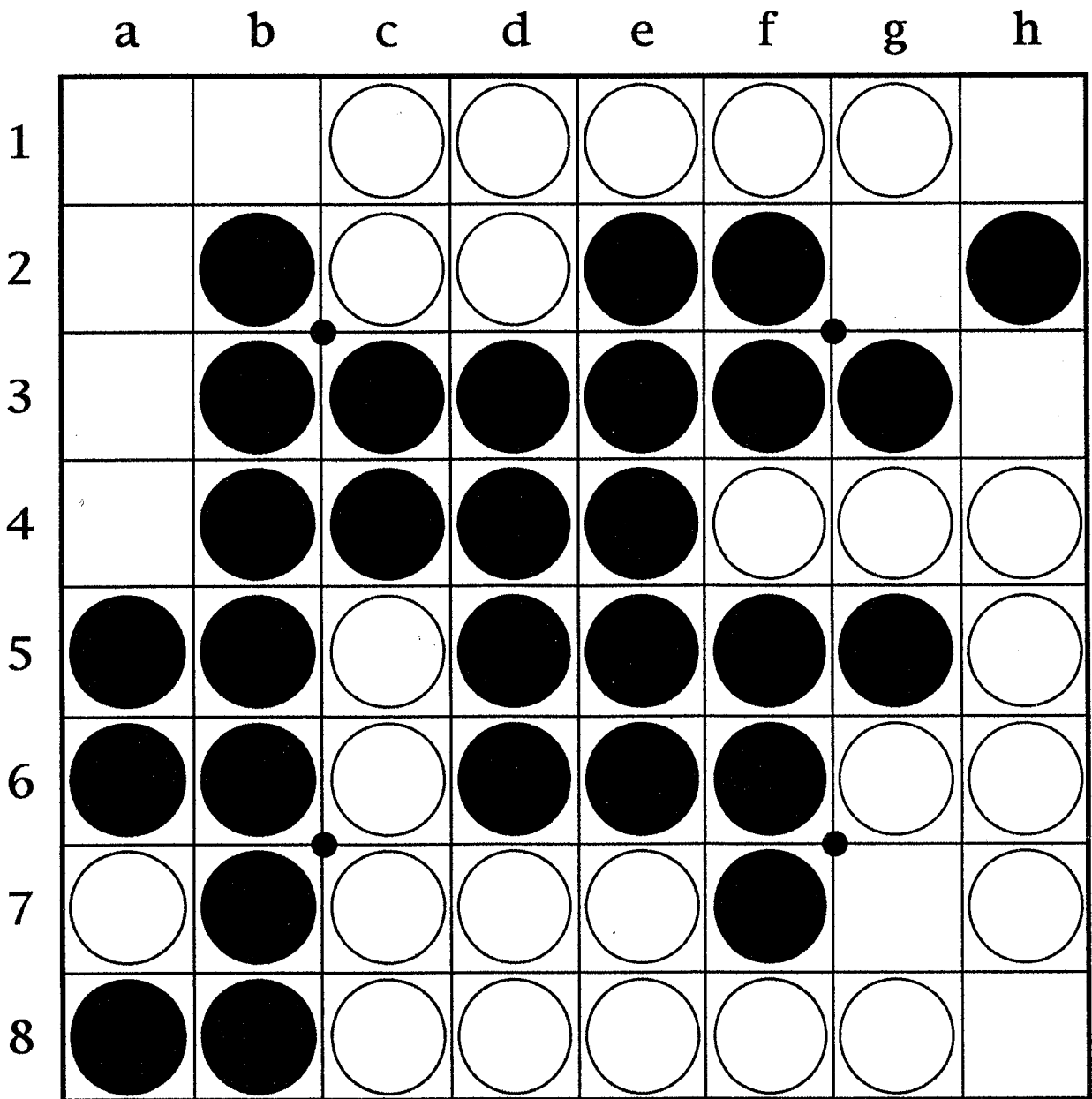


# FFORUM

EFE 1992

## N°25



Noir joue et gagne...

# EDITO...

*Chers amis, bonjour!*

*Comme prévu, le championnat du monde 1992 se déroulera à Barcelone, (après les jeux olympiques) : ce sera du jeudi 5 au samedi 7 novembre. A ce jour, deux Français ont gagné chacun deux tournois préqualificatifs : Dominique Penloup et moi-même. Nous sommes donc quasiment sûrs d'aller au championnat du monde. Philippe Juhem a pris une option sur la troisième place en remportant le tournoi de Moulins. Mais rien n'est définitivement joué puisqu'il reste quatre tournois préqualificatifs : les tournois internationaux de Bruxelles et Paris, la finale du Grand Prix et le tournoi de Pérenchies (cf l'agenda pour les dates). Il y a déjà trois préqualifiés, donc (sauf empêchement de l'un d'entre eux) il n'y aura pas de tournoi des prétendants mais, s'il y avait un quatrième ou un cinquième préqualifié, il pourrait y avoir un tournoi de départage.*

*Comme l'an passé, le championnat de France aura lieu fin novembre ou début décembre, à Paris, après le championnat du monde de Barcelone. Les sélections se dérouleront dans toute la France du 10 octobre au 15 novembre. Si vous voulez organiser une sélection dans votre ville et si vous n'avez pas encore prévenu la fédération à ce sujet, dépêchez-vous de le faire tout de suite. Pour ce qui concerne la date et le lieu, vous avez un peu plus de temps pour en avvertir la fédération : la date limite (impérative) est le 15 septembre (pour permettre la parution dans Fforum 26).*

*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.*

*Si vous ne l'avez déjà fait, il est encore temps de vous inscrire au stage d'été qui se déroulera du 15 au 22 août à Sophia-Antipolis, près d'Antibes, à condition de le faire tout de suite auprès de Bruno de la Boisserie (en renvoyant le coupon sur la feuille jointe à ce numéro de FFORUM).*

*Vous recevrez les bulletins de vote pour les élections au conseil de la FFO durant le mois d'août, en même temps que Contact FFO 16 et vous aurez jusqu'au 31 octobre pour voter.*

*Dernière minute : durant le mois de juillet, le club du Luxembourg (à Paris, comme son nom ne l'indique pas forcément) fait feu de tout bois et vous organise un tournoi de parties blitz (5mn par joueur par partie) ouvert à tous. Ce tournoi aura lieu le samedi 25 juillet à partir de 14h dans le jardin du Luxembourg (coin nord-ouest). Pour plus de renseignements, vous pouvez appeler Dominique Penloup au (1) 48.87.19.74, pas avant midi !*

*A bientôt,  
Marc Tastet*

# SOMMAIRE

③

Ont participé à ce numéro:

Thierry BOUSCH

Emmanuel CASPARD

Bruno de la BOISSERIE

Jean-Claude GERARD

Philippe JUHEM

Emmanuel LAZARD

Michèle LERY

Jean-Manuel MASCORT

Stéphane MASSE

Stéphane NICOLET

Dominique PENLOUP

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 27)</b>	<b>1</b>
<b>EDITORIAL (C'est là)</b>	<b>2</b>
<b>SOMMAIRE (C'est ici)</b>	<b>3</b>
<b>MAGAZINE (Que se passe-t-il ?)</b>	<b>4</b>
<b>INITIATION (1+1=2, 2+2=4)</b>	<b>6</b>
<b>OUVERTURES (A suivre...)</b>	<b>8</b>
<b>PARTIE COMMENTEE (par le Président !)</b>	<b>10</b>
<b>LES FOUS (C'est celui qui le dit...)</b>	<b>14</b>
<b>PARTIE QUIZZ (Oui, quizz !)</b>	<b>16</b>
<b>GRAND PRIX DE FRANCE (Bientôt fini)</b>	<b>19</b>
<b>LES ECHOS D'OTHELLO (Ecco !)</b>	<b>20</b>
<b>ALPHA-BETA (Gamme à delta)</b>	<b>22</b>
<b>CLASSEMENT F.F.O. (Où suis-je ?)</b>	<b>25</b>
<b>COURRIER DES LECTEURS (+ GP Europe)</b>	<b>26</b>
<b>SOLITAIRE (cf aussi page 1)</b>	<b>27</b>
<b>AGENDA (Bientôt sur vos écrans)</b>	<b>28</b>
<b>CLUBS ET RESPONSABLES LOCAUX</b>	<b>29</b>
<b>ADHESION (L'union fait la force)</b>	<b>30</b>

# MAGAZINE

## Si le salon de la porte de Versailles m'était conté ...

une production F.F.O.

sur un scénario de J.M. Mascort

Guest stars : E. Lazard & E. Caspard

avec la participation de :

B. et S. Andriani, A. Cordy, B. et V. De la Boisserie,  
Y. Liang, S. Nicolet, D. Penloup, P. Ralle, M. Tastet.

Du 11 au 20 avril, s'est tenu le 2ème rendez-vous important de l'année pour la F.F.O., à savoir le salon DE LA MAQUETTE ET DU MODELE REDUIT et (oui, au fond à gauche près des toilettes) des jeux (de réflexion).

Le lecteur oh combien éclairé de Fforum aura su percevoir la légère pointe d'ironie transpirant lourdement dans ce début d'article. Afin d'apporter un peu plus d'eau à son moulin (salut Sophie et Frédéric), décrivons plus sérieusement cet évènement, en le comparant tout d'abord à ce qui fut le premier salon de l'année : Cannes (cf Fforum 24).

Cannes : présence des fédérations d'échecs, scrabble, bridge, go ; présence d'éditeurs ; accès permanent à des espaces de jeux ; organisation de tournois prestigieux ; entrée gratuite ; cadre confortable (palais des congrès).

Versailles : deux seules véritables fédés, othello et dames ; répartition de l'espace-jeu difficile (mettez des joueurs d'othello, de dames, de zargos, quelques figurines, des éditeurs, 3 chaises, le tout sur 30 m<sup>2</sup> et

remuez...) ; présence de nouveaux jeux ; entrée payante.

Mais, s'arrêter sur ces considérations serait trop simple.

Certes, Cannes est un vrai festival de jeux, et la F.F.O., en y étant présente, bénéficie de l'attrait et de la célébrité des autres jeux pour pouvoir se faire justement connaître en tant que fédération, auprès d'un public souvent sensibilisé ou curieux du monde ludique.

Alors que la Porte de Versailles vise un plus grand public (en nombre et en variété), dont la présence au salon était plutôt motivée par le modélisme. Le test de l'impact d'othello sur un public non averti se devait d'être intéressant et enrichissant.

Et ce le fut. Car ce salon était pour la F.F.O. un véritable terrain d'expérimentation et d'apprentissage, avec deux attractions majeures : les simultanées commentées avec une sono portative (le côté spectacle) et l'apprentissage des règles sur un plateau géant (on commence l'explication avec une personne, on finit avec une quinzaine). Bien sûr, cela ne fait pas tout, et il faut remercier toutes les personnes citées au

début de l'article pour leur disponibilité et leur patience à avoir animé le stand ou l'aire de jeu, car, chose très importante : il faut laisser les gens jouer et s'amuser entre eux s'ils le désirent et ne leur apporter parfois qu'une aide technique. Au contraire, certains ne sont attirés que par le fait de "battre le champion", et il faut donc avoir la patience d'enchaîner nombre de parties souvent peu stimulantes, mais que l'on doit rendre intéressantes en commentant les coups, les fautes et en n'atomisant pas systématiquement l'adversaire (prendre un 64-0 ne motive que très rarement).

Le bilan : quatre adhésions (peu ?!), près de cinquante pin's vendus (ce qui amortit totalement l'investissement que la F.F.O. avait fait pour être présente au salon), de nombreux contacts, l'affirmation que la diffusion de programmes est un créneau porteur pour se faire connaître, un manque flagrant de livres sur othello et la satisfaction d'avoir découvert des joueurs prêts à animer et à participer aux actions de la F.F.O.

## PREQUALIFICATIF DE MOULINS

*par Emmanuel Caspard*

Quand j'avais disais que les joueurs d'Othello étaient fous ! Le tournoi préqualificatif de

Moulins, qui s'est déroulé les 13 et 14 juin derniers, en est une brillante (euh ?)

confirmation. Mais tout ça, c'est la faute à Maman Collay : la première erreur fut d'avoir

dans son lycée un terrain de Volley, la deuxième de nous prêter un ballon après qu'on lui en eut demandé un, la troisième de nous réveiller trop tôt le samedi matin, la quatrième d'avoir installé un baby-foot dans la salle du tournoi (d'accord, c'est la cafétéria du lycée, mais c'est pas une raison ! Si ? Bon, mais c'est bien parce que c'est vous), et la cinquième d'avoir prévu l'hébergement de tous dans le même dortoir (n'est-ce pas Dominique ?), ce qui s'avéra être la plus grave. Les conditions idéales étaient donc réunies pour permettre à nos sympathiques participants de s'entretuer gaiement : on pouvait apercevoir au détour d'une allée Sophie et Frédéric Collay, Céline Véniant (une petite nouvelle que l'on espère revoir bientôt), Régis Rigaud, Stéphane Le Gall, Philippe Picou, Sylvain Quin (sans tort mais avec walkman et mots croisés) et les H.P. (Habituels Parisiens), connus à la ville sous les noms C. Lanuit, P. Choissard, A. Cordy, D. Penloup, P. Juhem, E. Lazard, B. Andriani, S. Nicolet and myself.

Après une soirée de vendredi plutôt calme : volley, tarot, baby-foot et quelques blitz pour les plus accro, et une nuit courte, bruyante et agitée, peuplée de polochons volants, d'histoires drôles fournies par notre président, d'accidentés et de boissons fraîches, nos joyeux joueurs joviaux se retrouvèrent le samedi matin vers 8h30 autour... du terrain de volley, histoire de se casser quelques doigts avant de passer aux choses sérieuses. Vers 9h20, au moment où le train de Stéphane (Nicolet, évidemment !) entrainait en gare (record à battre, mais on lui fait confiance), on entendit au détour d'un smash raté : bon, ben, on va p't'être le jouer le tournoi ? Le tournoi ? Quel tournoi ? Ah oui, le tournoi.

Mouais, bon, on y va ; dommage, on s'amusait bien.

Et c'est ainsi qu'après sept rondes acharnées, Manu Lazard se retrouve (comme le petit cheval de Brassens) avec 6 sur 7, suivi d'une meute composée de Dominique, Philippe, Stéphane, Bintsa et ma pomme avec 5 sur 7, et de Sophie-toute-seule-comme-une-grande avec 4,5.

La soirée de samedi se partage entre une petite réception avec les personnalités locales, un dîner à la pizzeria du coin (Philippe : non, pas la pizzeria !), un excellent thé dans le superbe café rétro de Moulins et un conflit polochonisé évité de justesse entre les deux plus puissantes chambres du dortoir (SBPC vs. MMPA : égalité par forfait des deux équipes).

Le dimanche matin, Manu Lazard ne concède que deux parties et termine le tournoi avec 8 sur 11, à égalité avec Philippe, tous deux suivis à 7 sur 11 par la meute (voir ci-dessus) privée de Bintsa qui faiblit un peu sur la fin, et bien sûr par Sophie-toute-seule-comme-une-grande avec 6,5 (qui, si elle avait gagné sa dernière partie contre Philippe, aurait pris sa place en finale). Céline-la-petite-nouvelle-que-l'on-espère-revoir-bientôt, après un mauvais début de tournoi, termine très fort, inquiétant sérieusement Alex et s'adjudgeant au passage une victoire contre Sylvain et deux face à Régis. On la reverra, moi j'vous l'dis.

Entretemps, notre micro d'ambiance a pu saisir ce qui suit sur le vif, au détour de la dixième ronde : douce voix mélodieuse de notre président et futur finaliste malheureux vénéré, s'adressant aux baby-footaux fous en plein match et aux spectateurs en délire.

- Manu : "Appariements de la dixième ronde, le premier joueur nommé a les noirs... hé, les gars, appariements de la

dixième ronde... allez, quoi, soyez sympa, s'iouplait, la dixième ronde."

- Eux : "Bon, allez les mecs, on y va, sinon Manu va bouder, on finira plus tard ; les bleus mènent 6-5 face aux rouges."

La première partie de la finale est très serrée, Manu avec les blancs rate un coup gagnant trouvable, une nulle introuvable, un autre coup gagnant également introuvable et s'incline finalement 31-33. Il remporte assez largement la deuxième partie, mais perd la troisième, permettant ainsi à Philippe de devenir le troisième préqualifié, aux rouges de l'emporter finalement de justesse face aux bleus et aux autres de terminer leur match de volley.

