

RÈGLES DU JEU

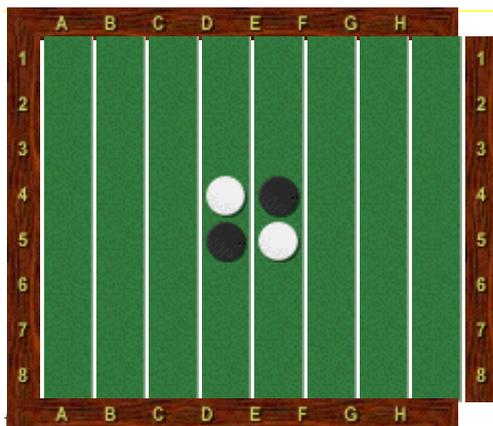
Othello est un jeu de stratégie à deux joueurs : Noir et Blanc. Il se joue sur un plateau unicolore de 64 cases, 8 sur 8, appelé othellier. Ces joueurs disposent de 64 pions bicolores, noirs d'un côté et blancs de l'autre. Par commodité, chaque joueur a devant lui 32 pions mais ils ne lui appartiennent 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.

But du jeu

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 sont placés en d4 et e5 (voir figure 1).

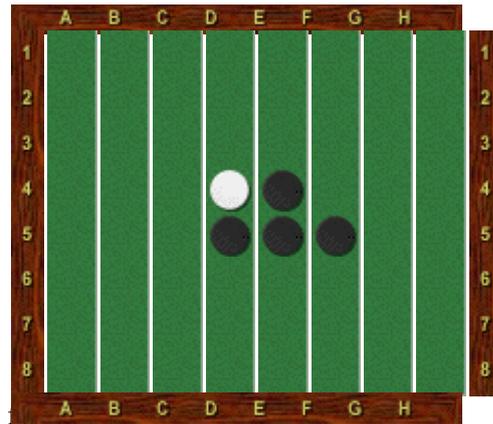
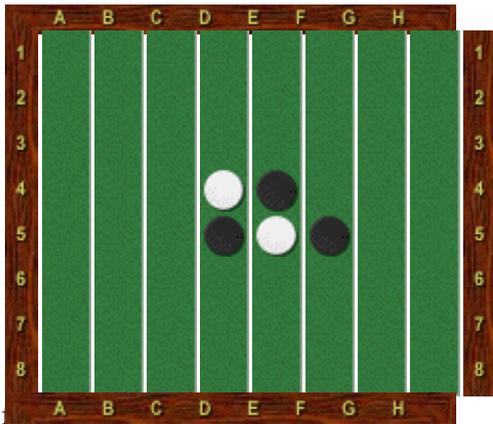


Noir commence toujours et les deux adversaires jouent ensuite à tour de rôle.

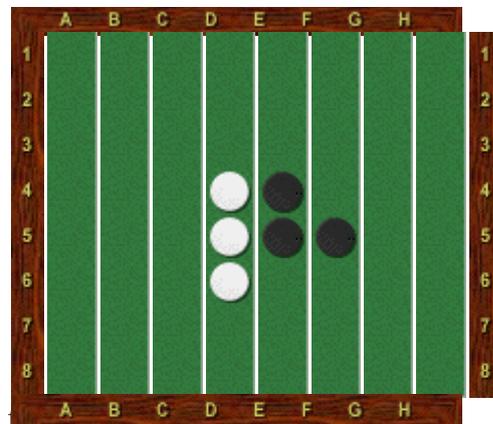
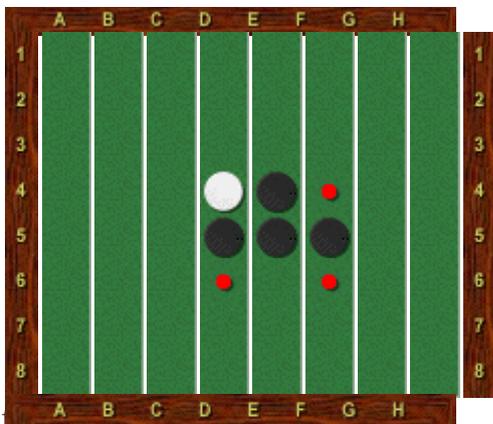
La pose d'un pion

