

A la découverte de Réversi

Ce document hypertexte est la transcription du manuel d'initiation *A la découverte d'Othello* diffusé par la Fédération Française d'Othello.

Introduction

Notations

Règles du jeu

Stratégie

Introduction

La maximisation

La stratégie positionnelle

Les Insertions

La mobilité

La frontière

Temps, coups d'attente

Le bétonnage

La parité

Les bords de cinq

Le piège de Stoner

Conclusion

Exercices

Glossaire

Merci à *Emmanuel Lazard*, Champion de France d'Othello®, de m'avoir permis de transcrire son manuel d'initiation sous forme de fichier d'aide Windows. Le manuel *A la découverte d'othello* est couvert par un Copyright de la F.F.O.

Othello est une marque déposée de *Habourdin International*.

[Olivier Casile](#)
Auteur du programme *FOREST*

Introduction

"*Facile à apprendre, difficile à maîtriser*". Ce slogan résume bien la fascination qu'exerce Réversi. Inventé à la fin du 19e siècle en Angleterre, ce jeu 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 document hypertexte de découvrir Réversi 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 un agréable parcours de ce document, nous espérons vous retrouver un jour dans un tournoi au plus haut niveau national ou international.

Notations

Réversi se déroule sur un plateau 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...

Notations: cases et régions

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 du plateau. Par exemple, les cases proches du coin **A1** font partie de la région nord-ouest tandis que la ligne 8 sera appelée bord sud.

	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

Notations: Diagramme de partie

Il n'est pas nécessaire, pour la lecture de ce document, 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	36	17	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** dans un pion noir 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 voit que le coup **57** est blanc car Noir vient de passer. D'ailleurs, Noir passe à nouveau: **58** est blanc; puis Noir joue **59** et Blanc termine avec **60**.

Les règles de Réversi

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

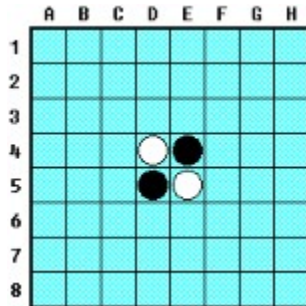
Ces joueurs disposent de 64 pions bicolores, noirs d'un côté et blancs de l'autre. Par commodité, chaque joueur a devant lui 32 pions mais ils ne lui appartiennent pas et il doit en donner à son adversaire si celui-ci n'en a plus.

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

Le but du jeu est d'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**.



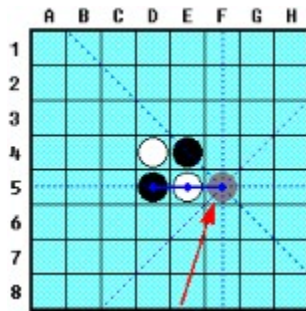
Position de départ

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

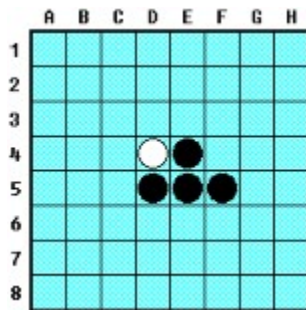
La pose d'un pion

A son tour de jeu, le joueur doit poser un pion de sa couleur sur une case vide du plateau, 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 de sa couleur, déjà placé sur le plateau. Il retourne alors de sa couleur le ou les pions qu'il vient d'encadrer. Les pions ne sont ni retirés du plateau, ni déplacés d'une case à l'autre.

