

## Magazine

*Naples 2001*

*Copenhague 2001*

*Amsterdam 2001*

## Initiation

*Les cases X (II)*

## Stratégie

*Conduite de la partie*

*Mes plus belles têtes*

## Découverte

*L'analyse rétrograde*

## Informatique

*Le format de la base*

*Un aperçu du futur*

## Problèmes

# N°61

35F — 5,34 euros

## Donato Barnaba s'impose à Naples

## Copenhague : victoire de Takuji Kashiwabara

## Stéphane Nicolet remporte Amsterdam

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

Blanc joue et gagne...

# Édito...

Je ne vois pas pourquoi nous ne pourrions pas faire, nous aussi, un numéro de Fforum spécial été.

Et d'ailleurs, le voici sous vos yeux ébahis !

Avec les grands classiques :

- la nouvelle de science-fiction par Graham ;
- les jeux de l'été : deux fois plus de problèmes que dans le baril habituel ;
- l'humour et la bonne blague du tôlier Frédéric (ne me parlez pas de Grenoble\*) ;
- la technique de conduite par notre ami Stéphane (pour vous assurer d'arriver à bon port) ;
- le labyrinthe « prise de tête » rétrograde par grand-père Emmanuel ;
- une description du format de la base (actuelle et même future !) parce que certains informaticiens en font même en vacances... ;
- enfin, quand même, quelques articles sur le roturier jeu (noble étant déjà pris) parce qu'il faut justifier du O dans le titre du magazine.

Sinon, vos yeux exercés auront certainement repéré le fil rouge de l'été qui a commencé déjà dans le numéro précédent et se retrouve caché dans quelques articles de celui-ci : comment qualifier les joueurs français au Championnat du Monde. Pour ma part, je vous propose encore une alternative, si cela vous lasse, passez le paragraphē suivant.

Sur les dernières années, il est significatif que la majorité des joueurs sélectionnés pour représenter la France au Championnat du Monde aient écrit dans la majorité des numéros de Fforum sur cette même période. Ne serait-il pas plus simple (et moins compliqué en terme d'organisation de tournois et de frais de transport) de présélectionner tous les joueurs qui écriraient dans quatre numéros consécutifs de notre magazine préféré ?

Plus sérieusement (quoique nous manquions d'auteurs...), n'oubliez pas de vous qualifier pour le Championnat de France « nouveau style » en jouant les sélections de l'été. Et tout naturellement, vous serez parfaitement affûtés pour remporter le Tournoi International de Paris le premier week-end (euh, fin-de-semaine) du mois de septembre.

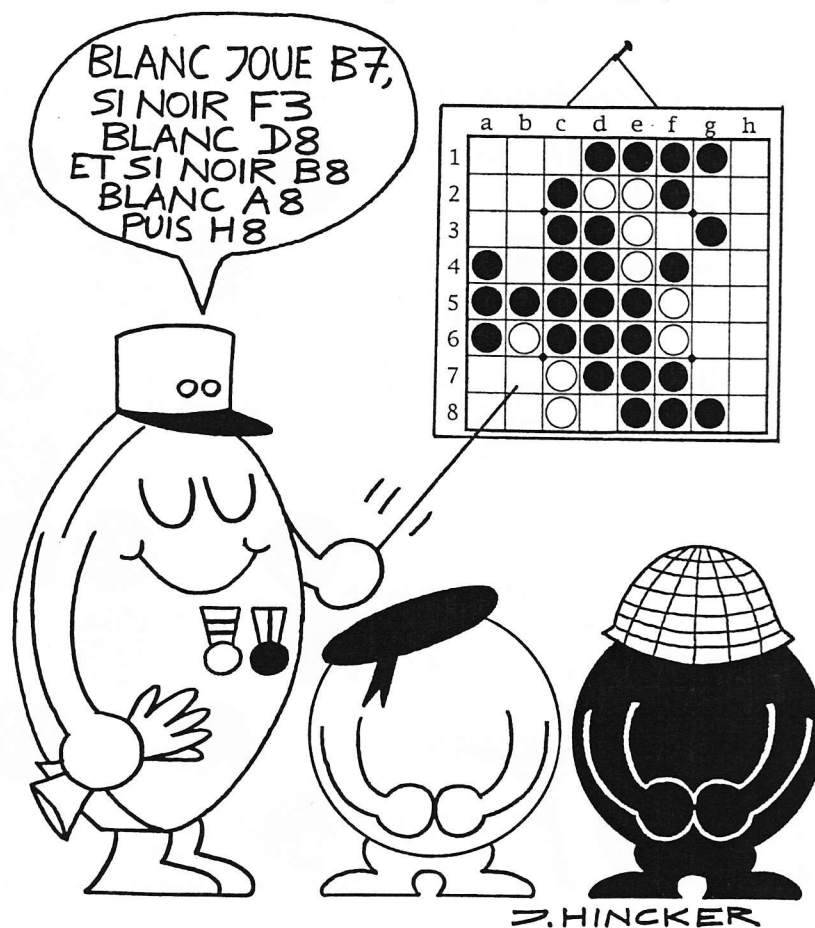
Dans les dernières nouvelles, Stéphane Nicolet n'a gagné ces derniers jours que les tournois olympiques (i.e. ceux des Mind Sports Olympiads à Prague) en plateau 8x8 et 10x10 (une rumeur circule sur des programmes en préparation sur ce format de plateau de jeu).

Attention à ne pas perdre vos pions dans le sable, et à la rentrée !

Othellistiquement vôtre,  
Sylvain Quin

\* voir le sketch de Fernand Raynaud, bien antérieur au club.

## FÉDÉRATION FRANÇAISE D'OTHELLO LE GÉNÉRAL OTHELLO EXPLIQUANT A DEUX SOLDATS LE PIÈGE DE STONER



# Sommaire

- 4 ♦ Magazine
- 9 ♦ Stratégie : mes plus belles têtes
- 10 ♦ Informatique : le format de la base
- 12 ♦ Problèmes et solutions
- 14 ♦ Initiation : les cases X (II)
- 16 ♦ Informatique : un aperçu du futur
- 18 ♦ L'analyse rétrograde
- 20 ♦ Stratégie : la conduite de la partie
- 24 ♦ Grands Prix de France et d'Europe
- 25 ♦ Solitaire
- 26 ♦ Classement
- 27 ♦ Les clubs
- 28 ♦ Agenda

Ont participé à ce numéro :

Frédéric AUZENDE

Emmanuel CASPARD

Frédéric COLLAY

Pierre DE LIT

Takuji KASHIWABARA

Emmanuel LAZARD

Stéphane NICOLET

Sylvain QUIN

Marc TASTET

Directeur de la publication :

*Emmanuel CASPARD*

Rédacteur en chef : *Sylvain QUIN*

Rédacteur en chef adjoint,

maquettiste : *Emmanuel LAZARD*

Secrétaire de rédaction :

*Marc TASTET*

Diagrammes :

Cassio par *Stéphane NICOLET*

Calcul du classement :

Jech par *Thierry BOUSCH*

Étiquettes : *Emmanuel LAZARD*

## Composition du conseil de la FFO

Président : Emmanuel CASPARD  
 Trésorier : François ROBIN  
 Secrétaire : Serge POIRIER  
 Vice-président : Stéphane NICOLET  
 Vice-président : Dominique SCHERNO  
 Vice-président : Sylvain QUIN

Fédération Française d'Othello  
 B.P. 383, 75626 PARIS Cedex 13  
 ☎ : 01 56 56 07 67

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

## La curiosité du trimestre

Déjà, qu'une partie se termine sans que les 64 cases soient remplies est peu fréquent mais les cases restantes sont souvent des coins, plus rarement des cases X ou C. Sur le diagramme ci-contre, vous avez un exemple de partie disputée en tournoi où la case restante est située au milieu de l'othellier. Avez-vous d'autres exemples de parties réelles dans ce cas ?

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

# MAGAZINE

## Tournoi international de Naples (21 & 22/4/2001)

par Takuji Kashiwabara

À mi-chemin entre Naples et Pompéï, juste en-dessous du Vésuve, se situe la ville portuaire de Torre del Greco. 17 joueurs se sont retrouvés à la villa San Teresa (où la plupart des joueurs non locaux ont été logés à un prix très raisonnable négocié par les organisateurs) : hôtel-restaurant dans une villa (presque) au bord de la mer. Malheureusement le vainqueur du premier tournoi du Grand Prix d'Europe de cette année (Cambridge) et du tournoi du Grand Prix d'Europe en Italie de l'an dernier (Turin), Alex Cordy, n'a pu venir car son vol a été annulé (ce qui donnerait matière à réfléchir aux partisans du tournoi unique pour la sélection de l'équipe de France au championnat du monde). Ainsi démarre le tournoi international légèrement moins international que les tournois nationaux italiens (disons que l'Asie, l'Europe et l'Océanie ont été représentés tout de même). La tendance commence à apparaître très vite. Un groupe de cinq joueurs, Donato Barnaba, Pierluigi Stanzione, Benedetto Romano, Francesco Marconi et moi-même prend la tête. Cette tendance continue à se confirmer et à la fin de la journée de samedi, Donato se trouve en tête avec six victoires, tandis que les quatre autres sont deuxièmes ex aequo avec cinq victoires sur sept. Malgré cet écart apparemment minuscule, le suspense est maintenant assez limité car tous les joueurs de tête se sont déjà rencontrés, sauf Francesco et Benedetto qui n'ont pas encore joué l'un contre l'autre, et j'ai une avance au départage assez importante. Mais bien sûr, tout n'est pas encore joué, un faux pas peut tout faire basculer, car les parties contre les autres joueurs sont loin d'être gagnées d'avance.

Dimanche matin donc, Francesco joue contre Benedetto.

Francesco perd la partie, ainsi que son dernier espoir de rester en finale. À la ronde suivante, c'est Benedetto qui se fait surprendre par Alice Delisi et se trouve ainsi éliminé. Pendant ce temps, Donato, Pierluigi et moi, nous continuons à gagner malgré quelques sueurs froides. À l'issue des onze rondes, Donato se trouve en tête avec une défaite (contre Francesco), Pierluigi et moi deuxièmes ex aequo avec deux défaites (Pierluigi a perdu contre Donato et Benedetto, tandis que j'ai perdu contre Pierluigi et Donato) mais le départage me permet de jouer la finale. Du coup, Donato emporte le Grand Prix d'Italie et se qualifie pour le Championnat du Monde à New York (NDLR : l'annonce officielle n'a pas encore eu lieu...). Le match 3-4 opposera deux Napolitains, Pierluigi et Benedetto, ce dernier ayant un meilleur départage que Francesco.

Dans l'après-midi, Benedetto bat sans discussion Pierluigi 2-0 dans le match 3-4. Quant à la finale, c'est Donato qui choisit les blancs pour la première partie.

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

Kashiwabara 21-43 Barnaba

Nous récitons une ouverture assez classique jusqu'au coup 27 (que nous venons de jouer au dernier tournoi à Turin il y a un mois d'ailleurs — pour les parties avec la même ouverture, voir Penloup-

Kashiwabara dans le *Fforum 50* et Penloup-Juhem dans le *Fforum 55*) et Donato innove au coup 28. 30.c7 est pour pourrir d8. Au coup 33, si Noir joue c6, Blanc répond en d7, et après cet échange, Noir n'aura plus accès à a5 (mais cela est-il un vrai problème ?) d'où 33.e1. La position blanche paraît désespérante, mais Donato n'est pas le vainqueur du Grand Prix d'Italie pour rien, il résiste au mieux. Après 38.g1, au lieu de remplir le bord et prébord ouest pour attaquer le bord de cinq au nord (et de gagner tranquillement) Noir joue g2 pour enlever le « temps blanc en h2 ». En fait h2 n'est pas vraiment un temps pour Blanc car après h2, Blanc ne pourra plus sacrifier en g7. Je persiste et signe, toujours en refusant d'ouvrir à l'ouest, je remplis le coin sud-est, en croyant arriver en h6 avant Blanc. Mais ça ne marche pas du tout (par exemple, sur 45.b2 vient la séquence b4 b3 a3!, et Noir n'y aura jamais accès). Du coup Blanc est gagnant après 43.h7, et Donato emporte la première partie.

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

Barnaba 41-23 Kashiwabara

Dans la deuxième, nous jouons la même ouverture que nous avons jouée à Rome il y a quelques mois jusqu'au coup 30 (ayant perdu avec une variante à la Brightstein la veille, j'opte pour une Rose béton tout naturellement). N'est-il

pas convaincu de sa ligne de Rome malgré sa victoire ? Ou redoute-t-il ma préparation (après tout, sa place à la finale avait été assurée dès la veille, donc je n'avais qu'à me préparer contre lui) ? Toujours est-il que c'est Donato qui dévie le premier. Il prend un avantage dans le milieu de partie, et il conclut sans s'affaiblir. Félicitation donc à Donato pour sa double victoire. Il faut également noter que même si les cinq premiers ont fait au moins huit victoires tandis que les autres au plus cinq, des joueurs du second groupe ne jouaient pas si mal que ça. Si on ne peut pas nier qu'il y avait une différence assez nette de force (il n'y a eu qu'une seule défaite concédée par les joueurs du premier groupe à ceux du second : ce qui donne matière à réfléchir à ceux qui pensent que le premier othelliste venu pourragerait remplacer un des membres de l'équipe de France au mondial), certains parmi le second groupe ont donné pas mal de fil à retordre aux cinq premiers : Maria-Serena Vecchi (la sœur d'Elisabetta) et Alice sont arrivées à une fin de partie gagnante contre moi ; Maria-Serena a eu une position

imperdable contre Pierluigi. Le jour où elles seront des menaces sérieuses ne va pas tarder à arriver. Il est également à noter que Geoff Hubbard est arrivé en position gagnante contre Francesco. Giorgio Castellano, quant à lui, est arrivé dans une fin de partie assez compliquée, probablement gagnante, contre Donato.

Pour conclure, je remercie Luigi Lamberti, Pierluigi et les autres joueurs napolitains d'avoir organisé cet agréable tournoi dans une si belle région. C'est dommage qu'il y ait eu si peu de joueurs étrangers, et j'encourage vivement les joueurs français à s'y rendre la prochaine fois, quand il y aura un tournoi international à Naples.

**Classement final**

|                   |       |          |
|-------------------|-------|----------|
| 1. Barnaba D      | {I}   | 10/11 +2 |
| 2. Kashiwabara T. | {F}   | 9 +0     |
| 3. Romano B.      | {I}   | 8 +2     |
| 4. Stanzione P.   | {I}   | 9 +0     |
| 5. Marconi F.     | {I}   | 8        |
| 6. Hubbard G.     | {AUS} | 5        |
| Delisi A.         | {I}   | 5        |
| Lamberti L.       | {I}   | 5        |
| Lucchese D.       | {I}   | 5        |
| Castellano, G.    | {I}   | 5        |
| Vecchi M.S.       | {I}   | 5        |

|                    |     |     |
|--------------------|-----|-----|
| Venerato F.        | {I} | 5   |
| 13. Bersaglieri D. | {I} | 4,5 |
| 14. Tedesco G.     | {I} | 4   |
| 15. D'Avino G.     | {I} | 3   |
| 16. Amirante A.    | {I} | 2,5 |
| 17. Vitelli R.     | {I} | 2   |

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

Hubbard 23-41 Marconi

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

Marconi 36-28 Barnaba

**Tournoi international de Copenhague (19 & 20/5/2001)**

*par Takuji Kashiwabara*

Le seizième Open de Copenhague a accueilli 13 joueurs : le quadruple vainqueur de l'Open Karsten Feldborg, le premier au classement du Grand Prix d'Europe (avant Copenhague, bien entendu) Alex Cordy, le seul à avoir participé aux deux tournois précédents du GPE de cette année Geoff Hubbard, quelques joueurs venant du Benelux, les habitués Danois et le vainqueur de l'Open il y a deux ans : moi-même. Comme il ne fallait pas être 13 à table, nous avons invité Bip, un joueur fort sympathique qui laisse gagner tous ses adversaires, et pourtant mondialement connu.

Il y a toujours des surprises à Copenhague. Cette année, ça a commencé fort : à la première ronde Geoff a perdu au temps

contre le nouveau Sune Vuorela. Pendant ce temps, Alex s'est trouvé mal contre Karsten dès l'ouverture, mais ce dernier n'arrivait pas à tuer, de telle sorte qu'Alex gardait apparemment la parité jusqu'au coup 52, quand il l'a donnée pour des raisons inconnues. Résultat : 42-22 pour Karsten. Après tout, ce n'est que moral. À la ronde 3, l'affrontement entre les vainqueurs des deux dernières années s'est soldé par la victoire de Karsten. Entre temps, Alex a perdu assez nettement contre Per Horn suite à une erreur étonnante dans le début de la partie. À la ronde suivante, les deux seuls invaincus, Karsten et Henrik Vallund se sont rencontrés : après le milieu de partie très serré, Karsten s'est trompé au coup 38 (il faut admettre que le « bon »

coup c7 n'est pas très intuitif) en donnant le gain, mais Henrik a raté le coup 39.c7 gagnant qui n'était pas introuvable.

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

H. Vallund 14-50 Feldborg

Pendant le reste de l'après-midi, Karsten continua tranquillement la course en tête jusqu'à la ronde 7, où il fit une nulle contre Geoff. Le

⑥

classement à la fin de la journée de samedi était donc : en tête Karsten avec 6,5 points, suivi par moi-même avec 6, Henrik 5, Geoff 4,5, Alex et Per 4 points. Si Karsten et Henrik avaient déjà joué contre tous les joueurs en tête, il restait encore beaucoup de parties à disputer entre les autres joueurs de tête. Donc tout était encore possible, du moins en ce qui concerne la quatrième place.

Dimanche matin à la ronde 8, dans la partie contre moi, Alex est sans doute mieux sorti de l'ouverture, mais il m'a laissé un temps de trop sur le deuxième bord, et il n'a rien pu contre mes pions définitifs. Pourtant il gardait encore de l'espoir pour le match 3-4 car Geoff venait de battre Per et Alex allait encore rencontrer Geoff. Mais à la ronde 9, il a perdu contre Jens Aagaard-Hansen qui lui a joué le même coup 12 que l'an dernier, contre lequel il n'était pas préparé. Entre temps, Geoff a perdu contre moi tandis que Per a gagné contre Palle Badsted sans surprise. À la ronde 10, Alex a battu Geoff, mais comme ce dernier allait jouer contre Bip à la ronde d'après, il ne lui restait plus aucun espoir. Per a fait un point de plus contre Bip entre temps. À la dernière ronde, Per (il était un demi-point devant Geoff, si vous me suivez) a joué contre Albert Kortendijk ; il a presque emporté la partie sans aucun problème sauf... qu'il s'est trompé au coup 59 (il lui restait deux minutes à la pendule), propulsant ainsi Geoff à son premier match 3-4 dans un tournoi du Grand Prix d'Europe. Comme les trois premiers ont gagné toutes les parties de dimanche matin, c'est Karsten et moi qui allions jouer la finale pendant que Henrik défendait sa troisième place contre Geoff.

Nous avons joué sept parties dans le passé : Karsten en avait gagné quatre et moi trois. Mais notre seul match au meilleur de trois parties s'était soldé par ma victoire en 99. Sur qui auriez-vous parié ?

Karsten a choisi les blancs (après sa victoire avec les noirs

pendant le système suisse) pour la première partie. En 99, il avait choisi les noirs (après sa victoire avec les noirs pendant le toutes-roudes), ce qui ne lui avait pas porté chance. Après quelques hésitations au coup 8 (il avait déjà joué g5 et perdu) et au coup 10 (il avait joué g5 et s'était trouvé très mal), il s'est lancé dans une ligne classique de Tamenori, à ma grande surprise.