Tout notre petit monde se met alors en devoir de rentrer chez soi, avec un léger retard pour certains, cette fois grâce à Sophie-toute-seule-comme-une-grande. Ceci étant dit, je voudrais insister sur le fait que l'organisation du tournoi et de l'hébergement par la famille Collay s'est révélée parfaite, la salle de la cafétéria idéale et l'accueil génial, faisant de ce tournoi de Moulins un des plus agréables de l'année. Bravo donc pour cette expérience réussie et gageons qu'elle sera suivie de beaucoup d'autres.

#### Classement final :

1.	P. Juhem	8/11 (+2)
2.	E. Lazard	8 (+1)
3.	E. Caspard	7
	S. Nicolet	7
	D. Penloup	7
6.	S. Collay	6,5
7.	B. Andriani	6
	F. Collay	6
9.	C. Lanuit	5,5
10.	P. Choissard	5
	A. Cordy	5
	S. Quin	5
13.	P. Picou	4
	C. Véniant	4
15.	S. Le Gall	2
	R. Rigaud	2

# INITIATION APPRENEZ A COMPTER

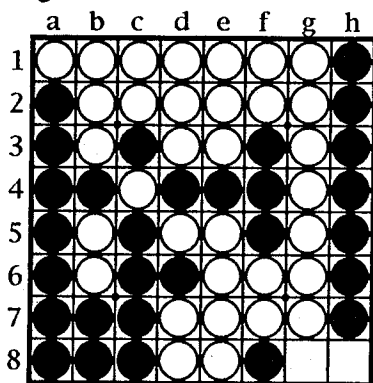
par Marc TASTET

Lorsqu'on arrive en fin de partie, la plupart du temps, les principes tactiques et stratégiques de base ne permettent plus de déterminer le meilleur coup et il faut compter. C'est ce que nous allons apprendre à faire ici.

Nous allons expliquer aujourd'hui la méthode la plus naturelle qui est aussi la plus utilisée. D'autres méthodes et leurs variantes seront expliquées ultérieurement.

Le principe de cette méthode est de choisir une couleur (en général la sienne), et de déterminer l'effet de chaque coup sur le nombre de pions de cette couleur.

Pour chaque coup que l'on joue, on compte positivement le pion que l'on pose et ceux que l'on retourne. Pour chaque coup joué par l'adversaire, on compte négativement les pions qu'il vous retourne (mais on ne tient pas compte du pion qu'il pose puisque cela ne modifie en rien votre nombre de pions). Prenons tout de suite comme exemple la position du diagramme 1.



1. Noir doit jouer

Si Noir joue h8, il pose un pion et en retourne 3 (e5, f6 et g7) soit +4 ; Blanc répond alors g8 retournant 2 pions (f8 et g7) soit -2. Total : +2.

Si Noir commence par g8, il pose un pion et en retourne 5 (b3, c4, d5, e6 et f7) soit +6 ; Blanc prend alors le coin h8 en retournant 2 pions (f8 et g8) soit -2. Total : +4.

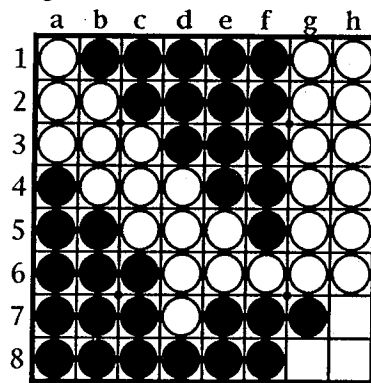
La conclusion est facile à tirer : la seconde suite est la meilleure. Pour déterminer le

score final, il suffit de compter les pions noirs sur le diagramme 1 (29) et de rajouter la variation trouvée : après g8-h8, Noir a  $29+4=33$  pions (et gagne 33-31), alors qu'avec h8-g8, il perd avec  $29+2=31$  pions.

Si Noir a commencé par compter la suite g8-h8, trouvant qu'elle gagne, il peut la jouer s'il n'a pas le temps ou l'envie de compter l'autre.

Cette méthode a toutefois un défaut, mais qui n'apparaît que très rarement et dans des cas faciles à déterminer : quand il reste des cases vides à la fin et pas le même nombre de cases vides dans toutes les suites.

Regardons la position du diagramme 2.



2. Blanc doit jouer

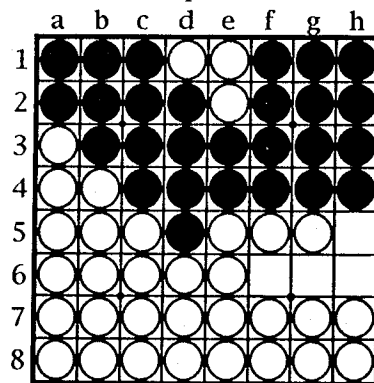
Si Blanc joue h7, on compte +4 et la partie est finie. S'il joue h8-h7-g8, on compte +2-2+4=+4 également. On a l'impression que les 2 suites sont équivalentes. De fait, comme Blanc a 28 pions au départ, il aura 32 pions dans les deux suites.

Mais, il n'y a pas de case vide dans la seconde suite, donc c'est un match nul 32-32, alors qu'il en reste 2 dans la première où Blanc gagne 30-32 (ce qui, en tournoi est compté 30-34 d'ailleurs). Donc ce n'est pas

pareil ! Alors, comment s'y retrouver ?

Dans certains cas, (mais pas ici), il y a une méthode simple : si deux suites, dont l'une laisse une case vide à la fin, vous donnent le même score par cette méthode, jouez celle où il reste une case vide. Au pire, cela ne changera rien (ex : vous perdrez 25-38 au lieu de 25-39 ce qui sera compté pareil, en tournoi) et au mieux, vous aurez un pion de plus (36-27, compté 37-27, au lieu de 36-28 ; ou, plus important, 32-31, compté 33-31, au lieu de 32-32, soit une victoire au lieu de la nulle). Une autre façon de faire le même choix est de rajouter 0,5 à la valeur d'une suite si il y a une case vide à la fin.

Et s'il y a plusieurs cases vides ? Tout se complique, mais la situation est suffisamment rare pour pouvoir être gérée au cas par cas. J'avais étudié le problème suite à une question posée dans la revue de la fédération anglaise. On a déjà vu que la méthode ne vous guide pas pour faire le bon choix dans le diagramme 2. En fait cette méthode peut même vous induire en erreur si vous ne faites pas attention.



3. Noir doit jouer

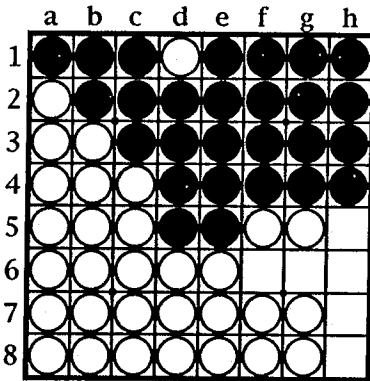
Prenons l'exemple du diagramme 3.

Si Noir joue g6-h5-h6-p-f6, on trouve +3-5+3+4=+5. Si Noir joue h5, on trouve +4 et c'est fini.

On aurait donc envie de jouer la première suite : comme Noir a 27 pions, il en aura 27+5=32 avec la première et seulement 27+4=31 avec la seconde. Mais, dans la première, tout l'othellier est rempli, donc Blanc aura 64-32=32 pions, nulle, alors que dans la seconde il reste 3 cases vides, donc Blanc aura seulement 64-3-31=30 pions ! Et Noir gagne 31-30 avec cette suite !

Donc appliquer bêtement cette méthode vous aurait fait choisir la nulle alors que vous pouviez gagner.

Encore pire, voici un exemple où la méthode mal appliquée vous fera choisir une suite perdante au lieu d'une suite gagnante.



4. Noir doit jouer

Si Noir joue h5, on compte +3 et c'est fini (avec 5 cases vides), s'il joue g6-h5-f6-p-h8-h7-h6, on compte +3-8+4+2-1+4=+4. Or, dans la première suite, Noir aura 27+3=30 pions et son adversaire 64-30-5=29, donc Noir gagne 30-29 (compté 35-29), alors que dans la seconde, il en aura 27+4=31 et Blanc 33, donc Noir perd.

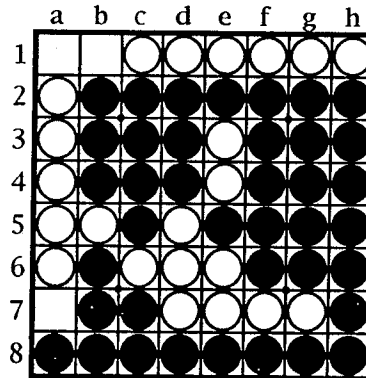
Quand on y réfléchit, ceci est assez logique puisque la méthode vous indique la suite qu'il faut jouer pour avoir le plus de pions, mais que, dans l'exemple, Noir ne tient pas à avoir le plus de pions car il gagne avec 30 pions alors qu'il perd avec 31 !

Quelle est la morale de l'histoire ?

Quand vous trouvez des suites avec des cases vides, déterminez exactement le score final de la partie en donnant les cases vides au vainqueur avant de choisir la suite que vous allez jouer.

Rassurez-vous, les exemples précédents ont été spécialement conçus pour illustrer ce genre de problème, mais vous avez peu de chances d'en rencontrer dans une vraie partie.

Maintenant, à vous de vous entraîner sur l'exemple suivant.



5. Blanc doit jouer

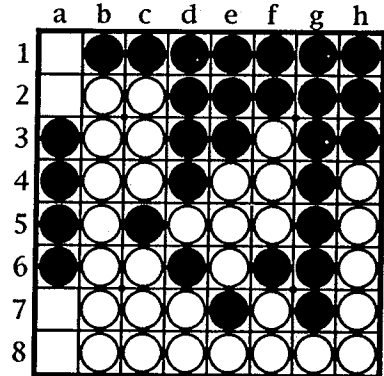
Essayez de trouver vous même le meilleur coup, avant de lire la suite.

Comment procéder ? Tout d'abord, commencez par déterminer les suites à compter. Ici, il y a 3 coups possibles pour Blanc. Dans chaque cas, la réponse est forcée, donc il n'y a que 3 suites : a1-b1-a7, a7-a1-b1, b1-a1-a7.

Faut-il pour autant les compter toutes les 3 ? La réponse est non. On peut souvent éliminer des suites a priori sans les compter. Comparons les suites b1-a1-a7 et a7-a1-b1. Dans les deux cas, Blanc joue b1 et a7 et Noir joue a1. Mais pas dans le même ordre ! En jouant b1 après a1, Blanc garde un pion de plus (b2) dans cette région, mais pour ce faire, il doit commencer par jouer a7 et donner tout le bord ouest à Noir (alors qu'il garde ce bord dans l'autre suite). Ce n'est donc pas intéressant : on peut dire, sans compter, que b1-a1-a7 est meilleur que a7-a1-b1. Il reste donc à compter b1-a1-a7

et a1-b1-b7. Allez-y si vous ne l'avez déjà fait... Vous trouvez +11 pour les deux suites ? Ce n'est pas tout à fait cela, recomptez plus attentivement : dans la suite a1-b1-a7, d4 a été retourné en jouant a1, il ne faut donc pas le compter quand on joue a7. Cette suite vaut donc : +6-1+5=+10. L'autre, b1-a1-a7 vaut +6-1+6=+11. Il faut donc jouer b1 qui donne 22+11=33 pions à Blanc contre 32 seulement pour l'autre. Comme vous avez pris goût à cet exercice, vous pouvez maintenant compter a7-a1-b1 qui vaut +6 seulement, et confirme ce qui avait été dit.

Enfin, un dernier exemple (diagramme 6) avec 4 cases vides et un plus grand nombre de suites que dans l'exemple précédent. Ici, il y a 8 suites possibles. Il est donc impératif de ne pas toutes les compter ! Je vous laisse essayer.



6. Noir doit jouer

Comment peut-on procéder ? On ne peut considérer les deux trous indépendamment car jouer a8 retourne d5. Donc il vaut mieux jouer a2 après a8, car on retournera aussi b3 et c4. Il ne sert donc à rien de compter les suites commençant par a2 ou même a1 : remplir a7-a8 d'abord ne change rien ou est meilleur.

On compte donc a7-a8-a1-a2 : +1, meilleur que a7-a8-a2-a1 : 0, mais inférieur à a8-a7-a1-a2 : +3 et surtout a8-a7-a2-a1 : +4, seule suite qui permette à Noir de gagner : 33-31.

Maintenant, on compte sur vous pour compter !

# Répertoire d'ouvertures

ou : "C'est comme ça et pas autrement."

*par la commission ouverture*

Vous êtes inquiet chaque fois que vous devez commencer une nouvelle partie d'Othello ? Vous trouvez que les premiers coups sont vraiment trop durs ? Vous vous dites que l'univers des ouvertures est vraiment trop vaste, et les silences éternels de ses espaces infinis vous effraient ? Vous avez déjà choisi mille fois, et mille fois votre ligne de jeu préférée a été réfutée ? Bref, vous hésitez encore sur l'ouverture que vous préférez, et vous maudissez chaque jour Shakespeare d'avoir inventé ce fichu jeu ? Et pourtant ! Pourtant, que serait-ce si vous saviez que, non content d'avoir inventé Othello, le poète anglais connaissait déjà, lui, la théorie des ouvertures, et avait su faire son choix. Ecoutez-le plutôt :

Je pourrais aussi bien moi-même me quitter  
 Que laisser, en ton sein qui l'abrite, mon âme.  
 C'est mon foyer d'amour; si j'ai vagabondé,  
 J'y retourne à nouveau, tel celui qui voyage  
 Quand le temps est venu, par le temps inchangé,  
 Portant moi-même l'eau pour laver mon outrage.  
 Car ce vaste univers n'est rien selon mon goût,  
 Fors toi-même, ma Rose; en lui tu es mon tout.

Shakespeare, *Sonnet 109*

La commission ne vous parlera malheureusement pas de la Rose aujourd'hui, ayant décidé, avec son à-propos habituel, de commencer son Répertoire par l'ouverture diagonale. Voici donc, publié en exclusivité pour les lecteurs de ce FFORUM, le premier épisode du grand-feuilleton-indispensable-et-passionnant-qui-vous-tiendra-en-haleine-durant-de-nombreux-numéros, incluant l'ouverture X, l'ouverture Campagnarde et la première moitié de l'ouverture Heath. Vous pourrez remarquer que la nomenclature qui suit reprend et enrichit dans la mesure du possible celle proposée par Didier PIAU dans FFORUM 22. Le mode d'emploi en est le même, et nous adhérons tout à fait à ses judicieuses précautions oratoires.

