

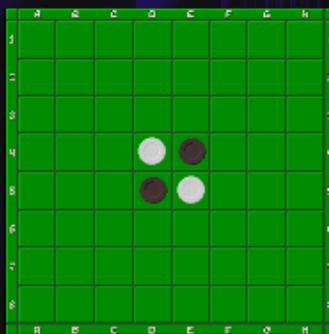
ANNEXE n° 1

Règles du jeu

1 - Préparation du jeu

OTHO se joue à deux joueurs sur un plateau carré de soixante-quatre cases, sur lequel les joueurs jouent alternativement avec des pions bicolores. Ces pions ont la caractéristique particulière d'avoir une face noire et une face blanche. Ils changent donc de couleur lorsqu'ils sont retournés. L'un des deux joueurs joue avec des pions dont la face noire est visible, alors que son adversaire joue avec des pions blancs.

Le but du jeu est simple : chaque joueur doit poser ses pions de manière à entourer horizontalement, verticalement, ou en diagonale les pions de son adversaire, pour ainsi pouvoir en retourner le plus possible. Le vainqueur de la partie sera celui qui aura le plus grand nombre de pions de sa couleur présents sur le plateau à la fin de la partie.



Pour débiter une partie, les joueurs doivent choisir une couleur, noir (c'est-à-dire face noire visible), ou blanc (face blanche visible). Ils conserveront cette couleur tout au long de la partie, et poseront toujours les pions avec la face visible de leur couleur.

Le plateau ci-contre représente le placement des pions en début de partie. Quelle que soit la partie, la position de départ est toujours la même.

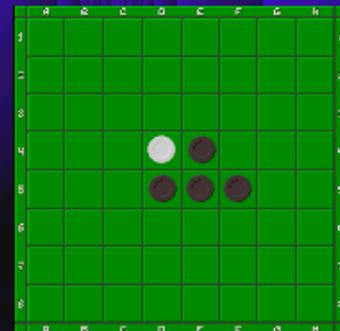
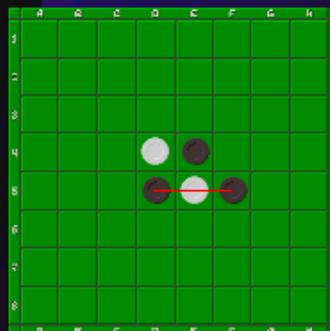
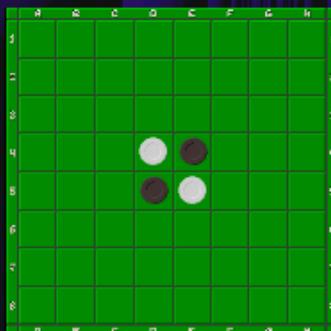
Par convention et à l'inverse du jeu d'échecs, c'est toujours le joueur ayant les pions noirs qui commence.

2 - Déroulement du jeu (1)

A son tour, chaque joueur pose un pion. Pour pouvoir poser un pion, il faut obligatoirement que ce pion entoure en ligne droite un ou plusieurs pions adverses. "Entourer" signifie encadrer un pion ou une rangée de pions adverses entre un de vos pions déjà posés et le pion que vous venez juste de poser. Ces pions doivent tous être sur la même ligne droite continue. Les pions adverses entourés sont retournés et deviennent ainsi de votre couleur.

Exemple :

Le joueur Noir débute la partie. En appliquant la règle énoncée ci-dessus, il peut jouer en F5, E6, C4 et D3. En posant son pion en F5, il encadre entre ce pion et le pion noir déjà présent en D5 le pion blanc se trouvant en E5.



Le pion blanc entouré est alors retourné. On obtient ainsi une rangée de trois pions noirs.

