

Reverboule (Othello/Reversi)

But du jeu : Avoir plus de boules de sa couleur que l'adversaire à la fin de la partie. Celle-ci s'achève lorsqu'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 boules noires sont placées en e4 et d5 et deux boules blanches sont placées en d4 et e5 (Fig.1).

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

La pose d'un pion : À son tour de jeu, le joueur doit poser une boule de sa couleur sur une case vide du plateau, adjacente à une boule adverse. Il doit également, en posant sa boule, encadrer une ou plusieurs boules adverses entre la boule qu'il pose et une boule à sa couleur, déjà placée sur le plateau. Il retourne alors de sa couleur la ou les boules qu'il vient d'encadrer. Les boules ne sont ni retirées du plateau, ni déplacées d'une case à l'autre.

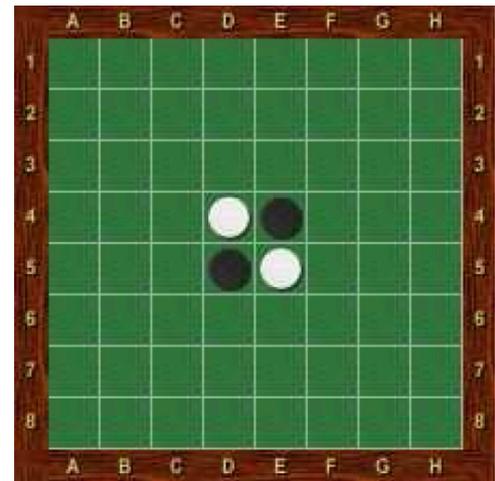


Fig.1 position de départ

Le premier coup noir est, par exemple, en f5 (Fig.2). En jouant f5, il encadre la boule blanche e5 entre la boule qu'il pose et une boule noire déjà présente (ici d5) ; il retourne alors cette boule (Fig.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.

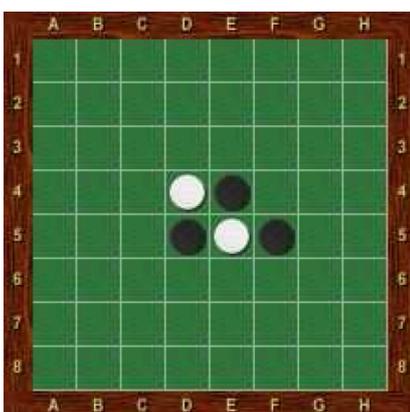


Fig.2 Noir joue f5

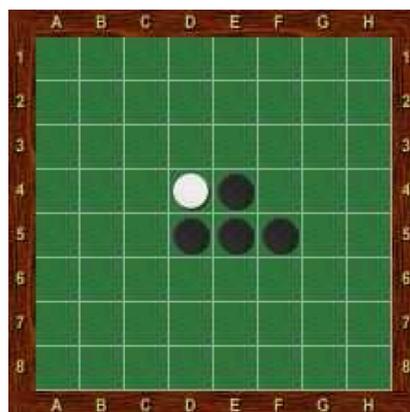


Fig.3 retourne en e5

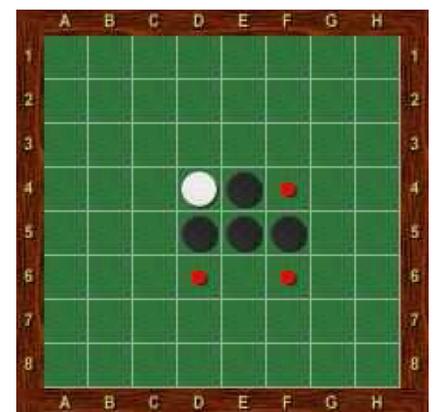


Fig.4 Blanc f4, f6 ou d6

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

On peut encadrer des boules adverses dans les huit directions. Par ailleurs, dans chaque direction, plusieurs boules peuvent être encadrées (Fig.6 et 7). On doit alors tous les retourner.

