

FFORUM



Le magazine de la Fédération Française d'Othello

ETE 2007

www.ffothello.org

Magazine

France junior 2006

Internationaux 2007

Initiation

Tactique du stoner

Vu au mondial

Autour du jeu

Mon amour pour Othello

Première expérience

Rencontrer Othello

Hard Métal et othello

Parties

Barre - Brightwell

Tamenori - Seeley

Finale junior

Problèmes

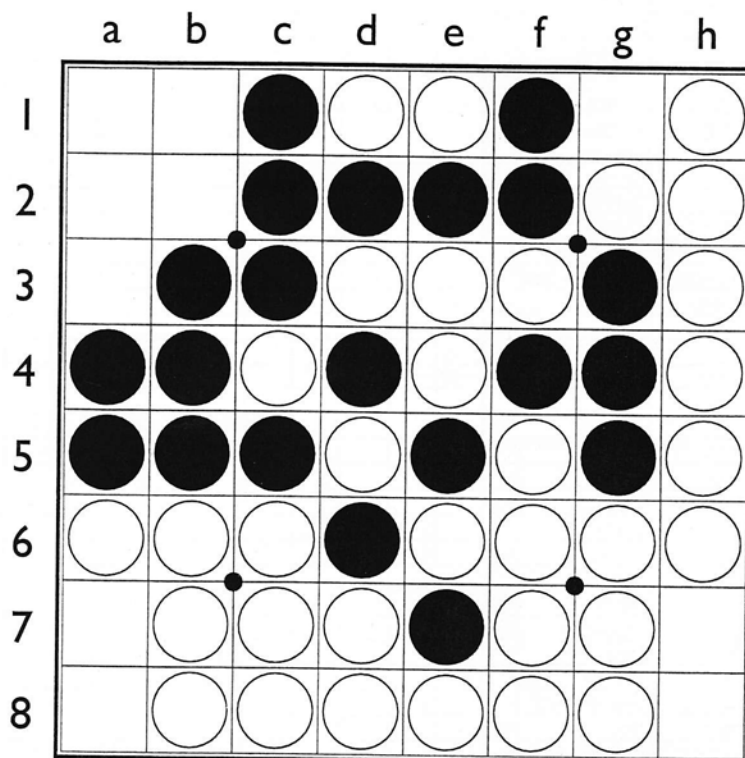
N°80

5 euros

Le prochain championnat du monde aura lieu en Grèce

I. Leader bien parti au grand prix d'Europe 2007 !

Le tournoi de Paris à la rentrée !



Noir joue et gagne...

Édito

La dernière fois que j'ai battu Kasparov, il s'est cherché des excuses : « Je suis rouillé, ça fait longtemps que je n'ai pas joué ; la politique ça m'épuise et puis la prochaine fois on jouera dans mon rêve, là, tu as l'avantage du terrain. » La dernière fois que je me suis fait étendre par Stéphane Nicolet, il m'a dit : « Quand est-ce que tu penses que ça s'est joué ? Ici, je pense que ça c'était mieux. Parce qu'après ça : pif, paf, pouf et là, ça devient dur à jouer. » Ah oui. Et la fois où j'ai battu Takuji Kashiwabara, il m'a sobrement serré la main et félicité. Dans le dernier numéro de Fforum, Thierry Lévy-Abégnoli lançait un appel aux bonnes volontés expliquant par quelles voies ceux qui le souhaitaient pouvaient contribuer directement à la vie de la fédération (prosélytisme, articles, commentaires sur le site, etc.). Il est une autre contribution qu'il oublie, qui paraît un peu triviale : jouer. La fédération c'est un organisme juridique ; c'est aussi une communauté de joueurs. Et une communauté formidable de joueurs de tous niveaux, tous enthousiastes. Chacun peut trouver adversaire à sa mesure, bourreau systématique ou victime consentante dans les rangs des adhérents et j'ai le sentiment que cette richesse n'est pas suffisamment exploitée. Personnellement, je n'ai jamais autant progressé qu'en écoutant des gens de la fédé et en jouant avec eux. Le jeu est individuel mais l'intensité des échanges entre joueurs permet la progression collective — des meilleurs comme des moins performants. Au Japon, Tamenori domine peut-être la mêlée mais la réserve de bons joueurs est énorme grâce à une culture du jeu et une importante fédération. En quel-

ques années, des fédérations se sont créées en Asie et nous avons vu les dégâts que ces nouveaux joueurs pouvaient faire au championnat du monde 2006. Certes c'était le premier championnat du monde auquel ils pouvaient se rendre. Mais regardons aussi la fédération polonaise : c'est une espèce de grande famille et ils ont progressé tous ensemble par la coopération et l'émulation. Profitons davantage du fait que nous partageons au moins deux choses : l'amour du jeu et la langue. Rien de tel que de discuter autour d'un plateau d'Othello (même virtuel) pour formaliser les concepts, tester ses hypothèses et progresser. Nous vous attendons aux tournois et dans les clubs bien sûr. Mais, s'il n'y en a pas près de chez vous, pensez à Internet ! Une communauté solide se retrouve déjà sur kurnik.org (site totalement gratuit) : n'hésitez pas à les rejoindre. Pour ceux qui n'ont pas le loisir de parties live comme moi, le site www.littlegolem.net (également gratuit) permet de se lancer dans un nombre illimité de parties par correspondance. Ainsi chacun peut jouer à son rythme et commenter la partie avec son adversaire. J'ai testé avec beaucoup de bonheur ce système avec Jean-Pierre Avy. On peut ainsi jouer à Othello cinq minutes par jour et progresser à son rythme. Et d'ici peu, nous gagnerons aussi des grand prix d'Europe comme Takuji Kashiwabara ou des préqualificatifs comme Frédéric Auzende. Et on battra Kasparov — voire Tamenori.

Amitiés othellistiques

Grand prix de France 2007

			Paris	CF06	IDF3	IDF4	IDF5	PrPar	IDF1	PrRer	IDF2	Renn	IDF3	Total
Barre	Sébastien	F	60	200	144	170		30			144		144	892
Kashiwabara	Takuji	F	90	60				75	50	200		200		675
Caspard	Emmanuel	F		90	144	55		200					144	633
Auzende	Frédéric	F		40		18	200		200				50	508
Nicolet	Stéphane	F		140	144	55		75	90					504
Andriani	Bintsa	F	2	2		170		30		60	144		25	433
Dauba	Cédric	F						30	140			115	144	429
Delaunay	Arnaud	F		0			40	140	140				25	345
Lévy-Abégnoli	Thierry	F		18	44	10	97		20		144			333
Lazard	Emmanuel	F		18	44	18	97	30	50					257
Poirier	Serge	F		0	44					90		115		249
Kortendijk	Albert	NL	200											200
Margarit	Éric	F				55	97							152
Marconi	Francesco	I	140											140
Benoit	Serge	F			13	55		15						83
Lecat	Monique	B			13						44			57
Ovion	Jacques	F									44		13	57
Lefebvre	Thierry	F		2									50	52
Monrose	Olivier	F									44			44
Saenger	Christian	F								40				40
Gaudaire	Arthur	F											38	38
Gélin	Gabriel	F											38	38
Poirier	Thibault	F											38	38
Torri	Marie-Christine	F											38	38
Juhem	Philippe	F		30										30
Aspenryd	Henry	S	27											27
Hobo	Roel	NL	27											27
Ortiz	George	OZ	27											27
Stenberg	Veronica	S	27											27
Berthier	Julien	F									18			18
Zajac	Jonathan	F									18			18
Cluzon	Gilles	F						15						15
Bentolila	Sarah	F											13	13
Eymard	Joël	F			13									13
Lemoine	Joane	F			13									13
Butin	Pierre	F		10										10
Kracyk	Roman	PL	10											10
Couderc	Isabelle	F										8		8
Hervé	Jacqueline	F			0							8		8
Maigne	Léna	F										8		8
Poirier	Antoine	F										8		8
Delfaud	Jean-Baptiste	F									5			5
Teboul	Noé	F									5			5
Zajac	Thomas	F									5			5
de Graaf	Jan C.	NL	2											2
Fransen	Martin	NL	2											2
Scherno	Dominique	F		2										2
Staignre	Pascal	F		2										2

Sommaire

- 4 ♦ Magazine
- 9 ♦ Problèmes
- 10 ♦ Mon amour pour Othello
- 11 ♦ Rencontrer Othello
- 12 ♦ Barre - Brightwell
- 13 ♦ Vu au championnat du monde
- 15 ♦ Hard Metal
- 16 ♦ Première expérience
- 17 ♦ Tamenori - Seeley
- 20 ♦ Initiation : le stoner
- 21 ♦ Finale championnat junior
- 23 ♦ Solitaire
- 24 ♦ Agenda

Ont participé à ce numéro :

Frédéric AUZENDE

Sébastien BARRE

Sarah BENTOLILA

Nancy DARK

Takuji KASHIWABARA

Emmanuel LAZARD

Thierry LEFEBVRE

Thierry LÉVY-ABÉGNOLI

Serge POIRIER

Markus SCHORETTIS

Hideshi TAMENORI

Marc TASTET

Directeur de la publication :

Jean-Manuel MASCORT

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 : Jean-Manuel MASCORT

Trésorier : Serge BENOIT

Secrétaire : Serge POIRIER

Membres du conseil : Cédric DAUBA,
Thierry LEFEBVRE, Monique LECAT,
Claude QUAZZO, Dominique SCHERNO,
Thierry LÉVY-ABÉGNOLI,

F.F.Othello (c/o S. Poirier)

35 rue des Méliers, 35650 Le RHEU
contact@ffothello.org

OTHELLO® est une marque déposée,
distribuée par MATTEL France

La gaffe du trimestre

Après avoir joué b2, Noir voulait Taniguchiser Blanc en jouant g2. C'est effectivement un plan gagnant : 43.g2 c8 a8 b8 a1 h1 h2 b1 g8 l'emporte 36-28. Mais au lieu de poursuivre en g2, Noir change soudain d'idée en voyant que c8 semble lui assurer la parité... Hélas, Blanc prend alors le coin a8 et Noir se rend aussitôt compte qu'il ne peut répondre en b8 sans se faire arnaquer au nord, car ce faisant il noircit tout le prébord ouest... Bilan : 36-28 pour... Blanc.

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

Noir joue et... gaffe !

Magazine

Championnat junior 2006

Thierry LÉVY-ABÉGNOLI

Vent de fraîcheur au championnat de France junior 2006

Marqué par une participation record, l'édition 2006 du championnat de France junior a été remportée par Jennyfer Dos Santos Vidal qui, à seulement 11 ans, a impressionné les organisateurs du tournoi. C'est également une fille, Marine Saxstad, qui a conquis le titre des moins de douze ans. Mais commençons par le commencement. Quarante-quatre jeunes joueurs, tel est le nombre record de participants à cette compétition qui s'est déroulée le dimanche 19 novembre dernier au centre Vercingétorix (centre d'animation de la Mairie de Paris). À cette petite foule, il fallait ajouter celle des parents et accompagnateurs. Au final, une fameuse ambiance entre les rondes, tandis que durant les parties régnait un silence parfaitement adapté à la réflexion.

Cette année, la compétition était particulièrement ouverte dans la mesure où Patrick Jamet, tenant du titre et quadruple champion de France junior, était absent, atteint par la limite d'âge. L'essentiel du tournoi s'est déroulé en sept rondes qui se sont globalement bien passées. L'absence délibérée de pendules n'a pas empêché que les parties soient suffisamment rapides pour que l'on soit assuré de respecter le planning. Un seul incident notable à signaler : après avoir pris plusieurs rôles, un joueur a piqué une véritable crise de nerfs, expliquant entre deux sanglots qu'il ne comprenait pas, car « chez lui, il y arrivait très bien ». Mais le championnat de France, c'est un autre niveau mon p'tit gars !

À l'issue des sept rondes se sont détachés Jennyfer Dos Santos Vidal et Yildiray Karpuz qui ont tout deux totalisé six victoires. Ils se sont donc affrontés dans la finale toutes catégories bien que Jennyfer Dos Santos Vidal ait moins de 12 ans ! Parallèlement se dessinait en effet la finale des moins de 12 ans qui allait opposer Antoine Grossmann (cinq victoires et un match nul) à Marine Saxstad (cinq victoires). À noter que Thibault Poirier, vainqueur des moins de 12 ans en 2005, aurait pu prétendre à participer à cette finale mais, par manque de chance, il avait entretemps dépassé l'âge ! Avec égale-

ment cinq points, Antoine Poirier ne s'est fait subtiliser cette place en finale qu'à cause du départage.

Une championne qui a compris l'essence du jeu

Après les sept rondes, un diplôme a été remis officiellement à chaque participant. L'occasion pour les finalistes de se reposer et se concentrer avant les deux finales, qui se sont déroulées simultanément, cette fois avec des pendules (quinze minutes par joueur). Serge Poirier leur a expliqué que, durant les rondes, les joueurs étaient loin d'utiliser quinze minutes et qu'il n'était donc pas nécessaire d'adopter un rythme frénétique. Le message est bien passé.

Pour l'occasion, nous avons disposé des tables au centre de la salle, face aux dizaines de chaises occupées par le public. Ambiance solennelle garantie ! Dans la finale des plus de 12 ans, arbitrée par Stéphane Nicolet, Yildiray Karpuz a remporté la première partie. Mais Jennyfer Dos Santos Vidal a magistralement retourné la situation en s'imposant dans la revanche et la belle. Les joueurs confirmés qui ont assisté au duel — le champion de France en titre Sébastien Barre, l'ancien champion du monde Marc Tastet, et bien sûr Stéphane Nicolet (au palmarès trop long pour être étalé dans cet article) — ont été impressionnés par la technique de la jeune joueuse qui, à l'évidence, avait étudié la stratégie et s'était durement entraînée. Par deux fois, Jennyfer a en effet méthodiquement forcé son adversaire à lui concéder les coins, s'offrant ainsi des victoires faciles. Sébastien Barre ne tarissait pas d'éloges. Pour vous en convaincre, allez donc lire l'analyse de ces parties, dans ce même numéro de Fforum ! A posteriori, vous en conclurez certainement que le gain de la première manche par Yildiray Karpuz, dont le jeu est moins académique, apparaît comme un véritable exploit. Quoi qu'il en soit, Jennyfer devient la première fille à conquérir le titre national. Et aussi la plus jeune. Après avoir posé le dernier pion, elle ne semblait pas bien réaliser ce qui lui arrivait.

On est tenté de croire à un effet Ségolène Royal (qui venait d'être investie candidate du PS), au vu de la

finale des moins de 12 ans, arbitrée par Serge Poirier. C'est en effet également une fille — Marine Saxstad, 10 ans — qui l'a emporté, gagnant sans coup férir ses deux parties. Antoine Grossmann lui a toutefois donné du fil à retordre. Il faudra compter avec lui l'an prochain !

Finale des moins de 12 ans - 1

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

Saxstad 43-21 Grossman

Finale des moins de 12 ans - 2

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

Grossman 14-50 Saxstad

Classement final

- Dos Santos Vidal Jennyfer 6 +2
- Karpuz Yildiray 6 +1
- Grossmann Antoine 5,5
- Poirier Thibault 5
- Saxstad Marine 5
- Poirier Antoine 5
- Mawa Pierre 5
- Demarest Aurélie 5
- Rousset Gabriel 5
- Jovanovic Kevin 4,5
- Karpuz Erai 4
- Robert Achille 4
- Gaudaire Arthur 4
- Moreau Thibaud 4
- De La Rivière Tiphaine 4
- Lequeux Alexandre 4
- Hocini Raouf 4
- Rouaba Rami 4
- N'gazi Amir 4

Lelong Cindy	4
21. Nanchino Flore	3,5
Hui Fung	3,5
23. Rogel Arthur	3
Bouarioua Imed	3
Abderrahim Abelkarim	3
Westbrook Alex	3
Vincon Nathan	3

Morvan Oriane	3
Kichenin Daniel	3
Nouisser Cyrine	3
Roman Meryem	3
Bonneau Yann	3
Diananouka Claude	3
34. Bronze Hugo	2
Safti Noufel	2

Bacoul Shirley	2
De Leusse Angèle	2
Sylla Kadi	2
Idyadder Sara	2
40. Fontaine Wayan	1,5
41. Dana Benjamen	1
42. Vienne Mickael	0,5

Magazine Internationaux 2007

Barcelone 2007

Début de saison en fanfare pour Takuji qui réalise un sans-faute en Espagne : treize victoires et aucune défaite sur le week-end.

