à jouer sur le bord Ouest car il n'a pas accès en D1 ni en D2. C'est

d'ailleurs le seul coup qui ne perd pas: 42-F1 D1 D2 donne 42-22; 42-G1 E1 D1 donne 35-29; 42-D1 C1 B1 donne 33-31.



Après le coup 42-C1

43-A6 est un coup perdant: au coup 43, Nakajima dispose essentiellement des coups A3 et A6. Comment décider? 43-A6 perd 28-36 mais 43-A3 donnait la nulle 32-32! Blanc doit alors répondre en F1 avec la suite F1 D2 B2 D1 E1 H1 A2 G1 H2 B1 H8 G7 A8 A1 B7 A6 A7; mais si Blanc reprend le bord (44-A2), Noir peut gagner 33-31 en prenant le coin H1 et donc en sacrifiant les bords Est et Sud, avec la suite 45-H1 F1 A7 H2 D1 H8 G7 B2 A6 A8 B7 E1 D2 P A1 B1 G1. Sur 43-A3 et 44-A2, le coup naturel 45-A7 perd 28-36 avec la suite 46-B2 H1 D2 A6 A8 B7 F1 G1 H2 E1 D1 G7 H8 B1 A1.

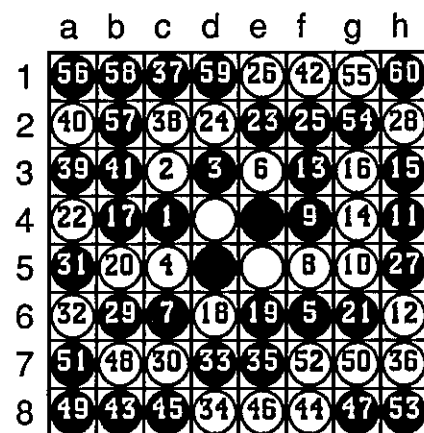
Les coups 44 à 49 sont bons, Noir remplit au Nord avant de prendre le coin H1 pour assurer des pions définitifs. 46-D2 et 48-B7 sont également optimaux.

50-H2 perd un pion: 50-B2 A1 H2 G1 H8 G7 A8 B1 A2 P A7 P B7 donne 28-36.

54-B2 perd encore un pion: 54-A8 B1 B7 A7 B2 A2 A1 donne 29-35.

55 à 60 sont bons: 30-34... il était temps pour Tamenori que la partie se termine.

Deuxième partie:

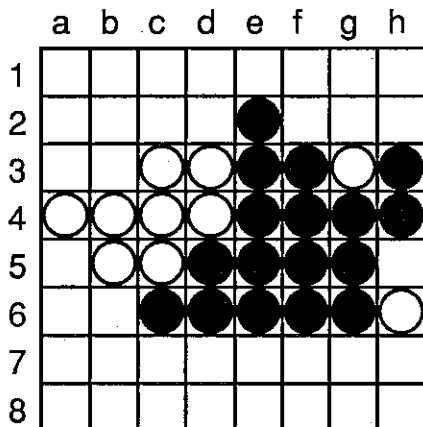


Tamenori 50 Nakajima 14

Ouverture Ishii: c'est l'ouverture favorite de Tamenori contre la diagonale. Nakajima choisit le coup collé (6-E3) puis la variante dite cannibale ou de la grosse masse (8-F5 et 10-G5). La variante est classique jusqu'en 18-D6 inclus.

19-E6 est une nouveauté: on joue d'habitude 19-G6 et c'est ce coup que Tamenori avait choisi en 1988. L'inconvénient de 19-E6 est de laisser G6 à Blanc. Un avantage de ce coup pour Tamenori est de sortir des lignes connues de Nakajima. La réponse 20-B5 revient aux suites connues puisqu'après 21-G6 Noir a interverti ses coups 19 et 21. Après 22-A4, la position blanche me semble déjà délicate. 23-E2 attaque minimalement la frontière Nord et pose des problèmes à Blanc pour répondre: 24-F2 offre la réponse évidente 25-D2 mais

24-D2 choisi par Nakajima redonne accès à H5, case d'attaque du bord Est.



Après le coup 23-E2

Stratégiquement, **25-F2** est très bien vu: Noir n'a pas à sauvegarder sa liberté en H2 car il estime que Blanc va devoir reprendre le bord Est (coups 27-H5 et 28-H2) et qu'ensuite, malgré le tempo supplémentaire en H7, la frontière de Blanc va lui poser trop de problèmes. Tout ça pour dire que Noir a raison de jouer en F2.

Je ne vois pas comment éviter de jouer **26-E1** mais ce coup ferme un trou impair au Nord-Ouest (eh oui, 9 est un nombre impair). **27-H5** applique le plan noir. Il n'est pas entièrement clair que **28-H2** soit forcé. En tout cas Blanc a jugé que **29-H7** était mortel et qu'il ne pourrait survivre à son manque de libertés. A contrario après **28-H2** comme dans la partie, il y a des pions blancs partout.

29-B6 menace A5 sans que Blanc puisse reprendre en A6 à cause de la frontière blanche de la ligne 6. **30-C7** pare cette menace en coupant cette frontière en deux, mais après **34-D8**, Blanc a

fermé un deuxième trou impair.

35-E7 est standard dans cette configuration de bord. **36-H7** utilise la liberté et force Noir à jouer au Nord-Ouest. **39-A3** est un exemple, d'après l'article d'initiation de FFORUM 17, de "nice secret".

Blanc n'a pas de solution bien satisfaisante pour jouer 42. **42-F1** perd 44-20 mais **42-F8** qui est le meilleur coup perd 43-21, alors... La suite après **42-F8** est E8 G1 F1 D1 H1 G2 H8 G7 G8 F7 A7 A8 B2 A1 B1 P B8 B7 C8.

43-B8 vise à sacrifier le coin A8 pour gagner le bord Ouest et perd 4 pions sur la suite optimale 43-B1 F8 E8 G7 H8 G8 H1 F7 G2 G1 D1 B2 A1 P B7 C8 A7 A8 B8 qui donne 44-20.

44-F8 est optimal et **45-C8** perd un pion, la meilleure suite étant 45-B7 A8 A7 C8 A1 F7 G2 H1 G1 B2 E8 P B1 P D1 P G7 H8 G8 qui fait 40-24.

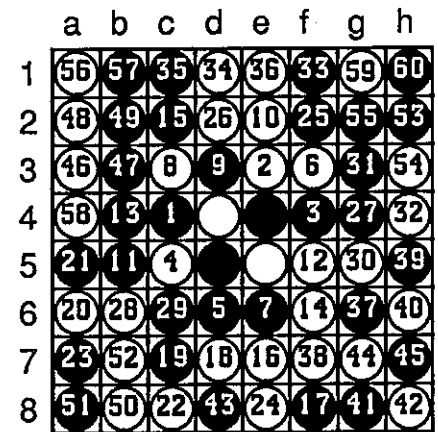
46-E8 est une catastrophe pour Nakajima: après ce coup Blanc ne peut espérer que 16 pions. 46-B2 donnait 39-25 avec 46-B2 D1 G7 G1 F7 E8 B7 H8 G8 H1 G2 A8 A7 A1 B1.

48-B7 perd 5 pions de plus. **48-G7** fait 48-16 après B1 B7 A8 D1 G1 A7 A1 B2 F7 G2 H1 P H8.

51-A7 et **54-G2** sont deux petites erreurs de Noir qui perdent 2 pions et 1 pion. Les bons coups sont 51-F7 A7 A1 B2 B1 P H8 P H1 D1 G2 G1, score 53-11, et 54-H1 P A1 P B2 P B1 P D1 G2 G1, score 51-13.

Les coups 55 à 60 sont optimaux.

