

Othello[®]

**facile à apprendre
difficile à maîtriser**

**a minute to learn
a lifetime to master**

Othello®

**facile à apprendre
difficile à maîtriser**

Ce jeu apparaît dès le 14^e siècle sur les rivages de la Mer Noire. On le retrouve au 19^e siècle en Angleterre sous le règne de la Reine Victoria. Il remporte immédiatement un très vif succès.

Il connaît un développement international au début des années 1970 à partir du ... Japon où il est devenu le premier jeu de société.

Petits et grands, que ce soit en famille ou entre amis, jouent partie après partie, pour le plaisir ou dans l'espoir de devenir un jour champion du monde.

POURQUOI UN TEL SUCCÈS :

L'extrême simplicité des règles du jeu d'Othello, la rapidité des parties (60 coups maximum), la variété des tactiques et la possibilité d'élaborer des stratégies complexes, font d'Othello un jeu passionnant quelque soit le niveau des joueurs.

LES GRANDS TOURNOIS INTERNATIONAUX :

Les principaux sont ceux de Paris, Milan, Cambridge, Copenhague qui sont organisés par les Fédérations d'Othello des pays concernés.

LES CHAMPIONNATS NATIONAUX :

Chaque année durant le mois d'Octobre, ont lieu une vingtaine de sélections régionales dans toute la France. Ouvertes à tous, ces sélections permettent de qualifier les 32 joueurs qui participeront à la Finale du Championnat de France.

LES CHAMPIONNATS DU MONDE :

Ils se disputent chaque année dans un pays différent.

En 1984, un Français, Paul Ralle, jeune lycéen de 16 ans remporte le titre de Champion du Monde. Il met fin à 10 années de suprématie Japonaise et Américaine.

En 1988, c'est à Paris que les joueurs du monde entier viennent pour conquérir le titre tant convoité.

C'est l'occasion pour ces passionnés de faire de nombreux émules.

Alors maintenant à vous de jouer... et peut-être à bientôt lors des prochaines compétitions d'OTHELLO.

LA FÉDÉRATION FRANÇAISE D'OTHELLO-F.F.O.

La F.F.O. a été créée en 1983 par un groupe de joueurs passionnés par ce jeu. Ses principales activités sont :

- Editer sur une base trimestrielle un bulletin d'informations envoyé à tous les adhérents.*
 - Aider et organiser des tournois le plus fréquemment possible, que ce soit entre joueurs, entre joueurs et ordinateurs, ou parfois par correspondance.*
 - Gérer un système de classement des meilleurs joueurs en fonction de leurs résultats lors des différents tournois.*
 - Codifier les règles officielles utilisées en tournois.*
 - Mieux faire connaître le jeu auprès du public et des médias.*
-

LE JEU CONTIENT

- Un plateau de 64 cases, muni de deux logements pour ranger les pions.
- 64 pions réversibles, blancs d'un côté et noirs de l'autre.

BUT DU JEU

Entourer les pions adverses, les retourner pour qu'ils soient de la couleur de vos pions, et gagner en ayant plus de pions que l'adversaire à la fin de la partie.

Que signifie "entourer" ? Tout simplement enfermer un pion ou une rangée de pions adverses entre un de vos pions déjà posés et celui que vous venez de mettre sur le plateau.

REGLES DU JEU

1. Othello est un jeu à deux joueurs. Chacun d'eux choisit une couleur, noir ou blanc.
2. Noir pose deux pions noirs et Blanc deux pions blancs, en diagonale, comme sur la figure 1. Le jeu commence toujours de la même façon.
3. Les deux joueurs décident qui sera le premier à jouer, soit d'un commun accord soit par tirage au sort.
4. Chaque joueur pose un seul pion sur le plateau à tour de rôle. Le pion doit être posé de façon à entourer un ou plusieurs pions adverses, pour permettre de les retourner après avoir joué.

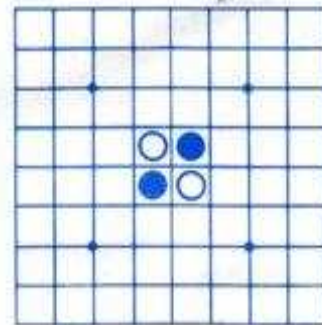


FIGURE 1

Exemple :

Le pion A se trouve déjà sur le plateau. Vous posez le pion B pour entourer les pions noirs entre vos deux pions blancs.



