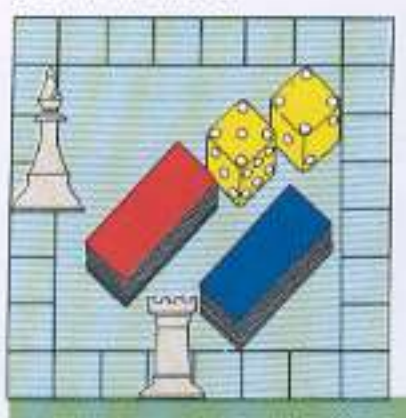
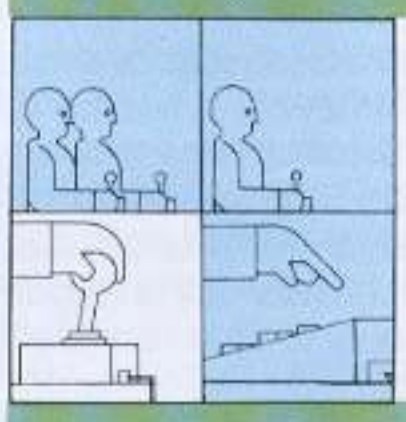
JEU SE SOCIÉTÉ



Dominique Piot

Force 4 : Un rusé jeu de pions



35 pions, des règles simples, des parties rapides, une grande richesse stratégique, voici Force 4, le morpion soumis à la gravité !

Force 4 a été édité en France, voilà déjà quelques années, par la société M.B. sous le nom de Puissance 4. Apparemment, c'est un jeu destiné aux enfants d'une dizaine d'années parce que ses règles sont très simples et qu'elles se mémorisent en trois minutes. Pourtant dès qu'on y jette un oeil un peu plus attentif, tiens ?... il apparaît que, sous ses dehors modestes et simples, ce jeu cache des finesses tactiques et stratégiques dignes des meilleurs jeux classiques comme le go ou les dames.

Les règles

Avant de se servir du logiciel, il convient d'examiner les quelques règles qui gouvernent ce jeu.

1. Données de base

Force 4 se joue à deux, sur un plateau rectangulaire de 35 cases : sept en longueur et cinq en hauteur.

Chaque joueur dépose à tour de rôle un pion qui ne sera plus déplacé. Le premier qui réussit à aligner quatre pions de sa couleur suivant une ligne horizontale, verticale ou diagonale, a gagné.

Ce qui différencie Force 4 du morpion classique, c'est qu'un pion mis dans une colonne "tombe" en bas de la colonne, comme s'il était attiré par la gravité. Si, au bout des 35 coups, aucun alignement n'a été réussi, la partie est déclarée nulle. Voyez la figure 1 pour plus de précisions.

2. Notation de partie

Il existe deux moyens simples de noter une partie. Le premier consiste à indiquer qui joue, et dans quelle colonne. Le deuxième, à donner un diagramme en indiquant le numéro du coup. Deux exemples de codage vous sont donnés dans la figure 2.

Le logiciel

Vous avez chargé le programme Force 4, il est temps de commencer à jouer.

1. Menu

Choisissez de jouer contre l'ordinateur ou contre un adversaire humain en appuyant sur la touche 1 ou la touche 2, et nommez-vous (le programme n'enregistre que les sept premières lettres de votre nom).

Si vous prenez l'option "un joueur", l'ordinateur vous proposera un éventail de dix personnes contre lesquelles vous pourrez vous mesurer. Elles sont de force différente (je ne vous conseille pas de débuter avec Michel car il m'a ratatiné en moins d'une minute dans mes dix premières parties, déprimant !).

Choisissez par exemple Nadine, qui est déjà assez coriace, en appuyant sur la touche 0. L'ordinateur tirera au sort qui de vous deux commencera. Vous n'aurez, ensuite, qu'à appuyer sur la colonne dans laquelle vous souhaitez jouer et votre pion viendra prendre sa place. Vous remarquerez que le dernier pion joué par le programme clignote ; cela peut vous permettre d'éviter la grosse gaffe si vous n'aviez pas fait attention au dernier coup !

