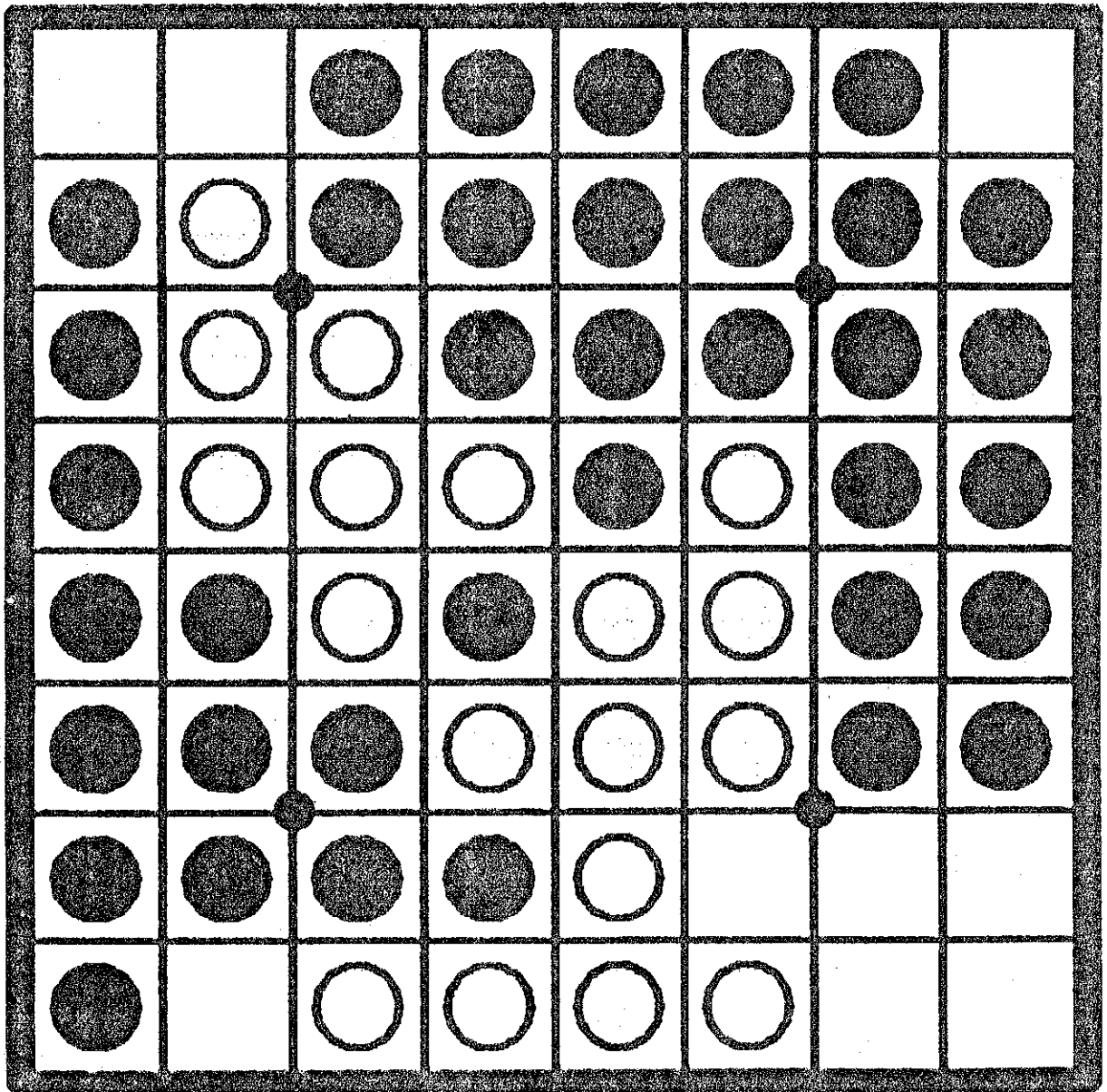


# FORUM

N° 6



Blanc joue et gagne...

## EDITORIAL

Le numero de FFORUM que vous tenez entre vos mains est paru moins de 4 mois apres le precedent, delai en amelioration sensible par rapport a la tradition de la F.F.O. Ceci rend plausible notre objectif de quatre numeros pour l'annee 1987.

J'emploie "notre" a dessein car ce numero a ete realise a plusieurs : desormais le travail d'edition ne repose plus sur les epaules d'une seule personne. Cette repartition des taches est en cours pour toutes les activites de la F.F.O. avec la mise en place de commissions.

La federation etant une association vous pouvez (et devez) participer a son fonctionnement. En particulier, vous ne lirez dans FFORUM que ce que vous ecrirez! Vos articles sont donc attendus avec interet\*. Si vous avez des informations ou des critiques ne pouvant pas faire l'objet d'un article, une nouvelle rubrique "courrier" est creee a votre intention. Remplissez la !

Rendez vous pour FFORUM 7.

*Jean - Francois PUGET*

\* Les articles recus avant le 15 janvier 1987 paraitront dans FFORUM 7.

---

**OTHELLO est une marque deposee de DUJARDIN INTERNATIONAL**

---

La federation est dirigee par un conseil aide par des commissions specialisees. Les commissions et leurs presidents sont actuellement les suivants :

**CLUBS** Philippe JUHEM  
Bat. B8, Residence St Donat  
Chemin de St Donat  
13100 AIX - EN - PROVENCE

**OTHELLO PAR CORRESPONDANCE**  
Jean - Philippe LALIGAND  
38, rue de la colonie  
75013 PARIS

**ELO** Marc TASTET  
45, rue d'Ulm  
75005 PARIS

**FFORUM** Jean - Francois PUGET  
48, bd Jourdan  
75014 PARIS

**OTHELLO ET INFORMATIQUE**  
Francois AGUILLON  
4, rue Rale Tertre  
91120 St MICHEL SUR ORGE

**TOURNOI** Bernard DAUNAS  
33, rue de la Butte - aux - Calles  
75013 PARIS

# SOMMAIRE

## GENERIQUE

COMITE DE REDACTION :  
Bernard DAUNAS  
Emmanuel LAZARD  
Jean - Francois PUGET  
Marc TASTET

### AUTEURS :

Francois AGUILLON  
Bernard DAUNAS  
Jean FONTAYNE  
Paul FREYSS  
Jean - Philippe LALIGAND  
Didier PIAU  
Jean - Francois PUGET  
Paul RALLE  
Pascal ROQUES  
Marc TASTET  
Olivier THILL

### MISE EN PAGE :

Bernard DAUNAS  
Jean - Philippe LALIGAND  
Jean - Francois PUGET  
Dominique De RIBBENTROP  
Marc TASTET

CORRECTION DES FAUTES  
D'ORTHOGRAPHE :  
Annick BIDEAUX  
Marc TASTET

FFORUM est publie par la  
Federation Francaise d'Othello,  
association regie par la loi de  
1901.

<b>SOLITAIRE</b> Voir aussi en page 20	1
<b>EDITORIAL</b> Vous l'avez sans doute déjà lu sinon courez-y !	2
<b>SOMMAIRE</b> C'est ici...	3
<b>MAGAZINE</b> Un condensé de l'actualité nationale et internationale	4
<b>COURRIER</b> réaction des lecteurs	7
<b>INFORMATIQUE</b> Description d'un fort programme	8
<b>STRATEGIE</b> Etude de l'ouverture X	12
<b>PARTIE COMMENTEE</b> Une partie analysée par un des 2 joueurs	16
<b>PARTIES</b> Quelques parties du championnat du monde	18
<b>INITIATION</b> Bords déséquilibrés (3ème et dernière partie)	19
<b>SOLITAIRE</b> Pour mieux jouer les finales	20
<b>JEU PAR CORRESPONDANCE</b> Une nouvelle façon de jouer	21
<b>CLUBS</b> Où aller pour rencontrer des joueurs	22
<b>AGENDA</b> Les principaux événements des mois à venir	23
<b>PROBLEMES</b> Exercez votre sagacité	24
<b>ADHESION</b> Engagez-vous, reengagez-vous...	24

# LES 24 H D'OTHELLO DE TOULOUSE

Le traditionnel et trimestriel tournoi de TOULOUSE a, pour sa 3eme édition, les samedi 31 mai et dimanche 1er juin dure 24 h !

Samedi 31 mai 14h:

Sur la ligne de départ, 7 concurrents regroupés en 4 équipes. Vous l'avez deviné, l'un des 7, plus fou que les autres, fait cavalier seul ! Les règles sont simples :

- 8 manches de 3 rondes, soit 24 parties, a raison de 25 mn par joueur et par partie.
- Interdiction pour une équipe de changer de représentant en cours de manche.

14h30 Le départ est donné. C'est le round d'observation.

17h15 La deuxième manche débute. Certaines équipes changent de représentant.

20h00 Début de la troisième manche. On évite de mettre trop de miettes sur le jeu...

22h40 Les équipiers de nuit s'installent pour la quatrième.

Les écarts au score se stabilisent.

01h20 La moitié du parcours avec plus d'une heure d'avance ! La fatigue montre le bout de son nez ainsi que les grosses erreurs. Certaines parties tournent court.

04h00 Au coeur de la première nuit de juin, l'affrontement continue. Certains cherchent un coin pour prendre un peu de repos. Les autres se concentrent pour ne pas se refaire prendre au même piège.

07h40 Le soleil et les croissants font leur apparition. Tout le monde se ressaisit pour la septième manche.

09h30 Dernière ligne droite. On redresse les épaules, rien n'est perdu (surtout à Othello).

12h00 C'EST FINI !!! OUF !!!

## Classement par manche et final:

Eq.	1	2	3	4	5	6	7	8	Final
A	2	1	3	2	3	2	4	2	2
B	3	3	2	4	2	4	2	4	3
C	4	2	4	3	4	3	3	1	4
D	1	4	1	1	1	1	1	1	1

A) D. Larroque, P. Bru

B) J. Fontayne, B. Moreau

C) J. Philippe, P. Frédéric

D) B. Draper (tout seul !)