## Ouverture Diagonale

1c4 2c3 3d3 4c5

X

1c4 2c3 3d3 4c5 5b2

Campagnarde

1c4 2c3 3d3 4c5 5b3

Campagnarde collée

1c4 2c3 3d3 4c5 5b3 6e3

Campagnarde décollée

1c4 2c3 3d3 4c5 5b3 6f3

Campagnarde droite

1c4 2c3 3d3 4c5 5b3 6f4

Campagnarde cannibale

1c4 2c3 3d3 4c5 5b3 6e3 7b5 8c2

Campagnarde transverse

1c4 2c3 3d3 4c5 5b3 6e3 7d6

Campagnarde Shibata

1c4 2c3 3d3 4c5 5b3 6e3 7d6 8c6 9b5 10b4 11c7

Campagnarde Ralle

1c4 2c3 3d3 4c5 5b3 6e3 7d6 8c6 9b5 10b4 11e6  
 12d7 13f4

Campagnarde Kitajima

1c4 2c3 3d3 4c5 5b3 6e3 7e6 8b4

Campagnarde Tanigushi

1c4 2c3 3d3 4c5 5b3 6e3 7e6 8b5 9c6 10 b6

Campagnarde traineau

1c4 2c3 3d3 4c5 5b3 6f3 7b4

Campagnarde nordique

1c4 2c3 3d3 4c5 5b3 6f3 7f4

Campagnarde 9 au bord

1c4 2c3 3d3 4c5 5b3 6f4 7b5 8b4 9a5

Campagnarde clou

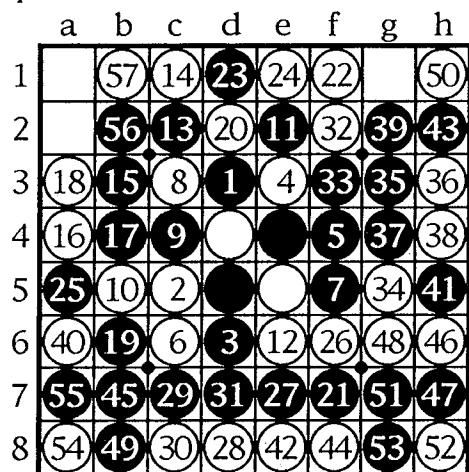
1c4 2c3 3d3 4c5 5b3 6f4 7b5 8b4 9a5 10a6 11c6  
 12a4

Campagnarde milanaise	1c4 2c3 3d3 4c5 5b3 6f4 7b5 8b4 9a5 10a6 11c6 12b6 13d6
Campagnarde ???	1c4 2c3 3d3 4c5 5b3 6f4 7b5 8b4 9a5 10a6 11c6 12b6 13a4 14a3 15d6
Campagnarde ???	1c4 2c3 3d3 4c5 5b3 6f4 7b5 8b4 9a5 10a3 11c6
Campagnarde danoise	1c4 2c3 3d3 4c5 5b3 6f4 7b5 8b4 9a5 10a3 11d6
Campagnarde Berner	1c4 2c3 3d3 4c5 5b3 6f4 7b5 8b4 9d6
Campagnarde damier	1c4 2c3 3d3 4c5 5b3 6f4 7b5 8b4 9c6 10d6 11f5
Campagnarde classique ou 11 au bord	1c4 2c3 3d3 4c5 5b3 6f4 7b5 8b4 9c6 10d6 11a4
Heath	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4
Heath d'évitement	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6b3
Heath d'évitement malgache	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6b3 7b5 8d2 9c6
Heath cheminée	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6e3
Heath cheminée droite	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6e3 7c2 8b5 9c6 10a4
Heath cheminée diagonale	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6e3 7d2 8b5 9c6 10a4
Heath cheminée diagonale béton	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6e3 7d2 8b5 9c6 10a4 11a3 12a2
Heath cheminée diagonale centrale	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6e3 7d2 8b5 9c6 10a4 11d6
Heath Drumel	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7e2 8e3
Heath Comp'oth ou Cambridge ou Bat	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6
Heath Comp'oth centrale	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8b5
Heath Comp'oth diagonale	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8b3
Heath Comp'oth groupée	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8e3
Heath Comp'oth droite	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8c6
Heath Comp'oth Buridan	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8b5 9c6
Heath Comp'oth générale	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8b5 9e6
Heath Comp'oth prétendante	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8b5 9e6 10f3
Heath Comp'oth prétendante, var. de béton	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8b5 9e6 10f3 11b3 12a4 13a3 14a2 15a5 16a6
Heath Comp'oth prétendante var. d'insertion	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8b5 9e6 10f3 11b3 12c6 13a6 14a4 15a3 16a5 17b6
Heath Comp'oth Ralle	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8b5 9e6 10e3
Heath Comp'oth plate	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8b5 9e6 10f4
Heath Comp'oth plate, var. de béton	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8b5 9e6 10f4 11b3 12a4 13a3 14a2 15a5 16a6
Heath Comp'oth plate, var. d'insertion	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8b5 9e6 10f4 11b3 12c6 13a6 14f5
Heath Comp'oth Murakami	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8b3 9e6
Heath Comp'oth Murakami au bord	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8b3 9e6 10c6 11b5 12a5
Heath Comp'oth Murakami au centre	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8b3 9e6 10f4 11e3 12f5
Heath Comp'oth Takizawa	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8b3 9e3 10c6 11c2
Heath Comp'oth orthodoxe	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8b3 9e3 10f5
Heath Comp'oth Brightwell	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8b3 9e3 10f5 11e6
Heath Comp'oth informatique	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8b3 9e3 10f5 11c2
Heath Comp'oth damier	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8b3 9e3 10f5 11f4 12g4
Heath Comp'oth chinoise	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8b3 9c6
Heath Comp'oth groupée moderne	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8e3 9e6 10b5 11b3 12c6 13a6
Heath Comp'oth groupée, var. de béton	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8e3 9e6 10b5 11b3 12a4 13a3 14a2 15a5 16a6
Heath Comp'oth cannibale	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8c6 9e6 10f6
Heath Comp'oth canoé	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8c6 9e6 10d7
Heath Comp'oth sauvage	1c4 2c3 3d3 4c5 5b4 6d2 7d6 8c6 9e6 10f4

# PARTIE COMMENTEE

par Emmanuel LAZARD (et Dominique PENLOUP)

Cette partie a été jouée au tournoi préqualificatif de Cannes entre Dominique Penloup (qui a ensuite remporté ce tournoi) et moi-même lors de la deuxième ronde. La notation s'arrête au coup 58 car j'ai perdu au temps.



Lazard 15 - 46 Penloup

**1. D3, 2. C5** : Dominique, fidèle à son habitude choisit une ouverture perpendiculaire.

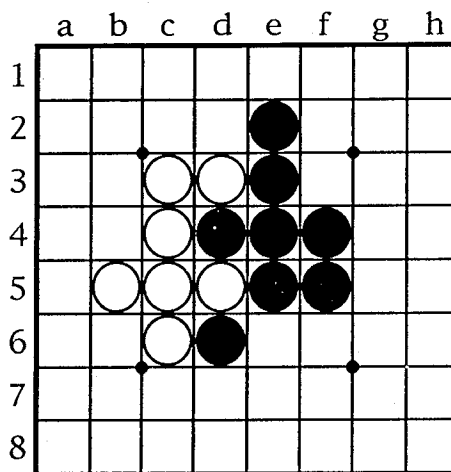
**3. D6** : trois coups sont couramment joués dans cette position : D6, E6 et F6. Je savais que Dominique connaissait très bien toutes les variantes car il travaille beaucoup les ouvertures. J'ai donc décidé de jouer le coup que je connais le mieux pour ne pas avoir à subir l'ouverture.

**4.E3 à 10.B5** : c'est la suite classique de l'ouverture Rose. Dans cette ouverture, plusieurs suites amènent à un béton de Blanc sur les bords est et sud. De plus je sais que Dominique aime bétonner alors que je préfère tenir le centre. Nous avons donc tous les deux envie de nous diriger vers ce genre de partie.

**11.E2** : 11.B4 est quelquefois joué : il s'agit de la variante Greenberg. Cette variante permet d'éviter souvent le béton de Blanc mais force alors Noir à bétonner. De plus, l'opinion prédominante chez les bons joueurs est que cette variante est plutôt favorable à Blanc. J'avais eu l'occasion, dans les années 84-85, d'essayer ce coup et je suis d'accord avec ce jugement, même s'il existe de bonnes suites pour Noir. N'ayant rien préparé de spécial pour ce tournoi, je n'allais pas me lancer dans de savantes variantes. Reste deux autres possibilités : F2 et E2.

11.F2 (Rose diagonale) est le coup que je joue d'habitude Je sais par expérience que Dominique rentrera dans la variante Rose-Béton qu'il connaît très bien, comme moi : 11.F2-E6-D2-F6-E7-F7-D7-D8-E8-F8-C7-C8-B3. Malheureusement, Dominique a réfuté une par une toutes les suites que j'ai pu essayer dans cette position. Là encore, n'ayant pas préparé une réponse maison je n'ai pas voulu tenter le diable.

Restait donc le coup 11.E2 (Rose plate). J'avais eu l'occasion de jouer avec les Blancs contre ce coup et j'avais donc pu voir quelques suites qui me semblaient bonnes pour Noir.



après 11.e2

**12.E6** : Deux variantes sont possibles : E6 et F2. Sachant que les suites après E6 'ressemblent' aux suites après 11.F2, je tablais sur cette réponse de Dominique, pensant qu'il préférerait rester en terrain connu. Ce fut le cas. Inutile de dire que je ne connaissais pas du tout les variantes avec 12.F2...

**13.C2** : La suite la plus ancienne commence par 13.D2 et après 14.F6-B3 on se retrouve dans la variante 'Rose Tournante'. Une suite classique est alors 16.G5-B4-G3-A6-F3-B6-A5-A4-F2. On retrouve exactement la même suite avec 13.C2 avec la différence que maintenant Noir peut jouer G4 et prendre un accès en D2.

**14.C1** : Justement pour éviter cette suite, Dominique choisit de bétonner immédiatement sur le bord Nord.

**15.B3 :** Manifestement Blanc veut bétonner, au nord et à l'ouest. J'ai le choix entre rentrer dans son jeu en jouant à l'ouest ou bien faire un double mur en jouant D7. Pour deux raisons j'ai joué B3 : d'abord après 15.D7-F7-E7-D2 ou 15.D7-F7-F6-D2-F8-F1, je dois de toute façon jouer à l'ouest ; et ensuite mon style de jeu est plutôt de prendre le centre face à un béton, c'est pourquoi j'étais enclin à rentrer dans le jeu de Dominique.

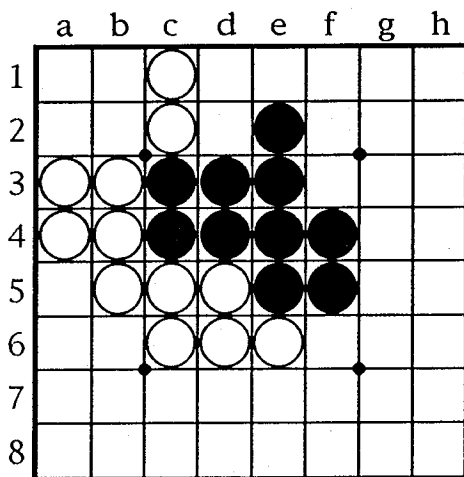
Les suites B3-A4-B4-A3 et B4-A3-B3-A4 sont équivalentes mais, après B3, Blanc n'a pas accès en F6 et aura donc plus tendance à bétonner.

**16. A4 :** Blanc n'est pas obligé de bétonner : il pourrait aussi jouer D2 et commencer une bataille au centre mais après B4, Blanc n'a pas l'air très bien. Disons que le style de Dominique l'amènera naturellement à prendre les bords.

**17.B4 :** Si je joue A3, après D2-B4-A5, Blanc peut revenir à une bataille au centre, ce qui ne m'intéresse pas.

**18.A3 :** Et Blanc continue son béton en prenant appui sur le bord ouest.

**19.B6 :** On voit bien sur le diagramme 1 que Blanc a bien entamé son béton sur les bords nord et ouest. Sachant que la partie va se diriger vers une bataille de libertés, Noir doit absolument tirer le maximum du peu de libertés dont il dispose. C'est pourquoi j'ai joué B6 avant de jouer au sud (par F7 ou E7), car ainsi je ne retourne pas la ligne 6.



après 18.a3

**20.D2 :** Evidemment, Blanc n'a aucun intérêt à ouvrir le jeu à l'est. De plus, avec D2 il reprend un accès en F6 et ne m'offre aucun nouveau coup.

**21.F7 :** Je dois jouer au sud ou sur le bord ouest.

- Si je joue en A5, Blanc reprend le bord en A6 et je perd mon accès en F7. Il vaut mieux donc de toute façon y jouer d'abord.

- Si je joue en A6, Blanc répond A5. Etant alors à court de temps, je dois reprendre le bord de cinq. Je me retrouve alors en mauvaise position tactique (manque de libertés) et stratégique (bord faible). Or, mon but dans cette partie est de survivre stratégiquement en espérant que le béton de Blanc le pousse à prendre des bords attaquables. Il ne faut donc surtout pas que je permette à Blanc de revenir au centre en reprenant le bord ouest.

Je dois donc jouer au sud et F7 est le coup qui me ferme le moins.

**22. F1 :** Blanc pourrait craindre l'arnaque sur le bord ouest (Noir joue A6 et Blanc n'a pas accès en A5) mais elle ne marche pas : après A6, Noir ne peut pas jouer A5 et Blanc peut y reprendre accès quand il veut.

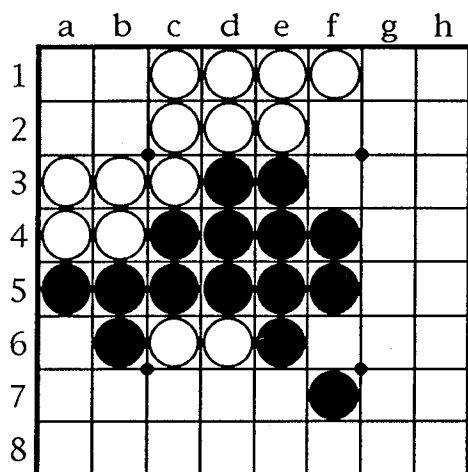
Si Blanc joue F6, Noir joue D1 et si Blanc reprend en E1, il retourne toute la colonne E. En jouant F1, il continue à limiter les options de Noir.

**23.D1, 24.E1 :** Blanc s'est formé, avec F1, une table sur le bord nord. D'habitude ce genre de formation n'est pas recommandée, surtout si le possesseur n'a pas accès à l'intérieur. L'adversaire pourra choisir le moment où il jouera dedans et ceci peut souvent lui servir à recouper des diagonales ou à récupérer des accès.

Ici, j'ai joué immédiatement dans la table pensant qu'il me fallait récupérer le pion D3 pour avoir un accès en F3 si Blanc jouait F2 mais j'ai fait un mauvais raisonnement. Au lieu de me dire : "récupérons le pion D3 et gardons-le par la suite", j'aurais dû penser : "si Blanc joue F2, je peux toujours jouer D1-E1 et retourner D3 qui me donnera accès en F3". Maintenant je suis obligé de faire attention à garder le pion D3. En contrepartie, Blanc a un bord 4+4 (c'est-à-dire le bord et le prébord à sa couleur) et je pourrai probablement jouer dans le trou nord-ouest pour gagner des temps.

**25. A5 :** Noir ne peut pas jouer sur la ligne 7 car sinon Blanc retourne toute la colonne D et retourne D3, ce qui lui permet de jouer en F2 et F3. On voit ici les conséquences de mon erreur au coup 23. Si je n'avais pas joué dans la table, j'aurais pu profiter de mes libertés sur la ligne 7. Comme au coup 21, je ne peux pas jouer en A6. Il ne me reste plus qu'à prendre mon temps en A5.

On peut avoir l'impression que Noir est au plus mal car il vient de prendre son dernier temps mais c'est à Blanc de jouer, et il va devoir m'offrir de nouvelles libertés.



après 25.a5

**26.F6** : Si Blanc joue A6, le coup qui semble naturel dans ce bétonnage, Noir peut répondre B2, le coup classique de sacrifice entre deux bords 4+4 : si Blanc prend le coin, Noir s'insère sur les deux bords en gagnant deux temps (ou gagne la parité en laissant un trou impair, B1 ou A2, où Blanc n'a pas accès). Blanc est alors obligé d'ouvrir à l'est dans des conditions douteuses... F2 ne marche pas car après B2, C3 est devenu noir et Noir a un accès en F3. D'autant que Noir a encore un temps dans le coin nord-ouest. Il est donc l'heure pour Blanc de jouer à l'est. Par contre, Noir doit faire attention à ne pas retourner tous les pions blancs de la ligne 6 car alors Blanc jouerait A6 sans retourner B6.

Blanc a principalement le choix entre deux coups, F3 et F6. Dominique a joué F6 et je pense que c'est une erreur ; sur F3, Noir ne peut pas jouer F2 car alors le sacrifice en B2 après un coup de Blanc en A6 ne marche plus (les deux prébords ne sont plus tout blancs). Noir est donc obligé de jouer au sud, donc en E7 puisqu'il ne doit pas retourner D6 et C6. Mais que fait Noir après D7-D8-G4-H3-H5-G3-G5 ?

Par ailleurs, un coup blanc en F6 rajoute un pion blanc sur la ligne 6 et Noir risque moins de retourner tous les pions blancs de celle-ci.

**27.E7** : Que faire ? Si je joue 27.D7, Blanc peut répondre 28.C7 et je n'ai pas accès en E7. Je suis alors forcé de jouer 29.D8 et Blanc, en jouant 30.C8, me force à prendre un bord faible (sur 29.G6, Blanc répond 30.D8 et bétonne avec succès sur le bord sud). En fait, 27.C7 est peut-être mieux car après 27.E7, il y a la suite 28.A6-B2-F2-F3-G3!

