

Magazine

Tournois français
Tournois internationaux
Championnat de France
2009
Championnat du Monde
2009

Initiation

Pions de la frontière et
murs

Perfectionnement

La Campagnarde

Humour

Trouver la plénitude

Problèmes

**Emmanuel Lazard champion de
France 24 ans plus tard**

**Sébastien Barre cinquième au
championnat du Monde**

**Humour et philosophie : trouver la
plénitude dans la « brêlitude »**

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		●		○	●			
2			●	●	○			
3	●		●	●	●	○	●	
4		●	●	●	●	●	●	●
5		●	●	●	●	○	●	●
6	●	●	●	●	○	○	●	●
7			●	●	●	○		○
8				●	●	●	○	

**Blanc joue et prend un coin en 4
coups...**

La FFO est-elle toute cassée ou juste endormie ?

La revue FFORum n'est pas sortie depuis plus d'un an. Les tournois parisiens n'ont plus de lieu d'accueil. Pour la même raison, l'AG de la FFO a été repoussée de janvier à juin. Le stage d'été a été annulé. Les clubs ne réunissent plus grand monde. Quant au site Web, il n'est plus guère mis à jour. La FFO serait-elle toute cassée ? Il semble de prime abord évident d'en incomber la responsabilité au Conseil, d'autant plus que ces derniers mois, nos réunions se sont espacées. Mais si l'on dit souvent que l'impulsion doit venir d'en haut, encore faut-il qu'elle bénéficie d'un relais. Disons que la responsabilité est collective.

Si les quelque 75 membres de la fédération, Conseil inclus, ne font pas grand-chose pour la faire vivre, elle disparaîtra. À chacun d'entre nous d'apporter, même modestement, sa pierre à l'édifice. Toutes les suggestions et initiatives seront les bienvenues. Prenons quelques problèmes qui dessinent l'avenir immédiat. FFORum a souffert de ma propre démotivation, du changement de maquettiste et, chroniquement, du manque d'auteurs (merci à Serge Tapsoba et Jean-Pierre Avy !). Si vous lisez ce numéro, c'est que nous avons surmonté ces difficultés. L'absence de salle pour accueillir tournois et AG est due à la rupture du contrat tacite qui nous liait à l'École Normale Supérieure. À l'heure où j'écris ces lignes, nous sommes encore en quête d'une solution. Pour autant, les 75 adhérents de la FFO, s'ils ne sont pas forcément très dynamiques, continuent années après années à soutenir la fédération par leur simple présence et leurs cotisations. Est-ce à dire que la FFO serait plus endormie que malade ?

Les prémices d'un sursaut

J'ai écrit ces précédents paragraphes avant l'AG du 19 juin dernier, qui a réuni 14 adhérents, contre 8 l'an dernier. Leur dynamisme fut une autre bonne surprise. Ce regain d'intérêt pour notre association s'est prolongé dans les semaines qui ont suivi par une kyrielle d'initiatives : publication de news sur le site Web (par Frédéric Auzende, Stéphane Nicolet, Marc Tastet, Jean-Pierre Avy...), organisation d'un tournoi de blitz, nomination d'un responsable des news (Sébastien Barre), création d'une page FFO sur Facebook, évolution du site (Stéphane Nicolet), promotion accrue du tournoi de Paris (fin août) ou encore, planification de sélections à Lille et Paris. Assisterait-on aux prémices d'une sortie d'hibernation ? Vue de l'extérieur, la FFO a pourtant dû sembler bien réveillée pour les nombreux visiteurs qui sont passés sur son stand de 25 m², durant la dernière Japan Expo, début juillet. Les animateurs - Arnaud Delaunay, Monique et Antoine Lecat et moi-même - ont pu constater que notre jeu reste très populaire.

Coin du conseil**Conseil FFO :**

Suite aux élections de 2009, Thomas Furet remplace Thierry Lefebvre. Le conseil a procédé à la réélection du bureau début 2010 sans changement par rapport à 2009.

Grand Prix d'Europe :

Des changements sont intervenus cet hiver dans le règlement du Grand Prix d'Europe. Le nombre croissant de pays candidats à l'organisation d'un tournoi du GPE (12 en 2009) a obligé la fédération mondiale à proposer l'évolution suivante aux pays organisateurs pour 2010 et 2011.

Il y aura 6 tournois du Grand Prix d'Europe en 2010 et 6 en 2011 et le vainqueur sera déterminé chaque année en tenant compte des 4 meilleurs résultats (avec le système de points actuel).

Les 12 pays organisateurs ont été divisés en 6 groupes :

- * Pays-Bas / Belgique
- * Royaume-Uni / France
- * Italie / Espagne
- * Danemark / Allemagne
- * Pologne / République Tchèque
- * Suède / Norvège

Les premiers cités compteront pour le GPE 2010, les autres pour le GPE 2011. Il est possible pour chaque pays d'organiser quand même un tournoi international chaque année mais il ne comptera pour le GPE qu'un an sur deux. La FFO a ainsi décidé de maintenir le tournoi de Paris en 2010 bien qu'il ne compte pas. À l'issue de la saison 2011, le système mis en place sera évalué et maintenu, ou non.

Serge POIRIER**Fonctionnement de la FFO**

La FFO rencontre actuellement quelques difficultés de fonctionnement. Nous avons de plus en plus de mal à assurer les tâches et activités de base :

- organisation des tournois en Ile de France
- animations
- stage d'été
- réalisation de la revue FFORum

De plus le nombre d'adhérents reste à un niveau bas depuis quelques années. Ces difficultés ont été largement évoquées à l'assemblée générale qui a eu lieu le 19 juin 2010 à Paris. Un certain nombre d'actions sont lancées pour redynamiser la FFO. Si vous avez des solutions, des propositions pour améliorer notre fonctionnement et aider le conseil à assurer ses missions, n'hésitez pas à vous manifester.

Sommaire

- 2 ♦ **Édito / Coin du conseil**

- 3 ♦ **Sommaire**
Point de règlement

- 4 ♦ **Magazine**
Tournois français
Tournois internationaux
Championnat de France 2009
Championnat du Monde 2009

- 8 ♦ **Initiation et perfectionnement**
Les pions de la frontière et les murs
La Campagnarde

- 12 ♦ **Philosophie**
Trouver la plénitude dans la
bouillasse de la brêlitude

- 14 ♦ **Problèmes**
... et solutions

- 19 ♦ **Solitaire**

- 20 ♦ **Agenda**

Ont participé à ce numéro :

Frédéric AUZENDE
Jean-Pierre AVY
Gilles CLUZON
Aurélien LEBLANC
Thierry LÉVY-ABÉGNOLI
Stéphane NICOLET
Serge POIRIER
Brian ROSE
David SAHLI
Serge TAPSOBA
Marc TASTET

Directeur de publication :
Monique LECAT
Rédacteur en chef :
Thierry LÉVY-ABÉGNOLI
Rédacteur en chef adjoint,
maquettiste : *Gilles CLUZON*
Secrétaire de rédaction :
Marc TASTET

Composition du conseil de la FFO
Présidente : Monique LECAT
Trésorier : Serge BENOIT
Secrétaire : Serge POIRIER
Membres du Conseil : Gilles
CLUZON, Thierry LÉVY-ABÉGNOLI,
Marie-Christine TORRI, Sarah
BENTOLILA, Thomas FURET.

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

Championnat de France : les règles de qualification évoluent

Suite à de nombreuses demandes de membres et à des discussions lors de l'Assemblée Générale 2010, le Conseil a décidé d'adapter les règles de qualification pour la finale du Championnat de France.

Ce qui ne change pas :

Le nombre de qualifiés par sélection (fonction du nombre de participants) ne change pas.

Ce qui change :

Si un joueur qualifié lors d'une sélection se désiste pour la finale, il sera possible de sélectionner le joueur suivant de cette même sélection, si celui-ci a gagné au moins une partie contre un joueur réel (donc pas contre BIP).

La gestion du remplacement des désistements sera prise en charge par l'organisateur de la sélection, charge à lui de proposer les places libérées aux joueurs suivants, dans le classement.

Les non qualifiés de sélection(s) peuvent bien sûr participer à d'autres sélections. S'ils sont qualifiés à l'une de ces occasions, ils seront retirés des listes d'attente des sélections précédentes.

Ces règles de qualification s'appliquent pour le championnat de France 2010 (et donc rétroactivement pour les qualifications ayant eu lieu à partir du 1^{er} octobre 2009).

Tournois français

Montbard – 10/05/2009

Deux Grenoblois et deux Parisiens avaient fait le déplacement à Montbard pour affronter les joueurs Bourguignons sur leurs terres.

Takuji remporte le tournoi en faisant carton plein. C'est le premier tournoi qu'il remporte en 2009. Il en profite pour se placer dans le peloton de tête du Grand Prix de France 2009.

Pour sa part, Frédéric Auzende réalise également une bonne opération en prenant la deuxième place.

Le podium est complété par Sébastien Barre et Pierre Butin.

Classement final

1. KASHIWABARA Takuji	5
2. AUZENDE Frédéric	4
3. BARRE Sébastien	3
BUTIN Pierre	3
5. DELGADO Marie-Louise	2
AVY Jean-Pierre	2
7. CAPLET Alain	1

IDF3 – 30/05/2009

Retour gagnant de Manu Caspard. Après de nombreux mois d'absence, il montre le bout de son nez et ne laisse que des miettes à ses prestigieux adversaires.

Sébastien Barre empoche la deuxième place. Stéphane Nicolet et Pierre Butin partagent la troisième marche du podium.

A noter la présence de deux nouveaux joueurs, Jean-Christophe et Valentin Martine, que l'on espère revoir prochainement.

Classement final

1. CASPARD Emmanuel	5
2. BARRE Sébastien	4
3. NICOLET Stéphane	3
BUTIN Pierre	3
5. TASTET Marc	2
SAGONA Eric	2
7. MARTINE Jean-Christophe	1
8. MARTINE Valentin	0

IDF4 – 24/10/2009

Très belle performance de Thierry Lévy-Abégnoli qui se paye le luxe de remporter toutes ses parties et termine seul premier avec deux points d'avance sur trois Grands-Maîtres, Stéphane Nicolet, Marc Tastet et Frédéric Auzende.

A noter également le joli tournoi de Frédéric Bismuth qui termine également à trois points.

Classement final

1. LÉVY-ABÉGNOLI Thierry	5
2. NICOLET Stéphane	3
AUZENDE Frédéric	3
TASTET Marc	3
BISMUTH Frédéric	3
6. STAIGRE Pascal	1,5
7. SAGONA Eric	1
8. CLUZON Gilles	0,5

Tournoi de Noël – 12/12/2009

Le tournoi de Noël n'a pas permis de départager Arnaud Delaunay et Stéphane Nicolet qui terminent ex-aequo avec quatre points chacun et finissent ainsi l'année en beauté. Stéphane prend la tête du Grand Prix de France 2010 grâce à son précédent podium à l'IDF4. Aurélien Leblanc, Pierre Butin et Sébastien Barre se partagent la troisième place.

Classement final

1. DELAUNAY Arnaud	4
NICOLET Stéphane	4
3. LEBLANC Aurélien	3
BUTIN Pierre	3
BARRE Sébastien	3
6. BISMUTH Frédéric	2
7. BENOIT Serge	1
7. CAPLET Alain	1

IDF1 – 30/01/2010 – Par

Aurélien Leblanc

Le samedi 30 janvier a eu lieu le premier tournoi IDF de l'année, remporté brillamment par M^ossieur Barre. Un tournoi plein de suspens et de rebondissements qui a vu 6 joueurs en découdre : Sébastien Barre (ah bon ?), Frédéric Bismuth, Arnaud Delaunay, Takuji Kashiwabara, le champion de France Manu Lazard himself et moi-même. En fait, je devrais plutôt dire 5,5 joueurs car Fred nous a lâchement abandonnés au beau milieu de la 2e ronde... avant de revenir, accompagné de Pierre Butin et Tatiana Robert, mais dans la peau d'un Bip à visage humain cette fois (comprendre : comme spectateur). Merci Fred pour ton passage bref mais néanmoins intense !

Qu'importe le nombre pourvu qu'on ait l'ivresse du jeu ! Nous avons donc continué ce tournoi à 5. Tout s'est déroulé normalement jusqu'à la fin de la 3e ronde et

l'intrusion d'une jeune femme, croisement de Columbo et de Sherlock Holmes, qui nous a bombardés de questions pour savoir le pourquoi du comment de notre présence dans la prestigieuse salle U ou V, pourtant déjà réservée. Pas convaincue, la belle s'en est allée à la recherche de quelqu'un pouvant justifier notre injustifiable présence. Il nous fallait agir, et vite ! N'écoutez alors que notre courage, nous avons pris la poudre d'escampette pour finir le tournoi dans un bar du quartier.

Et ce tournoi s'est fini en beauté. Avant la dernière ronde, Séb et Arnaud étaient à 4 pts, Manu et Takuji à 2 pts, Fred le « Bip » et moi à zéro. Séb et Arnaud jouaient la gagne, Manu et Takuji l'honneur et moi rien du tout. J'ai donc pu profiter de la fin de mon calvaire othellistique pour suivre 2 jolies parties remportées par Séb face à Arnaud 35-29, et Takuji face à Manu 33-31. Votre grande perspicacité vous aura permis de deviner le classement final que voici :

Classement final

1. BARRE Sébastien	5
2. DELAUNAY Arnaud	4
3. KASHIWABARA Takuji	3
4. LAZARD Emmanuel	2
5. LEBLANC Aurélien	1
6. BISMUTH Frédéric	0

Cannes 2010 – Par David Sahli

Comme chaque année, l'Open de Cannes s'est déroulé (le dimanche 7 mars) dans le cadre du Festival International des Jeux. La sélection juniors prévue le samedi ayant été annulée car le nombre de joueurs était insuffisant, quatre juniors ont néanmoins participé à l'Open.

