REVERSI

Jeux et objets en bois

Libault thomas
Facebook: Gouzy Boissellerie
Tél: 06 58 90 09 19 Châteauroux les Alpes

2 joueurs

8 ans +

HISTOIRE

Le jeu de Reversi fut inventé en Angleterre par deux gentlemen à la fin du XIXème siècle. Il est difficile de dire qui des deux est réellement à l'origine du jeu, les deux anglais s'accusant de plagiat. A la fin des années 1880 ou le Reversi est alors très populaire en Angleterre, les deux protagonistes, Lewis Waterman et John W. Mollet avaient publiés des règles différentes et soutenaient des fabricants rivaux.

Le jeu est alors distribué en Amérique et en Europe mais il est peu diffusé et connaît des débuts difficile. Il finira par être pratiquement oublié au début du XXème siècle.

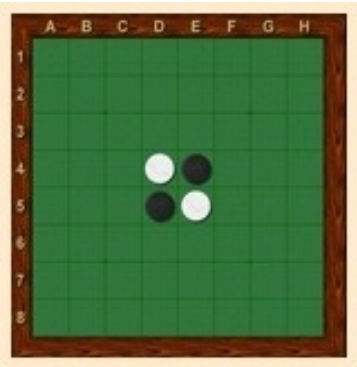
Au Japon, en 1971 un certain Mr Goro Hasegawa réinvente le Réversi et le publie sous le nom d'Othello. Son père professeur de littérature anglaise, proposa ce nom par analogie aux rebondissement du jeu et à ceux de la pièce de Shakespeare. Othello est une marque déposée, tandis que le Reversi est aujourd'hui libre de droits et commercialisé par de nombreux éditeurs.

Dès 1973, le jeu devient un succès commercial au Japon et le premier championnat national est organisé. En 1976 le jeu d'Othello envahit les États-Unis et l'Angleterre, puis la totalité de l'Europe en 1980,

Avec une très forte notoriété auprès du grand public, due notamment à la simplicité de ses règles, Othello possède cependant la caractéristique de proposer une très grande profondeur stratégique. Jeu de compétition, il possède ses légendes: le japonais Hideshi Tamenori, 7 fois champion du Monde ou Paul Ralle, premier français champion du Monde à 16 ans.

Accessible très aisément par les plus jeunes, ses qualités pédagogiques en font un très bon sujet décliné scolairement: vision spatiale, attention aux retournement dans toutes les directions, rapidité, variété des parties.

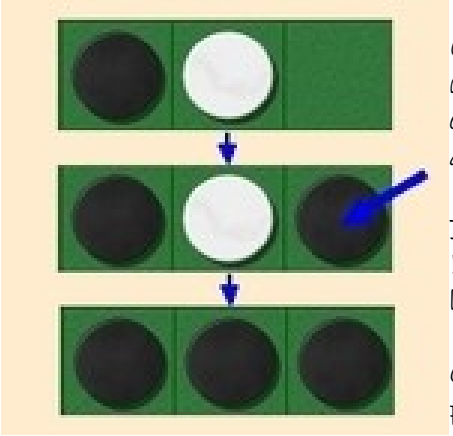
REGLES



Othello se joue à 2, sur un plateau unicolore de 64 cases (8 sur 8), avec des pions bicolores, noirs d'un côté et blancs de l'autre.

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'achevant lorsque aucun des deux joueurs ne peut plus jouer de coup légal, généralement lorsque les 64 cases sont occupées.

Au début de la partie, la position de départ est indiquée ci-contre. Les noirs commencent.



Chacun à son tour, les joueurs vont poser un pion de leur couleur sur une case vide, adjacente à un pion adverse. Chaque pion posé doit obligatoirement encadrer un ou plusieurs pions adverses avec un autre pion de sa couleur, déjà placé.

Il retourne alors le ou les pions adverse(s) qu'il vient d'encadrer. Les pions ne sont ni retirés du plateau, ni déplacés d'une case à l'autre.

On peut encadrer des pions adverses dans les huit directions et plusieurs pions peuvent être encadrés dans chaque direction.

Par exemple, le joueur Noir a joué en c6. Il retourne alors les pions b6, b5, d7, c5 et c4.

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.

Si un joueur ne possède aucun coup permettant le retournement de pions adverses, celui-ci passe son tour et c'est à l'adversaire de jouer.

Des retournements de situation rapides

Si le but jeu est d'avoir plus de pions à la fin de la partie, on s'aperçoit vite que la stratégie consistant à retourner à chaque coup le plus grand nombre de pions possible est la plus mauvaise.

Un exemple célèbre montre que, même à 4 coups de la fin et avec un seul pion, on peut encore gagner!

Noir jouera en effet les 4 derniers coups (blanc passant) pour l'emporter 40 à 24.

Le premier principe tactique évident est qu'il est impossible de retourner un pion dans un coin : c'est l'exemple le plus simple de pion définitif (qui restera de la même couleur jusqu'à la fin).

Un pion dans un coin permettra aussi plus facilement de prendre contrôle sur les bords et sans doute de les rendre définitifs à leur tour.

On s'aperçoit assez rapidement que gagner des coins, c'est aussi ne pas en perdre... et le moyen le plus simple d'éviter d'en perdre est de ne pas jouer sur les cases adjacentes au coin.

L'accroche est faite! La progression (rapide à Othello) peut commencer.

L'ouverture:

La phase de l'ouverture (les 15 à 20 premiers coups) a une très grande influence sur le reste de la partie. Comme aux échecs, l'ouverture tend à indiquer un style de jeu et la plupart des champions ont un répertoire maintenant très approfondi sur la question.

Pour bien jouer la jouer, quelques principes importants:
•Essayez d'avoir moins de pions que votre adversaire.
•Essayez de retourner des pions au centre de la position et non à la frontière de celle-ci
•Essayez de regrouper vos pions en une seule masse plutôt que d'avoir des pions isolés et dispersés.
•Évitez de prendre des bords trop tôt (avant le milieu de partie).

Le milieu de partie:

Phase la plus créatrice du jeu, elle va nous permettre d'approfondir les principes énoncés pour l'ouverture par la notion stratégique la plus importante à Othello: la «mobilité».

Avoir une bonne mobilité, c'est avoir beaucoup de coups possibles, donc un choix important d'options de jeu. A l'inverse, en avoir peu, c'est souvent s'exposer à n'avoir le choix qu'entre des mauvais coups...

Par exemple, sur ce diagramme, Blanc n'a que deux coups possibles, chacun donnant un coin à Noir. De plus, comme Blanc a six pions sur le bord nord, dès que Noir prendra l'un des coins a1 ou h1, il pourra prendre l'autre au coup suivant. Noir a donc une très bonne mobilité, car il a le choix entre de nombreux (bons) coups, tandis que Blanc a peu de possibilités et tous ses coups sont médiocres.

En début et en milieu de partie, il est donc préférable d'avoir peu de pions, placés au centre de la position et non en frontière. Cela afin de forcer très rapidement son adversaire à jouer des coups perdants (jouer des cases adjacentes aux coins par exemple).
L'important n'est pas uniquement là où l'on joue mais aussi et surtout les pions que l'on retourne.

La fin de partie et la notion de parité

Si aucun joueur ne passe son tour durant la partie, 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. 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.

Sur ce diagramme, 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.

Cette notion importante, maîtrisée, fera basculer bien des parties.