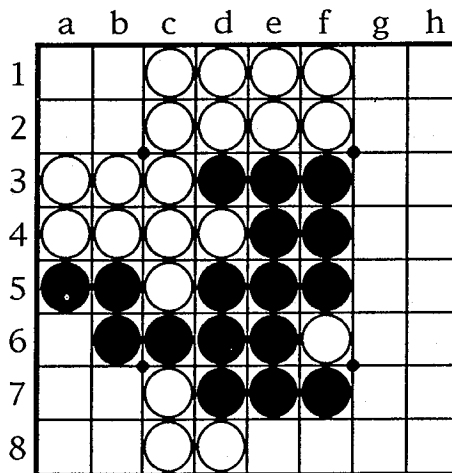
sans rien retourner sur la diagonale D6-F4 (conséquence de 27.E7), et Blanc a toujours G4 en réserve ; alors qu'après 27.C7, si Blanc joue A6, il retourne D6. Je pense donc que Blanc rate ici le gain.

**28.D8** : J'étais bien content que Blanc joue ce coup. Une de mes chances serait que Blanc bétonne sur le bord sud et augmente encore plus son influence. Blanc aurait pu jouer 28.D7-C8-F2-F3-D8-E8-C7 (ou 28.D7-D8-G3) pour me laisser le bord sud et avoir moins d'influence à l'est.

**29.C7** : Sur F8 ou E8, je suis plus ou moins forcé de récupérer le bord sud après 30.D7. De plus, 29.C7 a l'avantage de pourrir D7 pour Blanc qui retournerait maintenant B5. Et puis je voulais tout faire pour que Blanc prenne ce bord sud !

**30.C8, 31.D7** : Sur 31.E8, Blanc joue 32.D7 et Noir doit reprendre le bord. Blanc, en mettant un pion en C7, perd la possibilité de profiter du contrôle noir de la diagonale D6-F4 comme je l'ai expliqué au coup 27.

**32.F2, 33.F3** : Si Noir devait jouer dans cette position, il serait mort, ne pouvant pas retourner F6 sans que Blanc ne réponde A6. Heureusement, c'est à Blanc de jouer.



après 33.f3

**34.G5** : Blanc doit maintenant ouvrir à l'est (si 34.A6, 35.G5-E8-B2). J'ai réussi à survivre à ce bétonnage. Il va maintenant falloir profiter des bords blancs. Mais rien n'est encore gagné : j'ai très peu de libertés.

34.G4 a l'inconvénient de retourner D7 et de me donner accès en E8 ; or Blanc a déjà le projet de jouer deux coups, E8 et F8, sur le bord sud. Et que faire après 34.G3-G4-A6-G5-E8-B2 ? De plus, sur 34.G5, je ne peux toujours pas retourner F6.

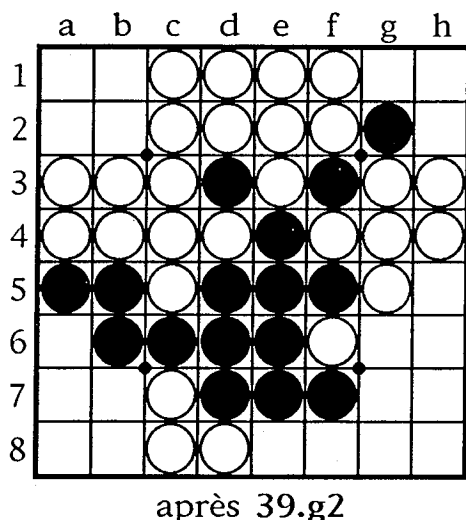
**35.G3** : G6 m'est donc interdit. Comme je ne voyais pas trop quoi faire après 35.G4-G6, j'ai préféré jouer G3 qui me laisse l'option G2 si Blanc répond 36.G4.

**36.H3** : Mais Blanc ne veut pas jouer G4 et préfère poursuivre sa technique en jouant sur le bord.

**37.G4** : Je n'ai toujours pas le droit de jouer G6 et je préfère garder tous mes temps sur le bord est. En jouant G4, je me garde la possibilité de jouer H5, alors que jouer 37.H5 m'enlève l'accès en G4.

**38.H4** : Si Blanc joue 38.G6, il ne pourra plus jouer les deux coups E8 et F8, car après G6, un coup blanc en E8 retourne F7 et me donne accès en F8.

**39.G2** : Jouer 39.H5-H6 ne m'apporte rien, je profite donc du contrôle blanc sur les deux prébords nord et est.



après 39.g2

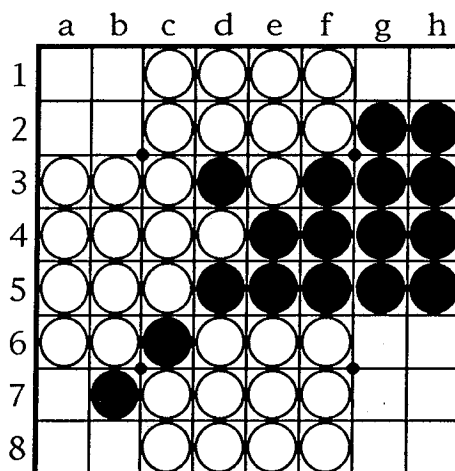
**40.A6** : Maintenant qu'il y a un pion noir sur la deuxième ligne, ce n'est plus très intéressant pour Noir de jouer B2. Blanc peut donc gagner un temps en jouant A6. Par ailleurs, Blanc a l'idée de jouer E8 au prochain coup, sans me donner accès en F8.

**41.H5, 42.E8, 43.H2** : Les suites H5-E8-H2 et H2-E8-H5 sont équivalentes, mais après 41.H2, Blanc peut jouer H1.

**44.F8** : L'analyse informatique indique qu'il s'agit ici du meilleur coup mais que Blanc ne peut faire mieux que la nulle. D'ailleurs, les coups 40 à 45 sont parfaits.

**45.B7** : Là encore le meilleur coup. Noir profite du contrôle blanc sur les prébords sud et ouest. De toute façon, que jouer d'autre ?

**46.H6** : Petite erreur de Blanc qui donne le gain à Noir. Il fallait jouer 46.G6-A2-A1-B8-H1-H6-G7-H7-H8-B2-G1-A7-A8-ps-B1. La différence vient du fait qu'en jouant G6 tout de suite, on enlève à Noir son accès en B1 alors qu'après H6-H7-G6, il a toujours accès en B1.



après 45.b7

**47.H7** : Il ne faut pas laisser Blanc reprendre en H1 car il ne retourne pas G2 et Noir n'a pas accès à G1 autrement.

**48.G6** : Seul coup plausible.

**49.B8** : Et Noir redonne la nulle à Blanc ! Il fallait jouer 49.A2-A1-B8-H1-G8-H8-G7-A8-A7-B2-B1-ps-G1 (34-30), en nourrissant Blanc dans le coin nord-ouest.

**50.H1** : Que d'amabilité ! Blanc joue un coup perdant. Il fallait jouer 50.A8-A7-G1-H1-ps-G7-G8-H8-ps-B1-B2-A2-A1 (32-32), en profitant que Noir ne peut pas nourrir Blanc dans le coin nord-ouest.

**51.G7** : Il ne faut surtout pas jouer G1 mais profiter que Blanc n'y a pas accès pour gagner la parité.

**52.H8, 53.G8, 54.A8** : Et vive la parité !

**55.A7** : Légère erreur ; ce coup perd un pion par rapport à 55.B1-A1-G1-B2-A2-A7 (35-29).

**56.B2** : Et pressé par le temps je commets ma dernière erreur. Il faut évidemment nourrir en jouant 56.B1-B2-G1-A1-A2 (34-30).

**57.B1** : Mon drapeau tombe.

# Les Fous !

Par Stéphane Nicolet

Prenez une feuille de papier<sup>1</sup>. Tenez, au hasard, cette page de FFORUM. Tordez-la, de façon à recoller deux bords opposés. Bien. Vous avez réussi à fabriquer quoi ? Un tube de papier<sup>2</sup>. Bravo. Maintenant, étirez-le autant que vous pouvez, et tordez-le encore pour recoller les deux cercles d'extrémité. Scotchez<sup>3</sup>. Vous obtenez quoi sous vos yeux ébahis ? Mesdames et Messieurs, je vous le donne en mille : un pneu<sup>4</sup> !

-Bon, c'est bien joli tout ça, mais comment on va l'utiliser, notre bouée sans la tête de canard, grogne l'othelliste de base en vacances sur la plage au soleil ?

-En jouant à Othello dessus<sup>5</sup>, pardi !

-Quoi ? Jouer à Othello sur un pneu ? Voilà bien une idée de fous<sup>6</sup> ! Et d'abord, c'est physiquement impossible puisque, que je sache, les plateaux vendus par M.Dujardin sont plats, durs et pas toriques.

-Mais non, vous allez voir, c'est facile et rigolo : il suffit de faire les recollements dont je parlais tout à l'heure par la pensée. Tout simplement.

Commençons par un petit peu de topologie othellistique :

- Les lignes et les colonnes sont cycliques. Lorsque l'on sort par un bord, on rentre par le bord opposé. Sur la figure 1, il faut voir la colonne c comme une boucle verticale : une fois qu'on arrive en c8, on revient en c1. De même, la ligne 4 est une boucle horizontale. Ça marche aussi en diagonale : chaque diagonale est cyclique et composée exactement de huit pions. Par exemple, la figure 2 nous montre non pas deux, mais **une** diagonale : lorsque, venant de a5, on arrive en e1, on ressort en f8 (puisque les bords nord et sud sont collés), on continue jusqu'en h6 et on ressort en a5 (puisque les bords est et ouest sont collés), et ainsi de suite. La figure 3 nous montre une configuration intéressante : c'est à peine croyable, mais le coin h1 est sur la diagonale a2-g8 ! En effet, si on part de b3 en descendant en diagonale, on a successivement : b3, c4, d5, e6, f7, puis le pion en dessous de h8, c'est à dire h1, puis a2, b3, c4, etc. Autre façon de voir : h1 est le pion à gauche de a1.

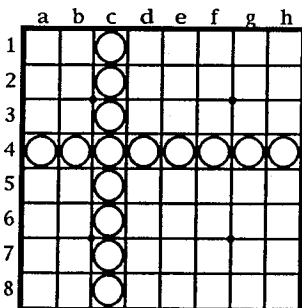


figure 1

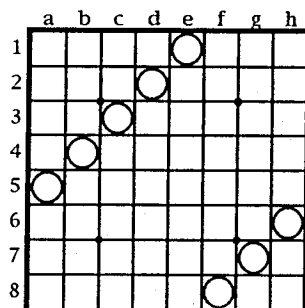


figure 2

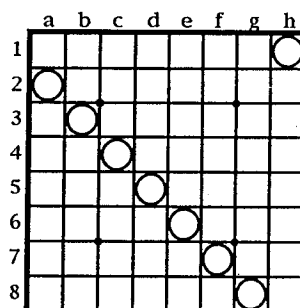


figure 3

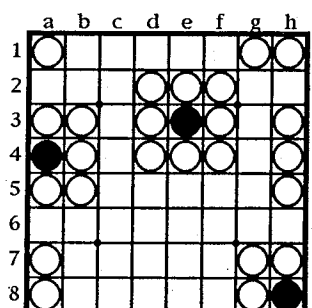


figure 4

- Plus d'case X sur un tore, plus de coin, plus de bord. Chaque case est équivalente aux soixante-trois autres et a exactement huit voisins. La figure 4 vous montre trois pions noirs. Les voisins du pion e3 sont faciles à trouver : c'est comme à Othello normal. Les huit voisins du pion a4 sont un peu plus dispersés : il y a b3, b4, b5, a3, a5, plus les trois cases à gauche de a3, a4, a5 qui sont par recollement les cases de la colonne h (Ça va, vous suivez?). Retenons qu'un pion sur un bord a trois de ses voisins sur le bord opposé. Enfin, on va visiter les quatre coins de l'othellier torique en cherchant les huit voisins de h8, puisque l'on trouve successivement pour chaque direction cardinale : W-g8 NW-g7 N-h7 NE-a7 E-a8 SE-a1 S-h1 et SW-g1.

<sup>1</sup> un plan.

<sup>2</sup> un cylindre.

<sup>3</sup> Mais non ! C'était une blague! (Note du Rédacteur en Chef paniqué à l'idée qu'on puisse abîmer son beau magazine).

<sup>4</sup> un tore. Restons compréhensible au vulgaire.

<sup>5</sup> ou dedans, mais c'est plus difficile d'accès.

<sup>6</sup> de matheux.

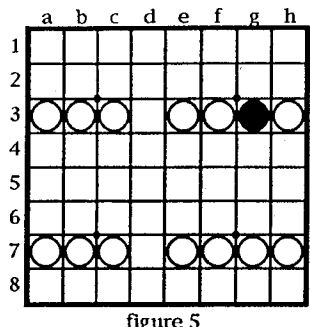


figure 5

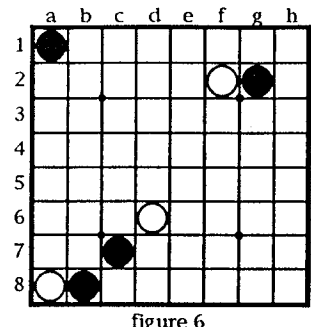


figure 6

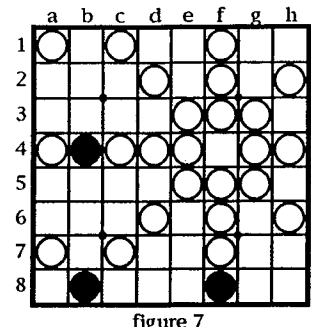


figure 7

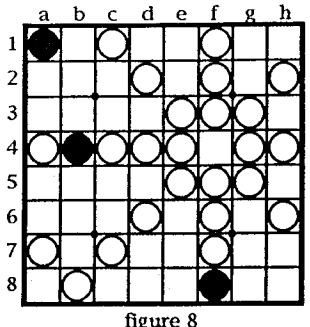


figure 8

Une fois la géométrie du tore comprise, il est très facile de jouer. Les règles de retournement sont les même qu'à Othello, c'est-à-dire que **l'on retourne tous les pions adverses pris en sandwich entre le pion que l'on pose et un pion de sa couleur présent sur l'othellier avant qu'on effectue son coup.** Par exemple, sur la figure 5, noir joue en d3 et retourne les pions e3 et f3 (grâce au pion g3) et les pions c3,b3,a3 et h3 (grâce au pion g3). Par contre, noir ne peut pas jouer en d7 et retourner toute la ligne 7 : le pion que l'on pose n'a pas le droit de servir de pion d'appel. On dit que la ligne 7 est protégée par auto-référence.

Petit détail amusant : on peut retourner les coins<sup>7</sup>. Si blanc joue sur la case a2 dans la figure 6, il retourne le coin a1 verticalement grâce à son pion a8. Mais le bon coup est sans doute h2(!!) qui retourne g2 horizontalement, plus a1,b8 et c7 en diagonale grâce au pion d6.

Combien de pions au maximum peut-on retourner en un seul coup? La réponse est : six dans chaque direction; sur la figure 7, noir joue en f4 et retourne les vingt-quatre pions blancs. Remarquez le rôle du pion b8 qui sert de pion d'appel sur les deux diagonales à la fois. La position 8 est légèrement différente : noir peut encore jouer en f4, mais cette fois la diagonale a7-b8-c1-h6 est protégée par auto-référence et n'est pas retournée, bien qu'à la fin de son coup noir y ait fait apparaître un second pion en b8<sup>8</sup>.

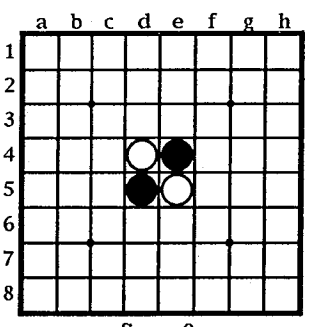


figure 9

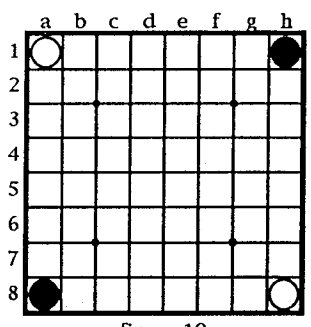
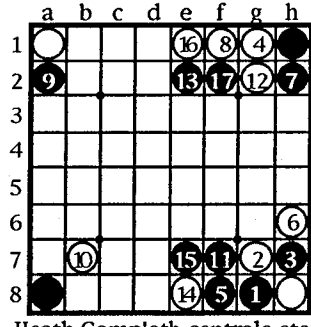


figure 10



Heath Comp'oth centrale etc.

