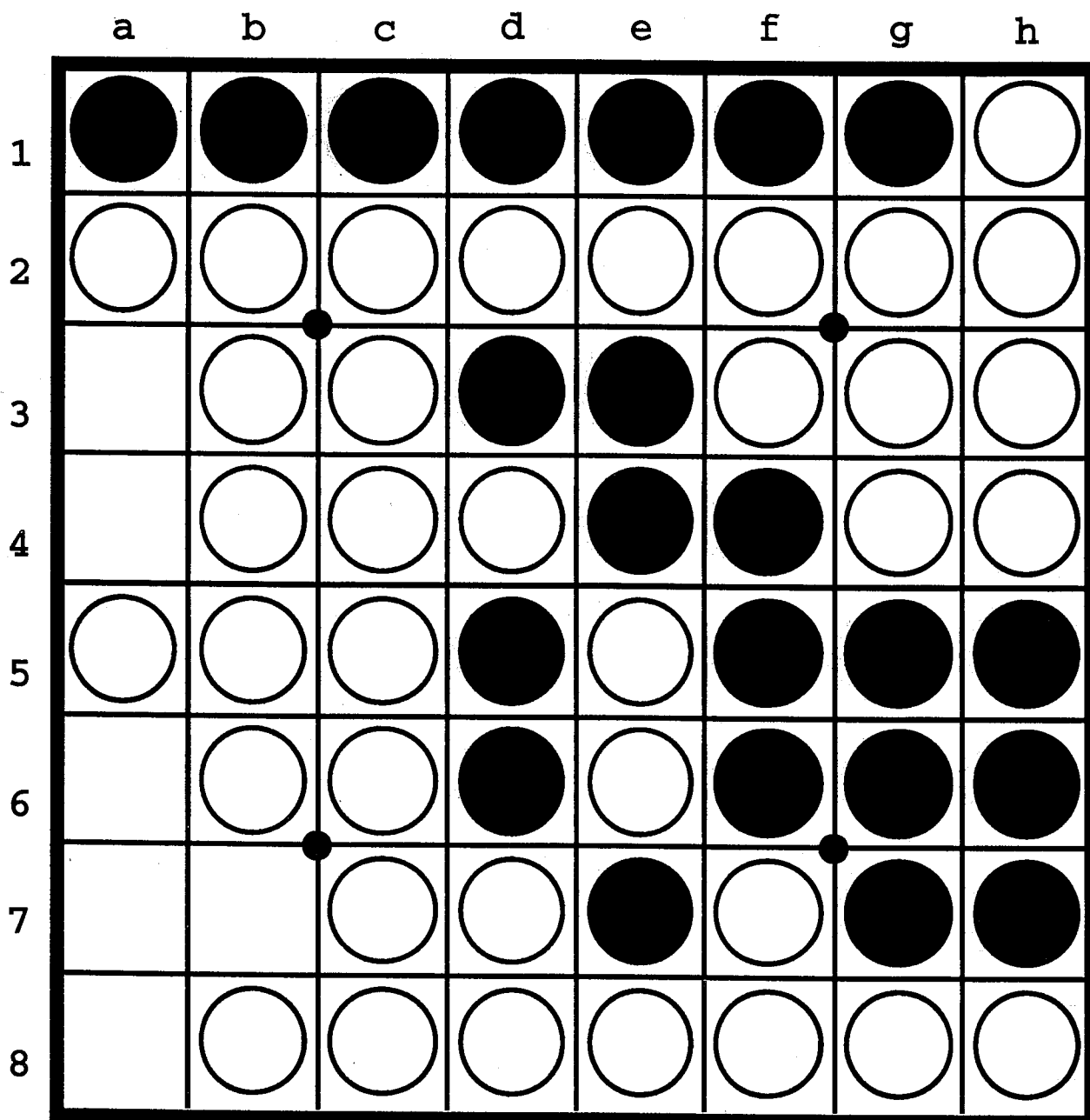


# FORUM

## N° 21

ETE 1991



Noir joue et gagne ...

②

## EDITO...

Chers amis, bonjour!

Conformément à ce qui avait été annoncé, le **championnat du monde** 1991 se déroulera à New-York, mais la date a été repoussée d'une semaine (pour ne pas entrer en concurrence avec le marathon de New-York) : ce sera du vendredi 8 au dimanche 10 novembre. A ce jour, deux Français ont gagné chacun deux tournois préqualificatifs : Paul Ralle et Didier Piau. Ils sont donc quasiment sûrs d'aller au championnat du monde, mais la troisième place reste à prendre. Si vous voulez faire comme eux, dépêchez-vous, il ne reste que quatre tournois préqualificatifs : les tournois internationaux de Bruxelles et Paris, le tournoi de Lille/Pérenchies et la finale du Grand Prix (cf l'agenda pour les dates).

Comme l'an passé, le **championnat de France** aura lieu début décembre, après le championnat du monde. Les sélections se dérouleront du 19 octobre au 17 novembre. Si vous voulez organiser une sélection dans votre ville et si vous faites partie des vilains retardataires qui n'ont pas encore prévenu la fédération à ce sujet, dépêchez-vous de le faire tout de suite. Pour ce qui concerne la date et le lieu, vous avez un peu plus de temps pour en avertir la fédération : la date limite (impérative) est le 15 septembre (pour permettre la parution dans Fforum 22).

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

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

Une **mauvaise nouvelle** concernant ces deux championnats : la société Dujardin International ayant décidé de diminuer le montant de sa participation financière à ces deux événements, les frais de déplacement de l'équipe de France au championnat du monde et les frais de transport des joueurs à la finale du championnat de France ne seront sans doute pas intégralement remboursés comme c'était le cas les années précédentes. Nous essaierons de faire pour le mieux malgré l'annonce tardive de cette décision.

Si vous ne l'avez déjà fait, il est encore temps de vous inscrire au **stage d'été** qui se déroulera du 17 au 24 août à Sophia-Antipolis, près d'Antibes, à condition de le faire tout de suite auprès de Bruno de la Boisserie (coordonnées en page agenda). A ce sujet, Bruno conseille aux stagiaires (déjà une bonne vingtaine) d'arriver le 16 au soir pour pouvoir commencer le stage dès le 17 au matin.

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

A bientôt,  
Marc Tastet

# **SOMMAIRE**

Ont participé à ce numéro:

Bintsa ANDRIANI

Vincent de la BOISSERIE

Thierry BOUSCH

Jean-Claude DELBARRE

Philippe JUHEM

Emmanuel LAZARD

Michèle LERY

Stéphane MASSE

Didier PIAU

Marc TASTET

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

<b>COUVERTURE (cf aussi page 26)</b>	<b>1</b>
<b>EDITORIAL (A lire impérativement !)</b>	<b>2</b>
<b>SOMMAIRE (Mais dites, et Raney ?)</b>	<b>3</b>
<b>MAGAZINE (Le poids des tournois)</b>	<b>4</b>
<b>PARTIE COMMENTEE (Le choc des D.P.)</b>	<b>6</b>
<b>LES ECHOS D'OTHELLO (hello,lo,o,o...)</b>	<b>14</b>
<b>UTRECHT 1990 (Suite et fin)</b>	<b>16</b>
<b>GRAND PRIX D'EUROPE (Suspense !)</b>	<b>20</b>
<b>CLASSEMENT F.F.O. (Plus beau)</b>	<b>21</b>
<b>COMMENT BATTRE LES ORDINATEURS ?</b>	<b>22</b>
<b>COURRIER DES LECTEURS (attentifs)</b>	<b>24</b>
<b>SOLITAIRE (cf aussi page 1)</b>	<b>26</b>
<b>GRAND PRIX DE FRANCE (Bientôt fini)</b>	<b>27</b>
<b>AGENDA (Les festivités de l'été)</b>	<b>28</b>
<b>CLUBS ET RESPONSABLES LOCAUX</b>	<b>29</b>
<b>ADHESION (De plus en plus nombreux)</b>	<b>30</b>

# MAGAZINE

## TOURNOI PREQUALIFICATIF DE LYON 1991

par Marc TASTET

Cette année, ce tournoi a été un succès puisqu'il a eu deux fois plus de participants que l'année précédente.

Dès la première ronde, on assistait au choc Piau-Penloup qui avait déjà un avant-goût de finale et qui tournait à l'avantage du vice-champion du monde.

Mais Dominique enchaînait alors une impressionnante série de huit victoires qui lui assurait une place en finale. Il terminait donc en roue libre, perdant ses deux dernières parties.

A noter la superbe performance de Laurent Péliissier qui a réussi, dans le même tournoi à battre Didier Piau, Dominique Penloup et à faire nulle avec Philippe Juhem (excusez du peu). Laurent confirme ainsi tout le bien que l'on pensait de lui.

En prenant sa revanche sur lui, à la dernière ronde, Didier Piau lui barrait la route de la finale, et retrouvait ainsi Dominique.

Les deux comparses nous tournaient un "remake" de la finale de Sophia-Antipolis, trois mois plus tôt, Didier l'emportant de nouveau 2 à 1, gagnant la première et la troisième partie.

### Classement après 11 rondes :

1	PIAU Didier	8,5
2	PENLOUP Dominique	8
3	TASTET Marc	7
	JUHEM Philippe	7
5	PELISSIER Laurent	6,5
6	ANDRIANI Bintsa	6
	TROMBETTA Serge	6
8	CUVIER Christian	5,5
	RIVIERE Luc	5,5
10	BARBOT Thierry	5
	COLLAY Sophie	5
	COLLAY Frédéric	5
	ORTEFAIX Laurent	5
14	MERRHEIM Xavier	4
15	BOSIO Frédéric	3
16	COLMARD Michel	1

## LA PENTECOTE 91 à BIEVRES, un week-end prometteur

par Stéphane MASSE

### Samedi 18 mai

Seize participants étaient venus se disputer la coupe de Bièvres pour ce tournoi débutants, ainsi que de nombreux visiteurs, impressionnés par le silence et la passion autour de ce jeu nouveau. De bons espoirs sont nés comme Olivier et Quach premiers ex aequo avec Mollié qui devraient venir plus souvent aux tournois IDF ! D'autres nouveaux passionnés ont fait merveille, tels Zeau, Berthier, Droulers. Une très bonne note à la première des quatre dames de ce tournoi : Catherine Tardy, qui laisse quelques messieurs derrière elle, bravo ! Parmi les habitués, saluons Dominique Béтин qui manque un peu de confiance en lui, mais progresse sans arrêt ; pour ma part, j'avais plus la tête à l'organisation qu'au jeu, mais j'ai fini avec un départage des plus favorables ! Un merci à l'équipe Grison, Delouis, Coatmeur, venus en connaisseurs et qui ont apprécié le tournoi dans son ensemble. Une mention aux trois autres jeunes filles, surtout à Murielle Ajello, de Bièvres, qui nous a gratifié de son sourire tout au long du tournoi, et en remettant les récompenses de la Mairie et du Musée de la photographie de Bièvres, et les lots offerts par Dujardin International et la FFO. Un grand succès pour ce tournoi qui en annonce donc d'autres. A bientôt !

### Classement final :

1	MOLLIE Stéphane	8/10
	QUACH Minh Chou	8
	OLIVIER Thibaut	8
4	ZEAU Pascal	6
	GRISON Rémi	6
	VARGENAU Marc-Etienne	6
	BERTHIER Olivier	6
	BETIN Dominique	6
9	TARDY Catherine	5
	DROULERS Denis	5
11	MASSE Stéphane	4
	DELOUIS Bosco	4
	COATMEUR Jacques	4
14	DUPORT Annick	2
	DURAN Christine	2
16	AJELLO Murielle	0

### Dimanche 19 mai

Fort du succès de la veille, ce dimanche s'annonçait sous les meilleurs auspices. Le beau temps avait fait venir 17 participants à ce premier open de Bièvres en 5 rondes. Une fois de plus, j'ai pu avoir des compliments sur le cadre, les installations et l'accueil chaleureux reçu à Bièvres. Mais revenons au jeu : quatre programmes, dont un petit nouveau (William, de Philippe Jacquart), étaient de la partie, et c'est THOR qui gagna haut la main (malgré ce que Sylvain a pu en dire !). William eut un peu de mal à se lancer et c'est contre moi qu'il eut le dé clic et engrangea quatre points pour son premier tournoi : pas mal, à surveiller !

Deux débutants se sont confrontés aux meilleurs et ont fini honorablement (Jean-Pierre Richard, 2 points et Thibaut Olivier, 4). Bravo, messieurs, vous êtes sur la bonne voie. Tout le monde apprécia l'allocution de M. Berthier, maire de Bièvres assisté de M. Lissenko, adjoint aux sports et de Madame Chaussebourg, secrétaire générale de la Mairie de Bièvres, qui nous permet d'envisager sérieusement de créer un nouveau club d'Othello à Bièvres. Un grand merci à Jacques Barny de Bièvres cartes, co-organisateur du tournoi et à Madame Hassid qui m'a fait confiance.

### Classement final :

1	THOR (Quin)	10/10
2	MOORE (Lambert)	8
	CASPARD Emmanuel	8
4	PUREE (Thill)	7
5	PENLOUP Dominique	6
	DE LA BOISSERIE Bruno	6
	JUHEM Philippe	6
	CHOISNARD Patrick	6
9	BRACCHI André	5
10	ANDRIANI Bintsa	4
	LIPARO David	4
	BETIN Dominique	4
	OLIVIER Thibaut	4
	WILLIAM (Jacquart)	4
15	MASSE Stéphane	2
	RICHARD Jean-Pierre	2
	CORDY Alexandre	2

# 3ème Tournoi de Programmes de PERENCHIES

par Jean-Claude Delbarre

Plateau exceptionnel ce dimanche 9 juin au C.C.A.L. de Pérenchies, où parmi les 9 participants figuraient les 6 programmes classés plus de 2200 Elo ( FForum 20 ).

Les estomacs se nouèrent lorsqu'on vit arriver un monstre sur roulettes, fabuleux HPC-486, sur lequel allait tourner Thor.

Tous se mirent d'accord, malgré la route qui restait à faire le soir, pour disputer un tournoi toutes rondes, soit 9 rondes. Ce fut le programme d'appariements de Philippe Gailhac qui se chargea du choix des couleurs et des rondes.

Ronde 1: Ironie de l'aléatoire informatique, Comp'Oth est opposé à Thor. La disquette de François, sans doute impressionnée par le monstre de puissance qui lui est opposé, se met à boguer, et malgré les efforts de Bruno un bon quart d'heure durant, offre ainsi un 64-0 à son adversaire. Précisons que cette version avait vu sa bibliothèque d'ouvertures supprimée. "On" décida alors de continuer le tournoi en utilisant une ancienne version, connue comme fiable, sans malheureusement l'accord de son créateur, celui-ci n'ayant pu effectuer le déplacement, au grand regret général. Théole battait Purée sur le score très serré de 33-31, et Jacp'Oth, le vainqueur de Saint-Michel, écrasait Vers2.

Ronde2: Les deux nordistes jouent ensemble, et aucun des deux programmes ne voulant perdre chez lui, le score est de 32-32.

Ronde 3: Comp'Oth bat Purée, Thor bat Stasia, Jacp'Oth bat Théole, Othel du Nord bat Othellomane, un programme très joli de Serge Grapinet, de Marseille, que fait tourner Bruno. Marc Paganon, qui n'avait pas disputé de tournoi depuis longtemps et étrennait un tout nouveau programme, prend conscience des modifications à apporter pour l'année prochaine.

A la pause du repas, comme les autres années, tous se retrouvent autour d'une même table et les discussions vont bon train dans une ambiance très chaleureuse.

A peine le temps de finir le fromage que la quatrième ronde est partie. Jacp'Oth, pas impressionné du tout, bat Thor, Comp'Oth continue sa remontée, et à l'issue de cette ronde, les deux programmes nordistes prennent la tête du tournoi. Ils ne la quitteront plus ( à noter que ces deux programmes tournent avec des tableaux de bords à 8 cases seulement ). C'est Comp'Oth qui les départagera, battant Jacp'oth à la cinquième ronde.

Ronde 6: Othel du Nord contre Théole. C'est sans grand enthousiasme que je vois mon programme partir en finale au coup 43, me croyant perdant. Quel n'est pas mon bonheur de le voir afficher, au bout de 4 minutes, partie nulle! Et Théole, qui n'a pas mis la possibilité de nulle dans sa fourchette ( mais je pense que c'est fait maintenant ), laisse échapper cette nulle. Thor bat facilement Vers2 sur Archimedes.

Ronde 7: Thor joue Othel du Nord. Sylvain manipule "à la main", de façon très artisanale sur un monstre de technologie, la gestion du temps de réflexion de Thor. Il me sort une variante très bien préparée, je perds largement 10 minutes alors qu'il est encore en bibliothèque, mais ouf! je gagne quand même 33-31. Comp'Oth gagne, de même que Jacp'Oth.

Ronde 8: Nouvelle défaite de Thor, cette fois contre Théole. Othellomane remporte enfin une partie, et pour ma part, j'accomplis l'exploit auquel je n'osais rêver: battre Comp'Oth. Mais je continue de penser qu'il est encore le meilleur.

Ronde 9: Comp'Oth bat Théole 33-31.

