

Du Reversi à l'Othello

Malgré une histoire relativement courte, le jeu d'Othello, issu du Reversi, édité au Royaume-Uni à la fin du XIX^e siècle, est devenu un grand classique des jeux de société.

Le jeu d'*Othello*, attribué au Japonais Goro Hasegawa puis édité en 1971 par Bandai, est une reprise du Reversi qui était vendu au Royaume-Uni à la fin du XIX^e siècle. L'histoire de ce jeu, particulièrement tumultueuse, fut présentée par Edward Copisarow à un colloque sur les jeux, à Paris en 2010. En effet, quelques différends, entre Lewis Waterman (fabricant de chaussures, futur éditeur et inventeur de jeux) et Frederick H. Ayres (fabricant de jouets et jeux), se sont déplacés sur le terrain de la justice en 1888. Les principaux désaccords concernaient l'utilisation du mot « Reversi » (et des termes s'en rapprochant, comme « Reverses »), et la question de la propriété intellectuelle de l'invention du jeu. Après plusieurs rebondissements, la justice a libéré l'utilisation du mot « Reversi » mais ne s'est pas prononcée sur l'invention du jeu. Ainsi, à la fin du XIX^e siècle, on pouvait en acheter deux éditions : l'une éditée par Jaques & Sons (boîte

Waterman), l'autre par F. H. Ayres (boîte Mollett). Les références au jeu *Annexation* et à T. W. Mollett de l'édition Ayres restent mystérieuses. Un jeu, nommé *Annexation*, est en effet apparu en 1876 dans une publicité de l'éditeur Asser & Sherwin : il s'agirait d'un jeu de type *Reversi*, mais la preuve n'est pas établie. Cette société a cessé ses activités en 1882, et il semblerait que F. H. Ayres ait acquis les droits pour continuer l'édition du jeu *Annexation*. John W. Mollett, qui est également cité dans *The handbook of Reversi also Fanorona, Invasion, Halma* (F. H. Ayres, 1889), n'est pas identifié en tant qu'inventeur de jeux.

Shakespeare entre en scène

Le nom Othello a été suggéré à Hasegawa par analogie avec les rebondissements dans la pièce de Shakespeare. Le jeu remporta un immense succès au Japon, où le premier championnat national fut organisé en 1973. Puis, à partir de 1976,

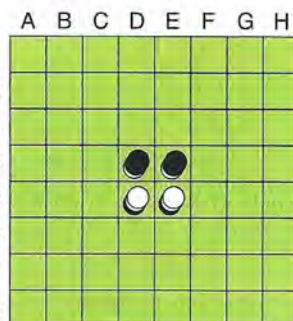
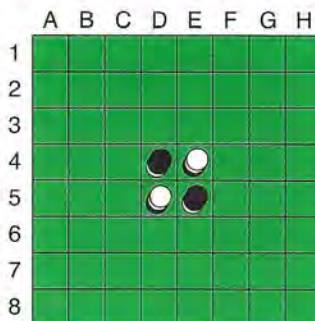
le jeu se développa aux États-Unis et au Royaume-Uni. Des fédérations nationales se créent ; le premier championnat du monde est ainsi organisé en 1977. Le premier championnat français, en 1981, a été remporté par François Pingaud (1946–1999), un polytechnicien et haut fonctionnaire qui a d'ailleurs publié un ouvrage sur ce jeu (voir référence en fin d'article). Un autre Français, le mathématicien Marc Tastet (né en 1962), a remporté le championnat du monde en 1992.

Aujourd'hui, le Reversi, sous son nouveau nom d'Othello, est devenu un grand classique au même titre, toutes proportions gardées, que les échecs, les dames ou le go. Dans les championnats internationaux, les Américains et les Japonais ont une position dominante.

La règle du jeu

Othello est un jeu de stratégie à deux joueurs, Noir et Blanc. Il se joue sur un tablier carré unicolore 8×8, l'*othellier*. Les joueurs disposent de soixante-quatre pions bicolores, noirs d'un côté et blancs de l'autre. Ces pions n'appartiennent en fait à personne. On dit qu'un pion est *noir* si sa face noire est sur le dessus, *blanc* si l'on voit sa face blanche.