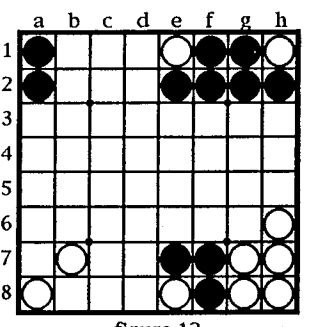


figure 12

La position de départ est la position standard (figure 9). Cependant, les pros du tore commencent avec la position de la figure 10 qui, comme vous l'avez remarqué en un clin d'œil, est strictement équivalente. Petit exercice pratique, instructif et tordant<sup>9</sup> : essayez de rejouer à partir de cette position une ouverture que vous connaissez. Le diagramme ci-dessus vous montre l'exemple ultra-classique de la variante d'insertion de la Heath Comp'oth centrale générale prétendante à spin variable. La position résultante est indiquée à côté. Si vous n'arrivez pas à cette position, c'est que vous avez oublié de retourner des pions. Courage !

Un mot de stratégie : ce qu'il y a de passionnant avec l'Othello torique, c'est que justement sa stratégie reste à faire. Ce qu'il y a de plus attristant, c'est que la parité semble y jouer un rôle encore plus grand qu'à l'Othello normal, et qu'il se pourrait bien que ce soit un gain pour blanc.

Voilà, c'est fini pour cette année, vous êtes prêt à faire votre première partie. Bonnes vacances. L'année prochaine, je vous parlerai de l'Othello cubique, ou de l'Othello sur un ruban de Moebius (il y a aussi des recollements, mais la ligne 1 se recolle à la ligne 8, la ligne 2 à la ligne 7, etc, et en plus les pions que l'on pose noirs à gauche réapparaissent blancs à droite<sup>10</sup>... La totale, quoi !).

<sup>7</sup> Puisqu'on s'acharne à vous dire que ce sont des cases comme les autres!  
<sup>8</sup> La règle de retournement est écrite en gras ci-dessus et sans appel. Relisez-la bien.  
<sup>9</sup> Dans tous les sens du terme.  
<sup>10</sup> Et réciproquement.

## PARTIE QUIZZ

par Jean-Claude Gérard

La partie qui suit a été jouée lors du tournoi IDF 1 en janvier 1992 entre Jean-Claude Gérard et Christophe Lanuit. Lors de l'assemblée générale qui a suivi ce tournoi, il a été suggéré que tout le monde pouvait commenter une partie dans FFORUM et pas simplement les "bons" joueurs ou ceux considérés comme tels. Ceci a plusieurs buts : tout d'abord, il est intéressant de voir les raisons pour lesquelles un joueur non-expert choisit un coup. Dans le cas où ce choix n'était pas très bon, cela peut permettre d'expliquer pourquoi, et les lecteurs qui auraient joué le même coup peuvent en tirer les leçons qui s'imposent. Ensuite, on apprend souvent beaucoup en voyant les conséquences d'une gaffe et certains coups de cette partie sont intéressants de ce point de vue... Par ailleurs, cet article comporte des questions (quizz) dont les réponses figurent à la fin. Les passages en italique dans cet article, y compris cette introduction, ont été rajoutés par Marc Tastet pour apporter un complément ou un éclairage nouveau sur certains coups. Malheureusement ces commentaires dépareraient un peu par rapport au style inimitable de Jean-Claude, (que l'on n'essaiera donc pas d'imiter). En guise de conclusion à cette introduction, rappelons que personne ne détient la vérité absolue à Othello.

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

Noir : Moi ; Blanc : Lui

**Version brève :****1-32** : Suite standard.**33-34** : Retournement d e situation !**35-45** : Continuation classique.**46-47** : Deuxième retournement de situation !!**48-60** : Finale sans surprise...**Version complète :**

**1-E6** : Coup classique, assez peu joué par les débutants confirmés qui ont peur de ne pas reconnaître l'ouverture en jouant autre chose que F5 ; un vrai débutant ignore jusqu'à la notion d'ouverture.

**2-F4** : Quizz :

1- Ouverture parallèle ?

2- Ouverture perpendiculaire ?

3- Ouverture diagonale ?

**4-D6 5-C5** : Suite standard.

**6-F3** : Lui essaie d'embrouiller Moi en mêlant un coup diagonal dans une ouverture parallèle.

**7-F5** : Moi répond du tac au tac et innove en jouant un coup perpendiculaire aux bords nord-sud de l'othellier ! Qui, de surcroît prend deux pions ! Quizz : Comment s'appelle cette ouverture ?

**8-C6** : Lui persiste dans le jeu diagonal, et rend à Moi une position parfaitement symétrique :

on se croirait revenu au début du jeu ! On peut donc considérer que les huit premiers coups sont inutiles et qu'il vaudra mieux désormais commencer les parties d'Othello dans cette position. J'envoie donc par ailleurs une demande urgente à Dujardin afin qu'il rappelle de suite en atelier tous les jeux en stock chez les distributeurs pour en modifier immédiatement la règle.

**9-C4** : Moi a longtemps hésité entre C4 et D3 ; C4 fut choisi car plus proche du camp de Moi, et donc d'accès plus rapide...

**10-G6** : Blanc empêche Noir de jouer D3. Quizz : Comment nomme-t-on cette variante de l'ouverture Beatles ?

**11-E7** : Moi tente un coup diagonal, luttant ainsi avec les propres armes de son adversaire ; il conserve la compacité du groupe noir, prend peu de pions et n'ajoute que deux pions en frontière, tout en maintenant Blanc coupé en deux.

**12-E2** : Lui joue là un assez mauvais coup d'après Moi : son pion est excentré, tous les autres pions sont en frontière, le dernier pion noir faible (E3) est devenu blanc, et le pion C6 reste isolé. D3, D7 ou B5 peuvent être envisagés. Quizz : avec quelles suites ?

*Dans ce type de position, que l'on rencontre aussi dans la Rose, D3, s'il ne retourne rien sur la colonne D, est bien souvent préférable à E2. L'idée est que E2 laisse tôt ou tard un excellent coup à Noir en D3.*

**13-G5** : Moi pousse immédiatement son avantage : E3 ne pourrait plus ce coup, la réponse de voisinage F6 est pourrie par le

pion blanc isolé C6, et Noir coupe sauvagement la mini-diagonale blanche E4-G6. Quizz : que signifient "pourrir" et "mini-diagonale" ?

**14-C7** : Lui persiste dans la technique diagonale dans une Beatles forestière ! Moi se frotte les mains, car sous le coup apparemment subtil et intérieur se cachent deux pions retournés, trois pions de frontière supplémentaires et un accès inespéré à la case F6.

**15-D7** : Moi prend son temps, je veux dire qu'il ne se précipite pas sur F6 toujours pourri pour Blanc, et qu'il gagne un temps (Quizz) en jouant un coup tranquille (Requizz).

**16-B4** : Lui doit jouer quelque part. Mais quelle frontière nord ! F6 aurait sans doute été préférable, car il est plus centré, il enlève l'accès de Noir à D3 et simultanément, récupère un accès à cette même case pour Blanc.

**17-C3** : Réponse du berger à la bergère, redonne l'accès à F6 au prix d'un franchissement de frontière qui prépare la conquête du centre. Quizz : qu'est-ce que le centre ???

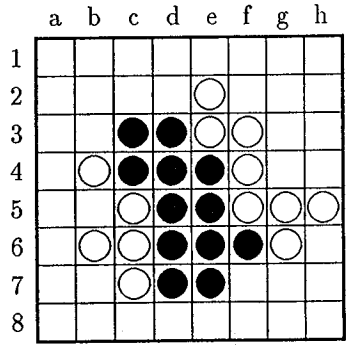
**18-B6** : Lui persiste dans la stratégie originale qui consiste à maintenir tous ses pions en frontière. Quizz : qu'est-ce que la frontière ?

**19-D3** : Moi joue un coup super-tranquille, qui retourne deux pions intérieurs, prend le contrôle de la mini-colonne D, et ne donne à Blanc qu'un coup B3 pourri, et un coup B5 faible... F6 et B5 étaient également jouables.

**20-H5** : Lui ne tombe pas dans les pièges suscités et tente une sortie,

tout en gardant toujours : Quizz : quoi ? Une fois de plus, F6 aurait sans doute été préférable pour Blanc car il empêche Noir d'y jouer et laisse à Blanc un coup à l'est grâce au pion H5.

21-F6 : Moi craque et s'offre le plaisir d'occuper le centre en coupant Lui en deux, tel le fakir sur la scène du cabaret. Voici la position après ce coup.



Après 21-F6

22-D8 : Ce n'est pas parce que Lui est dans une position délicate qu'il va changer de stratégie : on ne rebrousse pas chemin au milieu du gué ; encore faut-il que ce soit un gai gué, soit un gué qui fasse rire et à qui l'on puisse dire : si t'es gué, ris donc ! Quizz : qu'est-ce qu'un calembour bon ?

24-C8 : Bon coup de Lui qui prend son premier pion intérieur (E6).

25-B5 : Moi brûle son dernier coup tranquille, faute d'inspiration -on ne peut être génial tout le temps- et gêné par le pion blanc E6.

26-A4 : Lui joue un coup classique, partageant astucieusement la partie vide de l'othellier en deux zones comportant chacune un nombre pair de cases, dont une à laquelle il n'a pas accès ; il est clair qu'il prépare déjà la phase finale de la partie en conservant la parité à son avantage. Quizz : qu'est-ce que la parité ?

27-A6 : Moi a longuement réfléchi, partagé entre deux voies aussi attirantes l'une que l'autre. Car A5 tendait à Lui la perche empoisonnée du bord de 5 déséquilibré, alors que A6 détruisait ipso-facto l'auto-attribution de parité de Lui. Cruel dilemme. Quizz : pourquoi la parité devient-elle incertaine après 27-A6 ?

28-G8 : Lui économise ses coups et gagne un temps en jouant la case faible C en G8. Il s'interdit toute-

fois de rejouer le premier sur le bord sud, et embrouille un peu plus la parité en créant le trou E8-F8.

29-E8-30-F8 : Les dés sont jetés : Moi pourra sacrifier le coin sud-ouest pour attaquer le bord sud, prendre le coin sud-est, et se développer inexorablement vers le nord en un élégant balayage, ne laissant à Lui que bribes et miettes... Quizz : que signifient sacrifier, balayage, bribes, miettes et quizz ?

31-A5 : Moi hésite à sacrifier le coin A8 tout de suite : rien ne presse ; Lui ne peut prendre à Moi la case X adjacente, car ce ne serait plus un sacrifice, mais un cadeau de coin ! Et ce n'est pas parce que Lui et Moi sont amis dans la vie qu'ils doivent se faire des cadeaux sur le plateau. Quoique... Moi décide donc de développer le bord ouest avant d'attaquer. Quizz : que veut dire développer ?

32-A7 : Lui répond sèchement en prenant à nouveau le risque d'un bord faible pour ne pas donner de coup à Moi.

33-B7 : Moi craque : Moi n'a plus accès au bord ouest, Moi ne veut pas augmenter sa frontière au nord, Moi ne veut pas traverser la frontière blanche à l'est, donc Moi sacrifie le coin comme prévu.

34-B8 : Lui n'en demandait pas autant, et tout en posant son pion susurre délicatement dans l'oreille de Moi : " Eh, je vais jouer là et là ! " désignant d'un index ravi les cases B8 puis A8 ! Quizz : quelle est la moralité de ces deux coups ?

35-G3 : Chez Moi, c'est la désolation. La partie est perdue, il n'y a plus qu'à jeter les pions au hasard (Othello n'est-il pas un jeu de hasard ?) en souhaitant qu'ils tombent sur une case légale...

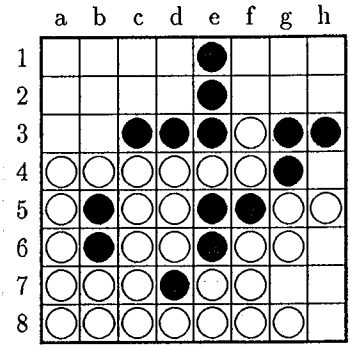
36-G4 : Lui achève Moi et ne lui laisse que trois coups acceptables, (moi, j'en compte un peu plus que cela, et vous ?) G7 équivalant à un deuxième suicide ; la frontière nord est presque entièrement noire ; Lui doit gagner.

37-H3 : Moi joue avec écoeurément, par pure politesse, car à Othello, on n'abandonne pas, et augmente sa frontière tout en donnant une réponse immédiate à Lui.

38-A8 : Lui concrétise son avantage, conserve son coup tranquille en H4, et force Moi, soit à augmenter sa frontière au nord,

soit à supprimer le pion isolé en E2, soit à entrer le premier dans la zone paire sud-est, dont la configuration peut laisser présager une arnaque. Quizz : Arnaque ?

39-E1 : De trois maux, il faut choisir le moindre, et puis, il faut bien jouer quelque part... La position est alors la suivante, et la partie est clairement perdue pour Noir :



Après 39-E1

40-F2 41-B3 : Moi s'enfonce dans la déprime et voit arriver avec horreur le moment où il n'aura plus de coups à jouer, autres que la case X : G7.

42-D1 43-C1 : Moi est en survie sous perfusion il vient pourtant de regagner un temps sur le bord nord.

44-B2 : La razzia continue : Lui poursuit son oeuvre en éliminant les coucous par trois et en construisant des pions définitifs. Quizz : Coucou ? Pion définitif ? Ce coup paraît un peu prématuré : il donne trop tôt le coin A1 à Noir.

45-C2 : Pourquoi pas ?

46-D2 : Coup hyper-tranquille, qui non seulement ne retourne pas de pions de frontière, mais se situe lui-même à l'intérieur de la position ! Mais est-il raisonnable, en phase finale, d'appliquer des préceptes valables en début et milieu de partie ?

47-B1 : L'aviez-vous vu, le gag de l'arroseur arrosé ? Dans le coin nord-ouest, il y a encore une arnaque : Noir va y jouer 3 coups sur 4. Quizz : voir au coup 34 !

48-H4 : Seul coup jouable pour Lui, G2 et H2 donnent le coin H1.

49-A1 : Cette fois, pas d'hésitation, Moi prend de suite le coin qui peut lui permettre d'équilibrer la partie, et de perdre sur un score honorable.

50-H2 : C'était ça ou A2 : En fin de partie, la parité peut être un guide précieux, surtout si on n'a pas le temps ou pas le courage de

compter les pions. Avec A2, Lui entrain le premier dans un trou pair que Moi se serait empressé de compléter afin d'augmenter son influence pour retourner un maximum de pions dans les derniers coups. H2 laisse trois trous pairs à Noir qui doit choisir la moins mauvaise solution.

**51-H7** : Moi est assez fier de ce coup, qui laisse à Lui le choix entre donner un coin et le bord est, ou permettre l'extension de Noir au nord-ouest.

**52-H6** : Tel est le choix de Lui ; je ne vous l'expliquerai pas : à ce stade, je suis encore incapable de compter les pions des principales finales possibles. Quizz : qu'est-ce qu'un programme sur ordinateur ?

**53-H1** : Arnaque ! Lui ne peut pas rejouer dans le coin nord-est et perd la parité, *c'est-à-dire qu'il reste un trou impair où il ne peut jouer.*

**54-A2** : Lui se résigne, contraint et forcé.

**55-G2** : Moi, incurable, se sentant en bonne position, recommence à finasser, ce qui lui coûte deux ou trois pions. 55-A3, Blanc passe, puis 56-G1 était meilleur. Mais Moi choisit de nourrir Lui. Quizz : Que veut dire nourrir ?

**56-G1** : Forcé.

**57-58-59** : Trois coups noirs successifs qui donnent le gain à Moi, par 40 à 23 à la reconstitution pour le commentaire.