Troisième partie:



Nakajima 28 Tamenori 36

Ouverture Rose. Nakajima choisit le coup **3-F4** plutôt que de rejouer une Italienne comme dans la première partie. La variante adoptée est une Rose tournante (de 11 à 16, les deux joueurs "tournent" autour de la position). La suite est classique jusqu'au coup 16.

Le coup **17-F8** est une grosse faute de Nakajima: là encore le but est sans doute de sortir des suites trop bien balisées mais le coup proposé est désastreux. Chacun des coups blancs de 18 à 28 est vraiment superbe et Tamenori fait littéralement exploser la position adverse. Tout peut se résumer à un décompte des cases d'accès.

18-D7: d'une certaine façon, c'est le coup thématique de la variante usuelle. Rappelons qu'on joue habituellement 17-D2 pour empêcher Blanc de jouer en D7. Ici le piège fonctionne à couleurs inversées. De plus après **18-D7** Noir n'a accès ni en C6 ni en C8.

20-A6: Tamenori écarte avec raison le coup trop facile en C8. Il y a encore mieux à faire: où Noir peut-il jouer? En F7. Donc ôtons le pion

d'accès C4! Élémentaire, non?

22-C8 et **24-E8**: il est temps de gagner ces deux tempos gratuits en termes de frontière avant que Noir ne retrouve des accès au bord Sud.

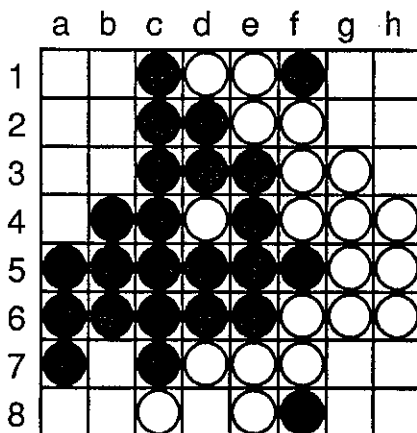
25-F2 déconnecte de façon économique les cases C4 et G4, **26-D2** est la réponse standard et **27-G4** redonne enfin accès en C6 mais **28-B6** pourrit la case C6 idéalement puisque ce coup reconnecte les cases C6 et C4. De toute façon, mieux vaut jouer en B6 avant Noir en C6 pour laisser ces deux cases occupées par des pions noirs; le prébord Ouest est maintenant noir donc le bord Ouest est un bord déséquilibré attaquable sans aucun problème. Un début de partie superbe.

Tamenori choisit le coup tranquille **30-G5**: pourtant la suite 30-G5, 31-G3, 32-H4 est sans doute un peu décevante, en particulier à cause de **32-H4** qui influence le coin Nord-Est et ferme le "coin" Sud-Est. 30-B3 avec de multiples pièges sur le bord Ouest était sans doute meilleur. Ici Blanc estime que la position noire va se dégrader d'elle-même et qu'il lui suffit de remplir la zone Est du damier sans se préoccuper de sacrifier le coin A1. L'attaque du bord Nord **33-F1** est sans doute correcte et Blanc semble acculé à la suite **34-D1 35-C1 36-E1** qui retourne tout au Nord-Est

et laisse un trou impair. En effet 34-E1 ne marche pas (35-D1) et 36-B1 serait trop risqué.

Noir veut conserver le coin Nord-Est intact car c'est son seul avantage: par ailleurs un coup en D8 donne deux temps à Blanc (G8 et B8), F7 est désastreux, il reste donc 37-H5, 37-H6 et 37-G6. 37-H5 donne 38-G6 et Noir est coincé. 37-H6 donne des suites moins claires mais après 38-H5 39-G6 40-F7, que fait Noir? **37-G6** force l'enchaînement **38-F7 39-H5** sans redonner accès au Nord-Est.

40-H6 continue le plan de Tamenori: résoudre tout les problèmes à l'Est avant de régler son compte à Noir grâce à sa mauvaise structure Ouest.



Après le coup 40-H6

41-G8 semble être la seule façon de continuer à jouer la parité mais, mais... Il est difficile d'être affirmatif en

l'absence d'outil informatique. Peut-être 41-H2 était-il plus intéressant avec le coup 42 à l'Ouest et puis... (ou 42-H3?).

42-H8 est le bon coup.

43-D8 est optimal et donne 22-42. Un autre coup possible est 43-H3 B3 A3 A4 D8 A8 B8 B7 B2 A2 B1 A1 G2 H1 H2 G1 H7 G7 (22-42 également).

44-G7 ne respecte pas la parité dans le trou G7-H7 et perd 5 pions. La bonne suite est 44-B7 G2 H1 H2 H3 A8 G1 B8 B1 B2 A2 A1 A4 G7 B7 A3 B3 (22-42).

45-H7 fait de même et redonne les 5 pions. Il fallait jouer 45-G2 A3 H2 B2 A1 B1 H3 A2 A4 B3 H7 H1 G1 B7 A8 B8 (27-37).

46-A3 perd un pion. 46-B3 G1 H1 H2 H3 G2 B1 A3 B2 A1 A4 B7 A2 B8 A8 donnait 22-42.

48-A2 perd 3 pions sur la suite 48-B2 A1 B1 H2 H3 G1 A2 A4 B7 G2 H1 B8 A8, score 23-41.

50-B8 est bon. 50-A1 donne aussi 26-38 avec 50-A1 B1 B8 A8 B7 H2 A4 G2 H1 G1 H3.

54-H3 perd 2 pions et donne 28-36. La bonne suite est 54-A1 B1 A4 G2 H3 H1 G1, score 26-38.

55 à 60 sont bons: une fois encore, Tamenori a gardé assez de marge pour se permettre des erreurs en fin de partie.

SOLUTIONS DES PROBLEMES

Pb n° 1 : 1.e8! menace a8, 2.f8 3.h3 et blanc doit offrir un coin.

Pb n° 2 : Essai : 1.g2? 2.g7! 3.h6 4.h4. Sol : 1.b2! 2.b7 3.a6.

Pb n° 3 : Essais : 1.g5? 2.h5 3.h4 4.g7. 1.b2? 2.g5 3.g7 4.b7.

Sol : 1.g2! 2.g5 3.b7 ou 2.g7 3.g5.

Pb n° 4 : Essai : 1.g7? 2.passe!. Sol : 1.b7! 2.a8 3.g7 4.h7 5.h8.

Pb n° 5 : Essai : 1.g7? 2.b7. 3.g4 4.h4.

Sol : 1.h4! 2.h3 3.g4 ou 2.b7 3.g4 ou 2.g4 3.g2! et non pas 3.h7 car 4.b7.

Pb n° 6 : Essai : 1.a6? 2.c2 3.h6 4.g7. Sol : 1.h6! 2.c2 3.b2! et non pas 3.a6 car 4.g7.

Paul râle, Bernard peste et Martin gale!

Par Jean-Claude Gérard

"Il n'y a pas de Martingale à Othello!", explosa le président interloqué par l'impudence de mon anonyme ELO (1570 à l'époque). "D'ailleurs, l'heuristique... Quoique le match nul soit peu probable... Et puis, il est toujours possible d'écrire sur le sujet!".

Moi, quand mon président vénéré se met à utiliser de grands mots, je fais le dos rond, je me la boucle et je marmonne quelque vague borborygme pour m'échapper, tout en apaisant le légitime courroux que mon acte téméraire de lèse-Othello venait de provoquer.

