

Le magazine de la Fédération Française d'Othello

FFORUM

ÉTÉ 1996

N° 41

a b c d e f g h

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

Blanc joue et gagne...

②

Édito...

Chères amies, chers amis, bonsoir !

Voici le numéro estival de votre magazine othellistique préféré.

Pour bronzer encore plus, il est bien connu qu'il faut aller en altitude, alors n'hésitez plus, venez nous rejoindre à Font-Romeu, dans les Pyrénées, du 17 au 24 août pour notre habituel stage d'été. Si vous ne vous êtes pas déjà inscrit, il est encore temps de le faire, et pour tout renseignement complémentaire, contactez Emmanuel Lazard au (1) 43 31 87 93.

Après ce repos (sic !) bien mérité, venez vous dégourdir l'esprit au treizième tournoi international de Paris, les 31 août et 1^{er} septembre prochains. Beaucoup de joueurs étrangers sont attendus, parmi les meilleurs du monde, et bien sûr la fine fleur de l'Othello français. Ne croyez pas que ce tournoi soit réservé aux tout meilleurs : il y a des joueurs de tous niveaux. Le système d'appariements utilisé vous assure que vous jouerez la plupart du temps avec des joueurs de votre niveau (vous pourrez même les battre !) mais vous aurez sans doute le plaisir de vous mesurer à quelques grosses pointures.

L'automne reviendra pourtant, hélas, et avec lui l'époque de la rentrée (ce qui est accessoire), mais aussi et surtout des Championnats régionaux, qualificatifs au Championnat de France. Comme d'habitude, la finale sera organisée début décembre. Rappelons qu'il est très simple, amusant, voire valorisant, d'organiser un championnat régional dans votre ville :

- convainquez une poignée de copains de venir jouer avec vous à un nouveau jeu génial que vous venez de découvrir, en le leur apprenant si nécessaire ;*
- mettez-vous d'accord avec les autres othellistes de votre région (ce peut être les mêmes que les précédents) pour éviter d'avoir deux sélections locales concurrentes ;*
- choisissez un samedi ou un dimanche quelconque entre le 19 octobre et le 17 novembre (on vous laisse le choix de la date) ;*
- trouvez une salle pouvant accueillir un tournoi de cinq rondes sur une après-midi (les salles des fêtes, les ludothèques, les BDE, les arrière-salles de café, ou votre appartement font en général l'affaire) ;*
- prévenez la FFO, qui peut vous soutenir moralement ou vous prêter des jeux et des pendules.*

Le Champion de la région (peut-être VOUS !), auréolé de sa gloire toute fraîche, est automatiquement qualifié pour la finale (à condition que vous ayez réussi à réunir au moins six joueurs). Le nombre des autres qualifiés est déterminé à la proportionnelle en fonction du nombre de participants total de toutes les championnats régionaux : plus vous ferez venir de joueurs à votre championnat, plus vous avez de chances d'être qualifié.

Rappelons que ces sélections sont gratuites et que les sélectionnés à la finale voient leurs frais de déplacement remboursés, sur la base d'un billet SNCF 2^e classe, à condition qu'ils adhèrent à la Fédération s'ils ne sont pas déjà adhérents.

Donc, n'hésitez pas : organisez un Championnat régional ! Et appelez-nous dès que possible, en temps et en heure, pour que l'annonce du tournoi (indispensable) passe dans le prochain Fforum, c'est-à-dire avant le 15 septembre.

Le prochain championnat du monde (le vingtième) aura lieu à Tokyo (Japon). Dominique Penloup est le seul joueur préqualifié, mais comme il a déjà gagné trois tournois (championnat de France, Florence et Strasbourg), il est carrément qualifié. Il vous reste cinq chances d'aller au pays du soleil levant : le tournoi préqualificatif de Lyon (qui aura sans doute déjà eu lieu au moment où vous lirez ces lignes), le tournoi international de Bruxelles, le tournoi de Paris, la finale du Grand Prix et le tournoi de Villeneuve-d'Ascq.

À bientôt, Marc Tastet, Stéphane Nicolet et Emmanuel Lazard

Sommaire

- 4 ♦ Magazine
- 8 ♦ Problèmes
- 9 ♦ Othello en japonais
- 10 ♦ Partie commentée : Penloup-Caspard
- 12 ♦ Initiation : le balayage intérieur
- 13 ♦ Descartes et de l'Othello
- 13 ♦ Solutions des problèmes
- 14 ♦ La partie du siècle...
- 15 ♦ Grands Prix de France et d'Europe
- 16 ♦ Partie commentée : Feldborg-Tastet
- 18 ♦ Les anciens numéros de Fforum
- 19 ♦ Courrier des lecteurs
- 20 ♦ Deux bords de cinq
- 22 ♦ Tests de finales
- 24 ♦ Les échos d'Othello
- 25 ♦ Gare aux gaffes !
- 26 ♦ Classement
- 27 ♦ Solitaire
- 28 ♦ Agenda
- 29 ♦ Les clubs

Ont participé à ce numéro :

Hiroyuki ABE

Marc ALDEBERT

Sandry ANDRIANI

Thierry BOUSCH

Emmanuel CASPARD

Alexandre CORDY

Emmanuel LAZARD

Stéphane NICOLET

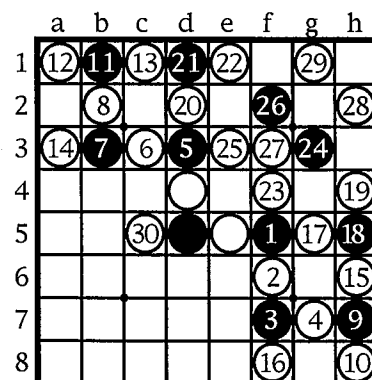
Marc TASTET

Olivier THILL

FFORUM est le magazine de la
Fédération Française d'Othello
B.P. 383
75626 PARIS Cedex 13
Téléphone : (1) 45 35 55 86

OTHELLO® est une marque
déposée, distribuée en France
par MATTEL

La curiosité du trimestre : Que se passe-t-il si l'on démarre le jeu avec trois pions seulement ? Enlevez le pion e4 de la position de départ. Si Blanc commence, il gagne trivialement 64 à 0. Et si Noir commence ? Blanc gagne aussi 64 à 0 de manière forcée, ainsi que le démontre la suite ci-contre ! L'idée est de commencer par un escalier (un *shisho*) digne des plus belles parties de go.



MAGAZINE

Tournoi International de Copenhague (27 et 28/4/96)

par Marc Tastet

Première grande nouvelle : on a découvert un nouveau joueur d'Othello danois ! Depuis plusieurs années, les seuls Danois qui participaient au tournoi international de Copenhague étaient au nombre de cinq : Karsten Feldborg, Erik Jensen, Erik Nielsen, Henrik et Torben Vallund. Claus Qvist Jessen qui était l'un des pères-fondateurs d'Othello au Danemark a arrêté de jouer depuis 1990 (il s'est mis au backgammon, le traître). Certes, d'autres Danois ont participé à des réunions de clubs ou même au championnat danois, mais aucun n'avait jamais joué dans des tournois internationaux. Or cette année, Torben Mogensen a participé au tournoi de Copenhague. Il y avait donc six Danois et six étrangers (quatre Suédois, David Shaman et moi) ce qui permettait de faire un toutes-roulons d'une part et un match officieux Danemark-reste du monde d'autre part.

Deuxième grande nouvelle, pour la première fois depuis le tournoi de Copenhague en 1989, Dominique Penloup n'est pas venu à un tournoi du Grand Prix d'Europe ! Comment se fait-il qu'il ait préféré passer quelques jours sous des cieux plus cléments ? Je suis en mesure de vous révéler la vraie raison. Dominique et moi étions les seuls joueurs à avoir participé à tous les tournois du Grand Prix d'Europe depuis le tournoi de Paris 1989. J'ai interrompu la série en n'allant pas au tournoi de Cambridge en février dernier. Comme Dominique y est allé, il détient donc le record de participations consécutives à des tournois du Grand Prix d'Europe : 31 et n'avait pas besoin d'aller à Copenhague puisque ce record n'est pas près d'être battu : la plus longue série en cours est due à David Shaman et ne fait que quatre tournois (après Florence).

La première ronde du tournoi se déroule sans surprise, mais il n'en est pas de même à la seconde qui

va voir la défaite des deux anciens champions du monde.

Je rencontre le fameux nouveau joueur danois. Il retourne beaucoup de pions dans l'ouverture. Je joue une case X un peu aventureuse au coup 29 pensant à tort qu'il allait bien jouer f3 tôt ou tard. De ce fait beaucoup de mes coups au nord sont pourris car le pion f2 est tabou (si je le retourne, Blanc joue h2 sans retourner g2) et je ne peux pas jouer f3 sinon je me fais arnaquer avec h1 et je n'ai pas accès à h2. La fin de partie se termine sur une grosse masse qui m'oblige à sacrifier trop. Je joue parfaitement depuis le coup 43 mais mon adversaire ne fait pas assez d'erreurs pour que je l'emporte, bien que j'aie gagné la parité.

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

Tastet 29-35 Mogensen

Pendant ce temps, Hugo Calendar bat David Shaman. En fait, David était gagnant jusqu'au coup 47 : 47.a1 a3 b1 a8 d1 h2 h1 g1 b7 b8 c8 g7 g8 h8 faisait 37-27.

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

Shaman 22-42 Calendar

Au soir du premier jour, Erik Jensen est seul en tête avec 6 sur 7 (une seule défaite face à David). Suivent Nils Berner et David Shaman avec 5 sur 7, Karsten Feldborg 4,5 (ayant battu David à la dernière ronde) puis trois ex aequo dont moi avec 4 sur 7. Au restaurant, Nils envisage déjà l'hypothèse où il serait en finale bien qu'ayant perdu contre les deux anciens champions du monde, mais la suite lui montrera qu'il n'avait pas de souci à se faire de ce côté-là.

Dans le match Danemark-reste du monde, après les quatre premières rondes parfaitement équilibrées, le Danemark a pris l'avantage et mène maintenant 22,5 à 19,5.

Le dimanche, David gagne ses quatre parties tandis qu'Erik perd face à Nils, lequel chute contre Feldborg et Torben Vallund. Le Danemark gagne facilement le match par 35 à 31. Je dois dire que je n'ai pas aidé le reste du monde, ayant battu seulement deux Danois sur six !

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

Feldborg 43-21 Berner

La finale oppose donc David Shaman à Erik Jensen : c'est la revanche d'il y a deux ans (Erik l'avait emporté 2-1). Nils Berner, préférant rentrer chez lui que disputer le match pour la troisième place abandonne donc cette place à Karsten Feldborg. On a hésité pour savoir si l'on devait faire jouer Torben à sa place, mais on ne l'a pas fait, à juste titre.

D'habitude, j'aime bien regarder les finales ou matchs pour la troisième place quand je n'y participe pas, mais là, j'ai préféré aller visiter le nouveau musée d'art moderne construit quasiment sur la plage quelques kilomètres au sud de Copenhague et qui abritait l'exposition inaugurale consacrée au peintre Emil Nolde.

Quand je suis revenu, David avait gagné 2-0, sans qu'Erik paraisse avoir jamais eu l'avantage.

C'est la première victoire de David à Copenhague et aussi son quatrième succès consécutif en ce début d'année 96 dans quatre pays différents : Cambridge, préqualificatif de Paris, Mont Saint-Guibert en Belgique et Copenhague. Belle série !

(NDLR : Dominique Penloup et David Shaman sont en forme cette année puisqu'ils ont gagné à eux deux six des sept premiers tournois préqualificatifs : trois chacun ! Seul Tamenori a pu faire quelque chose...)

Classement final

1. Shaman D. (USA) 9 +2
2. Jensen E. (DK) 9 +0
3. Feldborg K. (DK) 8
4. Berner N. (S) 7
5. Vallund T. (DK) 7
6. Tastet M. (F) 6
7. Vallund H. (DK) 5
8. Calendar H. (S) 4
- Nielsen E. (DK) 4
10. Hansson O. (S) 3
11. Mogensen T. (DK) 2
- Rignell D. (S) 2

Finale 2

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

Jensen 24-40 Shaman

Finale 1

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

Shaman 43-21 Jensen

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

T. Vallund 10-54 Jensen

Tournoi International de Florence (25 et 26/5/96)

par Stéphane Nicolet

Mesdames, Mesdemoiselles, Messieurs, je voudrais aujourd'hui revenir sur un point précis du grand programme de recherche que nous nous sommes, ensemble, engagés à mener à bien cette année : je veux parler, vous vous en serez douté, de cette rupture fondamentale qu'a constituée, dans l'histoire troublée des relations politiques au vingtième siècle, ce que nous appelons de nos jours « l'affaire du 11e tournoi d'Italie d'Othello ».

Chacun connaît les faits, cyniques, brutaux, spectaculaires même par leur sécheresse : l'édition 1996 de l'open international de Rome fut organisée à Florence.

Les acteurs italiens de l'époque furent-ils seulement conscients des réactions enflammées que pourrait entraîner un tel diktat, anticipèrent-ils la fronde qui grandit dans les rangs des petites gens du monde othellistique, et se transforma rapidement, on s'en souvient, en bourrasque, en révolution, en tremblement de terre institutionnel ?

On peut en douter, mais il nous est, en tout état de cause, trop difficile de nous plonger dans la psychologie, l'intelligence et les croyances collectives des peuples de ce temps pour pouvoir en dire plus à ce sujet.

Ce qui est certain, en revanche (et là nous avons du factuel), c'est qu'il fallut à l'époque toute l'opiniâtreté désespérée et la verve don-quichottesque d'une Elisabetta Vecchi se battant des mois durant contre les autres moulins à paroles du conseil de la Fédération Italienne d'Othello pour faire passer une décision aussi audacieuse qui, si l'on y regarde de plus près, ne remettait rien de moins en cause qu'une tradition multiséculaire : depuis Laurent de Médicis, il était écrit que la manche italienne du Championnat d'Europe aurait lieu soit à Milan, soit à Rome, soit nulle part. Il semble bien (c'est du moins la seule explication historiquement satisfaisante qui soit consensuellement acceptée de nos jours, en tout cas la seule qui concorde avec ce que l'on sait de la

politique transalpine contemporaine de ces événements), que les principales clauses du compromis résultant de ces difficiles joutes diplomatiques aient été savamment balancées. Certes, si les tenants de l'aventurisme et de la modernité obtenaient le changement de localisation évoqué ci-dessus, les chantres de la tradition établie et de l'ordre des choses (ceux que l'on appelleraient de nos jours les conservateurs, mais sans doute les acteurs de l'époque eux-mêmes réfuteraient-ils cette épithète hâtive), pour leur part, obtinrent que le déroulement sportif de la compétition ne souffrît, lui, d'aucun hasard, ainsi que l'attestent les minutes de ces tractations, miraculeusement parvenues jusqu'à nous, dont voici, pour la première fois, une traduction critique et commentée :

1) Attendu que les Italiens avaient eu et auraient, de tout temps, une réputation de peuple généreux et ouvert à défendre, il fut décidé que les quatre premières places du tournoi reviendraient, de droit, à quatre joueurs étrangers.

⑥

En particulier, on se débrouilla, semble-t-il, pour exclure du tournoi un certain romain Francesco Marconi, dont la réputation a traversé les âges et que les chroniques de l'époque décrivent déjà comme « un être terrible, capable de battre Tamenori, voire de gagner de forts tournois ».

2) Attendu que, parmi les sus-dits joueurs étrangers, tentaient d'apparaître et de s'imposer sporadiquement des histrions irrévérentieux (sans doute faut-il voir ici une allusion à ceux que, selon une expression étrange que l'on a encore du mal à interpréter, on appelait à l'époque les « p'tits jeunes ») et afin de les dégoûter définitivement, il fut convenu que les quatre joueurs de tête seraient choisis non seulement pour leur talent, mais aussi pour la longévité de leurs services rendus : Karsten Felborg (15 ans d'expérience), Marc Tastet (13 ans), David Shaman (17 ans) et Dominique Penloup (9 ans seulement, mais repêché car tenant du titre).

On le voit, ces documents apportent un éclairage nouveau sur ces événements jusqu'alors opaques et permettent, j'ose le dire, une avancée décisive dans l'interprétation des périodes qui suivirent. Comment s'étonner, en effet, que devant un exemple si diaphane de despotisme tyrannisant, la masse des othellistes ne réagît sur le champ, que, de ce jour, de nouveaux slogans dévastateurs et subversifs apparussent (tel le fameux « allez dans les tournois ! venez dans n'importe quel tournoi, mais venez ! »), entraînant, *in fine*, les populations européennes de l'époque dans la tourmente du jeu et de la décadence ?

Mais je m'aperçois, hélas !, que l'heure tourne, aussi remettre-je l'analyse détaillée de ces bouleversements sociaux à mon prochain séminaire, qui aura lieu, dans cette même salle, dans trois mois.

Mesdames, Mesdemoiselles, Messieurs, je vous remercie de votre attention.

Classement final

1.	Penloup D.	{F}	8/11 +2
2.	Shaman D.	{USA}	9 +0
3.	Tastet M.	{F}	8 +2
4.	Feldborg K.	{DK}	8 +1
5.	Jensen E.	{DK}	7
6.	Stanzione P.	{I}	6.5
	Tucci A.	{I}	6
	Nicolet S.	{F}	6
	Calendar H.	{S}	6
	Silvola A.	{I}	6
	Vecchi E.	{I}	6
	Menozzi G.	{I}	6
	Comerci M.	{I}	6
	Castellano G.	{I}	6
15.	Romano B.	{I}	5.5
	Sperandio R.	{I}	5.5
	Barnaba D.	{I}	5.5
18.	Corradi F.	{I}	5
	Fasce P.	{I}	5
20.	Bellini E.	{I}	4
21.	Fanello R.	{I}	3
	Piazza L.	{I}	3
23.	Bellini A.	{I}	1

Finale 2

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

Penloup 42-22 Shaman

Match 3/4 - 2

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

Tastet 37-27 Feldborg

Finale 1

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

Shaman 22-42 Penloup

Ronde 9

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

Nicolet 37-27 Tastet

Préqualificatif de Strasbourg (15 et 16/6/96)

par Emmanuel Lazard

Dans *Fforum 36*, je vous avais prédit que tout le monde viendrait en découde à Strasbourg en 96 et je n'ai pas eu tort ! Record de participation pour un tournoi préqualificatif puisque vingt-quatre joueurs avaient fait le déplacement. Strasbourg, capitale de l'Europe : 2 pseudo-Allemands, 1 américano-franco-belge, 1 italien-belge, 5 belgo-belges et tout le

reste de Français (avec un espion japonais) se sont retrouvés au foyer de l'école de chimie de Strasbourg pour en découde sur 64 cases.