A noter le retour aux affaires de Bruno Draper – et quel retour ! – après une trop longue absence de la scène othellistique. Contre toute attente (dans notre jargon, on dirait plutôt « en sous-marin »), son amie Jessica Michel se hisse à la troisième place, ce qui, à n'en pas douter, l'encouragera à continuer de retourner des pions. À la quatrième place, ex-aequo avec Dominique (notre jeune papa a chuté contre Bruno dans une partie aux multiples contrôles et batailles d'accès), Philippe Jonquières nous vient du jeu sur Internet et marque trois

points en jouant (presque) a tempo, ce qui laisse à penser qu'il a une bonne marge de progression.

Le tournoi a finalement rassemblé 14 joueurs dans une excellente ambiance (à dire vrai, il n'y a que de bons crus à Cannes).

Je m'en voudrais de ne pas féliciter publiquement Riton (Henry Emmanuel Gouysse), nouveau membre du club de Bordeaux, pour son engagement et la qualité de ses animations, sur le stand comme en off.

Enfin, un grand merci à Marc et sa famille pour leur présence et leur participation les journées de mercredi et jeudi. Que du bonheur, comme dirait l'autre.

Classement final

1. SAHLI David	5
2. DRAPER Bruno	4
3. MICHEL Jessica	3,5
4. JONQUIERES Philippe	3
SCHERNO Dominique	
TOURNIER Cyril	
BISCAREL Marc	
8. LALANNE Mateo	2
CATALANOTTI Alain	
KAHOUL Houda	
GOUYSSE Henry	
12. BENIDIR Dalil	1,5
13. BEN KHADER Pauline	1
14. PULAWSKI Michele	0

Préqualificatif de Rennes 2010 – 13-14/03/2010

Seuls cinq joueurs étaient présents à Rennes pour l'étape bretonne de préqualification pour le championnat du monde.

Je me sentais un peu seul face à cette armada de 4 grands maîtres. Et effectivement le week-end fut dur. À part une victoire contre Arnaud, je dus me contenter de parties intéressantes et certaines accrochées mais sans parvenir à faire chuter les autres prétendants au titre. À mi-course, Arnaud et Manu étaient en tête avec 4 sur 5. Mais la défaite d'Arnaud allait probablement lui coûter sa place en finale car il terminait à 6 points derrière Takuji, Manu et Sébastien à 7 points.

En effet, ces 4 joueurs avaient chacun gagné et perdu une partie dans leurs duels respectifs.

Au départage, c'est Sébastien et Takuji qui obtenaient leur place en finale.

Celle-ci fut très disputée, après une courte victoire de Sébastien 33-31 dans la première partie, Takuji a gagné le droit de jouer une belle en obtenant la nulle dans la deuxième.

Sébastien, avec les blancs, réussissait à s'imposer sur le fil, 34-30.

Classement final

1. BARRE Sébastien	7+2,5
2. KASHIWABARA Takuji	7+0,5
3. LAZARD Emmanuel	7
4. DELAUNAY Arnaud	6
5. POIRIER Serge	3

Sélection CDF2010 de Colombes – 20/03/2010

Quoi de plus naturel que de présenter l'Othello durant une nuit du jeu ? L'occasion était belle pour organiser une sélection et attirer de très bons compétiteurs afin de permettre aux « joueurs de nuit » de les affronter hors et en compétition officielle.

Une bonne participation dans une nuit du jeu très bien organisée.

Classement final

1. AUZENDE Frédéric	5
2. BISMUTH Frédéric	4
3. BETIN Dominique	3
BUTIN Pierre	
TASTET Marc	
CLUZON Gilles	
7. ADROUCHE Sofian	2
8. SALGUES Amandine	1
SERFATI Guillaume	
10. GENOUD Jeremy	0

Préqualificatif de Paris – 10 et 11 avril 2010

Sept joueurs ont participé au préqualificatif de Paris lors d'un simple toutes-roudes. Merci à Stéphane Nicolet et à Arnaud Delaunay d'avoir accueilli ce tournoi.

Classement des 7 joueurs après la ronde 7 :

1. BARRE Sébastien	6
2. DELAUNAY Arnaud	5,5
KASHIWABARA Takuji	
4. TASTET Marc	4
5. LEBLANC Aurélien	3
6. BISMUTH Frédéric	2
7. BUTIN Pierre	1

Demi-finale :

Marc Tastet 39-25 Sébastien Barre
Sébastien Barre 34-30 Marc Tastet
Sébastien Barre 33-31 Marc Tastet

Takuji Kashiwabara
33-31 Arnaud Delaunay
Arnaud Delaunay
32-32 Takuji Kashiwabara
Arnaud Delaunay
08-56 Takuji Kashiwabara

Match pour la 3e place :

Marc Tastet 29-35 Arnaud Delaunay

Finale :

Takuji Kashiwabara
34-30 Sébastien Barre
Sébastien Barre
31-33 Takuji Kashiwabara

Bravo à Takuji qui prend une longueur d'avance sur Sébastien dans la course aux préqualifs.

IDF2 – comptant pour le Grand Prix de France 2010 – 19/06/10 – par Gilles Cluzon

Les trois vaillants vainqueurs de ce tournoi se sont magnifiquement affrontés circulairement (sans table ronde). Mais l'évènement fut ailleurs.

En effet, le tournoi a été l'occasion de rencontrer un nouveau joueur... et pas de la camelote. Avalons les susceptibilités, j'ai enfin trouvé une des rares occasions d'entrer dans la légende... Du bas de ses 8 ans, le jeune Arthur m'a royalement mis en pièce, pour sa première victoire en compétition.

Mais ses excellents débuts sont plutôt lors de ses autres parties du tournoi. Il a en effet perdu une série de parties sur des scores serrés de l'ordre de 36-28, contre les deuxième, troisième et quatrième du tournoi, en étant à chaque fois gagnant, très loin dans la partie.

Classement final

1. DELAUNAY Arnaud	4
AUZENDE Frédéric	
BUTIN Pierre	
4. TASTET Marc	2,5
5. JUIGNER Arthur	2
CLUZON Gilles	
7. LECAT Monique	1,5

Serge POIRIER

Magazine

Tournois internationaux

Cambridge 2010

En alternance avec le tournoi international de Paris en 2010 et

2011, Cambridge est l'étape ouest du Grand Prix d'Europe cette année (formule réduite à 6 tournois, voir le

coin du conseil). De nombreux joueurs avaient donc fait le déplacement des Pays-Bas, d'Alle-

magne, d'Italie et bien sûr de France pour récolter des points pour le Grand Prix d'Europe et défier l'un des favoris sur ses terres, j'ai nommé Imre Leader. Le moins que l'on puisse dire est qu'il a tenu son rang puisqu'il termine le toutes-roudes en tête, un autre Anglais David Hand le défiant en finale. Deux joueurs continentaux, à savoir l'Italien Francesco Marconi et notre Français Takuji Kashiwabara, s'affrontant pour la troisième place. Malgré deux belles parties disputées Imre Leader empochait la victoire 2 à 0 tandis que Takuji accrochait le podium en battant Francesco 2 à 1.

Bravo à Imre qui bat ainsi plusieurs records : il remporte son 15e tournoi du GPE (devançant Takuji Kashiwabara qui en a gagné 14), il améliore encore son propre record du plus vieux vainqueur d'un tournoi du GPE.

Classement après les 11 rondes :

1. LEADER Imre	10 + 2
2. HAND David	9 + 1
3. KASHIWABARA Takuji	8 + 2
4. MARCONI Francesco	7,5
5. BERG Matthias	7
VAN DEN BERG Erwin	
7. HUBBARD Geoff	6
BECK David	

SCHMIDT Sebastian	
ROBISON Aidan	
ROSSLER Daniel	
12. HOBO Roel	5,5
TURNER Ian	
DE GRAAF Jan C.	
15. ROBINSON Steven	5
SNEEK Marcel	
FRANSEN Martin	
PRIDMORE Ben	
ARNOLD Roy	
STARKEY Helen	
21. TURNER Alison	4
22. DE GRAAF Corrie	2
23. TURNER Kali	1
24. TURNER Tanith	0

Finale :

David Hand 28-36 Imre Leader
Imre Leader 34-30 David Hand

Match 3/4 :

Takuji Kashiwabara
41-23 Francesco Marconi
Francesco Marconi
36-28 Takuji Kashiwabara
Francesco Marconi
21-43 Takuji Kashiwabara

Copenhague 2010 – 01-02/05/2010

Imre Leader aurait bien souhaité pousser son record de victoires en

GPE à 16 à Greve (Danemark). Il lui faudra attendre encore un peu. En effet le Néerlandais Albert Kortendijk l'a privé de ce plaisir en le battant en finale. Le tournoi a été très disputé entre les treize participants comme le prouve la décevante 7e place de Takuji Kashiwabara avec 6 points. Lors de ce toutes-roudes c'est Albert Kortendijk qui s'en tire le mieux avec 9 points. Derrière lui Geoff Hubbard a fait tout ce qu'il a pu pour priver Imre Leader de finale, mais il échoue à 4 pions au départage. Il se consolera au gain de la petite finale aux dépens de Karsten Feldborg.

Classement final :

1. KORTENDIJK Albert	9 + 2
2. LEADER Imre	8 + 1
3. HUBBARD Geoff	8 + 1
4. FELDBORG Karsten	7 + 0
5. LUND JENSEN Erik	6,5
SCHOTTE Tom	
7. HOBO Roel	6
FRANSEN Martin	
KASHIWABARA Takuji	
VALLUND Henrik	
11. VAES Dimitri	3
12. STØVRING Pia	3
13. MAARTENSSON Mikael	2

Magazine

Championnat de France 2009

Emmanuel Lazard champion de France 2009

Les 19 et 20 septembre 2009 se déroulaient à Montbard la phase finale du championnat de France d'Othello 2009 à laquelle participaient 18 joueurs qui avaient gagné leur place lors des tournois de sélection organisés dans différentes régions.

Emmanuel Lazard et Stéphane Nicolet se sont qualifiés pour la finale grâce à leurs huit victoires, à l'issue des onze rondes du système suisse, qui se sont déroulées dans le contexte d'une organisation sans faille. Champion en titre, Marc nourrissait encore un mince espoir de se qualifier, avant la dernière ronde. Mais en perdant, il s'est trouvé, avec 6,5 points, relégué à la 11e place, derrière un nombre impressionnant de joueurs à sept victoires. C'est dire à quel point le tournoi était serré ! Lors de la finale,

Emmanuel Lazard n'a pas fait de détail, gagnant deux manches à zéro.

Un deuxième titre, 24 ans après le premier !

Exactement 24 ans après son premier titre, submergé par l'émotion, il a pu savourer sa victoire. On remarquera également les bonnes performances d'Aurélien Leblanc (7 victoires) dont c'était la première participation, et d'Eric Margarit qui n'avait pas joué en tournoi depuis plusieurs années (il a battu trois grands maîtres et pointait à la 2e place après la 8e ronde). Pour sa part, Monique Lecat a confirmé, avec 6 victoires, sa performance du championnat du monde 2008 (6 victoires sur 13 parties). En terminant en tête des joueuses, elle a gagné sa place de représentante féminine de la France au championnat du Monde, qui s'est

tenu quelques semaines plus tard en Belgique.

Classement complet après 11 rondes et la finale :

1. LAZARD Emmanuel	8 + 2
2. NICOLET Stéphane	8 + 0
3. KASHIWABARA Takuji	7,5
4. BARRE Sébastien	7
BUTIN Pierre	
DELAUNAY Arnaud	
MARGARIT Eric	
LEBLANC Aurélien	
CAPELLE Stéphane	
LÉVY-ABÉGNOLI Thierry	
11. TASTET Marc	6,5
12. LECAT Monique	6
13. MICHEL Stéphane	5
14. CLUZON Gilles	4
15. NICOLAS Caroline	3
16. AVY Jean-Pierre	2
17. LEFEBVRE Cyril	1
18. TREBUJAIS Cécile	0

Thierry LÉVY-ABÉGNOLI

Championnat du Monde 2009

Sébastien Barre cinquième

Comme prévu, le championnat du monde d'Othello s'est déroulé à Gand en Belgique, du 4 au 7 novembre 2009. 70 participants avaient fait le déplacement. On retiendra la victoire du jeune Japonais Yusuke Takanashi (18 ans) et chez les filles, de sa compatriote Mei Urashima.

Mais on se souviendra également de l'énorme performance du Français Sébastien Barre, deuxième ex-aequo avec 9,5 points, derrière Makoto Suekuni (10 points), à l'issue des 13 rondes. Cette place lui a donné le droit de jouer un match de départage indécis qui basculera en faveur de Matthias Berg. Celui-ci gagnera donc sa place pour les demi-finales, puis pour la finale. Mais revenons aux Français. À l'issue des trois premières rondes, Stéphane Nicolet ne totalisait qu'un point. Il fera ensuite une remontée fantastique en gagnant les cinq parties suivantes. La deuxième journée lui sera moins favorable mais il terminera quand même à 7,5 points.

À la fin de la première journée, après 7 rondes, Marc Tastet et Sébastien Barre n'étaient qu'à quatre points. La qualification pour les demis était encore possible à condition de ne plus perdre une seule partie et de ne pas faire plus d'un match nul. Les deux joueurs y croyaient mais Sébastien sera le seul à y parvenir. Une performance exceptionnelle qui nous rappelle celle d'Emmanuel Caspard en 2004 qui, après avoir marqué un demi-point sur les trois premières rondes avait aligné neuf victoires de suite pour finalement échouer au pied des demi-finales.

