

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



## L'histoire du jeu

.....

Encore aujourd'hui, l'auteur du Reversi® ainsi que la date de son invention restent incertains. Seule certitude : il est né à Londres, dans la seconde moitié du XIX<sup>e</sup> siècle.

Deux hommes revendiquent la paternité de ce jeu :

Le premier, John W. Mollet, inventa en 1870 un jeu dénommé « The Game of Annexation », qui se jouait cependant sur un autre plateau. Le second s'appelait Lewis Waterman ; il publia le jeu vers 1880 dans le magazine « The Queen ». Peut-être M. Waterman s'inspira-t-il de l'idée de base pour lui donner sa forme actuelle. Quoi qu'il en soit, nous avons hérité d'un jeu fascinant qui n'a rien perdu de son intérêt.



### Reversi®

Un jeu pour 1 ou 2 joueurs à partir de 8 ans.

Design : DE Ravensburger, KniffDesign

Illustrations : Walter Pepperle

Jeux Ravensburger® n° 26 413 1

*« Reversi® » fut édité pour la première fois en Allemagne par Ravensburger en 1893. Depuis, ce grand classique est resté au catalogue et continue de faire des adeptes, enthousiasmés par son mécanisme.*



## Contenu

.....

1 plateau de jeu

64 pions bicolores

Pour la version solo

24 jetons de deux couleurs  
(10 numérotés de 1 à 10  
+ 2 vierges par couleur)

## But du jeu

.....

Le principe de ce classique des jeux de société est aussi simple que palpitant : coincer des pions adverses entre ses propres pions et les retourner ainsi à sa couleur. Le joueur qui possède le plus de pions de sa couleur à la fin du jeu remporte la partie.



## Préparation

.....  
Au début, chaque joueur reçoit 32 pions. L'un des joueurs possède les dorés, c'est-à-dire qu'il pose les pions sur le plateau, face dorée sur le dessus, au cours de la partie. L'autre joueur possède les noirs.

Les 24 jetons ne sont utilisés que dans la version solo. Avant la première partie, les détacher de la planche prédécoupée.

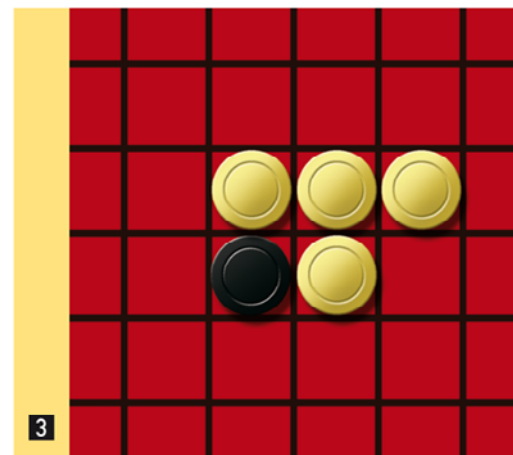
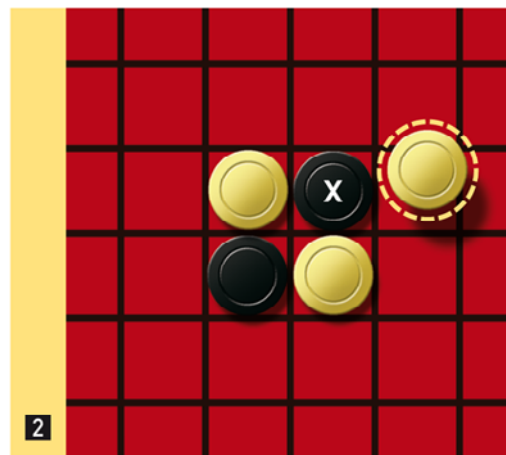
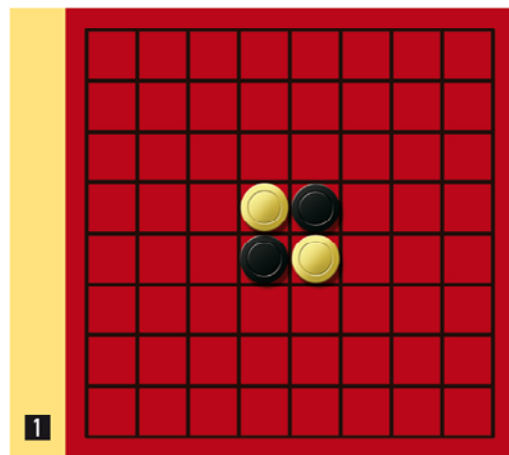
## Déroulement de la partie

.....  
La position de départ est celle indiquée sur l'illustration (1) : Poser deux pions dorés et deux pions noirs au centre du plateau. À tour de rôle, en commençant par Doré, chaque joueur place un pion sur le plateau.

Chaque joueur *doit* placer son pion de manière à coincer un ou plusieurs pions adverses (X) entre deux de ses pions (2).

Les pions coincés doivent former une ligne ininterrompue, verticalement, horizontalement ou en diagonale.

*Les pions adverses ainsi coincés entre deux de ses propres pions* sont alors retournés et changent de couleur (3). Important : Seuls les pions coincés par la pose du dernier pion joué peuvent être retournés !



Les pions gagnés restent retournés sur le plateau. Au cours de la partie, il est possible qu'un pion change plusieurs fois de couleur.

Si, en posant un pion, un joueur coince des pions de l'adversaire dans plusieurs directions à la fois, il peut retourner tous ces pions à sa couleur.

Le joueur noir pose un pion et peut ainsi retourner deux pions dorés (X) (4).

Si un joueur ne peut coincer aucun pion adverse en posant son pion, il doit passer. C'est de nouveau à l'autre joueur de jouer.

Si, quand vient son tour, un joueur peut jouer mais n'a plus de pion devant lui, son adversaire doit, s'il lui en reste, lui en donner un de sa réserve.

### Fin de la partie

La partie prend fin lorsque les 64 pions ont été posés ou si aucun des deux joueurs ne peut plus coincer le moindre pion adverse.

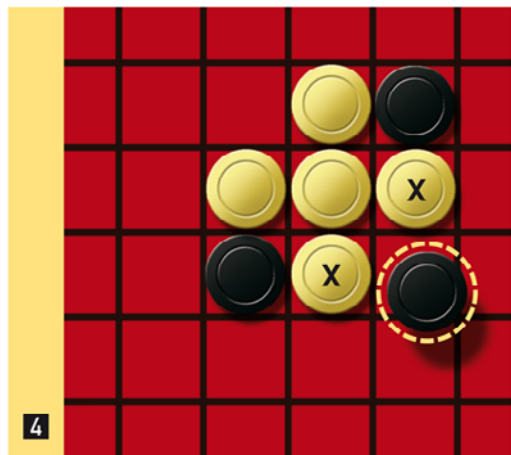
Le vainqueur est alors le joueur qui possède le plus de pions de sa couleur. En cas d'égalité, le vainqueur est le dernier à avoir posé un pion.

### Conseils :

Essayez d'occuper les cases extérieures, en particulier, les coins du plateau. Le joueur qui commence a un léger avantage. Il est donc préférable de changer à chaque partie.

### Variante

Les règles du jeu de base restent les mêmes à une exception : le joueur qui coince des pions adverses dans plusieurs directions à la fois en posant un pion ne peut retourner à sa couleur que les pions *d'une seule* de ces lignes. Cette variante s'adresse essentiellement aux parties avec les enfants.

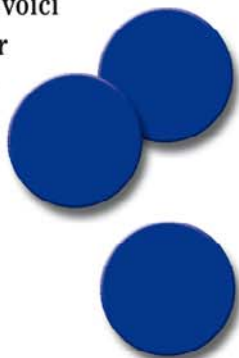


## Version solo

Auteur : Reiner Knizia

Pour la première fois, voici une version pour jouer seul à ce grand classique.

Pour cette version solo, vous avez besoin des 24 jetons.



## But du jeu

Il s'agit d'essayer de gagner le maximum de jetons. Les nombres sur ces jetons n'ont d'importance que dans la variante.

## Préparation

Mélangez les 24 jetons, face cachée, et placez-les sur le plateau comme indiqué (1).

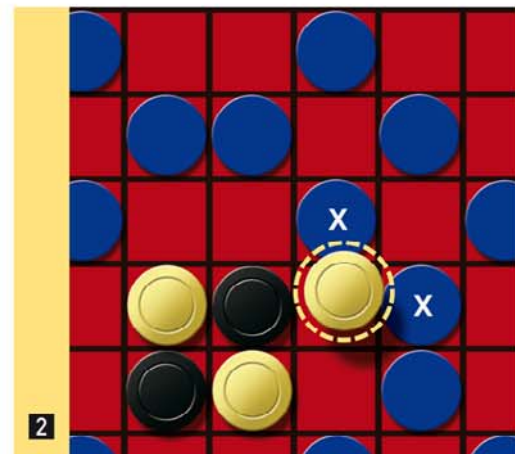
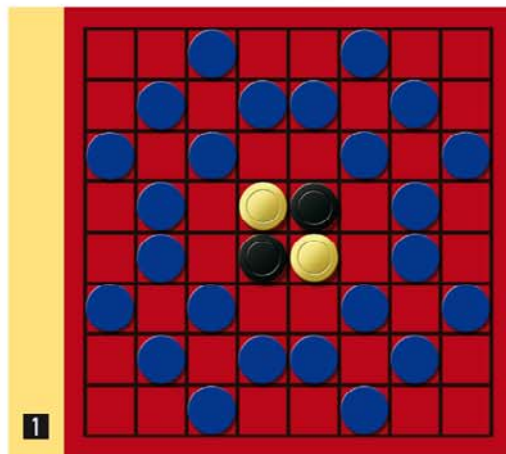
Comme dans le jeu à deux, les deux pions noirs et les deux pions dorés sont placés au centre du plateau.



## Déroulement de la partie

Vous jouez avec les deux couleurs de pions. À chaque coup, vous décidez de placer un pion, face dorée ou face noire visible, sur une case libre du plateau (donc occupée ni par un pion, ni par un jeton).

Comme dans la règle de base, le nouveau pion posé doit coincer au minimum un pion de l'autre couleur.



Le ou les pions coincés sont alors retournés. À leur tour, tous les jetons qui touchent le nouveau pion posé par un côté (pas en diagonale) sont retournés. Les jetons retournés restent face visible.

*Exemple de premier coup :*

Le joueur place un pion doré (2).  
Un pion et deux jetons (x) sont retournés (3).

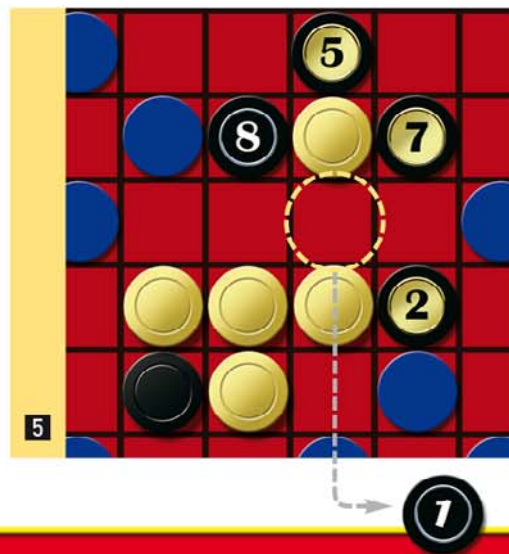
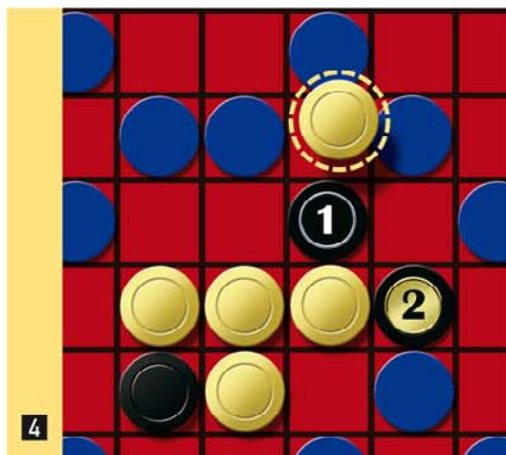
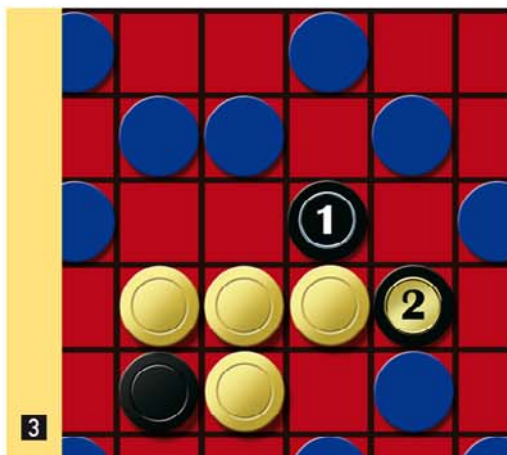
**Comment gagner un jeton**  
*Au lieu* de coincer un ou plusieurs pions adverses, vous pouvez également coincer un jeton déjà retourné.