Pourtant, je n'avais que timidement demandé si quelqu'un s'occupait de la recherche de la martingale... Qu'eût-ce été si j'avais tout de go¹ révélé que je croyais en avoir démontré l'existence!!! Car c'est en effet prendre un bien grand risque de parler de corde dans la maison d'un pendu, tout comme parler de martingale, la pire menace pour un jeu, à celui qui le premier a en charge la survie et le développement de celui-ci. Et que ceux qui auront envie de suivre la même voie soient ici bien avertis : les conséquences de leur engagement sont incommensurables avec leurs causes; car ainsi naissent les schismes et les scissions, les guerres de religion et de sécession: de croyances divergentes... Qu'ils se rassurent aussi: la guerre de Sécession a cessé, c'est sûr! (Jean-Marc Thibault, Acte V, scène 7).

J'avais pourtant bien réfléchi, pendant de longues années, avant de m'aventurer dans cet embryon de dialogue. D'abord, au début des années 80, j'avais entamé la construction d'un partenaire informatique avec le Basic de mon TRS. L'idée d'affecter des valeurs fixes aux cases ne m'emballait guère : il fallait une fonction d'évaluation plus évolutive; puis parut dans FForum un article limitant les possibilités de

l'ordinateur car "les relations entre cases sont trop complexes...". Damned, c'était fichu, et le TRS céda la place à un ATMOS sur lequel le programme self-made ne dépassa pas le retournement des pions et excéda son auteur! Alors parut dans le regretté J&S un article de stratégie pure consacré, autant qu'il m'en souviennne, aux "jeux fermés à solution unique" (ou quelque chose d'approchant).

L'exemple type est le jeu de Marienbad où deux joueurs s'affrontent en s'efforçant de laisser l'adversaire prendre la dernière allumette d'un ensemble de 16, réparties en quatre rangées de respectivement 1, 3, 5 et 7 allumettes. Chacun à son tour, peut prendre autant d'allumettes qu'il veut dans une seule rangée à la fois; celui qui prend la dernière allumette a perdu.

Le jeu est fermé en ce sens que le nombre de possibilités de jouer chaque coup est limité et qu'il n'est pas possible de revenir en arrière. Par exemple, le premier coup offre 16 possibilités. Par ailleurs, il n'est pas possible de remettre en jeu une allumette qui en a été retirée. Il est à solution unique car il n'y a d'autre issue pour l'un des deux joueurs que celle de prendre la dernière allumette. Car n'oublions pas qu'il est obligatoire de prendre au moins une allumette à son tour de jeu.

Il est facile de démontrer, en relisant l'article de J&S, qu'il existe pour ce type de jeu une façon de jouer qui assure la victoire à l'un des joueurs même si l'autre joue "parfaitement", c'est-à-dire de façon optimale. Il suffit pour cela de savoir "grimper aux arbres" : le jeu est représenté par un arbre renversé, dont le tronc est constitué par la position de départ. et qui se ramifie à chaque tour de jeu, chaque possibilité de jeu étant représentée par une branche. Ainsi, à Othello, le tronc donne naissance à quatre branches et il y a soixante niveaux de ramification. Jouer une partie consiste à descendre l'arbre. Pour optimiser, il suffit de

¹Le raisonnement est également valable pour ce jeu.

remonter dans l'arbre pour choisir une autre branche qui donnera un meilleur résultat.

A Marienbad - l'année dernière, un an déjà - il suffit pour trouver la martingale d'explorer systématiquement l'arbre: deux joueurs réalisent une partie initiale quelconque; le perdant change son dernier coup s'il a le choix. S'il perd de nouveau, il change encore, et si tous les coups d'un niveau ont été testés il remonte au niveau au-dessus. S'il gagne, c'est à l'autre joueur de tenter de retrouver la victoire en remontant progressivement dans l'arbre.

A mesure que l'exploration s'effectue, les joueurs remontent dans l'arbre jusqu'à ce que l'un des deux n'ait plus de possibilité nouvelle à explorer : l'autre a donc joué dans la martingale. Le gagnant peut être le premier joueur s'il dispose d'un premier coup tel qu'il n'existe pas de deuxième coup permettant au deuxième joueur de gagner; le gagnant peut être le deuxième joueur si, quel que soit le premier coup, il dispose d'un deuxième coup tel qu'il n'existe pas de troisième coup permettant au premier joueur de gagner. Dans les deux cas, le joueur "gagnant" doit continuer à jouer des coups optimisés.

On dit aussi que le joueur "gagnant" se trouve dans une situation "perdo-gagnante" : en jouant le bon coup, il met l'autre joueur devant une situation perdante où, quoi qu'il joue, il rend au premier une situation "perdo-gagnante", et à lui de jouer le (ou un) bon coup.

A Marienbad, le premier joueur est face à une situation perdante; le second a donc toutes les chances de gagner s'il connaît la recette². On constate qu'Othello est aussi un jeu fermé à deux solutions: le nombre de coups et de possibilités par coup sont limités et définis; une partie compte 60 coups au plus, chaque coup offre de zéro à 28

possibilités et il n'est pas possible de revenir en arrière. C'est donc bien un jeu fermé. Rappelons les deux solutions évidentes :

- Un joueur gagne et l'autre perd.
- Les deux joueurs font égalité.

Cela signifie que deux joueurs "parfaits", ayant complètement exploré et mémorisé les quelque 10³⁶ branches de l'arbre et jouant au mieux de leurs intérêts respectifs, arriveront à l'une ou à l'autre de ces deux solutions, soit une seule : Othello est aussi à solution unique :

- Première hypothèse : un joueur dispose d'une façon de jouer qui lui permet de gagner quoi que fasse l'autre l'autre joueur : il y a martingale;

- Seconde hypothèse : les deux joueurs disposent d'une façon de jouer qui leur apporte l'égalité; aucun ne peut gagner et chacun peut éviter de perdre : il y a "martégale".

Ouf! Fin de la première partie. Dans la deuxième, intitulée "A la recherche de Martingoth" ou "Renard, ne vois-tu rien venir ?", nous aborderons quelques questions existentielles de base, telles que :

- S'il y a martingale, est-ce le premier ou le second joueur qui en bénéficie ? Est-ce un avantage pour le second d'avoir le choix, ou le premier est-il en situation gagno-gagnante ?

- S'il y a martingale, est-ce que mon classement ELO va remonter ? Où puis-je me procurer la méthode ?

- S'il n'est pas raisonnablement envisageable d'effectuer l'exploration systématique de l'arbre tant que le CRAY 32 ne sera pas commercialisé pour le grand public, peut-on trouver une formalisation synthétique de Martingoth et que signifient les termes barbares de potentiel et capacité de retournement ?

Pour toute critique (constructive!), idées, suggestions, innovations, deux seules adresses : Jean-Claude Gérard, Les Tamaris, 3 rue Pasteur 91700 VILLIERS SUR ORGE ou FFO, BP 147, 75062 PARIS CEDEX 02. A suivre...

² Je peux vous la fournir pour 30 francs par chèque et une enveloppe timbrée, libellée à votre adresse : les trois premiers me permettront de renouveler mon abonnement à FForum, les quatre suivants d'acquérir le dernier et indispensable bouquin sur othello "Othello par l'exemple" et les cent mille autres auront la fierté d'avoir contribué à ma fortune personnelle !