Par équipes, les Français terminent cinquièmes derrière le Japon, l'Allemagne, la Pologne et l'Italie, et devant la Hollande et la Thaïlande.

Classement final des 5 premiers après les 13 rondes, le match de départage (4/5), les demi-finales, la finale et le match 3/4 :

- 1 Yusuke Takanashi (Japon)
- 2 Matthias Berg (Allemagne)
- 3 Makoto Suekuni (Singapour)
- 4 Masaki Takizawa (Japon)
- 5 Sébastien Barre (France)

Classement après 13 rondes :

1. Makoto Suekuni {SIN} 10
2. Masaki Takizawa {JPN} 9,5
Yusuke Takanashi {JPN}
- Sébastien Barre {FRA}**
- Matthias Berg {GER}
- Nicky van den Biggelaar {NED}
7. Milosz Cupial {POL} 9
Kazuki Okamoto {JPN}
- Sebastian Schmidt {GER}
10. Anon Hongthong {THA} 8,5
Michele Borassi {ITA}
12. Karsten Feldborg {DEN} 8
Pawel Peczkowski {POL}
- Alessandro Di Mattei {ITA}
- Mei Urashima {JPN2} (FE)
- Dominik Nowak {POL}
- Randy Fang {USA}
- Tom Schotte {BEL}
19. Siwasan Nuprasert {THA} 7,5
Martin Ødegård {NOR}
- Stéphane Nicolet {FRA}**
- Stéphane Dousse {SUI}
- Andreas Höhne {GER}
24. David Hand {GBR} 7
Veronica Stenberg {SWE} (FE)
- Duangkamol Sokankate {THA2} (FE)
- Michael Handel {GBR}
- Tomáš Douda {CZE}
- Alexander Samchenko {RUS}
- Erik Lund Jensen {DEN}
- Francesco Marconi {ITA}
32. Patrick Aubroek {NED} 6,5
Jacky Fu {CAN}
- Marcel Peperkamp {BEL}
- Lari Pihlajapuro {FIN}
- Sido Helmes {NED}
- Marlis Elger {GER2} (FE)
- Henry Aspenryd {SWE}
- Linsue Panajarn {THA}
- Jiska Helmes {NED2} (FE)
41. Jeroen De Wael {BEL3} 6
Marc Tastet {FRA}
- Henrik Vallund {DEN}
- Miroslav Voracek {CZE}
- Ruben Saiz {ESP}
- Ilya Shifman {ISR}
- Alexandr Syachin {RUS}
- Vidar Albrigtsen {NOR}
49. Katie Wu {FIN} (FE) 5,5
Caroline Odsell {SWE} (FE)
- Geoff Hubbard {AUS}
- Eric Lindstrom {USA}
53. George Ortiz {AUS} 5
Leonid Shifman {ISR}
- Rosalinde de Boer {BEL2} (FE)
- Mehul Vyas {IND}
- Tor Birger Skogen {NOR}
- Michiko Yanagi {AUS} (FE)
- Ivo Rybarik {CZE}
- Pavel Radzivilovsky {ISR}
- Rita Sawala {NOR2} (FE)
62. Nick Reunes {BEL} 4
Christina Mitsi {GRE} (FE)

Monique Lecat {FRA2} (FE)

- Helen Starkey {GBR2} (FE)
66. Robert Bishop {USA} 3
Steven Robinson {GBR}
Sharon Katzman {USA2} (FE)
Pia Støvring {DEN2} (FE)
70. Vivia Nikolaidou {GRE} (FE)2,5
(FE) = Femme

Classement par équipes :

1. Japon 28
2. Allemagne 26
3. Pologne 25
4. Italie 23,5
- 5. France 23**
6. Pays-Bas 22,5
Thaïlande 22,5
8. Danemark 21
9. Suède 19
10. Belgique 18,5
Norvège 18,5
12. République Tchèque 18
13. Grande-Bretagne 17
14. Etats-Unis 16,5
15. Israël 16
16. Australie 15,5
17. Russie 13
18. Finlande 12
19. Singapour 10
20. Suisse 7,5
21. Canada 6,5
Grèce 6,5
23. Espagne 6
24. Inde 5

Départage 4e et 5e:

Matthias Berg 46 - 18 Sébastien Barre

Demi-finale 1 :

Matthias Berg 39 - 25 Makoto Suekuni

Makoto Suekuni 50 - 14 Matthias Berg

Makoto Suekuni 31 - 33 Matthias Berg

Demi-finale 2 :

Masaki Takizawa 25 - 39 Yusuke Takanashi

Yusuke Takanashi 43 - 21 Masaki Takizawa

Départage 3e et 4e :

Masaki Takizawa 31 - 33 Makoto Suekuni

Finale femmes :

Veronica Stenberg 7 - 57 Mei Urashima

Finale :

Matthias Berg 23 - 41 Yusuke Takanashi

Yusuke Takanashi 42 - 22 Matthias Berg

Les pions de la frontière et les murs

Dans le précédent numéro de FForum, nous avons publié le chapitre 2 du livre de Brian Rose intitulé « Othello – A minute to learn... a lifetime to master. »

Ce chapitre nous avait appris l'importance des coins et le danger de jouer les cases X et C. Si appliquer ces principes peut vous permettre de gagner contre des joueurs débutants, vous perdrez contre des joueurs plus aguerris, notamment ceux qui connaissent les stratégies présentées dans le chapitre 2.

En particulier, ils ne joueront pas volontairement des coups qui donnent des coins. Vous devrez donc les y forcer en créant des situations où les coups disponibles pour l'adversaire sont tous mauvais.

Comment y parvenir ? Tel est le sujet du chapitre 3 et, plus généralement, de presque toute la suite de ce livre. Voici donc ce nouveau chapitre, également traduit par Jean-Pierre Avy.

Pour suivre cette logique, dans le diagramme 3-1, le débutant (en bon maximisateur) choisit de jouer a3, afin de retourner 7 pions, selon le diagramme 3-2. Le problème, suite à ce coup, devient apparent après la réponse de Noir en a2 (diagramme 3-3).

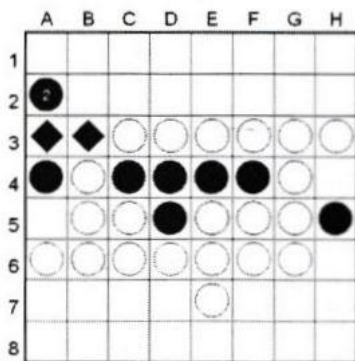


diagramme 3-3
Blanc joue

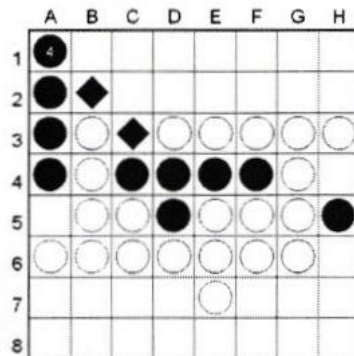


diagramme 3-5
Blanc joue

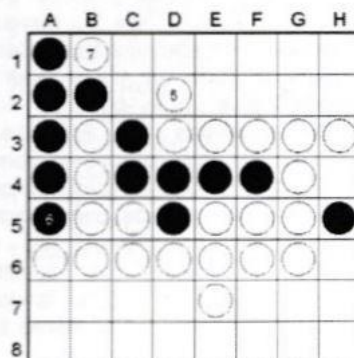


diagramme 3-6

On voit, dans le diagramme 3-3, que Blanc ne peut jouer que la case b2 (diagramme 3-4). Ceci donne immédiatement le coin a1 (diagramme 3-5) et Noir gagnera finalement beaucoup de pions définitifs à partir de ce coin. De plus, il ne lui sera pas difficile de forcer Blanc à jouer une autre case X dans un avenir proche. Par exemple, supposons que le jeu continue avec la séquence montrée dans le diagramme 3-6, ce qui donne comme résultat la position du diagramme 3-7. Noir peut maintenant jouer a7 (diagramme 3-8), qui ne laisse encore à Blanc que le seul coup b7 (diagramme 3-9).

Dans des situations comme celles des diagrammes 3-3 et 3-8, nous disons que Blanc a manqué de coups. Plus précisément, Blanc a manqué de coups qui ne concèdent pas de coin. Comme cet exemple l'a montré, retourner trop de pions tôt dans le jeu amène souvent à manquer de coups. Le joueur est alors presque certain de perdre parce que son adversaire peut le forcer à faire de mauvais coups qui donnent les coins.

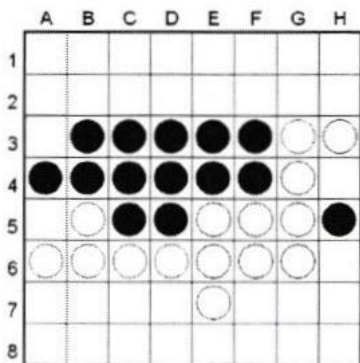


diagramme 3-1
Blanc joue

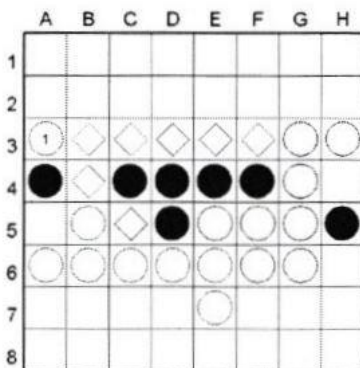


diagramme 3-2
Noir joue

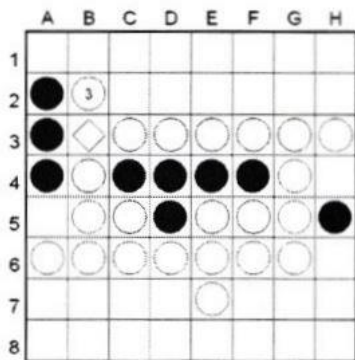


diagramme 3-4
Noir joue

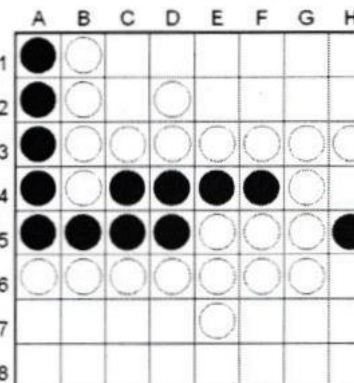


diagramme 3-7
Noir joue

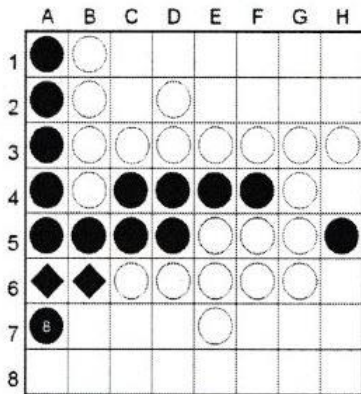


diagramme 3-8
Blanc joue

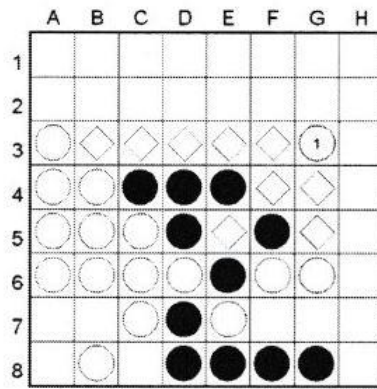


diagramme 3-11
Noir joue

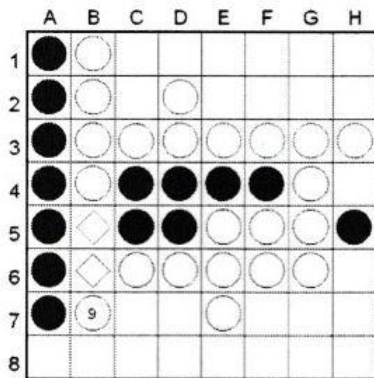


diagramme 3-9
Noir joue

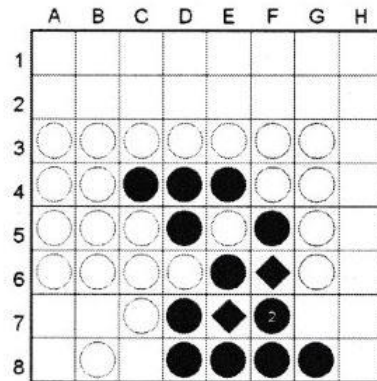


diagramme 3-12
Blanc joue

Ce point est si important pour la compréhension de la suite de ce livre, que je présente un autre exemple. La position de départ est celle du diagramme 3-10. Blanc retourne un nombre important de pion avec g3 (diagramme 3-11). Noir répond avec f7 (diagramme 3-12). Ici encore, Blanc n'a plus de bons coups : les deux coups légaux qui restent sont c8 et g7. L'un comme l'autre donne un coin et Noir, finalement, pourra forcer Blanc à donner les autres coins (voir l'exercice 3-7).

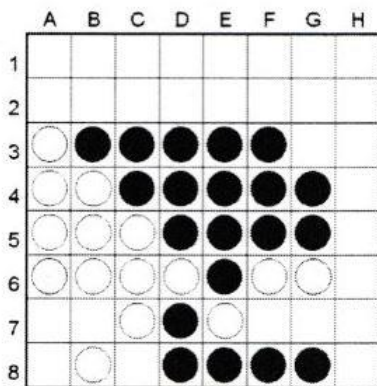


diagramme 3-10
Blanc joue

Les pions de frontière

Pour clarifier davantage, j'ai besoin d'introduire ici quelques expressions du vocabulaire othellistique. Les pions de frontière sont définis comme ceux qui bordent une ou plusieurs cases vides. Bien que techniquement, les pions sur les bords semblent entrer dans cette définition, ils ne sont pas d'ordinaire considérés comme pions de frontière.