Pour cela, vous devez coincer un unique jeton **de couleur différente**, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Vous gagnez alors ce jeton et le placez devant vous. La case libérée pourra bien sûr, par la suite, être occupée par un nouveau pion.

*Exemple :*

Le joueur place un pion doré (4).  
Il gagne le jeton "1" et retourne 3 nouveaux jetons (5).

Si plusieurs jetons individuels sont coincés par la pose du nouveau pion, vous pouvez retirer tous ces jetons du plateau.





Si la pose d'un pion vous permet de coincer à la fois des pions et des jetons de couleur différente, commencez par retourner les pions, puis retirez les jetons du plateau. Ici aussi, seuls les jetons coincés par le pion qui vient d'être posé peuvent être retirés du plateau.

*Attention :*

Les pions qui coincent le jeton doivent se trouver directement à côté de lui. Vous ne pouvez donc pas coincer une rangée de jetons entre deux pions. Mais, il est possible de gagner plusieurs jetons individuels dans différentes directions, grâce à la pose d'un même pion.



## Fin de la partie

.....

La partie prend fin, soit lorsque vous avez gagné tous les jetons, soit si les jetons restants ne peuvent plus être gagnés. Plus vous avez de jetons devant vous, plus votre victoire est grande.

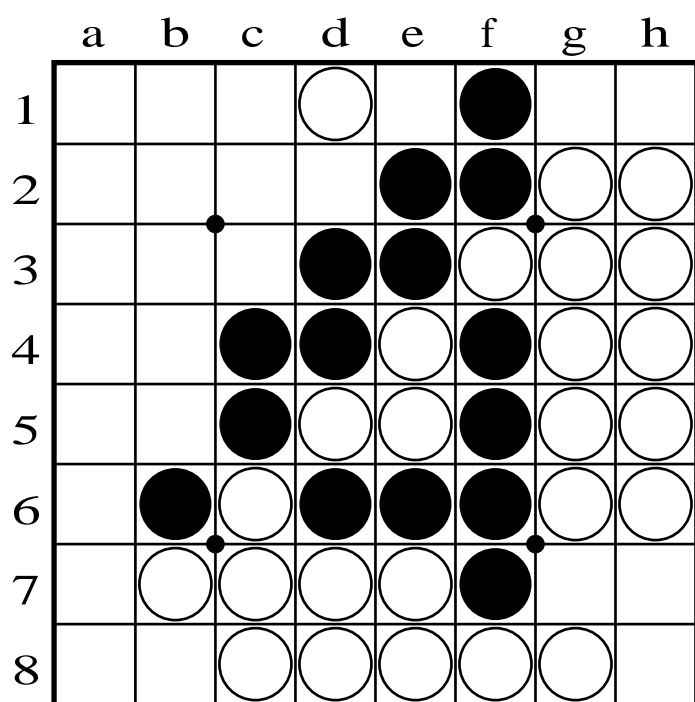
## Variante

.....

Les valeurs de tous les jetons gagnés sont additionnées. Il s'agit donc de gagner avant tout les jetons les plus élevés. Si vous gagnez les quatre jetons vierges, vous doublez votre total.

Emmanuel LAZARD  
Champion de France

# A LA DECOUVERTE D'OTHELLO



Manuel  
d'initiation

Présenté par la  
Fédération Française d'Othello



# A LA DECOUVERTE D'OTHELLO

« Facile à apprendre, difficile à maîtriser ». Ce slogan résume bien la fascination qu'exerce le jeu d'Othello. Inventé à la fin du 19<sup>e</sup> siècle en Angleterre sous le nom de Reversi, il a été remis au goût du jour par un Japonais en 1971. Il conquiert alors rapidement ses lettres de noblesse et le premier championnat du monde est organisé en 1977.

La Fédération Française d'Othello, créée en 1983, vous propose dans ce livret de découvrir le jeu d'Othello et de vous familiariser avec les stratégies de base. Après un rappel des règles du jeu, vous ferez progressivement connaissance avec les notions importantes, toutes les idées étant bien sûr illustrées par de nombreux diagrammes.

En vous souhaitant bonne lecture, nous espérons vous retrouver un jour autour d'un othellier au plus haut niveau national ou international.

**Diagramme de couverture** : il s'agit de la partie Ryoichi Taniguchi (Japon) - Paul Ralle (France) en finale du championnat du monde 1984 à Melbourne. Le diagramme donne la position de la partie après le coup 36.g2. Blanc, malgré deux cases X et deux bords de cinq possède tout le contrôle de la partie et force Noir à lui donner le coin a8. Après la séquence semi-forcée a7-b8-h1-g1-h7-a8, P. Ralle est en position gagnante et remporte le championnat du monde.

# PREFACE

Othello est l'un des jeux de réflexion les plus vendus en France. Pourtant, les acheteurs considèrent ce jeu plus comme un aimable divertissement (ce qu'il peut aussi être) que comme un véritable jeu de réflexion équivalent aux dames ou aux échecs. Les joueurs ont des difficultés à passer de la pratique familiale à un niveau de club. C'est pour remédier à cela que nous avons écrit ce livret d'initiation.

Le joueur débutant y trouvera un exposé de la tactique et de la stratégie de base qui lui permettra de progresser dans sa découverte du jeu.

Chaque séquence de coups donnée en exemple sera volontairement illustrée par un diagramme ; nous vous recommandons cependant de jouer ces coups sur un othellier à côté de vous pour mieux comprendre les mécanismes expliqués et bien visualiser les retournements.

## Table des matières

<b>Notations</b> .....	2
<b>Othello: les règles du jeu</b> .....	3
<b>Les fondamentaux</b>	
<b>Introduction</b> .....	5
<b>La maximisation</b> .....	5
<b>Les pions définitifs</b> .....	5
<b>Insertions</b> .....	7
<b>Éléments de stratégie</b>	
<b>La mobilité</b> .....	7
<b>La frontière</b> .....	9
<b>Temps, coups d'attente</b> .....	10
<b>Bétonnage</b> .....	13
<b>La parité</b> .....	14
<b>Éléments de tactique</b>	
<b>Bords de cinq</b> .....	15
<b>Stoner</b> .....	17
<b>Conclusion</b> .....	18
<b>Exercices</b> .....	18
<b>Glossaire</b> .....	19
<b>Solutions des exercices</b> .....	19

# NOTATIONS

Le jeu d'Othello se déroule sur un othellier de 64 cases. On fait référence aux cases grâce à un système de coordonnées : les lignes sont numérotées de haut en bas, de 1 à 8 ; les colonnes sont étiquetées de gauche à droite, de 'a' à 'h'.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	a1	b1	c1					h1
2	a2							
3	a3		•				•	
4								
5								
6								
7			•				•	
8	a8							h8

La case en haut à gauche est appelée case a1, celle à sa droite case b1 et ainsi de suite.

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

Certains types de cases se sont vu, pour des raisons de commodité, attribuer un nom. On parlera de coins (les cases a1, h1, a8 et h8), de cases X, qui sont les cases adjacentes aux coins sur la diagonale, et de cases C qui

sont les autres cases voisines des coins.

Les directions cardinales sont souvent utilisées pour désigner des régions de l'othellier. Par exemple, les cases proches du coin a1 font partie de la région "nord-ouest" tandis que la ligne 8 sera appelée "bord sud".

Il n'est pas nécessaire, pour la lecture de ce livret, de savoir noter une partie. Cependant, si vous désirez lire un commentaire de partie ou conserver vos propres parties, voici comment les noter.

Une partie se note par un diagramme donnant le numéro et la position de chaque coup.

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

Penloup 20-44 Juhem

Le diagramme ci-dessus représente la partie Penloup-Juhem du championnat du monde 1992. Le premier joueur a les noirs, ici Penloup. Le '1' en f5 indique que le premier coup a été joué sur cette case ; puis Blanc a répondu d6, suivi de c3-d3-c4... Normalement, les coups impairs sont noirs et les coups pairs sont blancs mais si l'un des joueurs passe, cela peut changer. Dans cette partie, on verra que le coup 57 est blanc car Noir va passer. D'ailleurs, Noir passe à nouveau : 58 est blanc ; puis Noir joue 59 et Blanc termine avec 60.



# OTHELLO : les règles du jeu

Othello est un jeu de stratégie à deux joueurs : Noir et Blanc. Il se joue sur un plateau unicolore de 64 cases, 8 sur 8, appelé othellier.

Ces joueurs disposent de 64 pions bicolores, noirs d'un côté et blancs de l'autre. Par commodité, chaque joueur a devant lui 32 pions mais ils ne lui appartiennent pas et il doit en donner à son adversaire si celui-ci n'en a plus.

Un pion est noir si sa face noire est visible et blanc si sa face blanche est sur le dessus.

## But du jeu

Avoir plus de pions de sa couleur que l'adversaire à la fin de la partie. Celle-ci s'achève lorsque aucun des deux joueurs ne peut plus jouer de coup légal. Cela intervient généralement lorsque les 64 cases sont occupées.

## Position de départ

Au début de la partie, deux pions noirs sont placés en e4 et d5 et deux pions blancs en d4 et e5 (voir fig. 1).

Noir commence toujours et les deux adversaires jouent ensuite à tour de rôle.

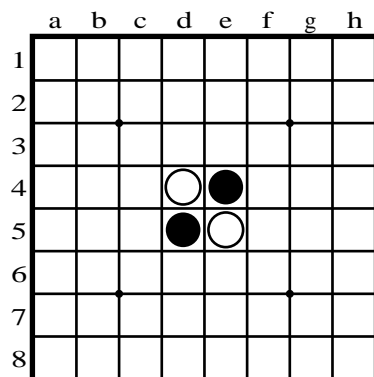


Fig. 1 : la position de départ

## La pose d'un pion

A son tour de jeu, le joueur doit poser un pion de sa couleur sur une case vide de

l'othellier, adjacente à un pion adverse. Il doit également, en posant son pion, encadrer un ou plusieurs pions adverses entre le pion qu'il pose et un pion à sa couleur, déjà placé sur l'othellier. Il retourne alors de sa couleur le ou les pions qu'il vient d'encadrer. Les pions ne sont ni retirés de l'othellier, ni déplacés d'une case à l'autre.

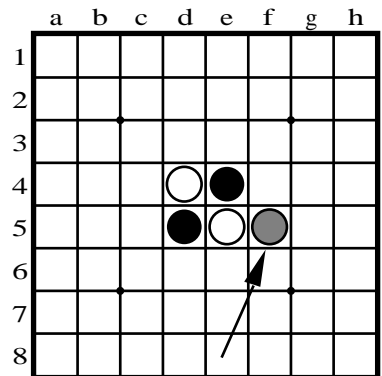


Fig. 2 : Noir joue f5...

Le premier coup de Noir est, par exemple, en f5 (voir figure 2). En jouant f5, il encadre le pion blanc e5 entre le pion qu'il pose et un pion noir déjà présent (ici d5) ;

il retourne alors ce pion (voir figure 3). Noir aurait aussi pu jouer en e6, c4 ou d3. Notons que ces quatre coups de Noir sont parfaitement symétriques ; Noir n'a donc pas à réfléchir pour choisir son premier coup.

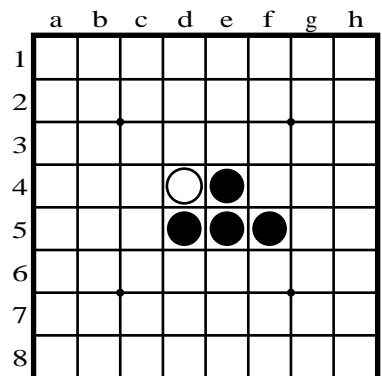


Fig. 3 : et retourne e5 !