### Les conclusions:

- Ce type de rencontre est un fantastique moyen de mettre à l'épreuve ses théories de jeu.
- Pas de doute que l'expérience sera renouvelée à condition cependant d'avoir au moins 6 équipes dont la moitié seraient des équipes extérieures afin de confronter les styles de jeu.
- Voici deux parties (Ouverture toulousaine pour les coups 1 à 4).

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

Noir 28 - 36 Blanc

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

Noir 30 - 34 Blanc

# GRAND PRIX D'EUROPE: TOURNOI DE PARIS

Le tournoi de Paris, le dernier comptant pour le Grand Prix d'Europe 1986 s'est déroulé les 30 et 31 août.

Les 28 participants venus de 6 pays différents (DK, I, GB, S, USA, F) s'affrontaient d'abord suivant le système suisse en 11 rondes avec possibilité de jouer à nouveau contre le même adversaire à partir de la septième ronde. Puis, les deux premiers disputaient une finale au meilleur de trois parties.

À l'issue de la première journée, David SHAMAN (USA) était en tête avec 7 points pour sept parties. Il ne perdait le lendemain que la dernière partie contre Graham BRIGHTWELL (GB), alors qu'il était déjà sur de participer à la finale.

Brian ROSE (USA) et Graham BRIGHTWELL se trouvaient ex-aequo avec 8 points sur 11 et ils étaient départagés au total des pions. Grâce à un pion de plus, l'anglais gagnait sa place en finale.

David gagnait la première partie de la finale par 35 à 29, mais s'inclinait dans la deuxième par 30 à 34. Il fallait donc jouer la belle, mais celle-ci se terminait sur un match nul 32 à 32!

Les deux joueurs étaient finalement départagés par le total de leurs pions sur les trois parties de la finale et c'était donc David SHAMAN qui l'emportait.

Le classement final:

- 1: David SHAMAN (USA)
- 2: Graham BRIGHTWELL (GB)
- 3: Brian ROSE (USA)
- 4ex: Peter BHAGAT (GB)
- Paolo GHIRARDATO (I)
- Luigi PUZZO (I)
- Imre LEADER (GB)

Les premiers Français ne terminaient que 9èmes ex-aequo, ce qui n'est pas très brillant.

Tous les joueurs cités marquent des points pour le Grand Prix d'Europe. En particulier, Imre LEADER marque 16 points, ce qui lui permet de devancer d'un point Jean-François PUGET au classement général du Grand Prix d'Europe et donc de remporter le titre.

Le classement final du Grand Prix d'Europe 86 est donc le suivant:

- 1: Imre LEADER  
(GB) 195 pts en 3 tournois
- 2: Jean-François PUGET  
(F) 194 pts en 3 tournois
- 3: Graham BRIGHTWELL  
(GB) 80 pts en 2 tournois
- 4: David SHAMAN  
(USA) 75 pts en 1 tournoi
- 4: Luigi PUZZO  
(I) 75 pts en 2 tournois
- 6: Paul RALLE  
(F) 44 pts en 1 tournoi
- 6: Claus QVIST JESSEN  
(DK) 44 pts en 1 tournoi
- 8: Brian ROSE  
(USA) 40 pts en 1 tournoi
- 9: Joel FEINSTEIN  
(GB) 35 pts en 1 tournoi
- 9: Anders KIERULF  
(N) 35 pts en 1 tournoi
- 9: John LYSONS  
(GB) 35 pts en 1 tournoi
- 9: Didier PIAU  
(F) 35 pts en 1 tournoi
- 13: Peter BHAGAT  
(GB) 25 pts en 3 tournois
- 14: Augusto BRUSCA  
(I) 20 pts en 1 tournoi
- 14: Karsten FELDBORG  
(DK) 20 pts en 1 tournoi
- 14: Paul SMITH  
(GB) 20 pts en 1 tournoi
- 17: Paolo GHIRARDATO  
(I) 15 pts en 1 tournoi
- 18: Jeremy RICKARD  
(GB) 5 pts en 1 tournoi
- 19: Valérie KIERULF  
(CH) 4 pts en 1 tournoi
- 19: Alberto RANIERI  
(I) 4 pts en 1 tournoi

A noter que seuls 2 joueurs ont participé aux 4 tournois du Grand Prix: J.F. PUGET et P. BHAGAT; seul ce dernier ayant réussi à marquer des points dans les 4 épreuves.

## CHAMPIONNAT DU HAUT - RHIN

*Par Paul FREYSS*

Le 24 mai 1986 à ILLZACH

Notre club de Mulhouse - Illzach ne se réunissant pas régulièrement, l'idée m'est venue d'organiser, au lieu d'un simple tournoi, un championnat départemental, pour plusieurs raisons:

1. Essayer de sensibiliser davantage la presse sur ce jeu encore peu connu.
2. Attirer davantage de nouveaux joueurs.
3. Donner une meilleure chance aux joueurs du département.
4. Motiver les participants pour l'obtention d'un titre et d'un prix.

La publicité de bouche à oreille l'envoi d'invitations à tous les anciens participants, et les communiqués de presse, nous ont permis d'attirer 5 nouveaux joueurs, ce qui nous a valu une participation de 12 personnes.

C'est au terme de 4 heures d'épreuves passionnantes que le jeune Alain FREYSS, contre toute attente, mais en véritable champion de 10 ans, s'est joué de tous ses adversaires, avec une rapidité impressionnante, en battant après une finale de toute beauté le favori Fabrice JELSCH.

Le champion du Haut-Rhin Alain FREYSS, ainsi que le vice champion Fabrice JELSCH recevaient chacun une belle coupe, alors que la personne classée dernière obtenait le lot d'encouragement, à savoir une tablette de chocolat.

En tant qu'organisateur, je n'ai pas pu faire mieux que 8ème, battu par mon propre fils que j'ai initié au jeu.

Ce fut un bel après-midi qui laissa à tous les participants un excellent souvenir.

Le classement final fut le suivant:

- 1) Alain FREYSS
- 2) Fabrice JELSCH
- 3) Yann BOURGEOIS
- 4) Jeannot VOELKIN
- 5) Daniel MAUERHAN
- 6) Maurice WIOLAND
- 7) Serge KISER
- 8) Paul FREYSS
- 9) Alice MAUERHAN
- 10) Michèle MAUERHAN
- 11) Roland VUILLEQUEZ
- 12) Catherine SOLARI

Les appariements et les résultats étaient traités par ordinateur.

## OTHELLO AU JAPON

*Par J.-F. PUGET*

A l'occasion du championnat du monde, Paul RALLE et moi avons passé un mois au Japon.

Voici très brièvement quelques nouvelles:

- 14 millions de jeux d'othello ont été vendus au Japon.
- 500 joueurs seulement sont affiliés à la fédération.
- Tous les mois, un important tournoi a lieu à Tokyo.
- Un club se réunit 2 fois par semaine à Tokyo également.
- Quelques joueurs, enfin, font chaque semaine une partie à 2h30 par joueur.

Tous les meilleurs joueurs proviennent de Tokyo, à l'exception de Hideshi TAMENORI qui est de Kyoto. 4 autres joueurs se détachent: M. TAKISAWA, R. TANIGUCHI, K. ISHII et T. MURAKAMI.

Contre tous ces joueurs, Paul et moi avons gagné (et perdu) plusieurs parties. Au total, nous avons au moins fait jeu égal. Enfin signalons que nous avons participé à deux tournois. Au premier Paul a fini 1er, moi 3e, N. KAWAZOE et M. TAKIZAWA derrière nous.

## LE TOURNOI DES PRETENDANTS

Le tournoi des prétendants, qui devait désigner le représentant français au championnat du monde a eu lieu sur 2 jours, les 27 et 28 septembre derniers, à Paris. Ouvert à tous, il a réuni 21 participants venus des six coins de l'hexagone. Le tournoi s'est déroulé suivant le même système que le tournoi international de Paris, système désormais bien rodé.

À l'issue de la première journée Jean-François PUGET arrivait en tête avec un sans-faute: 7 victoires sur 7 parties jouées. Il était suivi d'un quatuor de joueurs à 5 points composé de André BRACCHI, Philippe JUHEM, Didier PIAU et Paul RALLE.

Le lendemain, Jean-François PUGET perdait une partie contre Paul RALLE mais il terminait seul en tête avec 10 points. Il était donc qualifié pour la finale de même que Paul RALLE qui terminait avec 9 points, ayant perdu seulement contre Jean-François PUGET et contre Didier PIAU, lequel terminait d'ailleurs troisième avec 8 points (2 défaites face à Jean-François et une face à Paul).

Dans la première partie de la finale, Paul s'imposait facilement: 54 à 10 avec les blancs. La deuxième partie était plus équilibrée, et c'est finalement Jean-François qui l'emportait par 35 à 29.

La belle se promettait donc d'être passionnante et elle tint effectivement ses promesses. Paul avait le choix de la couleur puisqu'il avait gagné sa partie plus largement que Jean-François, et il choisit les noirs, bien qu'il ait perdu avec cette couleur.

Le dernier pion pose, Jean-François s'écrit "j'ai gagné": il avait compte 35 pions de sa couleur. Mais Paul retorque: "Non, je gagne 33 à 31".

Finalement, après un décompte des pions plus rigoureux, il s'avéra que le score était nul: 32 à 32 !!!

C'est donc Paul RALLE qui fut désigné vainqueur puisque sur les trois parties de la finale, il totalisait plus de pions que Jean-François.

Le classement final est:

1: Paul RALLE	
2: Jean-François PUGET	
3: Didier PIAU	8 pts
4: André BRACCHI	7 pts
5: Elle CALI	6,5 pts
6: J.Manuel MASCORT	6 pts
Bernard DAUNAS	
Philippe JUHEM	
Olivier THILL	
Marc TASTET	
Daniel RONGIER	
12: David LEHN	5 pts
Eric TORCIA	
Philippe DRUAIS	
15: Michel DRUMEL	4,5 pts
Hervé LE MORVAN	
17: Patrick BAPTISTE	4 pts
Serge TROMBETTA	
19: Olivier MALINUR	3,5 pts
20: Béatrice MOREAU	3 pts
Jean FIDLER	

## KANTO OPEN

Le 26 octobre 1986 avait lieu au Japon le tournoi mensuel de la région de Tokyo.

