

Othello:

**Un Minuto per Imparare...
Una Vita per diventare Maestri**

Brian Rose

Othello e Un minuto per imparare... una vita per diventare Maestri sono prodotti registrati della Anjar Co., ©1973,2004 Anjar Co., Tutti i diritti sono riservati.

Copyright ©2005 di Brian Rose

**Traduzione a cura di:
Alessandro Di Mattei**

Ringraziamenti

Molto di questo libro è basato su materiale apparso nella rivista *Othello Quarterly*. Ringrazio quindi tutti gli editori attuali e precedenti: Eddie Williams, Jonathan Cerf, George Sullivan, Ted Landau e Clarence Hawlett. Un ringraziamento speciale a David Parsons, per il suo immenso supporto all'Othello in generale, e a questo libro in particolare.

Tutti i diagrammi che troverete sono stati prodotti con WZebra. Grazie a Gunnar Andersson per aver attuato al programma grandi modifiche sotto mia richiesta.

Grazie a Jonathan Cerf per aver formulato molti suggerimenti che hanno contribuito al miglioramento di questo libro, ma anche per essermi andato a comprare il pranzo così tante volte in questi anni.

Takeshi Murakami ha introdotto molte delle idee presenti nel Capitolo 13 ed ha offerto alcuni esempi usati nel libro. Grazie di tutto Takeshi.

Molti dei Puzzle proposti nel Capitolo 15 sono ideati da George Sullivan, David Toth, Jonathan Cerf, Geoffry Hamilton, Philip Greenberg, Olivier Thill (inclusi i miei favori, quelli che vanno dall'84 al 90), David Shaman, e per ultimo, ma non meno importante, Iago Sangria.

Grazie ai membri fondatori dell'*US Othello Association*: Mark Weinberg, Jonathan Cerf, Mitch Soulliard, John Stoner, George Sullivan, Richard Levy, e Roger Richards.

Grazie a Philip Greenberg e Bill Roman per avermi insegnato questo gioco.

Grazie alla famiglia Toth per come organizzò il primo torneo a cui abbia mai assistito, poiché mi divertii talmente tanto da convincermi a tornare a giocare.

Grazie a Goro Hasegawa per aver inventato il gioco, e alla famiglia Becker per averlo diffuso nel mondo.

Indice

Ringraziamenti		iii
Introduzione		vii
Parte prima		
Capitolo 1	Regole e notazioni	1
Capitolo 2	Angoli e pedine stabili	5
Capitolo 3	Pedine di frontiera e muri	9
Capitolo 4	Introduzione alle aperture	17
Capitolo 5	Le basi per giocare sui bordi	23
Capitolo 6	Le basi per giocare i finali	31
Capitolo 7	Giocare sulla difensiva	41
Parte seconda		
Capitolo 8	La teoria dei numeri pari	47
Capitolo 9	Tesuji (Parte I)	57
Capitolo 10	Tesuji (Parte II)	69
Capitolo 11	Libreria di aperture	79
Capitolo 12	Giocare un centro partita avanzato	89
Capitolo 13	Contare i finali	99
Capitolo 14	Diventare esperti	111
Capitolo 15	Puzzle	117
Capitolo 16	Analisi di una partita	129
Appendice	Risorse su internet	141
	Risposte agli Esercizi	143
Glossario		159

Introduzione

Questo è il libro più completo mai pubblicato sulle strategie dell'Othello. Scritto dal Campione del Mondo del 2001, quest'opera è destinata a tutti, dal principiante all'esperto, e a chiunque vuole migliorare in questo gioco. Cominciando con la revisione delle regole, il libro raccoglie, passo per passo, dalle strategie di base a quelle più avanzate, usate dai giocatori più esperti. Se cercate un modo per vincere contro i vostri familiari, o i vostri amici, o avete intenzione di diventare i prossimi Campioni del Mondo, questo è il libro giusto che vi aiuterà a vincere.

La **Parte prima** (Capitoli 1-7) è stata scritta principalmente per giocatori principianti e intermedi. È stata pensata per essere letta dall'inizio alla fine perché ogni capitolo è costruito sulle basi del precedente. La **Parte seconda** (Capitoli 8-16) contiene materiale più avanzato; questi capitoli possono essere letti in qualsiasi ordine. Ci sono esercizi che compaiono alla fine di ogni capitolo. Alcuni di questi potranno risultare difficili per i principianti, ma la mia speranza è che le risposte vi aiutino a comprendere ulteriormente anche le strategie più complesse. L'Appendice mostra invece, come trovare risorse su internet relative a questo gioco.

Il **Capitolo 1** rivede le regole dell'Othello e introduce le notazioni usate in questo libro. Anche se prevedo che la maggior parte dei lettori conosce bene le regole del gioco, vi consiglio di sfogliare almeno rapidamente le pagine di questa sezione, poiché troverete le notazioni usate nel resto del libro.

Il **Capitolo 2** discute delle strategie fondamentali dell'Othello, ossia la presa degli angoli e l'importanza delle pedine stabili. La conoscenza di queste strategie è fondamentale per capire quelle che seguiranno nel resto del libro.

Nel **Capitolo 3** sono raccolte le strategie di base, utili per costringere il vostro avversario a cedere gli angoli, e ottenere il maggior numero possibile di pedine stabili. Apprendere questa fase di gioco può migliorare di molto il vostro livello.

Il **Capitolo 4** introduce le aperture e approfondisce alcuni aspetti del Capitolo 3.

Il **Capitolo 5** vi mostrerà come giocare sui bordi, dove anche un piccolo errore può costarvi la partita. Sono introdotti due nuovi concetti critici, la parità e i tempi di gioco.

Nel **Capitolo 6** sono raccolte le strategie principali da applicare nelle fasi finali di una partita. Questo momento di gioco è uno dei più ostici anche per i giocatori esperti, e in questo capitolo cercheremo di spiegare come capitalizzare il massimo nella maniera più semplice. Tuttavia il materiale più difficile, riguardante i finali, lo troverete nei Capitoli 8 e 13.

Il **Capitolo 7** discute su come giocare in difesa, ossia su come impedire al vostro avversario di fare lo stesso tipo di mosse alle quali voi stessi state mirando.

Il **Capitolo 8** mostra la teoria dei numeri pari, conosciuta anche con il nome di parità. Applicare correttamente questa teoria non è facile, ma è un passo fondamentale per diventare un giocatore esperto.

Nei **Capitoli 9 e 10** sono portate all'attenzione i "tesuji", ossia pattern che si presentano in varie posizioni di gioco abbastanza frequentemente, tanto da meritare un'attenzione speciale. Nel Capitolo 9 sono riportati i pattern per attaccare gli angoli, mentre nel Capitolo 10 esamineremo gli "swindle" ed altri tipi di "tesuji".

Il **Capitolo 11** vi aiuta a costruire il vostro libro di aperture. Questa parte è ideata principalmente per quei giocatori che vogliono dedicare molto tempo al gioco pur di diventare forti.

Nel **Capitolo 12** è discussa la strategia più avanzata relativa al centro partita. Il materiale proposto è di buona consistenza, pertanto anche giocatori intermedi ed esperti potranno trovare qualcosa di utile nel capitolo.

Il **Capitolo 13** spiega nello specifico, come contare le pedine nelle ultime mosse della partita. Questa parte è di gran lunga la più difficile del libro, ma anche i giocatori intermedi possono riuscire a contare almeno le ultime due mosse.

Il **Capitolo 14** offre suggerimenti su come diventare un esperto giocatore di Othello. In particolare è altamente suggerito, giocare tornei dal vivo, dove puoi metterti in contatto con i veri fans di questo gioco.

Il **Capitolo 15** contiene gli esercizi relativi a "prendi un angolo". Questi Puzzle sono un modo eccellente per migliorare la vostra capacità di guardare una partita in profondità e avere divertimento allo stesso tempo!

Il **Capitolo 16** analizza una partita giocata nelle finali del Campionato del Mondo di Othello del 2003. Viene mostrato come i vari elementi discussi nel libro si ripresentano tutti assieme in un'unica partita giocata tra due dei più forti giocatori del mondo.

L'**Appendice** aiuta a trovare le informazioni relative a questo gioco su Internet.

Capitolo 1

Regole e notazioni

Lo schema 1-1 mostra la notazione standard adoperata nell'Othello. Le colonne sono identificate, da sinistra a destra, da lettere minuscole che vanno da 'a' ad 'h'. Le righe invece, dall'alto verso il basso, da numeri da 1 a 8. In questo libro, alle caselle si fa riferimento usando lettere minuscole a cui fa seguito un numero. Per esempio, per "a1" si intende l'angolo in alto a sinistra e per "h8" quello in basso a destra. A determinate caselle sono assegnate notazioni speciali che saranno capitalizzate come mostrato nello schema 1-2. Questa notazione è stata formulata dall'inventore dell'Othello, Goro Hasegawa, e rimane tutt'oggi in uso. Le Caselle-B sono al centro del bordo, le Caselle-C sono sul bordo più vicino all'angolo, mentre le Caselle-A si trovano tra le due appena citate. Le Caselle-X sono diagonalmente vicino agli angoli, con X che indica pericolo.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8

Diagramma 1-1

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		C	A	B	B	A	C	
2	C	X					X	C
3	A							A
4	B							B
5	B							B
6	A							A
7	C	X					X	C
8		C	A	B	B	A	C	

Diagramma 1-2

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

Diagramma 1-3

Quando Nero e Bianco sono scritti con le lettere maiuscole, vuol dire che stiamo facendo riferimento ai giocatori, mentre con lettere minuscole (nero e bianco), al colore delle pedine. Per esempio: "alla fine della partita ci sono più pedine nere che bianche, pertanto il Nero ha vinto e il Bianco ha perso". Nero e Bianco si riferiscono a "lui", anche se naturalmente potrebbe essere un "lei". Molte donne infatti giocano a questo gioco, come per esempio Carol Jacobs, che vinse i Campionati Americani di Othello per due anni di seguito.

Le coordinate della bussola (nord, sud, ovest, est) sono spesso usate per riferirsi alle zone della scacchiera (parte superiore, parte inferiore, sinistra e destra rispettivamente).

Regole del gioco

1. Il gioco comincia con le pedine nere sulle caselle d5 ed e4, e le pedine bianche sulle caselle d4 ed e5, come mostrato in figura 1-3.
2. I giocatori prendono il turno alternativamente, con il Nero che inizia per primo.
3. Una mossa legale consiste nel posizionare una pedina del proprio colore in una casella vuota, in maniera tale da girare almeno una o più pedine dell'avversario.
4. Ognuna delle pedine dell'avversario che rimane intrappolata tra il disco appena poggiate sulla scacchiera e le pedine del suo colore già presenti sulla stessa, viene capovolta. Le volture possono essere eseguite in maniera verticale, orizzontale e diagonale. Per intrappolare le pedine dell'avversario, tutte le caselle fra il nuovo disco, e il disco dello stesso colore devono essere occupate da pedine avversarie, e non devono essere presenti caselle vuote.
5. Una mossa può girare le pedine in più direzioni. In particolare il giocatore deve voltare tutte le pedine in questione, e non può scegliere di ignorarne qualcuna.
6. Una nuova pedina non può essere giocata se non viene capovolta almeno una pedina dell'avversario. Se un giocatore non ha mosse legali, cioè, indipendentemente dalla zona della scacchiera, non può voltare neanche una pedina avversaria, passa il turno al suo avversario, che continuerà a muovere finché non si presenterà al giocatore che ha reso la mano, una nuova mossa legale.
7. Se un giocatore ha almeno una mossa legale, la deve fare e non può scegliere di passare il turno.
8. Il gioco continua fino al riempimento della scacchiera, o alla situazione in cui né uno né l'altro giocatore ha mosse legali.

Risultato

Il risultato si calcola a fine partita. Il modo comune per determinare il risultato è quello di contare le pedine sulla scacchiera di ogni colore. Per esempio se ci sono 34 pedine nere e 30 pedine bianche, il Nero vince 34-30. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di pedine allora vuol dire che il gioco è finito in parità.

In un torneo, se un giocatore cattura tutte le pedine dell'avversario, il gioco viene verbalizzato 64 a 0, indipendentemente da quante pedine sono presenti sulla scacchiera. Più ulteriormente, in determinati tornei, quali i Campionati del Mondo, le caselle vuote vengono assegnate come pedine del giocatore che ha vinto. Per esempio, se alla fine della partita ci sono 32 pedine nere e 29 bianche, con 3 caselle vuote, il gioco viene verbalizzato con il punteggio di 35 a 29 per il Nero.

Esempi

Dallo schema 1-4 allo schema 1-9 mostriamo una sequenza di mosse effettuate dall'inizio della partita, atte a dare una dimostrazione del gioco.

Nello schema 1-4 il Nero fa la prima mossa della partita in f5, incastrando la pedina bianca in e5 tra il disco messo e la pedina nera già presente in d5. Nello schema, il numero 1 sul disco indica che questa è stata la prima mossa giocata. La pedina nera a forma di diamante in e5 indica invece che, prima di questa mossa, quella pedina era bianca e che è stata voltata in conseguenza alla giocata del Nero. Sotto il diagramma, la frase "Mossa al Bianco" indica che spetta al Bianco la prossima mossa nel gioco. Nel Diagramma 1-5 il Bianco gioca in f6 catturando diagonalmente il disco in e5 grazie all'ausilio del disco bianco già presente in d4. Nello schema 1-7 il Bianco gioca in f4 girando pedine in due direzioni. La pedina nera in f5 è intrappolata dal nuovo disco messo in f4 e la pedina bianca già esistente in f6, mentre il disco nero in e4 è intrappolato fra f4 e d4. Nello schema 1-9 il Bianco gioca in c5 e intrappola i due dischi neri su d5 ed e5 grazie al disco bianco già presente in f5.

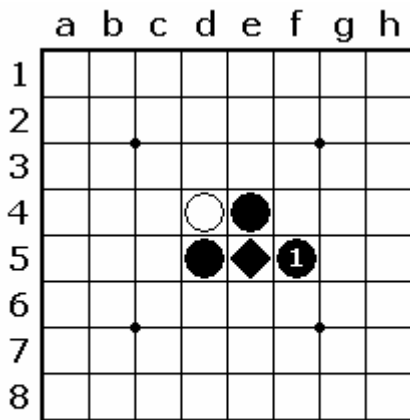


Diagramma 1-4
Mossa al Bianco

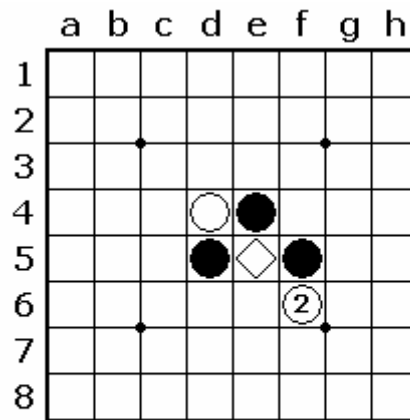


Diagramma 1-5
Mossa al Nero

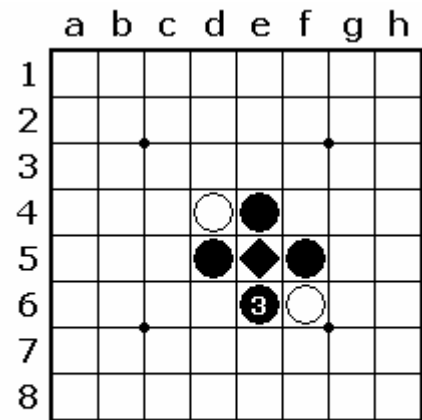


Diagramma 1-6
Mossa al Bianco

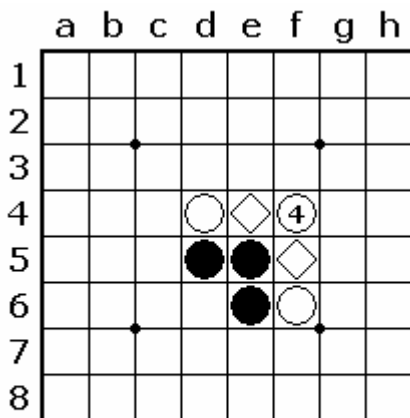


Diagramma 1-7
Mossa al Nero

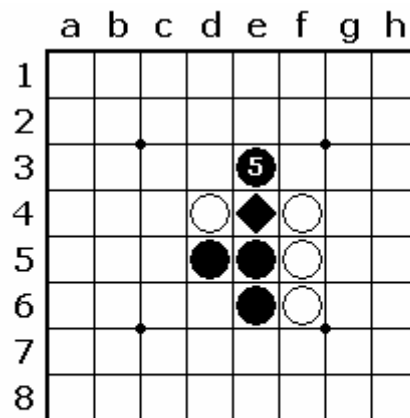


Diagramma 1-8
Mossa al Bianco

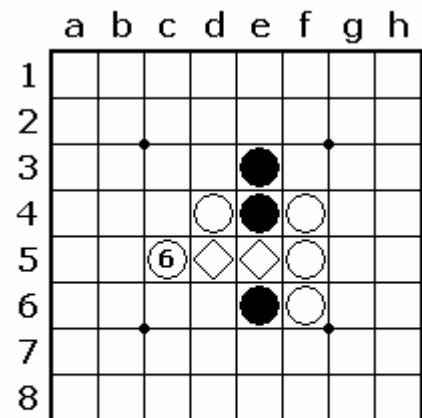


Diagramma 1-9
Mossa al Nero

Supponiamo di trovarci nella posizione mostrata nel Diagramma 1-10 e che il Nero giochi f8. Il Diagramma 1-11 mostra la corretta posizione dopo questa mossa. Il disco bianco in e6 è completamente circondato da pedine nere, ma il Nero non ha capovolto questa pedina, poiché la stessa non è stata incastrata direttamente dalla mossa in f8. Il Diagramma 1-12 mostra invece una posizione in cui il Bianco non ha mosse legali. Il Bianco dunque passa e il Nero gioca ancora.

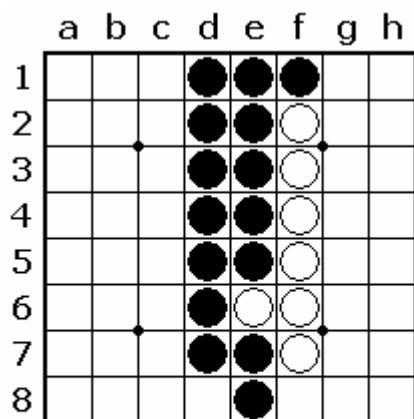


Diagramma 1-10
Mossa al Nero

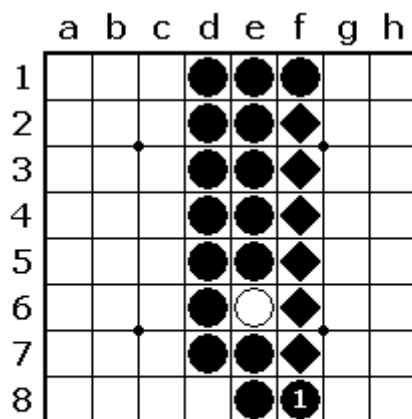


Diagramma 1-11
Mossa al Bianco

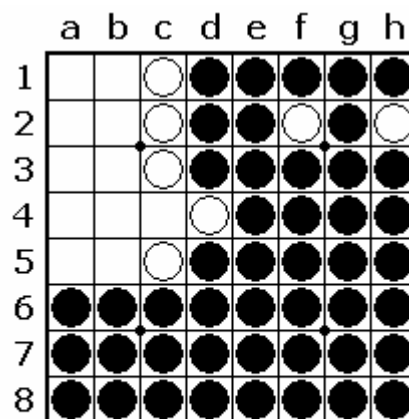


Diagramma 1-12
Il Bianco passa

Giocare attraverso una trascrizione

Il Diagramma 1-13 mostra un esempio di una trascrizione di una partita completa. I numeri indicano l'ordine in cui sono state giocate le mosse, ma non le pedine che sono state girate. Per ripetere la partita, disporre un disco nero sulla casella contrassegnata con il numero 1 (f5 in questo caso) e girate le pedine secondo le normali regole del gioco (dovreste in questo caso capovolgere e5). Continuate giocando la mossa per il Bianco nella casella contrassegnata dal 2, per il Nero quella con il 3 ecc... Lo schema 1-14 mostra la situazione generata dopo la mossa 30, mentre il diagramma 1-15 mostra la posizione finale. Le trascrizioni parziali a volte sono usate per indicare una sequenza di mosse (per un esempio vedete lo schema 2-9).

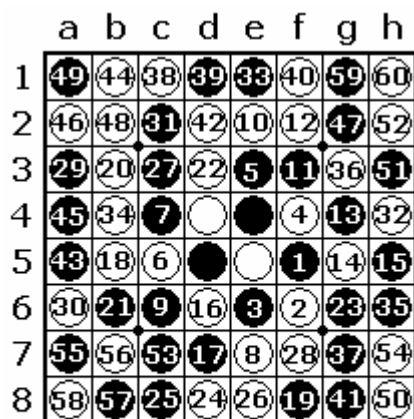


Diagramma 1-13
Trascrizione

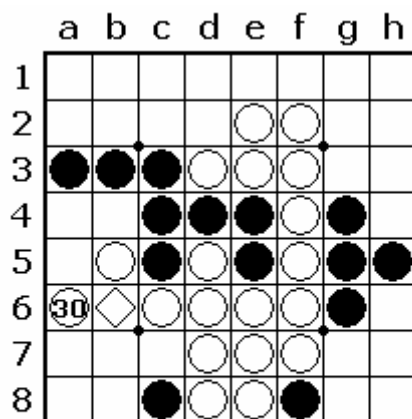


Diagramma 1-14
Dopo 30 mosse

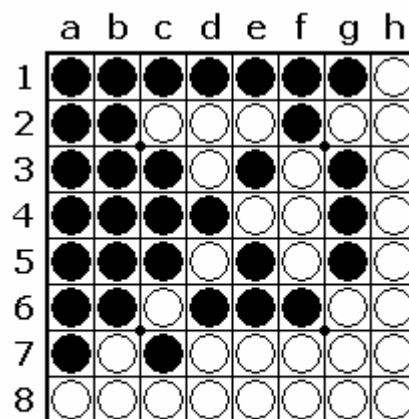


Diagramma 1-15
Posizione finale

Capitolo 2

Angoli e pedine stabili

Forse la strategia più importante conosciuta nell'Othello, consiste nella presa degli angoli. Dalle regole di gioco si evince che è impossibile capovolgere una pedina situata in un angolo, pertanto, se ne conquistate uno, sarà vostro per tutto il resto della partita. Nello schema 2-1 la pedina in h8 resterà bianca fino alla fine della partita, sia se il Nero muoverà verso g8, sia se lo farà verso h7. Inoltre, una volta che avete un angolo è spesso possibile costruire un gran numero di pedine protette dallo stesso e che non potranno più essere capovolte. Tali dischi sono denominati **pedine stabili**.

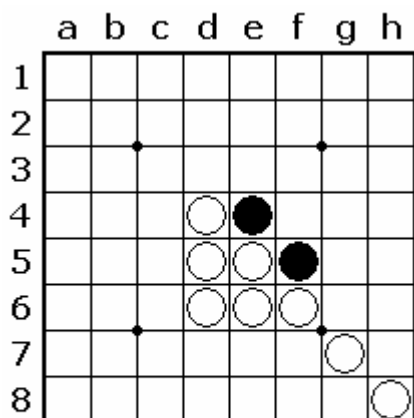


Diagramma 2-1

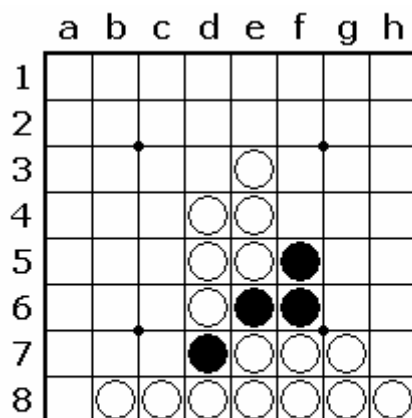


Diagramma 2-2

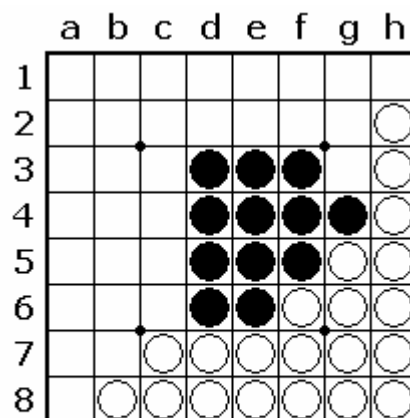


Diagramma 2-3

Nel Diagramma 2-2 tutte le pedine della riga in basso sono stabili, mentre nel Diagramma 2-3 tutte e 21 le pedine bianche sono pedine stabili. Se questo non vi è ovvio, prendetevi un po' di tempo per convincervene. Ricostruite la situazione proposta su una scacchiera e provate, giocando da Nero, a voltare almeno una pedina bianca. Semplicemente non c'è un modo per farlo. La possibilità di formare pedine stabili rende gli angoli molto importanti, soprattutto nelle prime fasi di gioco.

Se prendere gli angoli è cosa buona, vi sembrerà evidente che è altrettanto importante non farli avere al vostro avversario! Dalle regole di gioco si evince che l'unico modo che il vostro avversario ha per prendere un angolo è che voi giochiate in una casella a questo adiacente, ossia una Casella-C o una Casella-X. Le Caselle-X in particolare sono le più pericolose, soprattutto se giocate all'inizio della partita, perché questo significa, quasi sicuramente, cedere un angolo. Per esempio nello schema 2-4 il Bianco ha appena giocato nella Casella-X in g7. Anche se il Nero non può prendere immediatamente l'angolo in h8, gli basterà stabilire una pedina nera nella diagonale c3-f6 per far sì che ciò avvenga.

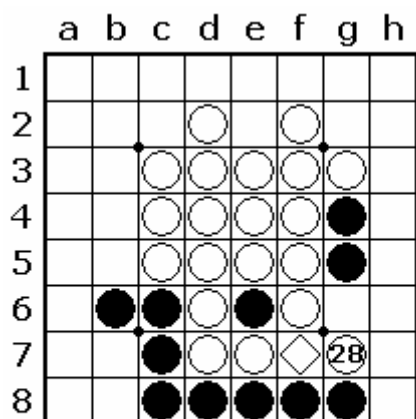


Diagramma 2-4
Mossa al Nero

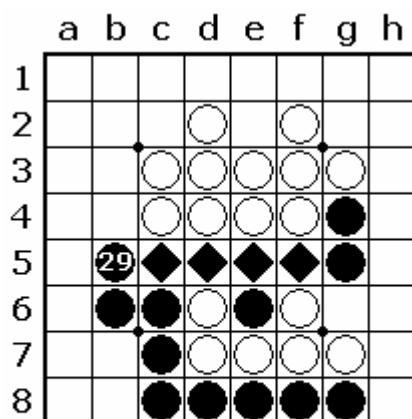


Diagramma 2-5
Mossa al Bianco

Una delle possibilità per il Nero è quella di giocare in b5, catturando e5, come mostrato nel Diagramma 2-5. Non importa dove il Bianco giochi, in ogni modo non ha più la possibilità di riprendersi la pedina in e5 e il Nero, al suo prossimo turno, potrà accedere all'angolo. Una volta che ciò sarà avvenuto, tutte le pedine nella riga-8 diverranno pedine stabili e più avanti, probabilmente, accadrà lo stesso anche per le pedine sul bordo di destra. In generale, prima riuscite a prendere un angolo e meglio è, poiché ciò è fondamentale per lo sviluppo di pedine stabili. Nella maggior parte delle volte, muovere nella Casella-X nelle prime fasi di gioco, è un errore fatale per l'esito della partita, anche se più avanti nel libro, esamineremo dei casi eccezionali in cui ciò può risultare utile.

Mentre muovendo nella Casella-X si permette solitamente di prendere l'angolo con facilità, per la Casella-C il grado di pericolo dipende fondamentalmente dal contenuto delle caselle sullo stesso bordo. Per esempio negli schemi 2-6, 2-7 e 2-8, il Bianco prenderà facilmente l'angolo in h1. In particolare, nel Diagramma 2-6, al Bianco basterà giocare direttamente in h1 al suo turno. Nel Diagramma 2-7 il Bianco giocherà in h3 e il Nero non avrà modo di capovolgere quella pedina e indipendentemente da dove giochi, il Bianco prenderà h1 al suo prossimo turno. Riesci, per finire, a vedere da solo come prendere l'angolo h1 nel Diagramma 2-8?

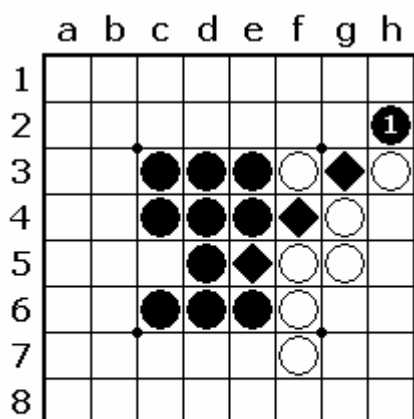


Diagramma 2-6
Mossa al Bianco

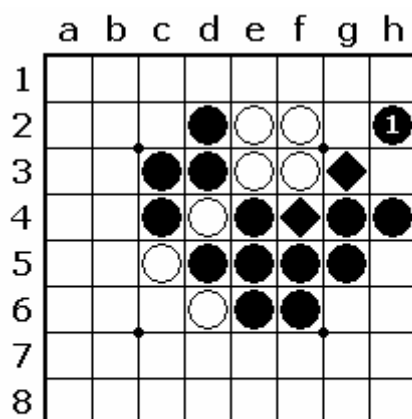


Diagramma 2-7
Mossa al Bianco

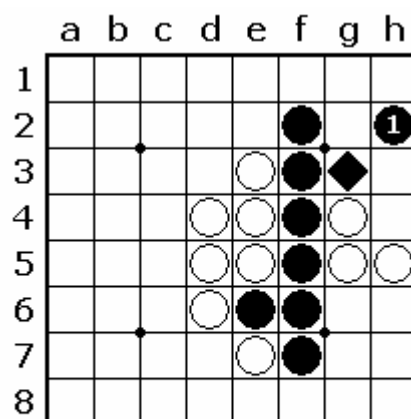


Diagramma 2-8
Mossa al Bianco

Ripartendo dallo schema 2-8, diciamo che, se il Bianco vuole accedere alla casella h1, deve giocare in h3. Anche se il Nero cattura il disco in h3, muovendo in h4, come mostrato nel Diagramma 2-9, il Bianco ha ancora accesso all'angolo grazie alla pedina in h5 (guardate il Diagramma 2-10). Come questi schemi suggeriscono, una Casella-C è molto più pericolosa quando la Casella-A adiacente è vuota, poiché permette all'avversario di attaccarla, giocando proprio nella Casella-A. Vedremo molti altri esempi come questo nei capitoli successivi.

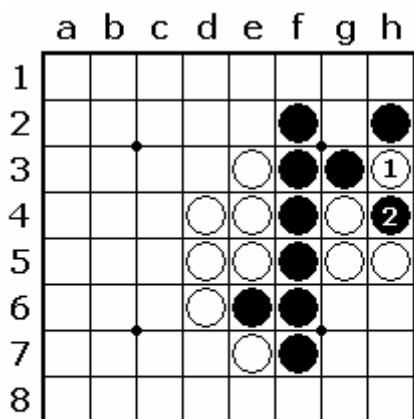


Diagramma 2-9

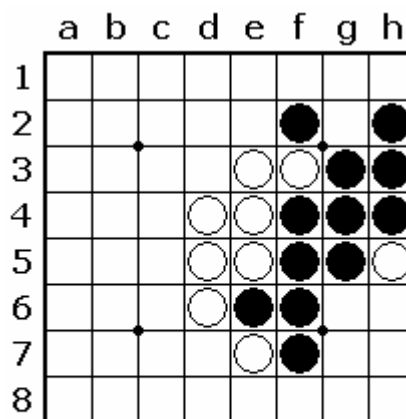


Diagramma 2-10
Mossa al Bianco

Nonostante ci siano molte circostanze in cui giocare in una Casella-C risulta un errore, in molte altre occasioni è cosa buona e non porta pericolo di cedere un angolo, seppur sia adiacente allo stesso. Gli schemi 2-11, 2-12 e 2-13 sono degli esempi in cui è corretto muovere nella Casella-C in h2. Nel Diagramma 2-11, muovendo in h2 il Nero forma una nuova pedina stabile e non dà nessuna possibilità al Bianco di conquistare l'angolo in h1. Nel Diagramma 2-12 il Nero deve giocare h2 per evitare che il Bianco conquisti l'angolo in h8. Una volta fatto non vi è nessun pericolo immediato di perdere l'angolo. Nel Diagramma 2-13 il Nero può giocare h2, e subito dopo nell'altra Casella-X in h7, senza pericolo di perdere un angolo. Come questi schemi suggeriscono, la cosa migliore per giocare in una Casella-C è spesso quando avete altre pedine del vostro colore lungo il bordo.

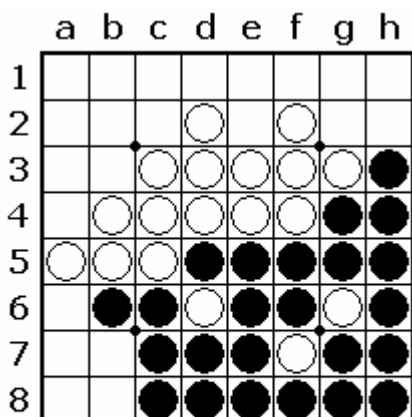


Diagramma 2-11
Mossa al Nero

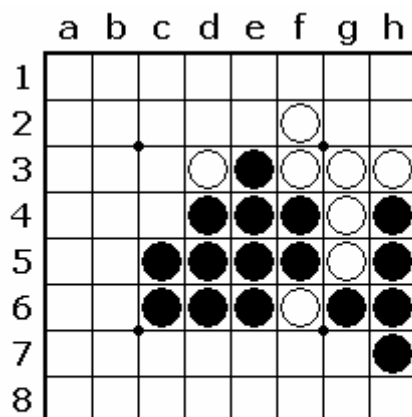


Diagramma 2-12
Mossa al Nero

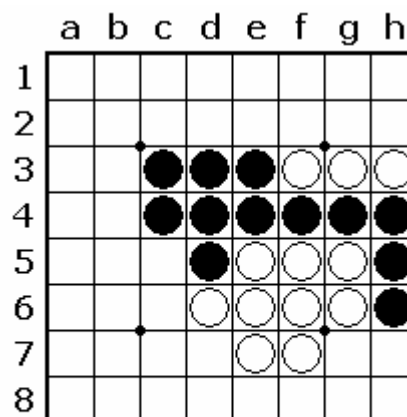
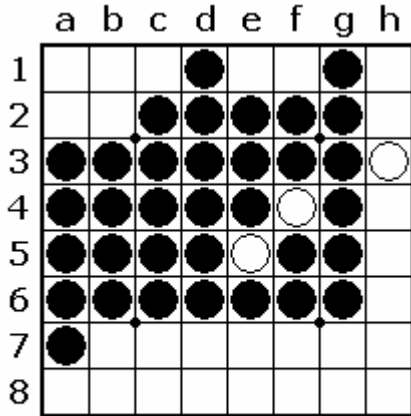


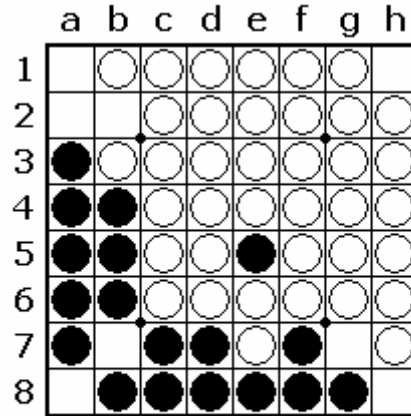
Diagramma 2-13
Mossa al Nero

Esercizi

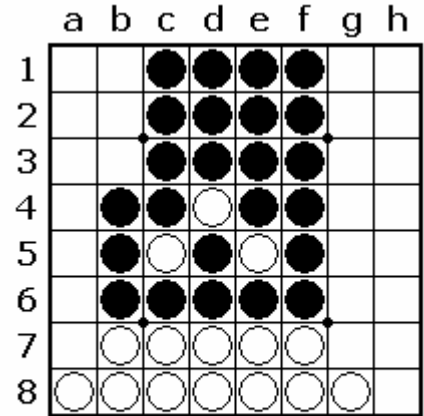
Trova in ogni Diagramma la mossa migliore. Le risposte da pagina 143.



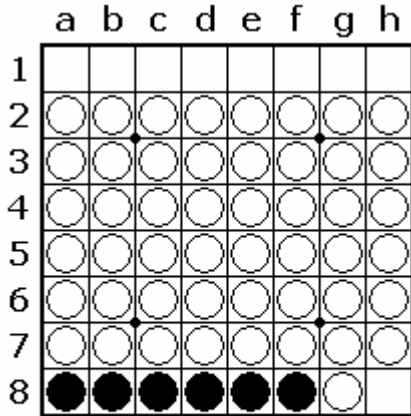
Esercizio 2-1
Mossa al Bianco



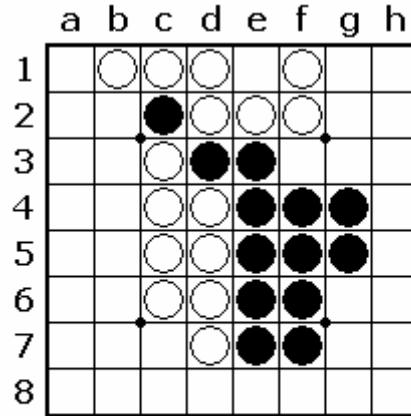
Esercizio 2-2
Mossa al Nero



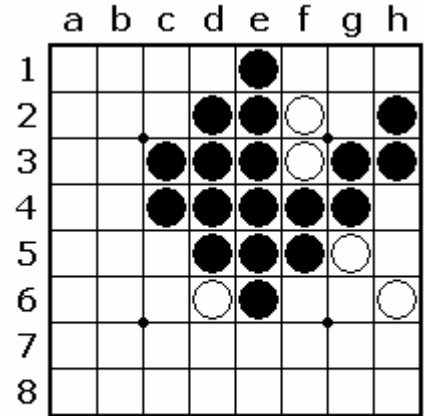
Esercizio 2-3
Mossa al Bianco



Esercizio 2-4
Mossa al Nero



Esercizio 2-5
Mossa al Nero



Esercizio 2-6
Mossa al Bianco

Capitolo 3

Pedine di frontiera e muri

Nel Capitolo 2 abbiamo appreso l'importanza degli angoli e il pericolo di giocare nelle Caselle-X. Sapere ciò vi permetterà di vincere abbastanza facilmente contro giocatori alle prime armi, ma non vi sarà sufficiente contro giocatori più stagionati. Nelle partite in cui entrambi i giocatori conoscono le strategie fin qui elencate, né uno né l'altro muoverà volontariamente in una Casella-X, o in una Casella-C che gli farà perdere facilmente un angolo. Se desiderate che il vostro avversario faccia ciò, dovete in qualche maniera forzarlo, cioè generare una situazione tale in cui le uniche mosse disponibili per il vostro avversario, sono mosse difettose. Come ottenere ciò è l'argomento di questo capitolo e, in effetti, della maggior parte del resto del libro.

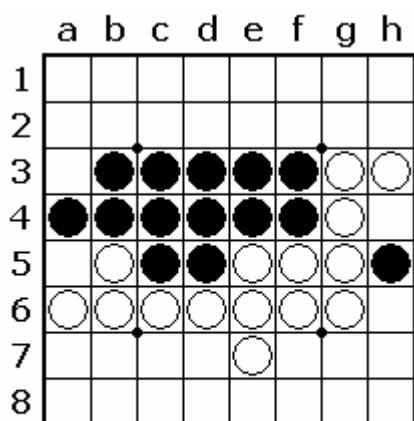


Diagramma 3-1
Mossa al Bianco

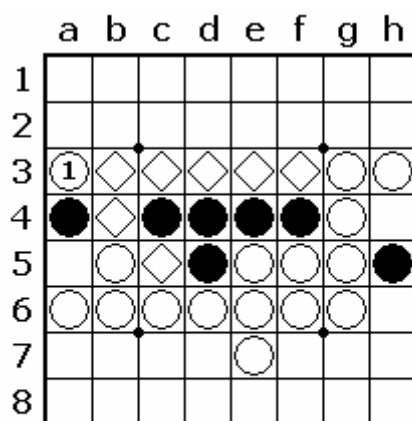


Diagramma 3-2
Mossa al Nero

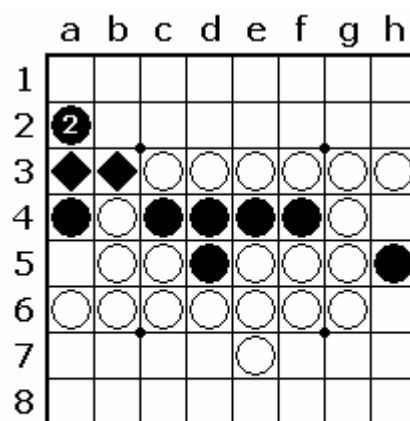


Diagramma 3-3
Mossa al Bianco

Il Diagramma 3-1 mostra una tipo di posizione che può accadere in partita fra un giocatore esperto (Nero) ed un principiante (Bianco). Molti principianti scelgono le loro mosse in base al numero di pedine che vengono girate, dove maggiore è il numero e meglio è. Dopo tutto, l'oggetto del gioco è arrivare alla fine con più pedine possibili e può sembrare logico voler prendere molte pedine in tutte le fasi del gioco. A seguito di questa logia il principiante decide di giocare a3, poiché gli permette di conquistare ben 7 pedine, come indicato nello schema 3-2. Il problema di questa scelta diventa evidente solo dopo che il Nero risponde in a2, come potete vedere dal Diagramma 3-3.

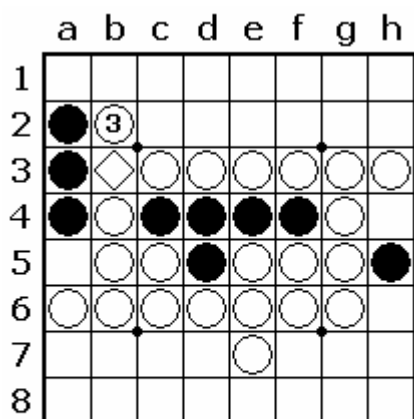


Diagramma 3-4
Mossa al Nero

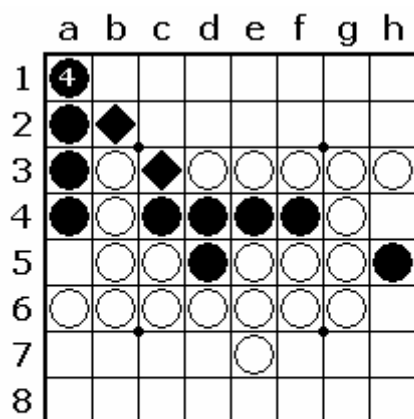


Diagramma 3-5
Mossa al Bianco

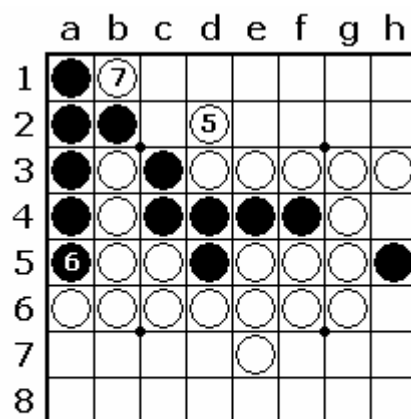


Diagramma 3-6
Mossa al Bianco

Nel Diagramma 3-3, l'unica mossa legale a disposizione per il Bianco, che lo voglia o no, è nella Casella-X in b2 (Diagramma 3-4). Ciò permette al Nero di accedere immediatamente in a1 (Diagramma 3-5) e di fargli guadagnare molte pedine stabili. Inoltre non sarà difficile per il Nero, costringere il Bianco a giocare in un'altra Casella-X. Per esempio, supponiamo che il gioco prosegua come mostrato nel Diagramma 3-6, con conseguente posizione indicata nello schema 3-7. Il Nero può ora giocare a7 (Diagramma 3-8), lasciando al Bianco ancora una volta una sola mossa legale, nella Casella-X in b7 (Diagramma 3-9). Nelle situazioni come quelle mostrate nei Diagrammi 3-3 e 3-8, diremo che il Bianco è **uscito dalle mosse**. Più precisamente, il Bianco, è uscito dalle **mosse sicure** (mosse che non cedono angoli) e deve lasciare, oltre agli angoli, molte pedine stabili. Come questi esempi dimostrano, girare troppe pedine nelle prime fasi di gioco, può condurre spesso a uscire dalle mosse. Una volta che un giocatore esce dalle mosse, molto spesso ha perso la partita, perché l'avversario può costringerlo a cedere altri angoli.

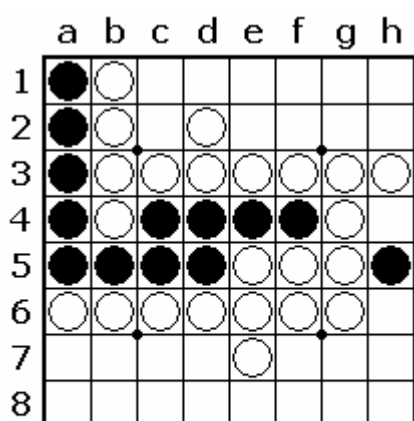


Diagramma 3-7
Mossa al Nero

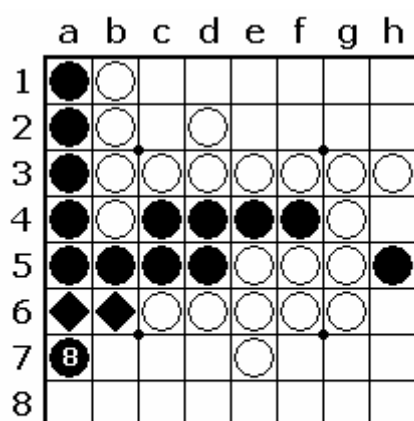


Diagramma 3-8
Mossa al Bianco

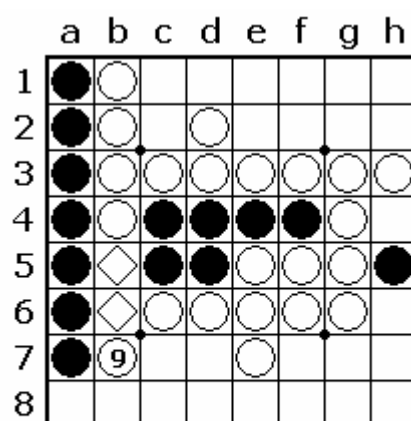


Diagramma 3-9
Mossa al Nero

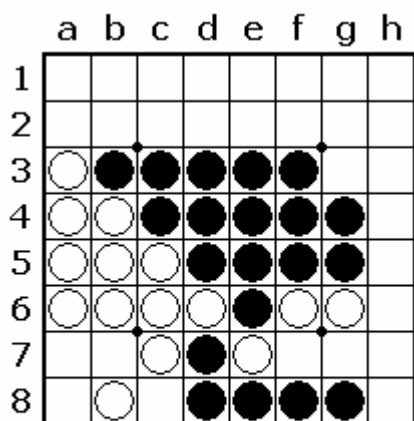


Diagramma 3-10
Mossa al Bianco

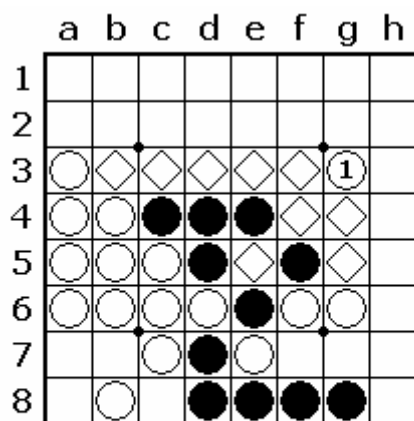


Diagramma 3-11
Mossa al Nero

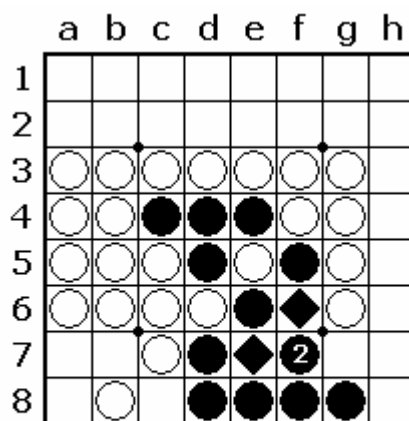


Diagramma 3-12
Mossa al Bianco

Questo punto è talmente importante da capire che ritengo utile proporre un altro esempio, prima di analizzare il resto del materiale del libro. Cominciando dallo schema 3-10, vediamo come, il Bianco, gira più pedine possibili muovendo in g3 (schema 3-11). A questa mossa fa seguito il Nero in f7, come mostrato nel Diagramma 3-12. Ancora una volta il Bianco è uscito dalle mosse, poiché entrambe le mosse legali rimaste, c8 e g7, cedono un angolo e permettono al Nero di forzare l'avversario a cederne altri (vedi l'Esercizio 3-7).

Per chiarire ulteriormente, introduciamo a questo punto un po' di gergo Othellistico. Sono definite come **pedine di frontiera**, quelle pedine che sono adiacenti ad almeno una casella vuota. Anche se tecnicamente ciò può accadere anche con i dischi sul bordo, gli stessi non sono solitamente inclusi quando si parla di pedine di frontiera. Un **muro** è un gruppo di pedine di frontiera, collegate fra loro e dello stesso colore. Per esempio nello schema 3-10, le pedine nere b3, c3, d3, e3, f3, f4, g4 e g5 sono tutti dischi di frontiera che insieme formano un muro. Le pedine che sono completamente circondate da altre pedine, quali e5 nel Diagramma 3-11, sono denominate **pedine interne**. Una mossa che genera molte nuove pedine di frontiera del proprio colore, è chiamata **mossa forte**, mentre una **mossa calma** crea relativamente poche pedine di frontiera.

Il problema reale della mossa del Bianco, nel Diagramma 3-11, non è che gira troppe pedine, ma che gira troppe pedine errate. Dei nove dischi capovolti 7 sono di frontiera (b3, c3, d3, e3, f3, g4, g5). Questo è un esempio estremo di mossa forte, poiché capovolge l'intero muro nero. Nello schema 3-10 il Bianco può scegliere fra nove mosse legali (b2, c2, d2, e2, f2, g2, g3, h4 e h5), mentre nello schema 3-12 il Bianco ha soltanto due opzioni, c8 e g7. Al contrario, le opzioni del Nero aumentano da 7, nello schema 3-10, a diciassette nello schema 3-11.

Ricordate che per muovere dovete girare almeno una pedina del vostro avversario. Costruire un lungo muro, vi taglia l'accesso alle caselle poste al di là dello stesso. Nel frattempo, la stessa parete, concede al vostro avversario una vasta gamma di scelte. La costruzione di muri e uscire dalle mosse, vanno spesso di pari passo.

Vediamo un altro esempio che dovrebbe fornire ulteriori chiarimenti su questa strategia basilare dell'Othello. Lo schema 3-13 mostra un'apertura usata spesso tra i giocatori più esperti, che conduce alla posizione mostrata nel Diagramma 3-14. A partire da questa posizione ho utilizzato il programma di Othello WZebra (maggiori informazioni su questo software appaiono nell'Appendice), per valutare la posizione. Impostando WZebra ad una profondità di ricerca di 20 mosse, otteniamo di sapere che la miglior scelta del Bianco è in e2, e tale mossa è valutata +1,73 proprio per il Bianco. Questo significa che se da questo punto della partita, sia il Nero che il Bianco, giocassero la sequenza migliore fino alla fine dell'incontro, secondo WZebra il Bianco vincerà approssimativamente per 2 pedine (33-31).

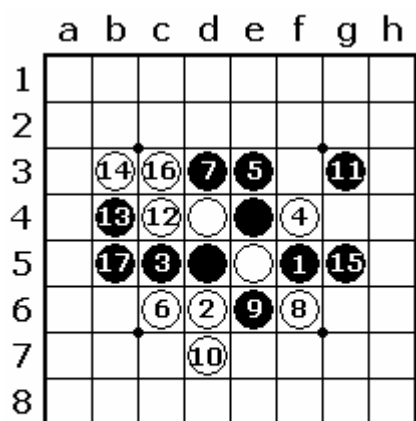


Diagramma 3-13

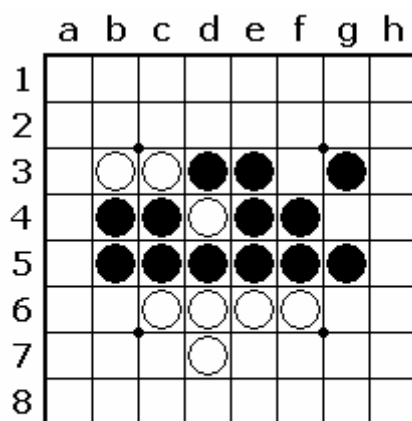


Diagramma 3-14
Mossa al Bianco

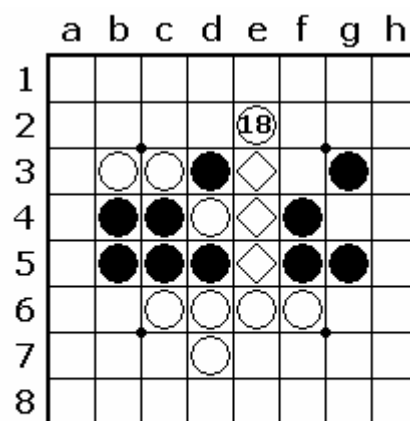


Diagramma 3-15
+1,73 per il Bianco

Successivamente ho usato la stessa posizione che vedete nel Diagramma 3-15, ma settando WZebra in maniera tale che fosse nuovamente il turno del Bianco, anziché del Nero. Qualcuno potrebbe immaginare che il Bianco ora ha un vantaggio più grande, ma WZebra stima la miglior mossa a -8,84 per il Bianco (schema 3-16). Rendere al Bianco un nuovo turno per muovere, gli ha reso la situazione molto più difficile! Se continuiamo a far giocare il Bianco per diversi turni di fila, mentre il Nero non fa niente, ci accorgeremo che il Bianco genera sempre più pedine di frontiera, costruisce muri ed elimina di volta in volta le sue opzioni di gioco. Raggiungeremo così il Diagramma 3-18, dove il Bianco è completamente uscito dalle mosse ed ha uno svantaggio enorme. Ottenere mosse di gioco in più è una grande cosa nella maggior parte dei giochi, ma non nell'Othello.

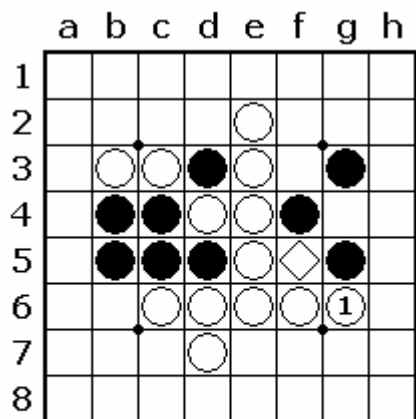


Diagramma 3-16
-8,84 per il Bianco

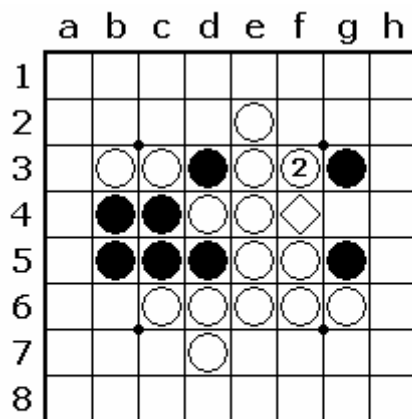


Diagramma 3-17
-10,05 per il Bianco

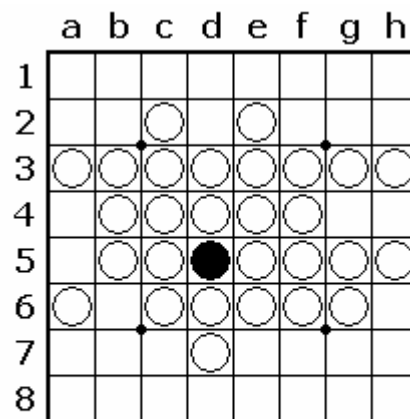


Diagramma 3-18
-34,63 per il Bianco

L'idea che cedere il proprio turno è cosa buona, è talmente strana che molta gente non lo scopre mai, anche se gioca ad Othello per anni. Naturalmente le regole del gioco non permettono che voi passiate il turno a piacimento, e certamente non lo vorrete voi stessi nella fase finale del gioco, quando è importante racimolare più pedine stabili possibili. Tuttavia ci sono situazioni in cui cercare di passare è la cosa migliore, e, in determinate circostanze, bisogna cercare mosse che ti permettano in qualche modo di farlo.

In generale questo significa che le mosse calme, che girano poche pedine di frontiera sono migliori delle mosse forti. Per esempio, nel Diagramma 3-19, c5 sarebbe una mossa ideale, poiché non crea nessun nuovo disco di frontiera e non genera altre opportunità al Bianco. Il risultato pertanto è molto simile a passare e il Bianco deve esaurire la sua ultima mossa sicura (capovolgere la pedina nera in g3). Nel Diagramma 3-20 il Bianco può fare una mossa calma in g3. Questa mossa dà solo una nuova opzione per il Nero, vale a dire h2. Poiché h2 ha risvolti terribili, il Nero non la giocherà, e l'effetto ottenuto sarà ancora una volta simile ad aver passato. Nello schema 3-21 la mossa migliore per il Nero è nella casella e6. Anche se questo è una mossa calma, non è certamente altrettanto buona come i due esempi precedenti, poiché genera due nuove opzioni sicure per il Bianco, d7 e f7.

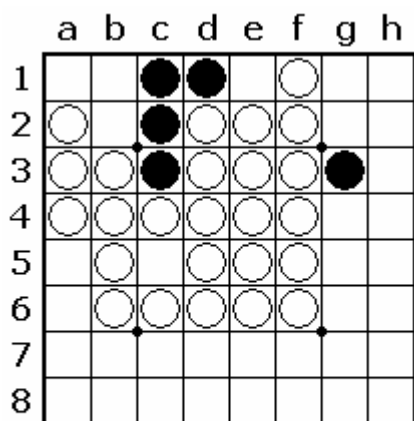


Diagramma 3-19
Mossa al Nero

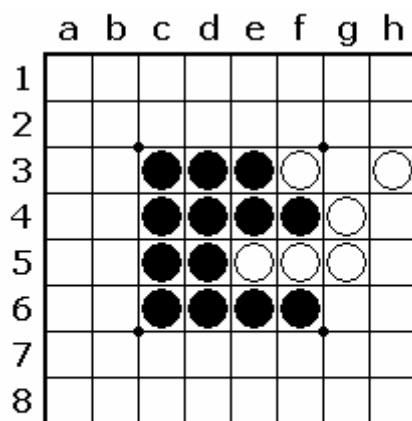


Diagramma 3-20
Mossa al Bianco

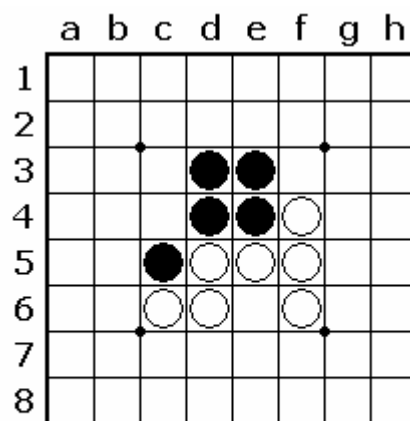


Diagramma 3-21
Mossa al Nero

Uno dei problemi delle mosse forti, è che spesso conducono a situazioni dove non avete più mosse calme a disposizione, a differenza del vostro avversario che se ne vede aumentare. Inoltre le mosse forti vi portano in una sorta di spirale che vi costringe a giocare sempre più mosse forti, fino a costringervi a cedere angoli. Introduciamo ancora un po' di gergo Othellistico che vi aiuterà a comprendere meglio questo punto. Una **pedina velenosa** è una pedina che trasforma una mossa potenzialmente calma in una mossa forte. Una mossa potenzialmente calma, diventata forte a causa di una pedina velenosa, viene chiamata **mossa avvelenata**.

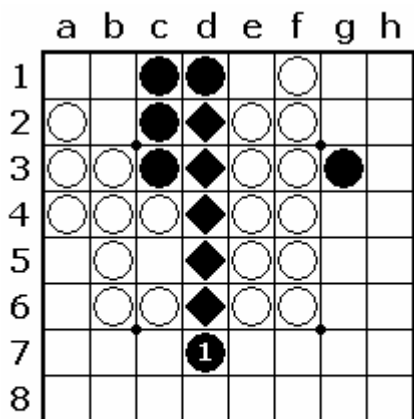


Diagramma 3-22
Mossa al Bianco

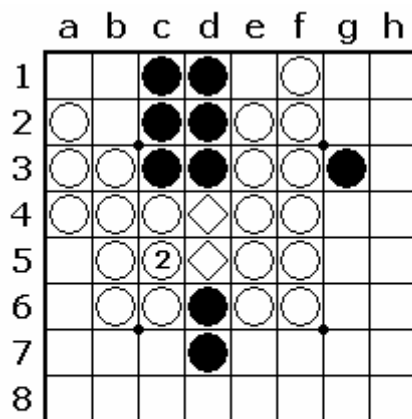


Diagramma 3-23
Mossa al Nero

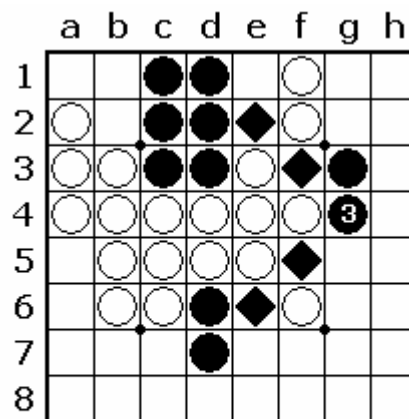


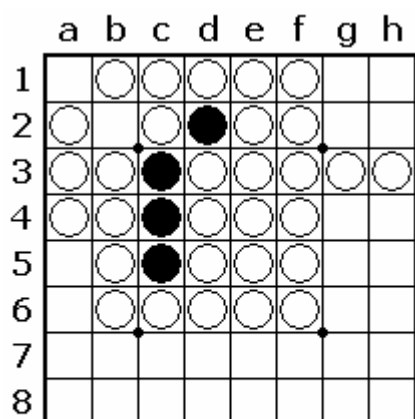
Diagramma 3-24
Mossa al Nero

Per esempio nello schema 3-19, il Nero ha una bellissima mossa calma in c5. Tuttavia supponiamo che il Nero preferisca giocare in d7, come mostrato nel Diagramma 3-22. Questa mossa può non sembrare forte, perché sta girando pedine nel centro della scacchiera, ma se vedete con attenzione, noterete che genera ben 5 nuove pedine di frontiera (d2, d4, d5, d6 e d7). Il Bianco, riconoscendo, gioca egli stesso in c5 (schema 3-23), una mossa calma resa possibile dalla mossa forte del Nero, ed ora è ancora il turno del Nero. Nota come le pedine in più generate dal Nero, in d6 e d7, siano pedine velenose, perché ora gli rovinano molte delle mosse potenzialmente calme. Se il Nero giocasse infatti g4, come mostrato nel Diagramma 3-24, a causa di d7 girerebbe anche le pedine in e6 e f5. Ciò permette al Bianco di giocare in g5 un'altra mossa calma. Se, sempre a partire dallo schema 3-23, il Nero provasse a giocare a6 o g6, a causa della pedina nera in d6, girerebbe alcune pedine di frontiera bianche sulla riga-6. Nel Diagramma 3-23 in verità, il Nero ha ancora una mossa calma in c7, ma a causa della mossa forte in d7, ha trasformato in una disfatta completa una partita ormai vinta.

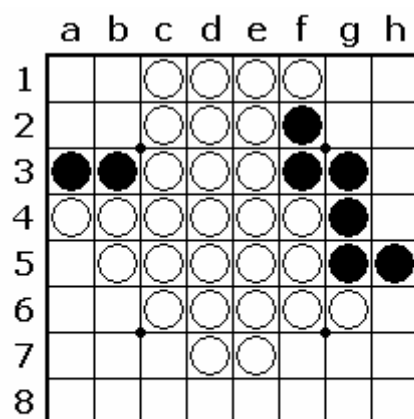
Se le idee affrontate in questo capitolo ti sono risultate nuove, allora ti do il benvenuto tra i pochi giocatori che conoscono il principale "segreto" delle strategie dell'Othello. Con questo nuovo bagaglio di informazioni dovrete presto trovare un miglioramento incredibile nel vostro modo di giocare! Tuttavia, come per le strategie di base spiegate nel Capitolo 2, quando incontrerete giocatori che, come voi, conoscono questo "segreto", per vincerli dovrete scavare un po' più in profondità. I prossimi quattro capitoli, sulle aperture, sul centro partita, sui finali, e sul gioco difensivo, raccolgono il resto delle strategie che io considero fondamentali nell'Othello.

Esercizi

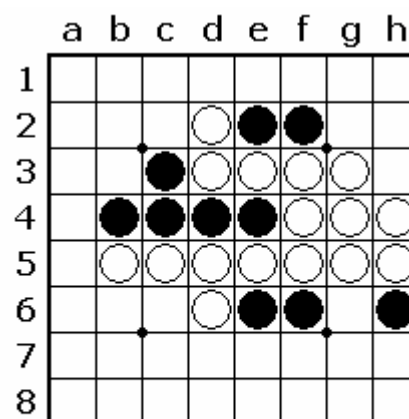
Trova in ogni Diagramma la mossa migliore. Le risposte da pagina 143.



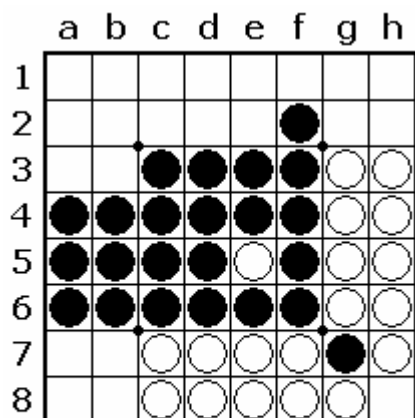
Esercizio 3-1
Mossa al Nero



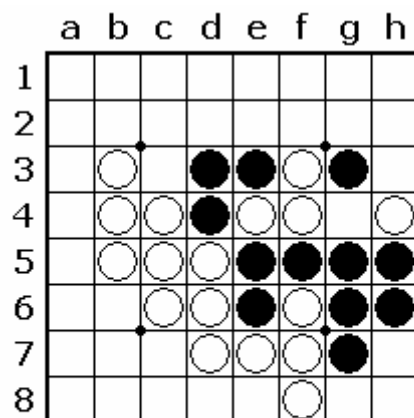
Esercizio 3-2
Mossa al Nero



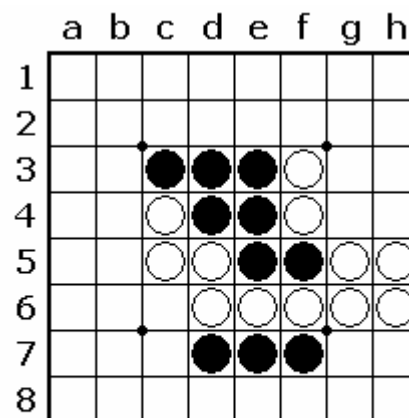
Esercizio 3-3
Mossa al Nero



Esercizio 3-4
Mossa al Bianco



Esercizio 3-5
Mossa al Bianco



Esercizio 3-6
Mossa al Nero

Esercizio 3-7

Ricostruisci su una scacchiera la situazione mostrata nel Diagramma 3-12. Gioca al meglio il resto della partita per entrambi i colori, partendo dalla mossa del Bianco in g7. Trova la sequenza di mosse più semplici per il Nero che costringa il Bianco a cedere tutti e quattro gli angoli. Prova a fare lo stesso partendo dal Diagramma 3-7.

Esercizio 3-8

Partendo dal Diagramma 3-18, gioca al meglio il resto della partita per entrambi i colori. Prova a convincerti che, anche se il Nero ha solo una pedina, il muro del Bianco e la mancanza di opzioni per quest'ultimo dà al Nero un vantaggio enorme. Suggerimento: non iniziate con d2! Se la partita finisce con la vittoria del Bianco, tornate a questa esercitazione dopo aver terminato la lettura della prima parte del libro.