GRAND PRIX DE FRANCE 1990

23

			PrPér	IDF0	Cergy	Tele	IDF1	PrPa	Péren	IDF2	IDF3	IDF4	Lyon	IDF5	Toul.	Vélizy	Paris	Total
Tastet	Marc	F	140	200	200	20		50			30	20	90		123	38	140	1051
Ralle	Paul	F	200	97						200	170						0	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	0	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						0	359
Caspard	Emmanuel	F		97	30	0	0	140		8	9					38	0	322
Thill	Olivier	F	75	18		200	0											293
Piau	Didier	F					75									200	10	285
Aguillon	Compoth	PG								97	170							267
Becquet	Théole	PG				20	200											220
Lazard	Emmanuel	F		18		97						97						212
Leader	Imre	GB															200	200
Andriani	Bintsa	F	27	0	30	0	0	16			9	20	60	27		0	0	189
de la Boissérie	Vincent	F			30		10				0			97		13	10	160
Barbot	Thierry	F						0					140					140
Tastet	Serge	F	0	0				0					15		123		0	138
Decoevère	Eric	F	27						106									133
Draper	Bruno	F													123			123
Le Saout	Alain	F		0											123		0	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						0	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 Boissérie	Bruno	F			3	20	0		16	0	0	0				38	0	77
Bhagat	Peter	GB															64	64
Brightwell	Graham	GB															64	64
Piat	Jérôme	F		0	30		10	16		8	0						0	64
Shaman	David	US															64	64
Rouillon	Denis	F		18			0		16	8		20		1			0	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
Defteil	Spock	PG			30	0	0					0						30
Draper	Philippe	F													30			30
Gros	Jean-Sébastien	F											30					30
Péjissier	Laurent	F											30					30
Trombetta	Serge	F											30					30
Alard	Serge	B	3					0	16		9						0	28
Augé	Gilbert	F										0		27				27
Pinta	Grosthello	PG				0								27				27
Feinstein	Joel	GB															25	25
Murakami	Takeshi	J															25	25
Lambert	Moore	PG			0						0	20						20
Delfante	Eric	B	3					0	16		0						0	19
Liparo	David	F		18														18
Picou	Philippe	F		18														18
Dorsimont	Guilain	F							16									16
Pinta	Simon	F					0									13		13
De Grey	Aubrey	GB															10	10
Mascort	Jean-Manuel	F		0			10											10
Nicolet	Stéphane	F												10			0	10
Decroix	Didier	F								8	0	0						8
Gille	Thierry	F						0				0		1		2	0	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

Ci-dessus le classement final du Grand Prix 1990, (avant la finale). Les six premiers joueurs humains de cette liste (Marc Tastet, Paul Ralle, Dominique Penloup, Jean-François Puget, Philippe Juhem, et Emmanuel Caspard) se sont donc retrouvés les samedi 8 et dimanche 9 septembre pour jouer un double toutes-roudes suivi d'une finale au meilleur de trois parties.

A l'issue des dix rondes, le classement était le suivant: Jean-François Puget 8,5/10, Paul Ralle 6,5/10, Marc Tastet et Philippe Juhem 5/10, Dominique Penloup 4,5/10 et Emmanuel Caspard 0,5/10. Jean-François et Paul jouaient donc la "finale de la finale du Grand Prix". Paul l'emportait 2-0 et se préqualifiait ainsi pour le championnat du monde 1990.

SHAMAN vs. TAMENORI

par Brian Rose

Othello Quarterly; vol. 12, no. 1, Spring 1990

La partie analysée ci-dessous a été jouée entre David Shaman, qui avait les noirs, et Hideshi Tamenori en demi-finale du championnat du monde 1989. En tant que tenant du titre, Tamenori devait être considéré comme le favori, bien que Shaman a eu, dans le passé, quelques succès contre lui. Après une ouverture et un milieu de partie très disputés, Tamenori est sorti vainqueur d'une fin de partie difficile.

Tamenori choisit l'ouverture diagonale et Shaman continua avec la Heath (5.b4). Au coup 6, Tamenori joua e3, la variante Cheminée. La partie se poursuivit avec la suite classique 7.d2 b5 : 9.c6 a4. Au coup 11, Shaman joua d6 à la place du plus classique a3 (diagramme 1). Shaman avait joué cette même ouverture contre Yuri Kononov (URSS) précédemment dans le tournoi ; Tamenori devait espérer cette ouverture lorsqu'il a décidé de jouer la diagonale plutôt que la perpendiculaire (qu'il joua lors de la finale).

Le coup 11.d6 offre à Blanc une réponse évidente en e6. Non seulement e6 est un parfait coup tranquille, mais il empêche Noir d'en jouer un lui-même en b3. Malgré cela, Tamenori joua 12.e2. On ne voit pas très bien quelle continuation Tamenori voulait éviter après 12.e6. Peut-être était-ce 13.a6 c2 ; 15.e2 d1 ; 17.b3 avec Noir menaçant de jouer un bon coup en f5. Bien que 12.e2 fût probablement prémédité, il semblerait que Shaman ne l'ait pas étudié. La partie continua de la façon la plus évidente, chaque joueur utilisant son coup tranquille.

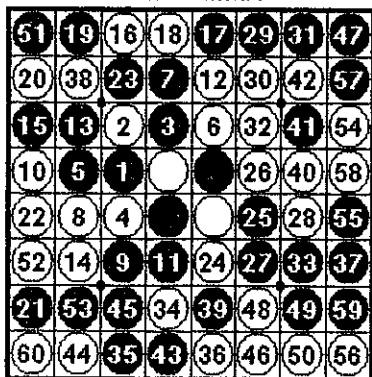
A ce moment de la partie, Noir doit faire face à un choix difficile (diagramme 2). Les trois possibilités principales sont a3, f5 et f6. De toute façon, le jeu se déroule sur le bord ouest. Après 15.a3 Blanc est face à un choix délicat. Si 16.a2, alors Noir a une arnaque avec 17.a7 : Blanc n'a accès ni en a5, ni en a6 et Noir menace de jouer 19.a5. Même si Blanc retourne le pion en d2 (pour se défendre contre l'arnaque), a5 n'est pas un coup très attirant

pour Blanc car il retourne le pion en c3, permettant à Noir de jouer c2. La question pour Noir au coup 15 est ou bien d'attaquer immédiatement avec a3 ou d'attendre avec f5 ou f6. Si la partie continue 15.f5 c1 ; 17.a3 a2 ; 19.a7 a5 ; 21.c2. Noir est mieux. Cependant, Blanc peut éviter l'arnaque avec 16.c7 et semble prendre l'avantage. Dans la partie, Shaman choisit a3 forçant Blanc à retourner d2 pour empêcher l'arnaque. Il est difficile pour Blanc de choisir entre c1 et d1. Si le bord ouest doit être occupé par a2, a7, a5, l'intérêt de Blanc est que b1 soit occupé car il voudra probablement jouer en b2. Il semblerait que 16.c1 assure que b1 soit occupé, par Noir (comme ce fut le cas) ou bien par Blanc si Noir joue en c2.

Noir pourrait essayer 17.f6, mais après 18.a2 ; 19.a7 a5 : 21.c2 e6, il est sur la défensive. Au contraire, Shaman joua 17.e1, prenant avantage de la colonne e, celle-ci étant toute blanche. Blanc ne peut pas faire autrement que 18.d1, car l'arnaque existe toujours. Après 19.b1, Blanc pourrait être tenté de jouer 20.c2 mais après 21.a5 a6 ; 23.a7 e6, la position de Blanc n'est pas très bonne. C'est pourquoi Tamenori joua 20.a2 ; 21 a7 a5 et Noir utilisa son coup tranquille en c2 (diagramme 3).

