

FFORUM

HIVER 1994

N° 31

a b c d e f g h

1		○	○	○	○			
2		○	○	●	●	○	●	
3	●	○	○	○	○	●	●	○
4	●	○	●	●	●	●	●	○
5	●	○	●	●	○	●	●	○
6	●	●	●	●	○	●	○	○
7	●		●	○	●	●		
8		●	●	●	●	●	●	

Blanc joue et gagne...

EDITO...

Bonjour et bonne année 1994 !

Commençons par quelques faits marquants de l'année qui vient de s'achever.

Du point de vue des résultats internationaux, le bilan est une fois de plus positif. Pour la première fois, un Français a remporté le Grand Prix d'Europe. Deux mois plus tard, le championnat du monde a consacré la suprématie de l'école française puisque les trois premières places ont été remportées par David Shaman, Emmanuel Caspard et Philippe Juhem qui se sont préparés à Paris et ont participé au stage d'été à Tignes. David Shaman jouait pour les Etats-Unis mais il était arrivé en France depuis quelques mois pour essayer d'acquérir le plus qui lui avait manqué les années précédentes. Et cela a marché ! L'équipe de France ne termine que troisième mais à un point seulement des Etats-Unis et à un demi-point du Japon. Cela s'est joué à peu de choses. A Londres, seuls Emmanuel et Philippe ont réussi à battre le champion japonais Nobuyuki Takizawa (et deux fois chacun) ce qui est assez révélateur à la fois du niveau et du mental des joueurs français qui ne font aucun complexe vis à vis des Japonais, alors que c'est le cas dans beaucoup d'autres pays.

Elargissons la perspective aux années précédentes. Les quatre dernières années, cinq joueurs français différents sont allés en demi-finale du championnat du monde (et même deux fois pour Paul Ralle) et il y a eu quatre Français différents en finale, un chaque année. Ces excellents résultats apparaissent d'ailleurs dans les statistiques faites par le Danois Karsten Feldborg sur les sept derniers championnats du monde, c'est-à-dire depuis qu'il y a trois joueurs par pays. La France arrive en tête à la fois au nombre et au pourcentage de parties gagnées en championnat du monde de 87 à 93.

Sur le plan intérieur, maintenant que la qualité est là, il ne manque plus que la quantité. L'arrivée d'un nouveau distributeur du jeu Othello en France, Habourdin International, depuis le premier janvier 1994, devrait permettre une meilleure diffusion du jeu et, espérons-le, un accroissement du nombre de nos fidèles.

On parlera de tout cela et de bien d'autres choses à l'assemblée générale annuelle de la fédération qui se tiendra le samedi 29 janvier 1993 à 18h dans un lieu à préciser (contacter la FFO au (1) 45 35 55 86) à l'issue d'un tournoi IDF en 5 rondes qui débutera comme les années précédentes à 13 heures pour être fini à 18 heures. Ne manquez pas ce rendez-vous capital où vous pourrez exprimer vos idées et vos sentiments sur votre fédération. Si vous ne pouvez vous y rendre, pensez à donner un pouvoir à quelqu'un qui vous représentera. Pour cela vous pouvez découper (ou photocopier si vous ne voulez pas détériorer ce splendide numéro de FFORUM) le bon pour pouvoir qui se trouve en page 17.

*A bientôt,
Marc Tastet*

P.S.: On nous apprend qu'un grand tournoi multijeux, dont Othello, se déroulera le dimanche 6 mars à Issy-les-Moulineaux (92). Plus de détails dans Contact FFO !

SOMMAIRE

3

Ont participé à ce numéro:

Bruno de la BOISSERIE

Emmanuel CASPARD

Frédéric COLLAY

Sophie COLLAY

Isidore d'INATEUR

Philippe JUHEM

Emmanuel LAZARD

Yi LIANG

Michèle LÉRY

Stéphane NICOLET

Dominique PENLOUP

Gaspard RITÉ

Marc TASTET

Olivier THILL

FFORUM est le magazine de la
Fédération Française d'Othello
B.P. 147

75062 PARIS Cedex 02

Téléphone: (1) 45 35 55 86

OTHELLO®

est une marque déposée de

HABOURDIN INTERNATIONAL

COUVERTURE (cf aussi page 27)	1
EDITORIAL (Coucou !)	2
SOMMAIRE (Guide)	3
MAGAZINE (Championnats)	4
INITIATION : BOSCOV (Pièges !)	10
UN DIMANCHE A LA CAMPAGNE (Londres)	12
INFORMATIQUE (Quid Novi ?)	16
POUVOIR POUR L'AG (Surnaturel ?)	17
CLASSEMENT (Bravo, Manu !)	18
FIN DE PARTIE (Difficile)	19
OUVERTURE (Lion ? Panthère ? Tigre !)	20
GRAND PRIX DE FRANCE (A vos marques)	21
PARTIE COMMENTEE (par les Collay)	22
LES ECHOS D'OTHELLO (le carnet mondain)	24
ETUDE D'UNE POSITION (à la loupe !)	26
SOLITAIRE (cf aussi page 1)	27
AGENDA (Venez nous voir)	28
CLUBS ET RESPONSABLES LOCAUX	29
ADHESION (pour voter à l'AG)	30

MAGAZINE

CHAMPIONNAT DU MONDE 1993

par Emmanuel Caspard

D'aucuns me répétaient sans cesse : « attention, tu verras, le Championnat du Monde n'est pas un tournoi comme les autres ; il y a plus de tension, les joueurs sont mieux préparés, la moindre erreur est immédiatement sanctionnée, le tournoi est plus long, etc. » Eh bien tout cela est vrai, en particulier en ce qui concerne la tension et la durée du tournoi : l'air est électrique dès le jeudi soir, pendant le buffet de bienvenue (délicieux et copieux), au cours duquel les joueurs se retrouvent, font connaissance et évaluent les forces en présence. « L'intox » et les petites piques destinées à tâter le terrain sont de règle, pendant que de brefs discours sont prononcés et que les appariements de la première ronde sont annoncés par Graham Brightwell, le directeur du tournoi.

Le premier jour est relativement calme ; relativement, car dès le repas qui suit la troisième ronde, des conjectures sur les gens en forme et leurs chances respectives vont bon train. A la fin des sept rondes de la journée, les perspectives sont un peu moins floues, mais rien n'est encore joué. En effet, peu de gens en dehors de Manu auraient prédit que Philippe, avec 3,5/7, serait dans les trois premiers à la fin du deuxième jour. Nobuyuki termine seul vaincu ; je suis avec une défaite contre lui (et une partie-cadeau de la part de Karsten à la dernière ronde). Vient ensuite Joel Feinstein avec 5,5/7, puis une meute hurlante à cinq points, composée de Brian Rose, Imre Leader, Masaki Ohyanagi et Greg Johnson ; Karsten Feldborg et David Shaman n'ont que 4,5/7, et il faut aller chercher d'autres favoris encore plus loin (n'est-ce pas Philou ?).

Le deuxième jour est plus tendu, car chaque partie est

primordiale pour le décompte final. Philippe fait un parcours parfait, infligeant, entre autres, sa seule défaite à Nobuyuki. Seul ce dernier est d'ailleurs assuré d'une place en demi-finale avant que la dernière partie soit terminée. Derrière, tout se joue à la dernière ronde : Brian, David, Philippe et moi gagnons en effet, alors qu'une défaite aurait ôté toute chance ou presque à chacun des quatre. Tout est si serré que Brian et moi devons disputer une partie de départage au couteau, la 14e partie du week-end, pour désigner le quatrième demi-finaliste. Et il faut recommencer le lendemain ! Mais il est évident qu'aucun des quatre ne laisserait sa place, même s'il fallait jouer en blitz, à l'aveugle et retourner les pions avec les dents. Il va de soi qu'alors la soirée du samedi est plutôt studieuse pour quelques-uns et que, une fois n'est pas coutume, le traditionnel tarot est sacrifié à une bonne nuit de repos (rassurez-vous, on se rattrapera le dimanche soir !).

A l'aube du troisième jour... la tension, déjà palpable tout au long des deux premiers, monte encore entre les demi-finalistes, dont trois sur quatre prennent le petit déjeuner à la même table, accompagné de leurs goûteurs respectifs. Et tandis que Nobuyuki apprend seulement le nom de son adversaire (il n'assistait pas à la partie de départage), le circuit vidéo est vérifié et les arbitres choisis ; enfin, après une longue séance de photo, les joutes peuvent commencer. Je jouerai pour ma part la demi-finale et la finale plus (trop pour cette dernière, apparemment) sur l'élan acquis que de manière totalement lucide.

On se souviendra, lors de la première demi-finale (avant de jouer mon coup 33 ; en ce qui concerne ma partie, voir plus loin le commentaire), de l'alerte à

l'incendie qui interviendra gentiment pour détendre l'atmosphère... Les othelliers sont immédiatement masqués, les pendules arrêtées et tout le monde diligemment évacué sur le trottoir en face de l'hôtel. Pendant que les pompiers, arrivés très rapidement, découvrent qu'il ne s'agissait que d'un détecteur défectueux, les joueurs patientent de leur mieux, étroitement surveillés par les arbitres, Manu « chief referee » Lazard et Graham Brightwell, qui essaient désespérément de déchiffrer la moindre parole échangée afin d'y découvrir je ne sais quelles hypothétiques informations cachées sur les parties en cours. En revanche, étaient bien réels les O.V.V. (Othelliers Virtuels Volants) que les plus attentifs ont pu apercevoir près des joueurs, et sur lesquels chacun de ceux-ci, imperturbables, poursuivait sa partie sans aucun support matériel (quand on vous dit que les othellistes sont fous !).

Bref, mis à part cet incident sans gravité, les demi-finales et la finale se terminent toutes rapidement, sur le score sans appel de 2 à 0. Pendant la finale, Philippe enfonce le clou et prend la troisième place en battant Nobuyuki pour la deuxième fois consécutive sur la même ouverture (et en plus, une Heath-Bat, comme dirait Imre).

Bilan par équipe sur les trois jours : France 6 - Japon 2, et, précision que je ne résiste pas au plaisir de vous donner : France 4 - Takizawa 1 (oui, j'avoue, j'ai perdu 30-34 dans le système suisse alors que j'avais la nulle. J'le ferai plus, c'est promis.).

Enfin, pour être justes, rendons à César ce qui appartient à David : Shaman 4,5 - France 1,5, et 4-0 sur l'ensemble demi-finale/finale. On devient donc presque bons, mais il y a encore du boulot.

Et, pour finir, il faut signaler le dîner de la victoire du dimanche soir, dans un restaurant super sympa et une ambiance délirante ; après un début de repas assez calme, avec vin chaud en apéritif, et un accompagnement musical original (entre deux morceaux de piano, une choriste et son accompagnateur interprétaient en direct « live », au milieu des tables, des chants traditionnels), l'ambiance s'échauffe et les alcools apparaissent, pendant que les coupes et les cadeaux sont distribués par les officiels anglais et japonais. Une bouteille de whisky et deux bouteilles de vodka plus loin, nous trinquons gaiement avec l'équipe japonaise au grand complet (à ce propos, on retrouvera Takahashi juché debout sur la banquette, le verre à la main, embrassant presque Dominique qui lui avait mis 64-0 pas plus tard que la veille), pendant que Manu L. et Jonathan Becker se racontent pour la 20e fois les pires histoires drôles. Et la soirée se termine sur le coup de 4 heures du matin au bar de l'hôtel Kensington (qui accueillait le tournoi), au milieu des plateaux de jeu et des verres de bières ou autre, dont personne, cependant, n'abusera vraiment.

Tout cela donne donc un week-end d'enfer, mais qui ne laisse qu'une envie : revenir l'année prochaine, et faire encore mieux.

Classement final

1. D. Shaman (USA) 9,5
2. E. Caspard (F) 9
3. P. Juhem (F) 9,5
4. N. Takizawa (J) 12
5. B. Rose (USA) 9
6. J. Feinstein (GB) 8,5
7. K. Feldborg (DK) 8,5
8. I. Leader (GB) 8
9. M. Ohyanagi (J) 8
10. D. Svirskiy (SU) 8
11. S. Alard (B) 7
12. D. Barnaba (I) 7
13. E. Jensen (DK) 7
14. G. Johnson (D) 7
15. D. Parsons (USA) 7
16. T. Vallund (DK) 7
17. B. Andriani (MDG) 6,5
18. S. Andriani (MDG) 6,5
19. V. Aas (N) 6
20. S. Antonelli (I) 6
21. J. Berner (S) 6

- J. I. Holm (N) 6
- J. Lysons (GB) 6
- A. O'Reilly (IRL) 6
- D. Penloup (F) 6
- M. Perotti (I) 6
- D. Rignell (S) 6
- O. Stepanov (SU) 6
- T. Vehusheia (N) 6
30. B. Nélis (B) 5
- T. Takahashi (J) 5
32. A. Chigorev (SU) 4
- A. Daix (B) 4
34. D. Bennelid (S) 2
- D. Knauer (IRL) 2
36. S. Verhaegen (IRL) 1

Match de départage 4e

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

Caspard 36-28 Rose

Demi-finale 1

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

Juhem 27-37 Shaman

Ronde 2

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

Oyanagi 39-25 Juhem

Demi-finale 2

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

Shaman 44-20 Juhem

Ronde 3

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

Shaman 26-38 Takizawa

Match 3e/4e

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

Juhem 36-28 Takizawa

Ronde 3

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

Rose 47-17 Oyanagi

⑥

Ronde 4

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

Takizawa 38-26 Rose

Ronde 8

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

Oyanagi 34-30 Feldborg

Ronde 11

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

Takizawa 34-30 Feldborg

Ronde 4

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

Leader 11-53 Caspard

Ronde 9

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

Caspard 36-28 Shaman

Ronde 11

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

Svirskiy 43-21 Leader

Ronde 6

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

Leader 47-17 Shaman

Ronde 10

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

Takizawa 36-28 Svirskiy

Ronde 12

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

Juhem 37-27 Takizawa

Ronde 7

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

Takizawa 41-23 Leader

Ronde 11

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

Juhem 38-26 Rose

Ronde 13

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

Feinstein 31-33 Juhem

LE CHAMPIONNAT DE FRANCE D'OTHELLO

par Philippe Juhem

Marc Tastet avait proposé aux Anglais de leur envoyer une photo de la coupe de champion du monde pour éviter à l'équipe de France de devoir emporter la coupe en Angleterre pour la ramener ensuite. « Very funny », avait répondu Brightwell qui goûte de préférence l'humour qu'il fait lui-même. Je me serais donc volontiers muni d'une simple photo au lieu de la vraie coupe du championnat de France mais là Marc trouvait que ce n'était pas une bonne idée.

Voilà donc toute la France Othellistique s'abattant sur Yzeure telle des sauterelles enrégées dévorant tout ce qui bouge, surentraînée et paranoïaque, animée de mouvements sporadiques des doigts, et en particulier du pouce et de l'index, les deux doigts s'agitant comme s'ils tentaient de saisir une pièce de vingt balles mais le pouce s'abaissant stupidement et au dernier moment pour éviter l'index qui vient à sa rencontre, parlant d'immatériels artefacts, d'ouvertures et de variantes mais de manière à n'en rien dire que d'anodin tout en tentant de démêler dans les propos des autres le demi-vrai du vrai-faux et de l'entièrement bidonné, l'exagération de la litote et de l'intoxication (à propos savez-vous que les sauterelles qui sont en fait des criquets représentent dans les religions monothéistes, en particulier le judaïsme et l'islam, l'image de la volonté de Dieu de punir collectivement les hommes et...). Bon d'accord, "toute la France Othellistique" c'est tout au plus 30 personnes et il ne s'agit pas là d'une description de tous les joueurs d'Othello présents, mais seulement des plus dangereux, les GM, les Graves Mabouls ou les M, les Mabouls simples, voire les DTT, les Déjà Très Touchés (touchés par la Main de Dieu qui dans la tradition islamique...). Et là, il faut avoir vu les othellistes aller au restaurant, de préférence des pizzerias on ne sait pas pourquoi mais c'est quand même assez significatif, avec leur jeu sous le bras, refusant de

commander avant d'avoir joué certains coups importants, les yeux injectés de sang, préférant laisser refroidir leurs pizzas plutôt que de permettre à l'adversaire de profiter de leur mastication pour réfléchir ou pire pour retourner un pion de trop (si, si, il y en a qui le font). Les restaurateurs sont inquiets, les serveurs atterrés, les cuisiniers vexés. Les plus fanatiques (il n'y a rien dans le Coran qui justifie les...) sont bien sûr la DTT(e) en chef, Sophie Collay, et les GM Nicolet et Caspard qui parviennent à jouer des blitz entre les rondes d'un tournoi, c'est tout juste s'ils n'arrivent pas à jouer entre deux blitz.