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

Kashiwabara 34-30 Feldborg

J'ai passé environ 10 minutes sur les trois coups 37, 39 et 41. Contrairement à ce qu'auraient pu penser les spectateurs, je n'ai pas du tout vérifié la suite des coups que j'ai joués. Au coup 37, j'ai vu que g7 était envisageable, j'ai jeté un coup d'oeil sur la feuille de notation de l'arbitre, et je me suis rendu compte que c'était le coup 37. Noir gagnerait deux temps au sud-est, mais ça ne suffirait pas pour tuer Blanc. En plus comment gérer le trou de six cases qui resterait ? J'ai également écarté e8 (qui est le seul coup gagnant : l'idée est de jouer d'abord la séquence e8 f8 h4 puis h7 au moment opportun pour rendre le trou de sud-est difficile à gérer pour Blanc). D'où 37.e1. Aux coups 39 et 41, j'ai réfléchi sur g1. Noir avait l'air mieux sur la réponse blanche b1. Par contre Blanc pouvait jouer g2! en pourrissant g7 noir à terme. Blanc pouvait remplir la zone est (où il a la parité locale) et que ferait Noir après ? Je n'ai pas vu la séquence 41.g1 g2 h1 h2 h4 h5 h6 g7 h8 h7 b7 qui contrôlait la diagonale c7-h2, forçant ainsi la réponse a7 et assurant une nulle assez facile (mais il fallait vérifier si Blanc ne pouvait pas jouer autre chose que g7 au coup 48). Donc

j'ai opté pour 41.g7 (qui est théoriquement optimal aussi). Mon idée était : après l'inévitable a3 b2 a7, Noir pourrait espérer avoir un des deux bords déséquilibrés blancs (le bord sud ou ouest), la parité locale au nord-est où Blanc joue le premier pour recouper la diagonale b2-g7, la parité locale au nord-ouest où Noir n'a pas d'accès et une partie du bord nord et du bord est (grâce aux dites parités locales). Ainsi je n'ai pas trouvé le bon coup 45 (nulle avec la suite 45.h6 h4 h5 g2 h1 h8 h7 g1 b8 b7 a8 h2 a1 b1 c1). Par contre ce raisonnement m'aurait poussé à jouer la séquence h4 h5 h6 au lieu de h7 h5 h4. Sans doute c'était le goût pour la complication. Ce qui s'est passé après 48.h2 (optimal) est assez pédagogique. Les enjeux sont désormais des pions définitifs au bord nord et la parité locale dans les quatre régions. Ainsi, 49.h1 perd quatre pions car Noir ne stabilise pas le bord nord (la suite optimale 49.g1 b7 a8 h6 h1 h8 g2 b8 a2 a1 b1 c1 31-33). 50.h8 perd quatre pions car Blanc perd la parité locale au sud-est (optimal : 50.g1 h6 h8 g2 a2 b8 a1 b1 c1 b7 a8 27-37). 52.a1 est perdant car Blanc perd la parité locale au nord-ouest et laisse une partie du bord nord (optimal : 52.g1 b8 a1 a2 b1 a8 c1 g2 b7 31-33). Il est à remarquer que Blanc ne perd pas la parité en jouant g1 au coup 50 ou 52.

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

Feldborg 22-42 Kashiwabara

Dans la partie revanche de la finale, Karsten joue 9.e7. L'idée de ce coup peu joué est que si Blanc répond en d3, Noir joue f4 et il pourra jouer d6 au coup suivant. Je ne suis pas sûr que Noir soit bien

après d6, mais j'avais déjà joué cette ligne et perdu, donc j'ai répondu par 10.b4. L'idée est de contrôler la colonne d aussi longtemps possible, et de tirer le jeu à l'ouest. Visiblement surpris (pour tant ce coup est logique), Karsten a commis quelques imprécisions et la position noire s'est dégradée très rapidement, de telle sorte que Noir est mort au coup 30. Les trente coups restants n'étaient que des formalités.

Quant au match 3-4 (qui se jouait en une partie), c'est Henrik qui l'a emporté à l'issue d'une fin assez compliquée.

match 3-4

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

Hubbard 30-34 H. Vallund

Le tournoi s'est terminé sur la remise des prix, offerts par les sponsors officiels de l'Open, Mattel et KEO (une société importatrice de vin du Chypre). Un jeu d'Othello version scandinave et un coffret de vin rouge ont été offerts aux trois premiers classés, ainsi qu'au premier joueur de la catégorie amateur (Vuorela) (les prix étaient également prévus pour les meilleurs joueurs de la catégorie junior et de la catégorie débutant, mais il n'y avait aucun participant dans ces catégories). Ce fut un très agréable tournoi, merci aux organisateurs.

**Classement final**

1. Kashiwabara T. {F} 10 +2/2
2. Feldborg K. {DK} 10,5 +0/2
3. Vallund H. {DK} 9 +1/1
4. Hubbard G. {AUS} 6,5 +0/1
5. Horn P. {DK} 6
6. Kortendijk A. {NL} 6
7. Cordy A. {B} 5
8. Vallund T. {DK} 5
9. van de Zande J. {NL} 4
10. De Lit P. {B} 4
11. Badsted P. {DK} 4
12. Vuorela S. {DK} 4
13. Aagaard-H. J. {DK} 3

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

Feldborg 42-22 Kashiwabara

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

Kashiwabara 33-31 Vuorela

Vous pouvez également retrouver des photos du tournoi sur Internet : <http://www.othello.dk/copenhagen2001photos.html>

**Tournoi international d'Amsterdam (23 & 24/6/2001)**

*par Emmanuel Caspard*

Qu'est-ce qu'on a bien fait d'y aller ! D'abord il faisait très beau. Et Amsterdam est une très belle ville. Et les Hollandais sont des gens très souriants et qui vous disent bonjour dans la rue, farpaitement. Et il y avait tout plein de nouveaux joueurs néerlandais, même que ça faisait drôlement plaisir de voir beaucoup plus de joueurs locaux que de joueurs globaux dans un tournoi international. Et puis c'était l'occasion de rencontrer en chair et en os quelques joueurs d'Internet, comme Andreas Hoehne et Trees van Seggelen qui hantent régulièrement les tables de jeu de VOG. Puis il y avait plein de cadeaux à gagner, ça c'est bien les cadeaux : des jeux d'Othello, de Scrabble, des pendules électroniques, une bouteille de vin d'Italie, un modèle réduit de Ferrari de collection (puisqu'on vous le dit !), une Barbie pilote de Formule 1 (ah ben oui ils font ça

aussi chez Mattel) et quelques autres.

Il y eut plein d'innovations. D'abord les horaires furent respectés à la minute près ou presque, les Hollandais sont très à cheval sur les horaires, il paraît (non je ne donnerai pas le nom de la taupe...). Ensuite un lunch était prévu les deux jours pour le repas de midi, dans une salle du rez-dechaussée, avec soupe, sandwiches et croquettes divers et fruits frais, le tout accompagné de lait et de jus d'orange. Très convivial et très pratique, pas besoin de chercher un restaurant pas trop éloigné qui accepte 20 personnes pressées, qui pensent à tout sauf à faire attention lorsqu'on annonce l'arrivée de leur plat ou mettent des heures à terminer leur minuscule pizza (ne faites pas les innocents, j'ai des noms, toutes les offres en cash sont acceptées). Pour agréments le tout, le Centre Européen de Go (ah oui

je ne vous avais pas dit, le tournoi se déroulait dans les locaux d'un prestigieux centre de Go, comptant parmi ses adeptes réguliers Guo Juan elle-même, si) disposait d'un bar avec terrasse, pris d'assaut entre chaque ronde autant pour boire un verre ou un café que pour profiter du soleil ou regarder le Grand Prix de F1 à la télé. Décidément, ces maniaques du canal et de la bicyclette ont un art de vivre que certains feraient bien d'importer.

Tout s'annonçait donc plutôt bien. Je vous laisse le soin de consulter le classement final pour découvrir les participants. Entrons dans le vif du sujet. Takuji fait un sans-faute le premier jour et termine seul en tête le samedi. Il se permet même de soigner son départage en gagnant deux parties sur les quatre premières par 64 à 0. Stéphane et moi suivons à six points, Stéphane a perdu contre

moi et j'ai perdu contre Takuji. Stéphane a une partie difficile contre Romy à la deuxième ronde mais s'en sort bien en finale. Shaman perd contre Stéphane et moi et pointe à 5/7 dans un groupe comptant Andreas Hoehne, Johan Berner, Bintsa Andriani, Geoff Hubbard, Pierre De Lit et le néerlandais Mathijs Claassen. Andreas confirme ses bonnes performances précédentes dans les tournois hollandais et s'affirme comme un excellent espoir pour l'Othello allemand, venant seconder Romy Hidayat qui déçoit un peu en ce début de tournoi et se trouve à 4/7. Geoff confirme également les progrès qu'il a accomplis récemment tandis que Pierre montre qu'il a du répondant face à Alex Cordy, celui-ci pointant également à 4. Enfin, Mathijs Claassen est à la hauteur de sa réputation d'un des tout meilleurs de la nouvelle génération des joueurs hollandais. On notera également lors de cette journée les victoires de Jan C. de Graaf contre Alex Cordy et celle d'Albert Kortendijk contre Romy Hidayat, qui gaffe en fin de partie. Finalement, dix joueurs pouvaient encore prétendre à une place en finale le lendemain.

Stéphane sur sa lancée ne perd aucune partie le dimanche matin et assure sa place en finale, tandis que Takuji ne perd que contre lui. Shaman perd contre Takuji et Andreas contre Stéphane. Ils terminent donc à 9 à égalité avec moi, qui ai perdu deux parties contre Geoff et Romy. Et je suis cinquième au départage après avoir été dans les 4 premiers pendant tout le tournoi : je parviens donc de justesse à échapper au match pour la troisième place, je l'ai échappé belle et pourrai finalement me reposer le dimanche après-midi en arbitrant les trois parties de la finale. Pendant ce temps, Jan s'offre le scalp de Romy, décidément en petite forme ce week-end, tandis qu'Albert l'emporte contre Alex : Jan-Albert 4, Romy-Alex 0... Finalement, le match décisif sera remporté par Jan contre Albert à la dernière ronde. Jan ne perd d'ailleurs que contre Shaman le dimanche et termine donc meilleur

natif néerlandais sans contestation possible, ce qui le rapproche d'une qualification pour le championnat du Monde.

Andreas et David se mettent d'accord pour jouer le match pour la troisième place en une seule partie, que David remporte à l'arrachée après de nombreux retournements... La finale se joue quant à elle très rapidement, les deux joueurs ayant semble-t-il d'un commun accord décidé de la jouer en blitz. Takuji joue encore plus vite que d'habitude, ce qui est difficile, et Stéphane joue presque plus vite que Takuji ce qui n'est pas peu dire... D'après les informations données par Stéphane, la première partie est la poursuite d'un débat théorique engagé entre les deux joueurs. Stéphane avec les blancs prend l'avantage assez rapidement et ne laisse pas son adversaire revenir. La deuxième partie est plus serrée, les deux joueurs ayant probablement eu le gain. La troisième est de nouveau un peu à sens unique et Stéphane gagne ainsi haut la main son troisième préqualificatif de l'année après le championnat de France et le préqualificatif de Paris, ce qui lui assure la qualification. Il n'est pas impossible que des parties de la finale soient commentées dans un prochain *Fforum*.

Jan avait également prévu un classement des débutants, avec des demi-finales et une finale pour les quatre meilleurs. Le vainqueur dans cette catégorie fut De Windt qui a battu Kwerreveld en finale. Buczynski et van der Wagt terminent troisième et quatrième. Une excellente initiative et une expérience à retenir. Au final, un très bon tournoi, à l'organisation parfaite et au cadre très agréable dans une ville magnifique. Un rêve d'othelliste quoi !

**Classement final**

- 1. Nicolet S. {F} 10/11 +2
- 2. Kashiwabara T. {F} 10 +1
- 3. Shaman D. {USA} 8 +1
- 4. Hoehne A. {D} 8 +0
- 5. Caspard E. {F} 8
- Hubbard G. {AUS} 8
- 7. Berner J. {S} 7
- de Graaf J.C. {NL} 7
- Hidayat R. {RI} 7

- 10. Cordy A. {B} 6,5
- Vallund H. {DK} 6,5
- 12. Kortendijk A. {NL} 6
- Andriani B. {F} 6
- De Lit P. {B} 6
- Summers D. {GB} 6
- Le Comte M. {NL} 6
- Claassen M. {NL} 6
- De Windt H. {NL} 6
- van de Zande J. {NL} 6
- van Seggelen T. {NL} 6
- 21. Dufour M. {NL} 5
- Lautenbach M. {NL} 5
- Ilbrink J. {NL} 5
- Buczynski A. {NL} 5
- Kwerreveld N. {NL} 5
- van der Wagt B. {NL} 5
- van Straelen V. {NL} 5
- Plukker M. {NL} 5
- Stranders R. {NL} 5
- van Gool F. {NL} 5
- 31. Slot B. {NL} 4,5
- Boer R. {NL} 4,5
- 33. Witting S. {NL} 4
- Lagerburg R. {NL} 4
- Jogems K. {NL} 4
- Plukkers J. {NL} 4
- 37. Dronkers S. {NL} 3
- Torri M.C. {F} 3
- Kwerreveld M. {NL} 3
- 40. Blijleven M. {NL} 1
- in het Zandt B. {NL} 1

**Finale 2**

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

Nicolet 28-36 Kashiwabara

**Finale 3**

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

Nicolet 36-28 Kashiwabara

# Stratégie

## Mes plus belles tôles

par Frédéric Collay

Nous inaugurons une nouvelle rubrique afin que les grandes douleurs ne soient plus muettes. « Mes plus belles tôles » est l'occasion pour un joueur de revenir sur cette fameuse partie « qu'il n'aurait jamais dû perdre »... Aujourd'hui, la solitude du gaffeur de fond de classement, par Frédéric Collay.

Préqualificatif de Paris 2001

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

Abe H. 34 30 Collay F.

Faire avancer la théorie, la belle affaire ! Essayons ensemble de la faire reculer. Apprenons à générer un (très) mauvais coup. Attention, gagnants de tout crin, cet article n'est pas pour vous, ici, les losers parlent aux losers !

En cette belle matinée de janvier, j'avais tout donné pour arriver dans une superbe position. Tout, ça veut dire deux bords et treize pions sacrément définitifs.

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

Diag. 1 : Blanc joue et gaffe...

Avant de discuter des raisons profondes qui m'ont poussé à jouer le suicidaire 42.c7, il est bon

de revenir quelques coups en arrière. Après 33.e1, je dois faire un choix puisque deux voies s'offrent à moi.

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

Diag. 2 : Après 33.e1

Premier cas de figure : je gère une position confortable en espérant que mon adversaire ne jouera pas trop serré et qu'il me laissera l'avantage jusqu'au moment où la parité viendra me donner raison. C'est la voie 34.g1, qui ne laisse que 35.g7 mais c'est déjà une liberté de trop.

*Abe était en retard ce matin-là, et un peu embué, ça explique peut-être ses coups imprécis qui m'ont permis d'arriver au point où il n'a quasiment plus de libertés. Mais, s'il se reprenait en cours de partie ? S'il devenait vraiment pénible dans le coin sud-est ? Alors il ne me resterait plus qu'à ouvrir et à m'accrocher à la table... Bon sang, Hiro, qu'est-ce qui se passe derrière tes lunettes ? Tes derniers coups, joués a tempo, est-ce qu'ils ne révèlent pas que ta lecture de la situation est plus approfondie que la mienne ? Un Alexandre Cordy (no offense, Alex, mais ta physiologie de joueur est, sinon plus facile à déchiffrer que celle de Hiro, du moins plus parlante pour moi), un Alexandre Cordy aurait peut-être laissé percer des signes de détresse, et quel est le joueur qui n'intègre pas à sa prise de décision le comportement de son adversaire ?*

J'entends alors, venues de l'époque où je confondais encore

les couleurs, j'entends des voix me pousser au crime. Ce sont Caspard et Nicolet, éternels défenseurs du Jeu contre le jeu, qui crient « Olé ! » depuis les gradins pour réveiller le toréador qui est en moi. C'est la route étroite que je choisis d'emprunter. Je balaye l'arène du regard et plante une banderille en 34.e8. La séquence 40-41 couronne mon plan. Je suis à peu près dans l'état d'esprit du *Big Bad Wolf* se tenant devant la maison de paille, l'œil noir, la narine dilatée, les poumons remplis à bloc et un rictus au coin de mes lèvres serrées pour ne pas laisser échapper le moindre souffle avant le choc final (cf. diagramme 1).

**Mais (moralité n°1) il ne faut pas souffler n'importe où !**

Le coup d8, le bon coup, je l'écarte rapidement en l'accusant de perdre la parité. Bien entendu la S.E. (Suite Évidente) : 42.d8 ps c8 c7 b8 b7 a7 etc. gagnait facilement. Non, au lieu de négocier sereinement cette fin de partie, au lieu de récolter les fruits — plutôt mérités, non ? — de mes efforts antérieurs, je me mets à développer une fixation. Mon idée fixe ? S'il arrive en g2 avant moi, je suis cuit (ce qui, soit dit en passant, est vrai, comme la suite le prouvera).

Et je me mets à passer en revue les conséquences des catastrophiques 42.b2, 42.b3, 42.b4, 42.b5 et 42.b6. Tous ces coups ont pour caractéristique commune d'offrir à Abe une R.E. (Réponse Évidente) qui lui ouvre inexorablement la porte à la case doublement X g2. Notons au passage que je prends toujours grand soin de ne pas inclure c7 dans cette catégorie des coups dramatiques...

Et puisqu'à ce niveau de la partie j'ai, comme on le voit, cessé de faire appel à la raison, il n'est dès lors pas étonnant que je choisisse c7. Le coup c7 qui, dans ma lecture enfiévrée de la position me permettait de désolidariser les éventuels pions que je serais

amené à poser sur la colonne b de ceux de la très sensible colonne g.

*Le toréador, dans un instant de doute, s'est retourné pour faire son lacet. Qu'il ne s'étonne pas d'offrir une cible de choix à son adversaire....*

Revenir après 42.c7 43.b7, même Orphée n'y serait pas arrivé. « *Perdre 34-30, ce n'est pas vraiment ramasser une tôle* », me diront les habitués des défaites cinglantes. Tu comprendras, ami du fond du classement que, selon l'adage juhemien, **ce n'est pas**

**gagner ou perdre qui importe, mais bien la façon dont on perd (moralité n°2).**

Je remercie d'avance ceux qui appelleraient mon coup 42 une « erreur de jeunesse » mais je leur saurais gré de ne pas évoquer ce sujet douloureux en ma présence.

## Informatique Format de la base Wthor

*par Sylvain Quin et Stéphane Nicolet*

### Généralités

La base de Wthor est d'origine PC/Intel. Aussi, les données de type *Word* et *Longint* sont-elles stockées au format Intel, c'est-à-dire l'octet de poids faible devant.

### En-tête

Tous les fichiers de la base de données de Wthor possèdent un en-tête de 16 octets, suivi d'un certain nombre d'enregistrements ayant tous une taille identique. L'en-tête est constitué comme suit :

| Libellé  | Taille | Type      |
|--|--------|-----------|
| Siècle de création du fichier                    | 1      | Byte      |
| Année de création du fichier                     | 1      | Byte      |
| Mois de création du fichier                      | 1      | Byte      |
| Jour de création du fichier                      | 1      | Byte      |
| Nombre d'enregistrements N <sub>1</sub>          | 4      | Longint   |
| Nombre d'enregistrements N <sub>2</sub>          | 2      | Word      |
| Année des parties                                | 2      | Word      |
| Paramètre P <sub>1</sub> : taille plateau de jeu | 1      | Byte      |
| Paramètre P <sub>2</sub> : type de parties       | 1      | Byte      |
| Paramètre P <sub>3</sub> : profondeur            | 1      | Byte      |
| X  | 1      | (réservé) |

- Les quatre premiers octets représentent une signature permettant d'éviter l'écrasement d'un fichier par une version plus ancienne. Pour cela, les programmes doivent permettre une mise à jour du répertoire (ou dossier) autrement que par une copie système.
- Le nombre d'enregistrements N<sub>1</sub> contient le nombre de parties (fichier de parties) ou de positions (fichier de solitaires) dans le fichier. Il vaut 0 pour les fichiers de joueurs et de tournois. Le nombre d'enregistrements N<sub>1</sub> est limité à 2 147 483 648 parties par année pour les fichiers de parties, à 2 147 483 648 positions pour les fichiers de solitaires.
- Le nombre d'enregistrements N<sub>2</sub> contient le nombre de joueurs (fichier de noms de joueurs), de tournois (fichier de libellés de tournois) ou le nombre de cases vides des solitaires (fichier de solitaires) dans le fichier. Il vaut 0 pour les fichiers de parties. Le nombre d'enregistrements N<sub>2</sub> est limité à 65535 pour les libellés des tournois et les noms des joueurs, à 64 pour les fichiers de solitaires.

