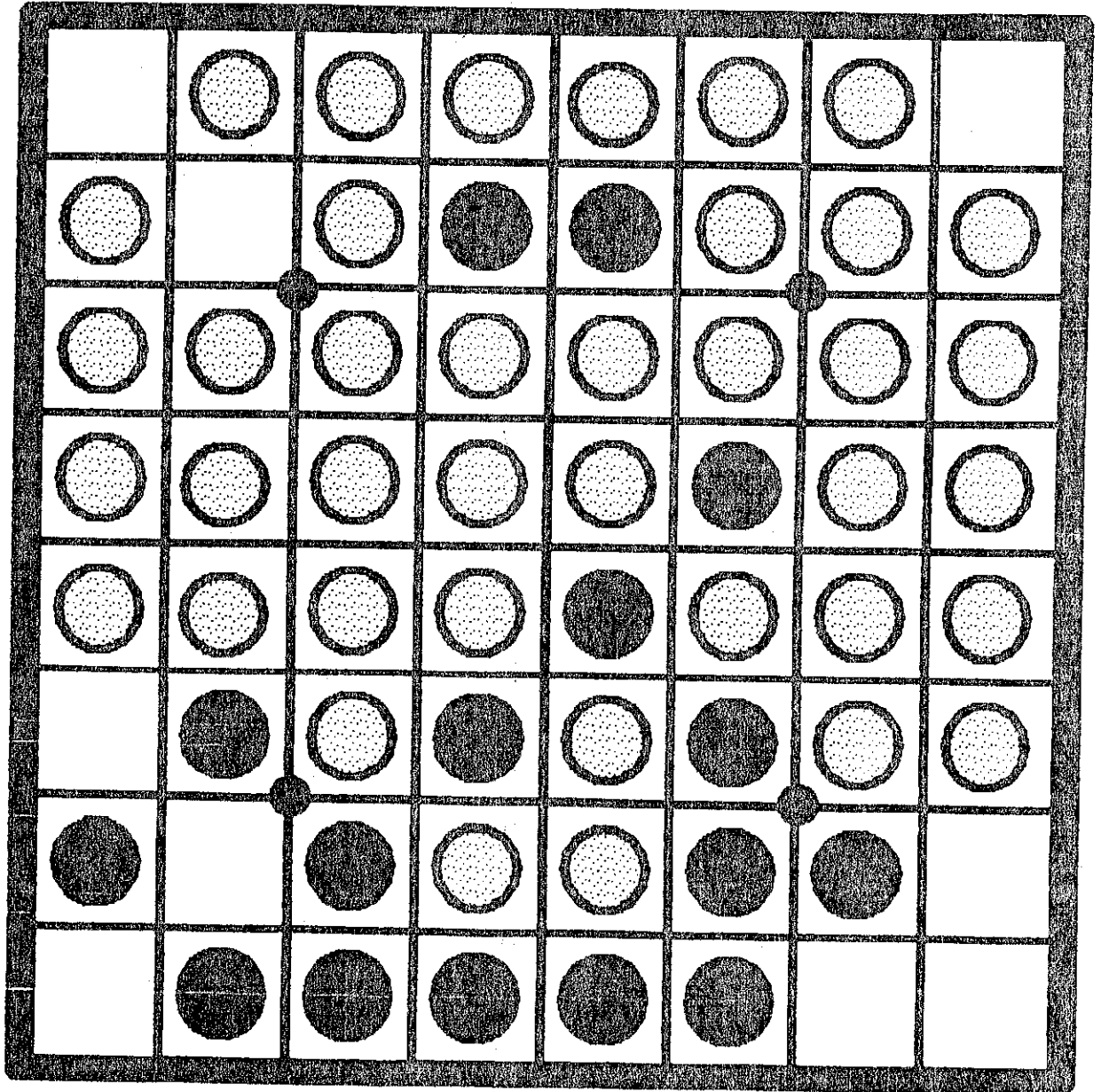


FORUM

N° 4



Blanc joue et gagne...

EDITO...

Enfin! Après huit mois de silence, le FFORUM nouveau est arrivé. Un peu en retard, sans doute, mais mieux présenté, plus agréable à lire, et surtout, nettement plus rapide à réaliser et à mettre en page. C'est l'utilisation de nouveaux traitements de texte graphique, sur ordinateurs macintosh et atari 520 ST, qui permettent cette rapidité accrue, porteuse de la promesse d'une parution plus fréquente de FFORUM...

La présentation est également revue, avec la création de plusieurs rubriques régulières : Initiation, avec le premier d'une série de trois articles sur les bords déséquilibrés, tournois, Informatique, ouvertures, othello par correspondance, et prochainement finales, stratégie, courrier des lecteurs, problèmes et classement Elo.

Vous pouvez nous aider, en prenant en charge l'animation d'une rubrique, en rédigeant des articles ou en nous envoyant des compte-rendus de tournoi, des parties commentées ou des problèmes, ou encore par des suggestions et des critiques... La date limite d'envoi pour les articles à paraître dans le numéro 5 est fixée au 15 mars.

Bonne lecture, et à bientôt!

Bernard DAUNAS.

La F.F.O. a été créée courant août 1983 par un groupe de joueurs dans le but de permettre une meilleure connaissance et diffusion des jeux d'Othello et de Reversi, tant dans le domaine du jeu entre partenaires humains que dans celui entre ordinateurs.

Les activités de la Fédération sont les suivantes :

- Organiser ou aider à organiser des tournois fréquents entre joueurs, entre programmes ainsi que des tournois hommes-machines et des tournois par correspondance.

- Gérer un système de classement des joueurs, des programmes et du jeu par correspondance.

- Editer sur une base trimestrielle un bulletin d'information, FFORUM, envoyé à tous les adhérents.

- Codifier les règles officielles utilisées en tournois.

- Aider à l'écriture de programmes d'Othello en publiant des programmes et des algorithmes, en organisant des rencontres entre programmeurs.

- Faire connaître le jeu auprès du public et des médias, aider à la création des clubs d'Othello.

- Tenter de développer la connaissance du jeu en suscitant des recherches sur des thèmes précis: technique de finales, exploration des ouvertures, configurations de bords... et en diffusant le résultat de ces recherches, notamment par l'intermédiaire de FFORUM.

La fédération est dirigée par un conseil de six membres, élus pour une durée de trois ans, et renouvelés chaque année par tiers lors d'un vote par correspondance.