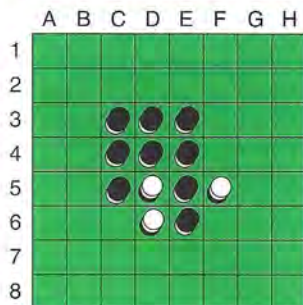
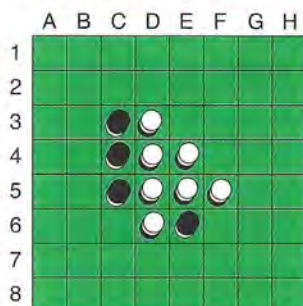
Chaque joueur choisit une couleur, l'un jouera avec les faces noires et l'autre avec les faces blanches. Dans un premier temps, les joueurs commencent par occuper les quatre cases centrales du tablier. Au jeu d'Othello, une seule position de départ est autorisée, celle de gauche (ci-dessus), tandis qu'au Reversi, les deux sont possibles. C'est l'une des seules différences entre les règles d'Othello et Reversi. Puis chaque joueur joue à son tour, en posant un pion de sa couleur sur une case libre. Ce pion doit être, d'une part, voisin d'au moins un pion



Positions possibles de départ au Reversi.

de la couleur adverse, d'autre part aligné avec un pion de sa couleur, prenant ainsi en « tenaille » un ou plusieurs pions adverses qui devront être retournés. La pose d'un pion peut faire apparaître plusieurs « tenailles » conduisant ainsi le joueur à retourner des pions adverses dans plusieurs directions.

Un joueur qui ne peut pas obtenir de « tenaille » passe son tour. Bien entendu, le même pion peut être retourné plusieurs fois au cours d'une partie. Celle-ci se termine lorsque aucun des deux joueurs ne peut plus jouer. Le gagnant est celui dont la couleur est la plus représentée sur l'othellier.



Noir joue E3.
Il prend en tenailles et retourne les pions blancs se trouvant dans les cases D3, D4, E4 et E5.

Des variantes

Comme tous les grands classiques, le Reversi a généré de nombreuses variantes, parmi lesquelles le *Royal Reversi* (Jaques & Son, vers 1890). Une modification de cette variante a été commercialisée aux États-Unis en 1938 par la société Milton Bradley (MB) sous le nom de *Chameleon*.

Dans ces variantes, il est possible de jouer à plus de deux joueurs, mais le principe de base est conservé. Pour permettre la participation de six joueurs, les pions bicolores doivent être remplacés par des cubes dont les faces peuvent être soit des couleurs, soit des chiffres.

cette technique de jeu ne permet pas l'assurance de la victoire et débouche la plupart du temps sur une impasse stratégique.

En effet, après quelques parties, on observe que toutes les cases n'ont pas la même valeur stratégique : certaines sont « très fortes » (les noires sur la figure ci-contre) ou « fortes » (en gris), alors que d'autres sont « très faibles », voire « dangereuses » (les rouges) ou « faibles » (les roses), tandis que les jaunes sont « ambiguës » et les blanches, « neutres ».

Quelques éléments de stratégie

Lors des premières parties, les joueurs sont tentés de jouer les coups qui retournent le plus de pions adverses. Cette démarche semble justifiée par le but à atteindre, qui consiste à obtenir le maximum de pions de sa couleur sur le tablier. Les débutants pensent habituellement qu'une grande quantité de pions de leur couleur dès le début de la partie donnera plus de choix et conduira à la victoire. Très vite, on s'aperçoit que

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	Black	Yellow	Grey	Grey	Grey	Grey	Yellow	Black
2	Yellow	Red	Pink	Pink	Pink	Pink	Red	Yellow
3	Grey							Grey
4	Grey							Grey
5								
6	Grey							Grey
7	Yellow	Red	Pink	Pink	Pink	Pink	Red	Yellow
8	Black	Yellow	Grey	Grey	Grey	Grey	Yellow	Black

Les premiers éléments de tactique que l'on peut conseiller de mettre en œuvre consistent à essayer d'occuper les cases « fortes » en obligeant l'adversaire à jouer sur les cases « dangereuses ». Bien entendu, la structure du jeu étant symétrique, les deux joueurs vont user des mêmes ruses et c'est la pertinence des stratégies déployées qui déterminera le vainqueur.

M.B.

Références

- *Guide des grands classiques du jeu*. Collectif, POLE, 2008 (voir note de lecture en page 21).
- *Othello Reversi, le dernier né des jeux de stratégie*. François Pingaud, Éditions du Rocher, 1983.

© F. H. Ayres / Collection et photo : M. Boutin



© Jaques & Sons / Collection et photo : M. Boutin



habituellement qu'une grande quantité de pions de leur couleur dès le début de la partie donnera plus de choix et conduira à la victoire. Très vite, on s'aperçoit que