- L'année des parties vaut 0 dans les fichiers de joueurs, de tournois ou de solitaires.
- Le paramètre P<sub>1</sub> (dans un fichier de parties ou de solitaires) indique la taille du plateau de jeu :
  - 0 : plateau de jeu standard 8x8
  - 8 : plateau de jeu standard 8x8
  - 10 : plateau de jeu 10x10

Il vaut 0 dans tous les autres cas.

- Le paramètre P<sub>2</sub> vaut 1 dans les fichiers de solitaires, et 0 dans tous les autres cas.
- Le paramètre P<sub>3</sub> (dans un fichier de parties) indique la profondeur pour laquelle est calculé le score théorique (la valeur 0 est équivalente à la valeur 22 pour les fichiers postérieurs au 01/01/2001).

### Fichiers des parties sur plateau 8x8

Nom du fichier : WTH\_####.WTB

Chaque enregistrement (68 octets) contient:

| Libellé                            | Taille | Type   |
|------------------------------------|--------|--------|
| Numéro du libellé de tournoi       | 2      | Word   |
| Numéro du joueur noir              | 2      | Word   |
| Numéro du joueur blanc             | 2      | Word   |
| Nombre de pions noirs (score réel) | 1      | Byte   |
| Score théorique                    | 1      | Byte   |
| Liste des coups                    | 60     | Byte[] |

- Il existe un fichier de parties par année. Dans un fichier de parties, celles-ci sont stockées dans un ordre quelconque, mais normalement regroupées par tournoi.
- Les #### du nom du fichier correspondent au numéro de l'année.
- Le score théorique contient le score (en nombre de pions) du joueur noir sur une finale parfaite. Cette finale est calculée sur la position dont le nombre de cases vides est égal au paramètre P<sub>3</sub> (profondeur). Par exemple, pour une profondeur de 22, la finale parfaite commence au coup 39, c'est-à-dire une fois le coup 38 joué.
- La liste des coups commence au coup 1.f5.
- Les coups sont stockés dans l'ordre chronologique de la partie selon le format suivant : numéroter les lignes et colonnes de 1 à 8 et effectuer l'opération *colonne + (10\*ligne)*. Exemple : a1 devient 11, h1 devient 18, a8 devient 81 et h8 devient 88.
- Taille du fichier en octets : 16 + N<sub>1</sub>\*68.

## Fichiers des parties sur plateau 10x10

Nom du fichier : WTH\_####.WTD

Chaque enregistrement (104 octets) contient :

| Libellé                            | Taille | Type   |
|------------------------------------|--------|--------|
| Numéro du libellé de tournoi       | 2      | Word   |
| Numéro du joueur noir              | 2      | Word   |
| Numéro du joueur blanc             | 2      | Word   |
| Nombre de pions noirs (score réel) | 1      | Byte   |
| Score théorique                    | 1      | Byte   |
| Liste des coups                    | 96     | Byte[] |

- Il existe un fichier de parties par année. Dans un fichier de parties, celles-ci sont stockées dans un ordre quelconque, mais normalement regroupées par tournoi.
- Les #### du nom du fichier correspondent au numéro de l'année.
- Le score théorique contient le score (en nombre de pions) du joueur noir sur une finale parfaite. Cette finale est calculée sur la position dont le nombre de cases vides est égal au paramètre  $P_3$  (profondeur). Par exemple, pour une profondeur de 22, la finale parfaite commence au coup 75, c'est-à-dire une fois le coup 74 joué.
- La liste des coups commence au coup 1.g6.
- Les coups sont stockés dans l'ordre chronologique de la partie selon le format suivant : numéroter les lignes et colonnes de 1 à 10 et effectuer l'opération *colonne + (12\*ligne)*. Exemple : a1 devient 13, j1 devient 22, a10 devient 121 et j10 devient 130.
- Taille du fichier en octets :  $16 + N_1 * 104$ .

## Fichiers des solitaires sur plateau 8x8

Nom du fichier : SOLITAIRES\_#.PZZ

Les solitaires sont des positions de finales intéressantes extraites de la base de Wthor dans lesquelles le joueur ayant le trait a, à chaque coup, un seul coup menant au gain ou à la nulle sur la suite parfaite. Tous les solitaires d'un même fichier ont le même nombre de cases vides, indiqué dans l'en-tête et le ## du nom du fichier.

À la suite de l'en-tête principal standard de 16 octets de la base Wthor, chaque fichier de solitaires 8x8 comprend un en-tête secondaire de 512 octets constitué comme suit :

| Libellé           | Taille | Type       |
|-------------------|--------|------------|
| Table de présence | 512    | Longint [] |

La table de présence est un tableau de 64 entiers longs dans laquelle toutes les entrées valent 0, sauf la  $N_2^e$  qui contient le nombre d'enregistrements  $N_1$  du fichier. Cette table de présence permet une vérification de cohérence des informations lues dans l'en-tête principal :  $N_1$  est le nombre de solitaires et  $N_2$  le nombre de cases vides des solitaires.

Chaque enregistrement (36 octets) est constitué comme suit :

| Libellé                             | Taille | Type        |
|-------------------------------------|--------|-------------|
| Année du solitaire                  | 2      | Word        |
| Numéro du tournoi                   | 2      | Word        |
| Numéro du joueur noir               | 4      | Longint     |
| Numéro du joueur blanc              | 4      | Longint     |
| Position                            | 16     | Byte []     |
| Nombre de cases vides               | 1      | Byte        |
| Trait                               | 1      | Byte        |
| Score de la solution                | 1      | Signed Byte |
| 1 <sup>er</sup> coup de la solution | 1      | Byte        |
| Score réel de la partie             | 1      | Byte        |
| Coup 25 de la partie                | 1      | Byte        |
| X                                   | 2      | (réservé)   |

- La position est stockée ligne par ligne, avec 2 octets par ligne. L'octet 0 code les cases a1-d1, l'octet 1 les cases e1-h1, etc., jusqu'à l'octet 15 codant les cases e8-h8. Dans chaque octet, la couleur de chaque case est codée par la combinaison de bits suivante :  
case vide : 00  
pion noir : 11  
pion blanc : 10
- Le trait vaut 1 pour Noir, 2 pour Blanc.
- Le score de la solution contient le score, en différence de pions avec son adversaire, du joueur ayant le trait dans la position du solitaire, sur une finale parfaite.
- Le premier coup de la solution est stocké selon le format suivant : numéroter les lignes et colonnes de 1 à 8 et effectuer l'opération *colonne + (10\*ligne)*.
- Le score réel de la partie contient le score réel (en nombre de pions) du joueur noir dans la partie dont est extrait le solitaire.
- Le coup 25 de la partie contient celui qui a eu lieu dans la partie dont le solitaire est tiré, si la partie apparaît dans la base Wthor. Il est stocké selon le format suivant : numéroter les lignes et colonnes de 1 à 8 et effectuer l'opération *colonne + (10\*ligne)*. Il contient 0 si cette information n'est pas disponible.
- Taille du fichier en octets :  $16 + 512 + N_1 * 36$ .

## Fichier des libellés des tournois

Nom du fichier : WTHOR.TRN

Chaque enregistrement (26 octets) est un tableau de caractères terminé par un zéro binaire. La longueur utile est de 25 caractères.

- Taille du fichier en octets :  $16 + N_2 * 26$ .

## Fichier des noms des joueurs

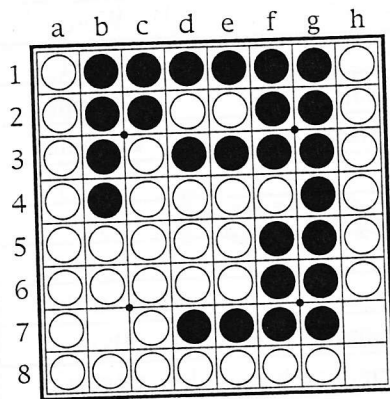
Nom du fichier : WTHOR.JOU

Chaque enregistrement (20 octets) est un tableau de caractères terminé par un zéro binaire. La longueur utile est de 19 caractères.

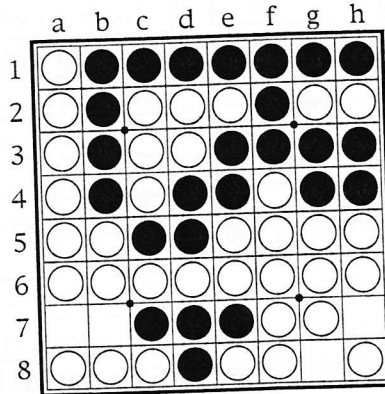
- Taille du fichier en octets :  $16 + N_2 * 20$ .

# Problèmes

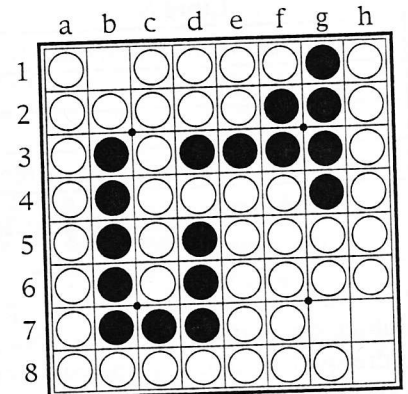
par Frédéric Auzende et Pierre De Lit



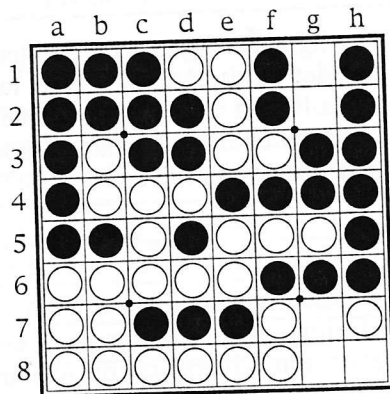
1. Blanc joue et gagne



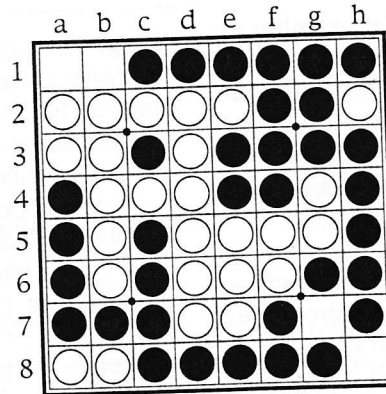
2. Noir joue et gagne



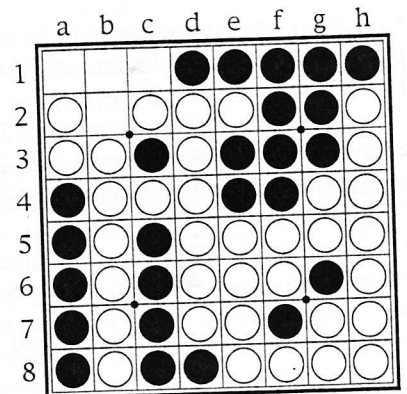
3. Noir joue et gagne



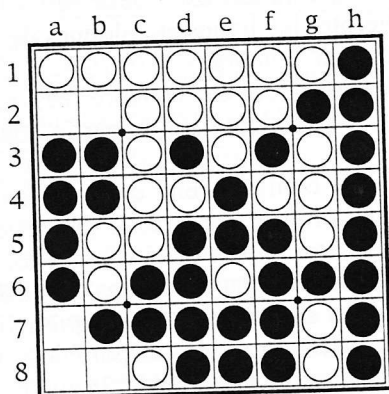
4. Blanc joue et gagne



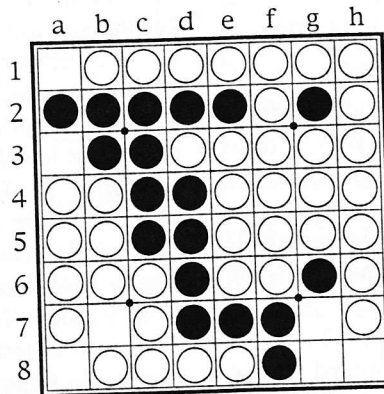
5. Noir joue et gagne



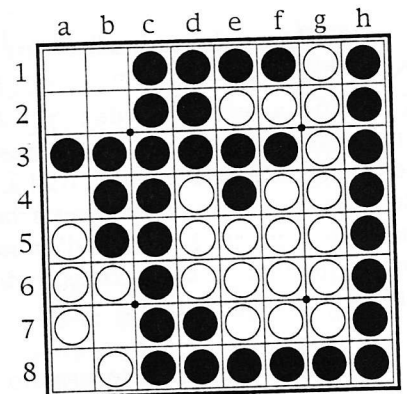
6. Noir joue et gagne



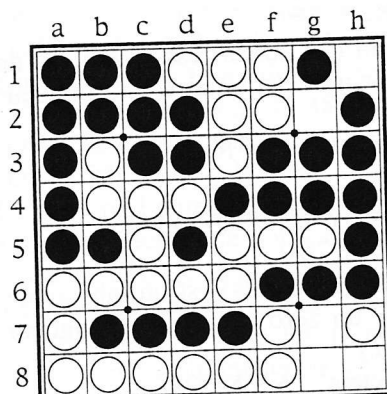
7. Blanc joue et gagne



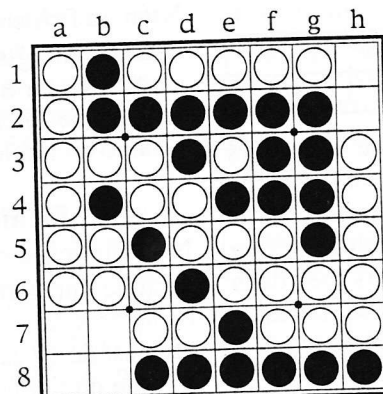
8. Blanc joue et gagne



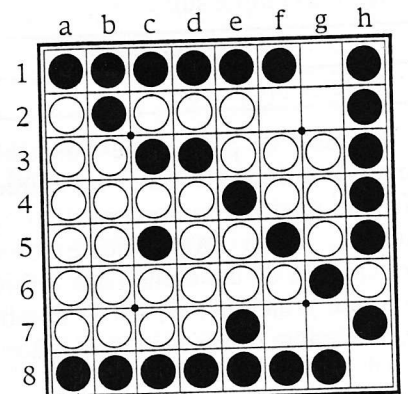
9. Blanc joue et annule



10. Blanc joue et gagne



11. Noir joue et annule



12. Noir joue et gagne

# Solutions

*Les problèmes 1-3 et 7-9 sont de Frédéric, les autres de Pierre.*

- Comptons ! La suite 58.h8 h7 ps b7 fait nulle alors que 58.h7 h8 ps b7 gagne 31-33 : Blanc garde les pions h8 et f6 dans le premier cas, et f5-g6-h7 dans le second.
- Pour gagner, il faut obliger Blanc à retourner tout le prébord sud afin d'arnaquer en h7 et g8. Il faut donc commencer par 57.b7 a7 h7 ps g8 36-28. Les autres suites perdent.
- La solution est 57.b1 ps h7 g7 h8 33-31 (ou h8 g7 34-30). Les autres suites perdent : 57.h7?? g7 b1 h8 26-38 permet à Blanc d'exploiter le contrôle de diagonale en jouant deux coups sur trois au sud-est ; 57.g7 h7 b1 ps h8 ou 57.b1 ps g7 h7 h8 28-36 perdent l'intégralité du prébord sud et une partie de la diagonale b1-h7.
- Pour gagner ici il faut jouer la parité. Blanc doit alors commencer par le trou sud, impair, pour jouer le dernier dans chaque région. La bonne suite est donc 56.g7 h8 g8 g2 g1 ou 56.g7 g2 g1 h8 g8 qui gagne 31-33.
- Le bon coup de Noir est 57.g7, qui donne l'impression de donner beaucoup (les deux bords est et sud et la diagonale), mais qui permet d'arnaquer Blanc, parce qu'après 58.h8, la diagonale h8-b2 est entièrement blanche. La séquence gagne 34-30 : 57.g7 h8 a1 ps b1.
- C'est la célèbre ruse du T (voir l'article de Marc Tastet dans *Fforum* 33). Si Noir joue 57.b1, quelle que soit la réponse de Blanc, en c1 ou en b2, ce dernier perd son accès à l'autre case. Noir peut alors arnaquer Blanc en jouant 59.a1 et joue également le dernier coup. La séquence optimale est 57.b1 c1 a1 ps b2 qui gagne 33-31 (si Blanc commence par b2 il perd 35-29).
- Noir a déjà beaucoup de pions définitifs et jouer « bêtement » la parité (i.e. dans le trou impair au sud-ouest) obligerait à lui donner encore le bord ouest avec 56.a7 (56.b8?? a7! suivi de a8 après le coup blanc). Le problème est que s'il joue au nord-ouest, Blanc y laissera un trou impair où il n'aura pas accès, semblant donner définitivement la parité... Oui, mais si on

regarde mieux, on se rend compte qu'après 56.a2 ou 56.b2, Noir ne peut jouer au sud-ouest sans se faire arnaquer (57.b8 a8 et Noir n'a pas accès en a7) ; pour éviter cela, il doit donc répondre aussitôt au nord-ouest et rendre ainsi la parité. Donc pas besoin de donner le bord ouest pour la jouer !

Reste à compter les diverses suites possibles. La seule suite gagnante est 56.b2 a2 a7 b8 a8, qui l'emporte 31-33 (sur 56.a2 b2 a7 b8 a8 ou a8 b8, la partie est nulle).

8. Éliminons tout de suite 54.g8?? g7 *game over* à cause du contrôle de diagonale. Par ailleurs, 54.a3 donne le bord ouest sans compensation, et 54.g7 ne marche pas non plus : il vient 55.a8 a3 a1 ps g8 h8 b7 35-29. Reste 54.a1 qui, après 55.a3 g8 (et non 56.g7 qui nous ramène dans la suite précédente) permet d'éviter que Noir ne retourne tout le prébord est. La partie se termine alors par 57.a8 g7 h8 ps b7 31-33.

9. Faut-il regagner la parité locale au nord-ouest ? Il semblerait, car les séquences 54.a4 a8 b7 ou 54.b7 a8 a4 donnent 34-30 pour Noir, donc il faut y nourrir sans trop donner... 54.b1 n'est pas bon car 55.a8 b7 (forcé pour garder des pions au sud) a4 a2 a1 b2 gagne 34-30, ce qui est normal vu que Noir a tous les pions des bords ! L'autre coup est 54.a2 et Noir a deux réponses : 55.a8 qui donne 56.b7 a4 et les deux suites 58.b1 a1 b2 ou 58.b2 a1 b1 annulent toutes deux ; ou bien 55.a4 et Blanc doit compter pour vérifier la meilleure suite : 56.b2 a8 b7 a1 b1 32-32.

10. Voilà un exemple de situation où il ne faut pas jouer la parité partout, mais voir que Blanc peut échanger une parité locale (la parité dans le trou nord-est) contre le bord est (comparez avec le diagramme 4). Il faut alors compter si c'est vraiment intéressant. La ligne qui donne une parité locale à Noir est 56.h1 g2 g7 g8 h8 ou 56.h1 g2 g7 h8 g8 qui fait 30-34. La ligne qui joue toutes les parités locales 56.g7 h8 g8 g2 h1 ne rapporte que la nulle (32-32).