Le conseil est actuellement formé de :

PRESIDENT : Bernard Daunas
VICE-PRESIDENT : Emmanuel Lazard
VICE-PRESIDENT : Jean-François Puget
VICE-PRESIDENT : Jean-Philippe Laigand
SECRETARE : André Brecchi
TRESORIER : D. de Ribbentrop

FFORUM est une publication de la Fédération Française d'Othello, association sans but lucratif conformément à la loi du 1^{er} juillet 1901.

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation, partielle ou totale, par quelque moyen que ce soit, strictement libres (sauf mention de copyright en tête d'un article) pour tous pays, y compris les Philippines, si la mention " FFORUM 33, rue de la Butte aux cailles 75013 PARIS " est présente.

SOMMAIRE

page 1	SOLITAIRE
page 2	EDITORIAL par Bernard Daunas
page 3	SOMMAIRE
page 4	BORDS DESEQUILIBRES par Pascal Roques
page 7	CONSEILS SUR LES OUVERTURES par Paul Ralle
page 8	AGENDA
page 10	GRAND PRIX 1984 par D. de Ribbentrop
page 12	CHAMPIONNAT DE FRANCE 1984 par Marc Tastet
page 15	TOURNOI DE PARIS 1985 par Emmanuel Lazard
page 16	MINIMAX par Jean-François Puget
page 19	PARTIE COMMENTEE par Jean-Manuel Mascort
page 20	SOLUTION DU SOLITAIRE par Marc Tastet
page 21	ADRESSE DES CLUBS
page 22	BULLETIN D' ADHESION

BORDS DESEQUILIBRES (1^{re} partie)

Par Pascal Roques

I) DEFINITION

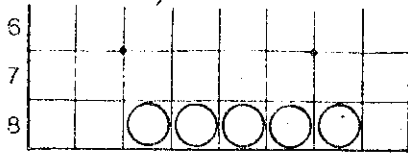


fig. 1

Un bord déséquilibré consiste en un groupe de 5 pions adjacents de même couleur placés sur un bord ou les 3 cases restantes, dont les 2 coins, sont vides (fig. 1).

II) THEORIE ELEMENTAIRE

1) Un bord déséquilibré est pratiquement toujours considéré comme une faiblesse. Essayons de comprendre pourquoi.

Soit la séquence des 4 diagrammes de la fig. 2 :

- En a, nous avons le bord déséquilibré initial.
- En b, imaginons que le blanc ait pu gagner l'accès au coin inférieur, après avoir formé le bord déséquilibré.
- En c, si Noir peut intercaler un pion dans la case vide séparant les deux groupes blancs, la situation deviendra telle que ...
- En d, Noir pourra retourner les 5 pions blancs, en prenant le coin supérieur.

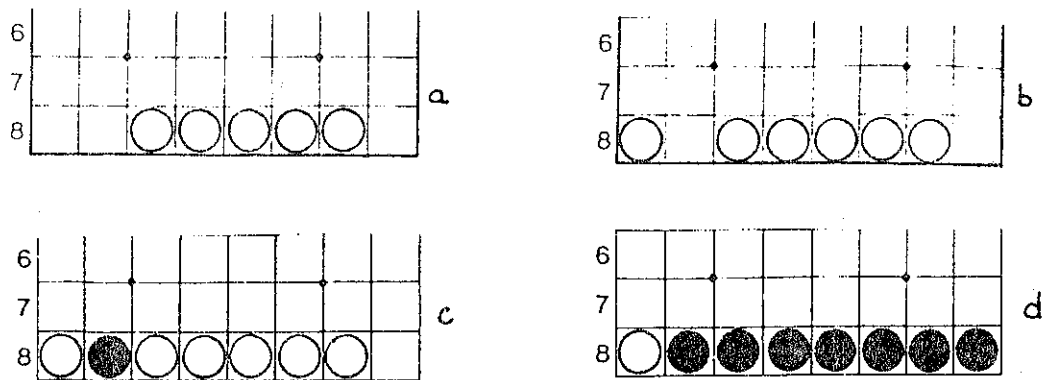


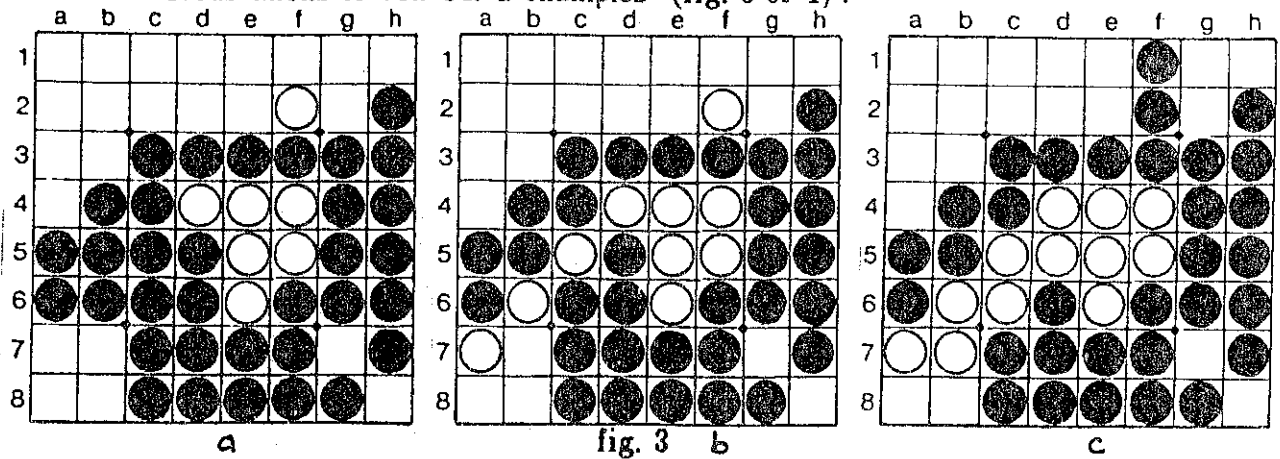
fig. 2.

Donc, pour faire le bilan, à partir de la position a, Noir a pu :

- 1- Sacrifier un coin, en en récupérant un autre.
- 2- Jouer 2 fois, contre une fois pour blanc, dans l'ensemble des 3 cases vides.
- 3- S'assurer 7 pions stables (ie que blanc ne pourra plus jamais retourner).