Au coup 24, Blanc a un très bon coup en e6, privant Noir de son accès en f1. Maintenant Noir doit casser le mur blanc ; Shaman choisit 25.f5, récupérant un accès en f1. La partie se poursuivit 26.f4 ; 27.f6 g5, aboutissant à la position du diagramme 4. La réponse la plus naturelle de Noir serait de jouer 29.g6, pour forcer Blanc à casser le mur sud de Noir, mais g6 offre à Blanc la réponse f3. Shaman joua 29.f1 avec la suite naturelle 30.f2 ; 31.g1 f3. Maintenant que f3 est occupé, Noir peut jouer 33.g6 et force Blanc à jouer au sud (diagramme 5). La question est, où sur la ligne 7 Blanc doit-il casser le mur noir? Un coup en c7 retourne dans trois directions, en incluant le pion b6, et donc est probablement la pire solution. Un coup en f7 re-

Demi - finale



D. Shaman 25 - 39 H. Tamenori

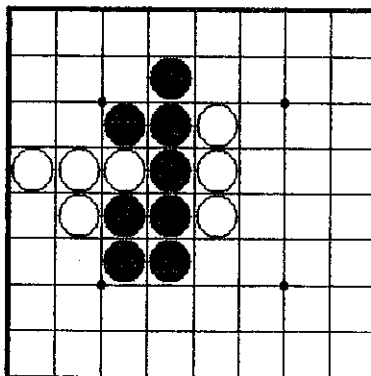


Diagramme 1

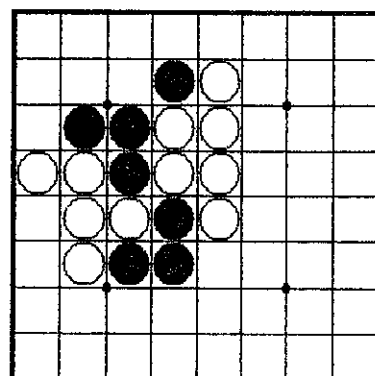


Diagramme 2

tourne le pion f5, éliminant la possibilité de jouer en g4. De d7 et e7, le premier est le plus tranquille et donc est probablement le meilleur.

Shaman joua 35.c8 et Tamenori répondit e8. Shaman voulait jouer cette paire avant son prochain coup 37.h6!? A première vue, cela semble être un mauvais coup, retournant deux pions en frontière. Cependant, Noir menace de retourner le pion blanc en e2, enlevant à Blanc son accès en b2. C'est pourquoi Blanc fut obligé au coup 38 de jouer b2, certainement plus tôt qu'il ne l'aurait voulu. Blanc ne peut plus maintenant retourner le pion b6, car Noir jouerait a1 et a6.

Shaman essaya d'exploiter ceci en jouant 39.e7, avec Blanc dans l'incapacité de répondre c7 (diagramme 6). Cependant 39.e7 transforme une victoire en partie nulle (le bon coup est 39.c7). Au coup 40, Tamenori trouve le bon coup g4. Ce coup élimine Noir de la diagonale h1-a8 et menace de l'éliminer de la diagonale a1-h8 ; de plus, Noir n'a pas accès en f7.

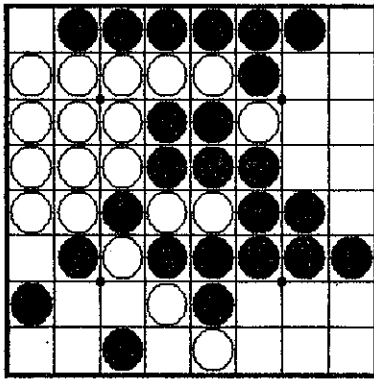


Diagramme 6

Shaman joua un coup perdant avec 41.g3. Il pouvait faire nulle avec 41.c7 f7 ; 43.h3 g2 ; 45.h1 f8 ; 47.g3 d8 ; 49.a1 b8 ; 51.g7 h4 ; 53.a6 h8 ; 55.g8 h7 ; 57.h5 h2 ; 59. a8.b7. Le problème avec 41.g3 est qu'après 42.f8, Noir perd le contrôle de la partie. Par exemple, après 43.c7 f7 Noir perd le contrôle et (comme dans beaucoup de variantes) Blanc peut jouer en h3 pour recouper la diagonale a1-h8. Mais ce n'est pas pour autant que 42.f8 est un coup évident. Dans la suite parfaite, après 43.d8 h8 ; 45.b7, Blanc doit jouer en c7, laissant à Noir

a1 et a6, mais garde le contrôle et force une victoire serrée. La même idée se retrouve si Noir joue 43.b7 après 42.f8.

C'est probablement ce problème de laisser à Noir a1 et a6 qui a conduit Tamenori à rejeter 42.f8. A la place il fit un coup perdant, 42.g2. Je dois admettre que 42.g2 me donna l'impression d'être un coup brillant mais en fait il permet à Noir de gagner suivant une très ingénieuse suite parfaite. Noir doit jouer 43.a6 qui lui donne accès en f7. Après 44.a8 ; 45.f7. Noir est sur les deux diagonales et finalement gagne 33-31. Shaman fut incapable de trouver cette séquence, et joua un nouveau coup perdant: 43.d8. Après 44.b8, l'échange a6-a8-f7 et encore parfait pour Noir, mais conduit maintenant à une défaite 30-34.

Malheureusement pour Shaman, Tamenori entra dans sa procédure de finale et joua parfaitement pour le reste de la partie. Shaman fit quelques petites erreurs aux coups 45, 47 et 57, réduisant son total de pions à 25. (Voir l'analyse de fin de partie ci-dessous.)

NB. Tamenori joua une finale digne d'un champion du monde, c'est-à-dire sans erreur. Les suites parfaites sont les suivantes:

- 57.h7 h4 ; 59.h2 a8 et Blanc gagne 38-26.
- 49.a1 a6 ; 51.b7 a8 ; 53.g8 h8 ; 55.g7 h3 ; 57.h2 h7 59.h4 h5 et Blanc gagne 36-28.
- 47.f7 g8 ; 49.g7 h8 ; 51.h7 h3 ; 53.h1 h2 ; 55.a1 a6 57.h4 h5 ; 59.b7 a8 et Blanc gagne 35-29.
- 45.a6 a8 ; 47.f7 h3 ; 49.h1 h2 ; 51.h4 f8 ; 53.g7 h8 55.g8 c7 ; 57.a1 h7 ; 59.b7 h5 et Blanc gagne 34-30.
- 43.a6 a8 ; 45.f7 h4 ; 47.a1 g8 ; 49.d8 h5 ; 51.c7 b8 53.b7 h8 ; 55.h1 h7 ; 57.h3 h2 ; 59.h8 g7 et Noir gagne 33-31.
- 42.f8 ; 43.d8 h8 ; 45.b7 c7 ; 47.a1 f7 ; 49.a6 h3 51.h4 g2 ; 53.h2 a8 ; 55.g7 g8 ; 57.ps h1 ; 59.ps h8 61.h7 h5 et Blanc gagne 35-29.
- 39.c7 e7 ; 41.g3 g4 ; 43.g2 h5 ; 45.d8 b8 ; 47.b7 f8 49.a1 h7 ; 51.f7 g8 ; 53.h3 h1 ; 55.a6 a8 ; 57.h2 h4 59.g7 h8 et Noir gagne 33-31.

La suite parfaite après le coup 41 est donnée dans le corps de l'article.

Traduction de Emmanuel Lazard

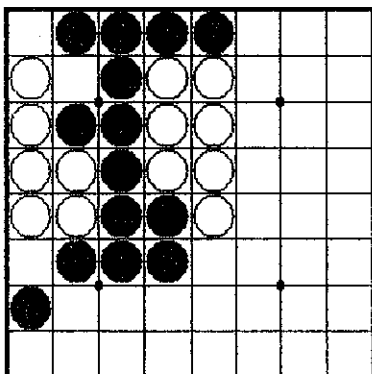


Diagramme 3

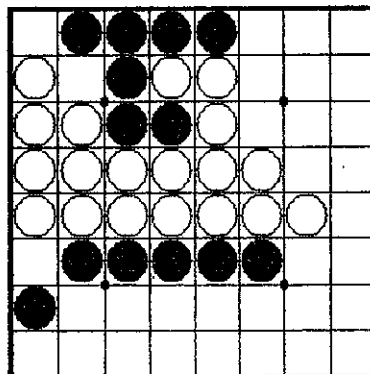


Diagramme 4

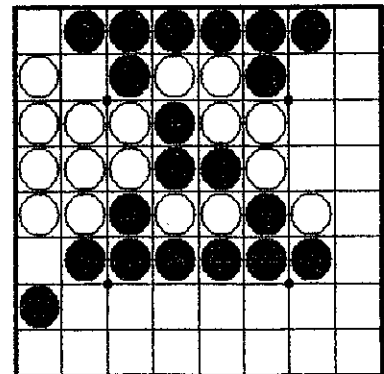


Diagramme 5

CLASSEMENT F.F.O.

