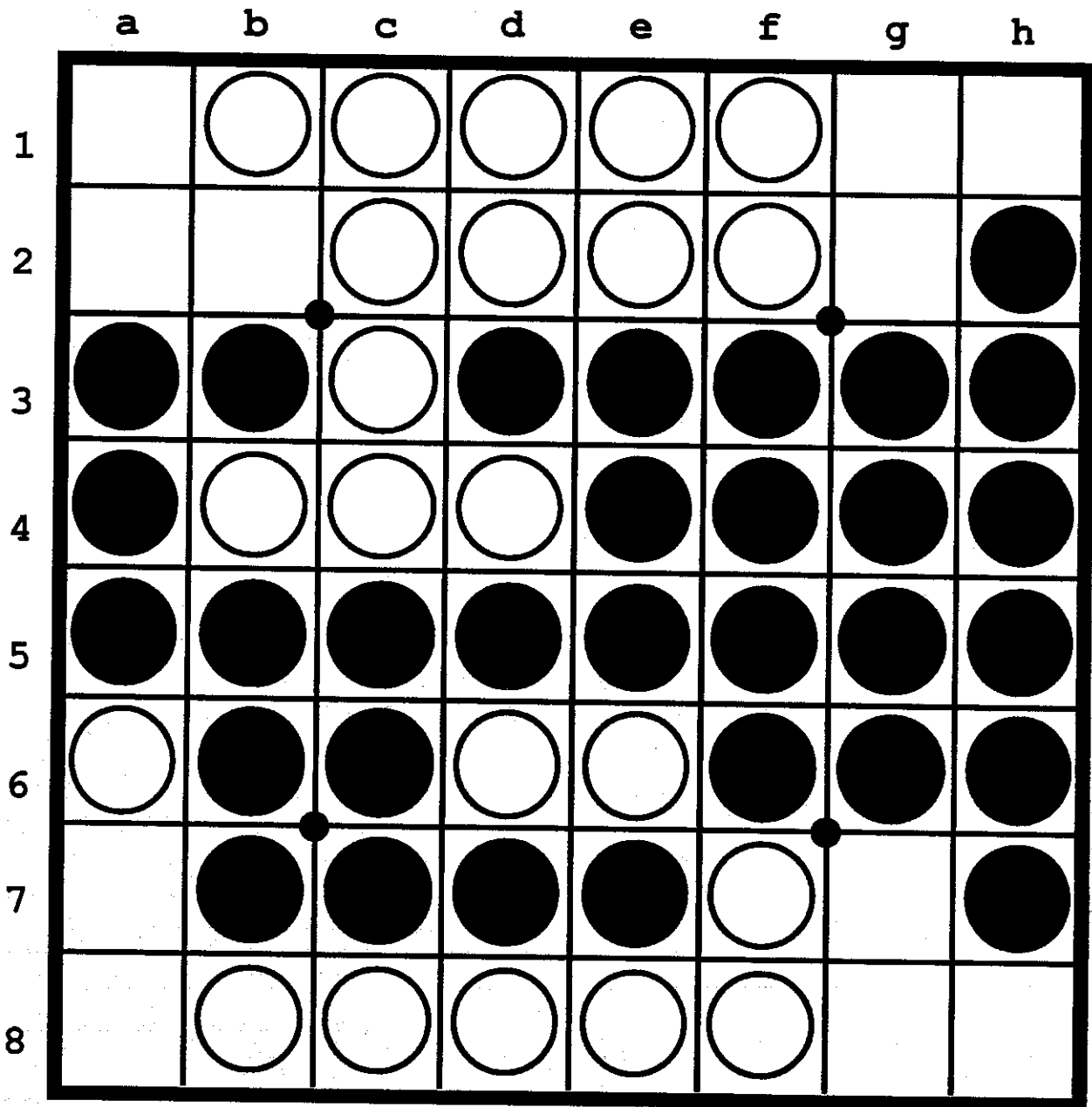


FORUM

N° 20

PRINTEMPS 1991



Blanc joue et gagne...

**ATTENTION : le numéro de téléphone de la F.F.O. change.
A partir du mardi 2 avril 1991, le nouveau numéro est :
(1).45.35.55.86**

EDITO...

Amis du soir, bonsoir...

Le neuf février dernier s'est tenue l'assemblée générale de la Fédération.

A cette occasion, j'ai pu faire mes premiers pas en tant que président et j'espère m'être sorti pas trop mal de cette épreuve. Je profite d'ailleurs de l'inattention de votre éditorialiste favori pour glisser ces quelques lignes dans son fichier.

En plus des membres du conseil (solidaires, sauf un qui était parti faire un tournoi de Diplomacy...), seize adhérents avaient bravé la froidure pour montrer à la face du monde que les Français n'étaient pas tous des veaux, et deux autres, probablement bloqués par la neige, avaient quand même réussi à transmettre leur pouvoir. Sous la présidence de Sylvain Quin, les débats pouvaient commencer...

Jeux & Stratégie n'est plus, mais un autre magazine "Jouer à tout" le remplace. Prévu pour septembre 90, le premier numéro se fait toujours attendre mais devrait paraître à la fin du mois de mars. Avec cette disparition, nos moyens de diffusion du jeu se restreignent, ce qui souligne l'urgence de mettre sur pied une politique cohérente de développement : relations avec la presse, participation aux manifestations, renouvellement des adhésions. N'oublions pas que Dujardin est plus intéressé par les retombées médiatiques que par la dernière ouverture à la mode.

Au chapitre des points positifs, rappelons que Bruno de la Boisserie organise son deuxième stage d'été avec cette année encore plus de participants. Attention, il aura lieu cette année du 17 au 24 Août à Sophia-Antipolis (près d'Antibes) car Sanilhac (où nous étions l'an dernier) affichait cette année des tarifs prohibitifs. Le prix devrait être de 170 Francs par jour et par personne, en pension complète. Contactez au plus vite Bruno de la Boisserie, 12 allée des petits Bois, 78000 Versailles.

Lors de cette A.G., le rédacteur en chef de votre magazine favori a pu entendre les critiques et les souhaits de ses lecteurs (bon, oui, il y avait aussi des compliments), et vous allez découvrir dans les prochains numéros quelques changements dans le fond et dans la forme.

J'ai gardé le plus pénible pour la fin. Comme vous le savez déjà, nous nous voyons contraints d'augmenter l'adhésion à la F.F.O., pour des raisons d'équilibre financier (on annonce le transfert de Tamenori au club de Lyon !). Ainsi, elle passe à 120F, avec deux tarifs spéciaux : 90F pour les moins de 18 ans et 150F pour les résidents à l'étranger.

*Amis du soir, bonsoir...
Emmanuel LAZARD.*

SOMMAIRE

3

Ont participé à ce numéro:

Bruno de la BOISSERIE

Graham BRIGHTWELL

Emmanuel CASPARD

Frédéric COLLAY

Sophie COLLAY

Dominique DE RIBBENTROP

Jean-Claude GERARD

Emmanuel LAZARD

Michèle LERY

Didier PIAU

Raymond PEGE

Marc TASTET

Olivier THILL

FFORUM est le magazine de la
Fédération Française d'Othello

B.P. 147

75062 PARIS Cedex 02

Téléphone: (1) 45.35.55.86

OTHELLO®

est une marque déposée de
DUJARDIN INTERNATIONAL

COUVERTURE (cf aussi page 27) 1

EDITORIAL (Tiens, c'est pas le même) 2

SOMMAIRE (Vous y êtes !) 3

MAGAZINE (Ah ! Les petits tournois) 4

PROBLEMES (A vous de bosser) 7

PARTIE COMMENTEE (Nulle) 8

CLASSEMENT F.F.O. (Où suis-je ?) 13

LES ECHOS D'OTHELLO (Nouveau) 14

OUVERTURE (Un tigre dans le moteur!) 16

SOLUTIONS DES PROBLEMES (Tricheur!) 19

COURRIER DES LECTEURS (A lire...) 20

GRANDS PRIX (France et Europe) 21

UTRECHT 1990 (Comp'oth en purée) 22

NUMEROS SPECIAUX (Commandez-les !) 25

MILAN 1990 (En attendant Florence...) 26

SOLITAIRE (cf aussi page 1) 27

AGENDA (prenez votre calepin) 28

CLUBS ET RESPONSABLES LOCAUX () 29

ADHESION (Ils sont collants...) 30

MAGAZINE

TOURNOI DE CAMBRIDGE 1991

J'avais vous dire : il fallait être fou ou mordu d'Othello pour aller disputer le tournoi de Cambridge ce week-end du 16 février 1991. Résumé du voyage : 12h11 : Châtelet. Dominique et moi retrouvons Manu dans le RER pour Roissy. 12h15 : arrêt des mêmes, Gare du Nord (qui, pour ceux qui ne seraient pas des familiers de la jungle suburbaine parisienne, est la station d'après) ; pas d'interconnexion SNCF en raison du mauvais temps. Bon, c'était à prévoir, on change de train en attrapant Marc au passage. 13h : Station RER de Roissy; la navette a 15 mn de retard. C'est pas grave, l'avion est à 14h30, on a de la marge. 13h30 : pour cause de tempête de neige, l'aéroport est fermé jusqu'à 16h30. Bien, restons calmes, le tournoi commence demain à 10h, on a de la marge. 18h30 : embarquement. Allons, 4h de retard, ça aurait pu être pire; nous voilà partis!... Ah tiens, non : deux personnes ont enregistré leurs bagages et sont introuvables. On fouille la soute pendant 1h30 et, à 20h15, l'avion décolle (si, si). Nous arrivons à Cambridge vers 23h (heure locale : minuit à Paris), via Londres et 2h de car, après donc 12h (!) de voyage.

Enfin bon, nos sympathiques candidats (vous aurez reconnu, par ordre d'apparition à l'écran, Dominique Penloup, myself, Emmanuel Lazard et

Marc Tastet, auxquels viennent s'ajouter les Andriani Brothers (pour les intimes, Bintsa et Sandry (ce dernier arrivé en grand secret pour que les étrangers ne se préparent pas contre lui ! (je m'excuse auprès du secrétaire pour les parenthèses))), plus fous et mordus d'Othello les uns que les autres, vont donc pouvoir affronter une horde féroce de joueurs étrangers parmi lesquels on compte (quand on sait) 3 Russes, 2 Polonais, 1 Américain et le gang othellistique anglais presque au complet.

Après deux jours de combats sur la violence et la cruauté desquels je jeterai un voile pudique (à noter tout de même : la très belle performance de Garry Edmead, et la demi-déception de la part de Melnikov, dont on attendait mieux après son résultat au championnat du monde (il finit quand même 6e, tout le monde ne peut pas en dire autant (oui, les parenthèses, je sais))), nous retrouvons Imre Leader et Dominique Penloup en finale, Marc Tastet et David Shaman jouant la 3e place. Ce dernier éclate son adversaire, qui fera quand même 20 pions sur les deux parties (bravo Marc !). Imre gagne la première partie de la finale, Dominique la deuxième. Dans la troisième, celui-ci a deux coups 54 gagnants, et joue le troisième, perdant (bravo Dominique ! (enfin, ça peut arriver, même

par Emmanuel CASPARD aux meilleurs, j'en sais quelque chose, n'est-ce pas cher secrétaire ? (hum... oui, bon, les parenthèses, pfff !))). Dominique finit donc deuxième et Imre gagne la finale, le tournoi, la belle médaille et tout et tout...

Pour fêter ce résultat, tout le monde se retrouve au restaurant indien où les plats très épicés — n'est-ce pas Manu ? — c'est mieux, les tirets, non ? — réchauffent vite l'atmosphère, qui n'en avait pas besoin, le tournoi se déroulant dans une ambiance vraiment sympa et dans un cadre superbe. Conclusion du week-end: un chouette tournoi, je dois deux livres à Imre, le voyage de retour se passe ... presque ... normalement, et on reviendra l'année prochaine ... Mais qui m'a piqué mes parenthèses ?

Le classement final (score/11):

1 I. Leader	GB	9,5 (+2/3)
2 D. Penloup	F	9 (+1/3)
3 D. Shaman	USA	8 (+2/2)
4 M. Tastet	F	8 (+0/2)
5 G. Edmead	GB	7
A. Melnikov	URSS	7
D. Svirskiy	URSS	7
7 P. Bhagat	GB	6,5
E. Caspard	F	6,5
O. Stepanov	URSS	6,5
11 G. Brightwell	GB	6
J. Feinstein	GB	6
A. de Grey	GB	6
E. Lazard	F	6
Pa. Pietruszkiewicz	PL	6
16 A. Selby	GB	5,5
...(32 joueurs en tout)		

TOURNOI DE SOPHIA-ANTIPOLIS

OU

NOTRE PREMIER TOURNOI

par Frédéric (Robin) et Sophie (Galadrielle) COLLAY

Vendredi 1er mars, deux âmes en peine errent dans le Haut-Sartoux, à Valbonne. Soudain, une lueur attire l'attention des deux égarés ; l'angoisse leur noue la gorge. Au milieu de ce dédale Tolkienien, ils trouvent enfin le numéro 21 d'où s'échappent des bruits confus de voix et de rires... "Et en plus, ils ont des invités!" s'inquiète Fred. En raison du peu d'habitude qu'il a des mondanités, il frappe, puis, assailli par une bouffée de sa logique implacable, sonne. Aussitôt, le maître de céans apparaît à nos yeux ébahis et, à notre grande stupéfaction (note du traducteur : vont-ils un jour s'en remettre ?) fit : "Frédéric et Sophie, I presume." En effet, comment nous, infimes particules noyées dans un océan de grisaille, comment avons-nous pu être reconnus dans cet Univers Nouveau où Blanc et Noir peuvent enfin être distingués (on n'est pas manichéen, mais on aime bien que les choses soient claires...)?

Et là, nous sommes recueillis par une poignée de fanatiques d'Othello. Non seulement, on y trouve les plus grands : Didier Piau, Dominique Penloup, Bintsa Andriani, Marc Tastet, Luc Rivière et Serge Trombetta — Claude Aufrère ne nous rejoindra que pour le tournoi, le lendemain — mais aussi Cécile, la charmante épouse de Notre Hôte (NDLR: Luc Rivière), qui poussera l'hospitalité jusqu'à offrir un buffet-repas plus que co-

pieux, au soir de la première journée de tournoi, et aussi Elisabeth, Clément et Florence dont nous pouvons dès à présent pronostiquer qu'ils deviendront, à la suite de leur Papa, des champions d'Othello. (Note de Sophie : je me décharge de toute responsabilité en ce qui concerne la qualité de ces derniers vers.)

Après cette première prise de contact, qui s'est également accompagnée d'une mise en confiance, ceci grâce aux talents conjugués de nos hôtes et des joueurs, ces derniers, tout en sachant notre cause désespérée (hi ! hi !), nous ont expliqué les formalités d'usage en tournoi. Il s'est avéré que leurs explications étaient efficaces puisque nous sommes parvenus sans encombre au bout des neuf rondes.

Le tournoi s'est déroulé dans "la joie et la bonne humeur" (si, si, c'est vrai...) une preuve supplémentaire qu'Othello reste un jeu, même pour les joueurs de haut niveau. Cependant, dès que seuls les tic-tac des pendules résonnent, à peine troublés par le gargouillement des ventres affamés, règnent alors cinquante minutes d'attention et d'intense réflexion. Une phrase a été prononcée innocemment (?) : "On reconnaît les champions à la vitesse à laquelle ils retournent les pions." Sans doute est-ce vrai (puisque les novices demeurent les plus maladroits...).

Cette notion de pendule était totalement nouvelle pour nous. De ce fait, nous étions relativement peu stressés pour réfléchir par rapport aux autres joueurs.

Par ailleurs, les joueurs confirmés font preuve de gentillesse et d'amabilité à l'égard des néophytes. En effet, tous prennent soin d'expliquer en détail le déroulement de la partie, une fois celle-ci terminée. De plus, loin d'être mis à l'écart, on prend la peine de nous donner les assises théoriques nécessaires à une bonne compréhension des tactiques utilisées lors des affrontements entre les champions.

Nous attendons avec impatience le stage d'été pour pouvoir démontrer que nous avons assimilé les conseils qui nous ont été donnés.