Capitolo 4

Introduzione alle aperture

Questo capitolo fornisce una breve introduzione al meraviglioso mondo delle aperture. Desidero, innanzitutto, effettuare una distinzione fra la fase di apertura del gioco, che è argomento di questo capitolo, e la **libreria di aperture**, cioè le mosse che sono preparate a memoria prima dell'inizio della partita (Capitolo 11). Non esiste una distinzione chiara di dove finisce l'apertura e comincia il centro partita. Spesso ci si riferisce all'apertura per le prime 10, 15 o 20 mosse al massimo. Tuttavia preferisco pensare all'apertura come quella fase di gioco che si sviluppa prima della presa dei bordi.

Negli anni '90, l'introduzione di forti programmi sui computer, ha avuto un effetto drammatico sulla teoria delle aperture. Per gli esperti, cercare di afferrare vantaggi in qualsiasi fase di gioco, ha portato molti a dedicare gran parte del loro tempo a memorizzare una libreria di aperture. Ci sono dei casi in cui delle persone hanno persino giocato l'intera partita a memoria!

Tuttavia, per i principianti, questa teoria di apertura conduce alla conclusione opposta. Consiglio infatti, a chi è alle prime armi, di spendere poco o niente nello studio. Risulta che, a differenza delle credenze di 10 o 20 anni fa, ci sono molti modi differenti di giocare un'apertura, con risultati che conducono poi a posizioni ragionevolmente equilibrate. Inoltre in partite tra principianti, anche cedere un leggero vantaggio all'avversario, non può preoccupare circa l'esito dell'incontro. Ritengo infatti che per chi è alle prime armi c'è poco da guadagnare nel memorizzare le aperture. Sono dell'idea che è molto meglio, e molto più divertente, spendere tempo per giocare partite.

Un altro risultato ottenuto dall'analisi dei computer, che vale la pena di approfondire, è quello che sembra confermare, al momento in cui sto scrivendo, che una partita, giocata perfettamente da entrambi i giocatori, finisce in parità. Quindi non dovete preoccuparvi troppo sulla scelta del colore con il quale giocare, poiché né uno né l'altro parte con un vantaggio. Vi suggerirei di giocare approssimativamente metà delle vostre partite per ogni colore. Avere una scelta "preferita" è una cattiva abitudine da prendere.

Cominciamo la nostra discussione sulle aperture dalla prima mossa della partita. Il Nero può scegliere tra quattro opzioni, ma da un punto di vista teorico, portano tutte allo stesso sviluppo, poiché la scacchiera è simmetrica. Da un punto di vista pratico, tuttavia, fa una certa differenza dove giocate. La maggior parte dei giocatori esperti fa la prima mossa sempre nello stesso punto e suggerirei anche a voi di fare lo stesso, perché posizioni che avete già visto prima, in questo modo sono più facili da riconoscere. Personalmente ho sempre giocato la mia prima mossa in f5, e la maggior parte degli schemi presenti in questo libro, riflettono questa mia preferenza.

Alla mossa 2 il Bianco ha tre possibili mosse, nominate *perpendicolare*, *diagonale* e *parallela*, che riflettono la direzione delle pedine girate rispetto la prima mossa. I diagrammi che le raffigurano appaiono negli schemi 4-1, 4-2 e 4-3. Mentre sia l'apertura diagonale che la perpendicolare sono comunemente usate in partite tra giocatori esperti, la parallela è considerata svantaggiosa ed è poco usata. L'unica volta che mi ricordo di aver giocato la parallela, fu contro Jonathan Cerf, il Campione del Mondo del 1980, con dei biscotti da thè al posto delle pedine normali! Sono andato così tanto in difficoltà che per la disperazione ho cominciato a mangiarmi i pezzi! Mentre per esercitarsi, provare la parallela, sicuramente non danneggia, nelle partite in cui conta vincere è consigliato giocare la diagonale o la perpendicolare.

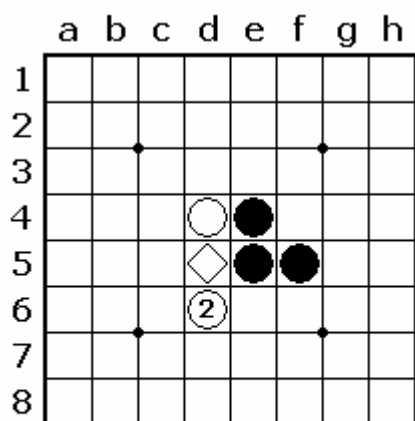


Diagramma 4-1
Perpendicolare

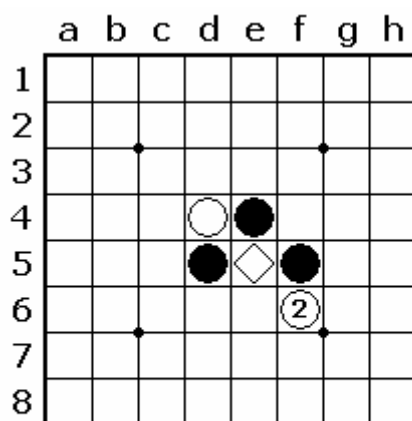


Diagramma 4-2
Diagonale

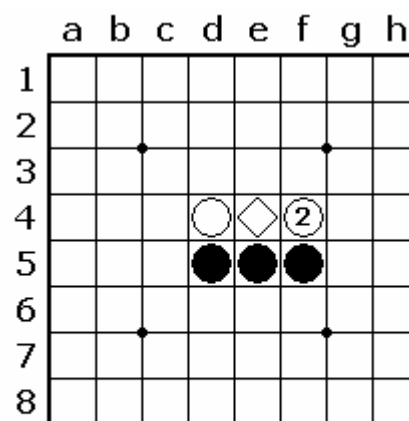


Diagramma 4-3
Parallela

Supponiamo che voi siete il Nero e che il vostro avversario abbia scelto di giocare la perpendicolare. Alla mossa 3 avete cinque scelte: c3, c4, c5, c6 e c7. Come il Nero dovrà scegliere fra loro? Anche se alcuni giocatori esperti potrebbero non essere d'accordo con me su questo punto, la strategia da usare in questa fase di gioco non sia poi così differente da quella usata nel centro partita. Il Capitolo 3 ha messo in rilievo l'importanza delle mosse calme e lo svantaggio delle mosse forti. Pertanto, in questo capitolo, cercheremo di ragionare allo stesso modo. In questa circostanza, la definizione di mossa calma non ci è propriamente utile, perché tutte le mosse girano una sola pedina ed entrambi i dischi, quello giocato e quello capovolto, sono pedine di frontiera. Forse potremmo raffinare questa definizione dicendo che la mossa migliore è c5 poiché la pedina capovolta (d5) è circondata da cinque dischi e c5 stesso è adiacente a 3 pedine. Secondo questa logica, c7 risulterebbe la mossa più forte poiché si allontana completamente dagli altri pezzi della scacchiera. In effetti, quando ho cominciato a giocare ad Othello nel 1980, c5 era di gran lunga la scelta più usata dal Nero. Sembrava naturale dover tagliare a metà le pedine dell'avversario. Di contro c7 era, ed ancora è, la scelta meno usata. Anche per l'apertura diagonale e parallela la scelta più ovvia è quella di tagliare nel mezzo, muovendo e6 nello schema 4-2 ed e3 nello schema 4-3.

Oltre alla mossa più calma, quale altro criterio possiamo utilizzare per scegliere la mossa da fare? Forse la differenza più grande, tra l'apertura e il resto della partita, sta nel fatto che, essendoci poche pedine nella scacchiera, ed essendo vuote le caselle sui bordi, l'aspetto più importante diventa quello di riuscire a mantenere le pedine al centro. Se un giocatore riesce a mantenere le sue pedine in mezzo, si dice che quel giocatore **controlla il centro** e molte delle partite fra esperti sono fatte di battaglie per entrarne in possesso. Nell'apertura è spesso più utile giocare mosse forti atte a controllare il centro, in modo da poter giocare in seguito mosse calme. L'apertura nel Diagramma 4-4 è una delle più usate nelle partite tra giocatori esperti, con il risultato mostrato nel Diagramma 4-5. Qui potrebbe sembrare che una mossa calma, quale è d1, sia l'ideale, ma questa non servirebbe a conquistare il centro. Per farlo, infatti il Bianco, come mostrato nel Diagramma 4-6, spesso preferisce giocare una mossa più forte.

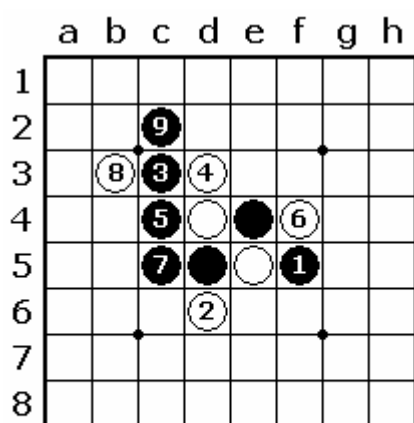


Diagramma 4-4

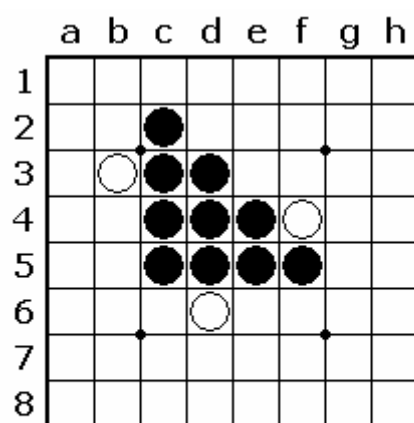


Diagramma 4-5
Mossa al Bianco

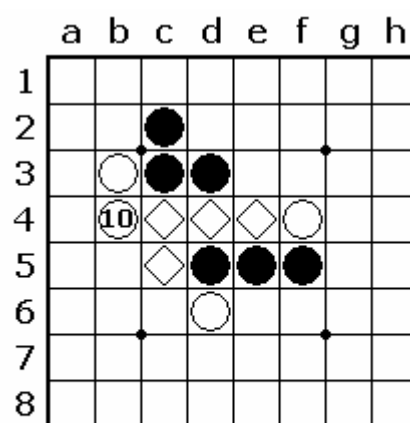


Diagramma 4-6

Confrontate i diagrammi 4-7 e 4-8. Le posizioni sono identiche, tranne per la pedina in f5. Secondo voi quale delle due posizioni è più vantaggiosa per il Nero?

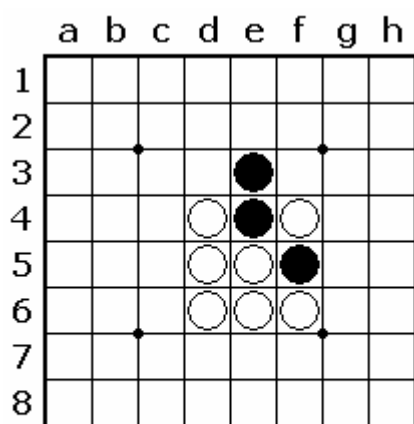


Diagramma 4-7
Mossa al Nero

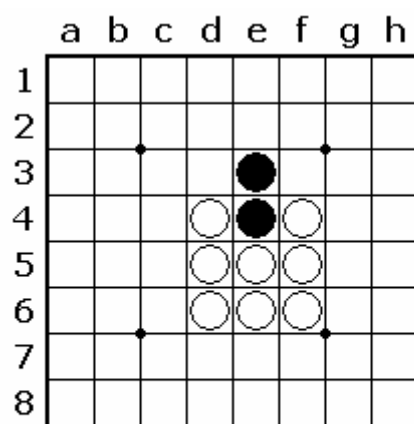


Diagramma 4-8
Mossa al Nero

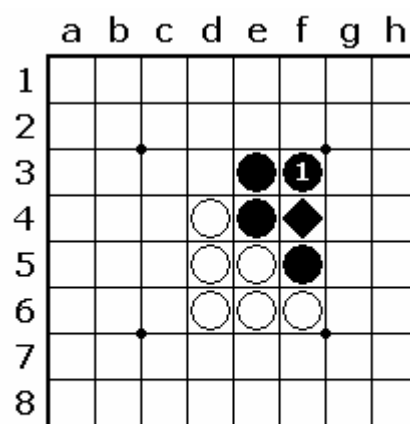


Diagramma 4-9
Mossa al Bianco

Da come abbiamo parlato fin'ora, potrebbe sembrare che la posizione mostrata nello schema 4-8 sia per il Nero la più vantaggiosa. Dopo tutto, in questa posizione il Bianco ha una pedina di frontiera in più, e le pedine di frontiera sono generalmente cosa non buona. Tuttavia, nello schema 4-7, la pedina in f5 è molto utile per il Nero, poiché gli permette di giocare in f3, lo conduce ad una posizione molto compatta (vedi lo schema 4-9) e costringe il Bianco a muovere nella sua parte di gioco. Ciò porta il Nero ad avere un vantaggio considerevole.

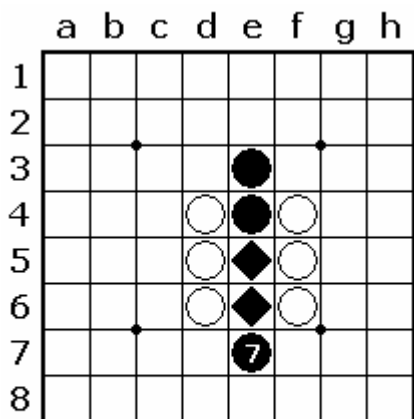


Diagramma 4-10
Mossa al Bianco

Nello schema 4-8 il Bianco ha molte più pedine di frontiera, ma il Nero ha una posizione molto più scomoda. Ci sono molte mosse ragionevolmente calme, ma nessuna di loro stabilisce una presenza nel centro. La mossa più evidente che permette al Nero di tagliare le pedine bianche a metà, è quella mostrata nel Diagramma 4-10, ma questa genera anche molte mosse calme per il Bianco, come d3, f3, d7 e f7. Pertanto, malgrado il gran numero di pedine bianche, la posizione mostrata nello schema 4-8, è considerata una posizione di parità.

Gli schemi 4-11, 4-12 e 4-13 mostrano alcuni errori tipici in apertura da evitare. Nel Diagramma 4-11, la mossa del Bianco che si allontana dal centro non è buona. È meglio giocare in f4 e prendere due pedine nel mezzo. Il Diagramma 4-12 mostra un'altra scelta sbagliata del Bianco. Questa mossa permette al Nero di insediarsi in un punto eccellente, quale è e6. Nel Diagramma 4-13 il Bianco gioca verso l'esterno, muovendo in f6. Sarebbe stato meglio giocare in f4 che, per quanto sembri simile, è più verso il centro.

Anche se le aperture possono sembrare difficili, provando a mantenere il centro e a giocare mosse relativamente calme, entrerete nella fase di centro partita con una posizione ragionevolmente equilibrata. Il gioco diventa molto più difficile quando si raggiungono i bordi della scacchiera, ma quello sarà argomento del Capitolo 5.

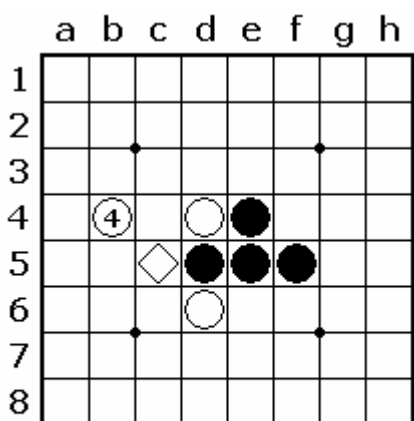


Diagramma 4-11
Mossa al Nero

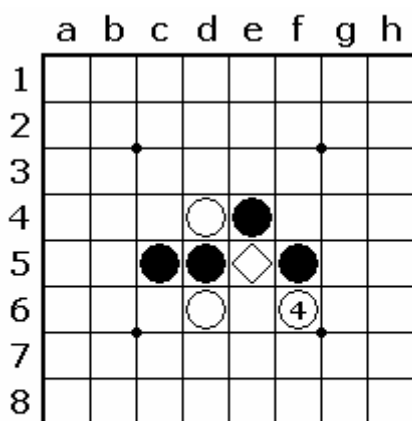


Diagramma 4-12
Mossa al Nero

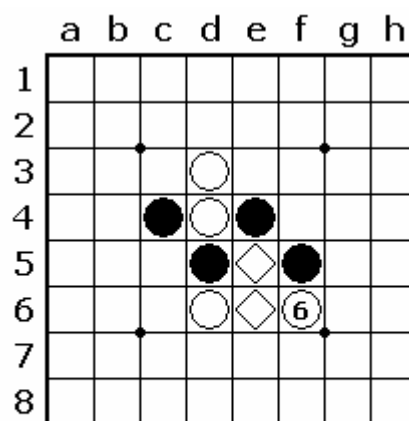
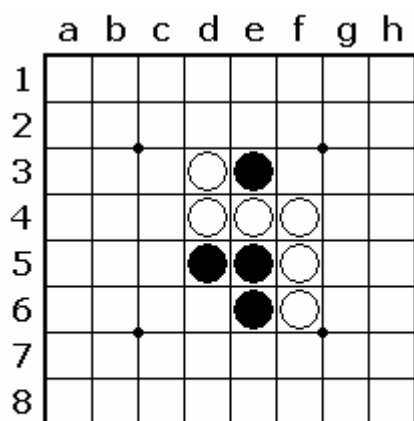


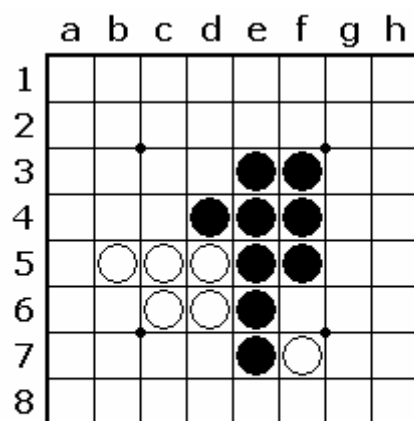
Diagramma 4-13
Mossa al Nero

Esercizi

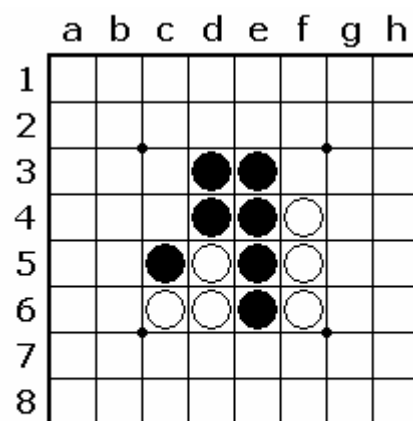
Trova in ogni Diagramma la mossa migliore. Questi esercizi sono molto più difficili di quelli presentati nei capitoli precedenti. Le risposte da pagina 144.



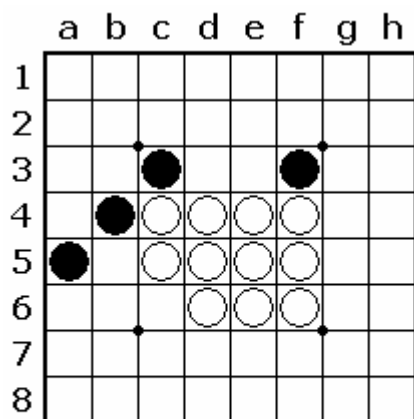
Esercizio 4-1
Mossa al Nero



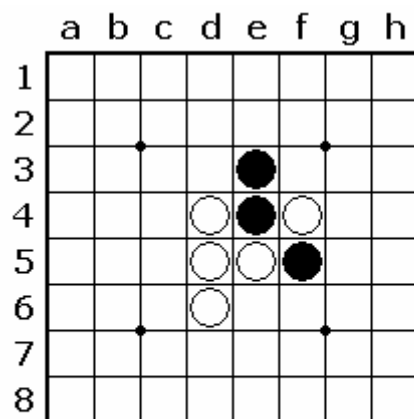
Esercizio 4-2
Mossa al Bianco



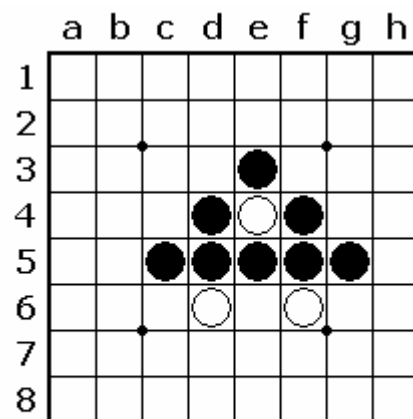
Esercizio 4-3
Mossa al Bianco



Esercizio 4-4
Mossa al Bianco



Esercizio 4-5
Mossa al Nero



Esercizio 4-6
Mossa al Bianco

Capitolo 5

Le basi per giocare sui bordi

All'inizio della partita ci sono 60 caselle vuote sulla scacchiera, e ben 28 di queste sono sui bordi. Pertanto le mosse sui bordi rappresentano quasi la metà di tutte le mosse che si fanno nell'arco dell'intera partita. Mentre, come ho detto nel Capitolo 4, nella fase di apertura si può scegliere tra più mosse che portano a posizioni ragionevolmente equilibrate, nel gioco sui bordi è vero il contrario. Solitamente c'è solo una mossa chiaramente migliore delle altre, mentre un errore può dare un vantaggio enorme all'avversario.

Come abbiamo già visto, le mosse calme sono generalmente migliori delle mosse forti e questo vale anche per il gioco sui bordi. Se il vostro avversario è uscito dalle mosse, una mossa calma sul bordo può spesso decidere l'esito dell'incontro. Abbiamo già visto un discorso del genere nel Diagramma 3-3. Nel Diagramma 5-1 il Nero è uscito dalle mosse sicure, ma è ancora il turno del Bianco. Se quest'ultimo potesse passare, allora il Nero sarebbe costretto a giocare in una Casella-X e a cedere un angolo. Naturalmente il Bianco non può passare, ma può giocare g1 che genera fundamentalmente lo stesso effetto. Come poi mostrato nel Diagramma 5-2, il Nero, non avendo più mosse sicure, è costretto a giocare in una Casella-X. Le mosse come g1 di questo esempio sono chiamate **mosse libere**: il Nero non può impedire al Bianco di giocare g1 quando vuole, e la stessa mossa non genera mosse sicure per il Nero. Anche se è possibile avere una mossa libera al centro della scacchiera, la maggior parte di queste si presentano sui bordi. Nel Diagramma 5-3 il Bianco ha 3 mosse libere lungo il bordo di destra, quali h4, h3 e h2 (nota che devono essere giocate in questo ordine), che possono far facilmente uscire il Nero dalle mosse.

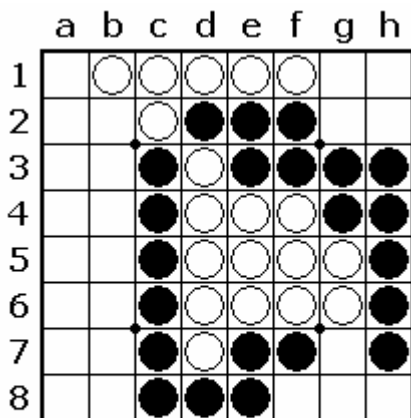


Diagramma 5-1
Mossa al Bianco

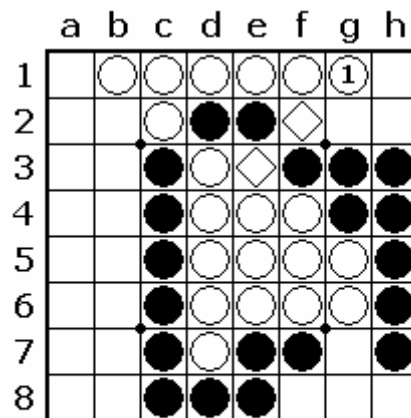


Diagramma 5-2
Mossa al Nero

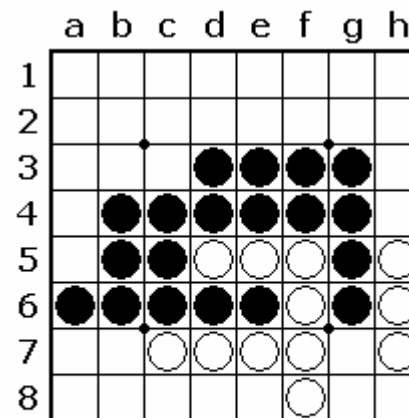


Diagramma 5-3
Mossa al Bianco

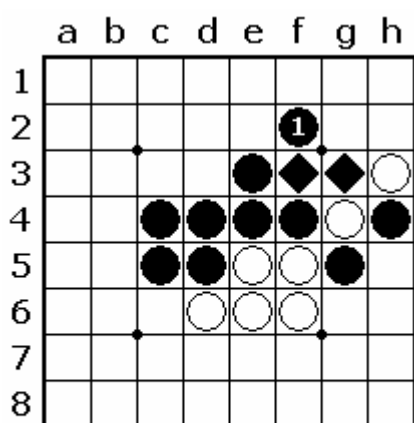


Diagramma 5-4
Mossa al Bianco

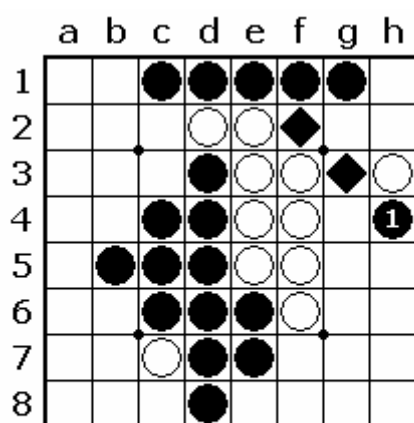


Diagramma 5-5
Mossa al Bianco

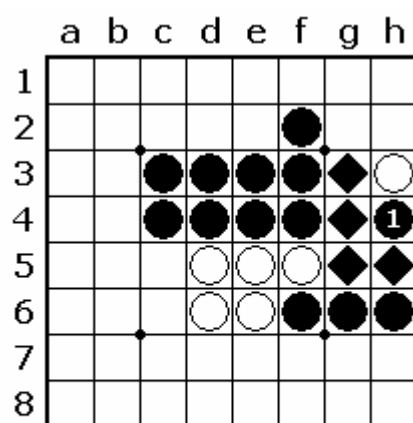


Diagramma 5-6
Mossa al Bianco

Dato che le mosse libere sono generalmente un punto forte, è bene evitare di concederle al vostro avversario. Negli schemi 5-4, 5-5 e 5-6 sono mostrate delle situazioni in cui il Nero ha giocato in maniera sconveniente, poiché regala mosse libere al Bianco. In tutti e tre i casi, il Bianco prenderà il bordo e al turno successivo potrà giocare, completamente indisturbato, in h2.

Il concetto di tempo

Negli schemi 5-1 e 5-2 vedete come il Bianco sfrutta una mossa libera per ottenere lo stesso effetto di passare. Nello schema 5-1 è il turno del Bianco, mentre nel 5-2 la mossa sta al Nero. Il Bianco in pratica ha trasferito la difficoltà del gioco al Nero senza offrirgli nuove mosse sicure. Noi diciamo che il Bianco ha **guadagnato un tempo**, mentre in Giappone dicono che il Bianco **"consegna la mossa"** (all'avversario)".

Lo schema 5-7 mostra una posizione di gioco tratta da una partita dei Campionati Giapponesi del 1992. Il Bianco è Hideshi Tamenori, 6 volte Campione del Mondo e considerato il più forte giocatore di tutti i tempi, mentre il Nero è Ken'ichi Ishii, egli stesso 2 volte Campione del Mondo.

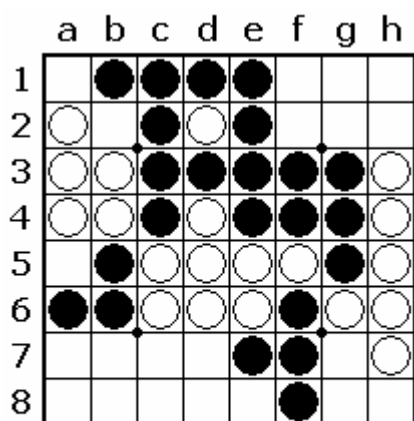


Diagramma 5-7
Mossa al Bianco

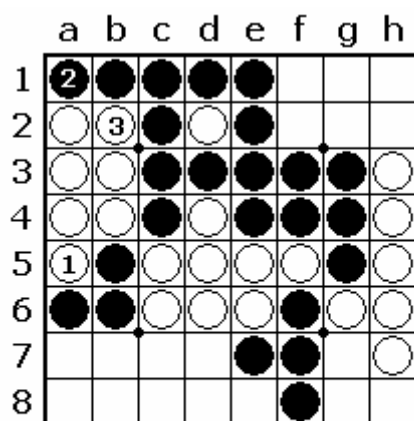


Diagramma 5-8
Mossa al Bianco

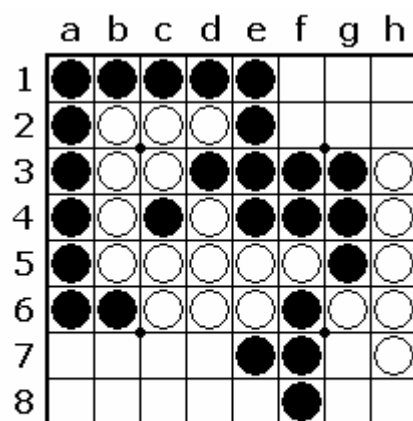


Diagramma 5-9
Mossa al Bianco

In questa posizione Tamenori ha giocato a5!! Questa potrebbe sembrare una scelta terribile, ma era realmente la mossa migliore. Come indicato nel Diagramma 5-8, Ishii ha risposto prendendo l'angolo a1, rendendo stabile sia il bordo di sinistra che quello superiore; dopodichè Tamenori ha riempito il buco in b2. La posizione risultante è quella indicata nel Diagramma 5-9. Si noti che rispetto lo schema 5-7, il Nero non ha nuove opzioni, ed in effetti ora viene anche a mancare una delle sue mosse sicure, vale a dire a5. Cosa ancora più importante, è il turno del Nero! Con la sequenza mostrata nello schema 5-8 possiamo dire che Tamenori è stato bravo a guadagnare un tempo fondamentale. Consegnando la mossa, lascia il Nero nel grave pericolo di uscire dalle mosse. Come dimostrato in questo esempio, può capitare di dover sacrificare un angolo, pur di guadagnare un tempo di gioco.

In fase di apertura, quando il gioco si sviluppa al centro della scacchiera, trovare la mossa giusta può non essere cosa facile, tuttavia la seconda o terza miglior mossa non dovrebbe farvi perdere un tempo. La ragione per cui le mosse sul bordo tendono ad essere tanto critiche, è proprio per il fatto che, un errore in questa posizione, tenderà spesso a farvi perdere un tempo. Inoltre, in partite fra giocatori esperti, un tempo di gioco può spesso fare la differenza fra vincere e perdere. Durante il resto di questo capitolo, e del libro in generale, affronteremo molti esempi in cui un tempo farà la differenza fra la vittoria e la sconfitta.

Le ali non ti faranno volare

Nel Diagramma 5-10, la posizione del Nero sul bordo di sinistra è chiamata **bordo sbilanciato** o più semplicemente **ala**. Mentre il termine ala si riferisce esclusivamente a questo pattern di pedine, per bordo sbilanciato intendiamo anche la struttura bianca sul bordo a nord (sbilanciato a tre) e quella ad est (sbilanciato a quattro). I bordi sbilanciati sono tutti pericolosi, poiché la Casella-C occupata potrebbe fornire all'avversario l'accesso ad un angolo. Questi sono infatti vulnerabili a una varietà di attacchi, molti dei quali possono determinare in fretta il risultato di una partita. La posizione sul bordo in basso, con tutti e sei i quadrati tra gli angoli riempiti è chiamato **bordo equilibrato** e, in molte circostanze, è la posizione migliore da avere.

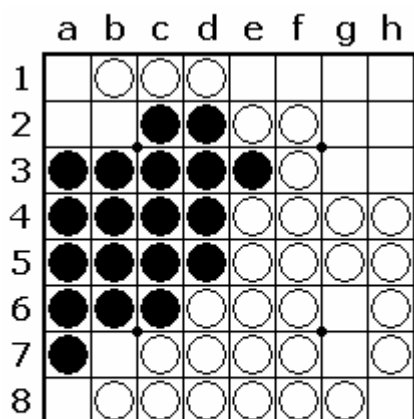


Diagramma 5-10

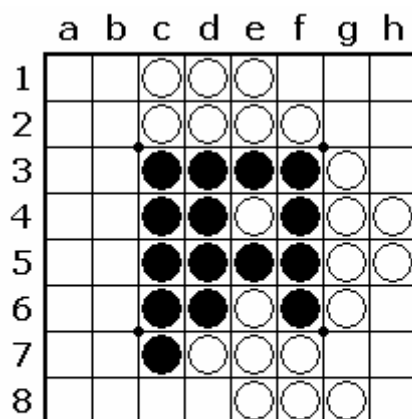


Diagramma 5-11
Mossa al Nero



Diagramma 5-12
Mossa al Bianco

Lo schema 5-11 mostra un esempio dove il Nero può sfruttare lo sbilanciamento a tre del Bianco sul bordo inferiore. Il Nero dovrebbe cominciare con d8, in modo da attaccare l'angolo h8, come indicato nel Diagramma 5-12. Ciò lascia il Bianco con due scelte sgradevoli: salvare l'angolo giocando g8, ma girando l'intero muro nero, o giocare in qualsiasi altra parte della scacchiera e permettere all'avversario di prendere l'angolo. Nell'uno e nell'altro caso il Nero si ritroverà con un vantaggio enorme.

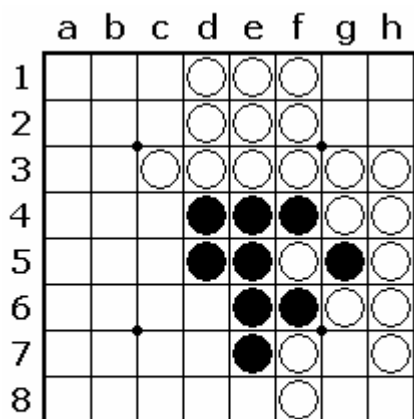


Diagramma 5-13
Mossa al Nero

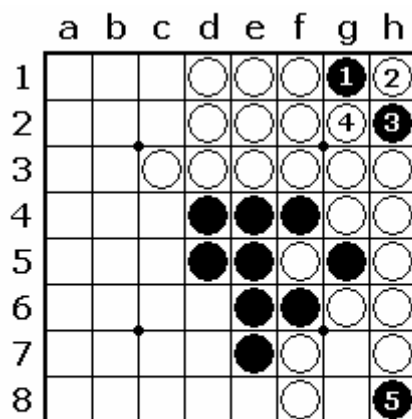


Diagramma 5-14
Mossa al Nero

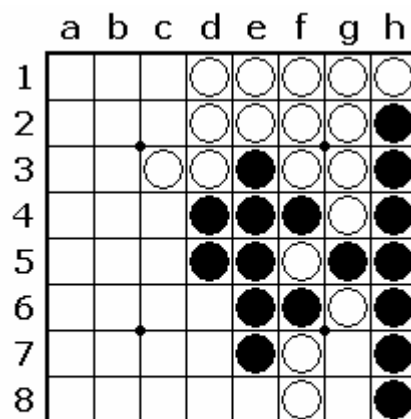


Diagramma 5-15
Mossa al Bianco

In molte circostanze, attaccare un bordo sbilanciato da talmente tanti vantaggi che vale la pena perdere un angolo. Nel Diagramma 5-13 il Nero può tentare un attacco all'ala dell'avversario giocando g1! Se il Bianco prende in h1 infatti, il Nero si può **incuneare** (giocare tra due pedine del colore avversario) in h2 e prendere h8 nel turno successivo, come mostrato nel Diagramma 5-14. La posizione risultante la potete vedere nello schema 5-15. La domanda è: ma qual è l'angolo più importante h1 o h8? In questo caso è chiaramente più importante h8. L'angolo in h1 stabilizza le pedine sul bordo superiore, ma quella è anche la fine della sua influenza. Nel frattempo il Nero potrà estendersi fino a h8 e catturare la maggior parte, se non tutte, le pedine del bordo inferiore. Essenzialmente il Nero ha sacrificato un bordo (quello superiore), ma guadagnerà due lati, (quello a destra e quello inferiore) più un importante tempo di gioco.

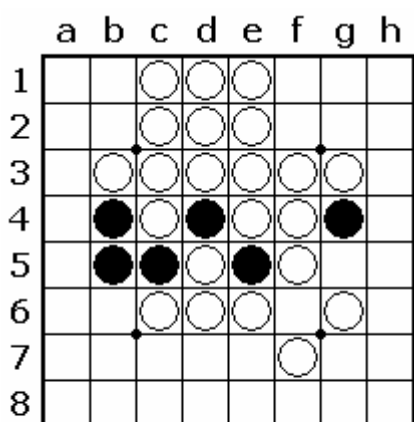


Diagramma 5-16
Mossa al Nero

Dato che i bordi sbilanciati sono spesso conformi ad essere attaccati, dovrete cercare di trasformare i bordi del vostro avversario in bordi sbilanciati. Per fare ciò nello schema 5-16, il Nero dovrebbe giocare in f1, come mostrato nel Diagramma 5-17. Se il Bianco prende g1, il Nero ha una mossa calma in f2 guadagnando un tempo (schema 5-18) e lasciando il Bianco con un bordo sbilanciato da poter attaccare successivamente. Se il Bianco non prende g1 invece, il Nero può giocare in b1 e guadagnare facilmente due tempi. Per esempio, nel Diagramma 5-19 il Nero ha già guadagnato un tempo e ora può sfruttare la mossa libera in g1 per guadagnarne ancora un altro.

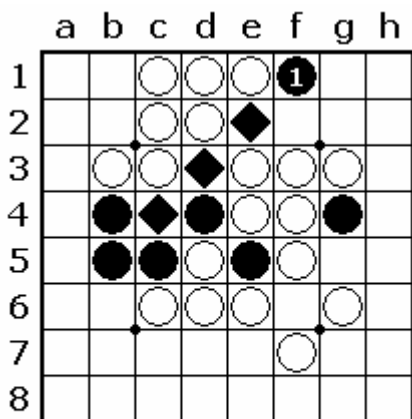


Diagramma 5-17
Mossa al Bianco

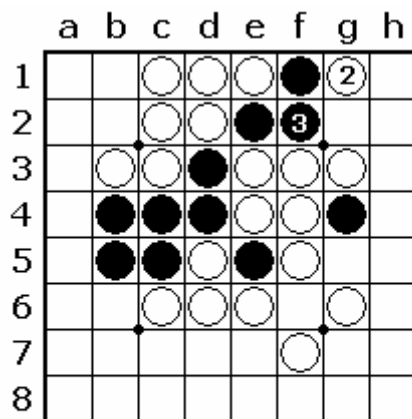


Diagramma 5-18
Mossa al Bianco

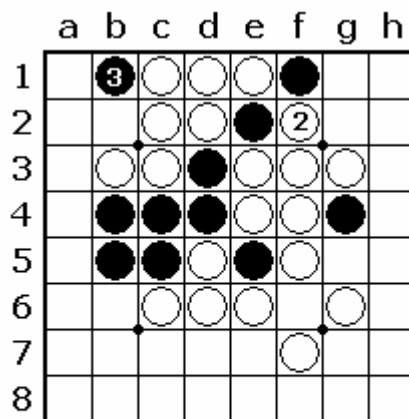


Diagramma 5-19
Mossa al Bianco

Preoccupati della distanza

Supponiamo che nello schema 5-20 il Nero voglia muovere in qualche casella sul bordo di destra, per provare a guadagnare un tempo. Potrebbe giocare in h3, lasciando uno spazio di due caselle tra le proprie pedine sul bordo (Diagramma 5-21), o giocare in h4, lasciando uno spazio di una casella (Diagramma 5-22). Nello schema 5-21 le caselle h4 e h5 formano un **accoppiamento**. Se il Bianco gioca in una di queste due caselle il Nero potrà sempre rispondere nell'altra, dopodichè il Bianco dovrà giocare in un altro luogo della scacchiera. Quindi, indipendentemente dal fatto che il Bianco giochi o meno nell'accoppiamento, la scelta iniziale del Nero in h3 forzerà il Bianco a giocare ad ovest (o in una Casella-X) e ad aprirgli nuove opzioni di gioco. In questo caso, la distanza tra le due Caselle-A, o altresì tra una Casella-C e la Casella-B più distante, o, ancora, tra un angolo e la Casella-B più vicina, danno vita ad un concetto estremamente importante, quale è l'accoppiamento. Vedremo molti altri esempio nel proseguo del libro.

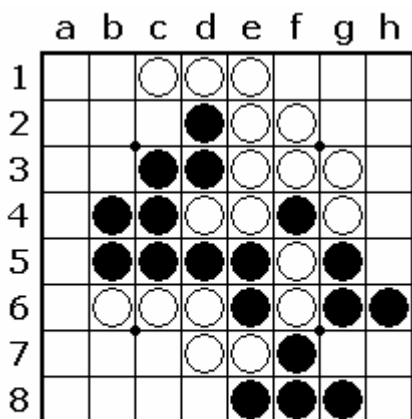


Diagramma 5-20
Mossa al Nero

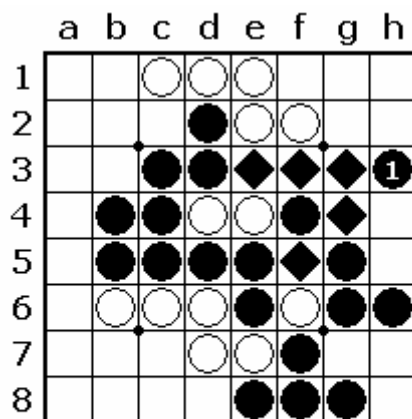


Diagramma 5-21
Mossa al Bianco

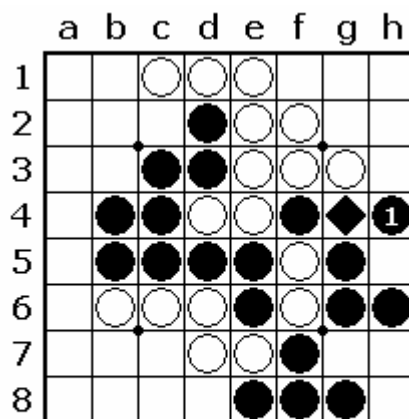


Diagramma 5-22
Mossa al Bianco

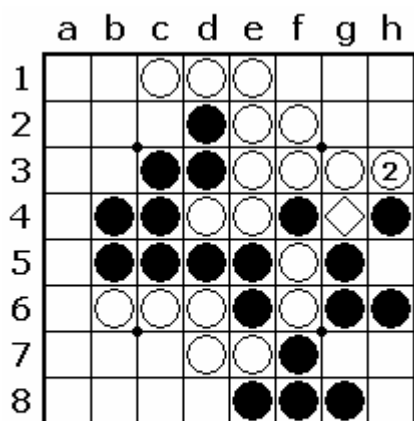


Diagramma 5-23
Mossa al Nero

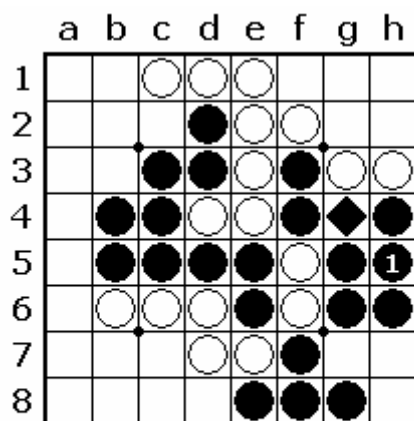


Diagramma 5-24
Mossa al Bianco

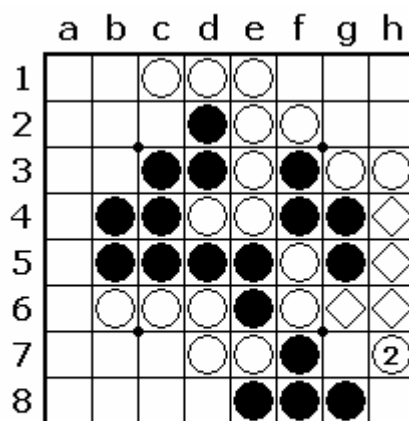


Diagramma 5-25
Mossa al Nero

Confronta questa situazione con quella mostrata nello schema 5-22, dove tra le pedine nere vi è solo una casella vuota di distanza. Qui h3 e h5 sembrano formare un accoppiamento, tuttavia, come mostrato nel Diagramma 5-23, se il Bianco giocasse in h3, il Nero non ha l'accesso in h5! Ora il Nero dovrà iniziare altrove il suo gioco. Sicuramente capiteranno moltissime altre occasioni in cui il Nero potrebbe riempire il foro in h5. Supponiamo che, a partire dallo schema 5-23, il disco in f3 sia nero, in modo da permettere la mossa in h5, come mostrato nel Diagramma 5-24. Una delle possibilità che si presentano per il Bianco, è quella di muovere in h7 (Diagramma 5-25), e il Nero sarà ancora una volta costretto a giocare altrove. In altre parole, tornando nuovamente allo schema 5-20, una mossa che genera una distanza di due caselle vi permette di guadagnare un tempo, cosa che non avviene con una sola casella vuota di spazio. Ci sono molti altri casi in cui il vostro avversario può sfruttare il singolo spazio vuoto lasciato fra le vostre caselle (lo schema 2-7 ne è un esempio evidente). Anche se ci sono delle occasioni in cui la cosa migliore è lasciare uno spazio vuoto, generalmente la cosa migliore sta nel lasciare due spazi o nessuno. Detto questo è comunque importante sottolineare che lasciare uno spazio di due caselle è comunque una responsabilità! Per questo stesso motivo gli spazi vuoti dovrebbero essere lasciati inalterati dall'avversario, a meno che non ci siano ragioni specifiche per farlo (tratteremo questo punto nel Capitolo 6).

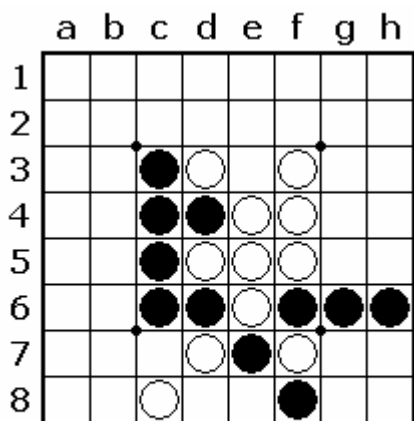


Diagramma 5-26
Mossa al Nero

La circostanza più comune, dove è conveniente lasciare una sola casella di vuota è indicata nel Diagramma 5-26. Qui entrambi i giocatori hanno preso una Casella-A del bordo inferiore. Il Bianco sta minacciando di guadagnare un tempo di gioco muovendo in e8 e il Nero deve trovare una qualche soluzione per evitarlo. Poiché e8 stessa è troppo forte per il Nero, la mossa migliore diventa d8, che lascia una casella vuota tra le proprie pedine, vale a dire e8. Se il Bianco continua in e8, il Nero può prendere in b8 e ottenere una mossa libera in g8.

Le ancore non ti faranno affondare

Se in una partita voi state giocando secondo le strategie basilari fin qui mostrate, mentre il vostro avversario sta mangiando più pedine possibili, può capitarvi a volte di trovarvi in situazioni pericolose, dove il rischio è quello di perdere per **eliminazione**. Nel Diagramma 5-27 il Bianco ha molti muri, e pochissime mosse da giocare, cosa che significherebbe, nella maggior parte dei casi, vittoria facile per il Nero. Tuttavia, con una sola pedina rimasta a sinistra, le opzioni del Nero sono molto limitate. Se infatti quest'ultimo gioca la mossa sicura in c2, il Bianco può completare l'eliminazione con c1. L'unica altra scelta per il Nero è quella di giocare in g2 e perdere l'angolo in h1.

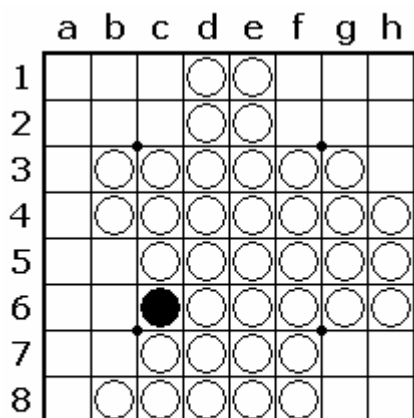


Diagramma 5-27
Mossa al Nero

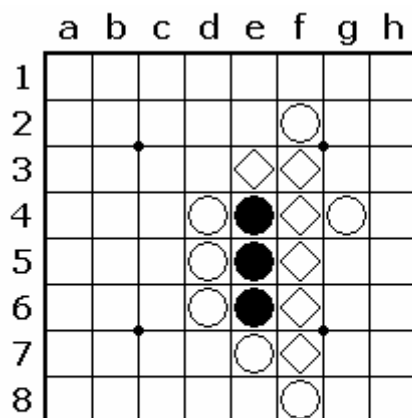


Diagramma 5-28
Mossa al Nero

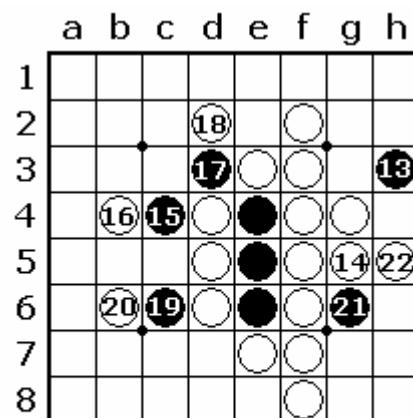


Diagramma 5-29
Mossa al Nero

Spesso il modo migliore per evitare questa situazione, è quello di prendere almeno una pedina su un lato, preferibilmente in una Casella-A che potete sfruttare come "ancora". Anche se questa mossa non vi sembra la migliore, poiché ci sono molte altre mosse calme da poter giocare, stabilire un ancoraggio vi potrà essere utile per prevenire tutti i problemi che si possono presentare nel proseguo della partita. Per esempio, supponiamo che voi siete il Nero nello schema 5-28. Il vostro

avversario sta afferrando pedine dall'inizio della partita e voi già vi trovate con un vantaggio enorme. Tuttavia il vostro avversario è giunto ad una mossa dall'eliminarvi: infatti se voi giocate e2, lui potrà muovere in e1 e far terminare la partita. Tuttavia, fare una mossa d'ancoraggio, quale può essere h3, renderà al vostro avversario, l'impresa estremamente dura. Supponiamo che il gioco continui come mostrato nel Diagramma 5-29, ottenendo la posizione del Diagramma 5-30. Ora la pedina ancorata vi permette di accedere in d7, e di tagliare la scacchiera nel mezzo, lasciando al Nero un vantaggio immenso.

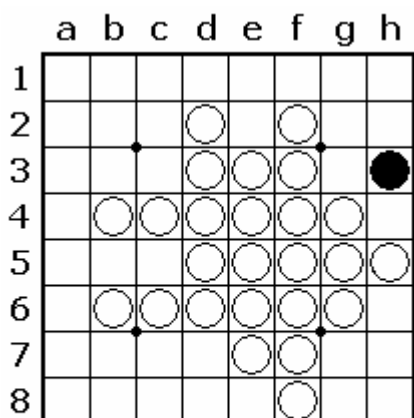
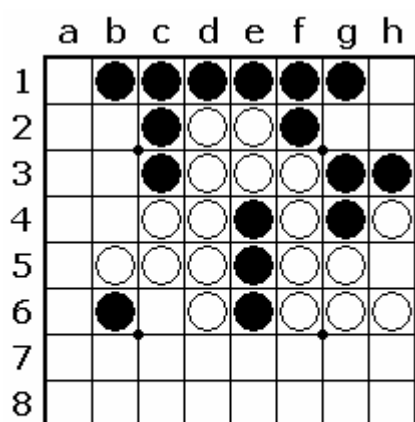


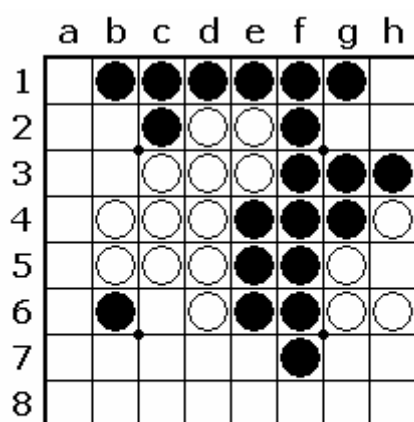
Diagramma 5-30
Mossa al Nero

Esercizi

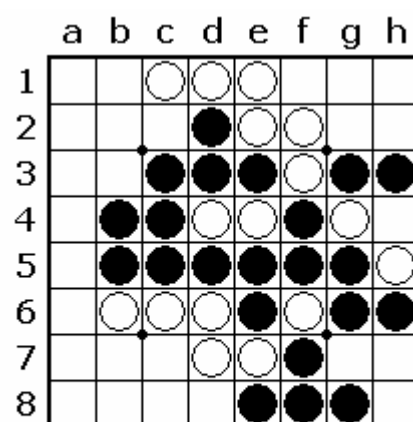
Trova in ogni Diagramma la mossa migliore. Le risposte da pagina 145.



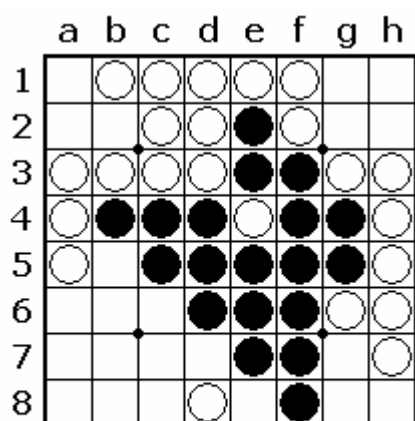
Esercizio 5-1
Mossa al Nero



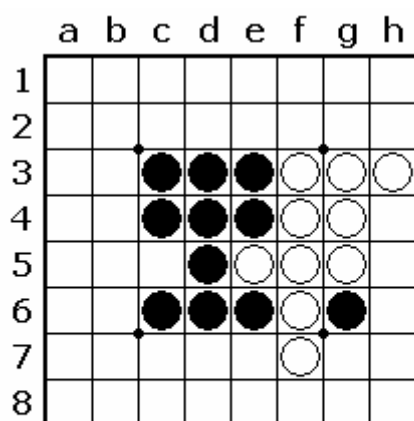
Esercizio 5-2
Mossa al Nero



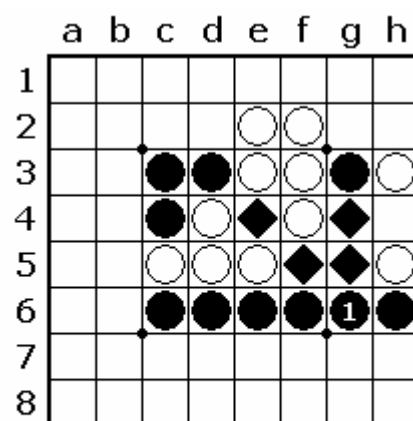
Esercizio 5-3
Mossa al Nero



Esercizio 5-4
Mossa al Nero



Esercizio 5-5
Mossa al Bianco



Esercizio 5-6
Mossa al Bianco

Esercizio 5-7

Partite dallo schema 5-27 e continuate la partita al meglio per entrambe le parti, cominciando dalla mossa del Nero in g2. Anche dopo aver perso l'angolo in h1 il Nero deve essere in grado di vincere.

Capitolo 6

Le basi per giocare i finali

Se siete stati abbastanza fortunati da aver sviluppato in apertura e nel centro partita un grande vantaggio, allora giocare un finale può risultare abbastanza facile, un po' come passare un colpo di straccio. Tuttavia, quando nessuno dei due giocatori è riuscito ad accumulare un vantaggio così netto, trovare la via migliore per concludere la partita può rivelarsi estremamente difficile. Anche a livelli elevati (umani) di gioco, molte partite sono vinte o perse solo nelle ultime mosse. A differenza di molti giochi di strategia, nell'Othello più la scacchiera è piena e più il gioco entra nel vivo, poiché è sempre maggiore il numero di pedine che vengono girate ad ogni turno. Le fortune cambiano rapidamente e questa è una delle cose che rende l'Othello grandioso! In questo capitolo esamineremo alcune delle strategie di base sui finali, mentre il materiale più difficile verrà affrontato nei Capitoli 8 e 13.

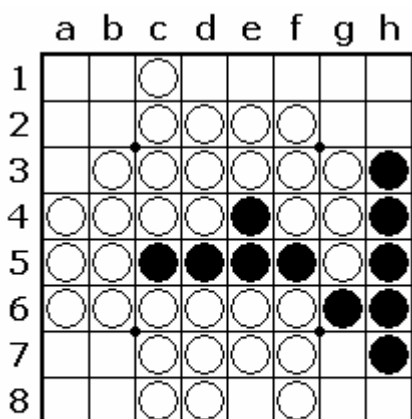


Diagramma 6-1
Mossa al Nero

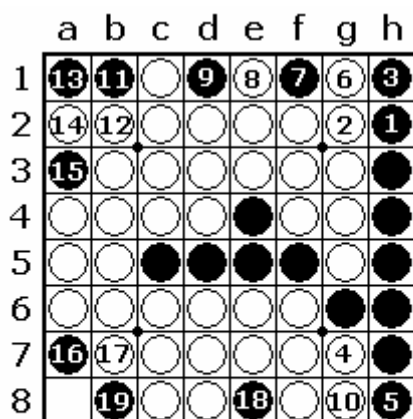


Diagramma 6-2

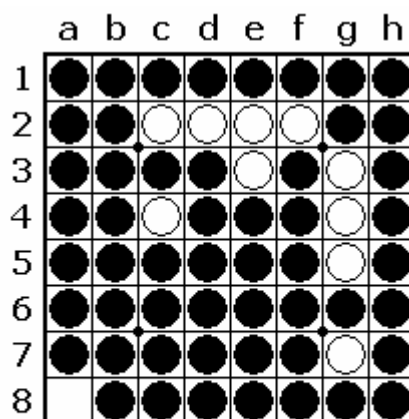


Diagramma 6-3
Nero 53, Bianco 10

Nel Diagramma 6-1 il Nero ha fatto uscire il Bianco dalle mosse e ora ha il controllo completo del gioco. Al Nero basterà semplicemente costringere il Bianco a cedere gli angoli, e ripulire le pedine mangiando intorno ai bordi. Il Diagramma 6-2 mostra una possibile sequenza di mosse con risultato illustrato nel Diagramma 6-3. Notate come si evolve questa sequenza, come il Bianco ha così poche possibilità e come, di contro, il Nero accumula pedine stabili. In genere, quando il vostro avversario finisce le mosse sicure, dovrete mantenerlo in questa situazione per il resto della partita. Ho visto molte partite in cui le persone hanno lasciato rientrare in gioco il proprio avversario, giocando strane mosse, quando la vittoria stava nella soluzione più semplice. Con la scacchiera che cambia velocemente è facile trascurare alcune variabili di gioco e commettere stupidi errori. Ricordatevi sempre che nel finale, più la mossa è semplice e meglio è.

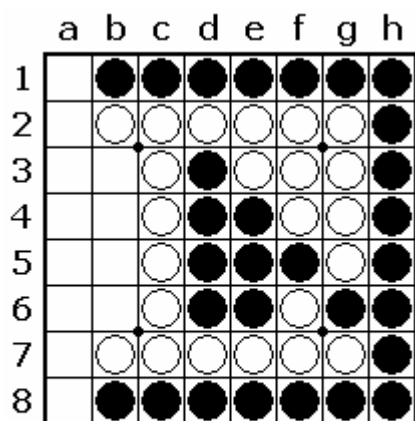


Diagramma 6-4
Mossa al Nero

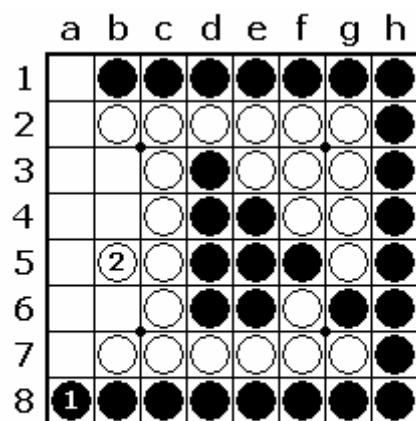


Diagramma 6-5

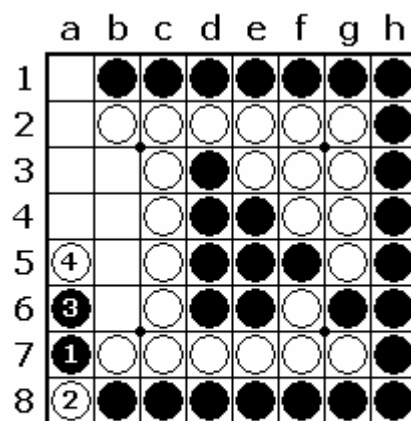


Diagramma 6-6

Lo schema 6-4 mostra un altro esempio dove il Nero ha fatto uscire dalle mosse il Bianco. Ancora una volta il Nero deve cercare la maniera più semplice per aggiudicarsi l'incontro. Anche se in questo caso prendere gli angoli gli sarà sufficiente, tuttavia non è questo il modo più facile per vincere. Per esempio, nello schema 6-5, se il Nero prende a8, allora il Bianco può muoversi diagonalmente in b5, e il Nero non potrà estendersi dall'angolo appena preso. Il modo più semplice per vincere è raffigurato nello schema 6-6. Il Nero inizia da a7, cedendo intenzionalmente l'angolo in a8, poi continua in a6 e lascia che il Bianco prenda le quattro pedine sul bordo. Il Nero ora può ripetere lo stesso tipo di sequenza vicino l'angolo a1, come mostrato nel Diagramma 6-7. Dopo aver riempito gli ultimi quattro quadrati (schema 6-8), otteniamo la posizione finale, indicata nel Diagramma 6-9. Notate come il Bianco abbia preso tutto il bordo di sinistra, ma poco altro. Il Nero ha invece catturato molte pedine al centro della scacchiera, sfruttando una tecnica chiamata **pulizia interna**. La cosa degna di nota è che in questa sequenza ogni mossa del Bianco era forzata.

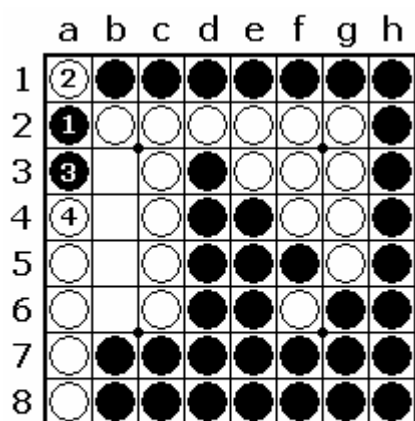


Diagramma 6-7
Mossa al Nero

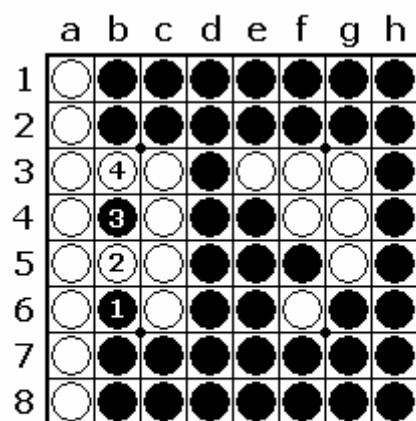


Diagramma 6-8
Mossa al Nero

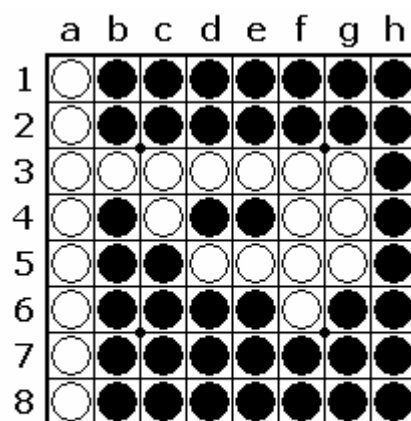


Diagramma 6-9
Mossa al Nero

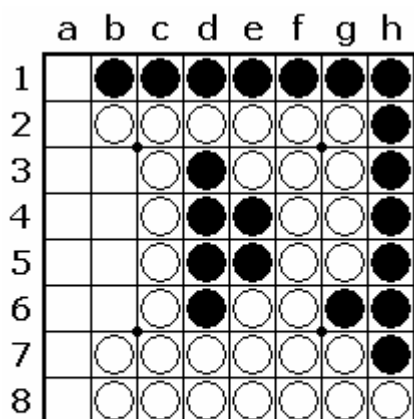


Diagramma 6-10
Mossa al Nero

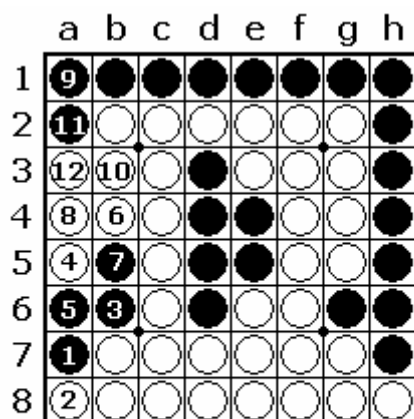


Diagramma 6-11
Nero in a7 è un errore

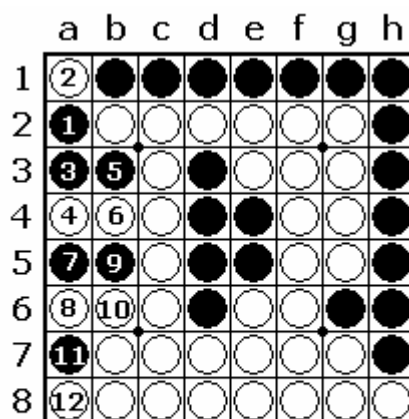


Diagramma 6-12
Nero in a2 è vincente

Anche se esistono molte circostanze in cui prendere un angolo è più proficuo di una pulizia interna, resta comunque il fatto che, adoperare quest'ultima tecnica, rende più facile giocare il finale. Questo perché lascia il vostro avversario senza scelte e vi permette di accumulare comunque molte pedine stabili. Il Diagramma 6-10 mostra un altro esempio molto simile a quello del Diagramma 6-4, ma con meno pedine nere, poiché il bordo inferiore è del Bianco. La volontà del Nero è ancora una volta quella di eseguire una pulizia interna, ma questa volta è importante iniziare da a2, e non da a7. Se si comincia da a7, come da schema 6-11, le pedine bianche sul bordo a sud impediranno al Nero di accumulare quelle pedine stabili che fanno la differenza in una pulizia interna e di conseguenza finirà per perdere. Viceversa, se il Nero comincia da a2 (Diagramma 6-12), vicino il bordo che possiede, potrà eseguire correttamente la pulizia ed arrivare a girare anche gran parte delle pedine della fila 7 alla sua ultima mossa, quando per il Bianco sarà ormai tardi per rimpossessarsene. La pulizia interna può essere anche usata su due bordi differenti. Nel Diagramma 6-13 per esempio, il Nero può certamente muovere in e1 per ottenere la pedina e4 e raggiungere facilmente gli angoli, ma anche in questo caso la pulizia interna è una strategia molto più proficua, come mostrato nel Diagramma 6-14.