2) Bien sûr, Blanc peut refuser toute la séquence en s'abstenant de prendre le coin comme au diag. b. Mais, même alors, Noir peut tirer un avantage significatif de la situation : des coups qui, dans d'autres circonstances, seraient dangereux pour Noir (parce qu'ils offriraient à Blanc l'accès au coin inférieur) sont maintenant parfaitement viables. Et ces coups "supplémentaires", joués au bon moment peuvent devenir très intéressants pour Noir.

Nous allons le voir sur 2 exemples (fig. 3 et 4) :



- En a, Noir a un bord déséquilibré sur le bord Sud. Blanc peut en profiter en jouant a7, en effet :

- En b, Noir est confronté à un choix très désagréable :

. b7 donne le coin a8 à blanc, puis rapidement h8 et h1. C'est à rejeter immédiatement.

. a8 prend le coin pour Noir, mais permet à Blanc de s'intercaler en b8, puis d'attendre de manière forcée les coins h8 et h1. C'est aussi très désavantageux.

. Il ne reste plus à Noir qu'à jouer sur la 1 ère rangée, par exemple f1. Mais alors Blanc peut jouer sur la case X b7 (normalement dangereuse), gagnant un tempo pour ne pas briser la frontière Nord de Noir, et forçant maintenant celui-ci à l'échange très désavantageux a8 - h8,h1 (diag. c).

L'attaque blanche sur le bord déséquilibré a été grandement facilitée, sur cet exemple, par la mauvaise position initiale de Noir, très à court de coups. Mais cette attaque a permis, en seulement deux coups, de transformer une position supérieure en gain assuré.

De la même façon, cette manoeuvre peut-être effectuée dans un but purement défensif. Considérons la fig. 4. Blanc est très à court de coups. Sa seule chance consiste à profiter du bord déséquilibré de Noir :

Blanc joue a7. Si Noir prend le coin a8, Blanc obtient les coins h8 et h1. Si Noir ne prend pas a8, Blanc pourra jouer ensuite en a2 ou même en b7, avec de bonnes chances de sauver sa partie.

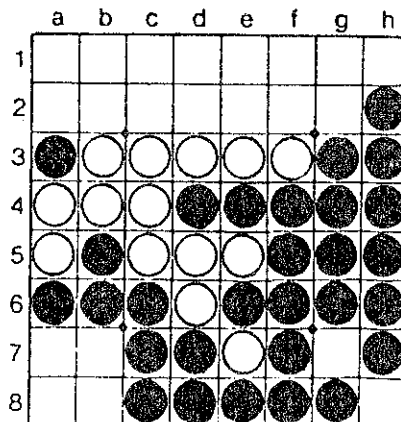


fig. 4

3) Revenons à la fig. 2a. Il peut arriver qu'après avoir formé un bord déséquilibré, Blanc puisse immédiatement se "rééquilibrer" en posant un pion sur la case libre adjacente au coin, sans que Noir ait la possibilité de l'en empêcher.

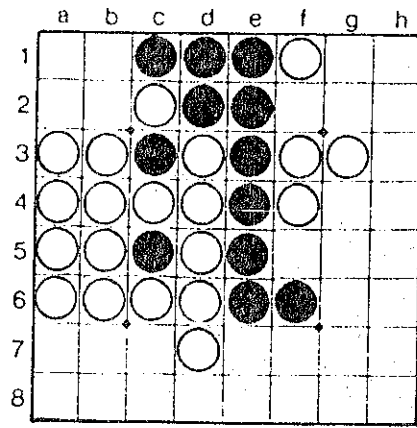
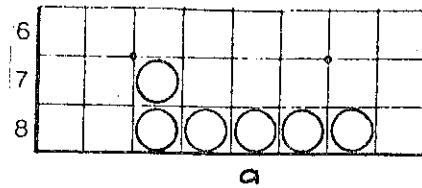


fig. 5

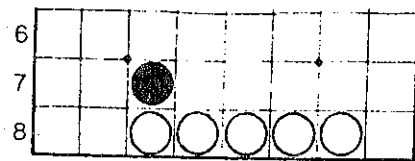
Montrons-le sur l'exemple ci-contre

Si Noir joue g1, il se crée un bord Nord déséquilibré. Mais il pourra ultérieurement se rééquilibrer grâce au pion Blanc c2. Remarquons que si Blanc joue b2, en vue de l'échange de coins a1-h1, Noir peut répondre b1 d'abord, puis a1, avec un avantage gagnant.

Nous présentons donc qu'une structure de bord de type a est beaucoup plus vulnérable que celle de b, sur la figure suivante :



a



b

fig. 6

Après ce rapide tour d'horizon des notions de base relatives aux bords déséquilibrés, nous présenterons dans un prochain article des exemples sur ce thème tirés de compétitions de haut niveau.

QUELQUES CONSEILS SUR LES OUVERTURES

par Paul RALLE

Rappelons tout d'abord que la technique la plus utilisée à Othello est celle du blocage par destruction des libertés de l'adversaire (possibilités de jeu), contraire de celle de l'étouffement. C'est de cette technique dont je vais vous parler aujourd'hui. Il ne s'agit en fait que de quelques conseils classés néanmoins par ordre d'importance, conseils que je vous laisse le soin de commenter ...

1. Le but du jeu repose donc sur le fait qu'il faut se faire encercler, et pour cela il faut retourner le moins possible de pions de la frontière (pions qui ne sont pas complètement entourés par les autres pions). De même, il faut essayer de s'en faire retourner un maximum par son adversaire.

2. Avec le premier conseil, les joueurs apprendront qu'il faut "économiser" ses coups et restreindre ceux de l'adversaire ; pour cela, l'idéal est de jouer où l'adversaire peut jouer avant qu'il n'y joue.

3. Du simple fait qu'il faut économiser ses coups, le joueur devra attendre le plus longtemps possible avant de jouer sur une case ou seul il pourra jouer.

4. De même, les schémas de bord étant en général mauvais pour celui qui les possède, il faut attendre un maximum de temps avant de jouer sur une case de bord.

5. Vu qu'il faut avoir le moins de "surfaces frontières" possibles, il faut éviter de se créer des murs (succession de plusieurs pions frontière de la même couleur).

