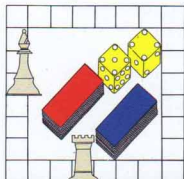
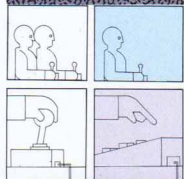


JEU DE SOCIÉTÉ



Le Reversi un grand classique à redécouvrir



Dominique
PIOT

Trois minutes pour apprendre les règles et de longues années pour en apprécier les richesses tactiques et stratégiques.

Le Reversi a été inventé vers les années 1850 en Angleterre, puis a disparu dans les profondeurs de l'indifférence générale pour réapparaître au Japon dans les années 1970. En France, il faudra attendre les années 1980 pour le voir resurgir chez deux éditeurs de jeux et sous deux noms différents: Othello, aux éditions Dujardin, et Reversi, aux éditions Ravensburger.

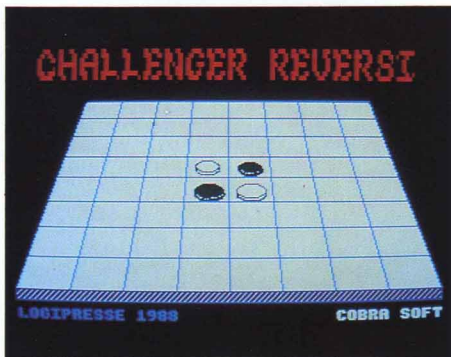
Une mention spéciale est à décerner à notre confrère *Jeux et stratégie*, qui a beaucoup fait pour que ce jeu connaisse le succès, et qui publie, depuis quelques années déjà, un rubrique consacrée à l'Othello. Cette rubrique est tenue par un des plus grands spécialistes français, François Pingaud, qui, d'ailleurs, a commis un excellent livre sur le sujet aux éditions du Rocher.

Les règles

Avant d'examiner le fonctionnement du logiciel, il convient d'exposer les règles et quelques éléments de stratégie pour savoir comment jouer.

1. Données de base

Le Reversi se joue sur un plateau de 8x8 cases, comme celui des échecs, sauf que la présentation habituelle fait que les cases ne sont pas alternées, noires et blanches. Si vous désirez jouer avec un partenaire «humain», un échiquier fera tout à fait l'affaire, la cou-



Quand le Yin et le Yang s'affrontent!

leur des cases étant parfaitement accessoire.

Les joueurs sont au nombre de deux. L'un a les Blancs, l'autre, les Noirs.

Le principe, majeur, qui donne son nom au jeu, est que chaque fois qu'un joueur pose un pion de sa couleur il est obligé de retourner un ou plusieurs pions de son opposant. Or chaque pion du jeu possède une face blanche et une face noire. Quand un pion est retourné, il devient donc un pion de la couleur de celui qui vient de jouer. Un pion posé ne peut jamais être pris ou déplacé, à la rigueur il change de couleur.

A la fin du jeu on comptabilise le nombre de pions de chaque camp. Celui qui en possède le plus a gagné. Si jamais chaque camp possède 32 pions de sa couleur, la partie est déclarée nulle.

2. Les prises

Un pion, ou un groupe de pions, est retourné quand il est encadré par deux pions adverses. Cet encadrement peut

se faire dans n'importe quelle direction, horizontale, verticale ou diagonale.

Si en posant un pion on réussit à encadrer plusieurs groupes, c'est l'ensemble de tous ces groupes qui change de couleur.

Si un joueur ne peut pas poser de pion permettant d'effectuer une retourne, il est dans l'obligation de passer son tour jusqu'à ce qu'il puisse satisfaire cette condition.

Il se peut aussi qu'un joueur n'ait plus aucun pion de sa couleur! Dans ce cas, il est considéré comme K-O et il a perdu la partie. Voyez plus loin un exemple réel tiré du championnat du monde de 1982 entre l'Italien Morolli avec les Blancs et l'Allemand Fehnker avec les Noirs.