### Classement final:

1 - Othel du Nord	7,5 / 8	( 386-25 )
2 - Jacp'Oth	6,5 / 8	( atari )
3 - Comp'Oth	6 / 8	( atari )
4 - Thor	5 / 8	( HPC 486 )
5 - Théole	4 / 8	( 386-33 )
Vers2		( Archimedes )
7 - Purée	2 / 8	( atari )
8 - Othellomane	1 / 8	( 386- ? )
9 - Stasia	0 / 8	( 386-25 )

Merci encore à tous les participants.

# PARTIE COMMENTEE

par Philippe JUHEM

Je tiens à remercier Dominique Penloup qui a relu soigneusement l'ensemble des lignes de jeu et des suites proposées pour traquer les erreurs qui s'étaient glissées dans le commentaire, Thierry Bousch qui a extrait de la base de données de Thor et imprimé toutes les parties citées en référence dans l'article (elles sont rassemblées à la fin) et Marc Tastet qui a assuré la mise en page du texte. (NDLR : Beau travail d'équipe !).

Cette partie a été jouée à la dixième ronde du tournoi préqualificatif de Pérenchies 90.

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

D.Piau 22 D.Penloup 42

1-16 Ouverture Rose diagonale transverse Brightstein selon la nouvelle terminologie officielle qui, vous le voyez, simplifie beaucoup les choses ; et encore sur la diagonale existe la Heath orthodoxe japonaise triphasée à sconfoncule réticulée et à spin variable, c'est mortel. Je n'explique qu'à partir du coup 16 car il s'agit ici d'un commentaire de haute volée qui n'est pas fait pour la racaille rampante (voilà qui va encore me rapporter des voix à la prochaine élection), et cette ouverture Rose est si connue qu'il devient difficile d'en dire quoi que ce soit avant le coup 38. Disons pourtant que seuls les coups 16.B3 et 16.E2 sont réellement pratiqués, le premier conduisant aux Roses bétons (voir par exemple la partie Leader-Penloup 14-50 Cambridge 91 et Piau-Penloup 35-29 Sophia-Antipolis 91), le second aux variantes Brightstein que nous allons détailler ; si les deux coups ont à peu près été aussi souvent joués l'un que l'autre, le coup 16.B3 est moins utilisé depuis un an ou deux, mais quelque chose me dit qu'il pourrait revenir à la mode.

17.B5 Le coup du texte est de loin le plus joué, il vise à procurer à noir cohésion et connexité grâce à l'acquisition des pions centraux et en particulier le pion D5 pour menacer éventuellement 19.F2 et 21.F3. Après ce coup, blanc est un peu plus dispersé puisqu'il est séparé en trois ensembles de pions mais il peut immédiatement se regrouper avec 18.D2, reprenant D5 et supprimant l'accès noir à la seconde case F3, il dispose alors de surcroît de deux coups anodins (tranquilles ?) G6 et B3

ou B6 (l'un des deux) qu'il peut d'ailleurs jouer en coup 18. C'est cette position où blanc semble avoir quatre coups corrects (B3, D2, G6 et B6) jouables dans un ordre variable (sans compter G4 et F3 qui bien que paraissant moins prometteurs ne sont pas à écarter d'emblée) qui a valu à cette ouverture sa réputation de complexité. Mais 17.B5 n'est pas le seul coup joué, citons le coup Andersson, 17.B3 qui enlève à blanc l'un de ses quatre coups en gardant la séparation de noir en deux groupes et semble permettre à noir d'attendre avec un nombre de pions raisonnable que blanc attaque ces deux groupes et affaiblisse sa position (voir par exemple Andersson-Tamenori 27-37 mondial 90 et Andersson-Tastet 35-29 mondial 89) ; notons tout de même qu'Andersson ne gagne qu'une partie internationale sur deux sur une ouverture dont il est censé être le spécialiste. Le coup 17.F3 est également possible (voir Bhagat-Brightwell 18-46 mondial 89). Bhagat a également tenté à une certaine époque le coup 17.D2 (voir Bhagat-H.Vallund 34-30 mondial 87).

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

Position après le coup 18

18.D2 Dominique joue le coup le plus fréquemment utilisé qui permet, nous l'avons vu, de reprendre le pion D5 et le contrôle de la diagonale C6-F3. La position de noir n'est pas très facile : les coups 19.B3 et 19.F3 sont devenus impossibles, le coup 19.F7 donne 20.E7 (voir Andersson-H.Vallund 20-44 nordique 87), le coup 19.F2 disperse la position noire et lui donne trop d'influence avec la suite 19.F2-B3-C7-G6 (plutôt que F3)-F3-H5, (voir aussi Coulon-Penloup 28-36 Grand Prix 89), 19.E7 retourne sans doute un peu trop de frontière, reste donc 19.C2 qui

interdit le coup 20.G6 mais qui retourne tout de même trois pions en donnant beaucoup d'influence à noir et beaucoup d'espace à son adversaire, avec par exemple les suites 20.B3-C7-A6 ou 20.F3-G4-H4 ou encore 20.B6-F3-C1-B3-G6 puis C7 ou F1 avec une préférence pour 20.B3, et 19.C7, le coup de loin le plus joué qui prend le contrôle de la diagonale A3-E7 en se procurant l'accès à la case F3 puis F2 et prépare éventuellement l'arrivée de noir en D8. Mais sont également pratiqués : 18.B6 qui veut obliger noir à retourner les pions blancs nord dans de mauvaises conditions ou à ouvrir au sud, (voir Puget-Leader 39-25 Copenhague 86), le coup Tastet, 18.G6, qui selon Didier Piau part de la théorie suivante dont l'auteur serait Marc : "si un coup est bon, inutile d'attendre pour le jouer", reste bien sûr à déterminer si un coup est bon ce qui est justement semble-t-il l'objet essentiel de la réflexion et des doutes du joueur d'Othello. Marc réalise 50% de victoires sur ce coup avec comme suites rencontrées 19.F2 (voir Piau-Tastet 20-44 Pérenchies 90), 19.D2 (voir Piau-Lazard 37-27 Pérenchies 90), 19.C7 (voir Feldborg-Tastet 50-14 Copenhague 90) et 19.E7 (voir Qvist Jessen-Tastet 37-27 Copenhague 88), et aussi 19.F3 avec la suite D2-C2-B6 très équilibrée.

19.C7 Puisque noir vient de se procurer l'accès en F3, blanc a trois solutions : soit ignorer la menace en jouant 20.G6 (qui donne des résultats mitigés 4.5-2.5 pour noir avec par exemple la suite 20.G6-F3-B6-C2 voir Piau-Bhagat 35-29 Paris 90, ou 20.G6-F3-B6-E8, où 23.E8 constitue le coup Piau dans la Rose Brightstein qui a pour objectif de gagner un temps en forçant blanc à ouvrir et à fournir du jeu à noir, voir Piau-Feldborg 38-26 Copenhague 87, et les deux parties Piau-Caspar 22-42, Pérenchies 90, où blanc gagne avec 24.A4 et 24.H5, ce qui va probablement entraîner des changements dans la bibliothèque de Didier Piau qui était jusque-là fort satisfait des coups 21.F3 et 23.E8, d'autant plus que quelque chose me dit que finalement pas mal de gens vont finir par avoir connaissance de ces parties) ou 20.B3 (qui donne 4-1 pour noir, voir Bhagat-Tastet 55-9

Copenhague 87, ou Lazard-Andriani 47-17 IDF3 88), soit enlever l'accès par 20.B6, le coup du texte, qui est largement le coup le plus joué, soit se placer sur la case menacée F3 avec la suite 20.F3-F7-E7-G6 qui donne une partie équilibrée.

**20.B6** Blanc a maintenant beaucoup de pions mais ils sont bien placés tandis que les pions noirs séparés en trois groupes se gênent mutuellement et risquent de provoquer des retournements intempestifs, ainsi les cases F7, E7, F3, F2 et B3 sont soit interdites soit trop coûteuses, reste 21.A5 redonnant à blanc un accès peu coûteux en B3, 21.C2 suivi de 22.G4 (voir V. de la Boisserie-Penloup 35-29 Paris 90, Piau-Puget 22-42 et Piau-Tastet 27-37, Prétendants 87), ou 22.C8 (voir Puget-Brightwell 30-34 Paris 86 et T.Vallund-Bhagat 34-30 Copenhague 87) ou encore suivi par 22.F3-F1-F2-D1 ou 22.B3-A5-D1-E8 avec un léger avantage à blanc, et enfin le coup du texte qui ressemble fortement au coup Piau (qui vient après 20.G6-F3-B6) qu'on a vu plus haut joué en coup 23 avec le même objectif : noir ne peut sérieusement jouer que 21.C2 qui ouvre dangereusement ou 21.E8 qui redonne à noir l'accès en F3 -que 20.B6 lui avait enlevé- en ne prenant qu'une position discrète et peu attaquant sur le bord sud mais qui prend de l'influence potentielle sur la case G4 et qui rend homogène la diagonale A4-D8 ce qui peut favoriser un éventuel coup blanc en A4 (qui ne viendra peut-être jamais car ce coup a pour l'instant bien des inconvénients).

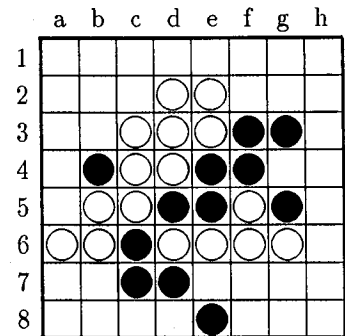
**21.E8** Blanc a donc la menace de 23.F3 qui redonnerait à noir des pions intérieurs et qui conduirait blanc à jouer à l'extérieur de la position. 22.C8 pour enlever le pion C6 serait un peu drastique et donnerait à noir après 23.C2 d'assez bonnes perspectives (voir aussi Lazard-Mascort 37-27 Cambridge 90 et Melnikov-Lönnqvist 47-17 mondial 90). Sur 22.D8 noir aurait le choix entre une tentative de béton qui semble extrêmement douteuse par 23.C8 suivi par exemple par 24.F3-E7-H3(ou A6), et un retour au centre par 23.F3 suivi par 24.F8-C2-G6 avec une situation peut-être moins favorable qu'on pourrait le penser pour noir. Blanc pourrait par 22.F3 jouer sur la case menacée pour éviter que noir n'y aille (voir Melnikov-Leader 24-40 et Lazard-Andriani 25-39 Cambridge 91) mais en blanchissant le pion F5 il permettrait une arrivée peu coûteuse de noir en C2 tandis qu'en prenant le contrôle de la colonne F il rendrait possibles des manœuvres noires du type 23.F7-E7-F8 avec un béton qui risque d'être dangereux ou 23.F7 suivi de 25.G6 puis 27.E7 si blanc ne joue pas avant en G6 ou E7. Reste à blanc A3

qui semble prendre une position délicate sur le bord ouest, et G6 que blanc a gardé en réserve aux coups 18 et 20 (bien que chacun sache parfaitement qu'à Othello on ne peut pas vraiment garder quoi que ce soit en réserve, puisque jouer une case un coup plus tard c'est la jouer dans une position différente avec des nécessités, des relations entre cases et entre structures de pions complètement modifiées par les deux coups ajoutés). Notons qu'à ce stade de la partie les deux joueurs qui se placent en 22.C8 perdent tandis que les deux joueurs qui se placent en 22.G6 gagnent.

**22.G6** Le coup du texte est sans doute le plus solide, celui qui donne dans cette position le moins d'espace à noir, celui qui va l'obliger le plus fortement à ouvrir la position. Le coup suivant de noir ne peut être que 23.F3 puisque la position prise par noir en E8 ne vaut en grande partie que parce qu'elle donne l'accès en F3. 23.A5 ou 23.A6 donne toujours 24.B3, (ou d'abord 24.F3 puis 26.B3), 23.G4 donne 24.C8 puis 26.D8 avec menace de 28.F8 qui force 27.B8, une série de coups qui ruinerait la position noire, un coup au sud 23.E7 ou 23.F7 ouvre tout, 23.C2 rend bien moins bon 25.F3 (d'autant qu'il pourrait y avoir 24.F3) tandis que 25.C2 est toujours possible après 23.F3. Le coup du texte s'impose donc bien.

**23.F3** La position dans cette ouverture est tendue depuis le début des opérations brightsteiniennes : à la moindre imprécision, le surcroît d'espaces de jeu laissés à l'adversaire peut lui permettre de jouer des coups peu coûteux et vous conduire ainsi à ouvrir de façon dramatique et irrémédiable. Ici encore blanc doit enlever le ou les bons pions, c'est-à-dire ceux dont la possession gêne le moins son adversaire tandis qu'il ne doit pas toucher aux pions les plus influents. Ici le pion G5 pourrait apparaître comme une proie possible, en réalité après 24.H5 ou 24.H4 noir a accès en E7 sans retourner le pion F6, en contrôlant les diagonales A3-F8 et B3-F7, en se procurant un accès en F2 et en obligeant blanc à ouvrir dans des conditions difficiles (peut-être en F2). La situation à l'ouest et au sud paraît aussi figée que tout à l'heure, il ne semble donc rester que le coup 24.F2 (voir Péliissier-Tastet 15-49 ch. de France 88) permettant 25.F7. En réalité le coup 23.F3 a connecté la position noire à l'est (G3 et F3) à la case B3, autorisant ainsi un coup retournant les pions B4 et C4 et donnant un accès supplémentaire à la case B3; A4 serait sans doute un peu dangereux si noir mettait un pion sur la diagonale E7-A3 ou à la suite d'une séquence comme

24.A4-A6-A5-A3 ou encore 24.A4-A5-A6-E7 avec la menace 29.A3 puis F2, en revanche après 24.A6 noir ne peut que difficilement taper dans les pions blancs en sud-est, n'a pas accès à F2 puisque blanc contrôle la diagonale A7-F2, noir ne pourra que jouer au nord ou à l'ouest en C2, B3 ou, sur le bord est, en A5 ou A4, blanc ne pouvant menacer de bétonner par 26.A3 sinon noir s'intercalerait en A4 ou A5. Le coup A6 est une possibilité qu'un joueur n'est pas naturellement porté à voir (en tout cas selon les habitudes de jeu actuelles), c'est-à-dire qu'il paraît un peu abusif, retournant deux pions de frontière en prenant de surcroît position sur le bord, ce coup est celui que Compoth conseille (niveau 12, 13 et 14 coups de profondeur) et il semble que Dominique, à la recherche d'une suite séduisante, nouvelle et surprenante ait demandé conseil à notre ordinateur préféré. Et, en effet, noir ne paraît pas avoir de suite vraiment satisfaisante, bien que la situation apparaisse confuse (d'ailleurs malgré ce coup brillant, à ce stade de la partie, Dominique n'est pas très confiant et considère que sa position est difficile à négocier).



Position après le coup 24

**24.A6** La position de noir ne semble à première vue ni vraiment bonne ni absolument mauvaise : il paraît dangereux d'attaquer les pions sud-est (par exemple par 25.G4-F2-C2-A3-C1), 25.B3 et 25.C2 (avec par exemple : C2-A3-G4-F2-C1 ou F2-A4-A5-B3) retournent beaucoup trop de pions en frontière et prennent une influence démesurée, noir doit donc prendre position sur le bord ouest d'autant qu'il lui faut parer la menace de béton blanc (26.A3 après un coup 25 ailleurs que sur le bord ouest et ailleurs qu'en E7, et blanc aurait un bord virtuel de quatre pions délimité par les pions A3 et A6 sur lequel appuyer sa coulée. Il essaierait de gagner des temps à l'ouest et au nord pour forcer noir à jouer du côté de la frontière sud-est, puis, après réduction de celle-ci, dans le coin nord-ouest, par exemple C1-A3-D1-H5-G4 ou E7-A5-A3-A4-F2-C8. Evidemment il s'agit d'un plan de bataille idéal qui ne peut

pas fonctionner tel quel dans le cours du jeu, puisqu'il ne s'appuie que sur les erreurs voire les gaffes de l'adversaire, mais les menaces, fussent-elles évidentes ou même imaginaires, que l'on exerce, orientent presque autant le cours du jeu que les coups réels). Noir est donc conduit lui aussi à prendre position sur le bord ouest soit par 25.A5 soit par 25.A4. Compoth estime que 25.A5 avec par exemple la suite F2-F7-E7-F8 est pratiquement équivalent à 25.A4 avec par exemple la séquence A5-A7-F2-E7, mais un joueur humain aura plutôt tendance à laisser un espace entre le pion blanc A6 et le pion joué selon le principe bien connu : "pourquoi retourner deux pions à la fois là où on peut jouer deux coups ?", qui se formule aussi "moins on retourne de pions plus il en reste à retourner" ou encore "tant que je ne me suis pas interdit une case je peux y jouer".