P.S. : Désolés, nous n'avons pas réussi à trouver un aspect négatif qui nous aurait permis de formuler une critique et ainsi de donner la preuve que nous n'avons pas voulu livrer un article de propagande.

Le classement final :

1 D. Piau	7/8 (+2/3)
2 D. Penloup	6/8 (+1/3)
3 B. Andriani	6/8
4 M. Tastet	5/8
5 L. Rivière	4,5/8
6 F. Collay	3/8
7 S. Collay	2/8
8 S. Trombetta	1,5/8
9 C. Aufrère	1/8

N.B.: Didier Piau est donc préqualifié pour le CM 1991.

TOURNOI D'ORDINATEURS DE ST-MICHEL-SUR-ORGE

par Bruno de la Boisserie

Dimanche 10 Mars 1991 : comme chaque année à cette époque, les claviers, souris, écrans et unités centrales fleurissent dans la désormais célèbre salle communale de St-Michel-sur-Orge.

Ils sont 13 programmeurs cette année, venus défier Comp'Oth sur son terrain. Parmi les habitués on reconnaît Philippe Gailhac, Jean-Claude Delbarre, Sylvain Quin, Olivier Thill, Jean Delteil, Simon Pinta, Ben de Wolf, Maurice Claverie... Deux petits nouveaux sont également présents: Stéphane Nicolet et Laurent Arnal.

Hélas, cette scène bucolique dégénère rapidement : à l'annonce des appariements, les visages se tendent ; puis très vite les coups fusent. Et les premiers coups de théâtre surviennent :

François Aguilon manque de tomber dans les pommes en voyant son programme Comp'Oth, jusque là invaincu à domicile, en pleine déconfiture contre Thor.

Tiny Othello crée également la surprise en battant Spock. Il faut dire que ce dernier avait tenté une recherche à 14 coups de profondeur, ce qui le fit perdre au temps.

Deuxième ronde, deuxième coup de théâtre : Othel du Nord, histoire de détendre l'atmosphère, ramène Thor à la raison sur le score sans appel de 57 pions à 7. L'analyse prouvera pourtant que Thor était gagnant au coup 42 !

Mais c'est son compère du Nord, Jacp'Oth, sur lequel il

fallait miser ce jour-là : il s'adjugera successivement, presque sans bruit, Othel du Nord, Thor et Comp'Oth, et terminera le tournoi invaincu.

Signalons enfin le bon résultat de Cassio, le programme de Stéphane Nicolet, pourtant dépourvu de bibliothèque d'ouvertures, ainsi que celui de Purée, le nouveau programme anti-coriaces mais faisables d'Olivier (((Thill))) qui ne perdit que contre les trois premiers.

Au total, on peut noter les points suivants :

- François Aguilon n'est plus seul au panthéon des programmeurs. Il reste cependant le seul à programmer en vers (et contre tous).

- Contrairement à ce que l'on a constaté en 1990, les machines les plus puissantes n'ont pas trusté les premières places. Ouf !

Je tiens pour finir à remercier Bintsa Andriani, son fidèle Atari et le programme d'appariements de notre président vénéré pour leur aide.

Classement final :

- | | |
|-------------------|-------|
| 1) Jacp'Oth | 7/7 |
| 2) Othel du Nord | 5/7 |
| Comp'Oth | |
| 4) Thor | 4,5/7 |
| 5) Cassio | 4/7 |
| Purée | |
| 7) Spock | 3,5/7 |
| 8) Gros-thello | 3/7 |
| Vers 2 | |
| Microb | |
| Moore | |
| 12) Confiture | 2/7 |
| 13) Othello Arnal | 1/7 |
| Tiny Othello | |

TOURNOI DE ROME 1991

par Marc Tastet

Cette année, le tournoi italien comptant pour le Grand Prix d'Europe était le tournoi de Rome, au lieu du traditionnel tournoi de Milan. La date était restée inchangée : le premier week-end de janvier. A l'avenir, il est possible que les Italiens alternent : une année à Milan, une année à Rome.

Le tournoi a réuni 28 joueurs dont un Anglais et 4 Français. Le système suisse a été dominé par Marconi (qui n'a perdu qu'une partie contre Bintsa Andriani) et Puget (une défaite face à Marconi).

Mais en finale, Marconi l'a emporté 2 à 0, et Brusca a perdu 1 à 0 pour la 3e place.

Classement final (score/11):

- | | | |
|-----------------|---|---------|
| 1 F. Marconi | I | 10(+2) |
| 2 JF. Puget | F | 10(+0) |
| 3 P. Ghirardato | I | 8(+1) |
| 4 A. Brusca | I | 8,5(+0) |
| 5 B. Andriani | F | 6,5 |
| L. Puzzo | I | 6,5 |
| W. Tardia | I | 6,5 |
| S. Antonelli | I | 6,5 |
| 9 M. Tastet | F | 6 |
| A. Maccheroni | I | 6 |
| B. Privitera | I | 6 |
| 12 D. Penloup | F | 5,5 |
| M. Perotti | I | 5,5 |
| S. Falbo | I | 5,5 |

SELECTION DE PARIS

Le tournoi préqualificatif de Paris, fin janvier n'a attiré que 13 participants et a vu en finale la victoire de Paul Ralle sur Marc Tastet par 2 à 0. Comme Paul avait déjà gagné le championnat de France, il est donc qualifié pour le championnat du monde (sauf s'il y a trois autres Français qui gagnent deux tournois préqualificatifs chacun, cas peu probable).

PROBLEMES

Par Olivier THILL

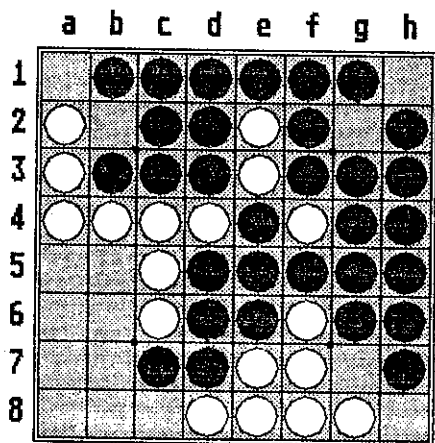
Dans tous les problèmes ci-dessous, il s'agit de trouver le seul coup permettant à noir, de poser un pion dans un coin à son troisième coup ou avant, quelles que soient les réponses de blanc.

Depuis quelque temps, je me pose une question : dans une partie de tournoi, a-t-on intérêt à chercher à prendre un coin ? Pour le savoir, j'ai créé les problèmes ci-dessous en ne laissant jamais plus de seize cases vides, afin que mon programme de fin de partie puisse déterminer la véritable valeur de chaque coup. Celle-ci est indiquée avec la solution ordinaire.

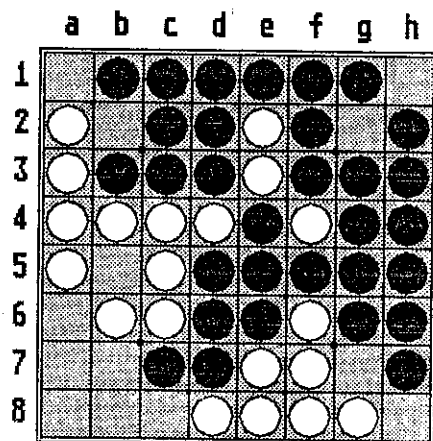
Il n'y a qu'un seul coup qui permette la prise d'un coin, mais il peut y avoir plusieurs coups qui donnent le gain de la partie. Je vous laisse chercher, je ramasse les copies dans 3 minutes. Ceux qui auraient fini avant, et qui s'ennuieraient, n'ont qu'à faire un peu de rétro-analyse, c'est-à-dire reconstituer, depuis le début, la suite des coups qui a permis d'atteindre ces positions.

Mon ordinateur a pris moins d'une vingtaine de secondes pour trouver un coup gagnant dans chacun des 5 premiers diagrammes (soit entre 3.000 et 20.000 noeuds parcourus), et une minute 54 pour le sixième (203.599 noeuds).

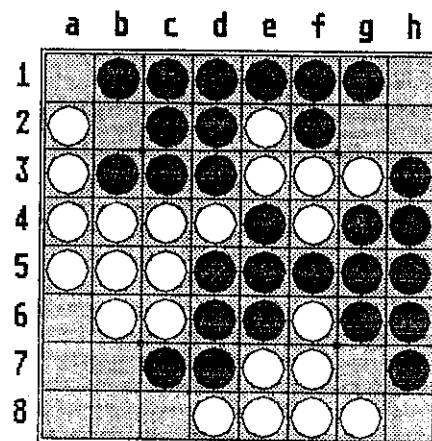
Conclusion : Même si on prend un coin, il peut arriver que l'on gagne la partie.



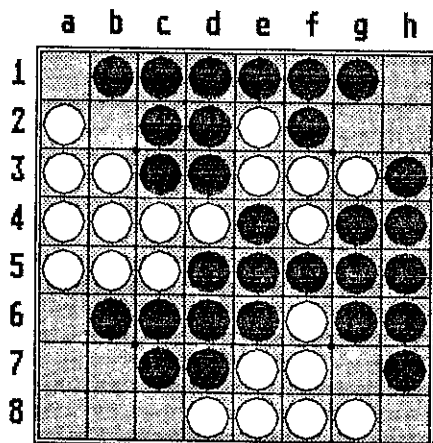
Pb 1 : Noir en 3 coups



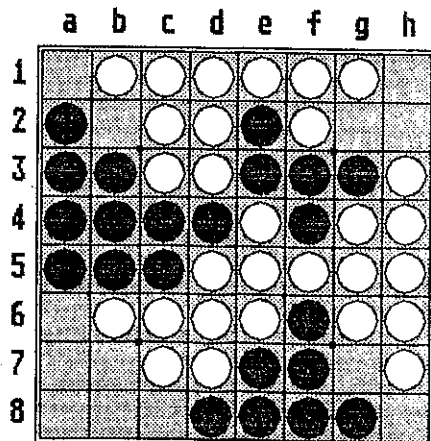
Pb 2 : Noir en 3 coups



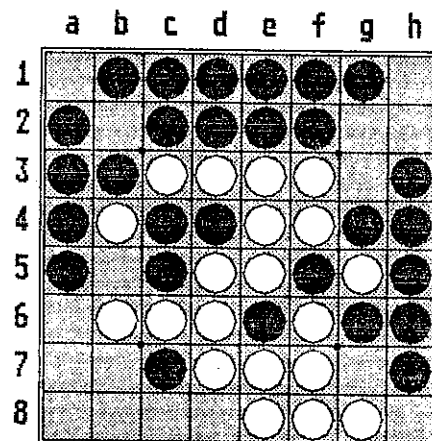
Pb 3 : Noir en 3 coups



Pb 4 : Noir en 3 coups



Pb 5 : Noir en 3 coups



Pb 6 : Noir en 3 coups

Une partie nulle

de notre envoyé très spécial en direct de nulle part

C'est par une froide nuit sans lune et dans une ville inconnue que deux individus à la moralité ainsi qu'à la nationalité douteuses se dirigèrent vers une sorte de tripot louche au sous-sol d'un vaste entrepôt visiblement mal famé.

Là, nullement découragés par les mines patibulaires du portier ou de quelques entraîneuses qui s'efforçaient de redonner un peu de gaieté à la maigre assistance de ce bouge enfumé, ils se dirigèrent avec sûreté, après l'échange rapide des mots de passe obligés, vers le fond de la salle. Ainsi protégés des curiosités indésirables par un paravent de jeux innocents (échecs, flippers, billards...), et une fois rassurés par le clin d'œil rapide de quelques autres habitués, nos deux compères semblèrent relâcher un instant leur surveillance constante des environs.

Ce fut bref! Déjà l'un des natifs avait sorti de sa besace un plateau de jeu et quelques poignées de pions étranges. Chacun comprit les précautions prises car, bafouant la morale et défiant les autorités, une pendule, comme surgie de nulle part, fit également son apparition. L'air sembla tout d'un coup s'être alourdi, les tintements juvéniles du flipper parurent plus lointains en même temps que soudain tragiquement futiles. Ici, on ne jouait plus, et les regards d'acier, les muscles soudain durcis, annonçaient l'affrontement imminent, la déflagration inévitable...

Hé, ho, hééé là... Du calme, pas de panique, on n'est pas en [censuré] ici ni en train de se [censuré]... Othello le jeu de l'harmonie uni-

verselle, ça ne vous dit rien? Hmm... alors relaxez-vous, prenez un othellier et jouons, ça vaudra mieux, vous ne croyez pas?

Le club de Lyon a récemment eu l'honneur de recevoir la visite amicale et prestigieuse du "first ever genetically planned Othello player" (ce n'est pas nous qui le disons mais bien la revue anglaise elle-même), j'ai nommé, Mesdames et Messieurs... Mister Iimre... Leaaaaader!!! Merci pour vos applaudissements.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	58	45	46	47	25	52	56	57
2	48	40	23	8	51	55	53	59
3	20	24	2	3	16	18	39	41
4	21	15	1			6	9	33
5	28	14	4			7	22	38
6	26	17	13	5	19	27	34	43
7	42	49	11	10	12	37	44	54
8	50	36	29	35	30	31	32	60

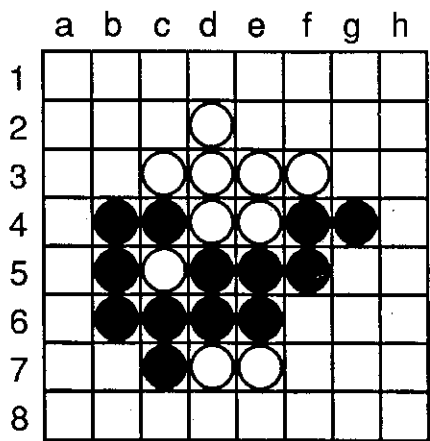
Leader-Piau 32-32

Imre Leader donc, après s'être convenablement extasié sur le local du club (nous sommes hébergés par le bar des élèves de l'ENS Lyon donc les flippers, babyfoot et billards cités plus haut ne sont nullement fictifs pas plus que les banquettes, fauteuils et sono complétant le tableau d'ailleurs), se prêta de bonne grâce à quelques parties amicales d'Othello (dont une contre Thierry Barbot à 1h15 du matin sur laquelle nous jetterons un voile pudique; heureusement qu'aucune note n'en fut prise... Il faut préciser que Mr T n'avait pas lésiné sur les moyens en lançant sur la sono du Gainsbourg

période "J'fais des trous, des p'tits trous" et "Je t'aime moi non plus"... allez vous étonner de l'état d'Imre après ça). Plus tôt dans la soirée avait eu lieu la partie dont le diagramme est donné ci-dessus. Le plus étonnant concernant cette partie, c'est le relatif sérieux dans lequel elle fut disputée...

Les spécialistes ont déjà reconnu une ouverture Tanida, ligne classique s'il en est, mais n'est-ce pas dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes? Accessoirement une ouverture dont personne ne peut dire, après tant de parties, si elle donne un avantage à Noir ou à Blanc (en fait si, le problème est que personne n'est d'accord) mérite qu'on s'y intéresse encore. Les coups 1 (c'est une surprise) à 10 sont donc standards: Blanc se construit un mur à l'Ouest mais Noir doit le traverser.

11-C7 est plus sérieux: Noir choisit entre les deux lignes possibles (11-C6 et 11-C7) celle qui est la moins fréquentée (tout est relatif!). J'ai failli jouer 14-E6, coup qui eut jadis son heure de gloire mais j'optai pour le plus moderne 14-B5. 17-B6 est étonnant quand on le voit la première fois mais c'est le bon coup car Noir a besoin de pouvoir revenir vers le centre et le naturel A6 ne redonne pas accès à E6 et F6.

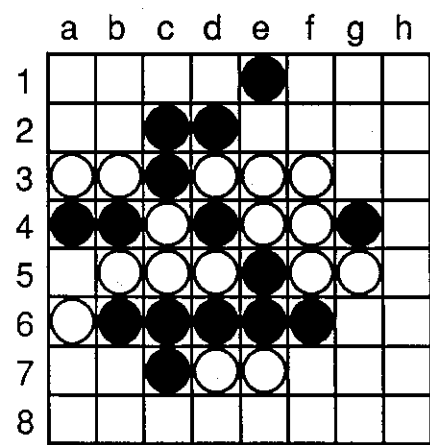


Après 19-E6: Que faire?