Dans l'option "deux joueurs", vous rentrerez le nom de chacun des participants et à tour de rôle vous indiquerez le numéro de la colonne dans laquelle vous voulez jouer.

2. Fin de partie

Comme il a été dit précédemment, le jeu se termine dès qu'un alignement est obtenu ou quand le trente-cinquième pion est posé. Le programme vous demandera alors si vous désirez continuer avec le même partenaire ou si vous désirez changer.

Appuyez sur les touches O pour OUI et N pour NON. C'est tout en ce qui concerne les règles qui, comme vous le constatez, sont d'une simplicité confondante. Les dix opposants proposés dans ce programme agissent de façon différente. J'attends votre courrier pour me dire ce que vous pensez de leur façon de jouer et de leur psychologie.

La stratégie

1. Les alignements

Pour gagner, il faut aligner quatre pions. D'accord. Comme il n'y a pas un nombre infini de cases, trente-cinq, on peut s'interroger tout de suite sur le nombre d'alignements possibles. Eh bien, leur nombre n'est pas très élevé. Il se monte à cinquante ! Vingt alignements horizontaux, quatorze verticaux et seize diagonaux. Certaines cases participent à plusieurs alignements ; ainsi, la case 1A peut participer à un alignement vertical, un horizontal et un diagonal. On dira que sa valeur est 3. Vous avez figure 3 les valeurs des 35 cases de l'espace de jeu. Il est bien entendu évident que si on occupe des cases de grande valeur on aura plus de possibilités de participer à des alignements. Ce sont donc ces cases de grande valeur qu'il faut essayer d'occuper au maximum.

Vous remarquerez la "croix magique"

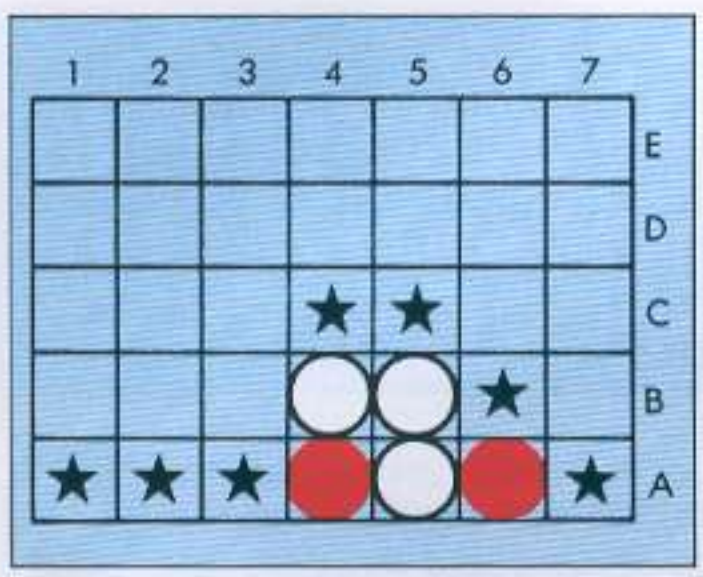


Fig. 1
Dans cette position, les Rouges ont sept coups à leur disposition.
Un pion placé dans la colonne 2 tombe en 2 A.