6. Il va donc de soit qu'il faut attendre le dernier moment avant de transpercer un mur adverse (il faut vraiment que cela soit inévitable).

7. Du fait qu'il faut éviter "d'encadrer" les pions adverses, les pions frontières isolés du joueur représentent le plus souvent une menace pour lui (surtout sont les colonnes C ou F), puisque irrésistiblement ceux-ci auront tendance à retourner des pions-frontières supplémentaires de l'adversaire, etc. Il faut donc éviter de s'en créer, et essayer d'en faire apparaître dans le schéma de jeu adverse.

8. Bien sûr, il faudra attendre le dernier instant avant de retourner les pions frontières isolés de l'adversaire (surtout ceux des colonnes C et F).

9. Comme il faut éviter de s'emparer de la frontière mais qu'il faut tout de même préserver des pions, le joueur aura intérêt à avoir une bonne moitié des "pions morts" (pions complètement entourés), et à occuper le centre afin de "contrôler" la partie.

10. On s'apercevra que si le joueur veut respecter au maximum ces conseils, il aura intérêt à regrouper ses pions pour former une masse homogène (les positions de jeu sont en général meilleures dans ce cas).

11. Si le joueur n'a pas pu s'empêcher d'avoir des pions frontières isolés sur des colonnes C et F, il pourra essayer de reprendre la diagonale qui rejoint ces cases si elles sont opposées (les diagonales restent souvent importantes jusqu'à la fin du jeu).

Je le répète, ces conseils sont loin d'être à l'abri de toutes critiques, mais ce sont ceux qui me paraissent les plus sûrs et dont je me sers dans les parties. J'espère qu'ils vous seront clairs ; au plaisir de prochaines rencontres ...

AGENDA

HOMMES - MACHINES D'ANTONY

- Tournoi debutants.
 - Tournoi experts + machines.
- Le 1er fevrier 86 de 13h30 a 19h30.

E.N.S. CACHAN rdc bat. G
61, Av. du Pdt Wilson
94230 CACHAN (RER BAGNEUX)
Inscr.: Yannick HERVE (1)42 37 03 66
Nombreux lots dans les 2 tournois !

INTERNATIONAL DE CAMBRIDGE

- Tournoi ouvert a tous.
 - Fait partie du Grand Prix d'Europe.
- Le 8 et le 9 fevrier 86 de 9h30 a 18h.
Universite de Cambridge (Angleterre)
Renseignements au : (1)45 81 59 80
Hebergement possible sur place.

TOURNOI DEBUTANTS DE LA DEFENSE

- Ouvert a tous joueurs et joueuses dont c'est le premier tournoi, ou dont le Elo est inferieur a 1600 points.
- Le Samedi 15 fevrier de 13h 45 a 18h, Stand FFO, Salon de la Maquette, du Modele reduit et des Jeux de l'Esprit. CNIT (RER LA DEFENSE)

Pendant toute la duree du salon, nombreuses initiations, demonstrations et parties simultanees sur le stand de la FFO et de DUJARDIN. Vous pourrez egalement vous entrainer grace au Parcours du Ludophile, tournoi multijeux organise par la revue JEUX ET STRATEGIE avec l'aide de la FFO. Le salon se tiendra du samedi 8 au dimanche 16 fevrier.

OPEN DE MULHOUSE

- Ouvert a tous et a toutes.
 - Le Dimanche 2 mars de 10h a 18h, en 6 rondes au systeme Suisse + repas de midi et lots.
 - Inscription : 70 Francs (Dejeuner dans resto sympa compris).
- Inscr.: Paul FREYSS 89 46 17 80

OPEN DE TOULOUSE

Le Club d'Othello Toulousain organise l'apres midi du dimanche 2 mars son desormais traditionnel tournoi trimestriel :

Restaurant FREE - TIME
Place du Capitole
31000 TOULOUSE

De 13h30 a 18h sur 5 rondes.
Inscr.: Jean FONTAYNE 61 63 43 91

OPEN DE BOULOGNE

- Ouvert a tous et a toutes.
- Inscription 20 Francs sur place.
- Le 15 mars de 13h 45 a 18h 30.
- Rens. : FFO au (1)45 81 59 80
- Centre Socio - Culturel de Boulogne - Billancourt
22, Rue de la Belle Feuille.

Pour toute annonce de tournoi ou d'information de toute nature a inserer dans la rubrique AGENDA, contacter la FFO au plus tard le 30 mars pour une insertion dans le no 5 de Forum. Nous esperons d'ici la avoir fait main basse sur une police de caracteres accentues...

OPEN DE NANCY

- Tournoi ouvert a tous et a toutes.
 - Inscription 15 Fr. Nombreux lots.
- Le 22 mars de 13h 45 a 18h30 en 5 rondes au systeme Suisse.
- MJC Lorraine, Rue de Lorraine,
54500 VANDOEUVRE (NANCY)
Inscr.: Laurent PIERRON 83 66 48 74

FINALE DU GRAND PRIX DE FRANCE 1986

- Sur Invitation : Reserve aux huit premiers du classement du Grand Prix, arrete au 31 mars 1986.
- Tournoi en 7 rondes ; le 1er et le second sont qualifies pour la finale du Championnat de France 86.
- Le Dimanche 13 avril a Paris, dans les locaux du club de la rue d'Ulm.

INTERNATIONAL DE COPENHAGUE

- Tournoi ouvert a tous.
 - Fait partie du Grand Prix d'Europe.
- Les 19 et 20 avril 86 de 9h30 a 18h.
- Renseignements et Inscriptions au :
- (1)45 81 59 80
- Hebergement possible sur place.

INTERNATIONAL DE PARIS

- Tournoi ouvert a tous, avec la participation des meilleurs joueurs du monde.
- C'est le dernier tournoi de la saison 85-86 a compter pour le grand prix d'Europe.
- Les 30 et 31 aout 86.

Derniere minute : (!?!)

- C'est Emmanuel LAZARD qui a remporte le Championnat de France 85, devant Michel DRUMEL, second, puis B.DAUNAS, P.JUHEM, J.F. PUGET, O. THILL, J.M. MASCORT, M. TASTET, qui terminent 3 eme ex-aequo.