Très rapidement, il apparaît que les locaux ne sont pas venus faire de la figuration : Cordy perd contre Robin, Bourrachot et Scherno ; celui-ci bat Alard et Abe, pendant que Lanuit annule

contre Andriani et que Bourrachot fait de même contre Johnson. Vous trouverez à la fin de cet article la partie Lanuit-Andriani. 46.a8 est catastrophique pour Blanc. Il fallait jouer 46.h3, menaçant de jouer a8 puis c8. Si Noir joue 47.h1 ou 47.g1 pour éviter cela, Blanc joue 48.b2!! et Noir ne va jamais recouper la diagonale b2-g7. Après 46.a8 Noir

a la nulle et même le gain après 48.c1 qui perd la parité au nord-ouest (la bonne suite pour Blanc est 48.h3 h8 b1 h7 b2 g1 f1 e1 h2 c1 h1 g7 ps a1 32-32 ou 48.h3 h8 b1 c1 e1 h7 g7 g1 h1 f1 h2 a1 b2 32-32) mais aurait dû jouer 49.h8 h7 g7 h3 g1 e1 f1 h1 b1 b2 a1 ps h2 34-30. Blanc se permet alors de perdre quelques pions (50.h7 b2 a1 e1 f1 h8 g7 h3 h2 h1 ps g1 gagne 27-37) mais fait la dernière erreur au coup 54(!) en ne jouant pas 54.a1 h8 f1 h7 ps h2 g1 30-33.

Après 7 rondes, Shaman et Lazard se détachaient avec 6 points (chacun ayant battu l'autre une fois), suivis de Penloup (défaites contre Shaman et Alard) et Scherno (battu par Robin et Penloup) avec 5, Andriani et Bourrachot se tenant en embuscade un demi-point derrière.

Le dimanche matin, les plus belles remontées sont à mettre à l'actif de Robin et Viviani qui gagnent respectivement trois (en battant Johnson) et quatre parties et terminent ex aequo à la quatrième place, Robin se qualifiant pour le match 3/4 au départage. Bourrachot continue sur sa lancée en s'adjugeant Andriani et Abe. Penloup perd une nouvelle fois contre Shaman et Lazard perd ses deux parties contre Penloup.

À la fin des onze rondes, Shaman se qualifie facilement pour la finale, rejoint par Penloup qui passe devant Lazard au départage.

L'après-midi, Shaman rejoue à Penloup les ouvertures qu'ils avaient jouées lors du système suisse mais Penloup avait eu le temps de les étudier et c'est lui qui dévie en premier, avec succès puisqu'il inverse le résultat dans chacune des parties pour l'emporter 2-0 (voir les parties à la fin). C'est véritablement grâce à sa préparation que Penloup l'emporte : il est gagnant dès l'entrée en finale dans les deux confrontations.

Dans la petite finale, Robin perd rapidement pied dans la première partie : Blanc est déjà très mal au coup 25 : f1 et d2 sont interdits à Blanc à cause de l'arnaque au nord-est (h2 sans retourner g2) et si Blanc joue f1 après un coup noir en d2, il lui faudra faire très attention à laisser un pion noir sur la diagonale c6-

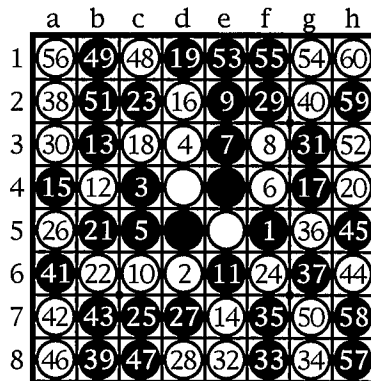
g2. La seconde partie est beaucoup plus équilibrée. Noir prend l'avantage en sortie d'ouverture mais ne parvient pas à concrétiser. La finale est une succession d'erreurs, les deux joueurs étant évidemment fatigués. Après avoir eu le gain au coup 53 (b2 b1 g7 h1 g2 h8 g8 h6 33-31) et la nulle au coup 55 (g8 h6 g2 b1 b2 h1 32-32 ou b2 h6 g8 b1 g2 h1 32-32), Robin laisse échapper la partie et Lazard se classe troisième sur le score de 2-0.

En définitive un tournoi très agréable où nous avons eu le plaisir de constater que l'on savait se mobiliser pour le jeu dans la région Alsace !

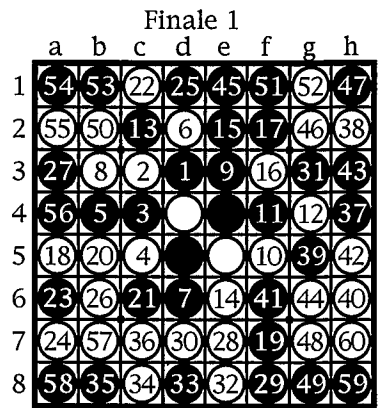
Je vous donne rendez-vous l'an prochain avec, je l'espère, encore plus de participants, locaux et d'ailleurs.

Classement final

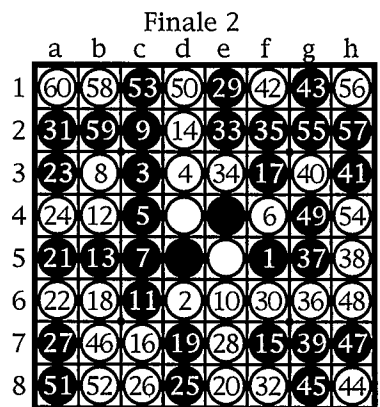
- 1. Penloup D. 8/11 (+2)
- 2. Shaman D. {USA} 10 (+0)
- 3. Lazard E. 8 (+2)
- 4. Robin F. 7 (+0)
- 5. Viviani A. {I} 7
- 6. Andriani B. 6,5
- 7. Bourrachot A. 6,5
- 8. Massire C. 6
- 9. Freyss J. 6
- 10. Abe H. {J} 6
- 11. Alard S. {B} 6
- 12. Cagley L. {USA} 6
- 13. Cordy A. 5,5
- 14. Johnson G. {USA} 5,5
- 15. Scherno D. 5
- 16. Julien S. {B} 5
- 17. Lanuit C. 4,5
- 18. Morel G. 4,5
- 19. Monnom O. {B} 4,5
- 20. Lecat R. {B} 4
- 21. Freyss A. 3,5
- 22. Herbeuval O. {B} 3
- 23. Van Nuvel J.-M. 3
- 24. Morel F. 1



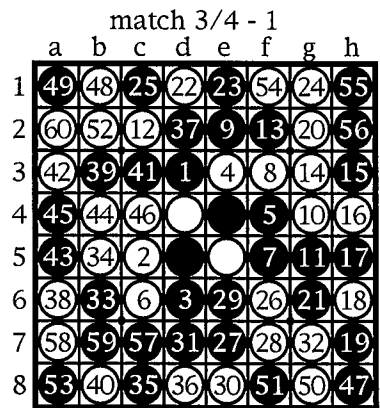
Lanuit 32-32 Andriani B.



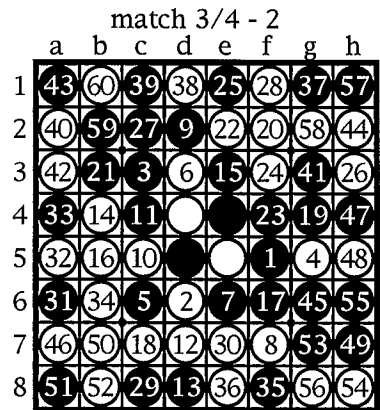
Penloup 44-20 Shaman



Shaman 24-40 Penloup



Lazard 48-16 Robin



Robin 31-33 Lazard

Problèmes

par Thérèse Ponsabledumatos

Dans tous ces problèmes, Noir joue et prend un coin lors de son troisième coup. Le but n'est pas ici d'avoir le plus de pions à la fin, ni d'empêcher l'adversaire d'avoir un coin. Les problèmes de prise de coin sont censés développer le sens tactique du joueur, sa vision à court terme du jeu. Habituellement, il faut surtout faire attention aux contrôles des diagonales.

Voici un petit exemple pour se mettre dans le bain :

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

Noir prend un coin en 3 coups

Blanc n'a plus qu'un coup tranquille (a6), alors que Noir dispose de h4, d1, b1, a3, a6, g6, etc. Noir pourrait donc se contenter de quelques coups simples pour gagner la partie. Mais oublions un peu le jeu normal. Le seul coup qui permette à Noir de gagner un coin en 3 coups, est g6. Blanc a 10 réponses possibles. Sur g1, b2, g2, b7, g7, b8 ou g8, Noir pourra tout de suite prendre un coin. Sur a7, Noir s'insère en a6, puis lors de son troisième coup viendra dans le coin a8. De même sur h7, Noir s'insère en h4, pour atteindre h8. En fait la seule réponse blanche à g6 qui embarrasse Noir, est a6. Mentalement, il faut voir que le pion g6 est devenu blanc, donc que h7 n'est plus possible. Il faut aussi

voir que la grande diagonale a1-h8 est incontrôlable par Blanc comme par Noir, alors que l'autre diagonale h1-a8 sera contrôlée par le prochain joueur qui jouera dans la case X adéquate (en g2 pour Blanc, en b7 pour Noir). Le deuxième coup de Noir doit donc être b7. Blanc est maintenant contraint de donner un coin. Noir ne pouvait pas arriver à ce résultat avec un autre coup que 1.g6. Chaque problème n'a qu'une solution. Vous pouvez le vérifier, à titre d'exercice.

Au total, cinq coups séparent la position initiale de la position finale, mais Noir n'a joué que trois coups, et c'est ceux-ci que l'on compte. Un trois-coups à Othello est équivalent à un deux-coups aux échecs, car aux échecs on s'arrête un coup avant la prise du roi.

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

1) Noir prend un coin en 3

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

2) Noir prend un coin en 3

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

3) Noir prend un coin en 3

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

4) Noir prend un coin en 3

Ésope et La Fontaine ont rappelé qu'il existe deux types d'individus : les fourmis et les cigales. Les jeux peuvent aussi être classés dans ces deux catégories. Parmi les jeux-cigales se trouvent le jeu d'échecs, car le vainqueur n'est pas celui qui a le plus de matériel à la fin, le football, car l'équipe gagnante n'est pas celle qui contrôle le ballon le plus longtemps, etc. Parmi les jeux-fourmis se trouvent le jeu de dames, le bridge, le scrabble, le jeu d'Othello, etc. Alors, si on changeait la règle pour déclarer vainqueur celui qui arrive en premier dans un coin ?

Toutes les solutions se trouvent dans cette revue, au bas de la page 13 mais ne vous y précipitez pas tout de suite, petits garnements...

オセロ

par Olivier Thill et Hiroyuki Abe

L'une des caractéristiques les plus agréables du jeu d'Othello réside dans son caractère international. Il suffit de savoir retourner quelques pions bicolores pour devenir l'ami des Anglais, Danois, Belges, Italiens, ... et Japonais. Le jeu d'Othello est idéal pour les globe-trotters et les polyglottes.

Sophie Collay, dans trois articles pleins d'humour, vient de nous initier à la langue anglaise. En attendant qu'elle, ou une autre personne, écrive une deuxième série, initiations-nous au japonais. Beaucoup de joueurs d'Othello sont déjà allés, ou ont l'intention d'aller au pays du soleil levant. Beaucoup ont tenté d'apprendre un peu de japonais. Je ne connais pas le nombre exact des joueurs d'Othello nipponophiles, mais je soupçonne qu'il soit bien plus élevé qu'on ne l'imagine a priori. Peut-être plus d'un tiers des adhérents.

Comme chacun sait, Goro Hasegawa en 1971 découvrit, ou sortit des oubliettes, un jeu auquel il donna le nom d'une pièce de Shakespeare : Othello en anglais, et オセロ (prononcer oséro) en japonais. Le plateau de jeu (l'othellier) s'appelle un オセロ盤 (oséro-ban). Un pion est une 石 (séki) pierre, qui est 黒 (kouro) noire d'un côté, et 白 (shiro) blanche de l'autre côté. Un coup est 一手 (itté), ce qui veut dire une main, si l'on traduit mot à mot. Une partie s'appelle une 試合 (shi-a-i).

Imaginez que vous vous retrouviez dans une salle pleine de Japonais faisant des parties amicales. Vous vous approchez d'une table. Les deux joueurs, voyant que vous êtes étranger, font comme si vous n'existiez pas. Soit ils ne connaissent pas l'anglais, soit ils ont peur d'être ridicules en tentant de prononcer quelques mots d'anglais. Au bout d'un moment, votre présence commence à gêner un joueur (habituellement, celui qui est en train de perdre). Alors, il vous lance quelques regards obliques, et à votre tour vous vous sentez gêné. Vous avez donc envie de partir vers une autre table, mais ce n'est jamais honorable de prendre la fuite, et puis vous aimeriez bien connaître l'issue de la partie en cours. Deux solutions s'offrent à vous : vous avalez une portion magique qui vous rend invisible, ou bien, vous faites une petite grimace, et récitez une formule magique, comme par exemple : おもしろい (omoshiro) intéressant, ou

むずかしい (mouzoukashi) difficile. L'effet est immédiat (je l'ai testé). Les joueurs sont surpris de voir un étranger, qui non seulement sait parler japonais, ce qui est déjà rare, mais qui en plus comprend les subtilités de la position, ce qui est exceptionnel. Ils sourient, se détendent. Vous vous sentez accepté. Je vous conseille alors de vous éclipser, avant qu'ils ne se remettent de leur surprise, et ne commencent à vous poser des questions embarrassantes.

Mais, si ce jour-là, vous êtes téméraire, et souhaitez vous incruste, voici ce qu'il faut faire. En réponse à la première question, contentez-vous de hochez la tête, en signe d'approbation. Ce n'est même pas la peine de dire はい (hai) oui. Peut-être que cela suffira pour qu'on vous laisse tranquille jusqu'à la fin de la partie. Si ce n'est pas le cas, en réponse à la deuxième question, présentez-vous en prononçant votre nom suivi de です (dés'), ce qui veut dire « je suis ... ». Précisez que vous êtes français, フランス人です (fouransou djin dés'). Il est probable que votre réponse satisfera leur curiosité. Pour les autres questions, 分かりません (ouakarimassen) je ne comprends pas, ou bien parlez avec les mains.

Regarder c'est bien, mais jouer c'est mieux. Là-bas, une belle Japonaise semble s'ennuyer. Dans le dictionnaire, le verbe jouer se traduit d'une cinquantaine de manières différentes. Toutesfois, il est préférable d'employer le verbe faire : オセロしましょう (oséro shimashô) faisons de l'Othello ? Elle acquiesce. Un pion dans la main, vous demandez : 上下 (ue, shita) dessus, dessous ? Une petite formule rituelle avant de commencer : おねがいします (o negai shimass'). Vous commencez à bétonner. Vous avez 五 (go) cinq 石 (séki) pions sur le 辺 (hen) bord, c'est-à-dire un ウイング (wing) (aile d'oiseau) bord de 5. Elle sacrifie un 角 (kado) coin, en jouant une case バツ (batsou) X. Un peu plus tard, elle vous dit « パス (pass') je passe ». La partie se termine. ありがとうございます (arigato goza-i-mass') Merci beaucoup. Vous comptez vos pions, vous avez gagné. Mais attention, il ne faut pas le dire, parce que cela serait très impoli.

Partie commentée Penloup-Caspard

par Emmanuel Caspard

Voici le commentaire d'une partie entre Dominique Penloup et Emmanuel Caspard, jouée lors du tournoi IDF 3 en mai 1996.

Tournoi IDF 3 1996

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

Penloup 27-37 Caspard

1.d3 2.c3 : non non vous ne rêvez pas. Les sangliers n'ont pas mangé de cochonneries et le terrain n'était pas lourd : c'est bien une diagonale. Il faut bien sortir de temps en temps des éternelles Wada, Tamenori et autres Brightwell, non mais sans blague. En plus, Dominique joue habituellement la Heath Comp'oth, et moi, j'aime bien, la Comp'oth.

3.c4 à 7.d6 : et donc, je vous le donne en mille, la voili la voïça, the only the true : THE Heath Comp'oth. On applaudit, merci.

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

Après 7.d6

8.b3 : on joue aussi 8.b5 et 8.e3. Le coup du texte me semble le plus prometteur pour Blanc sur cette ouverture, et mes dernières expériences sur 8.b5 contre

Dominique n'avaient pas été concluantes.

9.e3 : la réponse classique. 9.c2 revient dans des suites du type de celles de la Heath Classique, et je ne sais pas trop ce que donne 9.e6.

10.f5 : toujours le plus courant. Ce coup vise à contrôler la mini-diagonale e4-d5, ce qui est un des thèmes de l'ouverture. On peut essayer 10.c6, qui se voit répliquer 11.c2, et Blanc n'est peut-être pas si mal, mais cela reste à étudier.

11.f4 : logique. Une variante classique dans cette ouverture est 11.f4 g4 c2 a4 d1, l'idée étant toujours pour Blanc de contrôler les mini-diagonales c4-d3 et d5-e4 le plus longtemps possible. Il faut jouer f4 g4 en premier, car après 11.c2 a4, 13.f4 ne retourne pas e4 ; Blanc peut alors jouer tranquillement 14.e6 et Noir est embêté.