Un mur est un groupe de pions de la même couleur, connectés et situés sur la frontière. Par exemple, dans le diagramme 3-10, les pions noirs en b3, c3, d3, e3, f3, f4, g4 et g5 sont tous des pions de frontière et forment ensemble un mur. Les pions qui sont complètement entourés par d'autres pions, comme e5 dans le diagramme 3-11, sont appelés des pions intérieurs. Un coup qui retourne beaucoup de pions en frontière est un coup « maximisateur », alors qu'un « coup tranquille » est un coup qui retourne peu de pions en frontière.

Le problème principal du coup blanc montré dans le diagramme 3-11 n'est pas qu'il retourne de nombreux pions mais qu'il retourne de mauvais pions. Des neuf pions

retournés, sept (b3, c3, d3, e3, f3, g4 et g5) sont sur la frontière. Ceci est un exemple extrême d'un coup maximisateur qui retourne entièrement le mur noir. Dans le diagramme 3-10, Blanc peut choisir entre neuf coups légaux (b2, c2, d2, e2, f2, g2, g3, h4 et h5), tandis que dans le diagramme 3-12, Blanc a seulement deux coups possibles (on parle aussi de « libertés »), en c8 et g7. En comparaison, les libertés de Noir augmentent de sept dans le diagramme 3-10 à dix-sept dans le diagramme 3-11.

Ne pas oublier que pour jouer un coup, vous devez retourner au moins un des pions de votre adversaire. Créer un long mur peut vous amener à ne plus avoir de bon coup en coupant votre accès aux cases de l'autre côté du mur. À l'inverse, ce mur donne une grande variété de choix à l'adversaire. La création de murs amène généralement à un manque de coups.

Un autre exemple est encore plus révélateur d'une bonne stratégie. Le diagramme 3-13 montre une ouverture utilisée fréquemment et qui amène à la position du diagramme 3-14.

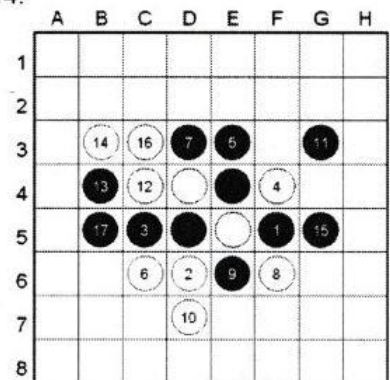


diagramme 3-13

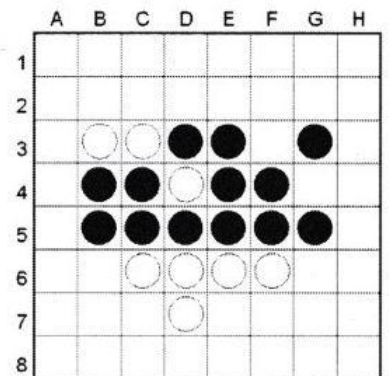


diagramme 3-14
Blanc joue

En partant de cette position, j'ai utilisé le programme d'Othello WZebra pour évaluer la position. Selon WZebra, réglé à 20 coups de

profondeur, le meilleur coup de Blanc est e2 et la position vaut 1,73 pour Blanc. En d'autres termes, l'estimation de WZebra montre que si les deux couleurs jouent correctement à partir de ce point, Blanc gagnera avec à peu près 2 pions d'avance (donc 31-33).

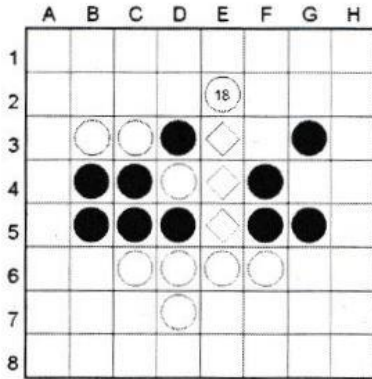


diagramme 3-15
Blanc +1,73

Maintenant, j'ai utilisé la même position (diagramme 3-15) mais j'ai programmé WZebra pour que ce soit à Blanc de jouer au lieu de Noir. Vous pourriez penser que Blanc a maintenant un plus grand avantage, mais WZebra estime sa position à -8,84 (diagramme 3-16). Si nous continuons à faire jouer Blanc pendant que Noir ne fait rien, chaque coup de Blanc crée de plus en plus de pions de frontière, construisant ainsi des murs et réduisant ses libertés. Finalement, on obtient la position du diagramme 3-18. Blanc n'a plus de coup à jouer et a un désavantage énorme.

Obtenir la possibilité de jouer des coups supplémentaires pendant que notre adversaire est obligé de « passer » serait un avantage dans la plupart des jeux mais ce n'est pas le cas à Othello.

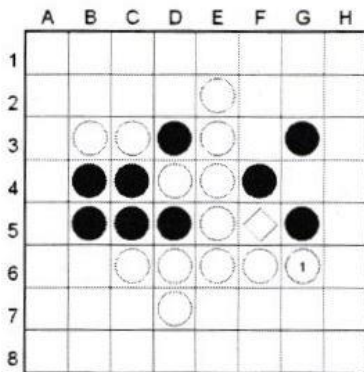


diagramme 3-16
Blanc -8,84

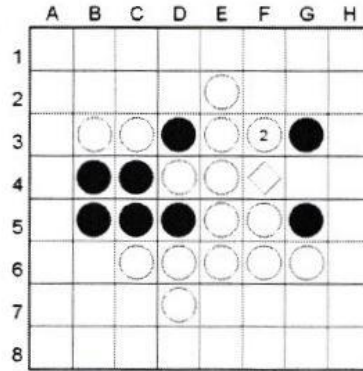


diagramme 3-17
Blanc -10,05

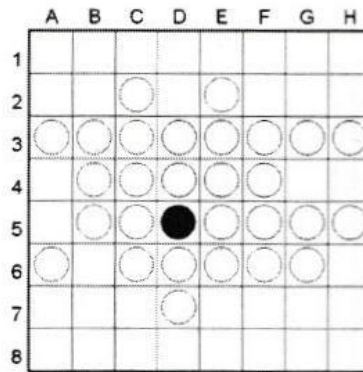


diagramme 3-18
Blanc -34,63

En général, cela signifie que les coups tranquilles, qui évitent la création de nombreux pions de frontière, sont à rechercher.

Par exemple, dans le diagramme 3-19, c5 est un coup idéal. Il ne crée pas de nouveaux pions de frontière et ne donne aucune nouvelle liberté à Blanc. Il ne reste plus maintenant à Blanc que le retournement du pion noir en g3.

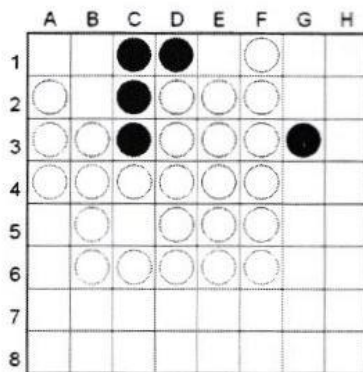


diagramme 3-19
Noir joue

Dans le diagramme 3-20, Blanc peut jouer un coup tranquille en g3. Il ne donne à Noir qu'une seule nouvelle liberté en h2. Puisque h2 serait un mauvais coup pour Noir, avoir joué en g3 a le même effet que si Blanc avait passé son tour. Ce qui fait que Noir devra épuiser une de ses autres libertés restantes.

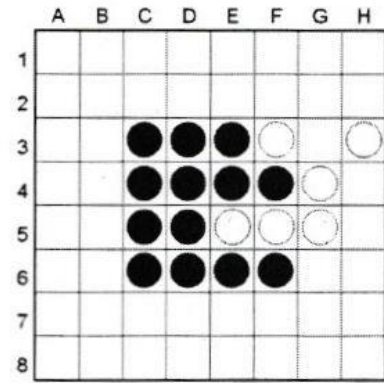


diagramme 3-20
Blanc joue

Dans le diagramme 3-21, le meilleur coup de Noir est e6. Bien qu'il s'agisse d'un coup tranquille, il n'est pas tout à fait aussi bon que ceux des deux exemples précédents puisqu'il donne quelques nouvelles libertés à Blanc, en d7 et f7.

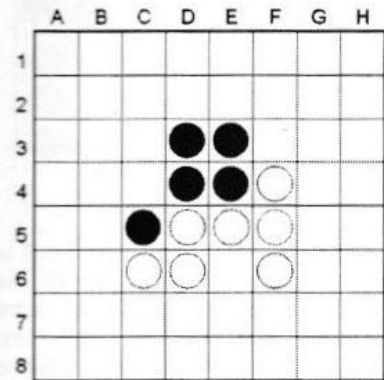


diagramme 3-21
Noir joue

Un des problèmes des coups maximisateurs est qu'ils amènent souvent à des positions où il n'y a pas de coups tranquilles disponibles alors que votre adversaire en dispose. Le résultat est que ce type de mauvais coups en entraîne d'autres et encore d'autres, tandis que votre adversaire obtient davantage de coups tranquilles jusqu'à ce que vous soyez finalement forcé à donner des coins.

Pourrir les coups tranquilles

Un terme supplémentaire du jargon othellistique aidera un peu à clarifier ce point. Un coup qui « pourrit » est un coup qui transforme un coup tranquille en un coup maximisateur. Le coup potentiellement tranquille est ruiné par ce coup « pourrisseur ».

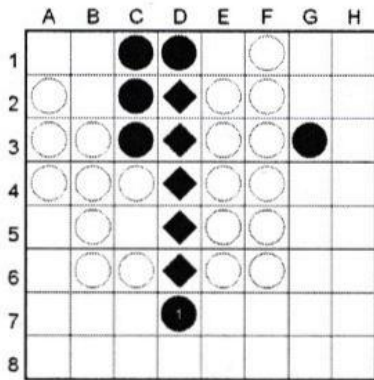


diagramme 3-22
Blanc joue

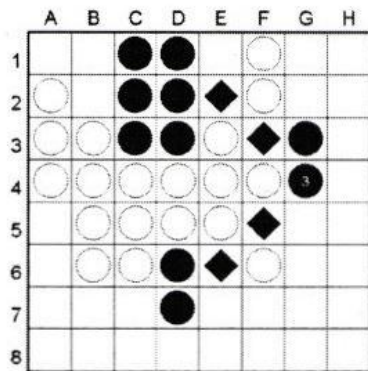


diagramme 3-24
Blanc joue

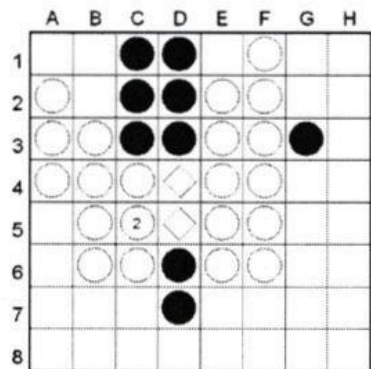


diagramme 3-23
Noir joue

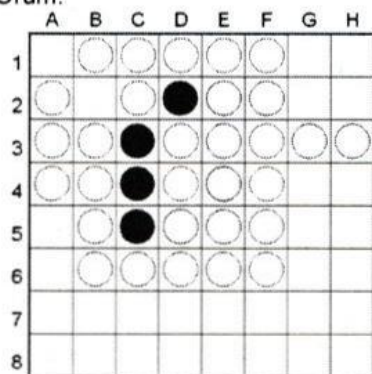
Par exemple, dans le diagramme 3-19, Noir a un coup particulièrement tranquille en c5. Cependant, supposons que Noir joue d7 à la place, selon le diagramme 3-22. Ce coup peut ne pas sembler maximisateur parce qu'il retourne des pions au milieu de l'othellier. Mais, si on examine soigneusement le résultat, on verra qu'il crée cinq nouveaux pions de frontière (d2, d4, d5, d6, et d7). En conséquence, Blanc joue c5 (diagramme 3-23), le coup tranquille qui a été généré par le coup maximisateur de Noir.

Notez comment les pions noirs supplémentaires en d6 et d7 sont des pions « pourrisseurs », ruinant beaucoup de coups tranquilles potentiels de Noir. Si Noir joue g4 (diagramme 3-24), il retourne f5 et e6, à cause du pion noir en d7. Ceci établit un autre coup tranquille pour Blanc en g5. Si Noir essaie a6 ou g6 (diagramme 3-23), cela provoque le retournement de plusieurs pions de frontière de Blanc sur la ligne 6. Noir a un coup tranquille en c7 mais le coup maximisateur en d7 qui a précédé a entraîné la perte de la partie.

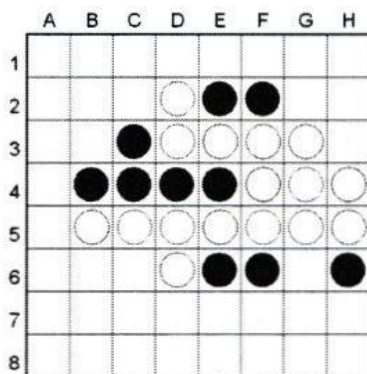
La connaissance des informations contenues dans ce chapitre devrait améliorer votre jeu. Le chapitre 4 traitera des ouvertures, du jeu sur les bords, des fins de partie et de la défense. Cela couvrira le reste de ce que je considère être les principes de base de la stratégie d'Othello.