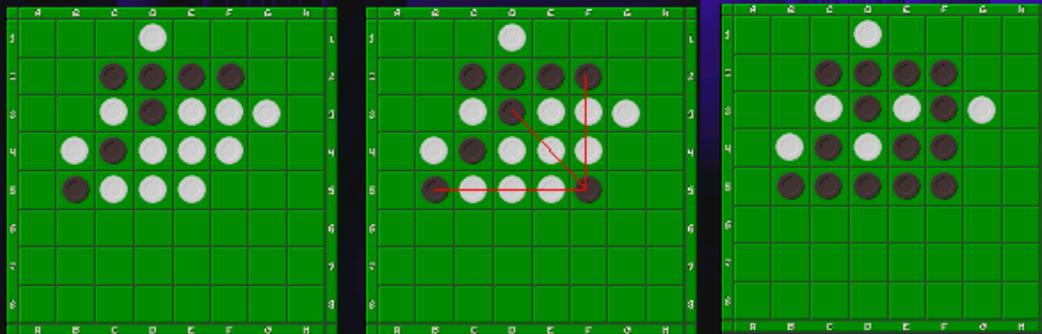
2 - Déroulement du jeu (2)

Pour pouvoir poser un pion, il faut obligatoirement que ce pion entoure un ou plusieurs pions adverses : si c'est impossible, le joueur passe son tour. Mais il est interdit de passer son tour si l'on a la possibilité de jouer.

Si le placement d'un nouveau pion vous le permet, vous pouvez retourner plusieurs rangées de pions adverses à la fois, dans toutes les directions : horizontalement, verticalement, ou en diagonale.

Exemple :

C'est au joueur Noir de jouer. Il pose son pion en F5. Il entoure alors les pions blancs situés horizontalement, verticalement, et en diagonale, tous repérés par la ligne rouge.



Ce coup lui permet de retourner les six pions blancs entourés.

2 - Déroulement du jeu (3)

Sachez cependant que pour retourner une rangée adverse, celle-ci doit être une ligne continue qui ne soit pas interrompue ni par un pion de votre couleur, ni par un espace vide.

Exemples :



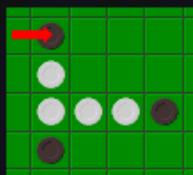
Le pion noir, repéré par la flèche rouge, posé ici ne pourra retourner que le pion blanc repéré par le point rouge.



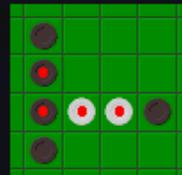
Il n'est possible de poser un pion noir que dans la case repérée par le point rouge.

Afin de pouvoir être retournée, l'une des extrémités de la rangée de pions adverses doit être en contact direct avec le pion qui vient juste d'être posé. C'est pourquoi un pion adverse, qui est entouré par un pion qui vient lui-même d'être retourné, ne peut pas être retourné.

Exemple :



Si on pose un pion noir à l'endroit matérialisé par la flèche rouge ...



... alors seuls les pions noirs marqués d'un point rouge ont été retournés.

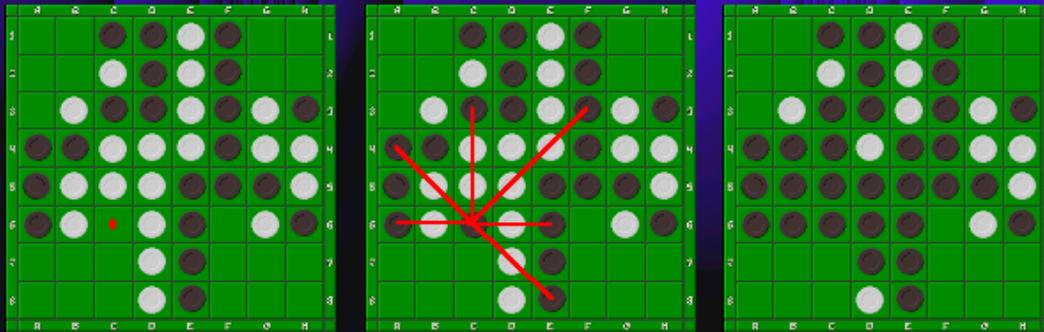
Les pions blancs repérés aussi par un point rouge n'ont pas été retournés car ils ne touchent pas le pion qui vient juste d'être joué.

2 - Déroulement du jeu (4)

Le retournement des pions est géré automatiquement par OTHO. En outre, il n'y a aucune limite en ce qui concerne les directions possibles et le nombre de pions qui peuvent être retournés.

Exemple :

Dans le premier plateau ci-dessous, c'est au tour du joueur Noir de placer un pion. Il joue alors en C6, ce qui lui permet de retourner d'un seul coup huit pions blancs dans six des huit directions possibles. Les pions blancs sont retournés : la main passe ensuite au joueur Blanc.



