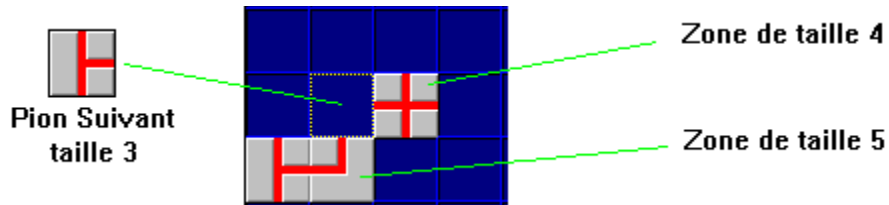




connectées. La longueur correspond donc à la longueur totale du trait formé par la série des pions connectés.



*Exemple 1: En plaçant son pion de taille 3 à l'emplacement indiqué, le joueur rouge connecte les différentes zones pour former une zone unique plus large, de taille 12 (4 + 5 + 3).*

L'intérêt de ces raccords est de former une zone plus forte, car en cas de connexion avec une zone adverse il y a conflit, réglé suivant la longueur des zones du joueur et de l'adversaire.

### **Gestion des conflits**

En cas de conflit (connexion avec une zone adverse), les règles sont les suivantes:

#### Première phase:

Connexion du pion du joueur avec toutes les zones de sa propre couleur, ce qui détermine la force de sa zone (longueur du chemin du joueur).

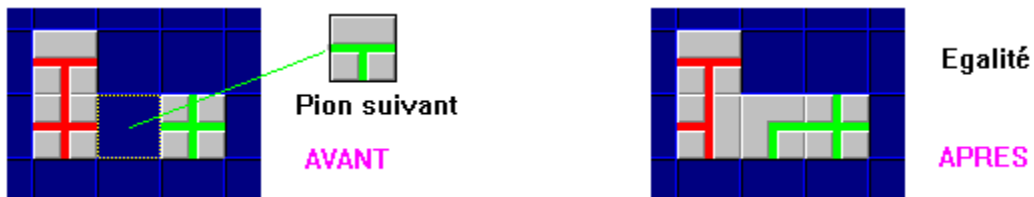
#### Deuxième phase: règlement du conflit

Si une zone est plus forte que toutes les autres, elle les absorbe. (changement de la couleur des pions).



*Exemple 2: En jouant la case indiquée, le joueur vert constitue une zone de taille 8, supérieure à la zone de taille 7 de rouge. Il absorbe donc la zone rouge.*

En cas d'égalité (la zone du joueur a la même force que la ou les zones les plus fortes de l'adversaire) les connexions sont coupées entre ces zones de taille identique.



*Exemple 3: En jouant la case indiquée, le joueur vert constitue une zone de taille 7, égale à la zone de taille 7 de rouge. Les connexions sont coupées et chaque joueur se retrouve avec une zone de taille 6.*

#### Conflit multiple:

Lorsque la pose d'un pion génère des conflits avec plusieurs zones adverses, les conflits sont réglés zone par zone en commençant par la zone adverse de longueur la plus élevée. Ceci signifie que pour absorber une zone adverse, il faut constituer une zone plus forte que la plus forte de l'adversaire, sans considérer comme prises ses zones les plus faibles.



*Exemple 4: Si vert joue la case indiquée, il perd le conflit. En effet, bien que constituant une zone de taille 6 supérieure au pion isolé rouge de taille 2, il est d'abord absorbé par la zone rouge de taille 7.*

#### Conflit multiple avec égalité:

Lors d'un conflit multiple avec égalité la force de chaque zone n'est pas modifiée tant que tous les autres conflits ne sont pas résolus, malgré la coupure de la connexion provoquée par l'égalité.