Blanc répond souvent 18-E6 pour décaler le coup de Noir en F6. Cette suite retourne E4 et donne un accès en F3 à Noir. J'ai donc cherché une nouveauté (17 coups récités, ça suffit, on n'est pas là pour faire les perroquets). Par chance pour moi, il y avait du neuf pas trop désastreux à savoir 18-F3. Noir prend son tempo en E6 mais maintenant je peux gagner tout le centre en jouant G5. N'y aurait-il pas un moyen de rendre ce coup en G5 vraiment favorable?

Raisonnons un peu: quand Blanc aura joué G5, la cinquième ligne sera toute blanche... ou presque; le seul survivant sera B5. Donc si Blanc joue en A6, la réponse usuelle A5 sera impossible! Ah, et alors, Noir pourra toujours jouer A4, n'est-ce pas? Oui sauf si A4 est déjà rempli.

J'avais mon plan! Susciter le coup Noir en A4 (en jouant A3) puis reprendre le centre avec G5 et enfin jouer A6, laissant à Noir le choix entre prendre un bord déséquilibré et me laisser gagner des temps. Eh bien, le plus extraordinaire est que ça a marché.

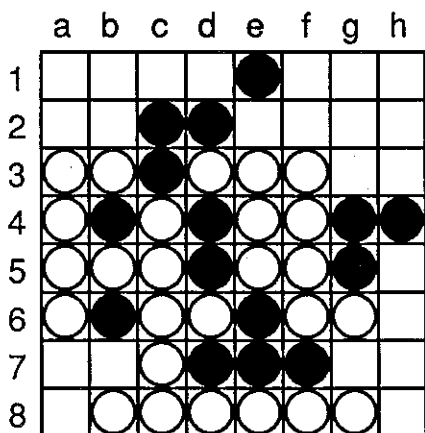


28-A5, boljémoï!

Bien sûr, entretemps Noir avait regagné un accès en F6 (par 23-C2 et 25-E1; la réponse 26-C1 regagnerait le pion C3 mais perdrait la partie) donc 27-F6 m'a forcé à prendre le tempo en A5 immédiatement. L'important est que

Blanc a gagné (au moins) deux temps sur le bord Ouest; A7 est toujours disponible "ôkazou" et Noir commence à être gêné par ses murs.

La suite au Sud (29-C8 à 32-G8) est assez normale, chacun empêche l'autre de gagner des temps. 33-H4 me force à trouver autre chose mais mes pions intérieurs à l'Ouest (colonnes B, C et D) permettent que le coup 34-G6 ne donne aucune bonne réponse. Là encore c'est provisoire: Noir me fait compléter le bord B8-G8 et peut jouer F7.



Après 37-F7

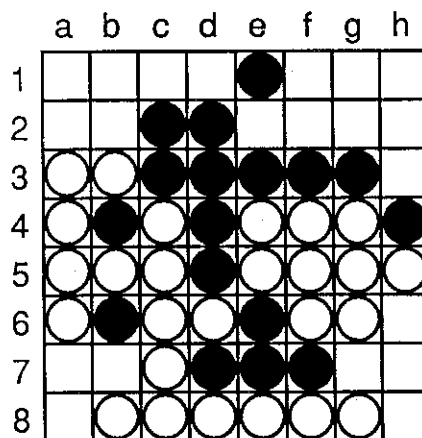
J'étais très content d'avoir forcé Noir à compléter mon bord déséquilibré E8-F8-G8 (Imre quant à lui était plus dubitatif sur les avantages pour Blanc de l'opération: chacun ses goûts). En résumé tout allait bien et le coin A7-A8-B7 me donnait même de l'avance dans la lutte pour la parité: en effet ce trou impair joue le rôle d'un trou sans accès pour Noir car son seul coup légal est B7 et Blanc peut jouer A7 et A8, gagnant tout, car la septième rangée serait à nouveau noire. De plus Blanc peut, lui, jouer dans ce trou en A7 sans provoquer de catastrophe: une bonne affaire donc!

Le seul hic (comme souvent) était que je devais trouver un coup: lequel? H5, H6 et H3 ne sont guère excitants, B2 semble risqué et pourtant il faut choisir. Je tâchai de calculer les suites et

me décidai pour 38-H5. Une remarque philosophico-existentielle (vous vous doutiez bien que vous n'y couperiez pas): contrairement à une opinion répandue, les capacités de calculs ne sont ni omniprésentes ni primordiales à Othello (parfaitement!).

Ici on voit bien que c'est le choix du moment où déclencher le calcul qui importe. Une première fois au coup 20, dans une position égale, j'ai senti que l'enchaînement normal des coups dégraderait inéluctablement ma position: il fallait trouver quelque chose. De même au coup 38, tous les conflits locaux me semblent résolus et je dois ouvrir ou prendre un bord déséquilibré par A7.

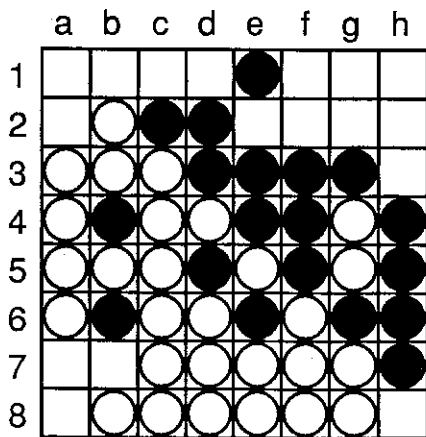
C'est uniquement en ces deux instants qu'il devient avantageux de calculer: le but est précis et les considérations non calculatoires que je viens de décrire délimitent strictement les suites à calculer (ce qui permet aux paresseux comme moi d'arriver au bout de leur calcul). Quand des suites de trois demi-coups de profondeur suffisent largement, ça me va. Le reste? C'est la configuration générale du plateau, le choix stratégique, l'examen sommaire des trous pairs et impairs, la "forme" (demandez à Paul Ralle de vous expliquer, il connaît), mais certainement pas du calcul!



Avant 40-B2

39-G3 pourrit H3 et me laisse dans l'embarras: je peux prendre le temps d'avance en A7, Noir joue H6 et après? Ouvrir au Nord perd le peu de contrôle de la partie que le coup 39-G3 m'a procuré. Un plan possible est 40-F2: si 41-E2 Blanc reprend le bord Est, sinon, Blanc joue en E2. En fait reprendre le bord Est ne m'enchantait guère à cause des problèmes d'influence et je n'arrivais pas à calculer les suites d'un coup au Nord donc j'ai contrôlé la diagonale avec 40-B2.

41-H3 est naturel mais c'est un coup perdant à cause de la suite jouée dans la partie: Blanc contrôle la diagonale et Noir est coincé. 41-H6 est bien meilleur: ce coup force 42-G7, ensuite Noir dispose de H3 et H7, Blanc de A7 et c'est tout donc Blanc a l'air mort. Comme toujours les choses sont plus compliquées: après 41-H6 et 42-G7, Blanc pourrait jouer B1 ce qui n'offre aucun coup car tous les pions de la colonne C et de la diagonale A6-D3 sont blancs et Noir n'a accès ni en C1 ni en E2. Donc Noir doit jouer 43-H7 avant H3 pour empêcher B1.



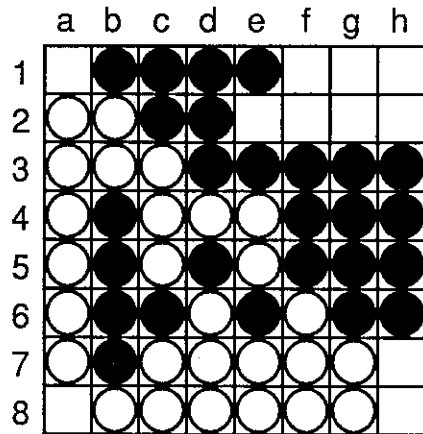
Après 41-H6 42-G7 43-H7

Blanc peut alors détruire le tempo de Noir en H3 par exemple avec 44-H2: et ensuite? Ensuite on est à trois demi-coups de profondeur donc on arrête de calculer! Plus sérieusement Noir ne peut-il sacrifier le coin H8 avec 45-B7? De plus

45-B1 (comme dans la partie) a l'air mortel car Noir garde son pion sur la diagonale ou bien Blanc ouvre.

En fait 44-H2 n'était pas impératif: que donne 44-D1? 45-H3 permet 46-F1: ensuite 47-C1 48-B1 tue Noir et 47-B1 48-C1 49-F1 50-A2 aussi (vérification laissée en exercice au lecteur: ce n'est pas tout à fait immédiat). Noir jouera donc 45-C1, et si Blanc va en A7, 47-B1 tue car il n'y a plus que des pions noirs sur la deuxième rangée donc 48-A2 ne retourne pas le pion de la diagonale. Finalement, en attendant vérification informatique, 41-H6 était bien gagnant. Mais comme j'ai sûrement oublié des coups...

Après 41-H3, Imre et moi avons joué la seule suite sensée: 45-B1 à 48-A2 est un motif connu où Blanc utilise des coups a priori suicidaires pour garder sa diagonale, mais présenté ici sous une forme à mon avis très élégante.



Après le coup 49-B7

49-B7 est forcé et horrible pour Noir et mène à la position ci-dessus. Et maintenant voici notre grand Jeu-concours: vous avez dix secondes pour trouver un coup stupide... Tip, top, tip, top, les dix secondes sont écoulées. Vous n'avez pas trouvé? Eh bien oui, à ma grande honte, je dois l'avouer, j'ai joué 50-A8. Le raisonnement (faux) est le suivant: "Blanc

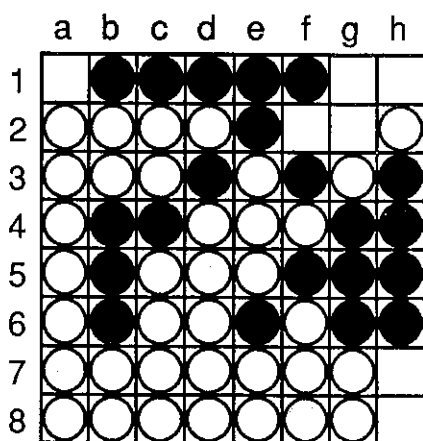
12

stabilise tellement de pions qu'il pourra ensuite ouvrir n'importe comment et terminer avec au moins 32 pions donc gagner". Malheureusement, Blanc va terminer avec seulement 32 pions!

Le point important est de remarquer qu'après 50-A8, Noir passe et force Blanc à rejouer au Nord: or Blanc n'a pas d'accès en A1 et H8 donc sa seule chance de gagner est de laisser ces deux cases vides ou d'y accéder par les bords avant Noir. En d'autres termes, malgré le contrôle total de Blanc, la partie n'est pas finie.

C'était pourtant facile à voir: si Noir joue maintenant en H7, je jouerai H8, H2 (et même G2 avant) et là j'aurai gagné; donc il faut ouvrir MAINTENANT. Conclusion: j'aurais dû jouer 50-E2 avec les mêmes suites que dans la partie sauf qu'A8 serait toujours disponible!

Dans la vraie fin de partie, 51-E2 m'a paru forcé; alors Noir doit répondre 52-F1 car 52-F2 perd à cause de 53-G1 qui retourne définitivement le pion de la diagonale donc Blanc gagne tout. Ensuite 53-G2 m'a permis de rejouer dans ce coin et de garder quelques pions autour de H1.



Après le coup 53-H2

On peut essayer 53-H2 avec l'idée de remplir en dernier les deux cases F2 et G1 qui sont le seul moyen de retourner un pion de la diagonale A1-H8. Noir peut alors répondre 54-H1 ou 54-

F2: sur 54-F2, 55-G1 56-H1 57-G2 et Noir peut jouer en H7. Il reste deux cases vides et Blanc gagne 21-41. Sur 54-H1, 55-G2 56-G1 57-F2 et Noir passe à nouveau mais Blanc gagne 31-33 malgré l'arrivée de Noir en A1 et H8 (vérifiez-vous même, on ne va pas tout faire quand même).

Rétrospectivement on peut même essayer de saboter les coups de Noir en jouant 55-H7 après les coups 53-H2 54-H1: fou, non? Le plus fou dans l'affaire, c'est que Blanc gagne un pion de plus avec cette suite (30-34 après 55-H7 H8 F2 A1 P G1 G2) qu'avec 55-G2.

En remontant encore plus, juste après sa bévue 50-H8, Blanc avait laissé passer 51-G2 (!! comme on dit aux échecs): Noir répond 52-H7, Blanc récidive dans le grandiose avec 53-E2 (étonnant, non?) et si Noir joue H2, Blanc passe et gagne largement, donc Noir retourne le pion G2 en jouant 54-G1 (Othello c'est fou mais moi j'aime), ensuite 55-H1 56-F2 (puisque'il est maintenant impossible à Blanc de sauvegarder la diagonale B2-G7) 57-F1 et la fin est linéaire avec 58-A1 59-H2 60-H8 mais le score est de 26-38.

De manière moins surprenante 50-E2 gagnait largement 24-40 avec la suite 51-F1 52-G2 (encore!! ils exagèrent) 53-H1 G1 et c'est fini car Blanc peut arriver aux coins quand il le souhaite: 55-F2 H2 A1 A8 H8 H7.

Un hypothétique prochain article devrait aborder les points suivants: et si Noir reprend le bord déséquilibré (27-A2)? et 29-F8, c'est fait pour les chiens? pourquoi 38-H5, 39-G3 et 40-B2 (pour 41-H3 on sait déjà) sont, chacun dans leur genre, des coups débiles? et pourquoi Comp'Oth ne donne-t-il que des suites à tomber par terre sur cette partie? Alléchant, non? Au fait... écrivez-le vous même, ce fameux article!

CLASSEMENT F.F.O.

Joueurs Français

2367	+/ -81	RALLE PAUL	1531	+/ -339	PORTEFAIX LAURENT
2358	+/ -88	PIAU DIDIER	1525	+/ -376	ALEAUME DIDIER
2243	+/ -74	PUGET JEAN-FRANCOIS	1492	+/ -184	EYMARD JOEL
2187	+/ -61	TASTET MARC	1491	+/ -451	PROST SERGE
2119	+/ -129	CALI ELIE	1491	+/ -179	VESPA GUISEPPE
2106	+/ -223	THILL OLIVIER	1486	+/ -355	AUFRERE CLAUDE
2105	+/ -57	PENLOUP DOMINIQUE	1482	+/ -363	BENTILHOMME CHRISTOPHE
2097	+/ -89	JUHER PHILIPPE	1410	+/ -280	PINTA SIRON
2074	+/ -92	LAZARD EMMANUEL	1409	+/ -276	PUIRIER SERGE
2028	+/ -81	CASPARD EMMANUEL	1408	+/ -237	NICOLET STEPHANE
1986	+/ -127	DECOYERE ERIC	1344	+/ -542	SOLARD JEAN-GABRIEL
1981	+/ -139	DE LA BOISSERIE VINCENT	1317	+/ -192	LANUIT CHRISTOPHE
1969	+/ -67	ANDRIANI BINTSA	1292	+/ -483	GERARD JEAN-CLAUDE
1963	+/ -402	DELBARRE JEAN-CLAUDE	1177	+/ -355	CALDERINI FREDERIC
1946	+/ -143	MASCORT JEAN-MANUEL	1176	+/ -238	MORIN ROMARIC
1920	+/ -200	DI NEGLIO FABRICE	1171	+/ -374	MICHEL STEPHANE
1848	+/ -117	CUVIER CHRISTIAN	1109	+/ -153	BETIN DOMINIQUE
1843	+/ -241	BRACCHI ANDRE	1104	+/ -398	BUARD DIDIER
1824	+/ -152	COULON FRANCOIS		+/ -241	MASSE STEPHANE
1815	+/ -191	BOUSCH THIERRY			
1813	+/ -160	RIVIERE LUC			
1807	+/ -135	BARBOT THIERRY			
1794	+/ -165	DRAPER BRUNO	2486	+/ -170	TOTO (Gailhac)
1780	+/ -225	PELISSIER LAURENT	2474	+/ -145	COMPOTH (Aguillon)
1774	+/ -208	DORSIMONT GUILAIN	2398	+/ -141	THOR (Guin)
1764	+/ -97	DE LA BOISSERIE BRUNO	2325	+/ -281	THEOLE (Beccquet)
1759	+/ -97	ROUILLON DENIS	2249	+/ -144	OTHEL DU NORD (Delbarre)
1726	+/ -205	BRISSON CLAUDE	2229	+/ -298	PUREE (Thill)
1698	+/ -141	TROMBETTA SERGE	2193	+/ -176	MICROB (Claverie)
1697	+/ -197	VERNOT GABRIEL	2074	+/ -339	CASSIO (Nicolet)
1679	+/ -210	GRUSON THIERRY	1744	+/ -181	SPOCK (Delteil)
1640	+/ -95	GILLE THIERRY	1707	+/ -189	GROS-THELLO (Pinta)
1636	+/ -296	COLLAY SOPHIE	1661	+/ -133	CONFITURE (Thill)
1609	+/ -374	TORCIA DIDIER	1635	+/ -159	INTHELLO (Bras)
1601	+/ -121	TASTET SERGE	1605	+/ -145	MOORE (Lambert)