Classement final

1. Kashiwabara T.	{F}	11/11 +2
2. Madrona M.	{E}	10 +0
3. Nicolet S.	{F}	8 +2
4. Saiz R.	{E}	8 +0
5. Hobo R.	{NL}	7
6. Fu V.	{HK}	6
Fransen M.	{NL}	6
Jacobson T.A.	{S}	6
Budiño R.	{E}	6
Balaguer D.	{E}	6
11. Gärdebrink C.	{S}	5,5
12. Schotte T.	{B}	5
Bandrés J.	{E}	5
Martínez O.	{E}	5
15. Lozano P.	{E}	4
Vallejo J.	{E}	4
17. Schoretits M.	{A}	3
18. Mendoza M.	{E}	2
Mendoza J.	{E}	2

Finale 1

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

Kashiwabara 50-14 Madrona

L'ouverture de la première partie est une des suites classiques (mais pas la plus jouée) sur la Coccinelle moderne (14.f6) amenant à une nulle. Takuji dévie avec 25.c8 (au lieu de g5) permettant à Mario de continuer son bétonnage, mais l'Espagnol rate un temps crucial avec la séquence 34.h3 h5 h4 h2 b6 f3 e1 qui laisse

encore un temps à Noir en g7 au lieu de 34.h5 h4 b6 g7 c1 après quoi Noir ne peut retourner le pion g3 sous peine de se faire arnaquer en g8. La suite est une formalité pour Takuji, surtout après 44.f2 qui permet à Noir d'avoir un bord de 6+4 à l'est et lui garantit de nombreux pions dans les deux coins adjacents.

Finale 2

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

Madrona 13-51 Kashiwabara

Début de scénario un peu identique dans la seconde partie : Blanc bétonne. Sauf qu'à ce petit jeu, Mario se défend mal et Blanc se retrouve en position favorable après 31.b3 : il a le contrôle de la partie et de nombreux temps à l'ouest.

Rome 2007

Citons George Ortiz : « Bravo à Di Mattei qui a été très impressionnant durant tout le tournoi et doit désormais être compté parmi les tout meilleurs italiens. Lors du match pour la troisième place, Marconi était sur le point de gagner en deux parties (il avait gagné la première) mais a raté son stoner dans la deuxième, et l'Anglais a gagné la belle. Takuji, qui avait fini à 3/7 le premier jour, a tout gagné le dimanche matin mais malheureusement ce n'était pas suffisant. »

Domage qu'il n'y a pas eu plus de joueurs français à faire le déplacement pour ce sympathique tournoi.

Emmanuel LAZARD

Classement final

1. Di Mattei A.	{I}	9/11 +2
2. Barnaba D.	{I}	9,5 +0
3. Leader I.	{UK}	8,5 +2
4. Marconi F.	{I}	7,5 +1
5. Kashiwabara T.	{F}	7
6. Ortiz G.	{AUS}	6,5
7. Borassi M.	{I}	6
Sperandio R.	{I}	6
Hobo R.	{NL}	6
Andriani B.	{F}	6
11. Fransen M.	{NL}	5,5
Di Pietro M.	{I}	5,5
Signorini C.	{I}	5,5
Zieba G.	{PL}	5,5
15. Kortendijk A.	{NL}	5
Liguori T.	{I}	5
Kracyk R.	{PL}	5
Praseptyo L.	{NL}	5
Alami C.	{I}	5
20. Sperandio D.	{I}	4,5
Diodati M.	{I}	4,5
22. Tucci A.	{I}	4
23. Strada F.	{I}	3
Loro E.	{I}	3
Sagratella S.	{I}	3
26. Caviola L.	{I}	1

Finale 1

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

Barnaba 24-40 Di Mattei

Une ouverture un peu exotique (mais clairement préparée) de la part de Blanc. Efficace puisque Noir est un peu imprécis (11.f7, 15.h4 ou 17.h3 résistait mieux). Après 27.f1, il est clair que Blanc est en position gagnante : Noir a les bords, de l'influence et peu de mobilité.

La seconde partie est assez équilibrée, chacun des deux joueurs essayant de pousser l'adversaire à prendre de la frontière. 28.e8 prend le risque de laisser la parité à Noir mais celui-ci remplit inutilement une table avec 33.e1 d1 (il vaut souvent mieux laisser ce genre de paire pour plus tard : cela peut permettre de recouper une diagonale par exemple). Le score oscille de part et d'autre de la nulle jusqu'à ce que Blanc perde la parité avec 46.h2 (46.b2 a1 b1 a2 h3 gagnait 30-34).

Finale 2

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

Di Mattei 37-27 Barnaba

Cambridge 2007

Après une année 2006 pauvre en joueurs provenant de l'Hexagone, 2007 voit une belle performance française puisque nous occupons cinq des six premières places... mais en ratant la plus belle. C'est Imre Leader (le local de l'étape) qui coiffe Stéphane sur le fil alors que ce dernier avait dominé le système suisse.

Classement final

1. Leader I.	{GB}	8,5/11 +2
2. Nicolet S.	{F}	10 +0
3. Caspard E.	{F}	8 +2
4. Lazard E.	{F}	7,5 +0
5. Barre S.	{F}	6,5
Kashiwabara T.	{F}	6,5
Hand D.	{GB}	6,5
8. Hobo R.	{NL}	6
Lorentzen L.	{N}	6
Auzende F.	{F}	6
Beck D.	{GB}	6
Ortiz G.	{AUS}	6
13. Hubbard G.	{AUS}	5,5
Stanzione P.	{I}	5,5
15. Berg R.	{N}	5
Dyer J.	{GB}	5
17. Marson P.	{GB}	4,5
Fransen M.	{NL}	4,5
Szalankiewicz M.	{PL}	4,5
20. Pridmore B.	{GB}	4
Sneek M.	{NL}	4
Robison A.	{GB}	4
23. Campbell Y.	{GB}	2

Après une ouverture un peu (trop ?) originale, Noir se retrouve à l'extérieur et la finale ne pose pas de problème à Imre... ne devrait pas poser de problème à Imre... finit par poser des problèmes à Imre qui donne pions sur pions à Stéphane, tout étonné d'en compter 31 à la fin.

Finale 1

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

Nicolet 31-33 Leader

Bataille pour le centre dans la seconde partie où Blanc parvient à résister au prix d'une case X au coup 28. Les deux joueurs se redonnent le gain en finale mais au coup 48, Stéphane ne joue pas la réponse naturelle 48.a7 (gagnant 30-34) car il pensait que 49.b2 offrait trop de pions à Noir et il n'arrivait pas à voir comment faire des pions. La suite choisie ne fut pas meilleure...

Finale 2

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

Leader 43-21 Nicolet

Amsterdam 2007

De nouveau Stéphane en finale mais malheureusement encore perdue, ce qui permet à Robin Tomei (encore le local !) de gagner son premier tournoi européen.

Classement final

1. Tomei R.	{NL}	9/11 +2
2. Nicolet S.	{F}	8 +1
3. Kashiwabara T.	{F}	8 +2
4. v.d. Biggelaar N.	{NL}	7,5 +1
5. Lazard E.	{F}	7,5

Peczkowski P.	{PL}	7,5
7. Praseptyo L.	{NL}	6,5
Zillig R.	{NL}	6,5
Cupial M.	{PL}	6,5
van Heere M.	{NL}	6,5
11. Everts J.	{NL}	6
de Graaf J.	{NL}	6
Schouten P.	{NL}	6
14. Hobo R.	{NL}	5,5
Helmes S.	{NL}	5,5
Auzende F.	{F}	5,5
17. Fransen M.	{NL}	5
Andriani B.	{F}	5
Zieba G.	{PL}	5
Hoetjes T.	{NL}	5
Roerade J.	{NL}	5
Kraczyk R.	{PL}	5
Sneek M.	{NL}	5
van Gimst A.	{NL}	5
25. Marciniak B.	{PL}	4
Kortendijk A.	{NL}	4
27. Torri M.C.	{F}	2
Biard P.	{NL}	2
29. de Graaf C.	{NL}	1

Finale 1

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

Nicolet 28-36 Tomei

La finale commence par une partie assez équilibrée pendant laquelle Stéphane ne trouve pas la faille de la grosse masse blanche.

Finale 2

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

Tomei 29-35 Nicolet

Jouant son va-tout, Stéphane démarre une parallèle dans la deuxième partie, se retrouve rapidement très mal et résiste comme il peut. Noir est

un peu trop gourmand avec 27.b1 au lieu de b4 qui laissait Blanc sans bonne réponse. Après quelques erreurs de chaque côté, Blanc profite de son contrôle pour forcer une ligne gagnante.

Finale 3

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

Nicolet 29-35 Tomei

Scénario un peu identique dans la belle : Stéphane sort des sentiers battus mais Tomei ne s'affole pas et prend l'avantage. Petit à petit, cette avance s'effrite avec les imprécisions du Hollandais. Pour garder la parité, Blanc est obligé de trop sacrifier, offrant au passage la nulle à Noir... qui ne trouve pas la bonne suite.

Copenhague 2007

2007 étant une année impaire, Takuji aurait dû gagner mais il a décidé, après sa victoire en 2006, de changer sa parité... La place étant libre, c'est l'homme en forme du moment, Imre Leader, qui en profite en ne laissant aucune miette à ses adversaires.

Classement final

1. Leader I.	{GB}	11/11 +2
2. Cupial M.	{PL}	9 +0
3. Kazimierczuk M.	{PL}	8 +1
4. Feldborg K.	{DK}	7 +0
5. Kortendijk A.	{NL}	7
6. Larsen C. P.	{DK}	6
Kobylinski G.	{PL}	6
Hobo R.	{NL}	6
Vallund H.	{DK}	6
Andriani B.	{F}	6
11. Gregersen J. L.	{DK}	5,5
Kashiwabara T.	{F}	5,5
13. Kraczyk R.	{PL}	5
Praseptyo L.	{NL}	5
Badsted P.	{DK}	5
Hoetjes T.	{NL}	5
17. Helmes S.	{NL}	4,5
Zieba G.	{PL}	4,5
19. Maartensson M.	{DK}	4
20. Pedersen M.	{DK}	3
21. Bak A.-M.	{DK}	2
22. Sneek M.	{NL}	0

La première partie est un des développements classiques sur la Rose tournannte. La position est équilibrée mais la finale, compliquée, ne permet pas à Noir de profiter pleinement de la parité.

Finale 1

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

Cupial 30-34 Leader

Blanc joue un peu trop légèrement l'ouverture de la seconde partie et laisse Imre bétonner.

Finale 2

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

Leader 37-27 Cupial

Stockholm 2007

Tout le monde pensait que Suekuni, vice-champion du monde en titre, n'allait faire qu'une bouchée de ses adversaires. Et le système suisse nous donnait raison : une promenade de santé pour le Japonais. Seul Imre arrivait à suivre et gagnait le droit de servir de pâture en finale. Mais rira bien qui... rira bien qui...

Classement final

1. Leader I.	{GB}	9/11 +2
2. Suekuni M.	{J}	11 +0
3. Kashiwabara T.	{F}	8 +2
4. Ingelman-Sun. S.	{S}	7 +1
5. Kortendijk A.	{NL}	7
Lazard E.	{F}	7
7. Gårdebrink C.	{S}	6,5
Sjöström H.	{S}	6,5
9. Hobo R.	{NL}	6
Eng T.	{S}	6
Aspenryd H.	{S}	6

Turunen D.	{S}	6
Andersson G.	{S}	6
Praseptyo L.	{NL}	6
15. Ortiz G.	{AUS}	5,5
Andriani B.	{F}	5,5
17. Stenberg V.	{S}	5
Åkerlind J.	{S}	5
Fransen M.	{NL}	5
Arnold R.	{GB}	5
Sneek M.	{NL}	5
Zemelka J.	{S}	5
Hellgren B.	{S}	5
24. Steentoft B.	{S}	4
Helgesson A.	{S}	4
Johansson E.	{S}	4
Karlsson E.	{S}	4
28. Semakala M.	{S}	3
29. de Graaf C.	{NL}	2
30. Karlsson B.	{S}	0

Finale 1

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

Leader 35-29 Suekuni

Citons Imre : « La première partie de la finale fut très serrée et excitante. Au coup 25, savoir comment traverser son mur fut difficile à décider. De même au coup 31 lorsque je dus choisir entre deux coups qui semblaient corrects au premier abord mais se pourrissaient l'un l'autre, de sorte que ma position s'écroulerait si j'avais à jouer sur son mur. Après mûre réflexion, je fis le bon choix.

Je pense que son coup 34 est une erreur. Il avait un coup évident, m'offrant un bord, et je m'attendais à ce qu'il le joue mais il ne le fit pas. Grossièrement, il y avait une ligne dans laquelle je prends le bord, il sacrifie, et j'ai moi-même derrière un sacrifice intéressant. Nous pensions donc tous les deux que j'étais probablement légèrement gagnant dans cette ligne mais il y avait une suite presque introuvable lui permettant de l'emporter. Aucun reproche donc de ne pas avoir vu ça, mais je pense que jouer la paire (il m'offre le bord au coup 34 et je le prends) était naturel, indépendamment du reste. Je suspecte que la raison pour laquelle il ne l'a pas fait était qu'il semblait

impossible que je puisse y jouer moi-même car cela retournait trop de pions. Mais en fait je pouvais y jouer et je l'ai fait immédiatement (au coup 35), sur la base du principe que « je ne savais pas qui était en tête mais que si j'étais gagnant, cela devait être avec ce coup » !

Au coup 41, il semble que je doive traverser son mur mais j'ai joué une case X qui est, je pense, un de mes meilleurs coups du week-end. Il avait la possibilité de recouper la diagonale au prochain coup ou presque mais je pouvais pourrir sa réponse et j'avais ensuite assez de contrôle pour gagner. »

Finale 2

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

Suekuni 15-49 Leader

« La seconde partie débuta par une ouverture qu'il connaissait et pas moi. Je réussis à faire ce qu'il fallait dans les premiers coups et il joua un mauvais coup 27 : il prit le bord car cela lui offrait un temps. Malheureusement la séquence 28-30 le laissa avec des pions partout et une horrible position. Celle-ci s'effondra et la partie fut pliée vers le coup 35. »

Gdansk 2007

Grosse déception polonaise puisque seuls des locaux font le déplacement. Milosz Cupial se retrouve de nouveau en finale mais ne fait pas le poids contre son compatriote Kamil Lilla qui reporte son premier tournoi européen.

Classement final

1. Lilla K. {PL} 8/9 +2
2. Cupial M. {PL} 7 +0
3. Peczkowski P. {PL} 6 +2
4. Kraczyk R. {PL} 6 +1
5. Szyszko L. {PL} 5
6. Gorski K. {PL} 4
7. Jacobowski M. {PL} 3,5
8. Zieba G. {PL} 2
- Szyszko K. {PL} 2
10. Uziebło O. {PL} 1,5

Finale 1

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

Cupial 18-46 Lilla

Finale 2

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

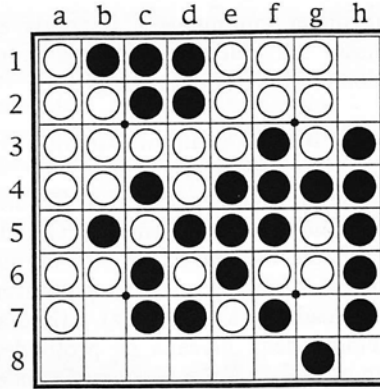
Lilla 38-26 Cupial

Grand prix d'Europe 2007

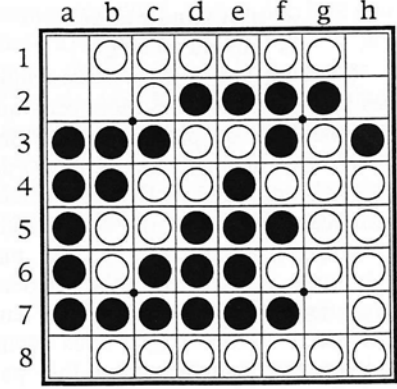
			Barc	Rome	Cam	Amst	Cop	Stock	Gdan	Total
Leader	Imre	GB		90	200		200	200		690
Kashiwabara	Takuji	F	200	40	30	90	0	90		450
Nicolet	Stéphane	F	90		140	140				370
Cupial	Milosz	PL				13	140		140	293
Di Mattei	Alessandro	I		200						200
Lilla	Kamil	PL							200	200
Tomei	Robin	NL				200				200
Barnaba	Donato	I		140						140
Madrona	Mario	E	140							140
Suekuni	Makoto	J						140		140
Lazard	Emmanuel	F			60	35		35		130
Peczkowski	Pawel	PL				35			90	125
Caspard	Emmanuel	F			90					90
Kazimierzczuk	Mariusz	PL					90			90
Hobo	Roel	NL	40	13	6	0	16	3		78
Kortendijk	Albert	NL		0		0	40	35		75
Feldborg	Karsten	DK					60			60
Ingelman-Sundberg	Simon	S						60		60
Kraczyk	Roman	PL		0	0	0			60	60
Marconi	Francesco	I		60						60
Saiz	Rubén	E	60							60
van den Biggelaar	Nicky	NL				60				60
Szyszeko	Lukasz	PL							40	40
Ortiz	George	AUS		30	6			0		36
Barre	Sébastien	F			30					30
Gorski	Kamil	PL							30	30
Hand	David	GB			30					30
Andriani	Bintsa	F		13		0	16	0		29
Jakubowski	Marcin	PL							20	20
Gårdebrink	Christian	S	0					18		18
Sjostrom	Hannes	S						18		18
Balaguer	Demian	E	16							16
Budiño	Ricardo	E	16							16
Fransen	Martin	NL	16	0	0	0		0		16
Fu	Velma	HK	16							16
Jacobsson	Titi Anna	S	16							16
Kobylnski	Grzegorz	PL					16			16
Larsen	Caspar P.	DK					16			16
Prasepyto	Linda	NL		0		13	0	3		16
Vallund	Henrik	DK					16			16
Borassi	Michele	I		13						13
Sperandio	Roberto	I		13						13
Szyszeko	Krzysztof	PL							13	13
van Heere	Mark	NL				13				13
Zieba	Grzegorz	PL		0		0	0		13	13
Zillig	Remko	NL				13				13
Auzende	Frédéric	F			6	0				6
Beck	David	GB			6					6
Lorentzen	Lasse	N			6					6
Uziebło	Olgierd	PL							5	5
Andersson	Göran	S						3		3
Aspenryd	Henry	S						3		3
Eng	Martin	S						3		3
Turunen	Daniel	S						3		3