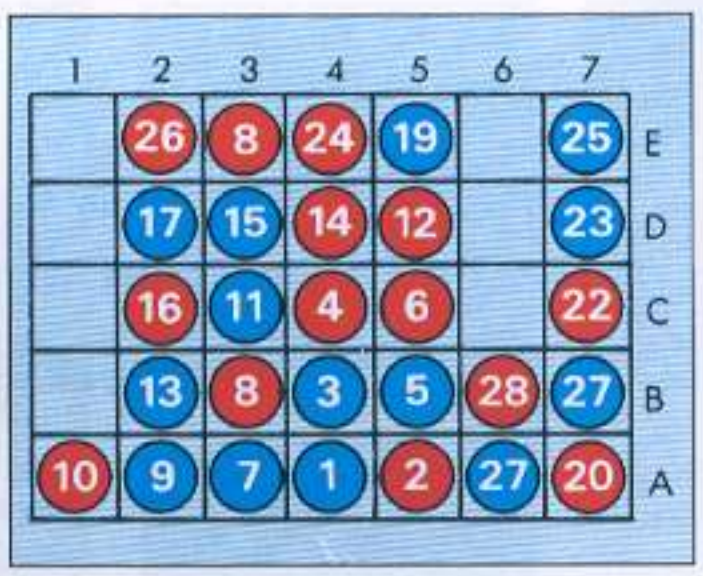


Fig.2

N° du coup	N° de colonne Bleus-Rouges		
(1-2)	4-5	(17-18)	2-3
(3-4)	4-4	(19-20)	5-7
(5-6)	5-5	(21-22)	7-7
(7-8)	3-3	(23-24)	7-4
(9-10)	2-1	(25-26)	7-26
(11-12)	3-5	(27-28)	6-28
(13-14)	2-4		gains

La partie s'arrête au 28ème coup par le gain des Rouges.

3	4	5	7	5	4	3
4	6	8	10	8	6	4
3	7	10	10	10	7	3
4	6	8	10	8	6	4
3	4	5	7	5	4	3

Fig. 3
Valeur des 35 cases du jeu.
La croix magique des 10.

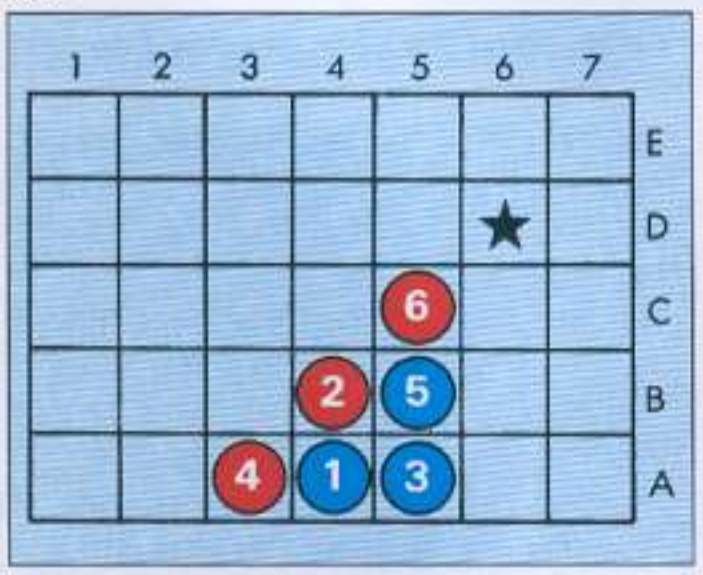


Fig. 4

	Bleus-Rouges
(1-2)	4 - 4
(3-4)	5 - 3
(5-6)	5 - 5

Un début où en trois coups Rouge obtient une case forte.