Les meilleurs joueurs japonais étaient présents à l'exception de Hideshi TAMENORI, actuel champion du monde. Ken Ichi ISHII a remporté ce tournoi avec 5 victoires sur 6 rondes devant Paul RALLE avec 5 points également, le départage s'étant fait au nombre de pions. Jean-François PUGET, en meforme, a terminé 12ème sur 35 participants. Avec ce tournoi se terminait un séjour d'un mois au Japon pour les deux français.

## CHAMPIONNAT DU MONDE 86

Le championnat du monde s'est déroulé à Tokyo les 10 et 11 octobre.

Les participants étaient d'abord divisés en 2 poules constituées d'après le classement du précédent championnat.

Dans la première, figuraient les représentants du Japon, de la Grande-Bretagne et de la Suède, dans la deuxième, ceux de l'Italie, des États-Unis, de la France et de l'Australie.

Hideshi TAMENORI (J) terminait en tête de sa poule devant

Imre LEADER (GB) et Rikhard ANDERSSON (S) tandis que dans l'autre poule Paul RALLE finissait premier devant David SHAMAN (USA), le vainqueur

du dernier tournoi international de Paris, Paolo GHIRARDATO (I), vice-champion du monde 1985 et Simon JONES (AUS).

Les demi-finales opposaient donc le premier de chaque poule au deuxième de l'autre.

Hideshi TAMENORI et Paul RALLE s'imposaient à nouveau et se rencontraient donc pour

la finale. Malheureusement, Paul s'inclinait en deux parties sur le score de 56-8 et 37-27.

Légère déception dans le camp français où l'on espérait que Paul rééditerait son exploit d'il y a deux ans, mais c'est tout de même un bon résultat assez inespéré après la déroute des Français au tournoi international de Paris.

Un compte-rendu plus détaillé du championnat du monde dans le prochain numéro de Forum.

Le classement final:

1: Hideshi TAMENORI	J
2: Paul RALLE	F
3: David SHAMAN	USA
4: Imre LEADER	GB
5: Rikhard ANDERSSON	S
6: Paolo GHIRARDATO	I
7: Simon JONES	AUS

# COURRIER DES LECTEURS

*Nous avons reçu de la part de Jean FONTAYNE, de Toulouse, une abondante correspondance de laquelle nous extrayons le passage suivant concernant la partie commentée publiée dans Forum 5, page 18.*

## A: Commentaire de la "partie commentée"

1) La position après le coup 44 est bien gagnante pour Noir avec 45:G2 comme cela a été joué, mais la riposte blanche 46:H1 (bien que la meilleure) n'est pas gagnante car Noir peut jouer 47:G1, au lieu de 47:A3 comme le préconise le commentaire, et gagner 34 à 30 avec la séquence suivante:  
45:G2, 46:H1, 47:G1, 48:G6, 49:B7, 50:A8, 51:A3, 52:C8, 53:A1, 54:H7, 55:H2, 56:G7, 57:B1, 58:G8, 59:H8, 60:B2.

2) Erreur ! 45:B7 ne conduit pas à une "victoire certaine pour Noir" comme nous l'affirme V. Kierulf dans son commentaire car au coup 48, Blanc peut jouer 48:G7 au lieu de G6 et faire match nul grâce à la séquence suivante:  
45:B7, 46:H7, 47:G2, 48:G7, 49:G6, 50:H2, 51:H1, 52:G1, 53:H8, 54:G8, 55:B1, 56:A8, 57:C8, 58:A3, 59:B2, 60:A1.

## B: Différentes manières d'envisager le commentaire:

- 1) Occuper de la place dans Forum...
- 2) Etaler des jugements lapidaires (justes ou faux) du style: "16:Un très bon coup" "22:Bon coup" etc...
- 3) Permettre au lecteur de
  - comparer ses critères à ceux du commentateur,
  - découvrir des aspects du jeu sous un autre angle,
  - progresser.

En ce qui me concerne, mes faveurs vont à la troisième solution!

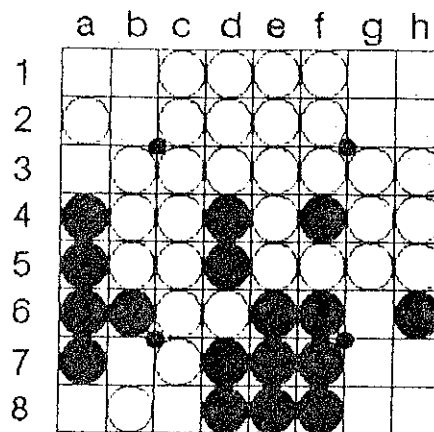
Dans cette optique, je trouverais passionnant d'avoir en parallèle l'avis non concerté d'au moins 2 joueurs sur la même partie. Et enfin de soumettre au moins les 16 derniers coups à un programme afin de:

- éviter les erreurs de commentaire
- connaître la séquence optimale et voir si un raisonnement "humain" peut conduire à cette solution.

Jean FONTAYNE.  
Toulouse.

## N.D.L.R: Commentaire du commentaire de la partie commentée:

1) Il me paraît opportun de redonner ici la position dont il est question dans le A.



Position après le coup 44

La suite donnée par Jean FONTAYNE en A.1) en réponse au coup 45:G2 est effectivement la meilleure. Il y a des variantes qui aboutissent au même résultat.

2) Effectivement 45:B7 ne conduit pas à "une victoire certaine pour Noir" puisqu'il conduit même à une victoire 33-31 pour Blanc grâce au coup 46:A8 et à la suite suivante :  
45:B7, 46:A8, 47:A3, 48:C8, 49:A1, 50:G6, 51:G7, 52:H8, 53:H7, 54:G8, 55:B1, 56:B2, 57:G1, 58:G2, 59:H2, 60:H1.

3) En fait, le meilleur coup 45 est H2 qui conduit à une victoire 35-29 pour Noir. La meilleure suite, que je vais donner ci-après à ceci de remarquable que chaque fois, sauf au coup 59, il y a un seul meilleur coup. Vous pouvez donc la cacher et essayer de trouver le coup suivant: si vous n'avez pas trouvé celui qui est écrit, c'est que vous n'avez pas joué au mieux:  
45:H2, 46:G6, 47:B7, 48:A8, 49:A3, 50:C8, 51:A1, 52:G7, 53:H8, 54:G2, 55:G8, 56:H7, 57:H1, 58:G1, 59:B1 ou B2, 60:B2 ou B1.

Cette suite était, à mon avis, assez difficile à prévoir pour un joueur humain. Par contre, je pense qu'un joueur humain pouvait très bien prévoir que la suite 45:G2, 46:H1, 47:G1, 48:G6, 49:B7... conduisait à une victoire pour Noir ou du moins qu'elle était parmi les meilleures.

Marc TASTET.

# LE PROGRAMME COMP'OTH

Par Francois AGUILLON

*Francois AGUILLON nous presente ici le programme Comp'oth dont il est l'auteur.*

*Ce programme, qui tourne sur un Apple II muni d'une carte 68000, a gagne les deux derniers tournois organises par l'Ordinateur Individuel dans le cadre du SICOB en 1984 et 1985. Il a egalement gagne le tournoi hommes-machines de Cachan en Fevrier 1986 (cf Fforum 5).*

## I Vue générale

Comp'oth est articulé en cinq parties principales, qui se répartissent le travail ainsi :

- le "gestionnaire" accomplit les fonctions subalternes: représentation du damier, saisie des réponses, gestion des interruptions qui sont nécessaires car le programme réfléchit sur le temps de son adversaire et se chronomètre afin de pouvoir gérer son temps de calcul.

Puisque je ne parlerai pas plus de cette partie du programme, il me semble important de dire que le fait de disposer de toute facilité pour revenir en arrière dans la partie, poser un problème et afficher l'état d'avancement des différents calculs constitue le premier outil du programmeur pour déterminer et tester les parties plus nobles de son oeuvre.

- trois modules différents calculent la réponse du programme en début, en milieu et en fin de partie. Ce sont évidemment les plus intéressants.

-Le "superviseur", enfin, est le chef d'orchestre de la réflexion de l'ordinateur. C'est lui qui choisit un des trois modules précédents en fonction du damier et de l'horloge. De plus, en milieu de partie, le superviseur détermine la profondeur de l'analyse à entreprendre.

Ces 5 modules ne sont évidemment pas de même importance. Celui qui détermine la physionomie du programme entier est le milieu de partie que nous allons détailler maintenant. Ensuite nous parlerons des annexes que sont le début et la fin de partie.

## II Le milieu de partie

### 1) Généralités

La colonne vertébrale de cette partie du programme est bien évidemment un algorithme "minimax" avec des coupures "alpha-bêta", tel que l'a décrit J-F Puget dans les n° 4 et 5 de FFORUM.

Le dilemme de l'adepte de ce genre d'algorithme est bien connu :

- Soit une fonction d'évaluation très élaborée qui permet de bien juger une situation est utilisée, au prix d'une lenteur interdisant une recherche très approfondie par l'algorithme "minimax". On obtient ainsi des programmes capables d'une bonne évaluation stratégique de la position, mais dont la faible profondeur limite la force tactique. La limite absolue de cette philosophie aboutit à l'intelligence artificielle, mettant souvent en jeu une somme considérable de connaissances.

-soit on choisit une fonction d'évaluation très simple, voire simpliste, mais rapide, ce qui permet au minimax de développer une recherche assez profonde. Cette philosophie de la "force brute"

conduit à des programmes d'une grande force tactique mais d'une faiblesse stratégique dangereuse.

