

Reversi

RÈGLES DU JEU

Un jeu de stratégie
aux multiples rebondissements

Dès 7 ans
2 joueurs

CONTENU DE LA BOÎTE :

- Un plateau de 64 cases avec grille de jeu en feutrine
- Un sachet de 64 pions réversibles noirs et blancs
 - Une règle du jeu



BUT DU JEU

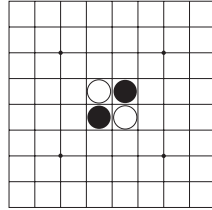
REVERSI se joue sur un plateau de 64 cases, avec des pions bicolores, noirs d'un côté et blancs de l'autre.

Deux joueurs s'affrontent dans le but de conquérir le plateau de jeu en apposant le plus de pions de sa couleur. La partie s'achève lorsque les deux joueurs ne peuvent plus poser de pions et ce même si les 64 cases ne sont pas occupées.

Chaque joueur dispose de 32 pions au début de la partie, soit noirs soit blancs. Le joueur gardera sa couleur tout au long du jeu, et il posera donc ses pions avec la face correspondante à sa couleur visible.

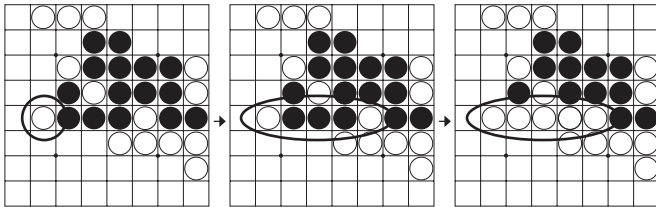
PRÉPARATION DU JEU

La partie commence toujours avec la même disposition : chaque joueur dispose deux pions de sa couleur.



Chacun son tour, les joueurs doivent poser un pion de sorte qu'il entoure les pions de la couleur adverse afin de pouvoir retourner les pions et les faire basculer dans sa couleur. Le terme « entourer » signifie apposer un pion de chaque côté d'une couleur adverse.

Les pions deviennent alors de la couleur entourée.



DÉROULEMENT DU JEU

- Les pions noirs commencent.
- Pour jouer, il faut obligatoirement que ce pion entoure un ou plusieurs autres pions de la couleur adverse. Dans le cas contraire, le joueur passe son tour. En revanche, il est interdit de passer son tour si on a la possibilité de jouer.
- Il est possible de retourner plusieurs rangées de pions adverses si la position du pion que vous posez le permet. Figure A
- Une rangée adverse ne peut être retournée qu'à la condition qu'elle soit continue et qu'elle ne soit pas interrompue par un pion de votre couleur ou un espace vide. Figure B

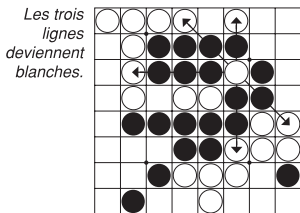


FIGURE A

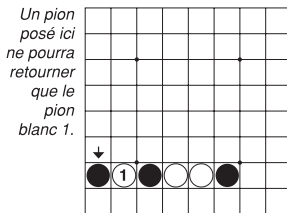
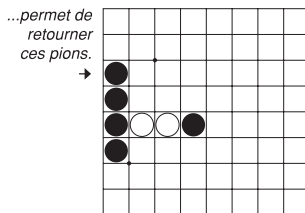
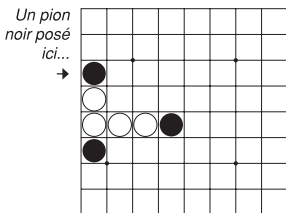


FIGURE B

- Un contact direct entre votre pion et la rangée adverse est obligatoire pour que vous puissiez la retourner.



- Il est impératif de retourner tous les pions d'une rangée même si cela n'est pas à votre avantage.
- Si un joueur retourne un pion qui ne doit pas l'être ou s'il oublie de le retourner, l'erreur peut être corrigée tant que l'autre joueur n'a pas joué son coup. Bien noté qu'un pion ne peut plus être déplacé dès que l'action de retourner les pions adverse est engagée.

FIN DE LA PARTIE

Si un des joueurs n'a plus de pions mais qu'il peut encore jouer et que son adversaire en possède encore ; ce dernier se retrouve dans l'obligation de lui donner des pions et ce jusqu'à ce que l'un des joueurs ne puisse plus jouer.

La partie se termine dès que les deux joueurs ne peuvent plus poser de pions. Il faut alors compter les pions sur le plateau. Le joueur ayant la couleur majoritaire sur le plateau remporte la partie.