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

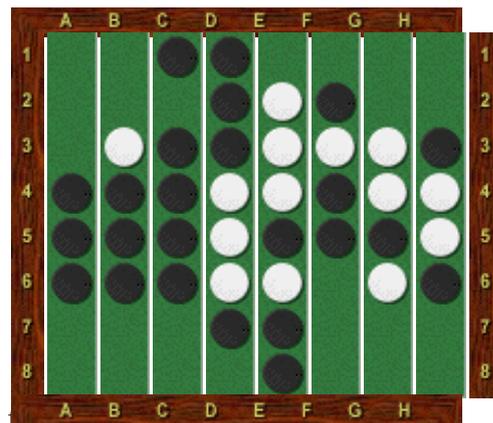
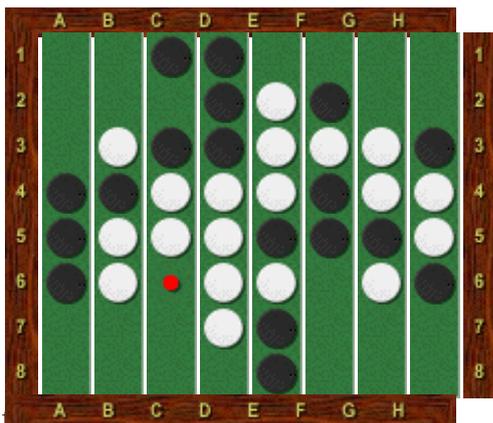
Le premier coup de Noir est, par exemple, en f5 (voir figure 2). En jouant f5, il encadre le pion blanc e5 entre le pion qu'il pose et un pion noir déjà présent (ici d5) ; il retourne alors ce pion (voir figure 3). Noir aurait aussi pu jouer en e6, c4 ou d3. Notons que ces quatre coups de Noir sont parfaitement symétriques ; Noir n'a donc pas à réfléchir pour choisir son premier coup.



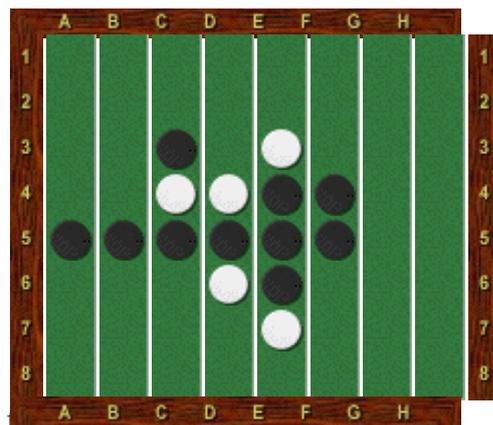
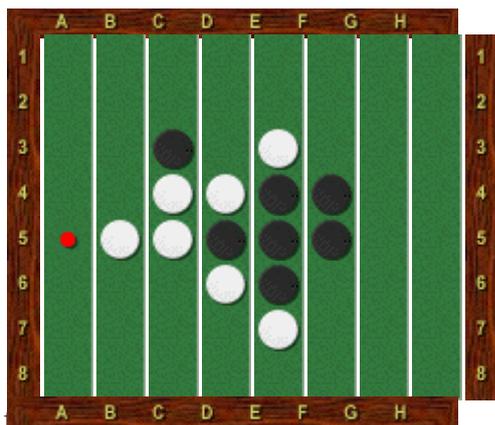
C'est maintenant à Blanc de jouer. Il a trois coups possibles (voir figure 4). En effet, il est obligatoire de retourner au moins un pion adverse à chaque coup. Blanc peut donc jouer en f4, f6 ou en d6.



On peut encadrer des pions adverses dans les huit directions. Par ailleurs, dans chaque direction, plusieurs pions peuvent être encadrés (voir figures 6 et 7). On doit alors tous les retourner.



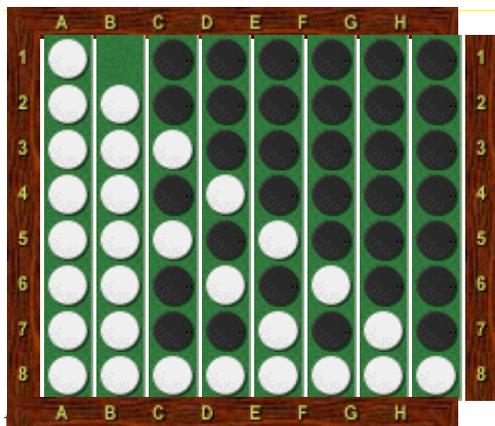
Le joueur Noir a joué en c6. Il retourne alors les pions b6 (encadré grâce à a6), b5 (encadré grâce à a4), d7 (encadré grâce à e8), c5 et c4 (encadrés grâce à c3). Notons que ni d6, ni e6 ne sont retournés à cause de la case vide en f6. Il n'y a pas de réaction en chaîne : les pions retournés ne peuvent pas servir à en retourner d'autres lors du même tour de jeu. Ainsi, sur la figure 8, Noir joue en a5 :



Noir retourne b5 et c5 qui sont encadrés. Bien que c4 soit alors encadré, il n'est pas retourné (voir figure 9). En effet, il n'est pas encadré entre le pion que l'on vient de poser et un autre pion. 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 plus jouer : par exemple lorsque tous les pions deviennent d'une même couleur après un retournement. Ou bien comme sur cette position (voir figure 10).



Aucun des deux joueurs ne peut jouer en b1 puisque aucun retournement n'est possible. On compte les pions pour déterminer le score. Les cases vides sont données au vainqueur. Ici, Blanc a 29 pions, Noir 34 et il y a une case vide. Donc Noir gagne par 35 à 29.