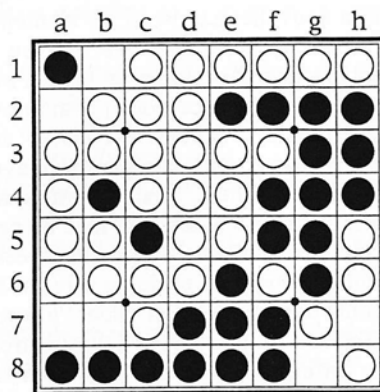
1. Noir joue et gagne



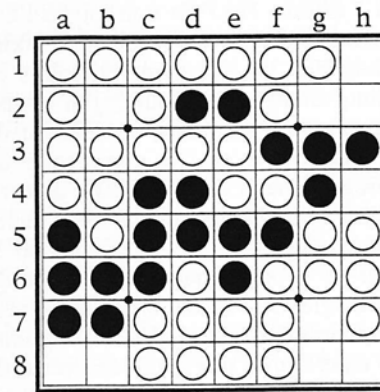
2. Blanc joue et gagne



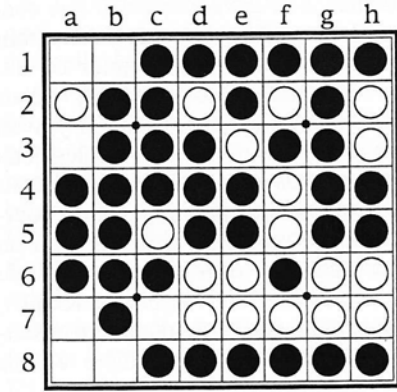
3. Blanc joue et gagne



4. Noir joue et gagne



5. Noir joue et gagne



6. Blanc joue et gagne

Solutions

1. On pourrait croire que b2 est le meilleur coup, car en se fermant le trou au sud, Noir y gagnerait la parité locale, mais ici il vaut mieux jouer les pions définitifs (et en particulier ceux de la diagonale a7-g1) : 57.a7 a6 b2 a2 l'emporte 34-30 et c'est la seule suite gagnante.

2. Il n'y a pas beaucoup de choix : il faut absolument recouper la diagonale a8-h1 pour ne pas se faire arnaquer au nord-est (i.e. laisser Noir enchaîner h2 et h1, ce qui serait évidemment dévastateur). 50.e8 ne marche pas à cause de 51.b7, et Blanc se fait arnaquer d'une façon ou d'une autre (s'il ne prend pas, Noir enchaîne h2 et h1 ; s'il prend, il contrôle la diagonale et Noir enchaîne h1 et h2). Il faut donc jouer tout simplement 50.c8 qui sacrifie la parité mais permet de l'emporter tranquillement : il suit 51.d8 (le coup le moins catastrophique pour Noir) f8 (pour prendre le coin) e8 h8 g7 h2 h1 ps b7 b8 a8 27-37. Et si 51.b7, 52.e8 recoupe la diagonale.

3. Le coup naturel, 54.b2, ne fait que nulle : Noir répond 55.g7, puis vient 56.h2 a2! (sur 57.h1 ps a1 a2 ps a8, Blanc l'emporte 29-35) a8 a1 ps h1 32-32. Une fois vue cette suite, on comprend qu'il faut éviter que Noir puisse jouer tranquillement en a2. Pour cela, il faut commencer par 54.h2, qui force la réponse 55.h1 (si non 56.a8 et Blanc l'emporte 12-52). Blanc joue ensuite 56.b2 et cette fois-ci le pion g2 est noir, donc Noir ne pourra pas répondre en a2. Vient alors 57.g7 ps a1 a2 ps a8 30-34.

4. Une fois qu'on a bien examiné la structure au sud, l'idée gagnante vient assez naturellement : menacer Blanc de le forcer à blanchir le prébord sud pour pouvoir enchaîner h7 (sans retourner horizontalement) puis g8. Blanc pourra sans doute contrer cette menace mais devra sacrifier pour y parvenir.

Si Noir commence directement par 55.b7, Blanc ne peut ainsi répondre en a7 qu'après la paire 56.h7 g8 qui

évite l'arnaque. Vient ensuite 58.a7 a2 b1 qui donne 33 pions pour Blanc... Le coup 55.b7 était sans doute prématuré...

L'idée gagnante, pour utiliser la menace d'arnaque au maximum, est en effet de faire précéder ce coup de la paire 55.b1 a2. En effet, après 57.b7, Blanc a le choix entre laisser Noir jouer le second coup au sud-ouest (58.h7 a7 g8) ou se laisser pour de bon arnaquer au sud-est (58.a7 h7 ps g8). Les deux suites donnent cette fois-ci 33 pions à Noir.

5. À première vue, Noir pourrait se contenter de jouer en b2 car Blanc semble ensuite obligé de tout sacrifier, mais... il y a une menace : Blanc peut alors arnaquer Noir au nord-est sur la séquence h2 h1 g2 et Noir, qui n'aura jamais accès en h4, est obligé de tout donner. Résultat : 23-41 pour Blanc.

(suite en page 19)

Mon amour pour Othello

Je n'ai jamais aimé les jeux de stratégie !

C'est un fait, je n'ai jamais aimé les jeux de stratégie. Surtout ceux qui se jouent sur un plateau et avec des pions. Les dames ? Les échecs ? Je me suis toujours senti mentalement handicapé vis-à-vis de ces grands classiques, écrasé que j'étais par l'énorme supériorité qu'affichaient mes deux frères. Pensez donc, en colonie de vacances (que nous avons fréquentées jusqu'à quatre fois par an), l'un des deux gagnait systématiquement le traditionnel tournoi de dames. Et l'autre ne perdait que contre le premier. Alors que j'étais pour ma part éliminé au premier ou au second tour. Bon d'accord, j'étais nettement plus jeune. Mais il y avait de quoi me dégoûter ! Si les jeux eux-mêmes me rebutaient, j'étais fasciné par les grands joueurs, nourrissant le sentiment qu'ils avaient un cerveau très différent de celui du commun des mortels. Fisher, Karpov, Kasparov, autant de noms qui résonnaient de façon particulière à mes oreilles.

Ce désintérêt complet pour ces jeux subsiste aujourd'hui. Et lorsque j'entends mes collègues othellistes parler d'échecs ou de jeux mathématiques, je me sens comme un étranger et j'éprouve le sentiment de ne pas être un des leurs. À la rigueur, le go éveille en moi un certain intérêt mais c'est surtout grâce à son esthétique et parce qu'il représente un énorme casse-tête pour les informaticiens.

Je suppose que vous vous demandez alors pourquoi j'aime Othello. Car je l'aime. De prime abord, c'est un grand mystère pour moi. Après tout, faut-il toujours expliquer l'amour ? Je vais toutefois relever le défi car sinon cet article s'arrêterait dans quelques mots. Tentons de débroussailler le terrain en nous penchant sur les circonstances qui m'ont amené vers ce jeu. Il s'agit de l'informatique, dont je me suis passionné à partir de 1981. À l'époque, j'ai lu une longue série d'articles signés David Levy et publiés dans *l'Ordinateur Individuel* entre 1980 et 1982. Maître international aux échecs, ce joueur était également fêru d'Othello et avait plusieurs fois gagné le tournoi entre machines organisé par *l'Ordinateur Individuel*. Avant même

de jouer moi-même, j'ai appris en lisant ses articles que la maximisation était la pire des stratégies.

J'ai programmé Othello avant d'y jouer

Je me suis lancé en 1983 dans l'écriture d'un programme d'Othello, en Basic interprété (sur TRS-80 modèle 1 niveau 2, avec un processeur Z80 cadencé à 1,77 MHz). Afin d'atteindre deux niveaux de profondeur en milieu de partie et quatre en fin de partie, j'avais dû déployer des trésors d'imagination. Puis j'avais participé à l'édition 1983 du tournoi de l'OI, terminant dans le paquet des sixièmes (sur 28), avec trois victoires en cinq rondes. Par la suite, j'ai réalisé d'autres programmes, notamment de Puissance 4, et j'ai commencé un programme d'échecs. Puis j'ai écrit dans *l'Ordinateur Individuel* une série d'articles (16 pages au total !) sur la programmation des jeux de stratégie. Avec des organigrammes, des programmes et des descriptions d'algorithmes très détaillés ; ces articles parus fin 1985 étaient plus concrets que ceux de David Levy, qui en restaient à la théorie. C'est ainsi que ma carrière dans la presse informatique a commencé.

Mais revenons à Othello. J'ai acquis les bases de la stratégie en lisant le fameux livre de François Pingaud. Ayant compris certaines bases de la stratégie (mobilité, frontière, pièges sur les bords, bords de cinq... mais pas la parité), j'ai très épisodiquement massacré des joueurs du dimanche, de 1983 à 2001. Si j'ai joué une cinquantaine de parties en 18 ans, c'est le bout du monde. Mais déjà, j'appréciais l'esthétique du jeu, la forme des pions, le contraste entre les blancs et les noirs, et entre les pions et le fond vert. Fin 2001, j'ai atterri sur des sites de jeux en lignes où j'ai fait la connaissance de joueurs qui m'ont aiguillé vers la FFO.

On a toujours besoin d'une petite clochette

(À partir de ce paragraphe, pour que vous puissiez sauter les passages dans lesquels j'enfonce des portes ouvertes, je ferai sonner une petite clochette.) Au-delà de l'esthétique du jeu, ce qui m'a toujours fasciné (*dring dring*), c'est l'incroyable sim-

PLICITÉ des règles en comparaison de la difficulté du jeu. D'autre part, si j'éprouve du plaisir à gagner, je n'en éprouve guère à battre mon adversaire. J'ai davantage le sentiment de me battre contre moi-même, de lutter contre ma propre faiblesse (*dring dring*). Ma véritable satisfaction se situe au niveau de la construction d'une position favorable, par exemple compacte, sans frontière, sans bord faible ou avec gain de la parité. Le plaisir est également venu de la progression. À plus de quarante ans, il ne va pas de soi de se lancer dans une nouvelle activité et de s'améliorer de façon significative. J'ai eu la satisfaction d'atteindre un niveau très supérieur à tout ce dont j'avais rêvé. Le monde d'Othello est certes un microcosme sans comparaison avec celui des échecs, mais il est assez gratifiant de s'asseoir en face de certains des meilleurs joueurs européens sinon mondiaux, et de se dire qu'ils vont devoir batailler pour gagner. D'autant qu'il m'arrive de les battre.

Enfin, ce qui me plaît énormément dans l'Othello, c'est (*dring dring dring dring*) l'écart considérable qui existe entre la bonne stratégie et celle qu'imaginent intuitivement les gens les plus intelligents. (*dring dring*) La maximisation ? Elle fonctionne parfaitement dans de nombreux jeux de pions mais se révèle catastrophique à Othello. (*dring dring*) La prise des coins ? Certes, beaucoup de joueurs du dimanche connaissent la valeur de ces quatre cases mais en pratique, les cas de sacrifices gagnants sont nombreux. (*dring dring*) La valeur des bords ? Le débutant a vite fait d'imaginer qu'à défaut de prendre les coins, il est intéressant de se rabattre sur les bords, que l'on peut conserver plus longtemps que les pions du centre. Mais il s'agit également d'une idée reçue.

Du plaisir de battre des brêles

Cet écart considérable entre intuition et bonne stratégie, je le mets en pratique en jouant souvent contre des brêles absolues sur le Reversi de Windows. Ça me fait des pauses durant mon travail. J'avoue ressentir une certaine jubilation à gagner en faisant exactement le contraire de ce que ces faibles adversaires pensent être les bons coups (ce qui est en

contradiction totale avec ce que j'ai dit plus haut sur mon plaisir de gagner, soi-disant décorré de l'adversaire). Je donne ainsi les quatre coins, je minimise à l'extrême et je touche aux bords le plus tard possible. Bien sûr, il faut alors éviter les erreurs de parité. Et c'est même ainsi que je suis parvenu à mieux maîtriser cette dernière, à partir de septembre 2002, après ma première compétition (tournoi international de Paris 2002). Je m'étais en effet aperçu que dans la plupart des parties que j'avais per-

dues, j'avais réussi à prendre deux voire trois bords complets mais en sacrifiant systématiquement (et bien involontairement) la parité. Apprendre à maîtriser la parité en jouant contre des brêles ? Cela me rappelle l'article paru dans la revue *Pour la Science*, que j'ai commenté dans le précédent numéro de *Fforum* : la progression est paradoxalement meilleure quand on joue contre des joueurs plus faibles car la victoire renforce la motivation, elle-même principale condition à la progression.

Maintenant, je vais être franc : l'article que vous lisez est resté au fond d'un dossier Windows pendant plus de dix-huit mois avant que je me décide à le terminer. En effet, vers septembre 2005, j'en ai décrit le contenu à Stéphane Nicolet dont le premier réflexe fut de le comparer à l'article dans lequel Michele Borassi avait raconté sa vie d'othelliste. Ma réaction fut d'oublier mon texte. Depuis, j'ai mûri et gagné un cran dans ma capacité d'autodérision.

Histoire

Rencontrer Othello

Sarah BENTOLILA

*Je m'baladais sur l'avenue, le cœur ouvert à l'inconnu
J'avais envie de dire bonjour à n'importe qui
N'importe qui et ce fut toi, depuis je fais n'importe quoi
Il suffit pas d'apprendre à retourner, pour savoir jouer
Aaaaaaaa laaaa féédééé tutululu-lut...*

Ami lecteur, Ô toi qui survoles cet étrange magazine d'un air blasé, la tête penchée et le regard moqueur, Ô toi qui comprends le sens de ces résumés, de ces petits chiffres et de ces cercles noirs et blancs, Ô toi qui te poiles en voyant que la brêle numéro trois a joué b5 au coup 18 (nan, mais quelle brêle celui-là), ne t'émeus point, ami, de tomber sur un article profane. Il paraîtrait que quelques extra-terrestres se soient piqués de curiosité pour un phénomène bien connu et néanmoins très peu étudié — la brêlitude —, me demandant quelque exposé et éclaircissement sur mon parcours othellistique.

Question 1 : quelle est votre couleur préférée (ah non pardon, c'est hors sujet). Question 1, donc, comment avez-vous connu Othello ? C'est bien simple, je ne connais pas Othello. On a bien essayé de me le présenter pourtant, mais y'a beau faire, le courant ne passe pas très bien entre nous. C'est qu'il ne se laisse pas aborder si facilement le bougre. Cela dit, ami champion qui me lit, je trouve Othello très beau. Othello est mystique même, addictif presque. Dois-je pour le séduire apprendre la rose béton et la tigre centrale tel un je vous salue Marie ? Dois-je contacter un savant fou capable de m'implanter WZebra dans le cerveau ? En tout cas maintenant j'ai

compris que quand un joueur joue dans la bibliothèque, euh, ben si ça se trouve il est peut être au bureau ou dans son salon ! Tous des fous ! Et sinon ma couleur préférée est le blanc.

Question 2 : et le club du Béarn alors ? Oui oui, Othello me résiste sur Internet. Alors j'ai feinté. Je me suis dit que j'allais aller lui parler en face à cet Othello, qu'il voit un peu de quel bois je me chauffe et surtout s'il pouvait résister à mes cookies. Je suis alors entrée en contact avec des traducteurs d'Othello. Eux au moins, ils avaient une chance de faciliter ma communication avec ce rustre. Et depuis, ils essayent, ils essayent. Mais les pauvres n'appréhendent pas les affres de la brêlitude. Alors je reste, pour la beauté, pour la contemplation. Et aussi parce qu'à mon sens ça manquait sacrément de femmes tout ça.