*Exemple 5: Si vert joue la case indiquée, il absorbe le pion isolé de taille 3 de rouge, bien qu'ayant perdu 2 connexions suite au conflit multiple avec égalité l'ayant opposé aux pions rouges de taille 4. A noter que c'est grâce à cette règle que, après l'un des deux conflits d'égalité avec un pion rouge de taille 4, vert n'a pas perdu l'autre conflit car la force de sa zone est toujours restée de 4.*

#### Résumé

Retenez donc simplement que la force de votre zone s'établit après la connexion avec vos propres pions. Puis établissez la force de maximale de votre adversaire en cas de conflit. Si vous êtes plus fort, vous absorbez toutes zones adverses connectées, si vous êtes plus faible, vous perdez votre zone. En cas d'égalité, vous absorbez malgré tout les éventuelles zones adverses plus faibles.

Vous verrez en jouant en pratique que ces règles sont en fait simples et intuitives bien qu'elles soient difficiles à exprimer. Vous n'aurez pas non plus à calculer mentalement la taille d'une zone assez longue, pour savoir par exemple si elle est supérieure ou inférieure à celle de l'adversaire, car le programme vous l'indique à la demande à l'aide d'un simple clic de souris (voir plus loin).

#### Présentation du programme

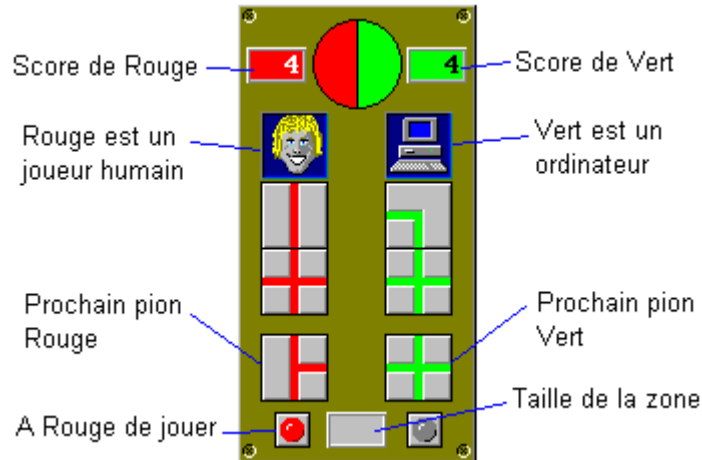
Le programme ESOPE se présente sous la forme d'un plateau de jeu muni en plus de 5 boutons poussoirs (Nouveau, Retour, Options, A propos, Fin), un tableau de contrôle regroupant les principales informations utiles au jeu.

Pour jouer, il suffit de se placer sur une case vide du plateau de jeu, lorsque c'est à votre tour de

jouer, et de valider votre choix en cliquant sur le bouton gauche de la souris.

### **Tableau de contrôle**

le tableau de contrôle se présente sous la forme suivante:



Les informations concernant le joueur rouge sont représentées en colonne à gauche du tableau de contrôle et celles de vert sont à droite.

Le score de chacun des joueurs est indiqué dans deux cases du tableau de contrôle. La couleur de chaque case correspond à celle du joueur concerné. Le score est aussi représenté de façon plus visuelle à l'aide d'un classique 'camembert'.

Une icône indique pour chaque couleur de quel type de joueur il s'agit, soit d'un joueur humain (vous par exemple), soit d'un adversaire informatique (le programme). Trois icônes différents sont possibles pour l'ordinateur, selon le niveau de difficulté. Le choix de la force de l'adversaire et de la couleur de chaque joueur s'effectue dans le menu options (voir plus loin).

On trouve ensuite, pour chaque joueur, le 'tas' des pions visibles. Le prochain pion de chacun se trouve en bas du tas. Après avoir joué, les pions descendent d'un cran dans le tas et un nouveau pion apparaît en haut.

Deux diodes électroluminescentes sont visibles sur le bas du tableau de contrôle. Celle qui est allumée indique la couleur du joueur qui a le trait (celui qui doit jouer).