Puis vous retournez les pions noirs, et vous avez toute une rangée blanche :



5. UN JOUEUR DOIT TOUJOURS ENTOURER ET RETOURNER AU MOINS UN PION ADVERSE A CHAQUE TOUR DE JEU. S'il ne peut pas entourer et retourner, il perd son tour.

verticale ou diagonale. (Théoriquement, il est possible d'entourer huit rangées d'un seul coup !).

Les pions adverses ne peuvent être retournés qu'aussitôt après avoir valablement posé un pion sur le plateau de jeu.

La partie est finie lorsque le plateau est entièrement recouvert, ou bien lorsque personne ne peut plus jouer (ni entourer, ni retourner de pions adverses), ou, exceptionnellement, lorsque le plateau ne contient plus que des pions de la même couleur. Chaque joueur compte ses pions : celui qui en a le plus gagne la partie.

KEMPLE DE PARTIE

Blanc commence.

Blanc peut poser un pion sur les cases A, B, C

ou D pour entourer et retourner un pion noir (figure 2).

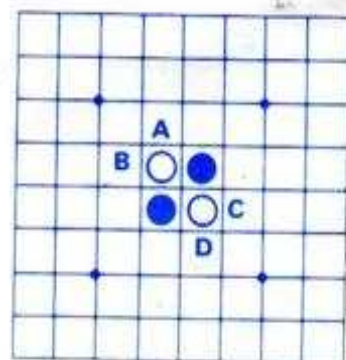


FIGURE 2

Blanc peut entourer et retourner un pion noir (figure 3).

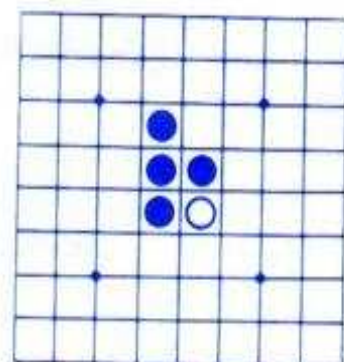


FIGURE 3

Il est à Noir de jouer.

Noir peut poser un pion sur les cases E, F

ou G pour entourer et retourner un pion blanc (figure 4).

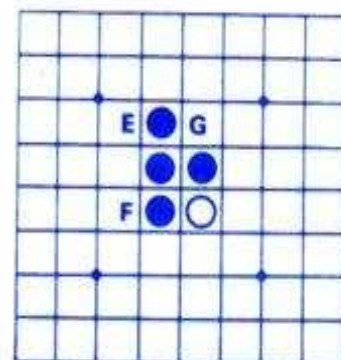


FIGURE 4

Si Blanc pose son pion sur la case E, il retourne le pion noir entouré par deux pions blancs (figure 5).

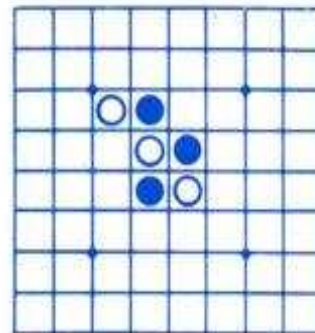


FIGURE 5

Le jeu continue : chaque joueur s'efforce de retourner le plus possible de pions adverses à chaque tour de jeu. Examinez la figure 6 : le pion blanc posé sur la case H permet d'entourer cinq rangées de pions noirs d'un seul coup.

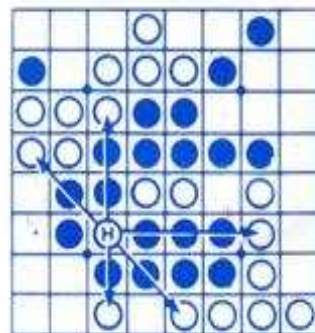


FIGURE 6

Remarque :

Les pions noirs encadrés d'un cercle sur la figure 7 n'ont pas été retournés : ils ne sont pas en ligne droite par rapport à la case H.

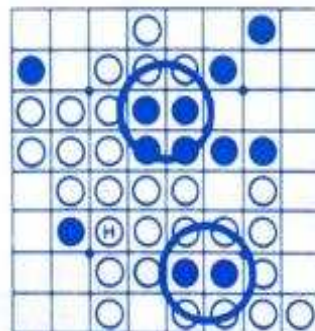


FIGURE 7

UN CONSEIL UTILE

Lorsque vous jouez un pion qui permet de retourner dans plusieurs directions, gardez le doigt dessus pour être bien sûr que les pions adverses retournés sont bien en ligne droite et éviter toute contestation.

FIN DE LA PARTIE

Pour connaître la force du vainqueur par rapport à celle de son adversaire, il suffit d'une simple soustraction.