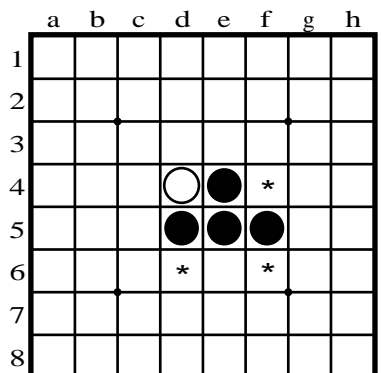


Fig. 4 : Blanc f4, f6 ou d6

C'est maintenant à Blanc de

jouer. Il a trois coups possibles (voir figure 4). En effet, il est obligatoire de retourner au moins un pion adverse à chaque coup. Blanc

peut donc jouer en f4, f6 ou en d6.

On peut encadrer des pions adverses dans les huit directions. Par ailleurs, dans chaque direction, plusieurs pions peuvent être encadrés (voir figures 6 et 7). On doit alors tous les retourner.

Le joueur Noir a joué en c6. Il retourne alors les pions b6 (encadré grâce à a6), b5 (encadré grâce à a4), d7 (encadré grâce à e8) c5 et c4 (encadrés grâce à c3). Notons que ni d6, ni e6 ne sont retournés à cause de la case vide en f6.

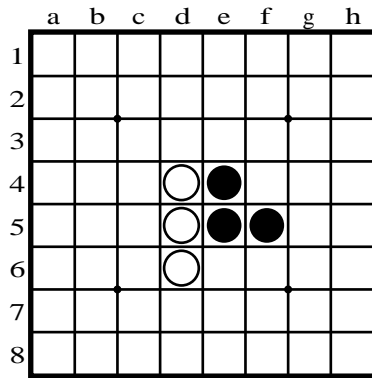


Fig. 5 : si Blanc joue d6.

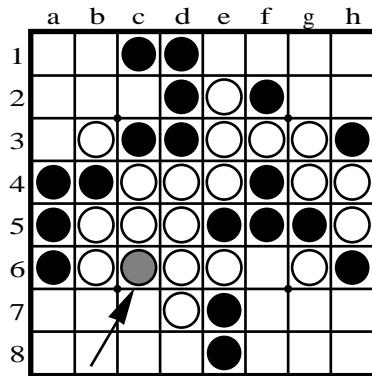


Fig. 6 : Noir joue c6...

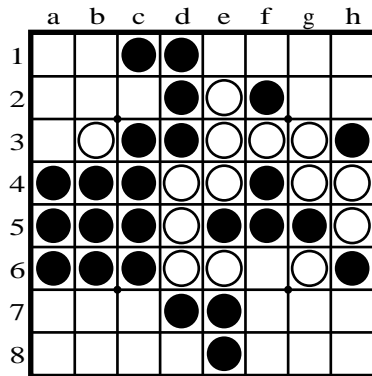


Fig. 7 : et le résultat.

Il n'y a pas de réaction en chaîne : les pions retournés ne peuvent pas servir à en retourner d'autres lors du même tour de jeu. Ainsi, sur la figure 8, Noir joue en a5 : il retourne b5 et c5 qui sont encadrés. Bien que c4 soit alors encadré, il n'est pas retourné (voir figure 9). En effet, il n'est pas encadré entre le pion que l'on vient de poser et un autre pion.

Si, à votre tour de jeu, vous ne pouvez pas poser un pion en retournant un pion adverse suivant les règles, vous devez passer votre

tour et c'est à votre adversaire de jouer. Mais si un retournement est possible, vous ne pouvez vous y soustraire.

### Fin de la partie

La partie est terminée lorsque aucun des deux joueurs ne peut plus jouer.

Cela arrive généralement lorsque les 64 cases sont occupées. Mais il se peut qu'il reste des cases vides où personne ne peut jouer : par exemple lorsque tous les pions deviennent d'une même couleur après un retournement. Ou bien comme sur cette position (voir figure 10).

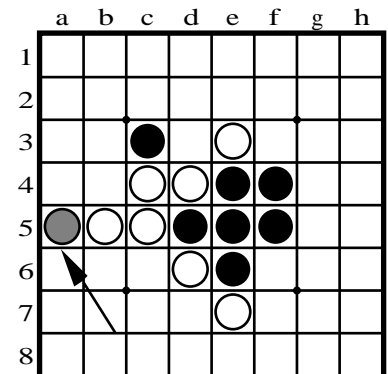


Fig. 8 : Noir joue a5...

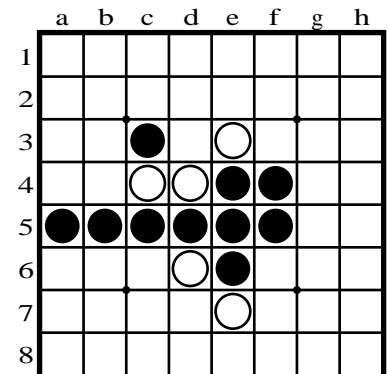


Fig. 9 : c4 reste blanc.

Aucun des deux joueurs ne peut jouer en b1 puisque aucun retournement n'est possible. On compte alors les pions pour déterminer le score. Les cases vides sont attri-

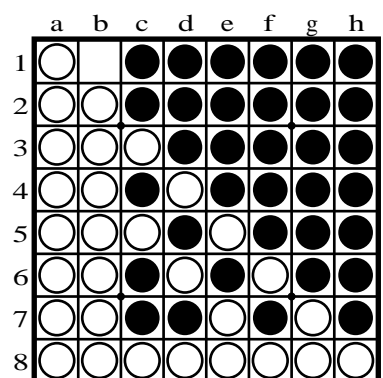


Fig. 10 : la partie est finie !

buées au vainqueur. Dans cette partie, Blanc a 29 pions et Noir 34 et une case vide. Donc Noir gagne 35 à 29.

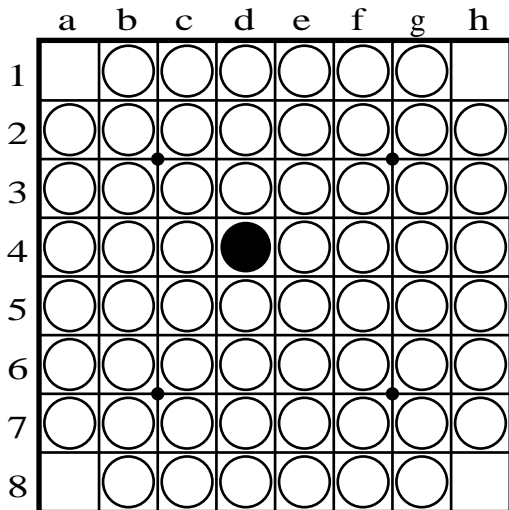
# La Stratégie à OTHELLO

## Introduction

La règle du jeu stipule que le vainqueur d'une partie d'Othello est le joueur qui possède le plus de pions de sa couleur à la fin de la partie. Les personnes qui découvrent le jeu ont trop souvent tendance à transformer cet objectif à long terme en tactique à court terme : ils essaient d'avoir le plus de pions à tout moment pendant la partie. Pour ce faire, ils jouent à chaque fois le coup qui retourne le plus grand nombre de pions possible. Cette technique est appelée *maximisation*. Heureusement pour l'intérêt du jeu, après quelques parties contre un joueur expérimenté, on s'aperçoit clairement que cette stratégie n'est pas bonne, comme nous allons essayer de le montrer par un exemple.

## La maximisation

Dans le diagramme 1, Noir n'a qu'un pion alors qu'il ne reste que quatre coups à jouer. Blanc a-t-il gagné pour autant ?



1. Noir doit jouer

Noir peut jouer a1 ou h8 et de toute façon, il jouera tous les derniers coups (puisque Blanc passe à chaque fois) pour finalement l'emporter 40-24.

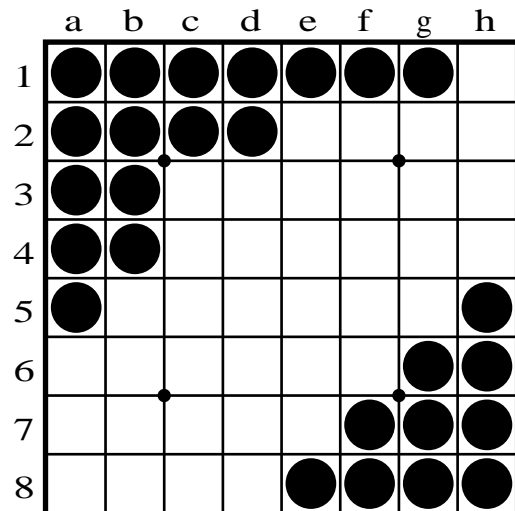
Il est donc clair qu'avoir beaucoup de pions, même lorsqu'il ne reste que quelques

coups à jouer, ne garantit absolument pas la victoire finale. Dans l'exemple du diagramme 1, Blanc a effectivement beaucoup de pions mais ceux-ci sont vulnérables : ils peuvent être retournés par l'adversaire. L'important n'est donc pas d'avoir beaucoup de pions mais plutôt de posséder beaucoup de pions *qui ne peuvent plus être retournés par l'adversaire*, quoi qu'il arrive, jusqu'à la fin de la partie. Ces pions sont appelés *pions définitifs*. Bien évidemment, il est souvent très difficile d'acquérir des pions définitifs avant d'arriver dans les derniers coups de la partie ; mais voyons d'abord quelques exemples de pions définitifs.

## Les pions définitifs La stratégie positionnelle

Il est impossible de retourner un pion placé dans un coin puisque celui-ci ne peut pas être encadré entre deux pions adverses. Un pion joué dans un coin est donc l'exemple le plus simple de pion définitif.

Par ailleurs, une fois le coin occupé par un pion, les pions adjacents et de la même couleur deviennent aussi très souvent des pions définitifs.

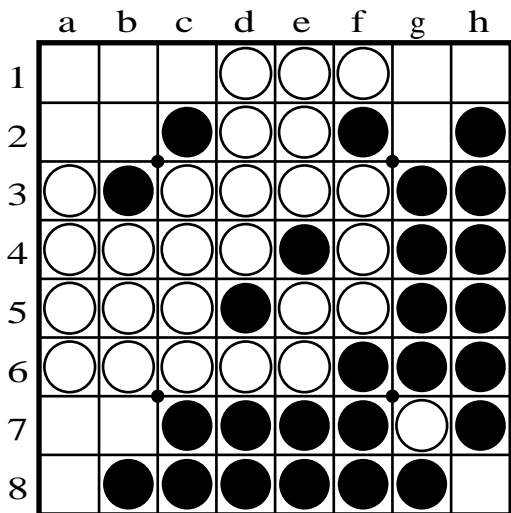


2. Pions définitifs

Dans l'exemple du diagramme 2, les 26 pions noirs sont définitifs, indépendamment

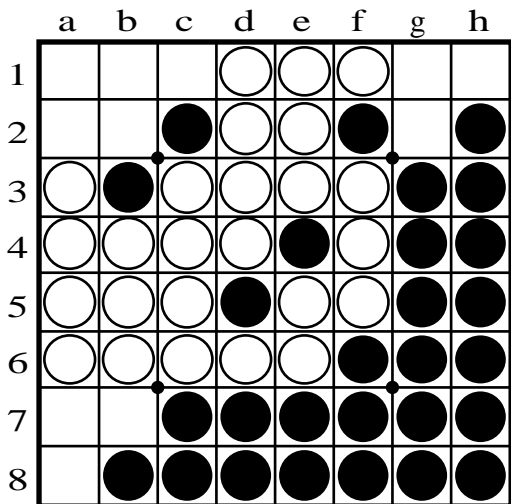


de la couleur d'autres pions sur l'othellier et Noir est assuré de garder ces 26 pions jusqu'à la fin de la partie.



3. Noir doit jouer

De même, dans le diagramme 3, Noir peut jouer en h8 et ce faisant il *stabilise* 23 pions définitifs (les colonnes g et h, les lignes 7 et 8 et le pion f6) (voir diagramme 4).



4. Après un coup noir en h8

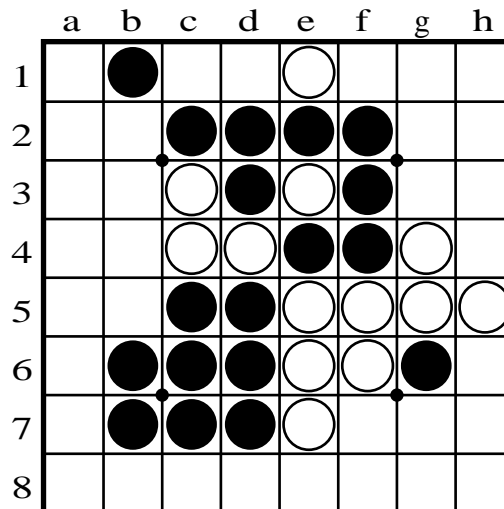
Noir est maintenant en très bonne voie de gagner cette partie. En effet, il possède déjà 23 pions définitifs ; il suffira donc qu'il garde encore dix autres pions sur l'othellier à la fin de la partie pour en avoir 33 et remporter la victoire.