Programmes

1857	+/ -172	STEPHENSON DAVID	2416	+/ -198	ROSE BRIAN
1853	+/ -114	WAHLBERG PER-ERIK	2361	+/ -82	FELDBORG KARSTEN
1807	+/ -129	LONNVIST CHRISTER	2353	+/ -147	KOTKAMAA PETER
1806	+/ -84	ALARD SERGE	2324	+/ -154	MELNIKOV ALEKSANDR
1783	+/ -146	SECUEIRA DILIP	2296	+/ -107	SHAMAN DAVID
1779	+/ -144	FINNAS STIG	2294	+/ -150	MARCONI FRANCESCO
1778	+/ -135	MORMLEY MARK	2292	+/ -83	LEADER IMRE
1777	+/ -149	HYVONEN KEIJO	2270	+/ -77	ANDERSSON RIKHARD
1772	+/ -176	PIETRUSZKIEWICZ PIOTR	2245	+/ -80	BHAGAT PETER
1763	+/ -152	POYSTI MARKKU	2203	+/ -84	JENSEN ERIC
1733	+/ -175	WASER STEPHAN	2188	+/ -86	BRIGHTWELL GRAHAM
1712	+/ -157	DAIX ALAIN	2162	+/ -67	BERNER NILS
1707	+/ -164	BENJAMIN JEREMY	2148	+/ -152	STEFANOV GLEG
1706	+/ -92	VAJE PER L.	2145	+/ -149	SVIRSKIY DMITRI
1696	+/ -98	SCHVEHING GUDNY	2098	+/ -92	FEINSTEIN JOEL
1694	+/ -125	GRAHAM COLIN	2082	+/ -109	HANDEL MIKE
1654	+/ -182	BERNER BENGT	2076	+/ -144	PIETRUSZKIEWICZ PAMEL
1635	+/ -194	GRAHAM COLIN	2059	+/ -76	VALLUND HENRIK
1618	+/ -147	MILITELLO BRUNO	2058	+/ -106	PLOWMAN GUY
1586	+/ -89	THEODORSEN RUNE	2049	+/ -92	ENGLUND JOHAN
1575	+/ -125	HAUGLAND JAN KRISTIAN	2019	+/ -80	VALLUND TORBEN
1573	+/ -185	RICHARDSON JULIAN	2015	+/ -93	BERNER JOHAN
1569	+/ -133	VEHUSHEIA TORSTEIN	2010	+/ -121	KIERULF ANDERS
1535	+/ -135	HAIGH DAVID	2003	+/ -101	SELBY ALEX
1520	+/ -99	HANSEN TOMOD	1984	+/ -116	JEANGILLE LUC
1504	+/ -123	SELBY MATTHEW	1971	+/ -87	DE GREY AUBREY
1476	+/ -164	BASS JOHN	1968	+/ -136	PUZZO LUIGI
1438	+/ -120	JUSTVIK ARNE	1963	+/ -138	JEANGILLE PIERRE
1408	+/ -177	BARRASS IAIN	1960	+/ -77	JOHANSEN NIKLAS
1404	+/ -140	KJORSVIK LASSE	1955	+/ -81	AAS VIDAR
1385	+/ -175	NELIS BERNARD	1943	+/ -143	VERRILL HELENA
1340	+/ -181	STANTON ROBERT	1913	+/ -90	EDGINGTON ALEC
1332	+/ -145	MICHEL DANY	1908	+/ -78	JUSTVIK JONNY
1301	+/ -145	NYBERG RAYMOND	1900	+/ -119	LONNVIST TOM
1298	+/ -124	DELFANTE CHRISTOPHE	1894	+/ -95	EDMEAD GARRY
1297	+/ -170	TRYDAL MORTEN	1891	+/ -167	STEPHENSON KEN
1296	+/ -150	CLEMENCE ANNEMARIE	1889	+/ -94	NIELSEN ERIC
1260	+/ -97	DEBRAY DOMINIQUE	1889	+/ -159	LEVANEN HARI
1241	+/ -140	ARNOLD ROY	1879	+/ -113	PEROTTI MAURO
1229	+/ -148	LEMAIRE PHILIPPE	1876	+/ -94	DELFANTE ERIC
1223	+/ -162	FORSYTH IAIN			
1196	+/ -110	MAQUET JOHAN			
1081	+/ -148	LEMAIRE DANIEL			

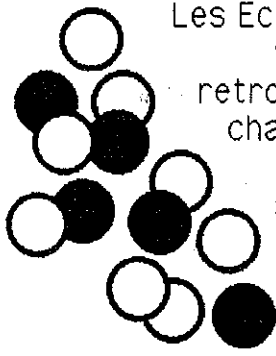
Voici le classement de la F.F.O. au 23 Mars 1991. Il prend en compte, depuis le classement paru dans Fforum 19, le tournoi de Rome (5 et 6/1/91), le tournoi de préqualification de Paris pour le Championnat du monde (26 et 27/1/91), le tournoi Ile de France 1 (9/2/91), le tournoi de Cambridge (16 et 17/2/91), le tournoi de préqualification de Sophia-Antipolis pour le championnat du monde (2 et 3/3/91), le tournoi d'ordinateurs de Saint-Michel sur Orge (10/3/91), 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.

Le classement paru dans le numéro 19 de Fforum est correct, et a été calculé au 31 Décembre 1990, contrairement à ce qu'il a été indiqué dans le corps du texte.

1857	+/ -172	STEPHENSON DAVID	GB
1853	+/ -114	WAHLBERG PER-ERIK	SF
1807	+/ -129	LONNVIST CHRISTER	B
1806	+/ -84	ALARD SERGE	GB
1783	+/ -146	SECUEIRA DILIP	GB
1779	+/ -144	FINNAS STIG	SF
1778	+/ -135	MORMLEY MARK	GB
1777	+/ -149	HYVONEN KEIJO	SF
1772	+/ -176	PIETRUSZKIEWICZ PIOTR	PL
1763	+/ -152	POYSTI MARKKU	SF
1733	+/ -175	WASER STEPHAN	CH
1712	+/ -157	DAIX ALAIN	B
1707	+/ -164	BENJAMIN JEREMY	GB
1706	+/ -92	VAJE PER L.	N
1696	+/ -98	SCHVEHING GUDNY	N
1694	+/ -125	GRAHAM COLIN	N
1654	+/ -182	BERNER BENGT	GB
1635	+/ -194	GRAHAM COLIN	GB
1618	+/ -147	MILITELLO BRUNO	I
1586	+/ -89	THEODORSEN RUNE	N
1575	+/ -125	HAUGLAND JAN KRISTIAN	N
1573	+/ -185	RICHARDSON JULIAN	GB
1569	+/ -133	VEHUSHEIA TORSTEIN	N
1535	+/ -135	HAIGH DAVID	GB
1520	+/ -99	HANSEN TOMOD	N
1504	+/ -123	SELBY MATTHEW	GB
1476	+/ -164	BASS JOHN	GB
1438	+/ -120	JUSTVIK ARNE	N
1408	+/ -177	BARRASS IAIN	GB
1404	+/ -140	KJORSVIK LASSE	B
1385	+/ -175	NELIS BERNARD	B
1340	+/ -181	STANTON ROBERT	GB
1332	+/ -145	MICHEL DANY	B
1301	+/ -145	NYBERG RAYMOND	N
1298	+/ -124	DELFANTE CHRISTOPHE	B
1297	+/ -170	TRYDAL MORTEN	N
1296	+/ -150	CLEMENCE ANNEMARIE	GB
1260	+/ -97	DEBRAY DOMINIQUE	B
1241	+/ -140	ARNOLD ROY	GB
1229	+/ -148	LEMAIRE PHILIPPE	B
1223	+/ -162	FORSYTH IAIN	GB
1196	+/ -110	MAQUET JOHAN	B
1081	+/ -148	LEMAIRE DANIEL	B



Les Echos d'Othello : une nouvelle rubrique que vous retrouverez désormais dans chaque numéro de FForum.

Elle est destinée à accueillir les informations brèves, diverses et variées sur tout ce qui concerne Othello et les joueurs : Clubs, activités, initiatives, idées, informatique, réflexions, offres et recherches, nouvelles, projets et même délires ! Elle est ouverte à tous : profitez-en pour l'apprécier et la consommer sans modération !

.....
 Communiquez vos informations (même non rédigées, on peut s'en charger !) à Michèle Léry, 22 rue de Vouillé 75015 PARIS. Tél. : (1) 45 31 50 62. Fax : (1) 40 45 04 99 ; Minitel : 3614 NESS, bal Vagabonde).

DELIRES

LES ASTRES ET NOUS

When the moon is the seventh House And Jupiter aligns with Mars... (G. Ragni et J. Rado)



Dans l'aréopage distingué des fédérés français othelliens, nul doute que beaucoup plus qu'on ne le croirait a priori s'adonnent plus ou moins à l'astrologie, en secret le plus souvent, vu le mépris de la science officielle. Pourtant, les astres nous guident, cela est scientifiquement prouvé depuis des millénaires.

Alors, quand je rencontre quelqu'un, j'aime - rais qu'il m'avoue qu'il préfère les Blancs ou qu'il préfère les Noirs. C'est la base, le point de départ nécessaire pour envisager d'abord une étude de caractère, pour entrevoir les tendances fondamentales.

Tout le monde admet déjà - inconsciemment, mais cette prescience est, à coup sûr, la meilleure garantie - que Noir est Bélier, à tout le moins Taureau, et cela ne fait aucun doute. C'est l'atta-

quant, le lingam fier et nerveux de l'authentique guerrier africain à la lance agressive venu du fond des âges. Signe féroce ment masculin. Il ne tient pas en place, il prend des risques. Ne le voit-on pas prendre des pions extérieurs contre toute logique ? Mais la logique est bien la dernière influence qui le meut ou qui le freine ! Il peut aussi, cependant, faire des percées joyeuses en pleine masse blanche, cela toujours après maints travaux d'approche circonspecte. En un mot Noir est le Yang du tao de service.

Nous n'occulterons pas la contradiction apparente - et fondée en effet - que d'aucuns, non avertis comme cela apparaîtra clairement plus tard, sentent venir à toute vitesse comme un boomerang : Noir n'est-il pas comme la nuit, le froid, l'absence d'énergie, le côté féminin éminemment mystérieux et, à ce titre, il nous interpelle de toutes ses forces, il nous pose des questions, de la création ? Ce sera le sujet inattendu de la puissante antithèse qui fera l'objet d'un prochain article.

Alors il saute aux yeux

TOURNIS • **UN TOURNOI "DEBUTANTS"** aura lieu en mai prochain à Paris (Voir page Agenda). Vous qui n'avez jamais osé encore jouer à Othello en tournoi, c'est l'occasion ou jamais ! Les tournois "débutants" sont destinés en effet à tous les joueurs non classés par la FFO, ou à ceux dont le classement n'excède pas 1400 points. A l'issue de ce tournoi, les joueurs recevront des lots. Et cette première expérience les incitera sans doute - c'est fait pour ! - à participer à d'autres tournois de la

FFO, et ainsi de progresser dans le jeu. Notons que de nombreux adolescents (et même des enfants) ont participé l'an passé à ces tournois "Débutants", annonçant un bel avenir pour Othello !

• **LE TOURNOI DE CAMBRIDGE (GB)** a accueilli pour la première fois des joueurs russes et polonais. Depuis quelques mois, on note ainsi avec plaisir la participation des joueurs de l'Est aux grands tournois internationaux, démontrant l'ouverture croissante de ces pays à l'occident et l'intérêt qu'ils portent à Othello. Un intérêt dont il faudra peut-être se méfier, car les joueurs de l'Est, dans l'ensemble, se montrent plutôt bons et souvent même excellents !

• **ON RECHERCHE ARCHIMEDE** : La FFO souhaite se procurer cet ordinateur anglais (soit prêté, soit vendu d'occasion), pour faire tourner "Polygon", l'excellent programme d'Alex Selby.

• **QUEL GRAPHISTE OU CREATIF DOUE** voudrait faire une belle affiche pour la promotion d'Othello et de la Fédération française ? S'adresser à la FFO.

Vous avez des choses à dire sur un tournoi dans votre région, sur les activités de votre club ? Cette rubrique est la vôtre !

que (nos maîtres ne nous enseignaient-ils pas *contrarii contrariibus contrirantambun* ?) Blanc est le deuxième versant (volet, comme nous disons aussi), la Lune dans sa plénitude. La femme qui nous aveugle brutalement, le foyer de tous les enfants du monde, le nid chaud et caché, le sein abondant et protecteur. Nous venons de prouver que Blanc est Yin. En suivant attentivement une partie d'othello, vous ne manquez pas de constater que Blanc, enveloppant la position d'un voile pur et ténu, s'étend et s'installe à l'extérieur, construisant patiemment le nid dont on vient de parler. Il n'est pas exclu, évidemment, que pour les mêmes raisons, ce soit les pions intérieurs ou centraux qui intéressent Blanc : un coup droit au centre est toujours un spectacle sauvage et saisissant. Des indications pratiques pour les prochains tournois : pour le mois qui vient, Noir se sentira mieux d'éviter les colonnes B et E ; la case C7 lui est bénéfique ; Blanc doit à tout prix s'installer sur la rangée 6, case bénéfique : H3.

Raymond Pégé

CLUBS

• **LE CLUB DU LUXEMBOURG** (Paris) retrouve avec les beaux jours les vertes frondaisons du Jardin. Rendez-vous les mercredis et samedis (par beau temps) dans la grande allée près des tennis (avec les joueurs d'échecs). Tous renseignements en page "Clubs et Responsables locaux".

• **LE CLUB DE BORDEAUX** projette d'organiser un tournoi en avril. Une bonne occasion pour tous les joueurs d'Aquitaine de se rencontrer et de mieux se connaître. Contactez rapidement Didier Aleaume (téléphone 56 45 56 00).

• **LE CLUB DE PARIS-ULM** rappelle qu'il se

réunit tous les mardis soirs (20h30) : le Club est ouvert à tous, cela va sans dire (mais c'est encore mieux en le disant !), sans aucune formalité (venez comme vous êtes !). Des tournois amicaux sont organisés entre Ulm et Luxembourg, et l'ambiance n'est pas triste...

• **TSUKUDA, LE JAPONAIS** qui a lancé Othello, vient de sortir un Nième Jeu d'Othello électronique de poche. C'est joli, c'est amusant, mais le programme reste aussi faible que les précédentes machines de la même firme (et ce sont pourtant les meilleures du marché ! C'est dire ...).

Elliott en rubrique *OC. Le club Oth'Elliott et ses rubriques s'atteint par *O. Vous pouvez y laisser un message public en rubrique *OV (*OVE pour écrire, *OVL pour lire), répondre à un autre message par la touche [GUIDE] sur celui-ci ou écrire directement dans la BAL de son auteur par la touche [ENVOI].

Combien ça coûte ? Vraiment pas très cher pour le plaisir de jouer à Othello de tous les coins de France.

