

Havannah

de Christiaan Freeling

Jeu de damier pour 2 personnes
Jeux Ravensburger® No. 604 5 126 5

Matériel: 1 damier, 55 pions noirs et 55 pions rouges.

Havannah est un nouveau jeu dont les règles sont toutes simples. C'est pourquoi, dès le début, on peut faire des parties passionnantes. Mais plus on joue, plus ce jeu gagne en profondeur et arrive ainsi à captiver même le champion.

Règle du jeu

On joue sur les 169 points concaves d'intersection des lignes. Chaque joueur reçoit tous les pions d'une couleur. La couleur a été tirée au sort. Ce sont les rouges qui commencent.

Quand le jeu commence, le damier est vide. A tour de rôle, les joueurs placent un pion sur un point libre. On ne prend pas et on ne déplace pas les pions. Mais par habitude, on parle quand même de «coups».

But du jeu

Le gagnant est celui qui le premier a réussi à former un «cercle», un «pont» ou une «fourchette».

Figures gagnantes

Chacune de ces figures exige une suite fermée, c'est à dire que les pions se touchent, sans vide entre eux et sans être coupés par la couleur adverse.

Un **cercle** est une suite fermée qui enferme au moins un point. Un cercle peut avoir n'importe quelle forme ou n'importe quelle grandeur. La figure 1 montre à droite en haut le plus petit cercle possible, et au milieu du damier un plus grand.

Remarque importante: Il est indifférent que les points enserrés par le cercle soient occupés et par qui.

Un **point** est une suite fermée entre deux **points d'angle**, quels qu'ils soient. La figure 1 montre à gauche un pont noir.

Une **fourchette** est une suite fermée qui relie ensemble trois côtés, quels qu'ils soient. Les points d'angle ne font pas partie des côtés, c'est pourquoi ils sont marqués spécialement sur le damier.

La figure 1 montre à droite une fourchette rouge. Les pions marqués d'un X se trouvent sur trois côtés différents. Dans cet exemple, les côtés sont l'un à côté de l'autre, mais ce n'est pas obligatoire. Le point d'angle A n'est ici qu'un point de liaison. Un pion sur le point B remplirait le même office.

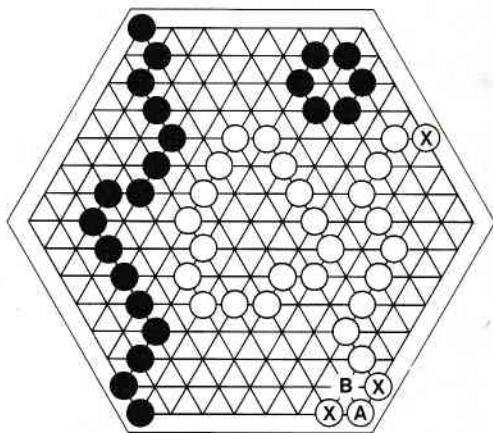


Fig. 1

Stratégie et tactique

Indications sur les différentes formes. Les passages suivants sont destinés à aider le débutant à pénétrer plus rapidement dans les finesses du jeu.

A cet effet quelques recommandations:

- Jouez d'abord sur un damier réduit, de 91 points, en n'utilisant pas les deux lignes extérieures ou en les couvrant.
- Essayez de jouer chaque jeu d'après une stratégie. Ceci est difficile pour les débutants, mais il est préférable de perdre une fois parce qu'on n'a pas la bonne stratégie plutôt que de gagner sans savoir pourquoi.

Au Havannah les efforts des joueurs se portent toujours dans deux directions complètement différentes: la sûreté ou la rapidité. Comme celui qui réussit à faire le premier un pont, un cercle ou une fourchette remporte la victoire, il est évident que le joueur qui a besoin à cet effet du plus petit nombre de coups, a l'initiative en main. On pourrait donc penser que le plus court chemin est de la meilleure stratégie. Mais examinez la figure 2.