Le premier coup de Noir est, par exemple, en **F5**:



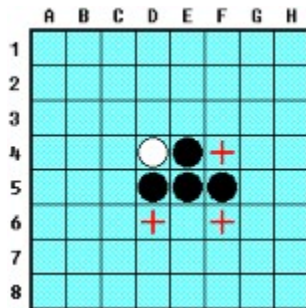
En jouant **F5**, il encadre le pion blanc **E5** entre le pion qu'il pose et un pion noir déjà présent (ici **D5**); il retourne alors ce pion:



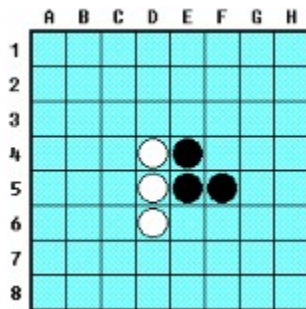
Noir aurait aussi pu jouer en **E6**, **C4** ou **D3**. Notons que ces quatre coups de Noir sont parfaitement symétriques; Noir n'a donc pas à réfléchir pour choisir son premier coup.

La pose d'un pion (2)

C'est maintenant à Blanc de jouer. Il a trois coups possibles. 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**:

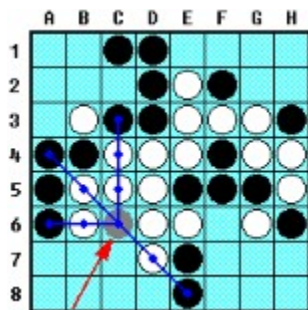


On peut encadrer des pions adverses dans les huit directions. Par ailleurs, dans chaque direction, plusieurs pions peuvent être encadrés. On doit alors tous les retourner:

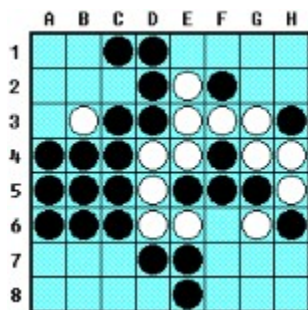


Blanc a joué en **D6**

La pose d'un pion (3)



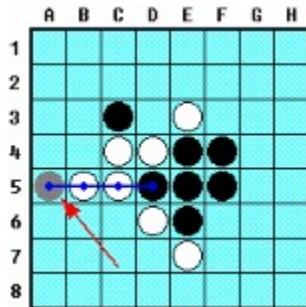
Le joueur Noir a joué en **C6**. Il retourne alors les pions **B6** (encadré grâce à **A6**), **B5** (encadré grâce à **A4**), **D7** (encadré grâce à **E8**) **C5** et **C4** (encadrés grâce à **C3**). Notons que ni **D6**, ni **E6** ne sont retournés à cause de la case vide en **F6**:



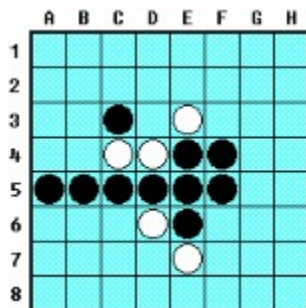
Après jeu de Noir en **C6** et retournement des pions

La pose d'un pion (4)

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 les figures suivantes, Noir joue en **A5**: il retourne **B5** et **C5** qui sont encadrés. Bien que **C4** soit alors encadré, il n'est pas retourné, car, il n'est pas encadré entre *le pion qui vient d'être posé* et un autre pion:



Noir joue **A5**...



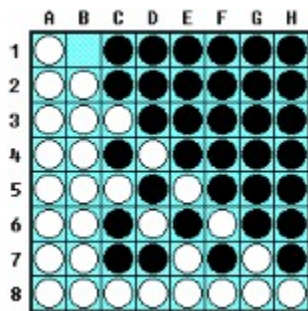
mais **C4** reste blanc

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 la position suivante, où 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 attribuées au vainqueur. Dans cette partie, Blanc a 29 pions et Noir 34 et une case vide. Donc Noir gagne 35 à 29.