Par le **3614 NESS** : entre 8 F l'heure de connexion après 22h30 et environ 23 F en pleine journée. Selon l'affluence, on peut se connecter en 3614 sans abonnement (24 voies "libres"). Mais attention : en "T2 libre", vous êtes automatiquement coupé après 90 minutes de connexion. Gare aux parties en cours

BONNES IDEES

• **OTHELLO ET LA PAIX SOCIALE** : des CRS (Eh oui...!) avaient eu la bonne idée, l'été dernier dans les Alpes Maritimes, d'animer les plages pour prévenir la petite délinquance due au désœuvrement. A l'initiative de Stéphane Massé, une opération "Othello" s'est ainsi déroulée dans ce cadre sur les plages de Cannes. Beaucoup de jeunes ont pu ainsi avec succès s'initier à Othello plutôt que de traîner dans les rues. Une expérience intéressante qui, espèrent les joueurs du cru, pourra se renouveler cette année. Mais cette bonne idée pourrait aussi inspirer

(vérifiez votre temps passé, sur la liste : *L). Par le **3615 ELIOTT** : c'est plus cher (environ 60 F l'heure) mais on gagne des minutes de "crédit" (90 par heure) utilisables ensuite en "abonné".

Le **RTC (42 79 80 80)** intéressant seulement pour la zone de tarification de Paris, est très bon marché. Il ne fonctionne qu'en mode abonné, sauf entre 2 heures et 8 heures du matin où il est libre. Le tarif de communication est le même que pour le téléphone (par exemple 2 F l'heure environ après 22h30 !).

L'abonnement à Elliott coûte 100 F pour 1000 minutes de connexion (soit 6 F l'heure). Pour entrer en mode "abonné", seulement quand Elliott vous le demande à l'accueil, on tape son code abonné et son pass de bal

les clubs et les joueurs d'Othello d'autres régions de vacances. Au-delà du "rôle social" pris ainsi par Othello, on peut imaginer toutes sortes d'opérations similaires sur les plages ou dans d'autres lieux de loisirs où les "vacanciers" seront heureux de découvrir la pratique d'un jeu qui respecte les impératifs de la bronzette !

A SUIVRE

• **D'OUVERTURE EN OUVERTURE**, la commission FFO du même nom a commencé de baptiser toutes les variantes qui n'avaient pas de nom. Vous lirez prochainement dans FFOrum une nouvelle rubrique qui leur sera consacrée.

(sans espace). Le code abonné se lit dans la fiche d'info qu'on appelle en tapant *SHOWME.

Tournois : Oth'Elliott organise chaque mois des tournois en trois poules d'horaire au choix (Jour, Soir, Week-end), ce qui permet de jouer en fonction de ses disponibilités. Ces tournois se jouent sur trois semaines, rencontres au gré des joueurs. Pour s'inscrire : écrire en BAL Oth'Elliott uniquement.

Enfin, pour vous signaler aux autres joueurs d'Elliott, remplissez le "bulletin" d'inscription à Oth'Elliott en tapant *OEI. **Et si vous êtes perdu**, ou pour tout autre renseignement, contactez l'un des animateurs du club : VAGABONDE ou CX7. S'ils ne sont pas présents, écrivez leur en BAL (*BE).

Michèle Léry

MINITEL

• **ELIOTT, MODE D'EMPLOI** : comment faire et combien ça coûte ? Questions souvent posées. Comment faire pour jouer sur Elliott : on se connecte, on crée une "BAL" (Boîte aux lettres) pour sauvegarder le pseudo qu'on a choisi et son *pass* secret (à ne surtout pas perdre). **La commande** [*] (l'étoile du minitel) permet de naviguer facilement dans tout le serveur à l'aide de mots-clés.

Pour jouer : *J00 amène dans la "salle de jeu". Tapez la lettre d'une "table" libre pour vous retrouver devant l'othellier, avec un partenaire que vous aurez pu contacter en *C (le contact/dialogue) ou en *F (les forums). Vous trouverez une liste des joueurs habituels sur

L'OUVERTURE TIGRE

par Graham Brightwell
British Othello Newsletter, January 1991

J'ai choisi de vous parler de l'ouverture Tigre principalement parce que j'ai beaucoup travaillé dessus l'an dernier. Cette ouverture se retrouve souvent sur l'othellier depuis au moins six ans, et tout joueur débutant en tournoi aura un jour ou l'autre à l'apprendre. Contrairement à la Heath-Cambridge (NdT: dont nous parlerons dans un prochain numéro), il n'y a pas ici de suites dans lesquelles une seule erreur conduit à la catastrophe et il y a plusieurs variantes, dont je ne parlerai que très peu, et qui sont probablement sûres pour les deux joueurs.

Ma nomenclature n'est pas totalement standard, mais pour moi, l'ouverture Tigre s'obtient soit par 1.f5 2.d6 3.c3 4.d3 5.c4, soit par 1.f5 2.d6 3.c4 4.d3 5.c3. Au coup 6, Blanc joue f4, sauf s'il s'appelle Aubrey de Grey et maintenant, Noir peut choisir f6, e6, c5 ou même e3. Aujourd'hui nous nous intéresserons à la réponse 7.c5, qui est la plus populaire depuis plusieurs années (figure 1).

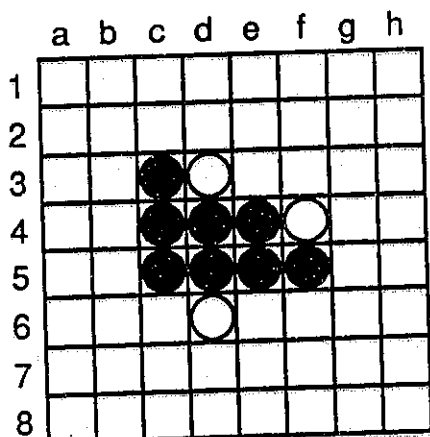


Figure 1

La position est typique de l'ouverture. Un des joueurs, ici Blanc, a peu de pions mais ceux-ci sont éparpillés. Il a alors deux options:

1. Jouer des coups tranquilles en espérant que le grand nombre de pions noirs amènera celui-ci dans une mauvaise position.
2. Jouer rapidement un grand coup pour reconnecter sa position et laisser les pions noirs éparpillés.

Ici, la stratégie 1 implique jouer 8.b3 et la stratégie 2 conduit à 8.b4.

Le coup 8.b3 est l'exemple classique du coup d'attente. Il n'apporte rien mais redonne le trait à

Noir et celui-ci doit ou bien retourner un des pions blancs isolés en f4 ou d6, ou casser le mini-mur. Blanc peut être forcé à jouer un coup plus violent, comme b4, mais il peut attendre le meilleur moment pour le faire. En fait, Noir choisit toujours de casser le mur, mais un coup comme 9.g4 est peut-être jouable. Les réponses à 8.b3 sont c2, d2 et e2.

Je ne sais pas qui pensa en premier à 9.c2 (voir figure 2), mais le match le plus célèbre avec cette suite est la partie amicale jouée entre BILL, le programme de Kai-Fu Lee, et le champion américain Brian Rose. Rose joua 10.d1 et se fit battre sévèrement. Depuis, personne n'a joué 10.d1. Suite à cette unique performance, Mr. Lee se sentit obligé de dire que BILL était le meilleur "joueur" d'Othello du monde.

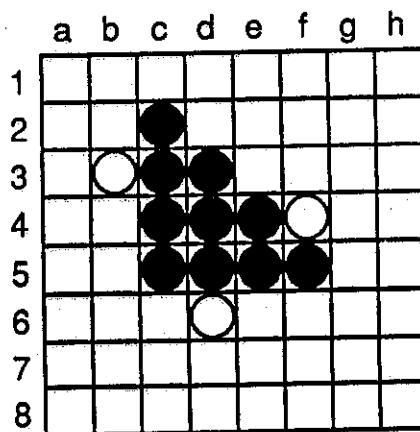


Figure 2

Alors que faire si l'on ne veut pas jouer 10.d1? Pendant longtemps, on a cru qu'il n'y avait pas de bonne réponse et que Blanc devait jouer un autre coup 8, mais maintenant il semble y avoir plusieurs variantes dans lesquelles Blanc survit. Tout d'abord il y a 10.b4 11.c6 (le meilleur pour ne pas laisser à Blanc de coup intéressant) 12.d2. Maintenant Blanc a un accès sûr à b5 et la meilleure suite pour Noir semble être 13.e6 14.b5 15.e3 16.f3 17.g4 et je pense que Noir est mieux. Cependant la seule fois que j'ai essayé cette suite, je me suis fait démolir par Didier Piau, alors peut-être que 15.a5 est mieux. Une autre possibilité moins ambitieuse est (10.b4) 11.e3, suivi de 12.e6 13.f3 (si 13.b5 ou c6, alors 14.g4 avec f6 très bientôt) 14.f6 et je pense que c'est OK pour Blanc.

Autrement, Blanc peut jouer 10.e3 11.d2 avant 12.b4 13.c6 mais ensuite la position blanche ne

semble mener nulle part. Une idée probablement due à Philippe Juhem est 14.g6, qui n'est pas très joli mais semble tenir. Une suite possible est donnée dans une partie en annexe: je n'aime vraiment pas cette suite pour Noir et je soupçonne qu'elle puisse être améliorée.

Finalement, après 9.c2, il faut signaler la suite 10.e6 11.b4 12.f3 qui a été dévoilée par Tamenori à Stockholm, mais je n'ai aucune idée de ce que cela peut donner.

Si Noir ne veut pas jouer c2 tout de suite, il doit alors jouer délicatement. Avant, la principale suite était 9.e2 10.e3 11.d2 et maintenant aussi bien 12.c6 que 12.b4 sont joués. Je préfère ce dernier mais Noir a 13.f3 et la position est équilibrée.

La troisième possibilité est 9.d2 avec l'idée d'avoir b4, d'où 9.d2 10.e3 11.b4. Et maintenant Blanc doit se faire violence: 12.e6 et 12.a4 ont tous les deux l'air intéressant mais je dois vous prévenir que je ne les ai jamais essayés. Après 12.a4, peut-être 13.c2 14.e2 15.g4 est bon pour Noir. (Il est probablement temps pour moi de vous prévenir que je décline toute responsabilité pour une défaite qui vous arriverait après avoir suivi les suites recommandées ici. J'admets totalement que mes affirmations sont probablement erronées dans certains cas.)

En résumé, 8.b3 redevient populaire maintenant que l'on découvre des suites qui permettent à Blanc de survivre après 9.c2. Alors peut-être un autre coup 9 est-il meilleur?

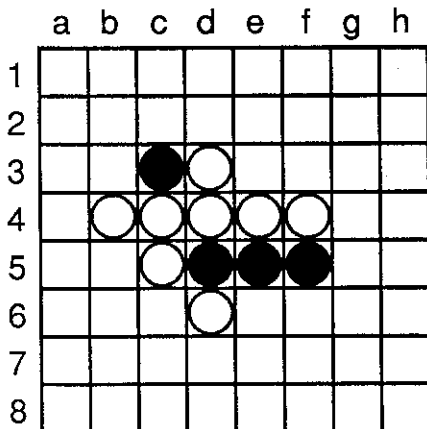


Figure 3

L'autre possibilité au coup 8 est de jouer b4 immédiatement: tous les autres coups sont vraiment trop mauvais. Noir a maintenant un large éventail de coups possibles (voir figure 3) mais 90% des parties se poursuivent par 9.b5. Regardons rapidement les autres possibilités. La première est 9.e3 10.e6, qui ressemble à la suite 8.b3 9.c2 10.b4 11.e3 12.e6 dont j'ai parlé précédemment. Et aucun des coups possibles de Noir ne semble bon. Si

Noir joue plutôt 9.f3, alors je suggère à Blanc de jouer 10.e6 11.e3 12.f6 (qui retombe dans la suite 9.e3 10.e6 11.f3 12.f6), car sur 10.b3 Noir a une bonne réponse en 11.d7. 9.b3 est aussi joué de temps en temps et Blanc répond souvent 10.c2, mais je pense que Noir a alors 11.e3 12.e6 13.a4 avec une bonne position. Une meilleure réponse à 9.b3 est peut-être 10.e6, suivi de 11.c6 12.b5 13.e3 14.f2 ou de 11.e3 12.c6 (mais pas 12.f2 13.g4). Pour terminer, signalons que 9.c6 fut le coup préféré de Brian Rose pendant plusieurs années: Blanc doit éviter 10.b3 11.e6 12.b5 13.e3, mais 10.e6 11.e3 semble OK pour les deux joueurs. (Je précise que ce paragraphe contient encore plus de conjectures que d'habitude: je n'ai aucune expérience de ces suites.)

Arrivons-en maintenant à ce qui se passe après 9.b5, suivi inmanquablement par 10.c6 (voir figure 4).

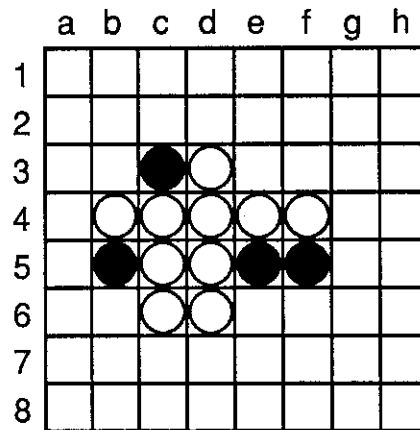


Figure 4

La suite classique est 11.f3, mais 11.e3 a donné Feldborg 1 Tamenori 0 au championnat du monde 1989 et a connu un regain de popularité. Après 11.e3, la partie continue normalement par 12.f3 13.b3 14.e6 (Blanc ne peut pas se permettre de laisser ce coup à Noir) 15.b6. La partie Feldborg-Tamenori, a continué par 16.f6 17.c7 18.c8 que je ne peux pas recommander. Sûrement que 16.a5 est mieux, suivi de 17.d7 avec une partie animée. Peut-être que le bon coup est 18.f7 et je pense que Noir va devoir prendre le bord Ouest, avec une position inférieure.

Comme je l'ai déjà mentionné, la suite classique est 11.f3. A première vue, cela ne semble pas très bon pour Noir car ça ne fait que former un autre mur noir. En fait, le but est de jouer e3 au prochain coup, après quoi Noir n'a plus qu'un seul grand mur. Si Blanc répond par 12.e6, alors après 13.e3 il est confronté à un autre choix, typique du jeu d'Othello (voir figure 5).

Il pourrait retourner le pion noir isolé en b5 mais

cela laisserait à Noir un joli coup en f6. Il faut donc décider où casser le mur. Si Blanc veut venir au Nord, alors 14.d2 est meilleur que 14.c2 car ce dernier donne à Noir un coup tranquille en d2 très rapidement. Si Blanc veut venir à l'Est, alors 14.g6 est mieux que 14.g5, auquel Noir répond 15.g6.

Après 14.g6, l'idée de Takeshi Murakami est 15.a4 et la partie se transforme en une stratégie "double mur". Il ne semble pas que Blanc puisse tirer avantage de la structure noire à l'Ouest et la meilleure suite est peut-être 16.a5 17.a6 18.a3 19.a2 20.b6 21.g5 22.b3. Je dois vous prévenir que Blanc n'est sûrement pas à son avantage ici car les pions noirs forment une jolie grosse masse et qu'il est difficile de l'attaquer.

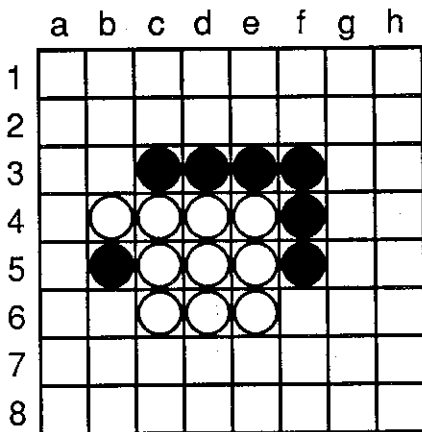


Figure 5

Tous les autres joueurs jouent 15.f6 16.g5 17.d7. Comparez ceci avec 17.d7 dans la suite qui commence par 11.e3. L'idée est qu'une diagonale à deux pions est devenue blanche et donc qu'il faut jouer le coup qui de ce fait ne retourne rien dans cette direction, sans se formaliser du fait qu'il retourne des pions dans les deux autres directions. Je pense que Ishii a été un des premiers à populariser ce genre de coup.