12.g4 13.c2 14.f3 : une suggestion de Stéphane Nicolet. Je voulais sortir Dominique des suites les plus connues, et j'avais hésité avec 14.e2, mais ce coup laisse f3 très bon pour Noir, alors que 15.e2 ne l'est pas après 14.f3.

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

Après 14.f3

15.e6 : les choses vraiment sérieuses commencent. À ce niveau de la partie, e6 est le coup naturel. 15.d1 est pour moi la principale alternative (avec, peut-être, a4 ou a3, et Noir va sans doute bétonner à l'ouest et au nord). Cela permet de pourrir e6 pour Blanc et de prendre le contrôle de la diagonale c4-d3.

16.a4 : toujours dans l'idée de l'ouverture. Je n'ai pas voulu jouer le coup naturel f6, qui donne sans doute 17.g5, et je pense maintenant que j'ai eu tort. Par contre, je suis sûr que 16.c6 est une fausse bonne idée : après 17.d1, Blanc a des pions partout et de gros problèmes (ça va d'ailleurs souvent ensemble, à Othello).

17.d1 : oui. Enlève le coup de Blanc en e6 et menace de jouer en b5, ou en e2 sans que Blanc puisse répondre f2.

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

Après 17.d1

18.d2 : plutôt que 18.b6, qui garantit l'accès en f2 après 19.e2, car 18.b6 19.c6 laisse Blanc assez mal. Cela dit, après 19.e1, Blanc risque d'avoir du mal à récupérer son accès en f2 : il peut suivre par exemple 20.c6 b5 b6 a6, et sur 24.a5, 25.a3 garde le contrôle de la diagonale b6-e3 (c'est effectivement très désagréable). On peut encore essayer, après 19.e1, des suites du type 20.c1 b1 b6 c6 b5 f6 f2, mais Blanc a toujours des difficultés.

19.g6 : vous aurez déduit, tous seuls comme des grands, de ce qui précède, que j'aurais sans doute joué 19.e1 et que c'est le coup que je craignais le plus. Le coup joué prend accès en b5 mais enlève beaucoup de problèmes à Blanc en lui permettant de jouer b6 dans de bonnes conditions (en particulier, b5 n'est plus pourri après b6 c6).

20.b6 : sans trop se faire prier, étonnamment.

21.b5 : logique, puisque c6 laisse b5. Maintenant, c6 est un peu pourri pour Blanc par le pion a4.

22.e1 : mais Blanc profite ignoblement du fait que c'est à lui de jouer pour le faire et contrôler subrepticement la diagonale d2-f4, enlevant ainsi à Noir son accès en g5, et le poussant par la même occasion à prendre du bord, car il n'a pas beaucoup d'autres coups, Noir, l'air de rien, et il peut difficilement laisser Blanc gagner un temps en c1 et commencer un béton, en plus.

23.f1 : un peu forcé, donc.

24.f2 : c'est l'histoire d'un coup, il est rarement mauvais, le coup, rapport au centre, à l'influence et toutes ces sortes de choses, voyez-tu.

25.g1 : pour résoudre le bord nord. Noir pouvait aussi essayer 25.a5 a6 g5, gardant ainsi un temps en g1. Le bord nord risque alors de se transformer en bord bi-bi, et Noir n'a plus d'insertion possible à l'ouest, comme dans la partie.

26.c1 27.b1 : il ne faut pas laisser à Noir son temps en c1, car Blanc risque de se trouver rapidement très à l'extérieur et à court de coups.

28.a6 : la structure du bord ouest n'est pas folichonne, mais il n'y a pas grand-chose d'autre. Heureusement, le pion blanc en d2 donne un accès en a5 si Noir joue a3.

29.g5 : le plus simple. Il vaut mieux jouer a5 après que Blanc a joué c6, car celui-ci doit alors ouvrir au sud pour récupérer un accès en a3.

30.c6 : reste le plus groupé possible. La position est tendue, avec un léger avantage à celui qui tiendra plus longtemps que l'autre (pardon ?!).

31.h3 : c7 semble un peu violent, et Dominique ne veut pas toucher au bord ouest, qui pose pour l'instant et jusqu'à nouvel ordre des problèmes de parité à Blanc. Pour choisir entre h3 et h4 (h5 enlèverait d'un seul coup d'un seul tous les pions blancs à l'est), il suffit de voir que h4 laisse un trou de cinq cases au nord-est, et la possibilité pour Blanc de jouer g2 dans de bonnes conditions de parité, entre autres (je m'connais, j'aurions pas tergiversé des masses). L'inconvénient de h3 est de laisser h4, mais je suis

d'accord avec Dominique pour penser que les considérations de parité prévalent ici.

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

Après 31.h3

32.h4 : d7 donne a3 excellent pour Noir, mais c'est peut-être quand même meilleur que h4, car après 32.h4 h5 g3 a5, le prébord nord est entièrement noir et je risque d'avoir de (très) gros problèmes de parité. Après avoir regardé quelques suites, je crois que je perds dans tous les cas.

33.a5 : enlève le premier pion, et je peux pour l'instant difficilement empêcher Noir d'enlever le deuxième.

34.e7 : essaie de reprendre un accès en a3 tout en respectant au maximum la frontière noire au sud.

35.f6 : bizarre (yes, Aubrey). Je préfère f7. Dominique craignait peut-être 35.f7 b2 suivi de a3 dès que possible. Le coup du texte enlève l'accès en h5, et ne profite pas de l'opportunité d'enlever le pion e2.

36.d7 : reprend un peu de centre, récupère accès en h5 et vise à jouer en a3 dans les meilleures conditions. Et, point non négligeable, Noir n'a pas accès en f7.

37.a3 : oui. Je pense que h5 ne marche plus aussi bien : 37.h5 a3 et Blanc va s'en sortir, essentiellement grâce à son coup de réserve en f7.

38.h5 : il faut choisir entre ce coup et f7, car la reprise du bord ouest ne presse pas. Après 38.f7 a7, h2 est horrible et Blanc doit donc sacrifier immédiatement en b2, tandis que Noir a encore des coups de réserve en c7 et h5. Après le coup du texte, Blanc a une bonne réponse sur tous les coups de Noir : 39.h6 g3, 39.f7 a2, 39.a7 h2.

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

Après 38.h5

39.h6 40.g3 : donc. Je pense que 39.a7 h2 était la meilleure, voire une bonne, chance pour Noir. Après la séquence jouée, il me semble que Blanc doit gagner sans trop de problèmes. (NDLR : Emmanuel a tout à fait raison. 39.a7 gagnait 34-30 après h2 f7 h6 d8 f8 e8 c8 c7 g2 g8 b7 h7 a2 a1 b2 h1 g3 a8 h8 g7 b8. Après 39.h6, Blanc est tout le temps gagnant.)

41.f7 : a7 f7 g7 g2 n'est pas tellement plus engageant. Il n'y a plus grand-chose à faire pour Noir.

42.a2 : n'ouvre pas. On notera que le manque d'accès de Noir en h2 est déterminant.

43.f8 : essaie de reprendre l'accès et joue la parité locale au sud-est.

44.c7 : enlève de nouveau l'accès et laisse Noir agoniser doucement.

45.d8 : le mieux. 45.c8 d8 ne donne rien, et en particulier pas l'accès en h2.

46.g2 : tue.

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

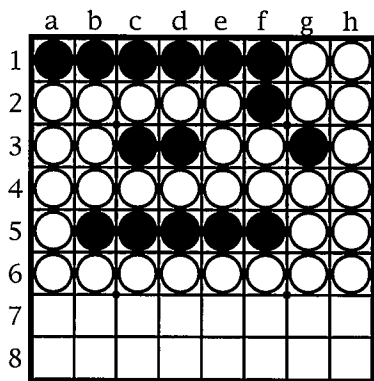
Après 46.g2

47.h1 à 60.h8 : la fin de partie n'est pas passionnante : Blanc joue la parité, et seule la parité locale de Noir au sud-est joue en sa faveur et lui permet de faire 27 pions.

Initiation Le balayage intérieur

par Marc Tastet

Voici une technique qui permet de simplifier certaines fins de partie et de gagner sans prendre de risques.

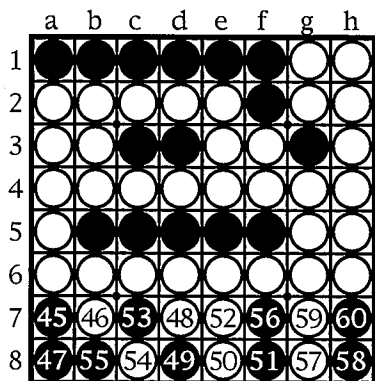


Noir doit jouer

Dans la position du diagramme, Noir a un avantage de mobilité évident puisqu'il a huit coups possibles alors que Blanc n'en a aucun. Noir a donc le contrôle de la partie et devrait pouvoir gagner même si Blanc a déjà beaucoup de pions définitifs (en effet, pour gagner le contrôle, Noir a dû sacrifier le coin h1 en échange du coin a1).

Il paraît naturel pour Noir de jouer 45.a7 qui force Blanc à répondre 46.b7. Noir peut alors choisir de prendre le coin a8 avec l'idée de s'en servir de base pour retourner beaucoup de pions au sud.

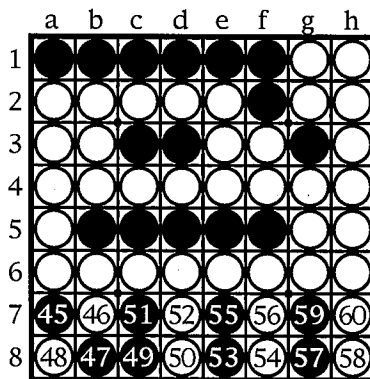
Une suite optimale après 47.a8 est indiquée sur le diagramme suivant. Elle conduit à une victoire 34-30 pour Noir qui semble donc être à la merci de la moindre erreur.



Après 47.a8, Noir gagne 34-30

Cette victoire étriquée s'explique par le fait que si Noir a récupéré entièrement les lignes 7 et 8 (notamment parce qu'il a fait passer Blanc et a donc gagné la parité) Blanc a conservé beaucoup de pions au centre. De plus, Blanc a souvent plusieurs coups possibles et il est difficile pour Noir de prévoir à coup sûr s'il va gagner.

Pourtant, après 45.a7 et 46.b7, il y a une autre façon pour Noir d'envisager cette fin de partie. Il peut jouer 47.b8!, qui laisse à Blanc le coin a8 et le bord sud, mais, en contrepartie, permet de récupérer presque tous les pions à l'intérieur du triangle a1-a7-g7 (d'où le nom de « balayage intérieur »).



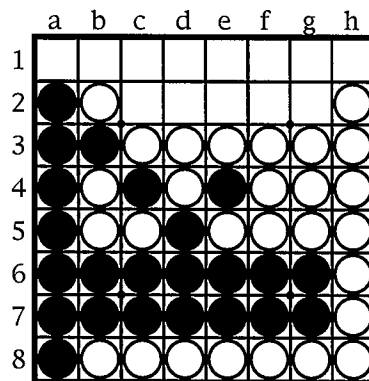
Après 47.b8, Noir gagne 37-27

La partie peut se terminer comme sur le diagramme ci-dessus, Noir gagnant 37-27. Vous allez dire que pour trois pions de plus, il n'y a pas de quoi en faire un fromage. Certes, tout à fait d'accord, et s'il n'y avait que cela, on n'en parlerait même pas, mais un des grands avantages de cette technique est que Blanc n'a jamais le choix : il a toujours un seul coup possible. Noir garde ainsi complètement le contrôle de la partie, peut aisément prévoir la suite et ne risque pas d'être désagréablement surpris par une réponse inattendue de Blanc. Noir n'a pas non plus beaucoup à réfléchir et pourrait jouer rapidement cette fin de partie (s'il était en « zeitnot », crise de temps, par exemple).

Remarquons qu'après 45.a7 et 46.b7, Noir pourrait aussi jouer 47.c8! car cela revient à une interversion de coups après 48.a8 et 49.b8. Mais Blanc peut répondre 48.b8 qui fait le même score (37-27) et a l'inconvénient de ne plus donner des suites forcées pour Blanc. Donc il vaut mieux jouer 47.b8 que c8.

En résumé, les conditions favorables au balayage intérieur sont, (dans cette orientation) que Noir ait des pions au nord et puisse avoir le bord et le prébord ouest. Sa tâche sera grandement facilitée si Blanc a le bord est et des pions groupés au centre.

Pour éviter toute future réclamation, signalons qu'il y a des cas où il faut savoir ne pas balayer. Ainsi dans cet exemple tirée d'une partie contre Henrik Vallund au tournoi de Copenhague 95.



Noir doit-il balayer ?

Si Noir essaie de balayer avec 48.b1, il ne récupère pas les pions b4 et (surtout) b5. Donc après 48.b1 49.a1 50.c1 51.d1 52.c2, Blanc a le choix : il peut jouer 53.e2 ce qui est assez désagréable (alors que s'il devait jouer 53.d2, 54.e1 f1 e2 f2 g1 h1 g2 forcerait un gain 39-25).

Dans la position du diagramme, il vaut donc mieux prendre le coin : 48.a1 d2 c2 e2 d1 e1 f1 c1 b1 f2 g1 g2 h1 gagne 38-26.

À chacun, désormais, de balayer devant sa porte.

René Descartes

par Monsieur Grat

Je profite du quatre-centième anniversaire de la naissance de Descartes, et de la somnolence du bureau de la censure à la FFO, pour rendre un petit hommage à un personnage célèbre, mais malheureusement très mal connu.

Je précise tout de suite que je ne suis pas philosophe, ni historien, ni n'ai un lien quelconque avec les boutiques de jeux qui se sont appropriées ce nom illustre (j'ai interrogé leurs représentants lors du salon des jeux à Pâques ; ils ignoraient tout de lui).

Second fils d'un conseiller au parlement de Bretagne, René Descartes naquit le 31 mars 1596 dans un petit village à la limite du Poitou et de la Touraine. De 1607 à 1615, il fut un brillant élève au collège des jésuites de La Flèche. De 1618 à 1629, il parcourt l'Europe. Puis, il choisit de vivre dans les Provinces Unies (Pays Bas). Il y vit modestement, ne faisant rien d'autre qu'écrire quelques livres, entretenir une correspondance avec des personnes très érudites, et poursuivre des recherches en biologie, mathématiques, physique, philosophie, musicologie, etc. En 1649 il déménage pour la Suède, acceptant l'invitation de la reine Christine, et y meurt d'une pneumonie le 11 février 1650.

Le jeu d'Othello n'était pas encore inventé, le jeu de Reversi l'était peut-être (mais bien sûr, il se serait agit du jeu de cartes et non pas du jeu de pions). Cependant, il existe beaucoup de liens entre Descartes et le jeu d'Othello.

L'ouvrage le plus célèbre de Descartes est le Discours de la Méthode, où il décrit en quatre lignes un algorithme pour résoudre n'importe quel problème. En résumé : 1. Ne pas se précipiter. 2. Diviser les dif-

ficultés en plusieurs parties moins complexes. 3. Puis, à l'inverse partir du bas vers le haut, c'est-à-dire de ce que l'on connaît vers l'inconnu qu'il faut comprendre. 4. Enfin, faire des dénombrements et des revues si générales qu'on soit assuré de ne rien omettre.

C'est grâce à cette méthode qu'il a donné une explication correcte des arcs-en-ciel, qu'il a trouvé les lois de la réfraction, qu'il a soutenu la thèse de la circulation sanguine proposée par le médecin anglais Harvey, qu'il a résolu le problème posé par le mathématicien grec Pappus au quatrième siècle, et qu'il a affirmé plein d'autres choses dont certaines sont stupides.

Quand je joue à Othello, j'adopte la première et la quatrième règle, mais je n'arrive pas à me servir des deux autres. Malheureusement, je n'arrive pas non plus à me servir des heuristiques beaucoup plus modernes décrites dans l'excellent article de Nicolas Becquet et Jean Delteil paru dans Fforum 36.

Dans une lettre, il parle des « ...heures que je perdrais dans le jeu et les conversations inutiles. » (AT I, page 21). Cela laisserait supposer que Descartes pense que jouer est une activité qui ne sert à rien. Pourtant il a lui-même passé beaucoup de temps à jouer, que ce soit au jeu d'échecs, au jeu de dés, au jeu de paume avec raquettes (l'ancêtre du tennis), en pratiquant l'escrime, ou en résolvant des problèmes de mathématiques ou de philosophie.

À propos d'un petit différent qu'il a eu avec Fromond, il écrit : « Cette dispute s'est passée entre lui et moi comme un jeu d'échecs ; nous sommes demeurés bons amis après la partie achevée, et ne nous renvoyons plus l'un à l'autre que

des compliments. » (AT II, page 49). Ce qui montre que si Descartes était hargneux pendant les parties, il savait aussi être fair-play, et n'était sûrement pas le personnage sombre et aigri que décrivent quelques pseudo-spécialistes de Descartes.

Une question très à la mode à l'époque consistait à déterminer quel est le souverain bien, autrement dit, quelle est la chose la plus importante qu'il faille posséder. Descartes y répondra plusieurs fois dans sa vie. Dans ses écrits de jeunesse, il insiste surtout sur la ferme résolution d'aller jusqu'au bout de ses actions, de suivre sans fléchir ce que vous dicte la raison. Cette auto-discipline de fer est une qualité rare, qu'il faut rechercher.

Avec la princesse palatine Elisabeth, qui était une personne très angoissée, il est amené à prendre en compte aussi la notion de plaisir : « Les expériences font que j'ai souvent remarqué que les choses que j'ai faites avec un cœur gai, et sans aucune répugnance intérieure, ont coutume de me succéder heureusement, jusque là même que dans les jeux de hasard, où il n'y a que la Fortune seule qui règne » (AT IV, page 529). Au passage, on peut s'étonner de voir le premier des cartésiens s'adonner aux jeux de hasard.