Question 3 : mais alors, pourquoi avoir adhéré à la fédération ? Par fétichisme pardi ! Et puis aussi par profond désir d'être adoptée par les traducteurs-extra-terrestres. Je rêvais de participer gratuitement à tous leurs meetings, de les voir s'affronter pour posséder Othello, le front plissé et les sourcils froncés, la tête entre les mains, le regard agressif et moqueur, la fumée de la réflexion s'échappant par les oreilles. Quelle chance cet Othello : autant d'hommes qui se battent pour lui, et malgré tout, il ne se laisse jamais dominer. Je peux même faire semblant de faire comme eux, sur les photos ça fait très sérieux, on dirait presque que je réfléchis dis donc.

Et surtout, quel plaisir de recevoir cette bible, cette kabbale, ce manuel de philosophie mystique dans lequel

j'ai l'honneur d'écrire et grâce auquel ma renommée dépassera peut être celle de Jacques Ovion !

Question 4 : comment vis-tu ton évolution othellistique et surtout, parce qu'au fond on s'en fiche un peu de ton jeu, ils ne sont pas trop bizarres tous là ? Ils sont fascinants. En plus ils sont jaunes ou oranges sur Kurnik, ils arborent des couleurs solaires tels des demi-dieux. Non pas que je sois mécontente de représenter le vert (le gazon, le poireau, les écolos, tout ça...). Je les surveille de près, des fois qu'ils contreviennent au code de bonne conduite, qu'ils ne regardent pas TF1 ou qu'ils organisent un salon du Parti Socialiste.

Pour ce qui concerne mon jeu, que puis-je dire ? Je trouvais qu'il manquait une rubrique comique dans *Fforum*. Alors je me suis mise à jouer en tournoi pour vous divertir. D'ailleurs dans ma courte carrière, j'ai déjà décidé trois fois d'arrêter de jouer à Othello, une fois après chaque tournoi. Et puis par générosité pour vous, je me dis que ça ne pourra vous faire que du bien de m'humilier, alors je continue.

Heureusement, Jacques Ovion m'a initiée au dernier tournoi. Le conseil le plus avisé qu'on m'ait jamais donné et qui vient de lui, étant de réfléchir avec la tête et non avec les mains. Déjà je suppose parce que les mains c'est moins malin qu'un cerveau (enfin, ça reste peut être à prouver encore...) et puis surtout parce qu'il ne fait pas bon montrer à son adversaire où on veut jouer, ça risquerait de le perturber. Enfin je continue de méditer sur cette piste qui je l'espère me fera un jour sortir des abysses de la brêlitude pour atteindre, comme mon nouveau maître

Jacques, le niveau de champion de France.

Tant que j'y pense, il manque aussi une rubrique *people* dans *Fforum*, avec tous les ragots (Thierry Lévy-Abégnoli est une femme, ce genre de choses). À défaut de défrayer la chronique othellistique, je pourrais toujours tenter de figurer dans ces pages. J'ai bien essayé d'espionner lors du pique-nique chez Stéphane, et même d'organiser certaines choses chez moi, où j'ai hébergé trois personnes. J'avais même branché la webcam. Mais rien. Du tout. Quelle déception ! De ce fait, j'attends avec impatience le stage d'été.

Question 5 : quel est l'événement qui t'a fait le plus progresser (enfin pour être politiquement correct... peut-on dire d'une brêle qu'elle progresse vraiment ?) ? Outre l'inévitable jus de pamplemousse du Béarn, qui dope les neurones et me permet

de faire 10 pions contre Sébastien, je dirai que c'est mon expérience avec la chatte du vice-champion du monde (j'ai nommé Stéphane Nicolet). Ouais. L'avoir chez moi pendant plusieurs semaines m'a sans aucun doute imprégnée de l'esprit othellistique. C'est vrai quoi, à force de mettre des croquettes dans sa gamelle, de tout nettoyer (il y en a qui sont déjà au courant), elle m'a forcément transmis quelque chose en échange. Sinon bah je me suis bien faite avoir.

En fait, j'ai une théorie sur Othello. C'est comme en amour. C'est que de la chance. Et alors cette maudite chatte noire (la seule bête capable de croter sur un mur, notons-le) a donné tout son quota de chance à son propriétaire. Et moi, elle ne m'a que porté la poisse. Dorénavant, je suis condamnée devant l'éternel à demeurer une brêle. Il ne me reste plus qu'à

en devenir fière puisque de toute façon, je n'ai juste pas de chance.

Question 6 : as-tu des idoles à la fédération ? Je suis en train de créer un carnet d'autographes mais comme je suis timide je n'ose demander à personne. Mais surtout je compte bien devenir une idole moi-même. Copiant la technique de certains réussissant à faire parler d'eux à chaque réunion de quelques membres de la fédération, j'ai décidé de faire la tête à chaque tournoi. Comme tu peux le voir, Ô lecteur de *Fforum*, je multiplie les techniques pour te plaire. J'espère que tu m'en récompenseras (tu veux me laisser gagner une partie au prochain tournoi dis ?).

Question 7 : pour finir, comment résumerai-tu la philosophie de la brêle ? Comme je dis toujours, ce n'est pas parce qu'on n'a pas de but qu'il ne faut pas chercher à l'atteindre.

Partie commentée

Barre-Brightwell

Happy Birthday Emmanuel !

Voilà un bon moment que ce cher Emmanuel Lazard me pousse à écrire un article. En vain.

Seulement, bien qu'affichant une insolente jeunesse éternelle, notre dinosaure national va souffler ses bougies, une fois de plus. Ainsi, me suis-je permis de penser (Laureline m'ayant suggéré l'idée tout de même) qu'à cette occasion, il lui serait agréable de lire ces quelques lignes. C'est le moins que je puisse faire, en remerciement de tous ces excellents moments passés avec lui aux quatre coins de l'Europe (et même en Islande), de son soutien dans les moments difficiles et de mon premier titre majeur, lequel, je crois, je ne me serais pas senti les capacités de remporter sans lui. Je ne souhaite qu'une chose : qu'il y en ait encore de nombreux autres (des bons moments et des titres, les moments difficiles à la limite...) ! Merci Manu et bon anniversaire !

Puisque cet article est en l'honneur de Manu L., j'ai choisi de commenter une partie d'un tournoi qu'il affectionne particulièrement, Cambridge, *of course*. Et, quitte à choisir une partie de Cambridge (tournoi pour le grand prix d'Europe 2005, pour être précis), autant en choisir une contre Mr. Graham Brightwell, *himself*. Enfin, pour prendre bien

soin de mes chevilles, il s'agira d'une partie que j'ai remportée, tant qu'à faire.

EGP Cambridge 2005

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

Barre 34-30 Brightwell

Place au jeu !

Jouant les noirs, j'attaque en f5 (pour l'orientation) et Graham poursuivra par une perpendiculaire. Mon choix d'ouverture se portera alors sur une tigre compacte variante française autrement connue sous le nom de *Leader's Tiger*. (Non par provocation, puisque je ne connaissais aucun nom d'ouverture à cette époque. Pour l'anecdote, à notre rencontre suivante, j'ai joué une... Brightwell ! 59-5 en sa faveur. Comme quoi, ce n'est pas complètement inutile de connaître le nom des ouvertures...)

Alors que nous sommes restés sagement dans la ligne la plus classique jusque-là, c'est Graham qui sort le premier de la bibliothèque avec le coup 24.a6 me permettant de forcer la création d'un bord de cinq pour Blanc (qui aura une importance capitale par la suite) avec la séquence 25.d8 g8.

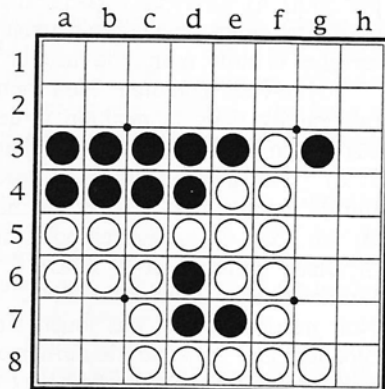
Après 27.g3 (coup naturel), nous rentrons dans ce qui semble être le tournant d'une partie on ne peut plus équilibrée. En effet Graham choisit de jouer sur le bord ouest avec 28.a5 forçant 29.a3 (Blanc menaçant d'y jouer lui-même, ce qui ressemblerait sérieusement à un béton qui, de surcroît, risque fortement de tenir ; j'avais suffisamment foi en l'expérience et le talent de Mr. Brightwell pour ne pas tenter de le vérifier). Blanc gagne alors le coup tranquille 30.f3 laissant Noir dans un dilemme othellistique classique concernant le bord ouest : reprendre ou ne pas reprendre, telle est la question.

Et cette question, je me la suis naturellement posée mais la réponse, elle, a eu la fâcheuse tendance à se faire désirer.

Regardons cette position de plus près. Si Noir ne reprend pas, il va falloir choisir un des trois seuls coups valables à l'est (g4, g5 ou g6) ce qui pourrait bien nous conduire à un nouveau problème dont la solu-

Sébastien BARRE

tion semble aussi évidente qu'une négociation de cessez-le-feu du conflit israélo-palestinien ; d'autant que Blanc paraît avoir une réponse tranquille à chacun de ces coups.



Après 30.f3

Bon ! Et si Noir reprend alors ? Eh bien... si Noir reprend, on peut fortement soupçonner Blanc — sans scrupule pour les neurones de son adversaire qu'il est — de vouloir jouer 32.h3, ne laissant, à première vue, que des coups dans la zone est. Du coup, à part s'être fendu d'un bord de cinq à son tour, on ne voit pas franchement ce que cela apporte à Noir.

« Mazette ! Une aspirine, j'ai mal au crâne. », aurais-je alors hurlé si je n'avais eu aucun respect pour les autres joueurs à proximité se torturant, non moins, les hémisphères cérébraux.

Et la lumière fut, comme dirait l'autre.

À vos plateaux ! Jouez donc cette partie, reprenez-moi ce bord ouest et jouez donc 32.h3.

« Que ne voyez-vous pas, ma p'tite dame ? N'y a-t-il pas un principe de base qui pourrait bien vous faire dire que finalement Noir est bien content que Blanc ait joué h3 ? Hmmmm ? Et la parité, ma p'tite dame, z'avez jamais entendu parlé d'la parité, non de non ? Vous lisez jamais Fforum ou quoi ? Faut tout leur dire à ces jeunes ! Si z'aviez écouté Thierry L-A., vous l'auriez su, il n'a de cesse de le répéter : si tu sais pas quoi jouer quand t'as les noirs, tu joues la parité ! »

Et oui, c'est bien plus simple qu'il n'y paraît ! Le plateau est divisé en trois zones (très) distinctes. Une zone paire au nord (vous noterez par ailleurs l'esthétisme géométrique indéniable de celle-ci), une zone impaire au sud-ouest et, enfin, une zone, en toute logique, impaire au sud-est. Cette dernière, et c'est ce qui nous intéresse, Blanc vient de se la fermer. On dirait bien que Noir vient de s'offrir la parité ! *Isn't it wonderful ?*

Certes, si à ce stade, la partie est loin d'être gagnée, tout devient tout de même plus clair. Le voilà notre thème de partie. Ni une, ni deux, sans hésitation aucune, maintenant, Noir va jouer dans la zone impaire encore ouverte à Blanc. Noir devra ensuite

se débrouiller pour remplir le reste du plateau sans rouvrir la zone sud-est. Noir joue donc dans ladite zone, pour laquelle il faut choisir entre b7 et b8. Quitte à sacrifier un coin, autant pouvoir s'insérer pour récupérer le bord sud (d'autant que sur 33.b8 a8, Noir se fait arnaquer, puisqu'il n'a pas accès à b7 ; ce serait ballot). 33.b7! donc et c'est à Blanc d'ouvrir au nord.

Pour la suite, il est à noter, quand même, que Noir doit éviter de retourner le pion b5 qui offrirait à Blanc b8 et a8, ce qui pourrait s'avérer très douloureux. Noir respectant scrupuleusement ces contraintes, on en arrive à 41.f2. Blanc joue alors la case X 42.b2, profitant du contrôle de diagonale et espérant que Noir joue finalement dans la zone sud-est, seul moyen de la recouper. Seulement voilà, Noir joue 43.a2 ! S'ensuit alors 44.a1 b1, forçant Blanc à prendre le coin a8. Noir peut enfin s'insérer en b8 et a toutes les chances de récupérer la parité, mission accomplie !

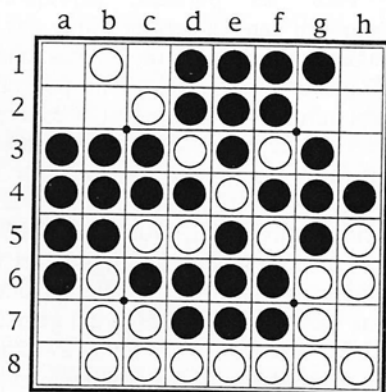
Bon, pour être honnête, quelques approximations de ma part ont fait que, finalement, Graham conservera la parité (je sais c'est moche de tout gâcher comme ça, mais, que voulez-vous, j'étais jeune en ce temps-là). Toutefois, il ne fera pas assez de pions. Je vous laisse donc le loisir de trouver, à partir de cet instant, comment récupérer la parité et optimiser la fin de cette partie.

Encore merci Manu !

Tactique

Vu au championnat du monde

Marc TASTET



1. Blanc doit jouer (coup 50)

Lors du dernier championnat du monde, on pouvait suivre les parties des deux premières tables en direct. Cela permettait de se sentir au cœur

de l'action, alors même que l'on se trouvait à des milliers de kilomètres et avec un gros décalage horaire. Voici une fin de partie que j'ai remarquée plus particulièrement.

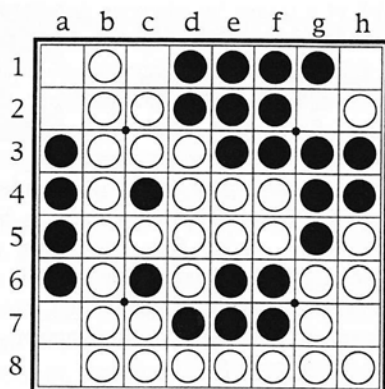
Il s'agit de la partie de la ronde 5 entre Makoto Suekuni et Hideshi Tamenori. Après des péripéties dont je ne parlerai pas ici, les deux joueurs ont atteint la position ci-dessus. Le trait est à Blanc (Tamenori). Que joueriez-vous ?

Si l'on essaie d'analyser la position, on se dit que Blanc a perdu la parité puisqu'il reste un trou d'une case en h7 auquel il n'a pas accès. A priori, on ne voit pas trop comment Blanc pourrait récupérer la parité. Tamenori a joué 50.b2, ce qui est la façon classique d'attaquer le bord bi-bi au nord. De plus, ici, Noir n'a pas

accès à a1 et s'il veut récupérer cet accès, il devra jouer h7, redonnant la parité. Mais Suekuni a répondu simplement 51.g2, ce qui est aussi logique vis-à-vis du bord bi-bi : si Blanc prend le coin 52.h1, ce que Tamenori a fait, Noir s'insère en 53.c1. Certes, cela donne le coin 54.a1 à Blanc (car en jouant c1 Noir retourne b2), mais Blanc ne peut rien en faire car il n'a pas accès à a2. Suekuni joue alors 55.a7 et gagne facilement 43-21 après 56.h2 h3 a8 a2 ps h7. Tamenori pouvait faire quelques pions de plus aux coups 52 et 54, mais après son coup 50, il avait perdu. Si l'on regarde la position après 50.b2 et 51.g2, on se dit que Noir vient de se fermer un trou impair de trois cases au nord-est, donc qu'il a peut-être redonné la parité. De fait, si Blanc

pouvait jouer 52.c1 a1 a2, il aurait récupéré la parité et pourrait gagner tranquillement. Malheureusement, dans cette suite, 53.a1 ne retourne pas b2 donc Blanc ne peut jouer 54.a2. Il aurait fallu que Noir garde un pion sur la diagonale. Peut-on faire cela ?

En fait, oui, il suffit de jouer 50.h2 qui retourne le pion e5 ce qui fait que quand Blanc jouera b2, il ne retournera pas f6. Mais ce coup 50 peut avoir d'autres inconvénients : par exemple, cela laisse à Noir les bords nord et est. Regardons de plus près. Que peut répondre Noir après 50.h2 ? S'il pense pouvoir garder la parité, il est logique qu'il joue au nord-est. Là, g2 est clairement mauvais car cela permettra à Blanc, tôt ou tard, de jouer les deux derniers coups de la région (h1 et h3). Donc Noir doit répondre 51.h3. Blanc peut alors jouer 52.b2 comme prévu et l'on arrive à la position suivante.