De toute façon, cette suite a été une arme redoutable ces dernières années. Il vaut mieux jouer pour Blanc 18.g3 plutôt que 18.g4 car ce dernier laisse à Noir un bon coup en g3 pour maintenant ou plus tard. Après 18.g3, Noir peut jouer 19.b6 ou 19.e7. Je pense que 19.b6 a peut-être été réfuté par Bhagat avec 20.e7 (c'est son genre, de retourner dans deux directions diagonales), qui lui a permis de prendre la troisième place au championnat du monde 1989 aux dépens de David Shaman. Contre 19.e7, il vaut probablement mieux attirer le jeu vers le Nord avec 20.e2, visant g4.

Revenons à la figure 4 et à l'autre possibilité: 14.d2. C'était le coup préféré de Tamenori (bien qu'à Stockholm il ait utilisé d'autres suites), et je me suis fait assez sévèrement battre en finale en

1989. Une suite classique est 15.b6 16.a5 17.c2 18.c1 19.a4 20.a3 21.a6 22.b3 23.a2. La position résultante est bien équilibrée et pour une fois je ne vais pas vous faire part de mes analyses (désolé). En fait 17.c2 n'est pas considéré comme le meilleur par tout le monde et Noir peut aussi jouer a4 immédiatement. Par ailleurs, un coup populaire au Japon est 17.c1, avec l'idée 18.e1 19.c2. C'est pourquoi Blanc devrait préférer ici 18.g6, initiant une bataille pour l'accès de Noir en c2: par exemple 19.e7 20.g4

Finalement, Blanc a d'autres options: Après 11.e3 ou 11.f3, il peut laisser l'autre coup à Noir et retourner le pion isolé en b5, souvent avec 12.a5, puis jouer 14.c2 pour forcer Noir à casser le mur blanc. Cette suite conduit à des positions très tendues. Par exemple, 11.e3 12.a5 13.f3 14.c2, voir figure 6.

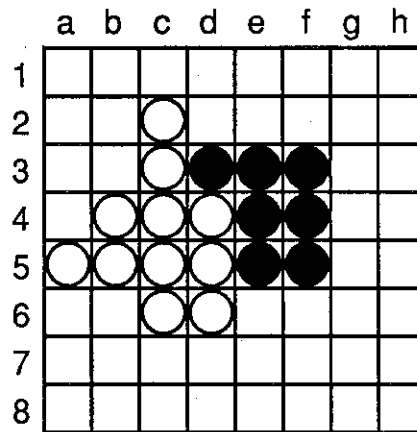


Figure 6

C'était très populaire il y a deux ans mais maintenant on pense que c'est plutôt bon pour Noir. Voilà ce qu'il faut faire: 15.a4 (visant e6) 16.b3 (pour l'en empêcher) 17.a6 18.b6 19.d2 20.a3 21.a2 22.e1, et maintenant cela dépend en qui vous avez confiance. Takeshi Murakami joue 23.e7 alors que Hideshi Tamenori préfère 23.d7. Dans les deux cas, Blanc a peu de coups jouables alors que la position noire n'est pas prête de s'effondrer. 23.c1 est probablement jouable aussi. (Evidemment, après dit avoir cela, je dois signaler que Marc Tastet a réussi à survivre avec les Blancs contre Tamenori au championnat du monde 1989.)

Ma position actuelle est que Blanc ne devrait pas jouer ces dernières suites mais plutôt suivre les lignes classiques après 11.e3 ou 11.f3. Je pense qu'il est dans une meilleure position dans les deux cas, ce qui veut dire que Noir devrait jouer un autre coup 7, un autre coup 5, un autre coup 3 ou à un autre jeu.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	60	59	16	30	27	28	33	32
2	57	34	9	12	23	29	31	56
3	58	8	3	4	17	18	21	55
4	25	10	5			6	19	24
5	15	14	7			1	20	39
6	47	46	11	2	13	22	40	51
7	54	49	44	45	35	26	37	50
8	52	53	48	36	41	42	43	38

K.Feldborg 25 - 39 D.Piau
Championnat du Monde 90

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	54	26	20	21	22	56	33	59
2	57	45	23	11	9	14	53	58
3	24	8	5	4	10	13	32	37
4	17	12	3			6	42	55
5	28	15	7			1	48	52
6	40	29	16	2	18	19	43	46
7	60	39	27	34	25	38	47	49
8	44	35	30	31	41	36	51	50

R.Taniguchi 26 - 38 H.Tamenori
Japon 1987

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	44	60	24	26	57	56	55	54
2	37	39	9	11	17	18	51	47
3	36	8	3	4	10	19	20	42
4	35	12	5			6	28	29
5	34	22	7			1	21	27
6	25	33	13	2	15	16	14	53
7	46	38	32	30	40	23	52	48
8	45	49	31	50	41	43	59	58

G.Brightwell 35 - 29 P.Juhem
Championnat du Monde 89

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	50	51	44	45	31	46	42	53
2	28	49	47	29	26	30	40	52
3	27	13	3	4	11	12	41	39
4	20	8	5			6	37	38
5	16	9	7			1	34	43
6	18	15	10	2	14	21	32	48
7	59	58	19	17	22	33	54	55
8	60	36	57	23	25	24	35	56

T.Murakami 44 - 20 I.Leader
Championnat du Monde 88

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	41	46	37	47	22	48	60	59
2	21	38	14	19	31	49	57	58
3	20	16	5	4	13	11	50	53
4	15	8	3			6	54	44
5	12	9	7			1	29	45
6	17	18	10	2	26	27	28	35
7	25	43	24	23	32	33	36	52
8	42	39	40	30	34	56	55	51

H.Tamenori 35 - 29 M.Tastet
Championnat du Monde 89

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	59	48	38	55	50	49	54	57
2	60	41	37	36	28	20	58	56
3	29	31	5	4	13	11	18	47
4	30	8	3			6	23	24
5	26	9	7			1	16	45
6	27	19	10	2	12	15	14	35
7	43	34	32	17	21	22	51	53
8	42	39	33	44	40	25	46	52

K.Ishii 26 - 38 H.Tamenori
Championnat du Japon 89

SOLUTIONS DES PROBLEMES

- Problème n° 1 : 1.b5! 2.b6 3.a6 et 4.a5, 4.b2 ou 4.g7
b5=47-17, b6=44-19, b7=40-24
- Problème n° 2 : 1.b7!, 2.b5 3.a6, ou 2.c8 3.b5 et non pas 1.b5? 2.a6 3.b7 4.b8.
b5=50-14, b7=45-19, a6=42-22.
- Problème n° 3 : 1.a7! 2.c8 3.g7, ou 2.b2 3.h2 et non pas 1.h2? 2.c8 3.a7 4.b2.
h2=47-17, a7=38-26, a6=30-34.
- Problème n° 4 : 1.g2! 2.c8 ou 2.a6 3.b7.
h2=50-14, g2=36-28.
- Problème n° 5 : 1.a6! 2.h2 3.c8.
g2=41-23, a6=16-48.
- Problème n° 6 : 1.d8! 2.c8 3.g3 et blanc n'a plus d'accès à b5.
coups gagnants : d8, b5, a6, c8, g3.

ANCIENS NUMEROS

Les anciens FFORUM, numéros 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18 et 19, sont disponibles.
Prix : 120 francs le lot de 4.

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

COURRIER DES LECTEURS

VIVE LE PRESIDENT !

Que vois-je ? Que lis-je ? Nous avons changé de Président ? Je m'y attendais bien un peu, mais ça fait tout de même quelque chose quand ça arrive !

D'autant que je ne connais pas le nouveau ! Qui est-ce ? Comment est-il ? A-t-il un programme ? Le mieux : je ne me souviens même pas de son nom ! Mais peu importe l'étiquette, pourvu qu'on ait le flacon ! Et je n'ai qu'à ressortir mon dernier Fforum pour avoir le renseignement.

En fait, c'est de l'ancien dont j'ai envie de parler ; l'éloge dont il a fait l'objet dans le dernier édito m'a paru un peu court.

Alors, Bernard, je voulais te dire que c'est grâce à toi que je me suis intéressé à Othello. C'était à l'époque de Jeux & Stratégie, et j'avais répondu à ton invitation pour ce qui fut pour moi les premières sélections pour le championnat de France. Bien que frustré par ma non-sélection, avec pourtant trois parties gagnées, je gardai un bon souvenir de mon après-midi. Ton accueil souriant, la clarté du rappel des règles du jeu, assorti de l'humour que nous te connaissons, rendaient agréables ces instants où les concurrents, même s'ils savent qu'ils n'ont pas la moindre chance, ressentent un brin de fébrilité.

Alors, je suis revenu pour participer à d'autres tournois ; j'ai même été accompagné de mes deux garçons, que la perspective de gagner un lot avait un tantinet motivés... Ils sont repartis comblés : ils avaient gagné au moins une partie chacun ; ils emportaient quelque babiole en guise de trophée, souvenirs merveilleux à leurs yeux de gamins qu'un cadeau mérité réjouit ; et, comble de bonheur, ils avaient pu voir le champion français du monde. Que ne donnerait pas un père pour une telle journée de fête, surtout qu'en plus, ses gamins lui avaient fichu une paix royale, tout occupés qu'ils étaient à retourner des pions !

Et si tes cheveux longs, ta barbe fournie te donnent une allure d'Antoine, avec toutefois une voix plus virile, j'y vois les signes de la décontraction, de la bonhomie, de la simplicité et de la gentillesse. Pas besoin de circonvolutions pour t'aborder, le tutoiement vient naturellement, sans qu'on s'en rende compte.

Il convient aussi de saluer le travail et les progrès accomplis par la "Fédé" pendant ta Présidence. Les plus anciens se souviendront de l'époque où la parution de Fforum était aléatoire, où Contact FFO n'existait pas, où on était informé des dates des tournois après qu'ils avaient eu lieu, où il n'y avait pas de rubrique Othello dans J&S, etc... Fforum est aujourd'hui trimestriel, Contact FFO nous dit (presque) tout sur les événements à venir, et on ne peut pas sérieusement t'imputer la disparition de Jeux & Stratégie !

Et il y a eu l'essor du nombre d'adhérents : les numéros Othello aujourd'hui attribués comportent trois chiffres : le mien n'en a que deux...

Et il y a eu la création du classement ELO, alors compréhensible du commun des joueurs, et qui s'est sophistiqué pour devenir plus juste et plus hermétique ; il s'appelle désormais classement Othello, ce qui est effectivement l'appellation appropriée quand on "ôte ELO" !

Et il y a eu l'épopée toulousaine, pour illustrer la maxime : la critique est aisée mais l'art est difficile, surtout quand il est bienveillant et désintéressé.

Et tu en as tant fait pour nous que tout le papier de mon imprimante n'y suffirait pas !

Et il y a eu la fin ; c'est toujours un peu triste de quitter un poste de responsabilités, qui pendant plusieurs années, au delà des difficultés et des inerties, a fourni beaucoup de satisfactions. Pour autant, était-il utile de prendre prétexte d'un incident d'arbitrage lyonnais pour claquer la porte ? Et d'étaler le tout sur la place publique ? Je souhaite que cela t'ait permis de surmonter la difficulté de la séparation d'avec le modeste pouvoir que tu exerçais. Et si Fforum pouvait réduire sa dose trimestrielle de polémique, ce serait pour moi un progrès.

Car si, mon cher ex-futur-ex, tu n'exerces plus de responsabilités, j'espère que tu joues toujours à Othello avec plaisir ; pesant les risques, car je sais que personne à ce jour n'a percé le secret de la martingale, je souhaite te rencontrer prochainement sur un Othellier, avec la ferme intention de gagner. Car, j'aurai alors l'occasion de te dire du fond du coeur :

MERCI, BERNARD !

Pierre HERMES

GRAND PRIX DE FRANCE 1991

21

par Marc TASTET

			PrPér	IDF6	IDF7	PrPa	IDF1	Soph	Total
Piau	Didier	F	200	200				200	600
Ralle	Paul	F		140		200	123		463
Penloup	Dominique	F	60	64	5	38	123	140	430
Quin	Thor	PG			200		123		323
Tastet	Marc	F	90			140		60	290
Andriani	Bintsa	F	8	64	38	38	23	90	261
Caspard	Emmanuel	F	140		90				230
Bras	Inthello	PG			140				140
Vernot	Gabriel	F		1			123		124
Cali	Elie	F				90			90
Juhem	Philippe	F		64		15			79
Le Saout	Alain	F	27			38			65
de la Boisserie	Bruno	F			38		23		61
Drumel	Michel	F				38	23		61
Gille	Thierry	F	27	22	5	5			59
Rivière	Luc	F						40	40
Eymard	Joel	F		1	38				39
Lambert	Moore	PG			38		1		39
Alard	Serge	B	8	22		5			35
Cuvier	Christian	F		10			23		33
Collay	Frédéric	F						30	30
Decoeyère	Eric	F	27						27
Lazard	Emmanuel	F	27						27
Torcia	Didier	F					23		23
Delfante	Eric	B	0	22					22
Collay	Sophie	F						20	20
Pinta	Grosthello	PG			15				15
Trombetta	Serge	F						15	15
Aufrère	Claude	F						10	10
Eymard	Philippe	F		1	5				6
Kachaner	Daniel	F				5	1		6
Coulon	François	F					1		1
Debray	Dominique	B	0	1					1
Gérard	Jean-Claude	F		1					1
Lanuit	Christophe	F					1		1
Massé	Stéphane	F					1		1
Puget	Jean-François	F		1					1
Thill	Confiture	PG					1		1

Ci-contre le classement du Grand Prix de France 1991 au 15 mars 1991. Il prend en compte tous les tournois ouverts à tous qui se sont déroulés en France depuis la finale du Grand Prix 1990, à savoir, le tournoi de préqualification de Lille-Pérenchies pour le championnat du monde 90 (15 et 16/9/90), les tournois d'Ile de France 6 (21/10/90), 7 (22/12/90) et 1 (9/2/91) et les tournois de préqualification (pour le championnat du monde 91) de Paris (26 et 27/1/91) et Sophia-Antipolis (2 et 3/3/91). Les six premiers joueurs humains de cette liste disputeront, à la fin de la saison, la finale du Grand Prix qui est un tournoi préqualificatif pour le championnat du monde 1991.

GRAND PRIX D'EUROPE 1991

par Marc TASTET

			Rome	Camb	Total
Leader	Imre	GB		200	200
Marconi	Francesco	I	200		200
Penloup	Dominique	F	0	140	140
Puget	Jean-François	F	140		140
Ghirardato	Paolo	I	90		90
Shaman	David	US		90	90
Tastet	Marc	F	5	60	65
Brusca	Augusto	I	60		60
Edmead	Garry	GB		30	30
Melnikov	Aleksandr	SU		30	30
Svirskiy	Dmitri	SU		30	30
Andriani	Bintsa	F	27	0	27
Antonelli	Stefano	I	27		27
Puzzo	Luigi	I	27		27
Tardia	Walner	I	27		27
Bhagat	Peter	GB		10	10
Caspard	Emmanuel	F		10	10
Stepanov	Oleg	SU		10	10
Maccheroni	Alessandro	I	5		5
Privera	Blagio	I	5		5

Après les deux premiers tournois, tout est encore possible dans le Grand Prix d'Europe. En effet, seuls Andriani, Penloup et Tastet ont participé aux deux tournois, mais avec des fortunes diverses. De plus, comme il y a cinq tournois cette année et qu'on ne garde que les trois meilleurs scores, même les joueurs qui n'ont encore participé à aucun tournoi gardent toutes leurs chances. Alors, pourquoi pas vous ? Consultez vite l'agenda pour connaître les dates des tournois de Copenhague, Bruxelles et Paris.

UTRECHT 1990 (1)

par Didier PIAU

Connaissez-vous Utrecht? Moi non plus, mais apparemment il s'y passe des choses... Figurez-vous que chaque année au mois d'avril cette ville accueille des migrations de joueurs d'Othello un peu particuliers, c'est-à-dire des ordinateurs. "Bof, pourquoi il nous embête avec ça, Comp'Oth a encore lessivé tout le monde..." grogne l'othelliste français de base. Eh bien non!

J'ai été aussi surpris que vous quand le responsable de la commission Informatique (ça existe, ça?) de la fédé m'a appris que moult programmes, hollandais pour la plupart, avaient battu (sûrement par trahison d'accord m'enfin quand même) lors de la deuxième édition de ce tournoi (7 et 8 avril 1990) notre héros à puces national. Un compte rendu dans FFORUM s'imposait donc.