Une case grise est visible entre les deux diodes électroluminescentes. Elle contiendra la taille (longueur) d'une zone lorsque vous souhaiterez la connaître. Pour cela, il suffit de se placer, sur le plateau de jeu, sur une case quelconque de la zone dont vous voulez connaître la longueur. En cliquant sur le bouton gauche de la souris, la taille de la zone apparaît dans la case grise, quelle que soit la couleur de la zone. Cette indication n'est donnée que lorsque la zone est active, à savoir lorsqu'il existe encore au moins une connexion disponible susceptible de modifier la longueur de la zone (donc pas pour les zones complètement fermées).

### **Boutons poussoirs**

Cinq boutons poussoirs sont visibles en bas de l'écran.

L'appui sur un bouton poussoir avec la souris permet de réaliser la fonction correspondante.

Nouveau Pour recommencer une nouvelle partie.

Retour Permet de revenir d'un ou de plusieurs coups en arrière. Utile lorsque vous avez mal estimé la taille d'une zone, ou pour sauver une situation délicate.

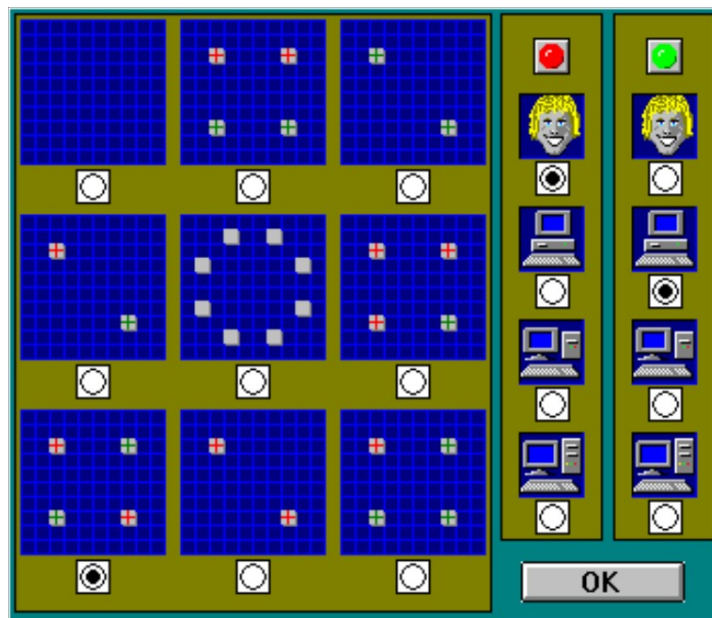
Options Ouvre une fenêtre qui permet de définir les différentes options du jeu (voir ci-après).

A propos Ouvre une fenêtre qui indique un petit message de l'auteur.

Fin Permet de quitter le programme (déjà?).

### **Options**

La fenêtre d'options permet de régler les principaux paramètres du jeu. Elle se présente de la façon suivante:



Sur la gauche de la fenêtre sont représentées différentes possibilités de plateau de jeu initial. En effet, Esope ne commence pas la partie avec un plateau de jeu obligatoirement vide. En pratique un plateau de jeu vide au départ n'est pas conseillé, car cela laisse trop de place au hasard. Le joueur rouge, qui commence la partie, peut, dans ce cas, ne pas trouver de place pour son premier pion qui ne soit pas systématiquement capturé par l'adversaire. Lorsque chaque joueur possède au moins une zone au départ, il peut s'y accrocher sans risque d'être directement absorbé. Plus le nombre de zone de chaque joueur est important dès le départ, plus la partie risque d'être agressive. Certaines configurations initiales sont volontairement déséquilibrées (plus de zones d'une couleur que de l'autre) pour permettre un jeu avec handicap.

Chaque joueur possède au début du jeu un nombre identique de pion de chaque type. Ce nombre dépend de la configuration initiale du plateau de jeu, car le nombre de cases vides restant à jouer diffère selon le cas.