Finalement, à la reine Christine, il résume sa pensée sur le souverain bien par « il ne consiste qu'en une ferme volonté de bien faire et au contentement qu'elle produit. » (AT V, page 82).

Solution des problèmes

Pb. 1 : 1.c7! 2.c3 3.g2.

Pb. 2 : 1.g2! 2.c7 3.c3.

Pb. 3 : 1.c3! 2.c7 3.c1.

Pb. 4 : 1.f6! 2.g6 3.a6!

Partie commentée

La partie du siècle

par Sandry Andriani

Championnat du monde 1994

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

M. Venerito 22-42 S. Andriani

1.f5 à 6.e7 : ouverture Ishii. Le coup 6 est plutôt joué en d7 pour économiser d6, ou en d6 qui regroupe bien les pions blancs et permet à Blanc de pouvoir « cannibaliser » Noir à l'envi, d'où le nom d'ouverture Ishii « cannibale » que tout le monde connaît bien (sauf moi). De plus, on m'a toujours conseillé d'opter pour un autre coup que ce 6.e7 jugé « trop excentré », « trop gourmand », voire « t'arrives à gagner avec ça ?! » ; comme je ne fais jamais ce qu'on me dit (surtout quand « on » s'appelle « Yi »), j'ai décidé un beau jour de ne jouer que ce coup sur la Ishii.

7.f3 à 9.d3 : suite classique.

10.c6 : même sans bien connaître cette ouverture, j'opte désormais pour 10.e2 qui donne des suites plus complexes, mais avec une masse de pions moindre.

11.g4 : réponse « sûre », mais 11.d6 paraît plus approprié pour profiter du « faux » coup 10.

12.h3 à 15.g5 : échange classique sur le bord est.

J'ai toujours eu du mal à mémoriser la Ishii ; mon unique point de repère pour estimer mes chances de victoire est cet échange de bord. Si je ne le trouve pas c'est que je me suis planté, ou alors ce n'est pas une Ishii.

16.f2 : prend accès en h6. Tiens, un « boring-move » qui vole ?

17.g6 : « ferment » h6 (« pourrit » me paraît un peu exagéré) et n'offre pas de coup.

18.e2 : il vaut mieux ne pas se tromper, car en commençant par 18.h6, on obtient plutôt 19.e2, 20.h4 et 21.d6 ou f1. Cette séquence illustre parfaitement ce dicton tout droit sorti du best-seller « Tout ce que vous vouliez savoir sur Othello sans oser le demander de peur de passer pour un joueur de Magic » que j'écrirai bientôt : « Si ton adversaire dispose d'un coup intéressant, joue-le avant ! ».

19.d2 : grève de commentaire.

20.h6 : à noter que la séquence de bord et ce « boring-move » sont dans l'ouverture. C'est pas moi qui le dit, c'est la thématique ; fou, non ?

21.h7 : ce coup m'a toujours étonné. Je sais que mon frère se serait précipité sur le bord nord 21.e1 puis 23.f1, et un béton pour la 6, un ! La peste me frappe si j'honore le culte de Bouygues, mais la frontière blanche au sud et ses faibles espoirs au nord en pousseraient plus d'un à couler Blanc dans le béton, non ? Ah bon...

22.c5 : prend accès en c1.

23.f7 : Noir a deux options stratégiques :

- laisser le centre à Blanc avec beaucoup de pions en attendant l'explosion ;
- regagner du centre en guettant l'explosion du bord nord avec 23.c4.

Le seul problème de la deuxième solution est la faiblesse du bord est. A priori donc, c'est Noir qui explose au nord, vu que les bords sont contigus, voire très proches l'un de l'autre. Le coup du texte prépare une tentative de bétonnage noir au sud qui paraît plus sûre.

24.c4 : c'est ça ou c1. Mieux vaut ça, non ? Merci.

25.d8 à 30.d6 : il n'y a pas de modèle 100% fiable sur les séquences de bord béton/antibéton, ou alors j'ai loupé quelque chose. Mieux vaut dans ce cas se fier à son instinct.

31.b4 : pourquoi ne pas continuer au sud avec 31.g8 ? Parce que

32.c7 et 33 heu... On peut revenir en arrière ?

32.b5 : j'appelle ça un « lazy-move » : coup de flemmard.

33.g8 : prend une case C pour un accès en 34.b3 : j'avoue que l'année précédente, je n'aurais pas pensé à ce coup d'une esthétique discutable mais d'une efficacité redoutable. L'influence des bords sud et est me permet d'envisager une fin de partie plus sereine que pour les noirs.

35.b6 : retarde l'influence du bord sud sur le côté ouest et garde l'option pion tabou en c2 si Blanc vient en c7.

36.e1 : tire le jeu au nord (et non pas au hasard) pour préparer le piège de Stoner à l'est, au cas où.

37.c1 : stoppe tout espoir de Stoner pour Blanc, à moins que...

38.c8, 39.b8, 40.c7 : on sent que Noir peut craquer à l'ouest car il est bloqué au nord. Il suffit de redonner la main pour savoir si c'est vrai.

41.f1, 42.a5, 43.d1 : le Stoner avec 42.g2 me paraissait prématuré car après 43.a3 44.d1 je suis sur la défensive car 43.a3 m'enlève e7, seul accès à h4. La séquence du texte est plus « lisible » et prépare une insertion en g1 si le temps reste clément.

44.g2 : Oh ! Un Stoner !

45.a1 jusqu'à la fin : le Stoner marche bien et la partie se simplifie. Mais que se passe-t-il sur 45.a3 ? 46.a4 tout simplement, et Noir a deux options :

- recouper en 47.a6 puis 48.b7 contrôle la diagonale et même s'il a le coin a8, parité bien ordonnée commence pour les blancs au sud-ouest ;
- récupérer le coin h1 avec 47.b7 a8 a7 a6 h1 en donnant les bords sud et ouest.

Voilà ; belle partie, n'est-ce pas ? Non ? Si, tout de même... On y trouve un superbe spécimen de « piège de Stoner qui marche — pas — peut-être — merci la chance » en liberté. La Ishii, on ne la voit plus si souvent... Bonnes vacances, sortez couverts.

Grand Prix de France 96

			VDA	IDF6	IDF7	CF95	PrPa	IDF1	IDF2	IDF3	IDF4	Stras	Total
Penloup	Dominique	F	90	15	170	200	60	90		38	144	200	1007
Juhem	Philippe	F	140	44	170	90				38	144		626
Tastet	Marc	F	60	200		38	90		200				588
Cordy	Alexandre	F	40	44	64	15	140			38	144	0	485
Shaman	David	US		140			200					140	480
Nicolet	Stéphane	F	200	90	64	38				38			430
Caspard	Emmanuel	F					22	170	60	144			396
Lazard	Emmanuel	F		15	19	38	8			144		90	314
Nicolet	Cassio	PG							140	144			284
Andriani	Tom Pouce	PG			19			170	90				279
Andriani	Bintsa	F	30	3		140	22			6	27	25	253
Andriani	Sandry	F		15	64		40		30		27		176
Thill	Olivier	F		44	19				15		60		138
Abe	Hiroyuki	J			5	0	8	50	30	6	27	6	132
Robin	François	F									27	60	87
Collay	Frédéric	F	20		19	3	22			6			70
Bras	J'inthello	PG						50		6			56
Viviani	Alberto	I										40	40
Poirier	Serge	F				0		30			8		38
Ralle	Paul	F				38							38
Stevens	Patrice	F							30	6			36
Bourrachot	Alexandre	F										25	25
Gruson	Thierry	F	15										15
Bernou	Stephan	F				0			13				13
Quazzo	Claude	F	10										10
de la Boiserie	Bruno	F				0					8		8
Alard	Serge	B										6	6
Cagley	Leslie	US										6	6
Freyss	Joël	F										6	6
Massire	Christian	F				0						6	6
Van Nuvel	Jean-Michel	F	5									0	5
Draper	Bruno	F				3							3
Liang	Yi	F		3									3
Pélessier	Laurent	F				3							3
Sahli	David	F				3							3
Sarkissian	Jean-Paul	F				3							3

Grand Prix de France de catégorie B 96

			Par1	Par2	Stras	Total
Andriani	Sandry	F	64	100		164
Abe	Hiroyuki	J	64	80		144
Collay	Frédéric	F	100			100
Scherno	Dominique	F			100	100
Bourrachot	Alexandre	F			80	80
Thill	Olivier	F	64			64
Massire	Christian	F			60	60
Mollie	Patrice	F		60		60
Morel	Gérard	F			50	50
Rütschlé	Yves	F		50		50
Morel	Frédéric	F			40	40
Bernou	Stéphan	F	35			35
Poirier	Serge	F	35			35
Druais	Philippe	F	20			20

Dans chaque tournoi comptant pour le Grand Prix de France, on attribue 200, 140, 90, 60, 40, 30, 20, 15, 10 et 5 points aux 10 premiers. Les six premiers joueurs humains français de la liste après le tournoi de Paris disputeront la finale du Grand Prix.

Dans chaque tournoi comptant pour le Grand Prix B, on attribue 100, 80, 60, 50, 40, 30, 20 et 10 points aux 8 premiers. Les trois premiers joueurs de la liste publiée dans le prochain numéro de *Fforum* seront qualifiés pour la finale du Championnat de France.

Grand Prix d'Europe 96

			Cam	Cop	Flor	Total
Shaman	David	US	200	200	140	540
Penloup	Dominique	F	10		200	210
Jensen	Erik	DK		140	40	180
Feldborg	Karsten	DK		90	60	150
Edmead	Garry	GB	140			140
Tastet	Marc	F		30	90	120
Caspard	Emmanuel	F	90			90
Berner	Nils	S		60		60
Plowman	Guy	GB	60			60
Brightwell	Graham	GB	40			40
Vallund	Torben	DK		40		40
Lazard	Emmanuel	F	30			30
Stanzione	Pierluigi	I			30	30
Calendar	Hugo	S		13	7	20
Vallund	Henrik	DK		20		20
Nielsen	Erik	DK		13		13
Alard	Serge	B	10			10
Barrass	Iain	GB	10			10
Haugland	Jan-Kristian	N	10			10
Johnson	Greg	US	10			10
Castellano	Giorgio	I			7	7
Comerci	Michele	I			7	7
Menozzi	Giuseppe	I			7	7
Nicolet	Stéphane	F			7	7
Silvola	Andrea	I			7	7
Tucci	Alessandro	I			7	7
Vecchi	Elisabetta	I			7	7
Hansson	Ola	S		5		5

La belle !

par Marc Tastet

Voilà un commentaire de la troisième partie du match pour la troisième place du tournoi international de Florence 96. Feldborg a gagné la première 50-14, perdu la deuxième 37-27 et a choisi les noirs pour la troisième.

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

Feldborg 19-45 Tastet

1.f5 à 5.c4 : Ouverture « Chat ». Feldborg n'avait pas joué cette ouverture en tournoi depuis 1990, d'après la base de parties de Thor. On peut s'interroger, dès lors, sur ce choix pour une partie décisive. En fait, Karsten a dit après la partie qu'il n'avait pas d'ouverture au point avec les noirs en ce moment. Pourquoi, dans ces conditions, avoir choisi les noirs ? Peut-être simplement parce qu'il avait perdu deux fois contre moi avec les blancs, sur la diagonale dans le tournoi et sur la perpendiculaire dans la partie précédente.

6.f4 à 8.f3 : Suite classique. À noter que le coup 8.c3, bien que tranquille, serait mauvais car il laisserait Noir s'installer au centre avec 9.e6.

9.g4 : Le coup le plus joué est de loin 9.c2. À l'époque où Karsten jouait cette ouverture, le coup 9.g4 était en vogue. Il s'en tient donc à ce coup qu'il a d'ailleurs toujours joué dans cette position.

10.g6 : Ce coup semble donner à Blanc un avantage décisif, s'installant bien au centre et coupant la masse noire en deux. C'est à cause de cette réponse que le coup 9.c2 est préférable.

11.g5 : Une fois de plus, Karsten joue le coup qu'il jouait systématiquement dans le temps. 11.e6 a été joué un peu plus souvent, mais il n'est pas évident ici que ce soit meilleur.

12.f6 : La suite classique, lancée par Shaman et Rose au championnat des États-Unis en 1986, est 12.h5 (profitant de la ligne 5 entièrement noire) 13.h3 14.h6 15.g3 16.h4 et Noir doit reprendre le bord avec 17.h7, sinon Blanc le reprend avec de grosses menaces de bétonnage. C'est certainement ce que Blanc doit jouer, mais j'avais oublié cette suite. Le coup 12.f6 me paraissait plus prometteur que 12.e6 car après 12.e6 f6, par exemple, Blanc n'a pas la possibilité de jouer en c3 alors qu'il l'a après 12.f6 e6.

13.e6 : La réponse évidente.

14.e7 : Il n'est pas urgent de jouer en c3. Je préfère jouer au sud avant que Noir n'y joue. Toutefois, ce coup est un peu gênant en termes d'influence comme on le verra plus tard.

15.d7 : Jusque-là, nous avons suivi, sans le savoir, du moins en ce qui me concerne, la partie Brightwell-Shaman de la finale du tournoi de Paris 1986. Dans cette partie, Noir avait joué 15.f7 qui est le coup que j'attendais. Karsten a préféré 15.d7.

16.c3 : Coup tranquille.

17.g3 : Idem.

18.h3 : L'idée classique dans cette situation est 18.h6 19.h5 20.h3 qui laisse Noir devant un choix délicat : reprendre un bord faible en h7 ou jouer ailleurs et laisser à Blanc un temps supplémentaire en h4. Je n'arrive plus à me souvenir pourquoi je n'ai pas joué cette suite. Peut-être avais-je peur de 19.d2. De toute façon, 18.h3 laisse aussi Noir dans une situation délicate...

19.h6 : ... dont Karsten se sort élégamment en jouant sur l'influence du pion e7 qui pourrait à la fois b4 et h4. Retourner ce pion d'influence avec 19.d8, e8 ou f8 serait une grave erreur.

20.f7 : Je m'installe au centre.

21.f2 : Karsten profite de la colonne f toute blanche pour jouer f2 et récupérer un accès en h4.

22.e2 : J'ai longtemps hésité pour savoir si je laissais Karsten jouer en h4 ou si je retournais f2 en jouant f1 ou e1. J'ai fini par conclure que je pouvais laisser Noir jouer en h4...

23.h4 : ... ce qu'il ne s'est pas privé de faire.

24.c8 : J'en profite pour prendre un bord Piau au sud (salut Didier !). C'est le nom donné à cette configuration de quatre pions sur les lignes 7 et 8.

25.d1 : C'est le coup que j'attendais et qui va me permettre d'exploiter la position de bord à l'est. C'est pour cela que je ne craignais pas 23.h4.

26.g2 : Blanc a l'air en bonne position, alors pourquoi jouer une case X ? Ne vaudrait-il pas mieux jouer plus tranquillement puisqu'il s'agit d'une troisième partie d'un match au meilleur de trois parties et que l'on n'a donc pas droit à l'erreur ? Il m'a semblé que j'avais l'occasion de prendre un avantage décisif et qu'il ne fallait pas la laisser passer. Jouer ce type de case X quand il y a un Boscov sur le bord adjacent (c'est-à-dire la structure de 3 pions comme sur le bord à l'est ici) est classique (cf. l'article d'initiation de Fforum 31 : « Boscov, piège de l'âne et compagnie »). L'idée est que Blanc va gagner des temps, si Noir prend le coin h1, en jouant h2 puis h5, s'insérant aussi sur le bord.

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

Après 25.d1

27.d2 : Noir joue ce coup pour mettre à mal le plan précédent en retournant f4 pour enlever l'accès à h2. Karsten croyait que je n'avais pas vu ce problème, mais en fait j'avais prévu l'autre façon de profiter du Boscov.

28.h5 : Comme je n'ai pas accès à h2, il est plus qu'urgent de jouer h5, sinon Noir prend le coin h1 et je n'ai pas gagné grand-chose. Un autre plan serait de reprendre accès à h2 en jouant b5 par exemple, mais Noir peut résister

longtemps et Blanc serait obligé d'ouvrir à l'ouest ce qui est contraire à l'idée que j'avais de prendre le contrôle de la partie. À noter que 28.f1, qui permet (grâce au pion f2) de jouer 30.h2 après 29.h1, n'est pas très bon car sur 29.h1 h2 e1, Blanc n'a pas accès à g1 (dommage !).

29.h1 et **30.h7** : Noir est tout content de me forcer à prendre un bord de cinq alors qu'il a le coin h1 : cela signifie que je ne peux me permettre de lui donner accès à h2, du moins pour l'instant, le sacrifice de deux coins et du bord entre les deux étant trop important à ce stade de la partie.

31.c2 et **32.c6** : Chaque joueur joue le coup qu'il lui reste de son côté et l'on arrive à la position suivante, que j'avais envisagée comme issue plausible avant de lancer la suite au coup 26. J'avais l'impression que cette position m'était très favorable, Noir ayant une faible mobilité et devant venir jouer de mon côté. De plus, j'ai la parité, le trou au sud-est ayant maintenant six cases, le trou de trois et celui d'une case au nord-est formant un trou de quatre cases. Si cela se passe bien, je pourrai peut-être même jouer trois de ces quatre cases si j'arrive à jouer h2 sans rien retourner sur la ligne 2.

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

Après 32.c6

33.e8 : C'est également le coup qui m'inquiétait le plus, Noir profitant de ne retourner qu'un pion en frontière. En fait, l'analyse informatique révèle que Noir peut faire nulle mais c'est un solitaire pour Noir : 33.c7 b6 e8 b5 f8 b4 d8 40.g7 b3 g8 a7 a6 a5 46.b2 b7 c1 e1 a3 a4 52.f1 h2 54.b1 h8 a8 b8 a2 a1 g1. Blanc, lui, a le choix aux coups 40 (g8 est possible), 46 (a2) 52 (a8) et 54 (a8).