11. Jouer simplement les pions définitifs en se disant qu'on a perdu

la parité ne suffit pas. Les trois meilleures séquences pour cela sont 55.h2 h1 b8 b7 a7 a8 et 55.b8 b7 a7 a8 h2 h1 (ou 57.h2 h1 a7 a8) qui font 31-33. La solution consiste à prendre le contrôle de la diagonale g2-b7 avec 55.b7 pour essayer d'arnaquer Blanc, soit en gardant le contrôle de la diagonale, soit en forçant Blanc à la blanchir complètement. Si Blanc ne veut pas se laisser arnaquer, il doit jouer 56.h2 qui donne les deux bords nord et est et la diagonale à Noir, perdant 33-31 après 57.h1 b8 a7 a8. Reste donc pour Blanc à ne pas se tromper entre a7 et b8. Sur 56.a7 vient 57.b8 h2 h1, et Blanc a dû donner les bords et se faire arnaquer en prime (il reste une case vide). La solution est donc 55.b7 b8 h2 h1 (Blanc contrôle maintenant la diagonale) a8 ps a7, qui fait 32-32.

12. Blanc s'est fermé un trou de trois cases au nord-est, et Noir semble donc avoir la parité partout et un gain facile. Malheureusement, s'il joue dans le coin sud-est, il perd son accès dans cette région : 55.f7 h8 et Noir n'a pas accès en g7 ; 55.g7 h8 et Noir n'a pas accès en f7 ou 56.f7 et Noir n'a pas accès en h8. Les suites qui en découlent donnent 31-33 : 55.g7 h8 f2 (pour se fermer un trou de deux) g2 (pour blanchir le pion f3) g1 f7 ; ou 55.f7 h8 f2 (ferme un trou de deux) g1 (récupère la diagonale a7-g1 et une partie du prébord est ; g2 ne suffit pas parce que Noir garde le prébord est) g2 g7. Il faut donc jouer dans la région nord-est, mais pas n'importe comment. 55.f2 peut sembler une bonne idée, parce qu'il ferme un trou de deux, et que Blanc peut se tromper en visant la parité globale en jouant 56.g1 car en jouant 57.g2, Noir noircit toute la colonne f et gagne après 58.h8 g7 f7 (35-29). Mais après 55.f2 vient 56.f7 g7 et Noir n'a pas accès en h8. Blanc joue alors 58.g2 qui récupère une partie du prébord nord et recoupe la diagonale, l'emportant 30-34 après 59.g1 h8. Il reste donc 55.g2 qui va permettre de garder le prébord est avec plusieurs séquences possibles à 33-31 dans cet esprit, notamment : 55.g2 h8 f2 g1 g7 f7 ou 55.g2 f2 g1 h8 g7 f7.

# Cases X et contrôle de diagonale (II)

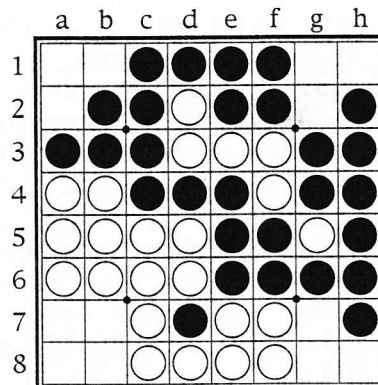
par Takuji Kashiwabara

Dans le numéro précédent, nous avons vu l'utilité du contrôle de la diagonale. Dans ce numéro, comme promis, nous allons étudier la « solidité » du contrôle (s'il tient ou pas). On dit que le contrôle tient si, à chaque fois que l'adversaire retourne des pions sur la diagonale ou y pose un nouveau pion, on peut les retourner à son tour. Souvent on dit que le contrôle tient aussi si l'adversaire ne peut couper (c'est-à-dire retourner des pions sur) la diagonale qu'en donnant beaucoup par ailleurs ; mais dans cet article, nous allons nous soucier uniquement de savoir si la diagonale se coupe ou pas. Bien entendu, dans les vraies parties, il y a d'autres choses dont il faut tenir compte : mais ceci donne une raison supplémentaire de savoir ce qui se passe au niveau des diagonales. Si vous savez déjà que le contrôle de la diagonale tient ou pas, vous pouvez consacrer plus de temps à d'autres facteurs importants.

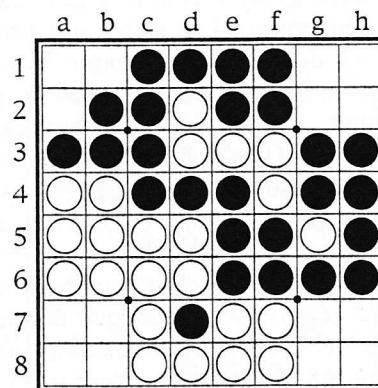
Bien sûr, il y a une réponse toute simple à cette question : il suffit de prévoir tous les retournements possibles de pions sur la diagonale jusqu'à la fin de la partie ! Évidemment, cette méthode n'est utilisable que lorsqu'il reste très peu de cases vides, et souvent c'est trop tard. Alors, comment savoir si le contrôle tient ou pas ? En règle générale, s'il reste encore des possibilités de retournement à l'intérieur de la diagonale, il y a une forte chance pour que le contrôle ne tienne pas (et même si ça tient, il est très difficile de le prévoir). Donc nous allons nous consacrer aux cas où les pions intérieurs de la diagonale ne peuvent plus se retourner (sauf, bien évidemment après le retournement du pion à l'extrémité ou le rajout d'un pion au bout). Cette situation se produit souvent (mais non exclusivement) lorsque l'othellier est rempli de telle sorte qu'il ne reste des cases vides qu'autour des coins. Elle peut se produire également quand un des joueurs a très

peu de libertés, ce qui fera le sujet d'un article ultérieur. Dans ce numéro, nous regarderons donc uniquement les cas où l'othellier est assez rempli.

Commençons par la règle de base. Dans un des deux premiers diagrammes, Blanc peut prendre le coin a1 en trois coups (cinq en comptant les coups de Noir). Lequel ? Et pourquoi ça ne marche pas dans l'autre cas ?



1. Blanc doit jouer



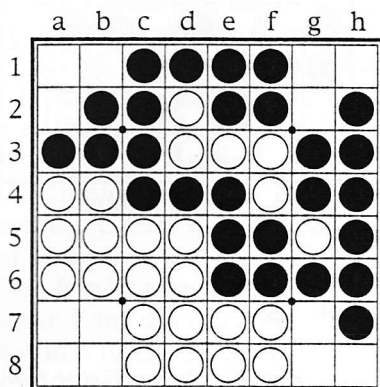
2. Blanc doit jouer

Notons d'abord qu'il n'y a aucune possibilité de retourner des pions sur la diagonale b2-f6 sauf b2. Donc cette diagonale ne se coupe qu'en ajoutant un pion supplémentaire en g7. Dans les deux cas, si Blanc joue g7, Noir peut retourner ce pion (sinon Blanc pourra jouer a1 au coup suivant), par exemple en prenant le coin h8. Et dans les deux cas, Blanc pourra le retourner de nouveau en jouant son deuxième coup dans la région sud-est (g8 par exemple). La grande différence entre les deux cas, c'est que dans

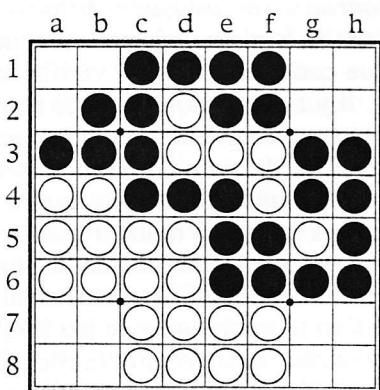
le cas du diagramme 1, Noir ne pourra plus retourner g7, tandis que dans le diagramme 2, il restera encore une case (h7) où Noir pourra jouer pour garder le contrôle de la diagonale. Ainsi, dans le diagramme 1, Blanc pourra prendre le coin a1 en trois coups, mais pas dans le diagramme 2. Et la différence est toute simple : dans le premier cas, il y a trois cases vides au sud-est ; en revanche, dans le deuxième cas, il y en a quatre. Ainsi, Blanc jouant le premier coup dans la région, et chacun y jouant à tour de rôle, c'est Blanc qui y joue le dernier coup s'il y a au départ un nombre impair de cases vides, (*dans ce cas, on dit que Blanc a la parité locale*) en finissant par couper la diagonale en g7 ; et si au contraire il y a un nombre pair de cases vides, c'est Noir qui y joue le dernier coup (*Noir a la parité locale*) en gardant le contrôle de la diagonale. **Moralité : normalement, quand la région opposée à la case X est fermée, le contrôle de diagonale ne tient que si le joueur qui contrôle la diagonale y a la parité locale.**

Malheureusement ou heureusement, parfois il ne suffit pas de compter le nombre de cases vides pour savoir si le contrôle de diagonale tient ou pas. Regardons maintenant les diagrammes 3 et 4. Ils sont identiques aux deux diagrammes précédents, à la couleur du pion en d7 près. Que change-t-il, ce pion en d7 ? Dans le diagramme 3, Blanc ne peut pas prendre le coin a1 en trois coups si Noir se défend correctement. Comment ? En fait, après la séquence g7 h8 g8, Noir pourra jouer b7 pour noircir de nouveau le pion g7 ! Dans le diagramme 4, Blanc peut prendre le coin a1 en trois coups. Blanc commence par g7 comme avant, Noir doit prendre le coin h8 (h7 ne retourne pas le pion en g7 car la rangée 7 est entièrement blanche, et g8 laisse le coin h8 à Blanc, et a1 avec). Si Blanc joue h7, Noir joue

g8 et c'est la même chose que le diagramme 2. Mais Blanc peut jouer g8. Comme la rangée 7 est entièrement blanche, Noir ne pourra pas noircir le pion en g7 en jouant h7.



3. Blanc doit jouer

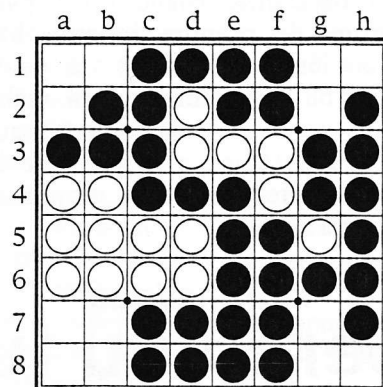


4. Blanc doit jouer

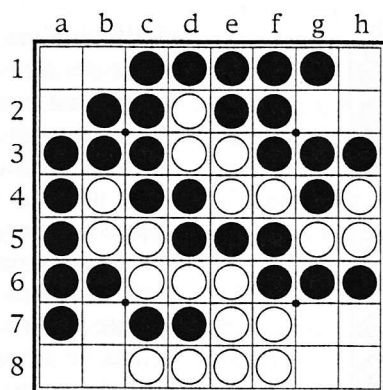
**Moralité : la parité locale ne suffit pas pour savoir si le contrôle de la diagonale tient ou pas. Il faut également tenir compte des coups dans d'autres zones qui retournent la case X opposée. En revanche il faut décompter des coups dans la région de la case X opposée qui ne la retourne pas.** Comment savoir quand ce genre de phénomène se produit ? Essentiellement c'est quand le joueur qui joue la case X opposée contrôle un ou deux prébords à côté de cette case X, et ça se repère très facilement.

Nous allons voir maintenant d'autres cas d'exception. Dans le diagramme 5, Blanc peut-il prendre le coin a1 en trois coups ? La réponse est non. Si Blanc joue g7, Noir joue g8 et Blanc n'aura pas d'accès à h8. Si Blanc joue g8, Noir joue g7 et c'est pareil. Regardons un autre exemple. Dans le diagramme 6, Blanc prend le coin a1 en cinq coups. Cinq ? En

fait, si Noir joue normalement, quatre coups suffisent. Donc ce n'est pas si difficile que ça en a l'air. Et il y a plusieurs solutions. Alors comment y arrive-t-on ?



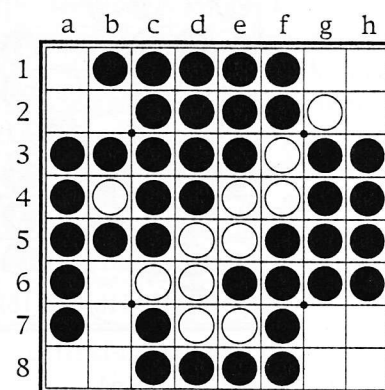
5. Blanc doit jouer



6. Blanc doit jouer

Il y a quatre cases vides dans la région sud-est, et personne ne contrôle ni le prébord sud ni le prébord est. Et dès que Blanc y joue un coup, Noir aura accès aux trois cases restantes... Mais tout ça ne signifie pas forcément que c'est Noir qui a la parité locale dans le coin sud-est. Qui dit que c'est Blanc qui y jouera le premier ? Voici donc une solution. Blanc joue b8. Si Noir joue b7, Blanc joue a8. Avec ou sans échange b7 a8, si Noir joue g7, Blanc pourra jouer g8, ensuite si Noir prend le coin h8 il suffit de jouer h7, et si Noir joue h7, Blanc prend le coin h8. Noir ne pourra plus protéger son coin a1. Si Noir joue g8 (avec ou sans échange b7 a8 auparavant), Blanc n'a qu'à prendre le coin h8, et jouer g7 au coup suivant. Noir ne pourra plus défendre son coin a1 dans ce cas non plus. **Moralité : la parité locale ne se résume pas au nombre de cases vides dans une région. Il faut tenir compte aussi de l'accès,**

et savoir qui y joue le premier (et savoir également si les deux joueurs y jouent à tour de rôle au lieu de jouer dans une autre région, mais comme celui qui défend le coin est obligé d'y répondre chaque fois que son coin est menacé, on peut souvent (mais pas toujours) ignorer cette question). Dans l'exemple du diagramme 5, Blanc n'avait pas accès en h8 à son deuxième coup. Ainsi c'était Noir qui avait la parité locale au sud-est. Dans l'exemple du diagramme 6, Blanc pouvait jouer au sud-ouest un coup de plus que Noir (rappelons que l'on dit que Blanc gagne un temps au sud-ouest) l'obligeant à initier le jeu au sud-est, donc c'est finalement Blanc qui y avait la parité locale.



7. Noir doit jouer

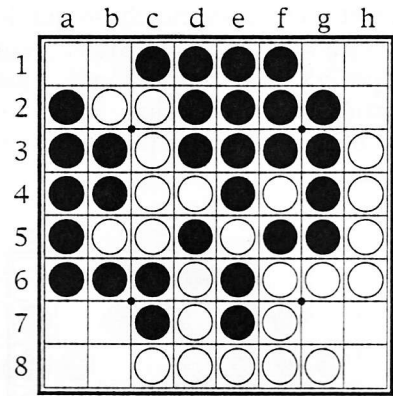
Jusqu'à maintenant, nous nous sommes bornés à la prise d'un coin déterminé auparavant. Mais il y a quatre coins sur l'othellier, et deux sur une grande diagonale. Ainsi quand on contrôle une diagonale, il faut penser aux deux coins. Voici un exemple. Dans le diagramme 7, c'est à Noir de jouer, et il prend un coin en quatre coups. Alors comment ?

Blanc contrôle la diagonale c6-g2 et c'est lui qui a la parité locale au sud-ouest. Donc Noir n'aura pas le coin h1. En revanche, si Noir joue b6, Blanc doit jouer b7 pour garder le coin h1. Or, maintenant Noir a la parité locale au nord-est ! Ainsi, Noir aura le coin a8 en quatre coups en jouant par exemple b6 b7 h2 h1 g1 a1 a8 (si Blanc joue autrement, Noir peut toujours avoir un coin). **Moralité : si le joueur qui contrôle une diagonale en jouant une case X se voit obligé de jouer la case X**

opposée, il peut perdre le coin à côté de la deuxième case X. Pour savoir s'il peut défendre le deuxième coin, on peut bien sûr toujours utiliser les mêmes méthodes que précédemment.

Pour terminer, un exercice de synthèse : dans le diagramme 8, Noir prend un coin en trois coups. Voici comment : il commence par h7 (s'il commence par g7, Blanc joue h7 et Noir doit jouer b1). Si

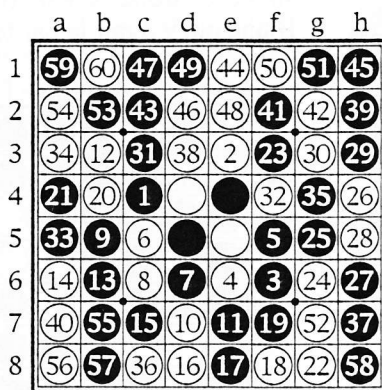
Blanc prend le coin h8, Noir joue g7 (parité locale) en prenant accès à a1. Ensuite si Blanc joue g1 pour reconstruire la diagonale (première exception), Noir prend le coin h1. En revanche, Blanc n'est pas obligé de prendre le coin h8 (deuxième exception). Il peut jouer b8 sans perdre un coin, mais dans ce cas, Noir joue h2 au deuxième coup, et il ne reste à Blanc que des coups donnant accès à un coin.



8. Noir doit jouer

## Informatique Un aperçu du futur ?

par Graham Brightwell



Magnus Maestro 36  
Lara\_2061 28

Mon nouvel utilitaire semblait pas mal, mais la prudence m'incitait à le tester discrètement quelque part. Je quittai donc mon Domaine, et changeai mon apparence tandis que je m'éloignais en cliquetant. Pour ce voyage, un seul Visage suffisait largement, et ici, dans le Monde Réel, ce genre de déguisement était aussi bon qu'un autre. Je décidai de porter ma vraie forme et mon vrai nom en arrivant dans le Salon, espérant que quelqu'un reconnaîtrait l'un ou l'autre...

\*\*\*\*

La soirée avait été calme dans le Salon d'Othello. La Pieuvre, assise dans ses loges habituelles, avait détrossé les touristes de quelques crédits, et d'autres habitués enchaînaient les blitz. Je commençais à en avoir assez et je m'apprêtais à partir avec quelques copains lorsqu'une figure humaine passa la Porte. Il me sembla aussi paumé et déstructuré que tous les autres klutz et je n'y prêtais pas attention, mais Felipe, troublé par quelque chose en lui, s'interrompit au milieu d'une phrase et vérifia le Nom de l'étranger.

« Vous avez entendu parler de lui ? » nous télépatha Felipe. Ni son Visage ni son Nom ne nous disait rien. « Je ne l'ai jamais rencontré dans le Monde Réel », continua Felipe, « mais il a joué à la

vieille époque des tournois sur othellier. Il faisait partie des tout meilleurs ». Je n'aurais jamais cru que Felipe était nostalgique comme ça, mais je vérifiai la base et il avait raison. Il y avait quelqu'un de ce nom qui avait beaucoup joué au vingtième siècle, et qui avait un bon pourcentage de gains. J'étais assez impressionnée, jusqu'à ce que la base me montre toutes les erreurs dans ses parties. Vraiment triste. Il avait peut-être été l'un des meilleurs joueurs de son époque (et la base me confirma ceci en me montrant la liste de ses victoires en tournois) mais le jeu avait évolué depuis. Il y avait des crédits faciles à engranger sur ce coup-là, et je m'empressai de cliquer pour défier le nouveau.

Je créai une loge, et le nouveau me rejoignit bientôt de l'autre côté de la table. « J'ai beaucoup joué à ce jeu quand j'étais plus jeune », dit-il, « mais en ce temps-là nous utilisions de vrais jeux et de vrais pions, et la plupart de mes adversaires ressemblaient à des êtres humains. »

« Je peux ressembler à un être humain », dis-je, et je pris une forme dont je pensais qu'elle lui serait agréable. Il sourit : « Merci. Ça... euh... ça m'intimide moins. Du moins... »

J'abordai le sujet du montant de la partie en lui rendant son sourire. « Oh, comme vous voulez », dit-il, « je n'ai pas encore tout compris à ce système de crédits, mais je suis sûr que je peux me permettre une partie ». Il me fut presque trop facile de hacker son compte, et je m'aperçus que waow! il avait raison. Je proposai une somme bien au-delà de ce que je pouvais raisonnablement me permettre, mais d'autre part je ne pouvais pas perdre. Il accepta en haussant les épaules, et nous nous apprêtâmes à commencer.

