

Othello (Reversi)

1. Le damier

Pour ce jeu, il faut un damier de 64 cases carrées identiques (par ex. échiquier).

2. Les pions

On joue avec 64 pions présentant une extrémité pointue et l'autre arrondie. Chacun des 2 joueurs reçoit au départ 32 pions. L'un des joueurs emploiera ses pions avec l'extrémité pointue en surface tandis que l'autre joueur emploiera les siens du côté arrondi.

3. Position de départ

Au début du jeu, chaque joueur place 2 pions en diagonale au centre du damier, de manière à occuper un carré de 4 cases où les pions de chaque joueur s'alternent et font face à ceux adverses.

4. Déroulement du jeu

Le joueur avec les pions pointus commence la partie. Les joueurs placent à tour de rôle un pion sur le damier, à côté d'un pion de l'adversaire, de façon à enserrer (verticalement, horizontalement ou en diagonale) un pion ou une rangée continue de pions adverses.

Les pions "saisis" entre deux pions adverses sont ensuite retournés et prennent alors la couleur de l'assaillant. Les pions retournés restent en jeu sur le damier. Les pions peuvent être retournés plusieurs fois en cours de partie.

Si un pion est placé de façon à enserrer des pions adverses dans plusieurs directions, on ne peut retourner dans ce cas qu'une seule série de pions. Le joueur qui ne peut pas porter de coup parce qu'il ne peut pas enfermer un pion adverse, doit laisser passer son tour, jusqu'à ce qu'il puisse à nouveau placer un pion au moyen duquel au moins un pion de l'adversaire peut être enserré et retourné.

Important: lorsque l'un des joueurs ne possède plus de pions, l'adversaire doit lui donner des pions de sa propre réserve. Ceci peut se produire lorsque l'adversaire a du passer plusieurs fois son tour.

5. But du jeu

Le jeu se termine:

- lorsque toutes les 64 cases sont occupées
- lorsqu'un joueur n'a plus aucun pion de sa couleur sur le damier
- lorsqu'aucun des deux joueurs ne peut plus porter de coup.

Le vainqueur est le joueur qui, tous les pions ayant été engagés, conserve le plus de pions de sa couleur sur le damier.

6. Tactique

Les cases formant les 4 angles du damier constituent des emplacements stratégiques importants car elles ne peuvent pas être prises entre deux pions. Leur conquête représente donc un intérêt considérable. Par conséquent,

chaque joueur tentera de les occuper aussi rapidement que possible avec ses propres pions en empêchant l'adversaire de s'en approprier.

7. Variante

Le nombre de pions pouvant être entourés par coup, en une ou plusieurs directions, est illimité. En d'autres termes, si un pion est placé de telle sorte à enserrer des pions adverses dans plusieurs directions, ces derniers seront retournés et deviendront des pions de la couleur de l'assaillant.