- Il n'a malheureusement pas conserve le titre mondial conquis l'annee passe par Paul RALLE : c'est le japonais TAKIZAWA qui l'a emporte, suivi de Paolo GHIRARDATO (Italie), puis David SHAMAN (USA), Neil STEPENSON (GB), Per-Erik WAHLBERG (Suede), Emmanuel LAZARD (France), Henrick VALLUND (Danemark), Peter KOTKAMAA (Finlande), Hang LEE-JUAN (Singapour), Simon JONES (Australie), et enfin Dionysis HARAMLAMBOPOULOS (Grece).

- Jean-Francois PUGET a ete le vainqueur du tournoi international de Milan, devant Luigi PUZZO (Italie), Joel FEINSTEIN (GB), Anders KIERULF (Suisse), Augusto BRUSCA (Italie), RANIERI (Italie)... Jean-Francois s'est ainsi d'emblee porte en tete du Grand Prix d'Europe 86, dont les prochains tournois sont Cambridge, Copenhague et Paris.

TOURNOI GRAND PRIX

par Dominique De RIBBENTROP

Le 8 septembre se déroulait à la M.J.C. de Pontoise le "Tournoi du Grand Prix" réunissant les huit joueurs ayant obtenu le plus de points au classement de l'ensemble des tournois homologués de la saison 83/84. Les deux premiers de ce tournoi seront qualifiés d'office à la finale du Championnat de France, évitant ainsi les sélections régionales, ou celle par le classement Elo. Le grand favori était Paul RALLE, qui sera effectivement le seul à faire un sans faute, et remportera le tournoi.

Ce tournoi représentait pour Paul un bon entraînement pour le Championnat de France et le Championnat du Monde. Des deux ex-aequo en seconde place, c'est Vincent BAILLET qui sera sélectionné au Bucholz pour la finale du Championnat de France.

Le classement fut le suivant :

- 7-0 1^{er} : Paul RALLE
- 5-2 2^{ème} : Vincent BAILLET - Bernard DAUNAS
- 4-3 4^{ème} : Jean-Manuel MASCORT
- 3-4 5^{ème} : Dominique De RIBBENTROP
- 2-5 6^{ème} : Emmanuel LAZARD - Jean-Philippe LALIGAND
- 0-7 8^{ème} : Jean-Jacques HALAJKO

Vous trouverez ci-dessous une sélection de 18 parties.

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

DAUNAS : 12
V. BAILLET : 52

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

LALIGAND : 36
LAZARD : 28

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

RALLE : 39
MASCORT : 25

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

de RIBB : 45
LALIGAND : 19

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

LAZARD : 19
RALLE : 45

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

MASCORT : 15
DAUNAS : 49

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

D AUNAS : 15
 RALLE : 49

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

LAZARD : 42
 MASCORT : 22

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

HALAJKO : 31
 LALIGAND : 33

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

LAZARD : 24
 de RIBB : 40

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

LALIGAND : 9
 RALLE : 55

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

MASCORT : 49
 V. BAILLET : 15

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

V. BAILLET : 34
 LAZARD : 29

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

MASCORT : 53
 de RIBB : 11

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

de RIBB : 18
 DAUNAS : 46

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

MASCORT : 34
 LALIGAND : 30

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

V. BAILLET : 27
 RALLE : 37

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

RALLE : 50
 de RIBB : 14

TOURNOI CHAMPIONNAT DE FRANCE

par Marc TASTET

C'est à l'hôtel Holiday Inn que s'est déroulée, le samedi 13 octobre, la finale du Championnat de France 84, rassemblant 28 participants sélectionnés par le classement Elo, le tournoi du grand prix, et les différentes éliminatoires ayant eu lieu les semaines précédentes dans toute la France.

Olivier Thill, champion 83 remettait donc son titre en jeu, alors que Daunas, champion 82 et vice-champion 83, déclarait forfait victime d'une mauvaise grippe.

Le tournoi comportait 7 rondes, au système suisse, à raison de 30 mn par joueur et par partie.

Vous trouverez ci-après une sélection de 24 des parties jouées, ordonnées de gauche à droite et de haut en bas et numérotées de 1 à 24. Chaque fois que l'on rencontre une partie ou Ralle joue, cela indique que l'on passe à la ronde suivante.

Au bout de 4 rondes, seuls Ralle et Puget alignent 4 victoires. Ils s'affronteront donc dans la 5^{ème} ronde (partie numéro 13), Ralle l'emportant.

Dans la partie numéro 15, Cervantes possède un net avantage au coup 47 où il force Lazard à donner un coin. Mais au lieu de jouer 48:a1, il cherche à gagner un temps en jouant b1. Lazard joue alors 49:c8 (forçant quasiment 50:g8) et enchaine alors 51:h2 (grâce au pion noir c7 retourné par 49) retournant ainsi le dernier pion blanc (e5) sur la diagonale a1-h8 que Cervantes ne peut plus recouper (et exploitant de surcroît le bord déséquilibré blanc b1-f1). Dès lors, la situation est retournée et Lazard gagne aisément.

Dans la 7^{ème} et dernière ronde, surprise, Ralle, jusque-là invaincu, perd contre Lazard (partie numéro 21) et les 2 joueurs se retrouvent alors à égalité avec 6 victoires chacun. Simultanément, Puget perd au temps au coup 56 contre Dupré (partie 23) alors qu'il gagne ensuite sur le damier (à noter toutefois que Dupré a eu au coup 55 un coup gagnant : a1, qu'il n'a pas joué). Puget perd donc ainsi l'occasion d'aligner 6 victoires et d'offrir au public un spectaculaire tournoi triangulaire pour désigner le vainqueur.

Le titre se joue donc dans la partie de départage (numéro 24) entre Lazard et Ralle. Au coup 32, Ralle réfléchit 15 mn avant de jouer ; toutefois, il lui reste suffisamment de temps pour finir et gagner la partie décisive.