34.d8 : Il ne faut surtout pas jouer f8 qui perdrait la parité au sud-est. De plus, Blanc a tout intérêt à

laisser Noir prendre un bord déséquilibré au sud puisqu'il pourra ainsi l'attaquer en g7 dès que Noir aura joué f8 (ce que la parité devrait le forcer à faire tôt ou tard) et qu'il sera même possible alors de sacrifier le bord est si c'est pour récupérer le bord sud.

35.b8 : Quasi forcé si Noir ne veut pas mourir tout de suite ou prendre une position de bord très faible avec 35.g8.

36.b5 : Des spectateurs trouvaient que j'avais réfléchi longtemps sur ce coup (ainsi que le suivant) alors que je n'avais pas tellement le choix. C'est vrai. J'envisageais la possibilité de jouer 36.b4 mais ce n'est pas meilleur.

37.c7 : Coup naturel, formant un mur plat à l'ouest. En fait 37.b6 faisait un pion de plus, mais laissait sans doute un jeu plus facile à Blanc.

38.b6 : Pas vraiment le choix.

39.a6 : Noir perd encore un pion (a4 était meilleur).

40.a5 : Il peut paraître plus naturel de jouer 40.a4 mais je craignais 41.a7 42.b4 43.b7! et j'avais peur de devoir redonner à Noir accès à h2 sans compensation car Noir n'a pas encore de bord de cinq au sud. En fait, dans cette suite, 44.b1, qui recoupe la diagonale, gagne et 44.b2! est encore meilleur : 44.b2 a1 b1 c1 a8 a5 b3 f8 g8 g7 h8 a2 a3 h2 ps g1 f1 e1 25-39, Blanc jouant trois des quatre coups au nord-est.

N'ayant pas vu cela, j'ai cherché autre chose et ai trouvé une suite intéressante.

41.a4 : Noir répond le coup évident. 41.f8 faisait deux pions de plus, avec l'idée de récupérer accès à b4.

42.b4 : Profitant du fait que Noir n'a pas accès à a3.

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

Après 43.a7

43.a7 : Certains pensaient que Noir aurait dû essayer autre chose, plutôt que de fermer ses accès au

sud-ouest. En fait, Noir n'a que trois coups légaux. Comme 43.g7 est stupide, il ne reste que 43.f8. Blanc peut alors répondre 44.g7 et après 45.a3, 46.h2 ! Comme Blanc peut gagner un temps dans le trou de trois e1, f1, g1, Noir sera forcé de prendre le coin h8 et Blanc gagne facilement.

44.b2 : La pointe de la combinaison échafaudée au coup 40. En fait c'est un piège de Stoner un peu particulier car Blanc n'a pas accès à la case d'attaque (a3), mais Noir est presque obligé de le lui redonner.

45.b3 : Karsten, qui depuis quelques coups jouait machinalement pensant qu'il allait facilement gagner cette partie, a été « réveillé » par la case X qu'il n'attendait pas. Il a réfléchi très longtemps. J'avais peur de 45.f8 pour une raison que l'on expliquera plus loin.

46.c1 : Ce coup très naturel qui me paraissait être une réfutation évidente de 45.b3 n'avait pas du tout été vu par Karsten, peut-être plus très lucide à ce stade du tournoi (c'était la quatorzième partie en deux jours). La finesse de ce coup est qu'en plus de retourner c3 empêchant Noir de prendre le coin a1, il retourne aussi e3 ce qui fournit à Blanc un accès à a3 sans avoir besoin de retourner g3.

C'est pour cela que je préférerais 45.f8, car après 46.g7 47.b3, 48.c1 ne retourne plus c3 ! Je pense que j'aurais quand même joué c1 (c'est du moins ce que j'envisageais pendant la réflexion de Karsten), mais Karsten avait vu que 48.a3! gagnait facilement pour Blanc (il n'y a pas d'arnaque au sud-est car après 49.h2 50.a8 51.h8, Blanc a doublement accès à g8 grâce à a8 et b3).

47.e1 : Tente vainement de recouper la diagonale.

48.a3 : Le piège de Stoner marche enfin.

49.f8 : Pour gagner a1.

50.a8 à 54.g8 : À partir de là, j'ai visé les pions définitifs. Il me paraissait clair que j'allais avoir tout le triangle (a2-a8-g8) et donc que j'aurais facilement assez de pions pour gagner en récupérant quelques-uns au nord-est.

En fait, pour chacun de ces cinq coups (de 50 à 54) le bon coup était toujours g7 (évidemment dirait Manu Caspard).

55.g7 à 60.a2 : Enfin, et la fin est parfaite.

Les anciens numéros de Fforum

- N°9 :**
- Le programme IAGO.
 - Parties commentées du Grand Prix d'Europe 1987.
 - L'histoire d'Othello.
- N°10 :**
- Parties Eclairs.
 - Tournoi du Meijin 1988.
 - Championnat du Japon 1988.
- N°11 :**
- Les tournois toutes-roudes.
 - Initiation : la grosse masse.
 - Etude d'une finale.
 - Grand Prix d'Europe 1988 (I).
- N°12 :**
- Sacrifices, Othello et Stratégie.
 - Le classement de Jech.
 - Partie Rose - Puget.
 - Tests pour programme d'Othello.
- N°13 :**
- Grand Prix d'Europe 1988 (II).
 - Etude d'une position.
 - Meijin 1989 : Encore Tamenori (I).
- N°14 :**
- Partie Shaman - Murakami.
 - Le programme BILL.
 - Championnat du Japon 1989.
- N°15 :**
- Finale Mondial 1989.
 - Initiation : la parité (I).
 - Impressions du pays du soleil levant.
- N°16 :**
- Partie Tamenori - Tastet.
 - Vu au National 1989.
 - Meijin 1989 (II).
 - Initiation : la parité (II).
- N°17 :**
- Comment perdre le championnat anglais en deux leçons faciles.
 - La force brute ou les limites des machines.
 - Sacrifices et parité.
- N°18 :**
- Initiation.
 - Meijin 1990 : Tamenori s'abonne...
 - Partie Shaman - Tamenori.
 - Comp'oth à Londres en 89.
- N°19 :**
- Championnat du monde 1990.
 - Partie Tastet - Bhagat.
 - Ralle - H. Vallund au mondial 90.
 - Meijin 1990 (fin).
 - ...Et Dieu dans tout ça ?
- N°20 :**
- Une partie nulle : Leader - Piau.
 - L'ouverture tigre (I).
 - Utrecht 1990 (I).
 - Tournoi de Milan 1990.
- N°21 :**
- Partie Piau - Penloup.
 - Utrecht 1990 (II).
 - Comment battre les ordinateurs.
 - Etude d'une position.
- N°22 :**
- Initiation : Le piège de Stoner.
 - Répertoire d'ouvertures.
 - Améliorer une fonction d'évaluation.
- N°23 :**
- Championnat du monde 1991.
 - L'ouverture Cheminée.
 - Partie Piau - Caspard.
 - Les cases X défensives (I).
- N°24 :**
- Initiation : les bords de cinq.
 - Partie contre le programme Polygon.
 - L'ouverture tigre (II).
 - Les cases X défensives (II).
 - Piau - Caspard (2), Théole - Bousch.
- N°25 :**
- Initiation : apprenez à compter.
 - Répertoire d'ouvertures.
 - Partie Lazard - Penloup.
 - Othello torique.
 - L'algorithme Scout.
 - Partie Quizz...
- N°26 :**
- Initiation : la Parité.
 - Le Meijin 1992.
 - Répertoire d'ouvertures (II).
 - Parties commentées.
 - La malédiction du coup 54.
- N°27 :**
- Initiation : La Parité (II).
 - Le Meijin 1992 (II).
 - Le programme Othel du Nord.
 - Championnat du monde 1992.
- N°28 :**
- Initiation : le jeu des cases X.
 - L'ouverture Ishii.
 - Répertoire d'ouvertures : la Rose.
 - Partie Shaman - Kaneda.
 - Voyage à Tchéliabinsk.
- N°29 :**
- Initiation : Le meilleur coup.
 - Apprenez à tuer !
 - Répertoire d'ouvertures : la Ishii.
 - L'ouverture Rose.
 - Informatique : les bibliothèques d'ouvertures.
 - Parties commentées.
- N°30 :**
- Othello 6x6.
 - Initiation : les temps.
 - Parties commentées.
 - L'ouverture Rose (II).
- N°31 :**
- Initiation : Boscov, piège de l'âne et Compagnie.
 - Le championnat du Monde 1993.
 - Othello et informatique.
 - Répertoire d'ouvertures : la Tigre.
 - Parties commentées.
- N°32 :**
- Initiation : les arnaques.
 - L'ouverture Cambridge.
 - Point de vue sur les finales.
 - Parties commentées.
 - L'art de la nulle.
 - Répertoire d'ouvertures : la Tigre (II).

- N°33 : - Initiation : les arnaques (II).
 - Jeu par correspondance.
 - Dictionnaire du championnat du monde.
 - La finale de Cambridge 1994.
 - Les coups qui tuent !

- N°34 : - Initiation : le béton.
 - L'art d'apparier les joueurs.
 - L'ouverture Rose plate tournante.
 - Le timing parfait.
 - Problèmes.
 - Partie Tastet - Marconi.
 - Tests de finales (I : diagrammes).

- N°35 : - Initiation : retour sur les arnaques.
 - Répertoire d'ouvertures : Brightwell, Shaman.
 - Les normes de Grands Maîtres.
 - Tests de finales (II : résultats).
 - Parties commentées.

- N°36 : - Initiation : l'influence.
 - Informatique : heuristiques de milieu de partie.
 - L'ouverture Heath.
 - Parties commentées.
 - Masaki Takizawa.
 - Répertoire d'ouvertures : la Tigre (II).

- N°37 : - Initiation : pièges sur les bords bi-bi.
 - Parties commentées.
 - Le bon coup.
 - L'apprentissage chez Logistello.
 - Noir joue et tue.
 - Tests de finales (III : mise à jour).

- N°38 : - Initiation : l'influence.
 - Partie commentée : Murakami-Brightwell
 - Informatique : évaluation aléatoire.
 - My Othello is rich (I).
 - Noir joue et tue, Noir joue et ne tue pas.
 - Bords de cing et cases X.

- N°39 : - Initiation : nourrir l'adversaire.
 - Partie commentée : Tamenori-Shaman.
 - Takeshi Murakami.
 - Répertoire d'ouvertures : la Tigre compacte.
 - My Othello is rich (II).
 - Tests de finales (IV : mise à jour).

- N°40 : - Initiation : pions définitifs/piège de l'âne.
 - Parties commentées.
 - Promenade sur Internet.
 - My Othello is rich (III).
 - Que le zeitnot soit avec toi.
 - Au revoir Luc...
 - Imre Leader.

Vous voulez compiler les résultats de tous les tournois joués en France ?

Un point de stratégie vous échappe encore ?

Vous désirez compléter votre collection ?

Une seule solution, commander des **anciens numéros de Fforum !**

Chaque ancien numéro est en vente au prix de 20F.

Vous pouvez aussi commander le **numéro spécial informatique**, compilation de tous les articles d'informatique publiés dans Fforum jusqu'au numéro 36. 80 pages de silicium et matière grise ! Ce numéro spécial est disponible au prix de 40F.

Toute commande doit être envoyée à Alexandre Cordy, 25 av. Nicolas II, 78600 Maisons-Laffitte, accompagnée d'un chèque à l'ordre de la F.F.O.

Courrier des lecteurs

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

Blanc doit jouer

Je voudrais déposer une réclamation suite à l'article d'initiation écrit par Marc Tastet dans Fforum 39 : « Nourrir l'adversaire ». Ayant lu l'article et me trouvant dans la position ci-dessus, j'ai pensé à nourrir et j'ai

donc joué a2. Mon adversaire a répondu a1. J'ai poursuivi par h1, forçant b2 et j'ai terminé en b1. J'ai compté : 31 pions. Pour en avoir le cœur net, j'ai vérifié ce qui se serait passé si je n'avais pas nourri : 56.h1 ps b1 b2 a1 a2 fait nulle !!! Alors, de qui se moque-t-on ?

Marc Aldebert

Toute règle a ses exceptions et nous sommes désolés de cet incident. Si, en règle générale, il est bon de nourrir l'adversaire, il arrive de temps en temps qu'il faille ne pas le faire. Ici, nourrir l'adversaire permet de récupérer la colonne b, mais elle est déjà presque entièrement blanche, alors que ne pas le nourrir

permet de récupérer la diagonale, qui est presque entièrement noire. À noter que si e2 était noir, la suite correcte serait 56.h1 ps b1 b2 a2! a1 qui fait nulle, alors que 56.h1 ps b1 b2 a1 a2 ne fait que 31 pions dans ce cas et la suite qui nourrit 30 pions seulement. Cela est d'ailleurs un cas de contre-exemple plus fréquent : il vaut souvent mieux récupérer tout le prébord plutôt que nourrir en laissant le prébord à l'adversaire.

Pour conclure, signalons une fois pour toutes que les auteurs d'articles parus dans Fforum ne sauraient être tenus pour responsables des défaites qui pourraient survenir suite à la lecture des articles (pas plus que des victoires d'ailleurs).

Deux bords de cinq

par Marc Tastet

Nous avons vu dans le numéro 38 comment l'on pouvait tirer partie de son propre bord de cinq. De mieux en mieux, nous allons voir cette fois comment on peut exploiter le fait d'avoir deux bords de cinq.

Disons tout de suite qu'avoir deux bords de cinq sur des bords opposés est rarement bon, et qu'en conséquence, nous examinerons seulement le cas où un joueur a deux bords de cinq sur des bords adjacents.

Chapitre I. Bords de cinq divergents

On appelle **bords de cinq divergents** deux bords de cinq de la même couleur sur des bords adjacents placés de telle façon que les cases C occupées sont le plus éloignées possible ; par exemple, les bords ouest et sud sur le diagramme suivant.

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

Après 42.a2

Cette position est tirée d'une partie du coq que j'ai jouée contre Dominique Penloup. Plus exactement, c'est une position qui aurait pu arriver, si j'avais joué 42.a2 reprenant un deuxième bord de cinq en retournant b3, a3, a4 et a5.

Il faut bien voir qu'en règle générale deux bords de cinq divergents constituent une structure particulièrement faible, puisque l'adversaire peut choisir le coin qu'il veut gagner. Ainsi, dans cet exemple, si Noir veut gagner le coin h8, il joue 43.a7. Si Blanc veut défendre le coin a1, il doit prendre en a8. Alors, Noir s'insère en b8 et gagne le coin h8. Si Blanc traite la menace par le

mépris et ne joue pas 44.a8, Noir commence par prendre le bord ouest avec 45.a1 (c'est toujours cela de pris) mais le pire est que cela ne l'empêche pas d'attaquer ensuite le bord sud en jouant b7. Bilan, Noir aura gagné le bord ouest et le coin a1 et aura joué deux fois de suite dans la région sud-ouest sans que Blanc n'y joue. Cela fait beaucoup trop de bons points pour Noir.

La faiblesse de la position tient au fait que Noir peut faire la même chose de l'autre côté. S'il veut gagner le coin a1, il commence par jouer b8 et la même discussion peut avoir lieu car la position est symétrique en ce qui concerne les bords.

En conclusion, si la perte d'un des deux coins au bout des bords divergents est catastrophique, il faut éviter d'avoir de tels bords.

En revanche, si ces coins ne donnent pas trop, il peut être intéressant d'avoir deux bords de cinq divergents. C'est le cas ici : si Noir gagne le coin a1 ou le coin h8, il ne pourra pas s'en servir pour se développer (ce ne sont pas des coins très actifs).

Finalement, le fait d'avoir deux bords de cinq divergents assure que l'on va en perdre un mais garantit aussi que l'on gardera l'autre. Attention toutefois, il y a une configuration à éviter à tout prix : celle de deux bords avec débords homogènes (si b4 et e7 étaient blancs sur le premier diagramme) car alors l'adversaire peut jouer la case X et si l'on prend le coin, on perd les deux bords, l'adversaire pouvant jouer les deux cases C successivement. Vous pouvez essayer pour voir comment cela fonctionne.

Mais revenons à la position du diagramme. Ici, si Noir joue 43.a7, Blanc continue avec 44.a8 b8 b7 h8 (les sept pions définitifs de Blanc à l'ouest compensent les sept de Noir au sud) et il est alors gagnant 29-35 avec 48.c2 c1 g1 h1 h5 d2 h7 g7 b2 d1 e1 a1 b1.

Dans l'autre sens, ce n'est pas mieux. 43.b8 ne fait que 28-36 après 44.a8 a7 b7 a1 e1 d1 d2 c1 h7 h8 g7 b2 b1 c2 h5 h1 g1.

Donc il fallait prendre les deux bords de cinq (tout autre coup 42 perdait).

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

Après 34.b1

Voyons un autre exemple, où je n'ai pas non plus osé prendre des bords de cinq divergents.

La position est tirée d'une partie jouée contre Stéphane Nicolet lors du tournoi de parties semi-rapides (10' par joueur) disputé lors du salon des jeux de la porte de Versailles.

J'avais joué un autre coup 34, mais voilà la position après un éventuel coup 34.b1 (qui a retourné c1 et tous les pions de c2 à g6).

Ici, à la différence de la position précédente, Noir peut jouer la case X 35.g2 (certes, tout à l'heure, il pouvait aussi jouer 43.b7 mais il perdait alors tout accès au coin sud-ouest). Ici, comme le débord est est homogène, il peut jouer 35.g2 en gardant un accès à h2. Donc si Blanc recoupe la diagonale, Noir jouera en h2, forçant le gain du coin h8 ou a1. Attention, il est fondamental de ne pas jouer trop tôt en h2. Par exemple, après 35.g2 et 36.e8, 37.h2 se fait arnaquer sur 38.h1 qui ne retourne pas g2.