Donc la routine habituelle !

Tout le monde était là, le gang des Parisiens, venus en force comme d'habitude puisqu'ils parviennent à se faire réserver des places sans participer à des sélections (magouille ! magouille !, conseil, démission !), avec le Parrain, Emmanuel Lazard, encore lucide malgré tout, les porte-flingues, Marc Tastet, Philippe Juhem, Dominique Penloup, Emmanuel Caspard et Stéphane Nicolet, surnommés "les cinq doigts sur la gâchette", ne laissant, dit-on, aucune chance à leurs victimes (enfin, surtout les quatre premiers), les jeunes qui montent, Alexandre Cordy, Yi Liang, Fabrice di Meglio (encore un effort Fabrice) et les retraités, Paul Ralle, Bintsa Andriani et Jean-Manuel Mascort (qu'une crise de rhumatismes a au dernier moment cloué au lit). Il y avait aussi quelques joueurs isolés, venus surtout pour servir de chair à canon, Sophie Collay, qui n'avait pas pu se qualifier mais qu'on avait repêchée en raison de ses liens familiaux avec l'organisatrice, son frère, présent pour les mêmes raisons, des joueurs de P. dans le Nord dont nous ne vous donnerons pas les noms tant les pressions qui s'exercent sur la fédération sont fortes et tant le conseil craint pour sa vie, Alain Zalateu, qui a bien fait de venir, on verra tout à l'heure pourquoi, Michel Pierret

un ex-Parisien que nous avons formé et qui a lâchement déserté, le sud, très représenté par Didier Aleaume et heu... heu... le breton Luc Rivière, auteur d'un magnifique programme de solitaires d'Othello sur PC, et deux Lyonnais, Laurent Pélissier (qui cette année s'est surpassé au point d'étonner même ceux des péliologues les plus endurcis, vraiment du grand art, encore bravo Laurent) et Jean-Paul Sarkissian, qui lui non plus n'est pas venu pour rien. J'en oublie c'est sûr.

Regrettons cependant les absences des Strasbourgeois et en particulier de Christophe Lanuit (à propos, l'adresse de Stéphanie c'est 3 rue du Plouich, cité Floréal à St-Denis), des Dieppois et surtout de Farid Emtir qu'on avait plaisir à retrouver chaque année, de Ludovic Mas de Tarascon (mais lui je regrette moins personnellement, cf. dernier Fforum rubrique Villeneuve d'Ascq), des représentants du club I.G.O.R. de Villeneuve d'Ascq qui préparaient justement une tentative d'assassinat contre les édiles de P. et enfin celle de Jacques Ovion que le désistement de certains joueurs avait qualifié et qui a été malencontreusement retenu à Paris par un important tournoi.

Scènes de genre :

- Tu as vu dans la partie Tamenori-Goto, au lieu de jouer a6, il fait b6, l'autre va en a5 et après il reprend le bord en a3 et...

- Oui, mais Leader en 1989 à Varsovie, au lieu de reprendre le bord il joue la case X, alors en apparence ça ne marche pas, et en fait...

- Et pourquoi personne n'a joué f7 ?

- Heu, ben... il joue là tout simplement et après toc toc toc et toc, tu manges tes dents...

- Pas du tout parce que Takizawa a trouvé la réfutation, et...

Dominique nous emmène dans son château... Hein, Dominique tu nous emmènes dans ton château de Panloup ? Heu... Oui,

oui... Dans mon château... (rires)...

- Je l'ai arnaqué dans la finale, bon alors là tu vois, enfin bon tu imagines, il y avait un bord de cinq, ici et ici c'était noir, et il ne pouvait pas jouer dans le trou là parce que c'était tout blanc, et comme toute la colonne était noire il pouvait... Tu vois le truc ?

- Oui, oui, très bien...

- Tu t'es entraîné depuis 15 jours ? Non et toi ? Non et Aristide et Guillaume ? Non plus ! C'est bien cool personne n'est au point ! (sourires et hochements de têtes entendus...).

- Bon tu as gagné le Grand Prix, je gagne le championnat, d'accord ?

- Ben heu...

- Si si, quand tu gagnés le Grand Prix je suis champion de France et quand c'est moi qui ai le GP, c'est toi qui as le championnat...

- Ah ? ben... alors... d'accord...

- Il a joué la case X et là je me suis dit aïe aïe je la sens mal.

- Aïe aïe ? tu es donc de Madagascar ?

- Hein ?

- L'aïe-aïe c'est un animal qui vit à Madagascar...

- Heu...

- Bonjour ex-champion de France !

- Heu Fabrice tu exagères, il me reste au moins deux jours...

- Au moins ? Tu sais que tu es un sacré rigolo Johnny ?!

Bon. Donc le championnat battait son plein et le téléthon tous les records, ils avaient fait un casting d'enfer pour choisir les myopathes les plus croquignolet, et c'est pas facile, il faut qu'ils soient à la fois pitoyables et attendrissants, bavouillants et télégéniques, un vrai tour de force... Et là il faut reconnaître que la petite gamine maquillée dans son fauteuil roulant avec ses grands yeux tristes-mais-plein-d'espoir c'était très fort, et bien conçu, ça vous touchait direct à l'estomac, un truc pas honnête, à vous faire vider votre Codevi, un coup à 360 millions. Curieusement, il y a un photographe qui est venu nous

tirer le portrait, mais bon il n'avait rien compris, d'abord nous, on n'est pas myopathe, on est tout à fait normaux hein, et puis bon c'était trop tard pour passer au téléthon, enfin on l'a laissé faire et il s'est fait un fric fou, ils ont tous tenu à acheter leur photo : les joueurs sont très narcissiques. Et vous savez quoi ? Il y a des gens qui vont ironiser sur le téléthon, qui vont trouver écœurant tant de bons sentiments affichés : il faut vraiment avoir l'esprit bien vicieux pour critiquer l'action généreuse et utile de tous ces braves gens. Dans le monde moderne, quand on voit ce qu'on voit et qu'on entend ce qu'on entend, et bien il est réconfortant d'assister à un aussi remarquable élan de générosité authentique. Parce que en plus ça marche, avec tout ce pognon ils trouvent vraiment des choses, et alors là les contempteurs de la charité-spectacle-moralisation-sensiblerie en sont pour leur frais.

Bon alors il faut quand même parler du tournoi, tout le monde s'en moque mais on m'a dit c'est toi qui t'y colles, donc voilà, il faut que je fasse la besogne en question.

Le déroulement du tournoi : première ronde, Marc Tastet fait une nulle contre Jean-Paul Sarkissian, troisième ronde il perd contre le nouvel arrivant de l'Othello, joueur de Minitel et grand espoir Alain Zalateu (ce qui est justice car Marc était le seul bon joueur qu'il n'avait pas battu au stage de Tignes), quatrième ronde, tiens, il gagne. Bon, à la fin de la première journée, Caspard et moi à 6 points, Tastet à 5,5, Ralle, Frédéric Collay, Nicolet et Liang à 5 points, Cordy et Penloup à 4. Deuxième jour, Caspard gagne tout, je perds contre Marc mais je finis à 9 points et lui à 8,5 car il perd contre Manu qui fait 10/11 comme l'année dernière. Bon, je déroule les grandes lignes, ce qui est intéressant. Signalons que le rédacteur en chef de Fforum est partisan du système suisse simple, mais qu'en l'occurrence il l'a plutôt défavorisé : qui sait ce qui se serait passé si j'avais été obligé de faire une deuxième partie contre Emmanuel Caspard ou contre lui, ce qui serait fatalement arrivé dans un système

suisse double ? Bref, la finale a un petit air de déjà vu, (finale du Grand Prix 1991, finale du championnat 1992, finale du championnat du monde 1993, ah non peut-être pas...), et là, une peur me saisit, je crie casse-cou ! : nous allons lasser. Si c'est toujours la même chose le public (large) de l'Othello va se barrer, nos sponsors (pourtant nombreux et enthousiastes) vont se débiter... Ils risquent, je ne sais pas moi, d'adopter un comportement franchement hostile, des lettres agressives vont nous parvenir, le fabricant de jeu va, en rétorsion, nous faire des plateaux de jeu avec des alvéoles en nous disant que de toute façon le confort des joueurs il s'assoit dessus parce que la plupart des boîtes de jeu finissent au placard après avoir été utilisées une dizaine de fois. Non, là quand même, j'y vais fort, je noircis le tableau, ce n'est pas demain que des choses aussi horribles vont nous arriver. Donc en vérité Manu et moi sommes trop forts, et ça, dominer trop largement, c'est pas bon, c'est antisportif, c'est pas médiatique, on casse le suspense, on brise l'enthousiasme. Tiens, prenez Marc, heu non, ça va lui faire de la peine, prenez Paul, bon, si on lui paraît beaucoup trop fort il va se décourager, il risque d'arrêter. C'est pourquoi j'ai décidé de ne plus jouer de grands tournois pendant six mois, et je demande à Manu de faire comme moi. Place aux jeunes ! Halte à la Jurassikisation de l'Othello ! Protégeons les jeunes pousses ! Ne faisons pas de la fédération un désert plus désert encore ! Soyons raisonnables ! Il est temps de passer la main ! Didier Piau et Jean-François Puget ont su arrêter quand ils se sont sentis sur le déclin (et rien n'est pire que le combat de trop). Manu et moi devons être aussi courageux qu'eux, bien que pour des raisons différentes, nous avons une responsabilité historique : sauver une fédération en péril, dont notre simple présence rend l'existence précaire et les rangs clairsemés. Adieu.

Bon, finissons-en : la finale.

Première partie de la finale, une ouverture jouée avec les noirs par Manu à Rose en partie d'appui pour accéder en demi-

finale au Championnat du Monde. Blanc gagne en finale.

Deuxième partie, alors que je suis gagnant je joue un coup 47 vraisemblable mais en réalité débile, qui doit perdre 33-31, mais nous sommes tous les deux pressés par le temps, en zeitnot comme ils disent aux échecs, et Manu me redonne le gain 33-31 au coup 54, seul petit problème il me reste neuf secondes pour jouer trois coups, puis cinq pour deux coups, puis trois pour un coup, et j'appuie sur ma pendule au cours de la dernière seconde, battant mon record de l'année dernière (sept secondes), et là je pense que ce sera dur d'améliorer parce que le matériel n'est pas prévu pour décompter les centièmes de seconde. Merci à la pendule électronique !

Notons la bonne ambiance qui régnait dans les chambres du deuxième étage entre les chambres des filles (fermées à clef) du premier et celles (également fermées à clef) du troisième. Certes l'animation au Formule 1 était peut-être plus gaie, et il n'y avait pas assez de polochons, mais les poursuites dans les couloirs et les chambres, et l'atmosphère des douches et des chiottes ont rappelé à tous l'heureuse époque où nous étions en internat, en colo ou à l'armée, la chaude et virile camaraderie qui naît des rangées de lavabos où on se brosse les dents et on se rase ensemble, des sorties de douche et des bousculades (« Tiens-le ! Tiens-le ! On va le sortir du lit ! »), la discrète promiscuité qui froisse légèrement les pudeurs et provoque ce secret et délicieux sentiment de gêne que nous aimons tant. L'année prochaine il y aura sûrement davantage de filles à la fédération, sinon nous réclamons la fusion des trois étages.

Rendons hommage à l'organisatrice Mme Collay, virevoltant entre le lycée et la gare, le Formule 1, le lycée et le lieu du tournoi pour réunir les joueurs, organisant les repas et les petits déjeuners, gérant les duvets, les chambres (très modernes) et les diverses exigences capricieuses des joueurs (limes à ongle, ouverture des dortoirs, rab à la cantoche,

tapis de prière, boussole pour la direction de la Mecque et enregistrement de muezzins, etc.). C'est elle qui a fait le succès du tournoi.

Remercions aussi le maire d'Yzeure qui nous a gracieusement prêté la salle du tournoi au château de Panloup et nous a offert un vin d'honneur le samedi soir.

Signalons enfin les belles performances du tournoi, Marc Tastet que personne n'attendait plus à ce niveau, Fabrice di Meglio (également surnommé HB, Human Base) qui commence à savoir jouer les cases X et Alexandre Cordy tous deux quatrièmes, Paul Ralle se défend encore assez bien, quatrième également. Mention spéciale à Laurent Pélissier, qui n'était pas aussi affûté othellistiquement qu'il l'a été, mais qui a toujours su trouver le mot juste et la répartie incisive pour amener la bonne humeur générale ; qu'il en soit remercié.

Quant à moi j'espère qu'on ne me laissera plus faire de compte rendu : ce n'est dans l'intérêt de personne...

Classement final

1.	Philippe Juhem	9 (+2)
2.	Emmanuel Caspard	10 (+0)
3.	Marc Tastet	8,5
4.	Alexandre Cordy	7
	Fabrice di Meglio	7
	Paul Ralle	7
7.	François Coulon	6,5
8.	Bintsa Andriani	6
	Frédéric Collay	6
	Emmanuel Lazard	6
	Yi Liang	6
	Stéphane Nicolet	6
	Dominique Penloup	6
	Luc Rivière	6
	Alain Zalateu	6
16.	Didier Aleaume	5
	Bruno de la Boissierie	5
	Alexandre Bourrachot	5
	Sophie Collay	5
	Thierry Gruson	5
	Serge Poirier	5
	Jean-Paul Sarkissian	5
	Denis Scheidecker	5
24.	Régis Rigaud	4
	Laurent Pélissier	4
	François Robin	4
27.	Dominique Bétin	3
	Olivier Gambier	3
	Michel Pierret	3
30.	Bruno Codron	1

Ronde 6

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

Caspard 37-27 Juhem

Ronde 11

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

Di meglio 39-25 Ralle

Finale 1

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

Caspard 19-45 Juhem

Finale 2

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

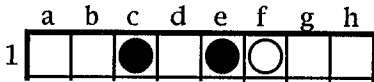
Juhem 33-31 Caspard

INITIATION

BOSCOV, PIÈGE DE L'ÂNE ET COMPAGNIE...

par Marc Tastet

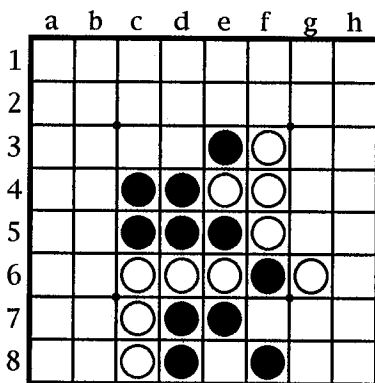
Nous allons nous intéresser à une structure de bord que, pour une raison mystérieuse, les Américains ont un jour baptisée Boscov et que voilà :



Il s'agit donc de trois pions sur un bord, disposés ainsi sur les quatre cases centrales : deux de la même couleur, séparés par une case vide, et le dernier, de la couleur adverse.

En général, cette formation de bord est plutôt favorable à celui qui a un seul pion (ici, Blanc), à condition qu'il sache éviter un piège d'une part, et que son adversaire ne puisse jouer entre ses deux pions d'autre part (ici, Noir ne doit pas avoir accès à d1). Quoi qu'il en soit, il convient de connaître cette configuration riche en pièges et astuces.

Le premier piège a été baptisé "piège de l'âne" par D.P. Je pense que peu de joueurs peuvent se vanter de n'être jamais tombé dedans, au moins à leurs débuts.



Après 17.f6

Voici, parmi tant d'autres, une position assez classique où ce piège se présente. Elle a été atteinte pour la première fois dans la mythique partie Taniguchi-Ralle du championnat du monde 84 (mais évidemment, Paul n'est pas tombé dans le piège), et ce début de partie a

été rejoué (au moins) six autres fois depuis. Essayez de trouver ce que vous joueriez avec les blancs.

Noir vient de jouer 17.f6 et menace de jouer l'excellent coup tranquille 19.f7. Blanc ne peut se permettre de laisser faire cela. S'il joue e8, Noir peut répondre b8 et Blanc n'a pas l'air d'avoir gagné grand-chose.