Tout le Salon regardait. Certains voulaient voir si ce type savait encore jouer, tandis que les autres avaient été attirés par la hauteur du montant. Il y avait déjà eu des parties avec plus de crédits en jeu, mais tout le monde savait que ce seraient des nulles-p-j. Celle-ci était différente : j'étais cyberreliée à la base, bien entendu, et prête à réciter une nulle-p-j si c'était ce qu'il voulait. Mais il ne semblait être relié à rien

du tout. En fait, il ne semblait même pas suspecter que je parlais armée de ma petite intelligente secrète, ni même que je télépathais avec mes copains pendant que nous choisissons les couleurs, marchandions pour nous mettre d'accord sur le temps de la partie et réglions les pendules.

Nous déroulions les premiers coups de l'ouverture Tigre lorsque soudain il joua un coup 7 que je n'avais jamais vu. « *Ça perd !* » expliqua la Pieuvre, et la base était d'accord : cette ouverture avait disparu avec le PC, et maintenant j'étais gagnante 30-34. Je décidais de laisser apparaître juste un peu d'excitation sur mon Visage, et mon adversaire sourit. « *C'était déjà démodé de mon temps* », dit-il, « *j'espère que tout le monde a oublié cette suite.* »

« *Je n'ai jamais vu ce coup, en effet* », dis-je en jouant l'une des deux réfutations-p-j. Ses deux coups suivants furent p-j, mais il perdit encore un pion à celui d'après. Je jouai un autre coup-p-j, et il me regarda fixement. « *Intéressant* », murmura-t-il, « *Shaman jouait toujours l'autre.* » Je ne compris pas la référence, mais la base, si. Il réfléchissait pour la première fois de la partie, et j'en profitais pour regarder les suites-p-j parfaites : rien de spectaculaire. Puis soudain je ressentis une décharge électrique, et la base disparut !

« *C'est pas drôle !* », expliquai-je, mais les autres semblaient aussi choqués que moi. Felipe essaya de nous brancher sur la sauvegarde, mais elle aussi était bizarrement partie, et personne ne réussit à accéder à l'archive. Ki-Yan dit qu'il allait chercher dans le Monde Virtuel, et la Pieuvre chercher une copie dans son Domaine, mais en attendant il était clair que j'allais devoir faire quelques coups avec mes cellules grises.

Je pouvais m'en sortir, j'en étais convaincue. Cela ne durerait qu'un coup ou deux, après tout. Je sélectionnai les quelques coups qui semblaient normaux, et essayai de deviner ce qu'il pourrait répondre contre chacun d'entre eux. Il me fallut un peu de temps pour m'habituer aux suites de coups non étiquetées avec les scores, mais je savais à quoi ressemblait une bonne position, quand même, et l'une des possibilités me parut clairement meilleure que les autres. C'était suffisant, et je la jouai. Il répondit par un coup que je n'avais même pas envisagé, et ce fut à nouveau à mon tour de jouer. Pfff !

Ki-Yan ramena du Monde Virtuel une trombe de lumière gris-verte et une cape de velours rouge, mais pas de base. La Pieuvre réapparut, elle, avec ce qui était d'après elle un vieux logiciel d'Othello, mais il ne marchait pas. Ils inventaient tous des théories très bizarres pour essayer de comprendre ce qui se passait, mais je n'avais pas de temps pour leurs bêtises. C'était à moi de jouer, et je devais accélérer si je ne voulais pas tomber au temps.

Je jouai quelques coups qui me semblaient corrects, et la position continuait à me plaire. Puis je jouai encore le suivant, qui me paraissait être le seul

bon coup, mais je compris à l'expression du vieux type qu'il était probablement incorrect. Tout cela semblait pourtant trop commode... Mais comment avait-il pu faire ça ? Il n'avait pas pris conscience de l'affolement autour de nous, mais il faut dire que je ne laissais rien trahir sur mon Visage non plus. Qu'est-ce qu'il avait fait, bon sang ? Que se passerait-il si je reprenais le bord ?

\*\*\*\*

Mon petit jouet semblait marcher comme on m'avait dit qu'il marcherait, et la base de ma jolie adversaire s'était faite aspirer, sous toutes ses incarnations, du Monde Réel. Sa copine avec plusieurs bras avait exhumé un autre programme de son compte privé, mais je réussis à neutraliser celui-ci aussi. Il faut mettre à son crédit qu'elle n'a pas essayé de partir, et c'est tout à son honneur. En fait, je dois avouer qu'elle a joué correctement jusqu'à ce que ce que le reste de la bande se mette à lui suggérer des coups. Quant à moi, je n'avais pas fait une partie depuis des dizaines d'années, et je l'ai presque laissée revenir. Un petit peu après le coup 40, je leur ai rendu la base, et je l'ai laissée jouer parfaitement : la finale était pliée et facilement gagnante pour moi, même si j'ai compris que j'ai perdu quelques pions par-ci par-là. Ça a donné 36-28 à la fin. « *Bien joué* », dis-je, « *j'ai vraiment cru que j'étais cuit à un moment.* » Mais elle ne semblait pas avoir envie de commenter la partie, et je jugeai plus sage de m'éclipser rapidement.

\*\*\*\*

J'étais pressée par le temps, affolée à l'idée de tomber, quand la base soudain réapparut. C'était encore pire que ce que j'avais craint, je perdais 47-17. Comment avais-je pu jouer aussi mal, en dépit de tous mes efforts ? Est-ce que ce jeu était plus compliqué que je ne le croyais ? Ce qui m'embêtait vraiment, c'est que j'avais merdé ma partie contre quelqu'un qui ne savait même pas jouer une finale-p-j ! En fait, il me rendait des pions à une telle vitesse que je crus que je pouvais avoir une chance, mais il arrêta de se tromper à partir d'un certain moment. À la fin, je me concentrais moins sur la partie que sur les mégacrédits que j'allais devoir emprunter. Mais notre homme mystérieux sortit vite (très vite !) sans solder la partie, et tout le monde fut assez gentil pour détourner les yeux tandis que je la hackais rapidement et la transformais en nulle-p-j — je n'ai pas osé gagner.

J'étais encore toute remuée quand Felipe se matérialisa dans ma loge. Je portais aussi encore ce Visage humain stupide, mais je pense qu'il ne lui déplut pas puisqu'il en choisit un aussi, et créa un paravent. Nous savions tous deux à quoi il pensait, et j'acceptai avec un petit mouvement de tête...

*traduit de l'anglais par Stéphane Nicolet*

# L'analyse rétrograde

par Emmanuel Lazard

L'été arrive et avec lui les innombrables jeux du même nom. Pour ne pas être en reste, nous vous proposons de découvrir l'analyse rétrograde.

L'analyse rétrograde consiste, à partir d'une position, à essayer de déterminer quels ont été les derniers coups joués et quels pions ont été retournés. Bien évidemment, en règle générale, il est absolument impossible de répondre à cette question. Prenons par exemple l'ouverture Tigre (diagramme 1). Nous savons déjà que deux lignes différentes amènent à cette position : 1.f5 d6 c3 d3 c4 et 1.f5 d6 c4 d3 c3. À partir du diagramme 1, il est donc impossible de répondre avec certitude sur le dernier coup joué puisque l'on sait déjà qu'il peut s'agir de c3 ou c4. Si de plus nous ne reconnaissons pas l'ouverture, nous n'avons aucune information nous assurant qu'il existe deux lignes arrivant à cette position.

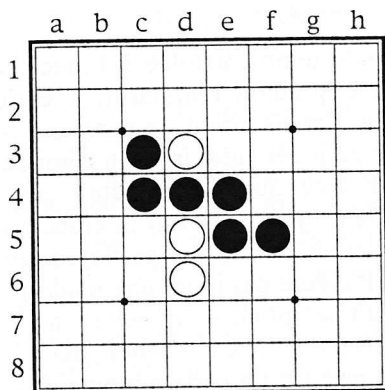


diagramme 1

Cependant, une petite réflexion sur les règles du jeu peut nous apprendre beaucoup de choses...

Lorsqu'un des protagonistes joue un coup, « il doit poser un pion de sa couleur sur une case vide de l'othellier, adjacente à un pion adverse. Il doit également, en posant son pion, encadrer un ou plusieurs pions adverses entre le pion qu'il pose et un pion de sa couleur, déjà placé sur l'othellier. Il retourne alors à sa couleur le ou les pions qu'il vient d'encadrer. »

Cela nous permet de dégager trois principes caractérisant le

dernier coup joué dans une position donnée :

- on pose un pion de sa couleur : le dernier coup joué est donc sur une case portant un pion de la couleur du joueur venant de jouer ;
- on doit encadrer (et retourner) un pion adverse entre le pion posé et un autre pion à soi : le dernier coup joué aboutit forcément à (au moins) un alignement d'au moins trois pions de la couleur du joueur venant de jouer ;
- on retourne tous les pions qu'on encadre : il ne peut donc pas y avoir de pions adverses non retournés, encadrés par un pion déjà posé et le dernier coup joué.

Ceci va nous permettre d'éliminer des possibilités de cases pour le dernier coup joué. Si au final nous ne restons plus qu'avec une case possible, c'est qu'il s'agit bien du dernier coup joué puisque tous les autres sont impossibles. Bien sûr, en règle générale, il nous sera impossible d'éliminer toutes les possibilités sauf une, mais nous aurons quand même pu souvent restreindre le choix.

Reprenons notre diagramme 1. En supposant que Noir vient de jouer, que nous dictent les principes ci-dessus ?

• le dernier coup joué est un pion noir ; il ne peut donc pas s'agir de d3, d5 ou d6. De plus, petite astuce, on joue toujours sur une case vide, il ne peut donc jamais s'agir des cases d4, d5, e4 ou e5 qui sont occupées par les quatre pions de la position initiale. Il nous reste donc c3, c4 ou f5 ;

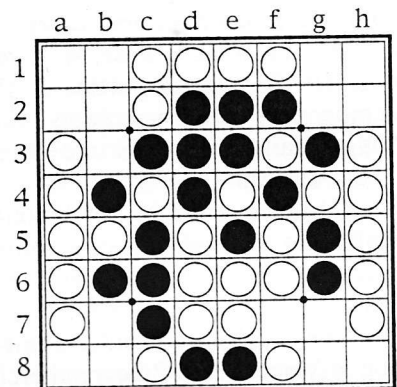
• Le deuxième principe nous permet d'éliminer f5 car il n'appartient pas à un alignement d'au moins trois pions noirs : autrement dit, f5 ne peut pas être le dernier coup joué car on ne trouve pas de pion blanc qui aurait été retourné avec ce coup.

Il nous reste donc c4 et c3 comme dernier coup possible et rien ne nous permet de les départager (et c'est normal car nous savons par ailleurs qu'il existe deux lignes de jeu se terminant respectivement par l'un et

l'autre de ces deux coups et amenant à la position voulue).

Et si nous enlevons l'hypothèse d'un dernier coup noir ? Peut-être Blanc vient-il de jouer ? Heureusement, le deuxième principe nous permet d'éliminer cette hypothèse : aucun pion blanc ne fait partie d'un alignement d'au moins trois pions blancs ; aucun pion blanc ne peut donc correspondre à un dernier coup blanc.

Maintenant que vous avez compris le principe, regardons la dernière curiosité du trimestre.



Où Blanc vient-il de jouer ?

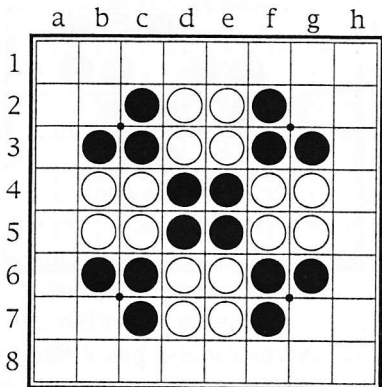
Ce problème a été posé par Garry Edmead dans le numéro de juillet 1991 de la revue anglaise. Il était alors précisé que personne n'avait passé, ce qui permettait d'affirmer que Blanc venait de jouer. Nous savons alors par notre premier principe qu'il nous faut examiner les pions blancs de la position pour déterminer le dernier coup. c1 ne peut pas être le dernier coup car d2, e3, f4 et g5 auraient dû être retournés à cause du pion h6 (troisième principe). Le raisonnement est alors le même pour d1 (à cause de d2, d3, d4 et e2), e1, f1, c2, a3... en fait tous les pions blancs sauf a7 et e7. Le dernier coup blanc ne peut être que parmi ces deux possibilités. On porte alors l'estocade en éliminant e7 qui ne vérifie pas le deuxième principe (il appartient bien à un alignement de trois pions blancs : d6, e7 et f8 mais, petit raffinement, il n'est pas *en bout* d'un alignement de trois pions blancs et n'a donc pu retourner ni d6 ni f8).

Pour conclure, on peut donc dire que si Blanc vient de jouer, c'est forcément en a7.

Et si on ne suppose plus la couleur du dernier coup ? Pouvons-nous trouver un dernier coup noir ? Le troisième principe nous élimine toutes les cases occupées par un pion noir sauf d2 et e2, cette dernière étant en fait hors-jeu grâce au deuxième principe, mais d2 est bien un dernier coup noir possible. Sans information complémentaire (par exemple le fait qu'il n'y ait pas eu de passe), nous ne pouvons donc pas conclure entre Blanc a7 et Noir d2.

Il arrive parfois que l'analyse rétrograde élimine toutes les cases occupées par un pion pour le candidat au dernier coup joué. Il est alors possible de conclure à la non-légalité de la position, au sens où il nous sera impossible de trouver une suite de coups légaux, partant de la position initiale et amenant à la position voulue.

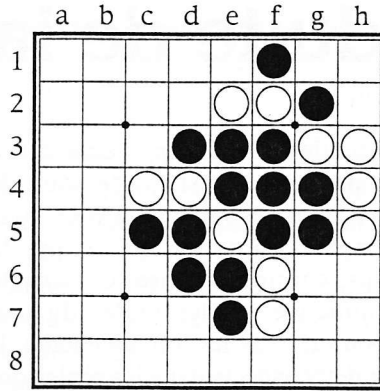
Regardons de plus près la position ci-dessous. Quel peut bien avoir été le dernier coup ?



Est-ce une position légale ?

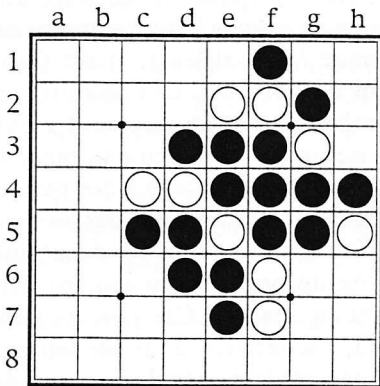
On voit rapidement qu'aucun pion noir ne vérifie le troisième principe (par exemple c2 aurait dû retourner d2 e2 et d3) et c'est donc Blanc qui vient de jouer. Mais il nous est tout aussi impossible de trouver un pion blanc respectant ce troisième principe ! Il est donc clair que cette position ne peut pas provenir d'une suite de coups légaux depuis la position initiale.

Une torture supplémentaire dans l'analyse rétrograde est d'essayer de remonter plus d'un coup en arrière et de déterminer les deux derniers coups joués. Voici un exemple.



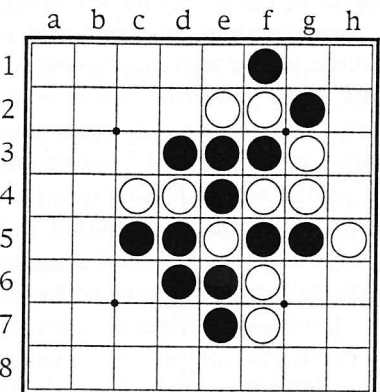
Les deux derniers coups ?

On détermine rapidement que Noir n'a pas pu jouer le dernier coup car aucun de ses pions ne vérifie le troisième principe. De même, le seul pion blanc le vérifiant est le pion h3 qui est donc le dernier coup et il n'a pas pu retourner autre chose que h4. Nous revenons donc à la position ci-dessous.



Avant Blanc h3

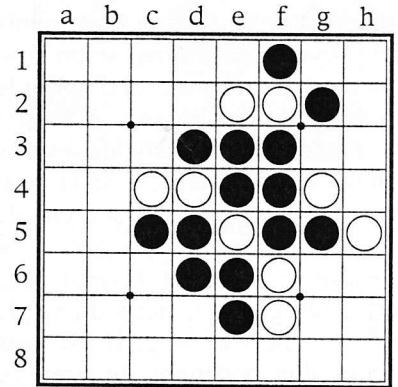
Posons alors de nouveau la question du dernier coup. Nous savons que Noir vient de jouer (ou qu'il vient de passer mais ce n'est ici pas possible car il a plusieurs coups légaux dans la position). La même analyse donne immédiatement h4 comme dernier coup noir.



Avant Noir h4

Nous sommes bien remontés deux coups en arrière, mais peut-être pouvons-nous faire mieux... Le coup h4 n'a pu retourner que g4 et éventuellement f4. Si on laisse f4 noir, nous arrivons à une position où il nous est impossible de déterminer le dernier coup de Blanc car aucun ne respecte le troisième principe. On peut donc supposer que f4 a également été retourné et que la position était comme ci-dessus.

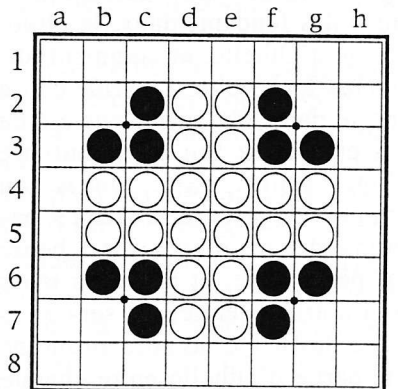
Vous avez maintenant l'habitude : c'est g3 le coupable ! et il n'a retourné que f4 :



Avant Blanc g3

Top vous avez cinq secondes... ... Fini ! Votre réponse ? g2 bien sûr ! Mais maintenant nous arrivons à une impasse : que g2 ait retourné f3 et e4 ou seulement f3, nous ne pouvons plus trouver le coup précédent. Conclusion : ce n'était pas une position légale.

Pour terminer, reprenez maintenant la curiosité du trimestre de *Fforum 59* :



Est-ce une position légale ?

Indication : aux symétries près, il n'y a qu'un dernier coup blanc possible ; essayer de trouver le coup précédent, quels que soient les pions retournés par Blanc...

# La conduite de la partie

par Stéphane Nicolet

Avant que vous ne commenciez votre lecture, je voudrais faire un aveu en forme de précaution oratoire : cet article est une suite de trivialisés. En d'autres termes, il ne parle pas de technique et vous aurez, à raison, l'impression d'avoir déjà lu tous les conseils et les généralités othellistiques qu'il contient. Je suis cependant souvent frappé, lors des parties que je peux jouer ou observer pendant les tournois auxquels je participe, par le nombre d'erreurs ou de flottements qui peuvent s'expliquer, selon moi, non pas par une absence d'aptitude ou de talent des joueurs, mais par des manquements élémentaires aux fondamentaux mêmes de la pratique de notre jeu. Il n'y a pas de réponse unique et précise à la question « comment devenir plus fort à Othello ? », mais dire cela revient à ne rien dire. Il est sans doute plus pertinent de prendre conscience qu'il y a certainement des réponses à la question inverse, « comment éviter de perdre des parties bêtement ? ». Si cet article doit servir à quelque chose c'est, à mon avis, à tenter de connecter, en faisant ressortir entre eux des relations éventuelles de priorités, de hiérarchies ou au contraire d'indépendance, des principes de base épars que chacun connaît mais que chacun, à sa manière, oublie.

Les points abordés dans les lignes qui suivent sont l'importance des fondamentaux, la philosophie d'Othello, et comment apprendre à réfléchir. La seule chose que je demande au lecteur est de pas être assez fou pour tout lire d'une seule traite, mais au contraire de prendre son temps, pas moins, disons, d'un quart-d'heure par paragraphe, et quelques jours pour l'article entier. Il sera sans doute profitable de faire au moins une partie d'Othello entre chaque point, dans laquelle vous essayerez de vous appliquer à vous concentrer rigoureusement sur le point en question, et seulement sur celui-ci.