3. Notation de partie

Comme chaque pion que vous posez n'est jamais déplacé, il n'est pas très difficile de noter avec un seul diagramme toute une partie. Il suffit d'indiquer

le numéro du coup, et d'indiquer si c'est Blanc ou Noir qui a joué. La partie suivante, présentée en exemple, est assez exceptionnelle, puisqu'elle se termine par un score de cinquante-huit à... zéro! Prenez un échiquier, des pions de dames ou des bouts de papier et refaites la partie. Plus que de longs traités théoriques, cette leçon de maître vous montrera quelques principes de jeu dont nous vous donnerons quelques exemples un peu plus loin.

Le logiciel

Il est grand temps de charger votre programme et de passer aux exercices pratiques.

1. Pour débiter

Choisissez tout d'abord si vous voulez que le texte de présentation se fasse en anglais ou en français à l'aide des touches du curseur et validez ce qui clignote avec Enter.

Le menu principal s'affichera ensuite pour vous demander de choisir un certain nombre d'options. Dans toute cette partie, vous utiliserez les flèches du curseur pour modifier les choix et, quand vous aurez terminé, vous validerez par Return.

2. Les options

La première question est de savoir si vous commencerez par jouer les Blancs ou les Noirs. Sachez qu'en début de partie ce sont les Noirs qui ont le trait, c'est-à-dire qui commencent.

La seconde et la troisième option vous demandent de définir la profondeur de jeu de votre adversaire. En ce qui concerne la recherche, celle-ci peut se programmer de 1 à 8 et, en fin de partie, de 8 à 12. Que signifient ces niveaux? Tout simplement le nombre de demi-coups que prévoit la machine

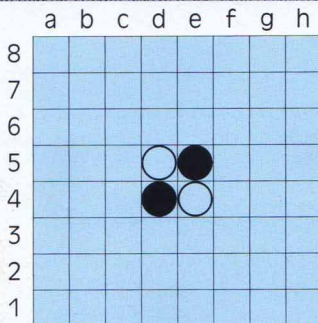


Fig. 1 - Position de départ d'une partie de Reversi.

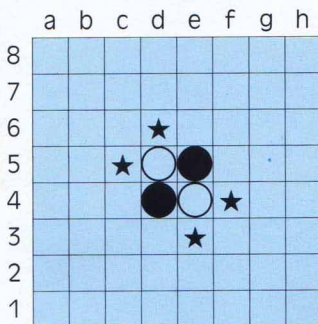


Fig. 2 - Si Noir joue, il peut poser un pion en c5, d6, f4 ou e3. Supposons qu'il joue en c5, on obtient alors la position suivante.

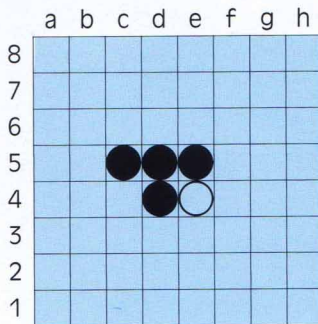


Fig. 3 - Après que Noir a joué c5, Blanc a trois possibilités: c4, c6, e6.

avant de jouer. Un coup entier étant bien entendu constitué par une manœuvre blanche et une manœuvre noire. Plus le niveau de jeu sera élevé, plus l'attente d'une réponse sera longue. Cela peut aller d'une réponse quasi immédiate à une dizaine de minutes de réflexion par coup. Du moins dans les positions compliquées. La quatrième option vous demande de choisir entre la stratégie A et la stratégie B. Nous ne vous dévoilerons pas entièrement ce qui se cache derrière ces deux possibilités; sachez néanmoins que la stratégie A est plus fruste et donc moins performante dans ses fonctions d'évaluation du jeu que la seconde; la stratégie B est plus coriace, privilégiant la connexité des formes et le nombre limité de pions.

Le volume du son se règle de 0 à 7. (N'oubliez pas non plus que vous avez des petits boutons de réglage derrière votre console!)