Donc après 36.e8, Noir n'a rien de mieux que 37.d8 c8 b8 e7 et là il doit jouer 41.b2 (sinon Blanc finit par y jouer) a1 b4 b3 b5 h1 g8 a6 a5 a4 b6 a7 h2 g1 h8 g7 a3 a2 b7 a8 qui perd 27-37.

Jouer 35.g1 h1 h2 g2 h8 ne présente aucun intérêt car Noir n'a pas gagné grand-chose et Blanc va sans doute réussir à jouer g7 puis g8 après avoir préparé ses accès.

Le meilleur coup de Noir s'il veut jouer au nord-est est donc 35.h2 h1 g1 g2. Là, Noir doit jouer g7! pour récupérer la colonne g (sinon, c'est Blanc qui y joue et assure des pions définitifs) mais il ne fait que 29-35 sur 39.g7 b2 a1 d8 b3 h8 g8 b6 a6 e8 e7 b5 a5 a4 b4 a7 b8 c8 b7 a2 a3 a8.

Pour l'anecdote, signalons que Noir peut faire un pion de plus en commençant par remplir le sud avec 35.c8.

En fait, dans la position avant le coup 34, que vous pouvez reconstituer puisque j'ai signalé les pions retournés, b1 est le seul coup gagnant.

Moralité : il faut parfois savoir prendre deux bords de cinq divergents (à condition qu'au moins l'un des deux ne soit pas à prébord homogène et qu'aucune perte de coin ne soit catastrophique).

Chapitre II. Bords de cinq convergents

On appelle **bords de cinq convergents** deux bords de cinq de la même couleur sur des bords adjacents placés de telle façon que les cases C occupées se touchent en diagonale ; par exemple, les bords sud et est sur le diagramme suivant.

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

Noir doit jouer

Cette position est tirée d'une partie entre Emmanuel Lazard et David Shaman au tournoi IDF qui a précédé le championnat du monde 95.

Comment Noir peut-il exploiter ses deux bords ? Le principe de base est de contrôler la diagonale c7-g3 pour que Blanc n'ait accès ni à b8 ni à h2. Si Noir joue 51.c7, Blanc répond 52.g2 et il gagne facilement avec la parité.

Il faut jouer 51.g2! et après 52.h1 seulement, 53.c7. À ce moment-là, Blanc n'a rien de mieux que 54.b7. Noir peut maintenant jouer 55.g7 et garder le bord est après 56.h8 57.h2 58.b8 59.a8 60.a7 qui fait 32-32.

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

Noir doit jouer

Cette position est tirée d'une partie entre le programme Théole de Nicolas Becquet et moi-même lors du match hommes-machines de 1995.

Noir a deux bords de cinq convergents et, comme précédemment, il peut sacrifier le coin h1 en jouant 47.f1 ! En effet, si je prends le coin h1, Noir joue 49.a3 qui retourne d6 et m'enlève l'accès à h2. Noir gagne 41-23 après 49.a3 a2 b6 b2 a1 b7 b8 a8 b1 h8 h2 ps g7.

Après 47.f1, Blanc peut aussi jouer 48.a3, ce que j'ai fait, mais 49.b6 retourne aussi d6 et Blanc perd 39-25 après 50.g7 b2 b7 h8 a2 h1 b1 b8 a8 a1 h2.

En fait, la meilleure défense de Blanc sur 47.f1 est 48.b7, qui paraît un peu désespéré, mais permet à Blanc de sauver 28 pions : 48.b7 b8 h1 a3 a2 h2 b2 a1 h8 a8 b1 g7 b6.

Moralité : si vous vous retrouvez avec deux bords de cinq convergents (ce qui n'est pas une situation à rechercher a priori car vous avez quand même de bonnes chances de perdre les deux bords) il faut penser que la force de cette position réside dans le fait que vous pouvez essayer de contrôler la petite diagonale (c7-g3 dans les exemples) et sacrifier un coin sans que l'adversaire puisse enchaîner avec la case C. Cela peut vous permettre de gagner la parité (au moins temporairement) et de récupérer ainsi l'un des deux bords.

Chapitre III. Bords de cinq consécutifs

On appelle **bords de cinq consécutifs** deux bords de cinq de la même couleur sur des bords adjacents mais qui ne sont ni convergents ni divergents ; par exemple, les bords sud et est sur le diagramme suivant.

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

Noir doit jouer

Il s'agit une fois de plus de la fameuse partie Taniguchi-Ralle de la finale du championnat du monde 1984.

Paul vient de jouer 30.h2 prenant deux bords de cinq consécutifs. Le premier, au sud, n'est pas attaquable car b7 est réfuté par b8 ou même a8. Heureusement car si Noir pouvait parvenir à s'insérer en b8, il gagnerait ensuite les bords sud et est. Le second bord, à l'est, a l'air tout à fait attaquable, mais il n'en est rien. En effet, si Noir joue g7?, Blanc peut répondre b3, extrayant le pion f7. Alors, Blanc menace de jouer les deux coups h8 puis h7 et Noir ne peut parer la menace (par exemple 31.g7 b3 b6 h8 et Noir 35.b8 ne marche pas car il y a 36.a5! et Blanc arrivera en h7 avant Noir).

Moralité : Si vous êtes contraints d'avoir deux bords de cinq consécutifs, essayez de vous arranger pour que le premier (au moins) ne soit pas attaquable.

Évidemment, si vous pouvez vous arranger pour que le deuxième bord ne soit pas non plus attaquable, c'est encore mieux.

Conclusion générale : ne cherchez pas à avoir deux bords de cinq (c'est généralement faible) mais sachez saisir les occasions favorables comme celles que l'on a vues dans cet article.

Informatique

Résultats des tests

Voici une mise à jour des résultats des tests de finale pour ordinateurs parus dans Fforum 39 (les diagrammes ont été publiés dans Fforum 34). Par rapport aux résultats publiés dans Fforum 35, 37 et 39, les modifications sont les suivantes.

Brutus I

Louis Geoffroy, Martin Piotte (CND)

Version du 22/06/96.

Cyrix686-P166+ 133Mhz. 512K cache 32Mo RAM.

Langage C + assembleur.

Cassio

par Stéphane Nicolet (F)

Version de juin 1996.

Powerbook 190 (68040 33Mhz).

Écrit en Turbo-Pascal.

PeeWeeRv

par Alan Whinery (UA)

Version 6.0

Dell Pentium 100Mhz.

Langage C + assembleur.

• PeeWeeRv ne donne malheureusement pas le nombre de nœuds.

Forest

par Olivier Casile (F)

Version 3.3 (Windows 95)

Pentium 90Mhz, 256Ko de cache, 16Mo RAM.

Spock

par Jean Delteil (F)

Version V9.0 (DOS)

Pentium 100Mhz, 256Ko de cache, 8Mo RAM.

Langage C + assembleur.

• Les temps de Spock sont arrondis à la seconde supérieure.

Recherche d'un coup gagnant

Coef	Diagramme 20				Diagramme 21				Diagramme 22				Diagramme 23				Diagramme 24			
	Mach.	Tps	Nds	Suite	Tps	Knds	Suite	Temps	Knds	Suite	Temps	Knds	Suite	Temps	Knds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	
Cassio	0,80	0"	11	H5+	15"	311	G5=	0'54"	747	G8+	0'24"	338	A2+	1'48"	1 841	C3=				
Isaac	1,00	0"		gagnant	03"		nulle	0'09"		gagnant	0'05"		gagnant	0'29"		nulle				
Forest	1,90	0"	100	H5 +6	01"	496	G5 E8=	0'04"	1 292	G8 F8+	0'03"	1 190	A2 F2+	0'18"	7 533	C3 G7 =				
Logistello	2,00	0"	195	H5 +6	04"	557	G5 G6 H5 0	0'13"	1 167	G8 F8 D8 >=2	0'09"	916	A2 F2 F1 >=2	1'28"	8 661	C3 E1 D1 0				
PeeWeeRv	2,10	0"		H5 +1	01"		G5 E8 G2 0	0'01"		G8 F8 D8 +4	0'03"		A2 E1 F2 +14	0'16"		C3 E1 D1 0				
Spock	2,10	1"	3	H5+	02"	268	G5 E8 G2=	0'05"	364	G8 C8 H2+	0'03"	285	A2 F2 F1+	0'10"	1 255	C3 E1 D1=				
Brutus	2,85	0"	112	H5 PS PS +1	01"	462	G5 G6 H5 0	0'02"	647	G8 B8 D8 +2	0'02"	681	A2 E1 F2 +2	0'10"	4 879	C3 E1 D1 0				
Keyano	3,28	0"	3	H5 PS PS +6	03"	527	G5 E8 G2 0	0'06"	806	G8 D8 B8 +2	0'04"	457	A2 B2 E1 +2	0'49"	5 605	C3 E1 D1 0				

Coef	Diagramme 25				Diagramme 26				Diagramme 27				Diagramme 28			
	Mach.	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite
Cassio	0,80	4'54"	4 987	A5=	16'32"	17 106	D8=	2'29"	2 373	perdant	13'01"	13 769	B2=			
Isaac	1,00	1'03"		nulle	3'17"		nulle	0'24"		perdant	2'55"		nulle			
Forest	1,90	0'34"	13 667	A5 B8 =	2'02"	45 158	D8 A6 =	0'22"	7 002	B7 H5-	1'35"	38 398	E1 F1=			
Logistello	2,00	2'18"	14 289	A5 C2 G1 0	9'14"	52 931	D8 A6 A4 0	1'20"	6 391	B7 A7 B1 <=-1	5'10"	29 871	F1 A3 F2 0			
PeeWeeRv	2,10	0'40"		A5 H1 H2 0	3'14"		D8 A6 A4 0	0'38"		B7 A7 B1 -12	1'49"		B2 A1 B1 0			
Spock	2,10	0'28"	3 976	A5 H1 H2 =	1'22"	11 891	D8 A6 A4 =	0'08"	750	H2 A7 B1-	1'11"	11 260	B2 A1 B1 =			
Brutus	2,85	0'17"	10 190	G1 C2 A5 0	0'54"	34 360	D8 A6 A4 0	0'12"	5 054	H5 H3 H2 -2	0'37"	22 535	F1 A3 F2 0			
Keyano	3,28	1'23"	10 531	A5 C2 G1 0	5'33"	32 774	D8 A6 A4 0	1'24"	7 346	B7 H5 E1 -2	4'36"	28 744	B2 A1 B1 0			

Coef	Diagramme 29				Diagramme 30				Diagramme 31				Diagramme 32			
	Mach.	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite
Cassio	0,80	0'31"	479	A1+	3'51"	3 363	G3=	4'06"	3 683	perdant	3'19"	3 458	perdant			
Isaac	1,00	0'11"		gagnant	0'46"		nulle	1'04"		perdant	0'38"		perdant			
Forest	1,90	0'04"	696	A1 A2+	0'32"	10 921	G3 G2 =	0'21"	6 850	G6 G4-	0'24"	8 952	B7 E1-			
Logistello	2,00	0'15"	1 008	G2 G1 H1 >=2	1'32"	7 944	G3 H4 G4 0	1'13"	5 793	G6 G4 G2 <=-1	0'58"	4 316	B7 E1 F1 <=-1			
PeeWeeRv	2,10	0'04"		A1 H7 G1 +4	0'21"		G3 H4 G4 0	0'28"		G6 G4 H5 -10	0'18"		B7 A8 A7 -6			
Spock	2,10	0'02"	186	A1 H7 G1+	0'19"	2 070	G3 H4 G4 =	0'28"	3 537	G6 G4 H5-	0'13"	1 736	H3 H4 G3 -			
Brutus	2,85	0'04"	826	G2 D8 H2 +2	0'14"	5 970	G3 H4 G4 0	0'17"	8 526	G6 G4 G2 -1	0'13"	5 333	B7 E1 F1 -2			
Keyano	3,28	0'21"	1 259	G2 D8 H2 +2	1'25"	7 310	G3 H4 G4 0	1'17"	6 163	G3 G4 G7 -2	0'59"	5 625	G3 F3 E1 -2			

Coef	Diagramme 33				Diagramme 34				Diagramme 35				Diagramme 36			
	Mach.	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite
Cassio	0,80	4'16"	4 110	perdant	6'56"	6 983	perdant	6'16"	4 993	C7=	39'39"	39 580	B7=			
Isaac	1,00	1'23"		perdant	1'54"		perdant	1'36"		nulle	5'48"		nulle			
Forest	1,90	0'33"	12 628	E7 H2-	1'03"	25 522	F1 E2-	1'21"	25 254	C7 D8=	3'13"	72 513	B7 A8=			
Logistello	2,00	2'35"	10 564	E7 C3 B2 <=-1	4'12"	24 558	D2 E1 C2 <=-1	3'08"	15 380	C7 B8 D8 0	9'47"	55 322	B7 E1 C1 0			
PeeWeeRv	2,10	0'47"		E7 H2 G2 -10	0'52"		A2 C2 D2 -2	1'05"		C7 A7 A5 0	5'49"		B7 E1 C1 0			
Spock	2,10	0'27"	4 202	E7 H2 B2-	0'43"	6 392	E2 D1 C2-	0'49"	5 527	C7 A7 A6=	2'15"	20 333	B7 E1 C1=			
Brutus	2,85	0'13"	6 407	E7 C7 A4 -2	0'31"	17 877	C2 D2 E2 -2	0'34"	18 118	C7 B8 D8 0	0'58"	34 517	B7 E1 C1 0			
Keyano	3,28	1'06"	7 046	E7 H2 B2 -2	3'58"	27 280	D2 E2 C2 -2	4'45"	14 254	C7 B8 D8 0	8'38"	41 039	B7 E1 C1 0			

Coef Mach.	Diagramme 37			Diagramme 38			Diagramme 39			
	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	
Cassio	0,80	2'47"	2 602	perdant	2h23'25"	141 271	B2+	0'24"	0,7	F7+
Isaac	1,00	0'18"		perdant	20'27"		gagnant	1'04"		gagnant
Forest	1,90	0'08"	2 018	G2 G4-	18'30"	346 040	B2 C8+	0'03"	82	F7 F6+
Logistello	2,00	2'31"	7 484	H3 G4 G2 <=-1	22'39"	110 444	B2 D7 >= 2	2'02"	3 755	A8 >=14
PeeweeRv	2,10	0'24"		B7 A8 B8 -19	36'09"		B2 C8 H2 +4	0'06"		F7 G8 B1 +60
Spock	2,10	0'12"	789	B7 H6 H4-	6'38"	63 725	B2 D8 A5+	0'07"	4	A8 PS B1+
Brutus	2,85	0'12"	3 002	G4 H4 B7 -2	9'07"	353 810	B2 D8 A5 +2	0'31"	6 568	A8 PS B8 +2
Keyano	3,28	3'19"	5 929	H3 G4 G2 -2	1h15'06"	156 670	B2 C8 H2 +2	22'32"	22 681	A8 PS >=+20

Recherche du meilleur coup

Coef Mach.	Diagramme 20			Diagramme 21			Diagramme 22			Diagramme 23			Diagramme 24			
	Tps	Nds	Suite	Tps	Knds	Suite	Temps	Knds	Suite	Temps	Knds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	
Cassio	0,80	0"	49	H5 30-29	15"	311	G5 E8 G2 32	1'09"	945	G8 D8 B8 33	0'45"	620	A2 B7 E1 34	1'47"	1 808	C3 E1 D1 32
Isaac	1,00	0"	+1		07"		0	0'23"		+2	0'16"		+4	1'03"		0
Forest	1,90	0"	100	H5 +6	02"	805	G5 E8 =	0'06"	2 379	G8 D8 +2	0'06"	1 902	A2 B7 +4	0'19"	7 893	C3 E1 =
Logistello	2,00	0"	263	H5 +6	04"	557	G5 G6 H5 0	0'19"	1 820	G8 D8 B8 +2	0'21"	1 957	A2 B7 E1 4	1'28"	8 661	C3 E1 D1 0
PeeweeRv	2,10	0"		H5 +1	01"		G5 E8 G2 0	0'10"		G8 D8 B8 +2	0'10"		A2 B7 E1 +4	0'17"		C3 E1 D1 0
Spock	2,10	1"	65	H5 PS PS 35	02"	268	G5 E8 G2 32	0'06"	535	G8 D8 B8 33	0'05"	434	A2 B7 E1 34	0'10"	1 255	C3 E1 D1 32
Brutus	2,85	0"	112	H5 PS PS +1	01"	462	G5 G6 H5 0	0'03"	1 632	G8 D8 B8 +2	0'04"	1 641	A2 B7 E1 +4	0'10"	4 879	C3 E1 D1 0
Keyano	3,28	0"	51	H5 PS PS +6	03"	527	G5 E8 G2 0	0'09"	1 218	G8 D8 B8 +2	0'19"	2 089	A2 B2 E1 +4	0'49"	5 605	C3 E1 D1 0

Coef Mach.	Diagramme 25			Diagramme 26			Diagramme 27			Diagramme 28			
	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	
Cassio	0,80	4'48"	4 833	A5 H1 H2 32	16'35"	17 033	D8 A6 A4 32	7'17"	6 929	B7 A7 E1 31	13'09"	13 829	B2 A1 B1 32
Isaac	1,00	1'57"		0	4'57"		0	2'23"		-2	5'18"		0
Forest	1,90	0'42"	17 441	A5 H1 =	2'23"	54 137	D8 A6 =	0'47"	17 323	B7 H5 -2	2'36"	67 213	E1 F1 =
Logistello	2,00	2'18"	14 289	A5 C2 G1 0	9'14"	52 931	D8 A6 A4 0	2'01"	10 660	B7 A7 E1 -2	5'10"	29 871	F1 A3 F2 0
PeeweeRv	2,10	0'40"		A5 H1 H2 0	2'46"		D8 A6 A4 0	1'02"		B7 A7 E1 -2	1'53"		F1 A3 F2 0
Spock	2,10	0'28"	3 976	A5 H1 H2 32	1'22"	11 891	D8 A6 A4 32	0'18"	2 253	B7 A7 E1 31	1'11"	11 260	B2 A1 B1 32
Brutus	2,85	0'17"	10 190	G1 C2 A5 0	0'54"	34 360	D8 A6 A4 0	0'26"	13 898	B7 A7 E1 -2	0'37"	22 535	F1 A3 F2 0
Keyano	3,28	1'23"	10 531	A5 C2 G1 0	5'33"	32 774	D8 A6 A4 0	1'59"	10 787	B7 H5 H3 -2	4'36"	28 744	B2 A1 B1 0