2. Noir doit jouer (coup 53)

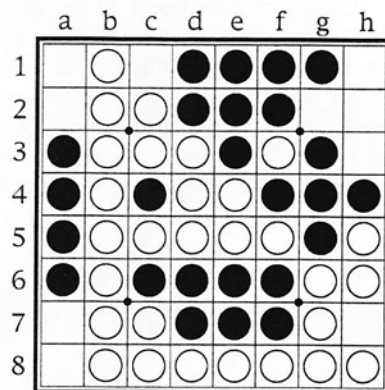
Blanc a-t-il récupéré la parité ici ? La réponse est positive bien que Blanc ait toujours un trou impair sans accès en h7. Où donc est le trou impair où Noir n'a pas accès, pour compenser ? En fait, on peut considérer que g2 est une case isolée à laquelle Noir n'a pas accès ! Autrement dit, il y a un trou de quatre cases (a1, a2, c1 et h1 qui est connecté par le bord nord) et un trou de deux cases (g2 et h7). Voilà une suite optimale illustrant ce découpage : 53.h1 c1 a1 a2 h7 g2 a7 a8 qui donne 29-35. Ou encore 53.a1 c1 a2 h1 h7 g2 a7 a8 qui donne 27-37 (à noter ici que 50.h2 peut être vu comme une ruse du T anticipée). On peut même considérer qu'il y a un seul trou de six cases qui regroupe les trois au nord-ouest, les deux au nord-est et celle au sud-est. Voilà une autre suite opti-

male illustrant cela : 53.h7 c1 h1 g2 a2 a1 a7 a8 qui fait aussi 29-35.

Finalement, dans la position initiale, le seul coup gagnant était bien 50.h2. Le plus difficile, dans l'histoire, c'est d'arriver à considérer ce coup sans l'écarter a priori. Si l'on prend la peine de l'examiner, on se rend compte que ce coup permet de récupérer la parité.

Pour nos lecteurs les plus avertis, essayons de pousser un peu plus loin la réflexion. On a commencé à envisager de jouer h2 parce que cela recoupait la diagonale en e5. Mais le coup en h2 est-il bon uniquement parce qu'il coupe la diagonale ou a-t-il un autre intérêt ? Pour le savoir, changeons en blanc le pion en e5 dans la position initiale. On pourrait se dire alors que le meilleur coup de Blanc est maintenant b2, comme l'a joué Tamenori dans la partie réelle. En fait, il n'en est rien, le bon coup est toujours h2 ! Cela signifie qu'il y a un autre intérêt à ce coup que de recouper la diagonale. Quel peut-il être ?

Pour voir où est le problème, considérons la position modifiée (avec e5 blanc) dans laquelle Blanc aurait joué b2.



3. Noir doit jouer (coup 51)

Si vous avez suivi ce que j'ai raconté jusqu'à présent, vous avez bien compris que Noir ne pourrait plus gagner maintenant en jouant 51.g2 car il rendrait la parité en se formant au nord-est un trou impair auquel il n'a pas accès. Sur un éventuel 51.g2, Blanc gagnerait facilement avec 52.c1 a1 a2 h7 h1 h2 h3 a8 a7 25-39.

Mais Noir peut s'en sortir autrement. Il pourrait essayer de jouer au nord-ouest, puisque, après tout, c'est dans ce trou impair qu'il faut jouer pour espérer garder la parité. Malheureusement, si Noir prend le coin a1, il y a une petite astuce qui va

permettre à Blanc de récupérer la parité. Après 51.a1 c1 a2, Blanc peut jouer une ruse du T avec 54.h2 (encore lui). Noir n'a rien de mieux à faire que 55.h3 et la partie se termine par 56.h1 h7 g2 a7 a8 : 32-32. Il est d'ailleurs étonnant que Noir arrive à arracher la nulle, malgré la ruse du T.

Voyez-vous comment Noir pourrait gagner dans la position ci-dessus ? En fait, Noir devrait jouer 51.c1 ! Au premier abord, ça paraît fou de donner ainsi deux coins mais en fait c'est un cadeau empoisonné. Si Blanc prend le coin 52.a1, il se ferme un trou d'une case en a2 où Noir ne doit surtout pas jouer. Noir répond 53.g2 et gagne tranquillement en jouant la parité avec 54.h1 a7 a8 a2 h2 h3 ps h7 : 38-26 en ayant donné les quatre coins ! Donc Blanc doit prendre l'autre coin (52.h1) sinon Noir pourrait prendre a1. La façon logique de jouer la parité serait d'aller en g2 tout de suite mais pour des raisons techniques, Noir doit d'abord jouer la paire 53.a8 a7 avant 55.g2. Blanc joue alors 56.h2 pour pouvoir récupérer toute la ligne 2 après 57.h3 58.a2 et Noir joue les deux derniers coups 59.a1 et 60.h7 gagnant 33-31.

En fait, dans cette séquence, Noir a réussi à garder la parité. On comprend alors quel était le double intérêt de jouer 50.h2 dans la position du diagramme 1. Non seulement, il s'agissait de couper la diagonale en e5 mais encore et surtout il s'agissait de récupérer la parité en créant un trou impair en g2 auquel Noir n'a pas accès. Gageons que Tamenori aura retenu la leçon et qu'il ne laissera pas passer une telle opportunité le jour où elle se représentera. Vous non plus j'espère, c'est pour cela que j'ai écrit cet article !

Pour les puristes, expliquons pourquoi dans la dernière suite envisagée ci-dessus Noir ne doit pas jouer 53.g2. S'il le faisait, Blanc pourrait répondre 54.a1. Noir pourrait essayer la suite déjà vue dans une position analogue, celle qui donnait les 4 coins : 55.a7 h2 h3 a8 a2 ps h7. Malheureusement, ici, Noir perd 28-36 car Blanc a récupéré la ligne 2 et la diagonale c2-g6. S'il essaie de jouer une suite analogue à celle qui gagnait 33-31 ci-dessus, 55.a8 h2 h3 a7 a2 ps h7, il perd 30-34. La différence avec la position finale de la suite gagnante est que les 3 pions a1 a7 et c3 sont devenus blancs ici. Pas si facile que cela à anticiper...

Hard metal et Othello

Granollers/Espagne - Mito/Japon, du 5 au 8 octobre 2006. Tandis que Mario Madrona, Pedro Orta, Ferran Garcia et Titi Jacobson défendent l'honneur de l'Othello ibérique au championnat du monde de Mito, Markus Schoretits répand la bonne parole de l'Othello dans l'industrie lourde espagnole lors d'une journée portes ouvertes chez Maquinser dans une zone industrielle de Granollers près de Barcelone.

Notre histoire commence à environ trois heures du matin le 25 juillet 2006 dans une maison de Solsona. Le matin précédent, j'avais dit au revoir à mes nouveaux amis et collègues othellistes rencontrés au stage d'été de la FFO à Font-Romeu. Profitant de la proximité avec la Catalogne, j'avais demandé à Javier Ortega, le représentant de commerce local de ma société, d'organiser quelques jours de visite chez nos clients.

Parmi eux, la société austro-luxembourgeoise CERATIZIT, spécialiste mondial de la production de carbure de tungstène et de pièces industrielles en métaux lourds. Une des stratégies de CERATIZIT pour satisfaire ses clients naturels dans l'aérospatiale, les turbines, les plates-formes pétrolières consiste à collaborer directement avec des producteurs de machines-outils. C'est ainsi que nous sommes entrés en contact avec Ramón Vila, responsable commercial chez Maquinser. Rendez-vous était pris pour mardi matin.

Lundi, après notre dernière visite client de la journée, nous avons passé la soirée à chercher un othellier pour mon collègue Javier Ortega. Je l'avais initié au jeu en mars lors d'un festival à Bilbao. Avec le temps, et en apprenant ma participation à l'EGP (grand prix d'Europe) de Barcelone, au championnat d'Espagne à Santander et au stage d'été de la FFO, il s'y est intéressé de plus en plus et est progressivement devenu aussi mordru que moi. Même avec l'aide de Mario — qui se souvient certainement de mon coup de fil désespéré — nous n'avons pu trouver un plateau de jeu dans toute la Catalogne. (La semaine suivante je lui en ai envoyé un de Burgos et, en août, j'en ai trouvé un autre, un vieux modèle, à Algésiras. Sacré réseau de distribution chez Mattel !)

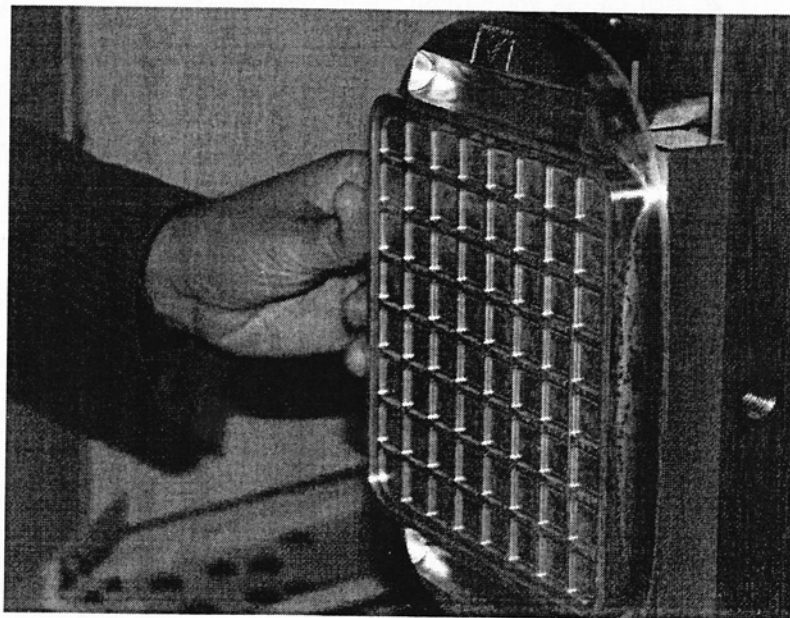
Nous sommes rentrés à Solsona bien déçus. En préparant une grillade pour le dîner, nous avons visité quelques sites internet sur Othello puis sommes passés à quelques parties au dessert. Nous avons converti au jeu Montse, la femme de Javier, qui jusque-là ne jurait que par les dames chinoises. Même la petite dernière de six ans, Ainhoa, finit par battre son père quelques fois (avec un peu d'aide de ce dernier bien sûr !).

Et puis c'est arrivé. Vers trois heures du matin. Les yeux de Javier se sont illuminés, puis son visage puis toute sa personne. Avec un sourire il me dit : « *Je sais où on va le trouver notre othellier : ils vont nous le fabriquer chez Maquinser.* » Il n'a pas fallu m'expliquer longtemps pour que je vois clairement que la fabrication d'un othellier serait un exemple parfait pour démontrer l'excellence des machines de CERATIZIT.

Les techniciens de Maquinser furent rapidement aussi emballés que nous par le projet.

Le modèle 3D fut conçu avec l'aide d'Ismaël Zaráin et Andrés García du département dédié chez CERATIZIT Ibérica. Avec Ismaël, nous avons mesuré les dimensions du plateau original et des pions et il les transmit à Unigraphics Design. Andrés était chargé de l'optimisation des détails de construction et demanda notamment à ce que la dimension soit réduite de 20% du fait de la taille des matériaux bruts. José Carretero, ingénieur de Maquinser Levante,

mérite vos applaudissements pour la programmation des trois machines-outils : une Kira à 8000 tour/min pour travailler le fond du plateau, une Matsuura à 12000 tour/min et un tour Biglia. C'est Albert Guerrero qui était aux commandes de ces machines et fut, à un moment, au bord de la dépression, après avoir cassé plusieurs outils du fait d'erreurs dans le fonctionnement du programme. Le travail a été effectué avec une précision hors pair et les programmes ont du être refaits plusieurs fois pour s'adapter à des conditions d'outillages changeantes. Mais la collaboration entre les techniciens de CERATIZIT et Maquinser finit par mener le projet à son terme. Enfin, n'oublions pas Oscar Villanueva de Maquinser chargé de l'optimisation du processus de production des pions. Durant les journées portes ouvertes chez Maquinser, après avoir présenté Carlos Jiménez, le responsable des ventes en Catalogne, ainsi que la structure interne et les domaines d'activité de Maquinser, Markus Schoretits, responsable du marketing de CERATIZIT Ibérica, expliqua l'usinage de l'othellier et la similitude de nombre d'opérations avec celles utilisées pour l'aérospatiale. Il aborda différents aspects des stratégies de fraisage mais aussi des sujets complexes comme l'impact négatif des vibrations sur le travail des machines et comment les réduire, réduction dont CERATIZIT s'est fait une spécialité lui permettant d'atteindre une productivité supé-



rieure. Bien sûr, le jeu d'Othello devait aussi être mentionné : son histoire, son trentième anniversaire, le championnat du monde et l'équipe

espagnole ! Durant les pauses, quelques visiteurs se sont essayés au jeu avec le nouveau plateau et ont pu vérifier que othello c'est : *a minute to*

learn, a lifetime to master - facile à apprendre, difficile à maîtriser.

Traduction T. Lefebvre

Nancy DARK

Première expérience

Du plus loin que je me souviens, c'était un jour de décembre, plus précisément le jour où le Grand Saint récompense nos marmailles pour la multitude de bêtises accomplies dans l'année. J'ai nommé Saint-Nicolas. C'était donc le 6 décembre 2004. En ce jour festif, enfin pour ma progéniture, je lézardais sur ma chaise d'ordinateur. Officiellement, je transcrivais un fastidieux et ennuyeux courrier. Officieusement je farfouillais au cœur du net afin de trouver un jeu qui puisse avantageusement remplacer l'éternel solitaire qui m'occupait à quelque occasion.

Un mot chargé de promesses

C'est à ce moment que, je ne sais par quel hasard, le mot « reversi » attira mon attention. Curieux mot, chargé de promesses. Il ne m'a guère fallu de temps pour me décider et sur quelques clics, j'entrai sur ce site nommé *Flyordie*, au demeurant très joli. Je pénétrai un univers qui, je ne le savais pas encore, allait changer un peu le cours de ma petite existence. Furtivement, je me permis une incursion au sein de l'une des chambrées où deux joueurs se livraient une bataille sans merci et dont je ne connaissais ni tenants ni aboutissants. Cet amas de boules noires et blanches me laissait perplexe. Autant avouer, je n'y comprenais rien ou pas grand-chose. Quel étrange damier vert, une fois constellé de blanc, une fois parsemé de noir, au gré des toquades de nos deux protagonistes !

Je faillis, durant un laps d'une ou deux secondes, rebrousser chemin et retourner à ma quête : un jeu intéressant. Mais par chance, si je puis dire, un joueur « fort » (enfin avec beaucoup de points) m'invita à me mesurer à lui (telle est la politique de la plupart des champions de ce site, la loi du charognard qui s'attaque uniquement aux faibles proies). Autant dire que dès le départ, j'ai tenté d'obtenir un maximum de boules et me voyais ravie d'y arriver si aisément. Finalement c'est un jeu très facile me chuchotais-je. Que nenni ! Sept minutes plus tard, je fulminais de me voir ainsi spoliée

de mes pions et cliquais afin d'obtenir une revanche somme toute bien méritée ! Après m'être défendue bec et ongles à coup de clics, j'essayai un second revers et devinai que ce maudit jeu recelait à l'évidence un mystère mathématique que je me devais d'élucider !

Mais matheux n'est pas qui veut et je savais d'ores et déjà que je m'engageais dans une quête à la fois difficile et passionnante. L'aventure commençait là et je ne me doutais pas un seul instant des rencontres formidables qu'allait m'accorder cette nouvelle découverte. Ainsi que des petites péripéties tantôt cocasses, tantôt saumâtres qui m'attendaient. Je m'en allai donc, cœur vaillant, à la conquête de cette étrangeté. Après avoir observé deux ou trois joueurs à mes yeux « herculéens », j'en conclus que les coins représentaient un endroit stratégique très prisé.

Je tentai aussitôt d'appliquer mon analyse. Non sans peine, mon cercelet avait déduit qu'il fallait aussi que je tente de posséder les cases adjacentes aux coins. Erreur fatale ! Je compris par la suite qu'elles sont à proscrire ! Après bon nombre d'essais, il faut bien le dire peu concluants, je remarquai qu'il n'était guère avantageux de s'approprier tout de go la majorité des pions. C'est donc avec abnégation que je me résolus à céder un peu de terrain à mon adversaire, du moins dans un premier temps ! Ce petit effort me permit de gagner à de rares occasions. Mais de gagner quand même ! Mes efforts acharnés m'amenaient lentement mais sûrement sur le chemin de la science othellistique. Je redoublais d'efforts.