A Othello, les pions posés dans les coins sont donc extrêmement importants : pions définitifs, ils permettent de prendre les bords et de les rendre définitifs à leur tour.

Bien entendu, cette règle connaît des exceptions (comme nous le verrons plus loin), mais retenons qu'il ne faut pas donner un coin à l'adversaire sans compensation (sauf bien sûr si l'on y est obligé...).

Le moyen le plus simple pour éviter de donner un coin est de ne pas jouer sur les cases adjacentes au coin, c'est-à-dire les cases faibles X et C (voir diagramme page 2). En effet, on ne peut jouer qu'à côté d'un pion adverse (celui que l'on retourne) ; on ne pourra donc jouer dans un coin que si l'une au moins des trois cases voisines est occupée.

Dans le diagramme 5, Noir a imprudemment joué la case X b7, croyant que Blanc ne pourrait jouer le coin a8 puisqu'il n'y avait pas de pion blanc sur la diagonale. Mais Blanc peut jouer d8 (voir diagramme 6), qui retourne (entre autres) d5 et lui permet de prendre le coin a8 au coup suivant, Noir n'ayant aucun moyen de retourner le pion d5.

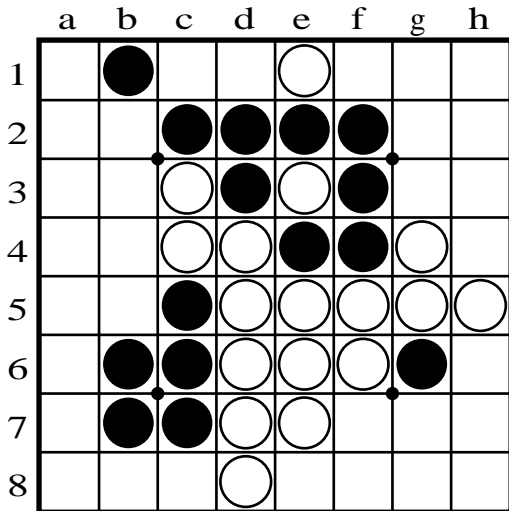


5. Blanc doit jouer

De même, le pion isolé sur la case b1 va permettre à Blanc de prendre le coin a1 : Blanc joue c1, menaçant de jouer a1 au prochain coup. Pour se défendre, Noir n'a qu'une possibilité : il doit reprendre le pion en jouant d1. Mais alors, grâce au pion e1, Blanc peut toujours jouer a1. Noir a fait une grossière erreur en jouant la case C b1.

Précisons tout de même que l'inconvénient de jouer une case C est surtout valable

lorsqu'il s'agit d'une case C isolée, c'est-à-dire non connectée à des pions sur le bord. Ainsi, dans le diagramme 3, Noir a joué plusieurs cases C mais il ne risque rien car les pions noirs occupent tout le bord.



6. Après un coup blanc en d8

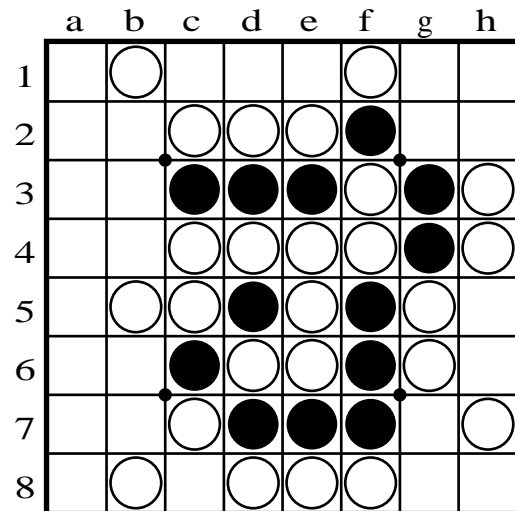
### Insertions

Nous avons déjà vu que les coins sont très importants. Cela se traduit immédiatement sur la façon dont il faut jouer sur les bords. Considérons par exemple le bord sud du diagramme 7. Si Noir joue c8, il pourra prendre le coin a8 sans que Blanc puisse s'y opposer. La raison en est que le pion c8 ne peut être retourné, car il est entouré de deux pions blancs. On dit que le pion noir est *inséré*.

Que se passe-t-il sur le bord est ? Si Noir joue h6, il ne peut pas s'insérer car Blanc reprend en h5 (de même, sur h5, Blanc répond h6). Regardons maintenant le bord nord. Si Noir joue c1, Blanc doit reprendre en d1 pour ne pas perdre le coin a1, et alors Noir s'insère en e1, gagnant malgré tout le coin au prochain coup.

Il apparaît donc clairement que dans le cas où un nombre impair de cases vides existe entre deux pions d'une couleur (ici blanc), l'autre joueur peut s'insérer (cas des bords

sud et nord), tandis que s'il existe un nombre pair de cases vides, l'insertion peut être évitée (cas du bord est).



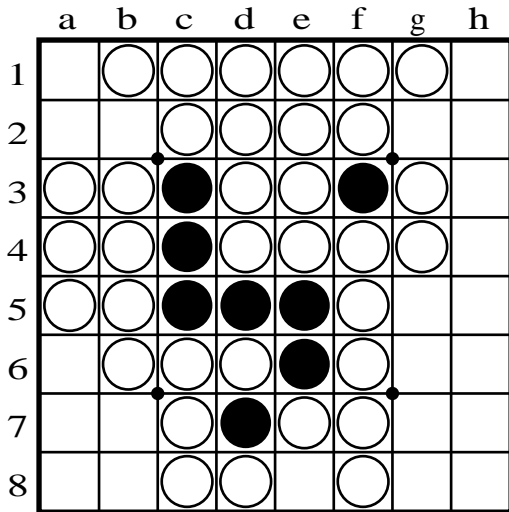
7. Noir doit jouer

Partant du principe qu'il ne faut pas jouer une case C ou X, beaucoup de joueurs débutants en déduisent une stratégie *incorrecte* qui consiste à assigner à chaque case une valeur fixée à l'avance et qui ne tient pas compte de la position sur l'othellier. Dans cette approche, les coins sont les cases les plus intéressantes, suivis des cases de bords autres que les cases C, les cases centrales se voient attribuer une valeur neutre tandis que les cases C et surtout les cases X sont considérées comme mauvaises. A chaque tour de jeu, ils jouent sur la case ayant la plus forte valeur (sous réserve qu'il s'agisse d'un coup légal, bien sûr).

Malheureusement, cette stratégie est vouée à l'échec pour des raisons qui vont apparaître tout de suite.

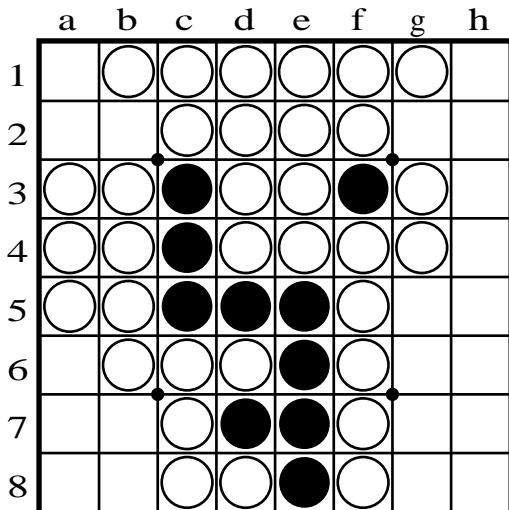
### La mobilité

Nous avons dit précédemment qu'il fallait éviter de jouer dans les cases voisines des coins pour ne pas offrir ceux-ci à l'adversaire. Il y a cependant un cas où vous serez obligé de le faire : si c'est votre seul coup légal. Regardons la position du diagramme 8.



8. Noir doit jouer

Blanc a très peu de coups possibles. Si Noir joue en e8, il ne restera plus que deux coups à Blanc, b2 et g2 (voir diagramme 9).



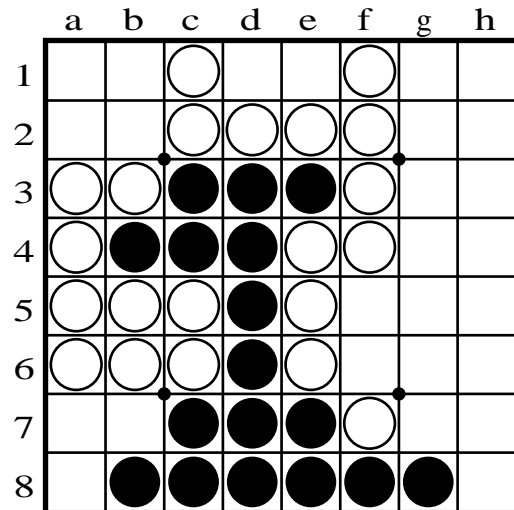
9. Après Noir en e8

Or, d'après les règles du jeu, Blanc sera forcé de jouer un de ces deux coups. S'il joue b2, Noir pourra prendre le coin a1 et si Blanc joue g2, Noir pourra prendre le coin h1. De plus, à cause du bord de six cases au nord, dès que Noir prendra l'un des coins a1 ou h1, il pourra prendre l'autre au coup suivant.

Nous voyons donc se développer une bonne stratégie pour jouer à Othello. Votre adversaire ne jouera pas dans une case C ou X s'il peut jouer ailleurs. Votre objectif est donc de l'y forcer. Pour y arriver, il va falloir réduire ses différentes possibilités de jeu jus-

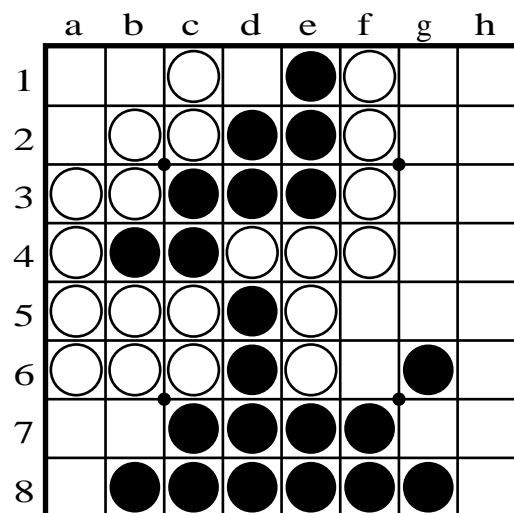
qu'à ce qu'il ne lui reste plus qu'un ou deux mauvais coups, comme c'est le cas pour Blanc dans le diagramme 8. Alors il sera obligé de jouer un de ces (mauvais) coups et vous donnera une option sur la victoire finale.

Le diagramme 10 nous donne un autre exemple.



10. Noir doit jouer

Si Noir joue en g6, il ne reste qu'un coup légal à Blanc : b2. Bien sûr, Noir n'ayant pas de pion sur la diagonale b2-e5, il ne pourra pas prendre le coin a1 tout de suite, mais il n'aura aucun mal à recouper cette diagonale, par exemple avec e1 qui retourne c3 (voir diagramme 11).



11. Après g6-b2-e1

Dans les diagrammes 8 et 10, Noir a une très bonne *mobilité* car il a le choix entre de



nombreux (bons) coups, tandis que Blanc a peu de possibilités et tous ses coups sont médiocres : il a une très mauvaise mobilité.

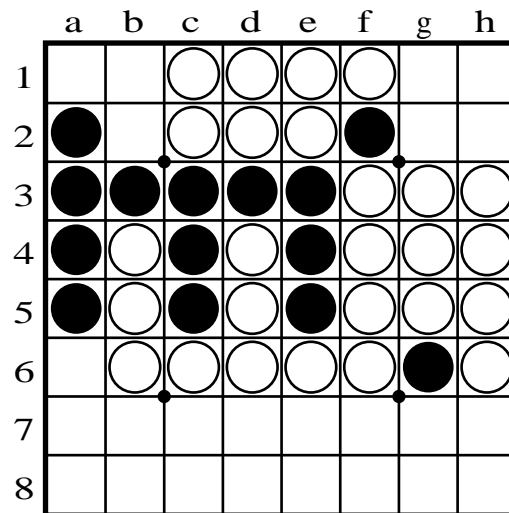
En règle générale, votre objectif sera de limiter le nombre de *libertés* (c'est-à-dire le nombre de coups) dont dispose votre adversaire, tout en augmentant le vôtre. C'est ce que l'on appelle la stratégie de la mobilité. Lorsque cet objectif est atteint, on dit être en possession du *contrôle* de la partie. Cependant, n'oublions pas qu'il s'agit de forcer l'adversaire à jouer un mauvais coup : s'il ne lui reste qu'un seul coup non désastreux à chaque fois, ce n'est pas suffisant ; il faut qu'il ne lui reste aucun bon coup.