## I. Les règles du jeu

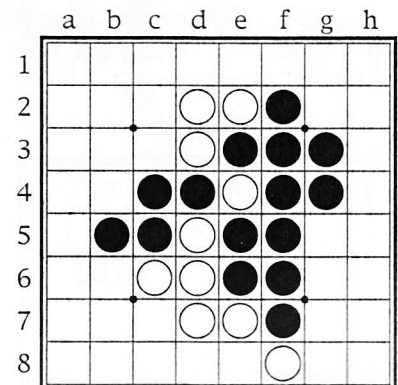
Encore les règles d'Othello ?

Ridicule ! Continuer même à lire ce paragraphe est au-dessous de moi. Oui, mais même si vous avez l'impression que je me moque de vous, continuez à lire. Cet article commence par les règles du jeu. N'oubliez pas les fondamentaux. Il y a deux aspects dans les règles qui méritent notre attention : les règles de retournement et les pions définitifs.

Une des raisons les plus souvent évoquées, pour expliquer les différences de niveau entre débutants et experts à Othello, celle qui donne en tout cas lieu à un très grand nombre de questions de néophytes, est la différence supposée de capacité dans la lecture des lignes : les bons joueurs seraient-ils capables de voir dix coups en avance ? quinze coups en avance ? Par ailleurs, il est frappant de voir, lors des tournois, le nombre extraordinairement élevé d'erreurs de retournement, menant si l'on n'y prête garde à des parties illégales, commises par des joueurs parfois titrés, en tout cas ayant une durée de pratique du jeu se chiffrant en années ! Ces joueurs peuvent gâcher des analyses stratégiques géniales par des erreurs de retournement de débutants : ils essaient de lire un livre sans savoir l'alphabet. Plutôt que par une capacité de profondeur lors de l'évaluation des positions, je pense que le jeu des « experts » se caractérise par une quête de la rigueur, de l'exhaustivité sur les tout premiers niveaux (disons deux) de l'arbre de recherche : si je joue là et qu'il répond ici, quels sont exactement les pions que je retourne, quels sont exactement les pions qu'il retourne, quels nouveaux coups obtiens-je, quels nouveaux coups obtient-il ? Est-ce que je n'oublie rien ? Je sais que l'attention soutenue et constante que j'essaie de garder à ces simples questions use la majeure partie de mon temps de réflexion lors de mes parties de compétition, à cause de la difficulté intrinsèque de la tâche, mais aussi parce qu'il est beaucoup plus agréable de laisser

son esprit vagabonder en se persuadant que l'on arrive à analyser une position vingt coups à l'avance.

Comme toute langue étrangère, la rigueur de lecture peut et doit sans doute se travailler : faire des exercices spécifiques sur ce thème apporte principalement la confiance (ce qui est différent de la rapidité) permettant de bâtir sur des bases saines des principes stratégiques plus évolués. Essayez le problème suivant : dans la position de la figure 1, générez mentalement la suite 22.b3 b6 b4 c8 d8 c3 c2 a4 c7 a3 g1 c1 d1 f1, et là on a l'impression que Blanc pourrait tuer s'il pouvait jouer en a6 sans retourner sur la diagonale b5-e2. Est-ce le cas ? Quelle est la couleur de chacun des pions entre b5 et e2 à la fin de la séquence ?



Je ne dis certes pas que vous devrez utiliser la rapidité de lecture ainsi acquise pour essayer de voir en tournoi toutes les lignes à quinze temps en avance, bien entendu, mais elle vous permettra de balayer sûrement et exhaustivement vos coups et ceux de l'adversaire en moins de vingt secondes, en évitant les gaffes.

Le second point qui va nous intéresser dans les règles du jeu est la notion de pions définitifs, le concept othellistique le plus banal en même temps que le plus profond. Banal, parce que trente-trois pions stabilisés font une partie gagnée. Profond, parce qu'il est évident que, sauf dans les parties catastrophiques, on ne peut pas espérer les avoir tous, ni même une majorité d'entre eux, gratuitement. Les pions définitifs deviennent paradoxalement, dans les parties intéressantes, à la fois l'objet du partage et la condition technique de la transaction avec le partenaire, dans la mesure où chacun sait bien que les mauvaises structures, les faiblesses de sa position, se transformeront inéluctablement en pions définitifs pour l'adversaire dans la finale. Pour éviter de prendre ces faiblesses, je suis naturellement amené à sacrifier, dès le milieu de partie, et même dès l'ouverture dans les cas extrêmes, des coins, voire des bords entiers pour obtenir le contrôle du jeu, c'est-à-dire que, pour éviter de perdre des pions définitifs potentiels, je cède maintenant des vrais pions définitifs. C'est le paradoxe d'Othello, en même temps que sa spécificité : ce jeu est sans doute celui dans lequel le mécanisme de sacrifice est le plus développé et le plus efficace. La difficulté est, comme il se doit, dans le dosage initial, puis le maintien jusqu'à la fin de la partie, des équilibres pions définitifs/frontière, pions définitifs/tempo ou, plus généralement, pions définitifs/contrôle, ce qui ouvre bien entendu la question du timing du sacrifice.

Du timing, et par conséquent aussi du prestige. Quoi de plus brillant que de gagner une partie en ayant offert très tôt les coins les uns après les autres ? Comment éviter de penser à la publication

dans *Fforum* quand on est en train de jouer une partie comme celle-là ? Le trait qui m'avait le plus impressionné dans le style du quintuple champion du monde Hideshi Tamenori, quand, débutant, j'étudiais ses parties, était sa propension à accepter systématiquement les coins qu'on lui donnait, mais aussi et surtout à passer à côté de tas de sacrifices prometteurs de milieu de jeu qui me semblaient évidents : je ne comprenais pas comment quelqu'un qui jouait aussi mal pouvait gagner toutes ses parties. On pouvait à la rigueur comprendre qu'il fit peur à ses adversaires et qu'il les induisit à jouer des mauvaises cases X (et d'ailleurs j'avais en effet la réfutation des sacrifices adverses dans la suite des parties), mais pourquoi évitait-il les sacrifices facilement gagnants ? J'ai mis du temps à réaliser qu'il y avait sans doute dans son attitude une double idée de maximisation de l'espérance de gain et de gestion du risque : après tout, si je joue le *boring move*, le petit coup sur le bord qui n'est pas impressionnant mais simplement honnête, j'ai des chances de gagner facilement à la moindre erreur de mon adversaire, tandis que si j'essaie de sacrifier pour gagner le contrôle, non seulement je ne suis pas certain d'être gagnant, mais, de plus, même si je suis gagnant, c'est sans doute très serré (justement à cause du cadeau que je m'apprête à lui faire !) et je n'aurai plus le droit de faire une seule erreur jusqu'à la fin. Les finales les plus délicates proviennent de parties où l'un des joueurs a cédé un coin très tôt : c'est donc à celui des joueurs qui est en difficulté de sacrifier, tandis que celui qui est en avance doit au contraire tendre à simplifier le jeu, et attendre le sacrifice de l'autre. Dit autrement : le sacrifice à Othello doit rester un coup défensif.

Voici un exemple sans doute typique de sacrifice qui ne marche pas, dans lequel le joueur conduisant les noirs, qui était pourtant resté dans sa bibliothèque d'ouvertures au moins jusqu'au coup 27.a7, s'est cru dans l'obligation de sursacrifier deux coins pour essayer de garder le contrôle. Après

le coup 40, Blanc a déjà obtenu une vingtaine de pions définitifs, et même si objectivement Noir était peut-être encore gagnant à ce moment, c'était essentiellement infaisable en pratique : la suite de la partie n'est qu'une des innombrables façons pour Noir de se tromper.

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

Mon conseil : faites comme les quintuples champions du monde, ne sacrifiez jamais, en tout cas ne sacrifiez que si la situation l'exige, juste avant que votre position ne dégénère. Vous accéderez tout autant à la gloire éternelle en gagnant sans sacrifier, et même sans doute plus rapidement puisque vous aurez de meilleurs départages dans les tournois, donc plus souvent l'occasion de jouer, puis de gagner, les matches de finales.

Maintenant, soyons réalistes : sauf si vous vous appelez Hideshi Tamenori, vous allez sans doute devoir sacrifier dans la moitié de vos parties. Quels pions définitifs sacrifier ? La réponse développée à cette question nécessite des outils qu'à ce stade nous n'avons pas encore (en particulier, le paragraphe sur les structures nous apprendra que la bonne question n'est pas tant de savoir quels pions donner, mais plutôt comment les donner), mais il est bon de garder à l'esprit quelques généralités. Il y a dans un othellier 28 cases sur les bords et 36 dans la zone vague du milieu, donc avoir trois bords ou plus (21 pions) assure presque toujours la victoire : il suffit de récupérer ou de protéger une douzaine de pions du milieu, soit un petit tiers, pour l'emporter. Ces considérations ont naturellement des implications sur le nombre de coins que l'on peut sacrifier tout en gardant une posi-

tion serrée grâce aux compensations de contrôle (un ou deux, et encore, il ne faut jamais sacrifier deux coins diagonalement opposés), mais aussi sur la qualité des coins que l'on sacrifie : il faut éviter de donner à l'adversaire des coins actifs, c'est-à-dire des coins à partir desquels il pourra développer son jeu et faire localement encore plus de pions définitifs.

## II. Les phases de jeu

Il est nécessaire, pour conduire proprement ses parties et garder l'esprit clair, d'avoir pleinement conscience du type de position que l'on est en train de jouer et des plans classiques que l'on doit y développer. Chaque phase de la partie, chaque genre de milieu de partie demande un style de jeu, et par conséquent un style de réflexion, spécifique.

L'ouverture de la partie peut, en première approximation et en l'état actuel du développement de la théorie, se définir, au grand maximum, comme l'ensemble des quinze premiers coups. Bien entendu, certains experts vous parleront couramment de lignes particulières qu'ils ont développées ou apprises jusqu'à la finale, et vous les montreront volontiers en vous expliquant doctement une théorie des ouvertures allant jusqu'au coup 50 : ne vous laissez pas avoir par ces tentatives pour impressionner les débutants ! Ils oublient simplement de vous parler des trous qui subsistent nécessairement dans leur bibliothèque, même avant le coup 10. Je pense sincèrement qu'Othello est un jeu suffisamment riche, qu'il existe toujours un nombre considérable de positions d'ouverture parfaitement équilibrées et pas encore couvertes par la pratique des tournois : il suffit de chercher quelques heures avec une base de données pour les trouver. S'il n'était besoin que de citer un exemple pour vous convaincre, je pourrais rappeler les deuxièmes et troisièmes parties de la demi-finale du dernier championnat du monde entre Takeshi Murakami et moi-même, dans lesquelles Takeshi, qui est peut-être le joueur actuel dont la méthode de travail des ouvertures se rapproche le plus de

celle d'une pratique professionnelle (cela fait vingt ans qu'il joue à Othello à haut niveau, et vingt ans qu'il ne joue que la diagonale), se retrouve hors bibliothèque après mon coup 11, dans une position sans doute légèrement inférieure : si j'ai perdu ces parties, ce n'est certainement pas à cause de mon choix de début.

Une fois que l'on accepte cela, il est légitime de se poser la question : « Faut-il étudier les ouvertures, et comment ? » La réponse à la première interrogation est probablement oui, mais pas pour les raisons évidentes — acquérir une culture encyclopédique pour pouvoir jouer a tempo et gagner du temps à la pendule pendant les tournois — auxquelles vous pensez. Il faut prendre conscience que de toute façon, au niveau de compétence qui est le nôtre et, pourrait-on dire, justement à cause du niveau d'incompétence qui est le nôtre, une partie se gagne ou se perd en milieu de partie, quelle que soit la façon choisie d'ouvrir les hostilités. S'il faut étudier les ouvertures, c'est sans doute seulement parce qu'on y retrouve les principes stratégiques de base qui gouvernent le milieu de partie, en plus synthétiques. Contrairement à la plupart des autres grands classiques des jeux de réflexion — go, échecs, shogi, dames, abalone, twixt, hex — dans lesquels la phase du début correspond à la mise en position des armées pour préparer les combats, la guerre s'engage dès les premiers coups à Othello : le début ressemble, à mon avis, à un milieu de partie, en plus petit et, pourrait-on dire, plus abstrait. En d'autres termes, on peut considérer les ouvertures comme un laboratoire pour acquérir les fondamentaux stratégiques (contrôle, compacité, influence, répartition des masses), débarrassés de la difficulté du bruit tactique (accès, structures de bords, structures de coins, sacrifices, arnaques) généré par l'implémentation des séquences du milieu de jeu. Dans cette optique, c'est-à-dire pour intégrer un panorama suffisamment large des schémas stratégiques possibles, on peut conseiller à celui qui vient de

prendre la décision de se construire une bibliothèque d'ouvertures, d'opter pour la diversité plutôt que la profondeur illusoire de quelques lignes précises. Je sais que j'essaie de tout jouer, de varier au maximum mes premiers coups, parce qu'ainsi j'apprends plus ; en tout cas de jouer des coups qui me plaisent, plutôt que des coups appris par ordinateur.

En pratique compétitive, bien entendu, et après la période nécessaire d'étude à domicile, arrive le problème du choix effectif de l'ouverture à opposer à l'adversaire. Il faut absolument savoir avant la partie quelle séquence on va jouer : cela permet, d'une part, de minimiser les décisions malheureuses (qui ne s'est jamais maudit pendant une partie d'être rentré obligeamment dans une ligne dont on savait pertinemment qu'elle est une spécialité de l'adversaire, alors que trente secondes de réflexion avant la partie auraient suffi à se le rappeler ?), mais surtout d'utiliser le temps ainsi libéré pour se concentrer, pour « rentrer dans le jeu » et commencer à se remémorer les thèmes stratégiques de l'ouverture choisie.

Le milieu de jeu proprement dit s'étend des coups 15 à 50. C'est la phase la plus riche, celle pendant laquelle tactique et stratégie se répondent, et parfois s'entremêlent lorsqu'au nom des plus belles stratégies se commettent les plus belles bourdes. Dire qu'Othello est un jeu passionnant parce qu'il n'y a pas de stratégie évidente, ou plutôt parce qu'il y a plusieurs styles de jeu possibles, est une trivialité de plus. Il est sans doute plus intéressant de s'étonner que les ordinateurs semblent lentement converger, par des méthodes qui sont essentiellement des attaques par force brute impossibles à répéter ou à retenir pour des humains, vers un score nul si les deux joueurs jouent « optimalement ». Il faudrait comprendre quelles sont les caractéristiques fondamentales des règles (plateau, pions, position de départ, processus de retournement) qui assurent à Othello son triple équilibre Noir/Blanc, centralité/prise de bords et tactique/stratégie. Je n'ai malheureu-

sement à ces questions que des éléments de réponse incomplets et épars (voir le prochain numéro), mais nous pouvons, à défaut d'expliquer totalement, essayer au moins, dans un premier temps, d'observer et de cataloguer les différents types de milieu de partie.

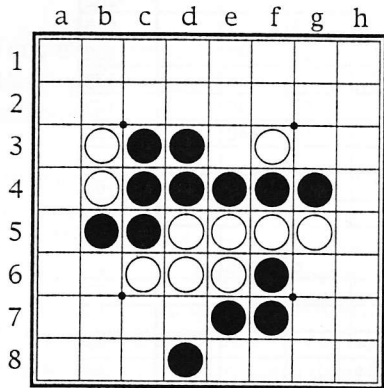


Fig. 2 : le milieu fluide

J'appelle *milieu de jeu fluide* les positions dans lesquelles les masses noires et blanches combattent pour le centre, sans que la structure de bords soit encore fixée et sans qu'aucun des joueurs soit à court de libertés. Le jeu fluide tend à disparaître de la pratique de compétition parce que l'on considère qu'il avantage trop Blanc, qui peut en général garder facilement la parité.

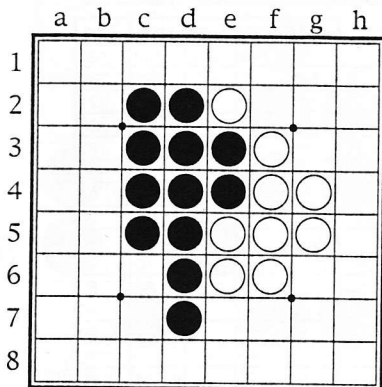


Fig. 3 : l'opposition de masses

L'*opposition de masses* est une des stratégies possibles pour Noir quand il veut tendre le jeu et éviter le milieu fluide. Chaque joueur reste compact et minimise au maximum pour offrir le moins de surface de jeu possible à son adversaire. Celui qui est obligé de traverser la position adverse en premier perd en général la partie.

On appelle *bétonnage* les positions d'attaque dans lesquelles l'un

des joueurs prend le risque stratégique de s'installer très tôt sur deux bords consécutifs pour essayer de bloquer son adversaire, éventuellement au prix de faiblesses structurelles. Le défenseur doit s'efforcer de sacrifier intelligemment contre ces faiblesses (dans les cases marquées d'une croix ci-dessus) pour espérer survivre en forçant l'attaquant à ouvrir le jeu. Les positions de bétonnage sont celles dans lesquelles la parité est la moins importante.

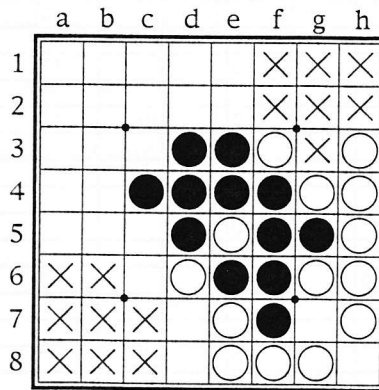


Fig. 4 : le bétonnage

Les positions dites « *du bord du fond* » résultent souvent d'une stratégie de bétonnage mal implémentée : l'un des joueurs essaye de bétonner, mais sur deux bords opposés. Il suffit alors à son adversaire de prendre l'un des bords restant pour gagner facilement en faisant jouer l'influence en fin de partie (symbolisée par les flèches de la figure 5).

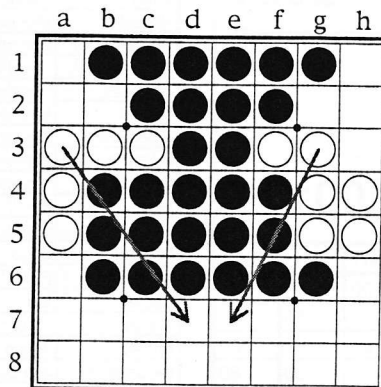


Fig. 5 : le bord du fond

Il arrive parfois que l'on effectue, assez tôt dans le milieu de jeu (disons avant le coup 30) un *échange de coins* (voir figure 6). Les parties qui en découlent se caractérisent alors par une course aux

pions définitifs : les deux joueurs essayent de forcer l'adversaire à jouer près de leur coin actif pour stabiliser « leur » côté.

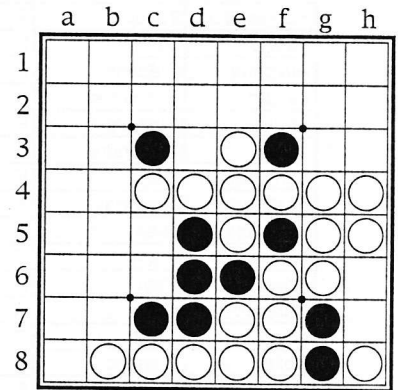


Fig. 6 : l'échange de coins

Dernière phase, la finale, qui est la période de la partie qui commence, disons et en comptant large, après le coup 45. Il y a évidemment beaucoup à dire sur les techniques de fin de partie, mais vous avez désormais compris que mon discours essaye de vous apprendre à conduire stratégiquement la partie pour arriver dans une finale gagnante, et ne peut pas être un catalogue des astuces, réflexes, méthodes de comptage, arnaques que l'on doit éventuellement mettre en œuvre pour gagner une finale serrée. Les derniers coups constituent la phase du chaos à Othello, et on ne peut guère donner d'autres conseils généraux que d'essayer d'éviter complètement d'avoir à jouer des finales en s'efforçant de plier la partie dans le milieu de jeu, et de s'entraîner quand même au pire, par exemple en faisant régulièrement les problèmes de *Fforum* ou des solitaires. Nous reviendrons cependant, dans la discussion détaillée des niveaux de conceptualisation stratégique qui constitue la suite de cet article, sur deux des idées fondamentales du milieu de partie (la parité et les structures) qui permettent, dans une certaine mesure, d'abstraire les séquences de jeu en finale et de domestiquer ce chaos.