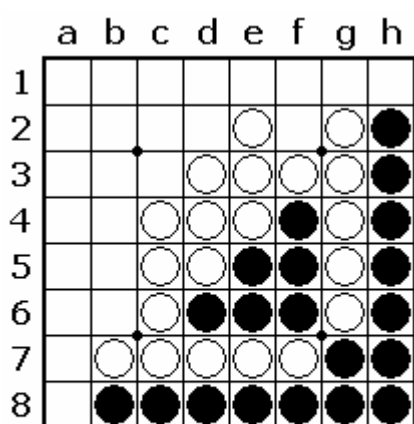


Diagramma 6-13
Mossa al Nero

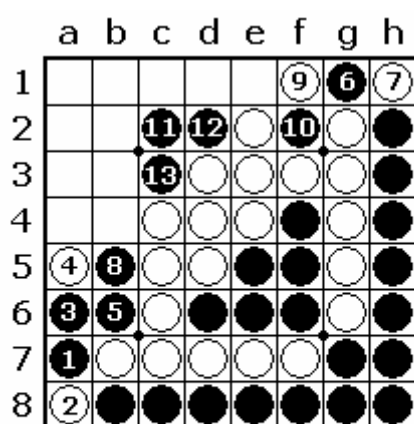


Diagramma 6-14

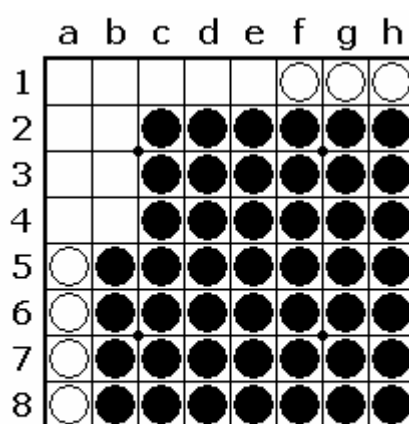


Diagramma 6-15
Posizione finale

Il controllo delle diagonali

Gli esempi precedenti presentavano finali piuttosto semplici, poiché uno dei due giocatori era già uscito dalle mosse. A volte però, per far sì che ciò accada, si può ricorrere al **controllo delle diagonali**, ossia riuscire a catturare tutte le pedine di una delle linee diagonali della scacchiera. Anche se questo termine potrebbe essere usato per definire tutte le diagonali, in realtà noi ci riferiamo solamente alle diagonali lunghe, quelle che vanno da a1 ad h8, e da a8 ad h1, come indicato nello schema 6-16. Generalmente queste sono chiamate **diagonali principali**, e più in particolare, in Giappone, sono differenziate rispettivamente come **diagonale bianca** e **diagonale nera** (a causa del colore delle pedine nella situazione di partenza).

Il controllo delle diagonali vi offre spesso la possibilità di muovervi in una, o entrambe, le Caselle-X della stessa diagonale senza cedere l'angolo al vostro avversario. Questo tipo di mossa serve spesso per guadagnare un tempo e mandare il vostro avversario fuori dalle mosse. Il Diagramma 6-17 mostra un esempio che vi aiuterà a farvi un'idea di base. Il Bianco dovrebbe giocare g7, controllando la diagonale principale, come indicato nello schema 6-18. A questo punto al Nero non rimane che giocare g8, permettendo al Bianco di raggiungere l'angolo e ottenere una facile vittoria mangiando pedine intorno ai bordi.

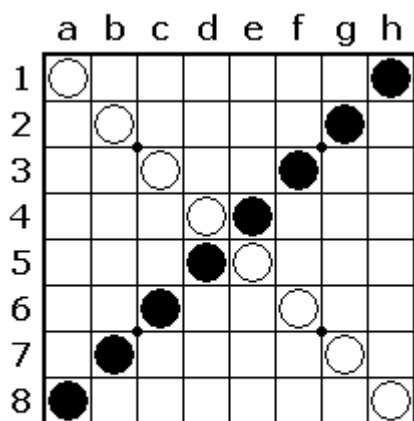


Diagramma 6-16
Diagonali Principali

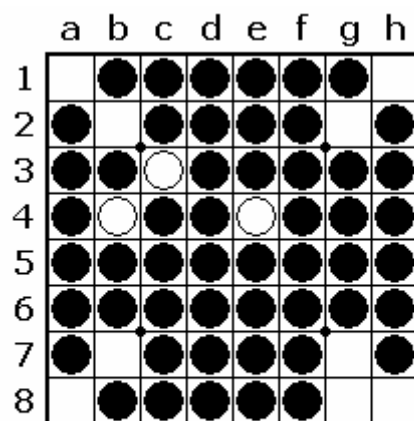


Diagramma 6-17
Mossa al Bianco

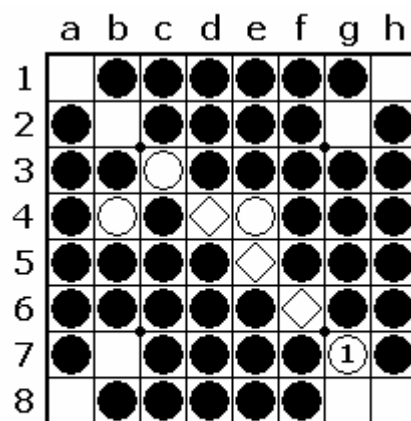


Diagramma 6-18
Mossa al Nero

Le posizioni come quella raffigurata nel Diagramma 6-17 si presentano con grande frequenza nelle partite in cui entrambi i giocatori conoscono le strategie di base e stanno evitando di muovere nelle Caselle-X. In tali partite l'intera scacchiera è quasi piena e restano vuote solo le Caselle-X e gli angoli. Il giocatore che riesce a controllare le diagonali, è quello che poi risulta il vincitore. A volte entrambi i giocatori riescono a controllare una diagonale principale, e, in quei casi, l'esito va a favore a chi riesce a non uscire per primo dalle mosse. Per questo motivo, avere accesso ad entrambe le Caselle-X della stessa diagonale ha spesso un effetto fondamentale ai fini del risultato.

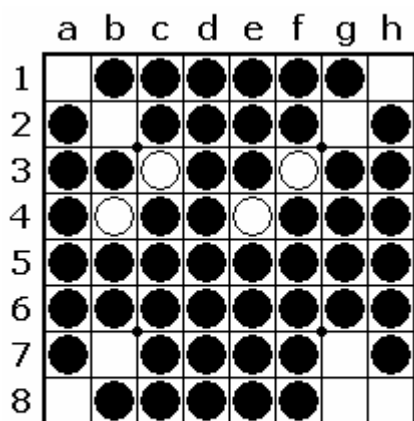


Diagramma 6-19
Mossa al Bianco

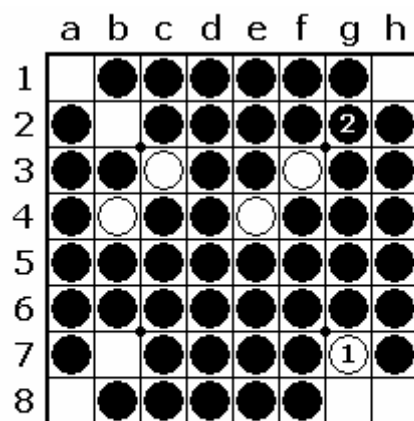


Diagramma 6-20

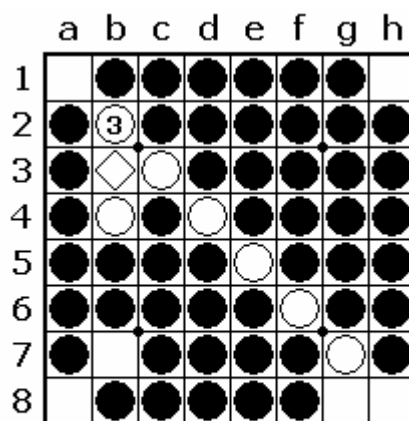


Diagramma 6-21
Mossa al Nero

Per esempio lo schema 6-19 è identico al Diagramma 6-17, salvo per la pedina in f3 che è stata messa bianca. Se il Bianco controlla la Diagonale bianca, giocando g7, allora il Nero potrà rispondere in g2 e controllare a sua volta la Diagonale nera, come indicato nello schema 6-20. In questo caso, giocando b2, costringe il Nero ad uscire dalle mosse, vincendo la partita (Diagramma 6-21). Se il Bianco non avesse avuto accesso in b2 (supponendo che fosse nera la pedina in b4), sarebbe uscito lui stesso per primo dalle mosse, e il Nero avrebbe vinto la partita. Quindi, anche se non è buona cosa giocare in una Casella-X nelle prime fasi di gioco, è spesso importantissimo farlo verso la fine. Il pattern vicino l'angolo a8, nello schema 6-19, dove il Nero non ha possibilità di accesso in b7, è per quest'ultimo una grossa responsabilità. I giocatori esperti sono spesso riluttanti a generare questi modelli, poiché gli si possono ritorcere contro nel proseguo della partita.

Rompere le diagonali

Anche se negli esempi sopra riportati, il controllo delle diagonali era praticamente permanente, nella maggior parte dei casi tale controllo è solo temporaneo. Infatti se riusciamo a far uscire il nostro avversario dalle mosse, lo forzeremo a giocare in una Casella-X che noi vorremmo usare per accedere all'angolo adiacente. Tuttavia se a tale mossa coincide un controllo della diagonale, per accedere all'angolo dobbiamo prima rompere tale diagonale, ossia dobbiamo stabilire una pedine del nostro colore sulla diagonale controllata dall'avversario. Abbiamo già visto un esempio di questo genere negli schemi 2-4 e 2-5.

Naturalmente chi controlla la diagonale sarà ansioso di mantenere lontano il suo avversario. Spesso infatti da una mossa che taglia una diagonale ne segue un'altra che permette di ristabilirne il controllo, riconquistando i stessi pezzi (o pedine) che erano stati capovolti dalla mossa precedente. La battaglia per il controllo della diagonale a volte può durare per parecchie mosse, tanto che neanche i più esperti sanno sempre se riusciranno o meno nell'intento.

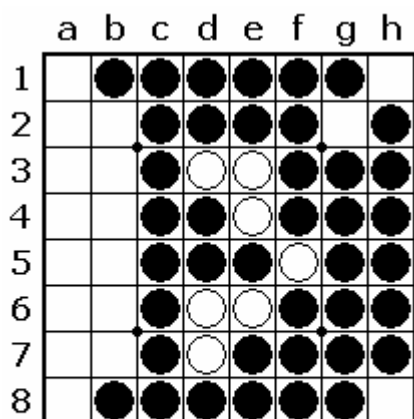


Diagramma 6-22
Mossa al Bianco

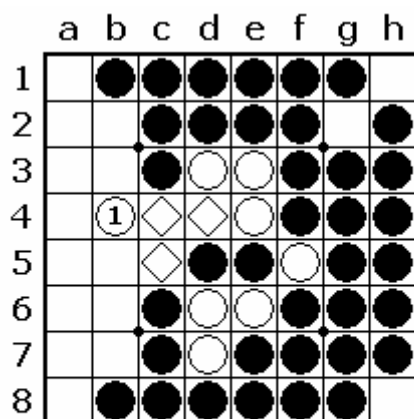


Diagramma 6-23
Mossa al Nero

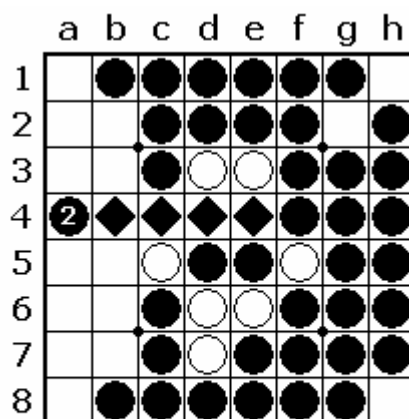


Diagramma 6-24
Mossa al Bianco

Lo schema 6-22 mostra una partita in cui il Nero, uscito dalle mosse, gioca per disperazione g7, ottenendo il controllo della diagonale. Se il Bianco riuscisse a tagliare la diagonale, otterrà l'accesso in h8 e potrà accumulare pedine mangiando intorno ai bordi, vincendo con un margine enorme. Comunque, in questo caso, rompere la diagonale non sarà facile. Il Bianco ha quattro mosse che gli permettono di farlo, cioè b3, b4, b5 e b6, ma in ogni caso il Nero è in grado di ristabilire il controllo (rispettivamente con a3, a4, a5 e a7). Per esempio, se il Bianco gioca b4 (Diagramma 6-23), il Nero risponderà a4 (Diagramma 6-24). Ora la sola mossa che taglia la diagonale è b3 (Diagramma 6-25), ma il Nero ancora riguadagna il controllo giocando a3. Improvvisamente il Nero sta vincendo la partita!

Quando state provando a rompere una diagonale, la cosa migliore è spesso quella di tagliarla diagonalmente. A partire dallo schema 6-22 il Bianco dovrebbe provare a giocare b6, capovolgendo il disco in d4, come indicato nel Diagramma 6-27. Il Nero non ha altra scelta che giocare a7 per mantenere il controllo della diagonale (schema 6-28). Tuttavia a7 è una Casella-C e come spiegato nel Capitolo 2, è soggetta ad attacchi.

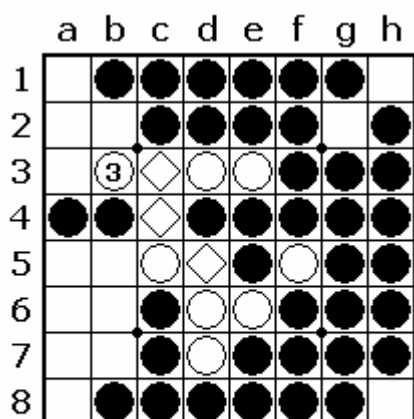


Diagramma 6-25
Mossa al Nero

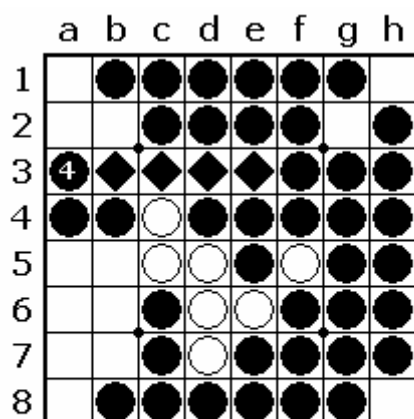


Diagramma 6-26
Mossa al Bianco

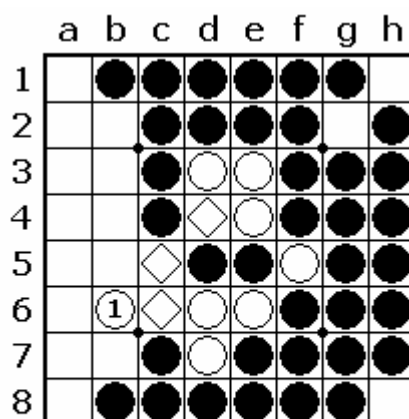


Diagramma 6-27
Mossa al Bianco

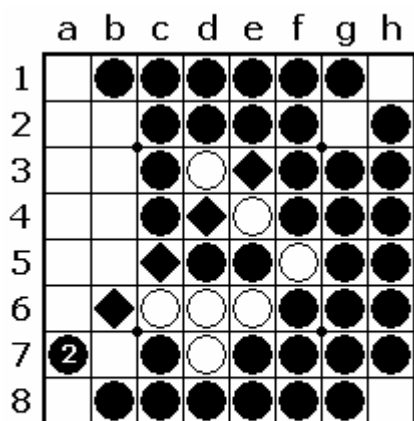


Diagramma 6-28
Mossa al Bianco

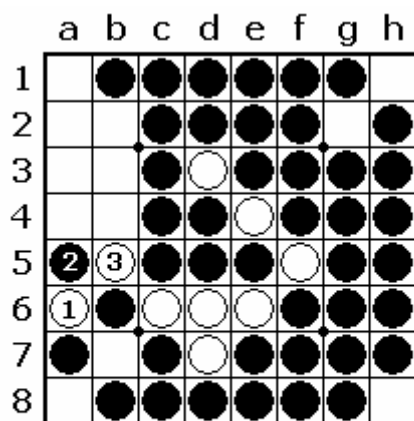


Diagramma 6-29

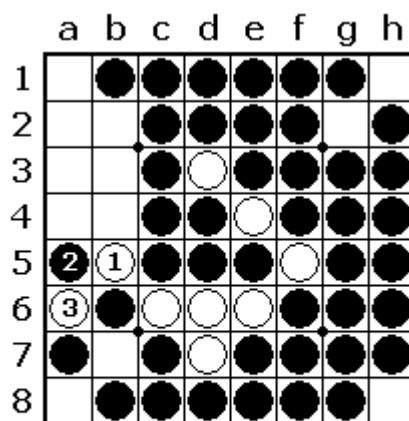


Diagramma 6-30

Una delle possibilità per il Bianco è quella di giocare in a6, minacciando di prendere l'angolo in a8 (Diagramma 6-29). Il Nero è quasi obbligato a rispondere in a5 e il Bianco ora, giocando b5, può tagliare la diagonale capovolgendo la pedina nera in e5. Poiché a5 è già occupata, il Nero non ha più la possibilità di difendere la diagonale. Un'altra possibilità per il Bianco, dallo schema 6-28, è quella di giocare in b5, rompendo ancora la diagonale in e5 (schema 6-30). Il Nero può riguadagnare il controllo della stessa giocando in a5, ma ora il Bianco, muovendo in a6, accederà tranquillamente in a8 al suo prossimo turno, vincendo facilmente la partita.

Precedentemente, nel Capitolo 5, abbiamo visto un esempio, nello schema 5-21, dove un giocatore lasciava tra le sue pedine una distanza di due caselle vuote. Anche se questo tipo di mossa è spesso utile per guadagnare un tempo di gioco, queste caselle vuote possono rivelarsi un handicap, soprattutto nei finali, quando si arriva al controllo delle diagonali. Nello schema 6-31 il Nero ha appena giocato in g2, ottenendo il controllo della diagonale e creando un grande blocco di pedine stabili. Potrebbe sembrare che il Nero avesse già vinto la partita, ma il Bianco può prendere la diagonale muovendo in h5 (schema 6-32), accumulare ancora molte pedine e raggiungere, seppur di misura, un buon successo. Se l'accoppiamento di caselle h4 e h5 fosse riempito (schema 6-33), il Bianco non avrebbe alcuna possibilità di vittoria. È per questo motivo che il Bianco, di fronte ad accoppiamenti del genere, dovrebbe lasciare vuote tali caselle, aspettando nei finali il momento opportuno per giocarci.

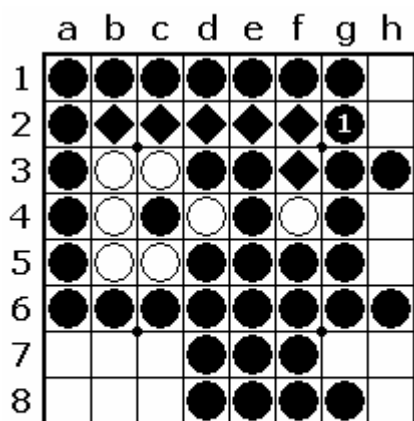


Diagramma 6-31
Mossa al Bianco

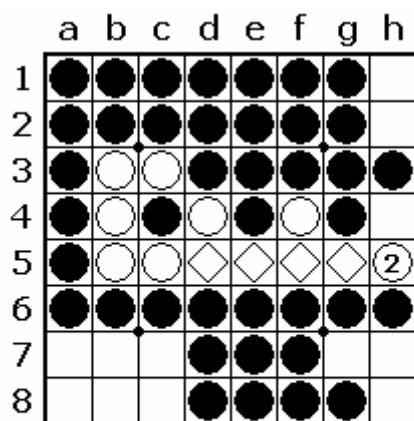


Diagramma 6-32
Mossa al Nero

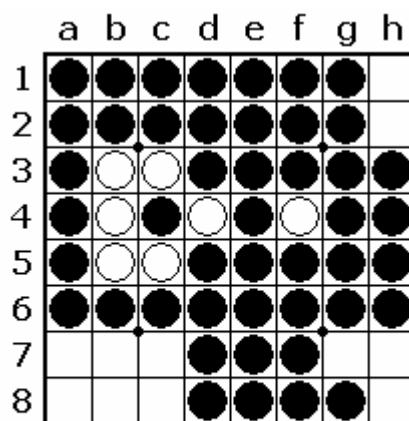


Diagramma 6-33
Mossa al Bianco

Introduzione agli "swindle"

Nel Capitolo 5 abbiamo introdotto il concetto di **accoppiamento**. Uno **swindle** si presenta quando un giocatore riesce a muovere in entrambe le caselle di un accoppiamento, poiché l'avversario non ha mosse legali per accedere nell'altra casella. Nello schema 6-34 potrebbe sembrare evidente che il Nero debba muovere in h8 per afferrare tutto il bordo di destra. Il Bianco giocherà l'ultima mossa disponibile in g8 (schema 6-35) e vincerà la partita per 33 a 31. Tuttavia notate cosa accade se il Nero giocasse g8 (schema 6-36). Il Bianco subisce uno swindle, poiché non ha modo di giocare in h8 e deve passare! Il Nero conclude muovendo in h8 e vince la partita per 36 a 28 (Diagramma 6-37).

Lo schema 6-38 mostra un altro esempio di uno swindle. Supponiamo che in Nero giochi a1, come mostrato nel Diagramma 6-39. Il Bianco vorrebbe incunearsi in b1, per accedere ad h1, ma questo non gli è permesso poiché non ha nessuna pedina del proprio colore sulla colonna-b. Il Nero muoverà più tardi egli stesso in b1, generando molte pedine stabili. Notate inoltre come questi swindle permettano di guadagnare tempi di gioco importanti per il Nero. Gli swindle sono discussi in maniera molto più dettagliata nel Capitolo 10.

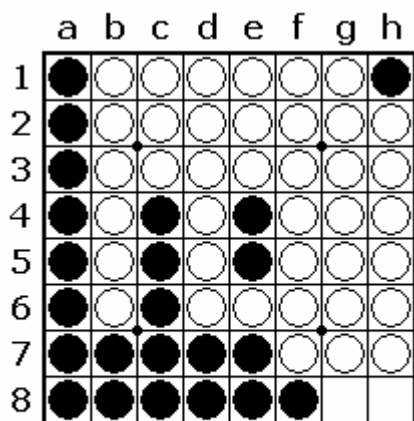


Diagramma 6-34
Mossa al Nero

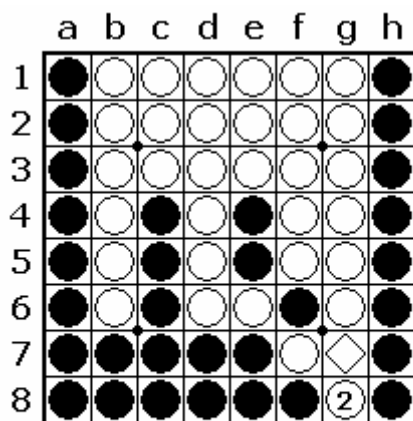


Diagramma 6-35
Nero in h8, Bianco in g8

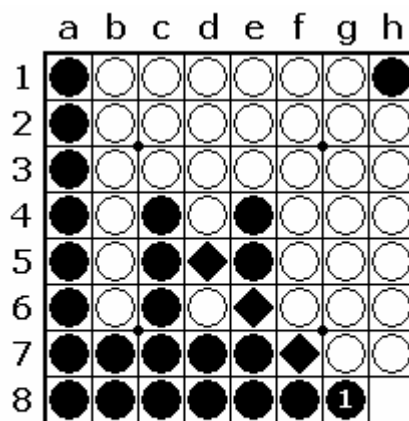


Diagramma 6-36
Mossa al Nero

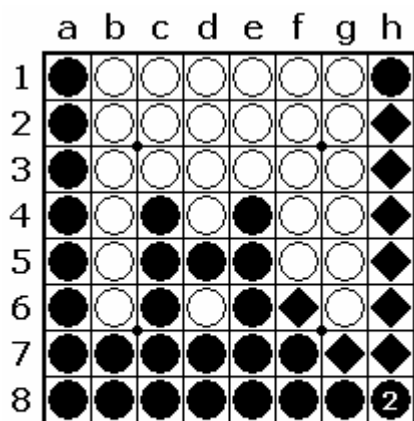


Diagramma 6-37

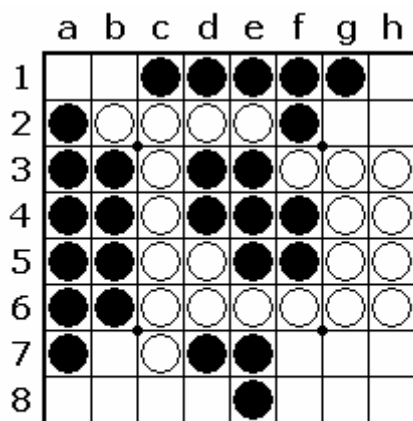


Diagramma 6-38
Mossa al Nero

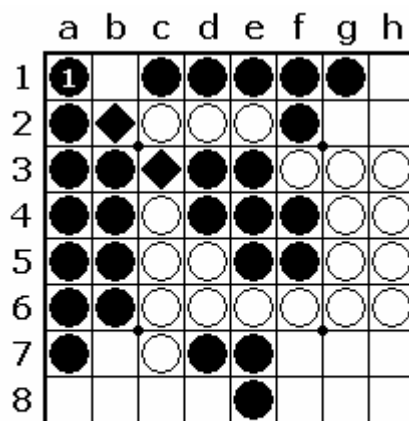
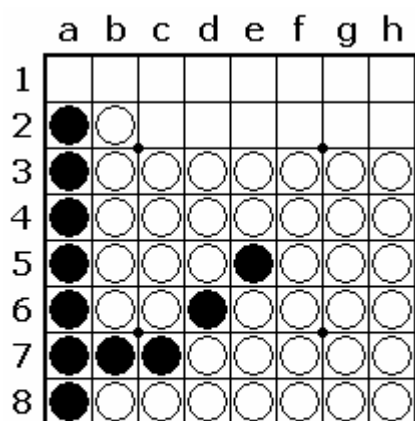


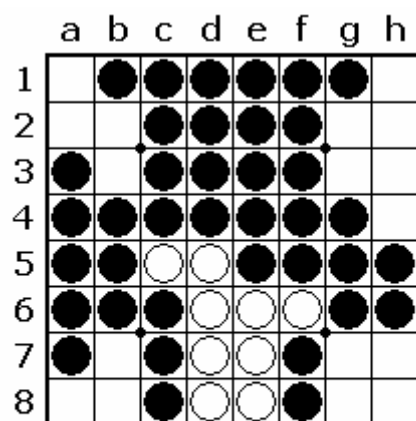
Diagramma 6-39
Mossa al Bianco

Esercizi

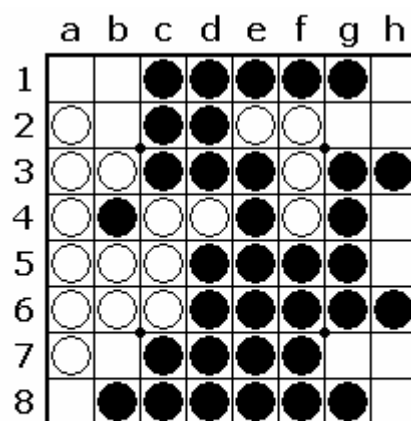
Trova in ogni Diagramma la mossa migliore. Le risposte da pagina 146.



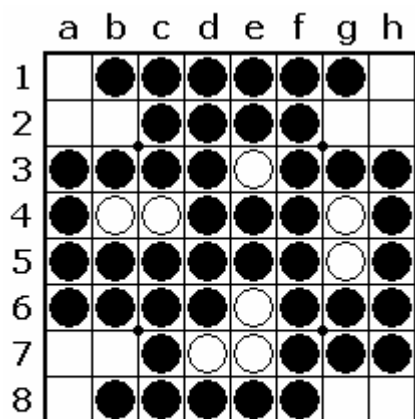
Esercizio 6-1
Mossa al Nero



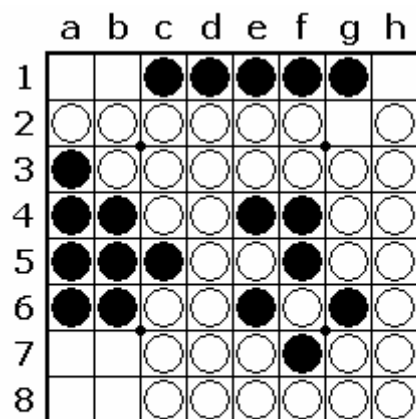
Esercizio 6-2
Mossa al Bianco



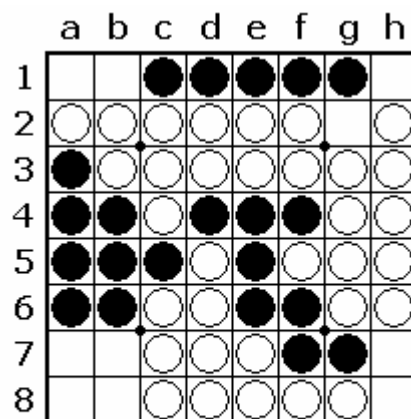
Esercizio 6-3
Mossa al Bianco



Esercizio 6-4
Mossa al Bianco



Esercizio 6-5
Mossa al Nero



Esercizio 6-6
Mossa al Nero

Capitolo 7

Giocare sulla difensiva

Nei capitoli precedenti abbiamo discusso strategie che ci consentono di giocare buone mosse: prendere angoli, creare pedine stabili, fare mosse calme e così via. In ogni caso ci sono altre mosse ugualmente importanti in una partita – per esempio impedire al vostro avversario di fare lo stesso genere di buone mosse alle quali voi stessi stavate puntando. In questo capitolo discuteremo sul gioco difensivo, che tenta di togliere, al vostro avversario, gli accessi a quelle che fin qui abbiamo definito buone mosse. Se rivedete qualche trascrizione di partite giocate da esperti, troverete sicuramente, in ognuna di esse, più di qualche mossa difensiva.

Ci sono essenzialmente tre tipi di mosse difensive. Il primo tipo consiste nel capovolgere le pedine del vostro avversario che mirano ad una buona mossa. Uno esempio semplice è indicato nello schema 7-1. Qui il Bianco sta minacciando di prendere l'angolo a8 che è chiaramente una buona mossa. Tuttavia se il Nero fa un gioco difensivo in g8, capovolgendo la pedina bianca in f8, impedirà al suo avversario di prendere l'angolo.

Il secondo tipo di mossa difensiva consiste nel muovere nello stesso punto in cui sta puntando il vostro avversario. Nel Diagramma 7-2 il Bianco sta puntando all'angolo a8, e il Nero, per impedirglielo, ci gioca lui stesso. In questo caso prendere l'angolo è un movimento assolutamente comodo per il Nero, ma capitano circostanze in cui giocare nel punto in cui sta mirando l'avversario, paga anche se si è costretti a compiere una mossa relativamente forte.

Il terzo tipo di mossa difensiva rende la mossa, che il vostro avversario vorrebbe fare, meno attraente. Nel Diagramma 7-3 il Bianco ha una buona mossa in f8. Ovviamente non c'è modo di togliere l'accesso al Bianco ma se il Nero giocasse in f7 la stessa diverrebbe meno attraente poiché comporterebbe la voltura dell'intera colonna-f.

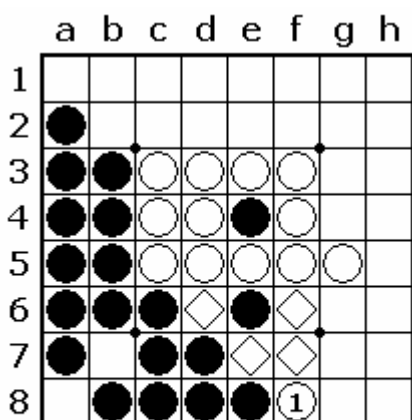


Diagramma 7-1
Mossa al Nero

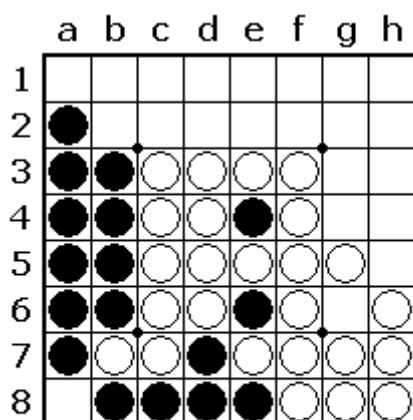


Diagramma 7-2
Mossa al Nero

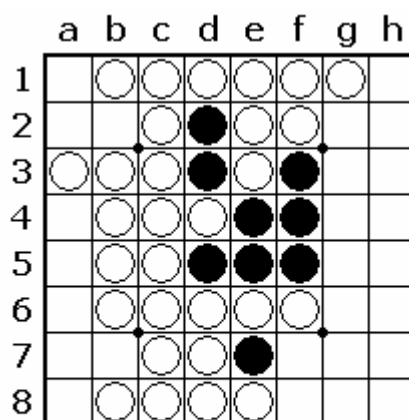


Diagramma 7-3
Mossa al Nero

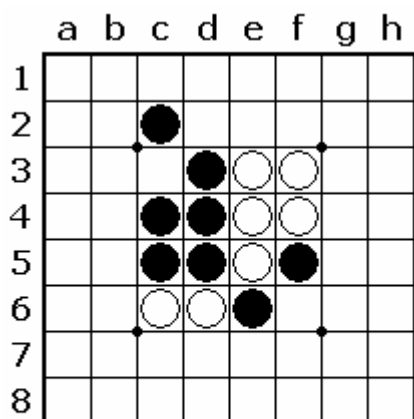


Diagramma 7-4
Mossa al Bianco

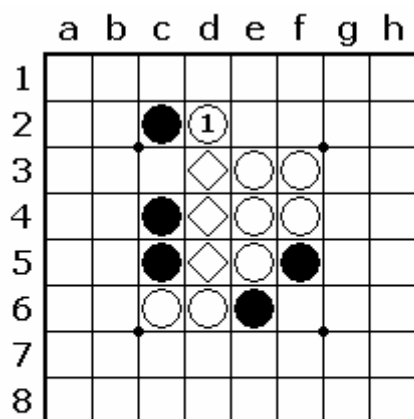


Diagramma 7-5
Mossa al Nero

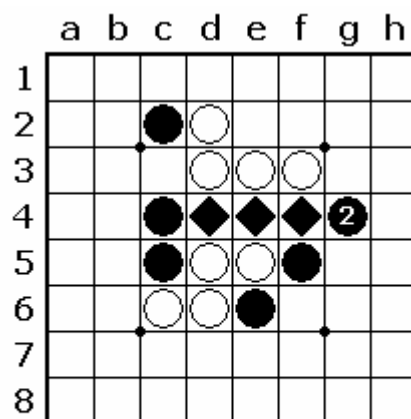


Diagramma 7-6
Mossa al Nero

Il Diagramma 7-4 mostra un esempio di apertura che conduce spesso ad una serie di mosse difensive da parte del Bianco in conseguenza ad un gioco aggressivo da parte del Nero. È da notare, tuttavia, che questa apertura non è favorevole al Nero. Anche se questo ad ogni turno minaccia di fare mosse calme, il Bianco riesce ogni volta a sventare la minaccia, e ciò fa sì che l'apertura risulti in realtà buona per il Bianco. Nel Diagramma 7-4 il Nero ha una buona mossa in f6, ma il Bianco toglie l'accesso giocando in d2 (schema 7-5) e voltando di conseguenza la pedina in d4. Alternativamente il Bianco avrebbe potuto giocare f6, ma questa gira due pedine di frontiera e aumenterebbe di gran lunga il muro ad ovest; pertanto resta d2 la scelta migliore.

Il Nero ristabilisce l'accesso in f6 giocando g4 (Diagramma 7-6), ma ancora una volta il Bianco si difende giocando b6 (Diagramma 7-7). A quest'ultima mossa ci sono ancora delle alternative, per esempio muovendo in c3 (Diagramma 7-8), ma è poco ragionevole, data la quantità di pedine capovolte. A questo punto sarebbe stato meglio muovere in g6 (Diagramma 7-9), in modo da rendere meno attraente la mossa del Nero in f6 perché avrebbe girato anche la pedina di frontiera su f5.

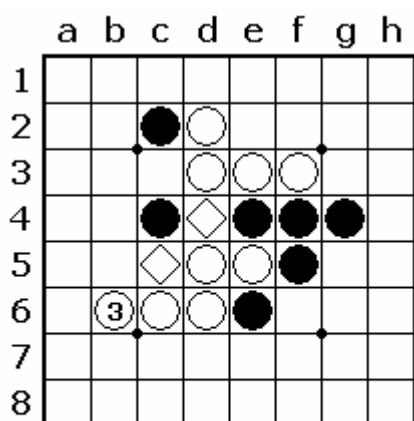


Diagramma 7-7
Mossa al Nero

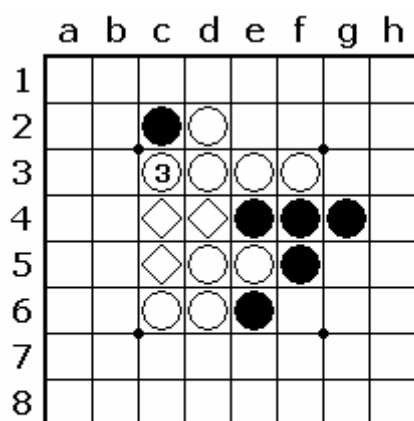


Diagramma 7-8
Mossa al Nero

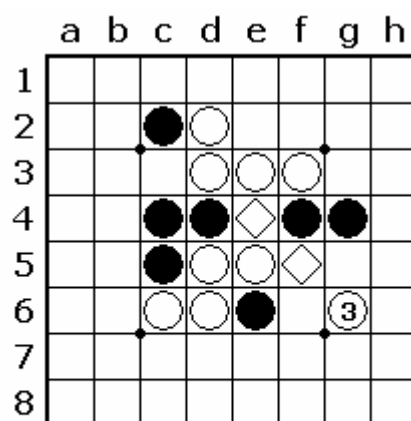


Diagramma 7-9
Mossa al Nero

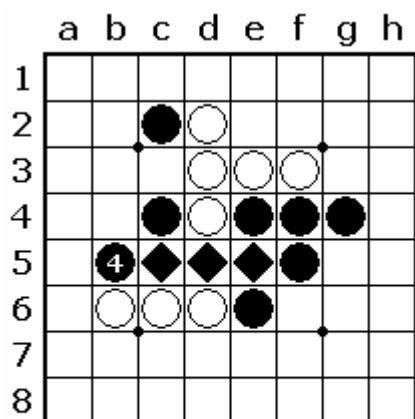


Diagramma 7-10
Mossa al Bianco

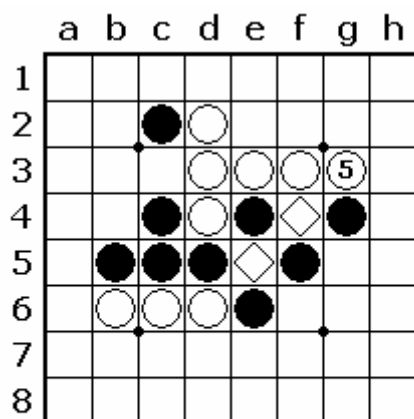


Diagramma 7-11
Mossa al Nero

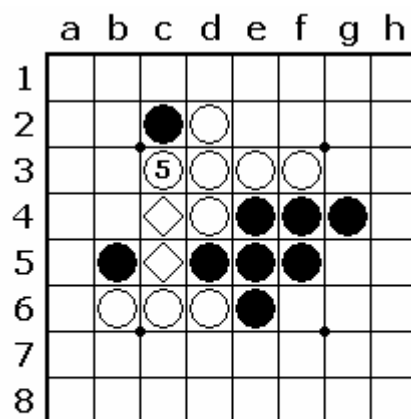


Diagramma 7-12
Mossa al Nero

Continuando dallo schema 7-7, osserviamo che il Nero generalmente preferisce giocare in b5, minacciando una mossa calma il c3 (Diagramma 7-10). Qui, ancora, il Bianco dispone di due buone risposte. Nello schema 7-11 il Bianco toglie l'accesso giocando g3, capovolgendo il disco nero in e5. Nel Diagramma 7-12 il Bianco stesso gioca in c3.

Come questi esempi suggeriscono, quando il vostro avversario sta tentando di fare buone mosse, la cosa migliore da fare, in genere, è una mossa difensiva. Nel Diagramma 7-10 la mossa del Nero in c3 è talmente vantaggiosa che il Bianco deve assolutamente impedirgli di farla. Il Bianco potrebbe pensare di giocare una sua mossa calma, per esempio in g5, ma è sempre meglio una mossa forte, quale può essere e7 (che comunque capovolge la pedina nera in e5), piuttosto che permettere al Nero di giocare in c3.

Lo schema 7-3 ha mostrato un esempio dove è possibile rendere la miglior mossa del vostro avversario meno attraente. Anche se quell'esempio era un po' eccessivo, nelle partite più equilibrate questo tipo di mosse restano tra le migliori. Per esempio, nello schema 7-13, il Bianco ha una buona mossa in f6, ma il Bianco gli può negare l'accesso giocando d2 (Diagramma 7-14), con una mossa più che ragionevole. Tuttavia gli esperti preferiscono muovere in g6 (Diagramma 7-15).

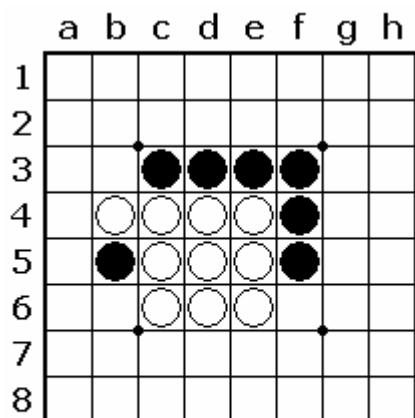


Diagramma 7-13
Mossa al Bianco

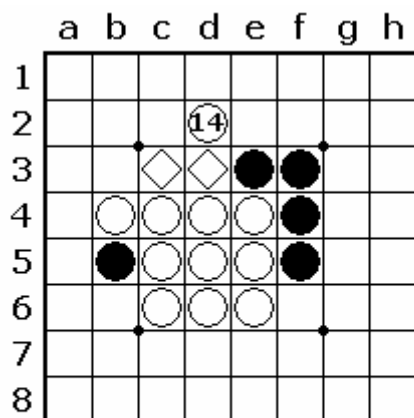


Diagramma 7-14
Mossa al Nero

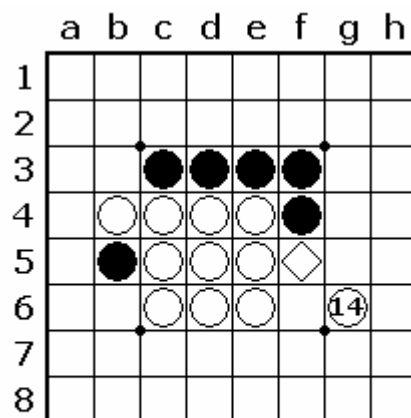


Diagramma 7-15
Mossa al Nero

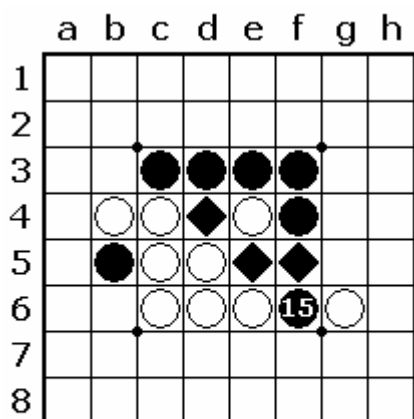


Diagramma 7-16
Mossa al Bianco

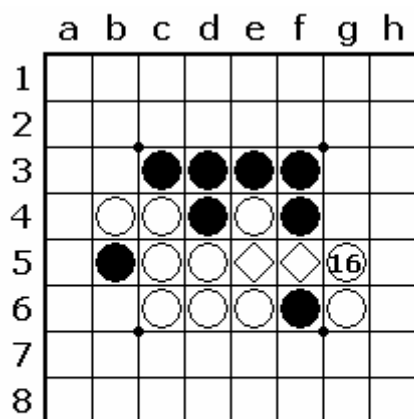


Diagramma 7-17
Mossa al Nero

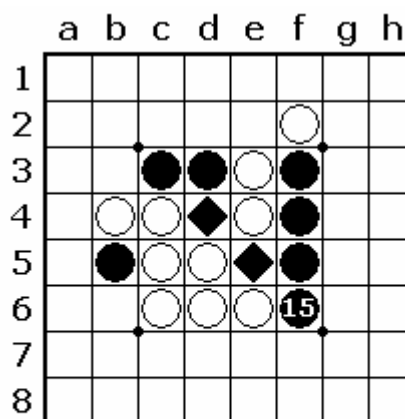


Diagramma 7-18
Mossa al Bianco

Dopo g6 la miglior mossa per il Nero resta f6 (Diagramma 7-16), ma ora il Bianco ha una buona mossa in g5 (Diagramma 7-17). Se il Bianco non fa questa specie di gioco difensivo il Nero può accumulare un vantaggio significativo. Per esempio se alla mossa 14 giocasse in f2, il Nero risponderebbe con f6 (Diagramma 7-18). Ora per il Bianco è troppo tardi per giocare in g6, perché girerebbe la pedina in f5. Il Bianco inoltre non otterrà una mossa in g5, come era accaduto nello schema 7-16, perché il Nero userà la pedina in f5 per giocarci egli stesso.

Lo schema 7-19 mostra una posizione dove è importante considerare sia l'aspetto offensivo che difensivo del gioco. A prima vista sembrerebbe che la mossa in c2 sia la scelta migliore per il Nero (Diagramma 7-20). La mossa è molto calma, gira solo dischi interni e non crea all'avversario nuove opportunità. Tuttavia considerando l'importanza del gioco offensivo, quanto quello difensivo, la mossa migliore è b5 (Diagramma 7-21)! Anche se questa mossa potrebbe risultare troppo forte per essere buona, è in realtà una mossa difensiva eccellente, poiché capovolge la pedina bianca in g5. Questa soluzione elimina due mosse potenzialmente buone per il Bianco: c1 (che gli avrebbe permesso di guadagnare un tempo sul bordo a nord) e g7 (attacca il Nero su un bordo sbilanciato). Inoltre il Nero sta ancora minacciando sia c2 che c6.

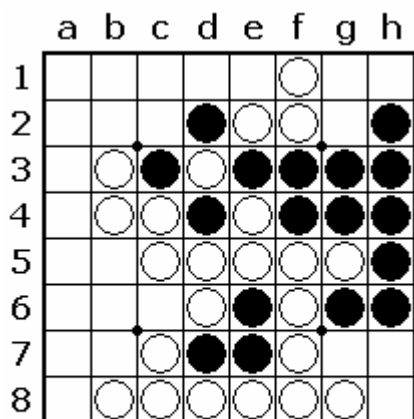


Diagramma 7-19
Mossa al Nero

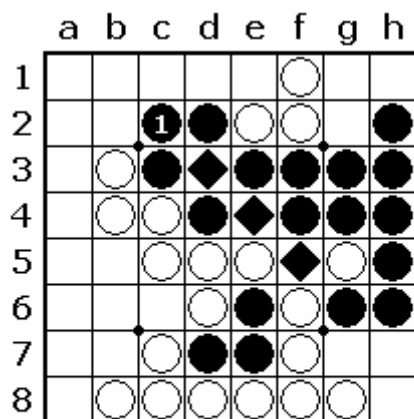


Diagramma 7-20
Mossa al Nero

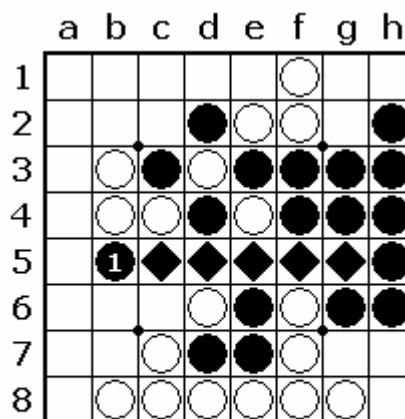
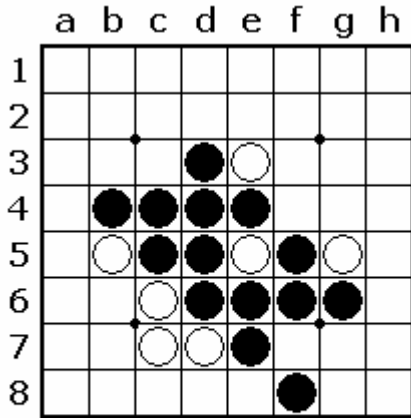


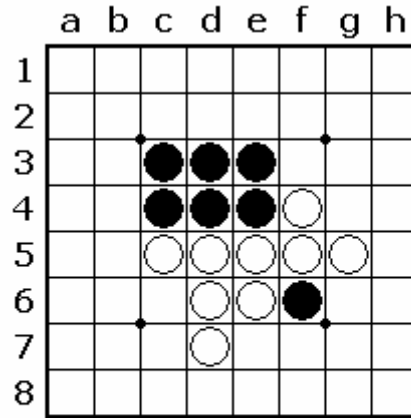
Diagramma 7-21
Mossa al Nero

Esercizi

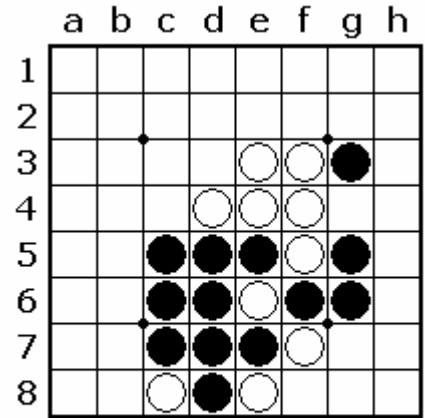
Trova in ogni Diagramma la mossa migliore. Le risposte da pagina 147.



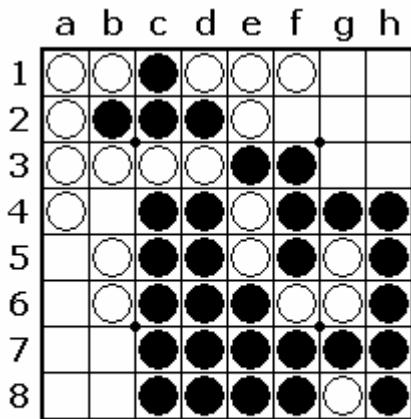
Esercizio 7-1
Mossa al Bianco



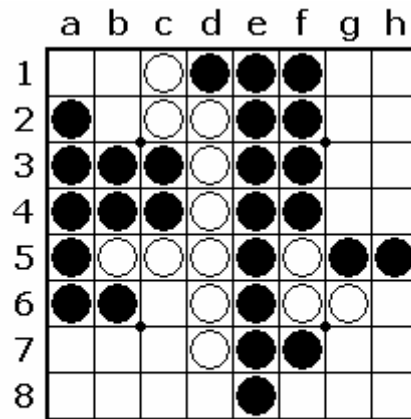
Esercizio 7-2
Mossa al Nero



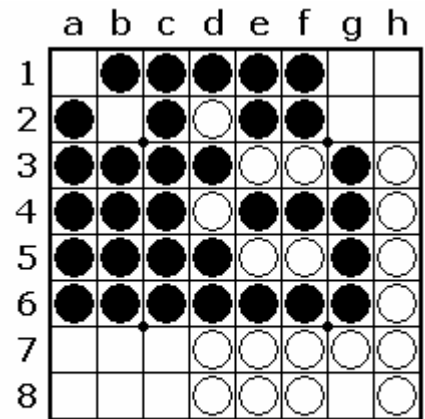
Esercizio 7-3
Mossa al Bianco



Esercizio 7-4
Mossa al Nero



Esercizio 7-5
Mossa al Bianco



Esercizio 7-6
Mossa al Bianco

Capitolo 8

La teoria dei numeri pari

Una delle strategie più importanti nell'Othello, è quella che in Giappone chiamano **teoria dei numeri pari**, altresì conosciuta come **parità**. Prima di esaminare questa teoria abbiamo bisogno di definire il termine **regione**. Come già in parte il nome implica, per regione intendiamo una zona vuota della scacchiera, solitamente (anche se non sempre) compresa di angolo. Nello schema 8-1, la scacchiera è stata divisa in quattro regioni separate: 3 caselle nell'angolo in alto a sinistra, 8 caselle nella parte superiore a destra, 3 caselle nella parte in basso a destra e 7 caselle nell'angolo in basso a sinistra.

L'idea di base che sta dietro la parità è quella che considera le regioni con un numero pari di caselle come migliori se giocate per ultime. Questo significa che è meglio lasciar giocare il vostro avversario per primo nelle regioni pari, dopodiché voi risponderete nella stessa regione sperando di riappropriarvi di più pedine possibili tra quelle che vi sono appena state catturate. Nello schema 8-2 potrebbe apparire evidente che il Nero volesse poter giocare per primo, in modo da occupare la casella in h1 e salvare le quattro pedine nere adiacenti. Il Bianco di conseguenza muoverebbe per ultimo in g1 lasciando il Nero con 37 pedine (Diagramma 8-3).

Ora supponiamo che invece sia il Bianco a dover muovere per primo nel Diagramma 8-2. Lo stesso non ha altre possibilità che giocare in h1 (schema 8-4) e al Nero resterebbe l'ultima mossa da giocare obbligatoriamente in g1 (schema 8-5). Come mostrato nello schema 8-5 il Nero termina con 38 pedine: una in più del Diagramma 8-3! Forse vi state domandando "Qual è l'affare se parliamo di una pedina?". Il punto è che, anche in situazioni in cui al Nero piacerebbe giocare per primo, nella grande maggioranza dei casi è meglio farlo per secondi. Nello schema 8-6 la differenza tra giocare per primi o per secondi è la stessa che passa tra vincere o perdere la partita.

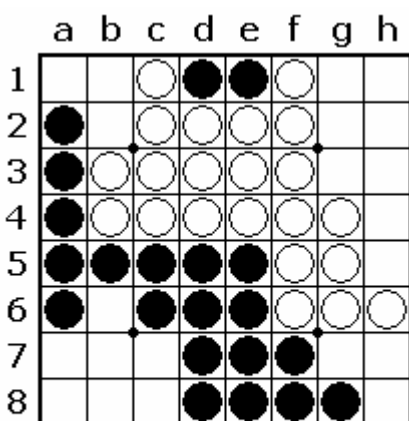


Diagramma 8-1
Mossa al Bianco

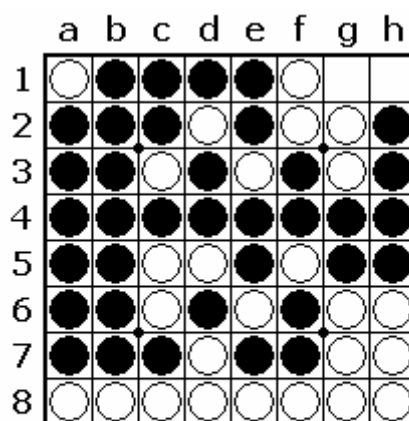


Diagramma 8-2

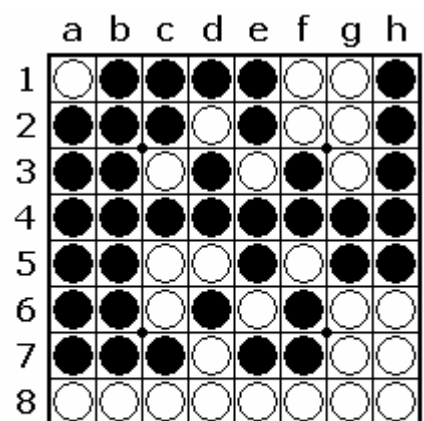


Diagramma 8-3
Nero in h1, Bianco in g1

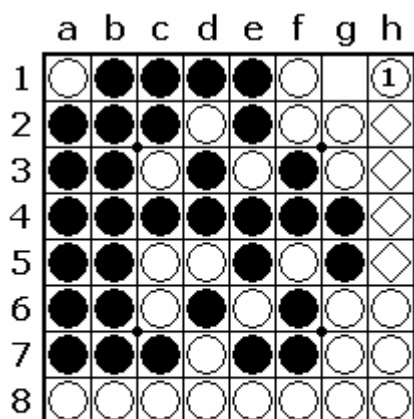


Diagramma 8-4
Bianco in h1

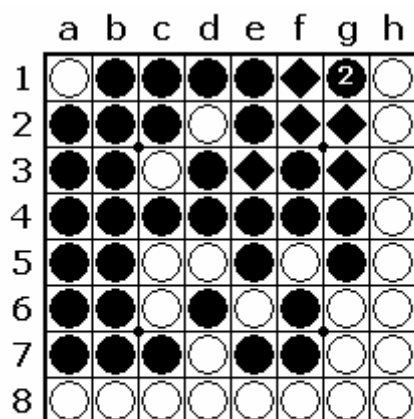


Diagramma 8-5
Nero in g1

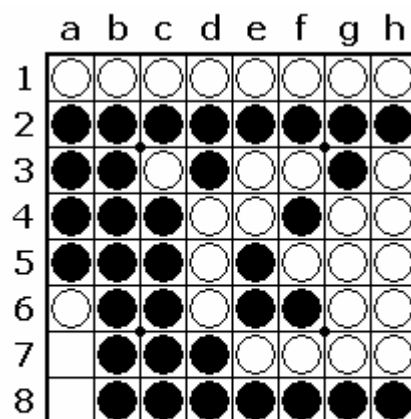


Diagramma 8-6

Il Diagramma 8-7 mostra un esempio sulla teoria dei numeri pari con quattro caselle da riempire. Supponiamo che sia il turno del Nero (schema 8-8), il quale non ha altra scelta che giocare in b2. Al suo turno il Bianco prenderebbe l'angolo in h1. Ora restano due caselle, ma ovviamente è ancora il turno del Nero, che muoverà per primo e concederà al Bianco l'ultima mossa e la vittoria per 33 a 31. Di contro, se nello schema 8-7 fosse stato il turno del Bianco, dopo la sequenza indicata nello schema 8-9, sarebbe stato il Nero a vincere per 37 a 27. Come questi esempi dimostrano l'effetto della teoria dei numeri pari è maggiore nelle regioni con quattro caselle che con due.

Anche se negli esempi finora riportati, abbiamo analizzato solo le fasi finali di una partita, allo stato attuale del gioco sarebbe ormai troppo tardi per cominciare a preoccuparsi su come sarebbe stato meglio, se entrare per primi o per secondi in una determinata regione: dopo tutto è qualcosa che non possiamo scegliere! La vera forza che sta dietro la teoria dei numeri pari risiede già nel centro partita, e a volte anche prima, ossia giocare in maniera tale da garantirsi l'ultima mossa in tutte le regioni della scacchiera. Poiché appunto, ci possono essere molte regioni, la somma dei vantaggi che si possono ottenere in ciascuna di esse, può comportare a volte ad un bel gruzzolo di pedine.

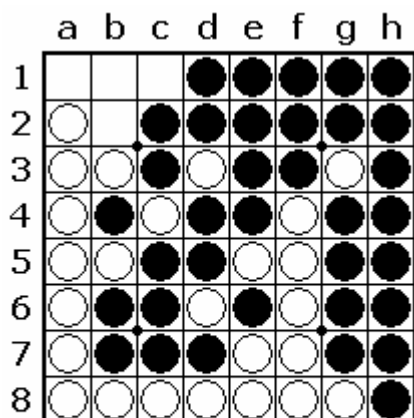


Diagramma 8-7

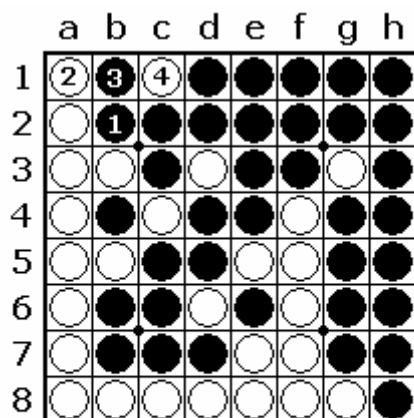


Diagramma 8-8
Inizia il Nero

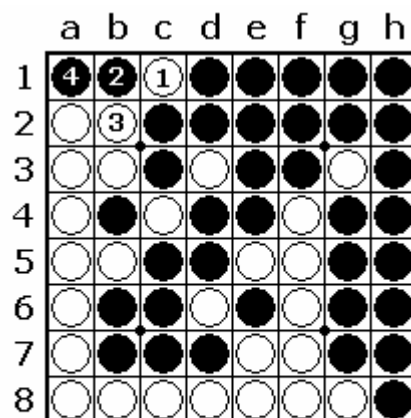


Diagramma 8-9
Inizia il Bianco

Infatti spesso vale la pena sacrificare uno, due o persino tutti e quattro gli angoli se si accerta che questo serva per ottenere la parità in tutte le regioni. Il Diagramma 8-10 mostra una posizione avvenuta nelle finali dei Campionati del Mondo del 2001. Il Bianco sembra essere in difficoltà. Ha già concesso l'accesso all'angolo a8 e per di più non ha più mosse sicure da fare. Inoltre è il suo turno, e questo significa che dovrà cedere sicuramente un altro angolo. Nonostante tutto ciò, la teoria dei numeri pari da al Bianco ancora un leggero vantaggio! A mio avviso la cosa da notare in questa situazione è che tutte le regioni hanno un numero pari di caselle vuote, eccezion fatta per quella in basso a destra che ne ha tre.

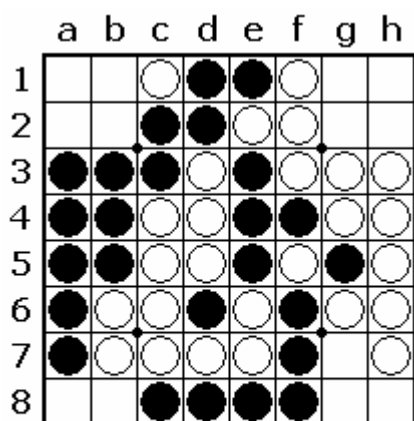


Diagramma 8-10
Mossa al Bianco

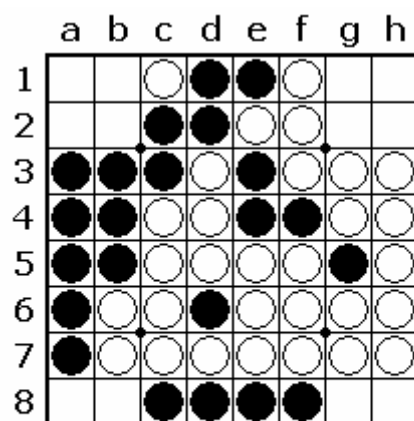


Diagramma 8-11
Mossa al Nero

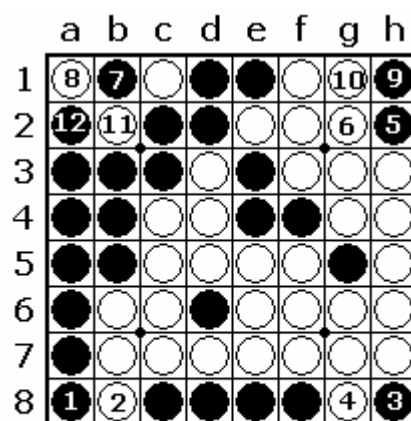


Diagramma 8-12
Finale perfetto

Il Bianco dovrebbe cominciare a giocare nella regione dispari e, in questo caso, in g7 o in g8. Tra le due g7 è considerata la migliore perché permette al Bianco di conquistare il bordo inferiore alla fine della partita. Se non ti è chiaro come, prova a partire dallo schema 8-10, a giocare g8, poi a proseguire come indicato nel Diagramma 8-12, con la differenza che la mossa 4 sarà in g7 invece che in g8. Notate come nello schema 8-11, tutte le regioni contengano un numero pari di caselle vuote. Purtroppo per il Nero (con una sola eccezione) dovrà iniziare il gioco in tutte le regioni per il resto della partita. Inoltre per il Bianco sarà facile trovare la mossa giusta, poiché risponderà, ogni volta, nella stessa parte in cui ha giocato il suo avversario.

Il Diagramma 8-12 mostra il proseguo perfetto della partita di entrambi i giocatori (vi invito fortemente di ricostruire questa sequenza su una scacchiera). Notare come il Nero stia giocando sempre in una regione pari e il Bianco ottiene sempre l'ultima mossa, eccezion fatta per le ultime due caselle, quando il Nero passa e forza il Bianco a giocare per primo. In ogni caso, il vantaggio di aver mosso in sei regioni dispari su sette permette al Bianco di vincere il gioco per 33 a 31. Possiamo quindi affermare che il Bianco ha vinto sfruttando la teoria dei numeri pari, o che il Bianco ha ottenuto la **parità**, cioè ha mosso per ultimo in tutte (o quasi) le regioni.

Finora abbiamo visto applicare la teoria dei numeri pari solo nei finali, ma in realtà, la stessa, può aiutarvi a trovare la mossa giusta anche nelle prime fasi del gioco. Consideriamo la posizione iniziale, prima che venga fatta la prima mossa. La scacchiera ha 64 caselle di cui 4 sono occupate. In un certo senso quindi, tutte le 60 caselle vuote rimaste possono essere considerate come una grande regione pari. Alla prima mossa quindi il Nero muove in una regione pari, mentre il Bianco muove in una regione dispari (59 caselle) e così via. Questo significa che dalle prime mosse, la teoria dei numeri pari sta avvantaggiando il Bianco. Se il gioco procedesse senza che nessuno dei due giocatori passasse, al Bianco spetterebbe l'ultima mossa della partita, la numero 60.

Come avrete subito notato, nel Diagramma 8-6 il giocatore che per primo muoveva in quella situazione avrebbe poi perso la partita. La teoria dei numeri pari dice anche che, se nessuno dei due giocatori passa, allora sarà la volta del Nero ad entrare in quello schema, poiché ci sono un numero pari di caselle vuote. L'unica maniera per ritenere ragionevole che sia il turno del Bianco è che un giocatore avesse passato una volta (o un numero dispari di volte). In maniera similare, nello schema 8-11 non è solo una coincidenza che sia il turno del Nero.

Anche se gli esempi precedenti possano farvi pensare che il Bianco inizi la partita con un vantaggio considerevole, in realtà il Nero ha molti modi per portare a suo favore la teoria dei numeri pari. Per esempio, lo schema 8-13 mostra una posizione tratta da una partita giocata nei Campionati del Mondo del 1982. Il Nero era il giapponese Kunihito Tanica, che finì poi per vincere il torneo. Fino a quel punto nessuno dei due giocatori aveva passato ed essendoci un numero pari di caselle vuote, questo significava che era il turno del Nero. Notate però come il numero pari di caselle fosse in realtà diviso in due regioni dispari: le tre caselle in alto a sinistra, ed e1. Si noti inoltre che il Bianco non può muovere in e1 e questo significa che il Nero può vincere giocando b1 (Diagramma 8-14)! Secondo la teoria della parità il Bianco avrebbe dovuto rispondere nella regione dispari, e, in questo caso, in e1, ma non avendo accesso a tale casella dovrà accontentarsi di muovere in a1, permettendo all'avversario di rispondere in b2, come mostrato nello schema 8-15.

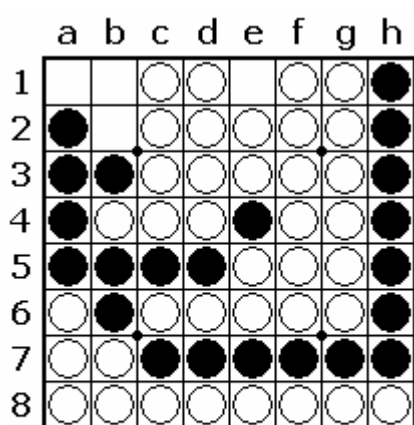


Diagramma 8-13
Mossa al Nero

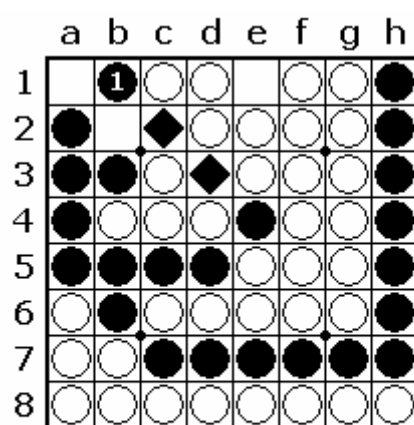


Diagramma 8-14
Mossa al Bianco

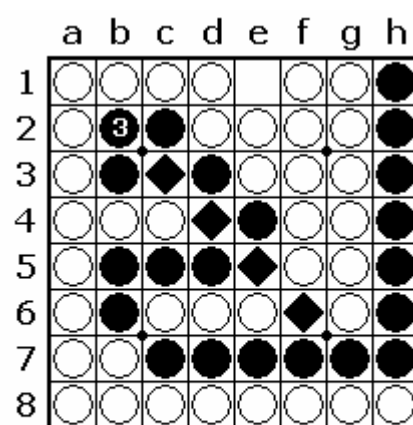


Diagramma 8-15
Il Bianco passa

Il Bianco non ha accesso in e1 e deve passare. Il Nero potrà giocare lui stesso in e1 l'ultima mossa della partita, finendo per vincere 33 a 31 (Diagramma 8-16). Da quando il Nero ha cominciato a giocare l'ultima mossa in ogni regione, possiamo dire che ha utilizzato l'anti-teoria dei numeri pari, o più semplicemente che il Nero ha avuto la parità.

