

## REVERSI

EUROPE

**A partir de**

12 ans

**Effectif +/- :**

2 minimum

**Durée :**

20 min

**Epoque / Pays / Type :**

XIX / Angleterre / stratégie

**Historique :**

Inventée dans les années 1880 par l'anglais Waterman, le REVERSI reste cantonné à l'Angleterre et tombe dans l'oubli au début du XXe siècle. Relancé par les Japonais et commercialisés en France dans les années 70 sous le nom d'Othello, il connaît alors un immense succès. La fédération d'Othello organise régulièrement des championnats au niveau mondial.

**But du Jeu**

Avoir plus de pions à sa couleur que son adversaire quand les 64 cases de jeu sont remplies

**Matériel :**

1 plateau de 8 x 8 cases - 64 pions ayant 2 faces de couleurs différentes

**Déroulement**

En position de départ, chacun choisit une couleur et les noirs commencent.

**/ Règles :**

À son tour de jeu, chaque joueur pose un pion sur le plateau.

Tout pion posé doit obligatoirement permettre de retourner un ou plusieurs pions adverses. Si on ne peut retourner aucun pion adverse, on passe son tour.

Pour pouvoir être retourné, un pion doit être encadré par deux pions adverses, celui qui vient d'être joué et un qui est déjà présent sur le plateau ([fig. 1 et 2](#)).

Il est possible en posant un pion de retourner des pions adverses dans plusieurs directions à la fois ([fig. 1 et 2](#)).

en cours de partie, il arrive que des pions soient encadrés par des pions adverses et ne soient pas retournés, faute d'être en contact direct avec le pion qui vient d'être joué ([fig. 1 et 2](#)).

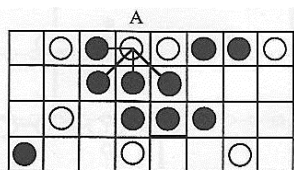
**9**
**Fin de la partie :**

la partie s'achève lorsque les 64 cases du jeu sont occupées ou qu'aucun des deux joueurs ne peut plus retourner de pions.

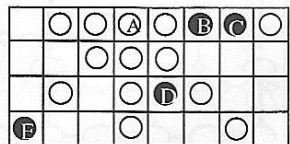
Celui qui possède le plus de pions à sa couleur gagne la partie. Il peut arriver parfois qu'un joueur retourne tous les pions de l'adversaire, il est déclaré vainqueur.

**Variante :**

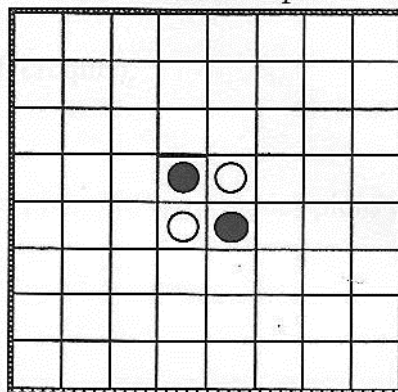
-



**Fig. 1** En posant le pion A, le joueur qui a les blancs va pouvoir retourner 6 pions noirs.



**Fig. 2** Blanc vient de retourner les pions qu'il a gagnés. Les pions B, C, D et E ne sont pas retournés, faute de contact direct du pion A avec eux.

**Position de départ**




Espace Jeux :

# SPECIAL JEUX DU MONDE :