La philosophie de Comp'oth est celle de la force brute. Pourquoi? La raison en est très simple: pour écrire une fonction d'évaluation sophistiquée et fiable, il faut être un bon joueur d'Othello, ce que je ne suis pas! Par contre, la deuxième option fait beaucoup appel à des qualités d'informaticien, que je pense posséder ( il faut bien que j'aie quelque chose de bon !). Le fait que Comp'oth ne soit pas mauvais doit être dû au fait qu'Othello est un jeu où la tactique est très importante, comme aux échecs, à l'inverse du Go où la stratégie prend le pas.

## 2) La fonction d'évaluation

La fonction d'évaluation de Comp'oth se doit d'être sommaire. En fait, pour coter une position, le programme ne dispose que de deux informations : une note de "mobilité" et une note de "bords". Elles reflètent les deux principaux points que surveille le joueur d'Othello lambda : conserver des libertés et ne pas donner de coin trop facilement sans compensation.

### 2a) La mobilité

Je pense que beaucoup de programmes d'Othello évaluent la mobilité en comptant le nombre de coups jouables par chacun des deux joueurs à partir d'une position donnée. Cette méthode est très lente pour un résultat pas formidable. Pour évaluer la mobilité, Comp'oth se contente de faire une analyse de la frontière du jeu ( moins il en a, mieux il se porte ), ce qui est autrement plus rapide et plus proche de ce que font les joueurs humains.

Le décompte des mobilités, ou plutôt de la frontière, est pondéré par une fonction "non linéaire", qui rend compte du fait suivant : il y a une énorme différence entre avoir peu et très peu de mobilité, alors qu'il est presque indifférent d'en avoir beaucoup ou énormément.

### 2b) Les bords

La notation des bords est autrement plus délicate. Pour ne prendre que deux exemples classiques, cette notation est censée apporter une réponse par oui ou non à des questions aussi simples que "dois-je prendre le bord de cinq déséquilibré maintenant, ou plus tard?" ou "y a-t-il une possibilité immédiate ou future de déclenchement d'un piège de Stoner?".

En fait, il y a même une question triviale qui n'a pas de réponse simple : qu'est-ce qu'un bord, en tant qu'entité qu'on peut isoler du reste du damier ? Au minimum, il y a les 8 cases qui constituent le bord au sens propre. Mais une foule de cases influencent le jugement qu'on peut avoir d'un bord : la ligne qui lui est parallèle, les lignes perpendiculaires issues des cases C (pour les bords déséquilibrés en particulier), les grandes diagonales pour ne citer que les plus évidentes. Or cela représente déjà 38 des 64 cases du damier. Une fonction d'évaluation simple ne peut pas se permettre un tel luxe de ..."détails".

Je n'ai donc retenu comme définition d'un bord que 10 cases : les 8 cases du bord proprement

dit et les deux cases X attenantes. Toutes les formes possibles de bord sont évaluées dans un tableau, et non calculées au cours de l'exploration, ce qui permet de gagner du temps. C'est également plus précis, car le calcul du tableau, fait une fois pour toutes, n'a pas besoin d'être rapide.

Dix cases avec trois possibilités par cases ( blanc, noir, vide ), cela fait  $3^{10} = 59049$  bords différents à coter. Ce chiffre est assez important et explique deux choses : sur les 256 Koctets nécessaires à Comp'oth, un peu plus de 115 sont occupés par ce tableau; d'autre part, il est impossible de tous les coter à la main sans faire d'erreur.

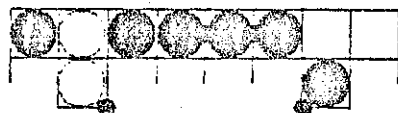
C'est pourquoi ces cotes sont calculées par le programme en début de partie pendant la phase d'initialisation. Ce calcul prend environ 45 secondes. Il est intéressant de constater qu'en introduisant 2 cases de plus dans la définition d'un bord, il faudrait disposer de 519 Koctets pour le tableau et de 7 minutes pour le calculer.

La cotation des bords est établie par une récurrence descendante. Les bords sans cases vides sont évalués en comptant les pions de chaque couleur.

Ensuite un algorithme permet de coter tout bord à (n-1) cases occupées à partir des bords à n cases occupées de la façon suivante: à partir d'un bord de (n-1) cases, les (11-n) bords à n cases obtenus en jouant un pion sont générés. Les probabilités de pouvoir jouer ces pions ne sont pas égales. La probabilité d'accès vaut 1 lorsque le pion est jouable uniquement en considérant le bord, et varie jusqu'à une valeur très faible lorsqu'il s'agit d'un coin sur un bord complètement vide. La note du bord à (n-1) cases est alors la moyenne des notes des bords à n cases pondérées par ces probabilités d'accès, ceci pour chacun des deux joueurs (celui qui a le trait et l'autre). Si la note pour le joueur au trait est meilleure que celle de son adversaire (c'est-à-dire si il est intéressant d'y jouer) la note définitive du bord est la moyenne des deux notes avec une pondération favorable au joueur qui a le trait. Malheureusement, beaucoup de situations fréquemment rencontrées sur le damier ne sont pas dans ce cas ( aucun des deux joueurs n'a intérêt à jouer sur le bord). Par exemple pour un bord équilibré de 4 d'une seule couleur, seul les coins présentent de l'intérêt- et encore - mais leur probabilité d'accès est faible. Il s'ensuit que la situation est bloquée. Dans une partie réelle, les deux joueurs ne se précipiteront pas pour jouer sur le bord, la situation aux alentours va donc changer et les joueurs auront accès à toutes les cases. On simule ceci en recalculant les notes avec des probabilités d'accès supérieures en espérant que tout ira mieux . Certaines situations sont inextricables, par exemple celle qui est décrite figure 1 n'évoluera jamais dans le bon sens: le premier qui jouera perdra le bord sauf le cas improbable où blanc peut prendre le coin sans que noir puisse s'insérer. Dans ces cas-là, le jugement de Salomon s'impose, la note définitive est la moyenne des deux notes partielles.

Il est paradoxal de constater que le résultat ultime de ce calcul consiste à coter le bord vide. Pas de révélations sensationnelles, le programme trouve qu'un bord totalement vide n'avantage ni blanc, ni noir.

fig 1



## 2c) Equilibre mobilité/bord

S'il suffisait de prendre les bords pour gagner, Othello serait un jeu stupide. Le point central d'Othello est peut-être la contradiction entre l'intérêt tactique de prendre les bords, c'est-à-dire bétonner ( pour avoir une bonne mobilité) et l'intérêt stratégique de ne pas les prendre ! Comp'oth retrouve cette contradiction de manière simple en constatant que jouer un bord améliore souvent sa note de mobilité au détriment de sa note de bord.

Attacher trop d'importance à la mobilité conduit Comp'oth à bétonner outrancièrement, l'inverse conduit à se faire battre par le premier "bétonneur" venu. L'équilibre entre les deux donne un programme qui opte assez tôt pour l'une ou l'autre des options, en fonction des réponses de l'adversaire, sans hésitation entre les deux (ce qui peut être catastrophique).

## III Le début de partie

La bibliothèque d'ouverture comprend actuellement 2500 coups. Elle a été établie de manière très simple en faisant tourner le programme de milieu de partie à une profondeur de 12 demi-coups. Je dispose à peu près de 150 lignes allant au moins jusqu'au vingtième demi-coup. Cela représente une centaine de jours de calcul pour la machine (deux ventilateurs en assurent en permanence le refroidissement).

## IV La fin de partie

Comp'oth lance sa recherche finale jusqu'à 17 demi-coups avant la fin .L'algorithme utilisé est l'alpha-bêta, je ne m'étendrai pas sur la fonction d'évaluation . . .

Cette partie est vraiment placée sous la haute surveillance du superviseur, et souvent la recherche finale est interrompue faute de temps. C'est pourquoi, grâce à une fenêtre réduite à sa plus faible largeur ( c'est-à-dire les bornes alpha et bêta initiales), Comp'oth recherche très rapidement un coup gagnant, même s'il est d'une débilité à faire pleurer ! Ensuite le superviseur regarde si le meilleur coup a des chances d'être trouvé en un temps raisonnable. Si c'est le cas, la recherche finale continue jusqu'à l'obtention du meilleur coup, du moins dans un temps limité. Cette gestion du temps, assez compliquée, n'a jamais été prise en défaut. Le record à battre est de 4' 59" de réflexion pour Comp'oth, avec un temps alloué de 5'. Enfin, si Comp'oth ne trouve pas de coup gagnant (horreur!), il choisira (sauf à l'extrême fin de partie) de faire calculer sa réponse par l'algorithme de milieu de partie, car il arrive souvent que le moins mauvais coup dans l'absolu donne à son adversaire une suite gagnante beaucoup plus facile à trouver qu'un coup joué par le milieu de partie.

# L'OUVERTURE X

*Par Paul Ralle*

L' Ouverture doit son nom au fait que dès le cinquième coup les noirs jouent sur une case X. Ceci pourrait paraître stupide ou même prétentieux de la part de celui qui provoque cette ouverture mais il faut le dire, à mon avis les chances de gain des noirs sont d' environ 40 %.

Les principaux désavantages pour noirs sont qu' ils :

- sacrifient le coin.
- laissent aux blancs deux coups d' avance (le temps d' aller vers le coin et de le prendre, si les blancs économisent leurs coups).
- s' interdisent de jouer sur les cases C et les contre-bords attenants à la case X prise.

Les avantages de noirs sont que:

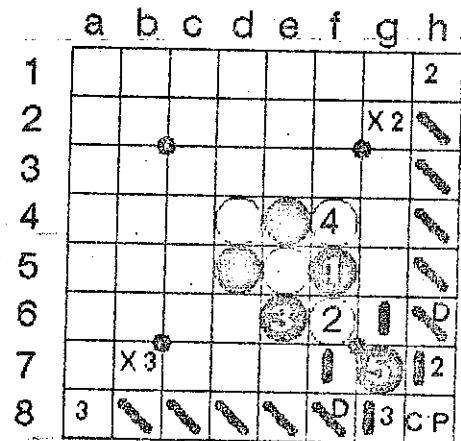
- les désavantages précités ne restent valables que si le joueur blanc a lui-même une excellente maîtrise de l' ouverture X.
- l' ouverture leur est favorable, compensant l' avantage des blancs en fin de partie (comme dans les autres cas).
- les blancs doivent choisir entre garder la parité et se créer de grandes frontières, ou garder leur mobilité et perdre la parité (leur seul avantage en finale).

