

Othello®

C l a s s i q u e

**Le grand classique des jeux de stratégie,
qui s'apprend en un instant**

CONTENU

64 pions reversibles

Plateau de jeu

6 pieds

PREPARATION

Retournez le plateau et insérez les 6 pieds dans les trous prévus à cet effet.

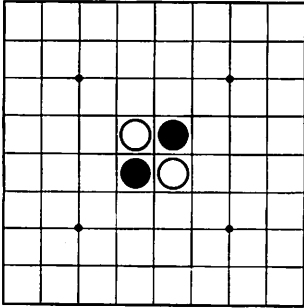
BUT DU JEU

Que la majorité des pions soient retournés à votre couleur à la fin de la partie.

S'APPREND EN UN INSTANT

Chaque joueur prend 32 pions et choisit une couleur, noir ou blanc. Il conservera cette couleur tout au long de la partie, et posera toujours ses pions avec la face de cette couleur visible.

Noir pose deux pions noirs et Blanc pose deux pions blancs en diagonale au centre, comme sur le Schéma 1.



SCHEMA 1

Le jeu commence toujours avec cette position de départ.

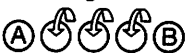
A son tour, chaque joueur doit poser un pion de telle façon qu'il entoure un ou plusieurs pions adverses, puis retourne les pions adverses ainsi entourés, qui deviennent ainsi de sa couleur.

"Entourer" signifie prendre en sandwich un pion ou une rangée de pions adverses entre un de vos pions déjà posés et le pion que vous venez juste de poser. Ces pions doivent tous être sur la même ligne droite continue.

Voici un exemple: Blanc avait déjà posé le pion A. En posant le pion B, il entoure les trois pions noirs.

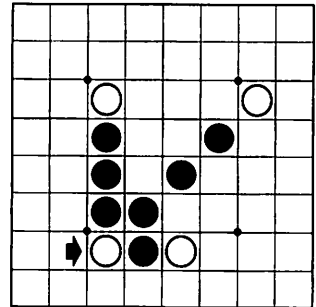


Blanc retourne les pions entourés et obtient une rangée de cinq pions blancs:

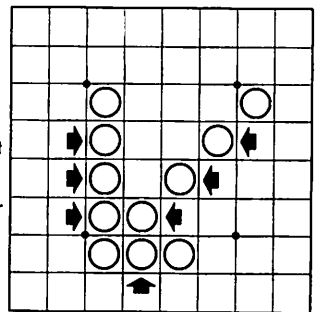


LES REGLES D'OTHELLO

1. Par convention, les pions noirs commencent.
2. Pour pouvoir poser un pion, il faut obligatoirement que ce pion entoure un ou plusieurs pions adverses: si c'est impossible, le joueur passe son tour. Mais il est interdit de passer son tour si l'on a la possibilité de jouer.
3. Si le placement d'un nouveau pion vous le permet, vous pouvez retourner plusieurs rangées de pions adverses à la fois, dans toutes les directions: horizontalement, verticalement ou en diagonale. (Voir les Schémas 2 et 3)



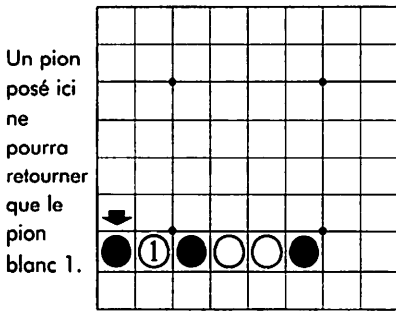
SCHEMA 2



...permet de retourner tous ces pions.

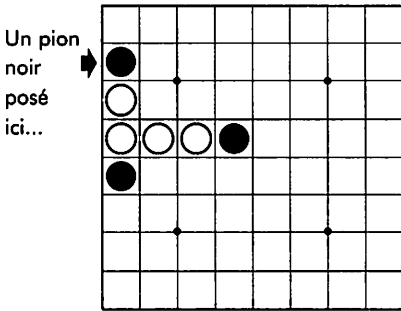
SCHEMA 3

4. Pour retourner une rangée adverse, celle-ci doit être une ligne droite continue qui ne soit interrompue ni par un pion de votre couleur, ni par un espace vide.