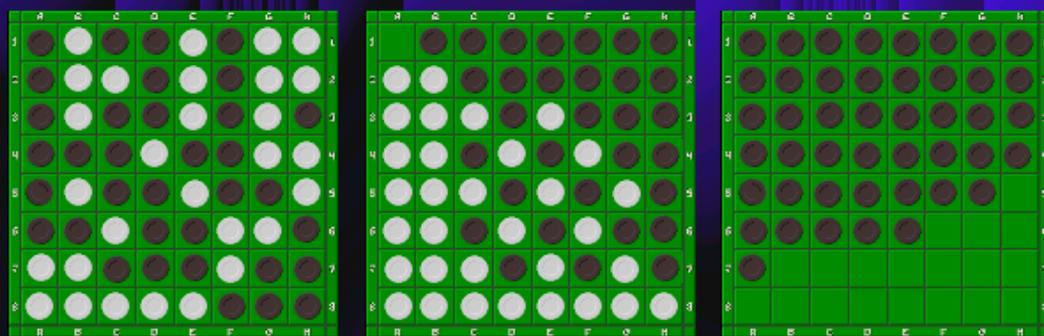
Si il arrive lors du déroulement de la partie qu'un des joueurs ne puisse jouer, parce qu'aucun de ses pions n'encadre de pions adverses, il doit passer son tour et c'est son adversaire qui joue à nouveau.

3 - Issue du jeu

La partie se termine lorsque les soixante-quatre cases du plateau sont remplies, ou bien lorsqu'aucun des deux joueurs ne peut plus jouer, ce qui peut très bien se produire alors qu'il reste des cases vides, comme présenté en exemples ci-dessous.

On compte alors le nombre de pions de chaque couleur, et le vainqueur de la partie est le joueur qui possède le plus de pions de sa couleur sur le plateau. Notons que la partie peut s'achever sur un match nul si les deux joueurs terminent avec le même nombre de pions, ce qui arrive parfois.

Exemples :



Plateau de jeu rempli
Noirs 35 - 29 Blancs

Impossibilité de jouer
Noirs 31 - 32 Blancs

Plus de pions blancs sur le plateau
Noirs 45 - 00 Blancs

4 - Notions de stratégie (1)

Avant d'aller plus loin dans ce chapitre, il est conseillé de jouer quelques parties avec le module d'initiation d'OTHO afin de vous familiariser avec la mécanique de jeu, et ainsi, de mieux comprendre comment appliquer les conseils stratégiques donnés ici. Ces conseils n'ont aucune valeur absolue. Comme pour tout véritable jeu de stratégie, il vous faut adapter vos tactiques selon vos adversaires.

La tentation du débutant est d'essayer systématiquement de retourner le plus possible de pions adverses, et ce dès le début de la partie. Cette stratégie dite de la **MAXIMISATION** aboutit à coup sûr à des désastres contre un joueur expérimenté ou contre OTHO lui-même selon les niveaux de jeux choisis.

Conseil n° 1 :

Excepté dans tous les derniers coups de la partie, où il faut bien évidemment chercher à acquérir le maximum de pions pour prétendre gagner, il n'est pas important d'avoir beaucoup de pions. C'est même généralement un handicap, car cela nuit à sa propre **MOBILITE** (la mobilité d'un joueur étant le nombre de coups possibles qu'il peut jouer).

Conseil n° 2 :

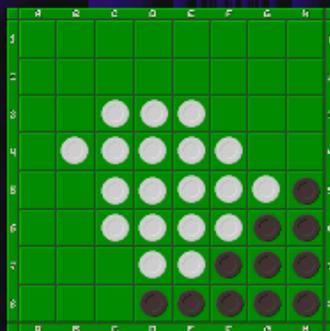
OTHO est en quelque sorte un jeu par "élimination", c'est-à-dire que le premier joueur qui commet une erreur a toutes les chances (!) de perdre la partie. La stratégie maîtresse consiste donc à pousser son adversaire à la faute. Une façon courante d'y parvenir est de réduire sa **MOBILITE**, tout en maintenant la sienne avec des coups tranquilles que l'on pourra jouer à son tour. Un coup tranquille est un coup n'entraînant pas la perte d'une case importante pour le développement de sa propre stratégie.