Exercices

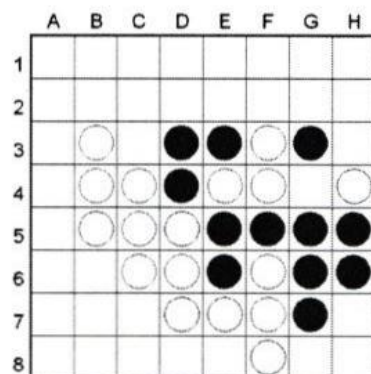
Dans chaque diagramme, trouvez le meilleur coup. Les réponses seront données dans le prochain numéro de FForum.



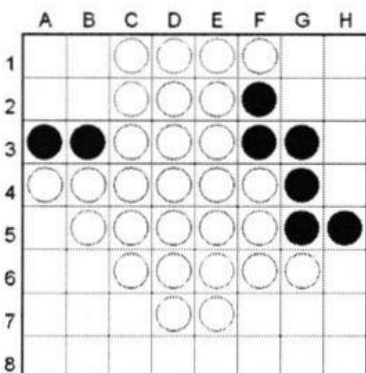
exercice 3-1
Noir joue



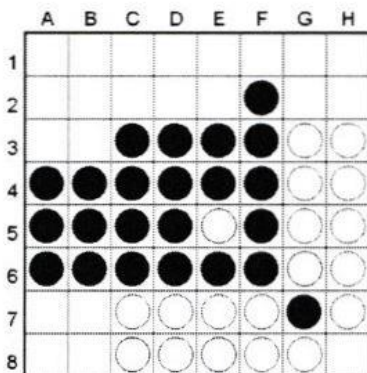
exercice 3-3
Noir joue



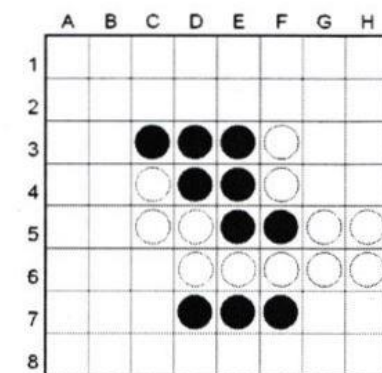
exercice 3-5
Blanc joue



exercice 3-2
Noir joue



exercice 3-4
Blanc joue



exercice 3-6
Noir joue

(Suite page 13)

Trouver la plénitude dans la bouillasse de la brèlitude

Si le but du jeu est gagner, alors la brèle que je suis ne sera jamais heureuse.

1. Introduction

Que veut un joueur d'Othello ? Quel est son objectif en pratiquant ce jeu ? La réponse évidente et immédiate est « prendre du plaisir à jouer et gagner ». Mais quand j'ai soumis la question à la sagesse d'un grand othelliste français, il m'a répondu que : « gagner n'est pas ce qui fait la grandeur de l'esprit ». On peut ne pas être d'accord mais moi, ça m'arrange, vu que je perds tout le temps ! C'était un indice dans ma quête de réponse. La clé du bonheur résidait dans le plaisir. Mais où le trouver si ce n'est dans le gain des parties ?

Après avoir perdu 16 parties d'affilée contre heroinopower (Sébastien Barre) sur internet, je me suis retrouvé devant un sentiment contradictoire : mon raisonnement m'amenait à être déçu du résultat même si tous mes sens me disaient que j'avais vraiment eu du plaisir à jouer. À moins que... je ne sois un masochiste refoulé. La qualité et la beauté des toles me satisfaisaient pleinement et je savais que j'avais appris quelque chose ce jour-là. Il y avait donc du plaisir dans l'apprentissage du jeu et la beauté des parties. Oui mais pas seulement là ! Je me rappelle que j'ai été très heureux de jouer pour la première fois et de perdre une partie contre foompykatt (Ben Seeley) même si la partie n'était pas superbe, heureux de gagner une partie contre Bintsa Andriani, que j'ai été heureux de voir pour la première fois mon nom s'afficher en orange dans la liste de playok.com, heureux simplement parce que je me retrouvais souvent sur la table de grands joueurs et qu'ils acceptaient de me parler. Ce foisonnement de réponses ne me satisfait pas car je suis un peu plus perdu qu'avant. C'est peut-être une mauvaise façon de voir les choses que de rechercher un seul objectif, une seule source plaisir.

2. La réponse à travers un modèle de psychologie

Il faut donc reposer le problème autrement. Se poser d'abord des questions fondamentales : quel est le but du jeu ? Qu'est-ce qu'un othelliste, quels sont ses objectifs, quels sont ses besoins ? Je savais

qu'il existe des modèles socio-philosophiques qui répondent à ce genre de questions pour un être humain. Faire le parallèle avec le modèle humain pouvait donner quelques éléments de réponse, ce n'est pas idiot, l'othelliste est un être vivant, du moins la plupart d'entre eux (on n'est pas vraiment sûr pour Hideshi Tamenori). Identifier les besoins du joueur permet de trouver ses sources de plaisir. Par exemple, un être vivant a besoin de manger et éprouvera plus ou moins de plaisir à satisfaire ce besoin.

Besoin → Satisfaction → Plaisir

À la base de ces théories, *l'Homme est vu comme un être fondamentalement bon se dirigeant vers son plein épanouissement*. Cette approche insiste sur l'importance de la conscience. Le but recherché par le psychologue humaniste est donc de permettre à tout individu de se mettre en contact avec ses émotions et ses perceptions afin de se réaliser pleinement.

3. La pyramide de Maslow

Abraham Maslow (1916-1972) représente bien cette école de pensées. Pour lui, le comportement est aussi notre désir conscient de croissance personnelle. Les besoins humains sont organisés selon une pyramide où, à la base, on retrouve les besoins physiologiques élémentaires et à son sommet, on retrouve les besoins psychologiques et affectifs d'ordre supérieur. Ce sont ces besoins qui créent la motivation humaine et je rajouterai que leur satisfaction conduit au bonheur.

La beauté dans cette théorie réside dans le fait que la satisfaction des besoins d'un niveau de la pyramide n'est possible que si les niveaux inférieurs sont atteints.

4. Chez l'othelliste

Essayons de restreindre ces besoins au cadre du jeu et de voir à quoi ils correspondent.

4.1. Le besoin d'exister et de se maintenir

Jouer nourrit l'othelliste

C'est le premier niveau des besoins de la pyramide. Il correspond chez l'othelliste au besoin physiologique de jouer. Un joueur qui ne joue pas n'en est pas un, c'est évident. Ici, le plaisir basique est créé par le jeu et l'activité logique des neurones qui s'entrechoquent (quand on en a plusieurs). En fait, à chaque fois qu'on incite une personne à jouer à Othello, on lui donne vie et on commence à la nourrir en lui expliquant les bases du jeu. C'est un pouvoir divin et tous ceux qui ont découvert le jeu seuls et par hasard sont des générations spontanées d'othellistes. C'est fou non ?

S'arrêter de jouer c'est donc s'arrêter de se nourrir, c'est du suicide !

Le parallèle nourriture / jeu est très intéressant. Trop jouer c'est comme trop manger, ça ne rend pas forcément plus fort et ça rend obèse. Il faut donc faire un choix judicieux de parties à jouer comme on ferait le choix d'une nourriture saine et



Figure 1 : La pyramide des besoins de Maslow

équilibrée. Passer son temps à battre des brèles, c'est succomber à la

tentation d'un gâteau à la crème et au chocolat, il en faut mais pas trop !

4.2. Le besoin de protection et de sécurité

L'othelliste doit avoir accès à des tournois

Chez l'être vivant, c'est un besoin psychologique qui est satisfait quand on a la certitude que les besoins d'existence sont garantis dans le temps. L'othelliste se sentira rassuré s'il sait qu'il pourra jouer demain et s'il a accès à des tournois.

A ce stade, le simple fait de gagner un match nous donne du plaisir, même quand la victoire n'est pas méritée (temps de jeu fini ou erreur de l'adversaire). Ici le plaisir du joueur vient surtout de son assurance et de sa force.

4.3. Les besoins relationnels

On a tous besoin d'amour

On aspire ensuite à une vie sociale. Effectivement, quand on joue, on a besoin d'être reconnu, écouté et estimé pour la communauté des othellistes. Jouerait-on ou voudrait-on s'améliorer si il n'y avait pas un système de classement visible des joueurs ? On est dans une logique de groupe et d'appartenance. Le joueur sera heureux de représenter son club ou son pays. Selon la hiérarchie de Maslow, ce sont des plaisirs plus nobles que celui de gagner une partie. Même sur internet, ce besoin d'appartenance se ressent : les joueurs s'organisent en communautés, en équipes et prennent des pseudos qui ont la même racine. Ce n'est pas enfantin, c'est un besoin humain !

Un joueur très fort mais peu sociable jalousera sûrement une brêle rigolote ayant des relations agréables avec tout le monde.

4.4. L'estime de soi

L'othelliste doit se sentir bien dans sa peau

C'est le sentiment d'être utile et d'avoir de la valeur en tant que joueur ou en tant que membre de la communauté des joueurs. Ici, le plaisir ne vient pas de l'attention ou des compliments que nous portons les autres, on doit être convaincu soi-même de son utilité, de son originalité. L'estime de soi dans l'Othello est plus facile à atteindre quand on est un joueur exceptionnel, quand on a plusieurs titres, quand on est incontournable dans son club ou dans son pays, ou quand une ouverture porte son nom. Pour une brêle consciente de son état, c'est plus difficile mais les sources d'estime de soi sont partout. Si vous êtes un joueur moyen, vous avez toutes les chances de vous arrêter de jouer si vous ne vous estimez pas. Pour survivre, écrivez un article pour FFORum par exemple.

4.5. La réalisation de soi

Sur la voie du bonheur

La brêle qui aura atteint l'estime de soi a maintenant besoin de se réaliser. Maslow avance ici le besoin de développer ses connaissances, de se construire en tant qu'être humain. Pour le joueur, cela correspond au besoin d'apprendre de nouvelles stratégies, de comprendre des problèmes complexes. Les psychologues attribuent souvent la création artistique à une manifestation de réalisation de soi. L'othelliste cherchera à faire de l'art

en jouant, il trouvera du plaisir dans la beauté du jeu. Il est bien connu que la méditation permet d'atteindre une certaine plénitude.

Les adeptes de la méditation transcendante prétendent qu'elle les rend plus heureux, plus détendus, plus créatifs. Il ne faut pas hésiter à analyser et à méditer sur une partie.

Je tiens de source très sûre que Bintsia Andriani préconise « d'arrêter de jouer sur internet » pour s'améliorer. Il préconise en fait de se priver des besoins fondamentaux pour élever son niveau. C'est très bien vu et beaucoup d'exemples de la vie courante viennent étayer ces dires : la privation chez les moines pour élever le niveau spirituel ou le jeûne de 40 jours dans le désert de Jésus. Les besoins physiologiques primaires sont souvent un obstacle à la plénitude.

5. Conclusion

Tout cela est peut-être tiré par les cheveux mais le message est là : on peut ne pas bien jouer et trouver son bonheur. Ce n'est pas contradictoire. D'après le modèle Maslow, il faut chercher à se réaliser dans le jeu. Mais d'autres diront qu'ils ont des sensations intenses en gagnant une partie contre un grand maître, par exemple, plutôt que dans l'analyse des parties. En fait, c'est peut-être une erreur de hiérarchiser. C'est comme comparer le plaisir intense (mais vil) du coït à la sensation douce et agréable que procure la méditation. On ne peut pas les comparer directement mais l'un d'eux dure plus longtemps.

La brêle heureuse doit jouer, perdre, s'attacher aux autres, se sentir bien, apprendre et s'épanouir.

(Suite de l'article **Les pions de la frontière et les murs** de la page 11.)

Exercice 3-7

Préparer la position du diagramme 3-12 sur un othellier. Jouer la fin de la partie à la fois pour Noir et Blanc en commençant par Blanc en g7. Essayer de trouver une séquence simple de coups pour Noir qui force Blanc à donner les 4 coins. Faire de même en débutant avec la position du diagramme 3-7.

Exercice 3-8

Préparer la position du diagramme 3-18 puis jouer la fin de la partie à la fois pour Noir et Blanc en commençant par Noir. Compte tenu que Blanc manque de libertés, Noir doit gagner.

Indice : ne pas commencer avec d2. FIN

Solutions des exercices de l'article « Les coins et les pions définitifs »

Ces exercices venaient conclure le chapitre 2 du livre de Brian, traduit par Jean-Pierre Avey et publié dans FFORUM numéro 83.

Exercice 2-1 : Les blancs doivent jouer e1 pour retourner le pion e4, ce qui donnera l'accès au coin h1.

Exercice 2-2 : Les noirs doivent jouer a2. Bien que ce soit une case C, il n'y a pas de risque que les blancs obtiennent l'accès au coin a1. De plus, ce coup retourne le pion d5, ce qui permettra aux noirs de prendre le coin h1.

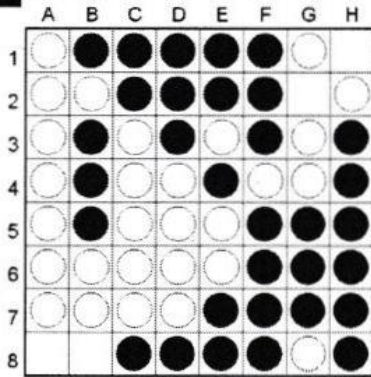
Exercice 2-3 : Les blancs doivent jouer a7. Le coin a8 leur permet de construire des pions définitifs.

Exercice 2-4 : Ceci est un exemple d'accumulation de pions définitifs. La séquence correcte est a1 b1 c1 d1 e1 f1 h8 g1 h1.