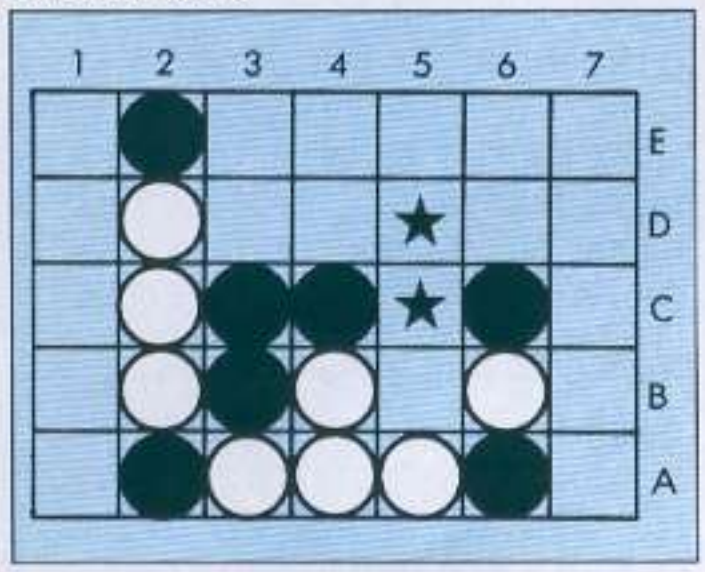


Fig. 5
5D et 5C sont 2 cases fortes consécutives.
Il suffit que ● joue dans la colonne 5 pour gagner.

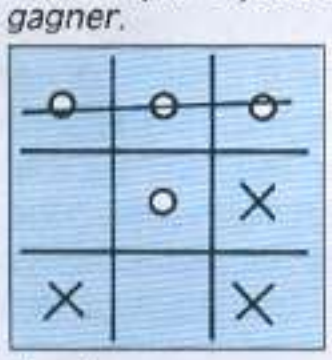


Fig. 6
Une grille de Tic tac toe.
Les ronds ont gagné.

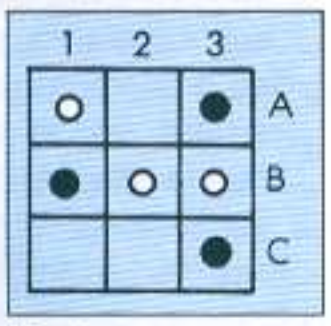


Fig. 7

Fig. 7
La «petite marelle à neuf trous». Si Blanc joue: il doit pousser un pion à 2A ou 2C.
Voici une suite de coups à partir du diagramme où Blanc gagne:

Blancs	Noirs	
2B → 2C	1B → 2B	(une faute!)
1A → 2A	2B → 1B	(Noir est obligé de jouer!)
B3 → B2		(Blanc gagne)

du centre où chaque case participe à dix alignements. Ce peut être un objectif direct que d'occuper ce centre magique.

2. Le regroupement

Tout en tentant de mettre un maximum de pions au centre, essayez également de grouper vos pions. Avec par exemple un amas de quatre pions de même couleur, il sera quasiment impossible à quiconque de vous empêcher d'emporter la décision. Si vous avez déjà joué au morpion, vous me comprendrez encore mieux.

La singularité de Force 4, c'est que vous n'avez que sept coups, au maximum, à jouer (sept colonnes possibles !). Chaque coup joué, si ce n'est pas le dernier dans une colonne, permettant à l'adversaire d'en jouer un autre. On comprend dans ces conditions la difficulté d'obtenir de tels groupements car ils sont évidemment contrés par l'opposant.

3. Les lignes D et E

Vous remarquerez que le premier alignement en "hauteur" ne peut se faire qu'en utilisant une case de la ligne D, la quatrième en partant du bas. D'où l'importance de posséder des pions sur cette ligne ainsi que sur la suivante, la ligne E. Vous remarquerez également, peut-être à force de perdre les premières parties, qu'il est plus avantageux de ne pas commencer. Pour expliquer ce fait légèrement curieux, il faut évoquer le fait que, si les colonnes se remplissent à peu près au même rythme, le joueur 1 aura ses pions plutôt sur les lignes impaires A, C, E ; tandis que le joueur 2, plutôt sur les lignes paires B, D. Etant donné que la ligne D est la première atteinte, le joueur 2 a un léger avantage.