La dernière option est extrêmement intéressante car elle permet de rentrer, en vue d'analyse, n'importe quelle partie. Si vous appuyez sur «0», vous passez alors en mode éditeur, et vous verrez un rectangle jaune apparaître sur le bord gauche de la plaque de jeu. Déplacez ce rectangle jaune avec les flèches du curseur. En appuyant sur «B», vous placerez un pion blanc sous le curseur et, évidemment, un pion noir en appuyant sur «N». Pour effacer un pion, il suffit d'appuyer sur la barre d'Espace. Une fois tous les pions placés, validez par Enter. L'ordinateur demandera alors qui de Blanc ou de Noir doit commencer. Répondez «N» ou «B» suivant le cas. La partie recommencera donc à partir de cette position.

Le jeu

Après avoir fini de valider vos options avec Enter, l'écran principal s'affichera. Il comporte à gauche la plaque de Reversi, et à droite les indications de niveau, de stratégie, ainsi que le décompte de chaque camp. Ce décompte se modi-

MEMENTO

DEPLACEMENT ET CHOIX DANS LE MENU: flèches du curseur

VALIDATION DES OPTIONS: Touche Enter

Mode jeu:
PLACEMENT DES PIONS: Flèche gauche et Flèche droite

VALIDATION D'UN COUP: Touche Enter

Mode éditeur:
PLACEMENT DES PIONS D'UNE PARTIE:
PION BLANC: flèches du curseur
PION NOIR: B
EFFACAGE: N
Espace

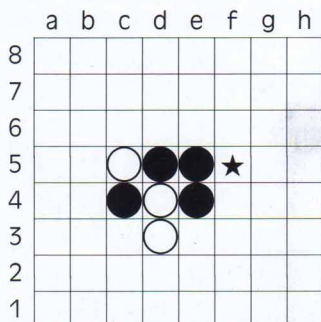


Fig. 4 - Dans cette position, si Blanc joue f5, il retourne 3 pions. Il ne reste alors qu'un seul pion à Noir en c4.

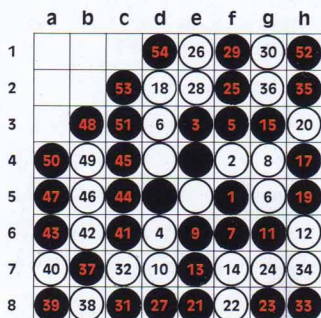
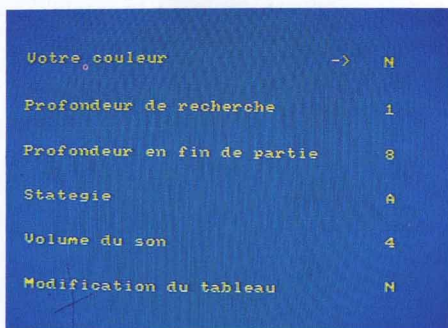


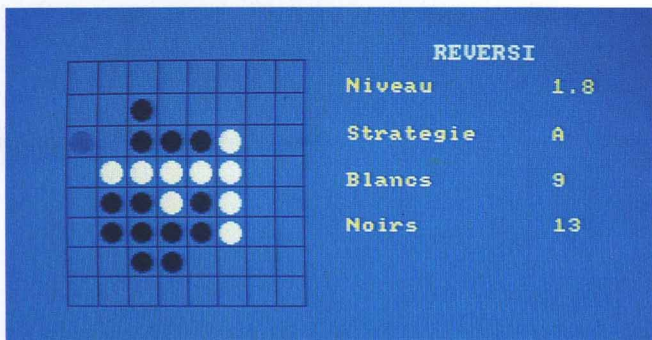
Fig. 5 - Notation en un seul diagramme d'une partie entre l'italien Morolli avec les Blancs et l'Allemand Fehner avec les Noirs, au championnat du monde 1982.