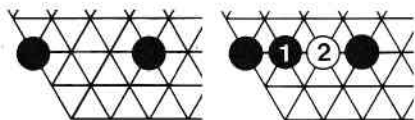


Fig. 2

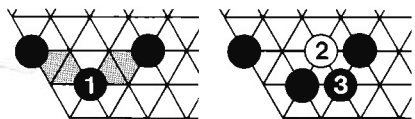


Fig. 3

Si les noirs veulent relier leurs deux pions par le plus court chemin, ils doivent placer un pion sur l'un des deux points du milieu. En ripostant, les rouges peuvent occuper le deuxième point et empêcher la suite de se faire, quelles que soient les tentatives ultérieures des noirs.

Mais si les noirs jouent comme dans la figure 3, ils forment une suite relativement sûre qu'on appelle une **suite de losanges**. Si les rouges jouent sur 2, les noirs font la suite avec 3 et vice versa. Les rouges se garderont de faire ainsi le jeu des noirs.

Les noirs devront donc toujours jouer deux pions, pour former une suite, mais à temps voulu. Cet exemple typique montre que la sûreté et la rapidité exigent dans ce jeu des chemins presque toujours différents. Ce qu'on est convenu d'appeler des cadres constituent un autre exemple.

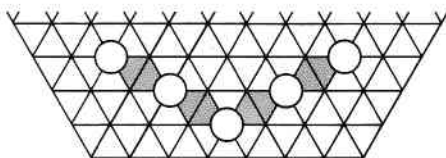


Fig. 4

Un **cadre** est une figure particulière des pions, à savoir une figure qui n'est pas encore fermement délimitée (cercle, pont, fourchette) mais qui ne peut plus être coupée. Un cadre garantit pour l'avenir une figure gagnante. Il ne s'agit plus ensuite que d'être assez rapide. La figure 4 montre un cadre de fourchette formé uniquement de suites de losanges.

Pour une fourchette, il faut au moins 10 pions, pour un pont au moins 8, et pour un cercle au moins 6. Par contre, pour un cadre de fourchette, on n'a besoin que de 4 ou 5 pions, pour un cadre de pont d'au moins 6 (y compris les points d'angle) et pour un cadre de cercle d'au moins 7.

Pour un cadre « haut », on a besoin de moins de pions que pour un cadre « bas », (« haut » signifiant près du milieu du damier, et « bas » près des côtés). Mais pour compléter la figure visée, on a besoin dans un cadre haut de plus de pions que dans un cadre bas — alors là encore l'opposition entre la sûreté et la rapidité.

Au Havannah il y a essentiellement **trois stratégies**:

1. La stratégie de l'araignée tend à occuper dès le début des positions au milieu et à partir du haut, de couper les positions de l'adversaire. En même temps on utilise cette force du milieu pour créer des menaces supplémentaires d'encerclement. Ce faisant on gagne en rapidité, parce que l'adversaire doit consacrer des coups à sa défense.
2. La stratégie du serpent poursuit un but exactement opposé: On joue en profondeur, le long des côtés. On aura ainsi l'initiative parce que de là on peut lancer plus rapidement des menaces. Mais par contre ces positions sont plus vulnérables et il faut s'attendre à ce que des groupes soient coupés ou «tués».
3. La stratégie du milieu tente d'emprunter aux deux stratégies précitées ce qu'elles ont de meilleur. On joue les coups d'ouverture le long des quatrième et cinquième lignes.

En jouant au Havannah il faut chercher à remporter la victoire. Les parties nulles sont théoriquement possibles, mais ça n'est encore jamais arrivé. Il n'existe pas non plus d'indice prouvant que l'avantage des rouges dû au premier coup ait quelque conséquence.

Bonne formation

On entend par là le fait de bâtir ses positions de telle sorte qu'elles contiennent des possibilités supplémentaires de menace, permettant ainsi au joueur de gagner en rapidité.

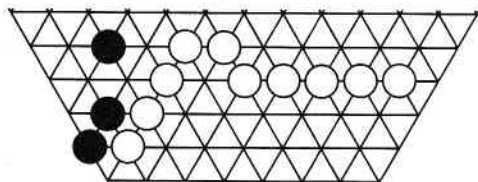


Fig. 5a

Au stade du jeu montré sur la figure 5 a les noirs ont en un autre endroit du plan un ca-

dre, auquel il ne manque plus que trois pions pour être complet. Les rouges doivent donc créer des menaces «en un» ou «en deux» pour garder l'initiative. A cause du blocus noir, les rouges ne peuvent pas arriver à faire de fourchette, mais ils ont une bonne formation, une position compacte où les pions se tiennent les coudes. La figure 5 b montre la série de coups qui mènent à la victoire (cercle formé en deux coups).