**60 H8** : Coup apparemment illégal à la reconstitution, qui a donné la victoire à Noir sur le score de 36 à 28, score officiel du tournoi.

En conclusion, cette partie a vu deux retournements de situation spectaculaires. Techniquement, les joueurs seraient impardonnables de ne pas les avoir vus en jouant les coups 31 et 33 pour Moi, et les coups 44 et 46 pour Lui. Mais la technique n'est qu'un des paramètres qui interviennent dans le jeu. La personnalité des joueurs, leur relation, leur histoire othellistique, leurs formes physiques, leurs capacités de concentration, leur peur de gagner ou leur désir d'éclater l'autre sont autant de facteurs qui interviennent dans la partie et qui font passer la technique au second plan. C'est aussi ce qui fait le charme des tournois entre humains, charme

que l'on peut encore apprécier tant que la martingale n'est pas au point. Dépêchez-vous !

### Solutions du quizz:

**2** : Il s'agit bien d'une ouverture parallèle...aux bords est-ouest du plateau. (*donc ici, perpendiculaire*).

**7** : L'ouverture BEATLES, car les Beatles étaient quatre, ce que dessinent précisément les pions noirs à cet instant du jeu.

*Plus classiquement, cette ouverture est une Inoue, du nom d'un joueur japonais qui a été champion du monde.*

**10** : La Beatles forestière, qui se distingue de la Beatles campagnarde par son très net arrière-goût de champignon.

**12** : D3-D4-D5-D6-D7-D8-OUT !

D7-E7-F7-G7-H7-OUT !

B5-C4-D3-E2-F1-OUT !

**13** : Le maître Piau (salut Didier) se fera un plaisir de vous expliquer tout cela au prochain stage d'été ! A défaut, je peux vous fournir des définitions approximatives pour la modique somme de vingt-cinq francs -le prix d'un pin's- avec en prime la martingale du jeu de Marienbad, dont il me reste quelques invendus...

**15** : Au prochain stage d'été, le maître Tastet, Champion de France en titre, (salut Marc) développera sûrement la notion de gain de temps, notamment grâce aux arnaques, et le maître Juhem vous démontrera que les coups tranquilles n'existent pas.

**17** : Une vague nébuleuse située approximativement au milieu du jeu ; pour plus de détails, voir l'excellent article paru dans Fforum numéro 23 page 10.

**18** : La frontière est l'ensemble des pions qui sont adjacents, fusse seulement par le coin, à une case vide. Un des principes de base actuellement en vigueur voudrait que l'on minimisât le nombre de pions en frontière en début et en milieu de partie.

**20** : Tous ses pions en frontière, bien sûr !

**22** : C'est l'inverse d'un jeu de mots laid...

**26** : La parité est à la fois l'inverse de l'imparité selon Murakami (Salut Takeshi !) et un concept couramment utilisé par le Grand Maître Marc, à qui je laisse le soin de vous l'expliquer. Au prochain

stage d'été, peut-être ? (*Ou dans un prochain numéro de FFORUM*).

**27** : Et la case A5, comment la considérez-vous ? Comme un trou isolé ? Comme appartenant à la zone sud-ouest ? A la zone nord-est ? En fait, les théories les plus récentes affirment qu'il s'agit d'un trou isolé qui appartiendrait simultanément aux deux zones ! (*Ces théories sont tellement récentes que je n'en ai même pas entendu parler ! Bizarre !*)

**29** : sacrifier : donner à l'adversaire en espérant qu'il vous le rendra ! Balayage : après, c'est plus propre !

**31** : développer : en langage de champion, ce serait quelque chose comme pousser son avantage en étendant sa position ; en l'occurrence, le terme le plus approprié serait "faire du remplissage"...

**34** : Moralité 1 : quand on prépare un piège au coup N, et qu'on le joue au coup N+P, il y a intérêt à vérifier que les conditions qui faisaient que cela marchait sont toujours réunies. Ici, la case B4 était blanche au coup 31, et noire au coup 33, ce qui change un peu le contexte. (*Excellente analyse. Cette attaque manquée de bord de 5 est une erreur très classique.*)

Moralité 2 : Ce n'est pas parce qu'on est mal en sortie d'ouverture qu'il faut désespérer !

**38** : arnaque : terme gascon qui désigne un acte répréhensible dans le civil, et parfaitement légal à Othello ; dans les deux cas, celui qui la subit se sent lésé... Pour illustrer, le coin sud-ouest après le coup 31 contenait une arnaque : noir espérait y jouer deux fois : il n'en fut rien, car après B7, il n'avait plus accès ni à B8, ni à A8.

**44** : Coucou : pion adverse incrusté au milieu d'une position. Pion définitif = caméléon fatigué : il ne changera plus de couleur.

**52** : Un programme est un outil qui permet entre autres choses de calculer avec certitude la meilleure suite à 10 coups de la fin. Certains font mieux ; je vous déconseille les autres, sauf si vous les avez personnellement écrits.

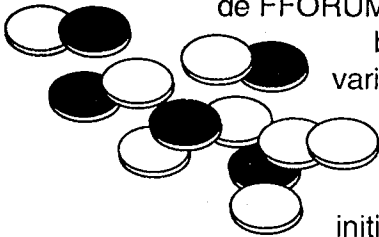
**55** : Nourrir : jouer un coup qui permet à l'adversaire de jouer au lieu de passer.

# GRAND PRIX DE FRANCE 1992

			PrPér	IDF5	IDF6	IDF1	Soph	IDF2	PrPa	IDF3	IDF4	Moul	IDF5	Lyon	Total
Juhem	Philippe	F	200	9	23	72		200	75	83	23	200	60	200	1145
Penloup	Dominique	F	64	83		200	200	19	200	10	23	64	115		978
Nicolet	Stéphane	F		83	1	72	90	97	19	83	23	64	200		732
Caspar	Emmanuel	F		9	200			97	19	83		64			472
Becquet	Théole	PG				72				200	140				412
Tastet	Marc	F	140	0				97	40	10			115		402
Ralle	Paul	F		200					140		60				400
Lazard	Emmanuel	F		9	1	72	60		75	10		140	23		390
Nicolet	Cassio	PG			97						200				297
Jacquart	William	PG			97	8		0		10	90		23		228
Andriani	Bintsa	F	64	9	0	8	40	0	19	10	1	18	23		192
Cuvier	Christian	F		9				40		0				140	189
Cali	Elie	F					140								140
Thill	Purée	PG			97						23				120
Collay	Frédéric	F				72			19			18			109
Lanuit	Christophe	F		83						10		10			103
Quin	Sylvain	F								83		2			85
Piau	Didier	F		83											83
Bosio	Frédéric	F												64	64
Decoeyère	Eric	F	64												64
Pélissier	Laurent	F												64	64
Prost	Serge	F												64	64
Tardy	Catherine	F		0	23			0		10			1		34
Bracchi	André	F			23	8									31
Collay	Sophie	F				0			0			30			30
Sahli	David	F					30								30
Tonkeul	Guy	F												30	30
Thill	Olivier	F		9				19		0					28
dIBoisserie	Bruno	F				0					23				23
Mollie	Patrice	F			23	0									23
Quin	Thor	PG			23										23
Cordy	Alexandre	F	0	0	1	0		19	0	0		2			22
Delfante	Eric	B	22												22
Gruson	Thierry	F	22												22
Massé	Stéphane	F	22												22
Lambert	Moore	PG						19		0	1		1		21
Toledano	Cédric	F												20	20
Liang	Yi	F				8		3	5	0	1				17
Colmard	Michel	F												15	15
Alard	Serge	B	4	9					0						13
Duhen	Jean-Marc	F								10					10
Larue	Jean	F												10	10
Coulon	François	F		9											9
Gérard	François	B		9											9
Bousch	Thierry	F				8									8
Eymard	Philippe	F				8									8
Gérard	J-Claude	F				8									8
Marceau	Louis	F												5	5
Delfante	Christophe	B	4												4
Dorsimont	Guilain	F	4												4
Grandchamp	Maxime	F	4												4
Choisnard	Patrick	F						0				2	1		3
Picou	Philippe	F			1	0					1	0	1		3
Poirier	Serge	F			1	0					1		1		3
Vernot	Gabriel	F						3							3
Gach	Olivier	F				0							1		1
Hoffmann	Christian	F								0			1		1

# LES ECHOS D'OTHELLO

Cette rubrique accueille, dans chaque numéro de FFORUM, des 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 !).



Communiquez vos informations à Michèle Léry  
22 rue de Vouillé 75015 PARIS.

Téléphone: (1) 45 31 50 62. Fax : (1) 40 45 04 99  
Minitel : 3615 ELIOTT ou 3614 NESS, bal Vagabonde.

## REPONSE

**○ NATIONALITÉ OU RÉSIDENCE ? (SUITE ET...FIN ?)**  
Nous avons appris, depuis le dernier numéro, que les Japonais ont décidé d'autoriser les étrangers résidant au Japon (pas les touristes !) à participer au championnat japonais.

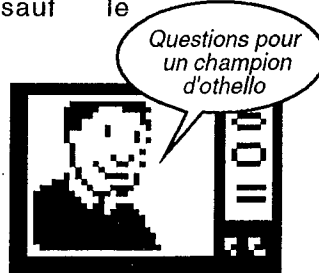
L'Américain Brian Rose aura ainsi la possibilité de faire partie de l'équipe japonaise, faisant pendant à son compatriote David Shaman qui sera peut-être dans l'équipe anglaise. Conséquence de tout cela : l'équipe américaine aura bien peu de chances de conserver son titre par équipe à Barcelone ! *M.T.*

## MEDIAS

**○ VU À LA TÉLÉ :**  
On parle d'Othello à la Télé ! Le joueur d'Othello belge Bernard Nélis est passé à l'émission-jeu de FR3 : "Questions pour un champion" (tous les jours sauf le

dimanche, à 18h30). Il a dit qu'il avait participé au championnat du monde en 1989 et 1990. Il a ajouté que la scène internationale était dominée par les Japonais mais a précisé que les Français les suivaient de près et il a cité Paul Ralle. D'autres othellistes ont posé leur candidature pour participer à ce jeu de culture générale et gageons qu'ils en profiteront pour parler d'Othello, qui est malheureusement trop peu médiatisé.

*Marc Tastet*



## CHERCHE

**○ DOMINIQUE BÉTIN** recherche les parties qu'il a jouées (et pas notées correctement, précise-t-il) au tournoi IdF 2 de 1990 contre, respectivement Thierry Bousch, Didier Decroix, Denis Rouillon et Jérôme Piat, ainsi qu'une partie jouée au tournoi pré-qualificatif de Paris (janvier 91) contre O.Kachaner. Si vous avez ces par-

ties, contactez D.Bétin, F.J.T., 30 Hauts de Marcouville 95300 Pontoise.

## MINITEL

**○ JOUER CONTRE POP**, un programme d'othello plutôt meilleur que ceux qu'on trouve en général sur minitel, mais c'est en T3, sur 3615 Softart\*Oth. Pour se renseigner, contacter Jean-Michel au (1) 47 70 21 21.

## TOURNOI DU MEIJIN

Tous les ans se tient au Japon le traditionnel tournoi pour décerner le titre de Meijin. Un premier tournoi à élimination directe permet de sélectionner un challenger qui va ensuite rencontrer le tenant du titre dans un match au meilleur de quatre parties. Cette année, Masaki Takizawa (champion du monde 1985) a battu Shigeru Kaneda, l'actuel champion du monde, par 38 à 26 en finale des challengers. Il a ensuite rencontré H. Tezuka, tenant du titre. Malheureusement pour lui, il a perdu les deux premières parties et fait nulle dans la troisième (voir diagrammes)

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

M.Takizawa 25 - 39 H.Tezuka

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

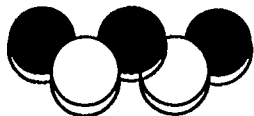
H.Tezuka 33 - 31 M.Takizawa

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

M.Takizawa 32 - 32 H.Tezuka

# LES ECHOS D'OTHELLO

## Barcelona '92

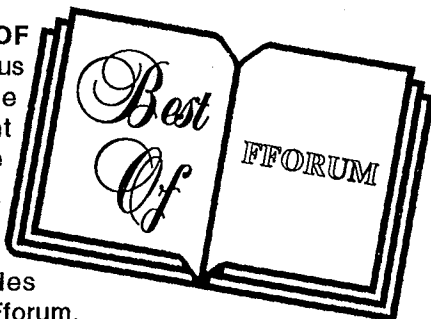


LES TROIS JOURS DE COMPÉTITION du championnat du monde auront lieu cette année du jeudi (5/11) au samedi (7/11). Ceci devrait permettre une couverture médiatique meilleure que si la finale avait lieu le dimanche.

On sait déjà qu'il y aura bien une équipe canadienne (ce qui était assez naturel à New-York l'an passé mais moins évident à Barcelone cette année) et une équipe espagnole, bien entendu. Comme on parle aussi de joueurs allemands et islandais, il se pourrait que le record de participation (38 joueurs de 14 pays à Stockholm en 1990) soit battu.

## PINACLE

BEST OF FFORUM ! Tous les lecteurs de Fforum sont invités à élire les "Best of Fforum". Ce vote porte sur tous les numéros de Fforum, celui-ci inclus. Vous devez voter pour : 1) le meilleur numéro, 2) le meilleur article, 3) le meilleur article d'initiation, 4) le meilleur article d'informatique, 5) le meilleur diagramme de partie, 6) la meilleure partie commentée et 7) le meilleur solitaire de couverture. Vous



pouvez aussi ajouter d'autres catégories vous-même. Les bulletins (lettre ou carte postale) devront arriver à la FFO, BP 147, 75062 Paris Cedex 02 avant le 20 septembre et les résultats seront annoncés dans le prochain numéro de Fforum.



## MACHINES

REVERSI CHALLENGER EN STOCK : Ceux qui cherchaient désespérément à se procurer le fameux jeu électronique vont être heureux : la librairie "Variantes" (29 rue Saint André des Arts à Paris 6) en a retrouvé un stock qu'elle vend au prix de 990 F pièce (avec probablement une remise aux membres de la FFO). Rappelons que le Reversi Challenger, sans doute le

meilleur jeu d'Othello électronique (9 ou 10 niveaux de jeu), se présente sous forme d'un plateau "sensitif" sur lequel on joue avec des pions réels.

FFORUM est adressé à tous les adhérents (à jour de cotisation !) de la FFO, début janvier, début avril, début juillet et début octobre. Si vous voulez faire paraître un article dans FForum, adressez vos documents à la FFO, B.P.147 75062 PARIS CEDEX 02, avant le 15 septembre pour le prochain numéro..

## LE COIN DU CONSEIL

Comme promis dans le dernier numéro de Fforum, voici quelques nouvelles sur les dernières décisions du conseil.

Des devis ont été demandés pour l'impression d'une affiche pour la fédération. Nous sommes en train d'étudier les différentes propositions et devrions prendre une décision à la rentrée. Ces affiches devraient être ensuite disponibles aux différents responsables pour afficher dans des boutiques de jeux, lors de sélections, lors de manifestations...

Le tournoi de Paris a enfin une salle. Il se déroulera au Centre International de Séjour de Paris dans le 12e arrondissement, entre la porte Dorée et la porte de Vincennes (voir l'agenda).

Cette année, la finale du championnat de France se déroulera à Paris fin novembre ou début décembre. Bien sûr, des sélections régionales se dérouleront dans toute la France courant novembre. Si vous êtes intéressé à organiser une sélection, contactez nous très vite.

Nous avons fait des démarches auprès du magazine "Casus Belli" pour les intéresser à passer des annonces de tournois et des résultats. Depuis l'arrêt de "Jeux & Stratégie" et de "Jouer à Tout", il n'y a plus de support magazine pour les jeux de réflexion. Et bien sûr, il y a les normes...

### Les normes de Maître et Grand Maître

Le conseil a décidé d'instituer un système de normes nationales :

**Maître** : trois normes sont nécessaires pour avoir le titre. Les normes s'obtiennent en réalisant un seuil de points au Grand Prix de France, sur un an. Quelqu'un qui possède entre 150 et 299 points au grand prix reçoit une norme. Entre 300 et 449 il reçoit deux normes et s'il possède plus de 450 points, il reçoit trois normes et donc le titre de Maître National. Les normes sont attribuées chaque année, à la fin du Grand Prix. Bien sûr, les points ne peuvent pas s'accumuler d'année en année, par contre, une norme est acquise à vie. Les ordinateurs ne peuvent pas se voir attribuer de normes.