Le classement final est donc le suivant :

1 ^{er} :	Paul Ralle	Dominique De Ribbentrop	
2 ^{ème} :	Emmanuel Lazard	Jean-Marc Millot, Denis Neuhart	
3 ^{ème} :	Roland Dupré, Jean-François Puget	Fabrice Lavoisier	
	André Bracchi, Vincent Baillet	Eric Torcia, Bruno Bras	
7 ^{ème} :	Christophe Cervantes	François Bouriant	
8 ^{ème} :	Pascal Roque	Hervé Le Morvan	
	François Baillet, Michel Drumel	Eric Bonneau	
	Jean-Manuel Mascort	24 ^{ème} :	Marc Tastet, Elie Cali
	Stéphane Bessis, Gérard Sury		Didier Torcia, Sophie Thill
14 ^{ème} :	Olivier Thill	28 ^{ème} :	Jean-Phillipe Maurin

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

SURY : 16
 RALLE : 48

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

BONNEAU : 14
 LAZARD : 50

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

MILLOT : 38
 BESSIS : 26

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

MASCORT : 23
 RALLE : 41

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

DRUMEL M. : 24
 LAZARD : 40

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

ROQUES : 38
 LAVOISIER : 26

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

RALLE : 50
 TORCIA : 13

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

LAZARD : 28
 PUGET : 36

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

MASCORT : 57
 TASTET : 6

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

BRAS : 15
 RALLE : 49

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

MILLOT : 19
 MASCORT : 45

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

LAZARD : 51
 THILL : 13

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

RALLE : 48
PUGET : 16

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

MILLOT : 29
BAILLET V. : 35

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

LAZARD : 47
CERVANTES : 17

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

MASCORT : 22
DUPRE : 42

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

DUPRE : 8
RALLE : 55

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

BESSIS : 30
LAZARD : 34

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

SURY : 8
BAILLET V. : 56

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

BRACCHI : 41
MASCORT : 23

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

RALLE : 26
LAZARD : 38

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

TASTET : 24
DRUMEL : 40

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

DUPRE : 25
PUGET : Perdu au temps

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

LAZARD : 25
RALLE : 39

T O U R N O I

TOURNOI DE PARIS 85

par Emmanuel LAZARD

Si on vous demandait ce que signifiait pour vous le 30 Août et le 1^{er} septembre 1985, vous répondriez probablement retour de vacances, départ en vacances, rentrée scolaire, automne, fin d'année... Peu d'entre vous pensaient alors à Othello. Pourtant, ce week-end là, vingt huit parmi les meilleurs joueurs mondiaux étaient réunis au 35^e étage, au salon panoramique de l'hôtel Concorde Lafayette pour participer au 2^e Tournoi International de Paris. Pourquoi international? Parce-que, d'une table à l'autre on trouvait le champion du Monde 84 : Paul RALLE, et pas moins de douze champions ou ex-champions nationaux : David SHAMAN (USA, 82, 85) ; Henrick VALLUND (DAN, 85) ; Emmanuel LAZARD (FRA, 85) ; David SHARMAN (GB, 84) ; Bernard DAUNAS (FRA, 82) ; Per-Erik WAHLBERG (SUE, 81, 82, 83, 85) ; Karsten FELDBORG (DAN, 82, 83) ; Augusto BRUSCA (ITA, 84) ; Olivier THILL (FRA, 83) ; Anders KIERULF (SUI, 83) ; Pierre JEANGILLE (BEL, 83) ; John PARKER (GB, 78).

Le samedi, 7 rondes, suivant un classique système suisse, furent jouées avec 25 mn par joueur et par partie. Le lendemain, 4 rondes complétèrent les appareilllements avec un système suisse modifié, qui permettait à deux joueurs de se rencontrer une deuxième fois, en échangeant les couleurs. A la suite de ces 11 rondes, les deux premiers se rencontraient dans une finale au meilleur des trois parties. Tous les participants ont souligné l'efficacité d'un tel système qui reflète bien la force des joueurs.

Le classement, sans tenir compte de la finale, s'établit comme suit :

1	Takeshi	MURAKAMI	JAP.	11	462 pions
2	Nozomu	KAWAZOE	JAP.	8	440
3	David	SHAMAN	USA.	7	433
	Paul	RALLE	FRA.	7	395
	Henrik	VALLUND	DAN.	7	386
	Claus	QVIST JESSEN	DAN.	7	373
	Emmanuel	LAZARD	FRA.	7	370
8	Paul	SMITH	GB.	6	403
	David	SHARMAN	GB.	6	399
	Bernard	DAUNAS	FRA.	6	380
	Valérie	KIERULF	SUI.	6	363
	Luigi	PUZZO	ITA.	6	361
13	Jean-François	PUGET	FRA.	5,5	366
	Per-Erik	WAHLBERG	SUE.	5,5	343
	Marc	TASTET	FRA.	5,5	329
16	Karsten	FELDBORG	DAN.	5	381
	André	BRACCHI	FRA.	5	375
	Augusto	BRUSCA	ITA.	5	368
	Eric	TORCIA	FRA.	5	343
	Olivier	THILL	FRA.	5	295
21	Anders	KIERULF	SUI.	4,5	360
	Jean-Manuel	MASCORT	FRA.	4,5	327
23	Pierre	JEANGILLE	BEL	4	325
	Luc	JEANGILLE	BEL	4	287
	Peter	BHAGAT	GB.	4	283
26	Philippe	GENTHON	FRA.	3	282
27	Didier	TORCIA	FRA.	2,5	192
28	John	PARKER	GB	1	171

T. MURAKAMI a gagné la finale 3/0 contre N. KAWAZDE.

Je vous donne rendez-vous les 30 et 31 août 1986, pour la prochaine édition de ce grand tournoi international.

INFORMATIQUE

LE MINIMAX

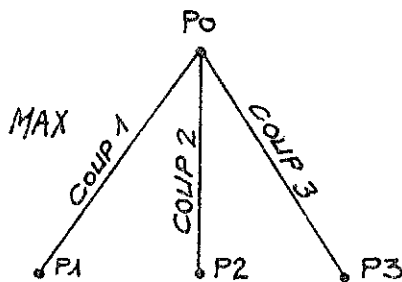
par Jean-François PUGET

Cet algorithme est utilisé dans beaucoup de programmes de jeux : Echecs, Dames et bien sûr Othello, pour choisir le prochain coup à jouer.

I) PRESENTATION

Prenons un premier exemple. On suppose que 2 joueurs que l'on appelle Min et Max jouent à un jeu, que c'est à Max de jouer et qu'il reste 3 coups à jouer pour finir la partie. Max est en fait le programme.