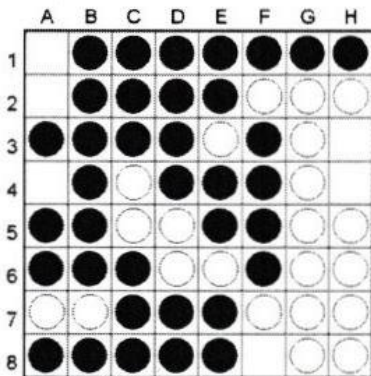
Exercice 2-5 : Les noirs doivent s'insérer en e1. Puisque les blancs ne peuvent pas retourner ce pion, les noirs pourront prendre le coin a1.

Exercice 2-6 : Les blancs doivent jouer h4, menaçant de prendre le coin h1. Si les noirs essaient d'empêcher ceci en jouant h5, le pion blanc h6 permet toujours aux blancs de prendre le coin h1.

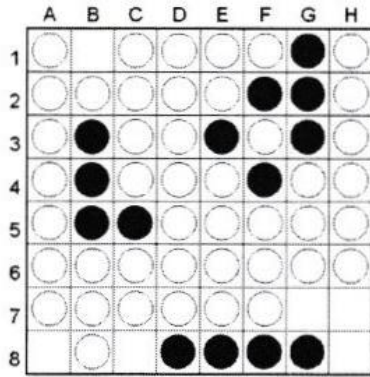
Problèmes



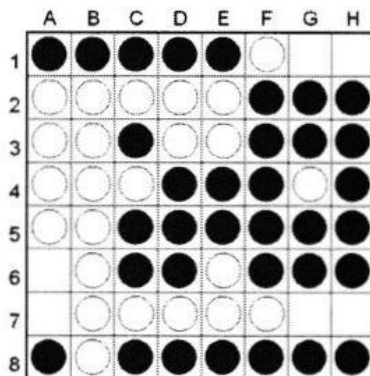
1. Noir joue et gagne



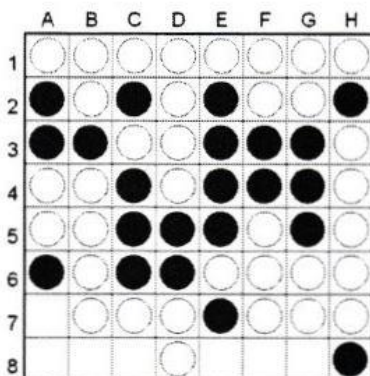
2. Noir joue et gagne



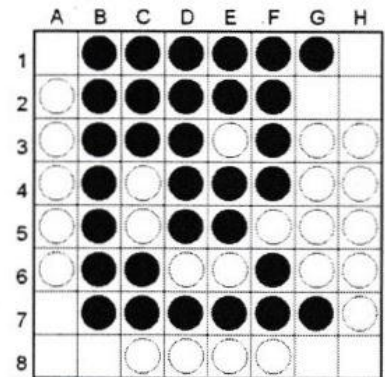
3. Noir joue et gagne



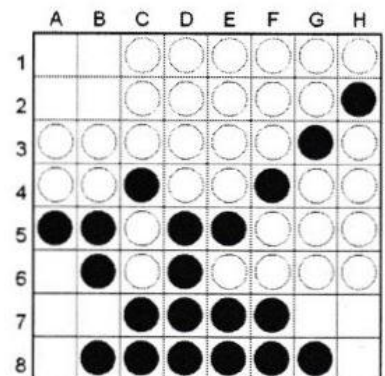
4. Noir joue et gagne



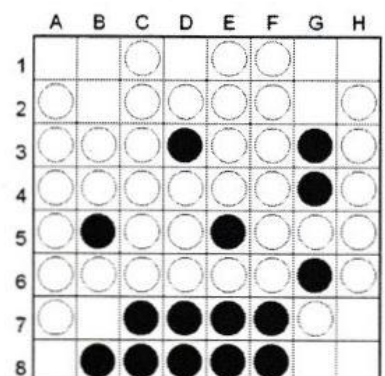
5. Blanc joue et gagne



6. Blanc joue et annule



7. Blanc joue et annule



8. Noir joue et gagne

Solutions

1. Le but est ici de retourner le maximum de pions lorsqu'on jouera dans la zone sud-ouest. Pour cela, la meilleure solution est : commencer par la paire 57.g2 h1 afin de noircir le pion g3 et de retourner ensuite la diagonale f4-b8 sur 59.b8 a8. Noir l'emporte ainsi 33-31.

2. Vous avez dit interversion ? Les séquences locales sont claires : Noir va jouer en f8 ; dans le trou est il y aura la paire h3 h4 (meilleure pour Noir dans cet ordre) ; et dans le trou ouest on se convainc facilement que la seule séquence plausible pour Blanc est a1 a2 a4. Reste à démêler l'ordre.

Si on compte, on se rend compte que la suite naturelle 55.f8 a1 a2 a4 h3 h4 (ou 57.h3 h4 a2 a4) perd 31-33. Il

faut donc trouver deux pions supplémentaires pour gagner. C'est possible si Noir force la paire h3 h4 avant que Blanc ne prenne le coin a1. En effet, h4 blanchit d4 et protège ainsi les deux pions e5 et f6 que Blanc ne pourra retourner en prenant le coin. La suite optimale est donc : 55.h3 h4 (forcé sinon Noir y joue) f8 a1 a2 a4 33-31.

3. Ici, il n'y a que deux ou trois plans plausibles où les coups sont à peu près forcés ; le plus simple est donc de compter chacune des suites.

L'idée la plus naturelle est d'attaquer le bord sud ; le problème est que la structure n'est pas idéale pour cela : les cases c8-g7-h7-h8 forment en fait un grand trou pair dans lequel Noir sera obligé de laisser Blanc jouer en

dernier, par exemple sur la suite 55.b1 puis h7 h8 c8 g7 a8, qui fait nulle (les autres séquences étant encore pires).

L'idée gagnante est donc de renoncer au bord sud tout en jouant sur le contrôle de la diagonale b1-g6 : après 55.g7 h8 b1, Blanc n'a pas accès en h7, et il vient 58.c8 a8 puis h7 qui permet à Noir de jouer en dernier dans le trou c8-g7-h7-h8 et de l'emporter 33-31.

4. La question est de savoir comment gérer la paire a6-a7. Il va falloir choisir entre retourner le bord ouest (en jouant a6) et le prébord sud (avec a7 suivi plus tard de g7).

(Suite page 18)

Envie d'une campagnarde ?

1. Introduction

Si vous pensez à une pizza, cet article est fait pour vous.

L'idée qui pousse généralement à jouer l'ouverture campagnarde est le collage au bord dès le début de la partie. Ce béton permet de créer un net avantage pour l'un des camps si l'adversaire joue mal son ouverture.

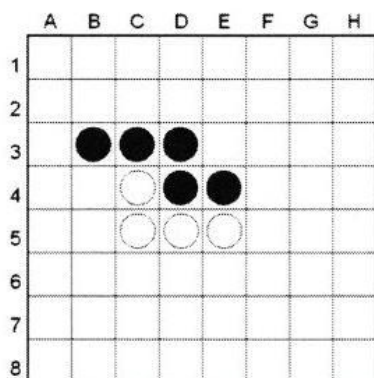


Diagramme 1 : La campagnarde (1.d3 2.c3 3.c4 4.c5 5.b3), trait aux blancs.

La campagnarde est une ouverture non équilibrée et spectaculaire qui conduit à des défaites prématurées.

En général, elle est très désavantageuse pour les noirs mais utilisée en blitz, elle reste une arme redoutable car les blancs sont perturbés par le temps qu'ils perdent à trouver les bonnes réponses.

En tournoi, la campagnarde n'est pas très appréciée. Elle ouvre seulement 3% des parties de Stéphane Nicolet et Hideshi Tamenori, les Tigres arrivant largement en tête pour ces deux joueurs (source : base Wthor).

Sur internet (playok.com) ce pourcentage de campagnardes

augmente à 6% pour Foopykatt et Heroinopower, 18 % pour Unko et 30% pour Borassi. Ces joueurs font habituellement des parties rapides.

La campagnarde offre un jeu très varié, comme le montre le tableau suivant qui donne les pourcentages d'utilisation des variantes pour plusieurs joueurs noirs.

Les plus utilisées sont les variantes « 9 au bord », les campagnardes droites, collées, décollées et transverses. Les plus spectaculaires restent à mon avis la variante « 9 au bord » et la cannibale. Elles offrent un début de partie très déséquilibré avec des prises de risques importantes.

Internet										Wthor	
Borassi (207P)	Foopykatt (62P)	Heroinopower (101P)	Iaa (53P)	Murakamitakeshi (42P)	Tyrandt (113P)	Unko (510P)	Xmav000 (140P)	Yami (164P)	Prezzy (12P)	Tamenori Hideshi (13P)	Stéphane Nicolet (18P)

9 Au Bord	9%	3%	1%	0%	2%	0%	11%	13%	20%	8%	0%	11%
Droite	5%	19%	28%	26%	7%	4%	29%	16%	13%	8%	69%	6%
Collée	5%	6%	24%	21%	2%	12%	19%	14%	15%	17%	0%	28%
Transverse	54%	47%	23%	13%	52%	26%	1%	7%	34%	17%	15%	6%
Décollée	1%	11%	14%	2%	7%	12%	18%	21%	0%	8%	8%	6%
Cannibale	7%	0%	7%	6%	7%	12%	15%	18%	6%	25%	0%	6%
Autres	5%	3%	4%	0%	7%	3%	7%	4%	5%	8%	0%	6%
Berner	0%	0%	0%	23%	14%	32%	0%	3%	1%	8%	0%	22%
Traîneau	12%	5%	0%	0%	0%	0%	0%	1%	5%	0%	8%	11%
Nordique	3%	5%	0%	9%	0%	0%	0%	3%	1%	0%	0%	0%
Kitajima	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	1%	0%	0%	0%

Tableau 1 : Dispersion des variantes de la campagnarde pour quelques joueurs noirs.

2. Pourquoi jouer la campagnarde ?

Toutes les parties campagnardes du tableau ont été analysées sous Wzebra avec une profondeur de 16 coups et 20 derniers coups exacts. Ensuite, les coups humains sont comparés avec ceux préconisés par le logiciel. La différence d'évaluation qualitative (DEQ) moyenne sur les 20 premiers coups de la partie est donnée par la différence moyenne des évaluations du coup humain et du coup prédit par le logiciel. Plus cette différence est grande, plus le coup est mauvais. Quand le DEQ moyen vaut 2, il signifie que le joueur joue un coup évalué en moyenne 2

points moins bon que l'évaluation du logiciel.

La figure 1 donne les DEQ moyennes

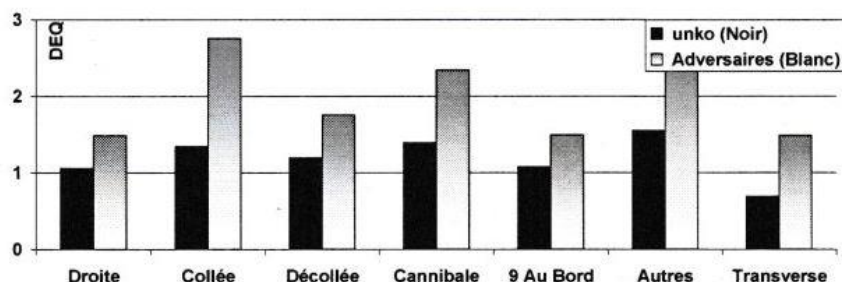


Figure 2 : Efficacité des campagnardes du joueur unko (510 Parties Playok.com)

moyenne le joueur Noir fait moins d'erreurs sur l'ouverture que ses adversaires et cela quelle que soit la variante de la campagnarde. On peut en conclure que cette ouverture induit beaucoup d'erreurs pour les blancs malgré leur avance théorique. Oui, effectivement le joueur unko est fort et vous pensez que les erreurs des blancs ne sont pas dues aux ouvertures mais à la qualité de leur adversaire Noir.

C'est pourquoi je présente la figure 2 qui montre les DEQ sur les ouvertures campagnardes d'un joueur nettement moins fort. Pour ne vexer personne, je me prends comme exemple. Le résultat est toujours le même : les blancs font plus d'erreurs que les noirs. Ok, sauf sur la nordique.

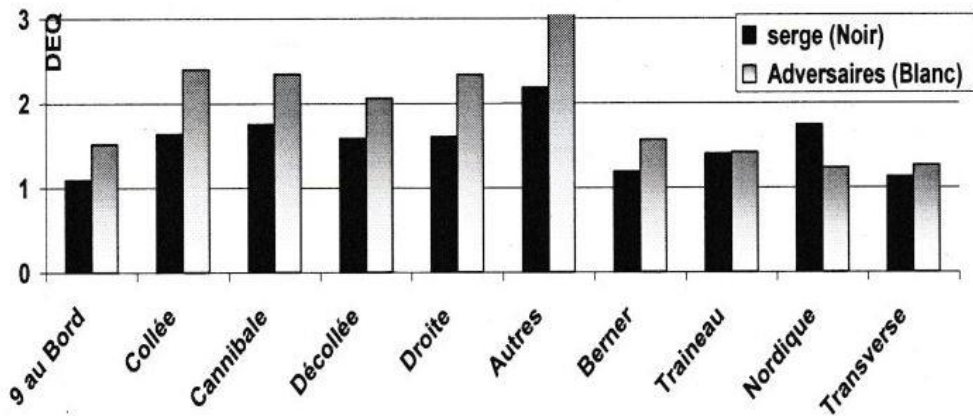


Figure 3 : Efficacité des campagnardes du joueur serge (852 Parties, Playok.com)

3. La variante 9 au bord

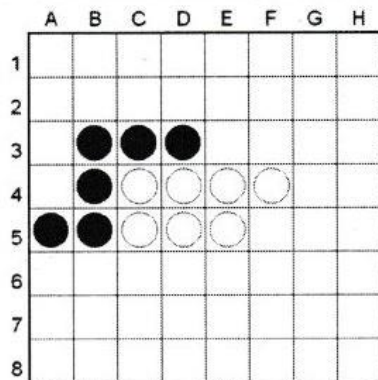


Diagramme 2 : La variante « 9 au bord » de la campagnarde (trait aux blancs) (1.c4 2.c3 3.d3 4.c5 5.b3 6.f4 7.b5 8.b4 9.a5)

La variante 9 au bord est de loin ma préférée comme pour la plupart des joueurs qui choisissent la campagnarde. Elle commence par une variante droite suivie d'un béton des noirs en a5. Dans la situation du diagramme 2, les blancs peuvent être tentés par plusieurs coups.