Joueurs Français

2317	+/-83	PIAU DIDIER	1732	+/-320	TIGE CHRISTOPHE
2317	+/-70	RALLE PAUL	1693	+/-236	GROS JEAN-SEBASTIEN
2255	+/-88	PUGET JEAN-FRANCOIS	1674	+/-160	PINTA SIMON
2181	+/-50	TASTET MARC	1654	+/-237	DURAND CHRISTOPHE
2162	+/-65	JUHEM PHILIPPE	1643	+/-91	TASTET SERGE
2100	+/-51	PENLOUP DOMINIQUE	1629	+/-149	POIRIER SERGE
2094	+/-102	THILL OLIVIER	1607	+/-285	BRAS BRUNO
2087	+/-78	LAZARD EMMANUEL	1576	+/-265	VESPA GUISEPPE
2063	+/-176	DAUNAS BERNARD	1569	+/-262	AUGE GILBERT
2039	+/-65	CASPARD EMMANUEL	1563	+/-133	GILLE THIERRY
2027	+/-123	CALI ELIE	1562	+/-209	DECROIX DIDIER
2015	+/-86	PIAT JEROME	1554	+/-134	GRUSON THIERRY
2003	+/-280	PICOU PHILIPPE	1527	+/-209	MASSON PASCAL
2000	+/-147	BRACCHI ANDRE	1515	+/-271	GACH OLIVIER
1990	+/-76	DI MEGLIO FABRICE	1514	+/-317	VERNOT GABRIEL
1960	+/-102	MASCORT JEAN-MANUEL	1503	+/-481	RETIERE JEAN-MARIE
1956	+/-144	BRISSON CLAUDE	1496	+/-258	CODRON FRANCIS
1947	+/-58	ANDRIANI BINTSA	1490	+/-191	COPETTO OLIVIER
1945	+/-90	DE LA BOISSERIE VINCENT	1447	+/-261	EYMARD JOEL
1920	+/-95	DECOYERE ERIC	1435	+/-447	AUFERRE CLAUDE
1916	+/-148	PELISSIER LAURENT	1399	+/-245	GERARD JEAN-CLAUDE
1909	+/-120	LE SAOUT ALAIN	1396	+/-246	NICOLET STEPHANE
1906	+/-282	DELBARRE JEAN-CLAUDE	1325	+/-213	MOTTIN PATRICK
1870	+/-73	COULON FRANCOIS	1289	+/-353	DAVID ALAIN
1845	+/-83	DE LA BOISSERIE BRUNO	1255	+/-243	COULON PHILIPPE
1843	+/-445	HERVE YANNICK	1145	+/-280	BETIN DOMINIQUE
1839	+/-107	BARBOT THIERRY	1066	+/-190	MAINVIS WILLIAM
1832	+/-131	LERY MICHELE	1047	+/-238	MORIN ROMARIC
1829	+/-231	DRAPER BRUNO	1011	+/-198	QUIQUET FRANCOIS
1818	+/-106	CUVIER CHRISTIAN			
1807	+/-220	ALEAUME DIDIER			
1806	+/-153	RIVIERE LUC			
1784	+/-136	BOUSCH THIERRY	2466	+/-165	COMPOTH (Aguillon)
1772	+/-183	TORCIA DIDIER	2389	+/-182	TOTO (Gailhac)
1765	+/-199	PROST SERGE	2318	+/-144	THOR (Quin)
1761	+/-190	DORSIMONT GUILAIN	2315	+/-195	THEOLE (Becquet)
1745	+/-454	HALLEY FREDERIC	2197	+/-132	OTHEL DU NORD (Delbarre)
1740	+/-91	ROUILLON DENIS	1834	+/-150	SPOCK (Deiteil)
1733	+/-145	VARGENAU M.-ETIENNE	1698	+/-162	CONFITURE (Thill)
			1444	+/-185	MOORE (Lambert)

Programmes

2466	+/-165	COMPOTH (Aguillon)
2389	+/-182	TOTO (Gailhac)
2318	+/-144	THOR (Quin)
2315	+/-195	THEOLE (Becquet)
2197	+/-132	OTHEL DU NORD (Delbarre)
1834	+/-150	SPOCK (Deiteil)
1698	+/-162	CONFITURE (Thill)
1444	+/-185	MOORE (Lambert)

Joueurs Etrangers

2498	+/-141	MURAKAMI TAKESHI	1802	+/-179	SEQUEIRA DILIP
2371	+/-120	LEADER IMRE	1789	+/-139	WORMLEY MARK
2352	+/-78	BRIGHTWELL GRAHAM	1783	+/-86	DELFANTE ERIC
2335	+/-64	FELDBORG KARSTEN	1772	+/-148	BENJAMIN JEREMY
2301	+/-72	BHAGAT PETER	1767	+/-120	EDMEAD GARRY
2294	+/-78	ANDERSSON RIKHARD	1760	+/-161	WASER STEPHAN
2293	+/-115	SHAMAN DAVID	1757	+/-192	JONES MICHAEL D.
2292	+/-157	BRUSCA AUGUSTO	1743	+/-170	MILITELLO BRUNO
2261	+/-155	VITALJ SENCHEV	1742	+/-96	DAIX ALAIN
2243	+/-86	FEINSTEIN JOEL	1720	+/-73	ALARD SERGE
2232	+/-137	KOTKAMAA PETER	1716	+/-189	RYCIAK ZBYSZEK
2209	+/-69	JENSEN ERIK	1703	+/-163	FOYSTI MARKKU
2195	+/-189	WATANABE AZUSA	1698	+/-151	BERNER BENGT
2177	+/-184	STEFANOV OLEG	1695	+/-154	HYVONEN KENO
2175	+/-143	GHIRARDATO PAOLO	1694	+/-135	LELIEVOLD FRED
2168	+/-85	KIERULF ANDERS	1682	+/-71	JUSTVIK JONNY
2150	+/-109	SELBY ALEX	1678	+/-194	HELLGREN BO
2114	+/-64	BERNER NILS	1661	+/-167	SODERMAN SVEN
2109	+/-138	QVIST JESSEN CLAUD	1622	+/-75	SCEVING GUDNY
2082	+/-131	HANDEL MIKE	1613	+/-151	HAIGH DAVID
2081	+/-126	FLOWMAN GUY	1536	+/-189	LELIEVOLD FREDERIEKE
2069	+/-63	VALLUND TORBEN	1534	+/-167	NYMAN MIKAEL
2062	+/-104	DE GREY AUBREY	1515	+/-160	SELBY MATTHEW
2060	+/-66	VALLUND HENRIK	1492	+/-170	NELUS BERNARD
2058	+/-123	VERRILL HELENA	1461	+/-114	VAJE PER L.
2027	+/-92	JEANGILLE LUC	1461	+/-100	HANSEN TORMOD
2018	+/-152	KONONOV JURIJ	1426	+/-102	THEODORSEN RUINE
2014	+/-86	BERNER JOHAN	1413	+/-159	TRYDAL ANDERSEN E.
2001	+/-114	LONNQVIST TOM	1406	+/-105	TRYDAL MORTEN
1996	+/-66	JOHANSEN NIKLAS	1320	+/-160	RISLA ANITA
1976	+/-141	JEANGILLE PIERRE	1278	+/-180	STANTON ROBERT
1972	+/-88	PEROTTI MAURO	1237	+/-156	JUSTVIK ARNE
1950	+/-96	EDGINGTON ALEC	1221	+/-194	BARRASS IAIN
1942	+/-96	WAHLBERG PER-ERIK	1216	+/-169	LEMAIRE PHILIPPE
1925	+/-123	ENGLUND JOHAN	1214	+/-182	PERSSON MIKAEL
1915	+/-198	STANTON PATRICK	1203	+/-147	NYBERG RAYMOND
1909	+/-184	MOORE MARCUS	1196	+/-125	MICHEL DANY
1876	+/-74	AAS VIDAR	1182	+/-154	FORSYTH IAIN
1873	+/-183	STEPHENSON KEN	1164	+/-109	DELFANTE CHRISTOPHE
1860	+/-78	NIELSEN ERIK	1121	+/-137	DENEUBOURG PHILIPPE
1838	+/-172	STEPHENSON DAVID	1121	+/-105	MAQUET JOHAN
1823	+/-118	ATKINSON MARK	1101	+/-90	DEBRAY DOMINIQUE
1814	+/-102	LONNQVIST CHRISTER	1098	+/-134	DECOCK PHILIPPE
1804	+/-159	FINNAS STIG	1071	+/-163	ARNOLD ROY
			1068	+/-158	LEMAIRE DANIEL