### La frontière

Chaque coup est joué sur une case vide *quidoit être adjacente à un pion adverse*. C'est ce principe fondamental qui va nous guider dans le choix d'un bon coup.

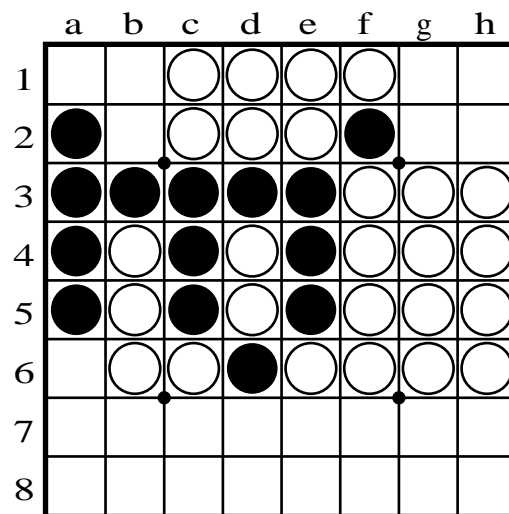
A chaque tour de jeu vous devez retourner au moins un pion adverse. Il est donc clair que, plus il y a de pions adverses voisins de cases vides, plus vous aurez de possibilités de jeu et donc plus votre mobilité sera importante. A l'inverse, si très peu de vos pions sont adjacents à une case vide, votre adversaire n'aura pas beaucoup de possibilités de jeu. Un pion voisin d'une case vide est appelé *pion extérieur* ; les autres sont appelés *pions intérieurs*. L'ensemble des pions extérieurs est appelé *frontière*. De par ce que nous venons de dire, il paraît naturel de chercher à diminuer le nombre de ses pions extérieurs.

Les diagrammes 12, 13 et 14 nous montrent trois positions semblables à un pion près. Que pouvons-nous dire d'un coup noir en a6 dans chacune de ces trois positions ?



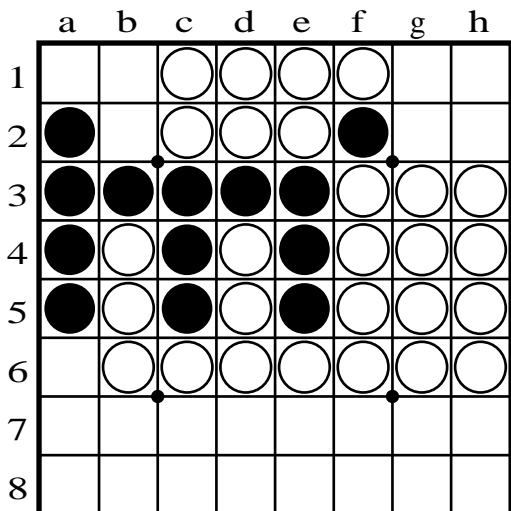
12. Noir doit-il jouer a6 ?

Dans le diagramme 12, un coup noir en a6 serait désastreux : après Blanc g1, Noir serait forcé de donner un coin à Blanc (il n'aurait plus que b1, g2 ou h2 comme coups légaux). Le coup a6 est très mauvais car il retourne un grand nombre de pions extérieurs (ceux de la ligne 6) et établit sur cette ligne une grande frontière noire en deçà de laquelle Noir ne peut plus jouer.



13. Noir doit-il jouer a6 ?

Jouer a6 dans le diagramme 13 est déjà plus raisonnable car, parmi les pions retournés, seuls b6 et c6 sont en frontière. Cependant ce coup prive Noir d'un certain nombre d'accès à des cases qui peuvent s'avérer importantes plus tard, par exemple a7. Peut-être vaut-il mieux jouer e7 qui retourne moins de pions en frontière.



14. Noir doit-il jouer a6 ?

Par contre, le meilleur coup du diagramme 14 est a6. En effet, si Blanc répond b2 ou g2, il offre un coin à Noir et s'il joue g1 (son seul autre coup légal), Noir peut répondre a7 et Blanc est alors forcé de donner un coin à Noir (il ne peut jouer que b2 ou b7). Dans ce diagramme 14, le coup en a6 est appelé *coup tranquille* car il ne retourne aucun pion en frontière (après a6, b5 n'est plus un pion extérieur). On voit ici les limites de l'évaluation simple des cases dans une stratégie positionnelle : l'important n'est pas uniquement là où l'on joue mais aussi et surtout les pions que l'on retourne.

Nous pouvons alors mieux comprendre la faiblesse de Blanc dans le diagramme 8. Toute la frontière était blanche et Noir avait beaucoup de coups à sa disposition (7 coups en plus de ceux sur une case C ou X). Il a un coup tranquille en e8 qui ne lui rajoute aucun pion en frontière. Blanc voit maintenant les conséquences de son énorme frontière : il est obligé de jouer b2 ou g2.

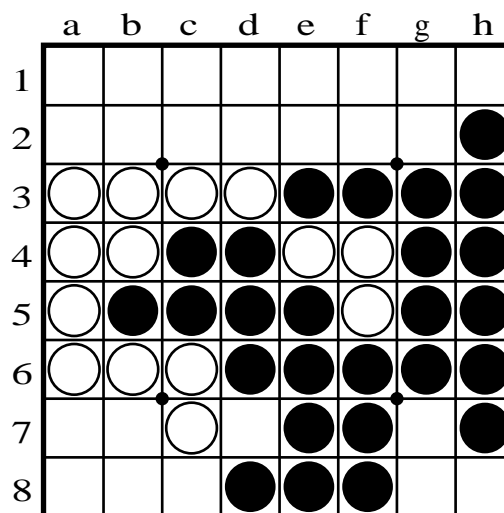
De même, dans le diagramme 10, une grande partie de la frontière est blanche (principalement à cause du mur blanc à l'est) et en jouant g6, Noir n'offre aucun nouveau coup à Blanc.

Un des moyens de réduire la mobilité adverse (et surtout de ne pas trop réduire la

sienne) va être de ne pas retourner trop de pions en frontière. Il vaut mieux avoir des pions au centre de la position (c'est-à-dire des pions qui ne sont pas voisins d'une case vide) que des pions extérieurs. C'est ce que l'on appelle la *stratégie de contrôle du centre*. Ce n'est bien sûr pas un hasard si tous les pions noirs dans le diagramme 8 sont des pions centraux.

## Temps, coups d'attente

Considérons le diagramme 15. La frontière nord se trouve également répartie entre les deux joueurs.

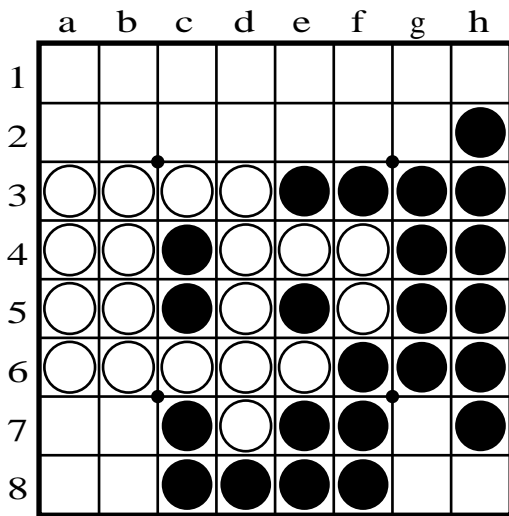


15. Noir doit jouer

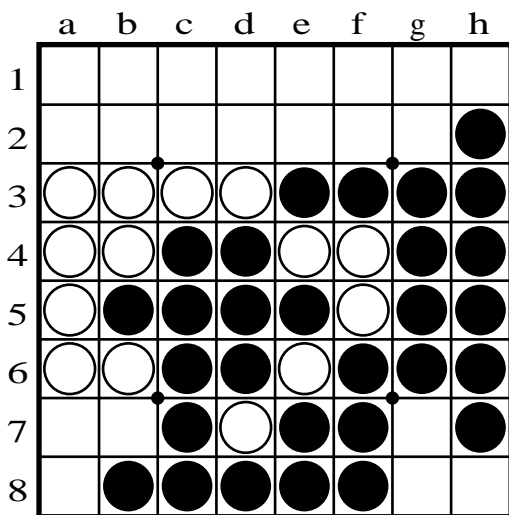
C'est à Noir de jouer. Il peut envisager un coup au nord (e2, d2 ou c2 sont raisonnables) mais bien sûr, il préférerait que Blanc joue en premier dans cette zone et agrandisse sa frontière. C'est là une caractéristique (paradoxale) d'Othello : il est souvent défavorable de devoir jouer car on retourne des pions adverses et on risque d'offrir de nouveaux coups à l'adversaire. Or, si Noir ne veut pas jouer au nord, il ne lui reste plus que le sud. Il a alors le choix entre deux coups raisonnables c8 et d7. Que se passe-t-il si Noir joue c8 ? Blanc, qui ne veut pas non plus jouer au nord, répond d7 (voir diagramme 16) et Noir doit ouvrir le jeu au nord le premier.

Par contre, si Noir joue d7, le seul coup

plausible au sud pour Blanc est c8 et Noir peut alors répondre b8 (voir diagramme 17). On dit que Noir a *gagné un temps* dans la région sud. Blanc doit maintenant jouer le premier au nord.



16. Après c8-d7



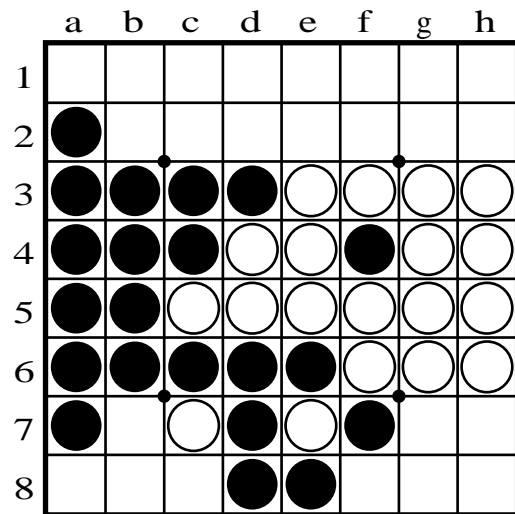
17. Après d7-c8-b8

Une définition rapide du gain d'un temps serait de dire que cela correspond au fait de jouer un coup de plus que l'adversaire dans une région donnée de l'othellier (souvent un bord) et de forcer ainsi l'adversaire à initier le jeu ailleurs (donc à agrandir sa frontière).

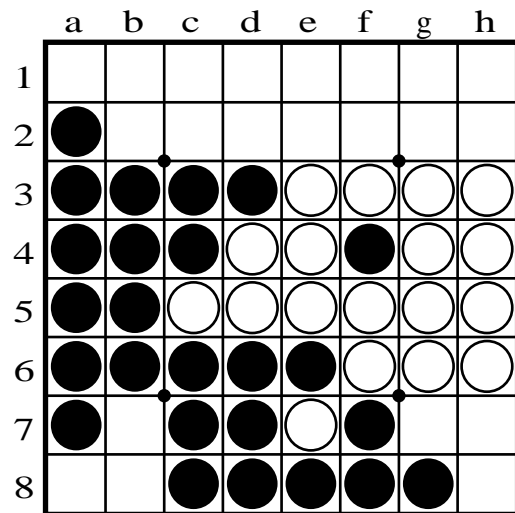
Voici un autre exemple, avec le diagramme 18, de gain de temps sur un bord.

Pour ne pas ouvrir le jeu au nord, Noir veut gagner un temps sur le bord sud. Comment peut-il faire ? Comment choisir entre c8

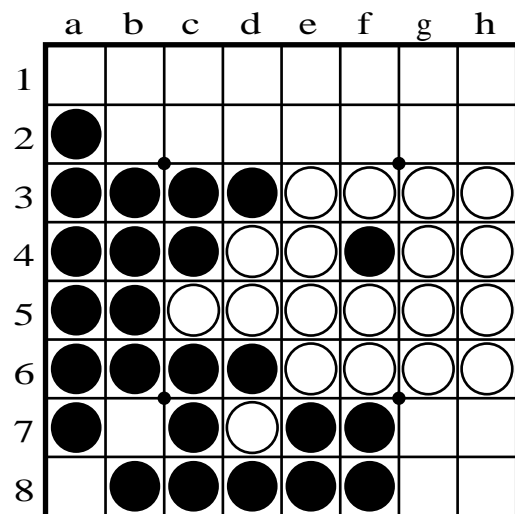
et f8 ? On pourrait croire que ces deux coups sont équivalents avec les deux séquences c8-f8-g8 (voir diagramme 19) et f8-c8-b8 (voir diagramme 20).