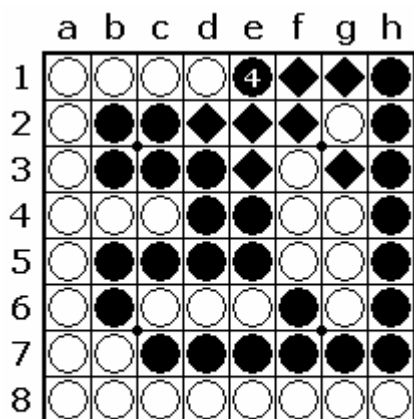


Diagramma 8-16
Il Nero vince

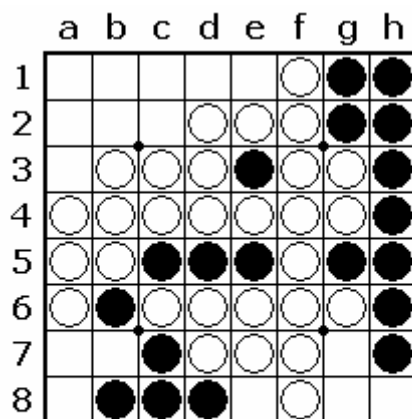


Diagramma 8-17
Mossa al Nero

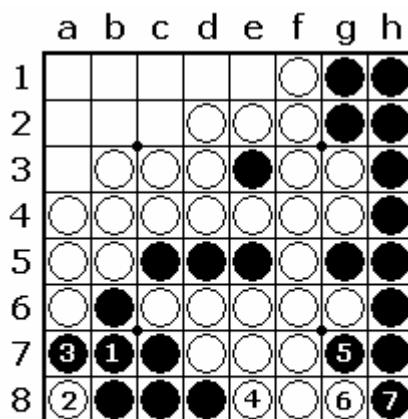


Diagramma 8-18
Il Bianco passa

Sottolineiamo ancora una volta che, nel Diagramma 8-13, la caratteristica che ha permesso al Nero di vincere la partita è quella di non permettere al Bianco l'accesso ad una regione dispari (in questo caso la casella e1). Poiché il numero di caselle totali è pari, allora la regione restante avrà anch'essa un numero dispari di caselle vuote (e in questo caso tre caselle: a1, b1 e b2). Se il Nero riesce a giocare mantenendo una regione dispari allora la teoria dei numeri pari sta girando a suo favore. Una volta che il Nero avrà fatto l'ultima mossa nella scacchiera allora potrà giocare nella regione dispari che ha conservato, e dato che di regione dispari si tratta, colui che vi accederà per primo sarà lo stesso che ci giocherà per ultimo.

Lo schema 8-17 mostra un altro esempio sullo stesso genere, ma con 16 caselle vuote, piuttosto che 4. Il Bianco non ha accesso alla regione superiore, che è formata da 9 caselle. Anche se ci sono diverse soluzioni che conducono alla vittoria, quella più semplice, sicuramente, è quella di sfruttare la teoria dei numeri pari. Questa ci dice che non dobbiamo toccare la regione soprastante e giocare nel resto della scacchiera. Una soluzione possibile è quella mostrata nel Diagramma 8-18. Come è possibile vedere il Nero ottiene sempre l'ultima mossa, perché se ci sono un numero dispari di caselle vuote a nord, allora ce ne sono un numero dispari anche a sud (in questo caso 7). Il fatto che ora in Bianco debba passare, permette al Nero di giocare per primo anche nella regione restante, probabilmente muovendo in e1, che sembra la scelta più logica. Essendo anche questa una regione dispari farà l'ultima mossa e vincerà facilmente la partita.

Come questi esempi dimostrano, può essere pericoloso per il Bianco creare una regione dispari alla quale non ha accesso. Tuttavia non sarebbe corretto dire che il Bianco debba sempre evitare di farlo. Il Diagramma 8-19 mostra una posizione che si presenta molte volte nelle partite fra i giocatori esperti. Qui la miglior strategia per il Bianco consiste nel lasciare invariato il grande muro nero e giocare in una casella del bordo superiore, ossia c1 (Diagramma 8-20) o d1 (Diagramma 8-21). La teoria dei numeri pari ci suggerirebbe di muovere in d1, poiché l'altra lascia una regione dispari alla quale il Bianco non ha accesso. Tuttavia l'analisi dei computer e l'esperienza dei giocatori ci dice che c1 sia in effetti un po' migliore di d1.

Considerando per un attimo soltanto la parte superiore della scacchiera, i giocatori esperti sceglierebbero di buon grado c1. Il motivo è che il vantaggio acquisito sembra essere sufficiente a sormontare la difficoltà di avere una regione dispari chiusa. Teniamo sempre presente che la strategia basilare nell'Othello è quella di far uscire l'avversario dalle mosse. Se nello schema 8-20 il Bianco riuscisse nell'intento, il Nero sarà costretto a entrare nella regione in alto a sinistra e la teoria dei numeri pari tornerà a lavorare a favore del Bianco.

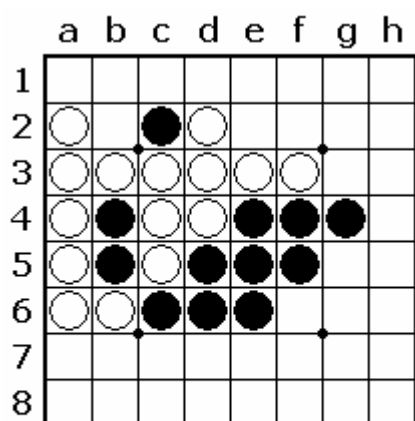


Diagramma 8-19
Mossa al Bianco

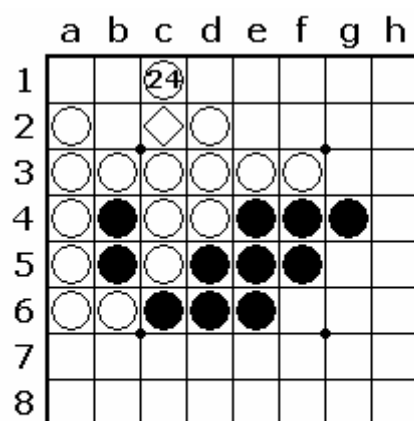


Diagramma 8-20
Mossa al Nero

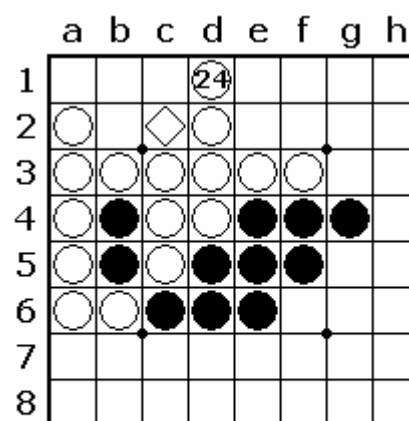


Diagramma 8-21
Mossa al Nero

Iper-teoria dei numeri pari

La teoria dei numeri pari ci dice che solitamente è uno svantaggio giocare per primi in una regione con un numero pari di caselle vuote. Uno dei modi per essere sicuri di non dover iniziare per primi in quella regione, è quello di non avere mosse legali per farlo! Anche se finirete le mosse nel resto della scacchiera, dovrete semplicemente passare e sarà il vostro avversario a dover cominciare nella regione pari rimasta. In Giappone questa viene chiamata con il nome di **Iper-teoria dei numeri pari**, o più brevemente come **Iper**.

Nel Diagramma 8-22 il Nero può scegliere di muovere in a1 o b1. In entrambi i casi il Bianco catturerà la maggior parte delle pedine a nord e vincerà la partita. Lo schema 8-23 mostra la stessa posizione, con la differenza che la pedina in b2 è nera. Il Nero non ha quindi nessuna mossa legale e passa. Questo costringerà il Bianco a giocare per primo in quella regione e permetterà al Nero di conservare gran parte delle pedine a nord e di vincere la partita. Questa differenza è l'idea di base che sta dietro l'iper-teoria dei numeri pari.

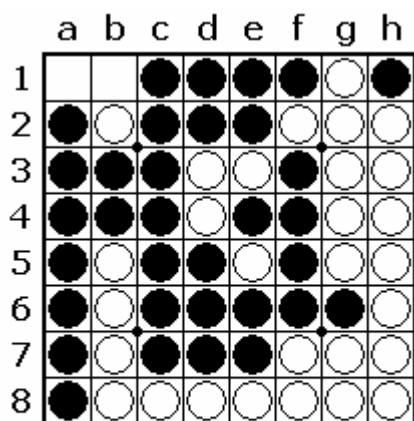


Diagramma 8-22
Mossa al Nero

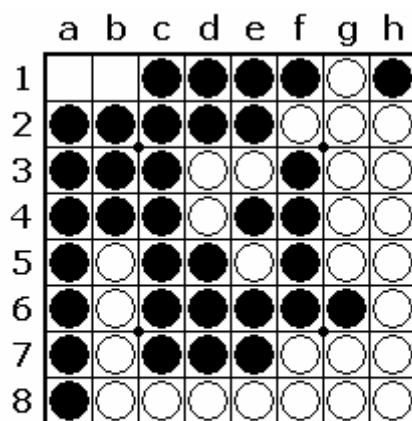


Diagramma 8-23
Il Nero passa

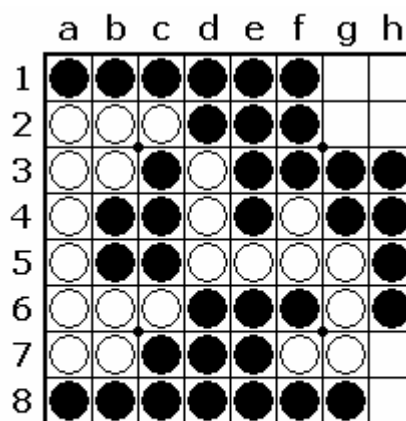


Diagramma 8-24
Mossa al Nero

Il Diagramma 8-24 mostra una posizione che permette al Nero di sfruttare il vantaggio dell'iper-teoria dei numeri pari. Per ottenere ciò il Nero dovrebbe iniziare con h8, come mostrato nel Diagramma 8-25. Se il Bianco non risponde in h7, lo farà il Nero stesso alla sua prossima mossa, ottenendo un numero sproporzionato di pedine stabili, che gli permetteranno di vincere con facilità la partita. Quindi il Bianco dovrà farlo creando la situazione del Diagramma 8-26. Ora il Nero passa e il Bianco inizierà il gioco nelle 4 caselle in alto a destra. La sequenza perfetta è indicata nel Diagramma 8-27, con il Nero che gira l'ultima mossa, mantiene la maggior parte delle pedine sul bordo e vince per 36 a 28.

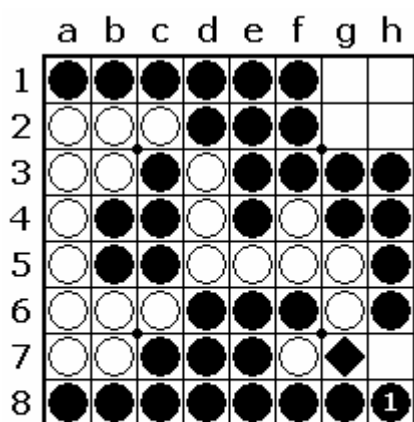


Diagramma 8-25
Mossa al Nero

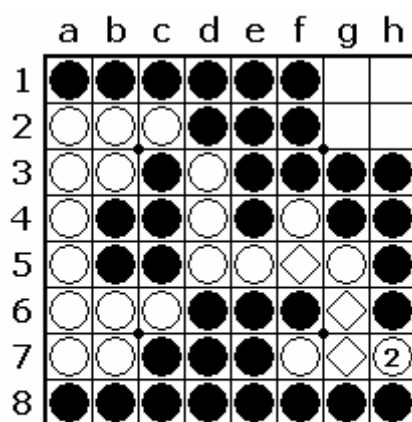


Diagramma 8-26
Il Nero passa

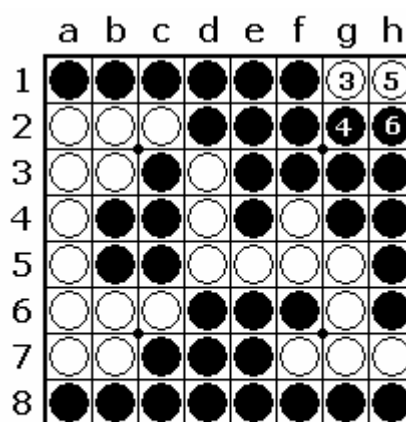


Diagramma 8-27
Il Nero vince

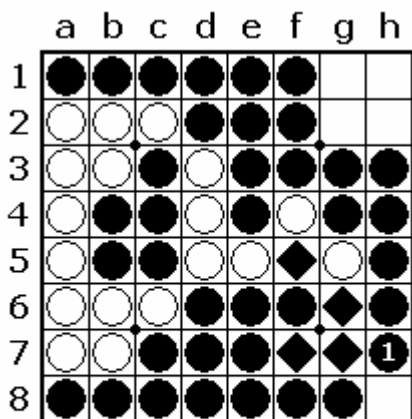


Diagramma 8-28
Mossa al Nero

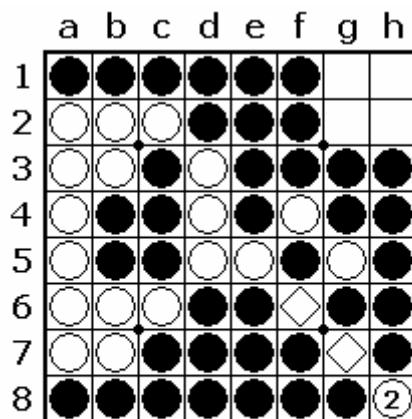


Diagramma 8-29
Il Nero passa

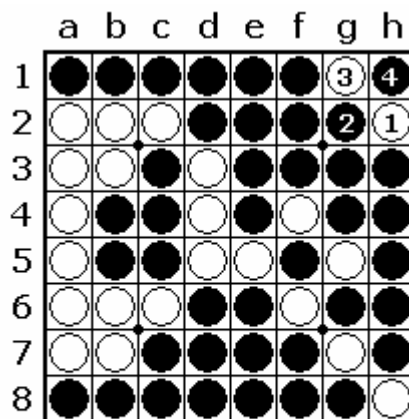


Diagramma 8-30
Finale perfetto

Alimentare l'avversario

Supponiamo che nello schema 8-24 il Nero decida di giocare h7 anziché h8, generando la posizione indicata nello schema 8-28. La teoria dei numeri pari ci suggerisce di giocare nella regione dispari, come mostrato nel Diagramma 8-29. Tuttavia ora il Nero deve passare e starà al Bianco giocare per primo in una delle 4 caselle vuote rimaste. Anche se gran parte del bordo di destra viene catturato, il miglior finale per entrambi i giocatori non permette al Bianco di vincere la partita, e questa finirà 33 a 31 per il Nero (Diagramma 8-30).

L'unico modo che ha il Bianco per vincere la partita è quello di creare nuove mosse legali per il Nero nella regione con 4 caselle, cosa che permetterà al Bianco di ottenere l'ultima mossa anche in quella regione. Quando applichiamo questa strategia diciamo che abbiamo **alimentato l'avversario**. In questo caso il Bianco alimenterà il Nero giocando in g1 (come mostrato nel Diagramma 8-31). Non importa dove il Nero giocherà la sua prossima mossa, perché il Bianco sfrutterà al massimo la teoria dei numeri pari, muovendo nella regione dispari, cioè h8 (vedi gli schemi 8-33 e 8-34). La posizione risultante lascerà in ogni caso due caselle vuote in alto, e poiché il Nero ha accesso ad una delle due, il Bianco potrà fare l'ultima mossa e vincere per 33 a 31.

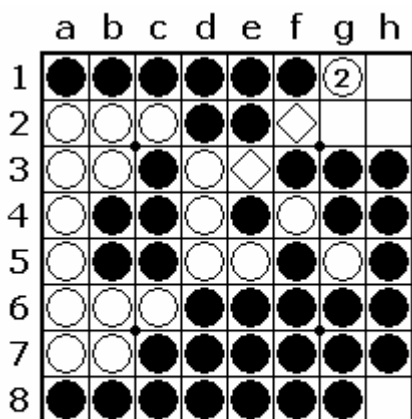


Diagramma 8-31
Mossa al Nero

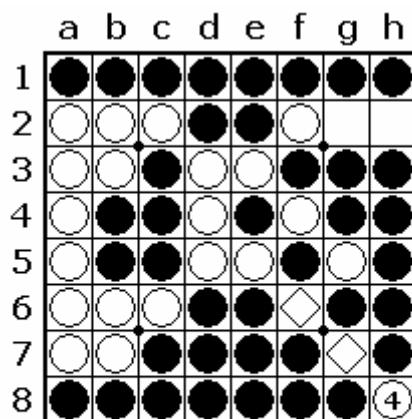


Diagramma 8-32
Dopo h1, h8

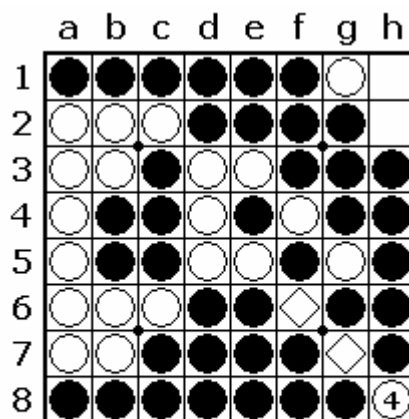
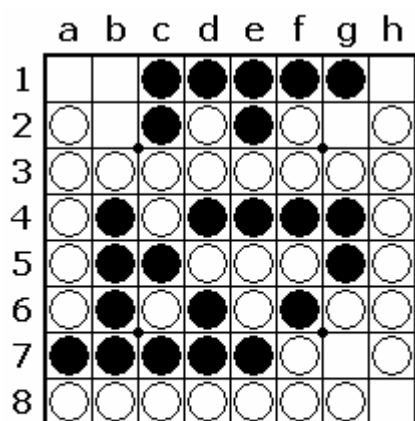


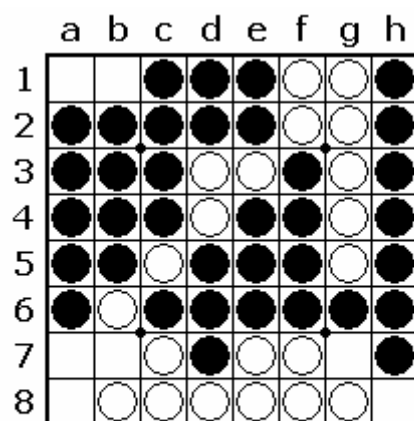
Diagramma 8-33
Dopo g2, h8

Esercizi

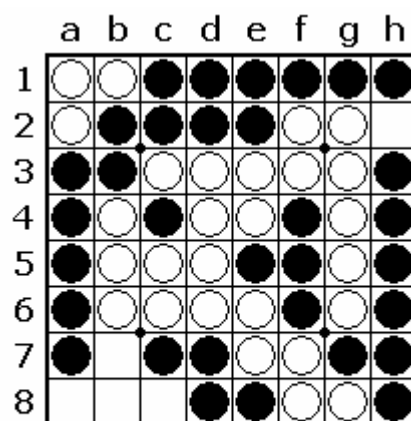
Trova in ogni Diagramma la mossa migliore. Le risposte da pagina 147.



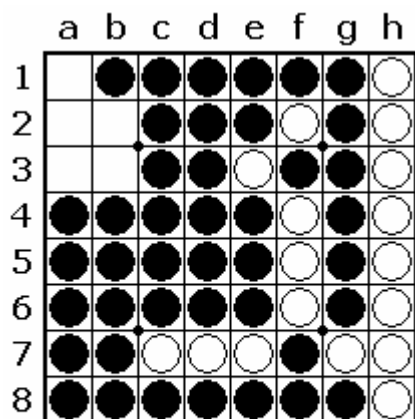
Esercizio 8-1
Mossa al Bianco



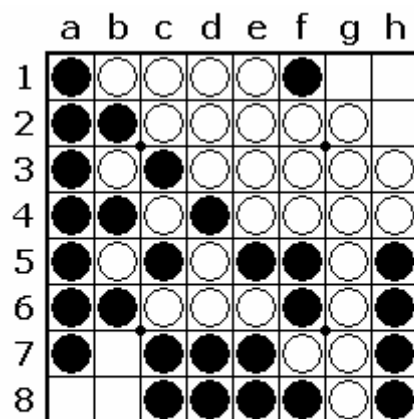
Esercizio 8-2
Mossa al Bianco



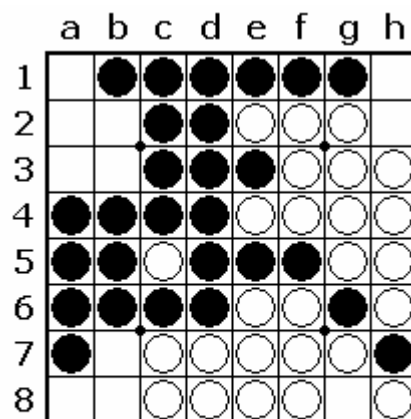
Esercizio 8-3
Mossa al Bianco



Esercizio 8-4
Mossa al Bianco



Esercizio 8-5
Mossa al Nero



Esercizio 8-6
Mossa al Bianco

Capitolo 9

Tesuji (Parte I)

Tesuji è una parola giapponese (si pronuncia Tesugi), usata nei giochi come Go e Shogi, che non ha un termine equivalente in Italiano. In qualche occasione viene tradotta come "mossa brillante", ma sostanzialmente è una buona mossa, o una buona sequenza di mosse, da fare in determinate situazioni, che si presentano abbastanza spesso per meritare la giusta attenzione. Conoscere bene le tesuji ti permette non solo di riconoscerle facilmente quando si presentano in partita, ma anche di guardare in profondità al fine di crearne qualcuna, o, semplicemente, per evitare che sia il vostro avversario a usufruirne. In questo capitolo esamineremo le tesuji che coinvolgono la presa dell'angolo, mentre nel prossimo capitolo analizzeremo gli swindle e altri tipi di tesuji.

L'idea di base che sta dietro a tutte le tesuji per l'attacco all'angolo è quella di fare mosse che minacciano la presa dell'angolo. Ciò obbliga l'avversario a eliminare la minaccia o a cedere l'angolo. Quando entrambe le mosse sono svantaggiose per l'avversario, allora l'attacco all'angolo sarà stato un movimento efficace. Tuttavia bisogna ricordare che ci sono circostanze in cui al vostro avversario basta concedere l'angolo, e in quei casi l'attacco all'angolo potrebbe non essere per forza una buona mossa.

Forzare il vostro avversario a creare un muro

Il Diagramma 9-1 mostra un pattern (simile a quello del Diagramma 5-11), che spesso capita in partite fra principianti. Il Bianco ha appena giocato b8, dando al Nero un'occasione d'oro di attaccare l'angolo a8 giocando in e8 (come mostrato nel Diagramma 9-2). In questo caso l'angolo in a8 è di estremo valore per il Nero perché gli permetterebbe addirittura di raggiungere anche l'angolo a1 al turno successivo. Per evitare ciò il Bianco deve rispondere in f8 e formare un grande muro generale (Diagramma 9-3).

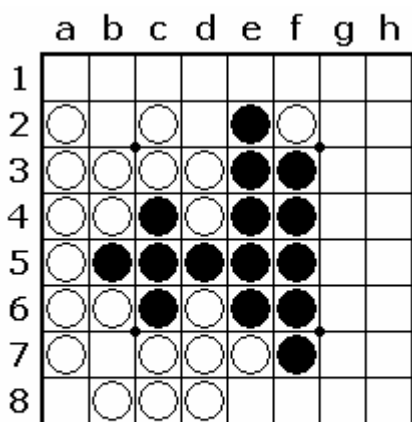


Diagramma 9-1
Mossa al Nero

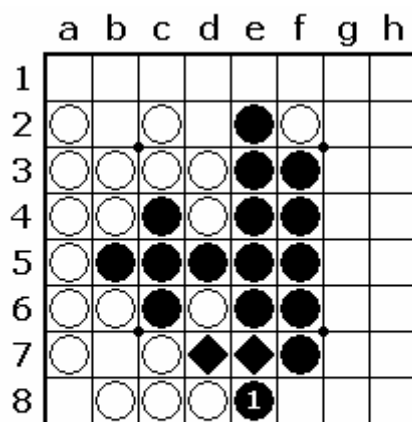


Diagramma 9-2
Mossa al Bianco

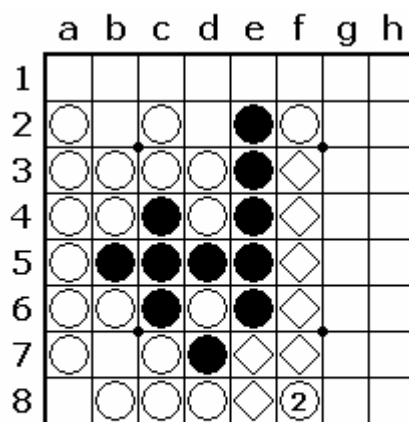


Diagramma 9-3
Mossa al Nero

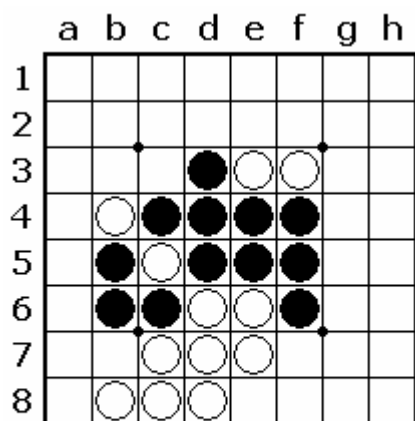


Diagramma 9-4
Mossa al Nero

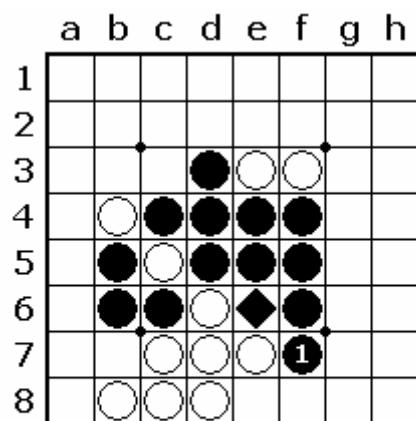


Diagramma 9-5
Mossa al Bianco

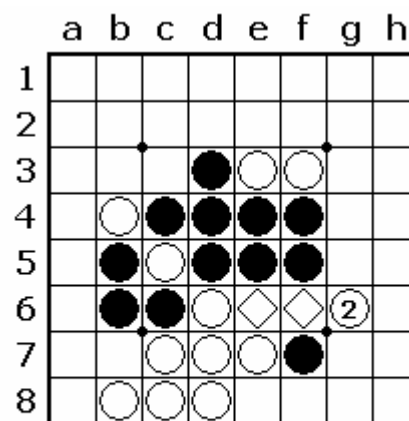


Diagramma 9-6
Mossa al Nero

Anche nelle partite fra giocatori esperti, la minaccia di tesuji viene spesso usata. Nel Diagramma 9-4 il Nero potrebbe muovere in f7, minacciando di proseguire in e8 nel Diagramma 9-5. Il Bianco vorrebbe rispondere con g8, ma non ne ha la possibilità, quindi cerca la mossa migliore che più limita la minaccia di e8, ossia g6 (Diagramma 9-6). Se il Nero ora giocasse in e8, il Bianco, rispondendo in f8, non capovolgerebbe le pedine in f4 ed f5. Tuttavia il Nero potrebbe proseguire in h6, che riconquisterebbe f6 e riproporrebbe la minaccia del Nero in e8.

Forzare il vostro avversario a girare pedine avvelenate

Il Diagramma 9-7 mostra un tipico esempio su questo tesuji. Dalla posizione che appare può sembrare evidente che il Nero debba rompere il muro del Bianco, giocando g4, g5 o g6. In realtà il Nero avrebbe, potenzialmente, una bellissima mossa in f3, se non fosse per le pedine avvelenate in f7 e f8. In questo caso ciò diventa possibile se il Nero muovesse in c8, attaccando l'angolo. Ciò lascia il Bianco con poca scelta, se non quella di giocare g8 (Diagramma 9-8). Questa risposta però elimina le pedine avvelenate e permette al Nero di giocare in f3 (Diagramma 9-9) e ora starà al Bianco andare a rompere il muro del Nero.

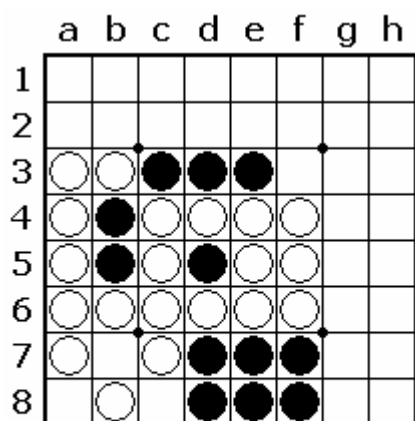


Diagramma 9-7
Mossa al Nero

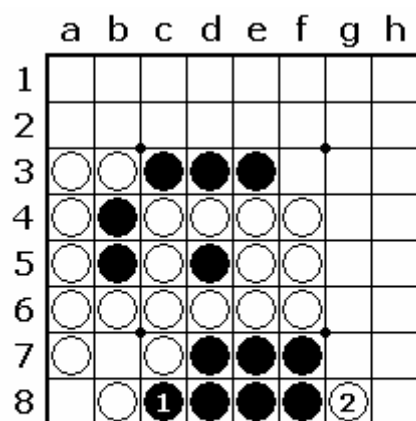


Diagramma 9-8
Mossa al Nero

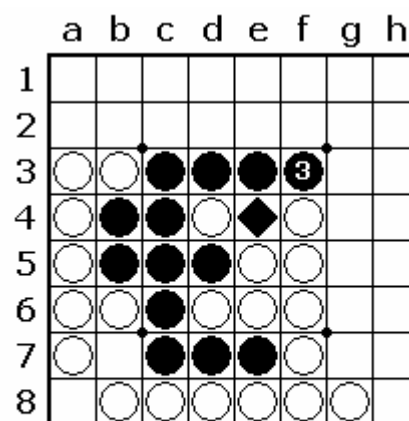


Diagramma 9-9
Mossa al Bianco

Guadagnare l'accesso ad una casella indispensabile

Nel Diagramma 9-10 il Nero ha un disperato bisogno di accedere alla casella h1 e può ottenerlo giocando in c8, portando un attacco all'angolo in a8 (schema 9-11). Se il Bianco prova a difendersi in b7, il Nero potrà giocare in a8 stesso, e guadagnerebbe comunque l'accesso in h1. Naturalmente il Bianco potrà muovere in h8, e stabilizzare a suo favore il Bordo inferiore, ma il Nero, dopo aver giocato h1 potrà guadagnare gli altri tre bordi e ottenere una facile vittoria. Si noti come, modificando un po' il Diagramma 9-10, ossia spostando la pedina da b8 in h7, la mossa in c8 non è altrettanto efficace. Al Bianco basterebbe rispondere in b7 e continuare a negare l'accesso ad h1 (Diagramma 9-12). È il fatto che il Nero sta attaccando un angolo che garantisce l'eventuale accesso in h1.

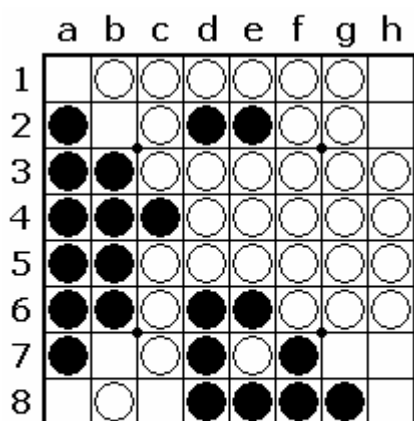


Diagramma 9-10
Mossa al Nero

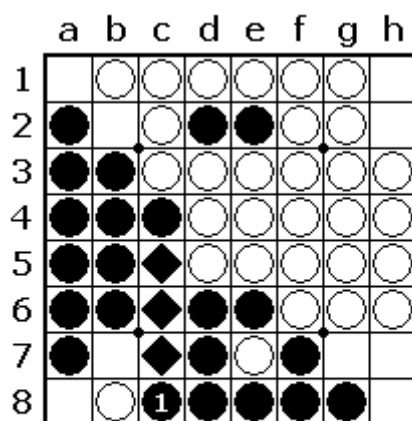


Diagramma 9-11
Mossa al Bianco

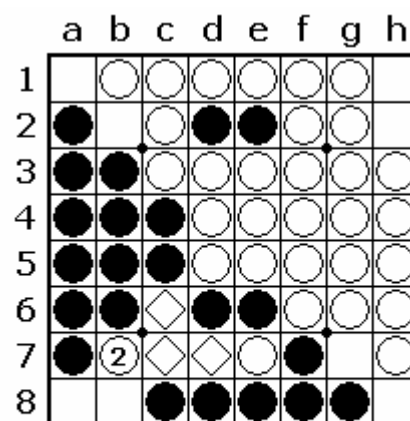


Diagramma 9-12
Mossa al Nero

Conquistare una diagonale

Il Diagramma 9-13 mostra un pattern comune di un finale di gioco. Potrebbe sembrare che il Nero abbia perso, ma in realtà ha ancora una possibilità per vincere. Il Nero gioca c8, attaccando l'angolo in a8, e il Bianco risponde in g8 (Diagramma 9-14). Questo semplice scambio ha permesso al Nero di conquistare la pedina in c6, che gli permette ora di conquistare la diagonale, muovendo in g2, cosa che lascia il Bianco senza possibilità di vittoria (Diagramma 9-15).

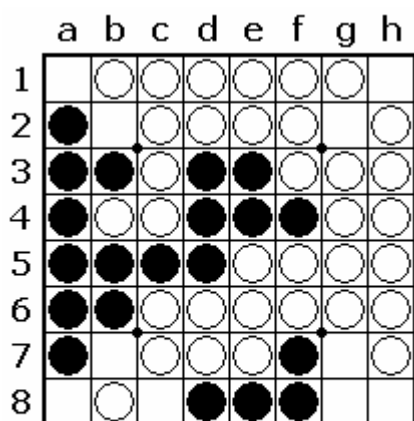


Diagramma 9-13
Mossa al Nero

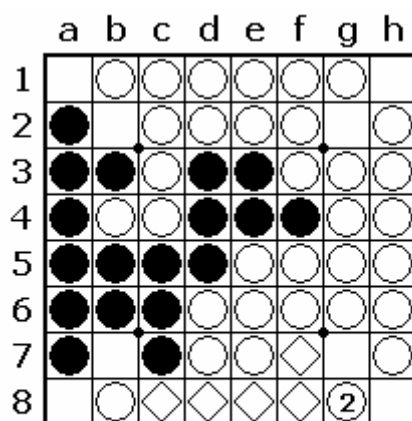


Diagramma 9-14
Mossa al Nero

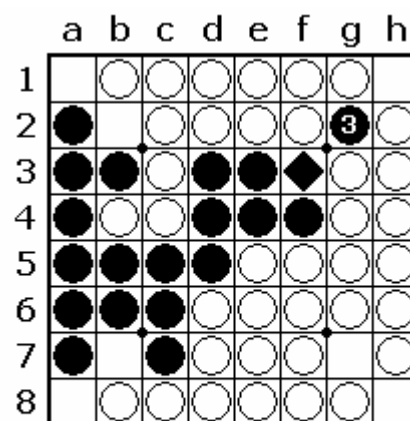


Diagramma 9-15
Mossa al Bianco

Doppio attacco all'angolo

Il Diagramma 9-16 mostra un pattern che si presenta spesso sia in centro partita che nei finali. Ho visto molti giocatori, in questa situazione, prendere direttamente l'angolo, per il timore di perderne l'accesso. Il problema di muovere in a8, nel Diagramma 9-16, è che il Bianco potrà incunearsi in e8 e il Nero resterà a corto di mosse (Diagramma 9-17). È molto meglio per il Nero giocare egli stesso in e8, al fine di creare un doppio attacco all'angolo (Diagramma 9-18). Se paragoniamo lo schema 9-17 e 9-18, appare evidente come nel secondo il Nero abbia un vantaggio nettamente più grande. Nel Diagramma 9-18 non importa dove il Bianco muova, perché in ogni caso il Nero potrà accedere all'angolo a8 al suo prossimo turno e il Bianco non potrà incunearsi nel bordo inferiore. Inoltre il Nero non deve cercare una mossa da fare, perché è ancora il turno del Bianco.

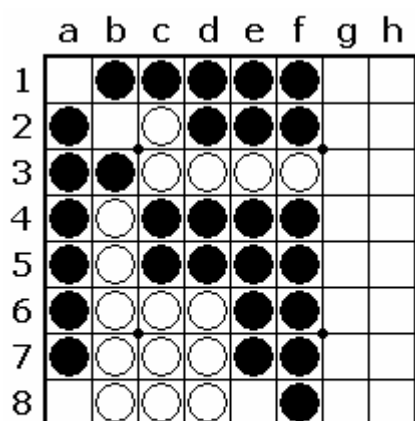


Diagramma 9-16
Mossa al Nero

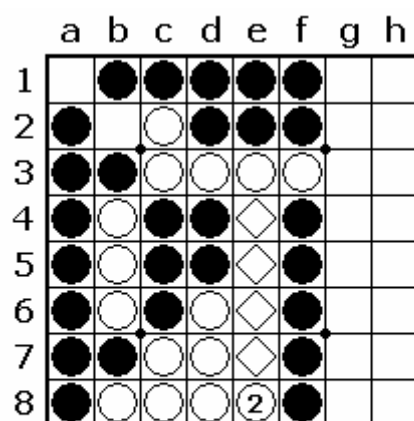


Diagramma 9-17
Mossa al Nero

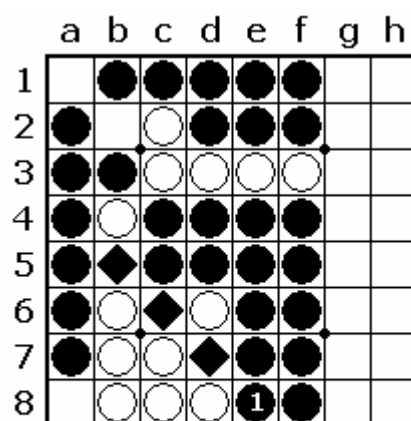


Diagramma 9-18
Mossa al Bianco

Poiché un doppio attacco all'angolo permette quasi sempre di conquistare l'angolo, se questo è piuttosto utile, non dovrete esitare a sacrificare un bordo. Nel Diagramma 9-19 potreste essere tentati a giocare g7, h7, o qualche altra mossa del genere, ma muovendo in e8 potreste ottenere una facile vittoria (schema 9-20). Anche se ciò significa sacrificare il bordo inferiore, il Nero otterrà senza sforzo un numero incredibile di pedine stabili, muovendo intorno al bordo di sinistra e superiore (Diagramma 9-21).

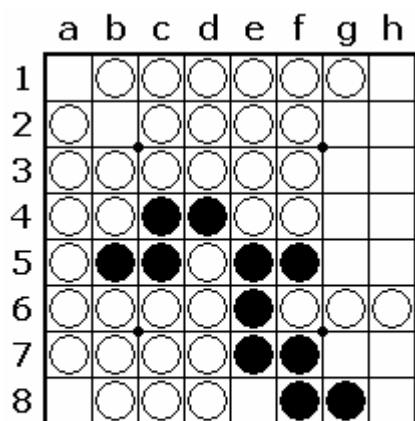


Diagramma 9-19
Mossa al Nero

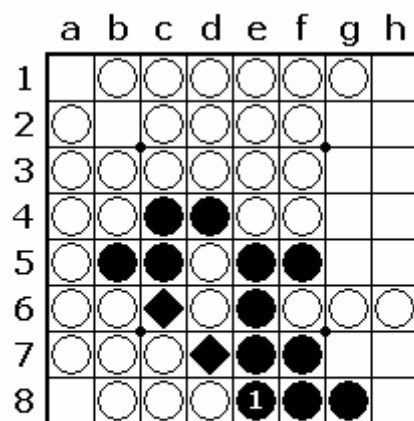


Diagramma 9-20
Mossa al Bianco

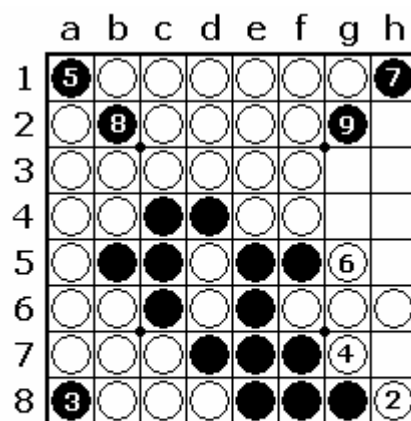


Diagramma 9-21
Il Nero vince

Doppio bordo sbilanciato

Nel Diagramma 9-22 il Nero ha due bordi sbilanciati, entrambi rispetto l'angolo in a8. Questa posizione è tremendamente fatale per il Bianco, poiché il Nero non solo può guadagnare un angolo, ma può anche scegliere quale. In questo caso il Nero ha due possibilità per attaccare l'angolo, b8 o a7. In entrambi i casi, una volta che il Bianco avrà giocato in a8 il Nero potrà incunearsi e prendere un angolo al turno seguente. Le due sequenze naturali sono indicate rispettivamente negli schemi 8-23 e 8-24. La domanda è, quali di queste due sequenze è migliore per il Nero?

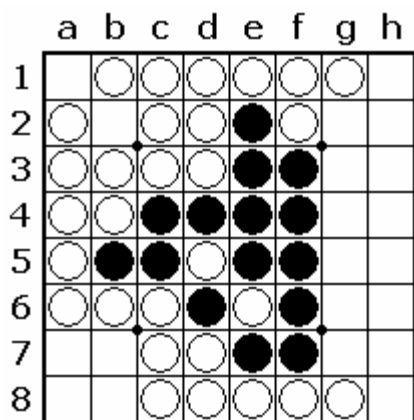


Diagramma 9-22
Mossa al Nero

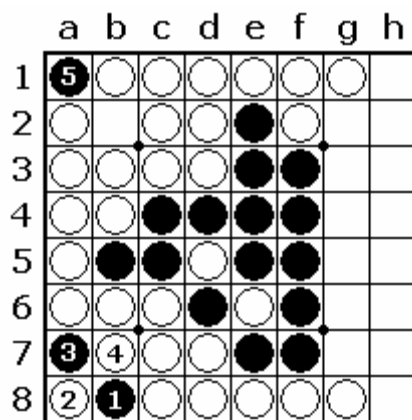


Diagramma 9-23
Mossa al Bianco

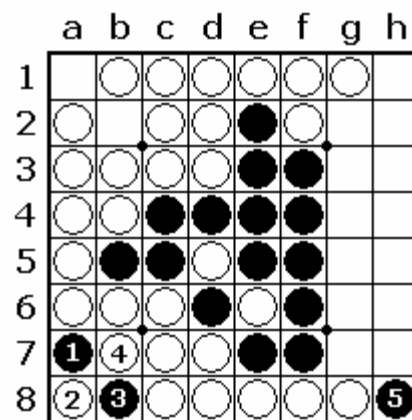


Diagramma 9-24
Mossa al Bianco

La questione è capire se per il Nero è più importante a1 (Diagramma 9-23) o h8 (Diagramma 9-24). Anche se h8 è sicuramente utile, a1 vale molto di più. Non solo perché il Nero può raggiungere immediatamente un altro angolo, ossia h1, ma anche perché gli fa guadagnare una mossa libera fondamentale in b2. La cosa da tenere presente è che se il Nero volesse conquistare a1, dovrebbe cominciare ad attaccare l'altro angolo (h8) per primo, muovendo in b8 nello schema 9-22. Si tenga presente che il Bianco potrebbe rifiutarsi di prendere l'angolo a8 e giocare in qualsiasi altro punto della colonna-g. In questo caso il Nero può sempre prendere l'angolo h8 e giocare, al turno successivo in b7, sacrificando ancora a8.

Stoner Trap

Questo tesuji è stato così chiamato da John Stoner, uno dei membri fondatori dell'*USOthello Association*. Ho conservato questo tesuji d'angolo per ultimo perché è il più complicato fra quelli presentati finora. Se applicato correttamente garantisce la presa di un angolo, ma ci sono molte circostanze sotto le quali questo tesuji può fallire, alcune delle quali anche per minime imperfezioni. Inoltre come tutti i tesuji d'angolo bisogna tenere ben presente il valore dell'angolo che si va a conquistare rispetto quello che si cede.

Il Diagramma 9-25 mostra una struttura base dove è possibile applicare una stoner trap. In questo caso il Nero sfrutta la debolezza del bordo inferiore del Bianco per accedere all'angolo in h8. Per ottenere ciò il Nero dovrebbe iniziare con b7 (Diagramma 9-26). Si noti che il Nero controlla la diagonale principale b7-f3 in modo da non permettere al Bianco di accedere, almeno per il momento, all'angolo in a8. Ciò lascia il Bianco con solo due scelte, e2 e f2. Supponiamo che muovi in f2, e conquisti la pedina f3, in modo da arrivare all'angolo a8 al suo prossimo turno (Diagramma 9-27).

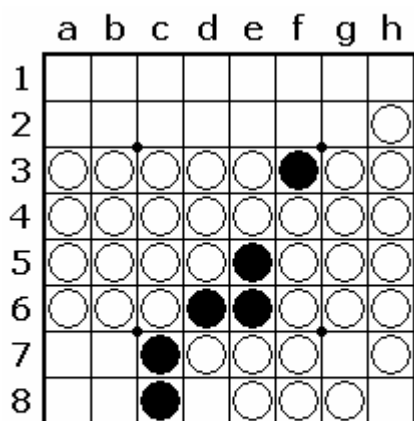


Diagramma 9-25
Mossa al Nero

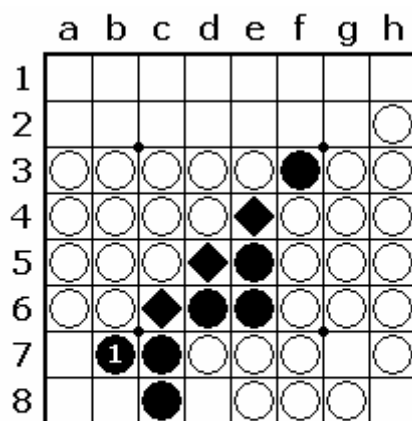


Diagramma 9-26
Mossa al Bianco

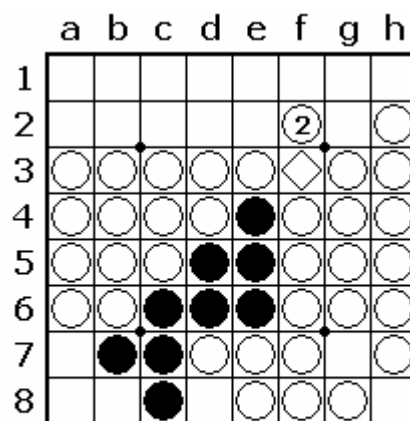


Diagramma 9-27
Mossa al Nero

Ora il Nero può concretizzare una forte minaccia all'angolo h8, giocando in d8!! (Diagramma 9-28). Il Nero sta minacciando di prendere h8, e l'unico modo che ha il Bianco di impedirglielo immediatamente è di giocare in b8 (Diagramma 9-29). Purtroppo per lui, questa risposta cattura anche la pedina in b7, ossia la pedina che proprio il Nero ha giocato nello schema 9-25. Ora il Bianco può prendere sia l'angolo a8 che h8 al suo prossimo turno (Diagramma 9-30). Come si è potuto vedere, una corretta implementazione della Stoner Trap vince sempre sull'angolo attaccato. Se l'avversario prova a difendere l'angolo, prendendo il bordo, capovolge la Casella-X e perde due angoli! È importante ricordare che tuttavia una stoner trap porta alla perdita dell'angolo adiacente alla Casella-X che voi stessi avete giocato.

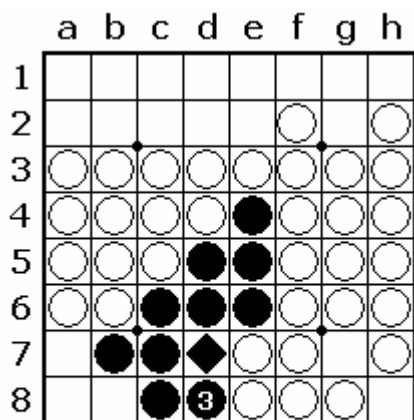


Diagramma 9-28
Mossa al Bianco

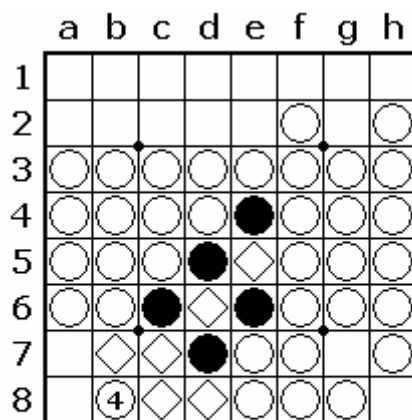


Diagramma 9-29
Mossa al Nero

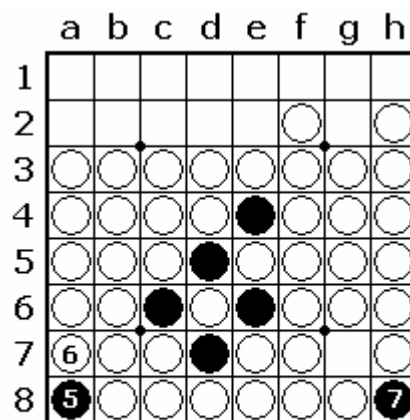


Diagramma 9-30
Mossa al Nero

È molto facile per i giocatori (indipendentemente dall'esperienza) perdere la visione generale del gioco, quando vedono la possibilità di impostare con successo una stoner trap. Si concentrano talmente tanto sulla tesuji che non pensano più se questa si risolverà o meno a loro favore. Per esempio proviamo a considerare il Diagramma 9-31. Il Nero può giocare una stoner trap muovendo in b7. Questo permetterà al Nero sicuramente di accedere all'angolo in h8, ma quanto è importante questo angolo? Poiché il Nero ha un bordo sbilanciato se prende h8 il Bianco potrà incunearsi in h7 e accedere all'angolo in h1. Inoltre giocando in b7 viene permesso al Bianco di giocare una bellissima mossa calma in e2, che rompe la Diagonale e permette l'accesso in a8 e la conseguente presa del bordo di sinistra (vedi lo schema 9-32).

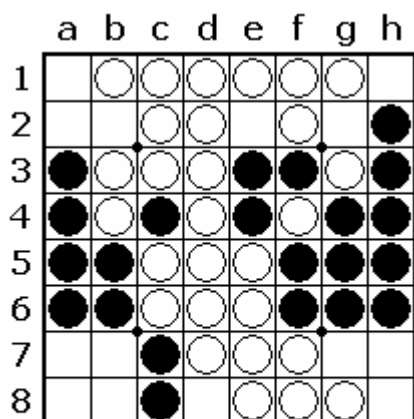


Diagramma 9-31
Mossa al Nero

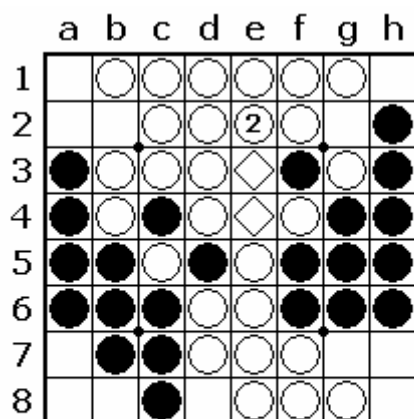


Diagramma 9-32
Nero in b7, Bianco in e2

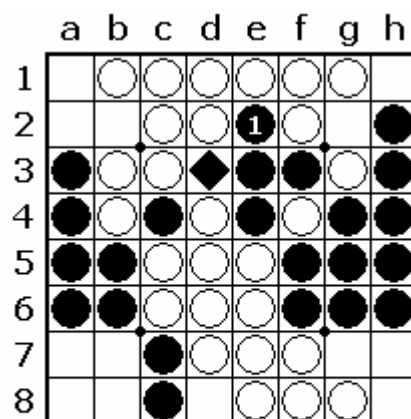


Diagramma 9-33
Mossa al Bianco

Per il Nero è di gran lunga migliore giocare una mossa calma quale è e2 (Diagramma 9-33) e, in qualsiasi luogo il Bianco decida di giocare, resta comunque la minaccia del Nero in b7. Se il Bianco decidesse di prendere la diagonale bianca, muovendo in g7 (Diagramma 9-34), il Nero può prendere b7 e per il Bianco è finita (Diagramma 9-35). Se il Bianco invece preferisse eliminare la minaccia b7, afferrando la diagonale nera con g2, al Nero basterà tagliarla facilmente con d8 e andare a vincere la partita (Diagramma 9-36). Perché sacrificare un angolo giocando una stoner trap quando si può far uscire il vostro avversario dalle mosse?

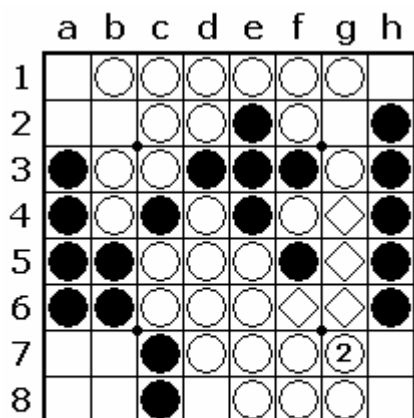


Diagramma 9-34
Mossa al Nero

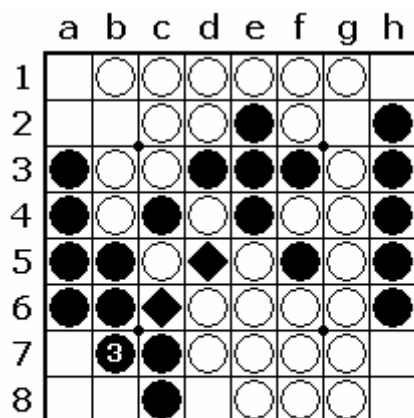


Diagramma 9-35
Mossa al Bianco

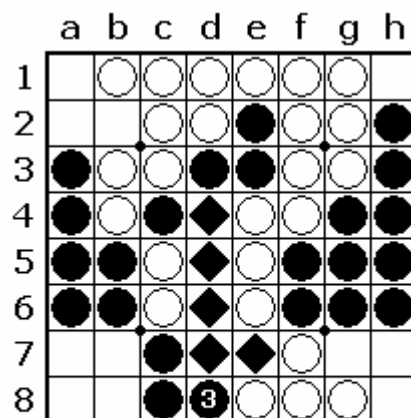


Diagramma 9-36
Dopo g2, d8

Varianti delle stoner trap

Finora abbiamo posto la nostra attenzione solo sulla conformazione classica di una stoner trap. Anche se questo era il pattern più usale che si incontra in una partita, ci sono un gran numero di varianti sul tema. Tre di queste sono mostrate sotto. In tutti i casi il Nero può giocare b7 al quale segue un attacco all'angolo h8 che permette di conquistarlo.

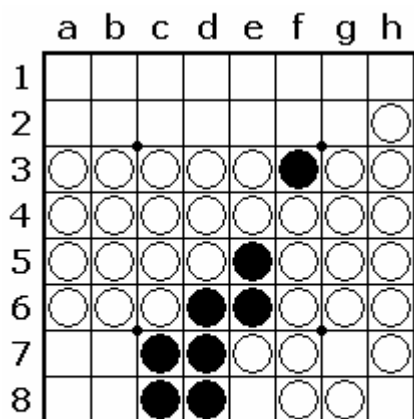


Diagramma 9-37
Mossa al Nero

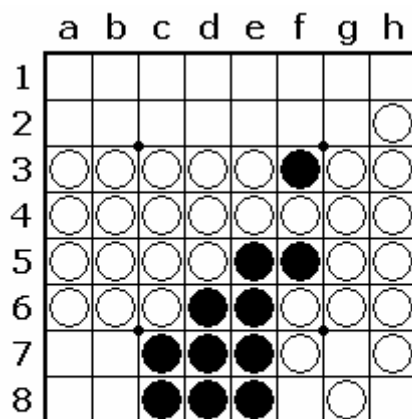


Diagramma 9-38
Mossa al Nero

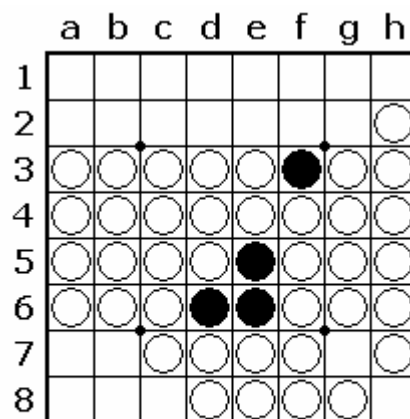


Diagramma 9-39
Mossa al Nero

Un altro pattern al quale è possibile applicare una stoner trap è rappresentato nel Diagramma 9-40. Ancora una volta il Nero inizia con b7 (Diagramma 9-41), e anche se il Bianco rompe la diagonale con f2, il Nero può comunque attaccare h8 muovendo in d8. Se il Bianco rispondesse in c8, girerebbe comunque diagonalmente la pedina nella Casella-X perdendo due angoli (Diagramma 9-42). Anche se questo tipo di stoner trap accade molto più di rado, ho riscontrato, nella mia esperienza, che è in genere quella dal risultato più efficace. L'angolo sacrificato non è in genere di gran valore, e quello attaccato permette di trovare in genere buone mosse adiacenti allo stesso. Nel prossimo capitolo analizzeremo alcune situazioni in cui una stoner trap può fallire.

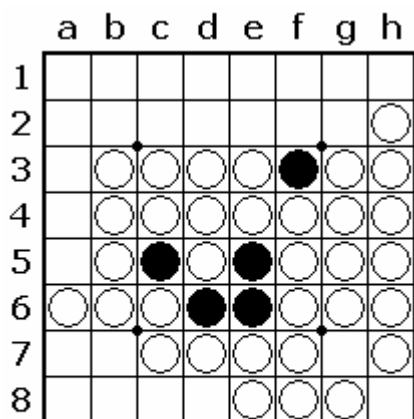


Diagramma 9-40
Mossa al Nero

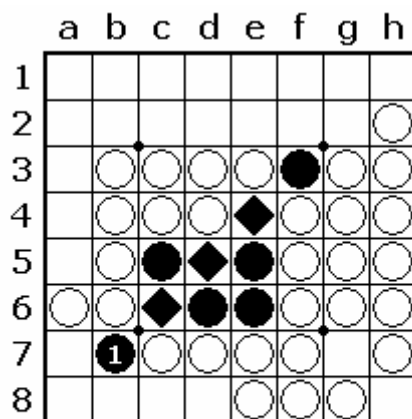


Diagramma 9-41
Mossa al Bianco

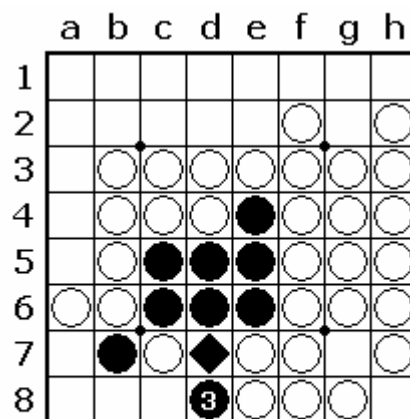


Diagramma 9-42
Mossa al Bianco

Una cosa divertente accaduta giocando nella Casella-X

La ragione più comune per la quale le stoner trap falliscono è che dopo aver mosso nella Casella-X, colui che ha iniziato la tesuji non può più effettuare l'attacco d'angolo al suo seguente turno. Per esempio consideriamo lo schema 9-43. Supponiamo che il Nero decida di eseguire una stoner trap cominciando con b7 (Diagramma 9-44)! Il Nero sta per minacciare l'angolo h8 giocando d8, ma il Bianco può impedire tutto ciò muovendo in d2 (Diagramma 9-45)! Il Nero ora non ha più accesso alla casella d8 ed il Bianco ha anche rotto la diagonale. Indipendentemente da dove decida ora di giocare il Nero, il Bianco prenderà a8 al suo prossimo turno e la stoner trap sarà risultata un fallimento.

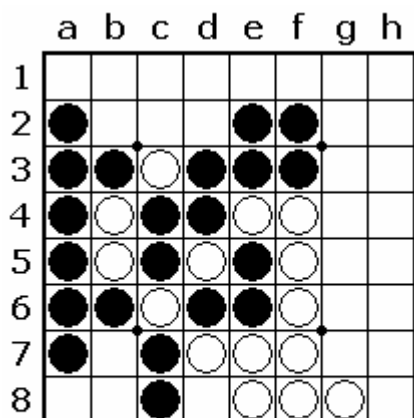


Diagramma 9-43
Mossa al Nero

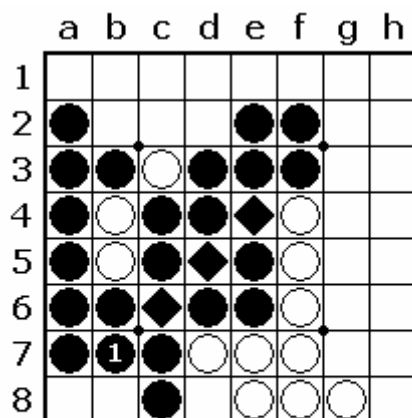


Diagramma 9-44
Mossa al Bianco

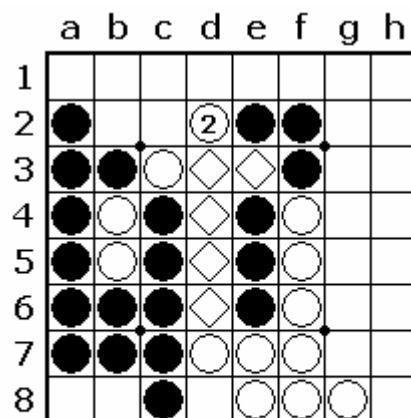


Diagramma 9-45
Mossa al Nero

Un altro modo comune che determina il fallimento di una stoner trap è quando l'avversario può difendersi sul bordo senza catturare la pedina nella Cassella-X. Il Diagramma 9-46 è una versione modificata del Diagramma 9-43. Dopo che il Nero ha giocato b7, il Bianco risponde in d2 e il Nero può effettuare l'attacco muovendo in d8 (Diagramma 9-47). Tuttavia con la colonna-b interamente nera il Bianco può difendere l'angolo giocando b8 senza catturare b7, situata nella Casella-X. Vedete gli esercizi posti alla fine di questo capitolo per avere a disposizione più esempi sulle stoner trap.

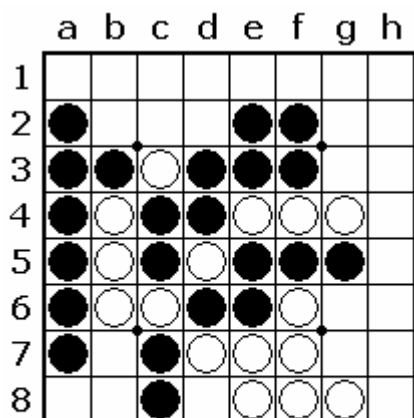


Diagramma 9-46
Mossa al Nero

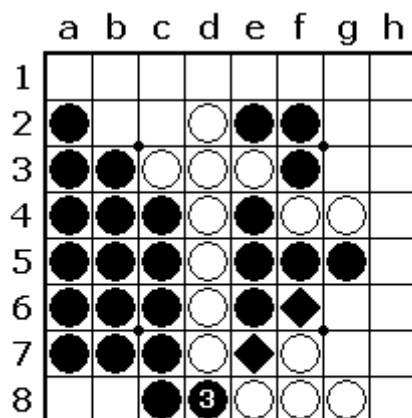


Diagramma 9-47
Mossa al Bianco

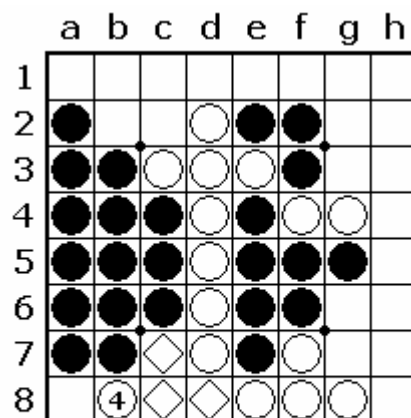
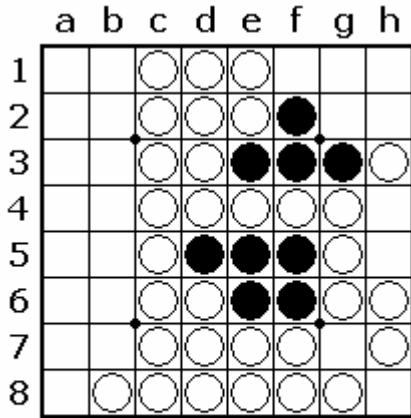


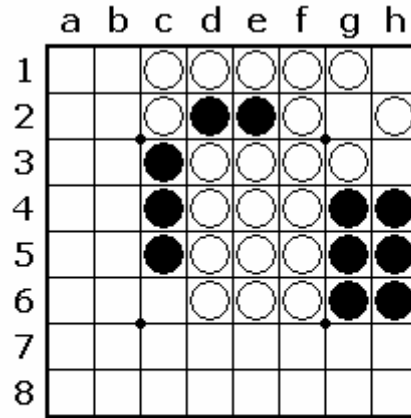
Diagramma 9-48
Mossa al Nero

Esercizi

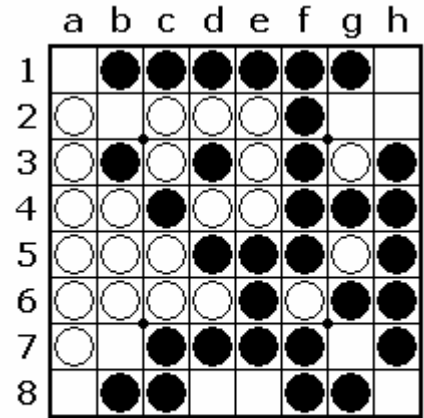
Trova in ogni Diagramma la mossa migliore. Le risposte da pagina 148.



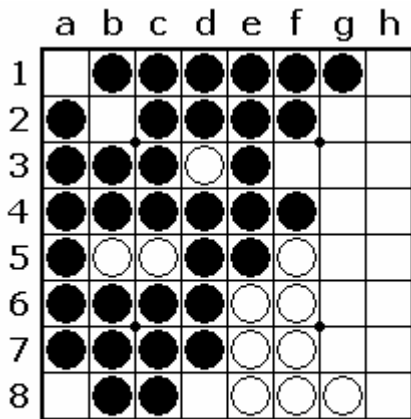
Esercizio 9-1
Mossa al Nero



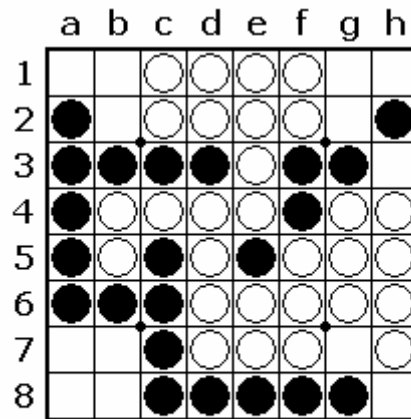
Esercizio 9-2
Mossa al Nero



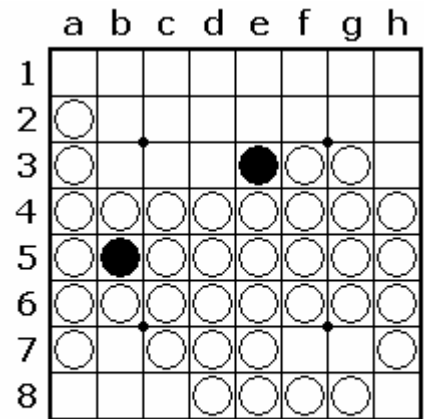
Esercizio 9-3
Mossa al Bianco



Esercizio 9-4
Mossa al Bianco

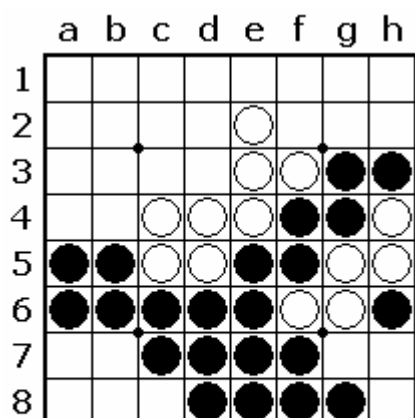


Esercizio 9-5
Mossa al Bianco

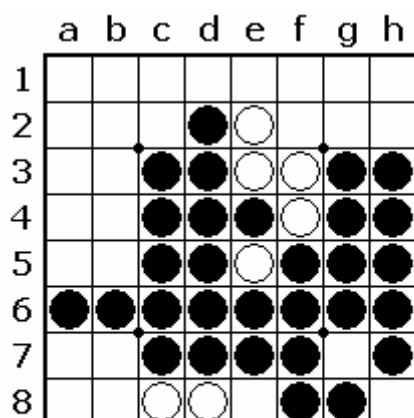


Esercizio 9-6
Mossa al Nero

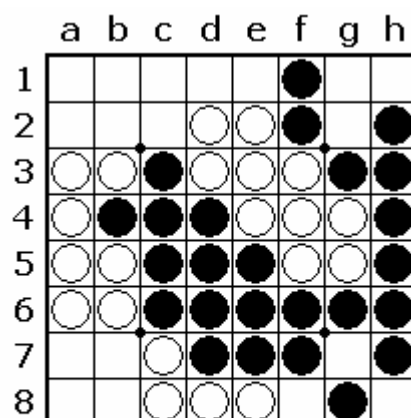
I problemi che seguono sono stati ideati da John Stoner e sono stati pubblicati la prima volta nel 1981. In ogni diagramma determinate se il Bianco può azzardare una stoner trap giocando in b7.