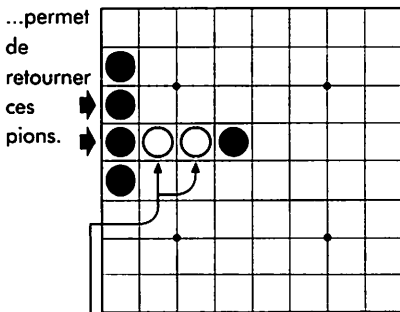


SCHEMA 4

5. Pour pouvoir être retournée, l'une des extrémités de la rangée de pions adverses doit être en **contact direct** avec le pion qui vient juste d'être posé. (Voir les Schémas 5 et 6)



SCHEMA 5



SCHEMA 6

Mais pas ceux-ci, car même s'ils sont entourés, ce n'est pas grâce au pion qui vient juste d'être joué.

6. Il n'y a pas de limite quant au nombre de pions qui peuvent être retournés; en revanche vous devez obligatoirement retourner tous les pions entourés, même si ce n'est pas à votre avantage.

7. Si un joueur fait une erreur et retourne un pion qui n'aurait pas dû être retourné, ou bien s'il oublie de retourner un (ou plusieurs) pion(s), cette erreur peut être corrigée tant que son adversaire n'a pas joué son coup. Dès qu'il a posé son pion, on ne peut plus rien modifier.

NB: un conseil qui vous aidera à éviter ce genre d'erreurs, c'est de garder un doigt sur le pion que vous venez de poser.

8. De même, un pion ne peut plus jamais être déplacé à partir du moment où on a commencé à retourner des pions adverses.

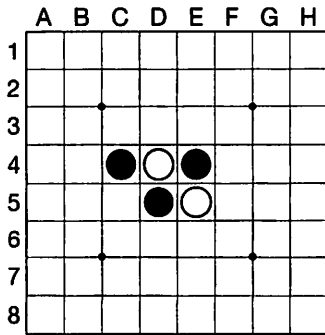
9. Si, en fin de partie, un joueur n'a plus de pions lorsqu'arrive son tour de jeu, alors que son adversaire en possède encore, il doit lui en donner. Et ceci autant de fois que le joueur a besoin d'un pion et peut le jouer.

10. Lorsqu'aucun des deux joueurs ne peut plus poser de pions, la partie est terminée. On compte alors les pions et celui dont la couleur est majoritaire est le gagnant.

Note: Il est possible que la partie se termine sans que les 64 cases du plateau ne soient remplies.

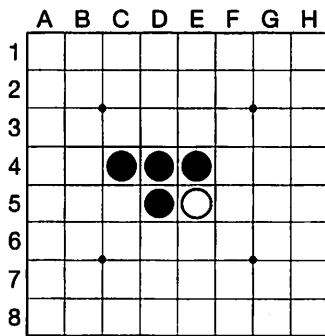
PARTIE EXEMPLE

Noir commence. Il peut poser un pion sur les cases C4, D3, E6, ou F5 pour entourer un pion blanc. Il décide de se mettre en C4 (Schéma 7).



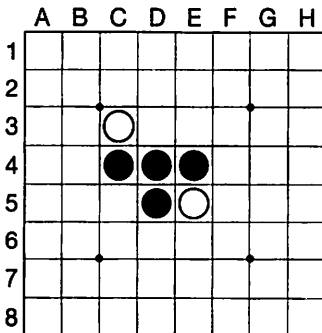
SCHEMA 7

Le pion blanc entouré en D4 est retourné (Schéma 8).