Par exemple :

Noir a 37 pions sur le plateau

Blanc n'a que 27 pions sur le plateau

Noir gagne de... 10 points.

Notez tous vos scores :

Vous mesurerez vos progrès avec précision et pourrez comparer votre force avec celle d'autres joueurs.

Au lieu de compter les points par partie, vous pouvez également jouer en deux manches et la belle.

Il est également possible de déterminer un certain nombre de points à atteindre pour gagner. Par exemple, au bout de plusieurs parties, le premier joueur qui obtient 100 points en additionnant le nombre de ses gains est déclaré vainqueur.

QUELQUES PRÉCISIONS

1. Vous ne pouvez retourner les pions de l'adversaire qu'aussitôt après avoir valablement posé sur le plateau un de vos pions. Les pions retournés doivent être en ligne droite par rapport au pion que vous venez de poser : voyez les dessins ci-dessous :

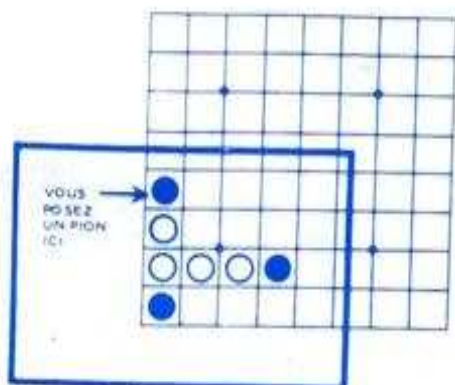


FIGURE A

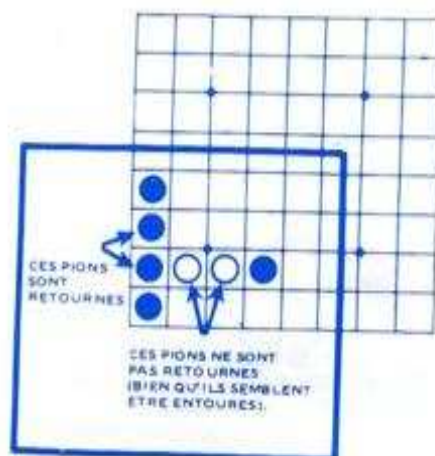


FIGURE B

2. Une rangée doit être continue et formée de pions de la même couleur pour être entourée et retournée. Elle ne doit pas contenir de case vide ou de pion d'une autre couleur.

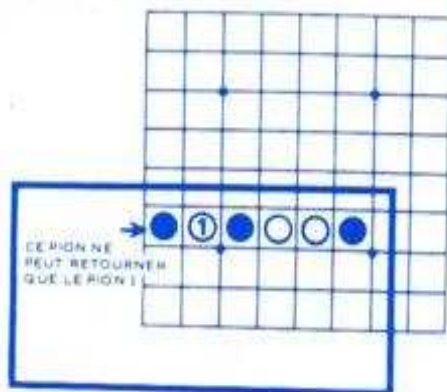


FIGURE C

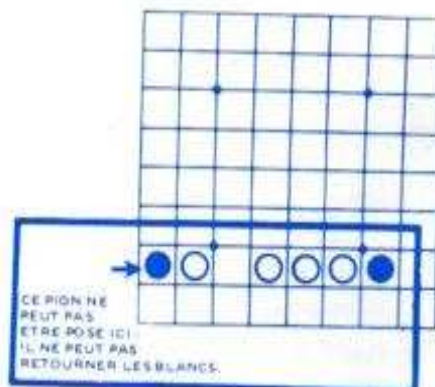


FIGURE D

3. Tous les pions entourés doivent être retournés.
4. Il est interdit de poser un pion qui ne permette pas de retourner immédiatement un pion adverse.
5. Une fois posé, aucun pion ne peut être déplacé vers une autre case que celle qu'il occupe. Il peut, bien sûr, être retourné ; mais il reste sur la même case.
6. S'il ne vous est pas possible de poser un pion qui permette de retourner un ou plusieurs pions adverses, vous passez votre tour.
7. Si vous êtes à court de pions, votre adversaire doit vous donner l'un des siens pour vous permettre de jouer.
8. Si vous vous apercevez que vous avez retourné des pions adverses par erreur, ou au contraire que vous avez oublié de retourner des pions adverses, vous pouvez rectifier votre erreur avant que votre adversaire ait joué. S'il a déjà joué, les pions restent tels que vous les avez laissés.