Oui mais, car il y a un mais, si commenter une partie que vous n'avez pas jouée vous-même est toujours un exercice délicat, quand en plus ladite partie est disputée par deux ordinateurs! Finies les analyses psychologiques, plus de pièges tendus à l'adversaire, de fautes dues au manque de temps ou à la surprise, il ne reste que les notes d'évaluation des logiciels, et surtout l'arbitre impitoyable du décompte de fin de partie. "J'veux pas le savoir!" hurla notre rédacteur en chef bien-aimé quand je lui expliquai le problème. Bon, tant pis, alors voilà donc enfin une sélection de parties jouées par quelques-uns des plus forts participants du tournoi de programmes d'Utrecht 90. Pour une fois, la règle sera donc de se passer de la machine et de produire un commentaire aussi "humain" que possible avec le but (avoué) de montrer que le jeu des ordinateurs, même si il est bien sûr très instructif, ne constitue pas forcément la panacée universelle.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
1	6	0	4	6	3	2	3	4	3
2	5	1	5	9	3	5	2	9	2
3	5	0	2	7	2	5	1	0	2
4	4	3	2	2	1			7	2
5	4	0	2	8	6			5	1
6	3	7	4	2	1	8	1	3	4
7	4	7	5	5	4	1	2	0	1
8	5	6	5	3	4	4	3	9	1

Ronde 2

My turn 19-45 Rev90

Ouverture Tigre intérieur. Le coup 8-G6 peut sembler un peu trop à l'extérieur mais il est classique: en fait Noir est obligé de retourner un des trois pions de la sixième ran-

gée, les trois solutions (D7, E7 et F7) étant jouables. 10-D3 est standard et 11-F3 qui semble logique est peut-être une faute: je préfère 11-G5 qui enlève tout aussi bien le pion gênant en F5 mais ne laisse pas la case G5 à la disposition de Blanc. Il est possible que Noir soit sorti ici de sa bibliothèque d'ouvertures.

13-D6 est quasiment forcé sinon Blanc y joue. 15-E8 est bizarre: je crois que beaucoup d'humains joueraient G4. Que craint donc Noir pour choisir ce coup extérieur? En fait E8 peut s'expliquer si on calcule précisément les suites

sur le bord c'est-à-dire le remplissage des cases C6, C7, D7, B8, C8, D8, F8 et G8: de quoi attraper une bonne migraine!

16-F2 est un pis-aller mais Blanc n'a pas de coup très enthousiasmant. 17-H6 et 19-H5 joués par un humain donneraient le choix entre deux interprétations: 1. Les Noirs sont pilotés par Paul Ralle et ils commencent à bétonner; 2. Les Noirs sont très fatigués et jouent n'importe quoi. Pour moi, Noir est légèrement devant avant le coup 15 et complètement derrière après le coup 20. Conclusion?

22-B5 était possible. Dans la partie, Noir ouvre au Nord de manière économique et Blanc retarde le remplissage du bord Est (les cases G4, H3 et H4). A noter le joli 24-F1 qui utilise la mini-diagonale E2-F3. 31-H3 est-il forcé? Si oui, Noir était déjà mort; sinon, c'est là qu'il se suicide. 38-F8 récupère un pion intérieur en F5 pour l'accès en B1 et c'est fini.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	45	60	59	39	57	58	56	55
2	18	40	9	19	38	13	51	52
3	17	8	2	3	6	14	21	50
4	10	5	1			30	36	37
5	11	20	4			23	24	35
6	12	22	7	15	16	25	26	48
7	49	47	31	28	27	46	41	44
8	54	53	32	29	33	34	43	42

Ronde 2
Mast90 25-39 Vers2

Ouverture Heath cheminée: certains vous affirmeront d'un ton péremptoire que cette ouverture est perdante, d'autres que c'est l'arme infailible contre la Heath! En tout cas, ici Noir joue "à l'envers": on joue plutôt 7-C2 ou D2, 8-B5, 9-C6 qui donne un bord déséquilibré plus désagréable pour Blanc. 13-F2 est complètement thématique dans cette position, surtout quand on a joué dans l'autre sens (donc on joue 13-F6, vous suivez? Sinon, allez donc voir la partie Heath cheminée de la

finale du Championnat de France 1990 entre Puget et Ralle, vous y apprendrez plein de choses). Noir renonce au seul plan stratégique qui puisse faire échouer le béton blanc (jouer A2) en jouant 17-A3. 20-B5 est bien mais pouvait attendre (20-E2); 22-B6 est au choix grotesque ou génial. Il semble, ce qui n'est pas une surprise, que la machine ait du mal à suivre les plans stratégiques typiques de ces variantes de la Heath béton.

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

Après le coup 22-B6?!

23-F5 préfère sauter sur la cinquième rangée que jouer F4 puis F6; Blanc, lui, reste au Sud. Pourquoi Noir refuse-t-il 27-H5? Blanc économise ses coups en jouant dans les ouvertures de Noir avant de prendre son coup tranquillissime 30-F4. 32-C8 est très joli car le bord de cinq reste inattaquable. Blanc reste au milieu et dirige le jeu. 40-B2 emporte la décision (d'après mes modestes moyens, non informatiques, d'analyse). C'est un sacrifice au

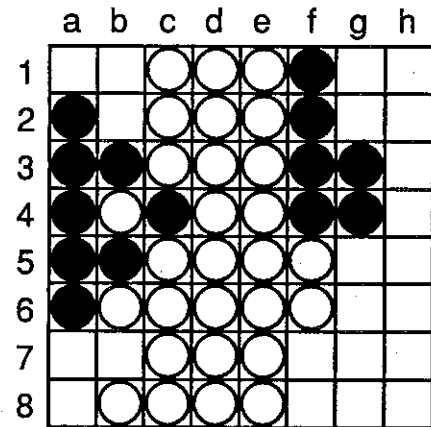
vrai sens du terme car Noir peut recouper la diagonale mais dégrade pour cela sa position. La fin est clairement à l'avantage de Blanc mais 47-H6 ne préservait-il pas plus le suspense?

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	58	41	34	36	38	19	60	59
2	37	57	15	17	10	29	56	42
3	22	32	8	9	2	6	31	45
4	23	13	1			3	33	46
5	24	11	4			12	39	40
6	35	20	18	5	7	14	44	54
7	43	50	21	25	16	48	51	55
8	49	30	27	26	28	47	53	52

Ronde 3
Mast90 38-26 My turn

Ouverture Rose (l'autoroute californienne des ouvertures: sept voies dans les deux sens et un trafic d'enfer). Variante tournante. 18-C6 est inconnu: sensé constituer une amélioration de 18-C7, ce coup n'est guère convaincant. Alors, bévue de sortie d'ouverture ou résultat de calculs effectués à la maison? Les deux peut-être! La situation de Noir après 25-D7 a l'air plutôt saine. 26-D1 pourrait toutes les cases du haut et laisse F8 à Noir, mais après 26-D8, Blanc commence à avoir des pions partout. 30-B8 est audacieux mais force pratiquement les deux joueurs à tourner une fois de plus autour de la position (coups 31 à 38). 33-G4 ôte le pion F4 et permet à

Blanc de jouer les trois coups du bord Nord (C1, D1 et E1), ce qui d'habitude ne pardonne pas, mais ici la situation est plus complexe et plus amusante car Noir récupère des accès à la première rangée en attaquant le bord Ouest! Si Blanc reprend (36-A7??), Noir joue en B1 et gagne.

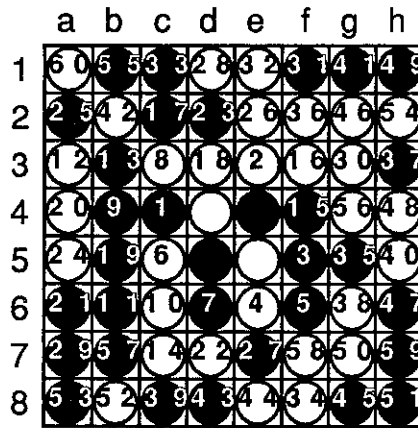


Après le coup 38-E1

Quand la poussière des échanges retombe, que voit-on? Blanc reste avec le seul bord déséquilibré du plateau et le coin Sud-Ouest risque d'emporter la décision pour Noir car Blanc n'y a pas accès et Noir a donc des temps d'avance ET la parité.

40-G6, qui serait la réponse naturelle permet à Noir de reprendre le bord Nord (41-B1). 40-H5 est plus subtil et un joueur humain jouant les Noirs ajouterait sans doute un coup avant de reprendre le bord. 43-A7 paraît aberrant et un listing d'ordinateur me montrant que c'est le meilleur coup (au sens de Clarence Hewlett) ne suffirait pas à me faire changer d'avis. Cela dit, Noir n'a plus qu'à se baisser pour ramasser la

partie: tous les pièges sont possibles avec les bords déséquilibrés de Blanc au Sud et à l'Est.

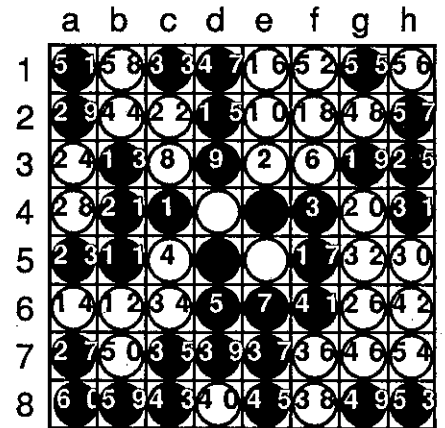


Ronde 5
Comp'oth 41-23 Badia

Ouverture Tigre anglaise (?). Graham Brightwell commente (à peu près) ainsi le coup 7-D6: "Ce coup est mauvais; je le sais car j'ai essayé toutes les suites noires; heureusement, peu de gens savent vraiment ce qu'il faut jouer." Conclusion: ne choisissez pas ce coup 7 contre Graham.

Ici le coup 9-B4 est très surprenant et intéressant (surtout avec la réponse de Blanc), puis la lutte pour les temps sur le bord-pré-bord Ouest tourne à l'avantage de Noir (21-A6) qui décide de bétonner en reprenant le bord Ouest. Noir dispose encore du coup A7 et il utilise les ouvertures de Blanc pour économiser sa frontière. Quand 30-G3 retourne F4, plus rien ne s'oppose à ce que Noir reprenne le bord Nord. Blanc n'a aucun bord et pourtant c'est lui qui est le plus gêné par ses propres pions au Sud; Noir prend même finalement deux bords dé-

séquilibrés (C1-G1 et C8-G8) que Blanc ne peut attaquer tous deux. Donc Noir a gagné la parité dans le coin A8-B8-B7 (coup 45-G8). 46-G2 est un peu surprenant (pourquoi pas 46-G4?), 47-H6 est difficile à trouver (pour un humain) mais consiste en fait à jouer la parité; ensuite Blanc récupère la parité (52-B8) et Noir récupère les pions.



Ronde 5
Mast90 39-25 Rev90

Ouverture Rose: le coup 12-B6 est le plus ancien; c'est cette réponse que les gens choisissaient contre 11-B5. 14-A6 est standard; l'idée de Blanc est de prendre les bords Ouest et Nord et d'attendre.

16-E1 est douteux, 17-F5 exploite l'accès en F5 puis 19-G3 retourne F3 pour empêcher C6. Blanc préfère 22-C2 à 22-C6. 24-A3 utilise classiquement le manque d'accès de Noir au milieu du bord. 25-H3 permet 26-A4 mais on peut estimer que le béton ne marcherait pas. Ensuite Noir choisit de prendre le bord Ouest! En fait chacun des joueurs est un peu coincé: Blanc ne veut pas offrir de

bon coup sur le bord Nord et Noir est quand même à l'extérieur. Blanc fait remplir le bord (28-A4) pour pouvoir retourner G4, le seul pion pourrissant la case D1.

Enfinement 32-G5 libère C1 pour Noir et Blanc doit ouvrir au Sud (34-C6). Malheureusement pour lui, F6 lui reste obstinément inaccessible puis Noir y joue. Les manques d'accès de Blanc sur les bords Sud (case E8) et Nord (case D1) causent sa perte. Le sacrifice 44-B2 est peine perdue car Noir a trop d'avance.

	a	b	c	d	e	f	g	h								
1	4	4	5	2	5	4	3	5	5	4	8	5	3	4	9	
2	4	5	4	1	3	0	1	9	7	3	1	4	6	4	0	
3	4	2	1	7	6	1	4	2	1	2	2	4	3	7		
4	4	3	2	1	1	0	0	0	5	2	6	3	9			
5	2	2	1	4	0	0	0	3	2	5	3	2				
6	6	0	2	0	9	1	3	8	1	5	3	4	3	3		
7	5	9	5	3	1	0	1	8	1	6	2	3	5	1	3	8
8	5	7	5	6	3	6	2	9	2	7	2	8	4	7	5	0

Ronde 6

Badia 32-32 Mast90

Ouverture inconnue. 4-C5 est très rarement joué. On sait quand même que de forts Japonais l'ont essayé en tournoi. Si vous voulez des parties inédites, jouez-le.

5-F4: on peut aussi répondre en C3 mais de toute façon il faut re-

tourner D4. Les transpositions avec les lignes normales de la Tigre sont nombreuses mais F4 les évite.

Avec 7-E2 on rejoint une structure "masse contre masse". Noir défend l'accès à la case D3 jusqu'à l'excellent 12-F3. 15-D2 était sans doute possible car après 16-E7 18-D7, Blanc est bien revenu au centre sans trop dégrader sa frontière. A noter l'ordre des coup 17, 19 et 21 qui économisent au maximum la frontière de ce coin de la position.

Noir refuse d'aller en C2 (coup 23) puis ne peut plus (coup 26-G4). 28-F8 est le bon coup qui remet en contact les cases du coin Sud-Est et ôte l'accès en F2.

Les coups suivants (32 à 40) constituent des suites complexes de bord typiques d'ordinateurs et très impressionnantes.

Après 40-H2, le trou impair autour de A8 avantage Noir et on peut être tenté par le sacrifice en G7 mais Blanc a encore des atouts. (par exemple un coup en B1 n'ouvre rien donc Noir contrôle la diagonale A1-H8.

Blanc recoupe mais Noir a toujours la parité et je me retire sur la

pointe des pieds devant la fin de partie, évidemment optimale, en vous laissant le soin de la méditer. Une seule question: quand les joueurs sont ils passés en recherche exhaustive?

La suite au prochain numéro

après cette première moitié de tournoi haletante, Rev90 semble tenir la corde avec Mast90 mais Comp'Oth et Badia entre autres ne sont pas loin. Nous suivrons en particulier le retour triomphal ou presque de Comp'Oth contre Mast90, une neuvième ronde terrible avec la revanche du choc de la cinquième ronde entre Rev90 et Mast90, une dixième ronde à épargner aux âmes sensibles et le combat final pour la suprématie intergalactique. Les forces du mal l'emporteront-elles enfin (ça serait plus rigolo pour une fois), Comp'Oth devra-t-il supporter encore longtemps cette &§?/% de princesse Leada, et au fait qui sont les forces du bien dans cette affaire... c'est ce que vous saurez en lisant la suite de ces aventures passionnantes et pleines de silicium...

NUMEROS SPECIAUX DE FFORUM

Au cas où vous l'ignorerez encore, sachez que la FFO a édité deux numéros spéciaux de FFORUM intitulés "Initiation" et "Informatique", et dont le nom reflète bien le contenu. Ces numéros sont essentiellement constitués d'articles déjà parus dans FFORUM mais, ainsi regroupés, ils constituent un document précieux et facile à consulter. En envoyant un chèque de 120F (unité indivisible) à l'ordre de la FFO à l'adresse suivante: Didier Piau, 92, rue Oberkampf, 75011 PARIS, vous pouvez obtenir:

- ou bien les 2 numéros spéciaux;
- ou bien deux exemplaires du même numéro spécial;
- ou bien un numéro spécial et le prolongement pour 2 numéros de votre adhésion à FFORUM.

Voici trois parties du tournoi de Milan 1990.