18. Noir doit jouer



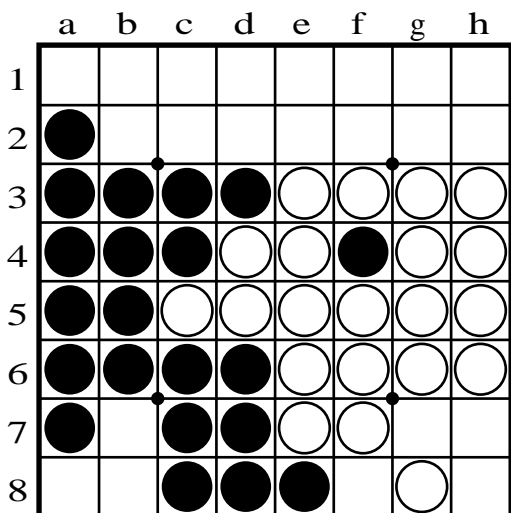
19. Après c8-f8-g8



20. Après f8-c8-b8

Dans les deux cas, Noir gagne le temps qu'il voulait et laisse Blanc ouvrir le premier au nord.

Cependant, si l'on regarde de plus près toutes les réponses de Blanc, on voit que si Noir joue c8, Blanc a un meilleur coup que f8 : il joue g8 ! (voir diagramme 21).



21. Après c8-g8

Alors Noir n'a plus de bon coup au sud (si Noir f8, Blanc reprend le bord avec b8) et doit jouer au nord : il n'a pas gagné le temps voulu.

Dans la position du diagramme 18, Noir devra donc jouer f8 pour gagner un temps.

Bien sûr, le gain de plusieurs temps est possible. Inutile de dire que l'adversaire est alors en mauvaise posture puisqu'il va être obligé de jouer plusieurs coups avant que vous n'agrandissiez à votre tour votre frontière.

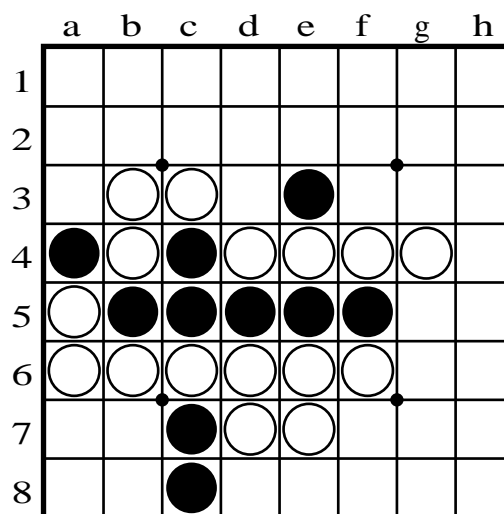
Voici un exemple dans le diagramme 22.

Si Noir joue a7 (voir diagramme 23), Blanc est en très mauvaise posture.

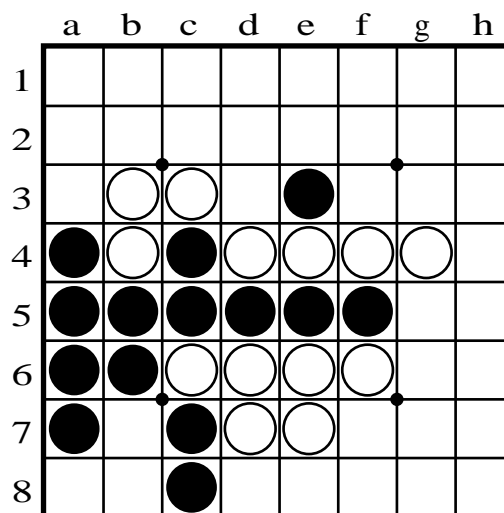
En effet, Blanc a quatre coups raisonnables : g6, f2, e2 et d2, mais il ne pourra pas les jouer tous les quatre. Plus précisément, il ne pourra jouer qu'un coup parmi d2, e2 et f2 car ils retournent tous le même pion noir ; il n'a donc, en fait, que deux coups.

Par ailleurs, Noir peut gagner deux temps

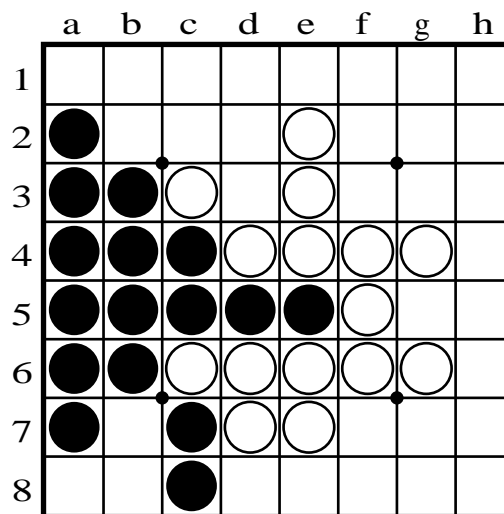
sur le bord ouest : il peut jouer a3 puis a2 ! Et voici la position (diagramme 24) après e2 (par exemple)-a3-g6-a2.



22. Noir doit jouer



23. Après a7

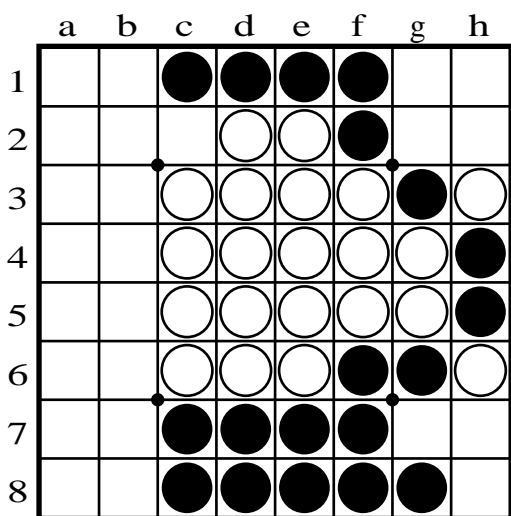


24. Après a7-e2-a3-g6-a2

Blanc est maintenant obligé de donner le

coin a8 à Noir. Grâce à son gain de trois temps sur le bord ouest, Noir a forcé Blanc à fermer complètement sa frontière.

Gagner des temps permet de forcer l'adversaire à augmenter sa frontière. Malheureusement, les gains de temps sur les bords se traduisent souvent par une faiblesse positionnelle : le joueur désireux de gagner des temps à tout prix va se retrouver avec des configurations de bords particulièrement dangereuses (voir les chapitres sur les insertions et les bords de cinq). De plus, les pions sur les bords vont avoir de *l'influence* sur les retournements futurs : le joueur va souvent être obligé de retourner des pions dans plusieurs directions à chaque coup. Ainsi, dans le diagramme 25, Noir a essayé de gagner des temps en jouant sur les bords sud et nord mais maintenant qu'il doit jouer à l'ouest, il est obligé de retourner des pions dans plusieurs directions et donc il va mettre plus de pions noirs en frontière qu'il n'aurait voulu.

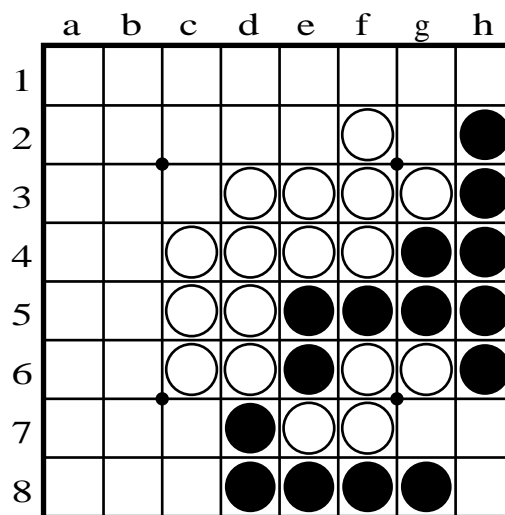


25. Noir doit jouer

### Bétonnage

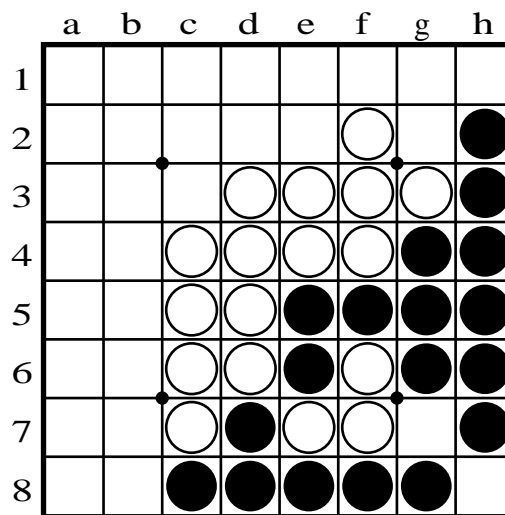
Ceci nous amène à parler d'une stratégie de jeu qui pousse le principe de gagner des temps à l'extrême. Il s'agit du bétonnage. Un des deux joueurs décide de renoncer au contrôle du centre et joue fréquemment des coups sur les bords. Le résultat est similaire à celui

du diagramme 26.



26. Noir doit jouer

Le joueur qui bétonne prend possession d'un, ou plus souvent de deux bords (consécutifs) et laisse le centre, et la frontière, à son adversaire.

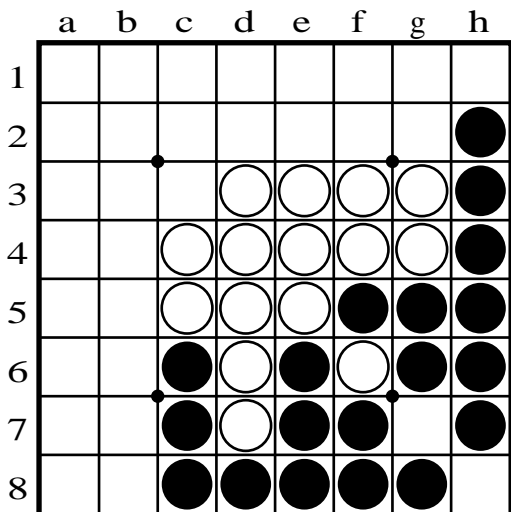


27. Après h7-c7-c8

Si le bétonnage réussit, l'adversaire se retrouve à court de coups car il ne peut pas retourner les pions de son adversaire au-delà du bord. Ainsi, dans le diagramme 26, Noir peut jouer h7. Blanc n'a alors qu'un coup raisonnable, c7 et Noir répond c8. Blanc est maintenant forcé de donner un coin à Noir en jouant g7 (voir diagramme 27).

L'inconvénient du bétonnage est son côté "pari". Si l'adversaire arrive à tenir sans être complètement à court de libertés, le bétonneur

va se retrouver handicapé par ses bords qui vont lui donner une forte influence. Ainsi, sur le diagramme 28, Noir a probablement raté son bétonnage.



28. Noir doit jouer

C'est à lui de jouer et il doit ouvrir la frontière de Blanc. En retournant dans plusieurs directions il va offrir de nouvelles options à Blanc qui n'est pas près de donner un coin à Noir.

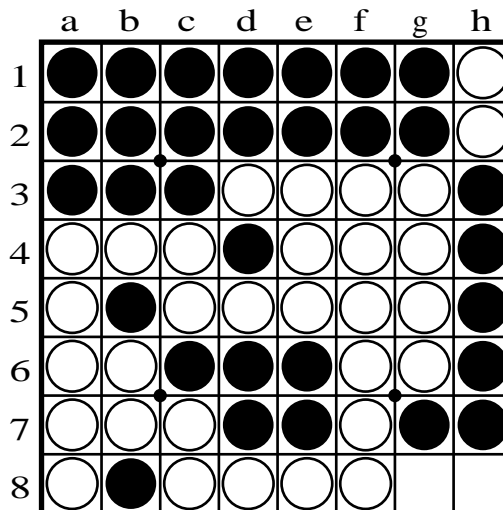
On pourrait résumer le bétonnage comme étant une stratégie à court terme (l'adversaire doit rapidement se trouver à court d'options) au détriment des problèmes stratégiques à long terme (bords de cinq, bords faibles, influence...). Ainsi, un bétonnage réussi est souvent une garantie de victoire facile mais un bétonnage raté est souvent impossible à rattraper.