4 - Notions de stratégie (2)

Conseil n° 3 :

Les quatre cases de coin (A1, H1, H8 et A8) sont des positions stratégiques, car les pions qui s'y trouvent placés ne peuvent plus être retournés. Ce sont des pions stables, sur lesquels on peut s'appuyer pour bâtir des régions stables constituées de pions que l'on conservera jusqu'à la fin de la partie sans que l'adversaire puisse les reprendre. Prendre un coin est donc généralement une excellente opération, mais l'expérience vous prouvera que ce n'est pas une vérité absolue, comme démontre les insertions ou le célèbre piège de Stoner, qui repose sur des sacrifices ou des échanges de coins.

Exemple n° 1 :



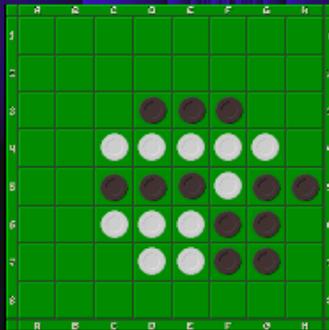
Sur le plateau ci-contre, le pion noir situé dans le coin H8 ne peut plus être retourné et protège de surcroît tout le bloc de pions noirs qui ne pourront plus en aucun cas être ni entourés, et donc ni retournés.

Mais, attention, occuper un ou plusieurs coins ne garantit cependant pas la victoire, et une bonne défense de la part de votre adversaire peut réussir à contrer l'avantage que vous détenez en occupant les coins.

4 - Notions de stratégie (3)

Exemple n° 2 :

Les cases voisines des coins sont elles-aussi très importantes car elles conditionnent toujours la prise du coin visé.



C'est souvent une mauvaise idée que de placer un pion à côté d'un coin vide : vous offrez ainsi à votre adversaire une chance supplémentaire de gagner ce coin. Ainsi, sur le plateau ci-contre et grâce au pion noir placé en G7, le joueur Blanc peut occuper le coin H8.

En revanche, une fois qu'un coin est occupé, les cases voisines peuvent vous servir à construire une riposte.

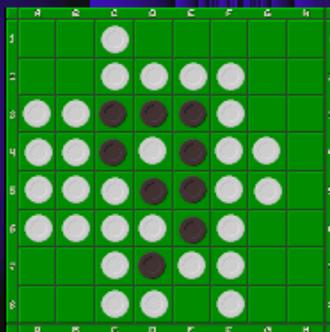
Les cases B2, B7, G7 et G2 sont des cases "dangereuses".

Exemple n° 3 :

Il est parfois possible de bâtir une stratégie permettant de capturer un coin, alors même que votre adversaire n'occupe pas encore une case "dangereuse" (voir page suivante).

4 - Notions de stratégie (4)

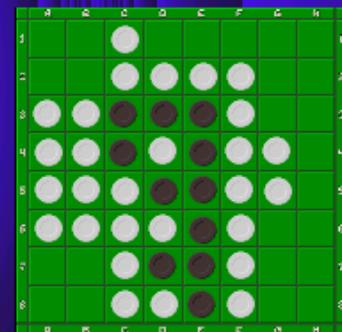
Exemple n° 3 (suite) :



Dans ces plateaux, vous voyez qu'en plaçant son pion en E8, le joueur Noir ne laisse ainsi qu'une seule possibilité au joueur Blanc qui devra poser son pion en B2.

Au tour suivant, le joueur Noir occupera alors le coin A1.

Astucieux, non ?!



Conseil n° 4 :

Il est important d'occuper le centre plutôt que la périphérie du plateau. En effet, regardez les deux plateaux ci-dessus. Les pions blancs entourent presque totalement les pions noirs. Dans cette situation, le joueur Blanc, qui occupe la frontière du jeu, ne peut plus jouer qu'un seul coup, et quel coup catastrophique. Le joueur Noir a par contre toute liberté de jouer vers l'extérieur du jeu (dans le premier plateau, sa mobilité est de 16, alors que celle du joueur Blanc dans le second plateau n'est que de 1).

Réduire et grouper ses pions au centre du jeu est une bonne manière d'augmenter sa mobilité tout en réduisant celle de son adversaire.