Ce dernier point n' est pas seulement intuitif, je l' ai retrouvé dans toutes les "parties X" que j' ai disputées jusqu' à présent. Néanmoins cela est peut-être aussi dû au fait que les joueurs ne sont pas encore familiarisés avec la X ...

En fait, les deux joueurs ont intérêt à jouer normalement, comme ils le feraient pour une autre ouverture, exceptés ces quelques détails:

Le joueur n' a pas intérêt à jouer ou à retourner un pion sur les cases I car cela permettrait aux blancs d' augmenter leur nombre de pions sûrs et de fortifier leur coin !

Il peut jouer sur les cases D à condition de ne jamais céder le bord qu' il vient de prendre au blancs, car ceux-ci auraient alors tout un bord assuré jusqu' à la fin de la partie.



En dehors de ces deux conseils, noir joue normalement (il regroupe ses pions, en retourne le moins possible...). On peut cependant remarquer une chose intéressante : noir peut occuper toutes les cases \ sur un même bord (un bord de cinq cases) et sacrifier la case X (2 ou 3) correspondante sans danger si il a un accès sur la case | (2 ou 3).

Effectivement, si blanc prend alors le coin (respectivement 2 ou 3), noir joue tout de suite sur la case | (2 ou 3) et conserve alors un bord de six cases imprenables contre deux coins à blanc (si le coin CP est pris, bien sûr). Cet exemple fait partie des nombreuses subtilités que cache l'ouverture X...

Le joueur blanc lui ne doit pas se précipiter sur le coin mais il doit y aller petit-à-petit, il a intérêt à le prendre avant le quarantième coup. Il doit bien sûr ne pas laisser un nombre de cases impair entre le coin CP et les pions qu' il pose sur les cases \ ; empêchant ainsi les noirs de s' insérer entre les pions blancs.

Les blancs ont tout de même intérêt à rester au centre et à s' étendre sur le jeu de façon équilibrée. Puisqu' ils ont l' avantage en finale, ils ne doivent pas essayer de bloquer leur adversaire en créant deux masses de pions de couleur différente sur le plateau du jeu. Ils ont plutôt intérêt à séparer les pions noirs en se gardant un accès sur toutes les parties du plateau pour la finale. C' est aux noirs de prendre des risques...

Voici le commentaire de l' ouverture de deux parties, la première à été jouée au Tournoi de l' Ecole bilingue en 1984.

Tous les coups 6 sont jouables excepté prendre le coin immédiatement ou jouer en G4 (coup qui s'écarte du centre des pions, permettant à noir de se construire une bonne position après F4...).

Le coup 7 est très mauvais car il donne à blanc une grande réserve de bons coups, lui permet de s' étendre sur le bord Sud à côté du coin...

Avec 9 noir se garde un accès sur F4 mais la position sur le contre-bord Sud n' est pas bonne pour lui.

Après le coup 12 blanc a une très bonne position jusqu' à 16 (C4 entre autre était meilleur).

Olivier joue 17 sur la case la plus proche du coin CP, qui est sans danger ( le coup 7 lui interdisant d' aller plus loin).

22 Si Fabrice n' avait pas eu le coin, H4 aurait été meilleur. Mais attention de ne pas laisser un nombre de cases impair entre le coin et les autres pions du bords.

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

Noir : Olivier THILL 14  
Blanc : Fabrice LAVOISIER 50

25 Noir joue encore sur une case interdite puisque maintenant les blancs sont sûrs d'avoir cinq cases, du bord Sud, assuré jusqu'à la fin.

Les erreurs 7 et 25 suffisent dans l'ouverture X à expliquer le résultat.

Après un commentaire rapide du début de la précédente partie, je vais parler plus en détail de la seconde, jouée au premier Tournoi International de Rome en Février 1985.

Cette partie est intéressante car elle montre bien que l'ouverture X est parfaitement jouable, même dans les tournois importants, et cela, sans que les noirs partent perdants. Il faut cependant dire que c'était la huitième fois que je jouais cette ouverture en tournoi alors qu'Augusto ne la connaissait pas.

8 N' est pas le meilleur coup à cause de la réponse 9 en G5 qui amène noir à une meilleure structuration. 8 en G5 ou en C6 était un peu mieux car forçait les noirs à s'étendre plus.

11 et 12 La position noire n'est pas si bonne à l'Ouest car je ne pouvais jouer en D7 à cause de la case X. 11 C7 est mauvais car laisse au joueur blanc trois coups tranquilles, C4, C6 puis C8. 12 C4 était peut-être meilleur car sur B5, D7 noir n'est plus aussi bien.

13-15 Il fallait que je garde le contrôle de mini diagonale C8-H3 pour pouvoir jouer G4 sur G6 de blanc.

18 Blanc joue le coup qu'il avait essayé de retarder, mais on remarque déjà qu'il ne peut plus jouer en G6, le pion en F8 lui faisant retourner la case X.

19-21 En jouant 19 G4 j'avais peur qu'Augusto joue B6 se gardant en réserve des coups sur le bord Est, alors que la position à l'Ouest n'aurait guère été mieux pour moi que dans la séquence jouée.

20 Augusto m'empêche maintenant G4 et attend que ma position à l'Ouest se dégrade.

23 Il est bon pour les noirs d'empêcher blanc de prendre le coin de temps en temps, car il ne faut pas oublier que c'est un coup d'attente. Cependant au coup 20 Brusca a fait l'erreur de laisser un nombre de cases impair entre le pion H4 et le coin. Cette erreur n'a pas d'influence immédiate sur le jeu. De plus, s'il prenait le coin il me laisserait une plus grande liberté de coup à l'Est, je pourrai jouer G4, G3... si plus tard l'occasion s'en présentait.

28 Après les manœuvres sur le bord Est Augusto peut jouer D3 sans retourner trop de pions; néanmoins B6 étant blanc j'ai un coup de réserve en A7, de plus il y a quatre cases de vides vers le coin A8 ce qui interdit aux deux joueurs d'y jouer trop rapidement.

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

Noir : Paul RALLE 45

Blanc : Augusto BRUSCA 19

29-30 Je préférerais être le premier à prendre pied sur le bord Nord plutôt que d'ouvrir le jeu à blanc en jouant 29 en F3.

33 On pourrait penser que ce coup est mauvais, mais la case B6 est blanche et Augusto ne pouvait tirer profit de mon bord de cinq cases sans prendre lui-même des risques importants (ou en s'interdisant de prendre le coin H8 par exemple).

34-36 Brusca attaque le bord Nord, il m'empêche de jouer C1 sans détériorer ma position sur ce bord.

35 Je préfère garder la case B3 en réserve et laisser un œil impair en cas de coup dur, surtout que le jeu au Nord-Est ne me paraît pas mauvais.

38-39 Augusto ne peut retourner le pion E3 sans se créer de problèmes, à vrai dire les "bons coups" de blanc et de noir sont de moins en moins nombreux.

39 Laisser un œil impair au Sud-Ouest n'est pas dangereux pour moi car en stabilisant le bord Ouest j'empêche définitivement blanc de prendre à la fois le coin et le bord déséquilibré. De plus jouer la case X B7 serait périlleux pour Brusca.

40 F2-B3-F3 aurait peut-être été meilleur, mais il ne faut pas oublier qu'avec le pion C6 je contrôle mieux la diagonale A8-H1 que blanc.

44 sur F2 G2, avec B8 blanc garde un faible espoir.

45 Je force la main à Augusto, maintenant quoi qu'il arrive il est obligé de retourner le pion G2 me permettant de m'insérer en G8.

46... c'est la fin pour les blancs, notons que les cases H 5,6,7 proches du coin sacrifié ne sont jouées que maintenant, le résultat de la partie ne dépendant pas trop du sacrifice en G7

A ma connaissance et jusqu'au 1<sup>er</sup> février 1986 l'ouverture X a été jouée dix fois en tournoi.

David Shaman, troisième au Championnat du Monde de 1985 l'a jouée lors des éliminatoires américaines et a gagné 33-31. Mais il était alors sûr de participer au Championnat National, étant déjà sélectionné. Olivier Thill l'a donc joué sans succès à l'Ecole Bilingue, en 1984. Quant à moi je l'ai jouée huit fois en tournoi, les parties mémorables étant contre : Jean-François Puget qui a attendu trop longtemps pour prendre le coin et me l'a finalement laissé, Bernard Daunas, le seul à m'avoir battu, Augusto Brusca dont nous venons de voir la partie. Sur dix fois, deux seulement furent gagnées par les blancs.

En fait, l'ouverture X est excellente pour augmenter la maîtrise des parités et des libertés des joueurs. Le meilleur conseil à donner au lecteur est donc de jouer cette ouverture en tournoi, c'est un très bon entraînement.

# PARTIE COMMENTEE

Par Didier PIAU

Lors du tournoi des Pretendants, en septembre 1986, j'ai joue cette partie longtemps indecise, malgre le score, contre Olivier THILL. La variante preparee (?) par Olivier m'a force a sacrifier un coin tres tot (la decision etait prise au coup 27 et j'ai joue la case X au coup 31). Par la suite, une erreur au coup 43 m'a facilite la tache.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	39	46	1	30	23	28	35	42
2	38	50	2	40	11	02	11	17
3	37	39	8	3	2	16	21	22
4	34	13	3	3	3	17	18	
5	26	34	4		12	15	18	
6	36	10	32	1	7	14	16	20
7	53	3	24	2	44	48	50	53
8	56	4	52	3	4	3	54	

Noir: Didier PIAU 43  
Blanc: Olivier THILL 21

1-8: Ouverture Rose (cf Fiorum 6).

9-10: Suite logique de 8.

11-14: Chaque joueur rend connexe sa masse de pions. Apres 14, la frontiere de Blanc est plus etendue mais c'est Noir qui doit percer le mur adverse.