- cases fortes: les coins
- cases X, très faibles: B2, B7, G2, G7
- cases fortes: les bords
- cases faibles
- cases ambiguës: B1, A2, A7, B8, G8, H7, H2, G1
- cases neutres: cases du début.



Définition des paramètres.

La lutte est serrée.



fiant chaque fois qu'un pion change de couleur. Si vous débutez avec les Noirs, un pion clignotant de cette couleur commencera à apparaître sur la plaque de jeu. Déplacez ce pion à l'endroit qui vous semble le meilleur grâce aux flèches Gauche-Droite. L'ordinateur vous indique tous les coups possibles. Si jamais vous deviez passer, il le mentionnerait également. Validez votre coup avec Enter.

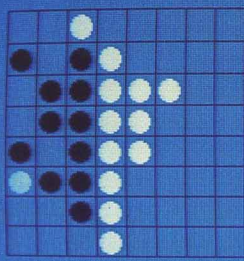
C'est maintenant au tour de l'ordinateur. Quand un pion blanc clignotant apparaîtra, il aura joué son coup. Vous ne pouvez le déplacer et vous devez valider sa manœuvre avec la touche Enter.

Lorsque le dernier pion sera posé, le programme vous donnera le score final et vous proposera de recommencer. Suivez alors les instructions qui s'afficheront à l'écran.

Quelques éléments de stratégie avancée

Dès que vous aurez joué un petit jeu, que ce soit contre des humains ou contre le programme, vous vous demanderez comment il est possible de prévoir l'issue du jeu, alors que la situation dans les derniers coups semble réserver des retournements de situations (et de pions) désastreuses! La première tactique possible, celle qui semble la plus évidente, est de choisir entre deux coups possibles celui qui retourne le plus de pions. A l'usage, on s'aperçoit que ce n'est pas forcément celui qui a le plus de pions qui a le plus de choix de coups! Aussi paradoxal que cela puisse paraître, une bonne stratégie est de privilégier la forme de vos pions plutôt que leur nombre. (Bien sûr, il ne faut quand même pas prendre le risque de se faire retourner tous les pions, auquel cas vous auriez perdu la partie!) Examinez comment joue le programme quand il est en stratégie B, vous apprendrez beaucoup.

Le deuxième point à souligner et qui apparaît rapidement dans le jeu, c'est la notion de «bonne» case. Il en est quatre en tout cas qui, si elles sont de votre couleur, le resteront jusqu'à la fin de la partie: ce sont les coins. En effet, un coin par sa définition même a peu de chance d'être retourné. (Si cela se produit, alors changez d'ordinateur!) Le corollaire de cette évidence est qu'il y a des cases faibles, appelées cases X, ce sont celles qui permettent d'obtenir les coins, à savoir les cases B2, B7, G2 et G7. D'autres cases sont plus ambiguës, et nous avons repris la classification de Pingaud pour illustrer ce chapitre. Ce qui est certain, c'est que, en assimilant ces notions, on s'aperçoit que ce jeu devient plus un jeu de position qu'un jeu de prise avec,



REVERSI	
Niveau	1.8
Strategie	A
Blancs	12
Noirs	11

Affrontement des blancs et des noirs.



REVERSI	
Niveau	1.8
Strategie	A
Blancs	51
Noirs	13

J'AI GAGNE PAR 51 A 13

Hégémonie des blancs victorieux.

bien entendu, d'autres subtilités et une autre stratégie profonde différente des dames ou du go. Il resterait encore à analyser les débuts de partie, les stratégies de blocage, les prises de coin, etc. Toutes ces analyses sont des signes évidents de l'intérêt de ce jeu dont on ne perçoit au départ qu'une

simplicité évidente de règles, dont on pense que le hasard et la chance sont les seuls guides pour jouer, et où on s'aperçoit, avec surprise et bonheur, que c'est faux, que la réflexion est plus forte que le jeu au petit bonheur, que l'on a affaire, cette fois, à un *vrai* et *grand* jeu. □