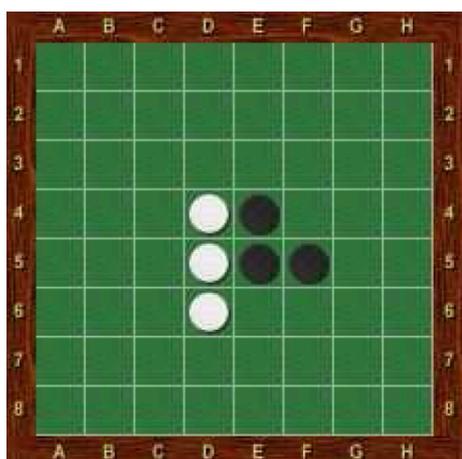


Fig.5 si Blanc joue d6

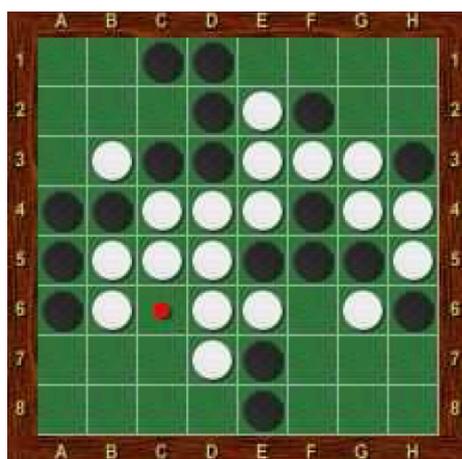


Fig.6 Noir joue c6

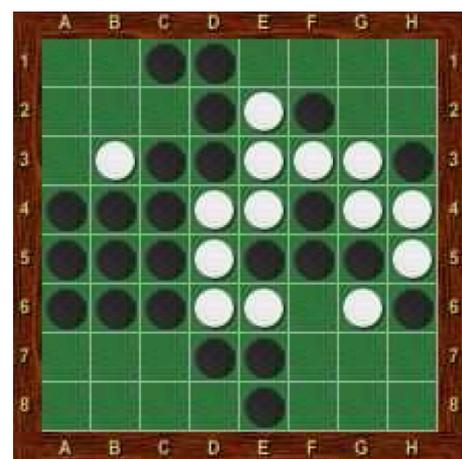


Fig.7 et le résultat

Le joueur Noir a joué en **c6**. Il retourne alors les boules **b6** (encadré grâce à **a6**), **b5** (encadré grâce à **a4**), **d7** (encadré grâce à **e8**), **c5** et **c4** (encadré 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**.

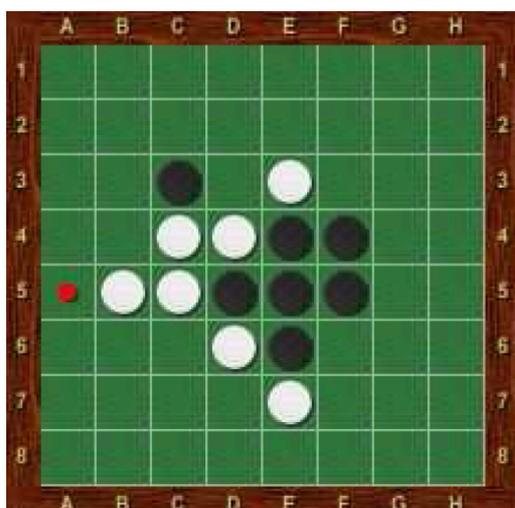


Fig.8 Noir joue a5

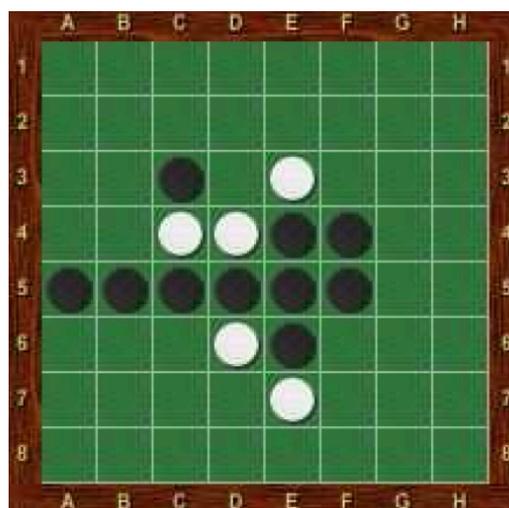


Fig.9 c4 reste Blanc

Noir retourne **b5** et **c5** qui sont encadrés. Bien que **c4** soit alors encadré, il n'est pas retourné (Fig.9). En effet, il n'est pas encadré entre la boule que l'on vient de poser et une autre boule. Si, à votre tour de jeu, vous ne pouvez pas poser une boule en retournant une boule 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 :

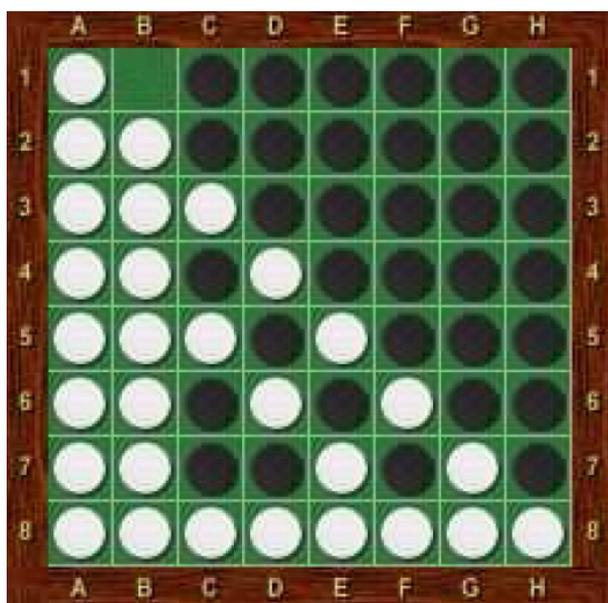


Fig.10 la partie est finie !

La partie est terminée lorsqu'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 ou personne ne peut plus jouer : par exemple lorsque toutes les boules deviennent d'une même couleur après un retournement. Ou bien comme sur cette position (Fig.10).

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