Les 64 cases du plateau ne sont pas forcément occupées par un pion pour que la partie soit terminée.

EXEMPLE DE PARTIE :

Le joueur avec les pions noirs commence.

Il peut poser un pion sur les cases A, B, C ou D pour entourer et retourner un pion blanc.

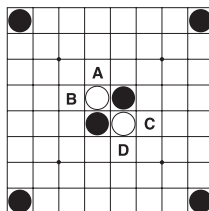


FIGURE 1

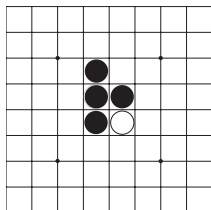


FIGURE 2

Mettons que le joueur avec les pions noirs pose un pion sur la case A. Le pion blanc entouré par deux pions noirs est retourné et devient noir.

C'est au joueur avec les pions blancs de jouer.

Il peut poser un pion sur les cases E, F ou G pour entourer et retourner un pion noir.

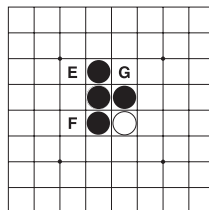


FIGURE 3

Si le joueur aux pions blancs pose son pion sur la case E, il retourne le pion noir entouré par deux pions blancs.

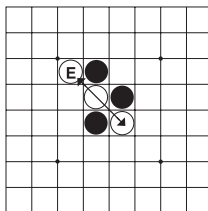


FIGURE 4

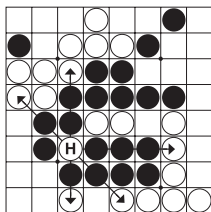


FIGURE 5

Le jeu continue : chaque joueur s'efforce de retourner le plus possible de pions adverses à chaque tour de jeu. Examinez la figure 5 : le pion blanc posé sur la case H permet d'entourer cinq rangées de pions noirs d'un seul coup.

Remarque :

Les pions noirs encadrés d'un cercle sur la figure 6 n'ont pas été retournés : ils ne sont pas en ligne droite par rapport à la case H.

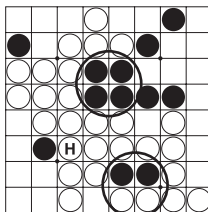


FIGURE 6

UN CONSEIL UTILE :

Lorsque vous jouez un pion qui permet de retourner dans plusieurs directions, gardez le doigt dessus pour être bien sûr que les pions adverses retournés sont bien en ligne droite et éviter toute contestation.

DÉCOMPTE DES POINTS :

Pour connaître la force du vainqueur par rapport à celle de son adversaire, il suffit d'une simple soustraction ;

Par exemple :

Le joueur aux pions noirs a 37 pions sur le plateau

Le joueur aux pions blancs n'a que 27 pions sur le plateau

Le joueur aux pions noirs gagne de 10 points

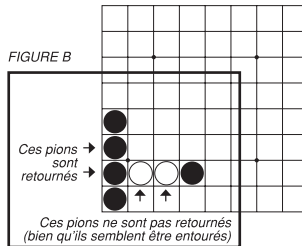
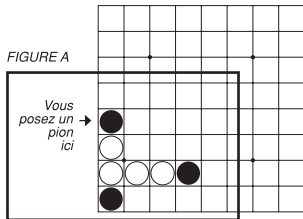
Notez tous vos scores :

Vous mesurez vos progrès avec précision et pourrez comparer votre force avec celle d'autres joueurs. Au lieu de compter les points par partie, vous pouvez également jouer en deux manches et la belle.

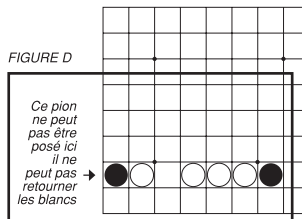
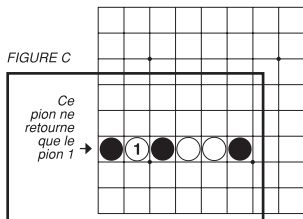
Il est également possible de déterminer un certain nombre de points à atteindre pour gagner. Par exemple, au bout de plusieurs parties, le premier joueur qui obtient 100 points en additionnant le nombre de ses gains est déclaré vainqueur.

QUELQUES PRÉCISIONS :

1. Vous ne pouvez retourner les pions de l'adversaire qu' aussitôt après avoir valablement posé sur le plateau un de vos pions. Les pions retournés doivent être en ligne droite par rapport au pion que vous venez de poser : voyez les dessins ci-dessous.