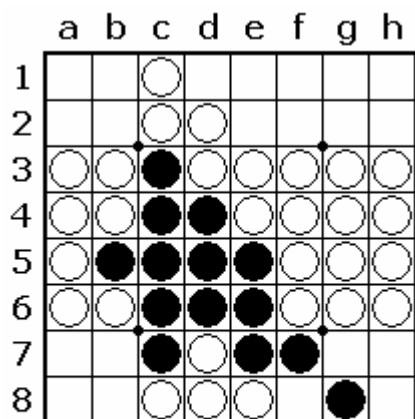
Esercizio 9-7
Mossa al Bianco



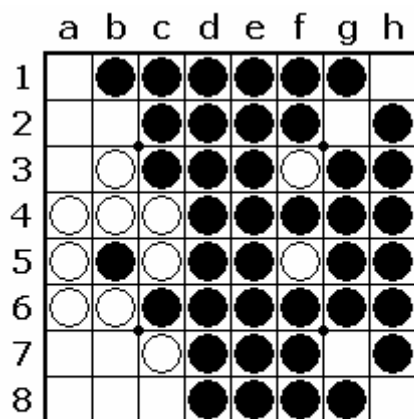
Esercizio 9-8
Mossa al Bianco



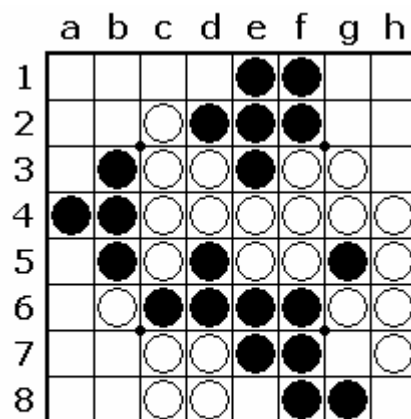
Esercizio 9-9
Mossa al Bianco



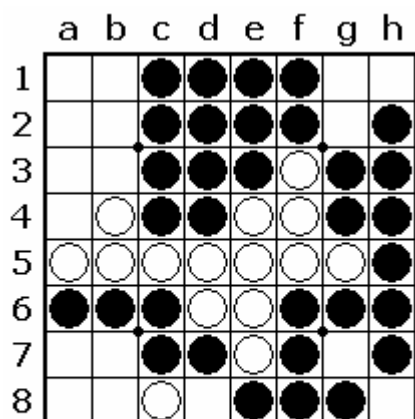
Esercizio 9-10
Mossa al Bianco



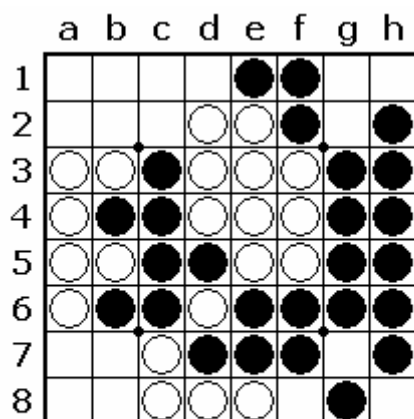
Esercizio 9-11
Mossa al Bianco



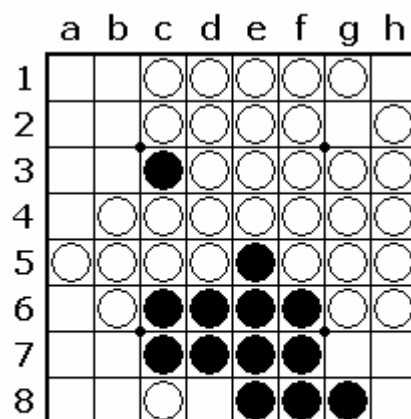
Esercizio 9-12
Mossa al Bianco



Esercizio 9-13
Mossa al Bianco



Esercizio 9-14
Mossa al Bianco



Esercizio 9-15
Mossa al Bianco

Capitolo 10

Tesuji (Parte II)

Swindle

Gli swindle sono forse i Tesuji più importanti nell'Othello. Come abbiamo già discusso nel Capitolo 5, ci sono molte circostanze in cui due caselle formano un accoppiamento: due caselle in cui, se un giocatore muove in una, all'avversario è conveniente spesso rispondere nell'altra. Uno swindle avviene quando un giocatore muove in un accoppiamento, ma l'avversario non ha mosse legali per rispondere nella casella restante, permettendo che il primo giocatore ottenga entrambe le mosse nell'accoppiamento stesso. Ci sono delle situazioni in cui un giocatore muove in entrambe le caselle soltanto perché all'avversario non è conveniente rispondere nell'accoppiamento. Tuttavia uno swindle accade solo quando l'avversario non può entrare nell'altra casella.

Gli swindle che coinvolgono l'angolo e la Casella-C adiacente sono i più comuni e spesso sono anche i più devastanti dal punto di vista del risultato finale. Nello schema 10-1, le caselle a1 e b1 formano un accoppiamento. Se il Nero muove in a1, il Bianco desidererebbe incunearsi in b1, per accedere all'angolo in h1. Questo presumibilmente perché il Bianco ha giocato a2 in primo luogo. Tuttavia in questo caso il Nero può ottenere uno swindle muovendo in a1, senza dare la possibilità di risposta al Bianco in b1. Il Nero stesso potrà muovere al suo prossimo turno in b1 e vincere facilmente la partita. Questa situazione si può anche ottenere spesso facendo un attacco d'angolo a quello opposto all'accoppiamento. Nello schema 10-2 per esempio, il Nero può vincere la partita attaccando l'angolo h1 con h7 (Diagramma 10-3)! Se il Bianco risponde in h8 genererà molte pedine stabili, ma a sua volta farà bianca tutta la diagonale b2-g7, permettendo al Nero di muovere a1, senza dare l'opportunità al Bianco di rispondere in b1, essenziale per vincere la partita. Ovviamente il Bianco potrebbe giocare in qualsiasi altra zona della scacchiera, ma così facendo permetterebbe al Nero di accedere direttamente in h1 e fare suoi due bordi.

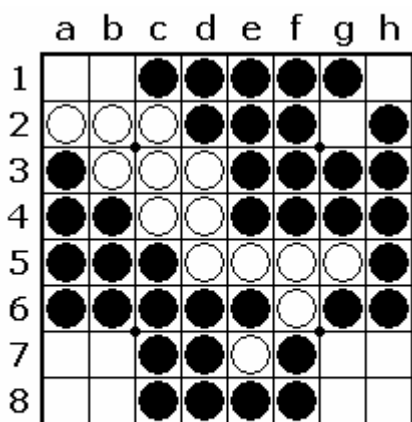


Diagramma 10-1
Mossa al Nero

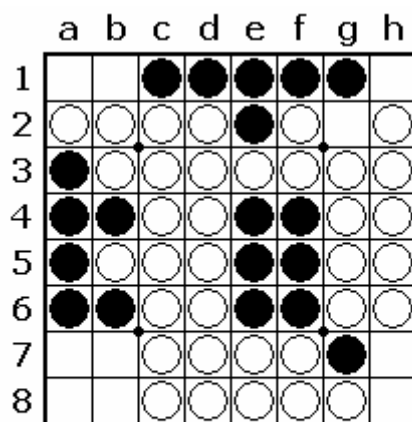


Diagramma 10-2
Mossa al Nero

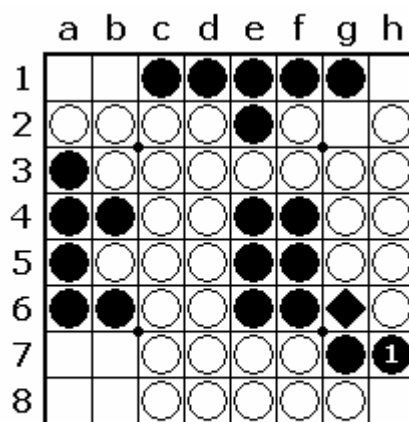


Diagramma 10-3
Mossa al Bianco

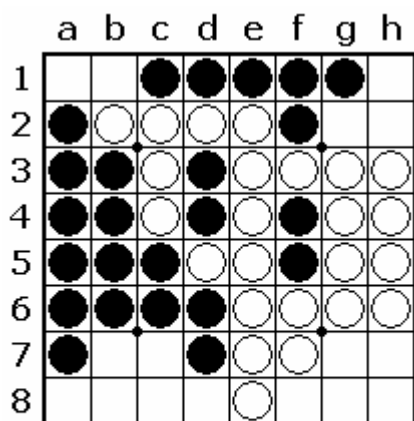


Diagramma 10-4
Mossa al Nero

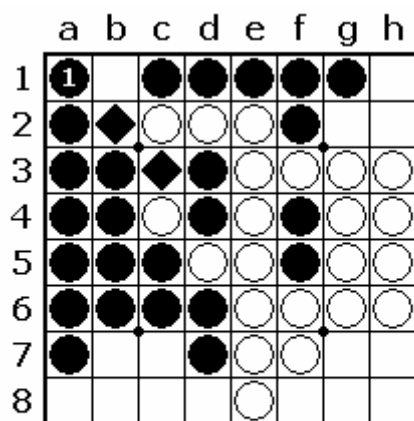


Diagramma 10-5
Mossa al Bianco

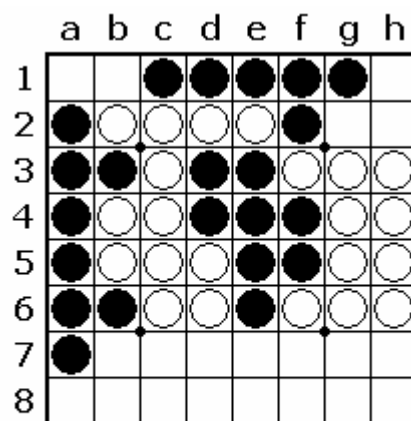


Diagramma 10-6
Mossa al Nero

Lo schema 10-4 mostra un altro swindle dove un giocatore può ottenere l'accesso sia alla casella d'angolo che alla Casella-C adiacente. Poco prima il Bianco, giocando b2 ha sperato che il Nero, prendendo l'angolo, gli permettesse di incunearsi in b1. Purtroppo per il Bianco se il Nero gioca in a1, non riuscirà a giocare nell'altra casella dello stesso accoppiamento, a causa della colonna-b che è completamente nera (Diagramma 10-5). Il Nero potrà giocare b1 al prossimo turno, e andare a vincere facilmente la partita. Un modo comune per creare questo swindle è quello di "estrarre" le pedine dell'avversario dalla colonna-b, al fine di guadagnare l'accesso sia all'angolo che alla Casella-C. Nel Diagramma 10-6 per esempio dovrebbe cominciare con e7, estraendo la pedina in b4 (Diagramma 10-7). Al suo prossimo turno il Nero potrà estrarre la pedina rimasta in b5 e preparare lo swindle. Per esempio, se il Bianco gioca f7 (Diagramma 10-8) il Nero potrà seguire con d7 (Diagramma 10-9).

Negli schemi precedenti abbiamo visto come lo swindle abbia effetto cominciando dalla casella d'angolo, e a seguire, la Casella-C. Quando ciò non è possibile, spesso è perché bisogna applicarlo nel verso contrario. Per esempio, supponiamo che nello schema 10-9 il Bianco si accorga che stiamo preparando uno swindle e decida di giocare in b7, con l'intenzione di provare comunque a prendere l'accesso in b1 dopo che il Nero abbia preso l'angolo (Diagramma 10-10).

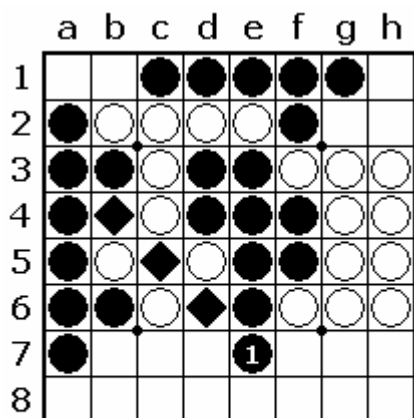


Diagramma 10-7
Mossa al Bianco

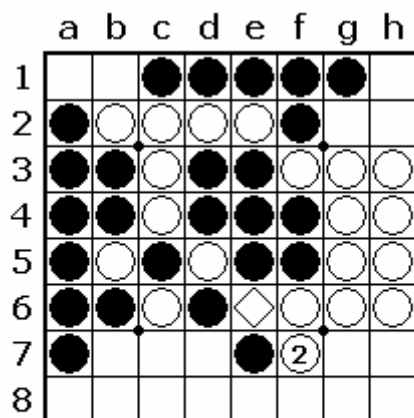


Diagramma 10-8
Mossa al Nero

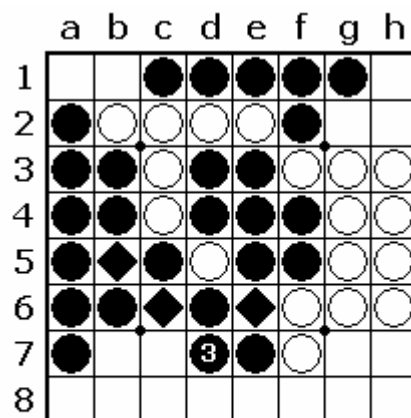


Diagramma 10-9
Mossa al Bianco

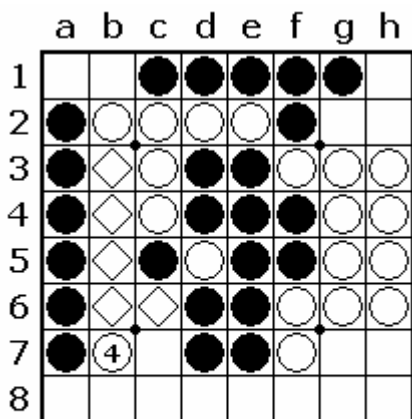


Diagramma 10-10
Mossa al Nero

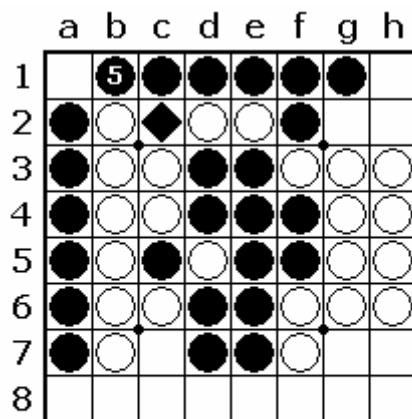


Diagramma 10-11
Mossa al Bianco

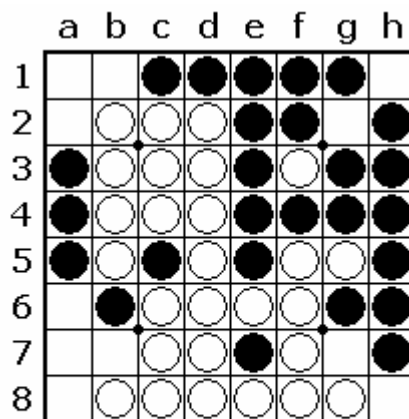


Diagramma 10-12
Mossa al Bianco

Nello schema 10-10 il Bianco, giocando b7 ha reso bianca l'intera colonna-b. Il Nero, ora, anche se non può giocare a1, può ugualmente applicare lo swindle, ma iniziando da b1! Poiché questa mossa non cattura nessuna pedina nella colonna-b (Diagramma 10-11), il Nero può prendere con tutta calma anche l'angolo a1 nei turni successivi. Il Diagramma 10-12 mostra un'altra situazione comune. Il Nero vorrebbe giocare b1, senza girare b2, ma la pedina in b6, gli avvelena la mossa. Sfortunatamente per il Bianco le sue uniche mosse sicure sono a6 e a7, che catturano entrambe b6 e permettono al Nero di ottenere uno swindle con b1. Come i suddetti esempi dimostrano, prima di giocare in una Casella-X, al fine di attaccare un bordo sbilanciato, è importante verificare che questo non vi faccia subire uno swindle.

Swindle su Casella-C/Casella-A

Anche se non sono comuni quanto gli swindle che coinvolgono la casella d'angolo e la Casella-C, può capitare di trovare questo genere di swindle nel corso di una partita. La situazione illustrata nel Diagramma 10-13 è simile a quella del Diagramma 10-4. Il Nero può applicare uno swindle giocando in b1! (Diagramma 10-14), approfittando del fatto che l'intera colonna-c è nera. Il Nero stesso muoverà in c1 alla sua prossima mossa, guadagnando così due tempi. Un'altra situazione piuttosto comune è raffigurata nello schema 10-15. Di nuovo il Nero dovrebbe iniziare a giocare in b1 (Diagramma 10-16).

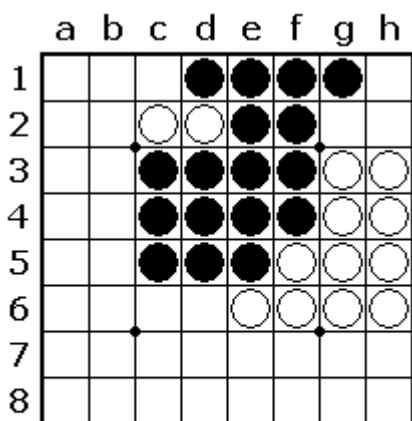


Diagramma 10-13
Mossa al Nero

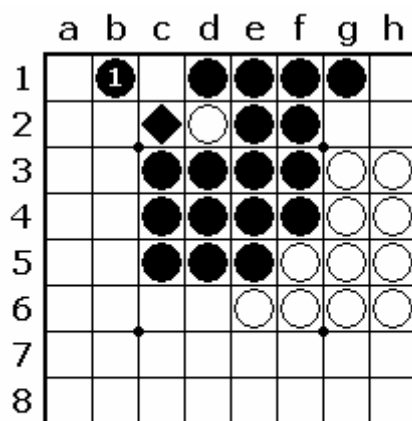


Diagramma 10-14
Mossa al Bianco

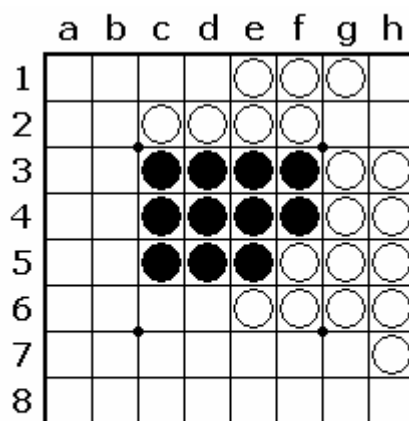


Diagramma 10-15
Mossa al Nero

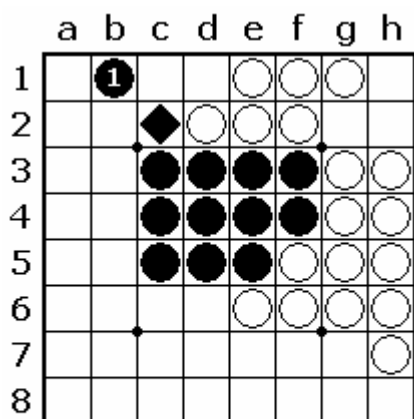


Diagramma 10-16
Mossa al Bianco

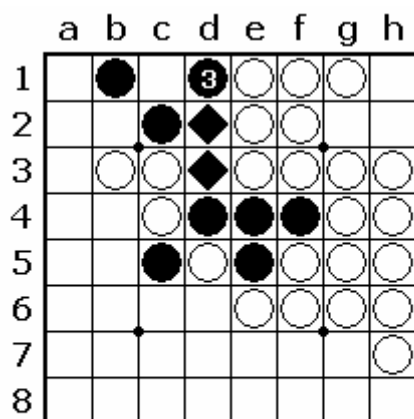


Diagramma 10-17
Bianco in b3, Nero in d1

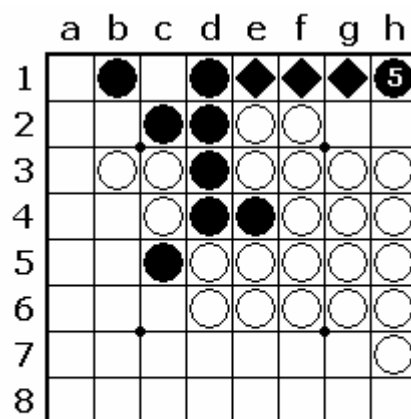


Diagramma 10-18
Mossa al Bianco

Nello schema 10-16 il Bianco non ha accesso né in c1, né in d1, pertanto non importa dove giochi, poiché al prossimo turno il Nero potrà muovere in d1 e conquistare l'angolo h1 (Diagramma 10-17). Bisogna tuttavia considerare che nel momento in cui il Nero conquista h1, il Bianco può incunearsi in c1 e conquistare l'angolo in a1 (Diagramma 10-18). In questo caso l'angolo h1 è estremamente importante, poiché permette al Nero di vincere facilmente la partita, ma ci sono alcune situazioni per cui questo swindle vi si può ritorcere contro.

Swindle di Boscov

Questo swindle è così forte che la maggior parte delle persone che ci sono incappate, lo hanno fatto una sola volta. La "mia volta" fu nel 1980, in una partita contro David Toth. Lo schema 10-19 mostra una posizione tipica che conduce all'errore. Il Nero può essere tentato di giocare f7, al fine di forzare il Bianco a muovere a nord della scacchiera (Diagramma 10-20). Tuttavia il Bianco ha uno swindle meraviglioso con b8! (Diagramma 10-21). Il Nero è tagliato fuori da e8, e il Bianco nei suoi prossimi turni, potrà giocare da e8 che g8. Questi tempi di gioco permettono in genere al Bianco di vincere facilmente la partita. Anche se lo swindle di Boscov non capita molto spesso, resta fondamentale capire che le mosse che si giocano vicino al bordo possono condurre a questo tipo di swindle.

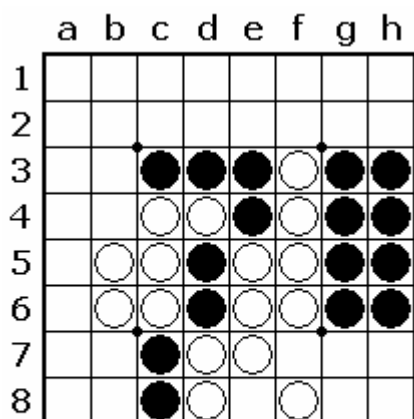


Diagramma 10-19
Mossa al Nero

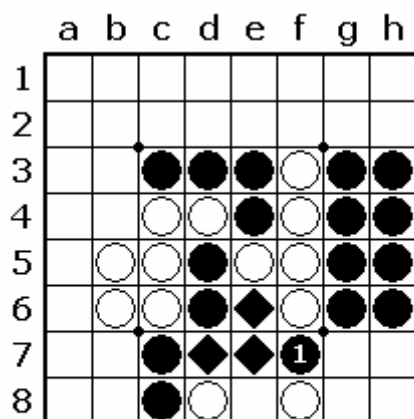


Diagramma 10-20
Mossa al Bianco

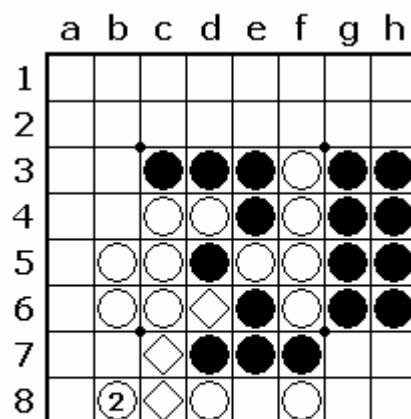


Diagramma 10-21
Mossa al Nero

Swindle con 4 caselle all'angolo

Questo tipo di swindle capita in partita moltissime volte, ma è molto difficile da cogliere se non lo conoscete. Il pattern base è mostrato nel Diagramma 10-22, con quattro caselle vuote, e il turno al Nero, che sembra ormai aver perso la parità. Tuttavia le quattro caselle vuote, sommate al fatto che il Nero ha accesso all'angolo, permette al Nero di giocare l'ultima mossa. Per far sì che questo tesuji abbia successo, il Nero dovrebbe iniziare con b8! (Diagramma 10-23). Dovunque ora decida di giocare il Bianco, il Nero risponderà h8 e il Bianco dovrà passare. Tenendo questo tesuji in mente guardate lo schema 10-24. Anche se questa posizione è senz'altro più complicata, vi dico subito che l'unica mossa vincente per il Nero è g8! e non sarà difficile da individuare se conoscete bene questa tesuji.

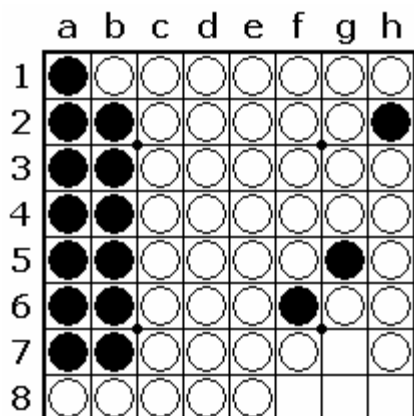


Diagramma 10-22
Mossa al Nero

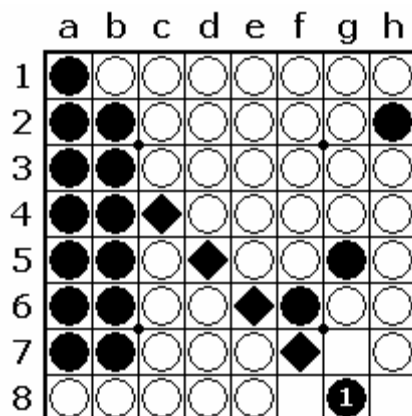


Diagramma 10-23
Mossa al Bianco

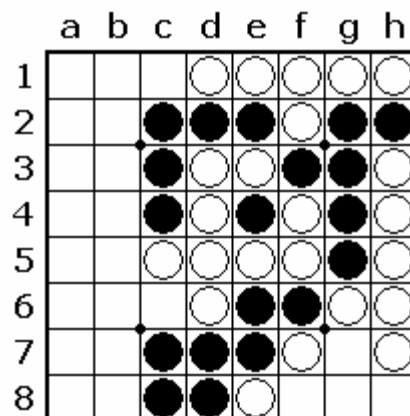


Diagramma 10-24
Mossa al Nero

Swindle su Casella-A/Casella-B

Nel Diagramma 10-25 il Nero può sfruttare la struttura che si è venuta a creare nel bordo superiore per giocare c1! (Diagramma 10-26). Il Nero vorrebbe incunearsi in e1, ma in questo caso non ha l'accesso. Naturalmente il Nero potrebbe sempre decidere di prendere sul bordo con b1 (Diagramma 10-27), ma questa posizione è soggetta a molti altri tipi di tesuji di attacco all'angolo, discussi nel Capitolo 9. Se il Nero decidesse invece di giocare altrove, il Bianco potrebbe muovere in e1 e guadagnare due tempi.

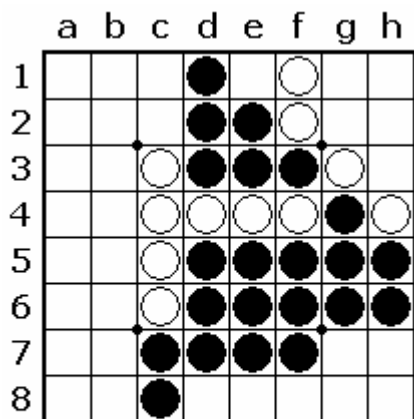


Diagramma 10-25
Mossa al Bianco

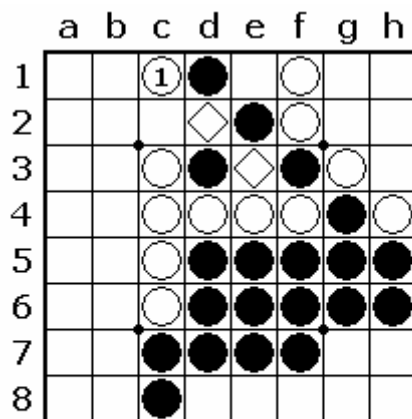


Diagramma 10-26
Mossa al Nero

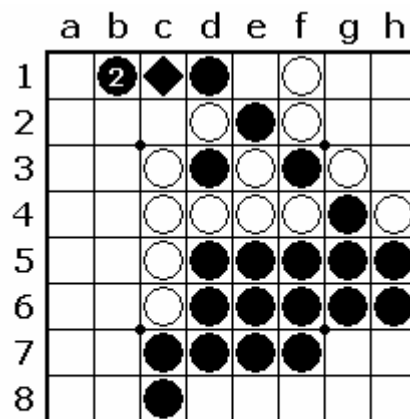


Diagramma 10-27
Mossa al Bianco

Il Diagramma 10-28 mostra una variante su questo tema; questa posizione in particolare è tratta da un'apertura molto giocata tra i più esperti, ed anche per questo, modelli del genere, capitano spesso. Il Nero ha appena giocato a6, invitando il Bianco a muovere in a5 (Diagramma 10-29). Il Bianco non esita, anche perché a5 è una mossa calma, ma gira la pedina in c5 e permette al Nero di rispondere in a3 senza catturare la pedina in b4 (Diagramma 10-30). Come per il Diagramma 10-26, questa situazione lascia il Bianco con la dura scelta di prendere un bordo sbilanciato o lasciare un tempo in più all'avversario in a4.

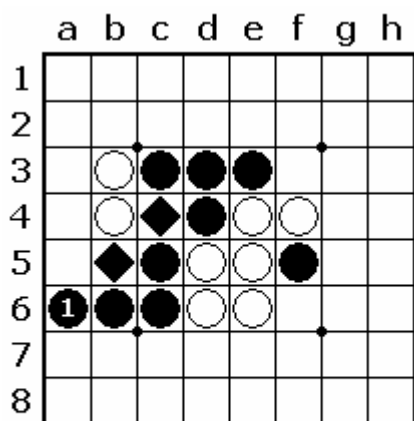


Diagramma 10-28
Mossa al Bianco

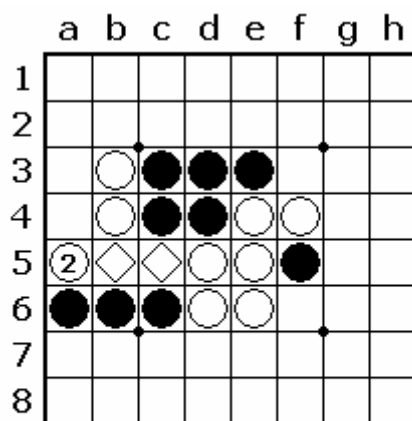


Diagramma 10-29
Mossa al Nero

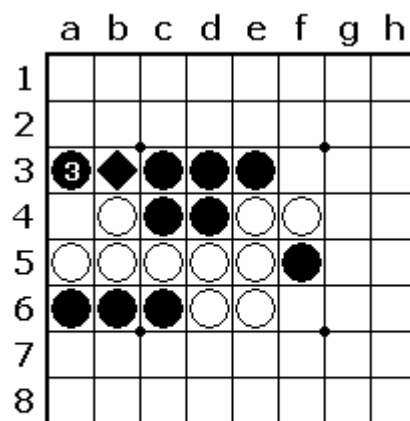


Diagramma 10-30
Mossa al Bianco

Manovra di Landau

Questa Tesuji prende il nome da Tom Landau, un precedente Campione degli Stati Uniti. Nel Diagramma 10-31 mostriamo una posizione in cui Landau era Nero. Anche se ci sono diverse strade che portano alla vittoria, Landau scelse di giocare a5!!, una mossa devastante che schiaccia il Bianco (Diagramma 10-32). Il punto chiave di questa mossa sta nel fatto che, una volta che il Bianco avrà preso l'angolo in a1, il Nero, continuando in a7, farà nera l'intera colonna-b (Diagramma 10-33). Se il Bianco quindi risponde in a8 (che poi è la miglior scelta), non avrà la possibilità di fissare una sua pedina sulla colonna-b. Essenzialmente in questo caso ottiene due swindle (b2/b1 e b7/b8) e potrà giocare altri 4 tempi nella stessa colonna.

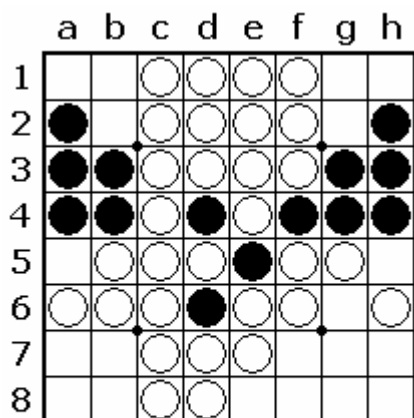


Diagramma 10-31
Mossa al Nero

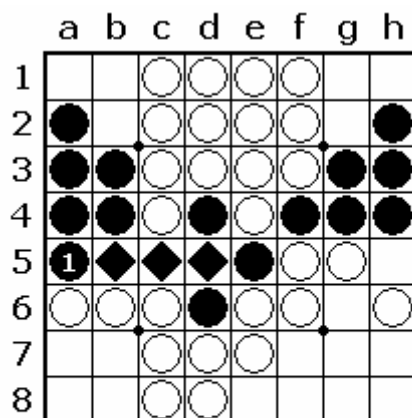


Diagramma 10-32
Mossa al Bianco

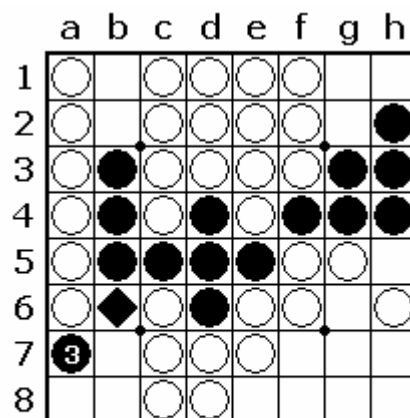


Diagramma 10-33
Bianco in a1, Nero in a7

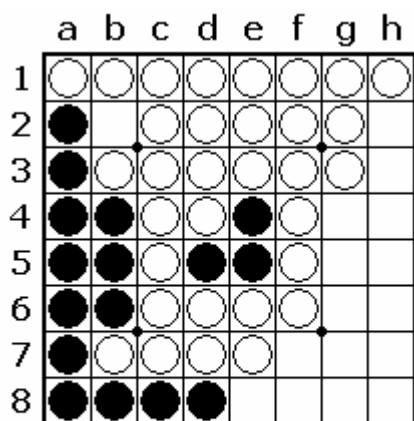


Diagramma 10-34
Mossa al Nero

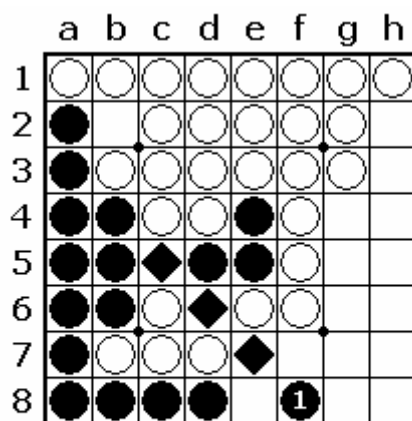


Diagramma 10-35
Mossa al Bianco

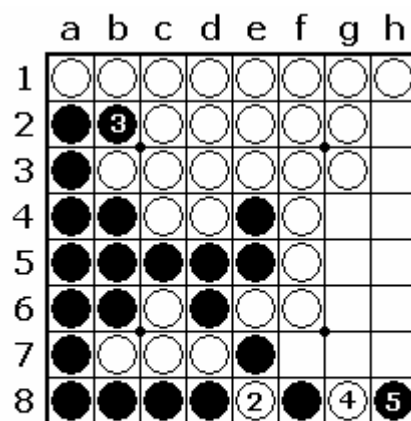


Diagramma 10-36

Altri tesuji: invitare l'avversario a incunearsi

Questo tesuji viene solitamente usato quando l'avversario è ormai uscito dalle mosse ed è utile soprattutto per accumulare più pedine ai fini del risultato finale. In un certo senso serve ad alimentare le mosse dell'avversario e aiuta ad ottenere la parità nei finali (vedi il Capitolo 8). Il Diagramma 10-34 ne mostra un pattern tipico. Non solo il Bianco è uscito dalle mosse, ma il Nero ha anche a disposizione una mossa libera in b2. Il Nero può trarre il massimo vantaggio da questa situazione giocando f8! (Diagramma 10-35). A prima vista questa può sembrare una brutta mossa, perché il Bianco può incunearsi con facilità in e8. Tuttavia il Nero gioca la sua mossa libera e il Bianco è costretto a muoversi sul bordo, concedendo l'angolo in h8 (Diagramma 10-36). Ovviamente nello schema 10-35 il Bianco avrebbe anche potuto rispondere in f7, ma allora concederebbe un'altra mossa libera in e8.

Prendere una diagonale per giocare in 3 caselle su 4

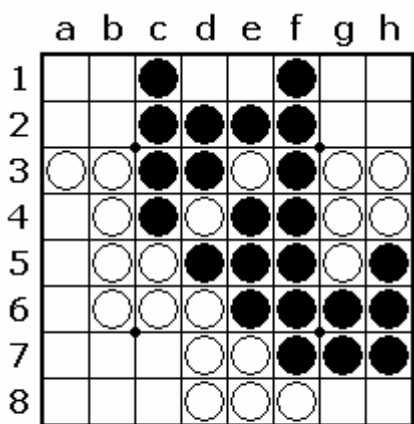


Diagramma 10-37
Mossa al Bianco

La struttura per applicare questo tesuji appare molto presto nel gioco, a volte anche prima del centro partita. Nel Diagramma 10-37 il Nero ha sacrificato l'angolo in h8 per guadagnare un tempo. Il Bianco sembra essere sotto pressione, perché sta uscendo dalle mosse, anche a causa del grande muro che si è formato a sud-ovest. Egli potrà sicuramente giocare in h8, ma al Nero basterà rispondere in g8 e sarà di nuovo il suo turno. Il Bianco ha la necessità di guadagnare almeno un tempo e capisce di poterlo fare muovendo in g2! afferrando la diagonale (Diagramma 10-38).

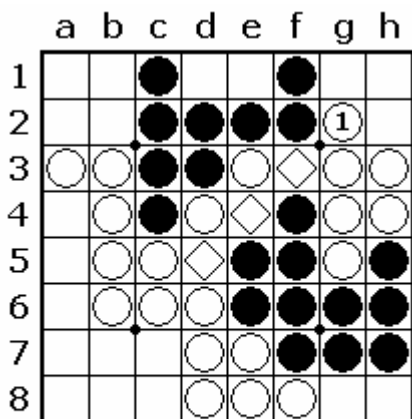


Diagramma 10-38
Mossa al Nero

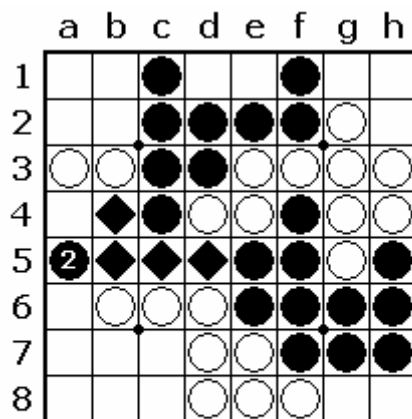


Diagramma 10-39
Mossa al Bianco

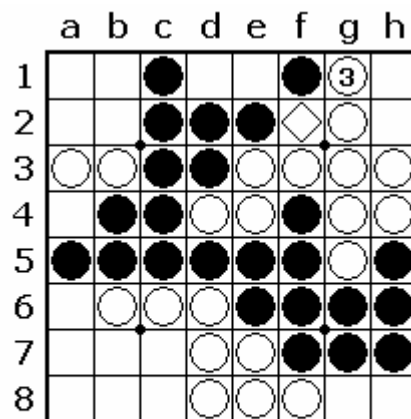


Diagramma 10-40
Mossa al Nero

Naturalmente il Nero da questa posizione può rompere facilmente la diagonale giocando a5 (Diagramma 10-39) che lo porterà a conquistare l'angolo in h1. Tuttavia questo è esattamente quello che vuole il Bianco! A questo punto gli basterà muovere in g1 e sacrificare di nuovo lo stesso angolo, ottenendo così tre tempi su quattro nella stessa regione e guadagnandone di fatto 2. Un punto molto importante da tener presente è che lo swindle è stato possibile solo nel momento in cui il Nero ha tagliato la diagonale. Ad esempio, se il Nero avesse giocato a4 nello schema 10-38 allora il Bianco non avrebbe potuto rispondere in g1 (schema 10-41), perché permetterebbe al Bianco di andare in h1 senza girare g2. È per questo motivo che il Bianco deve aspettare il taglio della diagonale.

Il Diagramma 10-42 mostra un'altra variante di questa tesuji. Qui possiamo considerare h4 come parte della regione in basso a destra, dove il Bianco punterà a giocare sempre tre su quattro tempi disponibili. Il Bianco deve iniziare in g7 e conquistare la diagonale. Quando il Nero la rompe, ad esempio con b5, il Bianco muove in h4 (Diagramma 10-43). In questo caso il Bianco deve stare molto attento, sia a non catturare la pedina il g3, sia a non fare bianca l'intera diagonale, perché in caso contrario sarà lui a subire uno swindle.

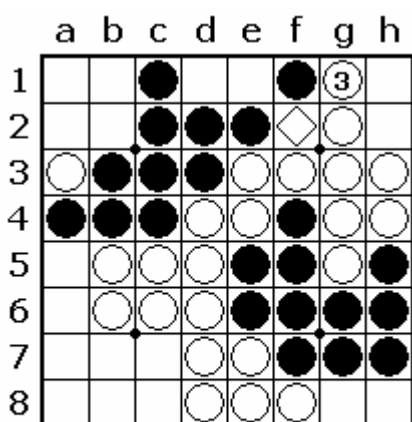


Diagramma 10-41
Mossa al Nero

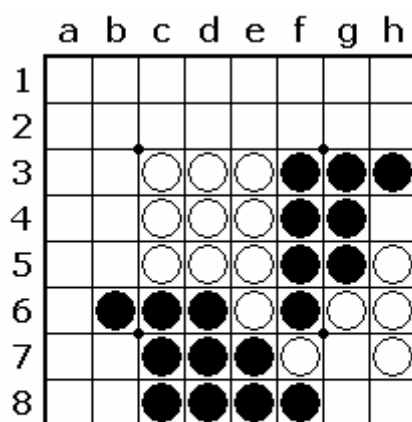


Diagramma 10-42
Mossa al Bianco

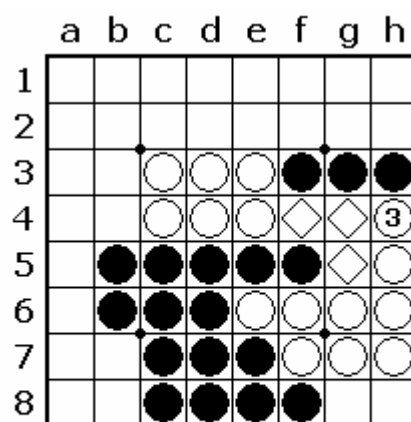
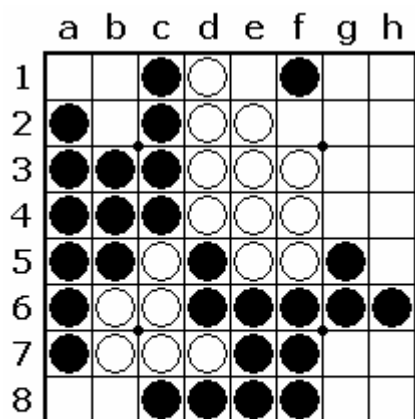


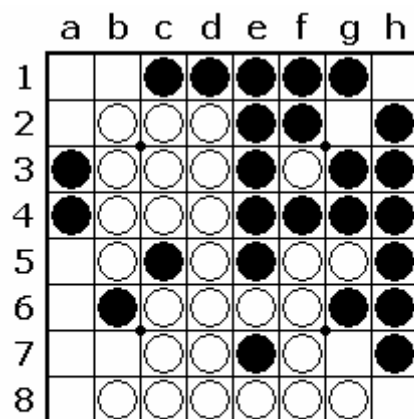
Diagramma 10-43
Mossa al Nero

Esercizi

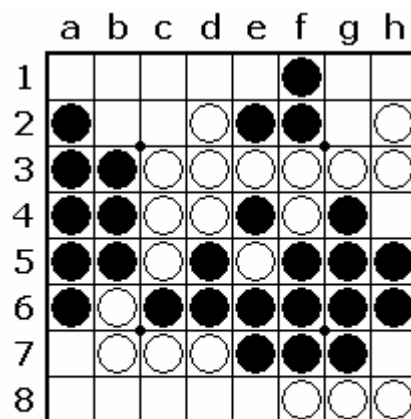
Trova in ogni Diagramma la mossa migliore. Le risposte da pagina 149.



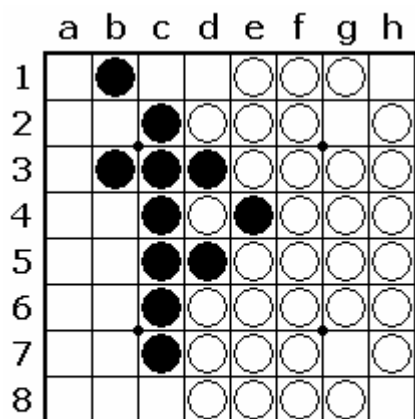
Esercizio 10-1
Mossa al Nero



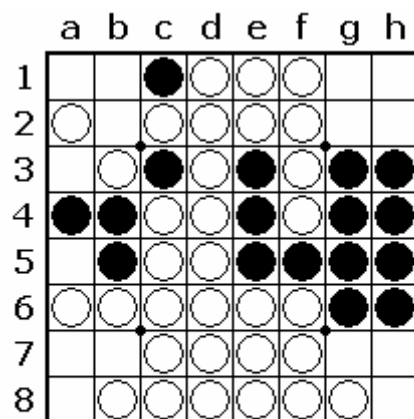
Esercizio 10-2
Mossa al Nero



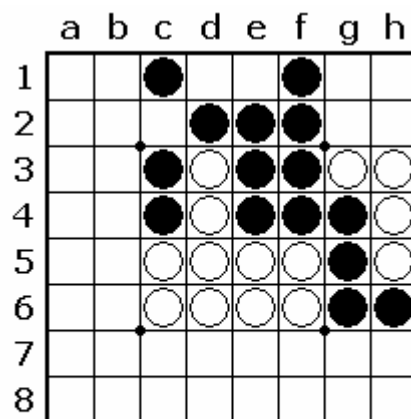
Esercizio 10-3
Mossa al Nero



Esercizio 10-4
Mossa al Bianco



Esercizio 10-5
Mossa al Nero



Esercizio 10-6
Mossa al Bianco

Capitolo 11

Libreria aperture

In questo capitolo esamineremo la **libreria di aperture**, intesa come la capacità di un giocatore di memorizzare sequenze di gioco prima della partita; un **libro di aperture** è una collezione di aperture. Come abbiamo già sottolineato nel Capitolo 4 i principianti non dovranno preoccuparsi troppo delle aperture, tuttavia avere una buona libreria di aperture diventa di fondamentale importanza quando si affrontano giocatori molto forti. Piuttosto che elencare una sequenza di mosse, questo capitolo è stato ideato per aiutarvi nello sviluppo di una lista di aperture propria.

Se avete giocato ad Othello almeno una dozzina di volte, avrete forse notato che le prime mosse spesso si ripetono. Se ricordate dove avete giocato l'ultima volta che vi si è presentata quella stessa posizione potreste muovere senza dover pensare troppo, o se l'ultima volta pensate di aver fatto un errore, potreste cercare da subito un'alternativa. Anche se, solo giocando una partita, potrai percepire se una mossa è stata buona o sbagliata, con l'aiuto di un'analisi computerizzata renderai senz'altro questo processo molto più facile ed efficace.

Un esempio su come sviluppare un'apertura

Supponiamo che voi siete il Nero e che avete giocato l'apertura indicata nel Diagramma 11-1. Il vostro avversario ha scelto di giocare il "Camino" (6. d6), con conseguente risultato rappresentato nel Diagramma 11-2, ma a questo punto non avete idea di come proseguire. Vorrai sicuramente costruire un tuo libro di aperture in modo tale che la prossima volta, in cui ricapita questa situazione, saprai con esattezza come giocare. La cosa più facile da fare è quella di ricostruire la sequenza su un computer e vedere cosa suggerisce. Supponiamo che la risposta sia 7. g4, come indicato nel Diagramma 11-3.

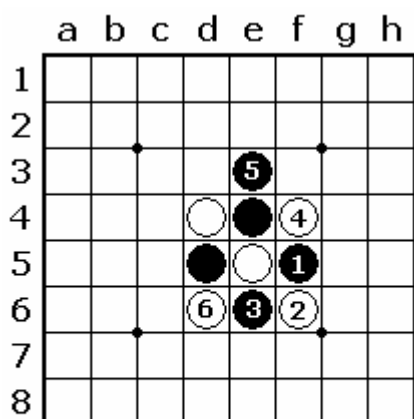


Diagramma 11-1
Camino

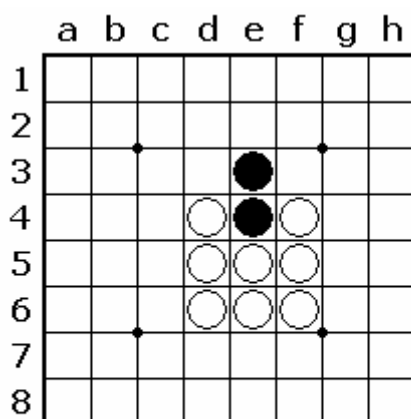


Diagramma 11-2
Mossa al Nero

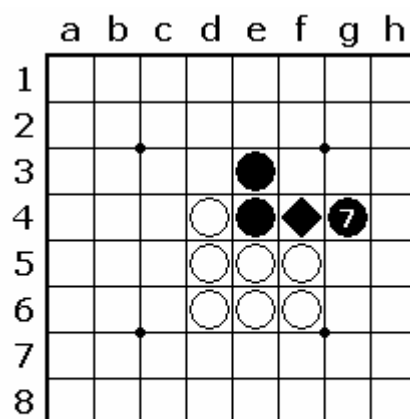
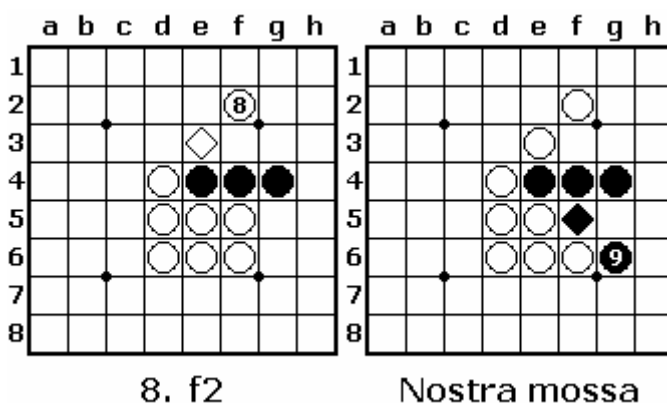
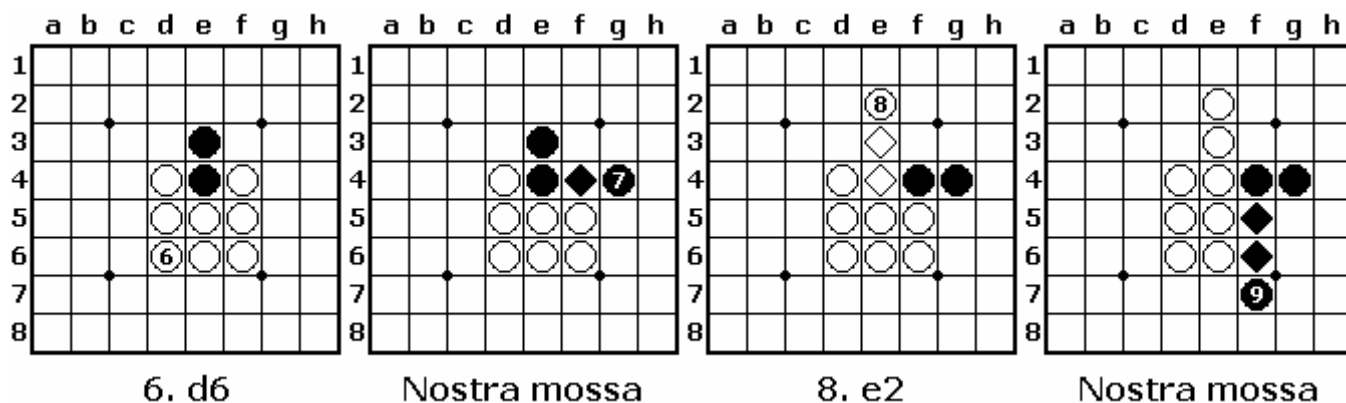
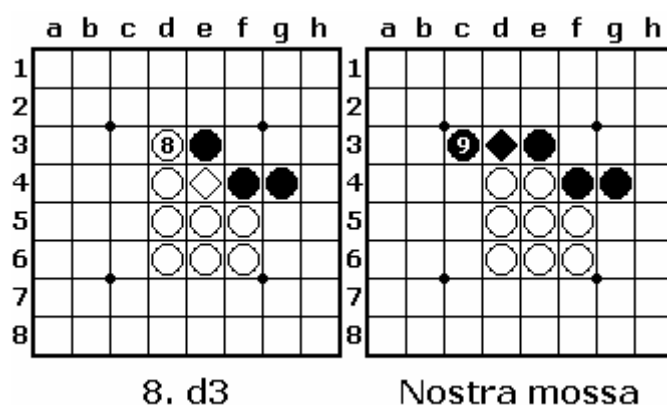


Diagramma 11-3
Mossa al Bianco

A questo punto potreste arrestarvi qui e aggiungere semplicemente il diagramma 11-3 alla vostra libreria di aperture. La prossima volta quando qualcuno giocherà il Camino voi potrete muovere in g4 senza dover pensare troppo. Ciò è tutto giusto, ma in teoria dovrete avere almeno un po' di curiosità su come muoverà il vostro avversario in risposta alla vostra g4. Nello schema 11-3 il Bianco può scegliere fra sette mosse. Cercando con la base dati di Thor (vedi l'Appendice per maggiori informazioni) scopriamo che tutte le possibilità sono state giocate almeno una volta, e ciò significherebbe che, nel migliore dei casi, dovremmo studiare ogni possibile risposta. Per farlo dobbiamo provare su un computer ogni mossa del Bianco e vedere quale risposta per il Nero suggerisce. Il vostro libro dovrebbe avere un aspetto simile:



(Tralascio le altre 4 mosse relative alla 8)

Naturalmente una volta che avete iniziato a guardare in profondità potreste cominciare a domandarvi cosa risponderà il Bianco alla vostra mossa 9. Per esempio se il Bianco giocasse la 8 in d3, voi sicuramente risponderete 9 c3, come vi eravate preparati, il che lascia al Bianco altre soluzioni per la mossa 10. Guardando la posizione risultante sulla base dati si evince che a questa posizione hanno fatto seguito altre 7 diverse risposte. Potreste chiedere allora al computer di trovare la risposta giusta per ognuna di queste sette opzioni. Il problema è che, se mettete nel vostro libro tutte le possibili soluzioni, questo crescerà in maniera esponenziale. Se il vostro avversario avesse sempre 7 possibilità, allora il numero delle linee che dovrete ricordare diventerà $7 \times 7 = 49$, quindi $7 \times 7 \times 7 = 343$, quindi $7 \times 7 \times 7 \times 7 = 2401$, e così via. Guardate questo in prospettiva e ora pensate che quando sono diventato Campione del Mondo il mio intero libro di apertura, per entrambi i colori, raggiungeva al massimo 300 posizioni. Anche la libreria di un programma, che arriva ad includere milioni di posizioni, non le contiene tutte.

Per questo motivo è importante essere molto selettivi quando mettete una posizione nel vostro libro. Per aiutarmi nel processo di selezione, attualmente mantengo due libri separati. In un libro riporto tutte le ricerche che ho condotto, e contiene molte più aperture di quelle che realmente ricordo. L'altro libro contiene le aperture particolari che voglio usare e desidero memorizzare. Questo secondo libro è diviso per colori – se per esempio c'è un'apertura in particolare che voglio provare con uno o l'altro colore, l'andrò a cercare tra le aperture del Nero o tra quelle del Bianco. Quando sto sviluppando una nuova ricerca metterò tutte le informazioni nel libro più grande. Quando questa sarà finita deciderò quali linee vorrò riportare nel libro più piccolo e comincerò a studiarle.

Probabilmente starete ancora decidendo con quali aperture cominciare. Il consiglio che mi sento di dare per chi sta iniziando ora a studiare le aperture, è quello di rivedere le mosse che più spesso giocate in partita. Per fare ciò dovrete mantenere i fogli con le vostre trascrizioni o registrare almeno le prime fasi di gioco. Anche se avete fatto solo qualche partita amichevole è importante conoscere il vostro tipo di gioco. Se avete un computer potreste analizzare le partite e vedere i vostri errori, in questo modo potete sviluppare il vostro libro di aperture una mossa alla volta.

Per tutti coloro che voglio diventare giocatori di classe mondiale, è importante adottare un metodo più sistematico nella ricerca delle aperture, compreso studiare situazioni nuove che non avete mai affrontato. Di seguito proverò a rendere più concreto questo processo, ma prima desidero offrire una "grande immagine" che potrebbe contribuire nella ricerca delle vostre aperture.

La partita perfetta

Le speculazioni sul fatto che un giocatore vincerebbe la partita in caso di gioco perfetto sono vecchie quasi quanto l'Othello. La teoria dei numeri pari è stata sviluppata intorno agli anni '80 e da allora è nata la convinzione che il Bianco avesse un leggero vantaggio, poiché poteva usufruire dell'ultima mossa. Ora con l'aiuto di forti programmi dedicati all'analisi, sembra che una partita giocata in maniera perfetta da entrambi i giocatori conduca ad un pareggio. Anche se dovrà passare molto tempo prima che un potente computer possa dimostrare ciò in maniera definitiva, fino a quando qualcuno non fornirà una sequenza che vantaggi un colore o l'altro, potremmo considerare valida quest'ultima tesi.

Un'importante conclusione tratta dalla ricerca sulle aperture è che il Bianco ha molte più scelte rispetto al Nero che conducono al pareggio. Per esempio i Diagrammi 11-4 e 11-5 mostrano un'apertura che sembra condurre ad un pareggio. Il Nero può cambiare l'ordine di mosse 3 e 5, ma oltre a questo non ha molte altre possibilità, fatta eccezione per 7.f6, che è anch'essa un pareggio. Alla mossa 10 il Bianco può scegliere fra tre mosse che mantengono l'equilibrio (b4, e3 ed e6) ed in risposta ad ognuno di questi il Nero ha ancora una sola risposta esatta. Nella partita mostrata nel diagramma 11-6 il Nero effettivamente non ha alternative se vuole mantenere la linea migliore per tutta la durata della partita, tranne che invertire l'ordine di alcune mosse (per esempio le mosse 55/56 potrebbero essere fatte prima delle mosse 53/54). Se il Nero non giocasse esattamente quella sequenza, allora il Bianco si troverebbe in vantaggio. Di contro il Bianco ha diverse scelte e addirittura quattro solo alla mossa 22.

Da Bianco se tu memorizzi l'intera sequenza mostrata nel Diagramma 11-6, potete garantirvi un pareggio (se anche il Nero segue quella linea) o trovarvi in una situazione di vantaggio (se il Nero fa ad un certo punto una mossa diversa). Prima che iniziate a studiare questa apertura voglio però farvi notare una serie di problemi che vi si potrebbero presentare. In primo che un pareggio non è un risultato particolarmente buono sotto molte circostanze. Non diventerai Campione del Mondo pareggiando tutte le partite. In secondo luogo c'è una grande differenza fra avere una posizione vantaggiosa e vincere una partita.

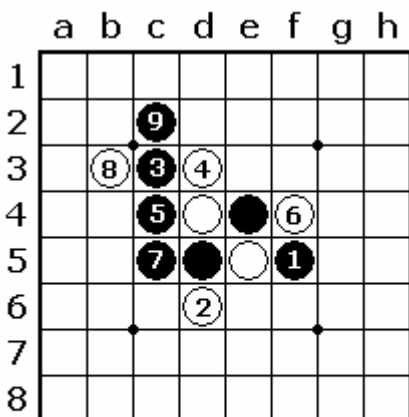


Diagramma 11-4

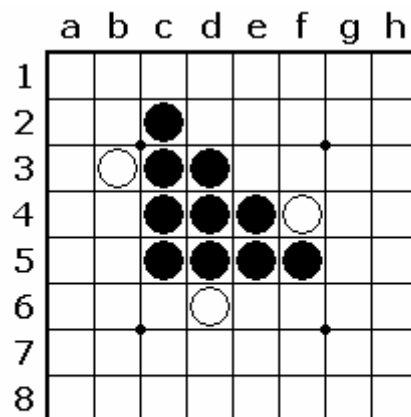


Diagramma 11-5
Mossa al Bianco

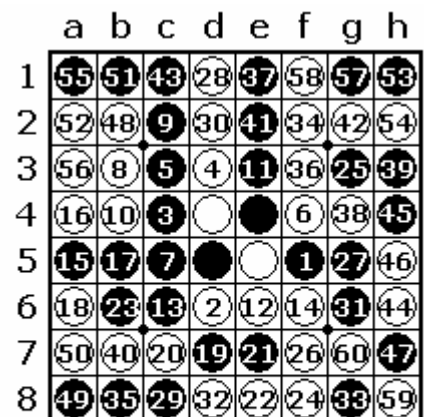


Diagramma 11-6
Partita perfetta?

Anche se il Nero dispone di poche scelte che mantengono una posizione di pareggio, c'è un gran numero di varianti che danno la vittoria al Bianco per 33 a 31. Neanche i computer riescono a mantenere un vantaggio di +2 acquisito nelle prime fasi di gioco. Per gli umani, compresi quelli di classe mondiale, un margine così ridotto non può essere significativo. Inoltre in molte di queste posizioni per il Bianco è più difficile mantenere la sequenza migliore che per il Nero, e in partite con giocatori di ugual livello, è spesso il Nero ad avere la meglio.

Detto questo, decidere quale linea di gioco seguire non si limita alla scelta della mossa teoricamente migliore. In ogni partita dovrete cercare quale linea vi da maggiori possibilità di vittoria. Ci sono molti fattori da tenere presente: i vostri punti forti e i vostri punti deboli, quelli del vostro avversario, quante aperture riuscite a memorizzare, quali aperture gioca il vostro avversario, quanto tempo dura una partita e così via. Scegliere un'apertura diventa più un'arte che una scienza. Il lavoro che ho svolto per me probabilmente potrebbe non essere buono per voi, e le cose giocate nell'ultima partita potrebbero non essere buone per quella successiva. Ci sono tuttavia tre principi generali che potreste trovare utile.

1. Scegliere un'apertura poco comune

Poiché non esistono aperture che conducono ad una vittoria sicura ed è difficile pensare di poter giocare una partita perfetta, per vincere dovete sperare che il vostro avversario commetta più errori di voi. Per questo motivo noi dobbiamo massimizzare le possibilità del vostro avversario di sbagliare e, per fare ciò, dovremmo giocare aperture che lui non ha mai visto prima.

Come abbiamo accennato prima, nel Diagramma 11-6, alla mossa 22, al Bianco si presentano quattro linee diverse che conducono al pareggio. Di queste e8 è di gran lunga la più usata, e per molto tempo ha spesso portato il Bianco alla vittoria. Naturalmente chiunque giochi ora questa apertura con il Nero potrebbe ben sapere come rispondere a questa mossa. Nel 1998 mi è capitato di vedere diversi computer giocare d1 alla mossa 22 che hanno poi portato il Bianco alla vittoria. Appena finito di studiarla ho cominciato a giocarla e mi ha permesso di vincere diverse partite di fila, anche perché i miei avversari non l'avevano mai vista prima. In teoria e8 è buona quanto d1, ma essendo di gran lunga meno conosciuta è risultata molto più efficace.

2. Scegliere un'apertura facile da imparare

Un altro modo comune, utile a rendere le cose più difficili per l'avversario, è quello di studiare aperture che presentano molte buone possibilità per il vostro colore, e molte meno per il colore opposto. Per esempio, anche se nel Diagramma 11-4 il Nero sta seguendo la sua linea migliore, il Bianco ha diverse opzioni da scegliere a differenza del Nero. Questo significa che se il Nero volesse studiare per bene questa apertura deve imparare tutte le scelte possibili dell'avversario, mentre il Bianco avrebbe bisogno di imparare solo questa linea. Questo è un pesante prezzo da pagare per ottenere un teorico pareggio.

Confrontate questa apertura con una dove il Nero, anche se è il lieve svantaggio, a più mosse utili, mentre, in risposta a queste, il Bianco ha una sola soluzione giusta per mantenere il vantaggio. In questo caso avrete bisogno solo di ricordare poche sequenze, a differenza del vostro avversario che deve impararne molte di più. Per mia esperienza posso dirvi che se preparate una tale apertura persino i giocatori di classe mondiale non sono in grado di mantenere il vantaggio per l'intera partita. Eventualmente riuscirete a passare in vantaggio se conoscete l'apertura con profondità maggiore dell'avversario.

3. Non considerate aperture valutate peggio di -4

Come abbiamo appena spiegato, giocare aperture poco conosciute è senz'altro un buon sistema per trarre il vostro avversario fuori dalla sua libreria di aperture. Tuttavia a volte un'apertura è poco usata semplicemente perché è pessima. Nella mia esperienza raramente ho trovato interessante un'apertura che un programma di analisi valutava peggio di -4. Il problema con questo genere di aperture è che se il vostro avversario commette un piccolo errore rimane sempre in una posizione di vantaggio. C'è abbondanza di aperture da scegliere tra quelle che sono state giocate di rado e che hanno un margine contenuto rispetto al pareggio, pertanto è inutile giocare una mossa che vi dà uno svantaggio così consistente. Allo stesso modo, quando decidete di studiare le mosse del vostro avversario potete evitare di guardare quelle con un vantaggio superiore a 4 pedine, anche perché se le gioca in partita vuol dire che la vostra apertura ha già fatto il suo dovere.

Il compromesso tra gli obiettivi

Il generale c'è un giusto compromesso tra gli obiettivi sopra elencati. Poiché ognuno vuole giocare aperture che sono buone e facili da imparare (punti 2 e 3), molte di queste aperture sono state già giocate prima e sono ben note (violando il punto 1). Eppure, se cercate con attenzione, ci sono sempre nuove mosse. A volte una buona apertura comincia ad essere poco usate e molti la dimenticano, offrendo una buona opportunità per qualcun'altro.

È sicuramente possibile basarsi solo sul secondo principio, anche giocando aperture che sono ben note. Qualche giocatore, per esempio, si specializza in determinate aperture e le gioca per anni. Anche se studiate l'apertura probabilmente lui la conoscerà meglio di voi e avrà buone probabilità di battervi. Questo tipo di strategia conduce a giocare le aperture molto a lungo, quasi a ridosso del finale ed è adatta a persone con buona memoria e che sappia contare per bene i finali (vedi il Capitolo 13).

Altri giocatori che non amano studiare le aperture ma che sono forti nel centro partita, generalmente focalizzano la loro attenzione sul principio 1, ossia scelgono di giocare aperture insolite anche a costo di avere un leggero svantaggio nella prima fase di gioco. Se l'apertura è poco comune e siete sicuri che il vostro avversario non la conosce, allora decade un po' l'importanza del principio numero 2. In questo caso non state progettando di battere il vostro avversario con l'apertura, ma semplicemente desiderate farlo uscire e affrontarlo nel centro partita. Se credete di essere migliori di lui in questa fase del gioco e nel finale allora giocare un'apertura peggiore di -4 potrebbe non essere irragionevole.