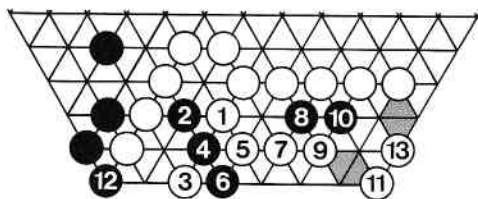


Fig. 5b

Suivent quelques explications de coups et de séries de coups dont les objectifs sont bien déterminés:

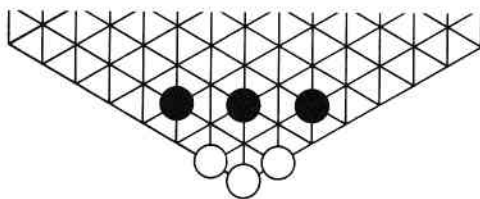


Fig. 6

Groupe mort

Un groupe de pions est «mort» quand il est encerclé, et que de sa prison, il ne peut plus lancer que des menaces sans portée. Le groupe rouge de la figure 6 est mort.

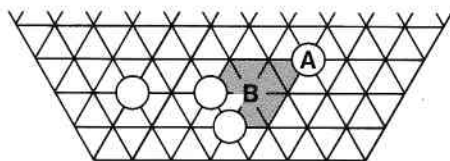


Fig. 7a

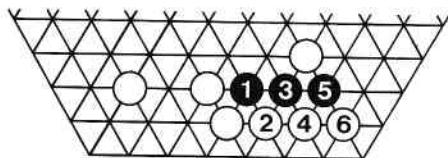


Fig. 7b

Aimant

A côté du losange déjà décrit, l'aimant est un coup important lors de la construction d'un cadre. Dans la figure 7 a le coup sur A est un aimant. Une coupure sur B est bien possible, mais la figure 7 b montre ce qui arrive, quand les noirs attaquent à cet endroit. Cela permet aux rouges de réaliser les coups 2, 4 et 6, ce qui les conduit rapidement à un cadre de pont ou de fourchette.

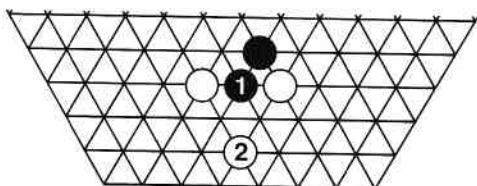


Fig. 8

Calice

(Figure 8): Le coup 2 des rouges comme réponse au coup 1 des noirs empêchera les noirs d'atteindre le côté. Au cas où les noirs continuent à attaquer, les rouges peuvent courir le long de la deuxième ou de la première ligne et menacer de former un pont ou une fourchette, qui seraient rapidement complétés.

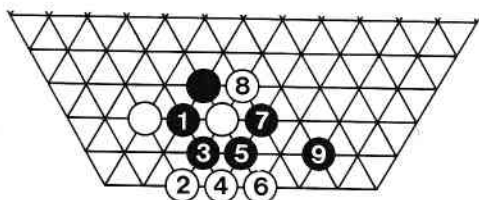


Fig. 9

Nasse

(Figure 9): C'est une situation semblable, mais située plus bas, ce qui fait que les rouges maintenant ne peuvent pas atteindre le côté ou l'angle droit. La série des coups est caractéristique: courir le long de la ligne (3, 5 - et les rouges courent avec), monter en menaçant d'un cercle (7), et avec 9 pour les rouges la nasse se referme.

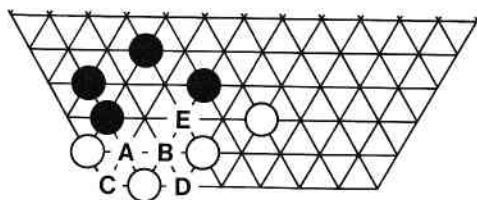


Fig. 10

Moulin

(Figure 10): L'un des quelques rares cas, où les losanges peuvent être coupés. Les rouges ne peuvent pas tout simplement contrer A et B avec C et D, parce qu'avec E suivrait inévitablement la victoire des noirs (cadre de cercle).