Blanc a soudain une illumination : «Bon sang mais c'est bien sûr, il suffit de jouer f7. Si Noir répond e8, je joue g8, gagnant un temps et c'est à Noir de jouer.» Sitôt dit, sitôt fait. Blanc joue f7, mais, catastrophe, Noir répond b8, et non g8, gardant en réserve deux temps, e8 et g8 (qu'il jouera dans un ordre ou l'autre selon le contexte). Blanc se dit alors : «Je suis un âne (d'où le nom du piège), comment ai-je pu tomber dans un piège aussi grossier ?»

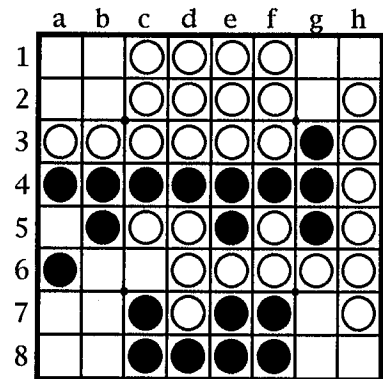
Cependant, sur les sept parties de la base où cette position a été atteinte, deux joueurs, pourtant expérimentés, ont joué en f7.

En conclusion, si vous n'êtes jamais tombé dans ce piège, dites-vous bien que cela pourrait arriver. La méthode pour l'éviter est de comprendre quel est le raisonnement faux qui conduit à jouer le mauvais coup. Dans l'exemple présent, c'est de penser : je joue f7 car s'il joue e8, je réponds en g8 et tout va bien.

Effectué en début de partie, un piège de l'âne est toujours meurtrier. Toutefois, dans certaines circonstances, notamment en fin de partie, un piège de l'âne peut ne pas être bon.

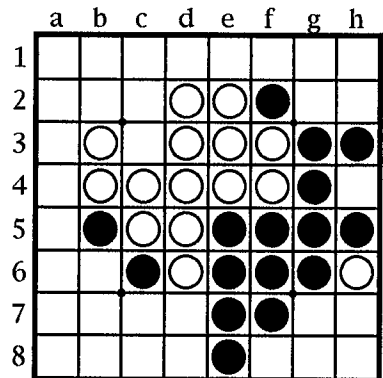
Dans la position suivante, Niklas Johansen, avec les blancs à Bruxelles en 91, n'a pas voulu jouer en b6, ayant vu que je pouvais lui faire un piège de l'âne en répondant a2. Pourtant,

il se trouve ici que 44.b6 est le meilleur coup ! Cela est dû au fait qu'après 45.a2, Blanc peut jouer 46.b7! qui pourrait 47.a7 et si Noir joue 47.a5, il crée un bord de cinq que Blanc a déjà attaqué !



Blanc doit jouer

Voyons un autre exemple d'exploitation d'un Boscov :



Après 27.f7

Cette position est tirée d'une partie entre Didier Piau (Salut Didier !) et Peter Bhagat en finale du tournoi de Copenhague 1987, partie que j'ai eu la chance de pouvoir suivre en direct et au cours de laquelle j'ai beaucoup appris sur le Boscov.

C'est à Blanc de jouer, il commence à avoir une frontière assez importante, mais il va tirer parti du Boscov à l'est pour complètement retourner la situation. Il pourrait jouer 28.h4, 29.h7, 30.d7, mais il y a mieux à faire.

L'idée est de jouer 28.g7! Si Noir pouvait prendre le coin,

Blanc s'insérerait en h7 et il garderait un temps en h4. Ici, c'est encore mieux car Noir ne peut prendre le coin tout de suite et doit ouvrir tout en essayant de recouper la diagonale ce qu'il fait en jouant 29.c7. Blanc joue alors 30.h4 et Noir ne peut reprendre le bord en h7 car ce coup retournerait la case X g7 et offrirait le coin et sans doute la partie à Blanc.

Noir prend le coin 31.h8, Blanc s'insère avec 32.h7 et c'est Noir qui doit ouvrir. Dans l'affaire, Blanc a gagné deux temps sur le bord et est complètement revenu dans la partie. Voyez d'ailleurs la suite.

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

Piau 21-43 Bhagat

Pour ceux qui craignaient que ce coup 28 donne trop, remarquez que le coin h8 est quasiment le seul pion noir au sud-est à la fin de la partie.

Voici un autre exemple tiré d'une partie que j'ai jouée contre David Shaman au tournoi IDF7 en octobre 1993.

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

Après 20.f7

C'est à Noir de jouer et pour éviter d'agrandir sa frontière, il peut profiter du Boscov sur le bord est pour gagner des temps. Noir commence par jouer 21.g7.

Contrairement à l'exemple précédent, il est fondamental ici que Blanc ne puisse prendre le coin tout de suite car Noir n'a pas accès pour s'insérer en h7. Noir ne risque-t-il pas de se faire arnaquer plus tard ? Non, mais dès que Blanc recoupe la diagonale, ce qu'il fait avec 22.b4, Noir doit tout de suite jouer 23.h4. Mais, direz-vous, à quoi cela sert-il puisque si Blanc prend le coin 24.h8, Noir ne pourra toujours pas s'insérer en h7. La réponse est qu'il pourra jouer h2 laissant un trou en h7 sans accès pour Blanc. Il peut même jouer h2 avant que Blanc ne prenne le coin h8, ce qui se passe d'ailleurs dans la partie. Remarquez que dans la partie précédente, Bhagat avait aussi la possibilité de jouer 32.h2 au lieu de 32.h7. La différence est que Bhagat avait les blancs et donc n'avait pas intérêt à laisser un trou d'une case (donc impair), alors que dans cette partie, j'avais les noirs et je tenais à essayer de laisser un trou en h7 pour éventuellement gagner la parité. C'est aussi ce qui explique que David ait attendu longtemps avant de prendre le coin h8.

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

Tastet 38-26 Shaman

Jouez d'ailleurs la partie jusqu'au bout pour voir comment ce bord se résout. Remarquez au passage, que grâce aux temps gagnés sur le bord est en exploitant le Boscov, Noir a réussi à renverser la situation : après 20, Noir a toute la frontière à l'ouest mais force Blanc à ouvrir et après 36, c'est Blanc qui a toute ladite frontière ! Dans la partie,

Noir finit par gagner le coin h1, mais une autre façon d'exploiter ce bord, pour Noir, serait de sacrifier le coin h1 pour s'insérer en h7 et garder définitivement les pions du bord est (toutefois, dans ce cas, Noir ne garderait pas l'avantage de la parité).

Enfin, pour illustrer les subtilités du Boscov, voici une position tirée d'une partie jouée en 1992 entre les deux Italiens Barnaba et Brusca, (mais peut-être pas très sérieusement).

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

Après 32.b4

C'est Barnaba qui ouvre les hostilités en tentant d'exploiter le Boscov avec 33.b7. Malheureusement, ceci ne marche pas ici car Blanc peut répondre 34.b8 sans retourner la case X b7 ! Quand vous exploitez un Boscov, pensez à vérifier ce "détail" crucial. Notez aussi que Blanc doit jouer tout de suite b8, sinon, Noir jouerait b6 connectant b7 aux pions blancs b3 et b4 et son attaque marcherait.

S'engage alors une course poursuite pour jouer le premier en a8. Noir joue 35.a4 pour retourner e4. Blanc joue 36.e1 pour la même raison et Noir, qui a perdu la course, car il ne peut plus retourner e4 répond 37.d1. Blanc, au lieu de prendre le coin a8, joue alors distraitemment 38.a3 ce qui permet à Noir de jouer le joli coup 39.e8 ! qui simultanément retourne le fameux pion e4 et donne à Noir accès au coin a8 par le bord sud ! Dès lors, Blanc est définitivement perdu, l'attaque de Noir ayant marché au-delà de toute espérance...

UN DIMANCHE A LA CAMPAGNE

par Emmanuel Caspard

Voici un commentaire des quatre parties qu'Emmanuel Caspard a jouées en demi-finale et finale du championnat du monde.

Demi-finale 1

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

Caspard 38-26 Takizawa

1.f5 à 7.f6 : ouverture tigre diagonale.

8.g5 à 13.g3 : une des variantes classiques ; j'avais perdu en finale du championnat de France 92 contre Philippe sur cette suite, mais je venais de battre nettement Dominique à la troisième ronde ; et surtout, je la connais bien et parlais donc relativement confiant, ce qui est très important à ce niveau d'un tournoi.

14.e3 : ou f3. Chacun de ces coups garde le deuxième en réserve, et **15.c6** enlève aussi bien l'un que l'autre.

16.e7 17.f8 : attend que Blanc ouvre à l'ouest.

18.d8 : étonnant ; Blanc est au centre, mais il prend de l'influence et me laisse pas mal de possibilités de jeu au sud.

19.g4 : il vaut mieux remplir cette zone avant de jouer c7.

20.f3 21.c7 : menace h6.

22.h4 : classique ; pare la menace et regroupe les pions blancs.

23.h5 : pour jouer c8.

24.h3 : 24.g6 h3 ne marche pas. Sur 24.h6 h3, Blanc risque de se retrouver avec un bord de cinq (et un temps de moins) ; surtout, il veut jouer les deux coups h3 et h6 pour ne pas

avoir à traverser le mur noir trop tôt.

25.c8 26.h6 27.e8 : plutôt que g6, qui laisse plus de choix à mon adversaire.

28.g6 29.g8 : aucun des joueurs ne cherche à compliquer, et Nobuyuki a peut-être tort, car la région impaire au sud-est va lui poser de sérieux problèmes de parité tout le long de la partie. En fait, je gagne certainement en grande partie grâce à cela.

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

Après 29.g8

30.b3 : j'attendais b4 ; Nobuyuki avait sans doute prévu la séquence 30.b3 b4 a4 (qui fut jouée) et je dois ouvrir, mais les suites sur 30.b4 me semblent plus délicates pour Noir.

31.b4 32.a4 33.e2 : il faut choisir entre ce coup et d2 ; après d2, e2 me laisse toujours sans accès à b5, et les séquences 35.c2 c1 ou 35.e1 b6 ne me plaisent pas beaucoup ; le coup du texte force un peu la réponse et assure l'accès en b5.

34.d2 : sinon j'y joue.

35.b5 36.c2 : j'attendais plutôt a5, car je n'ai pas accès à b6 et je ne peux pas jouer tout de suite f2 qui m'enlève mon coup en g7 ; il me reste alors d1 ou c2 avec des suites pas claires et donc meilleures pour Blanc que dans la partie : en effet, plus celle-ci avancera « tranquillement », plus l'action de la zone impaire se fera sentir. Je persiste à penser que Nobuyuki est trop passif.

37.d1 : sans réfléchir. J'ai à présent accès à b6 si Blanc joue

a5, et celui-ci ne peut jouer ni a6 ni f1 car je contrôle la diagonale b5-e2.

38.c1 39.b1 : ce bord déséquilibré n'est pas dangereux : Blanc aura peu de possibilités de l'exploiter. En plus, je n'ai pas beaucoup d'autres coups et il faut maintenir la pression ; tant que je peux garder la région sud-est intacte et que ma position ne se dégrade pas trop, il n'y a pas trop à s'en faire.

40.b7 : oui. a5 paraît plus naturel, mais a3 est alors très fort et me donne définitivement l'avantage : donne accès à e1 et menace de contrôler la diagonale en g7.

41.b6 : a3 est moins bon ici que sur a5.

42.a6 : garde un maximum de mobilité.

43.a5 : Sinon Blanc y joue.

44.e1 : pour ne pas que je rende le prébord homogène.

45.f1 : je peux même ne pas reprendre ! b8 gagne facilement grâce à la parité, car je vais jouer les deux coups g7 et h7 : 46.a1 a2 a8 a7 h8 g7 a3 b2 ps f1 g1 g2 h1 h2 h7 donne 37-27, mais je pensais bien être gagnant de toute façon, et il n'y avait donc aucune raison d'abandonner le bord nord si tôt.

46.b8 : pour s'insérer en a7 et contrôler la diagonale a7-f2. Une suite optimale est alors 47.a8 a7 g7 f2 a3 h8 h7 b2 a1 a2 g2 h2 h1 g1 38-26. Mais le meilleur coup, 46.a7, fait un pion de mieux avec 47.f2 g7 b8 a8 h8 h7 g2 h1 a2 a3 h2 g1 b2 a1 37-27.

47.g7 : si Blanc prend le coin, 49.f2 b2 a1 g2 h7 a7 a8 a2 h1 h2 g1 ps a3 donne 45-19 ; donc **48.f2** est forcé et on retombe par interversion dans la suite citée plus haut.

49.a8 : maintenant qu'on a bien ri, on fait les pions.

50.a7 51.a3 : récupère c5 et récupère l'accès à g1.

52.h8 à 60.h7 : suite optimale.

Demi-finale 2

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

Takizawa 13-51 Caspard

1.e6 à 16.f1 : ouverture Tame-nori classique.

17.f6 : je n'avais jamais vu ce coup, contrairement à Nobuyuki qui, on l'a appris plus tard, avait explosé son frerot avec cette variante ; jusqu'ici, on connaissait a3, g3 et c6.

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

Après 17.f6

18.c6 : pour l'accès à f2.
 19.b5 : bien dans le style takizawaïen ; enlève f2.
 20.f7 : il faut bien jouer quelque chose ; une autre partie répertoriée sur cette variante continue avec 20.a5 et une assez bonne position blanche (Brightwell - Shaman au championnat de Grande-Bretagne en 92) ; je voulais forcer Noir à étendre sa frontière à l'Est avec f8 : en effet, aucun coup au nord n'est bon, et si d6 devient noir, j'aurai plein de coups au nord : a3 et g3, puis probablement a4 et/ou g4.
 21.f8 : donc.
 22.g5 : un peu violent, mais les pions blancs sont connexes, j'ai accès à c6 et prépare e7 ou g6.

23.c7 : pourrait un peu c6 et prépare d7.

24.e7 : pourrait d7.

25.c1 : tant que cela ne retourne rien sur la diagonale d2-g5 ; prévoit sans doute d1 si je retourne f3 et me force un peu à traverser à l'ouest.

26.a4 : le plus simple, mais prend une grosse influence.

27.a3 : pour me donner le bord ; e1 était aussi jouable.

28.a2 : a6 est sérieusement envisageable, assurant un bord plus stable si je dois reprendre, et préparant des coups en d7 et b6 dans d'assez bonnes conditions.

29.d7 : ferme un peu le sud, mais ne donne finalement pas tant de coups que ça à cause de l'influence du bord ouest.

30.d1 31.f2 : sur 31.g3, g4 et Noir est vraiment mal ; de plus, Nobuyuki a certainement prévu de jouer g6 tôt ou tard.

32.g3 : je veux pouvoir jouer en e1 car après, sur g1 vient b2 et sinon je joue b1 en gagnant un temps.

33.e1 : pour éviter ce qui précède.

34.b1 : gagne un temps.

35.g6 36.h6 : reste sur notre frontière commune et prépare g4.

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

Après 36.h6

37.h3 : difficile de juger entre g4, h3, h4, h5 ou même h2. Le coup joué a l'avantage de forcer la réponse, car h4 n'est pas réjouissant.

38.g4 : quoi d'autre ?

39.h4 : le plus mauvais coup dans cette position ; g2 et h5

sont bien plus prometteurs, avec des finales tendues en perspective ; le coup du texte laisse d8 et donne beaucoup plus de liberté de jeu à Blanc qui ne devrait pas avoir de mal à s'en sortir avec la parité.

40.d8 41.c8 : semble un peu résigné, mais aucune séquence n'est satisfaisante : 41.h5 h2 et le sacrifice en g2 ne marche plus, 41.e8 g8 g2 h5 h7 et la parité va suffire, 41.e8 h5 c8 h2 et Noir est mort, enfin 41.e8 h5 h7 g8 g2 et la parité gagne encore.

42.b8 : car e8 est pourri.

43.g2 : finalement, mais trop tard ; g7 se heurte aussi à h5.

44.h5 45.b7 : abandonne définitivement la partie, mais cela ne change rien : b7 fait 14 pions sur la suite optimale, g7 en garde 15 et h7 en sauve brillamment 24 (je vous épargne les agonies).