**Grand Maître** : trois normes sont nécessaires pour avoir le titre. Les normes s'obtiennent en participant aux finales des tournois préqualificatifs pour le championnat du monde : les tournois préqualificatifs français, le Grand Prix de France, le championnat de France, les tournois du Grand Prix d'Europe et le championnat du monde. La victoire vaut une norme et la seconde place une demi-norme, sauf au championnat du monde où la finale vaut une norme et la demi-finale une demi-norme. Là encore, les normes sont acquises à vie.

Emmanuel Lazard

# L'ALGORITHME SCOUT

Les stratégies d'espionnage au service de l'alpha-bêta<sup>1</sup>.

par Stéphane NICOLET

Résumé des épisodes précédents : après les articles de Jean-François PUGET que vous avez lus dans FFORUM 4 et FFORUM 5<sup>2</sup>, vous êtes parfaitement au courant des joies des algorithmes Minimax et Alpha-Bêta. De plus, vous maîtrisez la notation Négamax que je vais utiliser dans cet article<sup>3</sup>.

## I. Espionner avant d'évaluer

L'algorithme SCOUT repose sur une idée simple: il n'est peut-être pas très utile de passer beaucoup de temps à évaluer exactement un coup si c'est pour s'apercevoir *in fine* que l'on en possède déjà un meilleur. Mais, m'objecterez-vous, comment savoir, sans l'évaluer, si un coup est meilleur ou moins bon que le meilleur que l'on possède ? Chut, c'est un secret, mais c'est entre autres l'un des buts de la partie II que de vous fournir le moyen d'effectuer ce test rapidement. Supposons donc pour l'instant que, par un miracle quelconque, une telle possibilité nous soit offerte, et appelons cela "espionner avant d'évaluer". Alors un nouvel algorithme vient à l'esprit pour trouver la valeur minimax d'un arbre : on détermine exactement la note de la première branche de l'arbre, puis, pour chacune des autres branches, on jette un coup d'œil (pour vérifier si la recherche sera intéressante) avant de chercher sa vraie valeur.

```

FUNCTION SCOUT ( P: position ) : integer;
VAR max,n,t,i : integer;
    P1, ... , Pn: position;
BEGIN
  déterminer les descendants P1, ... , Pn de P;
  IF n = 0 THEN SCOUT := eval(P)
  ELSE BEGIN
    max := - infini ;
    FOR i := 1 TO n DO
      BEGIN
        IF i = 1
          THEN t := -SCOUT(Pi)
          ELSE
            BEGIN
              IF meilleureNote(Pi,max)
                THEN t := - SCOUT(Pi);
            END;
            IF t > max THEN max := t;
          END;
        SCOUT := max ;
      END;
    END;
  END;
END;

```

Bien sûr, l'intérêt de la méthode dépend de la rapidité du coup d'œil, et donc de celle de la procédure `meilleureNote` ci-dessus. S'il faut autant de temps pour savoir si une branche a ou non une valeur minimax  $V$  supérieure à une valeur donnée  $\alpha$ , si donc il faut autant de temps, dis-je, que pour résoudre effectivement cette branche, alors on aura doublé le temps de recherche lorsque l'inégalité  $V > \alpha$  est vraie, et rien gagné dans les autres cas. Par contre, si tester l'inégalité  $V > \alpha$  est très rapide, alors on a beaucoup gagné lorsqu'elle est fausse, et seulement un peu perdu lorsqu'elle est vraie.

<sup>1</sup> Et réciproquement.

<sup>2</sup> Ou dans le numéro "Spécial Informatique" édité par la FFO, si vous êtes vraiment trop jeune.

<sup>3</sup> Car vous avez remarqué que minimiser une fonction, c'est maximiser son opposé et donc que si on remplace son appel  $t := \text{Min}(Pi, \text{beta}, m)$  par  $t := -\text{Max}(Pi, -\text{beta}, -m)$ , ça marche aussi bien.

## II. Les techniques de réduction de fenêtre

L'idée fondamentale sur laquelle s'appuient les algorithmes de cet article est la suivante : lorsque l'on fait une recherche avec un algorithme de type Alpha-Bêta, la recherche est d'autant plus efficace que les bornes  $\alpha$  et  $\beta$  sont rapprochées, car on fait plus de coupures. Plus précisément :

Si  $\alpha_0 \leq \alpha_1 < \beta_1 \leq \beta_0$ , alors la procédure alpha-bêta( $P, \alpha_1, \beta_1$ ) explore un sous-arbre de l'arbre exploré par la procédure alpha-bêta( $P, \alpha_0, \beta_0$ ).

Commençons par un raffinement de l'algorithme Alpha-Bêta dû à M.Fishburn et qui nous sera utile par la suite :

```

FUNCTION Alpha_beta ( P: position ; alpha, beta : integer) : integer;
VAR max,n,t,i : integer;
    P1, ... , Pn: position;
BEGIN
  déterminer les descendants P1, ... , Pn de P;
  IF n = 0 THEN Alpha_beta := eval(P)
  ELSE BEGIN
    max := - infini ;
    FOR i := 1 TO n DO
      BEGIN
        t := - Alpha_beta(Pi, -beta, -alpha );
        IF t > max THEN max := t;
        IF t > alpha THEN alpha := t;
        IF alpha >= beta THEN i := n;          ** coupure alpha-beta**
      END;
    Alpha_beta := max ;
  END;
END;

```

L'intérêt de la procédure ci-dessus, par rapport à la procédure alpha-bêta standard, est qu'elle peut retourner une valeur à l'extérieur de l'intervalle  $[\alpha, \beta]$  : donc on peut réduire la fenêtre et récupérer quand même un peu d'information. Plus précisément, on peut montrer que:

Si l'on définit par  $V$  la (vraie) valeur minimax de l'arbre de jeu à explorer, par  $\alpha$  et  $\beta$  les bornes passées à cette procédure et par  $W$  la valeur retournée par elle, alors de trois choses l'une:

- si  $\alpha < W < \beta$ , on a exactement  $W = V$
- si  $W \leq \alpha$ , on sait que  $V \leq W \leq \alpha$
- si  $\beta \leq W$ , on sait que  $\beta \leq W \leq V$

Sachant cela, il est trivial de fabriquer, comme annoncé, une procédure pour savoir rapidement si la valeur minimax d'un arbre est plus grande ou non qu'une valeur donnée  $\alpha$  : il suffit de poser  $\beta = \alpha + 1$  en appelant la procédure ci-dessus<sup>4</sup>. En prime, la valeur retournée aura les propriétés ci-dessous :

- si  $W \leq \alpha$ , alors  $V \leq W \leq \alpha$
- si  $\alpha < W$ , alors  $\alpha < W \leq V$

## III. La synthèse

Il serait dommage de s'arrêter en si bon chemin : nous avons maintenant à notre disposition deux algorithmes (Scout et Alpha-bêta), concurrents et également performants pour faire une recherche dans un arbre de jeu. Cruel dilemme : lequel allons-nous mettre dans notre prochain méchant programme d'Othello ? La réponse est évidente : le troisième ! Nous avons deux idées ? Marions-les ! Pourquoi ne pas introduire des bornes alpha et bêta dans notre procédure SCOUT, ou, ce qui revient au même, une stratégie d'espionnage avant évaluation dans notre procédure Alpha-Bêta<sup>5</sup> ?

<sup>4</sup> La triviale procédure meilleureNote( $P, v$ ) se réduit à un test :  $-\text{Alpha\_beta}(P, -(v+1), -v) > v$

<sup>5</sup> Hein? Pourquoi ?

Ceci est motivé par les deux jolis dessins ci-dessous, dans lesquels les carrés sont les niveaux maximisant et les ronds les niveaux minimisant :

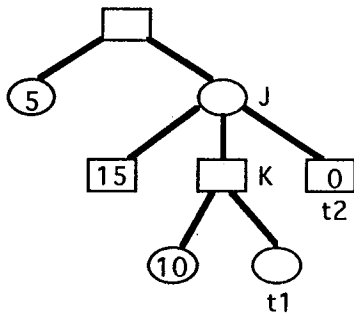


figure 1

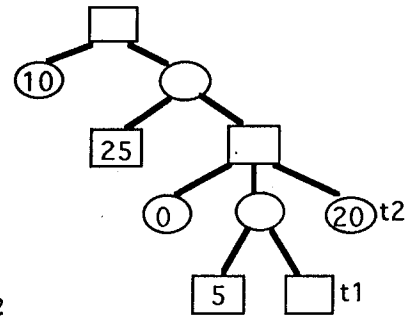


figure 2

La figure 1 montre un exemple où SCOUT est supérieur à alpha-bêta : le nœud t1 n'est jamais examiné par SCOUT (quand SCOUT examine K, la valeur 10 lui fait sauter t1 ; ensuite, la valeur 0 de t2 suffit à lui faire abandonner à jamais J). L'algorithme alpha-bêta, en revanche, n'a aucune raison d'examiner la valeur de t2 avant celle de t1. La figure 2 nous montre une situation inverse où alpha-bêta est supérieur à SCOUT : vous pourrez vérifier que le nœud t1, visité par SCOUT, est sauté par alpha-bêta. Un algorithme qui emprunterait le meilleur aux deux précédents réaliserait les deux types de coupure.

La procédure finale pourrait alors ressembler à ceci :

```

FUNCTION ABScout ( P: position ; alpha, beta : integer) : integer;
VAR max,n,t,i : integer;
    P1, ... , Pn: position;
BEGIN
    déterminer les descendants P1, ... , Pn de P;
    IF n = 0 THEN ABScout:= eval(P)
    ELSE BEGIN
        max := - infini ;
        FOR i := 1 TO n DO
            BEGIN
                IF i = 1
                THEN t := - ABScout(Pi, -beta, -alpha )
                ELSE
                    BEGIN
                        t := - ABScout(Pi, -(alpha+1), -alpha );
                        if (t > alpha) and (t < beta)
                        THEN t := - ABScout(Pi, -beta, -t );
                    END;
                IF t > max THEN max := t;
                IF t > alpha THEN alpha := t;
                IF alpha >= beta THEN i := n;
            END;
        ABScout:= max ;
    END;
END;

```

Exercice : vérifier que cette procédure effectue les coupures voulues à la fois dans la figure 1 et dans la figure 2.

Conclusion : Nous avons réalisé un algorithme qui va à la fois plus vite que Scout et que l'Alpha-bêta. Mais, surtout, surtout, n'oubliez pas : au lieu d'en profiter pour faire bêtement chercher votre programme un peu plus loin, un peu plus vite (et donc propager encore plus les erreurs de sa fonction d'évaluation), utilisez le temps gagné pour améliorer la-dite fonction d'évaluation. Comme dit le sage : rien ne sert de courir, même si on est un ordinateur...

# CLASSEMENT F.F.O.

25

Joueurs français		2054	+/-111	WILLIAM (Jacquart)		
		1839	+/-350	MICROB (Claverie)		
2352	+/-78	RALLE PAUL				
2324	+/-95	PIAU DIDIER				
2267	+/-59	TASTET MARC				
2265	+/-66	CASPARD EMMANUEL	2605	+/-158	KANEDA SHIGERU	J
2239	+/-56	JUEM PHILIPPE	2457	+/-177	ROSE BRIAN	USA
2215	+/-50	PENLOUP DOMINIQUE	2443	+/-105	LEADER IMRE	GB
2152	+/-141	CALI ELIE	2434	+/-91	SHAMAN DAVID	USA
2149	+/-73	LAZARD EMMANUEL	2405	+/-149	STEPANOV OLEG	SU
2143	+/-118	THILL OLIVIER	2403	+/-147	MELNIKOV ALEKSANDR	SU
2120	+/-61	NICOLET STEPHANE	2396	+/-92	BRIGHTWELL GRAHAM	GB
2118	+/-189	DI MEGLIO FABRICE	2304	+/-114	MARCONI FRANCESCO	I
2100	+/-132	DECOEYERE ERIC	2267	+/-140	SVIRSKIY DMITRI	SU
2058	+/-125	BRACCHI ANDRE	2267	+/-135	EDMEAD GARRY	GB
2041	+/-218	DELBARRE JEAN-CLAUDE	2256	+/-107	PLOWMAN GUY	GB
2032	+/-154	PELLISSIER LAURENT	2245	+/-101	FEINSTEIN JOEL	GB
1973	+/-55	ANDRIANI BINTSA	2235	+/-78	FELDBORG KARSTEN	DK
1948	+/-335	VERNOT GABRIEL	2233	+/-112	BHAGAT PETER	GB
1945	+/-156	COULON FRANCOIS	2223	+/-94	JENSEN ERIK	DK
1943	+/-335	BOUSCH THIERRY	2197	+/-184	BACK LARRY	CND
1932	+/-126	LE SAOUT ALAIN	2185	+/-191	MIRONOVA JULIA	SU
1930	+/-135	MASCORT JEAN-MANUEL	2181	+/-74	BERNER NILS	S
1917	+/-98	DE LA BOISSERIE BRUNO	2174	+/-109	HANDEL MIKE	GB
1899	+/-143	BARBOT THIERRY	2173	+/-200	KIERULF ANDERS	CH
1885	+/-279	DECROIX DIDIER	2166	+/-151	JEANGILLE LUC	B
1879	+/-254	MOLLIE PATRICE	2166	+/-145	JOHNSON GREG	USA
1870	+/-97	COLLAY SOPHIE	2156	+/-104	VALLUND TORBEN	DK
1868	+/-87	CUVIER CHRISTIAN	2155	+/-129	BRUSCA AUGUSTO	I
1864	+/-203	QUIN SYLVAIN	2147	+/-117	PEROTTI MAURO	I
1860	+/-137	TARDY CATHERINE	2128	+/-85	VALLUND HENRIK	DK
1859	+/-99	COLLAY FREDERIC	2113	+/-200	SPRINGER COLIN	CND
1855	+/-157	ALEAUME DIDIER	2113	+/-184	ALAMI CARLO	I
1822	+/-167	RIVIERE LUC	2085	+/-79	JOHANSEN NIKLAS	S
1802	+/-119	LIPARO DAVID	2082	+/-167	VERRILL HELENA	GB
1790	+/-413	DUHEN JEAN-MARC	2065	+/-124	DE GREY AUBREY	GB
1772	+/-119	POIRIER SERGE	2013	+/-162	BERNER JOHAN	S
1771	+/-112	LANUIT CHRISTOPHE	1995	+/-146	WAHLBERG PER-ERIK	S
1770	+/-87	CHOISNARD PATRICK	1977	+/-97	DELFANTE ERIC	B
1759	+/-131	LIANG YI	1958	+/-110	NIELSEN ERIK	DK
1737	+/-389	EYMARD JOEL	1940	+/-136	ENGLUND JOHAN	S
1735	+/-177	TASTET SERGE	1910	+/-176	ANTONELLI STEFANO	I
1732	+/-103	GILLE THIERRY	1887	+/-107	AAS VIDAR	N
1729	+/-381	PROST SERGE	1872	+/-94	VAJE PER L.	N
1726	+/-217	DRAPER BRUNO	1857	+/-79	ALARD SERGE	B
1713	+/-198	DORSIMONT GUILAIN	1854	+/-113	JUSTVIK JONNY	N
1701	+/-83	CORDY ALEXANDRE	1811	+/-89	HAUGLAND JAN KRISTIAN	N
1694	+/-222	GACH OLIVIER	1808	+/-126	SELBY MATTHEW	GB
1650	+/-483	COULON PHILIPPE	1795	+/-177	BARRASS IAIN	GB
1643	+/-143	PICOU PHILIPPE	1789	+/-120	SYREN INGERUN	S
1622	+/-339	SCHEIDECKER DENIS	1784	+/-163	HAIGH DAVID	GB
1571	+/-214	PORTEFAIX LAURENT	1776	+/-99	VEHUSHEIA TORSTEIN	N
1511	+/-140	MASSE STEPHANE	1708	+/-160	MARSON PHIL	GB
1479	+/-335	PIERRET MICHEL	1705	+/-179	CAGLEY LESLIE	USA
1441	+/-189	GERARD JEAN-CLAUDE	1630	+/-150	DAIX ALAIN	B
1397	+/-191	OVION JACQUES	1622	+/-194	FINNAS STIG	SF
1378	+/-425	SVAJKA DAVID	1605	+/-176	GERARD FRANCOIS	B
1373	+/-222	VENIANT CELINE	1597	+/-140	SCHEVING GUDNY	N
1367	+/-230	RIGAUD REGIS	1574	+/-96	RIGNELL DANIEL	S
1311	+/-144	BETIN DOMINIQUE	1569	+/-194	HYVONEN KEIJO	SF
1302	+/-220	ARCHET JEAN-CLAUDE	1561	+/-99	HOLM JON INGE	N
1276	+/-416	BENJAMIN YVES	1561	+/-103	KJORSVIK LASSE	N
1241	+/-346	HAMON FREDERIC	1549	+/-139	DELFANTE CHRISTOPHE	B
1168	+/-255	HOFFMANN CHRISTIAN	1542	+/-188	WOOD SUE	GB
			1490	+/-146	PERSSON JOHANNA	S
			1479	+/-188	LONNQVIST TOM	SF
			1475	+/-132	JUSTVIK ARNE	N
			1470	+/-105	HOLM ANDREAS	N
			1469	+/-195	BERNER BENGT	S
			1433	+/-111	BOE ALEXANDER	N
			1431	+/-186	ARNOLD ROY	GB
			1425	+/-103	HOLM OLE PETTER	N
			1423	+/-189	LEMAIRE PHILIPPE	B
			1340	+/-120	DOVLAND JOHAN	N
			1304	+/-176	STIE JON	N
			1215	+/-143	LAURE CHRISTELLE	B
			942	+/-198	LEMAIRE DANIEL	B
			354	+/-200	STERCK THIERRY	B
<b>Joueurs étrangers</b>						
<b>Programmes</b>						
2688	+/-222	OTHEL DU NORD (Delbarre)				
2633	+/-321	JACPOTH (Gailhac)				
2550	+/-378	CONFITURE (Thill)				
2469	+/-159	THOR (Quin)				
2466	+/-168	COMPOTH (Aguillon)				
2440	+/-187	CASSIO (Nicolet)				
2350	+/-128	THEOLE (Beccquet)				
2340	+/-266	SPOCK (Delteil)				
2292	+/-169	CINQ SEMAINES (Lanuit)				
2228	+/-274	GROS-THELLO (Pinta)				
2168	+/-286	INTHELLO (Bras)				
2101	+/-131	MOORE (Lambert)				
2073	+/-127	PUREE (Thill)				