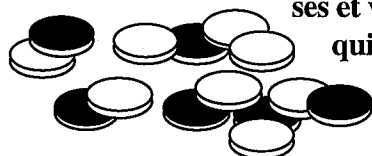
Coef Mach.	Diagramme 29			Diagramme 30			Diagramme 31			Diagramme 32			
	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	
Cassio	0,80	4'14"	4 014	G2 G1 H1 37	4'05"	3 603	G3 H4 G4 32	6'33"	5 753	G6 G4 G2 31	19'25"	19 712	G3 G8 F3 30
Isaac	1,00	1'31"		+10	2'29"		0	1'38"		-1	5'05"		-4
Forest	1,90	0'25"	8 178	G2 G1 +10	0'41"	13 974	G3 H4 =	0'30"	10 165	G6 G4 -2	2'15"	56 766	G3 G8 -4
Logistello	2,00	1'13"	6 426	G2 G1 H1 +10	1'32"	7 944	G3 H4 G4 0	1'28"	7 147	G6 G4 G2 -2	5'50"	36 126	G3 G8 F3 -4
PeeweeRv	2,10	0'40"		G2 G1 H1 +10	0'21"		G3 H4 G4 0	0'56"		G6 G4 G2 -1	2'07"		G3 G8 F3 -4
Spock	2,10	0'16"	2 045	G2 G1 H1 37	0'19"	2 070	G3 H4 G4 32	0'32"	3 998	G6 G4 G2 31	0'51"	7 835	G3 G8 F3 30
Brutus	2,85	0'10"	3 894	G2 G1 H1 +10	0'14"	5 970	G3 H4 G4 0	0'17"	8 526	G6 G4 G2 -1	0'38"	24 520	G3 G8 F3 -4
Keyano	3,28	1'15"	6 814	G2 G1 H1 +10	1'25"	7 310	G3 H4 G4 0	2'02"	10 884	G6 G4 G2 -2	3'20"	23 549	G3 G8 F3 -4

Coef Mach.	Diagramme 33			Diagramme 34			Diagramme 35			Diagramme 36			
	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	
Cassio	0,80	29'03"	31 282	E7 C7 G2 28	8'03"	8 030	C2 D2 A3 31	6'27"	5 221	C7 B8 D8 32	42'17"	42 288	B7 E1 C1 32
Isaac	1,00	8'19"		-8	3'12"		-2	2'04"		0	18'22"		0
Forest	1,90	2'32"	62 286	E7 C7 -8	1'47"	45 170	C2 D2 -2	1'26"	27 903	C7 B8 =	1'110"	247 058	B7 E1 =
Logistello	2,00	9'46"	54 867	E7 C3 C7 -8	6'20"	37 311	C2 D2 A3 -2	3'08"	15 380	C7 B8 D8 0	9'47"	55 322	B7 E1 C1 0
PeeweeRv	2,10	4'23"		E7 C7 G2 -8	3'00"		C2 D2 A3 -2	1'11"		C7 A7 A5 0	5'24"		B7 E1 C1 0
Spock	2,10	1'39"	17 110	E7 C7 G2 28	0'57"	8 698	C2 D2 A3 31	0'49"	5 527	C7 A7 A6 32	2'15"	20 333	B7 E1 C1 32
Brutus	2,85	1'09"	49 363	E7 C7 A4 -8	0'38"	22 322	C2 D2 A3 -2	0'34"	18 118	C7 B8 D8 0	0'58"	34 517	B7 E1 C1 0
Keyano	3,28	4'12"	30 618	E7 C7 A4 -8	6'17"	45 513	C2 D2 A3 -2	4'45"	14 254	C7 B8 D8 0	8'38"	41 039	B7 E1 C1 0

Coef Mach.	Diagramme 37			Diagramme 38			Diagramme 39			
	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	Temps	Knoeuds	Suite	
Cassio	0,80	59'48"	53 549	G2 G4 H4 22	3h46'03"	218 362	B2 C8 H2 34	5h10'39"	219 276	G1 G2 B1 +64
Isaac	1,00	17'37"		-20						
Forest	1,90	7'12"	161 674	G2 G4 -20	27'30"	521 088	B2 C8 +4	9h08'43"	12 268 685	G6 +64
Logistello	2,00	24'31"	135 349	G2 G4 H4 -20	1h02'21"	317 323	B2 C8 +4	13'52"	93 961	A8 >=64
PeeweeRv	2,10	9'27"		G2 G4 H4 -20	1h16'43"		B2 C8 H2 +4	5'38"		A8 B8 C8 +64
Spock	2,10	3'56"	31 735	G2 G4 H4 22	16'05"	162 234	B2 C8 H2 34	5'05"	62 478	A8 PS B1 64
Brutus	2,85	2'03"	71 638	G2 G4 H4 -20	15'45"	617 974	B2 C8 H2 +4	0'37"	9 921	A8 PS B8 +64
Keyano	3,28	24'27"	123 697	G2 G4 H4 -20	1h39'09"	229 041	B2 C8 H2 +4			

Les échos d'Othello

Cette rubrique accueille, dans chaque numéro de FFORUM, des informations brèves, diverses et variées sur tout ce



qui concerne Othello et les joueurs : clubs, activités, initiatives, idées,

informatique, réflexions, offres et recherches, nouvelles, projets et même délires !

Elle est ouverte à tous : joueurs, responsables de clubs, amis d'Othello, etc.

Pour y faire passer des informations ou un texte, il suffit de nous les communiquer, même non rédigés (on peut s'en charger !).

Adressez vos informations à la FFO.

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. 383, 75626 PARIS CEDEX 13
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 prochain numéro à paraître, remettre ses articles bien à l'avance.

POUR FAIRE PARAÎTRE UNE INFORMATION

Pour passer une information ou tout autre texte bref dans cette rubrique « Échos d'Othello » : adressez-la à la FFO, dates de remise : 10 décembre, 10 mars, 10 juin, 10 septembre.

COURRIER DES LECTEURS

Les courriers soulevant une question d'intérêt général sont publiés dans la rubrique « Courrier des lecteurs ». Mêmes dates de remise que les articles.

LE COIN DU CONSEIL

ANCIENS NUMÉROS

Il n'est plus nécessaire de commander les anciens numéros de Fforum par lot de 4 ! Chaque ancien numéro peut être commandé à l'unité, au prix de 20F le numéro. Le numéro spécial informatique est disponible au prix de 40F. Pour un sommaire des anciens numéros, voir en page ?? et ??.

CHAMPIONNAT DE FRANCE

N'oubliez pas, à la rentrée, les sélections du championnat de France. Réservez votre samedi ou votre dimanche pour organiser une sélection dans VOTRE ville entre le 19 octobre et le 17 novembre.

ASSEMBLÉE GÉNÉRALE

La réunion annuelle de la Fédération a donné lieu à de grands débats sur l'organisation de la FFO : des championnats régionaux, une carte d'adhérent, un numéro de commission paritaire pour Fforum... Beaucoup d'idées que le conseil est en train d'étudier et qui devraient amener un certain nombre de changements à la rentrée.

JEUX ET STRATÉGIE

Emmanuel Lazard cherche le numéro 8 du magazine Jeux & Stratégie. Il veut bien l'acheter ou l'échanger contre le numéro 18. Vous pouvez le contacter au numéro de la FFO.

STAGE D'ÉTÉ

Vous voulez passer une semaine dans un cadre enchanteur ? Avec en prime une belle brochette de champions prêts à répondre à toutes vos questions ? Vous muscler le corps (piscine, patinoire, gymnase, stade...) et l'esprit (Stoner, cases X, diagonales, frontières...)?

Alors plus d'hésitation ! Venez nous rejoindre à Font-Romeu du **17 au 24 août** prochain pour notre traditionnel stage d'été. Leslie Cagley, Emmanuel Caspard, Joel Feinstein, Greg Johnson, Philippe Juhem, Emmanuel Lazard, Stéphane Nicolet, David Shaman, Marc Tastet et Elisabetta Vecchi ont déjà annoncé leur venue.

Ce stage se déroulera au **Centre National d'Entraînement en Altitude de Font-Romeu** (Pyrénées-Orientales) et le prix est de **210F par jour par personne en pension complète**, avec un accès complet aux installations sportives.

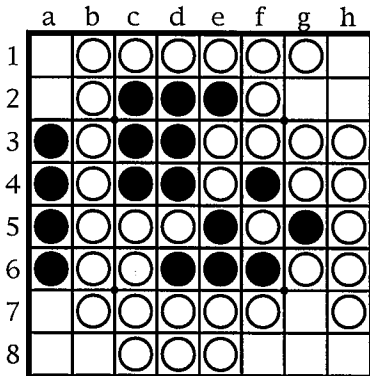
Gare aux gaffes

par Alexandre Cordy

Généralement, les joueurs débutants ou moyens partent battus d'avance contre les « poids lourds » de l'Othello français.

Que de fois ai-je entendu, « l'horreur » ou « c'est l'enfer ». Pour ma part, j'estime que jouer contre un très bon joueur permet de se transcender. De plus je vais vous prouver que le type en face de vous peut très bien faire des erreurs grossières (ce n'est qu'un homme après tout).

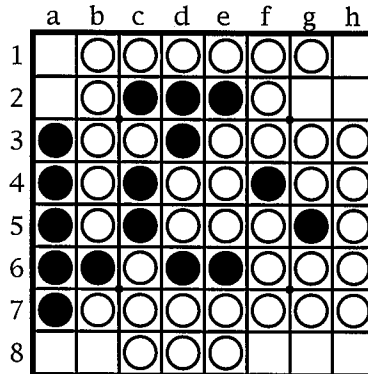
La première partie que je vais vous décrire est extraite du dernier championnat de France et opposait Paul Ralle à Stéphane Nicolet. Nous sommes au coup 49 (voir diagramme 1) et Noir contrôle parfaitement la situation.



diag. 1 : Noir doit jouer

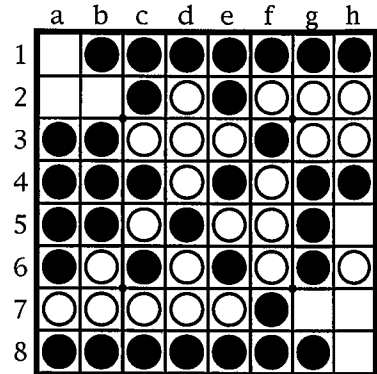
Tiens un petit exercice : Noir joue et tue en un coup... Vous avez trouvé bien sûr ! Il joue bêtement en 49.a1 et après la suite parfaite 50.a2 h1 g7 h8 g8 f8 a7 a8 ps b8 ps g2 ps h2, Noir gagne largement 58-6. Mais Paul choisit de faire durer le suspense en jouant 49.a7. Pourquoi pas ? Après tout il est toujours gagnant. Blanc joue alors son seul coup 50.g7. On se retrouve dans la position du diagramme 2. Attention, Blanc contrôle maintenant les deux diagonales. Le plus logique serait de jouer 51.f8 et en effet c'est un coup gagnant, la meilleure suite étant 52.g8 g2 h1 h2 ps a8 b8 h8 ps a1 ps a2 47-17. Mais là Paul fait fort car il joue le pire coup possible ! Le trouverez-vous comme lui ?... Il s'agit de 51.g2. Pourquoi me direz-vous ? Mais tout simplement car Blanc répond 52.h2!, superbe contrôle des deux

diagonales qui ne peuvent plus être recoupées car les pions en f2 et f4 ont été retirés. La fin est parfaite et donne 53.a2 ps f8 g8 b8 a8 ps a1 11-53. On peut remarquer qu'outre g2, g8 était le seul autre coup perdant. Eh oui ! les coups a2 et b8 gagnent mais bon... c'est purement anecdotique.



diag. 2 : Noir doit jouer

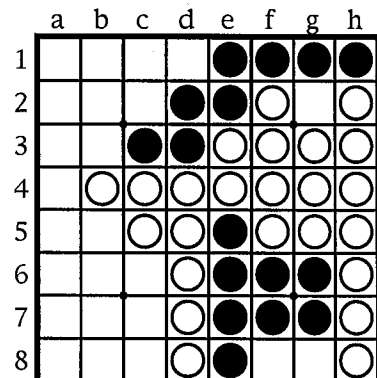
Toujours au cours du dernier championnat de France (décidément !), voyons la partie disputée entre Philippe Juhem et votre serviteur. Nous en arrivons à la position du diagramme 3. C'est à Blanc de jouer. Regardez un peu la position ; en comptant rapidement quelques suites ou même sans compter, en pensant parité, on arrive à la conclusion que Blanc devrait l'emporter. Si on élimine le coup a2 qui frise le débile, un seul coup ne gagne pas (il fait nulle). Je vous laisse chercher quelques instants... Il s'agit de 54.h7?! Je m'étais dit que de toute façon je contrôlais la diagonale c3-f6 donc qu'un coup en b2 n'était pas pressé. Le problème c'est que mon coup 54.h7 donne à terme le coin h8 (qui se trouve sur la diagonale !) à Noir. La suite de la partie est : 55.h5 b2 h8 g7 a1 a2 32-32 et la diagonale finit noire. La meilleure suite était assez facile à trouver : 54.b2 a2 a1 ps h7 h5 g7 h8 29-35. Les deux autres possibilités consistent soit à ne pas donner le coin h8 par 54.b2 a2 a1 ps h5 h7 g7 31-32, soit à jouer la parité par 54.g7 h5 b2 a1 a2 h8 h7 30-34, en empêchant Noir de passer en lui laissant recouper la diagonale.



diag. 3 : Blanc doit jouer

Une dernière bourde pour la route imputable à notre Sophie nationale (vous aurez reconnu Sophie Collay), toujours contre moi. Cette partie a été jouée au championnat de France 1994. Nous sommes dans la position du diagramme 4. C'est à Sophie de jouer avec les noirs. La position de Blanc n'est pas très enviable : il a perdu la parité en g2, Noir a une parité locale en f8 g8 et la frontière est plutôt blanche. En revanche, il a plus de pions définitifs que son adversaire. Heureusement c'est à Noir de jouer. Saurez-vous voir quel coup est catastrophique pour Noir ?... Sophie a joué 37.b3?! C'est catastrophique car maintenant Blanc va pouvoir jouer g8 puis f8 (Noir contrôle la diagonale b3-f7). Pourtant avec une suite du type 37.g2 b3 c2 b1 b5 c6 a4, Noir est gagnant.

Voilà quelques exemples qui devraient rassurer les candidats à la déprime chaque fois qu'ils rencontrent des forts joueurs. Ils ne sont pas immunisés contre la gaffe, sachez-le bonnes gens et bon vent.



diag. 3 : Noir doit jouer

Classement F.F.O.