À suivre...

**Bibliographie :** *Lessons in the Fundamentals of Go*, Toshiro Kageyama, et *Three Steps to Chess Mastery*, A. Suetin.

# Grand Prix de France 2001

|             |                 |     | PrRe | IDF6 | CF00 | Noël | PrPar | IDF1 | IDF2 | Gren | IDF3 | IDF4 | PrBor | Total |
|-------------|-----------------|-----|------|------|------|------|-------|------|------|------|------|------|-------|-------|
| Nicolet     | Stéphane        | F   | 40   | 140  | 200  | 140  | 200   | 200  | 75   |      | 200  | 200  |       | 1395  |
| Caspard     | Emmanuel        | F   | 140  |      | 55   | 200  | 27    | 140  | 140  |      |      |      | 90    | 792   |
| Kashiwabara | Takuji          | F   | 200  |      | 18   |      | 140   |      |      | 170  |      |      | 140   | 668   |
| Tastet      | Marc            | F   | 90   | 200  | 55   |      |       |      |      | 90   |      |      | 200   | 635   |
| Auzende     | Frédéric        | F   | 30   | 90   | 3    | 30   | 90    | 25   | 35   |      | 115  | 35   | 60    | 513   |
| Lazard      | Emmanuel        | F   | 60   |      | 55   | 50   | 27    |      | 200  |      |      | 75   |       | 467   |
| Abe         | Hiroyuki        | F   |      |      | 0    | 90   | 27    | 90   | 75   |      |      |      |       | 282   |
| Cordy       | Alexandre       | F   | 18   |      | 55   |      | 27    |      |      |      | 115  |      |       | 215   |
| Scheidecker | Denis           | F   |      |      |      | 50   |       | 13   | 35   |      | 30   | 75   |       | 203   |
| Sarkissian  | Jean-Paul       | F   |      |      | 3    |      |       |      |      | 170  |      |      |       | 173   |
| Seknadjé    | José            | F   |      | 20   | 3    |      | 10    | 5    | 20   |      | 60   | 20   | 35    | 173   |
| Jacquet     | François        | F   |      |      |      |      |       |      |      |      | 15   | 140  |       | 155   |
| Ralle       | Paul            | F   |      |      | 140  |      |       |      |      |      |      |      |       | 140   |
| Hubbard     | Geoff           | AUS |      | 40   |      |      | 60    |      |      |      |      |      |       | 100   |
| Mann        | David           | CDN |      | 60   |      |      |       |      |      |      |      |      |       | 60    |
| Collay      | Frédéric        | F   |      |      | 3    |      | 5     | 50   |      |      |      |      |       | 58    |
| Margarit    | Éric            | F   |      |      |      |      | 0     |      | 15   |      | 5    | 35   |       | 55    |
| Scherno     | Dominique       | F   |      |      | 3    |      |       | 50   |      |      |      |      |       | 53    |
| Stevens     | Patrice         | F   | 18   |      | 3    |      |       | 25   |      |      |      |      |       | 46    |
| Largounez   | Guillaume       | F   |      |      | 0    |      |       |      |      | 44   |      |      |       | 44    |
| Michel      | Stéphane        | F   |      |      | 0    |      |       |      |      | 44   |      |      |       | 44    |
| Richard     | Élise           | F   |      |      |      |      |       |      |      | 44   |      |      |       | 44    |
| Butin       | Pierre          | F   |      |      |      |      |       |      |      |      | 40   |      |       | 40    |
| Basso       | Jean-Luc        | F   |      |      | 0    |      |       |      |      |      |      |      | 35    | 35    |
| Lecomte     | Sébastien       | F   |      | 30   |      |      |       |      |      |      |      |      |       | 30    |
| Poirier     | Serge           | F   | 10   |      | 0    |      |       | 13   |      |      |      |      |       | 23    |
| David       | Claude          | F   |      |      |      | 20   |       |      |      |      |      |      |       | 20    |
| Carando     | Cyril           | F   |      |      | 18   |      |       |      |      |      |      |      |       | 18    |
| Saint-Jours | Emmanuel        | F   |      |      | 0    |      |       |      |      |      |      |      | 18    | 18    |
| Van Nuvel   | Jean-Michel     | F   |      |      | 0    |      |       |      |      |      |      |      | 18    | 18    |
| Barbeau     | David           | F   |      |      |      |      |       |      |      |      | 15   |      |       | 15    |
| De Lit      | Pierre          | B   |      |      |      |      |       |      |      |      | 15   |      |       | 15    |
| Dusoir      | Corentin        | F   |      |      |      | 15   |       |      |      |      |      |      |       | 15    |
| Clermont    | Sylvain         | F   |      |      |      |      |       |      |      | 13   |      |      |       | 13    |
| Dumoulin    | Maureen         | F   |      |      |      |      |       |      |      | 13   |      |      |       | 13    |
| Pontonnier  | Jérôme          | F   |      |      |      |      |       |      |      | 13   |      |      |       | 13    |
| Torri       | Marie-Christine | F   | 0    |      | 0    |      |       |      |      | 13   |      |      |       | 13    |
| Lang        | Frédéric        | F   | 5    |      | 0    |      |       | 0    |      |      |      |      |       | 5     |
| Juhem       | Philippe        | F   |      |      | 3    |      |       |      |      |      |      |      |       | 3     |

## Grand Prix d'Europe 2001

## Grand Prix B 2001

|             |                 |   | Ren1 | Bx1 | Total |
|-------------|-----------------|---|------|-----|-------|
| Poirier     | Serge           | F | 100  |     | 100   |
| Basso       | Jean-Luc        | F |      | 80  | 80    |
| Houdebine   | Roland          | F | 80   |     | 80    |
| Sahli       | David           | F |      | 80  | 80    |
| Van Nuvel   | Jean-Michel     | F |      | 80  | 80    |
| Hervé       | Jacqueline      | F | 50   |     | 50    |
| Lang        | Frédéric        | F | 50   |     | 50    |
| Raymond     | Benoît          | F |      | 50  | 50    |
| Stevens     | Patrice         | F | 50   |     | 50    |
| Saint-Jours | Emmanuel        | F |      | 40  | 40    |
| Bernard     | Brice           | F |      | 30  | 30    |
| Carlach     | Jean-Claude     | F | 20   |     | 20    |
| Rolland     | Jean-Luc        | F | 20   |     | 20    |
| Torri       | Marie-Christine | F | 20   |     | 20    |

|              |              |     | Cam | Nap | Cop | Amst | Total |
|--------------|--------------|-----|-----|-----|-----|------|-------|
| Kashiwabara  | Takuji       | F   |     | 140 | 200 | 140  | 480   |
| Nicolet      | Stéphane     | F   | 140 |     |     | 200  | 340   |
| Cordy        | Alexandre    | F   | 200 |     | 18  | 3    | 221   |
| Barnaba      | Donato       | I   |     | 200 |     |      | 200   |
| Hubbard      | Geoff        | AUS | 40  | 12  | 60  | 35   | 147   |
| Feldborg     | Karsten      | DK  |     |     | 140 |      | 140   |
| Vallund      | Henrik       | DK  |     |     | 90  | 3    | 93    |
| Handel       | Michael      | GB  | 90  |     |     |      | 90    |
| Romano       | Benedetto    | I   |     | 90  |     |      | 90    |
| Shaman       | David        | US  |     |     |     | 90   | 90    |
| Hoehne       | Andreas      | D   |     |     |     | 60   | 60    |
| Lazard       | Emmanuel     | F   | 60  |     |     |      | 60    |
| Stanzione    | Pierluigi    | I   |     | 60  |     |      | 60    |
| Marconi      | Francesco    | I   |     | 40  |     |      | 40    |
| Caspard      | Emmanuel     | F   |     |     |     | 35   | 35    |
| Horn         | Per          | DK  |     |     | 35  |      | 35    |
| Kortendijk   | Albert       | NL  |     |     | 35  | 0    | 35    |
| Mitchell     | Louis        | GB  | 30  |     |     |      | 30    |
| Marson       | Phil         | GB  | 18  |     |     |      | 18    |
| Turner       | Ian          | GB  | 18  |     |     |      | 18    |
| Vallund      | Torben       | DK  |     |     | 18  |      | 18    |
| Berner       | Johan        | S   |     |     |     | 15   | 15    |
| de Graaf     | Jan C.       | NL  |     |     |     | 15   | 15    |
| Hidayat      | Romy         | INA |     |     |     | 15   | 15    |
| Castellano   | Giorgio      | I   |     | 12  |     |      | 12    |
| De Lit       | Pierre       | B   | 8   |     | 4   | 0    | 12    |
| Delisi       | Alice        | I   |     | 12  |     |      | 12    |
| Lamberti     | Luigi        | I   |     | 12  |     |      | 12    |
| Lucchese     | Davide       | I   |     | 12  |     |      | 12    |
| Vecchi       | Maria Serena | I   |     | 12  |     |      | 12    |
| Venerato     | Fabrizio     | I   |     | 12  |     |      | 12    |
| de Grey      | Aubrey       | GB  | 8   |     |     |      | 8     |
| Badsted      | Palle        | DK  |     |     | 4   |      | 4     |
| Van de Zande | Josbert      | NL  |     |     | 4   | 0    | 4     |
| Vuorela      | Sune         | DK  |     |     | 4   |      | 4     |

# Solitaire

par Emmanuel Lazard

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 ».

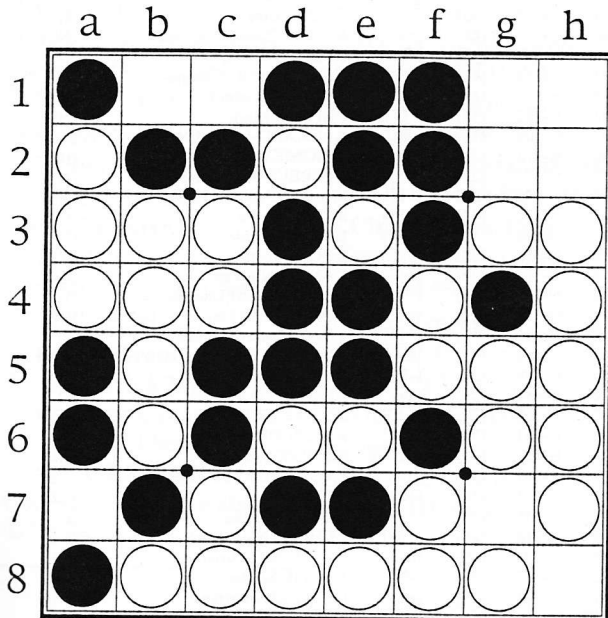
JP signifie : « Je Passe ».

Championnat de France, 1997

Noir : Christophe LANUIT

Blanc : François ROBIN

Score réel de la partie : 34-30



Blanc joue et gagne...

La solution du solitaire de *Fforum 60* est : 51.e8 a1 d1 g2 b7 a8 g1 b1 ps h1 ps a3 32-32. Le premier coup est simple : il faut éviter l'insertion de Blanc sur le bord sud. Grâce au contrôle de la diagonale c2-h7, 53.d1 force Blanc à jouer en premier dans le coin nord-est et pour finir, il faut jouer 55.b7 avant g1 pour retourner b6 qui va permettre de récupérer les pions de la diagonale b6-f2.

```

G7 A7 G2 H1 H2 H8 C1 B1 VP G1
      B1 C1 VP G1
      G1 H8 C1 B1 VP H2
      B1 C1 VP H2
      C1 B1 H2 H8 VP G1
      G1 H8 VP H2
      B1 C1 H2 H8 VP G1
      G1 H8 VP H2
G1 H8 C1 B1 VP H2 G2 H1
      B1 H1 G2 H2 VP C1
C1 G2 H2 B1 VP H8 VP G1 VP H1
      G1 B1 VP H8 VP H2 VP H1
B1 C1 G2 H1 H2 H8 VP G1
      G1 H8 VP H2
      G1 H1 G2 H8 VP H2
A7 H8 G7 H2 G2 G1 H1 C1 B1
      C1 B1 H1
      B1 C1 H1
      G1 C1 G2 H1 B1
      B1 H1 G2
      C1 B1 G2 G1
      G1 G2 VP H1
      B1 C1 G2 G1 H1
      G1 G2 H1
G2 G7 C1 H2 G1 H1 VP B1
      B1 H2 VP H1 VP C1 VP G1
G1 G7 G2 C1 B1 H1 H2
      C1 B1 VP H1 VP H2 VP G2
      B1 H1 G2 C1 VP H2
C1 G7 G2 H2 G1 H1 VP B1
      G1 B1 VP H1 VP H2 VP G2
B1 G7 G2 H2 VP H1 VP C1 VP G1
      G1 H1 G2 C1 VP H2
G2 A7 G7 H1 H2 H8 C1 B1 VP G1
      B1 C1 VP G1
      G1 H8 C1 B1 VP H2
      B1 C1 VP H2
      C1 B1 H2 H8 VP G1
      G1 H8 VP H2
      B1 C1 H2 H8 VP G1
      G1 H8 VP H2
C1 H1 G7 B1 H2 H8 VP G1
      G1 H8 VP H2
      H2 B1 G7 H8 VP G1
      G1 B1 G7 H8 VP H2
B1 C1 G7 H1 H2 H8 VP G1
      G1 H8 VP H2
G1 A7 G7 H8 C1 B1 VP H2 G2 H1
      B1 H1 G2 H2 VP C1
      C1 B1 G7 H8 VP H2 G2 H1
      B1 H1 G7 C1 G2 H8 VP H2
      G2 H2 G7 C1 VP H8
C1 A7 G7 G2 H2 B1 VP H8 VP G1 VP H1
      G1 B1 VP H8 VP H2 VP H1
G2 H1 G7 B1 H2 H8 VP G1
      G1 H8 VP H2
      H2 B1 G7 H8 VP G1
      G1 B1 G7 H8 VP H2
      G1 B1 G7 H8 VP H2 G2 H1
B1 A7 G7 C1 G2 H1 H2 H8 VP G1
      G1 H8 VP H2
      G1 H1 G2 H8 VP H2
      G2 C1 G7 H1 H2 H8 VP G1
      G1 H8 VP H2
      G1 H1 G7 C1 G2 H8 VP H2
      G2 H2 G7 C1 VP H8
  