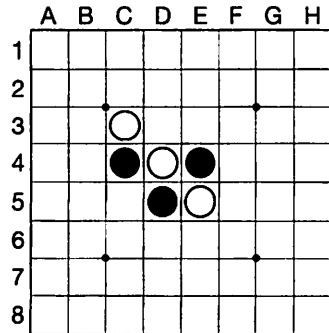
SCHEMA 8

C'est maintenant le tour de Blanc. Un pion blanc peut être posé en C3, E3 ou C5 pour entourer un pion noir. Blanc décide de poser son pion en C3 (Schéma 9)



SCHEMA 9

Le pion noir entouré par les deux pions blancs en D4 est retourné. (Schéma 10)



SCHEMA 10

Le jeu continue de cette façon jusqu'à ce qu'aucun des deux joueurs ne puisse plus poser de pions. A ce moment-là, le joueur qui a le plus de pions de sa couleur présents sur le plateau a gagné.

SCORES

Si vous désirez attribuer un score, il suffit de déterminer la marge par laquelle un joueur a remporté une partie. Pour cela faites la différence entre le nombre de jetons du vainqueur et celui du perdant: ce résultat sera le score du gagnant de cette partie.

Les joueurs peuvent aussi décider de quelle façon ils veulent tenir les scores, en décidant par exemple d'un nombre de parties à gagner ou d'un nombre de points à atteindre en plusieurs parties.

LA STRATEGIE D'OTHELLO

Avant de lire plus loin, nous vous conseillons de jouer plusieurs parties pour vous familiariser avec le jeu.

Les règles d'Othello sont très simples et l'objectif est facile à comprendre, mais que faut-il faire au juste au début et au milieu

de la partie? Nous espérons que les quelques idées qui suivent vous aideront à développer des stratégies gagnantes et à améliorer votre jeu.

Les coins sont des positions stratégiques. Un pion qui est posé dans un coin ne peut pas être entouré, et peut souvent protéger d'autres pions. Dans le Diagramme 1, le pion noir en H8 protège tout le bloc de pions noirs - quoiqu'il arrive dans la suite de la partie, Blanc ne pourra jamais retourner un de ces pions noirs.

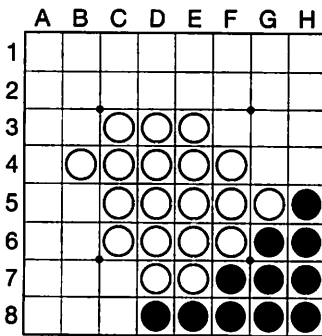


DIAGRAMME 1

C'est souvent une mauvaise idée que de placer un pion à côté d'un coin vide: vous donnez peut-être une chance à votre adversaire de gagner ce coin. Sur le Diagramme 2, par exemple, Blanc peut maintenant occuper le coin H8 à cause du pion noir en G7.

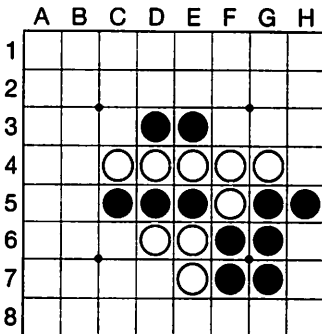


DIAGRAMME 2

Il est pourtant parfois difficile ou impossible de capturer un coin, alors même que votre adversaire s'est posé sur l'une des cases voisines dites dangereuses. Dans le Diagramme 3, quoique Blanc ait un pion à côté du coin A1, Noir ne peut pas occuper ce coin immédiatement. Mais si Noir joue en A3, Blanc n'aura aucun moyen d'empêcher Noir de prendre ce coin à son tour suivant.

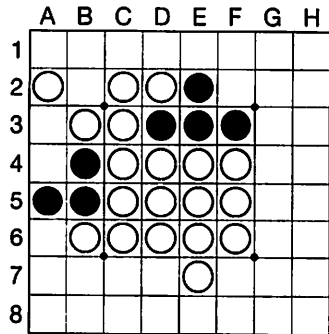


DIAGRAMME 3

Il est parfois possible de bâtir une stratégie permettant d'occuper un coin alors même que votre adversaire n'occupe pas encore une case 'dangereuse'. Les Diagrammes 4 et 5 illustrent par exemple ce qui se passe si Noir joue E8. Son tour venu, Blanc n'a qu'un seul coup possible: B2 est la seule case qui lui permette d'entourer un pion noir ainsi que l'exige la règle. Noir occupe alors le coin A1 au tour suivant.