La Stratégie de Réversi

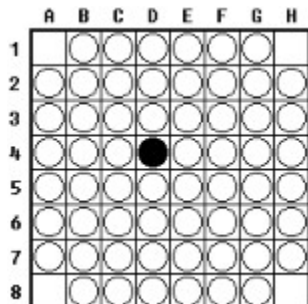
Introduction

La règle du jeu stipule que le vainqueur d'une partie de Réversi 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 essayent 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 suivant, Noir n'a qu'un pion alors qu'il ne reste que quatre coups à jouer. Blanc a-t-il gagné pour autant?



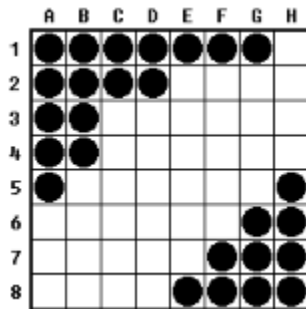
Noir peut jouer **A1** ou **H8** et de toute façon, il jouera tous les derniers coups (puisque Blanc passe à chaque fois) pour finalement l'emporter 40-24.

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 cet exemple, 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.



Dans cet exemple, les 26 pions noirs sont définitifs, indépendamment de la couleur d'autres pions sur le plateau et Noir est assuré de garder ces 26 pions jusqu'à la fin de la partie.

Les pions définitifs, la stratégie positionnelle (2)

De même, dans l'exemple suivant, 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**).

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

Noir doit jouer...

Après le coup Noir en **H8**:

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

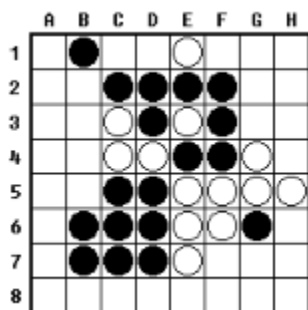
Noir est maintenant en très bonne voie de gagner cette partie. En effet, il possède déjà 23 pions définitifs; il suffira donc qu'il garde encore dix autres pions sur le plateau à la fin de la partie pour en avoir 33 et remporter la victoire.

Dans une partie de Réversi, 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.

Les pions définitifs, la stratégie positionnelle (3)

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**. 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 suivant, 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, 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**.



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.

Après un coup Blanc en D8

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

[Fermer](#)

Les 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 suivant. 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.

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

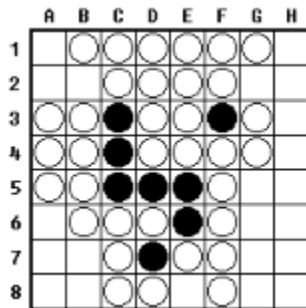
Il apparaît donc clairement que dans le cas où un nombre impair de cases vides existe entre deux pions d'une couleur (ici blanc), l'autre joueur peut s'insérer (cas des bords sud et nord), tandis que s'il existe un nombre pair de cases vides, l'insertion peut être évitée (cas du bord est).

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 le plateau. 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 bien sûr qu'il s'agisse d'un coup légal.

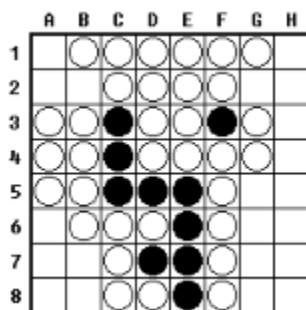
Malheureusement, cette stratégie est vouée à l'échec pour des raisons qui vont apparaître tout de suite.

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 suivante:



Blanc a très peu de coups possibles. Si Noir joue en **E8**, il ne restera plus que deux coups à Blanc, **B2** et **G2**:



Après jeu de 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.

La mobilité (2)

Nous voyons donc se développer une bonne stratégie pour jouer à Réversi. 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 jusqu'à ce qu'il ne lui reste plus qu'un ou deux mauvais coups, comme c'est le cas pour Blanc dans l'exemple précédent. Alors il sera obligé de jouer un mauvais coup et vous donnera une option sur la victoire finale. En voici un autre exemple:

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

C'est à Noir de 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**:

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

Après **G6-B2-E1**

Dans les deux exemples précédents, Noir avait une très bonne *mobilité* car il avait le choix entre de nombreux (bons) coups, tandis que Blanc avait peu de possibilités et tous ses coups étaient médiocres: il avait 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 *qui doit 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.