3.1. Le coup 10.a3

La philosophie qui accompagne le choix du coup 10.a3 est que le pion noir b3 n'est pas retourné, sans oublier la libération de la ligne pure 4, même si cet avantage ne peut être conservé par Blanc. En effet, toutes les réponses des noirs recoupent cette ligne. Si Noir arrive à attaquer a4 plus tard, alors Blanc pourra toujours prendre le bord a et avoir un coup de réserve en a2 grâce à b3. Après avoir vu plusieurs parties concernées par ce choix 10.a3, on note qu'en général les blancs reprennent le bord a mais gagnent difficilement l'accès au coup a2 et Noir redevient groupé et centré. Si la

partie suit la suite classique 10.a3 11.d6 12.c6 13.e6 14.b6 alors on arrive dans la position du diagramme suivant :

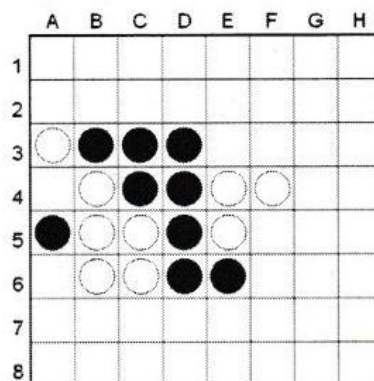


Diagramme 3 : Suite de la variante « 9 au bord » avec 10.a3 11.d6 12.c6 13.e6 14.b6 (trait aux noirs)

Au lieu du coup rassurant f3, Noir pourrait se donner des frissons avec le choix apparemment suicidaire a7 dans le diagramme 3. Ce choix est plusieurs fois proposé par le joueur unko en blitz et n'est pas si absurde que ça. Le but est d'empêcher le coup a2 car la réponse a6 des blancs donne un bord stable aux noirs avec a4. Les blancs ont de l'avance avec la disponibilité de a8 mais la stratégie des noirs consiste à aider les blancs à ne plus avoir de coup possible au sud. Ils seront donc obligés de jouer des coups bruyants au nord. En clair, Noir veut donner des pions stables aux blancs contre la sécurité du contrôle de la mobilité. Voilà une partie qui illustre bien cette stratégie :

e6|f6|f5|f4|g6|c5|g4|g5|h4|h6
|e3|f3|d3|g3|h2|h3|h5|h1|c6|f

7|c3|d7|e7|c7|c8|d6|b4|b5|a
5|c4|f8|a6|b3|a4|e2|g2|f2|g1|
d2|f1|c2|e1|c1|a3|d1|d8|e8|g
7|b8|b7|a8|b2|a1|a2|a7|b1|b
6|--|h8|h7|g8|

3.2. Le coup 10.a6

Le coup a6 à partir du diagramme 2 a pour but de déséquilibrer le bord a si Noir répond avec 11.a7, et a3 reste toujours accessible. C'est assurément le meilleur choix pour les blancs. Dans la plupart des cas, après ce coup, on arrive à la position du diagramme suivant :

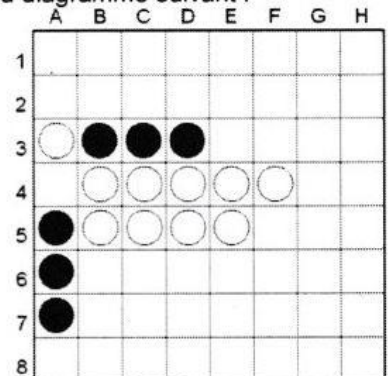


Diagramme 4 : Suite de la variante « 9 au bord » avec les coups 10.a6 11.a7 12.a3 (trait aux noirs)

Un choix troublant et courageux des noirs dans cette situation est 13.b6, qui donne le contrôle total du trou a4 aux blancs. Ceux-ci ne peuvent jouer qu'au Nord et auront du mal à ne pas redonner le contrôle du trou a4 aux noirs (en retournant peut-être b3 et b4) et en ne contrôlant pas la ligne a4 - c6 (ou a4 - e8).

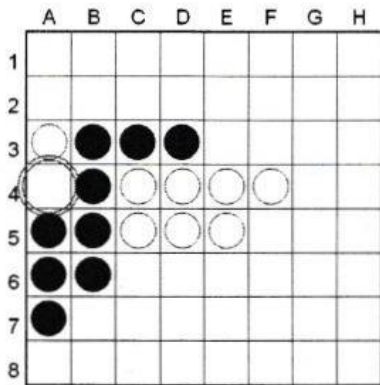


Diagramme 5 : a4 est la clé de l'ouverture (trait aux blancs)

Si après 13.b6, les blancs choisissent 14.a2, alors a4 devient moins attrayant pour les blancs puisqu'ils ne voudront sûrement pas céder a1. Les blancs peuvent aussi avoir la mauvaise idée d'attaquer le bord avec b2, au coup 14 ou un peu plus tard. Les blancs ont alors l'espoir d'un stoner en a4 ou celui du temps supplémentaire qu'ils ont en a2 en imaginant jouer successivement b2 et a2. Le bord est protégé par l'accès à a4. Mais jouer en a2 permet aussi aux noirs d'attaquer plus tard b7 s'ils ont accès à a4.

Voici une partie qui illustre bien ce propos :

f5|f6|e6|d6|f7|e3|d7|e7|d8|c8
|b8|f8|c7|g4|c6|c5|f4|g6|h6|g
7|e2|e1|d3|c3|d2|c4|g3|g5|f3
|b6|b7|d1|h5|f2|g2|h3|h4|h1|
h8|g8|e8|h7|a6|a8|a7|a5|b5|
b4|a3|a4|h2|a2|b3|c2|b1|b2|
g1|f1|a1|c1|

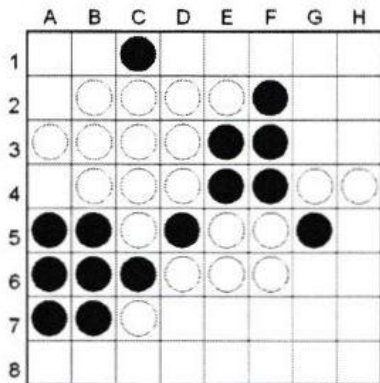


Diagramme 6 : Pas d'accès pour Blanc en a4 et contre-attaque en b7 (trait aux blancs) (partie internet unko - yourwelcome 04/04/2008)

C'est pourquoi certains joueurs blancs, avertis de l'importance et de la délicatesse du trou a4, choisissent

de l'abandonner avec 14.a4 (diagramme 5), s'exposant alors au bétonnage sauvage des noirs après 15.a2.

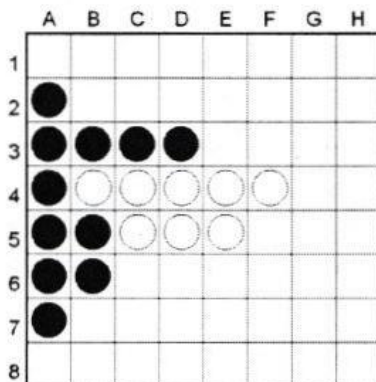


Diagramme 7 : Après 15.a2, possibilité de bétonnage pour Noir (trait aux blancs)

Après 10.a6 (depuis le diagramme 2), une réponse possible serait 11.c6. Cette solution donne une partie équilibrée et est souvent utilisée par des joueurs très forts comme Borassi (sur internet). Elle permet dans la quasi-totalité des parties dudit joueur d'arriver dans la position du diagramme 8 avec la suite 10.a6 11.c6 12.a4 13.a3 14.a2 15.e3 16.d6 17.f5 18.c2 19.f6 20.b6. Borassi joue généralement 21.d7 et plus loin dans la partie, le bord a est systématiquement attaqué par les noirs avec b7.

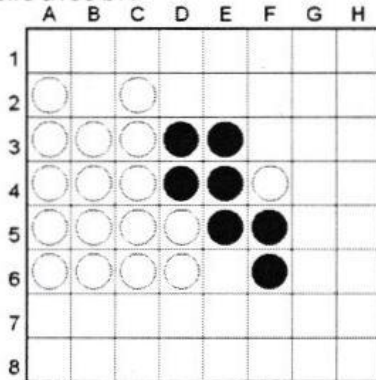


Diagramme 8 : Suite de la variante 9 au bord avec les coups 10.a6 11.c6 12.a4 13.a3 14.a2 15.e3 16.d6 17.f5 18.c2 19.f6 20.b6 (trait aux noirs)

3.3. Le coup 10.b2

Une position délicieusement frissonnante pour les blancs depuis le diagramme 2 est 10.b2. J'aime utiliser cette solution contre les joueurs (noirs) qui maîtrisent bien cette variante de la campagnarde. Elle est déroutante en blitz. Les noirs doivent jouer juste s'ils veulent conserver leur avance car leur mobilité est réduite (diagramme 9) et les blancs sont confortablement centrés.

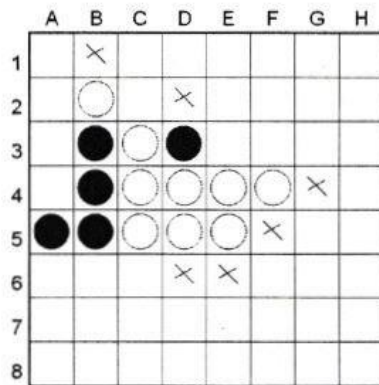


Diagramme 9 : Suite de la variante « 9 au bord » après 10.b2

Pour conclure, la difficulté de jouer la variante « 9 au bord » de la campagnarde en blitz pour les blancs est leur ignorance des clés de cette ouverture.

4. Le piège cannibale de la campagnarde

Une autre variante bizarre et agressive de la campagnarde est la cannibale. Là aussi les noirs partent avec un léger désavantage. Quand on joue la cannibale, on se retrouve dans la situation du diagramme suivant : 1.d3 2.c3 3.c4 4.c5 5.b3 6.e3 7.b5 8.c2

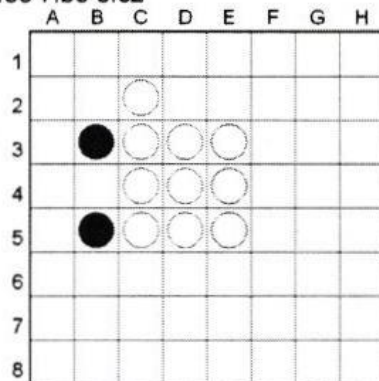


Diagramme 10 : la variante cannibale de la campagnarde (trait aux noirs)

Tiens ! Une voiture blanche avec des roues noires.

Plusieurs possibilités s'offrent aux noirs :

4.1. Le coup 9.d1

Le coup 9.d1 est souvent utilisé par unko sur internet et Eric Margarit dans la base Wthor. Cette suite offre des parties intéressantes avec des oppositions dynamiques pour les accès clés. Dans la suite de la bibliothèque, ce coup offre un avantage certain aux blancs qui pour le conserver doivent suivre une voie étroite à travers un champ de mines. Le diagramme 11, qui représente la suite 9.d1 10.a3 11.a4, montre une position délicate pour les blancs. La

réponse a5 est la meilleure. Un autre coup (comme 12.a6 par exemple) diminuerait la mobilité des blancs (après 13.a2).

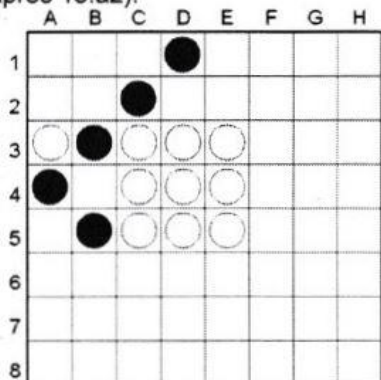


Diagramme 11 : Suite de la cannibale après suite 9.d1 10.a3 11.a4 (trait aux blancs)

Dans la situation du diagramme 12, les blancs ont de légers maux de tête car ils n'ont pas accès à b4 mais se disent que l'accès en a2 peut compenser ce handicap. En fait, ils ne maîtrisent pas toute la mini-diagonale a5-e1. Les blancs voient le coup 14.c1 mais se disent qu'ils ont le temps et qu'ils pourront toujours le jouer après. Ils se disent aussi que jouer c1 risque de sceller b4 à jamais. Mais, c'est une URGENCE, il faut jouer 14.c1 maintenant !

L'image du champ de mines n'était pas tirée par les cheveux. 14.c1 permet de retourner la position c3 qui sera la base arrière de l'invasion des noirs si elle reste noire.