15-20: 16, 18 et 20 sont souvent joues comme Olivier l'a fait. Pour moi, rien ne prouve que ce soit la meilleure suite de Blanc. On pourrait envisager 16:h6 (si 17:g6 alors 18:f7), ou bien apres 17:g4, jouer 18:h5 avec une multitude de suites possibles (19:h3 ou h4 ou meme e7 ...). Ces variantes sont a ma connaissance peu testees en tournoi mais elles me semblent plus couvertes que celle adoptee par Olivier...

a b c d e f g h

Position apres 17:g4

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

21-23: ...car apres 22:h3 qui verrouille le bord Est pour Blanc, Noir dispose du coup classique 23:c2. Ce coup est astucieux car 24:d2 est impossible et Blanc doit ouvrir ailleurs. A noter est 22:f2 et Blanc tente ensuite de jouer en h3.

Commentaire sur l'ouverture :

Toute cette variante est frequemment adoptee par Blanc car si Noir ne joue pas soigneusement l'ouverture, il peut se faire rapidement ecraser apres un betonnage de Blanc sur les bords Est (comme ici) et eventuellement Nord. A mon avis, les chances de Noir sont pourtant superieures. Noir doit laisser Blanc betonner mais veiller a conserver assez longtemps pour survivre, sa position centrale (particulierement visible apres 17). Si le betonnage blanc rate, Noir a ensuite (presque) partie gagnee.

24: Ici, Olivier ouvre le jeu le plus economiquement possible et surtout retourne f4 qui prive Noir du coup d2.

25-26: avec 27-31, les coups decisifs. Au vu de la reponse 26 d'Olivier, 25:c6 est peut-etre meilleur (si 26:a5, 27:a6, et 28:a7 donne une liberte en b5). 26:a5 m'a totalement surpris: j'ai du reflechir longtemps avant de repondre. En effet, ce coup n'offre aucune liberte a Noir (27:a7 ou b3 sont suicidales; par exemple, apres 27:a7, Blanc jouera en a3 puis en a6 et gagnera le coin).

a b c d e f g h

Position apres 26:a5

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

27-31: J'ai decide ici de donner le coin h1. Pourquoi ?

1) On voit bien qu'a terme j'y serai force. Autant le jouer quand je peux encore exploiter les faiblesses de Blanc sur le bord Est.

2) Contre le coin, j'obtiens, comme souvent, un gain important de flexibilite. En effet, je vais jouer trois fois dans le coin Nord-Est (g2, g1 et h2) contre une fois pour Olivier (h1). Tactiquement, pour effectivement gagner des temps, Noir doit penser a jouer en g1 avant Blanc en h1. Par ailleurs, Noir doit jouer 29:e1 avant 31:g2 car sinon Blanc gagne une liberte en e1 quand Noir joue g1.

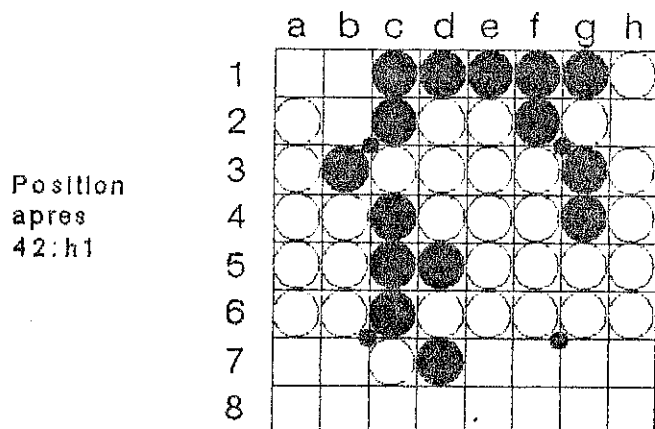
32-33: A mon avis, 32 est mauvais. Il verrouille un peu plus le bord Sud pour Blanc et n'a aucun intérêt quant à la diagonale a8-h1 puisque 33:b5 retourne c6 sans augmenter la frontière de Noir.

34-35: Le coup 35:e7 retourne le pion blanc de la diagonale mais est en frontière. Pour moi, le coin était déjà donné. Après 35:g1, Noir doit veiller à ne pas noircir la diagonale, ce qui permettrait à Blanc de jouer en h1 et en h2.

36-39: Une suite peu satisfaisante pour Blanc, mais que jouer d'autre ?

40-41: Après 40, Noir doit jouer 41:c1 immédiatement et renoncer au bord a2-a8. Sinon 42:c1 gagne un temps pour Blanc.

42: Personnellement, j'aurais encore attendu. Peut-être Ollivier veut-il gagner la parité (après 42:h1, 43:h2, 44:b1, les trous sont pairs) ou craint-il des suites du genre 42:d8, 43:e7, 44:f8, 45:f7, 46:e8, 47:b2! toujours possibles dans ces positions.



43: J'ai préféré ce coup 43:b8 au coup évident (h2) pour des raisons psychologiques (effet de surprise, variantes plus compliquées avec des "gaffes" possibles) et objectives: le coin a8 devra sans doute être sacrifié par Noir pour pouvoir exploiter le bord Ouest; par ailleurs, j'obtiens le pion e5, accès au Nord-Ouest par la diagonale a1-h8 et pion de reprise suivant la colonne e.

Une analyse par ordinateur de la fin de partie montre que le coup 43:h2 est meilleur que 43:b8 mais les 2 sont perdants:

- après 43:h2, Noir perd 31-33 avec la suite: 44:d8, 45:e7, 46:b1, 47:g7, 48:e8, 49:f8, 50:b2, 51:b7, 52:a8, 53:c8, 54:b8, 55:a1, 56:g8, 57:f7, p, 58:a7, p, 59:h8, p, 60:h7. (variantes possibles à partir du coup 47)

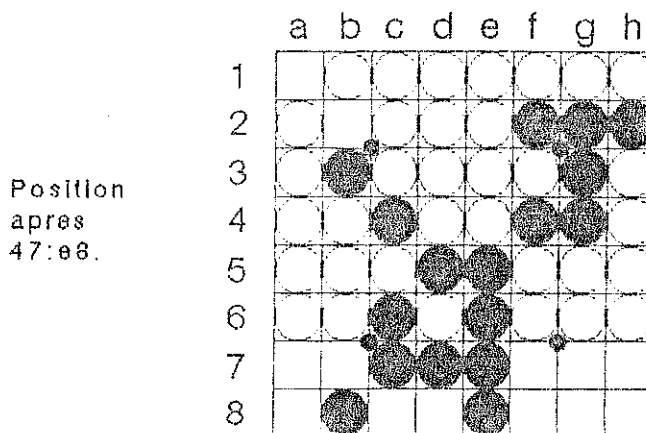
- après 43:b8, Noir perd 29-35 avec la suite 44:b1, 45:h2, 46:e8, 47:c8, 48:e7, 49:g7, 50:f8, 51:b7, 52:a8, 53:a7, 54:d8, 55:f7, 56:h7, 57:h8, 58:b2, 59:a1, 60:g8, ou entre autres 44:e8, 45:d8, 46:e7, 47:h2, 48:b1, 49:f8, 50:c8, 51:f7, 52:g7, 53:g8, 54:h8, 55:h7, 56:a8, 57:b7, 58:a7, 59:b2, 60:a1.

44-46: Le coup 44 force 45. Avec 46, Blanc joue dans le trou impair, mais ce n'est pas le bon coup. Il fallait jouer 46:b2! qui permet à Blanc de gagner 30-34 avec la suite:

47:a1, 48:b1, 49:e8, 50:f7, 51:f8, 52:d8, 53:a7, 54:g8, 55:g7, 56:b7, 57:a8, 58:h8, 59:h7, 60:c8. Le coup 46:e8 donnait le même score après: 47:d8, 48:b1, 49:f8, 50:c8, 51:f7, 52:g7, 53:g8, 54:h8, 55:h7, 56:a8, 57:b7, 58:a7, 59:b2, 60:a1.

Desormais, après 46:b1, Blanc a une position perdante 33-31.

47: Je veux regagner la parité: si Blanc joue dans le trou impair (a7, b7, a8) il perd la partie.



48: La gaffe! Après ce coup, Blanc n'a plus accès au coin Nord-Ouest. De plus, b7 devient un bon coup pour Noir, même si la ligne 7 est noire et après ce sacrifice, Noir pourra jouer les deux coups a1 et b2.

Il fallait jouer 48:c8, qui limitait la défaite pour Blanc à 33-31. Au vu de la meilleure suite, Blanc avait même des chances de ne pas perdre car la suite est unique (à l'inversion de coups près) et le coup 51 de Noir n'est pas évident: 48:c8, 49:d8, 50:f7, 51:g8, 52:f8, 53:a7, 54:a8, 55:b7, 56:b2, 57:a1, 58:h8, 59:h7, p, 60:g7. Après 48:f7, Noir gagne 36-28.

49-53: Le coup 50 n'est pas gênant car pour récupérer le bord Est, Noir doit sacrifier h8. Les coups noirs sont automatiques d'après la parité (jouer dans les trous impairs).

Sur 52:d8, qui est le meilleur coup, la réponse 53:c8 qui paraît naturelle donne 32-32 après la suite: 52:d8, 53:c8, 54:h8, 55:h7, 56:a8, 57:a7, 58:b7, 59:a1, p, 60:b2.

Il faut répondre 53:b7, qui avec la suite 54:h8, 55:h7, 56:a8, 57:a7, 58:b8, 59:a1, p, 60:b2, donne la victoire 36-28 à Noir comme annoncé.

54-60: Après 52:c8, non seulement la partie est perdue pour Blanc, mais encore Noir joue les quatre derniers coups. La suite jouée est la meilleure: à noter que si Blanc joue 54:h7, le résultat est le même après 55:b7, 56:a8, 57:h8, p, 58:a7, p, 59:a1, p, 60:b2.

# CHAMPIONNAT DU MONDE

Par J-F PUGET

Voici 3 parties que Paul RALLE a jouées lors du dernier championnat du Monde.