La frontière (3)

Dans le premier diagramme, 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.

Jouer **A6** dans le second diagramme 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 de 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.

Par contre, le meilleur coup du troisième diagramme 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, 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.

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*.

Diagramme 1

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

Fermer

Diagramme 2

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

Fermer

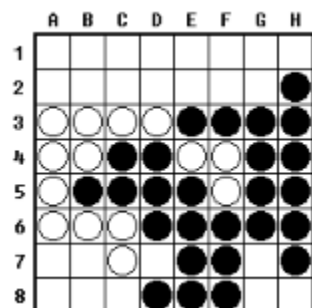
Diagramme 3

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

Fermer

Temps, coups d'attente

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



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) de Réversi: 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, 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**. On dit que Noir a *gagné un temps* dans la région sud. Blanc doit maintenant jouer le premier au nord.

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 du plateau (souvent un bord) et de forcer ainsi l'adversaire à initier le jeu ailleurs, et donc à agrandir sa frontière.

Après C8-D7

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

Fermer

Après D7-C8-B8

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

Fermer

Temps, coups d'attente (2)

Voici un autre exemple de gain de temps sur un bord:



Noir doit jouer

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** et **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**!

Alors Noir n'a plus de bon coup au sud (si Noir joue **F8**, Blanc reprend le bord avec **B8**) et doit jouer au nord: il n'a pas gagné le temps voulu. Dans cette position, Noir devra donc jouer **F8** pour gagner un temps.

Après C8-F8-G8

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

Fermer

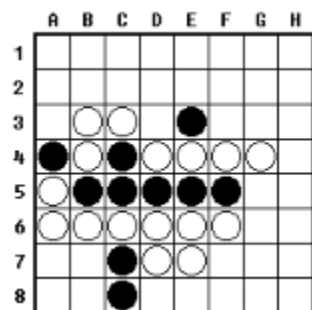
Après F8-C8-B8

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

Fermer

Temps, coups d'attente (3)

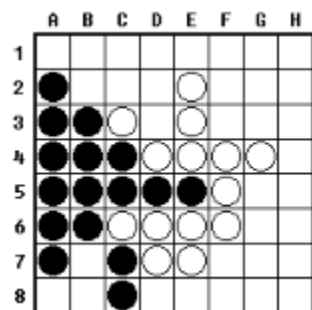
Bien sûr, le gain de plusieurs temps est possible. Inutile de dire que l'adversaire est alors en mauvaise posture puisqu'il va être obligé de jouer plusieurs coups avant que vous n'agrandissiez à votre tour votre frontière. En voici un exemple:



Noir doit jouer

Si Noir joue A7, 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 après **E2** (par exemple)-**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.

Après Noir A7

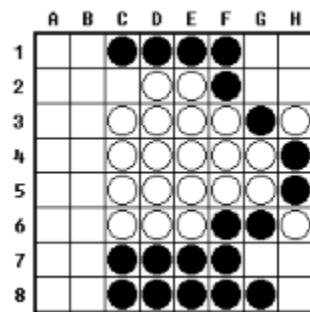
	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3		○	○		●			
4	●	○	●	○	○	○	○	
5	●	●	●	●	●	●		
6	●	●	○	○	○	○		
7	●		●	○	○			
8			●					

Fermer

Temps, coups d'attente (4)

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.