**25.A4** Et ici nous allons nous apercevoir que Compoth n'a une nouvelle fois rien compris au film ou plutôt que l'analyse avec l'ordinateur qui a conduit Dominique à jouer 24.A6 n'a pas été poussée assez loin et que le coup A6 est bien en réalité ce qu'il paraît être au premier coup d'oeil : une manœuvre un peu hardie, c'est-à-dire le désastre total. Heureusement pour Dominique, Didier Piau fera semblant de ne s'être aperçu de rien et passera avec tact et régularité à côté du bon coup 27.A5 et 29.A5, pendant que Dominique laissera passer trois occasions de jouer en A5 pour limiter les dégâts, ce qui en l'occurrence est la tactique adéquate puisque si blanc jouait en A5, noir ne pourrait faire autrement que prendre en A7 et ainsi jouer une suite favorable. Compoth, comme d'habitude, explore la suite en donnant une très mauvaise note au joueur prenant un bord déséquilibré sans aller suffisamment loin pour s'apercevoir que le bord n'est pas attaquable et que le béton prend. Si blanc joue 26.A5 noir reprend (27.A7) et se retrouve avec un bord non dangereux qui de surcroît lui permettra de gratter un temps (avec la séquence A3-B3-A2) et deux bouts de frontière où blanc doit taper le premier sans doute par 28.F2 (sinon 29.F2 et blanc se trouve très mal), on a par exemple la séquence 28.F2-E7-H6-A3-F7 puis 33.H4 ou G4 et noir est bien mieux; mais si blanc ne joue pas en A5, noir y joue lui-même (27.A5) et c'est encore plus douloureux : s'il ne reprend pas il aura perdu trois temps sur le bord et sans doute la partie, s'il reprend il se retrouvera avec un bord, de la frontière partout et une position impossible, avec par exemple 26.H5-A5-A3-F2 ou 26.F2-A5-A3-F7. Puisque les deux

joueurs ne veulent pas envisager ces suites ils vont laisser le bord ouest pour porter leur attention sur d'autres fronts. Après 26.F2 vient comme tout à l'heure 27.F7 puis peut-être 28.E7-F8 et blanc doit attaquer soit les pions C7 et D7 au sud soit les pions G3 et G5 à l'est; remarquons que par 26.C8 blanc peut neutraliser la menace 27.A5 mais après 27.E7 ses perspectives semblent sombres, par exemple la suite 28.F2-G4-H5-H3(ou H6)-H6-H4-H2-B3 et blanc va être à court de coups. Le coup du texte, 26.H5 est sans doute le coup le moins nocif pour blanc tant que, bien sûr, noir ne s'avise pas de jouer en A5. Il n'enlève que le pion G5 et n'offre pas des perspectives bien excitantes à noir sur le bord est (H6 et H4 sont pour l'instant exclus, G4 était déjà possible et un coup en H5 n'est possible qu'avant l'arrivée de noir en G4 qui connecterait H5 avec D2), mais il a pour inconvénient de rendre la position est de blanc plus lourde et moins manœuvrable (le pion H5 ne peut disparaître qu'en deux coups alors qu'auparavant tous les pions est de blanc pouvaient être immédiatement retournés) et de rendre moins coûteux le coup E7 qui laisserait blanc le pion F6.

**26.H5** Noir doit maintenant trouver un coup, étant entendu qu'il ne joue pas en A5. Son choix est fort restreint : un coup sur le bord nord ouvre trop le jeu, 27.B3 aussi, 27.H6 et 27.F7 ferment tous les accès, il ne reste donc que G4, E7 ou C2. 27.C2 semble absolument suicidaire mais en réalité ce coup ne donne aucune possibilité supplémentaire à blanc puisque le contrôle de la colonne C interdit C1 et permet à noir de menacer de paralyser son adversaire en prenant le centre et le contrôle des diagonales A3-F8 et B3-F7, rejetant blanc en plusieurs morceaux se gênant mutuellement à la périphérie de la position et sur les bords, par exemple la suite 28.C8-D8-F8-E7 blanc n'a pas d'accès en F7 et noir menace de faire successivement 33.G4 et 35.F7, ou encore 28.G4-E7 et là encore noir a le contrôle des deux diagonales (A3-F8 et B3-F7 pour ceux qui ne suivent pas) et menace, après avoir recoupé la colonne F, de jouer en F7. 27.E7 conduit (toujours en excluant les suites avec A5) à des séquences comme 28.F2-G4-C8-F7, 28.F7-F2-G4-F8, 28.G4-F2-F7-F8 ou 28.G4-H3-H4-F7, avec une petite préférence pour cette dernière, qui semblent relativement favorables à noir qui parvient à regrouper ses pions et à obliger blanc à ouvrir, tandis que le coup 27.G4, c'est-à-dire le coup du texte, qui semble bien rassembler les pions noirs et pousser blanc sur le bord est (s'il veut profiter des deux pions G3

et G4 il doit renforcer sa position sur le bord) va s'avérer être bien moins bon qu'on pouvait le penser. Blanc contrôle la diagonale A7-F2 et se réserve le petit coup F2, sa frontière nord est bien disposée et noir aura du mal à jouer là-bas à un coût non prohibitif. Blanc va donc se contenter de rajouter des coups sur sa frontière sud-est jusqu'à ce qu'elle disparaisse en conduisant noir soit à perdre des temps soit à prendre une position de bord difficile; autre élément favorable à blanc le possible coup en C8 alors que la diagonale D7-G4 est entièrement contrôlée par noir qui lui permettrait de maîtriser la mini-diagonale B6-C7 et d'interdire à son adversaire la fameuse case A5 et la case D8 gelant ainsi la situation au sud et à l'ouest et contraignant noir à jouer sur ses autres frontières. Donc, en résumé, 27.A5 est encore le meilleur coup, 27.E7 laisse de larges possibilités à noir, tout comme le surprenant coup 27.C2 qui est toutefois peut-être un peu délicat à jouer alors que le coup du texte, 27.G4 semble laisser trop d'espaces à blanc.

**27.G4** Dans cette position les suites avec 28.A5 sont toujours techniquement préférables mais elles conduisent à une situation très tendue et plus incertaine que tout à l'heure, après 28.A5-A7-F2, blanc contrôle à la fois la colonne F, la diagonale A3-E7 et la mini-diagonale H4-E7, noir ne peut jouer ni au nord à cause de l'influence du bord ouest, ni au sud en E7 ou F7, ni en H4, il ne lui reste plus que 31.H6 avec 33.H4 pour perspective, après (par exemple) 32.H4-H3-C8(profitant du contrôle noir sur la diagonale H3-C8)-D8-F8-B7-A8-B8-A3-H2-F7(sur E7 41.F1 et c'est fini)-E7-G7 et on pense que blanc a une chance mais 43.H7 gagne 38-26. Noir est donc mieux mais il faut aller très loin pour le savoir et il y a beaucoup de pièges. En réalité, il est probable que blanc ne voit pas plus que noir les menaces de ce coup, il faudrait pour cela anticiper de sept ou huit coups. Ceci montre deux choses, d'abord que les joueurs humains ne regardent jamais aussi loin dans leurs analyses ou en tout cas jamais aussi précisément, la vision stratégique permettant d'anticiper très au-delà de 12 ou 15 coups (en milieu de partie) mais seulement de façon très grossière, il y a des séquences tactiques qui fonctionneraient parfaitement mais qui ne sont pas vues par les joueurs, en partie parce que cela excède leur capacité, en partie aussi parce qu'ils ne les cherchent pas : il ne serait pas rentable de rechercher des suites tactiques redoutables qui bien souvent n'existent pas, et ceci nous amène au deuxième point : il est très facile et confortable de

critiquer à la maison les erreurs des joueurs. Il est évident qu'avec plusieurs heures d'analyse devant soi et deux ordinateurs à ses côtés la vision du jeu s'améliore et il est plus aisé de faire de l'ironie à bon compte. Cher lecteur, n'aie donc plus aucun complexe quand tu affronteras un réputé bon joueur dans un prochain tournoi : tu sais désormais qu'il ne voit pas toujours ce qui se passe, lui non plus. Quoi qu'il en soit, au coup 28, blanc ne dispose pas de réserves de coups importantes : excepté 28.A5 il reste 28.A3 que suit 29.A5 et une position plutôt favorable à noir, 28.B3 qui laisse des coups potentiels à noir sur le bord ouest mais qui menace de bétonner à l'ouest et au nord, toutefois après 29.F7 noir devrait s'en tirer, 28.F2 entraîne 29.A5-A3-E7 ou 29.A5-F7-A7 et des suites pas très favorables à blanc, 28.E7 donne beaucoup d'espace et de possibilités de jeu à noir au sud (par 29.F8 puis 31.F7), 28.C8 est peut-être prématuré et ne produit pas tous les effets qu'on pouvait en attendre car noir a encore deux accès au sud (D6 et F6), 28.F7 n'est pas très bon parce qu'après 29.A5-A3-F2 ou 29.A5-F2-A7 il ne reste plus grand chose à faire pour blanc, mais après 28.F7-E7 le coup 30.C8 devient beaucoup plus dangereux qu'un coup plus tôt car au lieu de deux temps (D6 et F6 toujours pour ceux qui ne suivent pas) noir n'en a plus qu'un (F7). En résumé blanc n'a pas vraiment de bon coup sauf F7 si son adversaire joue en E7 mais 28.A5 pose vraiment beaucoup de problèmes à noir.

**28.F7** Noir dispose maintenant d'une position (presque) idéale, 29.A5 suivi de 30.A3-F2 fait très mal, 29.F8 avec la menace 31.E7 qui oblige blanc à jouer lui-même en E7 est également assez dangereux (avec la suite probable 31.A5-A3-F2), pourtant noir joue dans le trou E7 où blanc ne peut aller, ce coup donne accès à la case F2 (mais blanc va l'ôter tout de suite), empêche le coup 32.A3, rend le coup F8 plus solide et donne accès en H4 mais il rend la diagonale C8-H3 homogène. La partie n'est pas perdue pour noir, mais elle va être beaucoup plus difficile. On constate encore une fois le caractère extrêmement aigu du jeu d'Othello : dans une même position on peut trouver deux coups parfaitement raisonnables dont l'un se révèle très gagnant et l'autre risque de perdre.

**29.E7** Blanc pourrait peut-être jouer 30.F2 avec 31.H6-A5-A7-F8 mais le meilleur coup semble bien être 30.C8 enlevant l'accès en F2, maintenant blanche la diagonale A7-F2, prenant le contrôle de la mini-diagonale A5-D8 et interdisant ces deux cases à noir,

préparant des manœuvres embarrassantes sur le bord ouest. Les inconvénients de ce coup sont le contrôle de la colonne C qui permet à noir de jouer en C2 de façon économique, la perte après 31.F8 de l'accès en F2 et le nonaccès de blanc aux quatre cases du coin sud-ouest pour d'éventuelles manœuvres sacrificielles ultérieures. Noir ne dispose plus que des quatre petits pions G6, G5, H5 et F7 pour éviter de traverser la frontière nord de blanc (quatre pions qui constituent évidemment bien moins de quatre coups de réserve, c'est toute la différence entre des coups "tranquilles" qui ne donnent rien de plus à l'adversaire et des coups ordinaires qui offrent de nouvelles possibilités de jeu).

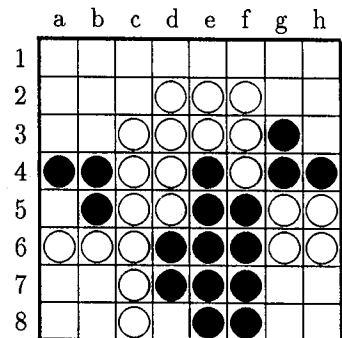
**30.C8** Noir peut jouer 31.C2, 31.H4, le coup du texte ou 31.F8. Après 31.H4 vient 32.H6 et noir ne semble pas avoir avancé d'un pouce, bien qu'il ait joué sur une case où son adversaire pouvait aller, pourtant après ces deux coups, noir va pouvoir bétonner avec 33.H7 ; noir doit dans cette position éviter surtout d'ouvrir au nord. 31.C2 pourrait sembler poser des problèmes à blanc : 32.C1 est un peu statique et prend de l'influence, par exemple 32.C1-F1-E1-F3 et blanc ne peut plus jouer A3 avec autant d'efficacité mais en fait sur 31.C2 vient F8(et noir n'a plus accès en H4 et D8)-C1-D8 et blanc est bien, ou encore 32.A3-A2-F2-B3-C1-H6 et blanc est un peu mieux du fait du bord déséquilibré de noir et du contrôle de la mini-diagonale A5-D8. 31.F8 semble solide : le coup enlève l'accès en F2 et appuie la structure noire sur le bord sud en espérant que blanc sera contraint d'ouvrir à l'est avant que noir ne soit obligé de taper au nord, on a par exemple les suites 32.A3-C2-A5-E1 ou 32.D8-B8-F2. Deux coups (H4 et F8) semblent donc parfaitement jouables, preuve de la meilleure position de noir.

**31.H4** Blanc n'a pas vraiment le choix : noir menace de bétonner à partir du bord est avec 33.H6. Sur 32.F2-H6-D8-F8-G8-C2 le bord est de noir sera très stable et très fort (sur 38.H3 vient 39.G7, sur 38.H2 vient 39.H3-H7 avec une influence blanche terrible, et blanc risque de devoir prendre une position faible au sud pour ne pas ouvrir le jeu) ; blanc doit donc empêcher noir d'obtenir un bord de ce type : les coups 32.A3 (suivi par exemple de 33.H6-F2-A2-A5-A7-F8-D8-G7 et noir est bien) ou 32.D8 (suivi de 33.F8-H6-B8 puis peut-être 36.B3-H7) ne sont pas très satisfaisants. Le coup 32.H6 s'impose qui procure de surcroît le pion F4 et la garantie de l'accès à la case F2.

**32.H6** Noir dispose de trois possibilités : 33.H7, 33.F8, le coup du texte, et 33.C2. Blanc peut difficilement

aller en H3 dès le coup 34 car il s'interdirait de jouer en F2, donc noir n'est pas pressé de jouer 33.H7 pour lui enlever l'accès (33.H7 pourrait donner par exemple A3-A2-D8-B8-F2-F8 pas très favorable à noir), 33.C2 semble ouvrir inutilement mais procure en réalité le coup B3, blanc doit rajouter alors un coup dans une position plus difficile (sans doute 34.F2 car sur 34.F8 vient 35.D8 qui redonne à noir l'accès en A5, on a par exemple la suite 34.F2-B3-A3-A2, sur 34.D8 vient 35.F8 avec soit une prise de bord pour blanc par 36.G8 soit une menace de béton au sud par 37.B8). 33.F8 avec par exemple la suite 34.F2-H7-A3-A2 semble un coup sûr et solide qui maintient la pression sur blanc en poursuivant le bétonnage sud, blanc n'a presque plus aucune liberté.

**33.F8** 34.H3 suivi de 34.B3 serait une erreur puisque blanc ne pourrait plus jouer en F2, 34.A3 entraîne 35.A2 et blanc n'est guère plus avancé tant que l'absence de pion noir sur la diagonale A7-G1 fait qu'un coup blanc en A5 conduit noir à prendre un bord de six non attaquable par le sacrifice de la case X B7 puisque blanc n'aurait pas accès dans le coin sud-ouest sans compter les risques de perte de parité dans cette zone. Après 34.D8 vient 35.B8 qui redonne à noir accès en A5 mais lui fait prendre un bord faible qui risque de procurer des temps à blanc, on a par exemple 36.B3-H7-F2-F2-F1 qui est très favorable à noir. Le coup 34.F2 est donc celui qui oblige le plus noir à ouvrir ou à prendre des positions faibles sur un bord, il contraint noir soit à jouer en H7 et à tenter le béton soit à jouer en C2 pour gagner un temps sur la frontière nord-ouest.