### La parité

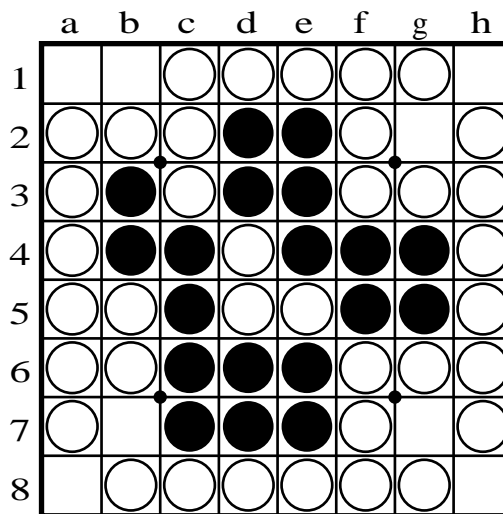
Cette notion, très importante, complète utilement celle de mobilité. Si aucun joueur ne passe son tour durant la partie, il y a un nombre pair de cases vides quand Noir a le trait (c'est-à-dire quand c'est à lui de jouer). Quand Blanc a le trait, il reste un nombre impair de cases. Conclusion ? Blanc joue le dernier coup de la partie et possède donc un léger avantage, puisque le pion qu'il pose

alors et ceux qu'il retourne sont évidemment définitifs.

Sur le diagramme 29, Noir doit jouer g8, (seul coup possible), Blanc répond h8 et gagne. Mais si c'était à Blanc de jouer, il placerait son pion sur l'une des deux cases g8 ou h8, Noir jouerait l'autre et gagnerait !



29. Noir doit jouer



30. Noir doit jouer

Cet avantage peut se révéler encore plus important si Blanc joue le dernier coup dans plusieurs régions «paires» (avec un nombre pair de cases vides). Jetez un coup d'œil sur le diagramme 30 : il reste quatre trous de deux cases. Noir sera dans l'obligation de jouer le premier dans chacun d'eux, car Blanc répondra toujours dans le même trou, c'est-à-dire dans la même région paire. La partie peut donc se terminer par la suite de coups g2-h1-

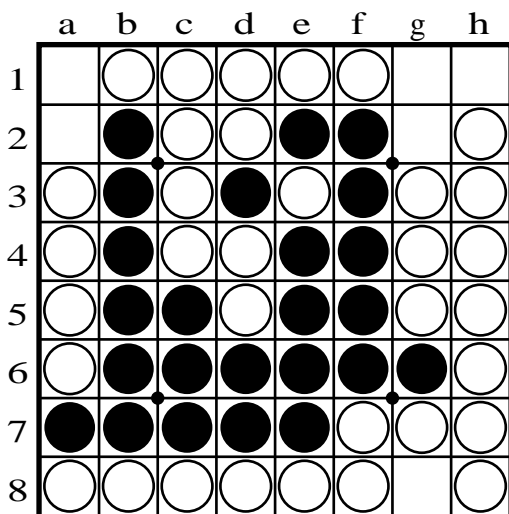


g7-h8-b7-a8-b1-a1 et Blanc gagne 24-40.

## Bords de cinq

La parité naturelle est donc favorable à Blanc. Toutefois, Noir a un moyen de la retourner à son avantage : si l'un des joueurs passe son tour une fois, la parité s'inverse ; mais s'il y a un deuxième «passe», on est ramené à la situation initiale. Noir a donc intérêt à ce qu'il y ait un nombre impair de «passe» dans la partie.

Un moyen efficace pour Noir de gagner la parité consiste à forcer Blanc à se créer un trou impair dans lequel il ne peut jouer. Dans la situation du diagramme 31, Blanc ne peut jouer en g8. Noir ne doit alors surtout pas y jouer non plus ! En dehors de g8, il reste un nombre impair de cases vides quand Noir a le trait. Il doit jouer de telle façon qu'après son coup, il ne reste (toujours si on excepte g8) que des trous pairs, c'est-à-dire, ici, jouer g2.

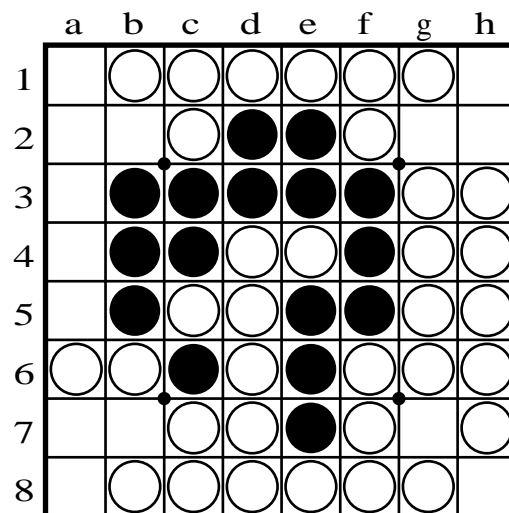


31. Noir doit jouer

Blanc est alors obligé de jouer le premier dans chacun des deux trous au nord-ouest et au nord-est. La partie se termine par g2-h1-g1-a1-a2, Blanc passe, Noir porte le coup de grâce en g8 et gagne 37-27.

Et si Noir avait commencé par g8 ? Blanc aurait répondu g1 (laissant deux trous pairs) et aurait gagné 26-38 après g2-h1-a2-a1 !

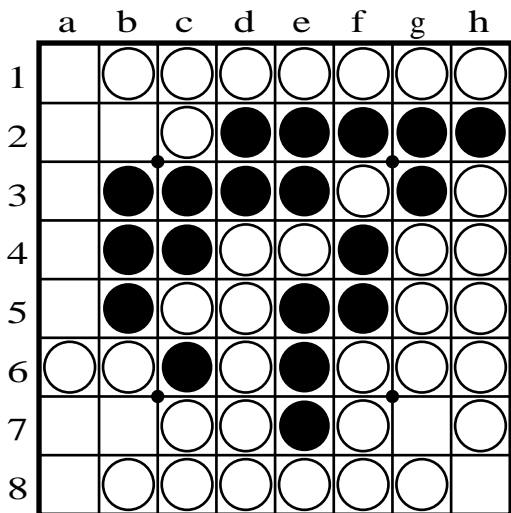
Nous allons maintenant découvrir un cas très fréquent d'insertion. Cet exemple est également très important car nous allons voir qu'il n'est pas toujours défavorable de jouer une case X. Regardons le diagramme 32.



32. Noir doit jouer

Nous sommes arrivés en fin de partie, aucun des deux joueurs n'a réussi à bloquer l'autre et Noir doit maintenant jouer. Quoiqu'il joue, il doit donner un coin à Blanc. Regardons de plus près ce qui se passe sur le bord est. La structure de cinq pions blancs sur la colonne h est appelée *bord de cinq*. C'est une faiblesse car elle permet souvent à l'adversaire de sacrifier le coin. Détaillons le mécanisme sur l'exemple. Si Noir joue la case X g2, Blanc peut prendre le coin h1 ; mais alors Noir s'insère en h2 (voir diagramme 33).

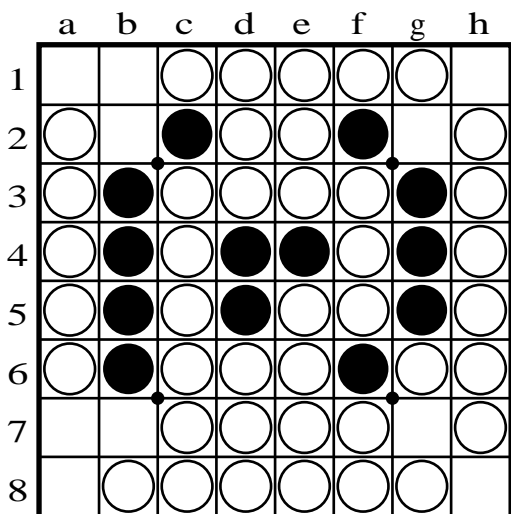
Le coin h1 va permettre à Blanc de garder son bord nord : il a 7 pions définitifs. Par contre, l'insertion de Noir en h2 lui permet de jouer h8 (un coin !) au prochain coup puis de jouer a8 (un autre !). Il a gagné 14 pions définitifs, plus probablement le bord ouest avec son coin a8 ; de plus il lui reste un coup en g7 : l'échange des coins est très nettement en faveur de Noir. Le bord de cinq de Blanc sur le bord est rend la case g2 bonne pour Noir dans le diagramme 32.



33. Après g2-h1-h2

En fait, la pratique est un peu plus compliquée : Blanc n'est évidemment pas forcé de prendre le coin. Par ailleurs, ce coup donne lieu à un échange de coins. Chacun devra donc déterminer si cet échange lui est favorable ou non : tout dépendra des autres bords et du nombre de pions définitifs que chacun va en tirer. Cependant, en règle générale, ce coup permet à l'un des joueurs de gagner un temps en jouant la case X.

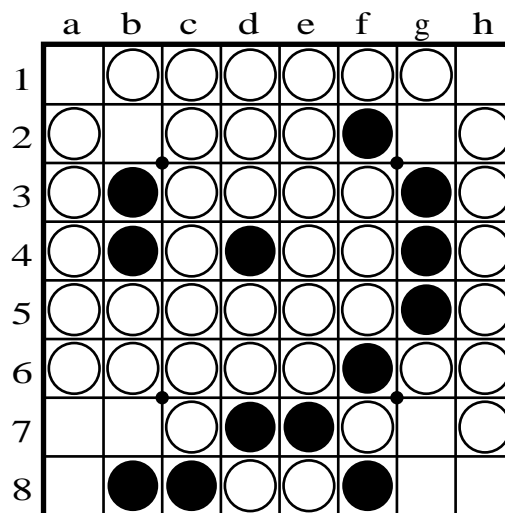
Il ne faut pas non plus croire que ce sacrifice marche à chaque fois. Sans entrer dans les détails, voici trois exemples de sacrifices qui ne marchent pas.



34. Noir doit jouer

Dans le diagramme 34, Blanc a deux bords de cinq : au nord et à l'ouest. Cependant aucun des deux n'est attaquant. Si Noir joue b2, Blanc joue b1 (sans retourner b2) puis jouera a1 et Noir n'aura pas pu s'insérer. Si Noir joue b7, Blanc joue a8 et Noir ne peut pas s'insérer en a7 ; Blanc pourra y jouer au prochain coup.

La position du diagramme 35 est un peu plus subtile : que se passe-t-il si Noir attaque le bord blanc à l'ouest en jouant b7 ? Blanc répond alors a7 (!), *contrôlant la diagonale f3-b7*, Noir ne peut alors prendre le coin a8 et Blanc pourra le faire au prochain coup grâce à son insertion en d8. Là encore, Noir a échoué dans sa tentative d'insertion.



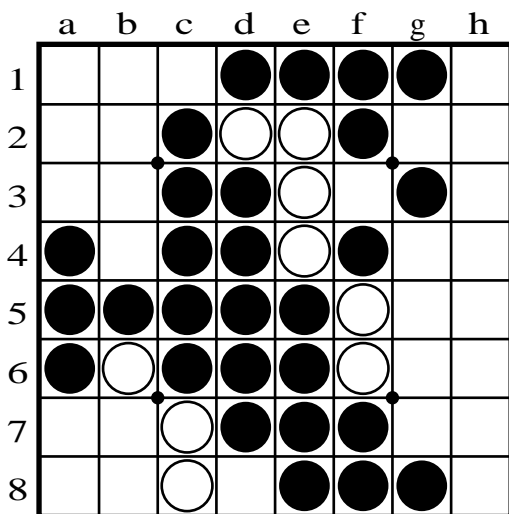
35. Noir doit jouer

Pour conclure sur ces bords, Notons simplement que ce qui se passe dans la suite ci-dessus est appelé *arnaque*. Ce terme se comprend bien : la séquence de coups habituelle sur le bord ouest ne marche pas à cause du contrôle de la diagonale par Blanc. Il y a d'autres exemples d'arnaques et il faut toujours faire très attention de bien vérifier si l'adversaire ne peut pas jouer une série de coups imprévus qui ruinerait votre sacrifice de coin.

## Stoner

Nous venons de voir que l'attaque d'un bord de cinq ne force pas l'échange de coins. En effet, le joueur attaqué décide s'il prend le coin ou pas. Nous allons maintenant voir une attaque de bord plus perfectionnée qui permet de garantir la prise d'un coin. Comme l'attaque d'un bord de cinq, le *piège de Stoner* (prononcez "stonair" ou "stoneur") provoque un échange de coins mais cette fois, si le piège est bien fait, le défenseur n'a pas de moyen d'y échapper.