4. Cases interdites et cases fortes

Regardez le début de la partie suivante (fig. 4). Dès le quatrième coup le deuxième joueur obtient une case forte en 6D. Par contre la case 6C devient une case interdite pour le joueur 1, car s'il y jouait la partie serait perdue pour lui. Toute la subtilité de Force 4 est donc de se fabriquer des cases fortes tout en minimisant le nombre de cases interdites. Un rapide calcul de coups permet dans certains cas de savoir qui va gagner, car il suffit de jouer des coups sans danger, même s'ils n'apportent pas de menaces, jusqu'à ce que l'adversaire soit contraint de jouer sur une case interdite !

Le fin du fin (fig. 5) est de se constituer deux cases fortes consécutives, ce qui donne immédiatement une position gagnante.

Il y a bien entendu de nombreuses autres possibilités que vous découvrirez dans ce jeu simple et subtil, notamment celles que l'on peut "exporter" du jeu de morpion en créant des menaces ou en construisant deux alignements en même temps. Vous voici fin prêts pour démarrer de fougueuses parties dans ce jeu dont la simplicité fait la force, la Force 4, bien sûr !

Les jeux d'alignement

Il existe un grand nombre de jeux dits d'alignement où, pour gagner, il suffit de placer au moins trois pions sur une même ligne, qu'elle soit horizontale, verticale ou diagonale. En général ces jeux se pratiquent essentiellement avec du papier quadrillé et un crayon. Quelques éditeurs de jeux astucieux ont proposé des matériels ▶▶