Joueurs français

2157	+/- 68	(123)	[-15]	CASPARD Emmanuel (GM)
2126	+/- 65	(138)	[-44]	NICOLET Stéphane (GM)
2091	+/- 67	(128)	[-43]	TASTET Marc (GM)
2059	+/- 55	(177)	[-12]	PENLOUP Dominique (GM)
2042	+/- 79	(91)	[-1]	JUHEM Philippe (GM)
1961	+/- 89	(68)	[-9]	LAZARD Emmanuel (M)
1932	+/- 75	(104)	[-17]	CORDY Alexandre (M)
1913	+/- 134	(30)	[-42]	DI MEGLIO Fabrice (M)
1895	+/- 206	(16)	[+26]	ALDEBERT Marc
1831	+/- 89	(79)	[-41]	COLLAY Frédéric
1822	+/- 166	(18)	[+44]	ROBIN François
1820	+/- 71	(119)	[-13]	ANDRIANI Bintsa (M)
1814	+/- 227	(14)	[-8]	RALLE Paul
1812	+/- 192	(16)	[-15]	SAHLI David
1776	+/- 118	(39)	[-39]	THILL Olivier
1761	+/- 151	(22)	[-94]	LIANG YI
1755	+/- 132	(39)	[+2]	COLLAY Sophie
1754	+/- 154	(29)	[-47]	BOURRACHOT Alexandre
1699	+/- 198	(16)	[-19]	DRAPER Bruno
1694	+/- 254	(10)	[-27]	GEORGES Claude
1677	+/- 151	(32)	[-14]	SARKISSIAN Jean-Paul
1658	+/- 391	(5)	[-17]	ALEAUME Didier
1587	+/- 177	(21)	[+72]	FREYSS Joel
1580	+/- 171	(21)	[-39]	DE LA BOISSERIE Bruno
1578	+/- 109	(56)	[-36]	MASSIRE Christian
1576	+/- 105	(60)	[+108]	SCHERNO Dominique
1536	+/- 150	(28)	[-4]	PÉLISSIER Laurent
1473	+/- 134	(42)	[-121]	POIRIER Serge
1453	+/- 227	(15)	[-12]	GARNIER Jacques
1409	+/- 181	(25)	[-22]	DELÈGUE Gérard
1388	+/- 182	(21)	[-200]	FREYSS Alain
1384	+/- 241	(15)	[-12]	PROST Serge
1378	+/- 441	(16)	[nv]	GRUSON Thierry
1305	+/- 193	(21)	[-5]	JEANNOT Emmanuel
1231	+/- 303	(10)	[-82]	FREYSS Paul
1214	+/- 295	(8)	[+87]	DRUAIS Philippe
1193	+/- 129	(50)	[+11]	MOREL Gérard
1181	+/- 200	(35)	[+132]	BERNOU Stéphane
1132	+/- 185	(37)	[-6]	OVION Jacques
1125	+/- 479	(16)	[nv]	QUAZZO Claude
948	+/- 259	(22)	[nv]	VAN NUVEL Jean-Michel
887	+/- 343	(16)	[+51]	SERANDER Arnaud

Programmes

2973	+/- 351	(7)	[-13]	BRUTUS (Piotte-Geoffroy)
2724	+/- 314	(18)	[-14]	SPOCK (Delteil)
2428	+/- 432	(7)	[-5]	YAPP (Lazard)
2415	+/- 261	(18)	[-13]	THEOLE (Becquet)
2212	+/- 199	(19)	[-29]	CASSIO (Nicolet)
2168	+/- 322	(7)	[+16]	GROS-THELLO (Pinta)
2096	+/- 236	(11)	[+0]	FOREST (Casile)
1862	+/- 139	(31)	[+173]	TOM POUCE (Andriani)
1838	+/- 374	(7)	[+64]	GOTO REVERSI (Koudache)
1633	+/- 290	(9)	[nv]	INTHELLO (Bras)

Joueurs étrangers

2715	+/- 457	(13)	[-12]	MURAKAMI Takeshi (J)
2609	+/- 329	(17)	[-11]	TAMENORI Hideshi (J)
2293	+/- 194	(17)	[-9]	MINE Tatsuya (USA)
2236	+/- 128	(37)	[+1]	BRIGHTWELL Graham (GM) (GB)
2210	+/- 77	(116)	[+9]	SHAMAN David (GM) (USA)
2169	+/- 146	(25)	[-43]	EDMEAD Garry (GB)
2072	+/- 187	(20)	[-59]	JOHANSEN Niklas (S)
2044	+/- 75	(96)	[-34]	FELDBORG Karsten (DK)
1999	+/- 83	(77)	[-3]	JENSEN Erik (DK)
1973	+/- 143	(24)	[-68]	PLOWMAN Guy (GB)
1957	+/- 103	(57)	[-29]	BERNER Nils (S)
1947	+/- 143	(29)	[nv]	SPERANDIO Roberto (I)
1900	+/- 120	(36)	[+35]	VALLUND Torben (DK)
1896	+/- 229	(13)	[nv]	ORTIZ George (AUS)
1893	+/- 130	(27)	[+8]	VALLUND Henrik (DK)
1884	+/- 125	(33)	[-21]	DE GREY Aubrey (GB)
1878	+/- 169	(21)	[nv]	BARNABA Donato (I)
1870	+/- 140	(29)	[nv]	TUCCI Alessandro (I)
1870	+/- 142	(29)	[nv]	ROMANO Benedetto (I)
1868	+/- 146	(29)	[nv]	SILVOLA Andrea (I)
1804	+/- 162	(25)	[+13]	BERNER Johan (S)
1800	+/- 75	(128)	[+69]	CALENDAR Hugo (S)
1796	+/- 114	(42)	[+4]	HANSSON Ola (S)
1793	+/- 120	(37)	[-21]	NIELSEN Erik (DK)
1792	+/- 209	(11)	[-21]	FEINSTEIN Joel (GB)
1769	+/- 119	(42)	[-83]	JOHNSON Greg (USA)
1765	+/- 124	(39)	[-83]	RIGNELL Daniel (S)
1723	+/- 95	(78)	[-27]	ALARD Serge (B)
1718	+/- 105	(62)	[+7]	VIVIANI Alberto (I)
1714	+/- 164	(28)	[nv]	STANZIONE Pierluigi (I)
1682	+/- 136	(40)	[+18]	DAIX Alain (B)
1681	+/- 83	(91)	[+12]	ABE Hiroyuki (J)
1673	+/- 156	(21)	[+45]	ARNOLD Roy (GB)
1638	+/- 228	(11)	[-17]	TAKEDA Kyoko (J)
1613	+/- 139	(39)	[-110]	VECCHI Elisabetta (I)
1553	+/- 132	(42)	[-84]	CAGLEY Leslie (USA)
1547	+/- 162	(26)	[+42]	OSTERHOLM Johan (SF)
1488	+/- 199	(18)	[+83]	LONNQVIST Tom (SF)
1453	+/- 155	(22)	[-39]	WEILER Niklas (S)
1447	+/- 184	(14)	[-16]	LIDEN Rolf (S)
1438	+/- 145	(30)	[-8]	ANDERSSON Anders (S)
1401	+/- 155	(21)	[-12]	ROSENQVIST Anders (S)
1373	+/- 153	(30)	[-37]	VAN LANGENDONCKT M. (B)
1359	+/- 143	(26)	[+49]	HAMRIN Goran (S)
1327	+/- 173	(19)	[-72]	EKLUND Bruno (S)
1290	+/- 121	(47)	[+37]	JULIEN Serge (B)
1278	+/- 130	(43)	[+32]	BLOMQVIST Helena (S)
1271	+/- 150	(31)	[+40]	HELLGREN Bo (S)
1237	+/- 172	(28)	[+9]	HANSSON Niklas (S)
1199	+/- 126	(47)	[-6]	MONNOM Olivier (B)
1172	+/- 174	(23)	[nv]	RAZGONNIKOFF Alexandre (B)
1153	+/- 147	(39)	[+1]	ANDERSSON Torbjorn (S)
1144	+/- 175	(25)	[-67]	ERIKSSON Christine (S)
1137	+/- 124	(50)	[-19]	HERBEUVAL Olivier (B)
1028	+/- 173	(29)	[nv]	LECAT Renaud (B)

Voici le classement de la F.F.O. au 30 juin 1996. Il prend en compte, depuis le classement paru dans *Fforum 40*, le tournoi Ile de France 1 (30/03/96), le tournoi Ile de France 2 (21/04/96), le tournoi international de Copenhague (27&28/04/96), le tournoi Ile de France 3 (11/05/96), le tournoi international de Florence (25&26/05/96), le tournoi B de Strasbourg (25/05/96), le tournoi Ile de France 4 (08/06/96), le tournoi préqualificatif de Strasbourg (15&16/06/96), plus des tournois européens.

Pour plus de facilité, les joueurs sont séparés en trois catégories : Français, Étrangers 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 (où ne figurent que les adhérents). Entre parenthèses se trouve le nombre de parties prises en compte pour calculer le classement et entre crochets la différence avec le classement publié dans *Fforum 40* (ou « nv » si le joueur n'y apparaissait pas). L'évolution du classement d'un joueur n'est pas significative ; il faut comparer les évolutions de plusieurs joueurs. Rappelons que le classement est établi à partir de l'ensemble des parties jouées les 14 derniers mois.

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 nulle.)

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. Essayez d'imaginer la réponse de votre adversaire, puis déplacez votre cache vers la droite pour voir le coup qu'il choisit vraiment. Jouez ce coup et déplacez à nouveau le cache vers la droite pour choisir votre prochain coup dans la colonne suivante.

VP signifie « Vous Passez ».

JP signifie « Je Passe ».

Parties anglaises, 1991

Noir : Alex SELBY

Blanc : Joel FEINSTEIN

Score réel de la partie : 40 - 24

Référence ICARE : 512 à 9 cases vides.

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

Blanc joue et gagne...

La solution du solitaire de Fforum 40 est : b7 a8 h8 g8 b8 a2 a4 a6 b1 31-33. La clef pour résoudre ce solitaire est de trouver un moyen d'éviter de se faire arnaquer sur la diagonale g8-b3, ce qui arrive dans beaucoup de variantes. La bonne suite prend rapidement le pion g8 tout en gardant la parité.

B8	H8	H7	A8	B7	B6	A3	H1	VP	G2
						G2	H1	A3	
						B6	B7	A3	H1
						A3	H1	B7	B6
							B6	B7	VP
						G2	B7	B6	H1
							A3	B6	VP
B7	H7					A3	H1	VP	G2
						A3	A8	B6	H1
						G2	B6	A3	A8
B6	B7					A3	A8	H7	H1
						A3	A8	H7	H1
A3	A8					H7	H1	B7	B6
							B6	B7	VP
						B7	B6	H7	H1
						B6	H7	VP	H1
G2	H7					B7	B6	A3	A8
						B6	H1	A3	A8
						A3	A8	B7	B6
							B6	H1	VP
B7	H1					B6	H1	VP	B7
						A3	G2	A8	H7
						A3	G2	A8	H7
						B6	A8	B8	H7
						G2	A8	B6	B8
						A3	B8	B6	H7
B6	H8					H7	H1	A3	A8
						A3	A8	H7	H1
						B8	H1	A3	A8
						A3	H1	B8	A8
							A8	B8	VP
						B7	H7	A3	A8
						G2	H1	A3	A8
						A3	B7	B8	A8
						A8	B8	H7	H1
						H7	H1	B8	A8
							A8	B8	VP
						G2	H7	B8	H1
						B7	H1	A3	A8
						A3	B7	B8	A8
							A8	B8	VP
A3	B6					B7	H1	G2	H7
						G2	B7	VP	H1
						A8	H8	B8	B7
							H7	H1	G2
							G2	H7	VP
						H7	H1	B8	G2
							B7	G2	VP
							G2	JP	B8
							B7	B8	B7
						B7	H7	G2	B8
						G2	H7	B8	B7
							B7	B8	VP
B7	H8					A8	H7	G2	B8
						H7	H1	A8	G2
							G2	A8	B8
						G2	H7	A8	B8
						G2	H8	B8	A8
						B8	A8	H7	B7
							B7	H7	VP
						A8	H7	B8	B7
							B7	B8	VP
						H7	H1	B8	A8
							A8	JP	B8
							B7	B8	B7
							B7	B8	A8
						B7	H7	A8	B8
						B7	B6	A3	A8
G2	H8					B6	H1	A3	A8
						A3	A8	B7	B6
							B6	H1	VP
						H7	H1	B8	A8
							B6	B7	A3
						A3	B7	B6	
						B7	B8	B6	A8
							A3	A8	B6
						B6	B7	B8	A8
							A3	JP	B8
							A8	JP	B8
							B7	B8	B7
							B7	B8	B8
						B7	H7	B6	H1
						A3	B6	B8	A8
							A8	B8	VP
B6	H7					B8	H1	A3	A8
						B7	H1	A3	A8
						A3	B7	B8	A8
							A8	B8	VP
						A3	H7	B8	A8
							B7	B6	VP
							B6	H1	VP
						A8	B6	B8	B7
							B7	B8	VP
						B7	B6	B8	A8
							A8	B8	VP
						B6	B7	B8	A8
							B8	A8	VP
							A8	B8	VP
						B6	B7	B8	A8
							A8	B8	VP
							A8	B8	VP

Agenda

BELGIQUE

TOURNOI INTERNATIONAL DE BRUXELLES

Quatrième tournoi du Grand Prix d'Europe 96
Préqualificatif pour le championnat du Monde 96

Samedi 27 et dimanche 28 juillet 96

Lieu du tournoi :

Centre sportif de la forêt de Soignes,
2057, Chaussée de Wavre, Bruxelles

Informations :

Serge Alard +32 2 673 06 24 (après 19h30)

FRANCE

TOURNOI PRÉQUALIFICATIF DE VILLENEUVE-D'ASCQ

Préqualificatif pour le championnat du Monde 96
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale
au meilleur de trois parties

Samedi 21 et dimanche 22 septembre

Préinscription obligatoire auprès de la FFO

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

FRANCE

STAGE INTERNATIONAL D'ÉTÉ : à FONT-ROMEU

du samedi 17 au samedi 24 août 96

Dans le cadre de ce stage, se déroulera le

**Samedi 24 août après-midi
UN TOURNOI AMICAL**

ouvert à tous et ne comptant
ni pour le classement ni pour le Grand Prix.
Informations : Pour le stage d'été, contacter
Emmanuel Lazard au (1) 43 31 87 93

FRANCE

TOURNOI DE DÉPARTAGE

entre les préqualifiés pour le
championnat du monde 96, si nécessaire
ou

TOURNOI DES PRÉTENDANTS

s'il y a moins de trois préqualifiés.

Samedi 5 et dimanche 6 octobre 96

informations : contacter la FFO (1) 45 35 55 86

FRANCE

13^e TOURNOI INTERNATIONAL DE PARIS

Dernier tournoi du Grand Prix d'Europe 96
Préqualificatif pour le championnat du Monde 96

**Samedi 31 août et
dimanche 1^{er} septembre 96**

Droits d'inscription : 150 FF

Préinscription obligatoire auprès de la FFO
Lieu du tournoi et informations :
contacter la FFO (1) 45 35 55 86

FRANCE

TOURNOI ILE DE FRANCE 5

En 7 rondes, ouvert à tous sauf aux ordinateurs

Dimanche 27 octobre 96 à 9h30

Lieu du tournoi et informations :
contacter la FFO 01 45 35 55 86

CHAMPIONNAT DU MONDE

pas de date précise pour le championnat du monde
qui aura lieu à Tokyo (Japon) dans la deuxième
semaine de novembre

FRANCE

FINALE DU GRAND PRIX 96

Tournoi sur invitation, réservé aux six premiers joueurs
humains français au classement du Grand Prix
de France arrêté après le tournoi international de Paris.

Samedi 14 et dimanche 15 septembre

FRANCE

CHAMPIONNAT DE FRANCE

les sélections auront lieu dans toute la France
du 19 octobre au 17 novembre 96

finale début décembre 96

informations : contacter la FFO 01 45 35 55 86

La participation aux tournois organisés en France est gratuite, sauf mention contraire.

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. 383, 75626 PARIS CEDEX 13. Un club existe dès lors que des joueurs se réunissent régulièrement dans une ville. Il suffit d'avoir un local, éventuellement votre logement et la Fédération peut vous prêter des jeux...

Pendant l'été, les clubs de la rue d'Ulm et de Jussieu suspendent leurs activités.

- Claude Saramito
☎ 93 86 04 22
06000 **NICE**
- ⇨ Isabelle Goussard
☎ 48 26 26 95
Brouillamnon Plou
18290 **CHAROST**
- Bruno de la Boisserie
☎ 32 38 40 01
15 allée Maurice Denis
27005 **ST SÉBASTIEN DE MORSENT**
- ⇨ Bruno Draper
☎ 62 74 09 14
31000 **TOULOUSE**
- ⇨ Alain Le Saout
☎ 56 99 10 93
Club le samedi à 18h
Café « Français »
5, place Pey Berland
33000 **BORDEAUX**
- Didier Aleaume
☎ 56 07 27 50
6 rue des pinsons
33600 **PESSAC**
- Marc Tastet
« Bordenave »
40180 **ST PANDELON**
- Francis Cayron
Bâtiment H2
Résidence Lamarche
54200 **ECROUVES**
- ⇨ Guilain Dorsimont
☎ 20 75 50 00
Les mardis et vendredis soir
à partir de 21h.
Local collectif
des chaumières
59 allée des chaumières
59650 **VILLENEUVE D'ASCQ**
- Jean-Claude Delbarre
☎ 27 96 92 84
1bis rue Charles Paix
59552
COURCHELETTES
- ⇨ Dominique Scherno
☎ 88 44 06 39
14 rue de Rathsamhausen
67100 **STRASBOURG**
- ⇨ Paul Freyss
☎ 89 46 17 80
18 rue de la Banlieue
68110 **ILLZACH**
- Serge Prost
27 rue de la Sarra
69600 **OULLINS**
- Emmanuel Jeannot
13 cours Suchet
69002 **LYON**
☎ 72 56 01 13
- ⇨ Club de Lyon
Le lundi à 19h
Tous les 15 jours
Contact: Emmanuel Jeannot
☎ 72 56 01 13
- Dominique Penloup
☎ (1) 48 87 19 74
26 rue Rambuteau
75003 **PARIS**
- ⇨ Club du Luxembourg
Le mercredi à partir de 14h,
à l'angle nord-ouest
du jardin du Luxembourg
(amener une pendule et
un othellier si possible).
Contact : Dominique
Penloup (pas avant midi)
☎ (1) 48 87 19 74
- ⇨ Club Normale Sup Paris
Le mardi à 20h30
Salle Cavailles
45 rue d'Ulm
75005 **PARIS**
Contact : Emmanuel Lazard
☎ (1) 45 35 55 86
- ⇨ Club de Jussieu
Le vendredi à 11h45
Cafétéria au-dessus des
restaurants universitaires
4 place Jussieu
75005 **PARIS**
Contact : Stéphane Nicolet
☎ (1) 47 70 02 91
- Stéphane Nicolet
☎ (1) 47 70 02 91
2 rue de Paradis
75010 **PARIS**
- Paul Ralle
☎ (1) 45 85 75 54
10 rue de Reims
75013 **PARIS**
- Jean-Manuel Mascort
☎ (1) 30 24 31 64
3 passage Juliette
78220 **VIROFLAY**
- Elie Cali
☎ (1) 48 25 43 01
appt. 231
9 rue de Sèvres
92100 **BOULOGNE**
- ⇨ Tart'en Pions
Café-Jeux sans alcool
Club Multijeux
Le mercredi de 14h à 22h,
le jeudi et le vendredi de
16h à 22h, le samedi de 19h
à 23h30 et le dimanche de
14h à 20h
Square Denis Papin
rue Denis Papin
92700 **COLOMBES**
☎ (1) 47 82 46 38
Bus 164, arrêt Félix Faure,
SNCF Gare des Vallées
- Dominique de Ribbentrop
☎ (1) 30 38 11 58
23 avenue Bontemps
95800 **CERGY ST CRISTOPHE**
- ⇨ Club minitel : 3614
JAM*JEU ou 3615
JAM*JEU
- ⇨ Club minitel : 3614 ALP2
- ⇨ Club minitel : 3615
OTHELLO
- ⇨ OTH'ELIOTT
Club minitel : 3614 NESS
ou 3615 ELIOTT
RTC (pour les abonnés) :
(1) 42 79 80 80

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. 383
75626 PARIS CEDEX 13

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 :