Construisons (fig. 1) une sorte d'arbre renversé : Plaçons tout d'abord P₀ (Position actuelle du jeu). Sur la ligne au dessous plaçons les positions qui correspondent à l'exécution d'un coup de Max. Par exemple, si Max a 3 coups possibles, plaçons P



qui serait la position du jeu si Max jouait le premier de ses coups, puis P₂ et P₃. On relie P₀ à ces positions, que l'on appelle les successeurs de P₀, par des arcs (branches de l'arbre) représentant les coups. P₀ est à la profondeur 0 et ses successeurs sont à la profondeur 1. Marquons à gauche Max pour indiquer que l'on passe à l'un de ses successeurs par un coup de Max, puis recommençons : pour chacune des positions P₁, P₂, ou P₃, plaçons toutes les positions qui en découlent par l'application d'un coup de Min (voir fig. 2) puis pour chacune des

ces nouvelles positions générons les successeurs correspondant à un coup de Max. Nous nous arrêtons alors car nous avons effectué 3 coups depuis P₀. Sur la fig. 2 les positions P₁₀ à P₁₉ correspondent à deux parties finies.

Mettons une note à ces positions :

- +1 si Max a gagné.
- 0 si la partie est nulle.
- 1 si Min a gagné.

Supposons que ces notes soient données à P₁₀, . . . , P₁₉ comme indiqué sur la figure (c'est le chiffre dans un rond à droite de la position).

Examinons ensuite les positions situées juste au dessus, à la profondeur 2. Si Max avait le trait en P₄, il jouerait le seul coup possible et obtiendrait la position P₁₀ qui est perdante pour lui. P₄ est donc perdante pour Max, on la marque à -1.

De même en P₅ Max aurait le choix entre 3 coups. Il choisit le meilleur, c'est à dire celui qui conduit à la position ayant la valeur maximum. Ici c'est P₁₃, qui est gagnante, et donc P₅ l'est aussi. On remarque donc que la valeur de la position où Max a le trait est le maximum des valeurs de ses successeurs. Nous pouvons ainsi calculer les valeurs des positions P₆ à P₉.

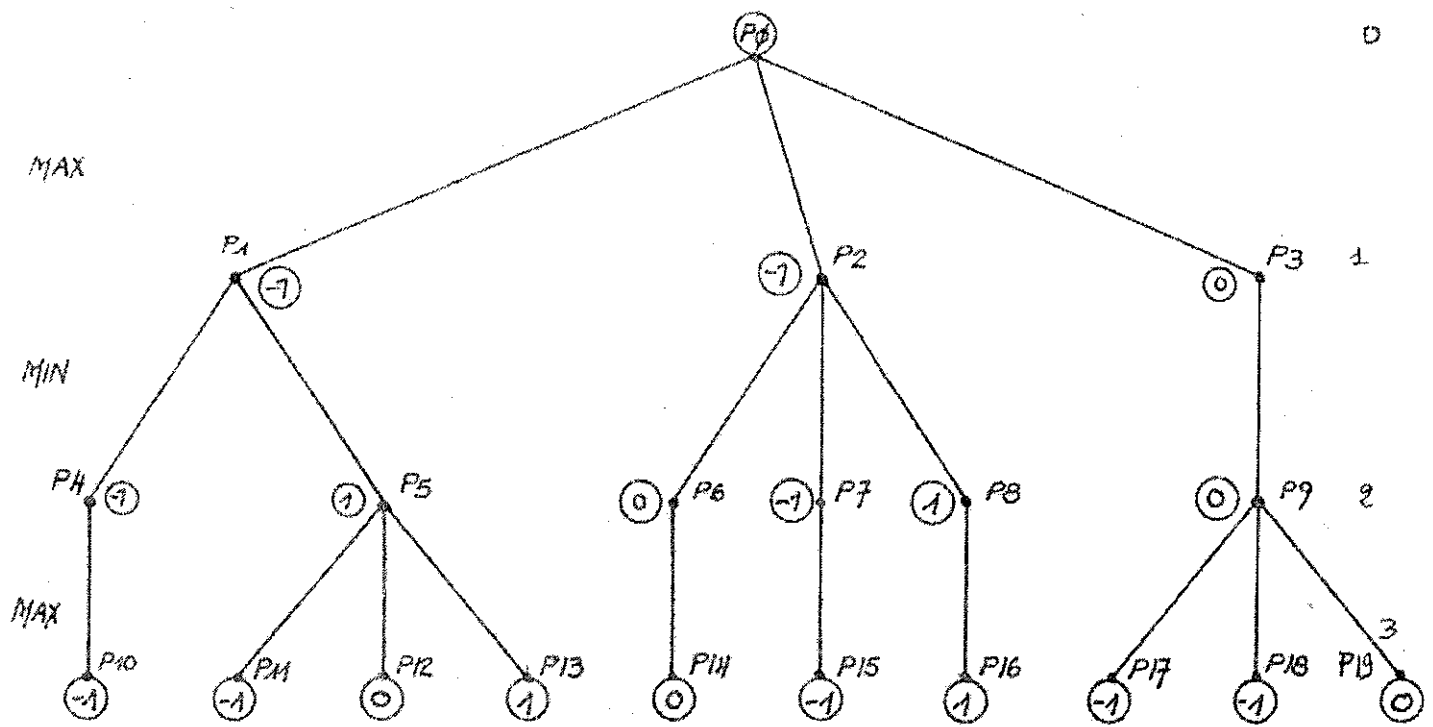


Fig. 2

Vient ensuite le calcul des valeurs des positions situées à la profondeur 1. Si nous étions en P1 et que le trait était à Min, celui-ci aurait le choix entre 2 coups. Il choisirait le meilleur pour lui, c'est à dire le moins bon pour Max, donc la position qui conduit à la position ayant la valeur minimum. Ici c'est P4, perdante pour Max ; P1 est donc perdante et on la marque à -1. Remarquons que la valeur d'une position où Min a le trait est le minimum des valeurs des ses successeurs. On calcule ainsi les valeurs P2 et P3.

Nous arrivons enfin à P0, et c'est à Max de jouer. Nous avons vu précédemment que si les 2 adversaires jouent au mieux, alors P1 et P2 sont perdantes pour Max tandis que P3 est nulle. Le bon coup pour Max est donc le troisième, c'est celui qui conduit à la position ayant la valeur maximum. La raison pour laquelle nous avons appelé les joueurs Min et Max devrait être claire maintenant ...

II) PRATIQUE : LA FONCTION D'ÉVALUATION

Dans la pratique un problème insurmontable se pose. Supposons en effet que l'on soit à 10 coups de la fin. L'algorithme fonctionne correctement : il suffit de générer 10 étages de positions au lieu de 3, puis d'évaluer celles situées à la profondeur 10, enfin de remonter les valeurs comme ci-dessus.