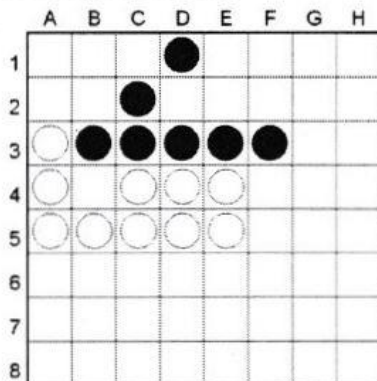


Diagramme 12 : Suite de la cannibale après suite 9.d1 10.a3 11.a4 12.a5 13.f3 (trait aux blancs)

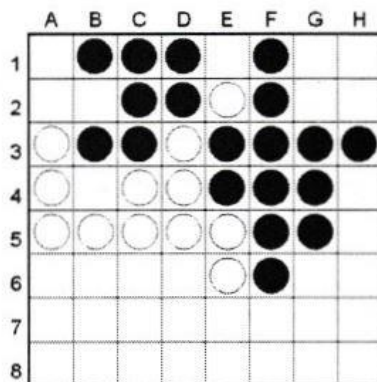


Diagramme 13 : serge - prezzy (playok.com)

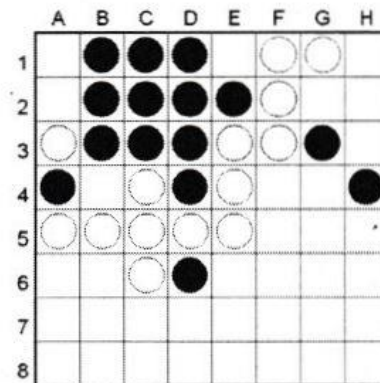


Diagramme 14 : unko - fuckinman (playok.com)

Les diagrammes 13 et 14 tentent d'expliquer la difficulté des blancs à contrôler la cannibale. Pour la petite histoire, la partie de la position 13 a été lamentablement perdue par Noir.

4.2. Le coup 9.f3

Le coup 9.f3 dans le diagramme 10 est la solution proposée par le logiciel d'analyse et la partie est théoriquement mieux équilibrée. Mais visuellement, les blancs sont centrés et groupés (avec 10.d2), ce qui leur donne un avantage psychologique.

5. Conclusion

Allez ! davantage de campagnardes dans nos parties. Tchao !

(Suite de l'article **Problèmes / Solutions** de la page 14.)

Une considération peut ici permettre de trancher sans forcément compter : après l'échange 55.a6 a7, Noir n'a plus accès au trou sud-est, gagnant ainsi la parité. Privilégions donc cette piste. Il faut alors commencer par 55.g1 h1 afin de noircir le pion f1 et de retourner ainsi la diagonale a6-e2 sur 57.a6. Blanc a ensuite intérêt à poursuivre par 58.h7 g7 a7 (pour le pion g7) mais cela n'empêche pas Noir de l'emporter 33-31. Les autres suites perdent.

5. Blanc a la parité ; il suffit juste de ne pas se faire arnaquer... ce qui est le cas sur le coup naturel 54.e8, qui perd nettement à cause du contrôle de la diagonale c7-h2, par exemple sur la suite 55.a8 a7 f8 g8 c8 ps b8 37-27. Comme par ailleurs 54.f8 laisse un trou impair en g8, il ne reste que 54.a7. En effet, Noir ne peut alors profiter du trou impair au sud-est car, après une éventuelle séquence 55.g8 f8, il ne pourra jouer en e8 sans rendre à Blanc l'accès en c8. Du coup, il vaut mieux

pour lui commencer soit par 55.a8 (suivi de 56.b8 c8 e8 f8 g8), soit par 55.f8 (suivi de 56.g8 e8 c8 a8 b8), mais les deux suites donnent le gain à Blanc sur le même score de 30-34.

6. Il n'y a que 4 coups possibles dont un visiblement catastrophique (52.g8), donc le choix est limité. Si l'on poursuit l'analyse, on voit que l'un (52.g2) joue la parité mais donne trois bords, qu'un autre (52.b8) conduit Noir à passer et donc Blanc à donner la parité, et que le dernier (52.a7) se fait arnaquer au sud-est... Le plus simple ici, chaque suite ayant ses inconvénients mais étant quasiment forcée, est comme au diagramme 3 de les compter toutes les trois.

- Après 52.g2, Noir est obligé de répondre 53.a1 pour éviter que Blanc ne prenne le coin h8 et n'obtienne ainsi plein de pions définitifs à l'est et au sud. Il vient ensuite 54.b8, ce qui laisse à Blanc la parité (sauf au sud-ouest) mais à Noir les bords et les pions : 55.h1 h2 h8 a8 a7 g8 perd 36-28.

- Essayons donc 52.b8 (peut-être le coup le plus naturel). La suite est quasi-forcée : 53.g2 g8, puis Noir passe. Vient ensuite 55.h2 et 56.h1 h8 a1 a7 a8 (à interversion près) 33-31 pour Noir...

- Reste donc 52.a7, qui laisse Noir jouer les quatre coups au sud tandis que Blanc maximise les pions au Nord : Noir commence par 53.a8 (afin de se préserver l'arnaque au sud-est), puis il vient 54.a1 b8 h1 g8 g2 h8 puis h2 et Blanc sauve la nulle malgré la perte de la parité.

7. Ce problème est en fait assez facile, vu le faible nombre de possibilités dont dispose Blanc. Face à une telle situation, le plus dur est de continuer à y croire en se disant que c'est le coup le moins désastreux qui est le bon. En l'occurrence, 50.a6 se fait réfuter par la séquence 51.b7 a8 g7 qui donne à Noir un gain facile avec la parité ;

(Suite page 19)

Prise de coin

Solitaire

Vous jouez avec les Blancs, et vous devez trouver la seule suite qui leur permette de prendre un coin en 4 coups contre toute défense.

Reproduisez la position suivante sur votre jeu. Vous trouverez ci-contre, pour chacun des coups que Blanc peut jouer, la réponse de Noir, délicatement choisie par la rédaction de FForum.

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.

Quand vous voyez apparaître des points d'interrogation, ça devient vraiment facile puisqu'il vous reste seulement deux coups pour arriver dans un coin : vous choisissez le premier point d'interrogation, et quelle que soit la valeur du point d'interrogation du milieu, vous devez pouvoir jouer le point d'interrogation final dans un coin.

VP signifie : « Joyeux Noël »

JP signifie : « non-dualité »

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		●		○	●			
2			●	●	○			
3	●		●	●	●	○	●	
4		●	●	●	●	●	●	●
5		●	●	●	●	○	●	●
6	●	●	●	●	○	○	●	●
7			●	●	●	○		○
8				●	●	●	○	

Blanc joue et prend un coin en 4 coups...

F1 F2 B2 H8 ? ? ? (coin !)
 B3 G7 ? ? ? (coin !)
 H3 H8 ? ? ? (coin !)
 A5 A4 ? ? ? (coin !)
 B7 H8 ? ? ? (coin !)

C8 H8 ? ? ? (coin !)
 B2 H8 F1 F2 ? ? ? (coin !)
 F2 F1 ? ? ? (coin !)
 H2 F1 ? ? ? (coin !)
 B3 F2 ? ? ? (coin !)
 H3 F2 ? ? ? (coin !)
 A4 G7 ? ? ? (coin !)
 A5 F2 ? ? ? (coin !)
 A7 A5 ? ? ? (coin !)
 B7 F2 ? ? ? (coin !)
 B8 F1 ? ? ? (coin !)
 C8 B8 ? ? ? (coin !)
 B3 F2 F1 H8 ? ? ? (coin !)
 G2 F1 ? ? ? (coin !)
 H3 C1 ? ? ? (coin !)
 A4 A5 ? ? ? (coin !)
 A5 A4 ? ? ? (coin !)
 B7 A8 ? ? ? (coin !)
 C8 B7 ? ? ? (coin !)
 H3 C1 B2 H8 ? ? ? (coin !)
 B3 H8 ? ? ? (coin !)
 A4 H8 ? ? ? (coin !)
 A5 H8 ? ? ? (coin !)
 B7 H8 ? ? ? (coin !)
 B8 H8 ? ? ? (coin !)

C8 F2 ? ? ? (coin !)
 A5 C1 B2 A4 ? ? ? (coin !)
 F2 F1 ? ? ? (coin !)
 H2 F1 ? ? ? (coin !)
 B3 H8 ? ? ? (coin !)
 H3 A4 ? ? ? (coin !)
 A7 F2 ? ? ? (coin !)
 B7 H8 ? ? ? (coin !)
 B8 A4 ? ? ? (coin !)
 C8 F1 ? ? ? (coin !)
 B7 C1 B2 F2 ? ? ? (coin !)
 H2 F1 ? ? ? (coin !)
 B3 H8 ? ? ? (coin !)
 H3 F1 ? ? ? (coin !)
 A4 F1 ? ? ? (coin !)
 A5 F2 ? ? ? (coin !)
 C8 F1 ? ? ? (coin !)
 C8 C1 B2 F2 ? ? ? (coin !)
 B3 H8 ? ? ? (coin !)
 H3 F1 ? ? ? (coin !)
 A4 G7 ? ? ? (coin !)
 A5 F2 ? ? ? (coin !)
 B7 F1 ? ? ? (coin !)

(Suite de l'article **Problèmes / Solutions** des pages 14 et 18.)

quant à 50.b7, il ne mène qu'à 51.a8 a6 g7 h8 h7 qui abandonne également la parité en a7 et ne pose pas davantage de problèmes à Noir.

Il ne reste donc que 50.a7, dont l'intérêt est qu'il permet de connecter les deux trous au sud, sauvant ainsi la parité : en effet, après la paire 51.a6 b7, Blanc menace de jouer en g7 sans que Noir puisse lui en ôter l'accès (à cause du contrôle de la diagonale h1-b7). Le mieux pour Noir est alors d'y jouer lui-même, car il récupère ainsi le prébord est, mais ce faisant il rend à Blanc son accès en a8 au coup suivant. Il vient donc 53.g7 h8 a8 h7 b2 a2 a1 b1 32-32 (et non 58.b1 a2 a1 qui perd 33-31 ou 58.a1 a2 b1 qui perd 34-30).

8. Gare ici à l'excès d'optimisme ! Certes la parité est gagnée, mais encore faut-il savoir en profiter. Par exemple, Noir perd s'il prend le coin tout de suite : après 49.h8 h7 h1 g8 b7 (pour éviter que Blanc n'y joue lui-même) a8, il a tellement sacrifié au sud qu'il se retrouve perdant 30-34.

Cela dit, une telle erreur est assez grossière, Noir ayant la possibilité d'utiliser son temps en d1 pour arnaquer Blanc et profiter au mieux

de la parité : sur 49.d1 g2 h8 h7 h1 g8 g1 a8 b7, Noir peut se sentir confiant, jusqu'à ce qu'il compte les trois derniers coups et se rende compte que la partie est nulle ! De fait, la parité n'a pas été un atout aussi évident que cela, notamment à cause du prébord est qui demeure obstinément blanc.

Alors que faire ? Jouer en g8 plutôt qu'en h8 pourrait permettre à terme de gagner ce prébord, mais c'est évidemment interdit pour l'instant. Il reste la séquence 49.b7 a8 g8, dont on s'assure assez facilement qu'elle assure le gain : vient ensuite 52.g2 d1 (qui ne retourne rien sur la diagonale et permet donc l'arnaque au nord-est) h8 h7 h1 ps g1 ps b1 b2 a1 34-30.

Certes, mais Blanc est-il obligé de prendre immédiatement le coin a8 ? Si l'échange 50.g2 g8 n'est qu'une interversion, il faut regarder sérieusement la séquence 50.g8 h8 g2. Heureusement, Noir dispose alors de plusieurs plans gagnants : jouer jusqu'au bout l'arnaque au nord-est avec par exemple 53.d1 a1 b1 a1 b2 h7 h1 ps g1 38-26, ou même prendre simplement le coin sur 53.h1 h7 g1 ps d1 ps b2 b1 a1 a8 34-30.

Agenda

Informations : contact@ffothello.org

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

LILLE

SELECTION DE LILLE

En 5 rondes, ouvert à tous.

Sélection au championnat de France 2010

Samedi 07 août 2010 - 13h45

PARIS

SELECTION DE PARIS

En 5 rondes, ouvert à tous.

Sélection au championnat de France 2010

Samedi 21 août 2010 - 13h45

PARIS

TOURNOI DE PARIS

En 11 rondes, ouvert à tous.

Préqualificatif pour le championnat du monde 2010

Samedi 28 août 2010 - 9h30

Droits d'inscription (25 € / 20 € adhérents / 15 € réduit)

MONTBARD

CHAMPIONNAT DE FRANCE

En 11 rondes, sur sélection.

Qualificatif pour le championnat du monde 2010

Samedi 11 septembre 2010 - 9h30

Dates des tournois ci-dessous encore soumises à modification

PARIS

Tournoi IDF 3

En 5 rondes, ouvert à tous.

Comptant pour le Grand Prix de France

Samedi 23 octobre 2010 - 13h45

CHAMPIONNAT DU MONDE

En 13 rondes, sur sélection.

Début novembre 2010

PARIS

Tournoi de Noël

En 5 rondes, ouvert à tous.

Comptant pour le Grand Prix de France

Samedi 18 décembre 2010 - 13h45

PARIS

Tournoi IDF 1

En 5 rondes, ouvert à tous.

Comptant pour le Grand Prix de France

Samedi 5 février 2011 - 13h45

CANNES

SELECTION DE CANNES

En 5 rondes, ouvert à tous.

Sélection au championnat de France 2011

Samedi 26 février 2011 - 13h45

PARIS

Tournoi IDF 2

En 5 rondes, ouvert à tous.

Comptant pour le Grand Prix de France

Samedi 30 avril 2011 - 13h45

PARIS

Tournoi IDF 3

En 5 rondes, ouvert à tous.

Comptant pour le Grand Prix de France

Samedi 18 juin 2011 - 13h45

PARIS

FINALE DU GRAND PRIX DE FRANCE

Double toutes-rondes, sur sélection.

Qualificatif pour le championnat du monde 2011

Samedi 25 juin 2010 - 9h30