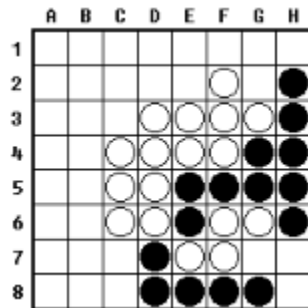
De plus, les pions sur les bords vont avoir de *l'influence* sur les retournements futurs: le joueur va souvent être obligé de retourner des pions dans plusieurs directions à chaque coup. Ainsi, dans le diagramme suivant, Noir a essayé de gagner des temps en jouant sur les bords sud et nord mais maintenant 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:



Noir doit jouer

Le bétonnage

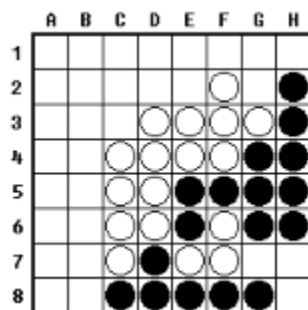
Ceci nous amène à parler d'une stratégie de jeu qui pousse le principe de gagner des temps à l'extrême. Il s'agit du bétonnage. Un des deux joueurs décide de renoncer au contrôle du centre et joue fréquemment des coups sur les bords. En voici un exemple:



Noir doit jouer

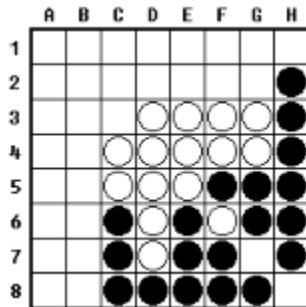
Le joueur qui bétonne prend possession d'un, ou plus souvent de deux bords consécutifs et laisse le centre, et la frontière, à son adversaire.

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 précédent, 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**:



Le bétonnage (2)

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 suivant, Noir a probablement raté son bétonnage:



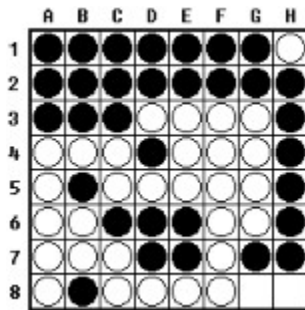
Noir doit jouer et il va devoir ouvrir la frontière de Blanc. En retournant dans plusieurs directions il va offrir de nouvelles options à Blanc qui n'est pas près de donner un coin à Noir.

On pourrait résumer le bétonnage comme étant une stratégie à court terme: l'adversaire doit rapidement se trouver à court d'options. Ceci 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 irrattrapable.

La parité

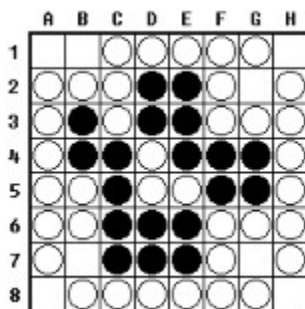
Cette notion, très importante, complète utilement celle de mobilité. Si aucun joueur ne passe son tour durant la partie, il y a un nombre pair de cases vides quand Noir a le trait, c'est-à-dire quand c'est à lui de jouer. Quand Blanc a le trait, il reste un nombre impair de cases. Conclusion: Blanc joue 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 suivant, 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!



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 suivant: 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:

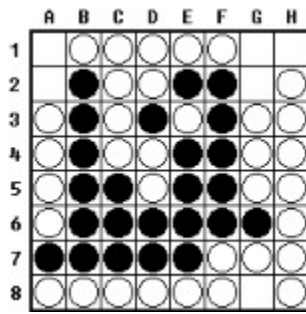


Noir doit jouer

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.

La parité (2)

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 suivant, 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**:



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**!

Les bords de cinq

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 suivant:

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

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. Quoi qu'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**:

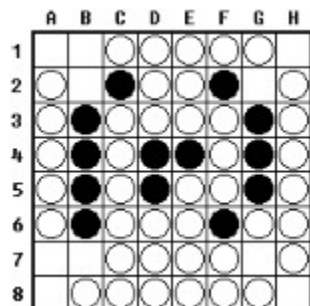
	A	B	C	D	E	F	G	H
1		○	○	○	○	○	○	○
2			○	●	●	●	●	●
3		●	●	●	●	○	●	○
4		●	●	○	○	●	○	○
5		●	○	○	●	●	○	
6	○	○	●	○	●	○	○	○
7			○	○	●	○		○
8		○	○	○	○	○	○	

Après **G2-H1-H2**

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 rendait donc la case **G2** bonne pour Noir dans la position de départ. En fait, la pratique est un peu plus compliquée: Blanc n'est évidemment pas forcé de prendre 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**.