Voici le classement de la F.F.O. au 30 Juin 1992. Il prend en compte, depuis le classement paru dans Fforum 24, le tournoi préqualificatif de Paris (4 et 5/04/92), le tournoi de Bernissart (25/04/92), le tournoi Ile de France 3 (26/04/92), le tournoi international de Copenhague (02 et 03/05/92), le tournoi Ile de France 4 (24/05/92), le tournoi préqualificatif de Moulins (13 et 14/06/92), le tournoi Ile de France 5 (20/06/92), 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.

# Courrier des lecteurs

*Nous avons reçu de Stéphane Massé la lettre suivante que nous publions in extenso.*

Voici un petit article en réponse à l'édito de Fforum n°24 de Marc Tastet.

- Il parle de la promotion que chacun doit faire pour l'othello. J'ai l'impression depuis presque deux ans de Fforum que je me démène "comme un beau diable" pour promouvoir notre passion de l'othello mais je me lasse de mes efforts car la "Fédé" ne suit pas assez.

- Je rappelle : un club à Vélizy qui n'a pas marché faute de participants (également à cause d'un accès difficile). Aussi j'ai monté l'année dernière un club à Bièvres (2 adhérents, 6 joueurs réguliers, un tournoi débutant et un tournoi pour tous/an).

- J'ai organisé depuis 2 ans et cet été pour la 3ème avec le centre de loisirs de Cannes et mon collègue Christophe Vincent qui associe l'othello et le Stage d'été pour faire découvrir l'othello (merci à Luc Rivière et Serge Trombetta) aux jeunes de la Côte.

Après une absence de 6 mois pour stage, je reviens en force avec un tour de France (grâce à mon travail) de Centres de Loisirs pour Jeunes (Paris, Aude, Hautes-Alpes) et je suis pris pour faire de l'initiation othello. Le ministère de l'Intérieur connaît mon activité d'othello hors service et essaie de me permettre de la pratiquer.

J'ai pris contact avec la ludothèque de Palaiseau (91) dirigée par Corinne Mano qui a fait de l'initiation dans les classes de Massy et compte mettre en place un club à la ludothèque dès septembre et souhaite rencontrer des personnes intéressées pour initier dans ce nouveau club.

Pour les médias, je rappelle qu'aux tournois de Bièvres, une émission avait été faite par Télé Essonne et avait permis la découverte du Club et du tournoi et qui avait attiré des personnes, par ce moyen télévisuel.

Tout ceci pour vous dire que je me démène et continuerai à le faire car j'aime cela.

Stéphane Massé

*Cher Stéphane, merci de tes efforts. Avant de répondre sur le fond, nous voudrions juste préciser que la fédération était présente, avec les joueurs qui participaient au stage d'été, pour épauler ton collègue C. Vincent lors d'une journée avec les jeunes de la Côte. Pour le reste, nous sommes ravis de constater que l'othello bouge en France, mais nous tenons à préciser que le conseil n'a jamais été tenu au courant de tes efforts et c'est peut-être un peu pour cela qu'il "n'a pas suivi".*

*Plus généralement, le conseil ne peut pas se substituer à chacun pour développer le jeu en France. La fédération peut aider d'abord d'un point de vue matériel : jeux et pendules, ou d'un point de vue relationnel : contacts, mettre des joueurs en relation. Bien entendu, elle ne peut qu'encourager d'autres joueurs à participer. Plutôt qu'un catalogue de vos projets, faites-nous des demandes précises et dans la mesure de nos moyens (nous sommes tous bénévoles) nous essaierons d'y répondre.*

*Le Conseil.*

## GRAND PRIX D'EUROPE

			Milan	Camb	Cope	Total
Brightwell	Graham	GB		170	200	370
Tastet	Marc	F	200	90	35	325
Penloup	Dominique	F	140	60	20	220
Juhem	Philippe	F		170	3	173
Shaman	David	US		20	140	160
Berner	Nils	S			90	90
Marconi	Francesco	I	90			90
Vallund	Henrik	DK		0	60	60
Ghirardato	Paolo	I	60			60
Nicolet	Stéphane	F	20		35	55
Caspar	Emmanuel	F		35		35
Leader	Imre	GB		35		35
Alami	Carlo	I	35			35
Barnaba	Donato	I	35			35
Feldborg	Karsten	DK			13	13
Jensen	Erik	DK			13	13
Antonelli	Stefano	I	8			8
Comerci	Michele	I	8			8
Perotti	Mauro	I	8			8
Venerito	Marco	I	8			8
Bhagat	Peter	GB		5		5
de Grey	Aubrey	GB		5		5
de la Boisserie	Bruno	F		5		5
Johnson	Greg	US		5		5
Lazard	Emmanuel	F		5		5
Plowman	Guy	GB		5		5
Waser	Stephan	CH		5		5
Vallund	Torben	DK			3	3

# 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 faire match nul. (Toutes les autres suites sont gagnantes pour Blanc).

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

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

Jouez ce coup et continuez.

VP signifie "Vous Passez".

JP signifie "Je Passe".

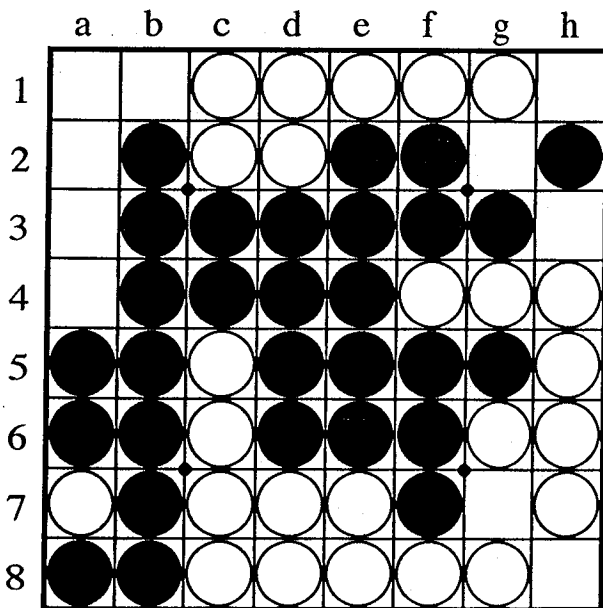
Tournoi de Cambridge 1991

Noir : Pawel PIETRUSZKIEWICZ

Blanc : Mike HANDEL

Score réel de la partie : 33 - 31

Je tiens à remercier Stéphane Nicolet qui m'a indiqué ce solitaire.



Noir joue et gagne...

```

H8 G7 H3 A1 A2 B1 VP A3 A4 G2 H1
      B1 A2 A3 A4 H1 G2
          H1 G2 A4 A3
              A3 A4
B1 A1 H3 A2 A4 A3 VP G2 H1
      A3 G2 H1 A4
          A2 H3 G2 A3 A4 H1
G7 A2 H8 H3 G2 A3 A4 H1 B1 A1
      A1 B1
          B1 H1 VP A1 VP A4
              A1 A4 B1 H1
                  B1 A1 G2 A3 A4 H1
                      A1 G2 A3 H1 B1 A4
                          H1 B1 A3 A4
                              B1 H1 A4 A3
                                  A3 A4
H3 H8 A3 H1 B1 A1 VP A4 VP G2
      A1 G2 B1 A4
          B1 H1 VP G2 VP A3 A4 A1
A3 H8 H3 H1 B1 A1 VP A4 VP G2
      A1 G2 B1 A4
          B1 A1 H3 A4 VP H1 VP G2
              A1 H3 G2 H1 B1 A4
                  B1 H1 G2 A4
B1 A1 H8 A3 A4 H3 G2 H1
      H3 A4 VP G2 H1
          H3 H8 VP H1 VP G2 VP A3 A4
A1 B1 H8 H3 A3 H1 G2 A4
      G2 H1 A3 A4
          H1 G2 A4 A3
              A3 A4
                  H3 H8 A3 H1 VP A4 VP G2
                      H1 G2 A4 A3
                          A3 A4
                              A3 H8 H3 H1 VP A4 VP G2
                                  H1 A4 H3 G2
                                      H1 H8 A4 A3 H3 G2
                                          H3 G2 A4 A3
                                              A3 A4
                                                  A3 A4 H3 G2
H3 H1 H8 G2 B1 A1 VP A2 A3 G7 VP A4
      G7 G2 H8 A4 A3 A1 B1 A2
          A2 A3 B1 A1
              A1 B1
                  B1 A2 A3 A1
                      A1 A3
B1 A1 H8 A2 A4 A3
      A3 A4
          A2 A3 H8 A4
              A4 JP H8
B1 G2 H8 A1 VP A2 A3 G7 VP A4
B1 A1 H8 G7 H3 A2 A4 A3 VP G2 H1
      A3 G2 H1 A4
          A2 H3 G2 A3 A4 H1
G7 H8 H3 A2 A4 A3 VP H1 VP G2
      A3 A4 VP H1 VP G2
          A2 H3 G2 A3 A4 H1
H3 H1 H8 G2 VP A2 A3 G7 VP A4
      G7 H8 A2 A3 A4 G2

```

**Finlande**  
**9ème OTHELLO NIGHT FIGHT**  
**JAKOBSTAB**

Tournoi 24 heures non stop !

**Samedi 25 et dimanche 26 juillet**

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

**Belgique**  
**TOURNOI INTERNATIONAL**  
**DE BRUXELLES**

4ème tournoi du Grand Prix d'Europe 1992,  
 en 11 rondes

**Samedi 1er et dimanche 2 août 92**

*Renseignements* : S. Alard, 32/2/673 06 24 après  
 19h30 ou A. Daix, 32/10/65 82 43 ou 32/10/61 36 35  
 Droits d'inscription : 350 FB pour les membres  
 F.B.O., 500 FB pour les autres.

**Angleterre**  
**4ème COMPUTER OLYMPIAD**  
**LONDRES**

Tournoi de programmes jouant à divers jeux,  
 dont Othello

**du 5 au 11 août 92**

**Suède**  
**8ème OPEN DE GÖTEBORG**  
**Samedi 15 août 92**

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

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

**du 15 au 22 août 92**

La 3ème 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 : 110 F (nuit et petit déjeuner)  
 Possibilité de prendre ses repas sur place pour  
 30 F par 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.)

**TOURNOI INTERNATIONAL**  
**DE PARIS**

**PRÉQUALIFICATIF POUR LE MONDIAL 92**  
 5ème tournoi du Grand Prix d'Europe 92,  
 en 11 rondes et une finale.

**Samedi 29 et dimanche 30 août 92**

Inscription préalable obligatoire auprès de la  
 FFO : (1) 45 35 55 86.  
 Droits d'inscription : 150 F (tarif réduit 100 F pour  
 les moins de 18 ans ou sans emploi)

**FINALE DU GRAND PRIX**  
**DE FRANCE 92**

**Samedi 12 et dimanche 13 septembre**

Réservé aux 6 premiers joueurs humains au clas-  
 sement du Grand Prix arrêté après le tournoi de  
 Paris 1992.

**TOURNOI DE PÉRENCHIES**  
**PRÉQUALIFICATIF POUR LE MONDIAL 1992**

**Samedi 19 et dimanche 20 septembre**

Ce tournoi sera le premier comptant pour le  
 Grand Prix 1993.

**Pré-inscription obligatoire**  
 FFO (1) 45 35 55 86

**TOURNOI DE DÉPARTAGE**  
**ENTRE LES PRÉQUALIFIÉS POUR LE**  
**CHAMPIONNAT DU MONDE 1992**

(s'il y en a plus que trois)  
 ou

**TOURNOI DES PRÉTENDANTS**  
 (s'il y a moins de trois préqualifiés)

**Samedi 3 et dimanche 4 octobre 92**  
**à Paris**

**Espagne**  
**CHAMPIONNAT DU MONDE**  
**BARCELONE 1992**


**Du jeudi 5**  
**au samedi 7 novembre 1992**

**CHAMPIONNAT DE FRANCE 1992**  
 Sélections de mi-octobre à mi-novembre




































**Finale fin novembre**  
**ou début décembre à Paris**

# 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 à la F.F.O : (1) 45 35 55 86, ou écrivez à F.F.O. (Clubs), B.P. 147, 75062 PARIS CEDEX 02. Un club existe dès lors que des joueurs se réunissent régulièrement dans une ville. Il suffit d'avoir un local, éventuellement votre logement ...

- Luc Rivière  
 93 65 36 98  
21 rue de Gonelle  
Le Haut-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 de la Boisserie  
 32 38 15 75 (pro)  
 32 21 37 73 (dom)  
20, Bd du Mal Leclerc  
27200 VERNON
-  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 3e étage.  
 88 27 77 96
-  Paul Freyss  
 89 46 17 80  
18 rue de la Banlieue  
68110 ILLZACH
- Serge Prost  
27 rue de la Sarra  
69600 OULLINS
- Laurent Pélissier  
 78 58 97 42  
57, rue Sébastien Gryphe  
69007 LYON
-  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
- Dominique Penloup  
 (1) 48 87 19 74  
26 rue Rambuteau  
75003 PARIS
-  Club du Luxembourg  
Le mercredi et le samedi,  
à partir de 14h,  
à l'angle nord-ouest  
du jardin du Luxembourg  
(Amener une pendule et  
un othellier si possible).  
Contact: Dominique  
Penloup (pas avant midi)  
 (1) 48 87 19 74
-  Club Normale Sup Paris  
Le mardi à 20h30  
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
-  Club de Bièvres  
Le mardi et le jeudi de  
14h à 18h et le mercredi  
de 14h à 18h et 20h à 22h  
Centre Culturel Ratel  
Allée des Castors  
91570 BIEVRES  
Contact : Stéphane Massé
- Elie Cali  
 (1) 48 25 43 01  
4 impasse Durvie  
92100 BOULOGNE
- Dominique de Ribbentrop  
 (1) 30 38 11 58  
7 Justice Pourpre  
95000 CERGY
- Bintsia Andriani  
22 rue Pierre Perdue  
95800 CERGY SAINT  
CHRISTOPHE
-  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.

8<

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

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 :

8<