46.a8 : argl ! Perd... un pion et donne 47.g7 a5 b6 e8 b2 h8 a7 a1 g8 h7 ps h2 h1 g1 ps a6 15-49.

47.b6 48.a5 : pas rancunier, mon adversaire me rend le pion ; à noter que fermer tous mes accès à b2 n'est pas grave, car Noir n'arrivera jamais au coin a1 par les bords : la paire a6-a7 ne change rien, h7 donne e8 et g7 donne g1, puis h1 et h2 si Noir joue h7. (Bien entendu, j'avais vu tout ça avant de jouer a5. Si, si ! Qu'est-ce que j'suis bon, quand même !)

49.a7 : donne toujours 14-50.

50.e8 : car Noir n'a pas accès en a6 ; pouf, pouf ! En plus, c'est le meilleur coup. (Là, il exagère !)

51.b2 : ou h7, on est toujours à 14. Qui dit mieux ?

52.a6 : ah, tout de même. Il fallait jouer g8. On passe à 15 (ben quoi, personne n'est parfait).

53.g8 54.h8 55.h7 : dernière erreur. Le bon coup est g7. On redescend définitivement à 13.

56.g7 à 60.g1 : suite parfaite. Etonnant, non ?

Finale 1

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

Caspar 29-35 Shaman

1.f5 à 10.e7 : ouverture tigre diagonale classique.

11.f7 : on a beaucoup joué d7 récemment, et David connaît très bien les variantes qui en découlent ; j'ai voulu changer un peu.

12.c5 13.b6 : petite bataille pour l'accès à e3 ; c'est, euh... thématique.

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

Après 13.b6

14.b4 : on joue aussi b5, g5 et g6, avec beaucoup de variantes plus très fréquentées.

15.b5 16.c6 : petite bataille pour le centre.

17.a5 : on peut jouer e3 tout de suite, mais Blanc a alors un bon coup en a5.

18.a3 : classique ; b3 donnerait e3.

19.e3 : quand même ; Noir revient au centre.

20.a4 21.a6 : rétrospectivement, il vaut peut-être mieux reprendre en a2.

22.a7 : sinon Noir reprend et commence à bétonner avec de bonnes chances de réussir ; garde un coup en c7.

23.c7 : enlève ce coup à Blanc ; comme a dit je ne sais plus qui (salut je ne sais plus qui !) : si on est optimiste, Noir est au centre, si on est pessimiste, Noir est à l'extérieur.

24.d7 25.e8 26.d8 : les pions f3 et f4 sont tabous pour Noir, les pion c3 à c5 tabous (peut-être un peu moins) pour Blanc, mais c'est à Noir de jouer ; disons que la position est délicate.

27.g4 : plutôt que g5, car alors g6 et ça devient vraiment dur. Ici, 28.g3 et 28.g6 donnent g5, et 28.g5 donne f8. La situation est donc grave, mais pas désespérée.

28.f2 : pour enlever c5 et empêcher f8 après g5. Pions tabous : deux partout. Suspense !

29.d2 30.h4 31.h3 : petite bataille pour l'accès à e2.

32.h5 33.h6 : Blanc a tort de ne pas reprendre ; Noir remonte.

34.f8 : j'ai plein de coups — e2, g3 et f1 ou e1 si nécessaire — et David ne se sent pas très bien, donc il tente quelque chose et il a raison.

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

Après 34.f8

35.e2 : je veux jouer e2, g3 puis g5 dans l'ordre et Blanc devrait finir par exploser. Je pense que je suis déjà gagnant, et c'est la pire chose à faire.

36.b3 : évidemment.

37.g3 38.d1 39.c1 : enlève l'accès à g5 ; David avait prévu la suite jusque très loin. Quant à moi, je fonctionnais à profondeur trois ou quatre maximum, et encore.

40.g2 : seul coup ; sur b1, je

fais remplir le bord de cinq et le sacrifice en g2 n'est plus possible ; sur e1, je reprends tout simplement ; enfin, sur f1, je joue b7 et Blanc explose en quelques coups.

41.g6 : prend accès à c2.

42.g5 43.c2 : l'erreur fatale ; je croyais garder le pion e5 et pouvoir sacrifier en b2 après e1, ce qui n'est hélas pas le cas (snif !). Cependant, 43.e1, qui protège la diagonale, ne gagne que 33-31 car Blanc joue g7 et m'enlève l'accès à c2 : la suite optimale est alors 45.h8 g1 g8 h7 f1 h1 h2 c2 c8 b1 b2 b8 a8 b7 a2 a1.

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

Après 42.g5

Le meilleur coup est 43.c8 suivi de b1 g8 g7 h8 b7 b8 c2 g1 f1 e1 h1 h2 h7 a8 ps a2 b2 a1 qui gagne 37-27.

44.e1 : no comment.

45.b8 : pour recouper une diagonale. Je perd maintenant 31-33 sur 46.b7 g1 h1 h2 f1 a8 c8 b2 a2 a1 b1 g7 h7 g8 h8, alors que j'avais une nulle impossible avec 45.c8 b8 h1 g1 g7 b1 h2 f1 a1 h8 g8 h7 a8 b7 a2 b2.

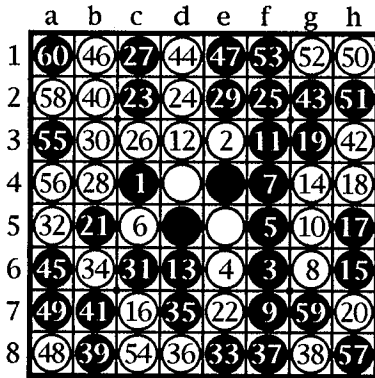
46.b7 : empêche Noir de sacrifier en b2.

47.g1 : pour recouper l'autre diagonale.

48.h1 49.f1 : perd cinq pions. La meilleure suite est à présent 50.h2 a8 c8 b2 g7 g8 b1 a2 a1 ps h7 26-37.

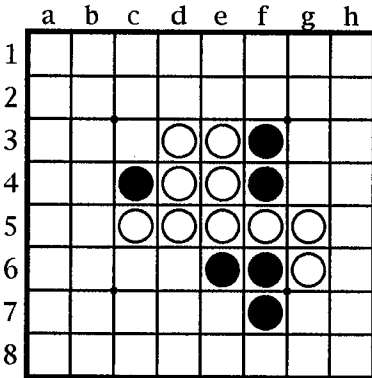
50.h2 à 60.a1 : chaque joueur fait ses pions de son côté, mais Blanc a la parité. David perd trois pions au passage, en jouant 54.b1 au lieu de 54.g7.

Finale 2



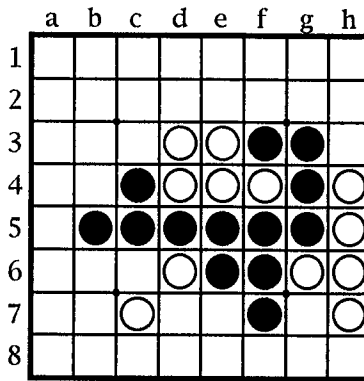
Shaman 36-28 Caspard

1.c4 à 12.d3 : ouverture Tamenori retardée ; je pensais être largement plus avancé que David sur cette ouverture, contrairement à la Tamenori classique. En effet, il ne la connaissait pas.



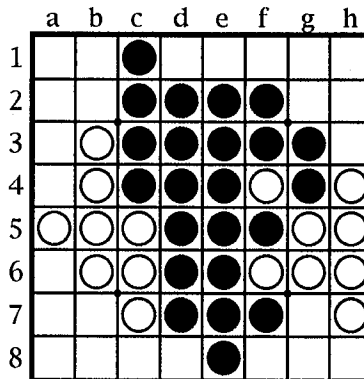
Après 12.d3

13.d6 : l'autre coup est g4.
 14.g4 : empêche Noir d'y jouer.
 15.h6 : on joue aussi g3.
 16.c7 : il y a beaucoup de pions blancs, mais bien regroupés et au centre.
 17.h5 : Noir regroupe à l'est et économise.
 18.h4 : coup plus que moyen ; h3 me semble idéal, et e7 est intéressant.
 19.g3 : Noir ne peut pas reprendre le bord, car après f2 je suis vraiment bien.
 20.h7 : pour garder la pression et empêcher Noir de gagner un temps en reprenant lui-même en h3. Les pions d3 et e3 sont désormais tabous.
 21.b5 : récupère des pions centraux et garde un œil sur la diagonale e6-g4 qui conditionne mon accès à h3.



Après 21.b5

22.e7 : enlève c6 et pourrit d7. Cependant, il vaut mieux jouer c6 tant que c'est possible.
 23.c2 : enlève c6.
 24.d2 25.f2 26.c3 27.c1 : chaque joueur économise au maximum.
 28.b4 29.e2 30.b3 31.c6 : séquence logique qui laisse Blanc embarrassé.
 32.a5 : seul coup ; prend accès à d7.
 33.e8 : garde b6 pour plus tard et contrôle la diagonale e6-g4. La partie se joue autour de celle-ci. Je pourrai sans doute forcer Noir à retourner b3, en sacrifiant au besoin un peu à l'ouest. Le problème est alors d'avoir accès à h3 puis h2. Si c'est le cas, la fin de la partie devrait se passer assez bien. A noter que a6 ne marche pas car Blanc répond b6 et Noir ne peut pas reprendre à cause du pion tabou b3.
 34.b6 : d7 suivi de d8 ne me laisse pas grand-chose.



Après 35.d7

35.d7 36.d8 : ce coup perd la partie ; si je récupère finalement mon accès à h3, la structure du bord sud permet à

Noir de gagner suffisamment de temps pour ne pas retourner b3. Le bon coup est f8 et tout se déroule bien pour Blanc.
 37.f8 38.g8 39.b8 40.b2 41.b7 : c'est fini ; je dois jouer à l'est, Noir pourra, après avoir joué a6, s'insérer en c8, et jouera les deux coups au sud-est ; en plus, j'ai perdu 40 fois la parité, bref, c'est la panade.
 42.h3 43.g2 44.d1 : pour garder quelques pions au sud-ouest en prenant le coin a8.
 45.a6 : indispensable pour s'insérer en c8 ; accessoirement seul coup gagnant avec la suite 46.h1 a4 a8 c8 a7 a1 a3 h8 e1 a2 b1 h2 f1 g1 ps g7 40-24.
 46.b1 : si je laisse Noir reprendre en e1, je perds clairement la parité au nord-ouest. Avec ce coup, c'est moins clair, mais je perds cinq pions.
 47.e1 : Stoner, vous avez dit Stoner ?
 48.a8 49.a7 : David me rend quatre pions ; il craignait sans doute que j'en garde beaucoup après c8 a7.
 50.h1 : essaye de grignoter un peu de parité là où c'est possible : si Noir joue a1 sans rien retourner sur la diagonale, je jouerai g1 puis f1, s'il s'insère en h2, il met un pion sur la diagonale b2-g7 et retournera donc b2 en jouant a1.
 51.h2 : il choisit la deuxième solution... et perd encore un pion. Retour à la case 40-24 (c'est pas un peu bientôt fini ?).
 52.g1 : pendant que f1 ne retourne pas g2. Ainsi Noir ne retournera rien sur la colonne g en jouant g7. On est mesquin ou on ne l'est pas ! D'ailleurs, ça ne sert à rien, car h8 menace à la fois c8 et f1, donc Blanc joue c8 et Noir f1, retournant g2 (bien fait !). Résultat : 41-23.
 53.f1 : mais David n'est plus à ça près, et perd encore cinq pions.
 54.c8 55.a3 : joue la parité au nord-ouest en nourrissant Blanc.
 56.a4 à 60.a1 : suite parfaite.

OTHELLO ET INFORMATIQUE : QUOI DE NEUF ?

par Bruno de la Boisserie

L'année 1993 venant à peine de s'achever, il me paraît utile d'en faire le bilan du point de vue des outils informatiques pouvant servir à l'entraînement des joueurs.

Je rappellerai en préambule que je tiens à jour depuis des années deux fichiers textes, l'un donnant les principaux résultats de tous les tournois de programme dont j'ai eu connaissance, l'autre décrivant tous les programmes d'Othello pour PC et compatibles que j'ai dans ma collection (plus de 70 à l'heure actuelle). Ces fichiers, ainsi qu'une bibliographie sommaire, sont disponibles sur simple envoi d'une disquette et d'une enveloppe timbrée (et libellée à votre adresse) à l'adresse publiée dans chaque numéro de Fforum, à l'avant-dernière page. Je peux également fournir, dans les mêmes conditions, tous les programmes en copie libre.

La nouveauté majeure de 1993 est selon moi l'apparition de plusieurs programmes pour l'environnement "Windows" qui équipe désormais en standard presque tous les compatibles PC, et dont plus de 30 millions d'exemplaires ont déjà été vendus.

Parmi ceux-ci signalons tout d'abord l'excellent "Icare 1.02", de Luc Rivière : il s'agit d'un programme qui vous propose de résoudre des solitaires de fin de parties, comme celui qui illustre la couverture de Fforum. Il a été conçu sur le modèle de celui qui existe dans Cassio, avec le concours actif de Stéphane Nicolet. Tous les solitaires qu'Icare vous propose (près de 6000) sont extraits de la base de données de Thor.

Pour chaque position qu'Icare soumettra à votre sagacité, il vous indiquera un objectif à atteindre, comme par exemple : Noir joue et gagne. Vous devez jouer sur l'othellier le coup qui vous semble le meilleur. Icare se chargera de réfuter vos coups si d'aventure vous vous trompez, et vous félicitera si vous êtes parvenu sans erreur au résultat demandé. Il est possible de revenir en arrière, de demander à Icare de montrer le meilleur coup, et même d'afficher l'historique des coups ayant abouti à la position de la partie en cours. C'est vraiment un excellent outil pour s'améliorer en fin de partie, d'autant plus que le nombre de cases vides est réglable (de 6 à 12) et qu'il vous est possible de sélectionner l'ordre de consultation des solitaires.

Beaucoup plus classique est le programme Forest, d'Olivier Casile, toujours pour l'environnement Windows. Il ne permet (pour l'instant) que de jouer contre l'ordinateur, mais c'est le premier programme sous Windows de ce niveau à être librement copiable. La version 1.1 intègre maintenant la réflexion sur le temps adverse, ainsi qu'une courbe d'évolution de l'évaluation. L'usage de l'interface graphique le rend très agréable à manipuler, et il dispose de niveaux bien étagés, pour la détente comme pour la compétition.

Revenons maintenant aux programmes fonctionnant sous MS-DOS : Brutus, des canadiens Louis Geoffroy et Martin Pottie, est sans conteste la grande surprise de l'année, grâce à ses performances extraordinaires en fin de

partie : sur un 486 à 25 Mhz, il ne met en moyenne qu'une dizaine de secondes pour donner le score exact des positions à 16 cases vides parues dans Fforum N°12 ! C'est près de 3 fois plus rapide que les meilleurs programmes français, et presque 10 fois plus que Thor. Il faut dire que la partie "réflexion" de Brutus est intégralement écrite en assembleur 386 (13000 lignes !). C'est ce long et fastidieux travail qui a sans doute motivé les auteurs à demander 20\$ en échange de leur programme. L'adresse est

Louis Geoffroy, 1450 Decoulomb, Boucherville, Québec J4B 7K2, CANADA

Signalons également Rev, de l'américain David Parsons, qui en est à sa version 6.4. Ce programme intègre une très intéressante option d'analyse de partie, que je ne pense pas avoir déjà vue ailleurs : vous entrez manuellement tous les coups d'une partie quelconque, et Rev vous donnera la note qu'il leur attribue, et ce qu'il aurait joué à votre place. Par ailleurs, Rev est pourvu de nombreux niveaux, d'un quizz sur les ouvertures, et de toutes les fonctions usuelles de ce genre de programme (retour en arrière, sauvegarde de la partie, etc..).

Il vous faudra cependant acquitter à David Parsons (7 Peter Cooper Road #10G, New York, NY 10010, U.S.A.) 35\$ pour vous procurer son programme, qui est sévèrement protégé contre la copie, ou bien vous contenter de la version démonstration, dont toutes les fonctions sont invalidées, sauf le jeu proprement dit jusqu'au niveau 3 (et croyez-moi, il donnera du fil à retordre à beaucoup de joueurs même à ce niveau).