Position après le coup 34

**34.F2** Noir est en effet placé devant un choix stratégique : soit il bétonne à fond en prenant un bord faible soit il ouvre en attendant que l'avantage que lui donne sa meilleure position conduise blanc à lui donner un moyen plus clair de gagner. Didier, qui se sent en bonne position, préfère jouer la sécurité ce qui, à Othello, est un peu dangereux vu les faibles chances de se rattraper lorsqu'on s'est engagé dans une ligne perdante (ce

qui explique qu'un débutant a beaucoup plus de chances de battre un bon joueur qu'aux échecs ; ce qui fait aussi le caractère aigu et la beauté du jeu). Ici le coup 35.H7 est pourtant mortel, "Touch down !!!" comme dirait l'autre plaisantin : après 35.H7-H2-B3 et 38.D8 vient par exemple 39.B8-A5-A3-B7-C2-C1-G7-H8-H3-G8-H1-G2-G1-F1-A8-A7-E1-D1-B1-B2-A2-A1 38-26 ou 39.B8-A5-A3-B7-C1-C2-B1-B2-A1-A2-G7-H8-H3-G8-H1-G2-A7-A8-G1-F1-E1 D1 39-25 ; après 35.H7-H2-B3 et 38.A5-A7-D8-G7-A2 on a par exemple 43.B7 qui donne sur 44.A8 45.A3-B8-D1-H8-H3-G8-H1-C1-A1-C2-F1-E1-B1-B2-Ps-G2-G1 35-29 et sur 44.H8 45.G8-A8-A3-B8-H3-C2-H1-G2-A1-B2-D1-E1-C1-B1-F1-G1 40-24 ou 43.B2 (au même niveau que 43.B7, suivez un peu les mecs) qui conduit à 44.B1-A1-C2-A3-H8-G8-H3-C1-D1-F1-G2-B7-B8-E1-Ps-G1-H1-A8 46-18 ; après 35.H7-H2-B3 et 38.A5-A7-A3-A2 vient par exemple 42.D8 suivi de 43.B8-G7-C1-D1-G1-F1-E1-B2-A1-B1-C2-H1-H8-G8-B7-H3-G2-A8 34-30 ou 43.G7-H8-G8-H3-C2-C1-E1-F1-G1-B2-G2-H1-D1-B1-A1-Ps-B7-A8-B8 42-22. Après 35.H7-H2-B3-A3-A2 vient par exemple 40.D8-C2-G8-C1-D1-A5-A1-A7-B1-G7-A8-B8-B7-H8-H3-H1-B2-G2-Ps-G1-F1-E1 35-29 ou 40.D8-41.G7-H8-H3-G8-A5-(et non 45.H1-A5-C1-A1-D1-B2-E1-G2-B7-B8-A7-F1-G1-C2-B1-A8 32-32)-A1-H1-C2-G1-G2-F1-E1-D1-C1-B7-A7-B2-B1-Ps-B8-A8 33-31, et surtout pas 40.D8-41-B8-G7-C1 qui donne 44.A5-A7-D1-C2-B1-E1-B2-A1-B7-H8-G8-Ps-A8-Ps-G1-F1-H3-G2-H1 31-33 ou pire 40.D8-41.B8-G7-C2-44.B1 qui gagne 26-38 pour blanc avec 45.F1-G2-D1-H3-H1-G1-H8-G8-E1-A5-A7-A8-B7-A1-Ps-C1-B2 ou encore avec un tout autre plan 45.H8-G8-H3-A5-G1-A8-F1-A1-B2-C1-H1-E1-D1-G2-B7-A7 25-39 alors que 44.C1 donne 45.A5-A1-B7-A8-H8-G8-A7-B2-H3-G2-H1-G1-E1-D1-F1-Ps-B1 37-27. Après 35.H7-D8 vient par exemple 37.B8-A5-A7-G7-A3-H3-H2-B3-H8-G8-C1-C2-E1-A8-B7-F1-G2-A2-B1-H1-G1-D1-B2-A1 24-40 et noir ne s'en sort pas parce qu'après 44.B3 il ne peut pas jouer en A2 ; ou 37.G7-A3-A2-H8-G8-H2-B3-H3-C2-C1-B2-A1-E1-A5-F1-G2-A7-A8-G1-H1-D1-B8-B7 30-34 et blanc gagne parce qu'il a pu jouer 42.H2 et 44.H3 du fait de sa maîtrise de la troisième ligne ; ou plutôt 37.C2-G8-B3-H2-B7-A3-C1-E1-D1-A5-A7-A8-B8-G2-H8-G7-F1-B1-A1-G1-H1-Ps-H3-Ps-A2-B2 37-27. Et je vous épargne les variantes secondaires ; tout ça pour dire que même si nous ne sommes pas absolument sûr que 35.H7 est gagnant il y a de bonnes raisons de le penser et que, même si ce n'est pas vrai, un joueur humain en partie a

toutes les chances de gagner sur ce coup. Après le coup du texte, blanc retrouve quelques chances et reprend même la tête, en effet, si noir ne parvient pas à trouver quelque chose pour colmater les fuites, la parité naturelle de blanc risque bien de lui être fatale.

**35.C2** Si noir joue 37.B3 avant que blanc n'ait joué en A3 ou si noir se procure un pion sur la diagonale A5-E1 (en C3, D2 ou E1), blanc ne pourra plus tenter sa manœuvre A3 suivi soit de A2 et noir prend un bord déséquilibré (bien qu'il soit peu attaquant puisque blanc n'a pas accès dans les cases du coin A8) soit d'un autre coup et noir perd deux temps en laissant blanc reprendre en A5 et bétonner à l'ouest. Toutefois la suite 36.A3-37.A2 n'est pas si bonne que cela pour blanc puisqu'elle permet à noir de mettre de côté la case B3 pour y jouer tranquillement ; blanc surestime ici l'influence néfaste pour son adversaire du bord déséquilibré. 36.D8, avec par exemple, 37.B8 et 38.B3 (avec sur 39.A3 40.A5 sur 39.A5. 40.A3) ou bien directement 36.B3 suivi par exemple par 37.D1-F1-E1 avec un net avantage blanc ou 37.E1 étaient sans doute préférables.

**36.A3** Noir ne peut pas se permettre de perdre deux temps, il doit donc reprendre avec 37.A2. Sur 37.B3 vient 38.A5 et noir est très mal, il doit ouvrir au nord ou jouer 39.B2 (avec par exemple 39.B2-D8-D1-G8 avec la menace 44.G7) ; sur 37.E1 vient par exemple 38.A5-D1-D8 et noir doit prendre le bord de cinq au sud ou jouer en B3 dans une position très difficile. Le coup du texte est donc presque obligatoire et la position de noir n'est nullement perdue.

**37.A2** Blanc a trois possibilités, 38.C1, le coup du texte, 38.D8 et 38.H3. 38.H3 est désastreux, blanc retourne le pion D7 et permet l'arrivée de noir sur le bord sud par 39.D8, 38.D8 est en réalité le seul coup un peu consistant parce qu'il pose encore des problèmes à noir en rendant plus compliqué le coup 39.H7 thème qui revient depuis plusieurs coups avec par exemple 38.D8-B8-A5-A7-G7-F1-D1, 38.D8-B8-A3-E1-F1-D1-C1 ou plutôt 38.D8-B8-C1-H7-H2-B3-G7 et malgré tout un net avantage à noir, parce qu'après le coup du texte 38.C1 39.H7 est imparable avec 39.H7-H2-B3-D8-G7-H8-H3-G8-H1 et noir est maître du jeu (36-28).

**38.C1** Noir dispose de trois coups raisonnables : 39.B3, 39.D1 et 39.H7 que noir hésite à jouer depuis tout à l'heure, pourtant à ce stade de la partie le coup 39.H7 est meurtrier et plus simple à jouer qu'au coup 35 puisque le remplissage plus important que tout à l'heure permet des calculs plus aisés (voir la suite donnée note 37). 39.B3

donne 40.D8 suivi de 41.B8-G7-F1-E1-B7-G1 et blanc est en difficulté. Le coup du texte oblige blanc à prendre du bord mais ferme aussi les possibilités de manœuvres de noir et rapproche l'heure d'une finale sans blocage où la parité naturelle de blanc jouera à plein ; il ne reste plus ensuite que 41.B3 qui conduit inéluctablement à une finale perdante. Le meilleur coup est donc bien 39.H7.

**39.D1** Blanc pourrait jouer en 40.E1, 40.F1, 40.D8 et 40.H3. 40.H3 est exclu tant que D8 n'est pas rempli et que ce coup donne accès à cette case, 40.D8 est prématuré puisque ce coup permet à noir de rajouter un coup au nord, le coup du texte 40.E1 s'impose donc qui ferme le bord nord à noir, le contraint à utiliser la liberté B3 et restreint ses bons coups, (41.G1 semble périlleux et 41.F1 donne 42.D8-B1-H3-B8-A5-A7-B2-A1-B3-G7-H8-B7-A8-H2-G8-H7-H1-G2-G1 30-34 avec une suite peut-être pas tout à fait évidente pour blanc, une occasion pour noir de maintenir la pression et d'attendre la faute de blanc).

**40.E1** 41.H7 ne marche plus, il ne reste plus que 41.B3 et 41.F1 (voir note 39 pour ce dernier coup).

**41.B3** Blanc a un choix très restreint, les risques d'erreurs sont ainsi limités d'autant : 42.H3 ferme tout et donne à noir l'accès en D8 ; 42.A5 n'avance à rien, permet à noir de stabiliser son bord ouest en éliminant les risques d'arnaque et donc en simplifiant sa réflexion, et lui donne la menace du contrôle de la diagonale A1-H8 ; reste 42.D8 qui contraint noir à prendre un bord déséquilibré ou à perdre beaucoup de temps et qui, ça tombe bien, est gagnant (30-34).

**42.D8** Noir n'a théoriquement plus de coup gagnant, il doit s'accrocher, compliquer la partie au maximum et espérer une faute de son adversaire. 43.H7 ne marche pas, avec la suite 44.H7-G8-B7-H3-H2-A8-B8-A5-H8-G7-A7-A1-F1-G1-B1-B2-H1-G2 27-37 et le coup du texte est celui qui résiste le mieux (30-34).

**43.B8** Blanc ne peut pas jouer le contrôle de la diagonale par 44.G2 puisque noir recoupe aussitôt par 45.H3, 44.G7 donne 45.A5-A1-B7-B2-B1-G2-H1-H2-H3-A8-H8-A7-G1-G8-F1-H7 39-25 ou même sur F1-A5-A7-G1-B7-G2-H1-H2-H8-A8-H7-G8-B1-A1-B2-H3 34-30. Le coup du texte empêche tout contrôle de la diagonale A8-H1, perd la parité dans le coin nord-est mais noir sera forcé de la redonner, 44.H3 est aussi le coup que propose l'analyse informatique, il gagne 30-34.

**44.H3** Noir doit essayer de profiter au maximum du trou impair de cinq cases du coin H1, tout coup ailleurs que dans ce trou semble absurde (sur 45.A5 vient

46.A1, sur 45.B7 vient 46.A8, sur 45.B1 vient 46.A5 -et pas 46.A1 évidemment- sur 45.G7 vient 46.H8 et sur 45.H7 vient 46.H8), il a donc le choix entre 45.H2 vite écarté, 45.B2 qui semble venir tout de suite à l'esprit puisqu'après 46.H1 noir se place par 47.H2 et blanc doit trouver un coup pas trop dangereux, et 45.F1 qui semble tout fermer, sud-est, nord-est et donner beaucoup d'espace à blanc. Ici les considérations techniques cèdent le pas aux considérations psychologico-temporelles : le meilleur coup n'est pas celui qui fait le plus de pions ou qui est objectivement le plus dangereux mais celui qui gêne le plus l'adversaire, qui lui complique la réflexion, qui lui laisse trop de choix à priori équivalents, qui le conduit à brûler son temps en réflexions stériles pour l'amener à jouer dans l'affolement le mauvais coup. Il est probable que ce coup 45 est joué avec cet objectif (enfin il faut le croire) ; noir a peut-être en vue une suite du genre 46.G1-B2-A5-A7-A1-B1-A8-B7 ou 46.G1-B2-A1-A5-B1-B7 ou encore 46.G1-B7 puis 48.A5-A7-G7-G2-B2-H7-H8-G8-A8-A1-H1-B1-H2 31-33 ou 48.G7-49.G8-B2-H2-H1-G2-A8-B1-A1-A7-A5-H7-H8 17-47, ou 48.G7-49.H8-G8-H7-A8-B2-A5-A7-G2-H2-A1-B1-H1 29-35, etc (à vue de nez c'est un plan foireux et évidemment il y a des arnaques partout, des contrôles de diagonales que noir ne peut vérifier sur toutes les variantes etc, bon, ce n'est pas de la science analytique othellistique c'est la reconstitution des processus mentaux hystériques d'un Didier Piau aux abois ; imaginez-vous, ou pire, imaginez-moi, dans la même situation...). Toutefois il appert que le meilleur coup est bien 45.G2 qui est aussi à mon avis celui qui complique le plus le jeu de blanc car après 45.G2-H1-H2, blanc dispose de quatre coups dont un seul est gagnant, on a : 48.B7-F1-G1-A8-B2-A1-B1-H7-H8-A7-A5-G7-G8 28-36. 48.A5-A7-B2-A1-B1-F1-G1-B7-A8-G7-G8-H7-H8 34-30. 48.G7-H8-G8-H7-A8-G1-F1-B2-A5-B7-A7-Ps-A1-B1 34-30. 48.B2-A1-B1-F1-G1-A7-A8-B7-G8-A5-Ps-G7-H7-H8 38-26. Si l'on admet que blanc ne jouera jamais 48.B2 noir a deux chances sur trois de gagner (en zeitnot), plus même si l'affolement de la fin de partie trouble son adversaire (car c'est une loi bien connue, de même que la tartine beurrée se renverse toujours du côté beurré, le coup que l'on joue en catastrophe est toujours le mauvais). Notons que le bon coup 47 n'est d'ailleurs pas 47.H2 mais 47.B7 suivi de 48.A5-B2-A8-A7-G8-H2-A1-B1-G1-F1-Ps-H7-H8-G7 30-34. Mais 47.B7 n'est pas naturel à un joueur humain actuel.

45.F1 Ici il n'y a pas de complications il faut jouer simple, d'abord obliger noir à prendre le bord ouest de six puis reprendre le bord de cinq nord puis attendre que noir livre les accès aux coins, ceci donne : 46.A5-A7-G1-B7-G7-H7-G2-H2-A8-B1-A1-B2-H8-G8-H1 23-41. Après 46.A5-A7-G1-B7-G7 et 51.G8 vient 52.B2-H7-H8-G2-A8-B1-A1-Ps-H1-H2 23-41, après 46.A5-A7-G1-B2 vient 50.B1(classique)-G8-A8-G2-A1-Ps-H7-Ps-H2-H1-H8 12-52. On peut même reprendre tout simplement le bord de cinq au nord avec 46. G1 qui donne les suites : 47.B2-G2-B7-B1-H1-A1-H2-A5-H7-G7-G8-H8-Ps-A8-A7 25-39. 47.A5-G2-A7-G7-G8-B2-H1-H2-B7-A8-H7-H8-B1-A1 28-36. 47.B7-G7-H8-G8-H7-A8-G2-A5-A7-A1-B2-H1-H2-B1 29-35. Toutefois, blanc trouve ça trop simple, avec 46.G2 il passe de 23-41 à 30-34 avec la suite 46.G2-B7-G1-H1-H2-H7-A8-B2-G8-G7-H8-B1-A1-B2-H8-G8-H1 30-34. Evidemment un contrôle de diagonale c'est plus joli, ça panique plus l'adversaire et ça le fait plus réfléchir. Dominique indique qu'il a joué ce coup en vue de contrôler la diagonale pour menacer noir du Stoner avec par exemple (si tout se passe au mieux) 47.B1-B7-A5-A1-G1-B2-H7-H8-A7-A8-H2-G8-G7-H1 20-44.

46.G2 Comme d'habitude Didier Piau compte et recompte (mais si c'est utile...), il va jouer bien évidemment le coup B7 (bien sûr) qui lui donne le coin H1 et les juteuses lignes blanches au nord et à l'est... mais non finalement il préfère 47.A5 qui donne tout de suite le coin A1 à blanc, c'est toujours ça que noir n'aura pas dit-il dans un état second avant de se rappeler qu'il joue justement avec les noirs... Bref ce coup le fait passer de 30 pions à 9 avec la suite 47.A5-G1(Tudieu le joli coup !)-B1-A1-H7-H8-H2-H1-Ps-G8-G7-A8-Ps-A7-B2 9-55. Dominique pense que Didier (légèrement pressé par le temps) a répondu 47.A5 pour désamorcer ledit Stoner alors que le coup en question donne tout.

47.A5 Blanc prend le coin offert sans voir le coup 48.G1, ça gagne encore largement : 48.A1-G1-H1-H2-A7-B1-B2-G7-H8-B7-H7-G8-A8 19-45.

48.A1 49.G1 est le meilleur coup qui rentre dans l'impair du coin H1 et empêche le coup 50.A7. Le coup du texte donne 49.H2-A7-B2-B1-H7-H1-G1-H8-B7-G7-G8-A8 18-46.

49.H2 Noir tend un dernier piège : sur 50.H1 vient 51.G1-B7-A8-A7-G7-G8-B1-B2-H8-H7 31-33. La partie deviendrait plus serrée et pourrait rebasculer, mais blanc voit la complication et joue le bon coup c'est-à-dire qu'il joue la parité dans l'impair du coin A8 avec 50.A7.

50.A7 Une fois encore Didier Piau recompte et compte encore. Cette fois, il va jouer le bon coup, il en est sûr, il ne pense pas gagner mais au moins confirmer sa réputation de lutteur acharné jusqu'au dernier coup (et même après, pour bluffer l'adversaire à l'analyse), il recompte donc méthodiquement et joue 51.H7 qui donne 8-56. Mais oui il a fait mieux qu'au coup 47, il peut le faire, il peut le faire... oui il l'a fait : un pion de moins si si... avec Didier Piau c'est possible... On a donc la suite 51.H7-B2(morbieu le fort jeu)-G1-H1-B1-B7-Ps-H8-Ps-G8-Ps-G7-A8 8-56.

51.H7 Heureusement que son adversaire ne lui veut pas trop de mal et qu'il préfère à 52.B2 52.G7 qui donne 53.B2-H1-H8-G8-B1-G1-B7-A8 26-38. Notons que blanc joue tranquillement la parité (c'est-à-dire qu'il joue dans les zones impaires, qu'il complète chaque fois que son adversaire joue dans les zones paires et si vous avez suivi vous avez vu que j'ai dit deux fois la même chose) qui permet de trouver sans trop d'efforts de bons coups et souvent les meilleurs, alors que la plupart du temps il est peu rentable voire même dangereux (car c'est source d'erreurs et de pertes de temps) de chercher de petites astuces meurtrières.