Du jeu virtuel au couscous bien réel

Évidemment, au fil de ces soirées passées à « étudier », j'eus tout loisir de rencontrer bon nombre de personnages intéressés par mon obstination. Chacun allait de son petit coup de pouce ou de son conseil. Tant et si bien qu'un jour, j'atterris tel un boulet en plein centre du poulailler bleu (en polonais, *kurnik* signifie poulailler).

La basse-cour ne me séduit pas d'emblée mais attisa ma curiosité et dans l'antre des sommités « réversiales » j'eus le privilège de faire connaissance avec le monde averti de cette science qui me donnait tant de peine. Il y avait *3hhh*, un passionné qui s'esquintait à m'apprendre le stoner ou à m'entraîner à jouer en une minute. Le pauvre...

Comment oublier aussi Stéphane qui me conseillait même de prendre contact avec une certaine Monique, bien connue du « milieu », si je désirais persévérer. Je n'en n'étais pas encore là, du moins le pensais-je ! Et je continuai sans rechigner à me faire égratigner. Mais en me transformant à mon tour en chasserresse. Mon appétit face à ce jeu devint gargantuesque. C'est à cette époque que *Tom* m'adressa un message afin de me convier au tournoi amical organisé par cette fameuse Monique, à l'occasion de la nativité. Malgré une curiosité à son comble, je ne me sentais pas le courage d'affronter un véritable adversaire. Et encore moins celui de rencontrer les gens virtuels !

Durant trois semaines, la torture fut intense. Devais-je me rendre à ce tournoi ? Ma timidité l'emportera. Mon excuse bidon avouée à *Tom*, je lui promis de venir au prochain tournoi, qui sera le premier d'une série de rencontres. Notamment avec Monique qui me fera connaître d'autres joueurs, qui me feront connaître Paris, qui me fera connaître Thierry, qui me fera connaître son couscous, qui me fera connaître le sens du mot « délice ». Sans parler de ce pique-nique qui, suite à la capricieuse météo parisienne, s'improvisera chez Stéphane en compagnie d'acolytes kurnikiens, dont Sarah qui par la suite eut à composer avec le tigreton du nommé Stéphane durant trois semaines (rire). Et aussi ce cher *Prince* (David) qui nous fait le cadeau royal d'un DVD tout droit sorti des bacs bordelais... et japonais ! Une communauté cosmopolite ! Bref, en un mot comme en dix, Othello, Reversi, c'est que du bonheur ! Sauf quand Maître Titi me harcèle pour achever ce fichu article !

Partie commentée Tamenori - Seeley

Hideshi TAMENORI

Traduction Takuji Kashiwabara

Après sa victoire au dernier championnat du monde, Hideshi Tamenori a commenté sur son blog, sous forme de billet quotidien, ses parties du troisième jour. Voici la première.

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

Tamenori 36-28 Seeley

22/10/06 - Demi-finale 1-1 (Le match contre Ben)

Je reprends aujourd'hui les commentaires de mes parties. Je vais commencer par ma partie contre Ben Seeley à l'occasion de la demi-finale du championnat du monde. Depuis le championnat du monde de Londres en 2004, mon objectif était de jouer contre lui lors de la troisième journée du mondial. Ayant été éliminé avant les demi-finales au championnat du monde 2004, je n'ai pu que regarder les parties de Ben. Je me souviens d'avoir ressenti l'immense impact de la force écrasante qu'il a montrée dans ses parties contre Andreas Höhne en demi-finale et celles contre Suekuni en finale. J'aimerais jouer sur la même scène que Ben ! Sans penser à quoi que ce soit d'autre, je me suis entraîné depuis la fin de l'année 2004. Malheureusement au championnat du monde 2005, comme Ben était peu en forme, ce match du dernier jour entre Ben et moi n'a pas eu lieu.

Après ma défaite au championnat du Japon cette année, j'ai décidé de ne pas jouer au tournoi d'Ouza. La personne qui l'a regretté le plus en apprenant la nouvelle n'est nul autre que M. Ben Seeley en personne. Ben devait certainement souhaiter fortement faire un match contre moi le dernier jour pour regagner le titre de champion du monde en battant le champion sortant. Ainsi on peut dire que c'était

une rencontre fort attendue par tous les deux.

En ce qui concerne la première partie, ayant été mieux classé pendant le système suisse, j'avais le choix de la couleur et j'ai choisi les noirs. Même en cas de défaite lors de la première partie, il me resterait au moins une partie de plus, donc je pouvais me permettre de jouer une partie audacieuse avec les noirs. Comme je m'y attendais, Ben a choisi la diagonale, auquel cas j'avais prévu de jouer la Heath (5.g5) au lieu de la Ishii (5.c3). Je pensais que Ben avait étudié à fond les réfutations de la Ishii. Comme je l'espérais, Ben parut surpris : il s'est mis à réfléchir longuement en soupirant profondément.

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

1. Blanc doit jouer au coup 6

23/10/06 - Demi-finale 1-2 (L'arme secrète de Ben)

Sans surprise, Ben a joué 6.g6. Puisque dans sa partie contre Nakajima pendant le système suisse, sur la même Heath, il avait joué ce coup 6.g6 avec les blancs, et la partie s'étant poursuivie par 7.g4 e7, j'avais préparé une parade contre 8.e7. Ainsi, j'ai été surpris à mon tour par le coup 8.h6 de Ben. On pourrait dire que h6 était l'arme secrète de Ben qu'il n'avait pas montrée pendant les deux premiers jours.

Néanmoins, sur Kurnik, il était arrivé que Ben ait joué h6 contre moi et par chance je l'avais un peu étudié. Selon mon style, le coup 9 aurait été e3, mais comme je me suis souvent d'avoir perdu avec e3 sur le net, j'ai choisi de jouer collé en h5. Ben a répondu par 10.e7. Dès le coup 11 je me suis trouvé face au choix de prendre ou non le bord.

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

2. Noir joue au coup 11

24/10/06 - Demi-finale 1-3 (Le pari de Dieu-Démon¹)

J'ai décidé de prendre le bord à l'est. Pour moi qui n'aime pas bétonner dès l'ouverture, c'était un grand pari de prendre le bord si tôt. Mais il est vrai qu'il n'y avait pas d'autre bon coup pour moi au coup 11.

Du coup 12 au coup 18, tout en étant tous deux prudents, nous avons joué sans trop réfléchir. Sans doute Ben avait-il déjà joué cette ligne. Pour moi qui avais les noirs, il était évident que si j'avais joué ailleurs j'aurais été mal, donc je pouvais jouer sans trop de souci.

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

3. Noir joue au coup 19

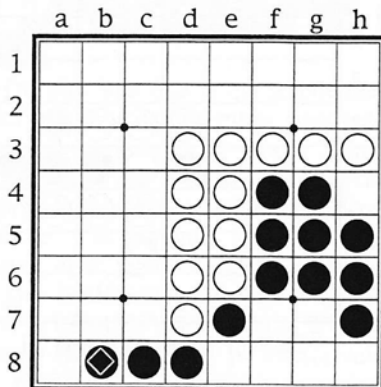
Au coup 19, j'ai réfléchi longtemps. D'abord c7 m'est venu à l'esprit. Mais après 20.c6 e8 h4 h2 f7, la position semblait équilibrée. En tenant compte des capacités de fin de partie de Ben, j'ai estimé que mes chances de gagner, en arrivant en fin de partie dans une position indécise avec les noirs, n'étaient pas grandes. Du coup, j'ai décidé de me lancer dans le deuxième pari de cette partie.

¹ NdT : « Dieu-Démon » est le surnom de Tamenori qu'aucun othelliste japonais sérieux ne saurait ignorer.

25/10/06 - Demi finale 1-4

(Développement inattendu)

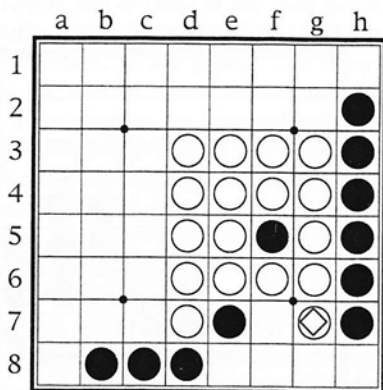
J'ai joué d8 au lieu de c7 au coup 19. L'idée était de bétonner jusqu'au bout. Dès mon 17.d8, j'ai planifié de reprendre le bord avec b8 en cas de réponse blanche en c8.



4. Blanc joue au coup 22

Au coup 22, Blanc devait-il jouer f8 ? Ou jouer 24.g7 (stoner) après l'échange 22.h4 h2 ? Je m'imaginai que c'était une position où le choix était difficile. Je pensais que Ben choisirait calmement f8, au lieu du stoner g7. Même Ben hésiterait à jouer une case X si tôt.

Mais... mon attente a été parfaitement déjouée. À vrai dire, cette ligne (22.h4 h2 g7) était absolument hors de mon plan. Devant la position ci-dessous, j'ai réfléchi à fond.



5. Noir joue au coup 25

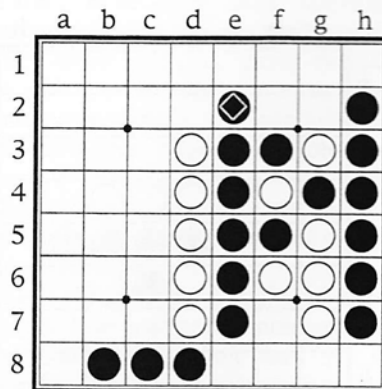
27/10/06 - Demi-finale 1-5

(Un bon coup de Dieu-Démon)

Ce qui m'a frappé quand j'ai regardé la position ci-dessus, c'était qu'il y avait trop d'endroits où Noir pouvait jouer et donc c'était une position générant beaucoup d'hésitations quant à l'endroit où jouer. La première idée qui m'est apparue est le coup e2. Mais après avoir quand même considéré c4, c5, c6, etc., j'ai décidé que e2 était le meilleur coup.

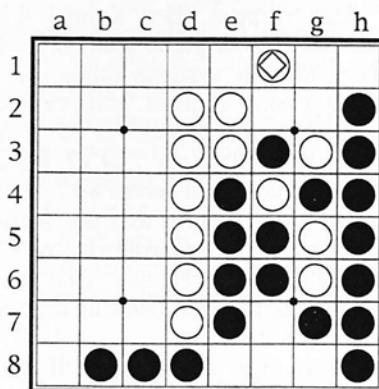
Si j'ai opté pour e2, c'est pour les deux raisons suivantes. 1) Noir pourrait jouer le premier dans les cinq cases vides en bas à droite (zone impaire) : comme e2 rendait entièrement noire la colonne e, il était possible d'empêcher provisoirement Blanc de jouer e8 ; j'ai ainsi pensé me glisser dans h8 avant que Blanc ne puisse jouer e8. 2) Le fait de pouvoir changer le pion blanc g4 en pion noir : j'avais comme plan d'enlever les pions blancs sur la colonne g, un par un, pour la rendre entièrement noire. Je m'attendais à ce que Blanc joue sur bord sud dans l'ordre e8, a8 et f8, mais Noir aurait perdu s'il laissait Blanc jouer f8 puis g8. J'ai pensé que j'empêcherais Blanc de jouer g8 après f8 en rendant la colonne g entièrement noire.

Finalement Noir allait construire une position favorable en suivant le plan 2.



6. Blanc joue au coup 26

29/10/2006 - Demi-finale 1-6
(Une erreur de l'homme de fer²)



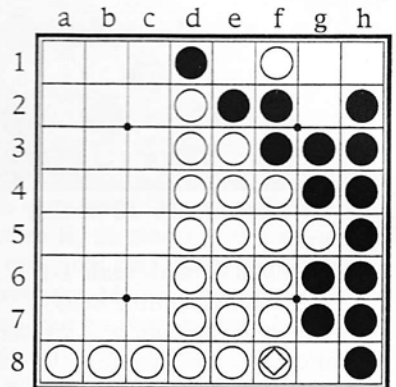
7. Noir joue au coup 29

Regardez la continuation après mon coup 25.e2. Comme je l'avais espéré, j'ai pu jouer en premier dans les cinq cases vides en bas à droite en prenant le coin h8. C'est maintenant que la partie bascule. Ben a joué un

mauvais coup 28.f1. Il fallait jouer la case e1. Pourquoi f1 est-il si mauvais ? Parce que quand Blanc aura pris le bord en bas en jouant e8 puis a8, la colonne d deviendra totalement blanche, ainsi Blanc permettra à Noir de jouer la case d1 et de conserver encore un temps en c1.

L'erreur de Blanc au coup 28 a fait basculer largement l'équilibre de la position en faveur de Noir.

Je suppose que Blanc ne voulait pas jouer f8 au coup 34, mais les endroits où il pouvait jouer étant limités, il n'avait pas de choix. À propos du coup 35, où l'ai-je joué ? Rappelez-vous mon plan au coup 25.



8. Noir joue au coup 35

30/10/06 - Demi-finale 1-7

(L'excellent coup de Dieu-Démon)

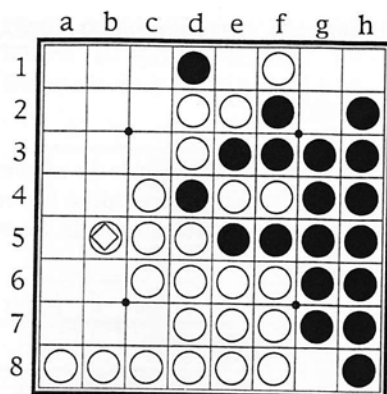
Bien sûr le coup 35 de Noir est c5. C'est ce qu'on appelle faire d'une pierre deux coups : tout en éliminant le pion blanc en g4 pour interdire g8 blanc, il crée un pion d'appel noir d5 pour viser cette fois g8 noir. La partie s'est déroulée selon mon scénario du coup 25 : empêcher Blanc de jouer g8 en rendant la colonne g entièrement noire. Noir peut empêcher Blanc de jouer g8 avec 35.c1 aussi, mais si Blanc joue g2 au coup 36, Blanc finira par jouer g8 au coup d'après.

Le coup 36 de Blanc est c6, cherchant à empêcher g8 noir. Noir joue 37.c4 pour viser g8 de nouveau. La réponse de Blanc est 38.b5 pour empêcher g8 noir avec insistance — en apparence tout au moins — mais en réalité, Ben a joué b5 en retournant c5, puis après quelques instants de pause, il s'est mis à retourner les trois pions en biais. Sans doute les avait-il oubliés, ne se souvenant plus que les pions en diagonale se retournaient aussi...

01/11/06 - Demi-finale 1-8

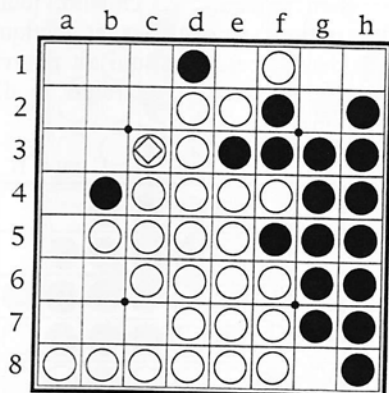
(Le combat farouche)

² NdT : l'homme de fer est un surnom de Ben Seeley, probablement inventé par Tamenori pour son blog.



9. Noir joue au coup 39

Après le coup 38, la position est avantageuse pour Noir, mais comme mon adversaire M. Ben Seeley sait très bien résister dans une position peu avantageuse pour lui et retourner la situation, je devais rester vigilant. Je voulais jouer g8 le plus vite possible, donc j'ai joué b4 au coup 39. Évidemment, Ben a joué 40.c3 pour m'en empêcher.



10. Noir joue au coup 41

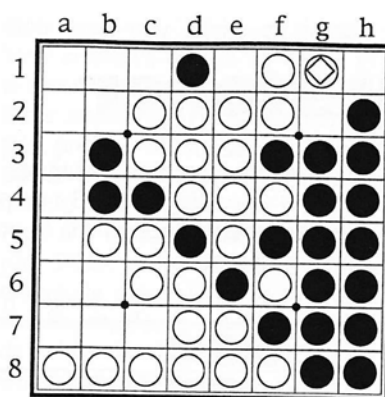
Au coup 41, j'ai envisagé a5 aussi, mais comme ça me faisait peur de jouer sur le bord ouest, j'ai choisi de jouer b3 qui me paraissait sûr. Et au coup 43, je suis enfin parvenu à jouer mon g8 tant désiré. Ainsi, sur les deux colonnes de droite (la colonne g et la colonne h), Noir a stabilisé 13 pions.

Le coup 44.g1 de Blanc est la manière la plus coriace de résister. J'ai hésité au coup 45 : a6, b2, etc., il y avait tant de coups qui paraissaient bons, ce qui rendait la décision difficile. Comment Noir devait-il jouer pour s'assurer la victoire ?