Beaucoup plus désintéressé reste le monumental travail de Sylvain Quin et d'un grand nombre d'autres joueurs, qui ont contribué à faire de Thor le standard mondial qu'il est devenu. Jugez plutôt : en ce début d'année 1994, Thor intègre 20000 parties de tournoi, est traduit en 9 langues, et fonctionne sur PC, Atari ST, Apple Macintosh et stations de travail Sun Sparc. Depuis peu, Thor intègre la gestion des interversions de coups dans les résultats statistiques de la base de données, ainsi que le score moyen des parties sélectionnées (critère souvent utile quand il y en a peu).

Le code source de Thor est depuis peu disponible sur demande, pour ceux qui par exemple voudraient en faire des versions pour d'autres ordinateurs (diffusées selon les mêmes conditions, bien sûr).

Pour ceux qui sont curieux d'autres jeux de réflexion, citons aussi trois ensembles de programmes qui contiennent tous un Othello :

- Jean-Claude Delbarre peut vous fournir de nombreux jeux de réflexion (adresse en page 29), incluant entre autres une version allégée de l'excellent "Othello du Nord", un programme de dames, un jeu de Puissance 4 et un jeu de lignes (spécialité locale !)

- Les "Games Pack" de l'anglais Adrian Millett (PC Solutions, PO Box 954, Bournemouth, BH7 6YJ,

Royaume-Uni) sont également un excellent choix. Citons notamment Flip-It, un Othello qui peut jouer sur des "damiers" variés (essayez l'othellier octogonal !) et Dynamo, un superbe programme de dames qui suit les règles françaises. Je peux fournir les versions limitées de ces programmes, mais vous encourage à acquérir ensuite auprès d'Adrian les versions complètes de ces programmes (chaque pack vaut 123 F port compris, par chèque en francs français à l'ordre de PC Solutions).

- Citons pour finir la compilation : 10 intelligent strategy games de Oxford Softworks ; sans doute valable pour les programmes d'échecs, de dames ou de go, mais dont l'Othello est franchement mauvais.

Un dernier mot sur l'actualité des tournois de programmes en 1993 : elle fut particulièrement chargée en fin d'année, avec un tournoi début octobre à l'université de Paderborn (Allemagne), suivi en novembre par le 10e tournoi annuel de l'université de Waterloo (Canada). Les deux furent remportés par Logistello, un programme jusqu'alors inconnu écrit par Michael Buro de l'université de Paderborn, suivi par Keyano, le nouveau programme de Mark Brockington (université d'Alberta, Canada). On ne peut toutefois que déplorer l'absence des

programmes français, à l'exception d'Othello du Nord et de Thor, respectivement 5e et 8e à Paderborn.

Voici le classement des six premiers du dixième tournoi de Waterloo. A l'issue des quatre premières rondes, qui ont vu vingt programmes s'affronter, les six premiers ont disputé un tournoi de départage sous la forme d'un double toutes-rondes, qui a donné le résultat suivant, les scores étant sur 10 et le total de pions figurant entre parenthèses pour départager les ex aequo.

1. Logistello	6,5
(M. Buro, D)	
2. Keyano	5,5
(M. Brockington, CND)	
3. Igor	5 (331)
(I. Durdanovic, D)	
4. Brutus	5 (312)
(L. Geoffroy et M. Plotte, CND)	
5. Stell	4 (309)
(D. Petrovsky, SU)	
6. Vers2	4 (294)
(B. de Wolf, NL)	

Fait amusant, sur les 30 parties disputées dans ce toutes-rondes final, 25,5 ont été gagnées par Blanc (soit 85%). De plus les 30 parties se sont jouées sur l'ouverture tigre (centrale ou diagonale). Les plus rapides en concluront peut-être que la tigre perd pour Noir, les plus sages diront que l'échantillon n'est pas suffisant pour conclure quoi que ce soit.

POUVOIR pour l'ASSEMBLEE GENERALE de la FFO 1994

Je, soussigné,, adhèrent à la FFO à jour de ma cotisation, donne pouvoir à pour me représenter et voter à ma place lors de l'Assemblée Générale ordinaire de la FFO du samedi 29 janvier 1994.

A, le . . . / . . . / 1994,

Signature:

CLASSEMENT F.F.O.

Joueurs français				Programmes			
2289	+/- 63	(150)	CASPARD Emmanuel	2592	+/-204	(23)	SPOCK (Delteil)
2246	+/- 56	(173)	TASTET Marc	2475	+/-211	(14)	OTHEL DU NORD (Delbarre)
2240	+/- 61	(148)	JUHEM Philippe	2472	+/-415	(5)	MODOT (Feinstein)
2224	+/- 129	(33)	RALLE Paul	2458	+/-247	(12)	CASSIO (Nicolet)
2200	+/- 62	(149)	NICOLET Stephane	2454	+/-420	(5)	WILLIAM (Jacquart)
2166	+/- 50	(241)	PENLOUP Dominique	2417	+/-213	(14)	THEOLE (Becquet)
2087	+/- 92	(67)	LAZARD Emmanuel	2402	+/-268	(7)	COMPOTH (Aguillon)
2055	+/- 155	(22)	CALI Elle	2388	+/-269	(7)	JACPOTH (Gailhac)
2025	+/- 190	(18)	MAS Ludovic	2261	+/-210	(12)	THOR (Quin)
2019	+/- 222	(18)	DELBARRE Jean-Claude	2243	+/-305	(6)	FUGAZI ()
2008	+/- 122	(45)	DI MEGLIO Fabrice	2169	+/-145	(30)	PUREE (Thill)
1992	+/- 67	(143)	CORDY Alexandre	2154	+/-130	(37)	GROS-THELLO (Pinta)
1946	+/- 192	(16)	QUIN Sylvain	2033	+/-313	(5)	THEOLE-PSION (Becquet)
1944	+/- 136	(33)	THILL Olivier	1930	+/-404	(5)	FOREST (Casile)
1927	+/- 70	(123)	LIANG YI				
1915	+/- 103	(55)	COLLAY Frederic				
1906	+/- 199	(20)	RIVIERE Luc				
1899	+/- 90	(73)	COLLAY Sophie				
1889	+/- 201	(15)	MASCORT Jean-Manuel	2597	+/-250	(14)	MURAKAMI Takeshi {J}
1889	+/- 187	(21)	ZALATEU Alain	2425	+/-188	(16)	TAKIZAWA Nobuyuki {J}
1874	+/- 121	(47)	LE SAOUT Alain	2367	+/-155	(25)	BRIGHTWELL Graham {GB}
1858	+/- 109	(55)	DE LA BOISSERIE Bruno	2365	+/-141	(30)	MARCONI Francesco {I}
1852	+/- 178	(16)	DAUNAS Bernard	2363	+/- 70	(122)	SHAMAN David {USA}
1846	+/- 124	(44)	LANUIT Christophe	2304	+/-190	(13)	OHYANAGI Masaki {J}
1845	+/- 94	(72)	COULON Francols	2302	+/-187	(14)	ROSE Brian {USA}
1844	+/- 367	(5)	TARDY Catherine	2297	+/-126	(37)	LEADER Imre {GB}
1839	+/- 138	(31)	BRACCHI Andre	2248	+/-159	(24)	SVIRSKIY Dmitri {SU}
1774	+/- 158	(27)	PIQUEE Raphael	2246	+/- 92	(61)	FEINSTEIN Joel {GB}
1770	+/- 254	(12)	ALDEBERT Marc	2198	+/- 69	(116)	FELDBORG Karsten {DK}
1758	+/- 100	(67)	POIRIER Serge	2186	+/- 78	(102)	BERNER Nils {S}
1758	+/- 218	(17)	DE LA BOISSERIE Vincent	2165	+/-148	(24)	HANDEL Mike {GB}
1720	+/- 171	(31)	SAHLI David	2117	+/-195	(13)	SAKAGUCHI Kasuhiro {J}
1717	+/- 183	(24)	PICOU Philippe	2113	+/-160	(39)	HAUGLAND Jan-Kristian {N}
1713	+/- 346	(5)	PINTA Simon	2109	+/- 65	(123)	JENSEN Erik {DK}
1712	+/- 169	(21)	PELLISSIER Laurent	2087	+/- 93	(67)	JOHANSEN Niklas {S}
1710	+/- 134	(36)	BOUSCH Thierry	2038	+/-194	(13)	STANTON Patrick {USA}
1698	+/- 174	(21)	MOLLIE Patrice	2021	+/-125	(37)	BARNABA Donato {I}
1679	+/- 159	(23)	DRAPER Bruno	2013	+/- 79	(81)	VALLUND Torben {DK}
1667	+/- 152	(26)	RIGAUD Regis	2004	+/-152	(22)	PLOWMAN Guy {GB}
1660	+/- 199	(21)	GRUSON Thierry	1978	+/-142	(26)	STEPANOV Oleg {SU}
1659	+/- 198	(23)	DECOEYERE Eric	1974	+/- 80	(84)	VALLUND Henrik {DK}
1650	+/- 132	(36)	BOURRACHOT Alexandre	1960	+/-128	(40)	JUSTVIK Jonny {N}
1645	+/- 186	(21)	SARKISSIAN Jean-Paul	1935	+/-162	(22)	TURNER Ian {GB}
1639	+/- 189	(27)	FREYSS Joel	1907	+/- 98	(56)	BERNER Johan {S}
1579	+/- 120	(51)	ROBIN Francols	1859	+/-247	(11)	ROSSI Pietro {I}
1559	+/- 192	(22)	DE VISME Philippe	1849	+/-141	(28)	NIELSEN Erik {DK}
1551	+/- 87	(94)	SCHEIDECKER Denis	1841	+/-175	(21)	LONNQVIST Tom {SF}
1537	+/- 369	(5)	MASSE Stephane	1822	+/-159	(22)	BARRASS Iain {GB}
1507	+/- 174	(24)	GRANDIN Herve	1821	+/-160	(28)	ERICSSON Bengt {S}
1504	+/- 153	(29)	ALEAUME Didier	1814	+/-107	(52)	AAS Vidar {N}
1484	+/- 159	(29)	IMOTO Hidetake	1813	+/-109	(53)	JOHNSON Greg {USA}
1471	+/- 381	(4)	GACH Olivier	1804	+/- 87	(78)	RIGNELL Daniel {S}
1455	+/- 80	(141)	BETIN Dominique	1793	+/-156	(24)	WASER Stephan {CH}
1440	+/- 291	(10)	GRISON Marc	1788	+/- 88	(89)	ALARD Serge {B}
1430	+/- 231	(16)	DORSIMONT Guilain	1774	+/-162	(22)	DE GREY Aubrey {GB}
1425	+/- 209	(16)	GAMBIER Olivier	1770	+/- 82	(94)	SYREN Ingerun {S}
1408	+/- 224	(16)	TASSIN Denis	1768	+/-130	(35)	VEHUSHEIA Torstein {N}
1405	+/- 381	(5)	BARICZ Rose-Marie	1758	+/- 99	(60)	HOLM Jon-Inge {N}
1390	+/- 213	(15)	DE LA ROUSIERE Louis-Henry	1749	+/- 92	(65)	BOE Alexander {N}
1356	+/- 95	(93)	OVION Jacques	1723	+/-113	(46)	HOLM Andreas {N}
1353	+/- 322	(12)	AZOULAY Gilles	1714	+/-153	(27)	CAGLEY Leslie {USA}
1341	+/- 305	(10)	GRISON Remi	1653	+/-129	(42)	DAIX Alain {B}
1323	+/- 135	(44)	PIERRET Michel	1642	+/-165	(20)	SELBY Matthew {GB}
1319	+/- 419	(6)	HOFFMANN Christian	1641	+/-112	(47)	HOLM Ole-Petter {N}
1267	+/- 629	(5)	PROST Serge	1636	+/-124	(40)	DOVLAND Johan {N}
1265	+/- 236	(16)	GUILLEN Elena	1573	+/-197	(20)	NELIS Bernard {B}
1250	+/- 319	(4)	GUILIAUMET Jean-Pierre	1524	+/-131	(41)	SODERMAN Sven {S}
1249	+/- 223	(24)	SAINTE-JOURS Emmanuel	1497	+/-195	(21)	WEILER Niklas {S}
1247	+/- 206	(20)	COULON Philippe	1451	+/-186	(23)	RISLA Benn-Johan {N}
1226	+/- 241	(14)	ROUXEL Christian	1445	+/-141	(35)	HELLGREN Bo {S}
1117	+/- 388	(5)	DECROIX Didier	1424	+/-174	(20)	WENNERGRAN Lars-Eric {S}
1102	+/- 345	(14)	PAGENEL Michelle	1333	+/-154	(40)	BENNELID Daniel {S}
1038	+/- 443	(5)	DESEQUELLES Rene	1067	+/-178	(30)	AAS Hilde {N}
				991	+/-182	(29)	AAS Bodil {N}

Voici le classement de la F.F.O. au 31 décembre 1993. Il prend en compte, depuis le classement paru dans Fforum 30, le tournoi Ile de France 7 (24/10/93), le championnat du monde 1993 (05 au 07/11/93), les sélections du championnat de France (sauf celle de Strasbourg), la finale du championnat de France 1993 (04 et 05/12/93), le tournoi Ile de France 8 (18/12/93), 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. Ces joueurs ont été mis en gras dans le classement français. Entre parenthèses se trouve le nombre de parties prises en compte pour calculer le classement.

- A l'aide de mon ordinateur, j'ai trouv  un meilleur coup 44, que celui jou  au tournoi de Bordeaux 1993 dans la partie Nicolet-Penloup, publi e dans "Contact ! FFO n 20". Voici la position :

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

Blanc joue et gagne.

et voici la solu...

- Excuse-moi de t'interrompre Isidore, mais avant que tu ne la donnes, j'aimerais analyser un peu la position.

- Je t'en prie, Gaspard, vas-y, si tu te sens capable de rivaliser avec mon giga-processeur very RISC (Note du traducteur:   jeu d'instructions tr s r duit, puisqu'il n'y en a qu'une seule : l'instruction "search").

- Blanc n'a pas beaucoup de libert s. Il ne lui reste plus qu'un coup tranquille en f1. Par contre, Noir, si c' tait son tour, pourrait aller en c2, d1, ou f1.

- Donc avantage noir.

- Mais, Blanc n'a qu'un bord d s quilibr , alors que Noir en a deux.

- Ceci compense cela.

- Chacun contr le l'une des deux grandes diagonales.

- Et alors ? Te voil  bien avanc  maintenant.

- Attends, je n'ai pas fini. Il ne faut jamais oublier le "principe de la parit ".

- What is it ?

- I don't know.

- Comment vas-tu faire ?

- Tout simplement, lire les anciens num ro de FFORUM.

(Note de l' diteur : tu n'as qu'  les commander   Olivier Thill, 23 rue de la R publique, 94220 Charenton). Non ce n'est pas la peine, je me rappelle maintenant, ce qu'est le "principe de la parit ". Il faut jouer dans une r gion qui comporte un nombre impair de cases.

- Impair de cases vides ?

- Oui,  videmment. Donc, j'envisage le coup g7.

- Attends, je regarde ce que me dit la machine... H , h , pas mal. Tu as trouv  l'un des deux coups gagnants. L'autre est a7. Sais-tu pourquoi ?

- S rement pour profiter de la faiblesse que constituent les deux bords noirs d s quilibr s. D'ailleurs, c'est aussi certainement la raison du coup b8 de Dominique Penloup.

- Apr s b8, Noir joue g7 gagnant la parit , et profitant du bord blanc d s quilibr  ; ce qui est meilleur que a8, qui n'aurait donn  que la partie nulle apr s g7, g2, a7, b7, a1, d1, c1, c2, b1, b2, h1, g1, f1, h7 et h8.

- En effet r pondre g7   b8, ne laisse plus d'espoir   Blanc. La suite pourrait  tre h8, h7, f1, g2 (contr le de la diagonale), g1, h1, etc, comme cela fut jou  dans la partie.

- Revenons   la position du diagramme. Pourquoi 44.f1 est-il mauvais ? Est-ce   cause de g2 qui noircit la diagonale ?

- Non, si g2, g7!, d1 coupe la diagonale blanche, c2 coupe la noire, h8, h1, etc, Blanc gagne. En fait, Noir ne peut contrer f1 qu'avec le coup g7.

- Dominique n'a pas voulu jouer 44.g7, car il craignait peut- tre d1 qui menace h8.