52.G7 Et noir joue le bon coup (53.B2) il s'agit de se procurer des pions et des accès pour exercer quelques menaces au cas où...

53.B2 54.H1 donne 26-38 tandis que 54.B1 donne 27-37 avec 55.B2-B1-B7-G1-G8-A8-H8.

54.H1 Le bon coup est 55.H8 pour stabiliser le bord est, avec 56.G8-B1-G1-B7-A6 26-38. mais noir n'aime pas le nombre 26, les flics arrivent et il est pressé, la case g2 est plus proche qui donne 22-42 avec la suite du texte ouf !!!

**Moralité 1** : un joueur peut fort bien ne pas voir le bon coup à plusieurs reprises quel que soit son niveau supposé, mais plus fort encore, deux joueurs peuvent très bien ne se rendre compte ni l'un ni l'autre qu'il existe une suite qui tue (ici successivement A5 et H7) tout en ayant l'impression de jouer une partie normale, il suffit que leurs algorithmes de jeu personnels, plus ou moins accordés ou proches puisqu'ils jouent dans la même communauté de joueurs, les conduisent à ne pas envisager ces bonnes suites, ou à les repousser en cours d'analyse.

**Moralité 2** : je n'ai pas intérêt à loupes mes prochaines finales.

**Moralité 3** : qui veut jouer la Brightstein contre moi ?

Voici les diagrammes des parties citées dans l'article de Philippe Juhem.

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

leader imre 14  
penloup dominique 50

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

piau didier 35  
penloup dominique 29

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

andersson rikhard 27  
tamenori hideshi 37

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

andersson rikhard 35  
tastet marc 29

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

bhagat peter 18  
brightwell graham 46

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

bhagat peter 34  
vallund henrik 30

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

andersson rikhard 20  
vallund henrik 44

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

coulon francois 28  
penloup dominique 36

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

puget jean-francois 39  
leader imre 25

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

piau didier 20  
tastet marc 44

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

piau didier 37  
lazard emmanuel 27

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

feldborg karsten 50  
tastet marc 14

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

qvist jessen claus 37  
tastet marc 27

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

piau didier 35  
bhagat peter 29

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

piau didier 38  
feldborg karsten 26

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

piau didier 22  
caspard emmanuel 42

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

piau didier 22  
caspard emmanuel 42

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

bhagat peter 55  
tastet marc 9

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

lazard emmanuel 47  
andriani bintsa 17

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

de la boisserie vincent 35  
penloup dominique 29

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

piau didier 22  
puget jean-francois 42

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

piau didier 27  
tastet marc 37

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

puget jean-francois 30  
brightwell graham 34

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

vallund torben 34  
bhagat peter 30

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

lazard emmanuel 37  
mascort jean-manuel 27

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

mechnikov aleksandr 47  
lonnqvist tom 17

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

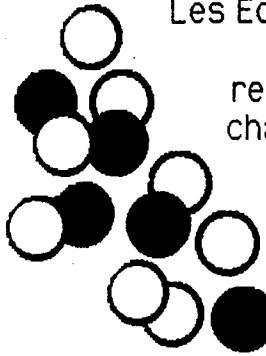
mechnikov aleksandr 24  
leader imre 40

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

lazard emmanuel 35  
andriani bintsa 29

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

pelissier laurent 15  
tastet marc 49



Les Echos d'Othello : une nouvelle rubrique que vous retrouvez 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 : joueurs, responsables de clubs, amis d'Othello, etc. Pour y faire passer des informations ou un texte, il vous suffit de nous les communiquer, même non rédigés (on peut s'en charger !). Un coup de fil ou quelques lignes avant le 10 septembre et votre info sera publiée dans le prochain numéro de FForum à paraître à la rentrée.

Communiquez vos informations à Michèle Léry, 22 rue de Vouillé 75015 PARIS. Téléphone: (1) 45 31 50 62. Télécopieur : (1) 40 45 04 99 ; Minitel : 3614 NESS, bal Vagabonde).

STATISTIQUES

C'est encore plus beau quand c'est inutile : notre ami Graham Brightwell rapporte dans sa "Lettre européenne" des statistiques "totalement inutiles" (dit-il) dressées par Vidar Aas sur l'état des participations individuelles et nationales aux divers championnats du monde d'Othello depuis 1981. Record toutes catégories : sept participations, dont six consécutives de l'Américain David Shaman de 85 à 90 (qui joua aussi en 82). Ex-aequo pour le nombre de participations : le Suédois Per-Erik Wåhlberg (81, 82, 83, 85,

87, 88, 89). Viennent ensuite (par ordre d'entrée en scène) avec six participations, : le Danois Karsten Felborg (82, 83, 87, 88, 89, 90), l'Italien Paolo Ghirardato (83, 85, 86, 87, 88, 89), le Français Paul Ralle (84, 86, 87, 88, 89, 90) et, avec cinq participations, l'Américain Brian Rose (81, 83, 87, 88, 90). Ce ne sont là que des extraits de l'oeuvre considérable de Vidar Aas : si d'aventure quelqu'un souhaitait prendre connaissance de la liste complète, Graham lui communiquera sur simple demande. Autres chiffres : les résultats globaux des nationalités les mieux

TOURNIS

• JETS 92 (Jeux Européens Tactiques Stratégiques) : un grand projet de tournoi concocté par le Club de Pérenchies pour le 1er week-end de juillet 1992, dans un an. Cette compétition de bon niveau comportera, en principe, quatre jeux : Othello, Abalone et deux autres moins connus, "Lignes" et "Parking". Ces deux derniers sont du type Othello, précise G.Dorsimont (qui en communiquera les règles sur demande) : "faciles à apprendre, difficiles à maîtriser et se jouant sur plateau entre deux joueurs" ( et on a un an pour s'entraîner avant le tournoi !). Des prix de valeur, espèrent les responsables, pourraient intéresser la compétition, dont un super-prix au joueur qui cumulera le meilleur résultat sur l'ensemble du tournoi. Et pour ce faire

placées par équipe au cours de ces championnats du monde. En fonction d'une "notation" (définie par Vidar Aas) de 7 points pour la 1ère place, 5 points pour la 2ème jusqu'à 1 point pour la sixième, on aboutit aux classements suivants :

Table with 2 columns: Category (INDIVIDUEL, PAR EQUIPE) and Ranking (1-6) with corresponding point values.

(on peut toujours rêver !), le Club de Pérenchies accueillera avec chaleur toute proposition de subvention : que vous apparteniez au Conseil général du Nord, au Conseil régional, à une banque généreuse, à une organisation humanitaire, à la FFO, à la société Dujardin... ou à n'importe quoi d'autre qu'un beau geste rendrait fier et heureux, n'hésitez pas à vous faire ce plaisir ! Après tout, cette manifestation complètera les Jeux Olympiques où les "sports de l'esprit" sont scandaleusement ignorés...

Renseignements : Guilain Dorsimont, Club Othello, Centre Culturel, 2 rue Gambetta 59840 PERENCHIES. Droit d'inscription (deux repas compris) : 100 F avant le 15 juin 1992 ou 200 F après cette date (chèque de réservation à l'ordre du C.C.A.L., à adresser à G.Dorsimont).

• UNE COMPETITION PAR CORRESPONDANCE

: c'est ce que propose d'organiser Francis Cayron, responsable local à Toul (qui évoque même l'idée d'un "Championnat de France par correspondance"). Ce tournoi aurait l'avantage de permettre à des joueurs de tous les coins de France de concourir sans avoir à se déplacer (mais il est permis de se demander comment contrôler équitablement, dans une telle compétition, la loyauté de tous les joueurs ?).

En tout cas, si vous êtes intéressé (pas de frais d'inscription), contactez F.Cayron, Résidence Lamarche, Bat H2, Ecrouves, 54200 TOUL.

# LES ECHOS D'OTHELLO

## PROGRAMMES

• **FANATIQUES D'ATARI, MAC, PC ET COMPATIBLES** : ne perdez plus votre temps et votre argent en téléchargements hasardeux sur minitel ! Sauf rares exceptions (Thor, par exemple), la plupart des programmes d'Othello proposés sur les serveurs minitel restent très faibles.

Certains, il est vrai, jouent à peu près correctement, même si leur stratégie ne va pas bien loin, et peuvent donc intéresser des joueurs peu expérimentés qui y trouveront un partenaire amusant (mais d'autres jouent si mal - blanc commence, cases de coin jouées en dépit du bon sens, etc. - qu'ils peuvent représenter un contre-entraînement au jeu et induire en erreur les débutants !).

Quoi qu'il en soit, et si ça vous tente, sachez qu'un bénédictin d'Othello a

## CHERCHE

• **AVEZ-VOUS UN ORDINATEUR D'OTHELLO A CEDER ?** F.Cayron (adresse ci-contre, en rubrique "Tournois") souhaite s'en procurer un et attend toute proposition.

• **UN PETIT COUP DE MAIN** pour cette rubrique "Echos d'Othello" serait bienvenu : si quelques-un(e)s se sentai(en)t l'âme d'un enquêteur pour glaner des informations, des idées, des anecdotes...on pourrait peut-être faire équipe ? Contactez M. Léry (coordonnées page ci-contre).

déjà, jour après jour (ou nuit après nuit) collectionné à peu près tout ce qui existe en matière de programmes d'Othello à télécharger, plus quelques autres pièces glanées un peu partout. Sur demande, il vous enverra les programmes de votre choix ! Pour tout renseignement, s'adresser à Bruno de la Boisserie, 20 boulevard du Maréchal Leclerc 27200 VERNON.

## MODES

• **LES PIN'S FONT FUREUR...** Alors, pourquoi ne pas faire un Pin's "Othello" ou "FFO" ? demandent certains. Oui, pourquoi pas... Quelqu'un a-t-il une filière ?

## BONNES IDEES

• **OTHELLO A L'ECOLE** : une expérience a été tentée cette année à l'initiative du Club d'Othello de Pérenchies dans un CM1 de la ville (tranche d'âge : 10 et 11 ans) : une heure d'Othello tous les samedis matin inscrite à l'emploi du temps. Vif intérêt des élèves pour ce nouveau catéchisme qui leur inculque, à travers les principes du jeu qu'on leur enseigne (cases X, connexité, prendre le centre, prise minimum, etc.), d'excellents réflexes de raison-

nement et de stratégie. Ces principes, dit Guilain Dorsimont, responsable du Club, sont généralement bien compris des enfants, bien qu'il leur soit, ajoute-t-il, "difficile de les mettre tous simultanément en application" (ce qui est compréhensible). C'est, en tout cas, une affaire à suivre : le succès de l'opération pourrait bien en inspirer d'autres...

AVEZ-VOUS BIEN  
NOTE LE NOUVEAU  
NUMERO DE LA FFO ?  
(1) 45 35 55 86

## QUAND FFORUM PARAIT-IL ?

FForum, le magazine de la Fédération française d'Othello, est adressé automatiquement à tous les adhérents (à jour de cotisation !) chaque trimestre : début janvier, début avril, début juillet et début octobre.

## VOUS VOULEZ FAIRE PARAÎTRE UN ARTICLE DANS FFORUM ?

Adressez vos documents à la FFO, B.P. 147 75062 PARIS CEDEX 02  
Dates d'extrême limite pour la remise d'articles mis en page, prêts à photocopier : 15 décembre, 15 mars, 15 juin, 15 septembre. Les articles non mis en page devront être remis une dizaine de jours avant ces dates. De toute façon, pour être certain de figurer au sommaire du plus prochain numéro à paraître, il vaut mieux remettre ses articles bien à l'avance.

## POUR FAIRE PARAÎTRE UNE INFORMATION

Pour passer une information ou tout autre texte bref dans cette rubrique "Echos d'Othello", adressez la (même non rédigée : on s'en charge) à Michèle Léry (voir page ci-contre).

Dates limite de remise : 10 décembre, 10 mars, 10 juin, 10 septembre

## COURRIER DES LECTEURS

Les courriers soulevant une question d'intérêt général sont publiés dans la rubrique "Courrier des lecteurs".

Mêmes dates de remise que les articles.

## INTERNATIONAL

• **OTHELLO AU SOLEIL** : c'est bien parti pour le stage d'été 1991, organisé au soleil de Sophia Antipolis. Trois japonais venus spécialement, des britanniques, des Belges se sont déjà annoncés (et inscrits !), plus, parmi les Français, quelques-uns des meilleurs joueurs du moment. Au total, un top niveau franchement international qui promet d'être chaud ! Mais, pas d'inquiétude à se faire pour les joueurs moins avancés, bien au contraire : le stage reste un véritable stage, pas une compétition. Il y aura aussi bon nombre de joueurs moyens, voire débutants, qui profiteront ainsi de l'expérience et des conseils de joueurs expérimentés et réputés. Réflexion, discussions, parties commentées, matinées studieuses ou joutes amicales au bord de la piscine : il y en aura pour tous les goûts, et surtout tous les niveaux.

# UTRECHT 1990 (2)

par Didier PIAU

Résumé de l'épisode précédent : les parties sont tirées d'un tournoi pour ordinateurs, les commentaires n'utilisent que mes capacités propres de calcul (tous aux abris) et enfin Comp'Oth et les autres ont bien du mal devant les démoniaques Rev90 et Mast90 ...

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

Ronde 7

Rev90 43-21 Badia

Ouverture Ball : cette ouverture rarissime commence avec **6f5**. Il serait intéressant de savoir pourquoi (= à la suite de quels calculs de fonction d'évaluation) Badia choisit cette voie considérée comme originale plutôt que la Rose. **8f3-10c6** est une suite douteuse car après **11b5**, Noir est dans une meilleure position : moins de frontière et surtout une forme plus ramassée donc des pions de frontière que l'adversaire peut moins facilement économiser. C'était notre rubrique "Rappel des fondamentaux de l'Ouverture à Othello". Il est difficile de suggérer d'autres coups blancs mais peut-être **8c3** est-il plus prometteur.

Dans la partie, **15e2** est une idée classique face à cette configuration : on ôte le coup central **d7** sans offrir de nouveau coup (**c3** était déjà possible) autre que **16d1** qui est extérieur. La séquence **17f7-21f8** est à retenir car Noir obtient une bonne configuration de bord : **e7** est noir et semble "à l'air" mais Blanc ne peut jouer ni en **d8** ni en **f6**. En général Blanc récupère l'accès en jouant **g6** et Noir reprend tout en **h6**, obtenant une position théoriquement faible mais où la diagonale **e7-f6** lui donne en fait l'avantage. Ici **23f6** vise à se redonner un accès en **c3** si Blanc joue **d2**, **24a4** permet de jouer **26g6** et le plan évoqué plus haut est possible : sur **27h6**, **28a6** retournerait **b5-c4-d3**. Par ailleurs la frontière blanche est devenue imposante donc Noir se récite la litanie Bene Gesserit des moyens

d'empêcher l'adversaire de jouer sur une case "l'accès tu ôteras, le coup adverse tu pourras, la case en jeu tu occuperas ..." et opte pour le dernier : **27d8**.

**30b8** retourne **e6** : c'est la case **c3** qui est encore visée et après **34d2**, Noir ne peut plus jouer les deux coups **c1** et **c3** et doit ouvrir mais Blanc ahane sous le poids de ses frontières. **39c1-40b1** exploite le bord faible avant que **c1** ne soit pourrie par un pion blanc placé en **c3**.

**42h3** est douteux car il forme un trou impair mais que jouer d'autre? **42h6** est pire à cause de **43h5** et Noir va contrôler la diagonale (**44c3 45b2**) ; **42c3** est contré par **43b2** directement et **44a6 45a7** comme **44a7 45a6** (piège de Stoner) ne changent rien. Après **43h6**, **44h5** entraînerait une fin de partie différente mais toujours à l'avantage de Noir : **45h2 46g7 47h8** et Blanc garde le bord **h1-h7** mais perd la parité et la partie.

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

Après 45h2

Le coup **45h2** joué dans la partie est superbe et offre la particularité (pour un coup d'ordinateur) de pouvoir être compris immédiatement (par un joueur humain) : la suite est forcée et cruelle pour Blanc car Noir a récupéré la bonne diagonale ET la parité.

Ouverture cheminée: encore une variante peu usitée. Le coup habituel est **8c6** et mes parties personnelles sur **8d7** donneraient plutôt l'avantage à Noir : dans un premier temps, Blanc prend les pions intérieurs pour restreindre les (bons) coups de Noir mais tôt ou tard Noir revient au centre : si ce retour est économique, Noir est en position favorable pour la suite.

**9e2-13b3** sont considérés comme classiques (voir par exemple Piau vs Feinstein Paris 90), Blanc veillant à enlever les bons pions de la bonne façon : **12f4** par exemple serait faux.

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

Ronde 7

My turn 30-34 Vers2

Après **14e1**, Noir doit trouver quelque chose et décide d'appliquer, comme dirait G.Brightwell, le "grand plan" suivant : retrouver l'accès en f4 par l'extérieur. **18c7** arrive un temps trop tard mais **18b5** était sans doute contré par **19a4**. **20e7** est bizarre mais Blanc ne veut pas jouer en d2 tant que Noir peut reprendre aussitôt en d1. La séquence **21f1-26c1** est soit très subtile, soit fausse. Pourquoi ne pas préférer **22g1** (ensuite **23f2 24g4** et **26g3**) ?