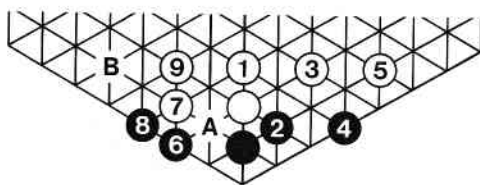


Fig. 11

Ancre

(Figure 11): C'est un coup important dont les possibilités d'utilisation sont nombreuses. La caractéristique de ce coup, c'est que son influence s'étend perpendiculairement à sa direction. Dans la position donnée (les deux pions non numérotés) le 1 rouge est une ancre. Sa direction est un prolongement vers le haut, mais son influence s'étend sur la droite et sur la gauche. C'est pourquoi les

noirs ne devraient pas, comme le dessin le montre, essayer de fuir. 2 et 4 n'ont aucun sens, c'est clair. Avec 6 et 8 une possibilité paraît se dessiner, mais le 9 rouge – une deuxième ancre – brandit la menace d'un moulin sur A et d'un blocus sur B.

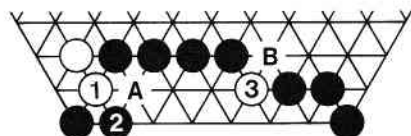


Fig. 12

Split

(Figure 12): Cette série de coups conduit aussi à couper une suite de losanges en menaçant en même temps deux ou plusieurs points. Quand les noirs placent un pion sur A, les rouges coupent en B et vice versa.

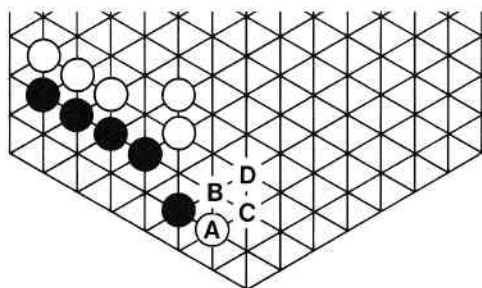


Fig. 13a

Course

Le groupe de pions sur la figure 13 tend apparemment à former un pont ou une fourchette, il faut l'en empêcher. Or le coup des rouges sur A n'est pas seulement un arrêt, c'est aussi une attaque efficace. En mettant un pion sur B aussi, les rouges formeraient un cadre de fourchette. Donc les noirs occupent eux-mêmes B et visent C, menaçant de former ainsi un cadre de fourchette. Les rouges prennent C et menacent de prendre D.

Les deux joueurs dans ce cas-là sont contraints à une série de coups forcés.

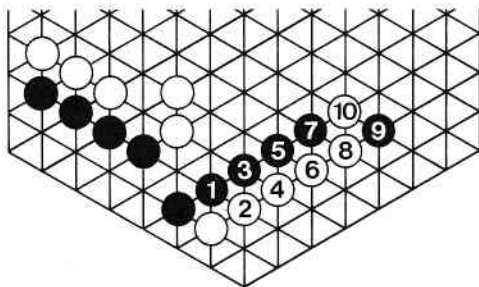


Fig. 13b

Comme le montre la figure 13 b, le groupe de pions rouges et le groupe noir courent en direction du côté droit, et tous les deux finalement formeront un cadre de fourchette. Mais la chance a tourné, les rouges arriveront plus vite au but! Il faut que les noirs arrêtent la suite rouge, par exemple en jouant le 9 – comme le coup en A des rouges sur la figure 13 a. Là-dessus les rouges font une percée avec le pion 10 et menacent alors de former une suite dans deux directions: vers le côté droit et vers la gauche, en direction du groupe des pions rouges.

L'issue d'une course, étant donné les longues séries de coups forcés, est déterminée par de nombreux facteurs de tactique. Le débutant doit avant tout veiller à ce que les attaques qui sont dissimulées dans les coups défensifs, n'échappent pas à son attention.