- Oui, ce n'est pas facile de voir pourquoi 45.d1 ne marche pas.

- Il te faut un ordinateur ?

- Laisse-moi chercher... Tu connais le "principe du contr le de la diagonale de sept cases qui emp che de jouer une case C" ? Regarde le diagramme suivant, apr s 44.g7, d1, c1, h8, c2 :

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

Noir ne peut pas jouer h7.

- Apr s 44.g7, Noir dispose d'un autre coup fort : 45.g2.

- Il ne faut pas en avoir peur. Il suffit de voir que tu auras acc s au coin h1, avec la suite 46.a7, a8, b8, b7, b2!. qui retourne toute la colonne b.

- C'est la m me id e qui se cache derri re le coup 44.a7. Je te donne les variantes :

45.a8, 46.b8, 47.b7 (si 47.g7?, 48.h7! et 50.h8), 48.b2!, etc, 30-34, ou bien 47.g2, 48.g7, 49.c2, 50.b7, etc, 31-33.

- Conclusion : l'essentiel en finale, c'est d'avoir de bons principes et de bonnes id es.

- Ou un ordinateur.

OUVERTURE TIGRE (1)

par la commission ouvertures

Pour fêter dignement la nouvelle année, la commission ouvertures a l'honneur et l'avantage de vous présenter, dans la série "Autoroute des ouvertures, avec 3 voies dans chaque sens", et après la Rose : la Tigre. Et plus précisément, au vu du nombre de lignes, et pour faire durer le plaisir (?!), la Tigre centrale ; nous gardons la Tigre diagonale, la Brightwell et les autres pour les prochains numéros. Alors en attendant les épisodes à venir, tous à vos othelliers ! Interrogation écrite dans trois semaines. Bon courage...

Ouverture Tigre	c4e3 f6e6 f5				
Brightwell	c4e3 f6e6 f5c5	d6			
Tigre diagonale	c4e3 f6e6 f5c5	c3			
Tigre centrale	c4e3 f6e6 f5c5	f4			
grande variante	c4e3 f6e6 f5c5	f4g5			
Penloup-Juhem	c4e3 f6e6 f5c5	f4g5	g6		
variante requiem	c4e3 f6e6 f5c5	f4g5	g6g4	f3	
variante croix du sud	c4e3 f6e6 f5c5	f4g5	g6f3	f7	
défense Tastet	c4e3 f6e6 f5c5	f4g5	g6f7		
équerre var. damier	c4e3 f6e6 f5c5	f4g5	g6f7	e2f2	
équerre var. centrale	c4e3 f6e6 f5c5	f4g5	g6f7	e2f3	
variante Kaneda	c4e3 f6e6 f5c5	f4g5	g6d3	d6	
variante Andriani	c4e3 f6e6 f5c5	f4g5	g6d3	f3g4	d6d7
variante de 92	c4e3 f6e6 f5c5	f4g5	g6d3	f3g4	d6f7
variante Ohyanagi	c4e3 f6e6 f5c5	f4g5	g6d3	f3g4	d6c7 h5
variante ancienne	c4e3 f6e6 f5c5	f4g5	g6d3	f3g4	d6c7 e2
variante néo-Tastet	c4e3 f6e6 f5c5	f4g5	g6d3	f3g4	d6c7 h3e7
variante classique	c4e3 f6e6 f5c5	f4g5	g6d3	f3g4	d6c7 h3h4 e2
variante de la Baltique	c4e3 f6e6 f5c5	f4g5	d6		
variante Andersson	c4e3 f6e6 f5c5	f4g5	f3		
variante Cali	c4e3 f6e6 f5c5	f4g5	f3d3	h6	
variante classique	c4e3 f6e6 f5c5	f4g5	g4		
variante d'interversion	c4e3 f6e6 f5c5	f4g5	g4d3	c6f3	
variante de Paris	c4e3 f6e6 f5c5	f4g5	g4f3	d6c6	g6d3 g3
variante d'Athènes	c4e3 f6e6 f5c5	f4g5	g4f3	c6	
variante Murakami	c4e3 f6e6 f5c5	f4g5	g4f3	c6d3	d6b3 h5
variante Taishii	c4e3 f6e6 f5c5	f4g5	g4f3	c6d3	d6b3 g3h4 e2d2 b4
variante Doyo-kaï	c4e3 f6e6 f5c5	f4g5	g4f3	c6d3	d6b3 c3
Doyo-kaï centrale	c4e3 f6e6 f5c5	f4g5	g4f3	c6d3	d6b3 c3b4 e2b6 d2
Doyo-kaï polonaise	c4e3 f6e6 f5c5	f4g5	g4f3	c6d3	d6b3 c3b4 e2b6 g3
variante japonaise	c4e3 f6e6 f5c5	f4g5	g4f3	c6d3	d6e7 g3h4
variante grosse masse	c4e3 f6e6 f5c5	f4g5	g4f3	c6h4	d6f7 h5g6 h3g3 e7h6 h7d8 e2
variante Plowman	c4e3 f6e6 f5c5	f4g5	g4f3	c6c3	d6b5 d3b4 e2d2 g3
variante extérieure	c4e3 f6e6 f5c5	f4g6			
in my country	c4e3 f6e6 f5c5	f4g6	e7		
à plat	c4e3 f6e6 f5c5	f4g6	e7f3		
var. Jensen	c4e3 f6e6 f5c5	f4g6	e7f3	g3	
var. Alien	c4e3 f6e6 f5c5	f4g6	e7f3	g4	
var. de Lyon	c4e3 f6e6 f5c5	f4g6	e7f3	g5	
geisha	c4e3 f6e6 f5c5	f4g6	e7d6		
var. Ghirardato	c4e3 f6e6 f5c5	f4g6	e7d6	g5	
var. pseudo-Nicolet	c4e3 f6e6 f5c5	f4g6	e7d6	f7	
variante tire-bouchon	c4e3 f6e6 f5c5	f4g6	e7g5	d6	
variante décalée	c4e3 f6e6 f5c5	f4g6	d7		
décalée à plat	c4e3 f6e6 f5c5	f4g6	d7f3	g5	
geisha décalée	c4e3 f6e6 f5c5	f4g6	d7d6		

triangle	c4e3 f6e6 f5c5 f4g6	f7	
Nicolet	c4e3 f6e6 f5c5 f4g6	f7d6	e7
à plat	c4e3 f6e6 f5c5 f4g6	f7d6	e7 f3 g5g4
centrale	c4e3 f6e6 f5c5 f4g6	f7d6	e7 g5
Tamenori	c4e3 f6e6 f5c5 f4g6	f7d3	
var. de Stockholm	c4e3 f6e6 f5c5 f4g6	f7d3	g5c6 d6d7 b5e7 b6
Tamenori classique	c4e3 f6e6 f5c5 f4g6	f7d3	f3
variante anglaise	c4e3 f6e6 f5c5 f4g6	f7d3	f3g5 g4e7 c2f2
variante de Londres	c4e3 f6e6 f5c5 f4g6	f7d3	f3g5 g4e7 d6h3 c3
variante française	c4e3 f6e6 f5c5 f4g6	f7d3	f3g5 g4e7 d6h3 f8
coup Penloup	c4e3 f6e6 f5c5 f4g6	f7d3	f3g5 g4e7 d6h3 f8g3
coup Shaman	c4e3 f6e6 f5c5 f4g6	f7d3	f3g5 g4e7 d6h3 f8e2
variante casse-tête	c4e3 f6e6 f5c5 f4g6	f7d3	f3g5 g4e7 d6h3 c6
variante de Sophia	c4e3 f6e6 f5c5 f4g6	f7d3	f3g5 g4e7 d6h3 f2
triangle centrale	c4e3 f6e6 f5c5 f4g6	f7g5	
variante coccinelle	c4e3 f6e6 f5c5 f4g6	f7g5	d6d3
variante Thor	c4e3 f6e6 f5c5 f4g6	f7g5	d6d3 f3
var. classique	c4e3 f6e6 f5c5 f4g6	f7g5	d6d3 f3 b5 c3
var. moderne	c4e3 f6e6 f5c5 f4g6	f7g5	d6d3 f3 c3
triangle centrale classique	c4e3 f6e6 f5c5 f4g6	f7g5	f3
Tamenori retardée	c4e3 f6e6 f5c5 f4g6	f7g5	f3 d3
var. Penloup-Caspard	c4e3 f6e6 f5c5 f4g6	f7g5	f3d3 g4
var. di Meglio	c4e3 f6e6 f5c5 f4g6	f7g5	f3d3 d6
var. de grosse masse	c4e3 f6e6 f5c5 f4g6	f7g5	f3e7 h6
var. de Varsovie	c4e3 f6e6 f5c5 f4g6	f7g5	f3e7 d6
Caspard	c4e3 f6e6 f5c5 f4g6	f7g5	f3e7 d3g4 h4
var. Caspard retardée	c4e3 f6e6 f5c5 f4g6	f7g5	f3e7 d3g4 d6c6 h4
var. de 91	c4e3 f6e6 f5c5 f4g6	f7g5	f3e7 d3g4 d6c6 b5

GRAND PRIX DE FRANCE 1994

Ci-contre le classement du Grand Prix de France 1994 au premier janvier 1994. Il prend en compte tous les tournois qui se sont déroulés en France depuis le tournoi préqualificatif de Villeneuve d'Ascq pour le championnat du monde 93 (11 et 12/9/93) : le tournoi d'Ile de France 7 (24/10/93), pas les sélections mais la finale du championnat de France (4 et 5/12/93), et le tournoi Ile de France 8 (18/12/93). Les six premiers joueurs humains de cette liste disputeront, à la fin de la saison, la finale du Grand Prix qui est un tournoi préqualificatif pour le championnat du monde 1994.

Comment faire pour marquer des points au Grand Prix ? C'est tout simple, il suffit de jouer dans les tournois et de terminer "dans les points". En effet, dans chaque tournoi, on attribue 200, 140, 90, 60, 40, 30, 20, 15, 10 et 5 points aux 10 premiers.

			VDA	IDF7	CF93	IDF8	Total
Penloup	Dominique	F	200	75	4	123	402
Juhem	Philippe	F	44	75	200		319
Shaman	David	US	140	170			310
Tastet	Marc	F	44	170	90		304
Cordy	Alexandre	F	90	35	44	23	192
Caspard	Emmanuel	F		10	140	23	173
Nicolet	Stéphane	F		10	4	123	137
Quin	Thor	PG				123	123
Thill	Purée	PG				123	123
Di Meglio	Fabrice	F	15	0	44	23	82
Mas	Ludovic	F	44				44
Ralle	Paul	F			44		44
Thill	Olivier	F		35			35
Coulon	François	F		10	20	0	30
Lazard	Emmanuel	F			4	23	27
Pinta	Grosthello	PG				23	23
Alard	Serge	B	20	0			20
Andriani	Bitsa	F		10	4		14
Liang	Yi	F		10	4	0	14
Scheidecker	Denis	F	10	0	0	0	10
Decoeyère	Eric	F	5				5
Collay	Frédéric	F			4		4
Rivière	Luc	F			4		4
Zalateu	Alain	F			4		4
Andriani	Tom Pouce	PG				3	3
Poirier	Serge	F		0	0	3	3

PARTIE COMMENTÉE

par Frédéric et Sophie Collay

Il s'agit d'une partie jouée à Lyon lors de la sélection pour le Championnat de France 1993. Ce n'est pas vraiment un commentaire objectif : la partie est essentiellement analysée sous l'angle du joueur noir, F. Collay.

Comme vous le constaterez, nous avons essayé de nous concentrer sur les explications les plus utiles pour les joueurs moyens, la fin de l'ouverture et le milieu de jeu. Il n'y a pas de commentaire de fin de partie, où s'accumulent les erreurs.

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

F. Collay 32-32 L. Péliissier

1.d3 à 6.b4 : Début Heath.

7.f4 : Il s'agit de la variante Comp'oth. Pour la suite de l'ouverture, jusqu'au coup 10.d6, on pourra se référer à (l'excellent) ouvrage *Othello par l'Exemple*, page 36 partie Rose-Puget.

11.c5 : Sort de la variante classique (le coup habituel est 11.d2 avec deux menaces : f3 et c6). Ici Noir pense pouvoir jouer 13.f3 ou 13.b3. Mais il s'agit peut-être d'une erreur, car le bon coup central de Blanc (**12.e6**) met Noir en position délicate. En effet, en début de partie, il est conseillé par la stratégie d'avoir « peu de pions, au centre (cf. définition dans le glossaire de *A la découverte d'Othello*) et groupés », ceci pour avoir une meilleure mobilité (cf. *AlddO*). C'est pourquoi Blanc apparaît mieux après 12.e6 (groupé, connexe, au centre).

13.c2 : Noir est forcé, pour reprendre un peu de centre, de

jouer ce coup qui offre des réponses évidentes à Blanc. On voit l'effet de l'imprécision du coup 11 : si Noir devait jouer ici, il valait mieux le faire au coup précédent. Néanmoins les autres coups retournent trop de pions (13.d7, 13.a4) ou sont trop extérieurs (a3, e7).

14.b3 : En effet, ce coup enlève 15.f6 et 15.f3 n'offre rien à Noir, si ce n'est a3 qui est extérieur. Blanc pouvait également envisager 14.f3 (peut-être moins bon puisqu'il laissait 15.f6).

15.c6 à 17.d7 : Coup tranquille de Noir (cf. *AlddO*) qui semble pourtant laisser une réponse facile à Blanc (16.b5, qui remet Blanc au centre). Mais 15.c6 est un coup à long terme puisqu'après 16.b5, 17.d7 retourne à nouveau le pion d5 et empêche ainsi 18.f3. Après cette reprise du centre, Noir a accès à plusieurs bonnes cases (f3, f6, b6) qui, si Blanc n'agit pas, peuvent être jouées successivement (ce qui est rare, souvent les bons coups se pourrissent mutuellement).

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

Trait à Blanc

18.d1 : Le bon coup était 18.g4, qui enlève f6 et b6 tout en pourrissant f3. Jouer en d1 gagne misérablement un petit temps en profitant de la colonne d entièrement noire. Toutefois, se mettre sur un bord n'est pas toujours conseillé (c'est souvent extérieur et cela donne de l'influence (cf. *AlddO*)).

19.f1 : Peut-être Noir aurait-il pu essayer de jouer 19.b6, car si Blanc décide de continuer au

Nord (20.c1 ou 20.e1) alors Noir pourrait jouer 21.f3 sans que Blanc puisse répondre en f2. Mais ce coup fictif de Noir (b6) se serait bien sûr vu répondre 20.c7 et non 20.c1 ou e1.

22.g4 est désormais partiellement inefficace à cause du pion noir e3 qui permet toujours à Noir de jouer **23.b6**.

24.e7 : Lorsque l'on cherche le meilleur coup à jouer, on doit faire le raisonnement suivant : (1) Quel est le meilleur coup de mon adversaire ? (2) Comment l'obliger à jouer ailleurs ? On a alors à sa disposition trois possibilités d'action : (a) enlever l'accès à la bonne case ; (b) pourrir le coup, c'est-à-dire le rendre moins attractif pour l'adversaire ; (c) y jouer soi-même pour régler définitivement le problème.

Ici, Laurent a décidé que mon meilleur coup était 25.f6, et les trois options ci-dessus correspondent respectivement à : (a) 24.d8 pour retourner le pion d4 et empêcher Noir de jouer en f6 (mais cette option n'est pas la meilleure ici puisqu'elle prend trop d'influence et offre à Noir trop de libertés) ; (b) le coup effectivement choisi par Laurent, 24.e7, qui pourrait certes (le coup 25.f6 devient moins bon), mais retourne beaucoup de pions extérieurs ; (c) le meilleur coup 24.f6, qui est ici très correct car il ne retourne qu'un seul pion et force Noir à jouer ailleurs.

25.g3 26.g5 : plutôt que 26.f6, car f6 permet 27.c7 tandis que le coup de Laurent pourrait c7 (après 27.c7, Blanc aurait un coup tranquille en f6).

27.h4 : donne l'impression de ne pas ouvrir le jeu, alors qu'il prend de l'influence.