Mais si on est à 20 ou 30 coups de la fin, on n'a tout simplement pas le temps, et de très loin, de générer l'arbre jusqu'à la fin du jeu. Fixons nous donc une profondeur maximale p_{max} , et générons l'arbre correspondant. La partie n'étant pas terminée en profondeur p_{max} , il n'est plus possible d'affirmer qu'une position est gagnante, perdante ou nulle. Nous avons donc besoin d'une fonction d'évaluation statique, qui à toute position P qu'on lui fournit, affecte une valeur $f(P)$, d'autant plus grande que la position est bonne pour Max (c'est à dire pour le programme). Si néanmoins il était possible de l'affirmer, alors par convention :

$$f(P) = + \text{ infini si } P \text{ est gagnante pour Max.}$$

$$f(P) = - \text{ infini si } P \text{ est perdante pour Max.}$$

Pour résumer il faut donc :

- 1- Générer l'arbre jusqu'à la profondeur p_{max} .
- 2- Marquer chacune des positions à la profondeur p_{max} par sa valeur $f(P)$.
- 3- Remonter ensuite les valeurs à la profondeur $p_{max} - 1$, puis $p_{max} - 2$, etc . . . jusqu'à la profondeur 1 de la manière suivante. Calculons la valeur des positions à l'étage de profondeur p :
 - si p est pair (trait à Max)
 - alors la valeur d'une position est le maximum des valeurs de ses descendants
 - sinon (p est impair, trait à Min)
 - alors la valeur est le minimum de ses descendants.
- 4- (Nous avons ici calculé les valeurs des positions à la profondeur 1). Le meilleur coup pour Max est celui qui produit à la position ayant la valeur maximale.

Exemple : En fig. 2, le meilleur coup est le troisième.

Exercice : reprendre la fig. 2 en supposant qu'à la profondeur 3 les valeurs données par la fonction d'évaluation soient les opposées des valeurs marquées. Quel est le meilleur coup ?

Dans le prochain article, je présenterai une procédure Pascal qui réalise cet algorithme, augmenté de quelques améliorations (alpha-bêta).

III) DISCUSSION DE L'ALGORITHME.

Le principal avantage du minimax est qu'il permet de distinguer entre l'évaluation statique de la position, sans se préoccuper de ce qui se passe ensuite, et sa remise en situation dynamique, dont se charge le minimax.

Son principal inconvénient : L'effet horizon, qui se produit quand on se fixe à priori une profondeur fixe de recherche. Deux effets peuvent se produire :

- l'effet horizon négatif : le programme joue des coups d'attente qui repoussent certains effets négatifs (perte de coin par exemple) au-delà de la profondeur limite, alors qu'il sont inéluctables.

- l'effet horizon positif : le programme ne joue pas le meilleur coup (il est pour lui apparemment mauvais) car il ne voit pas assez loin.

Il est possible d'améliorer l'algorithme :

- En générant moins de positions : utilisation des coupures alpha-bêta (qui seront traitées la prochaine fois), tentatives pour ne conserver comme successeurs que quelques uns (les meilleurs !) des coups légaux.

- En essayant de limiter l'effet d'horizon, ceci en continuant la recherche jusqu'à obtenir des positions "stables" (par exemple plus de coins en prise, etc...) au lieu de s'arrêter à une profondeur fixée. Ce problème se compliquera à Othello car souvent une position n'a absolument pas la même valeur si Max a le trait ou si c'est Min.

Un dernier point laissé en exercice : que se passe-t-il si un des deux joueurs passe ?

JEU PAR CORRESPONDANCE

PARTIE COMMENTEE

par Jean-Manuel MASCORT

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

9-f7 : Développe les possibilités de jeu sur le bord sud pour blanc. On pourrait préférer 9-d3. Mais on s'expose ainsi au bon coup blanc 10-c7, sur lequel noir peut avoir des difficultés à construire son jeu.

10-f8 : Sur 10-d7, 11-d3 12-f8 13-b6 ne donne pas de suite évidente à blanc.

12-d6 : ou 12-c7.

25-b3 : poursuit la volonté noire de ne pas briser le mur blanc est.

28-b6 : (g3 étant contré par 29-h3). Ce coup donne un certain avantage à blanc, qui met son adversaire sur la défensive.

29-a7 : g4 ou g5, malgré une continuation facile pour blanc, aurait donné une position moins "scabreuse" pour noir.

32-b4 : 32-g6 aurait accéléré les choses.

37-b8 : 37-b7 permettait une future infiltration en b8 après la prise du coin, et interdisait l'accès de blanc en a6.

40-g4 : retourne le pion b4, noir ne pouvant provisoirement plus jouer b7.

47-h4 : blanc n'a plus qu'à conclure.

NOMBRE DE POINTS AU GRAND PRIX APRES 11 TOURNOIS AU 1 JANV. 86

Bernard DAUNAS:	272
Paul RALLE:	235
Jean-François PUGET:	196
Emmanuel LAZARD:	115
Marc TASTET:	98
Jean-Philippe LALIGAND:	68
Elie CALI:	63
Anders KIERULF:	50
Olivier THILL:	46
Didier PIAU:	43
Michel DRUMEL:	43
Philippe GENTHON:	43
André BRACCHI:	40
Dominique de RIBBENTROP:	35
Alain Le SAOUT	30
Jean FONTAYNE:	28
Laurent OCHONISKY:	25
Paul FREYSS:	25
Roland DUPRE:	25
Stephane BESSIS:	25
Jean-Manuel MASCORT:	22
Pierre BOUSQUET:	18
Denis LARROQUE:	17
Pascal ROQUES:	13
Christof BRASS:	10
Christophe CERVANTES:	10
Jean-Philippe CAZARD:	10
Marcello MERKLE:	10
Valerie HAECKY:	10
Alain DRUMEL:	9
Fabrice LAVOISIER:	6
Jean-Claude DELBARRE:	6
Marc-Etienne VARGENAU:	7
Elisabeth OLIARY:	6
Jean-Christophe WEILL:	6
William LIPARO:	6
Didier LONG:	4
Eric TORCIA:	4
Guy AVELLO:	4
Didier FLAMENT:	3