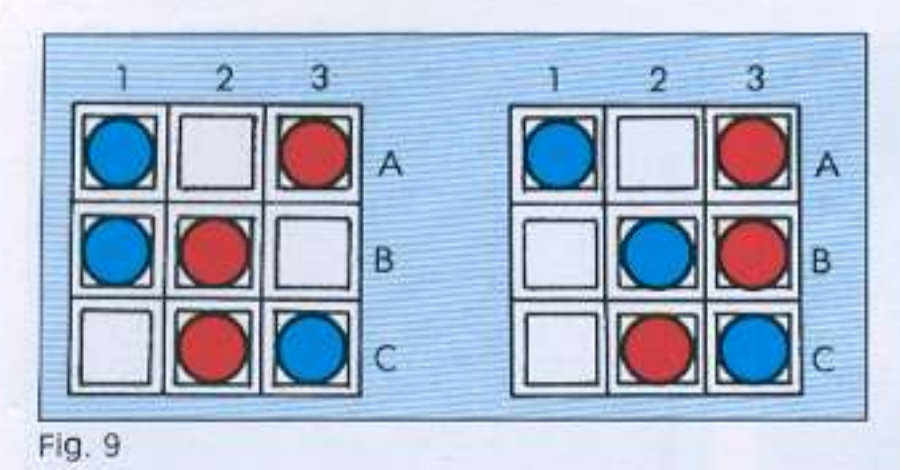


Fig. 9

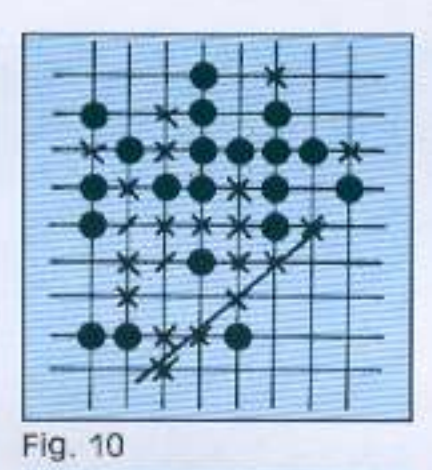


Fig. 10

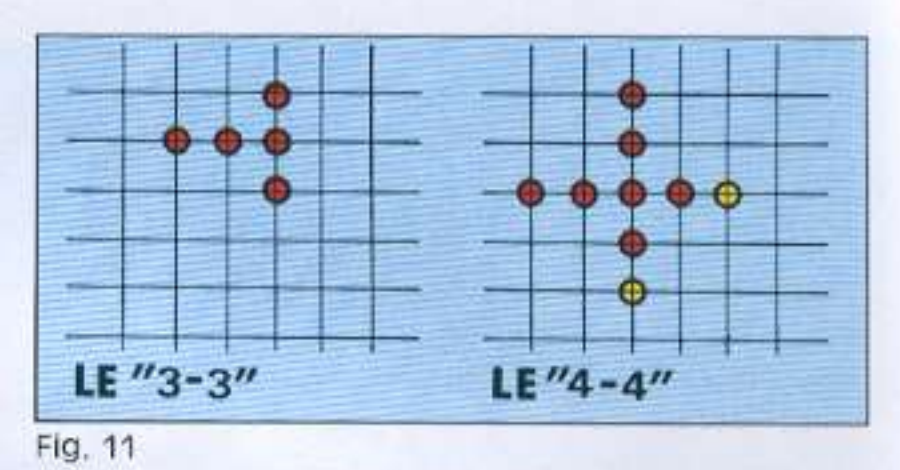


Fig. 11

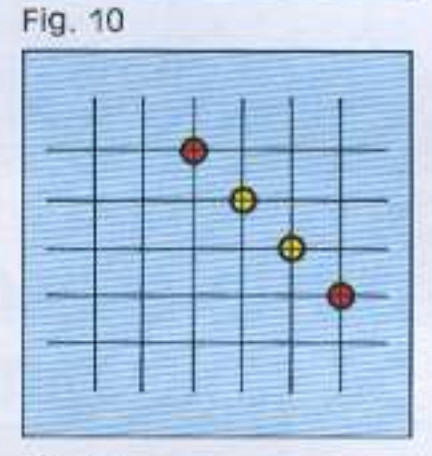


Fig. 12

Fig. 9
Bleu pousse Rouge et gagné!

Fig. 10
Au morpion: les croix ont gagné!

Fig. 11
Au Renjou, 2 configurations interdites pour le premier joueur.

Fig. 12
Au Pente, Rouge prend une paire de pions à Jaune en les encadrant.

agréables et bien faits pour pratiquer ces "sports" avec tout le confort possible.
Voici une liste, non exhaustive, de quelques jeux d'alignement. Je remercie Jeux & Stratégie et particulièrement Pierre Aroutcheff et François Pingaud pour leurs articles subtils sur ces sujets.

Les ronds et les croix (tic tac toe)

Tracez deux traits parallèles coupés à angle droit par deux autres traits parallèles et vous trouverez une grille de tic tac toe. Les ronds affrontent les croix. Le premier qui en aligne trois a gagné. Ce jeu ultra-rapide qui ne comporte que neufs coups vous lassera assez vite quand vous aurez trouvé la méthode qui consiste à au moins faire nul à chaque partie (fig. 6).

Les marelles

Ce sont des jeux qui sont très anciens. De tout temps les hommes ont eu l'idée de tracer un diagramme avec des lignes et de faire progresser des pions suivant ces lignes pour en faire des alignements. On trouve en Chine des diagrammes qui remontent à 2850 avant notre ère, on trouve des descriptions de marelles dans l'Odyssée, au Soudan, en Egypte, en Italie, en Russie, en Inde et dans bien d'autres pays.
Le plus ancien jeu actuellement connu, d'après Charles Béart, est une marelle de 3x36 cases touvée dans le cimetière d'El-Mahasma datant du IVe millénaire avant Jésus-Christ !
Les Romains, peuple joueur (on dit que ce sont eux qui auraient inventé les osselets), jouaient à la petite marelle à neuf trous (bien après les Egyptiens, les Grecs, les Chinois et...les autres). Cette petite marelle à neuf trous nous est parvenue et se joue encore à présent. Il s'agit, sur un tableau carré à neuf cases, d'aligner trois pions. Chaque joueur pose tour à tour un pion, puis quand les trois pions de chaque équipe sont posés, chaque joueur à son tour peut déplacer un pion verticalement ou horizontalement (fig. 7).
Une variante récente de 1982 (fig. 8) a été commercialisée sous le nom de Force 3 par la société Ravensburger. La règle innovante est qu'il est possible de déplacer son pion en poussant celui qui est devant soi si la case derrière est libre. Ainsi dans la figure 9, Bleu gagne en poussant Rouge.