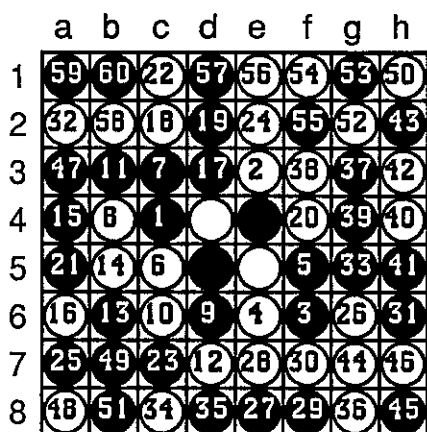
Voici le classement de la F.F.O. au 30 Septembre 1990. Il prend en compte, depuis le classement paru dans Forum 17, le tournoi de Paris (1 et 2/9/90), la finale du Grand Prix de France (8 et 9/9/90), le tournoi de préqualification de Pénenches pour le championnat du monde (15 et 16/9/90), le tournoi de qualification pour le championnat du monde (29 et 30/9/90), plus des tournois européens.

Pour plus de facilité, les joueurs sont séparés en trois catégories: Français, Etrangers et Programmes, mais il est significatif de les comparer, le classement ayant été calculé toutes catégories confondues.

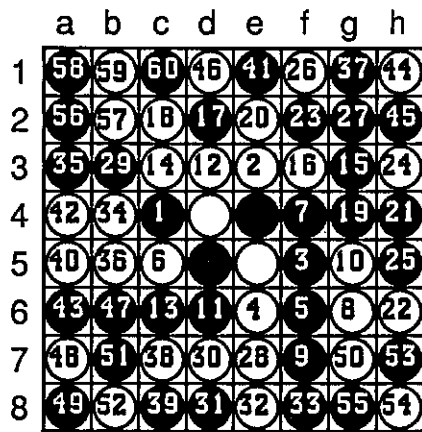
Le classement d'un joueur n'est officiel que si l'incertitude de son classement (donnée par le nombre suivant les signes +/-) est inférieure ou égale à 200.

COMP'OTH à LONDRES en 1989 (vue partielle)

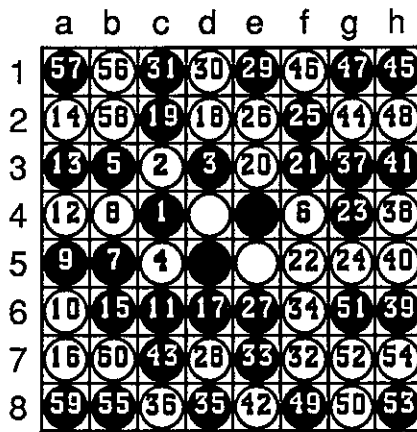
par Didier PIAU



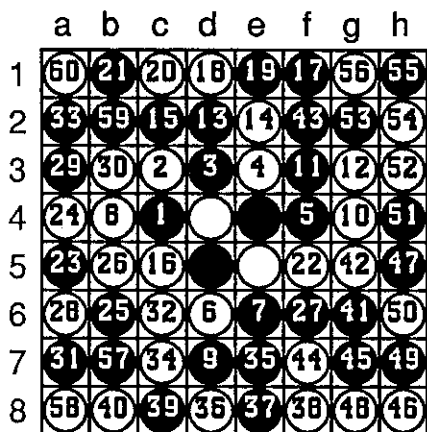
Comp'Oth 37-27 G. Brightwell



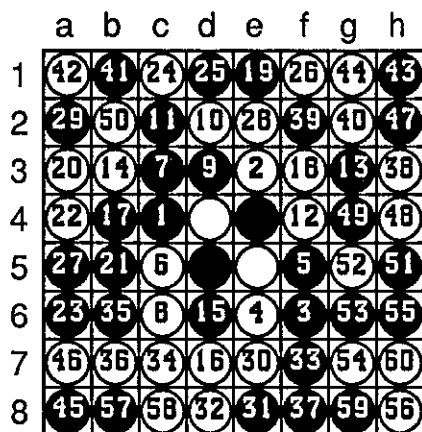
I. Leader 34-30 Comp'Oth



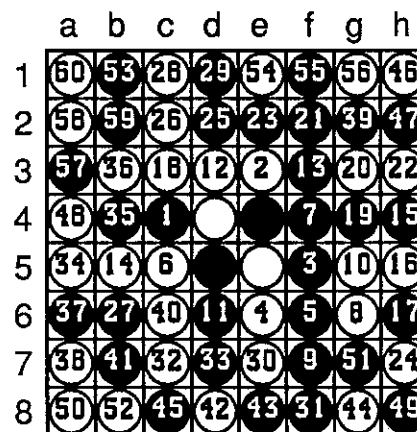
Comp'Oth 34-30 T. Murakami



P. Bhagat 20-44 Comp'Oth



Comp'Oth 16-48 Polygon



Polygon 34-30 Comp'Oth

Les quatre premiers diagrammes représentent les parties jouées par le programme Comp'Oth de François Aguilon dans le match humains/ordinateurs qui s'est déroulé en août 1989 à l'occasion du 1er tournoi d'ordinateurs de Londres. Ce match a été remporté 12 victoires à 8 par l'équipe des ordinateurs. Les deux dernières parties sont extraites du tournoi lui-même et opposent Comp'Oth au vainqueur de l'épreuve, Polygon d'Alex Selby. Ces six parties nous ont été gracieusement communiquées par F. Aguilon (merci!). Voici quelques commentaires de Comp'Oth qui jouait en configuration "inhumaine/campagnarde niveau 6" (ce qui veut dire?).

C'O-Brightwell: ouverture Tigre diagonal. Milieu de partie au coup 15. Fin de partie lancée au coup 45, 45-H8 gagne 36-28 et 54-F1 perd un pion. **Leader-C'O:** ouverture Tigre intérieur. Milieu de partie au coup 14. Fin de partie lancée au coup 43, pas de coup gagnant. **C'O-Murakami:** ouverture campagnarde. Milieu de partie au coup 13. Fin de partie lancée au coup 45, suite optimale. **Bhagat-C'O:** ouverture Tanida. Milieu de partie au coup 22. Fin de partie lancée au coup 44, pas de coup gagnant, conseil 45-H5, pas de coup gagnant au coup 46, conseil 47-G8 et enfin 48-G8 gagnant : ouf...