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

G. Brightwell 24-40 D. Penloup

L'ouverture est une Rose classique jusqu'au coup 16 qui constitue la Brightstein. Brightwell joue ici le coup 17 adopté par le suédois Rikhard Andersson au championnat du monde 1989, et grâce auquel il m'avait battu et avait malmené Brightwell. Le coup classique est 17b5. Peut-être Blanc devrait-il jouer tout de suite en g6 car après 21, il n'y a pas accès et doit trouver un coup ce qui n'est pas évident. 25a4 enlève à nouveau à Blanc l'accès à g6. 27c1 force Blanc à se fermer le coin nord-ouest s'il ne veut ni perdre un temps en jouant ailleurs et laissant Noir jouer aussi en d1, ni reprendre un bord faible en g1 laissant f2 à Noir.

30 Si les pions b3 à b6 et c2 à e2 étaient tous blancs, Noir aurait un excellent coup en b2 qui lui permettrait de jouer trois des quatre coups du coin nord-ouest (si Blanc a1, Noir b1 puis a2). Blanc va donc attendre pour retourner b6 (coup 40) que Noir ait un pion en f2 (coup 39).

36 n'a pas l'air bon car Blanc se ferme un trou impair au nord-est mais Noir est obligé d'y jouer ou d'y redonner accès à Blanc au coup 39. Dès lors, Blanc va pouvoir jouer la parité.

42 n'est pas très risqué: pour recouper la diagonale, Noir devra nécessairement sacrifier le coin a1. En revanche, le contrôle de diagonale de Noir en 43

marche moins bien car Blanc peut tout de suite recouper en gardant la parité.

45c8 était un peu meilleur, de même que 46a2, mais de toute façon, Noir a perdu. 53a6 ne perd que 27-37 car Noir garde un pion noir en g5 et met un blanc en e4 ce qui laisse à Noir le choix à 57 entre g1 qui récupère des pions dans la colonne g et h1 (alors que, dans la partie, il doit jouer g1 sans rien retourner dans la colonne g). Blanc pourrait finasser avec 56g1 qui gagne 40-23 (après a7 b8 p g2 fin).

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

A. Brusca 30-34 F. Marconi

L'ouverture est une Tanida classique. Le coup 11f3 est aussi joué, suivi de 12f2.

Après 22, Blanc a beaucoup de pions mais bien regroupés au centre: je préfère sa position à celle de Noir éparpillé en frontière.

Avec le coup 30, Blanc se crée une position faible sur le bord est, que Noir exploite tout de suite en jouant 31g2. L'idée est que si Blanc prend le coin h1, Noir jouera h2 et aura une liberté en h5. De surcroît, tant que Noir ne jouera pas en h5, il aura la parité. Notez l'importance du pion blanc en e2: s'il n'y était pas, Blanc pourrait, après avoir recoupé la diagonale, jouer h2 puis h1. (Blanc recoupe définitivement la diagonale au coup 40).

54b1 est meilleur car il permet à Blanc de récupérer le

bord ouest mais attention, dans cette variante, après 55b2, Blanc ne doit pas jouer 56g7 sinon Noir joue 57h8 et Blanc n'a pas accès à h7 (arnaque).

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

P. Ghirardato 29-35 P. Bhagat

Même ouverture que précédemment jusqu'au coup 8 où Bhagat innove. Mais après 13, Noir a l'air en bien meilleure position. Ghirardato choisit ensuite de bétonner au sud.

Après 34, remarquez l'importance du contrôle des mini-diagonales d5-f3 et d4-f6 qui fait que Noir ne peut jouer en c3 ni Blanc en c6.

Le choix de Noir au coup 35 laisse supposer qu'il a vu l'idée de la suite jusqu'au coup 45: il va jouer 3 des 4 cases du coin nord-est. (La pointe de la combinaison est 41 qui laisse Blanc sans accès à g2). Malheureusement, Noir n'avait sans doute pas vu au coup 35 que Blanc pouvait jouer 46b1, profitant du fait que Noir n'a pas accès à c1 pour gagner un temps précieux qui lui assure la partie; de fait, Blanc gagne aussi grâce à la parité s'il joue 46b1, mais c'est beaucoup plus dur: 33-31 seulement, après 46c1 b4 a4 b3 b5 a5 a3 b7 a8 a2 b2 a1 b1 a7 a6. Après 46b1, le score idéal oscille entre 36-28 et 35-29 pour Blanc. Si Noir joue 51a3 qui paraît plus naturel, Blanc répond 52a2! et, tout de suite, ou après 53a1 54b2, Noir doit jouer b7 donnant beaucoup de pions à Blanc.

SOLITAIRE

27

Par Marc TASTET

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

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

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

Jouez ce coup et continuez.

VP signifie "Vous passez".

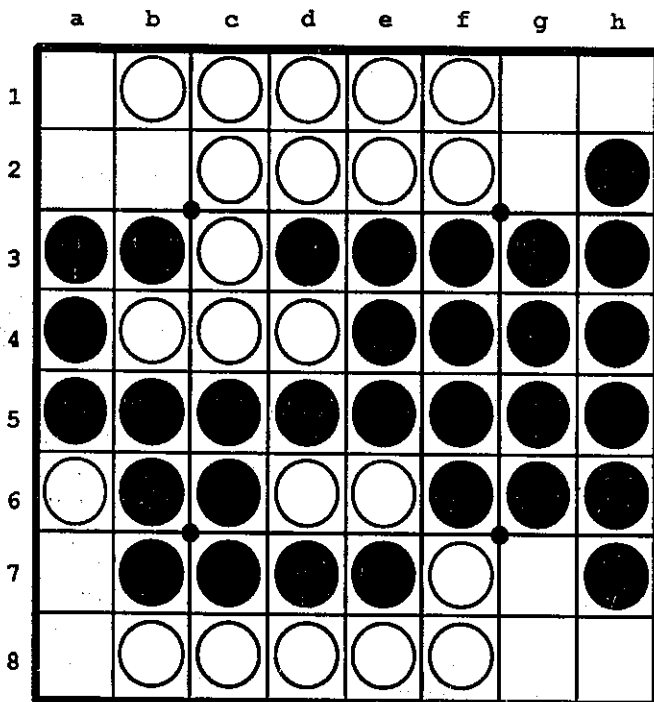
JP signifie "Je passe".

Championnat des Etats Unis 1990

Noir : David Shaman

Blanc : Greg Johnson

Score réel de la partie : 35 - 29



Blanc joue et gagne...

G7 A7 G2 H1 B2 G1 VP A1 VP A2 VP H8 G8 A8

A2 A1 G1 B2 VP H8 G8 A8

G1 B2 A2 A1 VP H8 G8 A8

A1 G8 H8 A2 A8

A2 A8 H8

B2 A2 G2 H1 G1 A1 A8 G8 H8

A2 A1 G2 B2 G1 H1 VP H8 G8 A8

A7 B2 G2 A8 G7 G8 A2 H8 VP A1 VP G1 H1

A1 H1 G1 A2 VP H8

A2 H1 G7 G1 VP A1 VP H8 VP G8

A2 A8 G7 A1 G2 G8 VP H8 VP G1

B2 A1 A7 A8 G7 A2 G2 G8 VP H8 VP G1

A2 G1 G7 H8 G2 G8 VP H1

G2 H1 G7 H8 VP G8

A2 A7 G7 H8 VP G8 VP A8 VP G2 VP G1

A2 G7 H8 G8 A7 A8 H1 G1 G2 A1 VP B2

H1 A8 A7 A1 G2 G1 VP B2

G8 B2 A7 A8 H8 A1 G2 G1 H1

H1 G1 G2

G2 A1 VP H8 VP G1

A1 H8

G2 H8 A8 A7 VP H1 G1 A1

A7 A8 A1 G1 H1

A7 B2 G8 G2 G1 H1 A1 H8 VP A8

TOURNOI DE BORDEAUX PESSAC

Ouvert à tous, en 5 rondes sur une après-midi

**Dimanche 7 avril
à 14 h***Lieu du tournoi* : Salle du Vallon à Pessac (près de la patinoire)*Renseignements et inscriptions* : Didier Aleaume (56 45 56 00) ou Alain Le Saout (56 24 70 46).**TOURNOI DE BIEVRES (Essonne)**

Ouvert à tous et aux ordinateurs, en 5 rondes

**Dimanche 19 mai
à 13h30***Lieu du tournoi* : Centre culturel Ratel
Allée des Castors 91570 BIEVRES
(A 5 minutes à pied de la gare)*Renseignements* : FFO (1) 45 35 55 86**ILE DE FRANCE 3**

Ouvert à tous et aux ordinateurs, en 5 rondes sur une demi-journée :

**Dimanche 14 avril
à 13h45***Lieu du tournoi* : ENS, 48 Bd Jourdan Paris 14.
Métro Cité universitaire ou Porte d'Orléans.**TOURNOI DE LYON
PREQUALIFICATIF POUR LE CHAMPIONNAT
DU MONDE 1991****Samedi 8 et dimanche 9 juin****Pré-inscription obligatoire***Lieu du tournoi* : Ecole Normale supérieure de Lyon
46 allée d'Italie, Lyon.**TOURNOI DE BERNISSART
(BELGIQUE)**

Ouvert à tous et aux ordinateurs, en 7 rondes sur une journée :

**Dimanche 21 avril
à 9H30***Renseignements* : E. Delfante, Quartier Bon Air
20 7680 Blaton (Belgique).
Tél. : 19 32 69/57 69 75**3ème TOURNOI DE PROGRAMMES
DE PERENCHIES (LILLE)****Dimanche 9 juin***Renseignements* : JC Delbarre 27 96 92 84
ou Bal JCD sur Elliott**6ème OPEN INTERNATIONAL DE
COPENHAGUE****PRÉQUALIFICATIF POUR LE
CHAMPIONNAT DU MONDE 1991**

3ème tournoi des 5 comptant pour le Grand Prix d'Europe ; ouvert à tous.

Samedi 27 et dimanche 28 avril**ILE DE FRANCE 4**

Ouvert à tous et aux ordinateurs, en 7 rondes sur une journée

Dimanche 23 juin à 9h30*Renseignements* : FFO (1) 45 35 55 86**TOURNOI DE TCHELIABINSK (URSS)
Samedi 6 et dimanche 7 juillet***Renseignements* : FFO (1) 45 35 55 86**TOURNOI DE LENINGRAD****Samedi 11 et dimanche 12 mai***Renseignements* : FFO (1) 45 35 55 86**1er OPEN INTERNATIONAL DE
BRUXELLES
PRÉQUALIFICATIF POUR LE CHAMPIONNAT
DU MONDE 1991**

4ème des 5 tournois comptant pour le Grand Prix d'Europe ; ouvert à tous.

Samedi 20 et dimanche 21 juillet*Renseignements* : Serge Alard, heures de bureau
au 19 32 2/516 06 77
ou Alain Daix, le soir au 19 32 10/65 82 43**TOURNOI "DEBUTANTS"
DE BIEVRE (ESSONNE)**

Ouvert à tous les joueurs non classés par la FFO ou dont le classement ne dépasse pas 1400.

En 5 rondes sur une demi-journée

Samedi 18 mai à 13h30*Lieu du tournoi* : Centre culturel Ratel
Allée des Castors 91570 BIEVRES
(à 5 minutes à pied de la gare)**TOURNOI INTERNATIONAL DE PARIS**

Ce tournoi sera le dernier comptant pour le Grand Prix d'Europe 1991. Il aura lieu les

**Samedi 31 août et dimanche
1er septembre***Renseignements* : FFO (1) 45 35 55 86


Notez le nouveau numéro de la FFO :

(1) 45 35 55 86

RESPONSABLES LOCAUX FFO ET CLUBS D'OTHELLO





































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

Un club est repéré par le signe  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 nouveau numéro de la F.F.O : (1) 45.35.55.86, 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 ...

Le club du Luxembourg reprend ses "quartiers d'été" au jardin du Luxembourg (cf ci-dessous).

- Luc Rivière
 93 65 36 98
21 rue de Gonelle
Les Hauts-Sartoux
Sophia Antipolis
06560 VALBONNE
- Serge Trombetta
 93 81 31 40
82 Bd du Cimiez
06000 NICE
- Hervé Doutez
 91 47 46 29
166 rue du Camas
13005 MARSEILLE
-  Isabelle Goussard
 48 26 26 95
Brouillammon Plou
18290 CHAROSSE
-  Bruno Draper
 61 58 17 81
31000 TOULOUSE
-  Didier Aleaume
 56 45 56 00
17 avenue Pasteur
33600 PESSAC
-  Denis Rouillon
 47 37 43 27
Club le mercredi à 20h30
Au Petit Fauchoux
23 rue des cerisiers
37000 TOURS
- Marc Tastet
"Bordenave"
Saint-Pandelon
40180 DAX
- Francis Cayron
Bâtiment H2
Résidence Lamarche
54200 ECROUVES
-  Guilain Dorsimont
 20 39 89 66
Club : CCAL Dr NUYS
2 rue Gambetta
59840 PERENCHIES
- Jacques Basset
36 rue des Fruges BP 11
62130 St-PAUL SUR
TERNOISE
- Jean-Claude Delbarre
 27 96 92 84
Ibis rue Charles Paix
Courchelettes
59500 DOUAI
- Yannick Hervé
 88 27 77 96
9 rue Albert Einstein
67200 STRASBOURG
-  Foyer des élèves de
Normale Sup Physique
de Strasbourg (ENSPS)
7 rue de l'Université
67000 STRASBOURG
Le mardi à 20h au 3ème
étage, sauf durant l'été.
 88 27 77 96
-  Paul Freyss
 89 46 17 80
18 rue de la Banlieue
68110 ILLZACH
- Laurent Péliissier
 72 43 32 81
139 av. Roger Salengro
69100 VILLEURBANNE
-  Thierry Barbot
Club Normale Sup Lyon,
le lundi soir à 20 h près
du bar des élèves (sauf
vacances scolaires)
46 Allée d'Italie
69364 LYON
- Serge Prost
27 rue de la Sarra
69600 OULLINS
- Dominique Penloup
 (1) 48 87 19 74
26 rue Rambuteau
75003 PARIS
-  Club du Luxembourg
Le club est de nouveau
ouvert, au jardin du
Luxembourg, le mercredi et .
le samedi à partir de 14h, près
des courts de tennis
Contact: Dominique Penloup
 (1) 48.87.19.74
-  Club Normale Sup Paris
Le mardi à 20h30, salle de
Bridge/Othello, 2ème étage
(sauf vacances scolaires)
44 rue d'Ulm
75005 PARIS
Contact: Emmanuel Lazard
 (1) 45.35.55.86
- André Bracchi
 (1) 39 50 86 35
15 rue de l'Orangerie
78000 VERSAILLES
- Jean-Manuel Mascort
 (1) 30 24 31 64
3 passage Juliette
78220 VIROFLAY
- François Aguillon
 (1) 64 49 36 09
Kerguelen 1
1 rue du Haras
91240 St MICHEL SUR
ORGE
- Fabrice Di Meglio
 (1) 47 32 95 21
44 rue Xavier de Maistre
92500 RUEIL
- Elie Cali
 (1) 48 25 43 01
4 impasse Durvie
92100 BOULOGNE
- Dominique de Ribbentrop
 (1) 30 38 11 58
7 Justice Pourpre
95000 CERGY
- Bintsia Andriani
22 rue Pierre Perdue
95800 CERGY SAINT
CHRISTOPHE
-  OTHELIOTT
Club minitel : 3614 NESS
ou 3615 ELIOTT
RTC (pour les abonnés):
Nouveau numéro!
(1) 42.79.80.80
Contact : Michèle Léry
 (1) 45 31 50 62
75015 PARIS

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.

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 :

▣ Adulte: 120 F. ▣ Résident à l'étranger:150 F. ▣ Moins de 18 ans: 90 F.

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 :

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Tournois débutants | <input type="checkbox"/> Livres sur Othello |
| <input type="checkbox"/> Compétition | <input type="checkbox"/> Clubs |
| <input type="checkbox"/> Stages d'initiation | <input type="checkbox"/> Anciens numéros de FFORUM |
| <input type="checkbox"/> Tournois ordinateurs - Nom de votre programme : | |
| <input type="checkbox"/> Autres (préciser) : | |

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

Date et signature :