Guardando indietro nella storia dell'Othello posso affermare che nessuno che abbia applicato uno di questi principi all'estremo è mai diventato Campione del Mondo. Non importa quanto sei forte nel resto della partita, se giocate sempre pessime aperture per forzare il vostro avversario a uscire dalla sua libreria di aperture, difficilmente vincerete una grande percentuale di incontri. Viceversa se provate a memorizzare le sequenze più comuni fino alla 60, molto probabilmente vi troverete spesso fuori dopo 40 mosse e ancora una volta sarà difficile riuscire a vincere molte partite. Per la maggior parte dei giocatori suggerisco un approccio diverso: provate a portare il vostro avversario fuori dalla sua libreria di aperture, ma per farlo non ricorrete a posizioni troppo sfavorevoli.

Usare WZebra per sviluppare un'apertura

Alla luce di tutto ciò, pensiamo come se dovessimo sviluppare, da Nero, un pratico libro di aperture contro il Camino (Diagramma 11-1). Come abbiamo già detto questo sarà più un'arte che una scienza, sulla quale influiranno diversi fattori, che dipenderanno dalle necessità individuali. Forniamo perciò un breve esempio che potrebbe aiutare a farvi un'idea di base. Per prima cosa dobbiamo decidere cosa vogliamo giocare alla mossa 7. La tabella 11-1 mostra alcuni dei fattori che potremmo tenere in considerazione.

La colonna intitolata "Valutazioni", mostra come WZebra considera, dopo un'analisi di 24 mosse di profondità, l'opzione in questione. Potremmo semplicemente scegliere quella migliore, ma ignoreremmo i principi 1 e 2. La "Frequenza" indica la percentuale di partite (presa dalla base dati di Thor) in cui quella mossa è stata giocata. Solitamente più bassa è la percentuale maggiore sono le probabilità di far uscire il vostro avversario dalla sua libreria di aperture. Ricordate che ci sono diverse opzioni per selezionare le partite da considerare nell'analisi. Per esempio potrei decidere di voler vedere solo le partite giocate negli ultimi 10 anni, o negli ultimi 5, o addirittura negli ultimi 2.

"Linee migl. di -2" indica il numero di scelte per il Bianco, alla mossa 8, che WZebra valuta migliori di -2. Questo ci darà un'idea su quante mosse dovremmo includere nel nostro libro di aperture se desideriamo analizzare la mossa 9. In pratica è un modo per guardare avanti e percepire quante possibilità ha il Bianco di giocare una buona linea in base alla scelta che faccio. Come già espresso nel secondo principio, noi stiamo cercando un'apertura che dia a noi più opzioni possibili e meno all'avversario. Si noti che il taglio a -2 è puramente arbitrario. Potrei chiedere di sapere quante mosse hanno una valutazione pari o superiore a 0, oppure a -4.

Tabella 11-1

Mossa	Valutazione	Frequenza	Linee Migl. di -2	Trova risp. decente	frequenza >10%
c4	-2,38	22%	2	84%	2
c5	-3,75	7%	2	85%	1
c6	-2,16	3%	2	78%	3
e7	-1,94	6%	3	84%	4
g4	-1,08	58%	1	86%	1
g5	-2,98	3%	3	100%	2
g6	-2,41	1%	2	100%	2

Nota: questa tabella è stata costruita con WZebra 4.2.1 -- le impostazioni possono essere cambiare

A questo proposito la colonna "Trova risp. decente", mostra la percentuale di partite in cui il Bianco ha risposto con una mossa valutata -2 o meglio. Dopo tutto stiamo sperando che il nostro avversario commetta un errore e questi dati ci aiuta a capire quante volte, secondo la mossa che intendiamo giocare, l'avversario ha risposto, in percentuale, correttamente. L'ultima colonna, "frequenza >10%", indica il numero di mosse che il Bianco ha giocato più del 10% delle volte in funzione della nostra scelta, presa sempre dalla precedente base dati. Ancora una volta questa informazione ci aiuta a capire quante linee dovremmo includere nel nostro libro delle aperture se volessimo andare a studiare dalla mossa 9 in poi. In pratica serve per essere sicuri di considerare non solo le aperture che zebra considera migliori, ma anche quelle che in realtà sono più usate dagli umani, sempre che queste già non combacino di loro.

Fornite tutte queste informazioni possiamo cominciare a farci un'idea su tutti i vantaggi e gli svantaggi di ogni singola mossa 7. La mossa che WZebra valuta migliore (g4) è stata giocata con una frequenza maggiore (58%). Questa mossa inoltre ha una sola risposta buona per il Bianco che sarà giocata in maniera quasi automatica, soprattutto dai giocatori più esperti. Questo significa che noi dovremmo cominciare a studiare la mossa 9 con lo stesso criterio fin qui utilizzato.

Al contrario 7.c6 è valutata un po' peggio, ma in compenso è stata giocata solo il 3% delle volte, il che significa che la maggior parte dei vostri avversari non l'avrà studiata in profondità. Il Bianco ha due scelte ragionevoli e dovrai aspettarti che la quasi tutti le troveranno, ma proseguendo ancora un poco per questa sequenza, molto probabilmente li porterai fuori dalla loro libreria di aperture. Dovete cercare quindi di calcolare quale sarà per voi la posizione più conveniente.

Un modo per verificare l'efficacia di 7.c6 è quello di provare a proseguire la partita giocando contro te stesso e valutare le possibili evoluzioni per ogni giocatore. Se non lo avete mai fatto prima potreste trovarlo difficoltoso, ma tuttavia, giocare contro se stessi, è un buon modo per esercitarsi a sviluppare un certo tatto per le aperture. Supponiamo che per studiare un'apertura avete usato un computer, e che dopo 20 mosse il Bianco si presenta con un vantaggio di 4 pedine. Avendo giocato contro te stesso per entrambe le parti, potreste aver trovato che, malgrado questo teorico vantaggio, il Nero alla fine della partita vince sempre. In questo caso puoi valutare che l'apertura in questione, da Bianco, è quasi improponibile, a meno che non si continui a studiarla ancora più in profondità.

Per concludere

Anche se avrei voluto fornirvi un metodo, che vi permetta di uscire dall'apertura con un vantaggio sicuro, avrete ormai capito da soli che non c'è modo di farlo. Anche se la suddetta analisi può sembrarvi complicata, questa non è che una piccola percentuale di tutti i fattori che potreste considerare quando scegliete un'apertura. Semplicemente non c'è una risposta giusta o sbagliata.

Indipendentemente dal metodo che deciderete di adottare, avrete bisogno di un certo periodo di tempo per fare pratica su come organizzare il vostro libro di aperture, soprattutto se stata aspirando a diventare giocatori esperti. Scrivi i risultati delle tue ricerche in un libro e preparatene uno più piccolo che ti permetta di memorizzarle in maniera sistematica.

Capitolo 12

Giocare un centro partita avanzato

Il capitolo esamina i vari elementi di gioco presenti nel centro partita, che va approssimativamente dalla quindicesima alla quarantacinquesima mossa. Finora abbiamo già visto molte strategie che possono essere applicate in questa fase di gioco, tuttavia qui analizzeremo quelle più avanzate. Come per il Capitolo 11, questa sezione non ti insegnerà qualcosa che alzerà di colpo il tuo livello di gioco. Piuttosto cercherò di descrivere una filosofia di pensiero, da applicare nel centro partita, che vi permetterà (eventualmente) di migliorare più rapidamente in proporzione a quanto vi eserciterete.

Figure buone/Figure cattive

Il primo programma di Othello molto forte, disponibile per tutti, era Brutus. Anche se il programma non era molto famoso per il suo centro partita, era comunque conosciuto per la sua capacità di analizzare le partite a grande profondità. Sebbene per me era certamente molto difficile batterlo, trovavo in lui sempre qualcosa di insoddisfacente. Ad un certo punto infatti giocava mosse non perfette, tanto da far sembrare che poi non fosse così impossibile vincerlo. Tuttavia queste mosse alla fine non risultavano così sbagliate, anche perché Brutus stava calcolando milioni di posizioni che avrebbero portato queste "strane" mosse a risolversi alla fine della partita.

Per gli esseri umani che hanno una capacità molto più limitata di guardare una partita in profondità, è decisamente più importante saper applicare i principi generali e, in particolare, riconoscere quelle che io chiamo **figure buone**. Fondamentalmente, le figure buone sono quei pattern che tenderanno a risolversi in maniera favorevole nel proseguo della partita, anche se non siamo in grado di prevederli completamente. In una posizione quale quella riprodotta nell'esercizio 3-2, sotto riprodotta, anche se impostate WZebra a profondità 1, questo troverà la

mossa giusta (c7). Come proseguirà la partita non è affatto evidente, ma una struttura che si presta ad essere tagliata a metà con una mossa calma, è senz'altro una buona figura. Al contrario una figura cattiva porta ad avere difficoltà nel proseguo dell'incontro; questo tipo di posizioni sono spesso vulnerabili alle tesuji che abbiamo già spiegato nei Capitoli 9 e 10. Sicuramente noi vorremmo sempre creare buone figure, ma ci sono alcune situazioni in cui quella che a noi può sembrare la miglior mossa va poi a creare una cattiva figura. In generale è sempre difficile prevedere se una mossa genera una cattiva figura, mentre è più facile aspettarsi quando ne genera una buona.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1			○	○	○	○		
2			○	○	○	●		
3	●	●	○	○	○	●	●	
4	○	○	○	○	○	○	●	
5		○	○	○	○	○	●	●
6			○	○	○	○	○	
7			●	○	○	●		
8								

Esercizio 3-2
Mossa al Nero

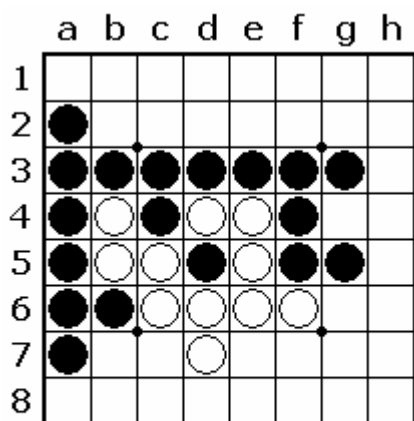


Diagramma 12-1
Mossa al Bianco

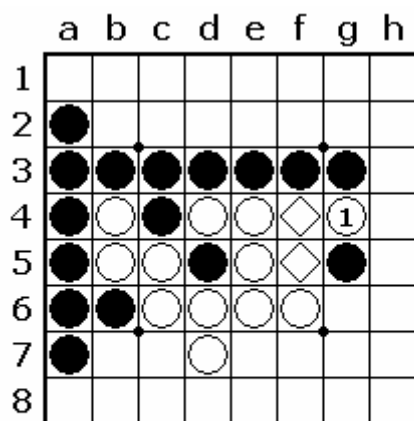


Diagramma 12-2
Mossa al Nero

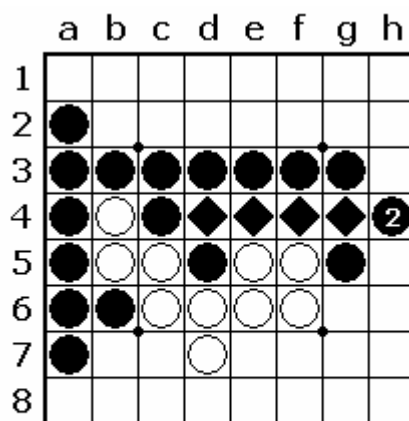


Diagramma 12-3
Mossa al Bianco

Trarre il massimo dalle cattive figure del tuo avversario

Consideriamo la posizione del Diagramma 12-1. Supponiamo che sia il turno del Nero, non avrebbe mosse calme e correrebbe il serio pericolo di uscire a breve dalle mosse. In una situazione come questa il Bianco deve semplicemente evitare di creare nuove opportunità di gioco, in modo tale che il Nero venga a giocare a sud. Per questo motivo muovere nella seconda riga è praticamente impensabile. Tuttavia bisognerebbe giocare ad est, ma il problema è, dove?

Potrebbe sembrare che g4 sia una mossa ragionevole, poiché oltre ad essere una mossa calma si istaura tra le pedine nere g3 e g5 (Diagramma 12-2). Tuttavia il Nero ha una buona risposta in h4 (Diagramma 12-3). Ora il Bianco non ha altra scelta che rompere il muro. Anche se g3 e g5 formano una cattiva figura per il Nero, giocando fra queste non c'è certo modo di sfruttarla. Sarebbe molto meglio per il Bianco giocare in g6 (Diagramma 12-4), che permette di raggiungere l'obiettivo di costringere l'avversario a giocare a sud. Inoltre il Bianco ha ancora due belle mosse ad est, h5 (o h4) e g4.

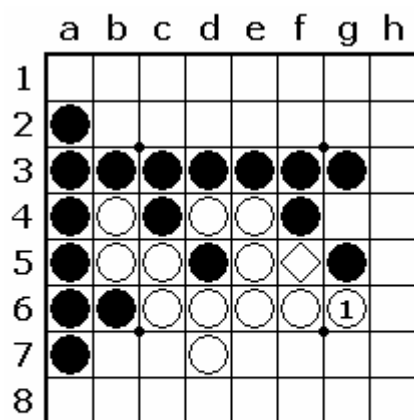


Diagramma 12-4
Mossa al Nero

Infatti anche se il Bianco lasciasse che il Nero passi per un paio di volte, e (dal Diagramma 12-1), giocasse tre mosse di seguito, quali g6, h5 e g4, il risultato sarebbe ancora favorevole al Bianco perché il Nero dovrebbe iniziare a giocare comunque a sud. Come questo esempio dimostra, un buon metodo per prendere vantaggio della figura cattiva del tuo avversario, è spesso quello di pensare come se dovreste giocare più mosse di seguito. Il Bianco potrebbe farlo solo iniziando con g6, poiché con g4 otterrebbe solo due tempi. Di conseguenza, probabilmente, valutiamo g6 meglio di g4.

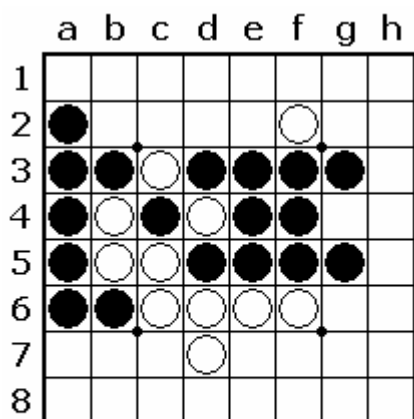


Diagramma 12-5
Mossa al Bianco

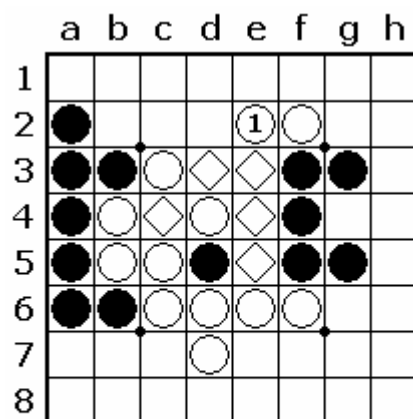


Diagramma 12-6
Mossa al Nero

Di seguito consideriamo il Diagramma 12-5. Rispetto al Diagramma 12-1 la posizione del Bianco non è favorevole allo stesso modo, poiché il Nero può sfruttare dei tempi a nord. Tuttavia il Bianco desidera applicare la stessa strategia di base, ossia costringere il Nero a giocare a sud. Nello schema 12-5 il Nero ha un bordo sbilanciato ad ovest e se il Nero aprisse a sud il Bianco potrebbe provare a giocare una buona mossa in b7. Come nel Diagramma 12-1 il Bianco desidera guadagnare alcuni tempi di gioco sfruttando la figura cattiva ad est. Iniziando a giocare idealmente in g6, per poi proseguire in h5 e g4. Tuttavia nel Diagramma 12-5 il Bianco non ha accesso a quella casella, ma lo può stabilire muovendo in e2 (Diagramma 12-6). Guardate come ciò permetta al Bianco di raggruppare un po' tutte le sue pedine al centro, cosa che significa in genere, creare una figura buona. Il Nero a partire dallo schema 12-6, può scegliere tra diverse mosse, tra le quali e1 ed e7, che approfitterebbero del fatto che ora la colonna-e è completamente bianca. Muovendo in c2 potrebbe negare almeno temporaneamente l'accesso del Nero in g6. Altre possibilità sono d1, d2, c7, d8 ed e8. Per il Bianco esaminare a fondo tutte queste mosse potrebbe portare una grande perdita di tempo, ma non ci vuole tanto a capire che nessuna di queste mosse porta al Bianco un grande problema. Spesso quando noi stiamo considerando una mossa da applicare nell'ambito di una buona figura, tutto quello che viene richiesto, quando sei nel centro partita, è che in seguito alla risposta del tuo avversario, tu abbia ancora una buona figura in cui giocare.

Nell'esempio in questione, se giocate e2, allora potremmo controllare con una certa sicurezza tutte le risposte del Nero, e far seguire, alla sua risposta, almeno una buona mossa. Se il Nero non fa niente per difendersi (ossia muove in d1, e1, d2 o c7), il Bianco potrà avere una buona mossa in g6. Se il Nero prova c2, al Bianco basterà giocare in d2, che ricomporrà di certo una buona figura. Se il Nero provasse ad avvelenare g6 giocando in e7, allora c7 diverrebbe un'ottima mossa calma. Se il Nero giocasse invece d8 o e8, capovolgendo la pedina in d7, il Bianco dovrebbe stare molto attento perché la mossa in g6 permetterebbe al Bianco di raggiungere g4, rendendo molto più difficile il compito di guadagnare un tempo ad est. Tuttavia d8 ed e8 continuano a generare una cattiva figura, poiché offrono al Bianco una serie di buone possibilità. Dopo d8 per esempio il Bianco potrebbe giocare in c7, c8 o e7, mentre dopo e8 il Bianco ha c7, c8 o d8.

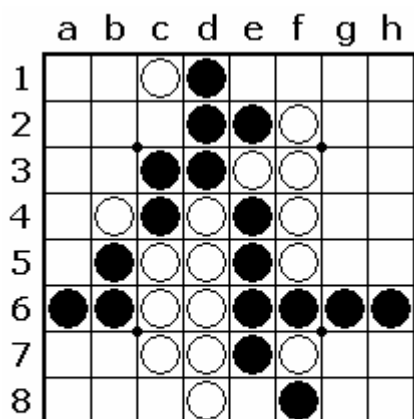


Diagramma 12-7
Mossa al Bianco

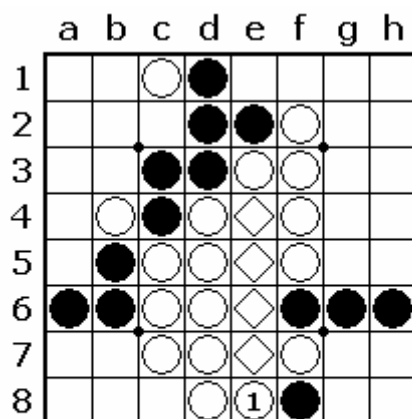


Diagramma 12-8
Mossa al Nero

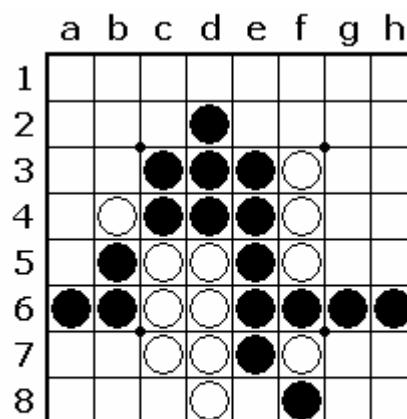


Diagramma 12-9
Mossa al Bianco

Trovare il modo di giocare mosse chiave

Il Diagramma 12-7 mostra una posizione di gioco tratta da una partita disputata fra due dei migliori giocatori giapponesi, Hirohisa Tezuka (Nero) e Hideshi Tamenori (Bianco). Prima di andare avanti nella lettura prova a considerare dove avresti mosso in questa situazione. Che tu sia un principiante o un esperto, e8 potrebbe saltarvi agli occhi come una bellissima mossa (Diagramma 12-8). Un principiante potrebbe semplicemente far presente che questa è una mossa calma che gira solo pedine interne. Un esperto potrebbe inoltre aggiungere che quella che sembra la risposta più evidente per il Nero, ovvero c8, non è una buona mossa, anche perché lo escluderebbe dalla regione in basso a sinistra e permetterebbe al Bianco di giocare una mossa calma in a5. Un giocatore esperto inoltre vedrebbe sempre in e8 una buona mossa perché permetterebbe al Bianco di sfruttare un'altra potenziale mossa in g5. In poche parole, la somma di tutti questi buoni motivi incitano il Bianco a muovere in e8.

Ora consideriamo il Diagramma 12-9. Qui anche, la mossa e8 salta subito in mente, peccato però che non sia possibile, poiché la colonna-e è interamente nera. In questa situazione Tamenori ha giocato f2! (Diagramma 12-10), minacciando e8 alla sua prossima mossa. Il gioco ha continuato con Nero in e2, Bianco in c1, Nero in d1, con il risultato mostrato nel Diagramma 12-7.

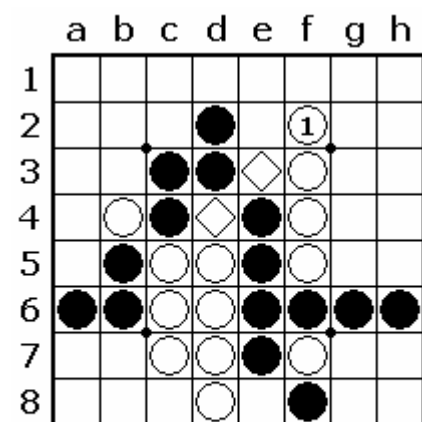


Diagramma 12-10
Mossa al Nero

Nel Diagramma 12-9 Tamenori ha trovato un modo intelligente per raggiungere la casella in e8, ma anche una mossa non altrettanto valida, ma con lo stesso intento, quale c2, sarebbe stata ragionevole. Nel centro partita è importante guardare una posizione e focalizzare immediatamente i "punti caldi" che ogni giocatore vorrebbe fare. Se siete stati in grado di trovare rapidamente la giusta soluzione negli schemi 12-1 e 12-7, allora dovrete essere in grado di fare lo stesso con i Diagrammi 12-5 e 12-9.

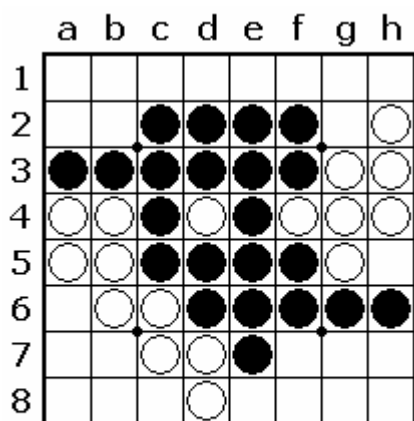


Diagramma 12-11
Mossa al Bianco

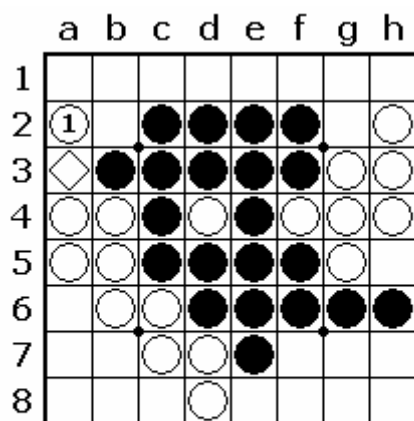


Diagramma 12-12
Mossa al Nero

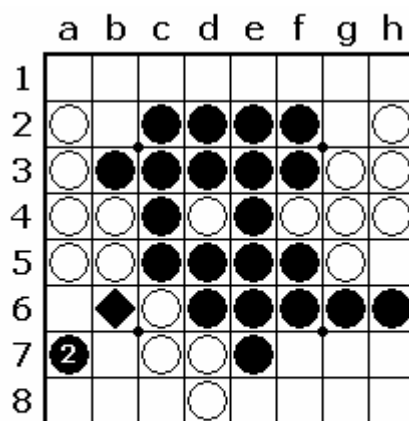


Diagramma 12-13
Mossa al Bianco

Figure cattive: attenti a come muovete

Nello schema 12-11 il Nero sta correndo il rischio di uscire dalle mosse, e se fosse il turno del Nero, l'unica mossa sensata sembra essere a6. Il Bianco può cercare di mettere pressione al Nero muovendo in a2 (Diagramma 12-12). Ora se il Nero giocasse a6 il Bianco potrebbe rispondere in a7. La domanda allora è questa, potrebbe riuscire, il Bianco, a far uscire il Nero dalle mosse giocando nella Casella-C? La struttura risultante è pericolosa perché il Nero ha parecchie opzioni nella regione in basso a sinistra, a differenza del Bianco che ne sarebbe completamente escluso. Una mossa come a2 comporta quasi sicuramente la perdita dell'angolo da parte del Bianco, nel continuo della partita. Per esempio il Nero, giocando a7 (schema 12-13), potrebbe decidere di sacrificare l'angolo a8 per incunarsi in a6 e prendere a1.

Per giocare a2 voi dovrete essere capaci di valutare cosa può accadere tra un paio di turni. Dovete almeno avere una certa idea di dove muovere se il Nero rispondesse a7. La chiave per capire questa posizione, è rendersi conto che il Nero può permettersi di perdere l'angolo in a1 se questo serve per far uscire il Nero dalle mosse. Una volta raggiunta la posizione sul Diagramma 12-13, il Bianco non vorrebbe altro che il Nero prendesse in a1, in modo da potersi incuneare lui stesso in a6, prendere l'angolo in a8 e vincere facilmente la partita.

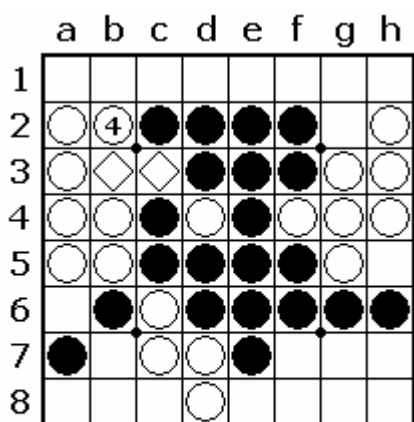


Diagramma 12-14
Mossa al Nero

Il Bianco dovrebbe quindi giocare in b2 (Diagramma 12-14), offrendo l'angolo in a1 al Nero. Se quest'ultimo lo rifiuta, muovendo in b8 o c8, il Bianco allora muoverà in a6 e costringendo il Nero a prendere a1. Questa volta non potrà fare altro che accettare e il Bianco potrà far uscire il Nero dalle mosse sfruttando i tempi sul bordo inferiore. Se dallo schema 12-11 riuscite a prevedere la situazione dello schema 12-14, allora potete ritenere a2 una mossa ragionevolmente confortante, anche se ancora non avete idea di come riuscirete a far uscire il Nero dalle mosse.

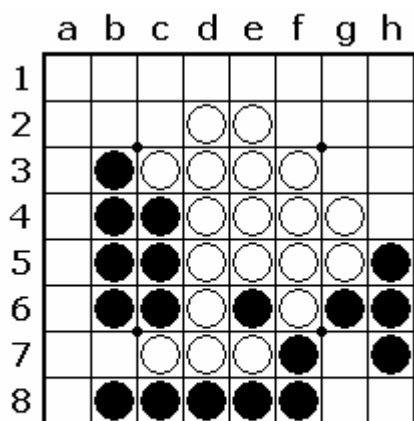


Diagramma 12-15
Mossa al Bianco

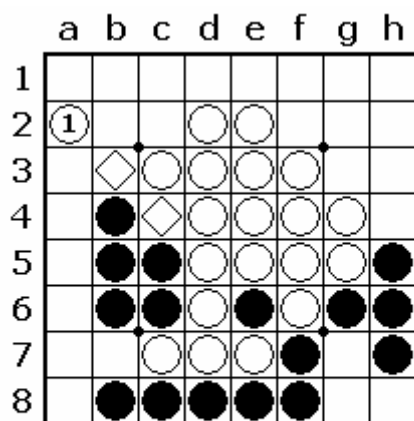


Diagramma 12-16
Mossa al Nero

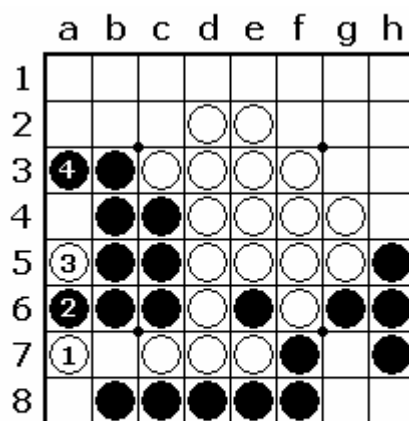


Diagramma 12-17
Il Bianco perde

Nell'esempio precedente il Bianco era in vantaggio, ma per mettere pressione al Nero si è trovato ad affrontare una figura un po' scomoda. Nello schema 12-15 è invece il Bianco ad essere sotto pressione, ma ancora una volta la mossa migliore da giocare genera una cattiva figura. Qui il Bianco ha creato un muro che lo tiene fuori dalla maggior parte della scacchiera e le sue uniche mosse sicure sono sul bordo di sinistra. Il Bianco vorrebbe attaccare il bordo sbilanciato a sud giocando in g7, ma così facendo cadrebbe in uno swindle, poiché il Nero potrebbe giocare g8 senza capovolgere g7. Nessuna delle mosse tipiche (a3, a4, a5 e a6) sembra essere utile, poiché girano pedine in più direzioni e danno al Nero nuove opzioni di gioco. L'analisi al computer rivela che tutte queste mosse conducono ad una sconfitta di almeno 12 pedine.

L'unica possibilità che ha il Bianco di arrivare fino alla fine della partita con il risultato ancora in bilico, è di giocare in a2! (Diagramma 12-16). Questa struttura è veramente pericolosa, e normalmente sarebbe un disastro. Per esempio se il Bianco avesse giocato sempre in una Casella-C, ma in a7, sarebbe uscito completamente dalle mosse dopo la sequenza indicata nel Diagramma 12-17. Tuttavia nello schema 12-16 il Nero non ha accesso in a3 e non può lanciare immediatamente un attacco all'angolo. Il Diagramma 12-18 mostra una possibile sequenza che conduce alla posizione 12-19. Anche se il bordo di sinistra è molto delicato, questa mossa ha permesso comunque di guadagnare un tempo e conservare una situazione di parità.

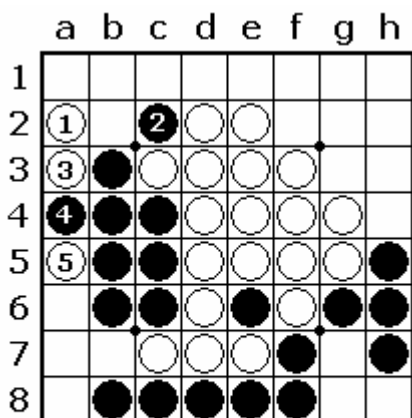


Diagramma 12-18
Mossa al Nero

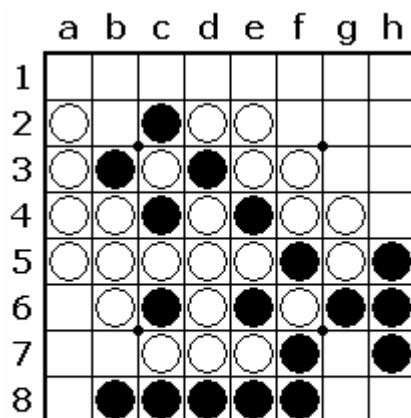


Diagramma 12-19
Mossa al Nero

I bordi come figure

Fra i maggiori esperti di Othello c'è stato un gran dibattito circa la presa di un bordo, se valutarla come cosa buona o cattiva. Guardando la posizione raffigurata nel Diagramma 5-11, è facile capire perché i principianti vengono messi in guardia contro la presa di troppi bordi. I Bordi possono essere attaccati in molti modi e a volte possono rendere più complicata la ricerca di mosse calme, soprattutto quando questo avvelena altre mosse. Sicuramente prendere un bordo qualsiasi in qualsiasi momento non va certo contro ai principi fondamentali di strategia.

Anche se non c'è un consenso unanime, molti esperti comunque direbbero che l'idea di prendere i bordi è una cosa buona soprattutto per guadagnare tempi nel centro partita, ma spesso poi conducono a complicazioni nel proseguo del gioco. Nelle discussioni correnti possiamo pensare che molte delle strutture dei bordi sono figure cattive, anche se non predisposte ad un immediato attacco. Se considerate questo come base, allora vi risulterà chiaro che prima di decidere se prendere o meno un bordo, bisogna cercare di guardare un po' più avanti nel gioco e capire se ne vale o no la pena.

Nello schema 12-15 il Nero detiene due bordi tra loro adiacenti, collegati in pratica dalla casella d'angolo in h8. Questo tipo di struttura può essere favorevole, tanto che l'esperienza indica che è molto meglio tenere due bordi del genere che bordi opposti. Anche se il bordo inferiore e quello di destra, sempre nel Diagramma 12-15 formano una cattiva figura, il Bianco non ha comunque modo di attaccarli. Nel corso della presa di due bordi adiacenti, è spesso possibile guadagnare dei tempi che forzano il vostro avversario a formare uno o più muri.

In alcuni casi è possibile, per far uscire completamente il vostro avversario dalle mosse, afferrare già nel centro partita la diagonale lunga che collega i due bordi adiacenti. Lo schema 12-20 mostra forse un famoso esempio su questo argomento, dove il francese Paul Ralle, Campione del Mondo del 1984, da Bianco, ha preso la diagonale muovendo in g2! (Diagramma 12-21). Il Nero può (e lo fece) rompere la diagonale giocando in a6, ma il Bianco ne riprese ancora il controllo muovendo in b7 (Diagramma 12-22), vincendo facilmente. Notate tuttavia che se nel Diagramma 12-20 la diagonale non fosse stata disponibile (per esempio se la pedina in e4 fosse stata nera piuttosto che bianca), allora la cattiva influenza dei bordi avrebbe dato un vantaggio al Nero.

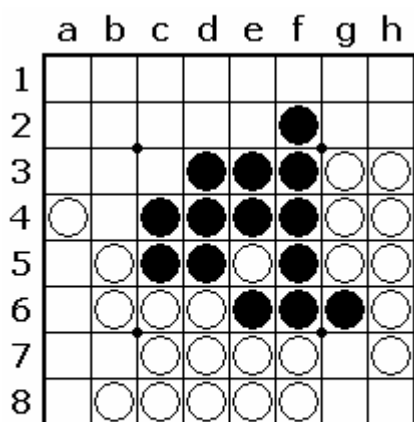


Diagramma 12-20
Mossa al Bianco

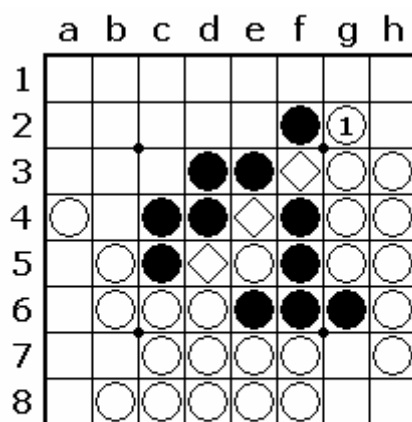


Diagramma 12-21
Mossa al Nero

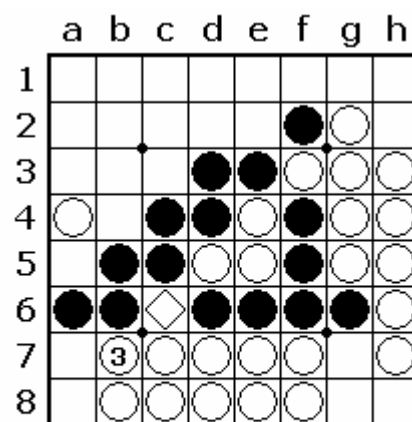


Diagramma 12-22
Mossa al Nero

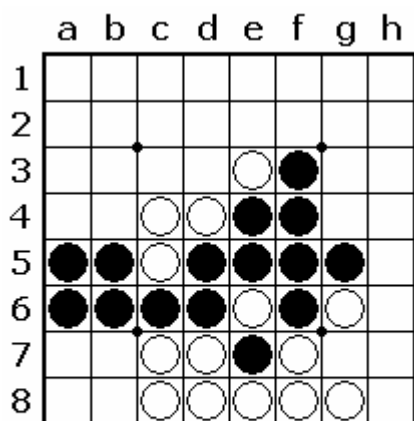


Diagramma 12-23
Mossa al Bianco

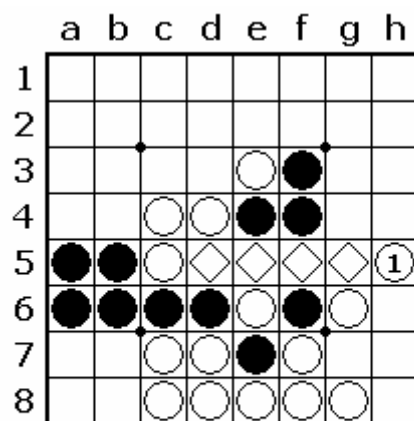


Diagramma 12-24
Mossa al Nero

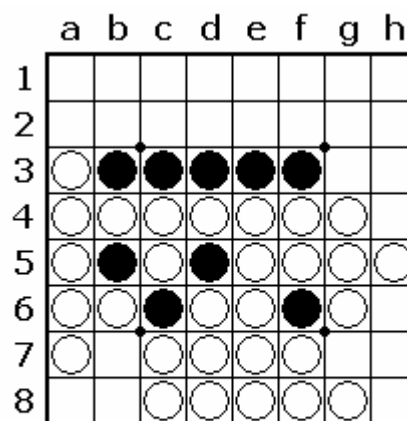


Diagramma 12-25
Mossa al Nero

Il Diagramma 12-23 mostra un altro esempio dove la "cattiva figura" di un bordo, risulta poi in pratica vantaggiosa. Questa posizione è tratta da una partita giocata nelle semifinali dei Campionati del Mondo del 2003, dove Ben Seeley, giocando da Bianco, muove in h5 (Diagramma 12-24), approfittando del fatto che il Nero non ha accesso in g4. Il Diagramma 12-25 mostra la posizione che si è venuta a formare qualche mossa più tardi. Notate come il Nero non abbia accesso né in g3 né in h3 a causa del blocco di pedine bianche sul bordo inferiore della scacchiera. Il Nero otterrà almeno una buona mossa in b7, attaccando il bordo sbilanciato del Bianco, ma l'importanza di questo bordo sta risultando a vantaggio più del Bianco che del Nero.

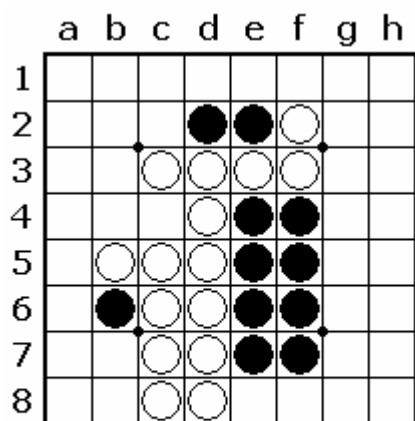
Armonia delle pedine

Lo svizzero Anders Kierulf ha effettuato, una volta, un'analisi statistica sui giochi da torneo in cui affermava che in media, chi perdeva la partita, aveva, nelle fasi centrali del gioco, più pedine sul bordo rispetto all'avversario. Tuttavia, come abbiamo appena visto, ci sono dei casi in cui prendere un bordo, anche se con una cattiva struttura, risulta vantaggioso. Una ragione per cui il giocatore con più pedine sul bordo tende a perdere la partita, è che, trovandosi in svantaggio, prova a forzare la presa dei bordi nel disperato tentativo di guadagnare tempi di gioco per non uscire dalle mosse.

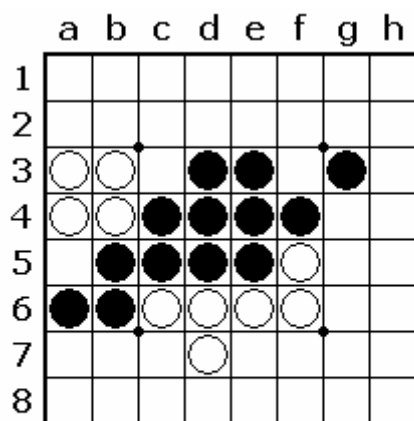
Dal mio punto di vista, la chiave per giocare un buon centro partita, sta nel fare le giuste mosse sul bordo, mantenendo l'equilibrio fra un gioco in difesa e uno aggressivo. Prendete bordi con cattive conformazioni solo se questi sono spiegati da un uso ragionevole, che sia di tipo offensivo (Diagramma 12-20), che difensivo (Diagramma 12-25).

Esercizi

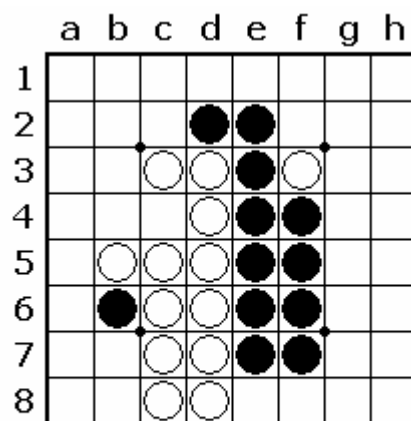
Trova in ogni Diagramma la mossa migliore. Le risposte da pagina 150.
 Suggerimento per gli Esercizi 12-3 e 12-4: considerate gli Esercizi 12-1 e 12-2.



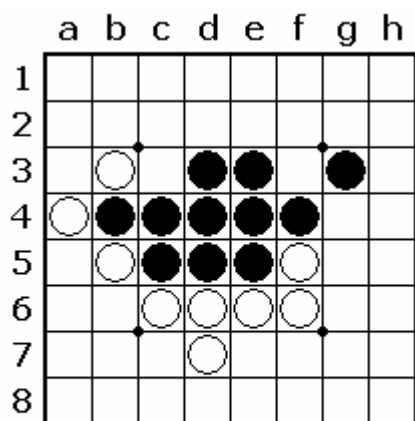
Esercizio 12-1
Mossa al Nero



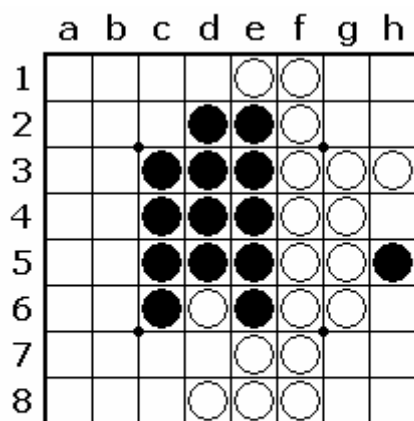
Esercizio 12-2
Mossa al Bianco



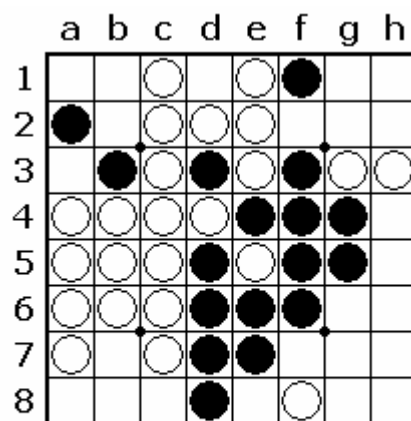
Esercizio 12-3
Mossa al Bianco



Esercizio 12-4
Mossa al Nero



Esercizio 12-5
Mossa al Nero



Esercizio 12-6
Mossa al Nero

Capitolo 13

Contare i finali

Nei Capitoli 6 e 8 abbiamo visto alcune strategie che ci possono aiutare a trovare le giuste mosse da fare nei finali. Tuttavia in molte posizioni, l'unico modo per trovare la strada giusta è quello di fare un conteggio esatto. Questo significa che dovete essere in grado di considerare una sequenza dalla posizione di gioco fino alla fine della partita e calcolare quale sarà il punteggio alla fine della stessa. Anche se vi spiegherò le tecniche per farlo, questa operazione richiede capacità di guardare in profondità nella partita, e la cosa potrà risultare molto difficile, soprattutto per i principianti. La prima parte di questo capitolo spiega come contare le ultime due mosse, cosa che dovrebbe risultare particolarmente facile per tutti, mentre la seconda parte del capitolo contiene materiale molto più difficile ed è riservata a giocatori più esperti. Indipendentemente dal vostro livello attuale, fare pratica nel conteggio dei finali è un ottimo modo per migliorare la vostra capacità di guardare in profondità, e la cosa vi può aiutare a diventare più forti in tutte le fasi di gioco. Nell'Appendice potete trovare programmi fatti appositamente per esercitarsi nei finali.

Il Diagramma 13-1 mostra una tipica posizione in cui solo contando possiamo trovare la mossa migliore. La prima cosa da fare è calcolare il numero di pedine del vostro colore presenti sulla scacchiera. Ci sono diversi modi per contare le pedine, ma sarà la vostra esperienza a dirvi qual è il migliore per voi. Mentre la velocità potrà esservi utile se state giocando una partita a tempo, conoscere il numero di pedine esatte è fondamentale, per questo è importante trovare un sistema che ti permetta di contare in maniera accurata. Personalmente io conto le pedine su ogni colonna, sommandole fra loro da sinistra a destra. Per esempio nello schema 13-1

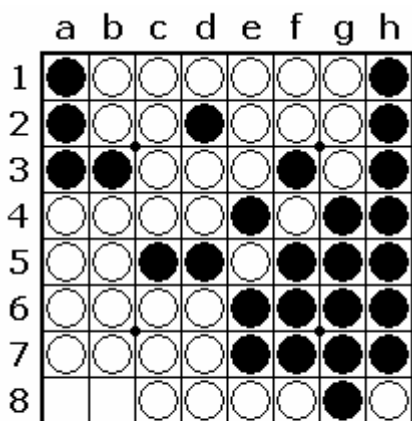


Diagramma 13-1
Mossa al Nero

direi che nella colonna-h ci sono 7 pedine, più 5 nella colonna-g che fanno 12, più 4 nella colonna-f, che fanno 16, e così via. Ovviamente potrai fare lo stesso partendo dalla colonna-a fino ad arrivare alla colonna-h, o meglio contare per riga se lo trovi più semplice. Un altro modo di contare è quello di considerare le pedine in gruppi da 5 (contando 5, 10, 15...), ma ho trovato che questo può dare difficoltà nel ricordarsi quali pedine sono state contate e quali no.

Avendo determinato che il Nero, nel Diagramma 13-1, ha 26 pedine, adesso conteremo il numero di pedine che il Nero avrà alla fine della partita. Vediamo cosa accade se il Nero muove in a8 (Diagramma 13-2), e allora il Bianco finirebbe con b8 (Diagramma 13-3). Quante pedine ha ora il Nero? Nel Diagramma 13-2 il Nero ha $26+7=33$ pedine; il Nero ha cominciato con 26 pedine alle quali se ne sono aggiunte 5 prese sul bordo di sinistra (a4, a5, a6 e a7) e 2 sulla diagonale (b7 e c6). Quando una mossa gira in più direzioni è più facile se le contiamo una alla volta. Nel Diagramma 13-3 il Bianco si riprende una pedina (b7), lasciando il Nero con $33-1=32$ pedine. Quindi se il Nero gioca a8 nello schema 13-1, si ritroverà con 32 pedine alla fine della partita.

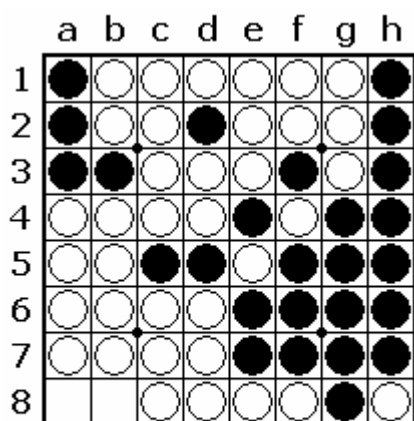


Diagramma 13-1
Mossa al Nero

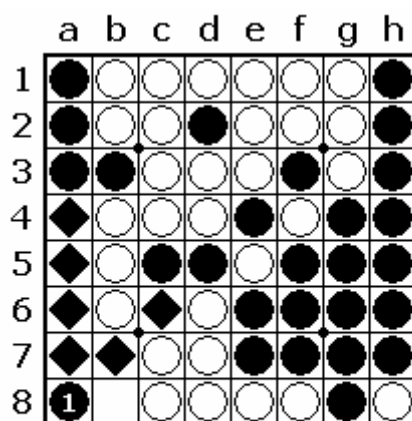


Diagramma 13-2
Mossa al Bianco

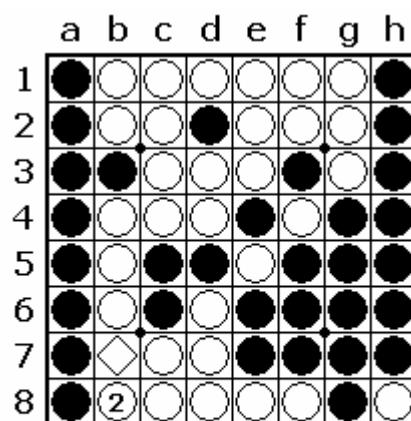


Diagramma 13-3
Il Nero ha 32 pedine

Anche se è possibile contare in questo modo, ossia calcolare prima che il Nero arriva a 33 pedine nel Diagramma 13-2 e poi torna a 32 alla fine della partita, metodo che chiamerei a doppia fase, alternativamente potremmo calcolare con uno step in meno, ossia saltando il Diagramma 13-3. Dopo tutto se pensiamo di giocare a8 nel Diagramma 13-1, sappiamo che per ultimo il Bianco dovrà giocare in b8 riprendendosi la pedina in b7. Allora invece di attribuire al Nero questa pedina per poi toglierla, è più facile non contare questa pedina da subito.

Se io devo contare questa posizione partendo da 26 pedine, allora ne sommo 5 che catturo sul bordo di sinistra, e arrivo a 31, poi sommo direttamente c6 e arrivo a 32. Se non lo hai mai fatto prima allora questa specie di "scorciatoia" può sembrare più difficile e che ti porti più facilmente all'errore. Tuttavia, con il passare degli anni, usando entrambi i metodi, vi posso assicurare che tagliare le pedine di troppo vi permetterà di contare più rapidamente e con un margine di errore inferiore. La differenza fra questi due metodi vi apparirà più chiara quando il Nero dovrà contare cominciando, sempre dal Diagramma 13-1, da b8.

Ritornando al Diagramma 13-1, vediamo cosa accade se il Nero decide di iniziare in b8 (Diagramma 13-4). Il Bianco giocherà l'ultima mossa in a8, come mostrato nel Diagramma 13-5 e noi dovremmo semplicemente calcolare quante pedine ha il Nero a fine gara. Nello schema 13-4 il Nero ha $26+14=40$ pedine; alle 26 pedine iniziali ne abbiamo sommate 5 del bordo inferiore (b8, c8, d8, e8 e f8), 5 prese diagonalmente (c7, d6, e5, f4 e g3) e 4 sulla colonna-b (b5, b6 e b7; si noti che b8 lo abbiamo già incluso prima). Nello schema 13-5 il Bianco cattura 7 pedine (b7, b8, c8, d8, e8, f8 e g8), lasciando il Nero con $40-7=33$ pedine. Quindi se il Nero giocherà b8 nello schema 13-1, finirà la partita con 33 pedine, mentre se inizierà con a8, finirà con 32. Per questo motivo possiamo affermare che b8 è meglio di a8.

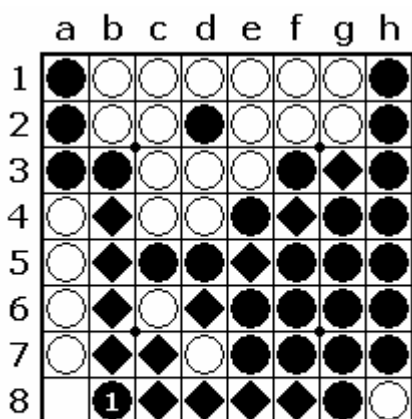


Diagramma 13-4
Mossa al Bianco

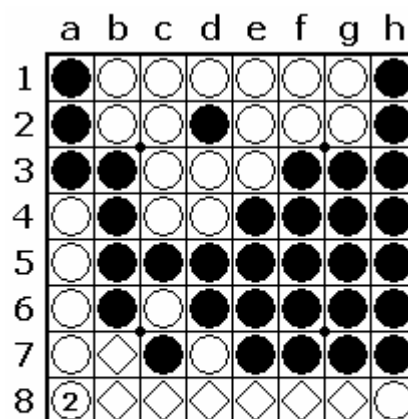


Diagramma 13-5
Il Nero ha 33 pedine

Utilizziamo ancora una volta il metodo ad un solo step, per calcolare il numero di pedine nel Diagramma 13-5, partendo dalle note 26 pedine del Diagramma 13-1. Il Nero guadagna 5 pedine in diagonale (c7, d6, e5, f4 e g3) ed arriva a 31, più 3 pedine sulla colonna-b (b4, b5 e b6) per un totale di 34 pedine. A questo punto quando il Bianco si muove in a8 il Nero perde la pedina in g8 (si noti che noi non abbiamo mai sommato le pedine sul bordo inferiore, quindi ora non c'è bisogno di sottrarle), finendo la partita con $34-1=33$ pedine. Personalmente trovo questo modo di contare più facile rispetto a quello di sommare $26+14=40$ dopo b8, e $40-7=33$ dopo a8 del Bianco.

A questo punto dovrei accennare anche un altro metodo di conteggio, che è quello che chiamo più/meno. Finora abbiamo confrontato il numero di pedine alla fine del gioco per a8 e b8, arrivando a determinare che b8 fosse migliore. Un altro modo per capire qual è la mossa da scegliere, è quello di calcolare il numero di pedine guadagnate o perse. Confrontando gli schemi 13-1 e 13-3 possiamo vedere che il Nero ha guadagnato 6 pedine giocando in a8 (a4, a5, a6, a7, a8 e c6). Confrontando gli schemi 13-1 e 13-5 possiamo invece vedere che il Nero ha guadagnato 7 pedine giocando in b8 (8 nuove pedine in c7, d6, e5, f4, g3, b4, b5 e b6, meno una pedina in g8). Ancora una volta, poiché il guadagno di b8 (+7) è maggiore di quello in a8 (+6), possiamo affermare che b8 è la mossa migliore.

Il vantaggio principale che si ha usando il metodo più/meno, è che non si devono contare le pedine nel Diagramma 13-1. Se a8 è +6 e b8 è +7, allora b8 è meglio, fine della storia. Se mi date 5 secondi per trovare la mossa migliore allora io userei senz'altro il metodo più/meno, ma se me ne date 10, preferirei prima contare il numero di pedine nel Diagramma 13-1. Inoltre se avete difficoltà nel contare il numero di pedine nella posizione iniziale, allora usate tranquillamente questo metodo per determinare il risultato finale. Una volta stabilito che b8 è +7, allora potremmo contare le pedine sulla scacchiera e sommare $26+7=33$.

Se non avete mai contato i finali con più di due caselle vuote, allora, molto probabilmente, il metodo più/meno è probabilmente il migliore per farlo. Il principale vantaggio di contare le pedine nella posizione iniziale diventa puramente teorico quando andiamo ad analizzare sequenze più lunghe. Spesso la ragione per cui contiamo le pedine iniziali non è quella di determinare la mossa migliore, ma semplicemente di determinare se quella sequenza è vincente o meno. Se trovate una sequenza che vi farà ottenere 33 pedine allora siete sicuri di vincere, mentre se trovate una sequenza che ve ne farà guadagnare 10, potete dire lo stesso? L'unico modo per saperlo è contare il numero di pedine della posizione iniziale, ed è il solo vantaggio che riesco a riscontrare rispetto il metodo più/meno. Il motivo è che con quest'ultimo metodo noi abbiamo solamente la "variazione" del punteggio che non mi dice se posso vincere. Inoltre nei finali in cui bisogna contare da lontano e con un gran numero di sequenze possibili, potrebbe risultare difficile tenere in mente tutte "variazioni", mentre, contando le pedine, è sempre evidente che 33 è vincente.

Un altro svantaggio che trovo nel metodo più/meno è che può confonderti quando conti sequenze come quella che stiamo per citare. Supponiamo che iniziate con 45 pedine e da qui alla fine della partita ne perderete sicuramente qualcuna. È evidente che se queste alla fine saranno 33 è senz'altro meglio di 32, ma è altrettanto facile dire che -12 è meglio di -13? Quando mentalmente conto "45 meno 5 è 40, meno 5 è 35, più 2 è 37, meno 4 fa 33", è più facile di "meno 5 meno 5 è meno 10, più 2 è meno 8, meno 4 è meno 12".

Visto che potete usare il metodo a uno o due step, e scegliere di contare le pedine o usare il metodo più/meno, potete scegliere fra quattro diverse opzioni. Anche se suggerirei di usare il metodo a uno step, se poi contate le pedine o usate il metodo più/meno, questo diventa un aspetto puramente individuale. Da quando ho iniziato a giocare ad Othello, ossia da quando i Dinosauri giravano sulla terra, ho conosciuto molti giocatori, che contavano i finali ognuno in modo diverso. Dal 1990 ho cominciato a contare le pedine con il metodo più/meno a uno step, mentre dal 2000 ho cominciato a contare le pedine. Avendo esperienza nell'utilizzo di entrambi i metodi, vi suggerirei di contare le pedine soprattutto quando si analizzano le sequenze più lunghe.

Annullamento

Indipendentemente dal metodo che decidiate di usare, una tecnica che io chiamo **annullamento** vi permetterà di contare più velocemente. Immaginiamo di dover calcolare il finale partendo dalla posizione raffigurata nel Diagramma 13-6 usando il metodo del più/meno. Per calcolare la sequenza Nero in a8, Bianco in b8, noi diremmo che in Nero guadagna due pedine (a7 e a8) andando a più 2, e perde due pedine (b5 e b6) andando a 0. Usando la tecnica dell'annullamento noi mentalmente accoppiamo le pedine guadagnare (a7 e a8) con le pedine perse (b5 e b6) e otteniamo subito 0 (vedi il Diagramma 13-7). Per contare invece la sequenza Nero in b8, Bianco in a8, noi dobbiamo annullare 4 pedine guadagnate (per esempio c7, d6, e5 e f4) con le 4 pedine perse (c6, d5, e4 e f3) lasciando la pedina extra guadagnata in g3. Quindi deduciamo che questa sequenza è +1 per il Nero (vedi il Diagramma 13-8).

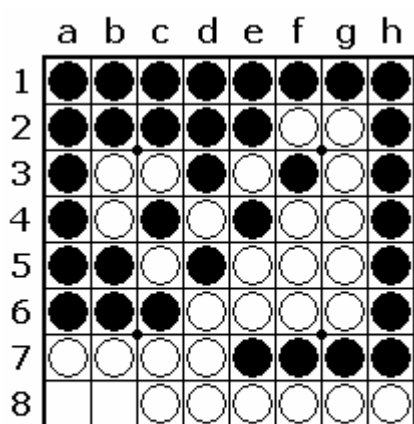


Diagramma 13-6
Mossa al Nero

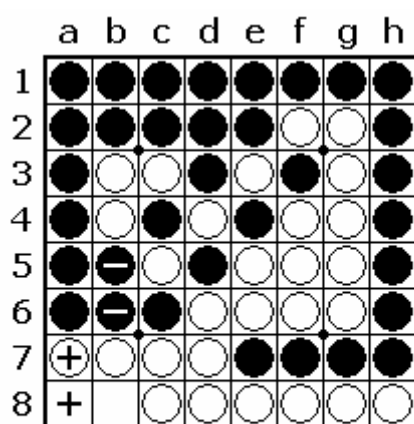


Diagramma 13-7
Nero in a8, Bianco in b8

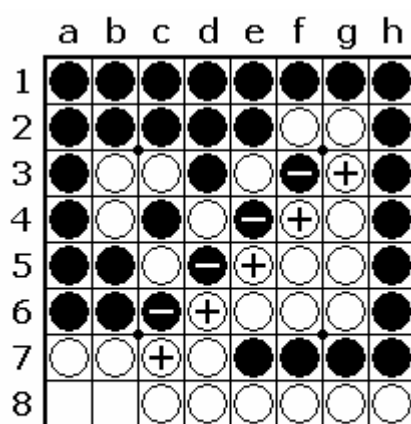


Diagramma 13-8
Nero in b8, Bianco in a8

L'annullamento è spesso molto più usato nelle situazioni come quella del Diagramma 13-8, dove le pedine guadagnate e perse sono su caselle adiacenti, o comunque vicine tra loro. Se le pedine sono invece situate in posizioni opposte nella scacchiera, allora vi consiglio di contarle senza usare l'annullamento.

Se devi spostare gli occhi da una parte all'altra della scacchiera, con questo sistema è molto facile fare degli errori. Un'eccezione a quanto appena detto, è quando ci sono molte pedine sul bordo che possono essere annullate, come nel Diagramma 13-9. Quando consideriamo la sequenza Nero a8, Bianco b8, potrebbe risultare utile cancellare le 5 pedine sul bordo, e ottenere così, come risultato, +1. Come abbiamo già accennato in questo capitolo, solo facendo pratica ed esperienza potrai stabilire qual è il metodo migliore per te.

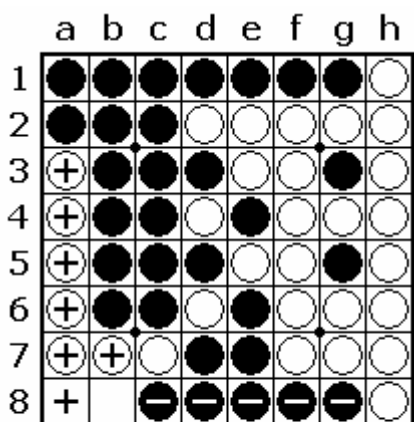


Diagramma 13-9
Mossa al Nero

Ramificazioni

Negli esempi fin qui citati, con solo due caselle vuote, una volta che il Nero ha scelto dove muovere, può tranquillamente determinare il risultato finale poiché sa per certo che il Bianco muoverà nella casella vuota rimasta. Una volta che cominciate a contare posizioni con più caselle vuote, il vostro avversario potrà scegliere tra più mosse. A questo punto diventa necessario, non solo pensare a quale mossa desiderate fare, ma anche a quale sarà la risposta del vostro avversario. Anche con appena tre caselle vuote, vi accorgete che il calcolo sarà molto più difficile. Prendiamo in esame il Diagramma 13-10.

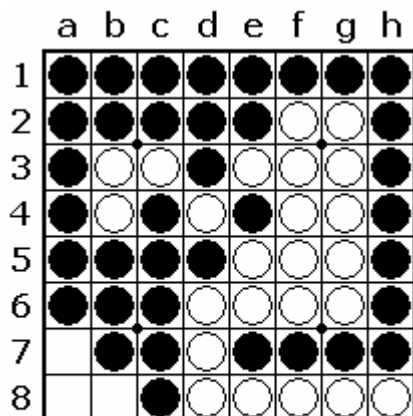


Diagramma 13-10
Mossa al Bianco

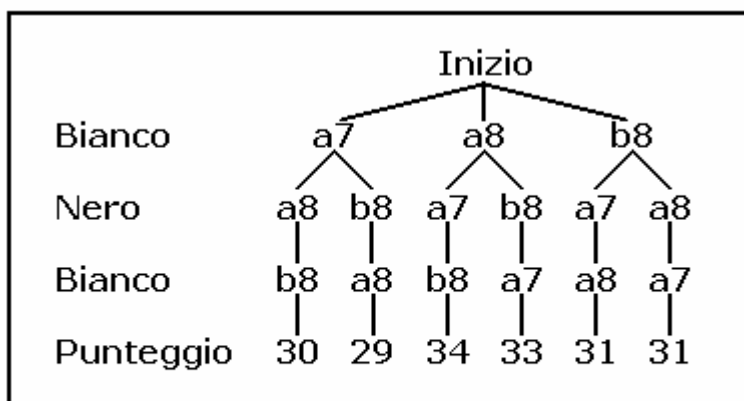


Diagramma 13-11
Possibili sequenze dal Diagramma 13-10

Il Bianco può scegliere di giocare in ognuna delle tre caselle vuote, e in seguito il Nero dovrà rispondere in una delle due caselle vuote rimaste. Questo significa che ci sono $3 \times 2 = 6$ sequenze possibili da considerare e queste sono mostrate nel Diagramma 13-11. Dopo ognuna di esse è indicato il numero di pedine del Bianco a fine partita (per esempio, dopo la sequenza Bianco in a7, Nero in a8, Bianco in b8, il Bianco finirà 30 pedine). Data questa informazione, qual è la miglior mossa per entrambi i giocatori?

Se il Bianco comincia con a7, allora il Nero potrà scegliere se giocare in a8 o in b8. Se sceglie b8 allora il Bianco concluderà con 30 pedine, il che vuol dire che il Nero ne avrà 34. Se invece il Nero sceglierà a8, allora il Bianco finirà con 29 pedine e il Nero con 35. Il Nero naturalmente sceglierà la mossa che gli farà ottenere il maggior numero di pedine e di conseguenza il meno possibile per il Bianco. Pertanto se il Bianco inizia in b7, allora il Nero giocherà in b8 e il Bianco finirà con 29 pedine. In maniera analoga, se il Bianco inizia con a8, il Nero giocherà a7 e il Bianco finirà con 33 pedine, mentre se il Bianco inizia con b8, dato che per il Nero a8 e a7 provocano la stessa variazione, finirà in ogni caso con 31 pedine. Questo significa che il Bianco può ottenere 33 pedine iniziando con a8, 31 iniziando con b8 e 29 iniziando con a7. Per questo motivo la miglior mossa per il Bianco nel Diagramma 13-10 sarà a8, alla quale farà seguito Nero in b8.

L'esempio precedente dimostra quanto sia difficile contare i finali quando l'avversario può scegliere fra diverse mosse. La buona notizia è che in pratica noi possiamo semplificare notevolmente il processo in maniera considerevole e in realtà non è così difficile trovare la mossa giusta nel Diagramma 13-10. Supponiamo che state giocando da Bianco e che non disponete delle informazioni poste nel Diagramma 13-11. Il primo punto è quello di calcolare, in questa posizione, il numero di pedine con cui parte il Bianco, ossia 24. Ora dovete decidere quale delle tre scelte considerare per prima. Generalmente la prima mossa da analizzare è quella che, senza contare, ad occhio sembra la migliore. Supponiamo che tu decida di iniziare con b8. Il Diagramma 13-12 mostra la posizione risultante dove il Bianco ha ora 30 pedine (naturalmente, nel gioco reale, tu dovrai fare questa operazione nella tua mente).