Les bords de cinq (2)

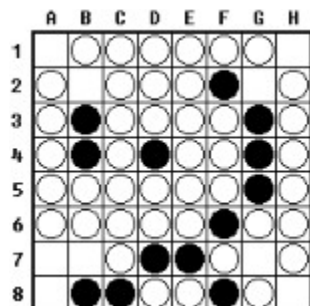
Il ne faut pas non plus croire que ce sacrifice marche à chaque fois. Sans entrer dans les détails, voici quelques exemples de sacrifices qui ne marchent pas:



Noir doit jouer

Dans ce diagramme, Blanc a deux bords de cinq: au nord et à l'ouest. Cependant aucun des deux n'est attaquable. 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 suivante 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.



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.

Le piège de 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. Nous allons en étudier un exemple.

Le piège de Stoner (2)

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

Blanc doit jouer

Dans cette position, Noir a une configuration de bord faible au sud. Blanc joue **B7** et prend le contrôle de la diagonale **E4-B7**:

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

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**:

Noir ne peut alors plus empêcher Blanc d'avoir le coin **H8** et au moins six pions définitifs sur le bord sud. 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.

Après B7-F3-D8

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

Fermer

Le piège de Stoner (3)

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. Dans l'exemple suivant, le piège de Stoner qui ne fonctionne pas:

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

Blanc doit jouer

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.

Conclusion

Nous avons essayé dans ces quelques pages de vous donner un aperçu de la complexité de Réversi. Malgré des règles relativement simples, le jeu de Réversi renferme une richesse stratégique à l'égal des grands "classiques" des jeux de réflexion.

Bien sûr, ce n'est pas en quelques pages que nous allons exposer tout le savoir 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 de Réversi.

Si vous souhaitez en savoir plus, la Fédération Française d'Othello se fera une joie de vous combler grâce aux articles du magazine **Fforum**, aux livres sur Réversi, aux réunions de clubs, aux tournois

Exercices

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...

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

Noir joue et gagne

Solution

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 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 en plus effet que deux coups légaux: **G2** et **H2**.

Fermer

Exercices (2)

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

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

Blanc joue et gagne

Solution

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.

Fermer

Glossaire

Bétonnage

Bord de cinq

Cases C et X

Centre

Coin

Contrôle du centre

Coup tranquille

Frontière

Gagner un temps

Influence

Liberté

Maximisation

Mobilité

Parité

Piège de Stoner

Pions définitifs

Pions intérieurs/extérieurs

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 du plateau et le forcer ainsi à initier le jeu ailleurs, et 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.

La Fédération Française d'Othello

Rejoignez la *Fédération Française d'Othello*! Et recevez chaque trimestre FFORUM, le magazine fédéral entièrement consacré à l'initiation au jeu, à l'étude des ouvertures comme des finales, à des parties commentées par les meilleurs joueurs français et européens, et à la présentation des dernières innovations stratégiques.

Fédération Française d'Othello

BP 147

75062 Paris Cedex 02

Vous trouverez aussi dans FFORUM la liste des clubs de Réversi et des responsables locaux de la F.F.O., l'agenda du joueur (avec l'annonce des simultanées jouées par les champions, des tournois débutants, des tournois régionaux et des tournois de haut niveau, des tournois de programmes de Réversi et des sélections régionales du championnat de France), ou encore votre position dans le système national de classement des joueurs et des programmes calculé par la F.F.O.