28.c8 : Il est souvent difficile de choisir entre le coup droit et le coup en diagonale sur le bord. Ici, il semble que le coup droit soit préférable, puisqu'après 28.c8, si Noir avait joué 29.d8, Blanc n'aurait

plus eu de bon coup : tous les coups au Sud retournent c6 (30.a6, 30.e8 et 30.c7), donc Blanc doit ouvrir au Nord-Nord-Est. Il est primordial pour Blanc que le pion c6 reste noir, sinon Noir peut prendre le bord Nord sans retourner de pion sur la colonne c, gagnant ainsi deux libertés.

29.h6 : localement, ce coup n'est pas trop mal puisque h5 est pourri pour Blanc par l'influence de d1. Mais on a vu que 29.d8 était encore meilleur au vu de la situation générale.

30.g1 : coup un peu forcé. Blanc est forcé de prendre un bord déséquilibré de quatre dangeureux.

31.d8 : trop tard ! Blanc n'a plus à craindre une colonne c blanche et peut jouer 32.e8 en toute sécurité.

32.e8 : gardant encore c7.

33.f8 : Noir veut utiliser son pion d6 tant qu'il l'a ; sinon, après 34.c7, qui retourne d6, 35.f8 est impossible. Un autre plan serait de jouer 33.g6 et de laisser à Blanc la tentation de jouer f2 en profitant de la colonne f devenue noire. Ainsi, ce serait à l'avantage de Noir, puisque Blanc s'interdirait l'accès à c1, ce qui rendrait le bord Nord vulnérable à un piège de Stoner éventuel (pour le piège de Stoner, cf. *AlddO*, p.17). D'autre part, une autre raison qui pourrait pousser Blanc à jouer f2 est qu'il pourrait enchaîner par h3 et h5 successivement sans que Noir n'ait accès en h5. Cette séquence implique cependant que Blanc prenne un risque de parité puisqu'il ferme un trou impair au Nord-Est (en jouant h3).

34.c7 : mieux que 34.g8, car le bord déséquilibré au Sud eût été facilement attaquable si Noir ne jouait pas c7 trop tôt (c7 permet à Blanc de jouer b8, donc de rééquilibrer son bord en transformant un bord de cinq en bord de six).

35.a4 : Noir profite de sa non-influence au Nord et au Sud pour jouer à l'Ouest en ne retournant que dans une seule

direction (c'est parce qu'il ne savait pas comment allait se dérouler la partie au Sud, auquel cas la prise du bord lui aurait donné une influence indésirée).

36.a3 : empêche Noir d'y jouer au coup suivant, mais Blanc n'a que peu de choix tout de même. Un inconvénient de 36.a3 est que Blanc hésitera désormais à jouer en f2, qui fermerait un trou impair au Nord-Ouest.

37.f7 : mauvais coup, laisse une réponse facile en 38.f6. Dès le coup 37, Noir avait la possibilité de jouer le coup excellent a6. Dans tous les cas Noir gagne au moins deux temps. Il suit en effet soit 38.a5 39.a2 30.ad lib. 41.a7 42.ad lib. et Noir a gagné deux temps en possédant un bord équilibré ; soit Blanc joue le coup 38 ailleurs (38.f6 par exemple) et laisse Noir utiliser sa liberté (39.a5), puis si Blanc ne désire pas prendre un bord de cinq (40.a7), alors Noir gagnera un troisième temps en a2.

38.f6 : Semble être le bon coup (38.g8 apparaît comme mauvais, car il prend un bord de cinq, qui plus est dans de mauvaises conditions.

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

Faisons le point !

A ce stade de la partie, on peut essayer de faire le point et d'évaluer la position. Bien que Noir ait une grande frontière au Nord-Est, il semble en position plus centrale que son adversaire. Les coups de Blanc ne sont pas bons :

— g6 sera pourri par l'influence au Sud.

— f2 ferme définitivement le trou impair au Nord-Ouest.

— h5 donne des réponses faciles à Noir.

Mais c'est à Noir de jouer... On a cependant vu plus haut qu'il peut gagner un temps en a6 et mettre son adversaire en difficulté. Conclusion : Noir est sans doute en meilleure position, et la réalisation de l'avantage passe par a6.

Le coup du texte, **39.a5**, est mauvais car il ne gagne aucun temps. Noir attendait une réponse blanche en 40.a6 : mauvais calcul !

40.f2 : Même si ce coup ne ferme plus le trou impair comme il l'aurait fait avant le coup 39, ce n'est pas un bon coup car la menace de piège de Stoner devient de plus en plus pesante (un suite possible "coopérative" est 41.b8 42.a6 43.g6 44.h3 ou h5, 45.b2 : Stoner!).

41.b1 : Mauvais coup. Catastrophe. Manque d'idée. Prendre au Sud ne semblait pas nécessaire à Noir puisqu'il se considérait en meilleure position que Blanc. En effet, quand on se sent mieux, on éprouve des réticences — pas toujours justifiées — à prendre des bords déséquilibrés, alors qu'ici il aurait peut-être mieux valu pour Noir le prendre.

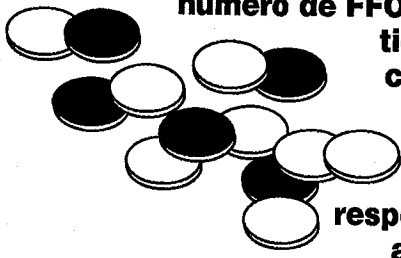
42.h3 : s'interdit une attaque du bord Nord (cf. le chapitre sur les insertions dans *AlddO*).

43.g7 : Coup incompréhensible. Noir pense utiliser le contrôle de diagonale qu'il a peut-être voulu préparer au coup 39. Mais il sacrifie au mauvais endroit !

44.g8 : Il suffisait de prendre un pion dans la diagonale (44.g6), ce qui s'avérera difficile après le coup du texte.

45.b7 : Vaine tentative d'attaque du bord déséquilibré. La fin de la partie ne nous a pas semblé d'un intérêt suffisant pour la commenter. Le score reflète bien, d'une certaine façon, la partie. Disons pudiquement que 48.g6, 53.h1, 54.b2, 55.h1 et 56.b2 auraient tous été, chacun dans leur genre, légèrement plus précis que les coups joués.

LES ÉCHOS D'OTHELLO



Cette rubrique accueille, dans chaque numéro de FFORUM, des informations sur tout ce qui concerne Othello et les joueurs. 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 les communiquer à : **Michèle Léry, 22 rue de Vouillé 75015 PARIS. Tél. : (1) 45 31 50 62 - Fax : (1) 40 45 04 99**

Compétition

Comment jouer en tournoi

Pour nos nouveaux adhérents, il n'est pas inutile de faire ici un petit rappel sur la façon dont se déroulent nos tournois.

Il existe des tournois en 5, 7 et 11 rondes. Une ronde correspond à une partie avec 25 minutes pour chaque joueur. Les parties ne sont jamais éliminatoires ; ainsi chaque joueur est assuré de jouer autant de parties que les autres. Le système utilisé, aussi appelé système suisse, fait jouer ensemble, à chaque ronde, des joueurs qui ont le même nombre (ou presque) de parties gagnées dans le tournoi.

Les tournois en cinq rondes se déroulent sur une après-midi (souvent le samedi) puisqu'il faut environ une heure par ronde (50 minutes de jeu et une courte pause).

Les tournois en sept rondes durent toute la journée (normalement le dimanche), souvent avec trois rondes le matin et quatre l'après-midi. Les tournois en onze rondes (tournois préqualificatifs, tournois européens, championnat de France) occupent deux journées mais l'après-midi du

dimanche est consacrée à la finale entre les deux premiers à l'issue des onze rondes : sept rondes le samedi et quatre rondes le dimanche matin permettent de départager les joueurs et seuls deux d'entre eux vont jouer la finale au meilleur de trois parties. Rien ne vous empêche de rester pour la regarder mais vous pouvez aussi participer à un tournoi en onze rondes, même si vous n'êtes pas libre le dimanche après-midi, si vous ne pensez pas pouvoir arriver en finale.

Le Système préqualificatif

Comment sont sélectionnés les représentants français aux championnats du monde ?

Tout au long de l'année se déroulent des tournois préqualificatifs : le championnat du monde, le championnat de France, les tournois du Grand Prix d'Europe (Cambridge, Copenhague, Rome, Bruxelles et Paris), la finale du Grand Prix de France et quatre tournois préqualificatifs français.

Chaque vainqueur français (ou habitant en France) d'un de ces tournois est préqualifié. Avant le championnat du monde, on qualifie trois joueurs préqualifiés en commençant par celui (ou ceux) qui a le plus de «préqualifications». S'il y a des ex aequo, ils jouent un match de départage et s'il n'y a pas trois préqualifiés, un tournoi des prétendants permet de compléter l'équipe.

FFORUM

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

VOUS VOULEZ FAIRE PARAÎTRE UN ARTICLE DANS FFORUM ?

Adressez vos documents à la
FFO, B.P.147 75062 PARIS CEDEX 02

Dates d'extrême limite pour la remise d'articles mis en page, prêts à photocopier :

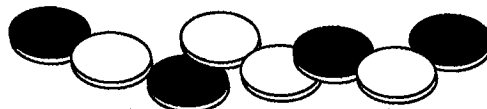
15 décembre, 15 mars, 15 juin, 15 septembre.

Les articles non mis en page devront être remis une dizaine de jours avant ces dates. Pour être certain de figurer au sommaire du plus prochain numéro à paraître, remettre ses articles bien à l'avance.

Les normes de Grand Maître

Grâce à leur qualification pour les demi-finales du championnat du monde,

Philippe Juhem et **Emmanuel Caspard** ont acquis le titre de Grand Maître. Ils l'ont d'ailleurs brillamment étrenné en prenant les deux premières places du championnat de France. Avec **Dominique Penloup** et **Marc Tastet**, ils forment donc le quatuor des grands-maîtres français. A part eux, seuls **Stéphane Nicolet** possède une norme de Grand Maître. Il faudra donc attendre encore au moins deux tournois préqualificatifs pour avoir un nouveau Grand Maître français, puisque l'on peut obtenir au plus une norme par tournoi préqualificatif (si l'on gagne). Quand on termine second, on a seulement une demi-norme.



LES ÉCHOS D'OTHELLO

Tournois

Tournoi multi-jeux de Beauchamp

La FFO a participé début octobre à Beauchamp (95) aux premières rencontres multi-jeux du Val d'Oise, organisés par l'association Strata'j'm, dirigée par **Rémi Grison**. Pendant un week-end,

nos animateurs, **Alexandre Cordy** et **Yi Liang**, ont tenu le stand de la FFO, organisé de simultanées et ont ainsi pu initier les visiteurs aux principes du jeu d'Othello.

Orthographe

Un sans-faute !

Certains de nos lecteurs ont déjà eu l'occasion de rencontrer **Serge Tastet**, frère de Marc, puisqu'il a participé à de nombreux tournois d'Othello, dont plusieurs finales du championnat de France. Sachez que Serge vient de remporter, le 11 décembre dernier, la première édition des Dicos d'or, les nouveaux championnats d'orthographe et de langue française, dans la catégorie Seniors amateurs(*).

Il a réalisé un sans-faute aux questions et à la traditionnelle dictée lue par Bernard Pivot, réussissant à déjouer les nombreux pièges dont était truffé l'exercice. Toutes nos félicitations !

(*) Le concours comporte aussi des cadets, des juniors et des seniors "professionnels" (professeurs, correcteurs, écrivains, etc. qui ont un peu moins de mérite que les autres à connaître parfaitement l'orthographe).

Nouveauté Othello 88

Au tournoi de Paris 93, le Japonais **Masaki Takizawa** a présenté la dernière invention de **Goro Hasegawa**, le créateur d'Othello : un jeu d'Othello à 88 cases !

En fait, il s'agit d'un othellier de 10x10 cases dont on aurait ôté les 4 coins habituels et les 8 cases C. Résultat : un plateau à 8 "coins" + 4 "coins" non imprenables.

LES AFFICHES FFO

Les affiches de la FFO, d'un format 32x48 (soit un peu plus grand que A3), possèdent un espace libre sur lequel peuvent être indiquées les dates de tournois, les adresses de club. Contacter la FFO au (1) 45.35.55.86 pour vous en procurer.



LE COIN DU CONSEIL LE BUREAU

Pas de changement à la tête de la FFO puisque **Bruno de la Boisserie** a été réélu Secrétaire, **Jean-Manuel Mascort** Trésorier et moi-même Président. Le bureau se complète de **Philippe Juhem**, **Sylvain Quin** et **Emmanuel Caspard**. Je vous rappelle qu'il y a pas eu d'élections cette année car il n'y avait que deux candidats pour les deux postes à pourvoir et que les statuts indiquent de ne pas procéder au vote dans ce cas mais d'élire directement les candidats.

CHAMPIONNAT DE FRANCE

Encore moins de monde cette année puisque seulement 116 participants ont disputé les sélections régionales. Presque chaque sélection a vu diminuer son nombre de joueurs. Que faut-il faire pour retrouver l'attention du public ? Si vous avez des idées là-dessus, faites nous en part, par exemple en venant à la prochaine Assemblée Générale de la fédération. Une première étape va être de rédiger un petit guide de l'organisateur de tournois qui démystifiera ce travail pour tous les directeurs potentiels. Espérons que ces explications mettront l'organisation d'un tournoi à la portée de tous !

La finale s'est elle très bien passée grâce à l'aide de la mairie d'Yzeure et de la famille **Collay** qui ont tout réuni pour une parfaite organisation : salle très calme, boissons, dîner le samedi soir... encore merci !

NOUVEAU DISTRIBUTEUR

Le 1er janvier 1994, la société Habourdin International a reçu de la compagnie américaine Anjar la licence d'Othello et se chargera de la distribution du jeu en France et en Belgique. Leur premier acte commercial va se traduire par un nouveau design pour les jeux. Un modèle de poche et un modèle standard (Othello classique) devraient voir le jour au salon du jouet (fin janvier). Bien évidemment, ce changement de distributeur a beaucoup d'influence sur nos activités et nous vous invitons à venir en parler avec le conseil lors de la prochaine A.G.

A.G. 94

Pour finir, je vous rappelle que le samedi 29 janvier 1994, à l'issue d'un tournoi Ile de France commençant exceptionnellement à 13h, aura lieu l'Assemblée Générale de la FFO (voir en page Agenda). Venez nombreux !

Emmanuel Lazard

COURRIER DES LECTEURS

Les courriers adressés à la FFO qui soulèvent une question d'intérêt général sont publiés, avec une réponse, dans la rubrique "Courrier des lecteurs" de FFOrum. Pour publication dans le prochain numéro, les dates de remise à respecter sont les mêmes que pour les articles (voir page ci-contre).

ETUDE D'UNE POSITION

par Marc Tastet

Voici la position après le coup 49 de la deuxième partie de la finale du tournoi de Bruxelles 93 entre Imre Leader et moi-même, position déjà parue dans Fforum 30. Je vous avais laissé trois mois pour chercher, voici la solution.

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

Blanc joue et gagne

En règle générale, une bonne méthode de raisonnement en fin de partie est de se poser la question : qu'est-ce qui pourrait faire que je gagne cette partie ? Une réponse standard, dans le cas de Blanc, est : "En jouant la parité". Ici, seul le trou au nord-ouest est impair (5 cases vides).

J'ai donc joué 50.c1, et la fin de partie a été parfaite : 51.b1 b2 a1 a2 g3 h3 h2 h1 ps a8 a7 et Noir gagne 37-27. Blanc a joué la parité, mais n'a pas réussi à jouer le dernier au sud-ouest : dans la position du diagramme, Noir n'a pas accès au trou au sud-ouest et n'y aura jamais accès avant que Blanc n'y joue lui-même puisque ce trou est complètement entouré de pions noirs que Blanc ne peut pas retourner s'il ne joue pas dans le trou. On dit que Noir a gagné **localement** la parité dans le coin sud-ouest. Blanc devra donc jouer dans ce trou avant Noir et tout le problème pour lui consiste à décider à quel moment et en jouant quel coup (a7 ou a8). La solution de facilité, que j'ai d'ailleurs adoptée ici mais qui n'est pas la meilleure, consiste à attendre jusqu'au bout pour jouer dans le trou ; il est alors facile de déterminer le meilleur coup 59 !

J'avais vu que 50.b1 ne marchait pas à cause d'une menace d'arnaque. En effet, si Noir répond 51.g3, ce qu'il a de mieux à faire, Blanc ne peut jouer la parité avec 52.h3 sinon Noir répond 53.c1 h1 h2 b2 a1 et Blanc n'a pas accès à a2, perdant lourdement 43-21. Pour éviter cela, Blanc doit jouer 52.c1 qui donne trop à Noir (38-26).