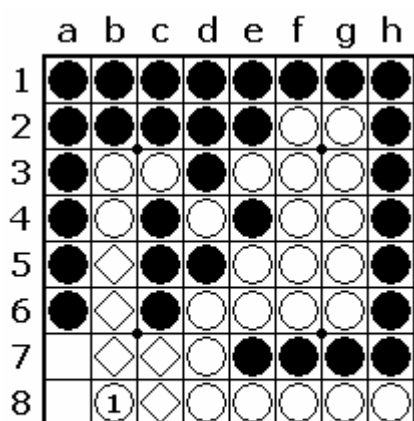


Diagramma 13-12
Il Bianco ha 30 pedine

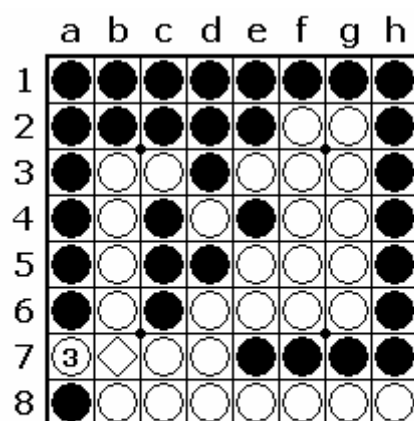


Diagramma 13-13
Il Bianco ha 31 pedine

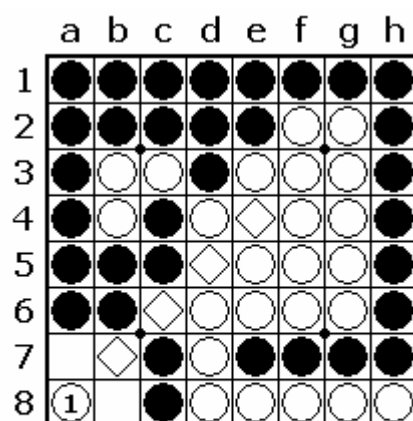


Diagramma 13-14
Il Bianco ha 29 pedine

Se seguiamo la logica dello schema 13-11 noi dovremmo contare il punteggio finale dopo ogni scelta del Nero, per determinare qual è la mossa migliore (sempre per il Nero). Solo allora noi potremmo sapere quante pedine avrà il Bianco alla fine della partita, quando lo stesso inizia la sequenza con b8. In pratica il modo migliore di procedere è quello di contare il risultato finale quando il Nero gioca per esempio in a8 (e il Bianco finisce con a7). Dopo il Nero in a8 e Bianco in a7, il solo cambiamento per il Bianco è la pedina extra in a7 (vedi il Diagramma 13-13). Dato che il Bianco aveva 30 pedine nel Diagramma 13-12, questo vuol dire che finirà il Diagramma 13-13 con 31. Ora, per essere sicuri che il Bianco otterrà effettivamente 31 pedine a fine partita, scegliendo b8 nello schema 13-10, dovremmo contare la sequenza che vede il Nero scegliere a7 nello schema 13-12. Forse potremmo scoprire che a7 è meglio per il Nero e che quindi il Bianco farà meno di 31 pedine, ma anche senza contare questa sequenza una cosa è chiara: il Bianco perderà se inizierà la sequenza con b8. L'unica domanda è quanto tempo perderà ancora su questa sequenza, e se piuttosto non fosse meglio a questo punto analizzare un'altra possibile scelta nel Diagramma 13-10. Supponiamo quindi che tu decida di tornare indietro e di provare a8, con il risultato mostrato nel Diagramma 13-14, dove il Bianco ha 29 pedine.

Ancora una volta dobbiamo scegliere quale mossa del Nero contare per prima. In questo caso b8 potrebbe sembrare una buona scelta poiché permette di conservare due pedine sul bordo inferiore. Il Bianco termina con a7 e il risultato finale è mostrato nel Diagramma 13-15. Confrontando questo schema con il Diagramma 13-14, potrete notare che il Bianco ha guadagnato 4 pedine (a7, b6, c5 e c7), finendo con un totale di 33 pedine. Questo potrebbe far sembrare che il Bianco, iniziando con a8, sarebbe in grado di vincere l'incontro. Tuttavia noi dobbiamo prima accertarci che b8, nel Diagramma 13-14, sia veramente la scelta migliore per il Nero. Se il Nero quindi scegliesse a7, il Bianco termina con b8 (Diagramma 13-16). Confrontando gli schemi 13-14 e 13-16, vediamo che il Bianco ha guadagnato 5 pedine (b5, b6, b8, c7 e c8) per un totale di 34. Questo significa che se il Bianco inizia con a8, il Nero non può trovare mossa migliore di b8 e il Bianco vincerà la partita 33 a 31.

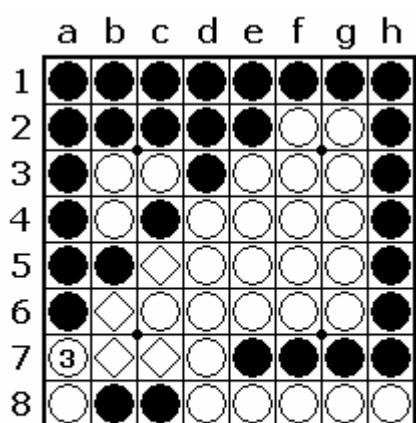


Diagramma 13-15
Il Bianco ha 33 pedine

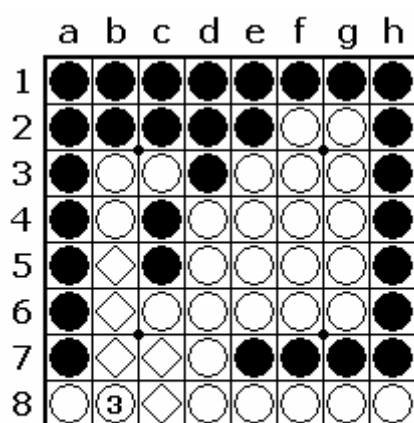


Diagramma 13-16
Il Bianco ha 34 pedine

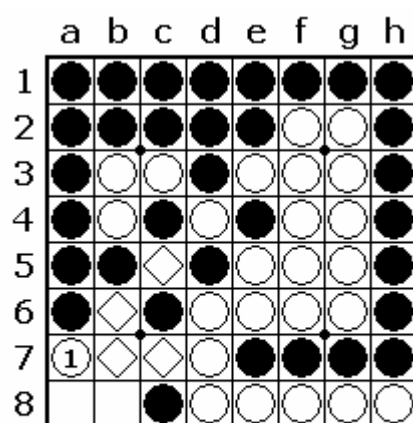


Diagramma 13-17
Il Bianco ha 29 pedine

Ora che avete determinato che a8 è una mossa vincente per il Bianco, potreste decidere di smettere di contare e giocarla. Tuttavia supponiamo che vogliate essere assolutamente sicuri che questa sia anche la mossa migliore, allora dovete considerare l'ultima scelta nel Diagramma 13-10 non ancora analizzata, ossia a7 (Diagramma 13-17). Con solo 29 pedine sembra quasi ovvio che il Bianco non arriverà a 33 a fine partita (il punteggio minimo che otteneva il Bianco iniziando in a8) e il Bianco può respingere a7 in favore di a8.

Come l'analisi appena svolta dimostra, per trovare la mossa migliore, non è necessario sviluppare ogni singola sequenza. In questo esempio noi approfondiamo 4 delle 6 sequenze, e in molti casi è possibile trovare la mossa giusta guardando solo una piccola percentuale di sequenze. Questo è specialmente vero se noi abbiamo intenzione di cercare solo mosse vincenti, piuttosto che cercare in assoluto la mossa migliore. Pertanto le diramazioni rendono più complicati i calcoli dei finali, motivo per cui i giocatori esperti cercano la sequenza migliore senza analizzare ognuna delle linee di gioco. Alcuni esempi su ciò che sto dicendo appaiono nella prossima sessione.

Contare con più di due caselle vuote

In questa sezione descriveremo le tecniche per contare posizioni dove ci sono più di due caselle vuote. Come menzionato nella prima parte di questo capitolo, ci sono diversi modi per farlo, soprattutto se contiamo lunghe sequenze. Di seguito, attraverso alcuni esempi vi mostrerò come io conto una posizione, ma non vorrei mai affermare che questo sia l'unico modo per farlo. Solo facendo pratica ed esperienza tu potrai dire qual è il metodo migliore per te.

Come mostrato nella precedente sezione sulle ramificazioni, quando contiamo con più di due caselle vuote non è richiesto contare tutte le sequenze possibili, ma dobbiamo scegliere quali di queste analizzare. Nel Diagramma 13-18 il Nero ha tre possibilità, e tutte lasciano il Bianco con altre tre scelte, e dopo questo passaggio il Nero potrà ancora scegliere fra altre due mosse. Fortunatamente noi non dobbiamo andare a contare tutte le possibilità. La chiave per contare questa posizione è usare la teoria dei numeri pari (vedi il Capitolo 8), che ti aiuterà nella scelta della mossa.

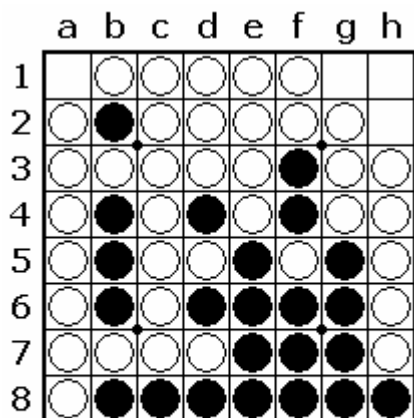


Diagramma 13-18
Mossa al Nero

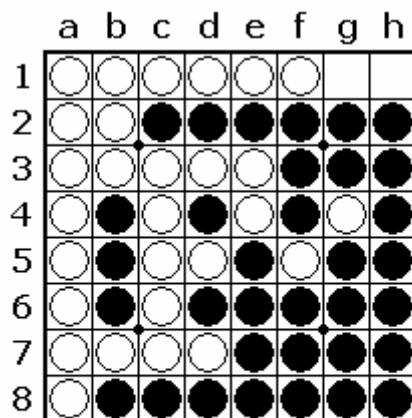


Diagramma 13-19
Dopo h2, h1

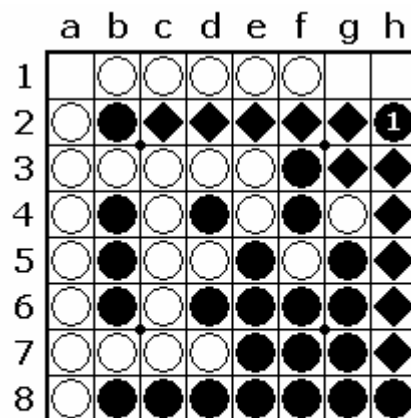


Diagramma 13-20
Mossa al Bianco

Indipendentemente da dove giocherà il Nero nel Diagramma 13-18, nella regione a nord est rimarranno 2 caselle vuote, mentre la regione a nord ovest avrà una sola casella vuota (a1). La teoria dei numeri pari ci dice che probabilmente il Bianco la sfrutterà al suo turno, lasciando giocare il Nero per primo nella regione pari. Se il Nero giocasse in h2 però creerebbe un Iper-regione (una regione pari dove il Nero non ha accesso) e anche dopo che il Bianco muove in a1, dovendo passare lascerà all'avversario il compito di iniziare nell'ultima regione. A questo punto possiamo contare il finale dalla nuova posizione che si è venuta a formare con Nero in h2 e Bianco in a1. La posizione risultante è mostrata nel Diagramma 13-19. Ora la questione è, dove vorrà giocare il Bianco, in g1 o in h1?

Ci sono due ulteriori modi per gestire questa situazione. Uno di questi è contare le pedine nel Diagramma 13-19, utilizzando questa come posizione di partenza per contare entrambe le sequenze (Bianco in g1, Nero in h1 e Bianco in h1, Nero in g1).

Usando questo metodo, noi dobbiamo determinare il numero di pedine nere nel Diagramma 13-19. Per fare questo contiamo il numero di pedine che lo stesso ha nel Diagramma 13-18, vale a dire 23. La mossa del Nero in h2 gli fa guadagnare 6 pedine sul bordo di destra (h2, h3, h4, h5, h6 e h7), arrivando a 29, più g3, fanno 30, più 5 pedine sulla riga-2 (c2, d2, e2, f2 e g2), per un totale di 35. La mossa del Bianco in a1 cattura la pedina nera in b2, lasciando il Nero con 34 pedine nel Diagramma 13-19. Ora che noi sappiamo questo numero possiamo contare il finale della partita per entrambe le scelte del Bianco. Per prima cosa, se il Bianco gioca in g1 e il Nero risponde h1, allora il Nero perde le pedine in f2 e g3, arrivando a 32, ma guadagnerebbe la pedina in h1, finendo con 33. Se invece il Bianco iniziasse in h1, il Nero risponderebbe g1, allora il Nero perderebbe la pedina in f3, arrivando a 33, ma guadagnerebbe la pedina in g1, finendo a 34. Questo significa che nel Diagramma 13-19 il Bianco non può fare meglio di g1, e il Nero vincerebbe 33 a 31.

Un altro modo per effettuare questo conteggio, consiste nel calcolare qual è la sequenza migliore per il Bianco nel Diagramma 13-19 prima di calcolare quale sarà il risultato finale. In questo caso potremmo usare il metodo più/meno, contando dal punto di vista del Bianco. Quindi, tornando allo schema 13-19, se il Bianco gioca g1 e il Nero h1, allora il Bianco guadagna tre pedine (g1, f2 e g3), mentre se inizia con h1 e il Nero risponde g1, il Bianco guadagna due pedine (h1 e f3). Quindi, detto questo, nello schema 13-19, possiamo supporre che il Bianco giocherà g1 e potremmo cominciare a contare, dallo schema 13-18, l'intera sequenza (partendo dal fatto che in questa situazione ci sono 23 pedine nere), con Nero in h2, Bianco in a1, Nero passa, Bianco in g1, Nero in h1. Prima però voglio farvi notare come il Nero, a fine partita, il Nero abbia l'intero bordo di destra, guadagnando 7 pedine (h1, h2, h3, h4, h5, h6 e h7), andando a 30. Dopo aver preso g2, va a 31, guadagna altre tre pedine sulla seconda riga (c2, d2, e2), ottenendo 34 pedine, ma perdendo b2 finisce con 33.

Fra i due metodi in generale io preferisco il primo, perché è più facile, anche se il secondo è molto più veloce poiché ci permette di andare direttamente alla posizione finale (nel precedente stavamo contando f2 e g3 per il Nero che andavamo a sottrarre in seguito). La pratica vi dirà quale metodo funziona meglio per voi, ma io credo che quando ci sono molte caselle vuote diventa molto difficile gestire la visualizzazione richiesta nel secondo metodo. Inoltre qualche volta, contare posizioni intermedie, quale è il Diagramma 13-19, vi dirà subito se andrete a vincere o a perdere la partita. Tuttavia nel nostro esempio lo scarto finale è minimo, quindi dobbiamo pensare ad entrambe le mosse del Bianco nel Diagramma 13-19. Tuttavia se il Nero, a quel punto, avesse 38 pedine, potremmo dire che questo abbia vinto e non dobbiamo contare oltre. Viceversa se il Nero ha 26 pedine, potremmo stabilire che il Nero abbia perso e ancora non c'è la necessità di contare oltre.

Avendo calcolato che il Nero vincerà dopo h2, Bianco in a1, semplicemente concluderà mettendo il h2 (Diagramma 13-20), poiché vincerà indipendentemente dalla scelta del Bianco. In questo caso la regione in alto a destra (g1 e h1) e la regione in alto a sinistra (a1) sono indipendenti. Questo significa che se il Bianco decidesse di muovere prima nella regione pari che in a1, il risultato finale non cambia. Quindi se il Nero gioca g1 prima di a1, il numero di pedine nere alla fine della partita sarà comunque 33.

Se noi vogliamo verificare che h2 sia la miglior mossa per il Nero, nel Diagramma 13-18, dobbiamo considerare le altre due opzioni, ossia g1 ed h1. Come detto in precedenza, la teoria dei numeri pari ci dice che la prima risposta da calcolare è Bianco in a1. Quindi Nero in h1, Bianco in a1, Nero in h2, che anche ad occhio è nettamente la scelta migliore, Bianco in g1. Oppure Nero in g1, Bianco in a1, alle quali seguono due mosse forzate (Nero in h2, Bianco in h1). In pratica abbiamo solo due sequenze da contare, vale a dire h1, a1, h2, g1 e g1, a1, h2, a1. Questo compito viene lasciato come esercizio, ma non è difficile verificare che in nessuno di questi casi il Nero ottiene più di 33 pedine, punteggio garantito se iniziasse con h2. Alla fine comunque era necessario contare solo quattro sequenze per verificare che h2 fosse la migliore nel Diagramma 13-18.

Il Diagramma 13-21 mostra la posizione di gioco in una delle mie partite dei Campionati del Mondo del 2001. Trovare e verificare la miglior mossa in questa situazione non è facile. Per affermare che h1 è la migliore, WZebra ha analizzato circa 3400 sequenze. Nel gioco reale io non ho trovato questa mossa, ma ho giocato comunque una sequenza vincente, la quale era più facile da contare. Per prima cosa ho contato che il Bianco ha 19 pedine. Guardando la posizione ho pensato che a3 potesse essere una buona scelta per partire, visto che mi permetteva di guadagnare 4 pedine interne (b4, c5, d6 e e7); mentre il Nero ha solo una risposta, ossia a2 che lascia il Bianco con 23 pedine.

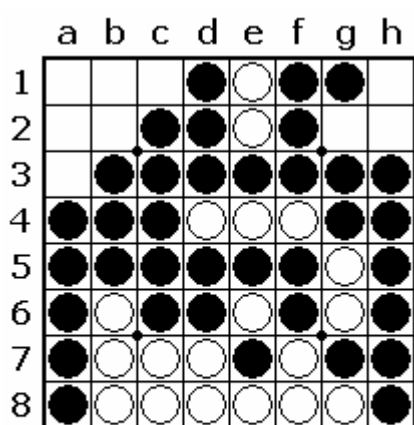


Diagramma 13-21
Mossa al Bianco

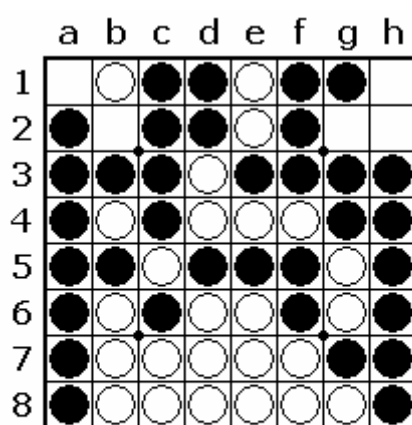


Diagramma 13-22
Mossa al Bianco

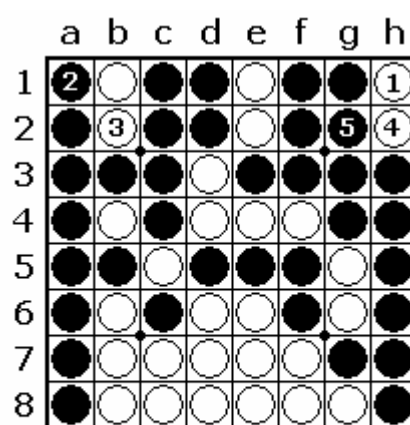
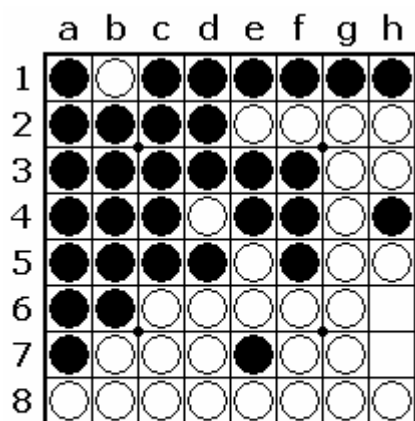


Diagramma 13-23
Mosse finali

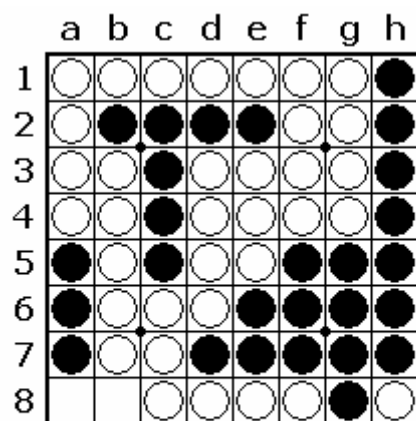
Ancora una volta la regione in alto a sinistra è per il Nero un Iper-regione e il modo migliore per occuparsene è quello di alimentare le mosse all'avversario (vedi il Capitolo 8). Decisi di giocare in b1, che lasciava il Nero con due scelte, c1 e b2. Tuttavia b2 è terribile, perché permette al Bianco di giocare in h1, il Nero passa, Bianco in c1, il Nero passa, Bianco in a1. Per questo motivo il Nero si vede costretto a muovere in c1. Questa ulteriore sequenza dà al Bianco due pedine in più, b1 e d3, ma quando il Nero giocherà in a1, catturerà b1. Per questo motivo aggiungo al precedente totale parziale solo la pedina in d3, ottenendo 24 pedine Bianche (Diagramma 13-22). Le mosse restanti, mostrate nel Diagramma 13-23, sono ovvie e non lasciano al Nero altre scelte. Diventa perciò piacevolmente facile contare questa sequenza. Il Bianco guadagna 5 pedine nella regione in alto a sinistra (b2, c2, d2, b3 e c3), arrivando a 29, e 4 pedine nella regione in alto a destra (f1, g1, h1 e h2) per un totale di 33 pedine. In questo caso io non ho avuto veramente la necessità di trovare una sequenza migliore per vincere.

Esercizi

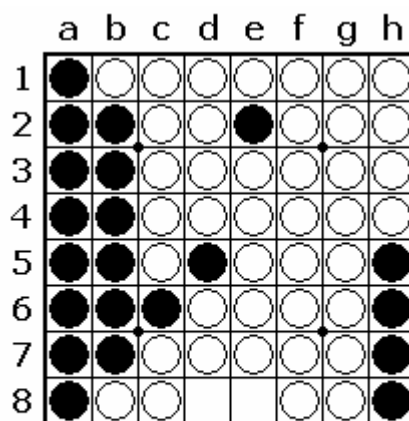
Trova in ogni Diagramma la mossa migliore e calcola il risultato finale della partita giocando al meglio per entrambi i giocatori. Le risposte da pagina 151.



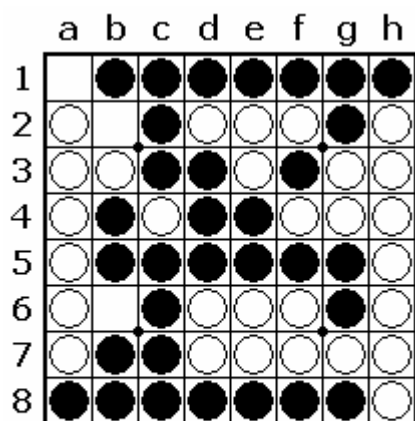
Esercizio 13-1
Mossa al Nero



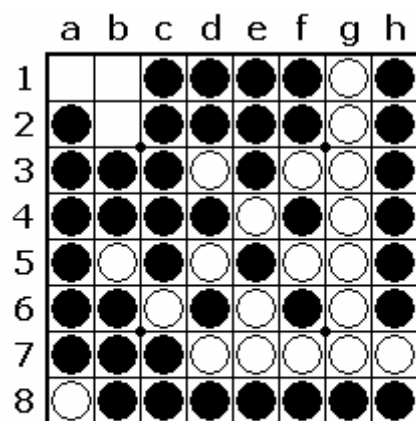
Esercizio 13-2
Mossa al Nero



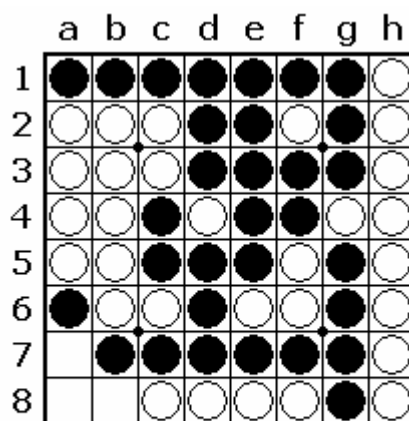
Esercizio 13-3
Mossa al Nero



Esercizio 13-4
Mossa al Bianco



Esercizio 13-5
Mossa al Bianco



Esercizio 13-6
Mossa al Bianco

Capitolo 14

Diventare esperti

Anche se a milioni di persone piace giocare ad Othello con i loro amici o familiari, molti di loro non sanno che ci sono esperti che studiano seriamente il gioco, o, che in tutte le parti del mondo, si svolgono continuamente dei tornei. Se sei interessato a diventare un esperto, o addirittura Campione del Mondo, questo capitolo può fare per te.

Giocare in un torneo

Anche se sicuramente è possibile diventare un forte giocatore anche allenandosi con gli amici, computer o su internet, niente alzerà il tuo livello così rapidamente quanto partecipare ai tornei. C'è qualcosa di speciale intorno all'atmosfera di un torneo, sedersi faccia a faccia con il vostro avversario nelle partite che contano (se non altro almeno per i punti rating) è un'emozione che non può darti un computer. Non solo partecipando ad un torneo hai la possibilità di misurarti con giocatori esperti, ma potete anche stimolare il vostro desiderio di migliorare. Cosa più importante, giocando in un torneo c'è molto divertimento! A differenza di altri giochi di strategia non ci sono giocatori professionisti nell'Othello e le scommesse non sono comuni. Attualmente la vincita più alta è rappresentata dai 3000 dollari destinati al primo classificato nei Campionati del Mondo e la maggior parte degli altri tornei offre solo premi da un importo insignificante. In pratica la gente partecipa ai tornei per il semplice piacere di farlo, ed è per questo motivo forse che l'atmosfera è relativamente distensiva. Il miglior modo per cercare un torneo vicino da te, è quello di contattare l'associazione di Othello del tuo paese (vedi l'Appendice).

Se l'idea di giocare in un torneo sembra intimidirvi, tenete presente che i giocatori di Othello sono generalmente persone molto amichevoli e sono sempre felici di vedere nuove persone venire ai tornei. Se avete familiarità con le idee espresse nella *Parte prima* di questo libro, siete sicuramente sufficientemente bravi per affrontare un torneo. In più di venti anni di tornei giocati, non ho mai sentito nessuno protestare perché il loro avversario era troppo debole. Di gran lunga più comune sono le lamentele sui giocatori che al loro primo torneo giocano un paio di partite e poi abbandonano, rovinando gli accoppiamenti per il resto della competizione. Anche se le regole variano, un tipico torneo da un giorno, si svolge in 6 round (in Italia in 7), con tempi di riflessione di 25 minuti per giocatore. Aggiungendo un'ora per il pranzo e un po' di tempo tra un round e l'altro, possiamo dire che la durata totale varia dalle 7 alle 8 ore. Se non avete tempo per rimanere per tutto lo svolgimento del torneo, avvertite almeno l'organizzatore prima di cominciare.

Ci sono alcune regole supplementari che si applicano nei tornei. Un dispositivo chiamato "orologio da scacchista", ed è utilizzato per tenersi al corrente del tempo usato da ogni giocatore. Ha due orologi e due bottoni che regolano questa operazione. Gli orologi sono impostati per mostrare la quantità di tempo assegnata ad ogni giocatore. Affinché il gioco abbia inizio, il Bianco, per prima cosa preme il suo bottone e subito l'orologio del Nero comincia il suo conto alla rovescia. Una volta che il Nero ha mosso, girato le pedine e premuto il suo bottone, il suo orologio si fermerà e comincerà il conto alla rovescia per il Bianco. Se uno degli orologi dei giocatori finisce sotto lo zero prima di aver fatto l'ultima mossa e premuto il bottone, il tempo del giocatore in questione è scaduto. Anche se le regole usate per determinare il punteggio di una partita con tempo scaduto varia, il giocatore che finisce il tempo a disposizione perde sempre indipendentemente da cosa dice la scacchiera.

In un torneo se toccate una casella dove è possibile giocare una mossa legale, siete costretti a giocare lì. Per questo l'Othello non è come alcuni giochi in cui una mossa non è fatta finché non è completata. Inoltre dovete usare la stessa mano per muovere la pedina sulla scacchiera, girare le pedine, e premere il bottone sull'orologio. Quando sei a corto di tempo potresti avere la tentazione di girare le pedine con entrambe le mani per fare prima, ma il direttore del torneo può infliggere qualsiasi penalità al giocatore che fa così.

Se il vostro avversario non gira tutte le pedine come avrebbe dovuto, potete scegliere di costringerlo a correggere l'errore. Per fare ciò premete il tasto per avviare il tempo al vostro avversario e indicategli le pedine che deve girare. Se è a vostro vantaggio potete decidere di lasciare la scacchiera nella nuova posizione, sempre che l'avversario non se ne avveda prima di aver premuto il suo bottone. Allo stesso modo, se fate una mossa e premete il vostro bottone, anche se vi rendete conto di non averla completata correttamente, non siete autorizzati a correggerla, anche se il vostro avversario non ha ancora giocato la sua prossima mossa.

Pratica intensiva

Una delle ragioni per cui giocare ad Othello nei tornei porta dei benefici, è che ti costringe a concentrarti per parecchie ore di fila. Così come un allenamento intensivo permette ai vostri muscoli di svilupparsi, altrettanto avviene al vostro cervello quando vi concentrate sul gioco. Anche se è certamente possibile fare progressi, applicandosi un po' alla volta, per diventare un giocatore al top richiede, almeno occasionalmente, periodi di pratica intensiva.

Dal mio punto di vista, la chiave per giocare ad Othello ad alti livelli, consiste nel riuscire a leggere una partita in profondità e immaginare la scacchiera dopo parecchie mosse. Infatti ai livelli alti di gioco quasi tutto il "pensare" consiste nel riuscire a visualizzare. Per esempio lo studio su uno dei più forti giocatori giapponesi di Shogi (scacchi giapponesi), hanno dimostrato che in questo tipo di giochi l'attività più stimolata nel cervello è al centro dello stesso, ossia la zona visiva.

La prima volta che sono riuscito veramente a "vedere" a cosa avrebbe somigliato la scacchiera dopo qualche mossa, è stato nei Campionati del Mondo del 1981. Mi ero esercitato parecchio soprattutto nell'ultimo mese, e in quei due giorni avevo giocato ben 19 partite.

Nell'ultima partita stavo considerando una mossa, quando ho visto piuttosto chiaramente una diagonale di pedine girare da bianche a nere. Mi è sembrato reale, come se le pedine avessero cambiato veramente di colore. Non passo molto tempo, dal giorno in cui io riesco a visualizzare in questo modo su base costante. Nell'estate del 1987 ho visitato il Giappone e con grande piacere ho giocato ad Othello tutti i giorni per 3 settimane. Alla fine di quel viaggio, quando guardavo la scacchiera, questa sembrava prendere vita, quasi come se stessi guardando un film.

Fare pratica contando i finali

Un altro buon metodo per migliorare la vostra capacità di visualizzare è quella di esercitarsi nel contare i finali (vedi il Capitolo 13). Per contare esattamente una sequenza di mosse verso la fine della partita, dovete riuscire a visualizzare correttamente tutte le pedine che si sono aggiunte alla scacchiera o che sono state capovolte. Il livello di concentrazione necessario per farlo è così alto che lo scoprirete straordinariamente stancante. Nella mia esperienza ho notato che i giocatori alle prime armi generalmente non riescono a mantenere un alto livello di concentrazione per più di uno o, al massimo, due minuti. Dopo poco i loro occhi cominciano a non inquadrare più la situazione e dal loro sguardo si percepisce che hanno bisogno di riposo. Anche se può sembrare che stanno ancora calcolando, in realtà lo sforzo di fare qualcosa a cui non sono abituati, li rende stanchi e impedisce ai loro occhi di mettere a fuoco.

Per alcuni versi, contare i finali necessita un po' di tutti i mezzi a disposizione. Inizialmente puoi trovare difficile il conteggio di posizioni con più di due caselle vuote. Il mio consiglio è di lavorare prendendo i tuoi tempi, iniziando a esercitavi solo con le ultime due o tre mosse. Appena la vostra capacità di visualizzare migliora, riuscirete a contare posizioni con molte più caselle vuote. A questo punto comincerà veramente a pagare se applicate molto del vostro tempo nel conteggio dei finali. L'Appendice descrive software dedicati a fare pratica nei finali.

Annotare e rivedere le proprie partite

Uno dei sistemi migliori per progredire è quello di rivedere le vostre partite. Con WZebra puoi analizzarle e capire dove hai commesso degli errori, e quanto questi errori hanno inciso in termini di risultato. Ovviamente per fare ciò devi poter ricordare la sequenza giocate, ed è quindi buona cosa prendere l'abitudine di trascrivere le vostre partite, soprattutto se siete agli inizi. Vi basta disegnare uno schema vuoto con 8x8 caselle, inserire le quattro caselle iniziali, e scrivere il numero di mossa appena giocata. Io generalmente conservo le trascrizioni su un piccolo taccuino sul quale ci sono già le scacchiere prestampate. Tuttavia non sarà difficile per voi preparare questi fogli, magari con Excel o con altri programmi.

Un problema con le trascrizioni, soprattutto nei giochi cronometrati, è quello di avere l'impressione che queste vi facciano perdere secondi preziosi. Con la pratica riuscirete a fare una trascrizione a partita finita, senza dover utilizzare una scacchiera. Negli *All Japon Championship* del 1987, Takeshi Murakami giocò 9 partite, di cui 2 al tie-break da 5 minuti ognuna. Il giorno seguente, seduto su un treno, senza una scacchiera, Murakami fu capace di trascrivere tutte e 9 le partite!

Anche se non esiste molta gente in grado di farlo, realmente poi non è così difficile ricostruire una partita nella giusta sequenza una volta che avete finito di giocarla. All'inizio potete provare a trascrivere solo le prime 10 mosse, poi facendo pratica avanzerete ulteriormente, fino ad arrivare alla ricostruzione dell'intera partita.

Rivedere le partite degli esperti

Oltre alle trascrizioni pubblicate sulla rivista *Othello Quarterly*, un gran numero di partite è disponibile sul sito internet della Federazione Francese di Othello (FFO, vedi l'Appendice). Queste partite le puoi esaminare tramite WZebra. Quando rivedo le trascrizioni provo a mettere i panni di uno dei due giocatori, e, generalmente, quello che reputo più forte. È possibile anche pensare prima di ogni mossa, ragionando per entrambi i giocatori, ma questo può portare confusione soprattutto se uno dei due non è molto forte. Quando è il turno del "mio" giocatore, prima di vedere cosa ha fatto, provo a vedere dove avrei mosso io, e solo allora guardo come è proceduto realmente il gioco. Qualche volta la mossa che è stata giocata risulta essere migliore di quella che ho pensato, quindi, quando questo accade, provo a capirne il motivo.

Anche se ci sono molti giocatori degni di essere studiati, le mie trascrizioni preferite sono quelle del 6 volte Campione del Mondo Hideshi Tamenori. Ci sono più di 200 partite di Tamenori nella base dati della FFO e suggerisco altamente di guardarle tutte. Allo stesso modo raccomando le partite del 2 volte Campione del Mondo Masaki Takizawa, specialmente le sue partite da Nero. In particolare c'è molto da imparare dal suo gioco difensivo.

Giocare su internet

Se non ci sono giocatori forti vicino a dove vivete, è possibile trovare avversari da tutto il mondo su internet. Se vuoi affrontare giocatori esperti, i migliori siti sono probabilmente Vinco Online Games (www.vogclub.com) e Kurnik (www.kurnik.org). Lì potete trovare alcuni dei migliori giocatori al mondo, e a differenza che in altri siti, sembrano disponibili a condividere i principi di strategia con i nuovi arrivati. Inoltre in questi siti sono conservate le trascrizioni di tutte le partite di ogni giocatore, e più l'archivio si allarga e maggiori sono le partite da studiare. Un altro buon sito per giocare ad Othello è Yahoo Japan (www.yahoo.co.jp). Anche se è un po' difficile riuscire a creare un ID (a meno che tu non sappia leggere il giapponese), i bottoni e le caselle sono sempre allo stesso posto come nelle altre registrazioni Yahoo. Puoi aiutarti facendo riferimento alle stesse posizioni sullo schermo collegandoti contemporaneamente con Yahoo Japan e una registrazione Yahoo qualsiasi nella lingua italiana.

Quando avete registrato l'ID, usate 000-0000 come codice postale, indicando che non siete giapponese. Se non riuscite a registrarvi, potete usare l'ID *foreign_guest*. La password è *guest*. È buon uso scrivere con la tastiera "yoroshiku" prima dell'inizio della partita, che significa qualcosa come "molto onorato (di giocare)".

Ci sono diversi siti in cui l'Othello è giocato sotto il nome di Reversi (e Kurnik è uno di questi), e dove è possibile chattare. Vi consiglio di frequentare quelli più genuini e vi prego di comportarvi nella maniera più sportiva possibile.

Uno dei crucci che trovo nel gioco in linea è però la presenza di molti buoni giocatori che fanno partite con tempi di riflessione brevissimi, a volte di solo 1 minuto per l'intera partita! Un motivo per cui questo accade, è che ci sono molte persone che imbrogliano, avvalendosi di WZebra, o di altri programmi per giocare, mentre è molto più difficile farlo in partite da 1 minuto. Anche se può essere divertente, giocare ad 1 minuto non è un buon modo per migliorare nell'Othello. Giocare costantemente con tempi di riflessione così brevi alla lunga può creare una sorta di cattiva abitudine, perché spinge a muovere prima di riflettere. Se siete tentati di imbrogliare con WZebra vi sollecito fortemente di non farlo. Quasi tutti quelli che giocano su internet hanno la loro copia di WZebra, e se sono lì è perché non desiderano giocarci contro. A volte ho visto gente giocare contro, usando entrambi WZebra!

Leggere riviste di Othello

Attualmente la sola rivista di Othello, scritta in Inglese è l'*Othello Quarterly*, pubblicata in america dagli *United States Othello Association* (in Italia abbiamo *Nero su Bianco*, reperibile sul sito della Federazione Nazionale Gioco Othello; vedi l'Appendice). Le pubblicazioni precedenti di OQ sono reperibili e sono meritevoli di essere lette (*Othello Quarterly*, 7 Peter Cooper Rd. #10G, New York, NY 10010). In particolare molte delle riviste precedenti di OQ sono caratterizzati da splendidi articoli appropriati per i principianti. L'USOA inoltre vende "Othello: brief and basic" (Othello: in breve e basilare), scritto dall'ex Campione del Mondo Ted Landau. Alcune newsletter sono prodotte dalla *British Othello Federation* e sono disponibili on-line gratuitamente (www.ugateways.com/bofmain.html). Offrono ricchi spunti di strategia e interessanti analisi delle partite. Se siete in grado di leggere il francese, la FFO produce un'eccellente rivista (FFO, BP 383, 75626 Paris Cedex 13).

Giocare i Campionati del Mondo!

Il Campionato del Mondo di Othello (WOC dalla traduzione in Inglese) si tiene ogni anno dal 1978, generalmente verso la fine di Ottobre o i primi di Novembre. Secondo la disposizione corrente ogni nazione può presentare fino a tre giocatori, più una donna. I tre giorni destinati alla competizione, si snodano in 13 turni preliminari, con i migliori 4 giocatori che avanzano alle semifinali e alle finali al meglio di 3 partite. Il risultato dei round preliminari in genere determina la squadra vincitrice, ossia il paese con il maggior numero di punti acquisiti. Le prime due ragazze si affrontano direttamente in una finale (sempre al meglio di 3) che determina la "Campionessa del Mondo".

Ogni paese ha le proprie regole per la scelta dei giocatori da inviare al WOC. Alcuni paesi semplicemente inviano i migliori tre giocatori nei rispettivi Campionati Nazionali, mentre altri hanno diversi tornei per qualificarsi, dove il vincitore di ognuno di questi prende il diritto di rappresentare il loro paese. Attualmente in Italia si qualifica il *Campione Italiano*, il primo classificato al *Gran Maestro* e il primo classificato nel *Gran Prix Italiano* (torneo a tappe). Se hai voglia di partecipare ai Campionati del Mondo, il primo passo da fare è quello di contattare l'associazione nazionale di Othello del vostro paese (vedi l'Appendice). Se tu vivi in una nazione che non ha un'associazione, o che non ha mai partecipato ai mondiali, allora potreste giocare. In questo caso un buon primo passo consiste nel mettersi in contatto con il direttore del torneo, che può guidarvi su come procedere per essere invitati. Per maggiori dettagli vedi il sito www.worldothellochampionchips.com.

Capitolo 15

Puzzle

Puzzle su prendi un angolo

Il Diagramma 15-1 mostra un esempio di un Puzzle sulla presa degli angoli. L'espressione "Bianco in 2" indica che è il turno del Bianco e vi viene chiesto di trovare un modo per occupare uno dei 4 angoli della scacchiera alla sua seconda mossa. Per risolvere il Puzzle correttamente, dovete prevedere qualsiasi difesa possibile del Nero in modo da evitare che il Bianco prenda un angolo alla sua prossima mossa. L'espressione "o vince" (vedi il Puzzle 9), significa che il giocatore deve prendere l'angolo o vincere la partita nel numero di mosse descritte. In alcuni casi viene specificato l'angolo da vincere, come nel Puzzle 20 in cui l'angolo in a8 deve essere preso in 3 mosse.

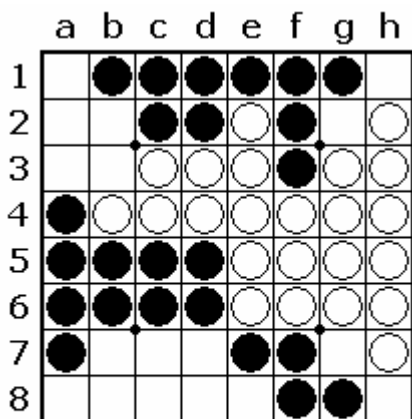
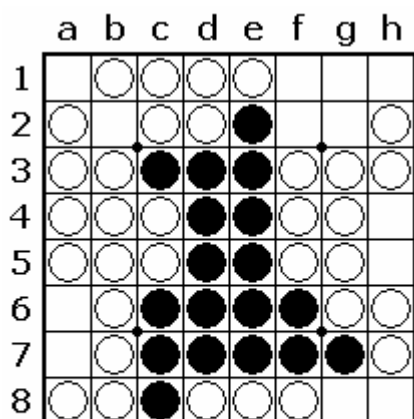


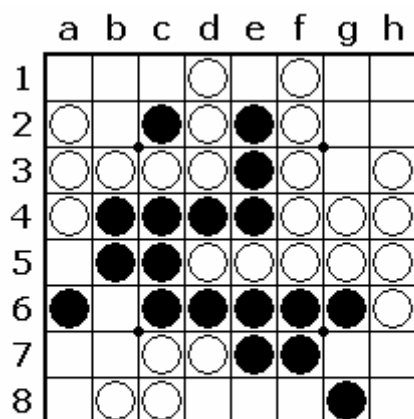
Diagramma 15-1
Bianco in 2

Nel Diagramma 15-1 il Bianco inizia per primo e dovrebbe giocare in b2. Ciò concede al Nero soltanto 3 opzioni: a2, a3 e b3. Qualsiasi mossa scelga il Nero capovolgerà la pedina in b2 e permetterà al Bianco di occupare l'angolo (in a1) alla sua seconda mossa.

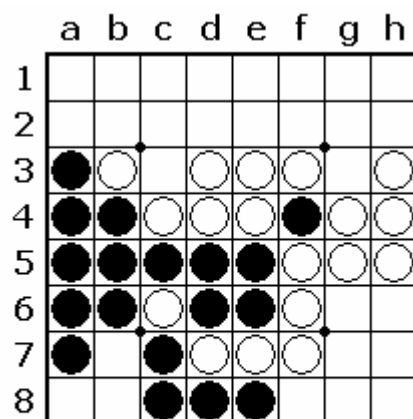
I Puzzle su "prendi un angolo" sono comuni già dal 1980, ma sono in gran parte spariti soprattutto in questi ultimi anni, cosa che, dal mio punto di vista, è un gran peccato. Un problema che potreste incontrare sta nel fatto che, poiché l'obiettivo è quello di conquistare un angolo e non di vincere la partita, la soluzione non sempre corrisponde a giocare la mossa migliore. In effetti, in alcuni casi, la mossa richiesta è perdente per l'esito della partita, ma nonostante questo difetto estetico, sono convinto che lavorare su questi puzzle vi aiuterà molto a migliorare la capacità di leggere le partite in profondità. Inoltre, risolvere questi Puzzle vi permetterà di unire l'utile al divertimento! I Puzzle che seguono sono apparsi nell'*Othello Quarterly* negli anni che vanno dal 1979 al 1986. Troverai le soluzioni a partire da pagina 152.