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

Après 26c1

Après **26c1**, Blanc est au plus mal mais Noir en profite pour gaffer. Outre le coup évident **27b2** qui peut sans doute encore attendre (**27b2 28g6 29 ?**), **27a5** était bien meilleur que **27e8**. Sur **27a5 28a3 29a4 30a6 31b5**, Blanc doit choisir **32a2** (alors **33b6**) ou **32b6** (**33b2** fait l'affaire) et la situation reste au mieux confuse avec (gros) avantage de Noir.

**32g4** donne une position bizarre où Noir a perdu l'accès à beaucoup de cases intéressantes sans qu'on sache bien pourquoi : **28g5** était rétrospectivement très fort, enlevant en particulier le pion d2. **35g3** est une horreur (**35g8** suivi de **37h4** et **39b8** et on réfléchit) et après **36b8**, **37a4** achève de remettre Blanc dans la partie (**37b2**).

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

Avant 35g3

La position devient alors très compliquée (pour moi) et la séquence **40h3-45a6** bien difficile à commenter réellement. **40b6** directement retourne f2 et permettrait **41b2**. **40h3** et **42h4** ont l'air de gagner un temps sur le bord Est et de conserver la parité. **46g2** est un piège car sur **47h2**, **48b7 49b1 50a1 51h1** (forcé sinon il sera trop tard) **52a2** et c'est gagné pour Blanc. **46b7** gagnait aussi sauf si je n'ai rien vu : **46b7 47b2 48a2** ne retourne rien puis Blanc fait les pions et sur **46b7 47g2**, **48h1 49h2 50g8** marche aussi.

**52b7** force **53a8** (sinon Blanc reprend le bord au coup suivant) et permet le joli **54h8** qui retourne d4 et ôte l'accès en a7, donc Blanc vient de récupérer la parité malgré son trou impair a1-b1-a2 sans accès. Ensuite Noir doit choisir entre deux bords et il a perdu trop de pions.

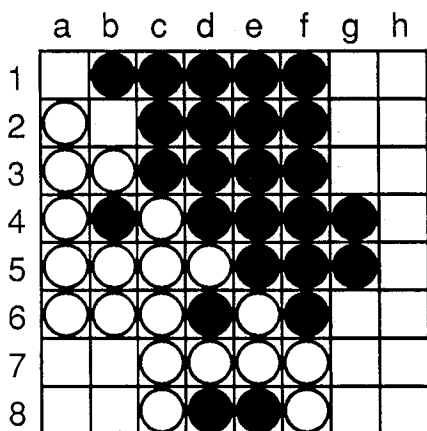
	a	b	c	d	e	f	g	h
1	60	29	25	26	27	35	57	56
2	22	47	16	23	20	32	53	55
3	19	15	7	13	2	28	44	46
4	17	8	1			24	33	54
5	18	11	6			5	31	48
6	12	14	10	9	4	3	42	43
7	59	49	21	34	36	40	50	52
8	58	41	30	39	37	38	45	51

Ronde 8

Comp'oth 30-34 Mast90

Ouverture Tigre diagonal. L'ordre des coups est un peu bizarre mais après **11b5**, on est revenu dans une ligne classique (**8c6 9b5 10b4 11d6**: voir par exemple Piau vs Tamenori au CM90; pour les suites de **8c6 9b5 10b6**, voir Ralle vs Leader au CM88 ou Ralle vs Puget au CF90). **13f3** est possible, **17a5** aussi mais la suite jouée permet de reprendre éventuellement le bord par **21a7**.

Après 21c7-22a2, Noir est très à l'extérieur et doit empêcher Blanc de bétonner sur un deuxième bord. 28e7 rendrait inattaquable le bord déséquilibré de Blanc tant que Noir n'a pas d'accès en b7 mais si Blanc doit rejouer au Sud, il serait handicapé. 29b1 est bon car Blanc ne peut plus attaquer ce bord que par f1 qui n'apporte rien. 30c8 est rusé, la diagonale b6-e3 est blanche donc pas d'accès noir en a7 et le sacrifice en b8 est impossible : Noir b8 Blanc a8 Noir ? ; par ailleurs on sait que le sacrifice standard en b7 est impossible tant qu'un seul pion blanc (ici c7) occupe la rangée d'attaque (ici la septième) car soit ce pion reste blanc et Blanc joue en a8 puis en a7, soit il est devenu noir et Blanc complète son bord avec a7 avant de prendre le coin. Je ne suis pas d'accord avec 34d7, 34g2 est mieux et n'offre pas de nouveau coup à part h1 qui perdrait tout.

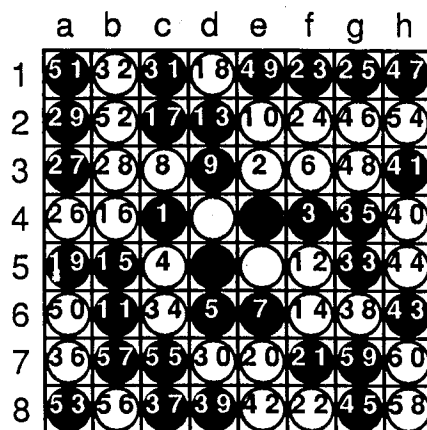


Après 40f7

41b8 est à mon avis une erreur car Noir va se retrouver bloqué dans ce coin : l'idée classique est de rajouter un coup en b7 mais si la diagonale est sans pion blanc, Blanc peut prendre le coin sans rien retourner et c'est ce qui va se produire ici, donc Noir aura perdu accès à (= ne pourra jouer sans catastrophe dans) un trou impair. 41g6 est plus simple et garde le coin pour plus tard : quelle menace a empêché Noir de jouer 41g6 ? Ensuite il est trop tard : 45b7 donne 46h3 et grosso modo la même situation que dans la partie. Après 53g2, Noir a beaucoup de pions et force même Blanc à remplir encore h4-h2 mais ensuite (presque) n'importe quelle fin donne 34 pions blancs. Dommage pour Comp'Oth qui signe quand même là une belle performance (allez papu !)...

Ouverture Rose. Le coup 13d2 est à mon avis une grosse innovation théorique sur la Rose diagonale (c'est-à-dire après 11b6). J'ai joué 13d2 au CM90. A signaler tout de même les réactions autour d'une partie de club où ce coup fut essayé : Blanc "Tiens, c'est nouveau, ça." Un spectateur "Mais non, c'est joué depuis

longtemps." Un autre "Ouais, par les débutants, c'est une erreur classique." Ambiance, ambiance...

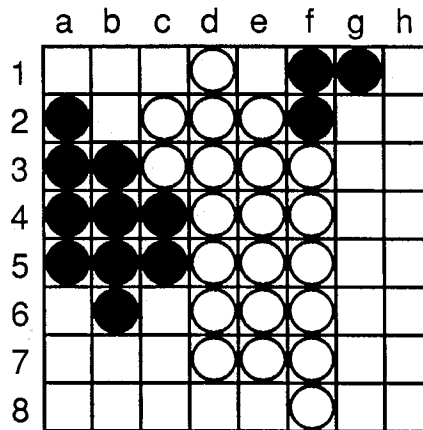


Ronde 9

Rev90 38-26 Mast90

L'idée de départ est de revenir au centre pour pouvoir jouer b5 mais ensuite les choses sont assez compliquées sur les bords et les prébords de l'Ouest et du Nord. Chacun de ces bords peut se retrouver blanc comme noir et rien n'est fait. La variante Rose-Rev est-elle née?

14f6 est une réponse souvent choisie par Blanc quand il est humain. 17c2 est un peu paradoxal mais que joue Blanc? b3, c1 et d1 laissent de bonnes réponses. Après 20e7 on sent bien que Noir est sur le point de bétonner mais il lui manque un temps. 23f1 24f2 25g1 gagne ce temps au prix d'un mauvais bord... inattaquable tant que g3 reste vide.



Après 30d7

31c1 est idiot. Pourquoi ne pas essayer de gagner un temps en b1 ou au pire de jouer c1 plus tard sans donner l'accès en e1 ? 31g4 32c6 33g5 et on réfléchit à 34b1 ou 34c8. 37c8 récupère le pion intérieur e6 et l'accès à d8 et g6 à la fois ! Avec le coup en e8, cela fait trois menaces donc deux de trop pour Blanc. 44h2 donnerait 45g7 et avantage noir. 46g2 permet de gagner un temps dans ce coin : Blanc joue g3 et

h2 donc trois fois contre une. Blanc réussit à jouer les derniers coups au Nord (52b2 et 54g2) mais Noir avait gagné la parité au Sud-Ouest. A noter que 55b7 donne à peu près le même score (56g7 57h8 58h7 59c7 60b8) et garde l'autre paquet possible de pions définitifs.

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

Ronde 10  
Mast90 38-26 Badia

Ouverture Rose ; même variante que dans Mast90 vs My Turn à la ronde 3. Ici Badia choisit 22a4 plutôt que 22a3. 22a3 enlève le pion c5, seul accès en f2 mais Noir le récupère vite ensuite alors... 23b3 est osé mais fort bon : on retourne tout pour occuper la bonne case. Si Blanc rajoute un coup sur le bord Ouest, Noir peut aller en d7, si Blanc va en 24d7, il offre l'excellent 25a6 qui ne retourne rien sur la sixième rangée. 26a5 redonne le bord à Noir pour rendre meilleur un coup blanc en d1. 29f8 est sans doute moins bon que 29f7 joué dans la partie : sur 29f8, Blanc jouerait f7 pour pourrir f2. Par ailleurs, récupérer un pion noir sur la diagonale b6-f2 pourrait sembler un bon objectif mais cela ne sert à rien : inutile de se faire des bords déséquilibrés, Noir doit jouer le plus linéairement possible car il a l'avantage.

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

Après 41h4

31g3-36f2 est très technique (ça veut dire bravo) et tourne à l'avantage de Noir puisque 36f2 est forcé et retourne à nouveau la colonne

f. 34c1 était possible avec des suites compliquées et plus d'influence de Blanc. 37g6 est complètement thématique : si 37g5, 38g6 et Noir n'a plus rien ; ici 39h6 force Blanc à trouver encore un coup.

Les trous du Sud soit sont inaccessibles, soit menacent de se transformer en trous impairs sans accès pour Blanc donc celui-ci tente de garder la parité avec 42g2. La stratégie (gagnante) de Mast90 est alors typique des fins de parties (bien menées) avec les noirs: on force Blanc à sacrifier ses bords pour garder la parité et on en profite pour faire des pions (suite 45a7-53g7). 48b7 et 50b8 sont caractéristiques de cette fuite en avant à laquelle Blanc est contraint. Noir établit donc des masses de pions définitifs (à toi la parité, à moi les petits pions) et après 54g8, tout gagne.

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

Ronde 10  
Rev90 58-6 Comp'oth

Ouverture Cambridge (7d2). Le coup usuel est 9e2 mais 9c2 vaut la peine d'être étudié. 10b3 est évidemment préférable à 10b4 11f3 mais 10f3 (si 11f5 12g4) est aussi possible. Ensuite Blanc veut éviter de perdre l'accès en f5 par 13b5 donc joue tout de suite 12f5. 15b5 et 17b4 donnent une position noire centrale mais affaiblie par le prébord Nord c2-d2-e2.

23b1 et 25c6 est un bel enchaînement qui prive Blanc d'accès à la case e1. Après 26h3 la frontière blanche est étendue (cela dit, 26a6 27a5 28b6 29d6 n'était guère mieux) donc Noir veut forcer les choses avec 27a2 : on dirait du Paul Ralle de la grande époque. Les bords déséquilibrés constituent-ils un danger ? En fait après 28a6, Blanc n'aurait accès à aucune des deux cases clés e1 et a5 : la position noire est donc solide. Il est intéressant de calculer des suites plausibles après 28a6 pour savoir si Blanc peut survivre. Attention, le passage qui va suivre demande un othellier, sans doute de l'aspirine, et n'est pas garanti.

28a6 29e7! 30d7 (30b6 31d6) 31e6 et au coup 32, Blanc a le choix entre f8 et f6. Sur 32f8, 33f6 (et non 33g6 34g5 35f6 36f7 37g7?! 38b6

avec avantage à Blanc) 34g5 35c7 36b6 (pas d'accès en f7 ni en c8) puis Noir tue avec 37d8 38e8 (si 38b8 39f7! et Blanc n'a pas accès en g8) 39g8 40b8 41f7 et c'est fini avec 42b2 43h4.

Sur 32f6 (vous vous rappelez, c'était l'autre option), 33b6 semble le mieux puis 34a7 35d8 36c7 (36f8 37c7 et 36c8 37b8 perdent tous deux) 37f7 38c8 (38f8 39c8 40b7 ou 40b8 ; si 40b8, on intercale 41e8 42b7 ; ensuite l'idée est la même dans les deux cas : Noir joue e1) 39b8 40f8 41g6 (on fait attention à l'influence de b8-c8-d8) 42h6 (42g5 43g7) 43h4 et Noir conclut : 44h5 45g5 ou 44g5 45h2 46b7 47e1 avec à peu près +10 pour Noir.

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

Si Comp'Oth avait joué 28a6

Dans la vraie partie, 29f6 récupère un accès en a7 et force 30a6 et le jeu devrait continuer comme dans les suites de 28a6 avec une forte pression noire du fait de son peu de frontière... seulement, seulement Comp'Oth se suicide avec 30e6 ! 31a7 s'impose et c'est fini. 34b8 ne sauverait rien sur 35d8 ou 35c8 36d8 37d7.

Ensuite Noir concrétise joliment avec 43g5 retournant tout sans donner de bons coups et en évitant tout piège sur la diagonale a1-h8. 51h7 sacrifie quelques pions pour ôter c2, le seul "pion de reprise" éventuel de Blanc et Noir joue les quatre derniers coups.

### Ronde 11 : Mast90 32-32 Rev90.

Ouverture inconnue ! Que dire d'autre de ce choc tant attendu entre les deux champions de la ROM, qui apparemment tint ses promesses, mais dont la transcription ne nous est pas parvenue. (Le rédac'chef de FFORUM n'aime pas qu'on gaspille le papier donc j'ai renoncé à donner un diagramme avec le seul coup 1c4... )

**Classement final:** 1. Rev90 9,5 pts 2. Mast90 8 pts 3. MyTurn 7 pts 4. Badia 6,5 pts 5. Comp'Oth, Vers2 et Prothello 6 pts ...

## GRAND PRIX D'EUROPE 1991

par Marc TASTET

			Rome	Camb	Cope	Total
Feldborg	Karsten	DK			200	200
Leader	Imre	GB		200		200
Marconi	Francesco	I	200			200
Brusca	Augusto	I	60		90	150
Penloup	Dominique	F	0	140	1	141
Berner	Nils	S			140	140
Puget	Jean-François	F	140			140
Tastet	Marc	F	5	60	50	115
Ghirardato	Paolo	I	90			90
Shaman	David	US		90		90
Vallund	Henrik	DK			50	50
Edmead	Gary	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
Barnaba	Donato	I	0		25	25
Johansen	Niklas	S			25	25
Jensen	Erik	DK			15	15
Andersson	Rikhard	S			10	10
Bhagat	Peter	GB		10		10
Caspard	Emmanuel	F		10		10
Stepanov	Oleg	SU		10		10
Maccheroni	Alessandro	I	5			5
Privitera	Biagio	I	5			5
Berner	Johan	S			1	1
Lazard	Emmanuel	F		0	1	1
Nielsen	Erik	DK			1	1
Vallund	Torben	DK			1	1

Le tournoi de Copenhague 91 a dérogé à la règle traditionnelle : il n'y avait pas de Français en finale ! En effet, tous les tournois internationaux depuis un an avaient vu un Français en finale, lequel a malheureusement toujours terminé second : moi-même à Copenhague et Paris 90, Didier Piau au championnat du monde 90, Jean-François Puget à Rome 91 et Dominique Penloup à Cambridge 91. Puisque cette belle série est finie, les Français pourraient peut-être se décider à gagner des finales. Pour ce faire, il reste encore deux tournois cette année, Bruxelles et Paris (cf agenda). Les deux devraient d'ailleurs présenter un plateau très relevé.

A l'issue des cinq tournois, on effectuera le classement du Grand Prix d'Europe en ne tenant compte que des trois meilleurs scores. De ce fait, le Grand Prix d'Europe est encore largement ouvert.