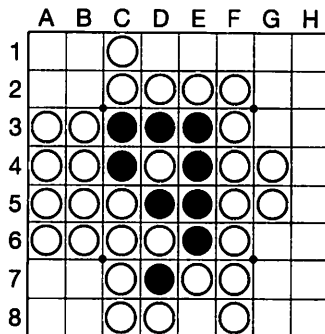


DIAGRAMME 4

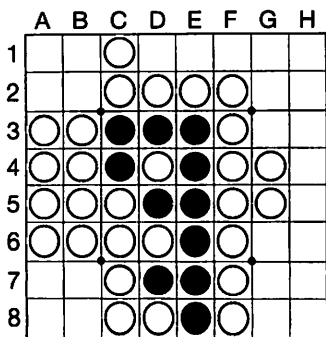
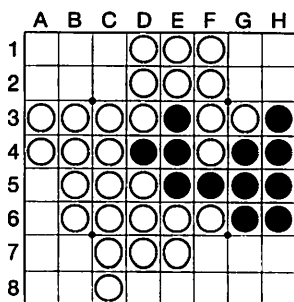


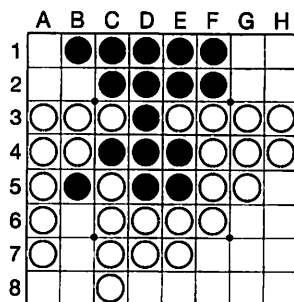
DIAGRAMME 5

EXERCICES

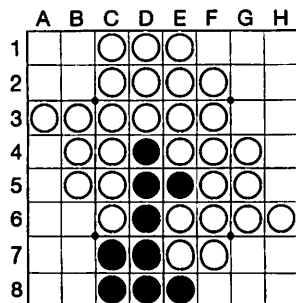
Dans chacun des exercices suivants vous devez trouver de quelle façon Noir doit jouer pour être assuré de capturer un coin à son tour suivant. Dans chaque cas, c'est à Noir de jouer. Examinez bien toutes les positions qu'il peut occuper, même les places 'dangereuses' et essayez de trouver celle qui obligera Blanc à lui offrir un coin.



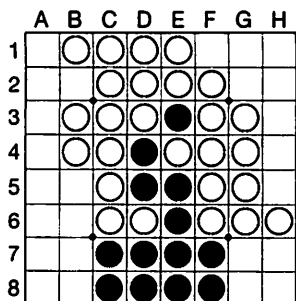
EXERCICE #1



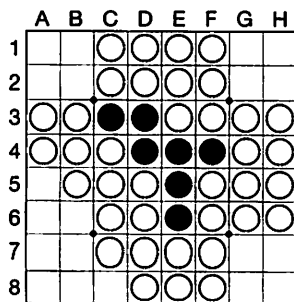
EXERCICE #2



EXERCICE #3



EXERCICE #4



PUZZLE #5

SOLUTIONS

EXERCICE #1 - Noir devrait jouer en H2. Blanc n'aura alors qu'un seul coup possible, H7, et Noir pourra prendre le coin H8.

EXERCICE #2 - Noir devrait jouer en B6. Il ne restera alors que deux alternatives pour Blanc: B7 ou G1. Si Blanc joue en B7, Noir pourra prendre le coin A8. Si blanc joue en G1, Noir prendra le coin H1.

EXERCICE #3 - Noir devrait jouer en F8. Ceci ne laissera que deux possibilités à Blanc: B7 ou B8, or ces deux coups permettront à Noir de prendre le coin A8.

EXERCICE #4 - Noir devrait jouer en G1. Blanc aura alors 4 choix: B8, F1, G2 ou G8. Quelle que soit la décision de Blanc, Noir capturera un coin.

EXERCICE #5 - Noir devrait jouer en G7. Blanc n'aura que deux possibilités: G7 ou G8, or ces coups permettront à Noir de prendre le coin H8, car le pion en G7 sera redevenu blanc entre-temps.

En jouant habilement, Noir peut gagner les cinq parties proposées ci-dessus.