Mon plan initial, quelques coups plus tôt, était de jouer 50.g3 h3 b1 ; malheureusement, ce coup recoupe la diagonale en e4 ce qui fait que Noir peut continuer par 53.c1 h1 h2 b2 a1 avec la même arnaque que précédemment. Remarquez bien, que si e4 était resté noir après 52, ce qui aurait pu arriver si Noir avait joué les coups avant 49 dans un ordre différent, Blanc aurait facilement gagné, jouant les deux coups h1 et h2.

Après la partie, David Shaman, qui avait assisté aux derniers coups a suggéré de jouer 50.b2 avec l'idée de faire un piège de Stoner sur le bord nord. Evidemment, ce n'est pas si simple que cela car le piège ne marche pas puisque Noir peut prendre le coin avec 51.a1. Toutefois, cette idée permet à Blanc d'obtenir la nulle avec une suite qui exige beaucoup de précision de la part des deux joueurs : 52.c1 g3 h1 h3 a8 a7 h2 a2 b1 (**suite 1**). (Je numérote certaines suites pour pouvoir en reparler plus tard). Il y a quelques variantes possibles après 56, mais beaucoup de pièges avant cela : Blanc ne doit pas jouer 56.h2, sinon, Noir répond 57.a2 et gagne la parité en b1 (**suite 2**). Noir ne doit pas non plus jouer le coup naturel 53.b1 car il perd alors accès à a2, ce qui permet à Blanc de jouer 54.a7! Après 55.a8, Blanc répond a2 sauvant le bord ouest et gagnant 30-34 (**suite 3**). Blanc doit aussi éviter 54.h3 qui perd 33-31 après b1 a7 a8 a2 h2 h1 (**suite 4**).

Il ne reste donc plus que 50.a7! Si Noir répond 51.a8, la partie se poursuit par 52.b2 a1 c1 b1 a2 et la position est la même que dans la suite 3 sauf que d4 est noir et non blanc, ce qui fait que Blanc ne gagne que 31-33. Pourquoi Noir n'essaie-t-il pas 55.g3 avec la même idée que dans la suite 1 ? Si Blanc répond 56.h1, il ne peut éviter la même arnaque que dans la suite 2 car il est forcé, après 57.h3 de jouer 58.h2 laissant Noir jouer les deux derniers coups. En revanche, après 55.g3, Blanc peut jouer 56.h3 qui gagne 31-33 après b1 a2 h2 h1. Pourquoi le score est-il inversé par rapport à la suite 4 alors que Blanc a perdu le pion d4 ? C'est qu'en jouant a7 **avant** h4, il a gagné les trois pions g4, f5 et e6. Bilan : deux pions de plus et le gain au lieu de la défaite.

Mais après 50.a7, Noir n'est pas obligé de jouer 51.a8. La parité lui conseille même de faire le contraire puisque Blanc vient de se créer un trou impair où il ne peut jouer. Il peut jouer 51.g3 suivi de 52.h3 ou bien 51.h3 suivi de 52.g3 ce qui revient au même. Mais Noir est ensuite forcé de redonner la parité, soit en jouant 53.a8 qui retombe dans les suites déjà vues (31-33), soit en jouant 53.h2 formant le trou h1 que Blanc doit laisser pour compenser le trou a8 : il joue 54.b2 et la partie se termine encore sur le score de 31-33 après a1 c1 a8 h1 a2 b1.

En conclusion, il faut voir, dans cette position, d'une part que jouer 50.a7 en premier permet de retourner d7 qui fournira à Blanc des pions supplémentaires s'il joue en h3, d'autre part qu'après 50.a7, Noir ne peut pas exploiter la parité car il n'a pas de façon satisfaisante de remplir le coin nord-ouest : s'il joue b2, Blanc joue a2 et a1 ; s'il joue a2, Blanc prend le coin a1 et Noir n'a plus accès au trou impair b1-c1-b2.

SOLITAIRE

par Stéphane Nicolet

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

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

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

VP signifie "Vous Passez".

JP signifie "Je Passe".

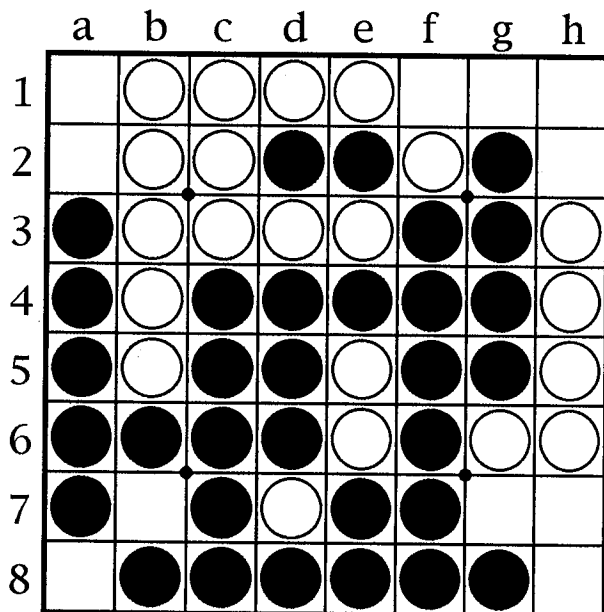
Tournoi Ile de France 6, 1992

Noir : Yi LIANG

Blanc : Serge ALARD

Score réel de la partie : 35 - 29

Référence ICARE : 612.



Blanc joue et gagne...

La solution du solitaire de Fforum 30 était : g7 g8 a8 h8 b8 h3 g2 h2 h1 ps a2 a1 30-34. Une idée à retenir : Blanc n'a pas peur de l'arnaque au sud-est car lui-même joue les deux coups en a8 et b8 et surtout contrôle la diagonale a8-f3. Ensuite, 58.h1 est la dernière finesse qui permet de récupérer le prébord nord.

```

G7 H8 H7 F1 B7 A8 H2 A1 A2 G1 VP H1
      G1 A1 A2 H2 VP H1
      H2 A2 B7 A1 VP H1 VP G1 VP A8
      G1 A1 B7 H1 VP A8
      G1 H2 B7 A8 VP A1 A2 H1
B7 H7 H2 A8 F1 A1 A2 G1 VP H1
      H1 H2 G1 F1 VP A1 A2 A8
      F1 A1 A2 A8 VP G1
      F1 H2 H1 G1 VP A1 A2 A8
      G1 A8 VP A1 A2 H1
      H2 H7 B7 H1 F1 A1 A2 A8 VP G1
      F1 H1 B7 A1 A2 A8 VP G1
      G1 H7 B7 F1 VP A1 A2 A8 VP H2 VP H1
      F1 H2 B7 A8 VP A1 A2 H1
      F1 H7 B7 H2 H1 G1 VP A1 A2 A8
      G1 A8 VP A1 A2 H1
B7 A8 G7 F1 H2 A2 G1 A1 VP H1 VP H7 H8
      G1 A1 A2 H8 H7 H2 VP H1
      H2 F1 G7 A1 A2 G1 VP H8 H7 H1
      G1 A2 VP H1 VP H7 H8
      G1 H1 G7 A1 A2 H7 H8
      G1 F1 G7 A1 A2 H8 H7 H2 VP H1
      F1 H1 G7 G1 H2 A1 A2 H7 H8
      H2 G1 G7 A1 A2 H7 H8
      G1 H2 G7 A1 A2 H7 H8
      H2 G1 G7 H8 H7 H1 B7 A8 F1 A1 A2
      F1 A1 B7 A2 VP A8
      A2 JP A8 JP B7
      B7 A8
      B7 A8 H7 H1 F1 A1 A2
      F1 A1 H7 A2 VP H1
      A2 H7 VP H1
      F1 A1 H7 A2 B7 H1 VP A8
      B7 A2 H7 H1 VP A8
      A2 H7 A8 H1 B7
      B7 H1 A8
B7 A8 G7 H8 H7 H1 F1 A1 A2
      F1 A1 H7 A2 VP H1
      A2 H7 VP H1
      F1 H1 G7 A1 A2 H7 H8
      F1 H1 G7 A1 B7 A2 VP A8 VP H7 H8
      A2 H8 A8 H7 B7
      H7 JP A8 JP B7
      B7 A8
      B7 H7 A8
      B7 A8 G7 A1 A2 H7 H8
      G1 F1 G7 H1 B7 H2 VP A1 A2 A8 VP H7 H8
      H2 A2 B7 A1 VP A8 VP H7 H8
      B7 H1 G7 H2 VP A1 A2 A8 VP H7 H8
      F1 H1 G7 H8 H7 H2 B7 G1 VP A1 A2 A8
      G1 A1 B7 A2 VP A8
      A2 JP A8 JP B7
      B7 A8
      B7 G1 H7 H2 VP A1 A2 A8
      H2 H7 VP A1 A2 A8
      H2 H7 B7 A1 A2 A8 VP G1
      G1 H7 B7 H2 VP A1 A2 A8
      B7 G1 G7 A8 H2 A1 A2 H7 H8
      H2 A8 G7 A1 A2 H7 H8
      H2 H7 G7 H8 B7 G1 VP A1 A2 A8
      B7 G1 G7 A1 A2 A8 VP H8
      G1 H2 G7 A1 B7 A2 VP A8 VP H7 H8
      A2 H8 A8 H7 B7
      H7 JP A8 JP B7
      B7 A8
      B7 A8 H7
      B7 A8 G7 A1 A2 H7 H8
  
```

Agenda



FRANCE TOURNOI PRÉQUALIFICATIF DE PARIS

Préqualificatif pour le Championnat du monde 1994
Tournoi en 11 rondes
suivi d'une finale au meilleur de trois parties

Samedi 15 et dimanche 16 janvier 1994

Lieu du tournoi et inscriptions : FFO (1) 45 35 55 86



FRANCE TOURNOI ILE DE FRANCE 1

En 5 rondes, ouvert à tous, y compris aux ordinateurs

**Samedi 29 janvier 1994 à 13 h
(treize heures)**

Ce tournoi sera suivi de

L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE DE LA FFO

Samedi 29 janvier 1994 à 18 h

ORDRE DU JOUR

- Rapport moral et financier
- Développement de la FFO
- Organisation du Championnat de France
- Nouveau distributeur du jeu
- Questions diverses

Lieu du Tournoi et de l'A.G. : Contactez la
FFO (1) 45 35 55 86



ANGLETERRE 11^{ème} TOURNOI INTERNA- TIONAL DE CAMBRIDGE

Premier tournoi du Grand Prix d'Europe 1994
Préqualificatif pour le Championnat du monde 1994

Samedi 12 et dimanche 13 février 1994



FRANCE 8^{ème} FESTIVAL INTERNATIO- NAL DES JEUX DE CANNES

du 19 au 23 février 1994

Dans le cadre du Festival, la FFO organise de nom-
breuses animations "Othello" (en particulier sur son
stand) : initiation, parties simultanées et un

TOURNOI OUVERT À TOUS

Dimanche 20 février 1994 de 14h à 18h30



FRANCE TOURNOI ILE DE FRANCE 2

Dimanche 27 février 1994 à 9h30

Ouvert à tous, en 7 rondes sur une journée

Informations : FFO (1) 45 35 55 86



FRANCE TOURNOI PRÉQUALIFICATIF DE STRASBOURG

Préqualificatif pour le Championnat du monde 1994
Tournoi en 11 rondes
suivi d'une finale au meilleur de trois parties

Samedi 12 et dimanche 13 mars 1994

Informations et inscriptions : FFO (1) 45 35 55 86



FRANCE TOURNOI ILE DE FRANCE 3

Samedi 26 mars 94 à 13h45

Ouvert à tous, en 5 rondes sur une demi-journée

Lieu du tournoi et informations : FFO (1) 45 35 55 86



ETATS-UNIS D'AMÉRIQUE U.S. OPEN 1994

Tournoi en 6 rondes
30 minutes par joueur et par partie
Droits d'inscription : 25\$

Récompenses pour les trois premiers :
200\$, 150\$, 100\$

Samedi 16 avril 1994

Informations : FFO (1) 45 35 55 86
ou David Parsons +1 (212) 475 8911



DANEMARK TOURNOI INTERNATIONAL DE COPENHAGUE

Deuxième tournoi du Grand Prix d'Europe 1994
Préqualificatif pour le Championnat du monde 1994

Samedi 23 et dimanche 24 avril 1994

Informations : FFO (1) 45 35 55 86



ITALIE TOURNOI INTERNATIONAL DE ROME

Troisième tournoi du Grand Prix d'Europe 1994
Préqualificatif pour le Championnat du monde 1994

Samedi 21 et dimanche 22 mai 1994

Informations : FFO (1) 45 35 55 86



FRANCE 11^{ème} TOURNOI INTERNATIONAL DE PARIS


Samedi 27 et dimanche 28 août 1994

Dernier tournoi du Grand Prix d'Europe 1994
Préqualificatif pour le Championnat du monde 94

Droits d'inscription : 150 FF


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 ...


 Claude Saramito

 93 86 04 22
Club le vendredi soir
Bar "le Licence 3"
rue Saint Vincent
06000 NICE


 Isabelle Goussard

 48 26 26 95
Brouillamnon Plou
18290 CHAROST


• Bruno de la Boisserie

 32 38 15 75 (pro)
c/o Arcade Conseil
9 rue de la petite cité
B.P. 552
27005 EVREUX CEDEX


• Luc Rivière

 98 84 89 68
15 rue Henri Dunant
29490 GUIPAVAS


 Bruno Draper


 62 74 09 14
31000 TOULOUSE


 Alain Le Saout

 56 24 70 46
Club le samedi à 17h
Café "La Concorde"
50 rue du Maréchal Joffre
33000 BORDEAUX

 Didier Aleaume


 56 07 27 50
6 rue des pinsons
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"
40180 ST PANDELON


• Francis Cayron
Bâtiment H2
Résidence Lamarche
54200 ECROUVES

 Guilain Dorsimont


 20 39 89 66
24 rue d'Ypres
59890 QUESNOY sur
DEULE


• Jacques Basset
36 rue des Fruges BP 11
62130 St-PAUL SUR
TERNOISE


• Jean-Claude Delbarre


 27 96 92 84
1bis rue Charles Paix
59552
COURCHELETTES


• Christophe Lanuit

 88 60 71 21
37 avenue de la forêt noire
67000 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 60 71 21

 Paul Freyss


 89 46 17 80
18 rue de la Banlieue
68110 ILLZACH

• Serge Prost
27 rue de la Sarra
69600 OULLINS


 Laurent Pélissier


Club de Lyon
29, rue Sébastien Gryphe
69007 LYON
le samedi à partir de 14h.
 78 58 97 42


 Murielle Buclon

Club de Lyon
101 avenue Lacassagne
69003 LYON
Le mardi à 20h15
(tous les 15 jours)
 72 12 17 51


• Dominique Penloup

 (1) 48 87 19 74
26 rue Rambuteau
75003 PARIS


 Club du Luxembourg
certains mercredis et
samedis, à partir de 14h,
chez Dominique Penloup.

Contact: Dominique
Penloup (pas avant midi)
 (1) 48 87 19 74


 Club Normale Sup Paris

Le mardi à 20h30
Salle Cavaillès
45 rue d'Ulm
75005 PARIS
Contact : Emmanuel Lazard
 (1) 45 35 55 86


• Paul Ralle

 (1) 42 51 47 27
27 rue Eugène Sue
75018 PARIS


• 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 Aguilon

 (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

 Club minitel : 3614

JAM *JEUou 3615
JAM*JEU

 OTH'ELIOTT

Club minitel : 3614 NESS
ou 3615 ELIOTT
RTC (pour les abonnés):
(1) 42 79 80 80
Contact : Michèle Léry
 (1) 45 31 50 62
75015 PARIS

FEDERATION FRANCAISE D'OTHELLO

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

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



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

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

Adressé à :

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

Nom : Prénom :

Date de naissance :  :

Adresse :

.....

Code Postal : Ville :

Je suis intéressé par les activités suivantes :

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Tournois débutants | <input type="checkbox"/> Livres sur Othello |
| <input type="checkbox"/> Compétitions | <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 :

Vous pouvez recopier et photocopier cette page si vous ne voulez pas la détériorer.