# CLASSEMENT F.F.O.

21

Joueurs français			Joueurs étrangers			
2276	+/-78	RALLE PAUL	2339	+/-197	ROSE BRIAN	USA
2265	+/-80	PIAU DIDIER	2307	+/-134	MELNIKOV ALEKSANDR	USSR
2177	+/-78	PUGET JEAN-FRANCOIS	2285	+/-123	SHAMAN DAVID	USA
2119	+/-61	TASTET MARC	2274	+/-89	FELDBORG KARSTEN	DK
2090	+/-76	JUHEM PHILIPPE	2257	+/-99	LEADER IMRE	GB
2077	+/-189	PIAT JEROME	2256	+/-145	KOTKAMAA PETER	SF
2062	+/-128	CALI ELIE	2238	+/-215	MURAKAMI TAKESHI	J
2043	+/-221	THILL OLIVIER	2234	+/-150	MARCONI FRANCESCO	I
2031	+/-53	PENLOUP DOMINIQUE	2200	+/-160	BRUSCA AUGUSTO	I
1991	+/-92	LAZARD EMMANUEL	2158	+/-100	BRIGHTWELL GRAHAM	GB
1978	+/-81	CASPARD EMMANUEL	2145	+/-78	ANDERSSON RIKHARD	S
1948	+/-147	DE LA BOISSERIE VINCENT	2135	+/-94	BHAGAT PETER	GB
1919	+/-237	BOUSCH THIERRY	2131	+/-87	JENSEN ERIK	DK
1905	+/-61	ANDRIANI BINTSA	2124	+/-178	VITALIJ SENCHEV	USSR
1903	+/-134	DECOEYERE ERIC	2117	+/-119	SVIRSKIY DMITRI	USSR
1883	+/-165	PELISSIER LAURENT	2103	+/-73	BERNER NILS	S
1839	+/-185	MASCORT JEAN-MANUEL	2095	+/-118	STEPANOV OLEG	USSR
1820	+/-95	LE SAOUT ALAIN	2057	+/-112	FEINSTEIN JOEL	GB
1817	+/-105	CUVIER CHRISTIAN	2043	+/-142	HANDEL MIKE	GB
1796	+/-434	DELBARRE JEAN-CLAUDE	2035	+/-82	VALLUND HENRIK	DK
1793	+/-94	DE LA BOISSERIE BRUNO	2019	+/-133	PLOWMAN GUY	GB
1777	+/-118	ROUILLON DENIS	2012	+/-144	PIETRUSZKIEWICZ PAWEL	PL
1773	+/-116	BARBOT THIERRY	1985	+/-154	KONONOV JURIJ	USSR
1758	+/-151	DRAPER BRUNO	1977	+/-101	ENGLUND JOHAN	S
1750	+/-182	BRACCHI ANDRE	1965	+/-88	VALLUND TORBEN	DK
1734	+/-255	AUGE GILBERT	1941	+/-110	EDMEAD GARRY	GB
1721	+/-129	RIVIERE LUC	1939	+/-113	SELBY ALEX	GB
1715	+/-216	BRISSON CLAUDE	1938	+/-103	DE GREY AUBREY	GB
1688	+/-119	TROMBETTA SERGE	1933	+/-96	BERNER JOHAN	S
1649	+/-220	VERNOT GABRIEL	1924	+/-188	WAHLBERG PER-ERIK	S
1646	+/-324	GACH OLIVIER	1920	+/-135	PUZZO LUIGI	I
1636	+/-203	COULON FRANCOIS	1908	+/-151	KIERULF ANDERS	CH
1610	+/-92	GILLE THIERRY	1901	+/-159	BARNABA DONATO	I
1595	+/-156	NICOLET STEPHANE	1894	+/-87	JOHANSEN NIKLAS	S
1581	+/-406	DECROIX DIDIER	1888	+/-79	AAS VIDAR	N
1576	+/-119	TASTET SERGE	1885	+/-155	JEANGILLE LUC	B
1573	+/-175	COLLAY SOPHIE	1875	+/-177	JEANGILLE PIERRE	B
1560	+/-441	GRUSON THIERRY	1865	+/-116	EDGINGTON ALEC	GB
1548	+/-386	TORCIA DIDIER	1863	+/-199	WORMLEY MARK	GB
1532	+/-181	EYMARD JOEL	1860	+/-116	DELFANTE ERIC	B
1531	+/-272	ALEAUME DIDIER	1813	+/-78	JUSTVIK JONNY	N
1511	+/-241	GROS JEAN-SEBASTIEN	1800	+/-164	LEVANEN HARRI	SF
1488	+/-194	PORTEFAIX LAURENT	1790	+/-136	PEROTTI MAURO	I
1464	+/-368	GENTILHOMME CHRISTOPHE	1783	+/-110	LONNQVIST TOM	SF
1449	+/-182	VESPA GUISEPPE	1779	+/-104	NIELSEN ERIK	DK
1444	+/-272	DORSIMONT GUILAIN	1743	+/-114	LONNQVIST CHRISTER	SF
1440	+/-210	CHOISNARD PATRICK	1723	+/-125	FINNAS STIG	SF
1432	+/-251	D'ASTE BLANC ERIC	1705	+/-84	ALARD SERGE	B
1411	+/-210	POIRIER SERGE	1697	+/-147	POYSTI MARKKU	SF
1405	+/-561	PROST SERGE	1694	+/-181	PIETRUSZKIEWICZ PIOTR	PL
1403	+/-353	AUFRERE CLAUDE	1687	+/-92	VAJE PER L.	N
1389	+/-292	PINTA SIMON	1663	+/-136	HYVONEN KEIJO	SF
1387	+/-331	TARDY CATHERINE	1652	+/-196	DENISOV IGOR	USSR
1344	+/-347	SOULARD JEAN-GABRIEL	1643	+/-258	LELIEVELD FRED	NL
1311	+/-172	CORDY ALEXANDRE	1608	+/-272	HEWLETT CLARENCE	USA
1232	+/-354	CALDERINI FREDERIC	1591	+/-109	SCHEVING GUDNY	N
1174	+/-191	LANUIT CHRISTOPHE	1578	+/-110	HAUGLAND J KRISTIAN	N
1149	+/-372	MICHEL STEPHANE	1558	+/-196	OSTERHOLM JOHAN	SF
1068	+/-404	BUARD DIDIER	1490	+/-118	VEHUSHEIA TORSTEIN	N
1057	+/-150	BETIN DOMINIQUE	1485	+/-102	THEODORSEN RUNE	N
1054	+/-243	NECTOUX ROLAND	1480	+/-184	DAIX ALAIN	B
1021	+/-159	GERARD JEAN-CLAUDE	1477	+/-142	SELBY MATTHEW	GB
1006	+/-180	MASSE STEPHANE	1422	+/-201	MILITELLO BRUNO	I
864	+/-360	MONSERGENT DIDIER	1416	+/-117	HANSEN TORMOD	N
		<b>Programmes</b>	1341	+/-175	BASS JOHN	GB
2675	+/-214	JACPOTH (Gailhac)	1320	+/-178	ARNOLD ROY	GB
2543	+/-184	COMPOTH (Aguillon)	1291	+/-112	JUSTVIK ARNE	N
2438	+/-140	THOR (Quin)	1287	+/-177	NELIS BERNARD	B
2408	+/-163	OTHEL DU NORD (Delbarre)	1284	+/-127	KJORSVIK LASSE	N
2313	+/-219	MICROB (Claverie)	1185	+/-148	CLEMENCE ANNEMARIE	GB
2258	+/-298	THEOLE (Becquet)	1171	+/-118	DEBRAY DOMINIQUE	B
2145	+/-136	PUREE (Thill)	1138	+/-159	MAQUET JOHAN	B
2027	+/-314	CINQ SEMAINES (Lanuit)	1126	+/-151	DELFANTE CHRISTOPHE	B
1904	+/-120	MOORE (Lambert)	1074	+/-187	NYBERG RAYMOND	N
1893	+/-183	SPOCK (Delteil)	1054	+/-176	LEMAIRE PHILIPPE	B
1807	+/-168	INTHELLO (Bras)	891	+/-177	LEMAIRE DANIEL	B
1771	+/-188	GROS-THELLO (Pinta)				
1759	+/-149	CONFITURE (Thill)				
1654	+/-252	BAB (Vermot)				
1310	+/-248	WILLIAM (Jacquart)				

Voici le classement de la F.F.O. au 30 juin 1991. Il prend en compte, depuis le classement paru dans Fforum 20, le tournoi Ile de France 2 (24/3/91), le tournoi de Bordeaux (7/4/91), le tournoi Ile de France 3 (14/4/91), le tournoi de Bernissart (21/4/91), le tournoi de Copenhague (27 et 28/4/91), le tournoi de Bièvres (19/5/91), le tournoi de préqualification de Lyon pour le championnat du monde (8 et 9/6/91), le tournoi d'ordinateurs de Pérenchies (9/6/91), le tournoi Ile de France 4 (23/6/91), 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.

# COMMENT BATTRE LES ORDINATEURS ?

par Bintsia ANDRIANI

Qui d'entre vous n'a pas pesté lors d'un tournoi après avoir perdu contre une machine répondant au doux nom de Thor ou Compoth ou encore Confiture ou Bête Alpha-Bêta ? Il faut toujours que les programmes se démarquent des humains en faisant tout d'une façon différente. Que ce soit en jouant des ouvertures incompréhensibles ou en collectionnant les tables de bords ou encore en s'isolant dans une salle différente des joueurs humains (qu'est-ce qui les gêne chez nous, on sent le gaz ?).

C'est après avoir subi régulièrement ce genre de mésaventures que je me suis décidé à étudier sérieusement le cas de ces tas de silicium. Les ordinateurs ne m'avaient jamais impressionné auparavant, car depuis le temps que je joue à Othello, j'ai eu mille et une occasions de les affronter. Du temps où ils s'appelaient Reversi champion, Othello master ou encore Reversal turbo killer (à moins que je confonde avec le nom d'un autre joueur...), ils n'avaient jamais fait d'étincelles et les moins mauvais d'entre eux n'étaient pas encore capables de gagner à chaque fois contre une ouverture X, les autres se faisant retourner tous leurs pions dès le début du jeu.

Puis les tournois d'ordinateurs se sont succédé, chaque programmeur testant de nouveaux algorithmes, et en 1980, un homme du nom de David Lévy, après avoir vu un logiciel dénommé The Moor (la lande) battre Hiroshi Inoue, le champion du monde de l'époque, prédit l'arrivée dans les deux années à venir d'un programme imbattable par une piétaille méprisante faite de chair, de sang et de quelques poils (des poils oui, mais des Poilzamis). Aujourd'hui, onze ans après cette prédiction, je ne vois toujours rien venir ; tous les programmes de ma connaissance ont perdu au moins une partie

contre un joueur humain. Je reconnais bien que les machines ont fait de sérieux progrès, et ceci est dû en partie à un élagage de l'arbre de recherche des meilleurs coups plus judicieux. De plus, les ordinateurs ont un avantage sur nous : c'est que le contrôle anti-dopage n'a pas été imposé en tournoi, et des processeurs toujours plus rapides ont ridiculisé les performances de mon Othello Tiny, la machine de mes débuts. Le pauvre joueur que je suis ne peut plus rivaliser sur le plan de la puissance de calcul ; quand, dans mes meilleurs jours, j'arrive péniblement à trouver une suite gagnante à 14 demi-coups de profondeur en finale, et encore en me trompant sur le score, dans le même laps de temps, un Polygon pourrait me narguer avec la suite optimale sur 20 à 22 demi-coups de profondeur. Mais la surenchère à la puissance ne fait que commencer ; sur les bureaux d'étude des ingénieurs figurent les plans de super processeurs à fibres optiques de 250 Mhz de fréquence d'horloge et de quelques giga-octets de mémoire.

Que le joueur d'Othello moyen ne s'effarouche pas à la lecture de ces chiffres : tant que le jeu sera limité à 25 minutes par personne en tournoi, aucun ordinateur ne trouvera la finale gagnante dès le coup 2. Mais nous autres humains avons intérêt à ne pas sous-estimer les ordinateurs sous peine de voir les cinq ou six premières places des prochains tournois trustées par des machines. Et comme Vincent de la Boiserie semble avoir temporairement cessé de jouer, qui donc viendra à bout du fils spirituel de Compoth ? Mais rassurez-vous, chers lecteurs, Bintsia va vous livrer le fruit de ses études sur le jeu des machines. Et tremblez, programmeurs : elle est finie

l'époque de votre suprématie insolente...

Tout d'abord il faut savoir que pour battre un ordinateur, la démarche à suivre n'est pas différente de celle que j'utilise pour étudier le style d'un joueur humain. Pour vaincre quelqu'un, il vaut mieux d'abord connaître ses points forts : ses ouvertures préférées, ce qui est d'autant plus facile s'il joue toujours la même chose, la phase de jeu dans laquelle il se trouve le plus à l'aise, et estimer la profondeur d'analyse en milieu et en fin de partie.

## Les ouvertures :

Contre un joueur, il suffit de repérer ses lignes de jeu favorites et de les étudier plus profondément à la maison, si besoin à l'aide d'un ordinateur. Contre un programme sans bibliothèque d'ouverture, c'est l'enfance de l'art : il faut apprendre par cœur une partie perdue par celui-ci (ce que ça peut être bornée une machine, des fois !). On peut aussi choisir de jouer une ouverture inconnue de l'adversaire, mais attention de posséder une fonction d'évaluation solide en milieu de partie. Quelques maîtres ont eu peur pour leur rejeton informatique et l'ont doté d'énormes bibliothèques d'ouvertures. Ils prennent bien soin ensuite de retirer toutes les lignes ayant mené leur programme à la défaite.

Il faut se renseigner sur la façon avec laquelle cette bibliothèque a été constituée ; s'agit-il de lignes de jeu trouvées par le programme en analyse poussée à la maison ? C'est le cas de Compoth et Jacpoth entre autres mais si son maître n'a pas fait le tri des lignes catastrophiques, il aura la désagréable surprise de voir son programme se faire bétonner en sortie de bibliothèque, par exemple. D'autres programmeurs, de bons joueurs eux-mêmes, dictent les

lignes d'ouverture. C'est le cas du quatuor infernal : Crème de marrons-Othel de la plage-Confiture-Purée, ou encore Othel du nord. D'autres se servent d'une base de données et utilisent les lignes les plus souvent jouées à des fins d'analyse : Thor, Peer Gynt, Brand. Si vous avez la chance de posséder ces programmes, une solution parmi tant d'autres consiste à lire cette bibliothèque, repérer une ligne de jeu rarement jouée et assez courte, et étudier à partir de là. En effet, plus loin de la finale vous ferez réfléchir le programme, plus vous augmenterez ses chances d'erreur d'évaluation. Et comme vous n'êtes pas masochiste au point de vouloir battre le record de recherche finale...

#### La phase de jeu préférée de l'adversaire :

Ouverture, milieu ou fin de partie? Pour le savoir, j'ai utilisé un bon programme et pour un joueur donné, j'ai pris plusieurs de ses parties que j'ai fait analyser par l'ordinateur. J'ai considéré arbitrairement que l'ouverture allait jusqu'au coup 20, le milieu de partie jusqu'au coup 45, et la finale au-delà. Ensuite, pour tous les coups, j'ai demandé ce que conseillait l'ordinateur, et noté combien de fois les réponses coïncidaient. La phase de jeu comportant le plus de réponses semblables me semblait la plus favorable au joueur. En effet, en considérant qu'il ne joue sûrement pas la partie parfaite, mais que le programme non plus, leur seul point commun doit être la façon d'analyser une position à partir des coups tranquilles et des libertés de jeu.

Je vois déjà venir les critiques sur la fiabilité de la méthode, mais elle ne me semble pas plus mauvaise qu'une autre et il faut bien trouver un moyen d'étude des aptitudes de chacun. Selon la phase obtenue, j'en conclus le moment de la partie où placer le maximum de pièges, sans trop de risques d'être déjoués.

#### La profondeur d'analyse :

Elle varie de trois demi-coups pour un faible joueur à environ dix demi-coups pour un fort joueur en milieu de partie. Elle est plus élevée en fin de partie car la plupart des réponses adverses sont forcées sous peine de perdre des temps.

Une fois cette profondeur d'analyse estimée, on va essayer de voir plus loin que l'adversaire. Mais il n'y a pas de recette miracle; chaque demi-coup gagné représente des mois d'entraînement poussé jusqu'à l'abrutissement (j'en suis le parfait exemple. A ga-ga... Areu-Areu... Tchip tchap-retourne).

A mon avis, c'est sur ce point que les joueurs humains peuvent dominer les machines. Il est en effet surprenant d'apprendre qu'en milieu de partie, les meilleurs programmes évaluent sur huit à quatorze demi-coups de profondeur, alors que j'ai déjà vu à plusieurs reprises un joueur humain pousser sa recherche sur plus de vingt demi-coups et conclure qu'à partir d'une position, l'un des joueurs (lui-même de préférence) pouvait aboutir à un bétonnage imparable, ou à un gain d'un temps, de la parité et probablement de la partie.

"Allons donc, Bintsa, tu regardes trop la télévision; que nous chantes-tu là?". Mais si mon bon monsieur: un joueur peut analyser plus loin qu'une machine.

Mais ce qui le différencie, c'est qu'il trie d'abord les bons coups, puis lance sa fonction d'évaluation sur une ou deux lignes de jeu intéressantes, ce qu'on peut définir par un approfondissement sélectif, tandis qu'un programme sort d'abord tous les coups jouables jusqu'à une profondeur donnée en fonction du temps disponible, et seulement après fait le grand ménage.