2. Une rangée doit être continue et formée de pions de la même couleur pour être entourée et retournée. Elle ne doit pas contenir de case vide ou de pion d'une autre couleur.



3. Tous les pions entourés doivent être retournés.

4. Il est interdit de poser un pion qui ne permette pas de retourner immédiatement un pion adverse.

5. Une fois posé, aucun pion ne peut être déplacé vers une autre case que celle qu'il occupe. Il peut, bien sûr, être retourné ; mais il reste sur la même case.

6. S'il ne vous est pas possible de poser un pion qui permette de retourner un ou plusieurs pions adverse, vous passez votre tour.

7. Si vous êtes à court de pions, votre adversaire doit vous donner l'un des siens pour vous permettre de jouer.

8. Si vous vous apercevez que vous avez retourné des pions adverses par erreur, ou au contraire que vous avez oublié de retourner des pions adverses, vous pouvez rectifier votre erreur avant que votre adversaire ait joué. S'il a déjà joué, les pions restent tels que vous les avez laissés.

STRATÉGIE :

Avant de lire les conseils suivants, faites plusieurs parties de Reversi pour avoir une opinion personnelle sur le jeu.

Les joueurs expérimentés eux-mêmes ne sont pas entièrement d'accord sur les tactiques à suivre pour assurer le déroulement idéal d'une partie. De plus, chaque adversaire implique une stratégie différente. Vous devez néanmoins connaître les avantages et les inconvénients qui résultent de la position des pions sur les certaines cases du plateau de jeu.

Quelques avantages que vous devez connaître :

- Jouer le premier donne un léger avantage ; il est donc souhaitable de tirer au sort le premier à jouer. Le perdant de la précédente partie commence obligatoirement la partie suivante.
- Un pion placé dans l'un des quatre coins du plateau ne peut pas être retourné, puisqu'il est impossible de l'entourer. Il peut toutefois servir à entourer les pièces adverses dans trois directions. L'occupation d'un coin a donc une grande importance et donne un net avantage sur l'adversaire.
- Les pions placés sur les cases qui bordent le plateau sont en relative sécurité. Ils ne peuvent être entourés que dans deux directions, à leur droite ou à leur gauche. Mais ils peuvent servir à entourer dans cinq directions.

Regardez la figure 7 :

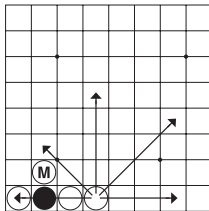


FIGURE 7

Le pion blanc M ne peut pas retourner le pion noir qui est sous lui, puisqu'il est impossible de l'entourer. En revanche, un pion noir posé au-dessus du pion blanc M provoque son retournement.

- Un bloc compact de la même couleur, solidement appuyé sur un coin ou un côté du plateau, assure souvent la victoire.
- Les cases adjacentes aux coins présentent un certain intérêt. Si vos pions les occupent, elles affaiblissent la position stratégique des coins.

Deux erreurs que vous devez essayer d'éviter :

- Ne posez pas vos pions dans les quatre rangées de cases qui précèdent celles qui bordent le plateau de jeu ; ces rangées constituent une zone de danger permanent. Si l'un de vos pions se trouve dans cette zone, il provoquera à coup sûr l'installation de votre adversaire sur les cases qui bordent le plateau de jeu ou même dans un coin. Figure 8

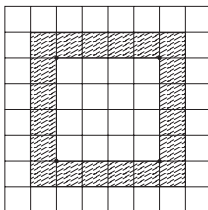


FIGURE 8

- Ne soyez pas obsédé par ces actions spectaculaires. Généralement l'adversaire vous rend la pareille dès le coup suivant. Réfléchissez avant de jouer, pour essayer de préparer deux ou trois coups à l'avance : un jeu apparemment moins brillant peut être plus efficace.

Handicap :

Un bon joueur est trop nettement avantagé par rapport à un débutant pour que la partie soit intéressante. Il se soumettra donc à un handicap en donnant à son adversaire, dès le début de la partie, les quatre coins du plateau, comme sur la figure 9. On peut bien sûr réduire le handicap à trois, deux, voire un seul coin, en proportion des capacités relatives des deux joueurs.

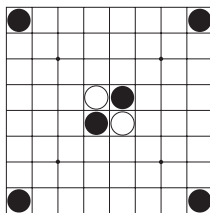


FIGURE 9

Vous remarquerez que la physionomie du plateau de jeu se modifie complètement à chaque tour. Vos chances de gagner se modifient de même.

Ce suspense constant permet à chaque joueur de croire jusqu'au dernier moment à sa victoire.