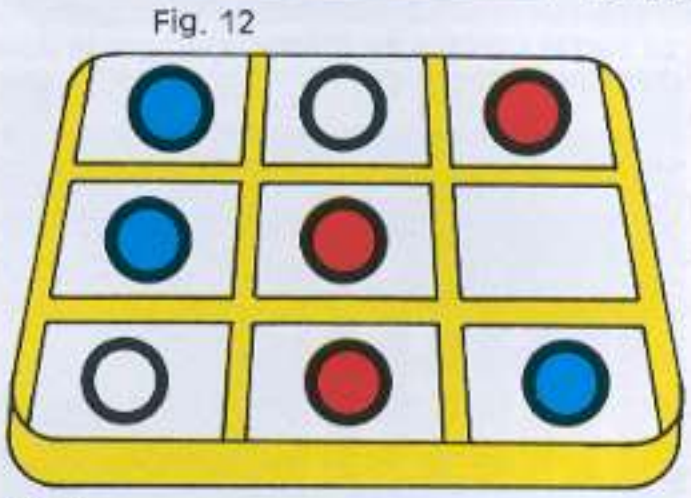


Fig. 8
Trois pions Rouges; Trois Bleues. Une variante de la «petite marelle à neuf trous».

Le morpion

On ne sait pas vraiment d'où vient le nom charmant de ce jeu pratiqué naguère par les écoliers et aussi par les polytechniciens ! Il se joue généralement sur une feuille de papier quadrillé à petits carreaux. Un joueur choisit les croix, l'autre les ronds. Le premier qui réussit à aligner cinq marques de sa couleur a gagné (fig. 10). Loin d'être puéril, ce jeu nécessite une bonne technique et de la stratégie. De plus, il a donné naissance à des variantes japonaises qui sont jouées à présent en championnat. Et comme les Nippons ne font rien à moitié, il existe des professionnels du morpion comme il existe en Occident des professionnels des échecs !
La première variante s'appelle le Renjou (édité par l'Impensé Radical) et se joue sur une surface de 15x15. Le premier qui aligne cinq pions a gagné. Considérant que celui qui commence au morpion est vraiment très avantagé, les Japonais ont imposé un certain nombre de restrictions pour le joueur qui commence, notamment l'interdiction de certaines ouvertures et l'interdiction de former certaines configurations comme le double-trois ou un alignement de plus de cinq pions (fig. 11).
La seconde variante s'appelle le Pente (édité par Kenner Parker Tonka) qui, sur un plateau de 19x19, demande pour gagner soit d'aligner cinq pions, soit de capturer cinq paires de pions ennemis. Présenté dans une très belle boîte avec des pions rouges et jaunes translucides, le Pente offre des possibilités stratégiques nouvelles grâce à l'innovation que constitue la prise (fig. 12).
Ce qu'il y a de remarquable dans tous ces jeux, c'est qu'une légère différence produit des effets très grands sur les statégies à adopter.Il faut remarquer aussi que si vous désirez expérimenter tous ces jeux sur une seule surface de jeu, celle du Go avec ses 19x19 intersections convient parfaitement et que, à défaut de cette surface, une feuille quadrillée, deux crayons noirs et une bonne gomme feront aussi l'affaire !...

MEMENTO

NOMBRE DE JOUEURS	: appuyer sur la touche 1 ou 2
INSCRIRE SON NOM	: clavier. Terminer par Enter
ADVERSAIRES	: une touche de 0 à 9
PLACER UN PION	: appuyer sur le numéro de la colonne 1 à 7
RECOMMENCER	: touche O (oui) ou touche N (non)