Toutes les méthodes sont bonnes pour gagner de précieuses secondes de réflexion ; augmenter la vitesse et la puissance du microprocesseur, inclure des tables de bord déjà cotées, utiliser le mode texte au lieu de

l'interface graphique, réduire la fonction d'évaluation à sa plus simple expression, établir une priorité dans l'ordre de calcul des coups, continuer l'analyse sur le temps adverse : mais le programme ne peut le faire que sur la suite la mieux notée selon ses propres critères.

Si donc un joueur ne joue que des coups imprévus, la machine transpire par tous ses circuits de refroidissement, recommence ses calculs et risque de se retrouver en fin de partie avec une suite perdante pour elle. Il ne faut tout de même pas oublier que coup imprévu ne signifie pas coup débile, et que la suite proposée par le programme n'est pas toujours mauvaise! Il vaut parfois mieux, dans le milieu de jeu, choisir le coup qui donne le plus de libertés au programme car il n'aime pas avoir l'embarras du choix.

Ces quelques conseils aideront les joueurs, du moins je l'espère, à ne plus faire de complexes face à une machine, d'autant plus qu'elle n'est jamais à l'abri d'un bug (traduisez cafard) que son maître se fait toujours une joie de dénicher au milieu de milliers de lignes d'assembleur.

Pour vous prouver qu'à la FFO, c'est possible, vous trouverez quelques parties gagnées par l'auteur de ces lignes. Comme la place manque dans Fforum, je vous ferai grâce de toutes celles que j'ai perdues; d'ailleurs elles ne font plus l'objet de cet article...

	a	b	c	d	e	f	g	h		
1	4	54	71	82	32	44	36	05	8	
2	1	64	82	07	1	23	65	95	1	
3	1	51	32	3	6	3	14	03	9	
4	1	0	5	1			2	93	23	3
5	1	9	8	4			2	63	03	4
6	4	6	14	9	1	13	82	13	73	5
7	1	75	32	22	54	12	85	75	6	
8	5	25	02	74	24	45	44	95	5	

Thor 30-34 B. Andriani

24

Voici encore trois autres victoires de Bintsa sur la gent informatique.

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

Compoth 28-36 B. Andriani

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

B. Andriani 38-26 Confiture

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

B. Andriani 51-13 Jacpoth

## COURRIER DES LECTEURS

par Didier PIAU

J'ai reçu récemment de Vincent de la Boisserie une lettre qui peut, je pense, intéresser tous les lecteurs de FFORUM. La voici, suivie de mes (essais de) réponses aux questions abordées. Que pensez-vous des problèmes abordés ? A présent, c'est VOTRE tour de réagir !

(...) Commençons donc par étudier ton article "Une partie nulle" paru dans FFORUM 20. Je ne comprends pas très bien pourquoi au coup 37, tu considères h6 comme "guère excitant". Peut-être est-ce une erreur de ma part (à l'heure où j'écris, c'est fort possible) mais après h6 je vois h5 h3. Si g7, alors a7. Noir me paraît être dans une position délicate.

Mais c'est surtout ton explication sur les coups où les calculs sont bénéfiques qui m'intéresse. Premièrement, peut-on rapprocher la notion de conflit local de la tactique ? Si oui, pourrait-on dire que l'on doit déclencher le calcul quand une phase tactique est terminée et que l'on entame une phase stratégique ? Cette idée me semble intéressante car elle permet de savoir quand on doit commencer à calculer d'une manière plus formelle qu'intuitive (ce que tu fais au coup 20 en "sentant" que ta position allait se dégrader).

Je me demande aussi si on ne peut pas définir le moment pour calculer de cette manière : on doit commencer le calcul lorsqu'on ne dispose que de coups qui paraissent mauvais ou si aucun coup ne semble évident. On retrouve ce problème lorsqu'on doit casser une frontière. Par ailleurs tu parles d'examen de trous pairs et impairs. J'éprouve quelques difficultés à voir quel est l'intérêt de cette étude. Pourrais-tu me le dire ? Voilà donc mes questions. J'espère que les réponses éclairciront mon esprit embrumé par la fumée d'une nouvelle drogue : les mathématiques ! Othellistiquement vôtre, VdlB.

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

Blanc joue. Doit-on dans ce type de position exciter les neurones en regardant à court ou à long terme ?

Sur la partie nulle : 38h6 dans la position du diagramme ci-contre ne me paraissait effectivement pas très excitant. C'est toujours le cas : pourquoi ? Vincent donne lui-même la réponse avec la suite 39h5 40h3 41g7. Ensuite, on a bien l'impression que Blanc doit prendre son temps d'avance avec 42a7. Or ce coup est au pis un suicide et au mieux un risque énorme pour Blanc. En effet, jouer a7 revient à s'interdire de donner le bord Ouest : Noir inséré en a2 pourrait jouer a8 et b7 contre toute défense de Blanc puisque Blanc n'a plus accès à ce coin. Noir peut sacrifier tout le reste pour s'assurer la fin de partie suivante : 59-Noir quelque part, Blanc passe, 60-Noir b7. Une fois ce point crucial souligné, il reste à calculer quelques suites. Après 42a7, je propose 43e2. Alors Blanc doit mettre un pion sur la deuxième ligne et Noir va sacrifier. Dans le détail, cela donne par exemple 44f1 45g1 46d1 47c1 48f2 49b2. Blanc est coincé et doit prendre a1 : 50a1 51a2 52b1 53a8 54h8 (forcé) 55h7 56h1 ; Noir remplit le trou restant au Nord-Est en comptant facilement la meilleure suite 57g3 58h2 59g2 passe 60b7 33-31.

Beaucoup d'interversions sont possibles dans cette ligne et on peut aussi commencer par jouer 44f1 45g1 46f2 sans remplir d1-c1 mais je crois que cela donne plus de pions à Noir. Blanc doit trouver un autre plan : 44c1 est désastreux à cause de 45d1 puis 46f1 47b2 et Blanc perd tout ou 46h8 47h7 48f1 et 49b1. 44d1 est plus sérieux mais la suite linéaire 45c1 f2 b2 a1 a2 b1 a8 h8 h7 f1 avec les mêmes idées que plus haut suffit : Noir peut terminer par 55b7 passe 56g1. Noir pouvait même optimiser sur 44d1 avec 45b2 puis 46f1 b1 f2 c1 a1 a2 g3 qui doit donner à peu près 36-28.

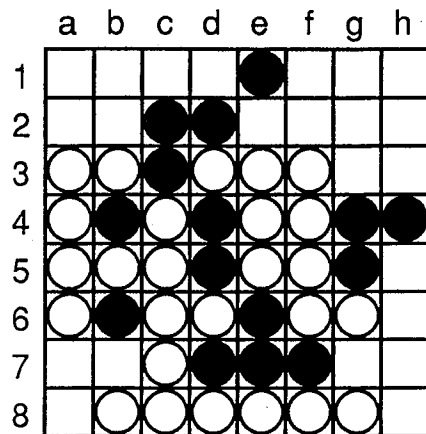
Venons-en aux interrogations théoriques de Vincent.

Le conflit local : je dois dire que j'avais utilisé ce terme sans trop l'examiner et qu'il me paraît maintenant un peu douteux. En gros, il s'agissait de qualifier les positions de bords où chacun doit rajouter des coups pour empêcher l'autre de gagner des temps. Fin du conflit local et résolution du bord seraient donc synonymes si on assimile un bord aux dix cases concernées, par exemple de b1 à g1 et de c2 à f2. C'est vrai par ailleurs qu'à la fin d'une telle période, on doit souvent prendre des décisions stratégiques, choisir l'endroit où casser un mur, etc. Le coup 38 dans la partie ci-dessus entre dans ce cas... mais pas du tout le coup 20 et la suite de ce coup : pas de bord disputé, pas de coup obligé, et l'arnaque que Blanc construit n'a vraiment rien de stratégique ! Quand calculer ? Là encore, je n'ai pas de réponse nette : c'est vraiment un problème qui devient plus complexe à mesure qu'on l'examine. La suggestion de Vincent (= quand on ne dispose pas de coup évident ou que de mauvais coups) constitue certainement l'avancée la plus satisfaisante sur cette question, mais j'ai l'impression qu'elle ne clôt pas le sujet. Les trous pairs et impairs : ça par contre, c'est plus facile. Chaque trou impair sacrificiable représente un temps d'avance dans la lutte pour la parité. Evidemment cette belle proposition vole en éclats si on regarde une vraie partie où les joueurs peuvent chacun occuper ces trous et où les trous eux-mêmes interagissent, mais bon, l'idée est là. Le trou a8-a7-b7 dans la partie ci-dessus par exemple était vraiment désastreux pour Noir à cause de la septième ligne noire. Mais si Blanc le ferme en jouant a7, le trou restant a8-b7 est sans accès pour Blanc et il assure la victoire noire à lui seul.

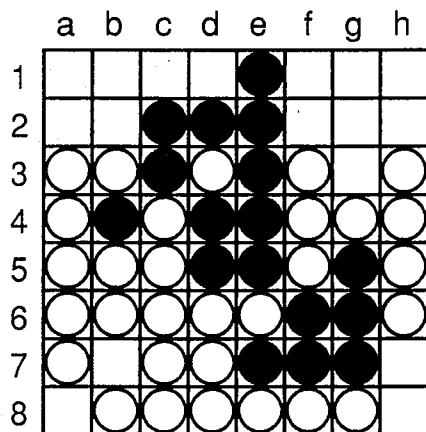
Il est clair, me semble-t-il, que les questions soulevées par Vincent n'ont pas encore été examinées correctement ; les envisager autrement que dans le cas concret d'une partie donnée, c'est-à-dire autrement qu'en se reposant sur l'intuition, conduit vite à des difficultés inextricables. Surmonter ces difficultés permettrait de mieux comprendre Othello et d'améliorer la pratique du jeu en compétition. Conclusion : au travail !

## Dernière minute informatique

Notre Comp'Oth national, répondant aux douces mais fermes injonctions de notre non moins national rédacteur en chef Marc Tastet, indique les suites optimales suivantes. 42a7 est vraiment une grosse gaffe : 43e2 est la meilleure réponse et donne bien 33-31 après 44f2 b2 f1 g1 d1 b1 h1 g3 c1 a1 h2 b7 (ah bon ?) h7 g2 a2 (ah quand même, c'était bien la peine de faire le zazou !) a8 passe h8, score 33-31. Il fallait donc bien éviter de perdre la parité et jouer 42d1 : la suite donne 43e2 f1 f2 g1 b1 h8 h7 g2 g3 c1 h1 h2 a2 b7 a7 a8 b2 a1, score 27-37 pour Blanc.



Après 37f7



Après 43e2

# SOLITAIRE

Par Marc TASTET

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

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

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

Jouez ce coup et continuez.

VP signifie "Vous passez".

JP signifie "Je passe".

Match France-Angleterre 1990

Noir : Philippe JUHEM

Blanc : Alec EDGINGTON

Score réel de la partie : 32-32

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

Noir joue et gagne ...

- B7 A8 A7 A6 A4 A3
- A3 A4
- A3 A7 A6 A4
- A7 A6 B7 A8 A3 A4
- A4 A3 B7 A8
- A3 A8 B7 A4
- A6 B7 A7 A8 A4 A3
- A3 A4
- A4 A3 A7 A8
- A3 A4 A7 A8
- A4 A3 B7 A8 A7 A6
- A6 A7
- A7 A6 B7 A8
- A6 A7 A8 B7
- B7 A8
- A3 A4 B7 A8 A7 A6
- A6 A7
- A7 A6 B7 A8
- A6 A7 A8 B7
- B7 A8



**1<sup>er</sup> OPEN INTERNATIONAL DE  
BRUXELLES  
PREQUALIFICATIF POUR LE CHAMPIONNAT  
DU MONDE 1991**

4<sup>ème</sup> 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

**8<sup>ème</sup> OTHELLO NIGHT FIGHT  
JAKOBSTAD (FINLANDE)**

Tournoi d'othello 24h non-stop !

**Samedi 27 et dimanche 28 juillet**

*Renseignements* : FFO (1) 45 35 55 86

**8<sup>ème</sup> GREVE OTHELLO CUP  
près de COPENHAGUE (DANEMARK)**

**Samedi 3 août**

*Renseignements* : FFO (1) 45 35 55 86

**8<sup>ème</sup> OPEN DE GÖTEBORO (SUEDE)**

**Samedi 17 août**

*Renseignements* : FFO (1) 45 35 55 86

**STAGE INTERNATIONAL D'ETE  
VALBONNE-SOPHIA ANTIPOLIS**

**du 17 au 24 août**

La 2<sup>ème</sup> édition de ce stage de perfectionnement à  
othello permettra de s'entraîner avec les  
meilleurs joueurs francophones et de suivre leurs  
conseils, dans une ambiance de vacances. Le  
Centre où il se tiendra est à quelques kilomètres  
d'Antibes (gare SNCF) et de Nice (aéroport).

Prix de la journée : 170 F en pension complète  
(nuit, petit déjeuner et repas en libre-service) et  
110 F sans les repas.

*Renseignements* : B. de la Boisserie, 20 boulevard  
du Maréchal Leclerc 27200 VERNON. Téléphone:  
(16) 32 38 15 75 (pro) ou 32 21 37 73 (Dom.)

**UN TOURNOI AMICAL**

ouvert à tous et ne comptant ni pour le  
classement, ni pour le "Grand Prix" aura lieu dans  
le cadre de ce stage d'été

**Samedi 24 août à 13h30**

*Inscrip. au tournoi* : Luc Rivière (16) 93 65 36 98

**3<sup>ème</sup> COMPUTER OLYMPIAD  
MAASTRICHT (PAYS-BAS)  
du 22 au 28 août**

Réservé aux programmes. Droit d'entrée : 180  
florins néerlandais. Inscriptions avant le 15 juillet

*Renseignements* : Vakgroep Informatica, FdAW,  
Université de Limburg, P.O.Box 616, NL-6200  
MAASTRICHT, Pays-Bas. (Email:allis@rlim.uucp)

**TOURNOI INTERNATIONAL DE PARIS  
PREQUALIFICATIF POUR LE CHAMPIONNAT  
DU MONDE 1991**

Ce huitième grand "Open international" de Paris,  
ouvert à tous (sauf aux ordinateurs) sera le  
dernier tournoi comptant pour le Grand Prix  
d'Europe 1991. Il se jouera comme d'habitude  
selon le double système suisse avec finale au  
meilleur de trois parties.

Il aura lieu les

**Samedi 31 août et dimanche  
1er septembre**

**PREINSCRIPTION OBLIGATOIRE**

FFO (1) 45 35 55 86

**TOURNOI DE PERENCHIES  
PREQUALIFICATIF POUR LE CHAMPIONNAT  
DU MONDE 1991**

**Samedi 14 et dimanche 15 septembre**

Ce tournoi sera le premier comptant pour le  
Grand Prix 1992.

**PREINSCRIPTION OBLIGATOIRE**

FFO (1) 45 35 55 86

**FINALE DU GRAND PRIX DE FRANCE 91**

**Samedi 21 et dimanche 22 septembre**

Réservé aux 6 premiers joueurs humains au  
classement du Grand Prix arrêté après le tournoi  
de Paris 1991.

**TOURNOI DE DEPARTAGE  
ENTRE LES PREQUALIFIES  
POUR LE CHAMPIONNAT DU MONDE 1991**

(s'il y en a plus que trois)

ou

**TOURNOI DES PRÉTENDANTS**

(s'il y a moins de trois préqualifiés)

**Samedi 5 et dimanche 6 octobre  
à Paris**

**TOURNOI ILE-DE-FRANCE 5**

**dimanche 27 octobre à 9h30**

ouvert à tous sauf aux ordinateurs

**CHAMPIONNAT DU MONDE 1991  
NEW-YORK**

**Du vendredi 8**

**au dimanche 10 novembre 1991**


**CHAMPIONNAT DE FRANCE 1991**

Les sélections auront lieu du  
**19 octobre au 17 novembre**

**Finale : début décembre**

# 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 ...

**Stéphane Massé envisage de créer un club à Bièvres dans l'Essonne à la rentrée. Si vous êtes intéressé, contactez-le dès maintenant pour lui donner vos préférences quant au jour et à l'heure de réunion.**

- 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  
Brouillamnon Plou  
18290 CHAROST
-  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  
1bis rue Charles Paix  
Courchelettes  
59500 DOUAI
- Yannick Hervé  
 88 27 77 96  
9 rue Albert Einstein  
67200 STRASBOURG
-  Foyer des élèves de  
l'Ecole Nat. 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 Pélissier  
 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 CEDEX 07
- 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.  
(Coin nord-ouest du jardin)  
Contact: Dominique Penloup  
 (1) 48 87 19 74
-  Club Normale Sup Paris  
Fermé durant l'été  
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
- Stéphane Massé  
 (1) 69 85 34 50  
C.R.S n°8  
Domaine du bel air  
B.P.8  
91570 BIEVRES
- 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
- Bintsa Andriani  
22 rue Pierre Perdue  
95800 CERGY SAINT  
CHRISTOPHE
-  OTH'ELIOTT  
Club minitel: 3614 NESS  
ou 3615 ELIOTT  
RTC (pour les abonnés):  
(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 :