04/11/2006 - Demi-finale 1-9

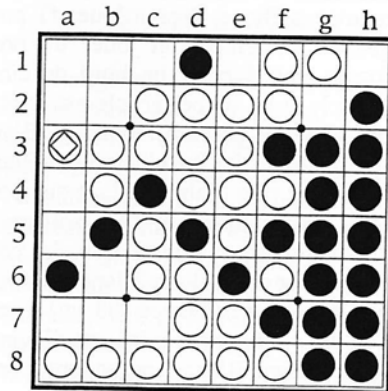
(Le tremblement de Dieu-Démon)

Après diverses hésitations, j'ai décidé de jouer 45.a6. J'espérais naïvement que sur a5 blanc, je pouvais gagner facilement en prenant le bord ouest avec a4, mais bien entendu, Ben n'a pas joué un coup de ce genre. Sans surprise, il a joué 46.a3.



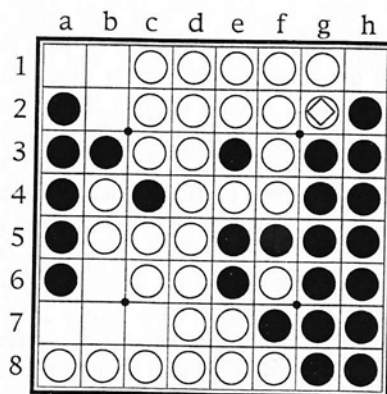
11. Noir joue au coup 45

Sur la position du diagramme ci-dessous, ma première idée était le piège de Stoner sur le bord nord en jouant la case X b2. J'ai pensé que je pouvais gagner avec la séquence b2 a5 a4 a7 e1, mais sans doute ai-je dû trembler devant la victoire, du coup je n'ai pas osé jouer b2. Alors j'ai choisi 47.e1 qui me paraissait plus sûr. Évidemment, cette imprécision m'a coûté des pions.



12. Noir joue au coup 47

Ensuite nous avons atteint la position ci-dessous après le coup 52. Je me disais que j'avais senti que je pourrais gagner avec au moins vingt pions d'écart quelques coups auparavant mais que finalement avec un coup moyen j'avais resserré la partie. Cherchez une suite gagnante pour Noir.



13. Noir joue au coup 53

05/11/2006 - Demi-finale 1-10
(Dieu-Démon gagne la 1^{re} partie)

J'ai compté après le coup 52 et vérifié que la ligne de la partie faisait 36-28 pour Noir (elle n'était pas optimale mais je l'ai choisie car c'était la plus simple). À cause de mon imprécision au milieu de la partie, la différence des pions n'était pas importante, mais j'ai réussi à gagner la partie importante, la première de la demi-finale qui est un match au meilleur des trois. D'autre part, en tant que représentant du Japon, je suis le premier à avoir battu M. Ben Seeley en demi-finale ou en finale d'un championnat du monde.

Rétrospectivement, grâce à la petite différence de la première partie, j'ai pu garder la tension pour la seconde afin de bien la jouer. Si j'avais gagné la première avec plus de 20 pions d'écart, j'aurais certainement eu des moments d'inattention quelque part. En effet, à la fin de la première partie, je ne pensais pas du tout que j'aurais ma place en finale avec une victoire de plus, mais je me réjouissais sincèrement de pouvoir jouer au moins deux parties sérieuses au mondial.

(suite de la solution des problèmes)

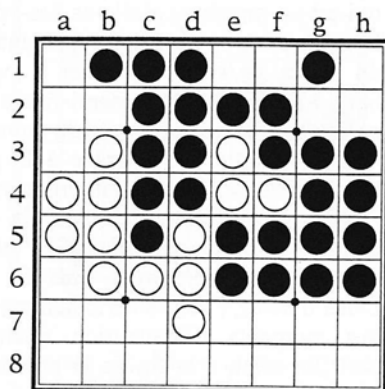
Le coup gagnant est donc un coup de défense : il faut éviter l'arnaque précédente en jouant 51.g2. De la sorte, Noir aura quoi qu'il arrive pu jouer deux coups dans cette zone. Blanc répond où il veut, puis Noir utilise son coup en b2. Le trou impair au sud-est lui assure la parité, de sorte qu'il ne lui reste plus qu'à répondre dans les deux autres trous et à profiter de sa double insertion sur les deux bords. Une suite optimale est ainsi : 52.g2 h1 b2 h2 h4 a8 b8 ps h8 ps g8 g7 33-31.

6. Aussi curieux que cela puisse paraître, prendre le coin a1 ne donne que la nulle : 54.a1 b1 a3 c7 b8 a7 a8 32-32 ! Noir a en effet beaucoup de pions sur les diagonales a7-g1 et a8-h1. L'idée gagnante va donc être de recouper cette dernière diagonale (et si possible d'éviter de retourner d4 qui permet à Noir de retourner tant de pions en jouant a7 à la fin). La façon la plus simple est de commencer par 54.c7... qui perd 33-31 car Noir récupère ainsi la parité locale au sud ! Reste 54.b1, pas très naturel mais qui au fond fait exactement le même nombre de pions que a1 dans la zone nord. Il vient ensuite 55.a1 a3 c7 et Blanc a le choix pour conclure : les suites 58.a8 a7 b8 (ou b8 a7) et 58.b8 a8 a7 (ou a7 a8) lui donnent toutes le même gain 30-34.

Initiation Tactique du stoner

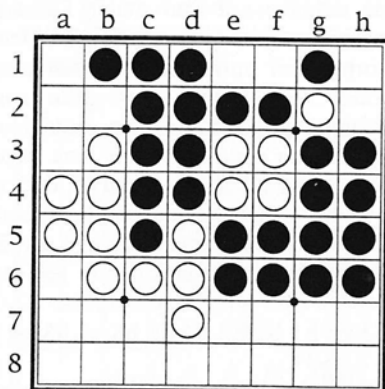
Takuji KASHIWABARA

Dans le numéro 78, nous avons étudié les généralités sur les « pièges » de Stoner en nous focalisant sur les aspects stratégiques. Cette fois-ci nous allons nous pencher sur leurs aspects tactiques (diagramme 1).



1. Blanc doit jouer

On a tendance à assimiler la configuration du bord en haut à celle d'un bord de six : en effet si Blanc joue sur une des deux cases e1 et f1, Noir jouera l'autre et il y aura un vrai bord de six. Mais regardons le diagramme 2.



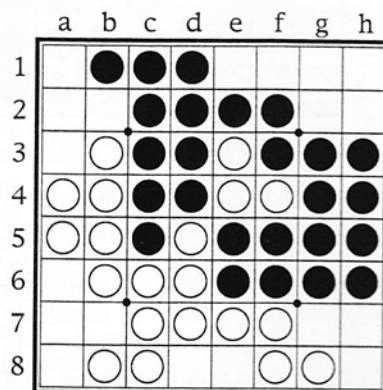
2. Noir doit jouer

Ici, si Blanc joue f1, Noir pourra jouer e1 sans problème. Par contre Blanc peut aussi jouer e1, auquel cas si Noir joue f1, il retournera g2 en donnant l'accès à h1 à Blanc.

Ce genre de stoner est doublement contre-intuitif : d'abord avec un tel bord, on imagine facilement avoir fait un bord de 6 ; ensuite le pourrissement d'une case A de cette manière ne s'accorde pas à la logique habituelle de l'Othello, à savoir, on part du centre vers les coins dans le sens des rayons et on joue rarement « en losange » d'un bord à celui d'à côté.

Bien sûr, en ce qui concerne ce stoner, le pion g1 n'a joué aucun rôle.

Enlevons donc ce pion et voyons ce que ça change (diagramme 3 : au passage j'ai modifié légèrement la position ailleurs aussi).

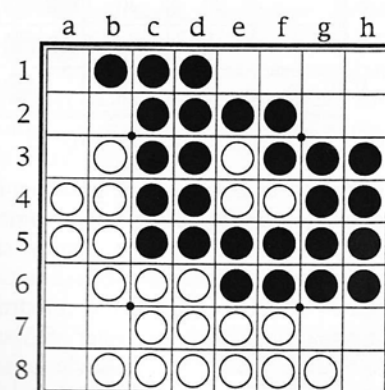


3. Blanc doit jouer

Il va de soi que l'absence du pion noir g1 donne plus de marge de manœuvre à Blanc, il peut jouer f1 pour gagner un temps, ou jouer e1 pour forcer Noir à créer un bord de cinq. Mais le sujet de cet article est le stoner. Que se passe-t-il donc si Blanc fait le stoner ici ? Évidemment Blanc joue pour cela d'abord g2, et que peut faire Noir maintenant ? En principe il aurait trois façons de se défendre contre un stoner : obliger Blanc à retourner le pion d'influence (h3 ici) ; arriver au coin menacé (a1 en l'occurrence) avant Blanc ; ou encore, prendre l'autre coin (h1 dans notre cas) avant que Blanc ne joue e1. Effectivement, en apparence cette ligne de défense semble marcher : Noir peut jouer d8 pour obliger Blanc à répondre e8 puis prendre le coin h1 avant que Blanc ne termine son stoner ! Sauf qu'après la prise du coin h1, Blanc pourra toujours jouer e1, et si Noir reprend le bord en jouant f1, Blanc pourra s'insérer en g1, du coup il aura de toute façon son coin a1.

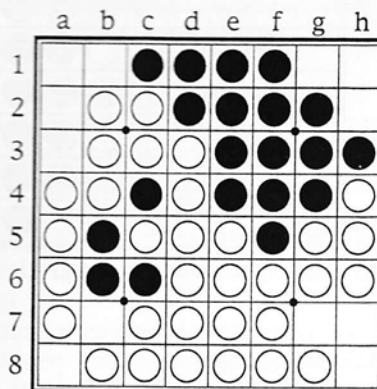
Nous venons de voir que dans ce genre de stoner, la victime ne peut pas se défendre en coupant la diagonale. Modifions encore un peu la position (diagramme 4). Cette fois-ci, Blanc ne pourra pas faire le stoner, puisqu'il ne contrôle pas la diagonale, n'est-ce pas ? Si, quand même. Blanc joue g2 et que fera Noir alors ? S'il ne fait rien, Blanc jouera e1, c'est le stoner, mais s'il prend le coin, Blanc pourra jouer e1 de toute façon, et comme dans l'exemple de tout à l'heure, c'est Blanc qui aura a1. **Moralité : quand**

on crée un bord de trois de ce genre, on peut aussitôt dire adieu au coin (ce type de stoner s'appelle un stoner diagonal).



4. Blanc doit jouer

Bien entendu, à l'Othello, toutes les notions stratégiques et tactiques ont deux faces. Ainsi qui dit pourrissement dit accès. Regardons le diagramme 5.

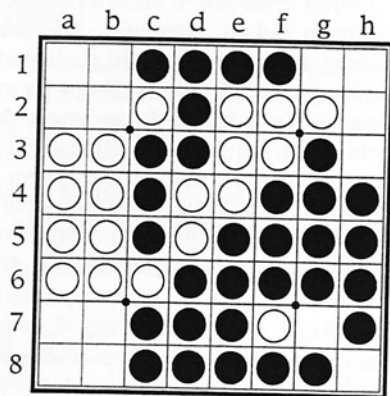


5. Noir doit jouer

Ici Noir a l'air d'être mort : il a déjà perdu le coin h1, Blanc contrôle la diagonale b2-f6, et c'est Blanc qui a la parité... Mais la partie n'est pas finie, Noir peut jouer a3 ! Maintenant, on retrouve une configuration familière, celle du stoner.

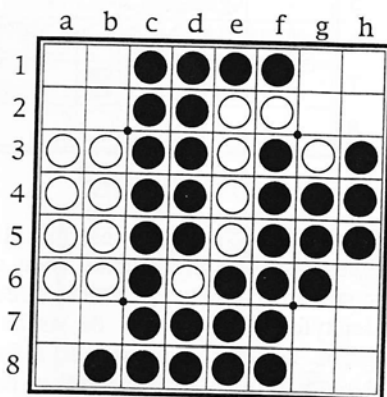
Par ailleurs, tout cela fonctionne aussi dans l'autre sens, regardons le diagramme 6. Blanc vient d'entamer le stoner. Comment Noir peut-il survivre ? En apparence le seul coup non-catastrophique est b1. Et s'il joue b1 Blanc jouera h3, du coup non seulement Noir perdra le bord à droite, mais il ne lui restera que des coups catastrophiques. Alors que faire ? Le problème est donc le coup h3 de Blanc. La seule façon de l'éviter, c'est d'y jouer soi-même ! Bien entendu

Blanc prendra le coin h1, mais on notera qu'après l'échange h3 h1, Blanc n'aura accès ni à g1 ni à h2.



6. Noir doit jouer

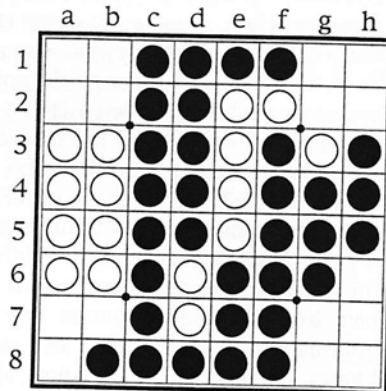
Donc, après h3 h1, Noir pourra jouer b1 et cette fois c'est Blanc qui se trouve à court de coups.



7. Noir doit jouer

Maintenant, passons au diagramme 7. À première vue, on dirait que

Noir peut tuer Blanc en jouant h2. Noir conserve encore un temps g1, et il reste très peu de libertés à Blanc. Mais attention, il y a une configuration propice au stoner sur le bord et sur le prébord à droite. Pas de problème, dira-t-on, puisque après h2 g7, Noir n'a qu'à prendre le coin h8. De plus Blanc ne pourra pas contrôler la diagonale avant de jouer g7. Malheureusement, Blanc pourra jouer g7 tout de même car si Noir prend le coin h8, Blanc pourra s'insérer en g8.

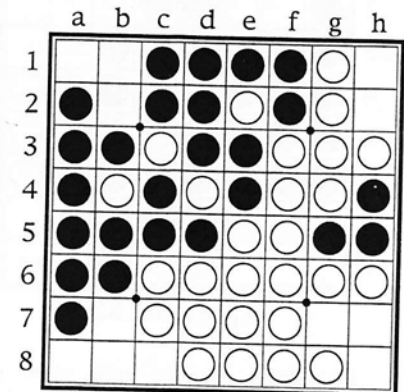


8. Noir doit jouer

Changeons un peu la position : (diagramme 8) cette fois-ci h2 noir marche-t-il ? Cette fois-ci, le bord de cinq en bas est inattaquable car après l'échange g7 h8, la colonne g sera entièrement noire. Pas si vite : après h8 noir, Blanc pourra jouer h6 en menaçant de prendre le coin h1. Bien entendu, Noir pourra sauver le coin en question tout simplement en reprenant le bord à droite avec h7, mais dans ce

cas, Blanc pourra jouer g8 et il aura a8. Au passage, Blanc aura gagné un temps dans le trou en bas à droite.

À la différence des stoners authentiques, la prise immédiate du coin par la victime n'est pas interdite par la règle dans ces exemples que nous venons de voir, mais par les considérations stratégiques/tactiques. Et cela peut être un bord de cinq à côté, la parité locale ou globale, ou encore des retournements indésirables : par exemple, regardons le diagramme 9.



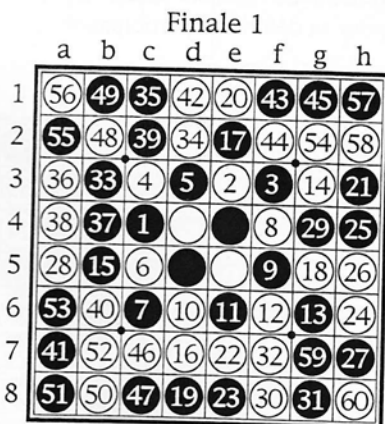
9. Noir doit jouer

Qu'est-ce que Noir peut jouer ici ? b7. Si Blanc prend le coin a8, la diagonale g2-a8 sera entièrement blanche, du coup Noir pourra jouer h1 sans retourner g2, et il gardera h2 pour plus tard. Donc Blanc ne doit pas prendre le coin a8, et doit jouer b2, mais dans ce cas Noir jouera c8 et nous retrouvons la configuration habituelle du stoner. **Moralité : attention aux pseudo-stoners.**

Parties commentées

Finale du championnat junior

Serge POIRIER



Karpuz 41-23 Dos Santos

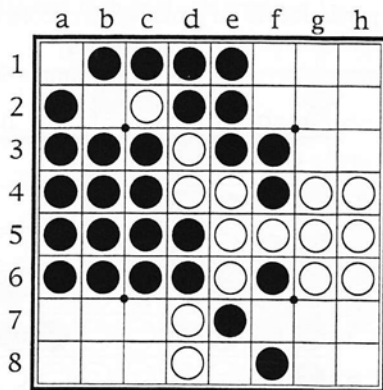
Jennyfer, mieux classée à l'issue du tournoi, choisit les blancs. La par-

tie débute sur une ouverture perpendiculaire *variante Collay*, peu jouée par les seniors car réputée plus faible pour les noirs.

