

Règles d'Othello

Comment jouer à Othello (Reversi)

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Avoir le plus de pions à sa couleur sur le plateau à la fin de la partie.
- **Mécanique principale** : Encadrer les pions adverses pour les retourner à sa couleur.
- **Condition de victoire** : Compter ses pions quand plus personne ne peut jouer, le plus grand nombre l'emporte.

Installez-vous confortablement, préparez un café, et laissez-moi vous présenter l'un des jeux de stratégie les plus malins qui soit. Othello (aussi appelé **Reversi**) tient dans une phrase célèbre : une minute pour apprendre, une vie pour maîtriser. Vous allez voir, c'est vrai !

Le matériel et la mise en place

Pour démarrer, vous avez besoin de très peu de choses :

- Un **othellier**, c'est le plateau de jeu de 8 cases sur 8 (64 cases au total), généralement vert.
- 64 **pions bicolores**, noirs d'un côté et blancs de l'autre.

Un pion est considéré comme noir si sa face noire est visible, et blanc si c'est sa face blanche qui est sur le dessus. Simple comme bonjour. Chaque joueur garde 32 pions devant lui pour aller plus vite, mais attention : ces pions n'appartiennent à personne. Si votre adversaire n'en a plus, vous lui en passez sans râler.

La position de départ

Au centre du plateau, vous placez 4 pions en quinconce : deux pions noirs sur les cases **e4** et **d5**, et deux pions blancs sur **d4** et **e5**. Les blancs forment une diagonale, les noirs forment

l'autre. Voilà, vous êtes prêts.

Qui commence

C'est toujours **Noir qui ouvre la partie**, puis chacun joue à son tour, sans jamais pouvoir passer volontairement.

Comment poser un pion

C'est le cœur du jeu, et c'est là que ça devient croustillant. Quand vient votre tour, vous devez poser un pion de votre couleur sur une case vide, mais pas n'importe laquelle. Deux conditions à respecter :

- La case doit être **adjacente à un pion adverse**.
- En posant votre pion, vous devez **encadrer** au moins un pion adverse entre le pion que vous venez de poser et un autre pion de votre couleur déjà présent sur le plateau.

Tous les pions adverses ainsi coincés entre deux de vos pions sont **retournés** à votre couleur. Et hop, ils changent de camp ! Les pions ne quittent jamais le plateau, ils se contentent de changer de face.

Les huit directions de capture

Vous pouvez encadrer des pions dans les **huit directions** : horizontale, verticale et les deux diagonales. Et dans une même direction, vous pouvez retourner plusieurs pions à la fois s'ils sont tous alignés entre vos deux pions.

Mieux encore : un seul coup bien placé peut retourner des pions dans **plusieurs directions en même temps**. C'est là que ça devient jouissif, surtout en fin de partie où un coup unique peut renverser dix ou quinze pions d'un coup.

Les pièges à éviter

Attention à deux subtilités que les débutants oublient souvent :

- **Pas de réaction en chaîne** : les pions que vous venez de retourner ne servent pas à

retourner d'autres pions dans la foulée. On retourne, puis on arrête.

- Un pion n'est encadré que si la ligne entre vos deux pions est **pleine et sans case vide**. S'il y a un trou dans la ligne, rien ne se passe.
- Vous êtes **obligé de jouer** si vous pouvez jouer. On ne peut pas refuser un coup pour embêter l'adversaire.
- Si vous ne pouvez vraiment poser aucun pion légal, vous **passez votre tour**, et votre adversaire rejoue.

Petite astuce de testeur : au début, on a envie de retourner un maximum de pions à chaque coup. C'est souvent une mauvaise idée ! Avoir peu de pions en milieu de partie laisse plus d'options pour la suite.

[IMAGE_MATERIEL]

Les coups possibles au premier tour

Noir ouvre la partie avec quatre coups possibles, tous parfaitement symétriques : **f5**, **e6**, **c4** ou **d3**. Peu importe lequel vous choisissez, le résultat sera identique. Pas besoin de se gratter la tête pour ce premier coup.

Blanc, en revanche, a déjà un vrai choix stratégique à faire parmi trois coups différents selon ce qu'a joué Noir. Et c'est là que la partie commence vraiment à se dessiner.

Un conseil stratégique précieux

Les cases les plus convoitées sont les **coins** (a1, a8, h1, h8). Un pion placé dans un coin ne peut JAMAIS être retourné de toute la partie, parce qu'il est impossible de l'encadrer. Prendre un coin, c'est de l'or massif.

À l'inverse, méfiez-vous comme de la peste des cases juste à côté des coins (les cases dites **X** en diagonale, et **C** sur les bords). Y poser un pion offre souvent le coin à votre adversaire sur un plateau d'argent. Si vous aimez les jeux de stratégie pure, allez aussi jeter un œil aux [Règles des Échecs](#) ou aux [Règles du jeu de dames](#), vous retrouverez cette même logique de contrôle du plateau.

La fin de la partie et le décompte

La partie s'achève quand **plus aucun joueur ne peut jouer**. Dans la grande majorité des cas, cela arrive quand les 64 cases sont pleines. Mais il peut arriver que la partie se termine plus tôt : par exemple si tous les pions du plateau sont devenus d'une seule couleur après un retournement massif, ou si plus aucune case légale n'est disponible pour personne.

Le comptage des points

On compte simplement les pions de chaque couleur sur le plateau. Le joueur qui en a le plus gagne. S'il reste des **cases vides** (dans le cas d'une fin anticipée), elles sont attribuées au vainqueur pour calculer le score final.

Situation	Pions Noirs	Pions Blancs	Cases vides	Score final
Partie classique	34	30	0	Noir gagne 34 à 30
Fin anticipée (vide donné au gagnant)	34	29	1	Noir gagne 35 à 29
Balayage total	64	0	0	Noir gagne 64 à 0

Un score de 64 à 0 s'appelle un **balayage** ou un **wipe-out** : c'est très rare et très impressionnant à voir.

[IMAGE_FIN]

Nos conseils pour bien démarrer

Avant de lancer votre première partie, voici quelques réflexes qui vont vous faire gagner plus souvent :

- **Jouez la mobilité** : avoir peu de pions au milieu de partie est souvent une force, car cela limite les possibilités de l'adversaire.
- **Visez les bords stables** : les pions placés sur les bords sont bien plus difficiles à retourner que ceux du centre.
- **Ne vous précipitez pas sur les gros retournements** : un coup qui retourne 8 pions en

début de partie est souvent un piège qui va vous coûter cher plus tard.

- **Pensez à faire passer votre adversaire** : si vous arrivez à le priver de coups légaux, il doit passer son tour et vous rejouez. C'est redoutable !

Et voilà, vous savez tout. Othello est le genre de jeu qu'on sort pour une partie rapide et qu'on finit par rejouer dix fois dans la soirée. Si vous aimez les jeux de réflexion en duel, essayez aussi [Mindbug](#) pour quelque chose de plus explosif, ou [Turing Machine](#) si vous êtes amateur de pure déduction logique. Bonnes parties !