La capture du premier coin constituera un avantage, mais ce n'est pas la raison principale pour laquelle il devrait gagner (il est possible de perdre une partie alors qu'on occupe les quatre coins). Noir devrait gagner parce que Blanc a perdu le contrôle. Dans chaque partie, il n'y a pas beaucoup d'emplacements où blanc peut jouer, alors même qu'il y a beaucoup d'espaces vides sur le plateau. Noir a en revanche beaucoup plus de choix, et peut accumuler progressivement des pions que Blanc ne pourra pas retourner, et sans jamais lui donner beaucoup de nouveaux choix.

En fait, Noir peut gagner la partie #1 sans jamais offrir à Blanc la possibilité de prendre une décision: à chaque tour Blanc n'aurait qu'une seule possibilité de jeu.

Vous pouvez le voir par vous-même si vous reconstituez le plateau tel qu'il apparaît sur le dessin de l'exercice #1 et si vous suivez la séquence de coups suivante.

Les coups de Noir sont en gras: **H2**, H7, **H8**, G2, **A5**, A6, **H1**, G1, **C1**, C2, **G7**, F7, **G8**, F8, **E8**, D8, **B7**, B8, **A8**, A7, **A2**, B2, **B1**, A1. Noir gagne 54 à 10.

Prendre le contrôle d'une partie d'Othello est si important que certains joueurs laissent délibérément leurs adversaires capturer des coins lorsqu'ils pensent que

cela leur permettra de contrôler le jeu. Lorsque vous jouez, essayez d'anticiper la manière dont votre jeu affectera celui de votre adversaire en gardant à l'esprit le fait que vous souhaitez lui laisser aussi peu d'options que possible. Il est souvent avisé de ne pas capturer trop de pions en début de partie. Souvenez-vous que votre adversaire doit entourer au moins un de vos pions à chaque tour. Moins vous avez de pions sur le plateau, moins il aura de choix.

HANDICAPS

Jouer le premier donne un léger avantage. Le joueur plus expérimenté peut donc donner cet avantage au joueur moins expérimenté. Après une partie, le gagnant peut laisser le perdant commencer. Ces règles doivent être fixées avant de commencer une série de parties.

Lorsqu'il y a une grande différence entre les niveaux des deux joueurs, on peut aussi donner un handicap au joueur le plus expérimenté qui donnera les quatre coins à son adversaire dès le début de la partie, ainsi que l'a fait Blanc dans le Schéma 11. Si la différence de niveau est moins importante, le joueur expérimenté peut choisir de ne donner que un, deux ou trois coins.

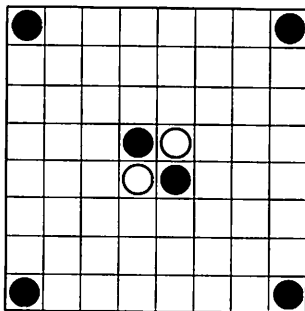
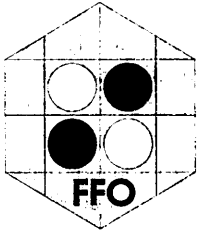


FIGURE 11



**Fédération
Française
d'Othello**

Agréée par le Ministère de la Jeunesse et des Sports

**Découvrez
le nouveau classique
des jeux de réflexion**

**Entrez dans le classement
national des joueurs**

**En cadeau, un livret d'initiation
pour mieux comprendre les
subtilités du jeu**

**Recevez 4 numéros de *Fforum*,
le magazine trimestriel d'Othello**

**Jouez en clubs
et participez aux tournois**

Pour adhérer à la FFO pour un an et profiter de tous les avantages ci-dessus, c'est très simple! En plus, vous bénéficierez du tarif promotionnel spécial pour les personnes n'ayant jamais été adhérentes à la FFO, de 60F pour les moins de 25 ans et 90F pour les autres (au lieu de 120F). Envoyez un chèque à l'ordre de la FFO à l'adresse suivante:

F.F.O. (adhésions), BP 383, 75626 Paris Cedex 13

Accompagnez-le des informations suivantes sur papier libre:

Nom et prénom :

Adresse complète :

Date de naissance :

Numéro de téléphone :

Profession :

puis datez et signez