Le piège de Stoner se déroule en deux étapes : l'attaquant prend d'abord le contrôle d'une diagonale en jouant une case X, puis il attaque le bord faible (incluant une case C) de l'adversaire en menaçant de prendre le coin. Celui-ci ne peut répondre en reprenant le bord car il retournerait la case X jouée au coup précédent. Le diagramme 36 montre un exemple.

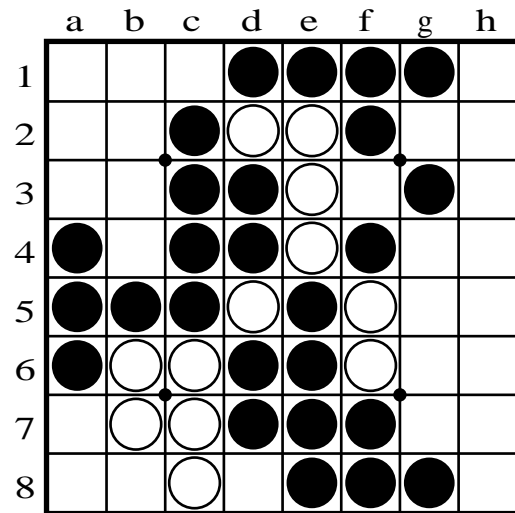


36. Blanc doit jouer

Ici, Noir a une configuration de bord faible au sud. Blanc joue b7 et prend le contrôle de la diagonale e4-b7 (voir diagramme 37).

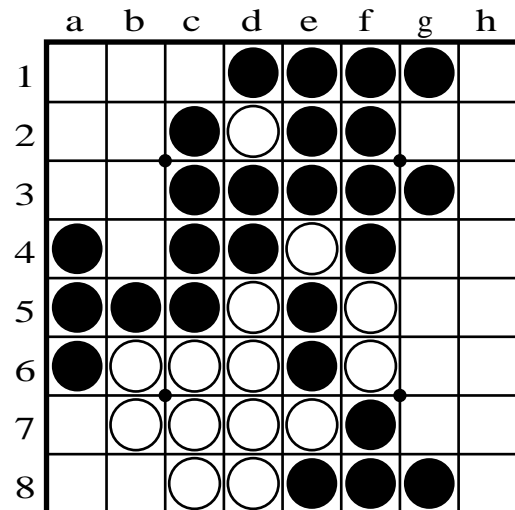
Noir ne peut donc pas encore prendre le coin a8, et il va probablement essayer de recouper la diagonale pour avoir un accès à ce coin, par exemple en jouant f3. Mais maintenant, Blanc joue sa case d'attaque d8 (voir

diagramme 38). Noir ne peut pas empêcher Blanc d'avoir le coin h8 et au moins six pions définitifs sur le bord sud.



37. Après b7

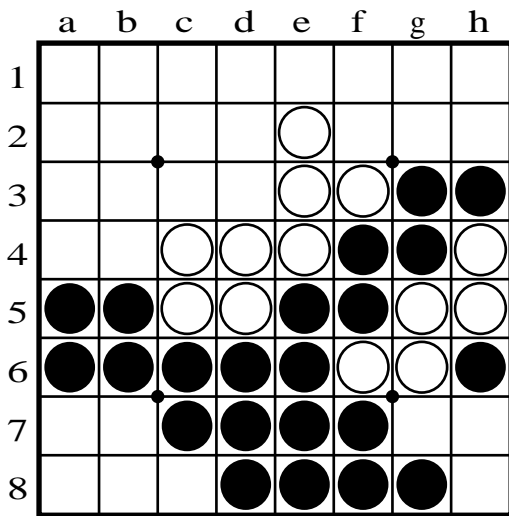
Si Noir répond en b8, il retourne le pion b7, donnant ainsi les coins a8 puis h8 à Blanc. Si Noir prend le coin a8, Blanc peut prendre directement le coin h8, ou même ici, s'insérer en b8, gardant un accès en h8. De plus, même si Noir ne joue ni a8, ni b8, Blanc garde toujours un accès à h8 (d'où la différence avec une attaque de bord de cinq).



38. Après b7-f3-d8

Comme dans le cas du bord de cinq, le piège n'est pas toujours possible et il faut bien vérifier que toute la séquence de coups est correcte. Voici un exemple, sur le diagramme 39, de piège de Stoner qui ne fonctionne pas.

Si Blanc veut faire un piège de Stoner en jouant b7, Noir répond c3 et Blanc ne peut pas jouer c8 avant que Noir ne prenne le coin a8. Il reste alors un nombre pair de cases vides sur le bord sud et Blanc ne peut plus s'insérer.



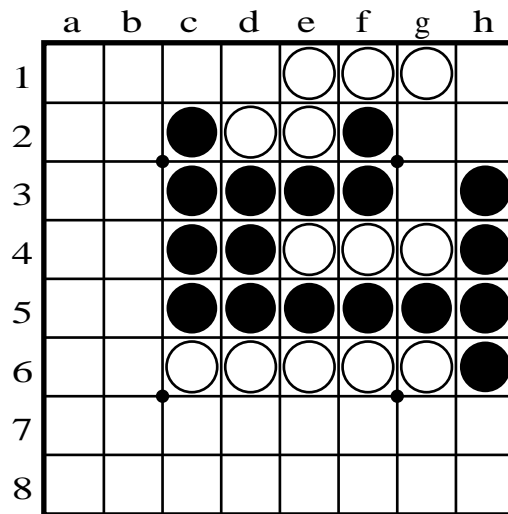
39. Blanc doit jouer

### Conclusion

Nous avons essayé dans ces quelques pages de vous donner un aperçu de la complexité du jeu d'Othello. Malgré des règles relativement simples, le jeu d'Othello renferme une richesse stratégique à l'égal des grands "classiques" des jeux de réflexion. Bien sûr, ce n'est pas en une vingtaine de pages que nous allons exposer tout le savoir othellistique développé depuis une vingtaine d'années en France et dans le monde, mais notre souhait est que les quelques notions que nous vous avons présentées tout au long de cette initiation vous permettent de mieux apprécier vos prochaines parties d'Othello. Si certains veulent en savoir plus, la Fédération Française d'Othello se fera une joie de les combler grâce aux articles du magazine *Fforum*, aux livres sur Othello, aux réunions de clubs, aux tournois...

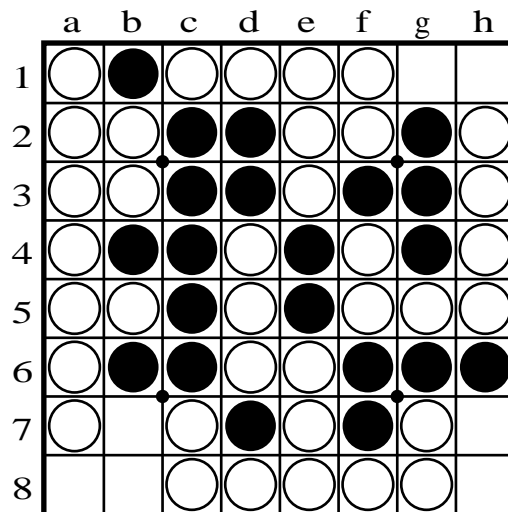
Emmanuel Lazard  
et toute l'équipe de la F.F.O.  
Mars 1993

## EXERCICES



Exercice 1 : Noir joue et gagne

Voici un problème qui illustre le danger de jouer trop rapidement une case C. Blanc vient de jouer g1. Comment Noir en profite-t-il pour gagner le coin h1 ? Pensez à réduire la mobilité de votre adversaire...



Exercice 2 : Blanc joue et gagne

Il ne reste plus que sept coups à jouer. Que faut-il faire pour gagner ? Pensez à jouer la parité...

# GLOSSAIRE

**Bétonnage** : Stratégie qui consiste à gagner le maximum de temps sur un ou deux bords au détriment de faiblesses (bord de cinq...). Le bétonneur essaie de bloquer très vite son adversaire en lui laissant toute la frontière mais s'il n'y arrive pas, l'influence de ses bords va rapidement dégrader sa position.

**Bord de cinq** : Il s'agit des bords formés de cinq pions de la même couleur, adjacents, dont aucun n'est situé dans un coin.

**Cases C et X** : Les cases C sont les cases a2, a7, b1, b8, g1, g8, h2 et h7. Les cases X sont les cases b2, b7, g2 et g7. Ce sont des cases à n'occuper qu'avec précaution.

**Centre** : Le centre de la position est l'ensemble des pions intérieurs.

**Coin** : Les coins sont les cases a1, a8, h1 et h8. Souvent de très bonnes cases à occuper.

**Contrôle du centre** : Stratégie qui consiste à essayer d'avoir des pions au centre de la position et peu en frontière pour avoir la plus grande mobilité possible.

**Coup tranquille** : Coup qui ne retourne aucun pion situé en frontière. Souvent excellent.

**Frontière** : L'ensemble des pions extérieurs, c'est-à-dire voisins d'une case vide.

**Gagner un temps** : Jouer un coup de plus que l'adversaire dans une région donnée de l'othellier et le forcer ainsi à initier le jeu ailleurs (donc à agrandir sa frontière).

**Influence** : On dit que les pions d'un joueur exercent de l'influence lorsqu'ils l'obligent à retourner dans plusieurs directions en même temps.

**Liberté** : Coup non catastrophique. "Etre à court de libertés" : devoir céder un coin très bientôt.

**Maximisation** : Stratégie incorrecte, appliquée par les débutants, qui consiste à essayer de retourner le maximum de pions à chaque coup.

**Mobilité** : Nombre de coups possibles dont dispose un joueur. Par extension, un joueur a une bonne mobilité lorsqu'il a un grand nombre de coups possibles.

**Parité** : Stratégie qui consiste à laisser un nombre pair de cases vides dans les trous où l'adversaire a accès.

**Piège de Stoner** : Attaque d'une configuration de bord faible qui provoque un échange de coins.

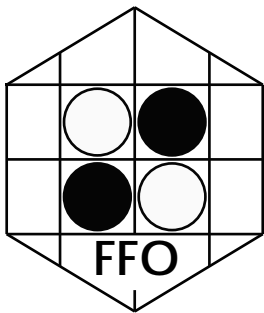
**Pions définitifs** : Aussi appelé pions stables. Pions qui ne peuvent plus être retournés. Un coin est un exemple de pion définitif.

**Pions intérieurs/extérieurs** : Un pion intérieur est un pion qui n'est pas voisin d'une case vide. Il est stratégiquement mauvais de ne pas avoir de pions intérieurs.

## Solutions des exercices

**Exercice 1** : Noir joue d1 et attaque le bord faible de Blanc. Si Blanc ne répond pas c1, Noir prend le coin h1 au prochain coup. Malheureusement, si Blanc répond c1, il doit retourner toute la colonne c et toute la frontière devient blanche. Il ne reste plus à Noir qu'à jouer un coup tranquille en g3 pour que Blanc soit obligé de lui donner le coin h1 : il n'a que deux coups légers, g2 et h2.

**Exercice 2** : Il y a deux trous pairs et un trou impair, il faut donc jouer dans celui-ci. En effet, c'est la seule suite gagnante : après b7-h8-h7-h1-g1-b8-a8, Blanc gagne 31-33. Blanc donne deux bords à Noir mais la parité lui permet de jouer à chaque fois le dernier coup dans chaque région. S'il joue autre chose, Blanc perd.



Fédération Française d'Othello

Découvrez le nouveau classique des jeux de stratégie

Agréée par le Ministère de la Jeunesse et des Sports

FFO  
BP 383  
75626 Paris Cedex 13  
☎ : 01 56 56 07 67



- Participez au classement national des joueurs
- Recevez un livret d'initiation pour mieux comprendre les subtilités du jeu
- Découvrez Fforum le magazine trimestriel d'Othello
- Commandez des disquettes pour Mac et PC avec les meilleurs programmes

PC 00

: Oui, je veux adhérer à la FFO pour 1 an et profiter de tous les avantages ci-dessus.  
Je joins un chèque à l'ordre de la FFO adressé à :

**F.F.O. (Adhésions), BP 383, 75626 PARIS Cedex 13**

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

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Date de naissance : ..... ☎ : .....

Profession : .....

Date et signature :



A la découverte d'Othello  
© FFO, 1993

Fédération Française d'Othello  
BP 383  
75626 Paris Cedex 13

Othello® est une marque déposée de ANJAR,  
distribuée en France par MATTEL FRANCE