```

# Classement FFO

| Joueurs français |     |      |       | Joueurs étrangers |                         |       |      |     |     |       |        |                       |       |
|------------------|-----|------|-------|-------------------|-------------------------|-------|------|-----|-----|-------|--------|-----------------------|-------|
| 2438             | +/- | 58   | (196) | [-2]              | NICOLET Stéphane (GM)   | {J}   | 2270 | +/- | 138 | (30)  | [-17]  | LEADER Imre           | {GB}  |
| 2413             | +/- | 72   | (122) | [-6]              | CASPARD Emmanuel (GM)   | {CDN} | 2242 | +/- | 185 | (13)  | [-14]  | LESMANA Hendra        | {RI}  |
| 2382             | +/- | 61   | (176) | [+38]             | KASHIWABARA Takuji (GM) | {USA} | 2223 | +/- | 115 | (43)  | [-31]  | ANDERSSON Göran       | {S}   |
| 2367             | +/- | 136  | (37)  | [-27]             | JUHEM Philippe (GM)     | {J}   | 2207 | +/- | 113 | (54)  | [+4]   | BERG Matthias         | {D}   |
| 2356             | +/- | 92   | (75)  | [-26]             | TASTET Marc (GM)        | {J}   | 2196 | +/- | 183 | (19)  | [-46]  | VECCHI Elisabetta     | {I}   |
| 2342             | +/- | 187  | (19)  | [-18]             | RALLE Paul              | {DK}  | 2193 | +/- | 87  | (73)  | [-69]  | HORN Per              | {DK}  |
| 2294             | +/- | 76   | (99)  | [-30]             | LAZARD Emmanuel (GM)    | {DK}  | 2173 | +/- | 96  | (66)  | [-2]   | VALLUND Henrik        | {DK}  |
| 2189             | +/- | 62   | (152) | [-86]             | CORDY Alexandre (GM)    | {I}   | 2155 | +/- | 91  | (75)  | [-1]   | STANZIONE Pierluigi   | {I}   |
| 2150             | +/- | 115  | (43)  | [-18]             | COLLAY Frédéric (M)     | {GB}  | 2154 | +/- | 117 | (41)  | [-24]  | TURNER Ian            | {GB}  |
| 2118             | +/- | 156  | (26)  | [-29]             | LANUIT Christophe       | {NL}  | 2149 | +/- | 180 | (19)  | [-24]  | HAUGLAND Jan-Kristian | {NL}  |
| 2110             | +/- | 140  | (31)  | [+18]             | ROBIN François (M)      | {I}   | 2144 | +/- | 139 | (35)  | [+11]  | ROMANO Benedetto      | {I}   |
| 2105             | +/- | 67   | (133) | [-41]             | AUZENDE Frédéric (M)    | {I}   | 2144 | +/- | 147 | (29)  | [+49]  | VIVIANI Alberto       | {I}   |
| 2069             | +/- | 100  | (65)  | [-4]              | ABE Hiroyuki (M)        | {GB}  | 2136 | +/- | 134 | (35)  | [-8]   | DE GREY Aubrey        | {GB}  |
| 2063             | +/- | 75   | (107) | [-22]             | ANDRIANI Bintsu (M)     | {D}   | 2134 | +/- | 98  | (77)  | [+11]  | HOEHNE Andreas        | {D}   |
| 2040             | +/- | 194  | (23)  | [+37]             | SARKISSIAN Jean-Paul    | {S}   | 2131 | +/- | 107 | (48)  | [-33]  | BERNER Nils           | {S}   |
| 2039             | +/- | 114  | (41)  | [-58]             | BASSO Jean-Luc          | {KOR} | 2115 | +/- | 199 | (14)  | [-14]  | KIM KWAN Soo          | {KOR} |
| 2015             | +/- | 209  | (15)  | [-90]             | CERVANTES Christophe    | {I}   | 2107 | +/- | 116 | (45)  | [-9]   | MENOZZI Giuseppe      | {I}   |
| 2015             | +/- | 148  | (32)  | [-32]             | SCHERNO Dominique       | {NL}  | 2103 | +/- | 93  | (75)  | [+8]   | DE GRAAF Jan C.       | {NL}  |
| 2012             | +/- | 136  | (36)  | [+38]             | SAHLI David             | {CDN} | 2101 | +/- | 208 | (13)  | [-14]  | CORIO Marc            | {CDN} |
| 1997             | +/- | 222  | (12)  | [nv]              | JACQUET François        | {S}   | 2097 | +/- | 103 | (53)  | [+1]   | BERNER Johan          | {S}   |
| 1985             | +/- | 246  | (11)  | [-8]              | MASSIRE Christian       | {I}   | 2091 | +/- | 113 | (51)  | [-12]  | FERRANDO Marco        | {I}   |
| 1980             | +/- | 120  | (47)  | [-38]             | STEVENS Patrice         | {S}   | 2077 | +/- | 176 | (17)  | [-41]  | RIGNELL Daniel        | {S}   |
| 1932             | +/- | 122  | (47)  | [-53]             | POIRIER Serge           | {S}   | 2069 | +/- | 194 | (16)  | [-16]  | STEENTOFT Bengt       | {S}   |
| 1914             | +/- | 81   | (94)  | [+3]              | SEKNADJÉ José (M)       | {NL}  | 2068 | +/- | 97  | (70)  | [-69]  | KORTENDIJK Albert     | {NL}  |
| 1900             | +/- | 149  | (30)  | [+96]             | SCHNEIDER Denis         | {AUS} | 2062 | +/- | 62  | (158) | [-22]  | HUBBARD Geoff         | {AUS} |
| 1854             | +/- | 171  | (26)  | [-147]            | CARANDO Cyril           | {NL}  | 2062 | +/- | 121 | (42)  | [+3]   | CLAASSEN Mathijs      | {NL}  |
| 1809             | +/- | 310  | (5)   | [-40]             | BERNOU Stéphane         | {GB}  | 2056 | +/- | 194 | (17)  | [-30]  | MITCHELL Louis        | {GB}  |
| 1808             | +/- | 146  | (36)  | [+24]             | VAN NUVEL Jean-Michel   | {NL}  | 2039 | +/- | 139 | (39)  | [nv]   | LE COMTE Michiel      | {NL}  |
| 1717             | +/- | 293  | (9)   | [-8]              | LECOMTE Sébastien       | {GB}  | 2035 | +/- | 97  | (66)  | [-29]  | MARSON Phil           | {GB}  |
| 1668             | +/- | 154  | (31)  | [+13]             | SAINT-JOURS Emmanuel    | {GB}  | 2021 | +/- | 174 | (22)  | [-86]  | WORMLEY Mark          | {GB}  |
| 1654             | +/- | 245  | (23)  | [-45]             | LARGOUNEZ Guillaume     | {NL}  | 2021 | +/- | 94  | (68)  | [-41]  | DEN HAAN Frank        | {NL}  |
| 1647             | +/- | 213  | (15)  | [-3]              | BLINDAUER Emmanuel      | {B}   | 2014 | +/- | 154 | (22)  | [+74]  | LECAT Renaud          | {B}   |
| 1645             | +/- | 219  | (15)  | [-5]              | MULLER Isabelle         | {B}   | 2010 | +/- | 174 | (18)  | [+21]  | ALARID Serge          | {B}   |
| 1644             | +/- | 134  | (51)  | [-15]             | LANG Frédéric           | {AUS} | 2010 | +/- | 187 | (19)  | [-19]  | HUBBARD Paul          | {AUS} |
| 1629             | +/- | 378  | (5)   | [-2]              | DE LA BOISSERIE Bruno   | {DK}  | 2004 | +/- | 132 | (34)  | [-137] | VALLUND Torben        | {DK}  |
| 1621             | +/- | 211  | (16)  | [+6]              | ALEAUME Didier          | {B}   | 1999 | +/- | 141 | (28)  | [+31]  | DAIX Alain            | {B}   |
| 1508             | +/- | 395  | (5)   | [+82]             | LECLERC Antoine         | {I}   | 1998 | +/- | 123 | (42)  | [-13]  | FASCE Paolo           | {I}   |
| 1459             | +/- | 224  | (25)  | [+209]            | HERVÉ Jacqueline        | {GB}  | 1987 | +/- | 177 | (18)  | [+12]  | DAS Jeremy            | {GB}  |
| 1452             | +/- | 168  | (45)  | [-75]             | MICHEL Stéphane         | {CZ}  | 1954 | +/- | 177 | (22)  | [-61]  | VORACEK Miroslav      | {CZ}  |
| 1370             | +/- | 281  | (14)  | [-75]             | RATONNAT Corentin       | {CZ}  | 1951 | +/- | 115 | (56)  | [-29]  | STASTNA Jan           | {CZ}  |
| 1309             | +/- | 357  | (9)   | [+255]            | CARLACH Jean-Claude     | {J}   | 1940 | +/- | 161 | (24)  | [-16]  | FURUSAKI Yoko         | {J}   |
| 1302             | +/- | 414  | (5)   | [-61]             | PÉLISSIER Laurent       | {DK}  | 1922 | +/- | 102 | (59)  | [-72]  | BADSTED Palle         | {DK}  |
| 1263             | +/- | 1807 | (5)   | [-49]             | QUIN Sylvain            | {I}   | 1918 | +/- | 172 | (26)  | [nv]   | LAMBERTI Luigi        | {I}   |
| 1211             | +/- | 268  | (16)  | [-16]             | CASSARD Thierry         | {B}   | 1879 | +/- | 79  | (100) | [+14]  | DE LIT Pierre         | {B}   |
| 1138             | +/- | 261  | (21)  | [-32]             | BERNARD Brice           | {I}   | 1844 | +/- | 133 | (43)  | [-11]  | DELISI Alice          | {I}   |
| 1125             | +/- | 243  | (19)  | [-76]             | NGUYEN David            | {NL}  | 1840 | +/- | 92  | (88)  | [+10]  | VAN DE ZANDE Josbert  | {NL}  |
| 984              | +/- | 173  | (84)  | [-90]             | TORRI Marie-Christine   | {CZ}  | 1838 | +/- | 96  | (77)  | [+33]  | TESINSKY Jakob        | {CZ}  |
| 975              | +/- | 302  | (12)  | [-70]             | DUHAMEL Guillaume       | {I}   | 1831 | +/- | 125 | (46)  | [-121] | CASTELLANO Giorgio    | {I}   |
| 949              | +/- | 245  | (19)  | [-100]            | PONTONNIER Jérôme       | {IL}  | 1816 | +/- | 192 | (18)  | [-16]  | SHIFMAN Leonid        | {IL}  |
| 752              | +/- | 333  | (7)   | [-74]             | ADDARIO Vincent         | {NL}  | 1801 | +/- | 132 | (45)  | [-155] | DUFOUR Mark           | {NL}  |
| 749              | +/- | 388  | (16)  | [-45]             | DAVID Geneviève         | {DK}  | 1763 | +/- | 103 | (70)  | [-18]  | AAGAARD-HANSEN Jens   | {DK}  |
| 725              | +/- | 224  | (19)  | [-56]             | DUMOULIN Maureen        | {B}   | 1740 | +/- | 172 | (24)  | [+53]  | DOIGNE Fabrice        | {B}   |
| 704              | +/- | 274  | (12)  | [-66]             | DAVID Benjamin          | {B}   | 1737 | +/- | 177 | (22)  | [+51]  | HERBEUVAL Olivier     | {B}   |
| 607              | +/- | 259  | (12)  | [-64]             | OLIJNIK Maxence         | {DK}  | 1704 | +/- | 178 | (24)  | [+8]   | MAARTENSSON Mikael    | {DK}  |
| 561              | +/- | 310  | (12)  | [-65]             | BAUDRY Anthony          | {CZ}  | 1704 | +/- | 132 | (42)  | [+88]  | RYBARIK Ivo           | {CZ}  |
| 495              | +/- | 321  | (12)  | [-64]             | GUILLAUD Audrey         | {I}   | 1683 | +/- | 156 | (35)  | [+41]  | BIANCHI Paolo         | {I}   |
| 439              | +/- | 346  | (7)   | [-66]             | SAMBA Sylla             | {NL}  | 1679 | +/- | 168 | (28)  | [nv]   | KOOL Jeroen           | {NL}  |
| 246              | +/- | 419  | (24)  | [-467]            | TORRI-PEILLON Maureen   | {CZ}  | 1678 | +/- | 171 | (30)  | [+103] | KANOVSKY Petr         | {CZ}  |
| 38               | +/- | 458  | (7)   | [-62]             | FARDJALLAH Sofien       | {I}   | 1677 | +/- | 134 | (42)  | [+40]  | BERSAGLIERI Daniela   | {I}   |
| -214             | +/- | 526  | (12)  | [-61]             | DANGANY Stéphanie       | {CZ}  | 1624 | +/- | 156 | (29)  | [+220] | KOHLMANN Tomas        | {CZ}  |
| -441             | +/- | 481  | (12)  | [-59]             | ULRICH Amaud            | {I}   | 1622 | +/- | 151 | (31)  | [+118] | VECCHI Maria-Serena   | {I}   |
|                  |     |      |       |                   |                         |       | 1607 | +/- | 162 | (41)  | [nv]   | VUORELA Sune          | {DK}  |
|                  |     |      |       |                   |                         |       | 1580 | +/- | 199 | (22)  | [-74]  | HAIGH David           | {GB}  |
|                  |     |      |       |                   |                         |       | 1542 | +/- | 182 | (25)  | [nv]   | VENERATO Fabrizio     | {I}   |
|                  |     |      |       |                   |                         |       | 1537 | +/- | 155 | (28)  | [+207] | STENEKER Willem       | {NL}  |
|                  |     |      |       |                   |                         |       | 1497 | +/- | 153 | (30)  | [+84]  | KVAPILOVA Hana        | {CZ}  |
|                  |     |      |       |                   |                         |       | 1485 | +/- | 133 | (45)  | [+291] | ILBRINK Jarl          | {NL}  |
| 2691             | +/- | 192  | (18)  | [-17]             | MURAKAMI Takeshi (GM)   | {NL}  | 1477 | +/- | 142 | (39)  | [nv]   | LAUTENBACH Marijke    | {NL}  |
| 2520             | +/- | 140  | (32)  | [-13]             | KRZYWONOS Tim           | {CZ}  | 1476 | +/- | 131 | (55)  | [+8]   | SIC Vojtech           | {CZ}  |
| 2504             | +/- | 196  | (13)  | [-18]             | SCHREIBER Raphael       | {USA} | 1437 | +/- | 135 | (43)  | [+38]  | WITTING Sipke         | {NL}  |
| 2455             | +/- | 198  | (13)  | [-14]             | SAKAGUCHI Kazuhiro      | {J}   | 1435 | +/- | 178 | (29)  | [+61]  | KOHLMANN Daniel       | {CZ}  |
| 2430             | +/- | 104  | (74)  | [-11]             | BRIGHTWELL Graham (GM)  | {DK}  | 1409 | +/- | 197 | (20)  | [nv]   | BLIJEVEN Mireille     | {NL}  |
| 2424             | +/- | 111  | (63)  | [+10]             | FELDBORG Karsten (GM)   | {I}   | 1346 | +/- | 156 | (37)  | [-8]   | KVAPLIK Martin        | {CZ}  |
| 2423             | +/- | 179  | (19)  | [-21]             | SHIFMAN Benyamin        | {I}   | 1321 | +/- | 144 | (38)  | [nv]   | PLUKKER Marijke       | {NL}  |
| 2400             | +/- | 112  | (50)  | [-12]             | MARCONI Francesco       | {NL}  | 1145 | +/- | 199 | (24)  | [nv]   | SLOT Bas              | {NL}  |
| 2389             | +/- | 197  | (13)  | [-20]             | MINE Tatsuya            | {USA} | 1110 | +/- | 169 | (41)  | [-100] | RYBARIK Jan           | {CZ}  |
| 2381             | +/- | 136  | (34)  | [-72]             | LUND JENSEN Erik (GM)   | {DK}  | 1104 | +/- | 168 | (27)  | [nv]   | KWERREVELD Nico       | {NL}  |
| 2370             | +/- | 120  | (52)  | [-22]             | SHAMAN David (GM)       | {USA} | 1040 | +/- | 183 | (35)  | [+105] | ZIVNICEK Marek        | {CZ}  |
| 2316             | +/- | 122  | (37)  | [+43]             | SILVOLA Andrea          | {I}   | 895  | +/- | 162 | (38)  | [nv]   | PLUKKER Jean          | {NL}  |
| 2316             | +/- | 103  | (56)  | [-100]            | HIDAYAT Romy            | {RI}  | 849  | +/- | 183 | (24)  | [nv]   | KWERREVELD Maatke     | {NL}  |
| 2276             | +/- | 86   | (81)  | [+7]              | BARNABA Donato          | {I}   |      |     |     |       |        |                       |       |

Voici le classement de la FFO au 30 juin 2001. Il prend en compte, depuis le classement paru dans *Fforum 60*, le tournoi international de Naples (21 et 22/4/2001), le tournoi de Grenoble (29/4/2001), le tournoi Ile de France 3 (13/5/2001), le tournoi international de Copenhague (19 et 20/5/2001), le tournoi Ile de France 4 (16/6/2001), le tournoi international d'Amsterdam (23 et 24/6/2001), plus des tournois européens.

Pour plus de clarté, les joueurs sont séparés en deux catégories : français et étrangers, 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 60* (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.

Retrouvez le classement mis à jour sur Internet : <http://mageos.ifrance.com/othello/classement.html>

# 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.

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. Vous désirez créer un club, devenir responsable local FFO ? Écrivez à FFO (Clubs), B.P. 383, 75626 PARIS Cedex 13.

Un club existe dès lors que des joueurs se réunissent dans une ville. Il suffit d'avoir un local, éventuellement votre logement et la FFO peut vous prêter des jeux.

**Pendant l'été, la plupart des clubs suspendent leurs activités.**

- Paul Ralle  
☎ 05 46 38 55 48  
73 rue du Dr P. Métadier  
17200 **ROYAN**
- Bruno de la Boisserie  
☎ 02 32 38 40 01  
3 rue François Millet  
27180 **ST SÉBASTIEN DE MORSENT**
- ⇨ Bruno Draper  
☎ 05 62 74 09 14  
31000 **TOULOUSE**
- David Sahli  
☎ 05 56 40 36 80  
Résidence Ronceval  
3 rue Francisco Goya  
33150 **CENON**
- ⇨ Club de Bordeaux  
Le samedi à partir de 18h  
Café « La Concorde »  
50 rue du Maréchal Joffre  
Contact : David Sahli  
☎ 05 56 40 36 80
- Serge Poirier  
☎ 02 99 60 94 21  
35 rue des Méliers  
35650 **LE RHEU**
- ⇨ Club de Rennes  
Contact : Serge Poirier  
☎ 02 99 60 94 21
- ⇨ Club de Grenoble  
Le mercredi à 20h45  
MJC Anatole France  
Cours de la libération  
38000 **GRENOBLE**  
Contact : T. Kashiwabara  
☎ 04 38 12 93 43
- Denis Scheidecker  
☎ 03 26 47 21 90  
8 rue David  
51100 **REIMS**
- ⇨ Club de Reims  
Contact : D. Scheidecker  
☎ 03 26 47 21 90
- ⇨ Association IGOR  
(igor.outness.net)  
Guilain Dorsimont  
☎ 03 20 20 90 00  
2 rue St Vincent de Paul  
59650 **VILLENEUVE-D'ASCQ**
- ⇨ Thierry Gruson  
B2-26 rés. Anne Franck  
rue des Résistants  
59840 **PÉRENCHIES**
- Jean-Manuel Mascort  
☎ 01 30 24 31 64  
8 rue de Breuil le Vert  
60290 **RANTIGNY**
- Dominique Scherno  
☎ 03 88 44 06 39  
14 rue de Rathsamhausen  
67100 **STRASBOURG**
- ⇨ Club de Strasbourg  
Contact : D. Scherno  
☎ 03 88 44 06 39
- ⇨ Paul Freyss  
☎ 03 89 46 17 80  
18 rue de la Banlieue  
68110 **ILLZACH**
- Serge Prost  
27 rue de la Sarra  
69600 **OULLINS**
- Jean-Paul Sarkissian  
☎ 04 78 75 90 27  
17 rue Catherine Favre  
69008 **LYON**
- ⇨ Club de Lyon  
Contact : Jean-Paul Sarkissian  
☎ 04 78 75 90 27
- ⇨ Club Multijeu de Haute-Savoie  
Le jeudi de 19h à 21h  
MJC de la Roche sur Foron  
287 av. Jean Jaurès  
74800 **ROCHE / FORON**  
Contact : Olivier Lacroix  
☎ 04 50 71 17 29
- ⇨ Club Normale Sup Paris  
Le mardi à 20h30, salle E  
45 rue d'Ulm  
75005 **PARIS**  
Contact : Marc Tastet  
☎ 01 40 44 03 95
- Stéphane Nicolet  
☎ 01 43 72 53 55  
24 rue Titon  
75011 **PARIS**
- Christophe Cervantes  
☎ 04 90 32 43 23  
2 impasse Jean Dorat  
84130 **LE PONTET**
- Sylvain Quin  
☎ 05 49 59 06 87  
68 bd du Pont-Achard  
86000 **POITIERS**
- Élie Cali  
☎ 01 48 25 43 01  
appt. 231  
9 rue de Sèvres  
92100 **BOULOGNE**
- ⇨ Tart'en Pions  
Café-Jeux sans alcool  
Club Multijeu  
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**  
☎ 01 47 82 46 38  
Bus 164, arrêt Félix Faure,  
SNCF Gare des Vallées
- ⇨ Clubs sur Internet :  
[www.vog.ru](http://www.vog.ru) (anglophone)  
[www.zonejeux.com](http://www.zonejeux.com)  
(francophone)
- ⇨ Club minitel : 3614 ALP2
- La page web de la FFO est  
à l'adresse : <http://www.othello.fr.st>
- La page de téléchargement  
des fichiers de la base de  
parties au format WThor  
est à l'adresse :  
<http://mageos.ifrance.com/othello/>

FF 61

## BULLETIN D'ADHÉSION À LA FFO

Oui, je désire adhérer pour un an à la Fédération Française d'Othello, adhésion incluant quatre numéros de *Fforum*.

Adulte : 150 F.       Moins de 18 ans : 100 F.       Résident à l'étranger : 180 F.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

Pays : ..... Téléphone : .....

Date de naissance : . . / . . / . . Email : .....

Date et signature : ..... Profession : .....

# Agenda

## FRANCE SÉLECTIONS

Sélections pour le championnat de France  
En 5 rondes, ouvertes à tous.

**Poitiers : samedi 25 août 2001 à 14h**

Informations : Sylvain Quin ☎ 05 49 59 06 87

D'autres sélections sont prévues mais les dates ne sont pas encore connues. Contactez les responsables indiqués.

**Amiens :** Claude Wiart ☎ 03 22 92 50 59

**Avignon :** Christophe Cervantes ☎ 04 90 32 43 23

**Bordeaux :** David Sahli ☎ 05 56 40 36 80

**Lille :** Guilain Dorsimont ☎ 03 20 20 90 00

**Lyon :** Guillaume Largounez ☎ 04 72 43 06 58

**Marseille :** Cyril Carando ☎ 04 91 46 74 24

**Reims :** Denis Scheidecker ☎ 03 26 47 21 90

**Rennes :** Serge Poirier ☎ 02 99 60 94 21

**Strasbourg :** Dominique Scherno ☎ 03 88 44 06 39

## FRANCE CHAMPIONNAT DE FRANCE

Les sélections auront lieu dans toute la France pendant tout l'été.

**La finale se déroulera à Paris**

**samedi 22 et dimanche 23 septembre 2001**

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

## ÉTATS-UNIS CHAMPIONNAT DU MONDE

**début novembre 2001**

Lieu du tournoi : probablement New-York, USA

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

## FRANCE FINALE DU GRAND PRIX 2001

Préqualificatif pour le championnat du Monde 2002  
Tournoi sur invitation, réservé aux six premiers joueurs humains français au classement du Grand Prix de France arrêté le 15 novembre 2001.

**Samedi 1<sup>er</sup> et dimanche 2 décembre 2001**

## ITALIE TOURNOI INTERNATIONAL DE MILAN

Premier tournoi du Grand Prix d'Europe 2002  
Préqualificatif pour le championnat du Monde 2002  
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

**Samedi 8 et dimanche 9 décembre 2001**

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

## FRANCE TOURNOI B DE PARIS

En 5 rondes de 2x20mn, ouvert à tous sauf aux ordinateurs, aux Maîtres et Grands-Maîtres et aux huit premiers joueurs français officiels du classement publié dans *Fforum 62*.

**Dimanche 2 décembre 2001 à 14h**

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

## FRANCE TOURNOI DE NOËL DE PARIS

En 5 rondes, ouvert à tous.

**Samedi 22 décembre 2001 à 13h45**

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

## BELGIQUE TOURNOI INTERNATIONAL DE BRUXELLES

Cinquième Tournoi du Grand Prix d'Europe 2001  
Préqualificatif pour le championnat du Monde 2001  
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

**Samedi 28 et dimanche 29 juillet 2001**

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

## ANGLETERRE OLYMPIADES DES JEUX

**du samedi 18 au lundi 27 août 2001**

Le championnat d'Europe, le championnat du monde sur othellier 10x10, le championnat du monde blitz ainsi que de nombreux tournois débutants ou non se tiendront pendant ces olympiades.

Informations : sur Internet <http://www.msoworld.com>

## FRANCE TOURNOI INTERNATIONAL DE PARIS

Dernier tournoi du Grand Prix d'Europe 2001  
Préqualificatif pour le championnat du Monde 2001  
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

**Samedi 1<sup>er</sup> et dimanche 2 septembre 2001**

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

Lieu du tournoi : 14 ou 26 rue Richer, 75009 PARIS

Droits d'inscription : 170 FF

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