C'O-Polygon: ouverture Tigre diagonal. Milieu de partie au coup 29 (?). Fin de partie lancée au coup 43, pas de coup gagnant. **Polygon-C'O:** ouverture Tigre intérieur. Milieu de partie au coup 14. Fin de partie lancée au coup 44 (quel est le moment où Polygon est passé en fin de partie?), pas de coup (strictement!) gagnant donc C'O repasse en mode milieu de partie et joue 44-G8 qui perd 34-30 au lieu du bon coup (sans doute 44-C8) qui donne 32-32: dommage...

TOURNOI DEBUTANTS LILLE/PERENCHIES

Ouvert à tous les joueurs (sauf aux ordinateurs) n'ayant jamais participé à un tournoi ou dont le classement FFO est inférieur à 1400.

Le tournoi se jouera en 5 rondes sur une après-midi

Le 13 octobre à 13h45

Renseignements :
Guilain DORSIMONT
Tél : 20 39 89 66

Lieu du Tournoi :
CCAL "Docteur NUYTS"
2 rue Gambetta
59840 PERENCHIES

ILE DE FRANCE 6

Le tournoi Ile de France 6 sera la dernière occasion pour l'équipe de France de s'entraîner avant le Mondial !

Ce tournoi est ouvert à tous (*sauf aux ordinateurs*). Il se déroulera selon le système suisse simple en 7 rondes sur une journée, le :

**Dimanche 21 octobre
à 9h45**

Renseignements :
FFO (1) 40 26 51 69

Lieu du tournoi :
Ecole Normale Supérieure
48 boulevard Jourdan
75014 Paris
Métro Cité universitaire
ou Porte d'Orléans

**RENSEIGNEMENTS FFO
(16.1) 40 26 51 69**

CHAMPIONNAT DE FRANCE 1990

Les **sélections** du championnat de France 1990 se dérouleront pendant les week-ends du 20 octobre au 18 novembre dans plusieurs villes de France.

Les dates respectives des tournois seront connues prochainement. Mais il est nécessaire de s'inscrire sans attendre : **faute d'inscriptions préalables, un tournoi de sélection peut être annulé.**

Inscriptions : s'inscrire rapidement auprès de la FFO à Paris, soit par écrit, soit par téléphone (répondeur) au (1) 40 26 51 69.

Villes ayant annoncé une sélection (au 18.9.90) :

**Pérenchies (Lille) le 3.11
Mulhouse, Strasbourg, Douai,
Lyon, Toulouse, Bordeaux,
Dieppe, Cannes, Chambéry,
Toulon, Paris, Vélizy.**

Les organisateurs sont priés de faire connaître leurs dates le plus tôt possible. Elles seront communiquées aux inscrits sur simple appel à la FFO.

La finale du Championnat de France 1990 se déroulera à BORDEAUX le samedi 1er le dimanche 2 décembre.

MONDIAL STOCKHOLM 1990

Le Championnat du Monde 1990 aura lieu à Stockholm du **3 au 5 novembre**

RESPONSABLES LOCAUX FFO ET 29

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 ? Téléphonez 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...

- | | | | |
|---|---|---|--|
| <p>♦ Luc Rivière
☎ 93 60 14 64
21 rue de Gonelle,
Haut Sartoux,
Sophia Antipolis,
06560 VALBONNE</p> <p>♦ Serge Trombetta
☎ 93 81 31 40
82, Bd de Cimiez
06000 NICE</p> <p>♦ Hervé Doutez
☎ 91 47 46 29
166, Rue du Camas
13005 MARSEILLE</p> <p>☞ Isabelle Goussard
☎ 48 26 26 95
Brouillamnon Plou
18290 CHAROST</p> <p>☞ Bruno Draper
☎ 61 58 17 81
31000 TOULOUSE</p> <p>☞ Didier ALEAUME
☎ 56 45 56 00
17 avenue Pasteur
33600 PESSAC</p> <p>♦ Marc TASTET
"Bordenave"
St-Pandélon
40180 DAX</p> <p>♦ Francis CAYRON
☎ 83 64 41 12
Bat.H2, Résidence
Lamarche
54200 ECROUVES</p> <p>☞ Guilain Dorsimont
☎ 20 39 89 66
Club à CCAL Docteur
Nuyts,
2, Rue Gambetta,
59840 PERENCHIES</p> <p>♦ Jean-CI. Delbarre
☎ 27 96 92 84
1 bis, Rue Charles</p> | <p>Paix
Courchelettes
59500 DOUAL</p> <p>♦ Jacques Basset
36, Rue des Fruges
BP 11, 62130 St-Paul/
Ternoise</p> <p>♦ Yannick Hervé
☎ 88 27 77 96
9, Rue Albert Einstein
67200 STRASBOURG</p> <p>☞ Foyer des élèves de
Normale Sup de
physique de
Strasbourg (ENSPS),
7 rue de l'Université,
67000 STRABOURG.
Le mardi à 20h au
3ième étage, sauf
durant l'été.
☎ 88 27 77 96</p> <p>☞ Paul Freyss
☎ 89 46 17 80
18, Rue de la
Banlieue
68110 ILLZACH</p> <p>☞ Thierry Barbot
Club Normale Sup
Lyon, les lundi soir à
20 h, près du bar des
élèves (sauf vacances
scolaires).
46, Allée d'Italie,
69364 LYON</p> <p>♦ Laurent Pelissier
☎ 72 43 32 81
139, Av. Roger
Salemgro, 69100
VILLEURBANNE</p> <p>♦ Serge Prost
27, Rue de la Sarra
69600 OULLINS</p> | <p>♦ Dominique Penloup
☎ 48 87 19 74
26, Rue Rambuteau
75003 PARIS.</p> <p>☞ Club du luxembourg.
Le mercredi et
samedi après-midi à
compter de 13h 30
dans le coin Nord-
Ouest du jardin du
luxembourg, à pro-
ximité des joueurs
d'échecs. Paris
5ième.
Apporter une pendule
si possible. Contact :
Dominique Penloup
au 48 87 19 74</p> <p>☞ Club Normale Sup
Paris. Mardi à 20h30,
salle Othello, 2ème
étage, (sauf vacances
scolaires) 46 rue
d'Ulm, 75005 PARIS
Contacter : Emmanuel
Lazard
☎ 47 53 03 10</p> <p>☞ Sup Télécom,
☎ FFO pour heures
réunion.
212, Rue de Tolbiac,
75013 PARIS</p> <p>♦ Patrick Mottin
☎ 94 91 60 63
Le Michaela Ent C
Av. de l'Elysée
83200 TOULON</p> <p>♦ François Aguillon
☎ 64 49 36 09
Kerguelen 1,
1, Rue du Haras
91240 St-MICHEL/
ORGE</p> | <p>♦ André BRACCHI
☎ 39 50 86 35
15, Rue de
l'Orangerie,
78000 VERSAILLES</p> <p>♦ Jean-Manuel Mascort
☎ 30 24 31 64
3, passage Juliette
78220 VIROFLAY</p> <p>☞ Stéphane MASSE
Club de VELIZY, Salle
L1, Centre Social,
Place Louvois (ne
fonctionne pas en
juillet et aout)
78140 VELIZY</p> <p>♦ Denis Rouillon
☎ 42 42 07 58
21, Bd de la Républi-
que, 92250 LA
GARENNE-COL.</p> <p>♦ Fabrice Diméglio
☎ 47 32 95 21
44, rue Xavier de
Maistre
92500 RUEIL</p> <p>♦ Elie Cali
☎ 48 25 43 01
4, impasse Durvie
92100 Boulogne</p> <p>♦ Dominique de
Ribbentrop
☎ 30 38 11 58
7 Justice Pourpre
95000 CERGY</p> <p>♦ Bintsa Andriani
22, Rue Pierre Perdue
95800 CERGY St-
CHRISTOPHE.</p> <p>☞ 3615 ELIOTT
3614 NESS</p> |
|---|---|---|--|

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<