Pour un jeu initialement vide chacun dispose de 50 pions:  
un exemplaire de chaque pion de taille 1 (soit 4 pions),  
trois exemplaires de chaque pion de taille 2 (soit 18 pions),  
cinq exemplaires de chaque pion de taille 3 (soit 20 pions),  
huit exemplaires de pions '+' de taille 4.

Lorsque la configuration initiale du jeu comprend 2 ou 4 cases '+', c'est que chaque joueur a perdu un ou deux pions '+' de son compte initial. Il ne lui sera attribué que 7 ou 6 pions '+' dans la suite de la partie.

La configuration centrale est un peu particulière. Dans ce cas chaque joueur dispose au départ de ses 8 pions '+' mais de aucun pion de taille 1.

La partie droite de la fenêtre options permet de définir quels sont les joueurs qui s'opposent. Pour chaque couleur vous pouvez décider s'il s'agit soit d'un joueur humain (vous par exemple) soit d'un joueur informatique (le programme joue). Le programme dispose de trois niveaux de difficulté, différenciés par un icône d'ordinateur plus ou moins puissant. L'icône au bas de la colonne correspond au niveau le plus élevé, mais aussi à des temps de réponse plus longs (qui dépend en pratique de votre ordinateur). Vous pouvez utiliser n'importe quelle combinaison, par exemple deux joueurs humains, ou deux adversaires informatiques, chacun d'un niveau différent. La modification des joueurs est possible même en cours de partie, ce qui vous permet de changer de couleur avec l'adversaire, ou de modifier le niveau, sans recommencer au début de la partie.

### **Evolution du programme**

Les adversaires proposés ne sont pas très coriaces dans cette version, à mon goût, mais ils vous permettront de comprendre et, j'espère, d'apprécier toute la subtilité du jeu. Si vous souhaitez disposer d'adversaires plus difficiles à battre, tout en encourageant l'auteur à poursuivre son expérience de diffusion de jeux de réflexion par le biais du SHAREWARE, une modeste contribution (minimum 30 FF) est demandée. En joignant à votre versement une enveloppe timbrée et libellée à vos noms et adresse (condition impérative), vous recevrez une autre production de l'auteur (un seul choix à préciser)

ICARE: programme Freeware, proposant de résoudre des problèmes de fins de partie d'othello. La version actuelle (1.02) propose plus de 5500 problèmes, du type 'Noir joue et gagne' avec une seule solution possible. Toutes les parties sont issues de tournois internationaux et l'historique de la partie est visible (comment ils en sont arrivés là). Ce programme est recommandé par la FFO (Fédération Française d'Othello) à laquelle l'auteur adhère depuis quelques années. Il est actuellement disponible et nécessite un ordinateur compatible PC sous Windows 3.X avec une carte VGA au minimum.

ESOPE: version améliorée en ce qui concerne le niveau des adversaires proposés. A l'heure actuelle (Février 1994) cette version un peu plus performante est à l'état de prototype. Si vous choisissez cette option, vous devrez peut-être patienter jusqu'à l'été 1994, date limite que je me suis fixée pour la sortie de cette version. Toute suggestion ou commentaire sur Esope qui me parviendra avant cette date sera vivement appréciée.

?????: Futur programme Shareware de l'auteur, dans le thème jeu de réflexion, pour PC sous Windows. Ce programme ne verra le jour que pour autant que l'expérience SHAREWARE de Esope s'avère positive. Si vous choisissez cette option, soyez patients, car la mise au point d'un programme de qualité nécessite du temps (fin 1994 semble raisonnable). Au cas où le succès d'Esope reste mitigé et ne m'encourage pas à poursuivre l'expérience, je m'engage cependant à vous envoyer la version améliorée d'Esope en lieu et place de ce futur programme.

Pour contacter l'auteur ou effectuer votre versement, veuillez adresser votre courrier à

**Luc Rivière  
15, rue Henri Dunant  
29490 GUIPAVAS**

Bon amusement !