STRATÉGIE

Avant de lire les conseils suivants, faites plusieurs parties d'Othello pour avoir une opinion personnelle sur le jeu.

Les joueurs expérimentés eux-mêmes ne sont pas entièrement d'accord sur les tactiques à suivre pour assurer le déroulement idéal d'une partie. De plus, chaque adversaire implique une stratégie différente. Vous devez néanmoins connaître les avantages et les inconvénients qui résultent de la position des pions sur certaines cases du plateau de jeu.

Quelques avantages que vous devez connaître :

- Jouer le premier donne un léger avantage ; il est donc souhaitable de tirer au sort (à pile ou face) le premier à jouer. Le perdant de la précédente partie commence obligatoirement la partie suivante.
- Un pion placé dans l'un des quatre coins du plateau ne peut pas être retourné, puisqu'il est impossible de l'entourer. Il peut toutefois servir à entourer les pièces adverses dans trois directions. L'occupation d'un coin a donc une grande importance et donne un net avantage sur l'adversaire.
- Les pions placés sur les cases qui bordent le plateau sont en relative sécurité. Ils ne peuvent être entourés que dans deux directions, à leur droite ou à leur gauche. Mais ils peuvent servir à entourer dans cinq directions.

Regardez la figure 8 :

Le pion blanc M ne peut pas retourner le pion noir qui est sous lui, puisqu'il est impossible de l'entourer.

En revanche, un pion noir posé au-dessus du pion blanc M provoque son retournement.

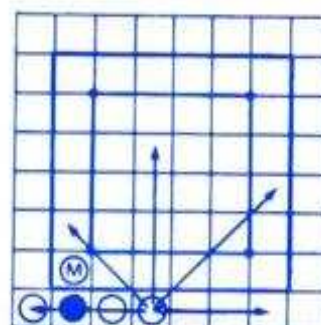


FIGURE 8

- Un bloc compact de la même couleur, solidement appuyé sur un coin ou un côté du plateau, assure souvent la victoire.
- Les cases adjacentes aux coins présentent un certain intérêt. Si vos pions les occupent, elles affaiblissent la position stratégique des coins.

Deux erreurs que vous devez essayer d'éviter :

- Ne posez pas vos pions dans les quatre rangées de cases qui précèdent celles qui bordent le plateau de jeu ; ces rangées constituent une zone de danger permanent. Si l'un de vos pions se trouve dans cette zone, il provoquera à coup sûr l'installation de votre adversaire sur les cases qui bordent le plateau de jeu ou même dans un coin.

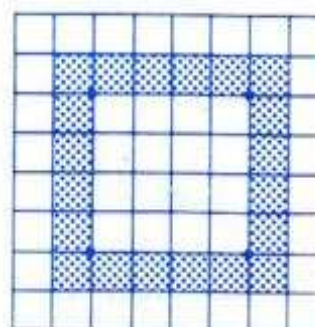


FIGURE 9

- Ne soyez pas obsédé par ces actions spectaculaires qui retournent d'un seul coup une grande quantité de pions adverses. Généralement l'adversaire vous rend la pareille dès le coup suivant. Réfléchissez avant de jouer, pour essayer de préparer deux ou trois coups à l'avance : un jeu apparemment moins brillant peut être plus efficace.

Handicap :

Un bon joueur est trop nettement avantage par rapport à un débutant pour que la partie soit intéressante. Il se soumettra donc à un handicap en donnant à son adversaire, dès le début de la partie, les quatre coins du plateau, comme sur la figure 10. On peut bien sûr réduire le handicap à trois, deux, voire un seul coin, en proportion des capacités relatives des deux joueurs.

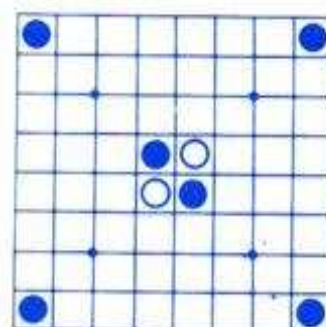


FIGURE 10

Vous remarquerez que la physionomie du plateau de jeu se modifie complètement à chaque tour. Vos chances de gagner se modifient de même.

Ce suspense constant permet à chaque joueur de croire jusqu'au dernier moment à sa victoire.

Ne cherchez pas ailleurs l'exceptionnel attrait qu'exerce Othello sur tous ceux qui y jouent avec passion.

You will note as you play that the board can change radically with each and every move. As it does, so do each player's chances of winning.

Therein lies the excitement of Othello—it's anybody's game until the last minutes.