La première a été jouée le premier jour. Paul, avec un mauvais coup 14 (e6 est meilleur pour contrôler le centre) est dans une position délicate après 21. En contrôlant le centre, il parvient à obtenir une position gagnante après 32.

La deuxième a été jouée en demi-finale. Le 9 est inhabituel mais semble avantager blanc. Noir essaye de bloquer son adversaire en prenant les bords. Blanc est obligé de sacrifier son bord ouest pour gagner des temps. À la fin, noir joue uniquement en fonction des pions définitifs ce qui lui rapporte la victoire.

La troisième partie est la première de la finale. Malgré le score impressionnant Paul aurait pu la gagner.

Cette variante de la Heath est très intéressante pour noir. Après 22 blanc a un mauvais bord sud mais noir manque de pions au centre et doit faire attention à ne pas se faire bloquer.

Si Paul jouait d1 au coup 29, il gagnait. En effet blanc ne pourra plus jouer g4 (si 30, e1, 31, f1) et devra ouvrir le jeu. Noir en économisant ses coups gagne alors facilement, car il pourra attaquer le bord sud.

En 2 coups, 30 et 32 Blanc enlève tous les pions centraux de noirs et menace de jouer b7. Cette position ressemble à la 2ème partie de la finale de 1984, mais cette fois Paul est du mauvais côté.

Après 36, noir a perdu car il ne peut pas jouer b7, sinon blanc joue a8 et b8. Ensuite Hideshi ne commet aucune erreur et gagne facilement.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	60	48	38	35	56	55		
2	46	36	16	42	22	57	54	
3	39	37	10	8	11	17	32	29
4	25	12				8	24	35
5	26	9	6			4	34	
6	14	30	5	2	18	20	19	23
7	27	34	40	28	21	50	53	
8	44	33	36	31	52	58	61	

Ghirardato 23

Ralle 41

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

Ralle 33

Leader 31

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

Ralle 8

Tamenori 56

## SOLUTIONS DES PROBLEMES DE LA DERNIERE PAGE

Pb 1 : Essais : si 1:b1, 2:a3, 3:c2, 4:a1...

si 1:c2, 2:b1...

si 1:g4, 2:h4, 3:c2, 4:b1...

si 1:g5, 2:h5...

si 1:e7, 2:a3...

si 1:d7, 2:e8...

Solution: 1:d2, 2:e2, 3:h2 et les noirs prennent a8 ou h8

Pb 2 : Solution: 1:a2, 2:g3, 3:h2...

Pb 3 : Essais: si 1:f1, 2:g1... ou ... ) - C3 ( ou A1 ) - ... - H6

si 1:g2, 2:f7...

si 1:a2, 2:b7...

si 1:e8, 2:f8...

si 1:f8, 2:e8 et si 3:b8, 4:b7...

Solution: 1:a3, 2:a2, 3:g7...

Pb 4 : Essais: si 1:f8, 2:e8, 3:g7, Noir gagne 33-31.

si 1:e8, 2:f8, 3:g7, Noir gagne 33-31.

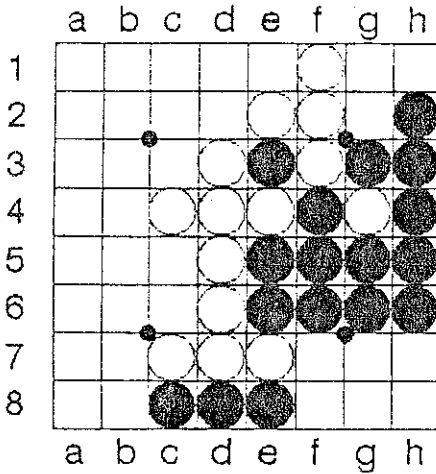
Solution: 1:g7, 2:e8, 3:f8 et Blanc gagne 31-33.

# LA FORCE DES BORDS DESEQUILIBRES

Par Pascal Roques

Ce titre est bien sûr un peu provocateur, et pour le moins paradoxal. Mais une des questions les plus difficiles qui se posent aux joueurs d'Othello est la suivante : Prendre ou ne pas prendre un bord déséquilibré ?

Nous avons vu dans les deux articles précédents les faiblesses et les inconvénients des bords déséquilibrés, regardons maintenant comment malgré tout, ils peuvent s'avérer un bon choix.



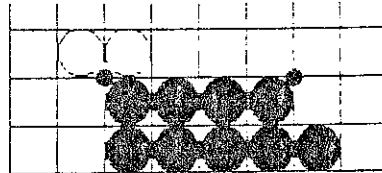
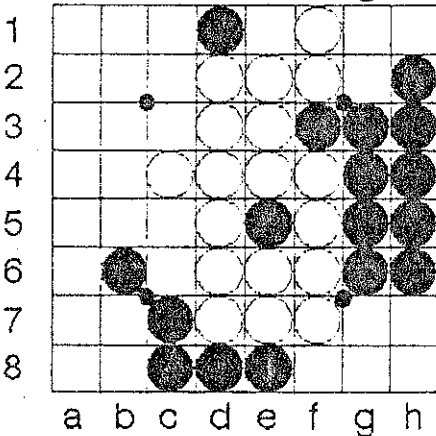
## EXEMPLE 1: INOUE - SERNEELS (61/2) 1979

Voici la position après le 27<sup>e</sup> coup h6. Les noirs, conduits par le japonais Inoue (Champion du Monde 1979) viennent de prendre un bord Est déséquilibré. Pourquoi ?

Simplement pour réduire à néant la mobilité des blancs. On s'aperçoit que ceux-ci n'ont plus qu'un coup viable : 28 f7. En effet, sur 28 g7, les noirs jouent 29 h7 sans retourner le pion blanc g7. Ils arriveraient facilement à retourner un pion sur la diagonale a1-h8 et à prendre le coin h8, sans permettre la fourchette h7.

Donc, après 28 f7, les noirs jouent 29 d1 retournant le pion g4 et interdisant aux blancs l'accès à la case g7, donc l'attaque du bord à cinq cases. Ensuite, après 30 d2, le joli coup 31 b6 force blanc à donner un coin à terme, cf. diagramme 2.

Isolons la structure particulière d'un bord déséquilibré inattaquable :



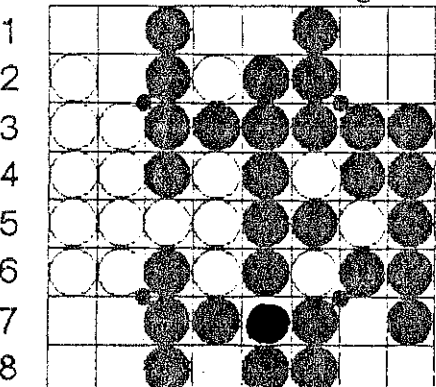
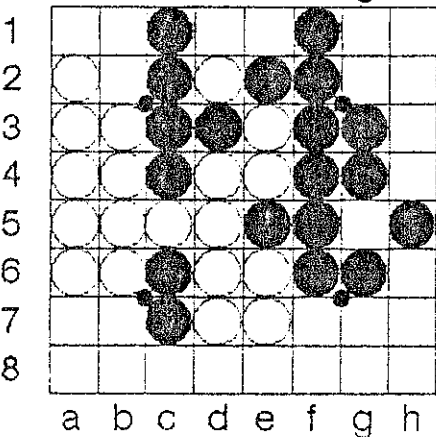
Il est clair que dans cette structure les blancs n'ont aucune possibilité d'accès à la case X.

## EXEMPLE 2: DAVISON- MARUOKA (17/47) 78

Par leur 34<sup>e</sup> coup les blancs, conduits par le japonais Maruoka (Champion du Monde 1978), obtiennent la position de bord déséquilibré inattaquable décrite précédemment. Après la séquence : 35 c8, 36 f7, 37 f8, 38 h6, 39 h7, 40 g5, 41 e8, 42 h4, 43 h3, on arrive à la position du diagramme 4.

Les blancs doivent se retenir de jouer dans la fourchette d8 car ils retourneraient le pion c7 permettant aux noirs d'attaquer par 45 b7.

Par contre, en utilisant le manque de mobilité des noirs, Maruoka gagna facilement en jouant 44 g7 !, 45 h8, 46 g8, 47 e1, 48 d1, 49 b2, 50 a1, 51 a7, 52 b1, passe, 53 a8, passe, 54 g1, 55 g2, 56 b8, 57 b7, 58 d8 (maintenant seulement !), passe, 59 h2, 60 h1, score 17 à 47.

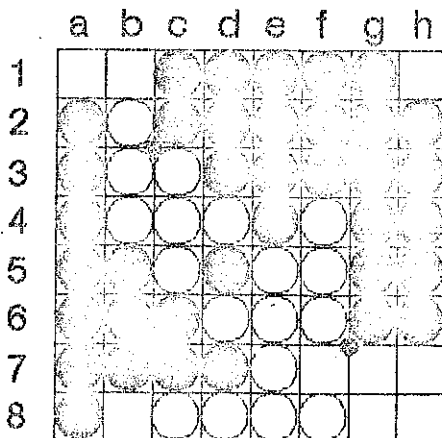


# SOLITAIRE

Par Marc TASTET

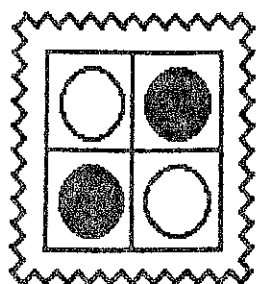
Reproduisez la position suivante sur votre jeu. Vous jouez avec les blancs, et vous devez trouver la seule suite qui leur permette de gagner. (Toutes les autres suites sont gagnantes pour Noir).

Vous trouverez ci-contre, pour chacun des coups que Blanc peut jouer, la meilleure réponse de Noir, calculée par ordinateur. Choisissez votre coup sur la colonne de gauche en cachant les autres colonnes. Jouez ce coup sur votre jeu. Imaginez la réponse de votre adversaire et bougez votre cache vers la droite pour voir le coup qu'il choisit. Jouez ce coup et continuez. VP signifie "Vous passez". JP signifie "Je passe".