Le début de partie est équilibré, les deux juniors essayant de jouer au centre et compact, et y parvenant jusqu'à une première erreur de Yildiray au coup 9.c4. Ce coup donne une grande frontière noire à l'ouest. Je déconseille d'ailleurs presque toujours les coups de ce type (un minicoïn à l'intérieur de la position retournant les trois pions d5, c5 et d4 alors que ces trois pions peuvent être retournés en trois coups, on perd donc deux temps. Des coups comme g3 ou d3 sont plus centraux. Jennyfer profite bien de cette erreur et continue de

minimiser en gardant la frontière de Noir jusqu'au coup 14.b6 où son avantage fond suite au retournement complet de la ligne 6 reprenant toute la frontière sud. Yildiray ne profite que peu de temps de ce rééquilibrage de la partie car sur 17.d7, il traverse le mur blanc au sud. Dans cette position tous les coups au nord à l'est ou à l'ouest préservant cette frontière sont nettement meilleurs. Dès lors sans toujours jouer les meilleurs coups, Jennyfer parvient à garder l'avantage en retournant moins de pions que son adversaire et en lui faisant prendre deux bords faibles au nord et à l'ouest. Après 38.h5 on voit mal comment Yildiray pourrait renverser la situation. L'analyse montre

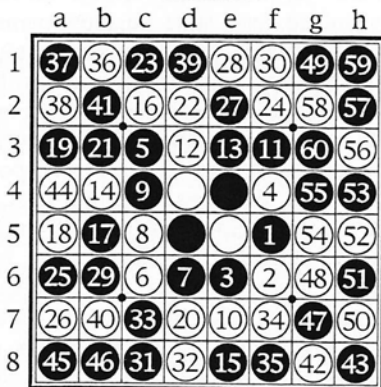
que Jennyfer est clairement gagnante. Mais après la séquence 39.f7 g3 h2 e8 c8 Jennyfer se met en difficulté en jouant 44.c7 qui était le seul coup avec f2 (qui est perdant) qui n'était ni une case X ni une case C. En jouant ce coup, Jennyfer a donné deux temps à Noir sur le bord sud et lui laisse la possibilité de prendre le contrôle de la diagonale avec 45.b2 (suite nulle).



Après 38.h5

Les deux joueurs vont alors se rendre le gain plusieurs fois de suite. Noir ne prenant pas le contrôle de la diagonale, c'est finalement Blanc qui s'en empare avec 48.g7, et Jennyfer est alors gagnante 28-36, car malgré l'arnaque en g8, Noir ne peut pas recouper la diagonale. Mais après Noir 49.g8, elle choisit de sacrifier le coin h1 sans possibilité d'insertion alors que les séquences dans le trou impair au sud-ouest lui permettait de gagner un temps, obligeant Noir à donner l'un des trois coins restants. Démoralisée par la partie qu'elle sent s'échapper, elle commet une dernière erreur en jouant 52.g2 alors qu'il fallait toujours jouer la parité en b7. On a bien senti lors de cette première partie que les deux jeunes joueurs étaient très motivés et concentrés.

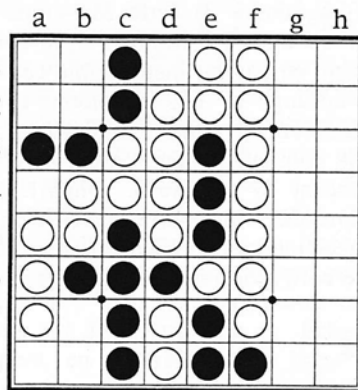
Finale 2



Dos Santos 57-7 Karpuz

Après cette première défaite, Jennyfer a dû sentir qu'elle avait laissé

passer sa chance et sait qu'elle n'a plus le droit à l'erreur si elle veut remporter cette finale. Sur une ouverture *Ishii*, Yildiray commet les mêmes erreurs que lors de la première partie. Par exemple sur 10.e7 il forme une frontière au sud. Jennyfer minimise et se retrouve en bonne position après 14.b4 : elle a un petit mur au nord mais Noir a formé une grosse masse de pions au sud. Il faut ouvrir dans cette masse et Jennyfer choisit 15.e8 qui remet Noir dans la partie. De nouveau, plusieurs fois Jennyfer prend un léger avantage et commet à chaque fois une petite erreur comme au coup 19.a3 qui redonne de nombreuses possibilités de jeu à Blanc en b6 ou c7, au coup 21.b3 qui n'enlève pas le coup blanc tranquille en b6 ou au coup 27.e2 central mais générant trop d'influence pour les futurs coups à l'est. Mais à chaque fois, Yildiray lui rend l'avantage en retournant un peu trop de pions comme sur le gourmand 22.d2. Après les coup blancs 28.e1 et 30.f1 au nord, elle gagne un temps sur la séquence 31.c8 d8 c7 f7 f8 sans ouvrir la frontière blanche à l'est.

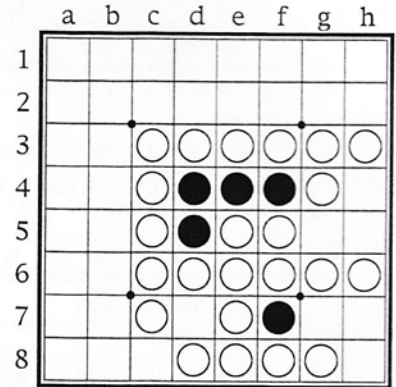


Après 35.f8

Son avantage est maintenant conséquent, d'autant que Noir commet une nouvelle erreur en sacrifiant en 36.b1 au lieu de b7, laissant un trou en b2 qui va lui faire perdre un nombre important de pions. Jennyfer gardera logiquement cet avantage jusqu'à la fin de la partie pour s'imposer sur un score de 57-7 (profitant des nombreux pions donnés par Blanc suite à des erreurs en finale), ce qui lui permet de choisir sa couleur pour la belle.

Jennyfer choisit les noirs qui lui ont mieux réussi sur la partie. Et contrairement à la partie précédente, c'est Blanc qui prend l'avantage en début de partie sur une ouverture *Tanida*. Jennyfer se met en légère difficulté après la séquence 9.c4 suivie de 10.c3

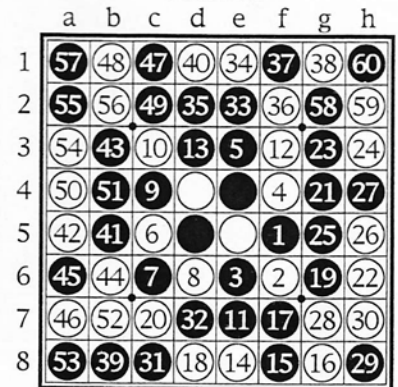
e7. Yildiray aurait pu continuer à minimiser en jouant au nord sans ouvrir dans la masse des pions noirs à l'ouest et au sud. Il choisit pourtant le moyen 14.e8. Jennyfer lui donne alors deux temps au sud en jouant la séquence 15.f8 g8 f7 d8 qui pourrait permettre à Blanc de se lancer dans un béton au sud et à l'est. Yildiray commet alors une grosse erreur en jouant 20.c7 qui retourne toute la frontière est, suivi du malheureux 24.h3 qui retourne lui toute la frontière nord.



Après 24.h3

En deux coups il s'est mis dans une situation très difficile. Bien que commettant quelques petites erreurs, Jennyfer ne prend pas de risque et garde la maîtrise du jeu. Elle force Noir à lui donner le coin h8 au coup 29. Blanc s'insère bien en h7 mais la frontière est entièrement blanche. Après 31.c8 et 32.d7 elle peut assurer facilement la prise du coin a8 en jouant 33.b8. En ouvrant au nord on craint qu'elle ne laisse Blanc grignoter au fur et à mesure son retard mais elle parvient finalement à garder une vingtaine de pions d'avance pour emporter son premier titre de championne de France junior à 11 ans, pour sa deuxième participation.

Finale 3



Dos Santos 43-21 Karpuz

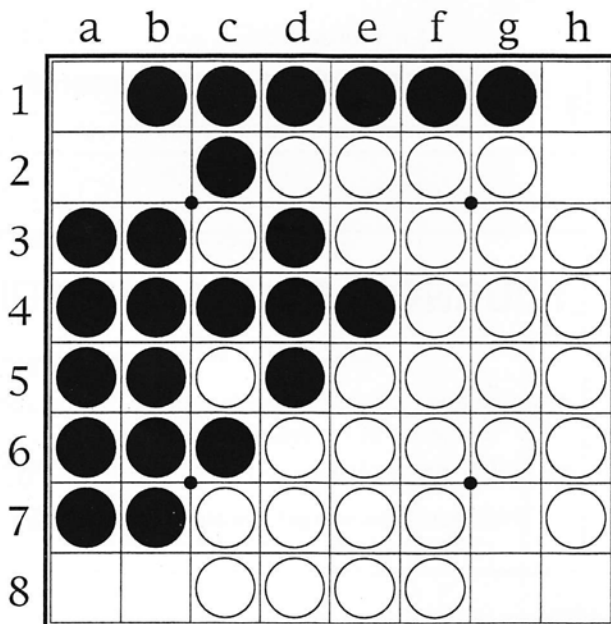
Reproduisez la position suivante sur votre jeu. Vous jouez avec les noirs, et vous devez trouver la seule suite qui leur permette de gagner. (Toutes les autres suites sont gagnantes pour Blanc ou font nulle.)

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

Tournoi de Noël, 2006
Noir : Frédéric AUZENDE
Blanc : Emmanuel LAZARD
Score réel de la partie : 33-31



Noir joue et gagne...

La solution du solitaire de *Fforum 79* était : 51.h8 h7 g1 a3 a8 a7 a2 b2 b1 a1 33-31. Le coup semble évident : c'est 51.g1 bien sûr... Sauf qu'après la réponse 52.b2, Blanc contrôle les deux grandes diagonales ! Noir doit alors jouer 53.a3 a1 a8 a7 et s'il arnaque tout de suite en h8, Blanc l'arnaque en jouant b1 ! On a donc 57.b1 a2 h8 ps h7... 31-33, caramba ! encore raté ! Pour éviter cela, Noir intercale la paire 51.h8 h7 avant de jouer 53.g1 (et si Blanc répond b2, Noir l'arnaque au sud-ouest). Il lui reste à faire des pions en récupérant les bords sud et ouest.

```

G8 H8 G7 H1 B8 H2 B2 A1 A2 A8
      H2 A8 B8 A2 B2 A1
      B2 A2 B8 A1
      B2 H2 B8 A1 A2 A8
H2 G7 B8 A8 B2 A2 VP A1 VP H1
      B2 A1 B8 A2 VP A8 VP H1
      A2 H1 VP A8 B8
      B2 G7 H2 A1 B8 A2 VP A8 VP H1
      A2 H1 VP A8 B8
      H1 A1 A2 H2 VP A8 B8
H1 G7 B2 A1 A2 H2 VP A8 B8
G7 B2 A2 G8 VP H8 VP B8 VP A1 VP A8 VP H2 VP H1
A1 G8 VP B8 VP A8 VP A2 VP H1 VP H8 VP H2
H2 H1 G8 A1 B8 B2 G7 A8 VP H8 VP A2
      G7 H8 VP B2 VP A2 VP A8 B8
      B2 A8 B8 A2 G7 H8
      G7 A2 B8 H8
      G7 G8 B2 B8 VP A1 VP A8 VP A2 VP H8
      B2 A1 G8 G7 B8 A2 VP A8 VP H8
      A2 H8 VP A8 B8
      G7 A2 VP H8 VP A8 B8 G8
      A2 A8 G8 H8 B8 G7
      G7 JP B8
      B8 JP G8 H8 G7
      G7 H8 G8
      G7 H8 G8 JP B8
      B8 JP G8
B2 A1 G8 H8 G7 A2 B8 A8 VP H2 H1
      H2 G7 B8 A2 VP A8 VP H1
      A2 H1 VP A8 B8
      A2 G7 H2 H1 VP A8 B8
      H1 H2 VP A8 B8
      H1 G7 A2 H2 VP A8 B8
G7 G8 A2 H8 VP B8 VP A8 VP H2 VP H1
H2 H1 G8 G7 B8 A2 VP A8 VP H8
      A2 H8 VP A8 B8
      G7 A2 VP H8 VP A8 B8 G8
      A2 A8 G8 H8 B8 G7
      G7 JP B8
      B8 JP G8 H8 G7
      G7 H8 G8
      G7 H8 G8 JP B8
      B8 JP G8
A2 A8 G8 H8 B8 G7 H2 H1
      H1 H2
      G7 H1 B8 H2
      H2 JP B8
      H2 G7 B8 H1
      H1 G7 B8 H2
      B8 H1 G8 H8 G7 JP H2
      H2 G7
      G7 H8 G8 JP H2
      H2 G8
      H2 JP H8 JP G8 G7
      G7 G8
      G8 H8 G7
      G7 H8 G8
      G7 H2 G8 H1 B8 H8
      B8 H1 G8 H8
      H2 H1 G8 H8 B8 G7
      G7 JP B8
      B8 JP G8 H8 G7
      G7 H8 G8
      G7 H8 G8 JP B8
      B8 JP G8
H1 A2 G7 H8 G8 H2 B8 A8
H1 B2 G8 H8 G7 H2 B8 A8 A1 A2
      A1 A2 B8 A8
      A2 G7 VP A1 VP A8 VP B8 VP H2
      A1 G7 VP H2 VP A8 B8 A2
G7 G8 A2 A1 VP A8 VP H8 VP B8 VP H2
      A1 B8 VP A2 VP A8 VP H8 VP H2
A2 A1 G8 H8 G7 H2 B8 A8
      G7 A8 VP G8 VP H8 VP B8 VP H2
A1 A2 G7 H8 G8 H2 B8 A8

```

Agenda

BELGIQUE TOURNOI INTERNATIONAL DE BRUXELLES

Huitième tournoi du grand prix d'Europe 2007
Préqualificatif pour le championnat du monde 2007
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 28 et dimanche 29 juillet 2007

Informations : <http://www.othellobelgium.be/>

FRANCE TOURNOI INTERNATIONAL DE PARIS

Neuvième tournoi du grand prix d'Europe 2007
Préqualificatif pour le championnat du monde 2007
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

samedi 1^{er} et dimanche 2 septembre 2007

Informations : contact@ffothello.org
Droits d'inscription : 25/20/15 euros

FRANCE CHAMPIONNAT DE FRANCE

Qualificatif pour le championnat du monde 2007
La finale se déroulera à PARIS les

samedi 22 et dimanche 23 septembre 2007

Informations : contact@ffothello.org
Adhésion FFO obligatoire

RÉPUBLIQUE TCHÈQUE TOURNOI INTERNATIONAL DE PRAGUE

Dernier tournoi du grand prix d'Europe 2007
Préqualificatif pour le championnat du monde 2007
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 29 et dimanche 30 septembre 2007

Informations : contact@ffothello.org

FRANCE TOURNOI ILE DE FRANCE 4

En 5 rondes, ouvert à tous.

Samedi 20 octobre 2007 à 13h45

Informations : contact@ffothello.org

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

Agenda sur www.ffothello.org

GRÈCE CHAMPIONNAT DU MONDE

courant novembre 2007

Lieu du tournoi : Grèce
Informations : contact@ffothello.org

FRANCE CHAMPIONNAT DE FRANCE JUNIOR

La finale se déroulera le
dimanche 18 novembre 2007

Informations : contact@ffothello.org

FRANCE TOURNOI DE NOËL DE PARIS

En 5 rondes, ouvert à tous.

Samedi 15 décembre 2007 à 13h45

Informations : contact@ffothello.org

FRANCE TOURNOI PRÉQUALIFICATIF DE PARIS

Préqualificatif pour le championnat du monde 2008
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 19 et dimanche 20 janvier 2008

Préinscription obligatoire auprès de la FFO
Informations : contact@ffothello.org

Retrouvez sur Internet le calendrier
des tournois de chaque pays.

Angleterre : www.britishothello.org.uk

Pays-Bas : www.othello.nl - Italie : www.fngo.it

Danemark : www.othello.dk/turneringskalender.html

FRANCE VOTRE TOURNOI !

- Tournoi débutants, tournoi C, tournoi B
- Tournoi open en 5 ou 7 rondes
- Tournoi junior ou préqualificatif

Organisez votre tournoi !

Informations : contact@ffothello.org