B8	G8	H7	H8	H1	B1	A1	G7	VP	F7
				B1	G7	H1	F7	VP	A1
		H1	B1	H7	F7	G7	H8	A1	
						A1	G7	H8	
				G7	H8	H7	F7	A1	
						F7	H7	A1	
						A1	H7	F7	
				A1	F7	H7	G7	H8	
						G7	H7	H8	
		B1	A1	H7	H8	H1	G7	F7	
				H1	G7	H7	F7		
						F7	JP	H8	H7
								H7	H8
H7	H8	B8	G8	H1	B1	A1	G7	VP	F7
				B1	G7	H1	F7	VP	A1
		B1	G7	B8	G8	H1	F7	VP	A1
				H1	F7	G8	B8	VP	A1
						B8	G8	VP	A1
B1	A1	B8	G8	H7	H8	H1	G7	F7	
				H1	G7	H7	F7		
						F7	JP	H8	H7
								H7	H8
		H7	H8	B8	G8	H1	G7	F7	
				H1	G7	G8	B8	F7	
						B8	G8	F7	
						F7	G8	B8	
		H1	G7	G8	H8	B8	H7	F7	
						H7	B8	F7	
						F7	H7	B8	
				B8	G8	H7	F7		
						F7	JP	H8	H7
								H7	H8
				H7	F7	G8	H8	B8	
						B8	G8		
				F7	G8	H8	H7	B8	
						B8	JP	H8	H7
								H7	H8
						H7	B8	VP	H8

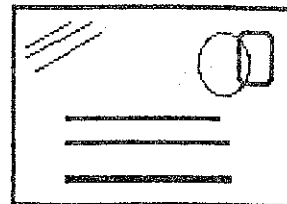
# LE JEU PAR CORRESPONDANCE



Renseignements et inscriptions :

Jean-Philippe Laligand  
38, rue de la Colonie, 75013 PARIS - FRANCE

Tel : 1/45 80 11 17



La Fédération Française d'Othello a le plaisir de vous inviter à participer à une de ses nouvelles activités : Le jeu par correspondance.

Trois services vous sont actuellement proposés :

1/ l'annuaire des joueurs par correspondance contient l'ensemble des joueurs qui désirent y figurer.

2/ Des tournois à quatre joueurs ; chaque participant effectuant une partie (ou deux) contre les trois autres du groupe ; les vainqueurs de ces tournois seront autorisés à se présenter à des tournois de classe supérieure.

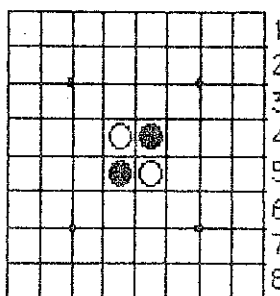
3/ Des tournois européens à cinq joueurs ; chaque groupe ne possédant pas plus de deux joueurs d'un même pays. Chaque joueur effectue une partie contre chacun des quatre autres participants.

Les **ordinateurs** peuvent participer à certains tournois. Un classement spécial sera établi pour eux.

Ces tournois sont ouverts à TOUS et il est permis de se présenter plusieurs fois. Une rubrique régulière (avec résultats intermédiaires) paraît dans FFORUM.

## TOURNOIS MIS EN ROUTE

EU/2 : Baptiste (FRA), Lönnovist (FIN), Leboutte (BEL), Freyss (FRA), Marconi (ITA).



coup no. :

expédié le :  
reçu le :  
réexpédié le :

## LA PARTIE PUBLIQUE

Dans chaque numéro de FFORUM, nous vous soumettons une position d'une partie par correspondance. Vous intervenez et, dans le numéro suivant, nous publierons vos commentaires les plus pertinents.

## TARIFS POSTAUX (cartes postales) :

FR, RFA, B, DK, Esp, GB, Grèce, Ir1, I : 1,90FF  
Aut, Liech, Lux, Pays-bas, Port. : 1,90FF  
Tous les autres pays : 2,70 FF

## LE CLASSEMENT

Toutes les parties disputées dans les tournois intérieurs et européens seront pris en compte pour le classement.

Le système provisoirement retenu est le système Bridier dans lequel chaque joueur dispose d'un capital de points correspondant à sa valeur.

Toute partie disputée a un enjeu de 0 à 15 points. A tout nouveau joueur il est attribué un capital de 475 points.

L'enjeu est fonction de la différence de points entre joueurs (15 au départ).

## POUR VOUS INSCRIRE

Envoyez à Jean-Philippe Laligand (adresse ci-dessus) 4 timbres postes par tournoi pour frais de mise en route. Vous recevrez alors le règlement complet et, dès que votre groupe sera constitué, vos premières feuilles de parties. (3 parties pour tournois français, 4 parties pour tournois européens). Les vainqueurs de chaque tournoi participeront à des tournois de classe supérieure. Un classement paraîtra dans chaque numéro de FFORUM, tenant compte de tous les résultats intermédiaires.

# CLUBS

Il est inutile de préciser combien les clubs sont importants pour le développement du jeu. C'est pourquoi nous encourageons vivement toute création.

Pour la fédération un club existe dès que des joueurs se réunissent régulièrement dans une ville. Il suffit d'avoir un local, éventuellement votre logement. Si vous êtes dans ce cas, prenez contact avec nous en indiquant sur l'enveloppe :

## F.F.O. CLUBS

33, Rue de la Butte - aux - Cailles  
75013 PARIS

Nous vous enverrons des parties de tous les grands tournois afin que vous les fassiez circuler parmi les membres de votre club. Voici maintenant la liste des clubs existant en France avec la liste de leurs responsables. Si les horaires ne sont pas indiqués, prenez contact avec eux.

### AIX

Tous les mercredis  
de 17h à 19 heures.  
M.J.C. Bellegarde  
Philippe JUHEM 42 96 23 98

### PARIS

Tous les mardis à 20h 30,  
salle Othello/Bridge, 2ème étage  
46, rue d'Ulm, Paris 5ème  
Marc TASTET (1) 43 25 35 48

### AVIGNON

Roland DUPRE 90 94 13 08

### STRASBOURG

Tous les mardis à 19h 30,  
7, rue de l'université  
Strasbourg  
Yannick HERVE 88 27 77 96

### MULHOUSE

Paul FREYSS 89 46 17 80

### NANCY

Tous les mercredis à 20h.  
M.J.C. Lorraine, Rue Lorraine  
54500 VANDOEUVRE  
Laurent PIERRON 83 55 48 74

### TOULOUSE

Tous les mardis à 20 heures  
Restaurant FREE - TIME  
Place du Capitole  
Jean FONTAYNE 61 63 43 91

Et aussi à Bordeaux, Caen, Cluny, Grenoble, Le Puy, Lyon, Marseille, Pontoise, Quimper, Soissons, Tours, Valence, Villepinte. Pour ces villes, contacter la FFO.

## AGENDA

### CHAMPIONNATS DE FRANCE 1986

- Vous pouvez vous inscrire a la (les) selection(s) de votre choix en utilisant le coupon - reponse ci-dessous. Participation libre et gratuite.

- **Selections regionales:**

Aix - en - Provence :

Bordeaux :

Chateaurenard :

Douai :

Grenoble :

Lyon :

Marseille :

Mulhouse :

Nancy :

Nice :

Paris :

Reims :

Rennes :

La Roche - sur - Yon :

Strasbourg :

Toulouse :

Tours :

Valence :

- **Finale a Paris le 7 decembre**

Les frais de transport des finalistes sont pris en charge.

### INTERNATIONAL DE MILAN

- Tournoi ouvert a tous.

- C'est le premier tournoi de la saison 86 - 87 a compter pour le grand prix d'Europe.

- Les 13 et 14 decembre 86, a Milan.

- Renseignement et inscriptions au: (1)45 81 59 80.

### INTERNATIONAL DE CAMBRIDGE

- Tournoi ouvert a tous.

- C'est le second tournoi de la saison 86 - 87 a compter pour le grand prix d'Europe.

- Les 14 et 15 fevrier 87, a Cambridge.

- Renseignement et inscriptions au: (1)45 81 59 80.

---

# CHAMPIONNAT DE FRANCE

Bulletin a decouper ou a photocopier et a retourner a l'adresse suivante:  
F.F.O. 33, rue de la Butte - aux - Caillies 75013 PARIS

Je desire participer a la (les) selection(s) suivante(s) :

.....

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

.....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

AGE ..... TELEPHONE .....

# PROBLEMES

Par Olivier THILL

Dans les 3 premiers problemes, il s'agit de trouver la suite de coups permettant au joueur ayant les noirs de poser un pion dans l'une des cases a1, a8, h1, h8, lors de son troisieme tour de jeu, quelles que soient les reponses de l'adversaire. Dans le probleme 4, les blancs jouent et gagnent.

Pb 1:  
Noir joue

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

Pb 2:  
Noir joue

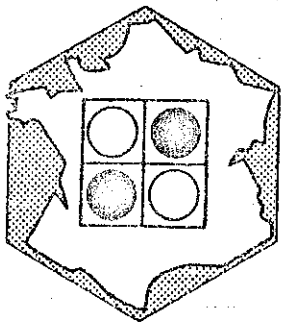
	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

Pb 3:  
Noir joue

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

Pb 4:  
Blanc joue et gagne

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



## FEDERATION FRANCAISE D'OTHELLO

33, rue de la Butte-aux-Cailles  
75013 PARIS TEL:(1)45 81 59 80

Adhesion incluant 4 numeros de FFORUM, et la participation ( pour vous et eventuellement votre ordinateur ) au systeme de classement national etabli par la federation.

- 55 F moins de 18 ans  
 85 F adulte

Reglement a l'ordre de la Federation Francaise d'Othello.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : .....

Ville : .....

Pays : .....

Telephone : .....

Date de naissance : .....

Profession : .....

Faites-vous partie d'un club d'othello ? .....

Si oui, lequel ? .....

Desirez-vous en creer un ? .....

Disposez-vous d'un micro-ordinateur ? .....

Si oui, lequel ? .....

Est-ce une premiere adhesion ou un renouvellement ? .....

Date et signature :