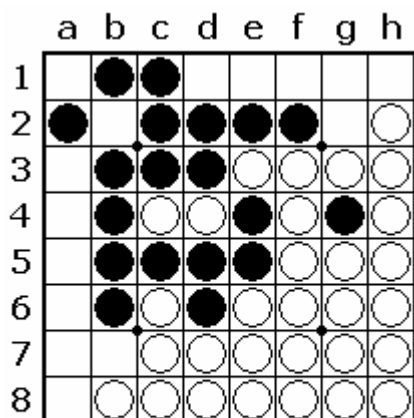
Puzzle 1
Nero in 2



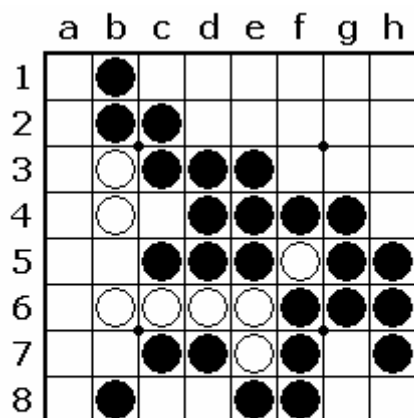
Puzzle 2
Bianco in 2



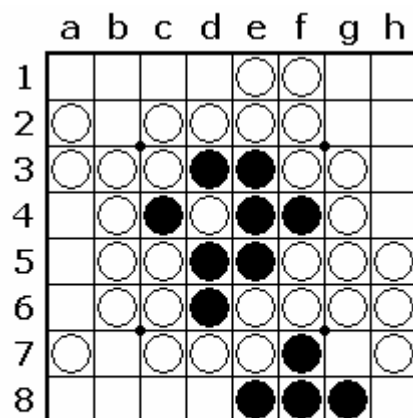
Puzzle 3
Nero in 2



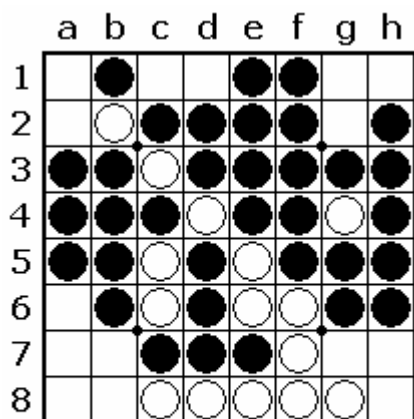
Puzzle 4
Bianco in 2



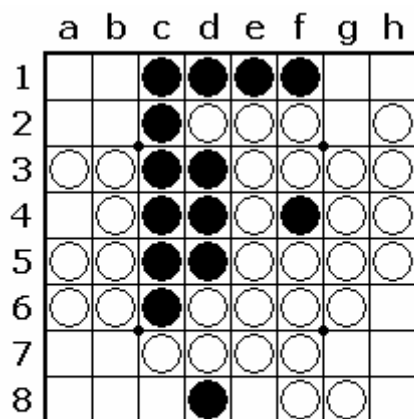
Puzzle 5
Bianco in 2



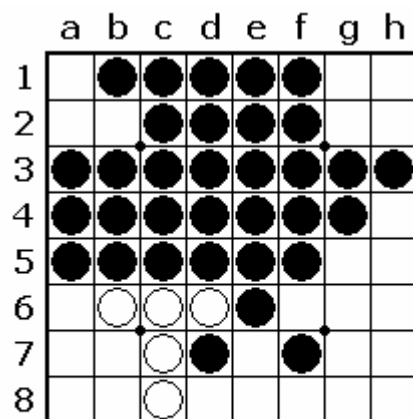
Puzzle 6
Nero in 2



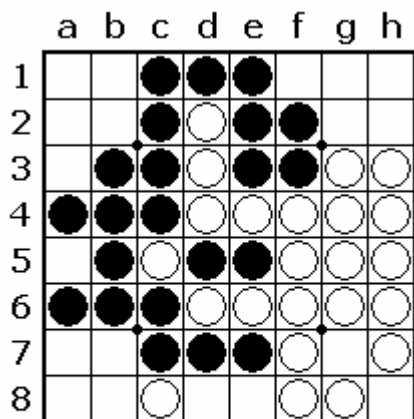
Puzzle 7
Bianco in 2



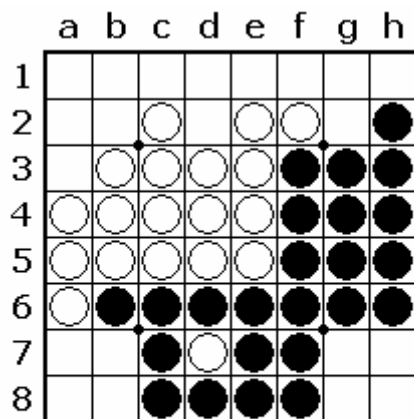
Puzzle 8
Nero in 2



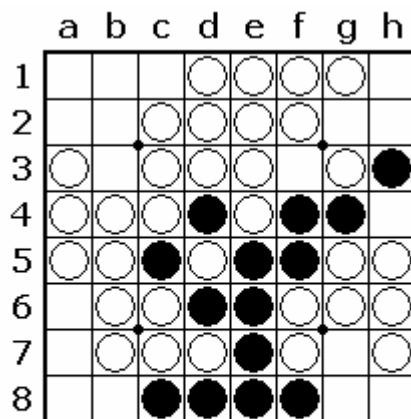
Puzzle 9
Nero in 2 o vince



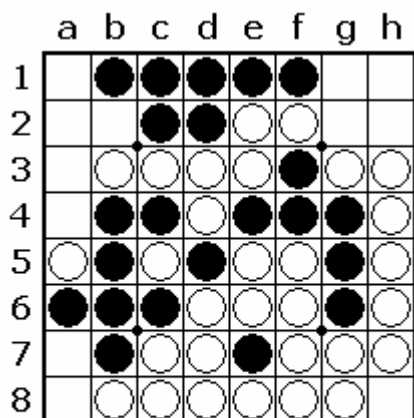
Puzzle 10
Bianco in 2



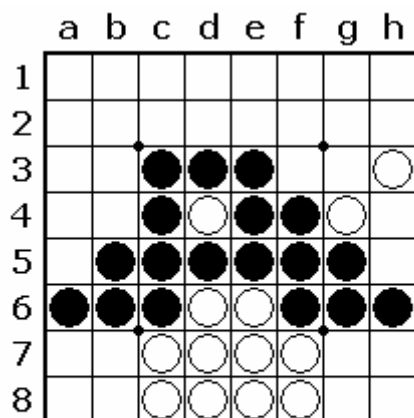
Puzzle 11
Nero in 2



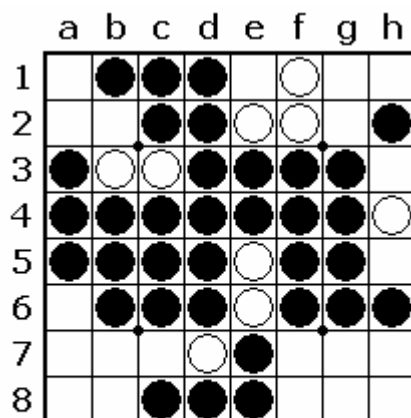
Puzzle 12
Nero in 2



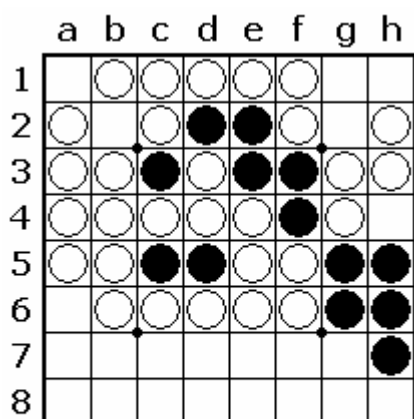
Puzzle 13
Nero in 2



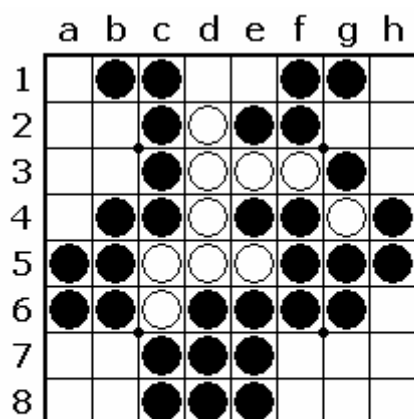
Puzzle 14
Bianco in 3



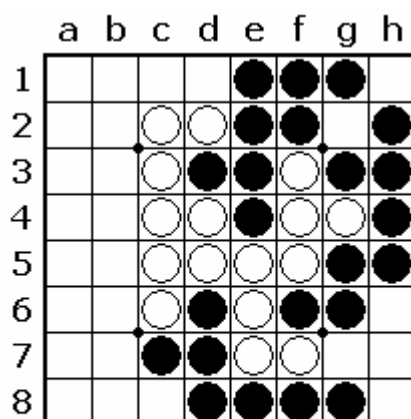
Puzzle 15
Bianco in 3



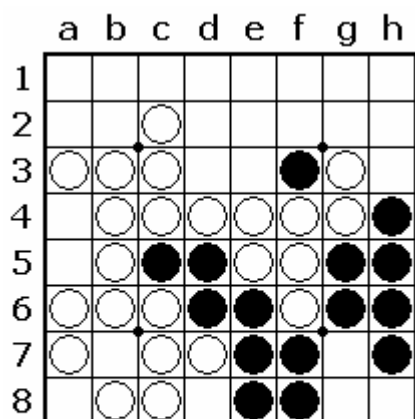
Puzzle 16
Nero in 3



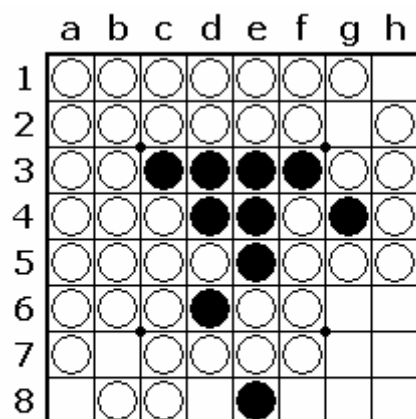
Puzzle 17
Bianco in 3



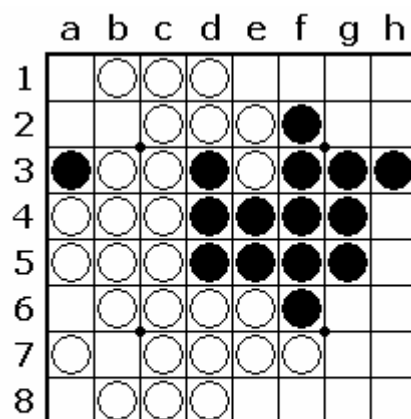
Puzzle 18
Bianco in 3



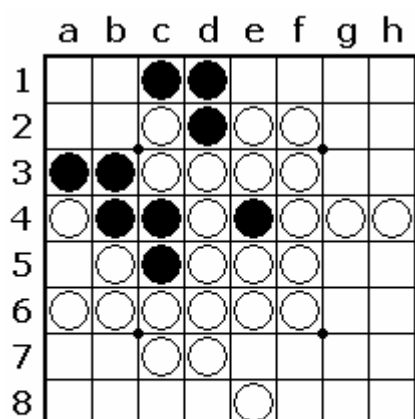
Puzzle 19
Nero in 3



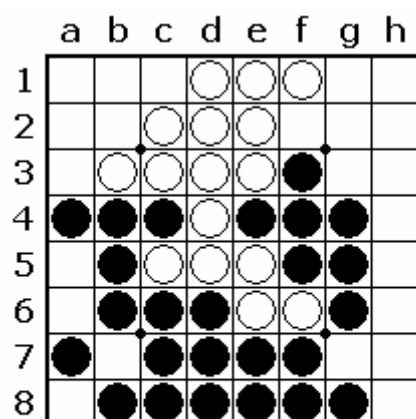
Puzzle 20
Nero a8 in 3



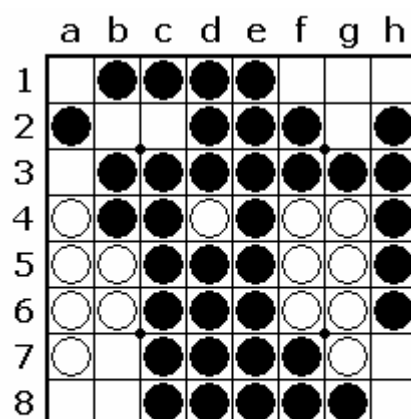
Puzzle 21
Nero in 3



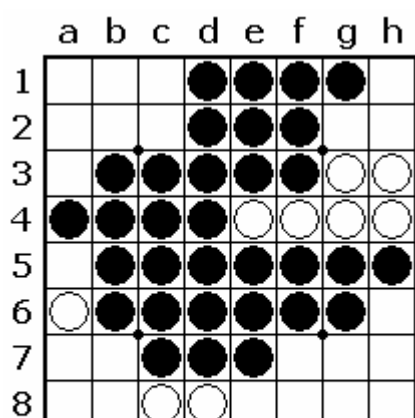
Puzzle 22
Nero in 3



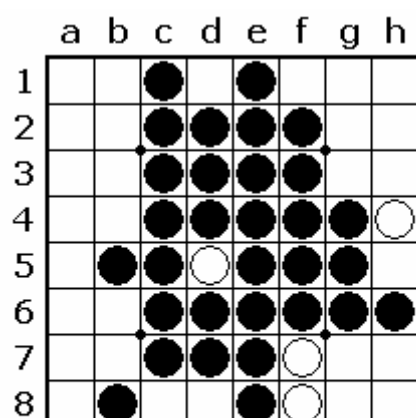
Puzzle 23
Bianco in 3



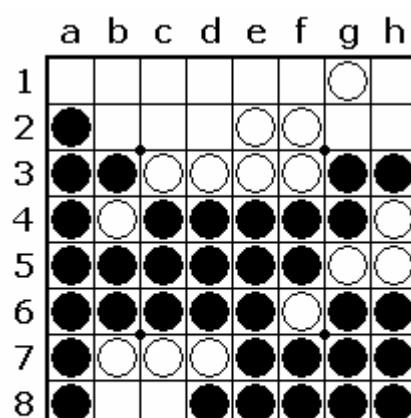
Puzzle 24
Bianco in 3



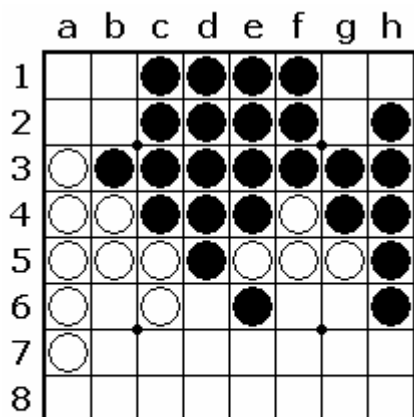
Puzzle 25
Bianco in 3



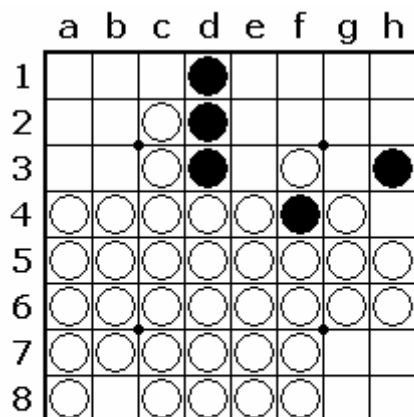
Puzzle 26
Bianco in 3



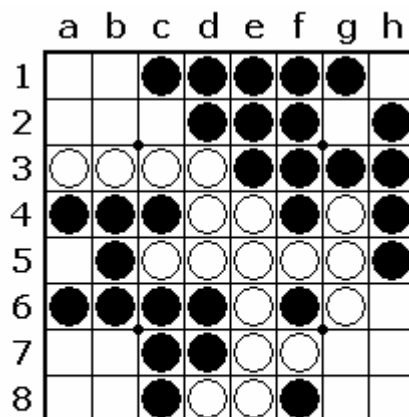
Puzzle 27
Nero in 3



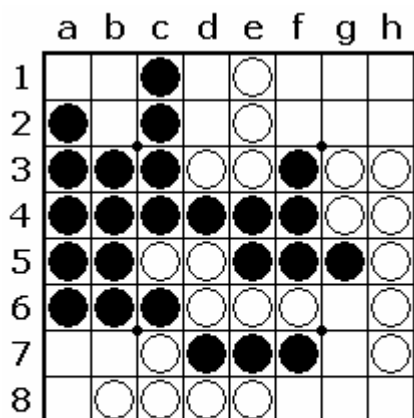
Puzzle 28
Nero in 3



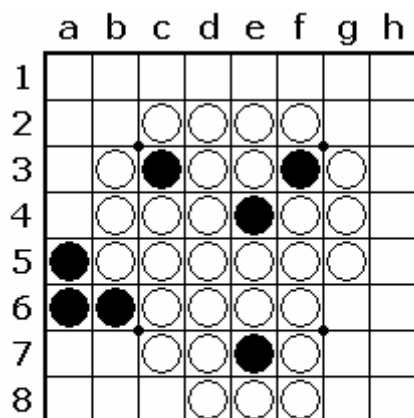
Puzzle 29
Bianco in 3



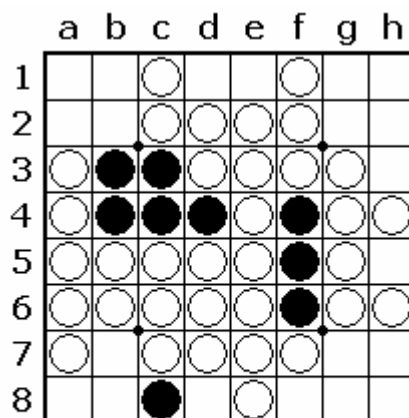
Puzzle 30
Bianco in 3



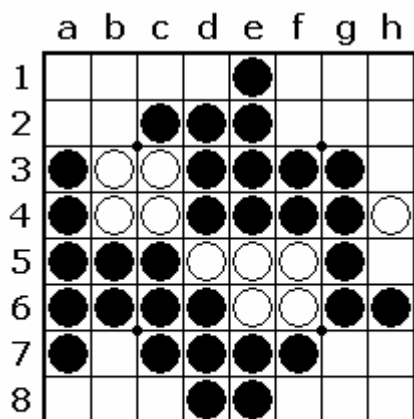
Puzzle 31
Nero in 3



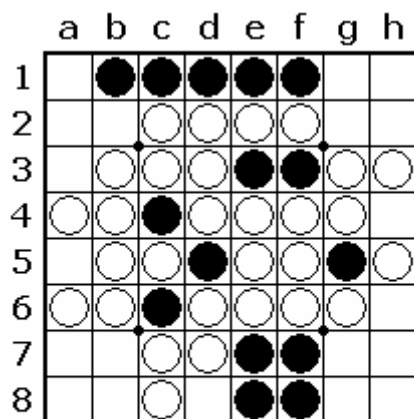
Puzzle 32
Nero in 3



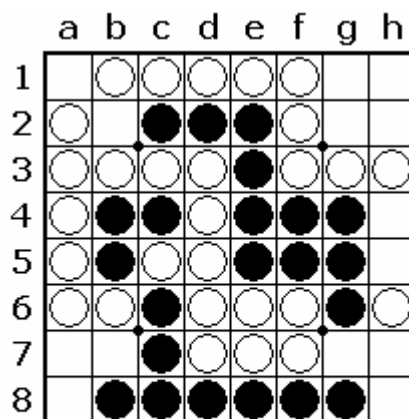
Puzzle 33
Nero in 3



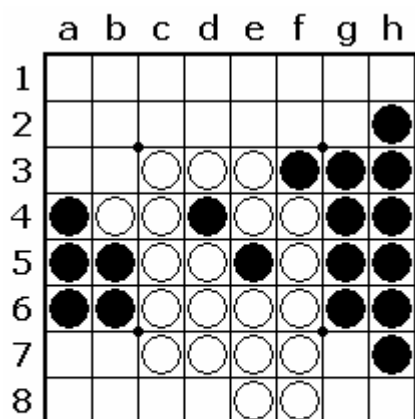
Puzzle 34
Bianco in 3



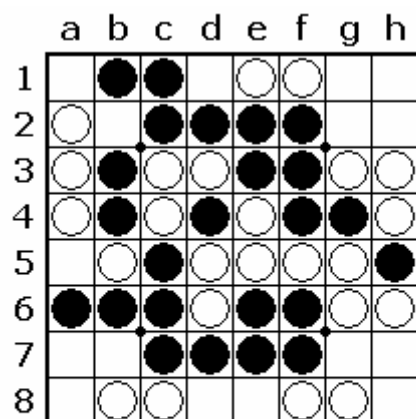
Puzzle 35
Nero in 3



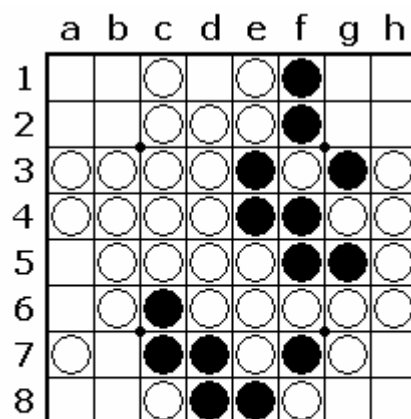
Puzzle 36
Bianco in 3



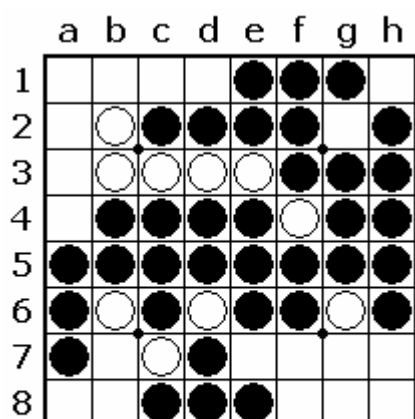
Puzzle 37
Nero in 3



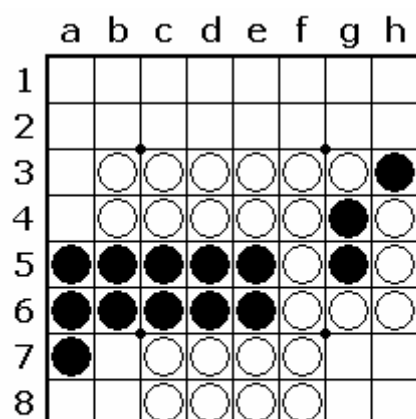
Puzzle 38
Bianco in 3



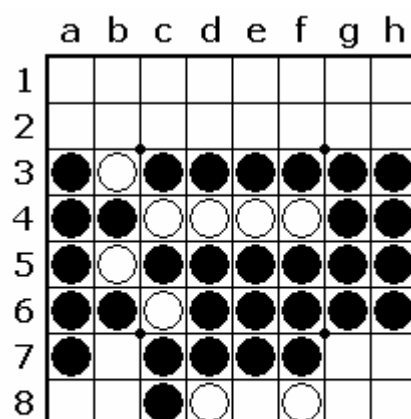
Puzzle 39
Nero in 3



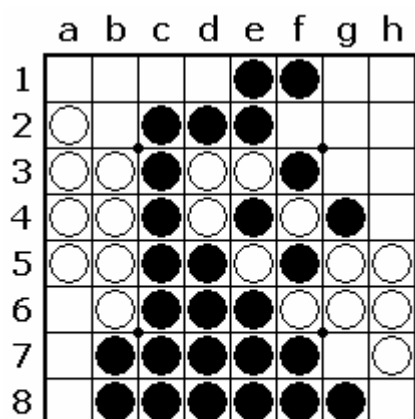
Puzzle 40
Bianco in 3



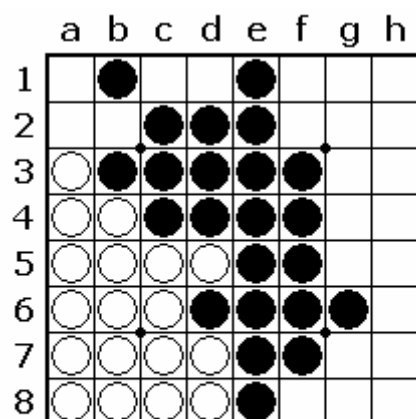
Puzzle 41
Bianco in 3



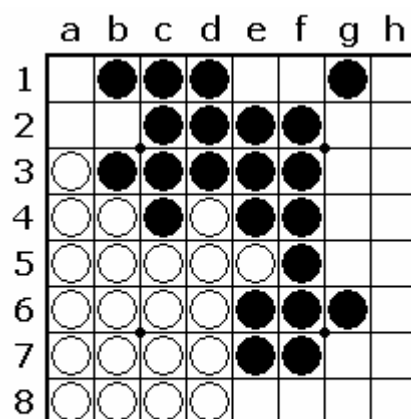
Puzzle 42
Bianco in 3



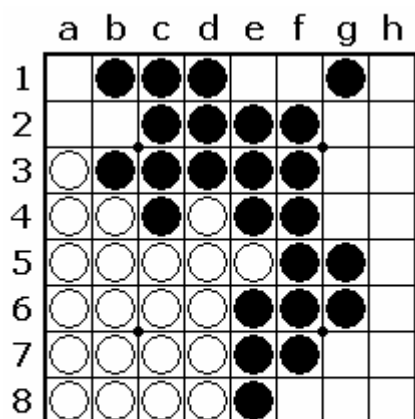
Puzzle 43
Nero in 3



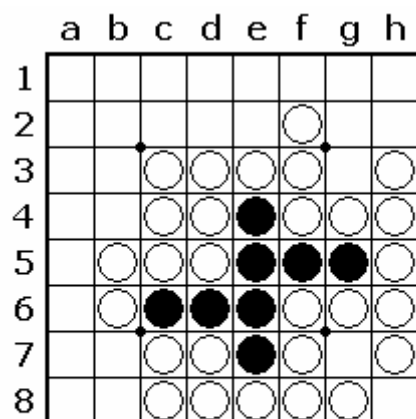
Puzzle 44
Bianco in 3



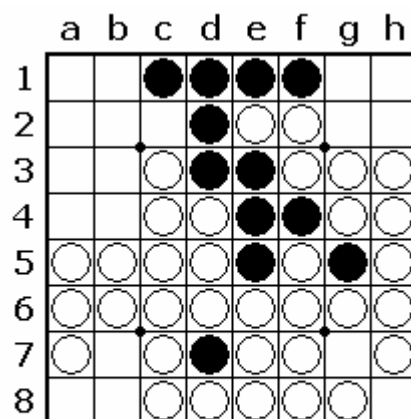
Puzzle 45
Bianco in 3



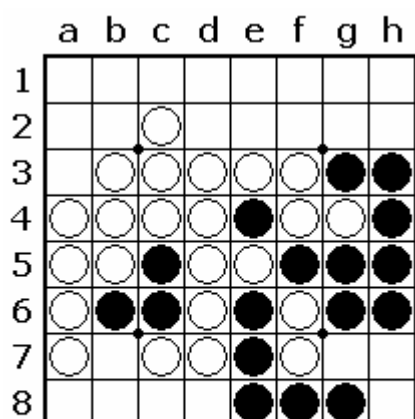
Puzzle 46
Bianco in 3



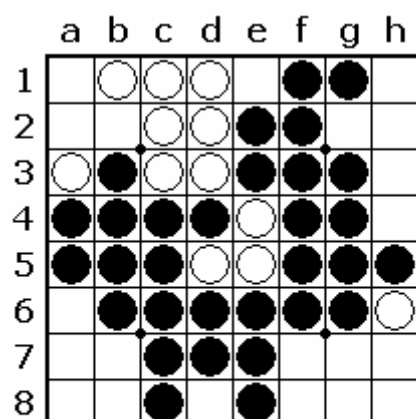
Puzzle 47
Nero in 3



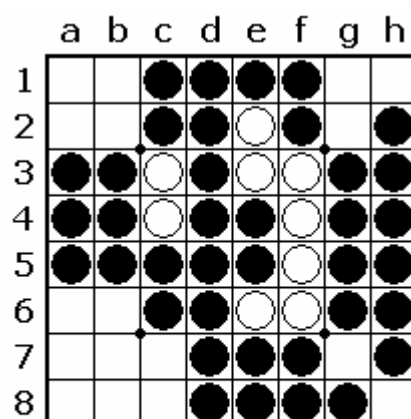
Puzzle 48
Nero in 3



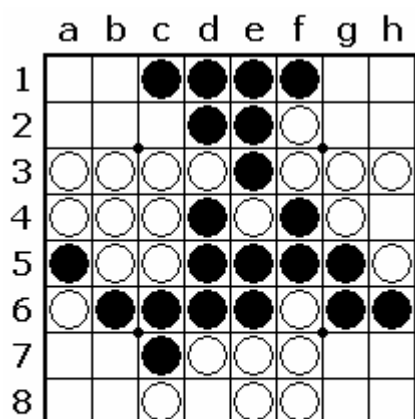
Puzzle 49
Nero in 3



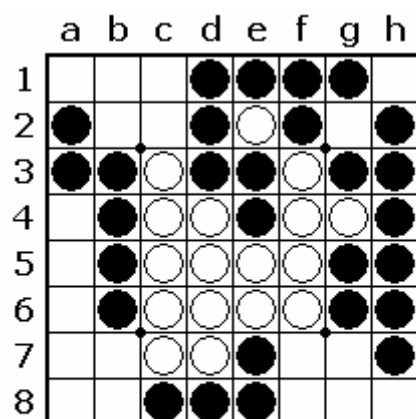
Puzzle 50
Bianco in 3



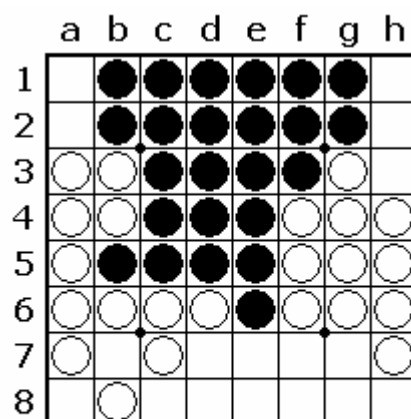
Puzzle 51
Bianco in 3



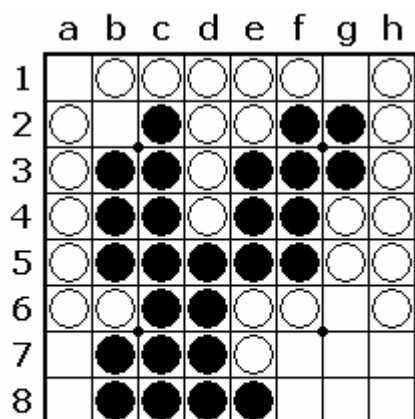
Puzzle 52
Nero in 3



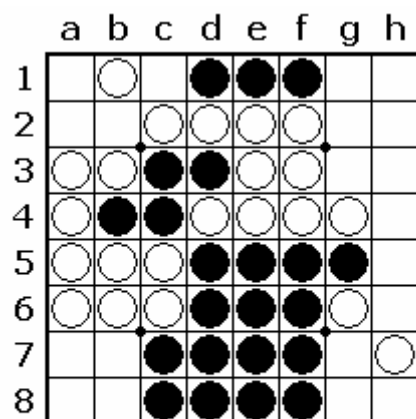
Puzzle 53
Bianco in 3



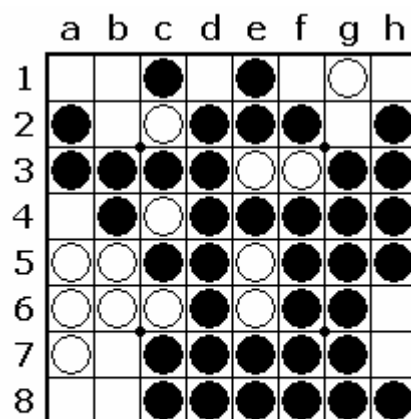
Puzzle 54
Nero in 3



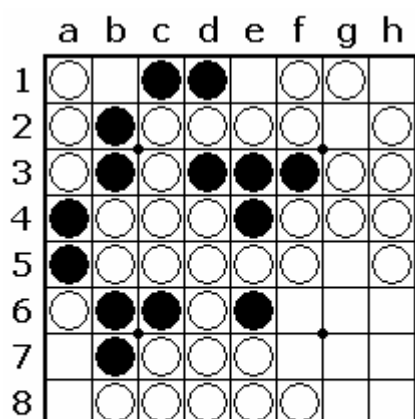
Puzzle 55
Nero in 3



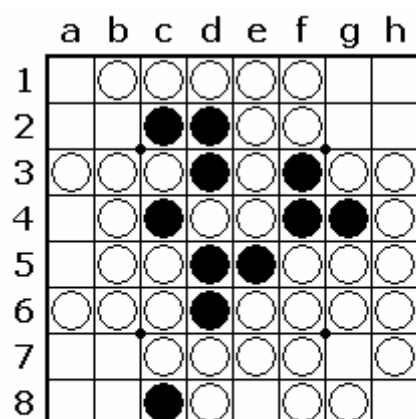
Puzzle 56
Nero in 3



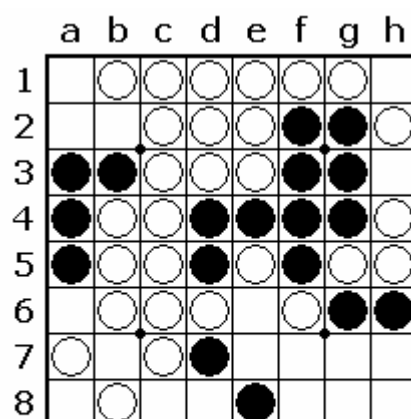
Puzzle 57
Bianco in 3



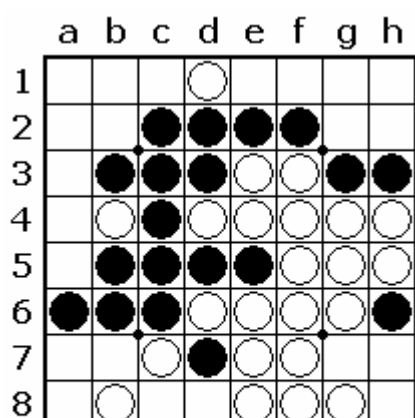
Puzzle 58
Nero in 3



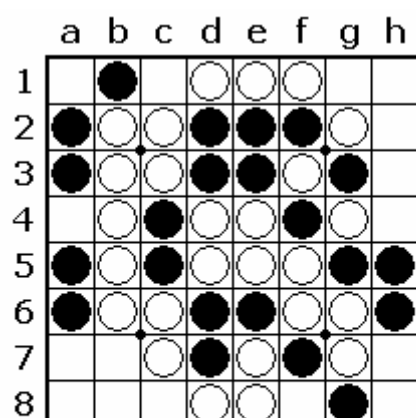
Puzzle 59
Nero in 3



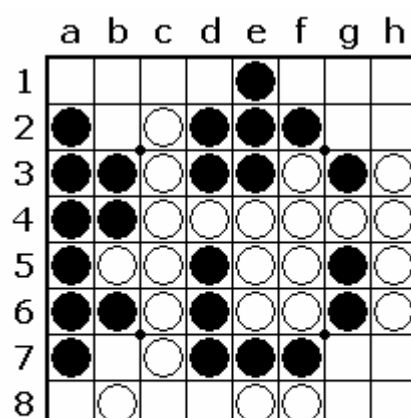
Puzzle 60
Nero in 3



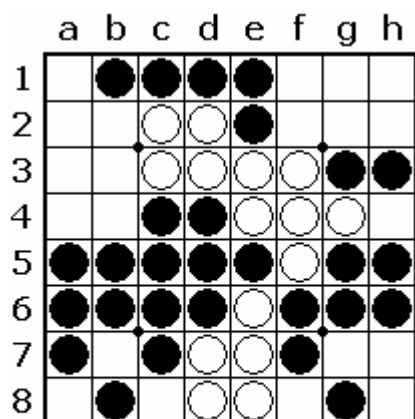
Puzzle 61
Bianco in 3



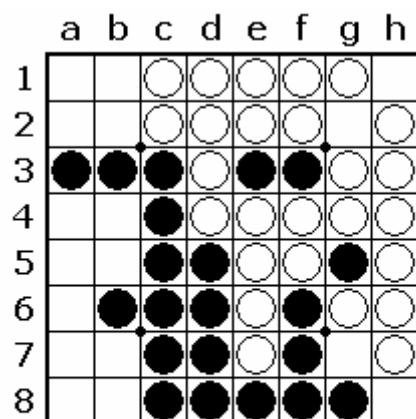
Puzzle 62
Bianco in 3



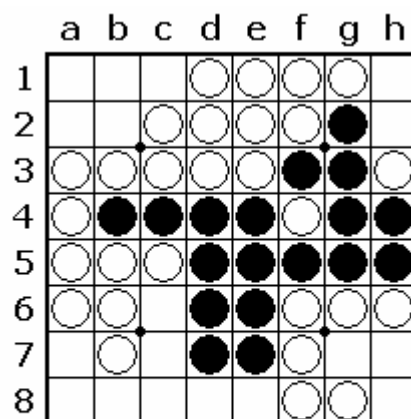
Puzzle 63
Bianco in 3



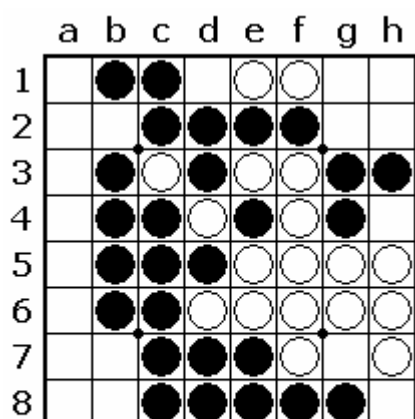
Puzzle 64
Bianco in 3



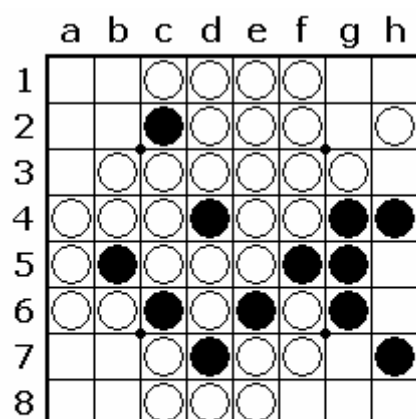
Puzzle 65
Bianco in 3



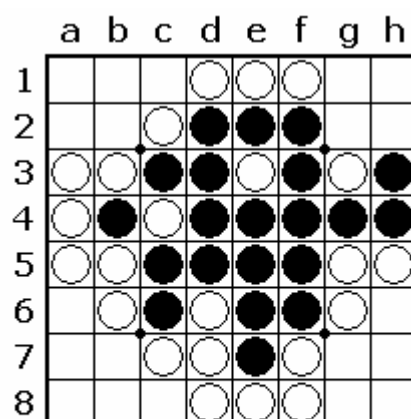
Puzzle 66
Nero in 3



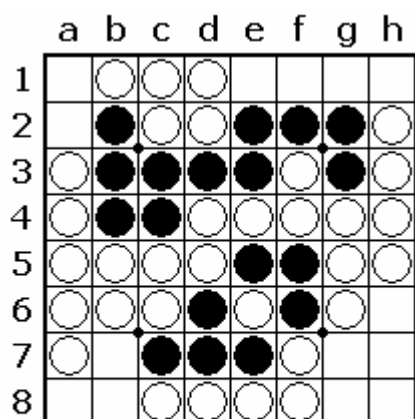
Puzzle 67
Bianco in 3



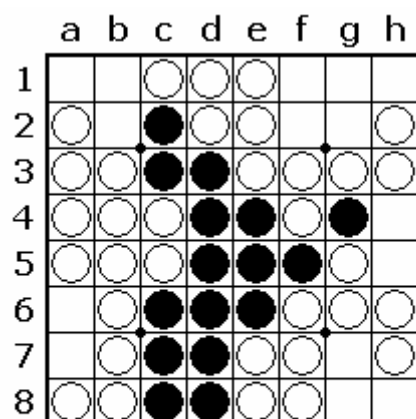
Puzzle 68
Bianco in 3



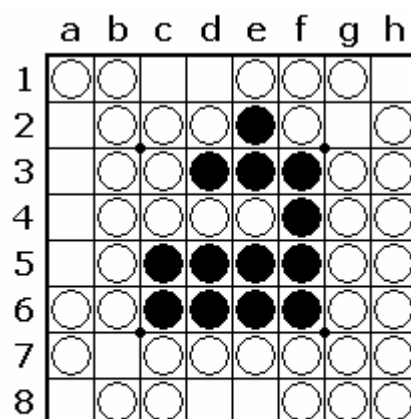
Puzzle 69
Nero in 3



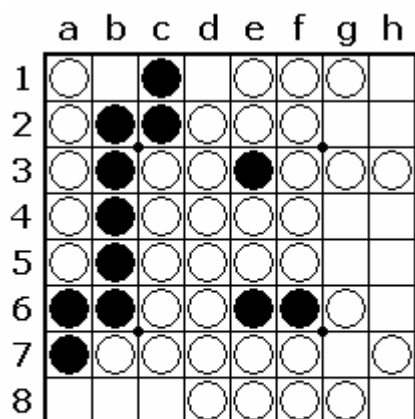
Puzzle 70
Nero in 3



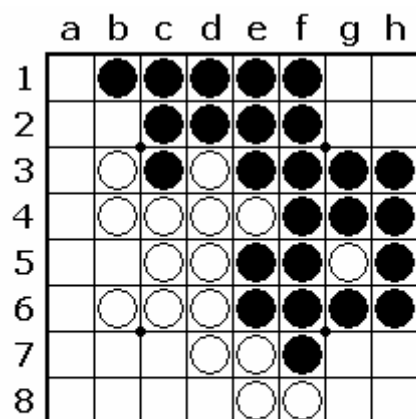
Puzzle 71
Nero in 3



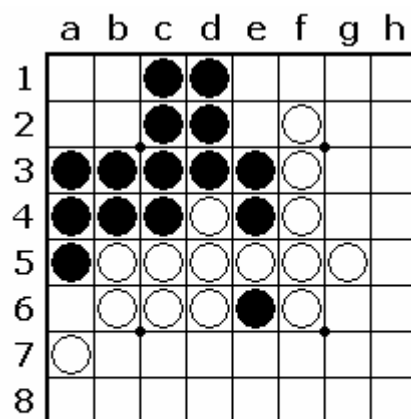
Puzzle 72
Nero in 3



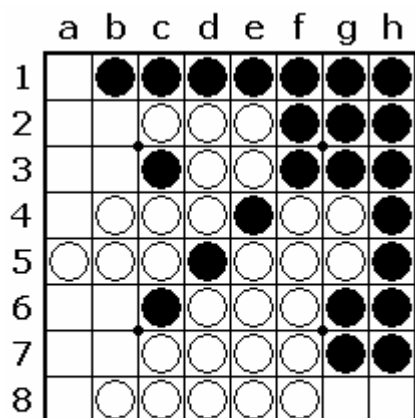
Puzzle 73
Nero in 3



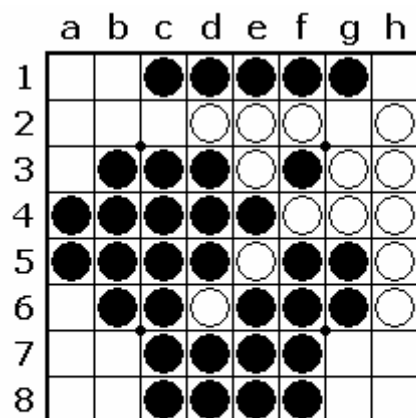
Puzzle 74
Nero in 3



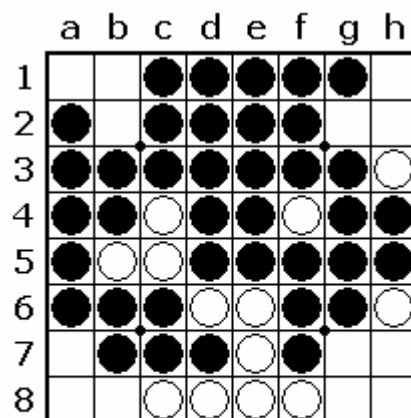
Puzzle 75
Nero in 3



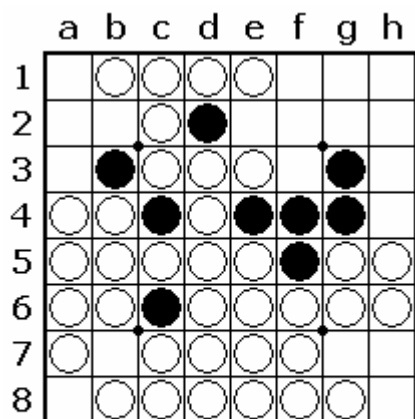
Puzzle 76
Nero in 3



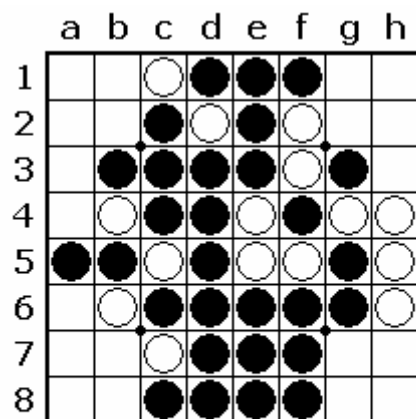
Puzzle 77
Bianco in 3



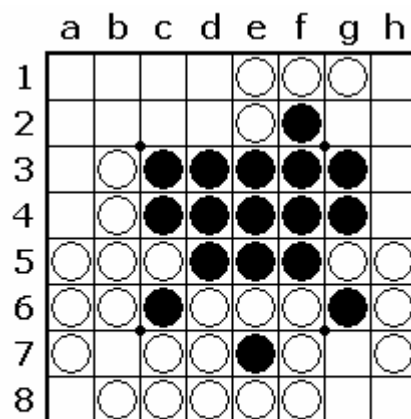
Puzzle 78
Bianco in 3



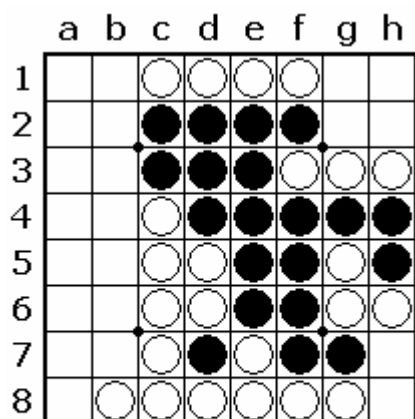
Puzzle 79
Bianco in 3



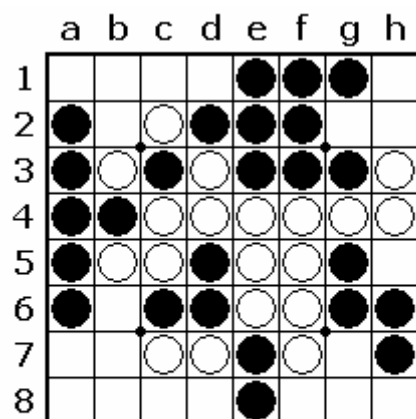
Puzzle 80
Nero in 3



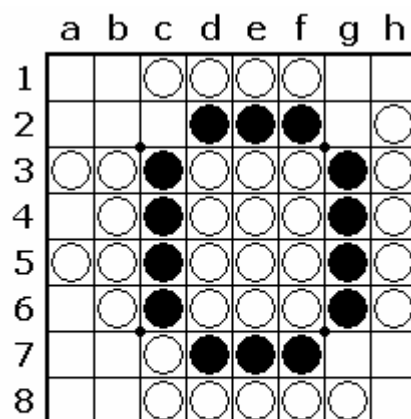
Puzzle 81
Nero in 3



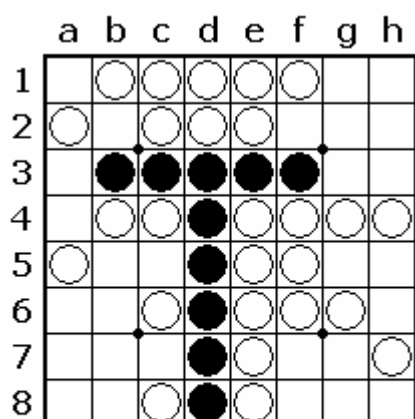
Puzzle 82
Bianco in 3



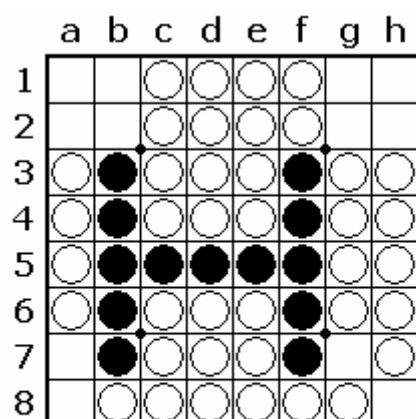
Puzzle 83
Bianco in 3



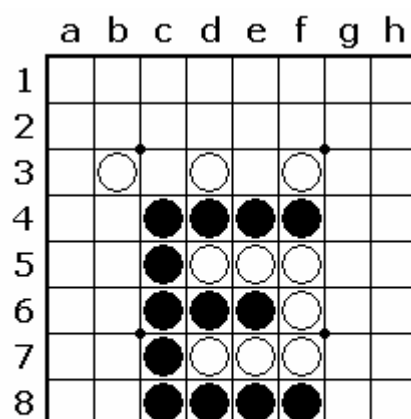
Puzzle 84
Nero in 3



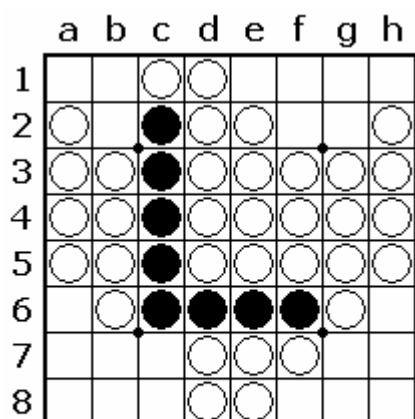
Puzzle 85
Nero in 3



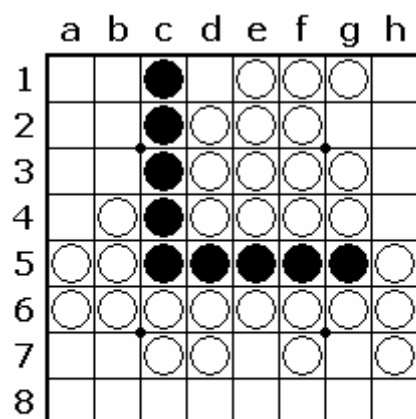
Puzzle 86
Nero in 3



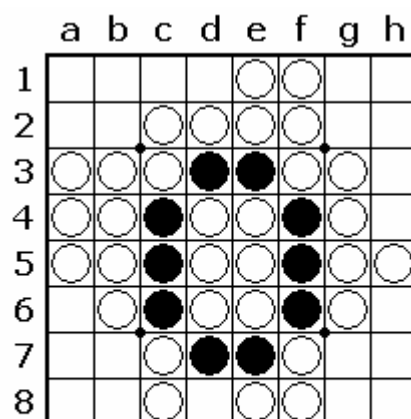
Puzzle 87
Nero in 3



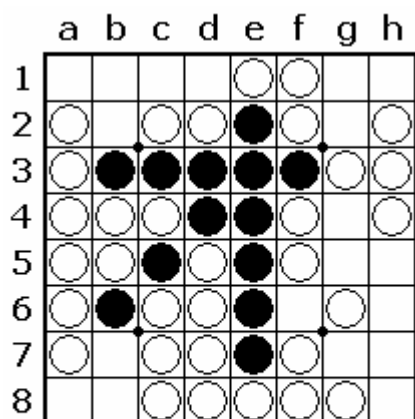
Puzzle 88
Nero in 3



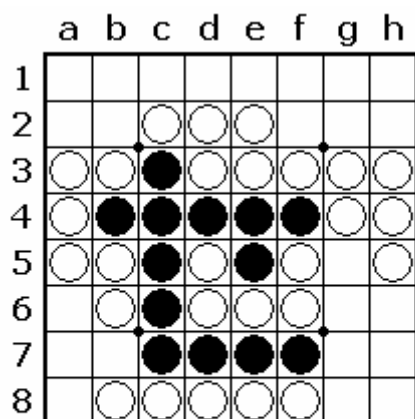
Puzzle 89
Nero in 3



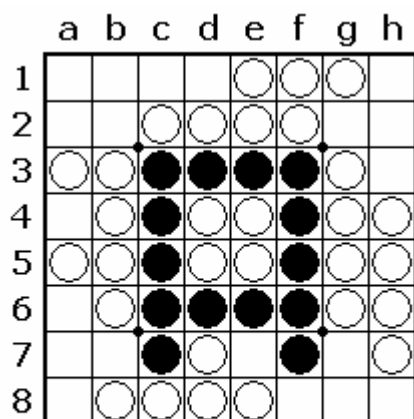
Puzzle 90
Nero in 3



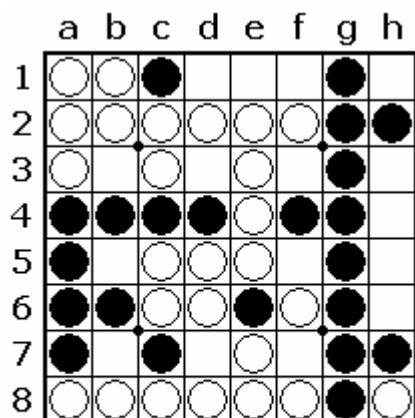
Puzzle 91
Nero in 3



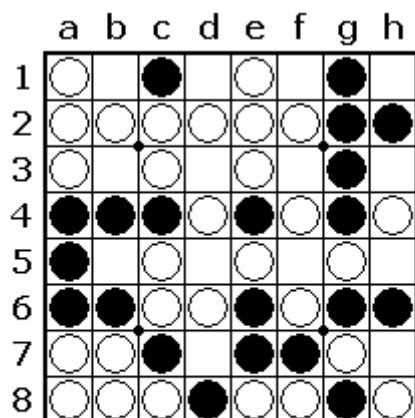
Puzzle 92
Nero in 3



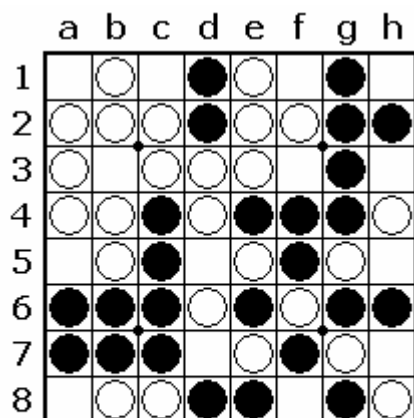
Puzzle 93
Nero in 3



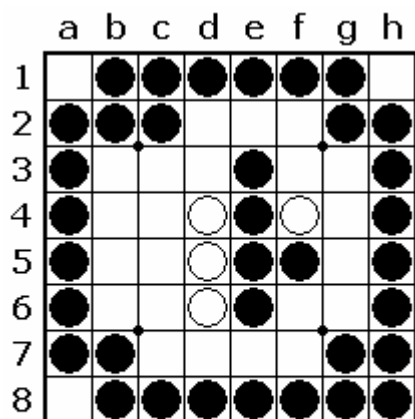
Puzzle 94
Bianco in 3



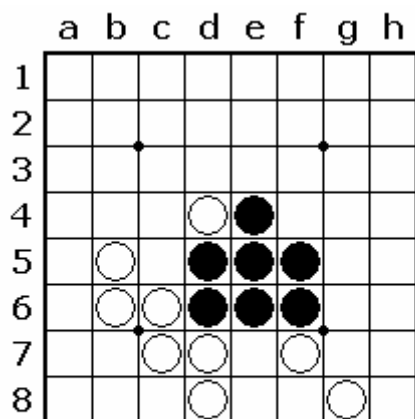
Puzzle 95
Bianco in 3



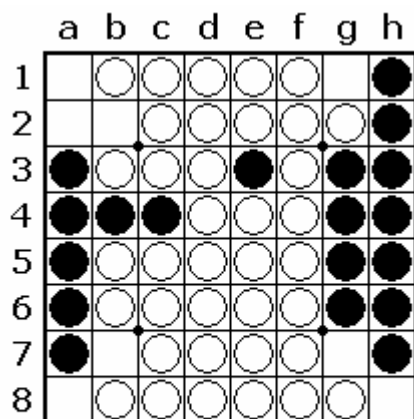
Puzzle 96
Bianco in 3



Puzzle 97
Bianco in 3



Puzzle 98
Nero in 4



Puzzle 99
Nero h8 in 4

Capitolo 16

Analisi di una partita

La finale dei Campionati del Mondo di Othello del 2003 è stata disputata fra due dei più forti giocatori del mondo; lo statunitense Ben Seeley e il giapponese Makoto Suekuni, finiti primo e secondo nel girone preliminare del torneo e con il rating più alto nel loro rispettivo paese (perlomeno in quel periodo). La finale si disputava (come sempre d'altronde), al meglio delle tre partite, e nel primo incontro, Seeley, giocando da Bianco, si era imposto per 42-22 (vedi la trascrizione). A questo punto Suekuni aveva bisogno di vincere la seconda per pareggiare i conti, altrimenti Seeley sarebbe diventato Campione del Mondo. Come da regolamento, nei Campionati del Mondo, alla seconda partita si invertono i colori, pertanto Seeley giocava da Nero e Suekuni da Bianco.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	57	50	32	46	23	20	33	48
2	56	49	31	19	17	22	52	53
3	51	44	18	15	6	16	26	35
4	40	30	21	○	●	13	28	43
5	27	12	5	●	○	3	24	42
6	41	11	8	4	1	2	25	29
7	55	47	10	14	9	7	59	58
8	54	45	37	38	34	36	39	60

Prima partita della finale
Suekuni 22 - Seeley 42

Profilo dei giocatori

Ben Seeley, statunitense, ha raggiunto i picchi della classifica nonostante la sua breve carriera come giocatore di Othello. Il suo primo torneo è stato nel 2000 e nel 2001 era già campione nazionale. Finì secondo nei Campionati del Mondo del 2002. Seeley fa parte di una "nuova generazione" di forti giocatori che nasce, principalmente, facendo esperienza su internet.

Makoto Suekuni, giapponese, è il "Tiger Woods" dell'Othello, essendo ad alti livelli già da quando era molto giovane. Ha vinto il suo primo *open* (torneo aperto a tutti) a 10 anni, ed ha vinto ogni competizione più importante almeno una volta, inclusi gli *All Japan Championship*, *Student Meijin*, *Meijin*, *Open di Parigi*, *Open di Tokyo*, e le *Olimpiadi dello sport della mente*. Egli fu anche Campione del Mondo nel 1997.

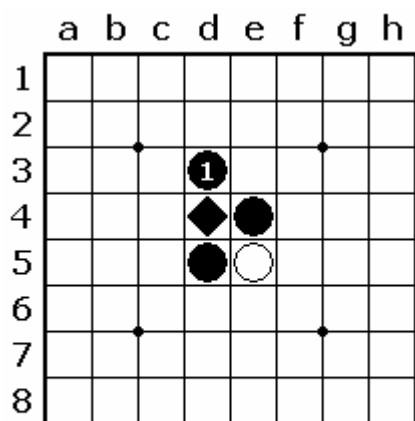


Diagramma 16-1

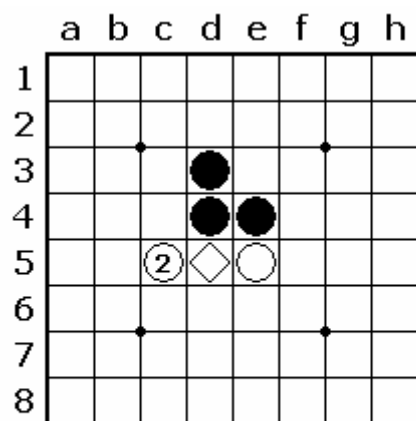


Diagramma 16-2

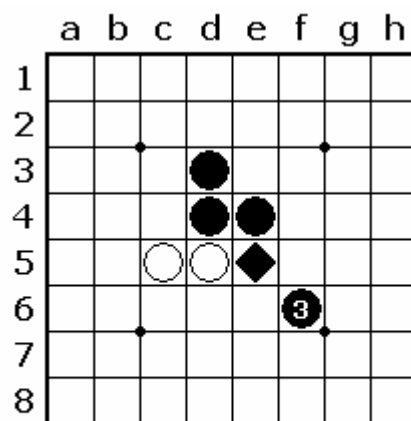


Diagramma 16-3

La seconda partita di finale inizia con la scelta di Suekuni di giocare l'apertura perpendicolare alla seconda mossa. Anche se in passato Suekuni ha qualche volta giocato la diagonale, negli ultimi anni, ha generalmente sempre optato per la perpendicolare. Seeley ha continuato con 3.f6, la scelta più comune del Nero contro la perpendicolare in questi anni, anche se c6, d6 ed e6 sono comunque buone alternative. Alla mossa 4 Suekuni sceglie ancora la mossa più comune, ossia f5. Il Bianco avrebbe potuto giocare in d2, o e3, ma lascerebbe all'avversario un piccolo vantaggio.

Alla mossa 5 il Nero ha una sola scelta ragionevole, vale a dire e6, poiché collega le sue pedine e divide quelle dell'avversario. È proprio per questo motivo che il Nero sceglie di giocare la 3.f6. Queste prime 5 mosse formano la sequenza dell'apertura chiamata "Tigre", presumibilmente perché la figura derivante ricorda quella di una tigre appunto (sarebbe un po' più facile da capire se la prima mossa fosse stata giocata in f5). Alla mossa 6, e3 è di gran lunga la scelta più usata, poiché corrisponde ad una mossa calma al centro della scacchiera e ne minaccia un'altra in f4. Occasionalmente qualcuno gioca sull'esterno della scacchiera, in d7 o persino in f7, per cercare di portare il Nero fuori dalla sua libreria di aperture già dalle prime fasi del gioco.

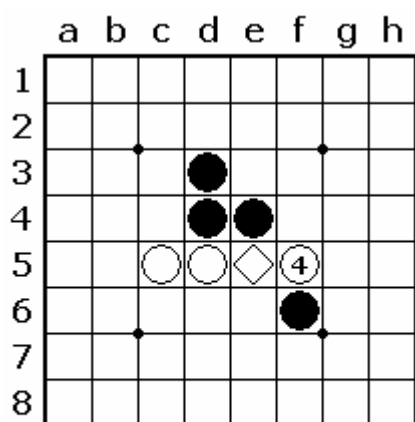


Diagramma 16-4

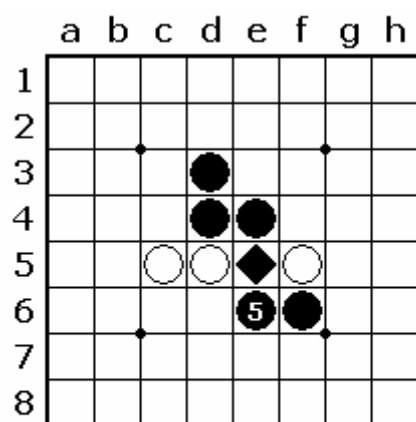


Diagramma 16-5

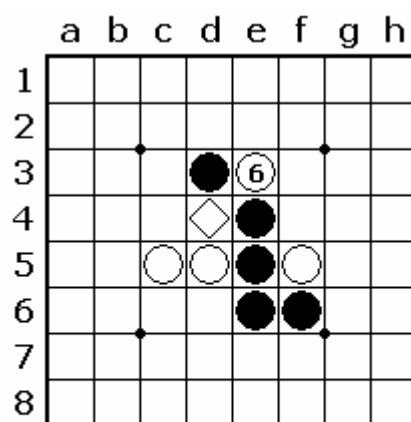


Diagramma 16-6

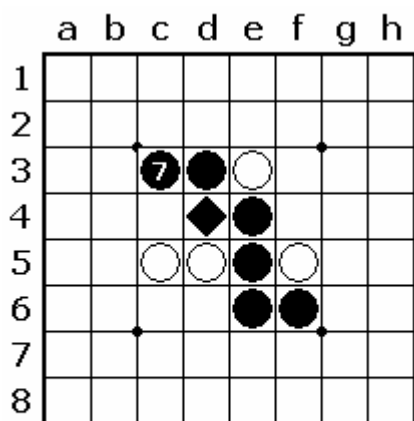


Diagramma 16-7

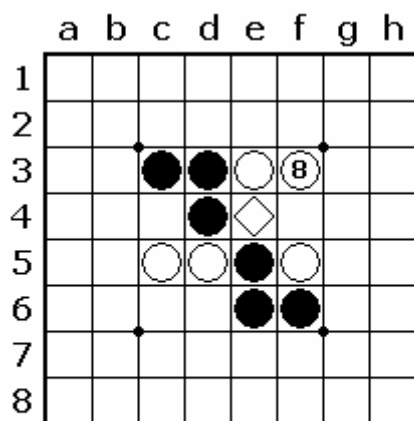


Diagramma 16-8

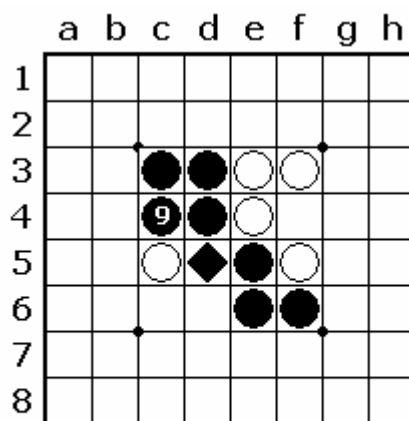


Diagramma 16-9

Alla mossa 7 il Nero vuole giocare in modo da prevenire la mossa del Bianco in f4. Una possibilità per il Nero è di giocare lui stesso in f4, ma generalmente si preferisce una mossa che capovolga la pedina bianca in d4. Guardando la posizione la soluzione più naturale sembrerebbe essere in d6, poiché gira due pedine al centro della scacchiera, tuttavia, come discusso nel Capitolo 11, questa mossa tende a dare al Bianco molte scelte. Seeley sceglie 7.c3, che offre al Nero molte più possibilità nelle sue prossime mosse. Alla mossa 8 il Bianco cerca di installare una buona mossa sulla riga-4, giocando f3, d2 o anche e7. Alla mossa 9 il Nero deve quindi ancora una volta, impedire all'avversario di giocare in c4. Seeley ha scelto di giocarci lui stesso, ma girare la pedina bianca in e4 con una mossa in f4 o e2 sarebbe stato altrettanto efficace.

Alla mossa 10 Suekuni ha tagliato il centro muovendo in b4, la prima mossa della partita che gira più di una pedina. Il Bianco sta, inoltre, minacciando di giocare una mossa calma il d6. Il Nero non ha modo di impedirglielo, così generalmente prova a rendergli la mossa meno attraente giocando 11.b5 (che è poi la stessa mossa fatta da Seeley) o 11.c6. Nella mossa 12 il Bianco sceglie quasi sempre di giocare nella parte esterna, in c2. Anche se 12.d6 sarebbe stata comunque una mossa ragionevole, il Nero, rispondendo in c6 lo lascerebbe comunque con poche scelte, obbligandolo a giocare lo stesso in c2. Per questo motivo il Bianco, preferendo conservare più scelte possibili, spesso opta per c2 alla mossa 12.

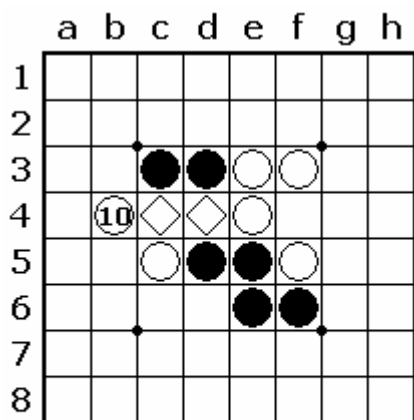


Diagramma 16-10

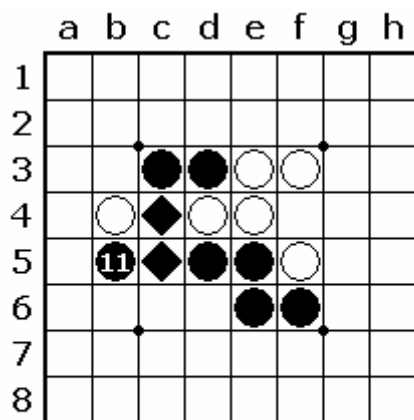


Diagramma 16-11

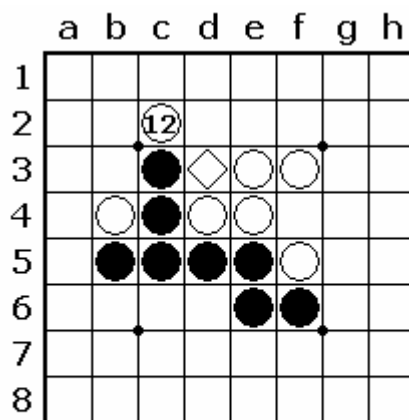


Diagramma 16-12

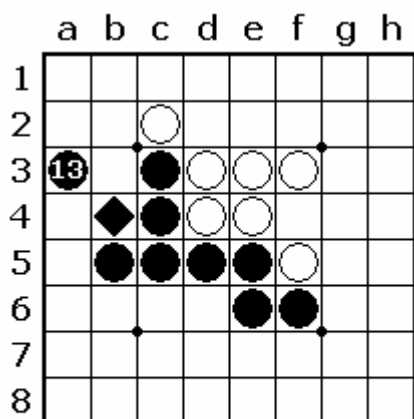


Diagramma 16-13

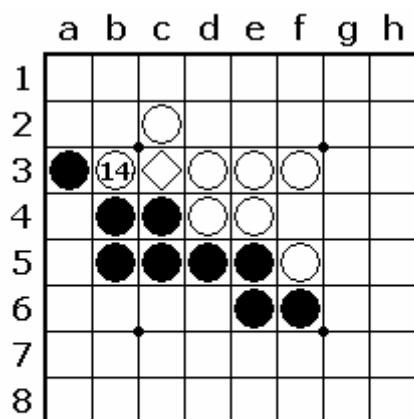


Diagramma 16-14

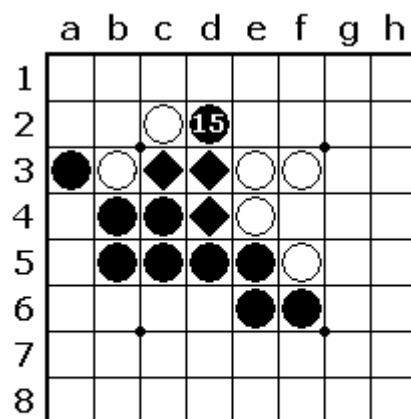


Diagramma 16-15

Alla mossa 13 il Nero vuole impedire al Bianco di giocare in d2. Potrebbe muovere egli stesso in 13.d2, ma negli ultimi anni si preferisce capovolgere la pedina bianca in b4. Alla 14 il Bianco potrebbe rispondere in d6, ma anche questa mossa lascerebbe al Nero una facile risposta in c6, obbligando ancora una volta il Bianco a giocare in b3 al turno successivo. Alla 15 il Nero potrebbe continuare in c1, stabilendo una pedina sul bordo, ma Seeley preferisce 15.d2, stabilendosi nel mezzo, cosa molto più comune ai tempi di questa partita.

Alla 16, a4 sembra attraente, poiché capovolge pedine interne. Tuttavia il Nero risponderebbe in a5 e l'accoppiamento a4 - a5 sarebbe riempito, permettendo alla mossa in a2 di diventare molto più appetibile. Suekuni ha scelto 16.c1, la scelta più comune per il Bianco, anche se, guardando agli spazi dispari, 16-2 sembra essere altrettanto buona. Alla mossa 17 il Nero vuole evitare di girare la pedina bianca in f5, perché permetterebbe al Bianco di muovere in a5 senza girare b5. La posizione conseguita dalla mossa del Nero in 17.e1 era sicuramente una di quelle che Suekuni aveva preparato, visto anche il fatto che Seeley l'aveva giocata per ben 4 volte nei Campionati del Mondo del 2002. Alla mossa 18 il Bianco solitamente gioca e2, e7 o a4, ma Suekuni gioca una nuova mossa con 17.d7. Sfortunatamente per Suekuni è sembrato che Seeley avesse già visto questa "nuova" sequenza in precedenza. Anche se generalmente le mosse che escono dalla struttura in diagonale sono generalmente brutte mosse, questa 17.d7 è parsa con risvolti positivi per il Bianco.

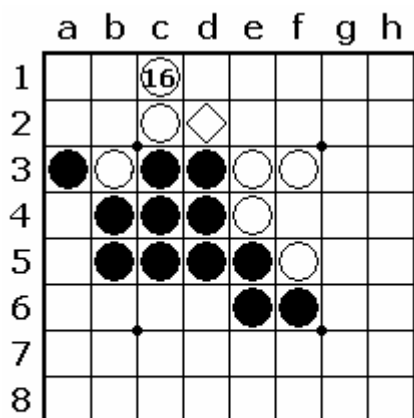


Diagramma 16-16

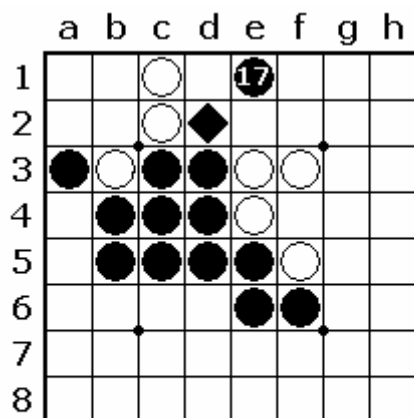


Diagramma 16-17

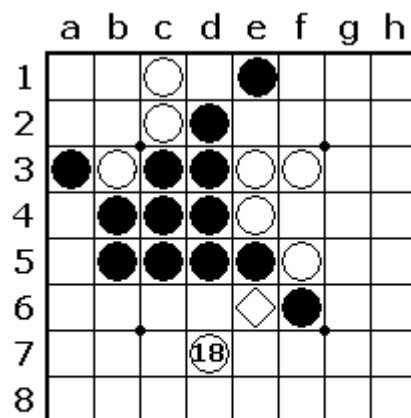


Diagramma 16-18

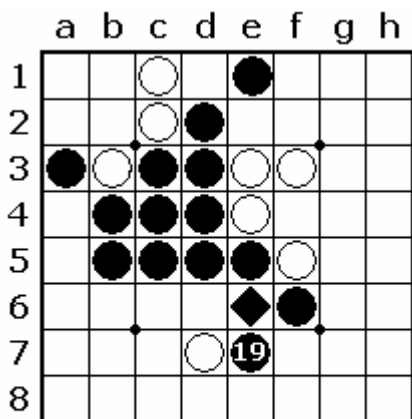


Diagramma 16-19

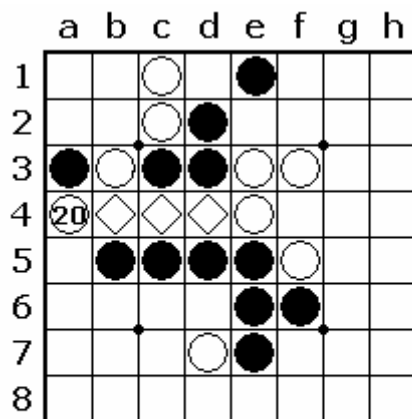


Diagramma 16-20

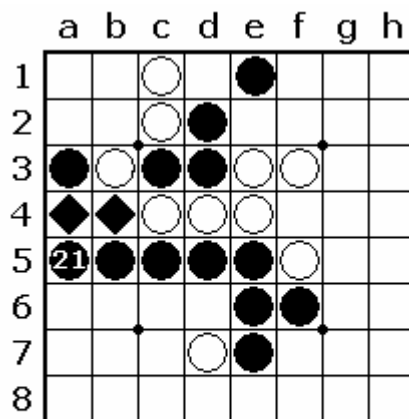


Diagramma 16-21

Confrontando il Diagramma 16-19 con il Diagramma 16-17, può sembrare che la sola differenza sta nella presenza delle due pedine extra in d7 ed e7. Potrebbe sembrare che questo è cambiamento uniforme che non cambia i valori in campo, ma aggiungere due pedine come in questo caso, va generalmente a discapito del giocatore che ha mosso in diagonale (La mossa del Bianco in 17.d7 come in questo caso). Il motivo sta nel fatto che mentre nel Diagramma 16-16 il Nero non aveva la possibilità di giocare a sud, nel Diagramma 16-19 il Nero lo può fare sfruttando la pedina bianca in d7. Dare al vostro avversario la possibilità di giocare in una regione in cui non aveva accesso è spesso una cattiva idea, a meno che non ci siano ovviamente altre mosse disponibili. In questo caso in particolare però 17.d7 sembra una buona mossa, ma la cosa diventa più evidente dopo la mossa 26 del Bianco.

Dopo il botta e risposta delle mosse 18 e 19, Suekuni continua con 20 in a4. Seeley non può permettersi di lasciare che l'avversario guadagni due tempi muovendo in a2, e pertanto risponde sul bordo con 21.a5. Tuttavia il Bianco ora ha instaurato una pedina sulla colonna-d, che gli permette di giocare una mossa calma in 22.d6. Inoltre quest'ultima mossa minaccia un'ottima mossa in 23.f4 che il Nero non può permettersi di giocare. Questo significa dover giocare in difesa muovendo 23.c6. Suekuni continua con 24.a6, minacciando ancora una volta di guadagnare due tempi, a meno che il Nero non prenda un bordo sbilanciato giocando in a7.

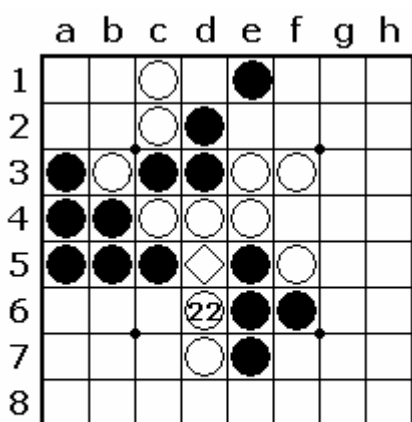


Diagramma 16-22

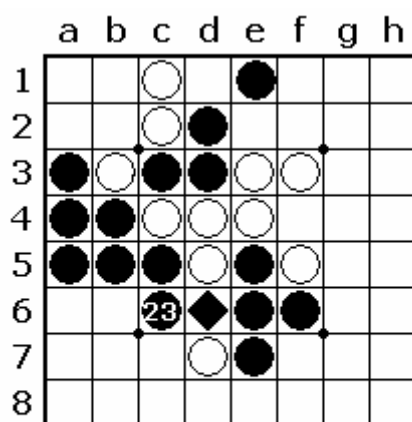


Diagramma 16-23

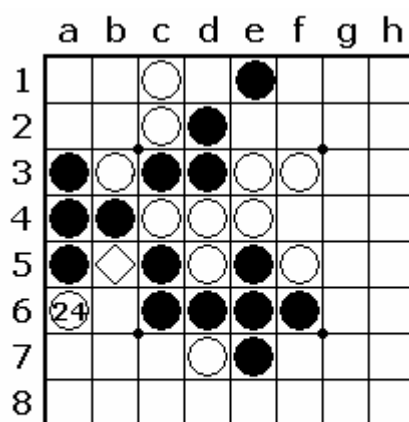


Diagramma 16-24

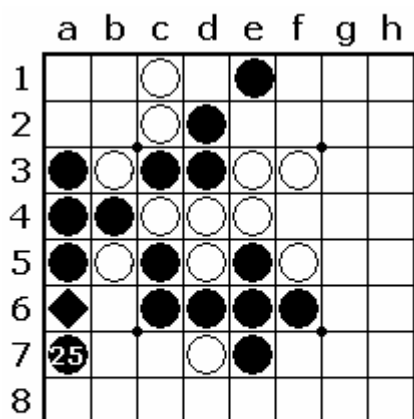


Diagramma 16-25

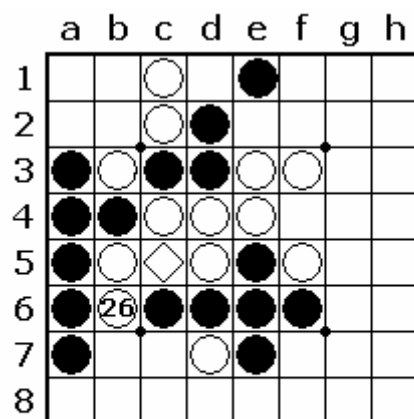


Diagramma 16-26

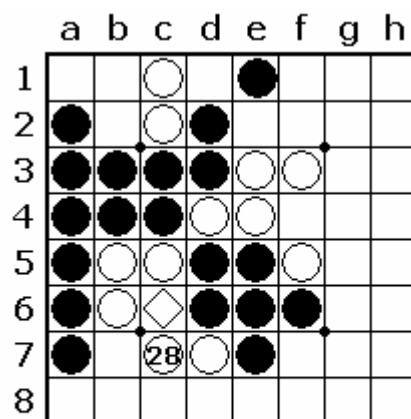


Diagramma 16-26b

Alla mossa 25 il Nero non può permettersi di lasciare che il Bianco giochi in a2, e per questo Seeley si spinge sul bordo, in a7. Ovviamente, in questo caso, la pedina bianca in b3 offre al Nero la possibilità di ottenere un 6 sul bordo giocando a2. Alla mossa 26 Suekuni ha giocato una mossa calma in b6, e ora vede i frutti della precedente mossa 18.d7. Nel Diagramma 16-26 il Bianco sta minacciando di fare una bellissima mossa in c7. Anche se il Nero muovesse in 27.a2 il Bianco muoverebbe in c2 appunto, dando vita alla posizione del Diagramma 16-26b. Come avrete notato, il Bianco non ha una mossa attraente a sud, mentre il Bianco sta minacciando una buona mossa in f8, girando la pedina in e7, ossia la pedina aggiuntiva che il Nero aveva giocato nello scambio di mosse 18-19.

Presumibilmente Seeley ha visto le complicazioni che sarebbero potute seguire se avesse mosso in a2, ed ha scelto di giocare 27.d8, usando la pedina in d7 prima che il Bianco giochi in c7. Ora se il Bianco gioca in c7 il Nero può rispondere in c8. Suekuni alla fine ha scelto di giocare 28.b2, che è sicuramente un'idea giusta, ma nei fatti una mossa sbagliata. L'intento è quello di impedire al Bianco di giocare a2 e di attaccare un bordo sbilanciato. Tuttavia la mossa migliore era 28.c8, che sempre nega l'accesso in a2 poiché capovolge la pedina in e6 (Diagramma 16-28b). L'analisi al computer ci ha rivelato che Suekuni, dopo 28.b2, è rimasto in svantaggio per il resto della partita.

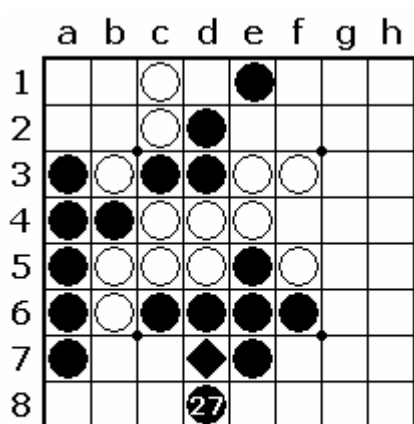


Diagramma 16-27

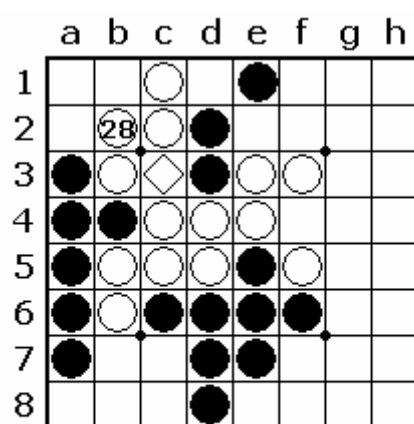


Diagramma 16-28

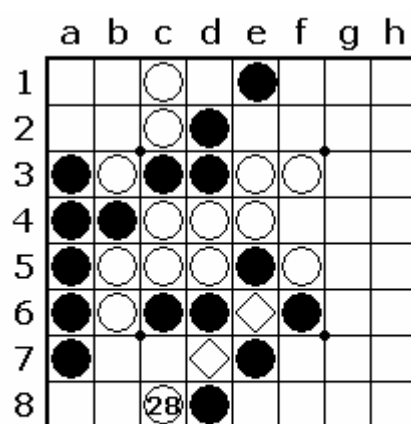


Diagramma 16-28b

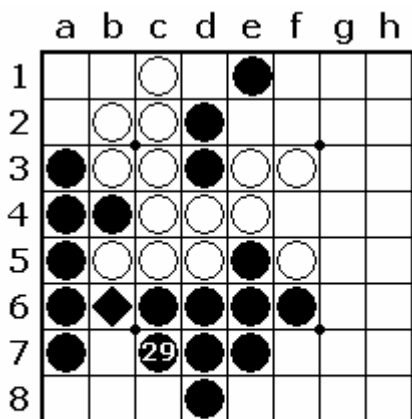


Diagramma 16-29

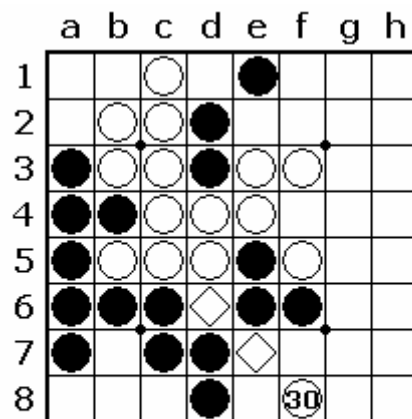


Diagramma 16-30

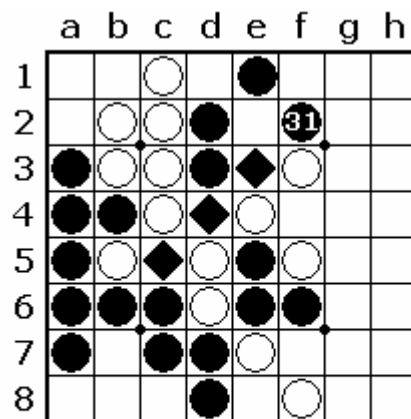


Diagramma 16-31

Uno dei problemi con 28.b2 è che ha permesso a Seeley di giocare una mossa calma in c7. Suekuni potrebbe pensare che se Seeley prendesse l'angolo in a1 egli potrebbe incunarsi in a2 e conquistare a8. In quel caso la pedina nera in c7 potrebbe permettere al Nero di giocare una tesuji d'angolo (vedi lo schema 10-22). Un altro problema con 28.b2 è che il Bianco deve fare molta attenzione a non girare la pedina nera in d2, perché permetterebbe al Nero di fare una swindle, giocando a2 senza capovolgere b2. Un terzo problema è che, come poi è avvenuto nel gioco reale, la regione a1-a2-b1 diventi una regione dispari (tre caselle), dove il Bianco non può entrare, con la conseguente perdita della parità. Alla mossa 30 il Bianco non ha altra scelta che giocare in f8, minacciando di seguire con f4. Seeley a questo punto ha giocato un'eccellente mossa difensiva con 31.f2! Se il Bianco ora facesse f4 girerebbe anche d2 con conseguenze già dette sopra.

Suekuni ha scelto di giocare 32.g5, con l'intento di giocare una mossa calma in f7. Un'accurata analisi al computer rivela che 32.e2 era leggermente migliore. Anche se e2 capovolgeva la pedina in d2, si collegava alla pedina nera in f2 e ancora impediva al Nero di giocare in a2. Il gioco è proseguito con Seeley che gioca 33.e8 permettendo al Bianco di giocare la sua mossa calma in f7. La sequenza Nero in e8, Bianco in f7, ha ridotto il vantaggio di Seeley da 6 a 4 pedine. La mossa che risulta leggermente migliore è 33.g3 (la stessa che Seeley ha giocato alla 33) senza lo scambio e8-f7.

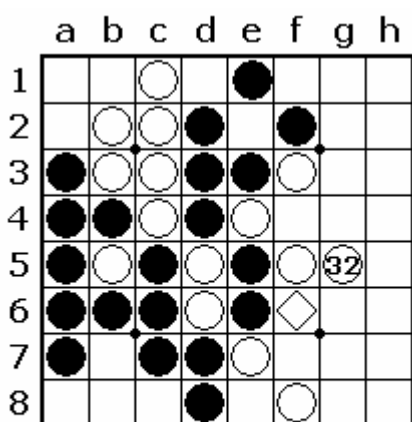


Diagramma 16-32

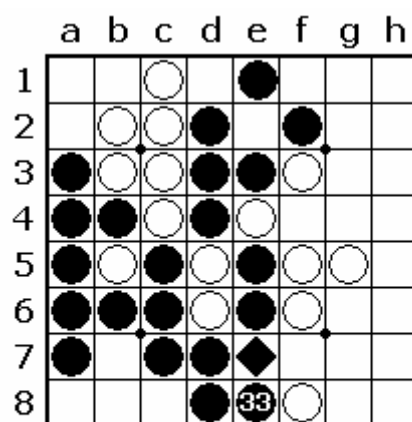


Diagramma 16-33

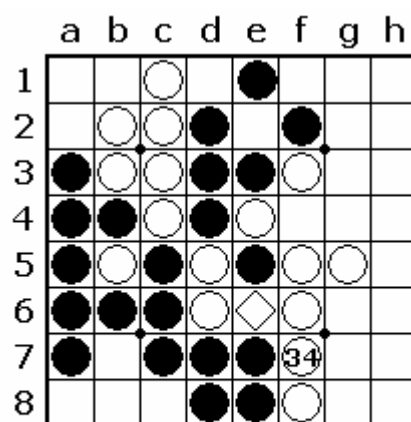


Diagramma 16-34

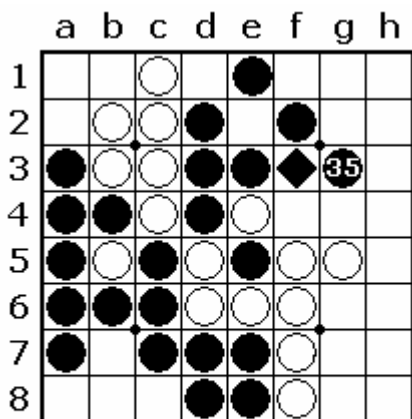


Diagramma 16-35

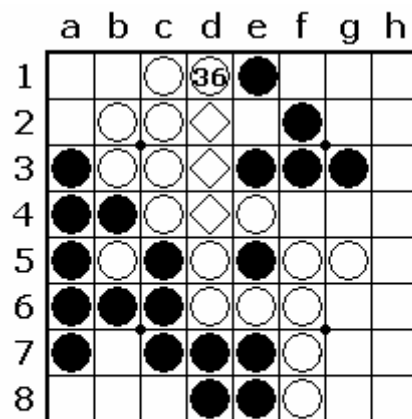


Diagramma 16-36

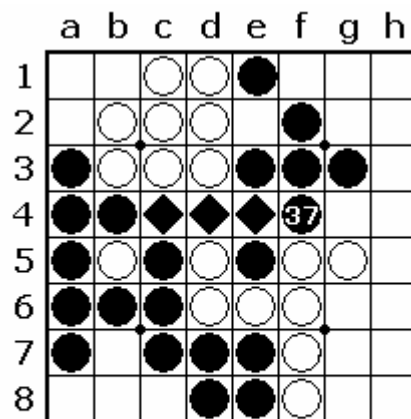


Diagramma 16-37

Dopo la mossa di Seeley in 35.g3, Suekuni ha giocato d1, girando la pedina critica in d2. Il vantaggio di questa mossa sta nel fatto che il Nero non ha accesso, almeno per il momento, in a2. Seeley ristabilisce questo accesso giocando 37.f4, un'ottima mossa che gioca al centro della scacchiera.

Alla mossa 39 Seeley ha giocato f1, che dal mio punto di vista è stato il suo errore più grande della partita, anche se l'analisi al computer ci indica che il Nero sta ancora vincendo di 2 pedine. Guardando lo schema 16-38 si evince che il Bianco non può giocare in f1, perché girerebbe la pedina in f2 che permetterebbe al Nero di fare uno swindle nelle caselle a2-a1. Nel frattempo il Bianco sta minacciando di fare una mossa calma in g4, quindi questo significa che sarebbe stato meglio se Seeley avesse giocato lui stesso in g4 alla mossa 39. Fortunatamente per lui Suekuni non ha approfittato di questa situazione, giocando 40.h3, anziché la più evidente g4. È difficile dire cosa Suekuni ha visto giocando quella mossa. Forse sperava che Seeley giocasse in g4, che non è più una buona mossa ora che f1 è stata riempita. Tuttavia ora si presentano ben 5 mosse vincenti (g2, g6, g8, h5 e h6), rendendo a Seeley un finale molto più facile da chiudere.

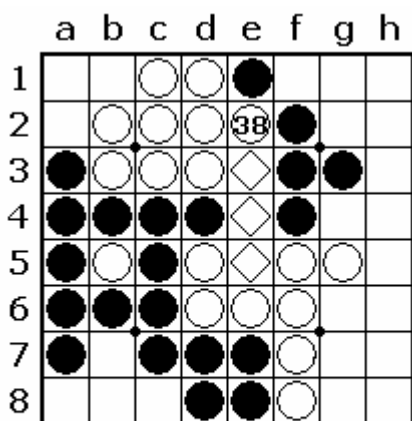


Diagramma 16-38

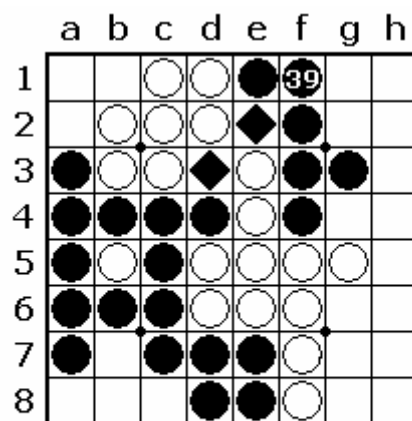


Diagramma 16-39

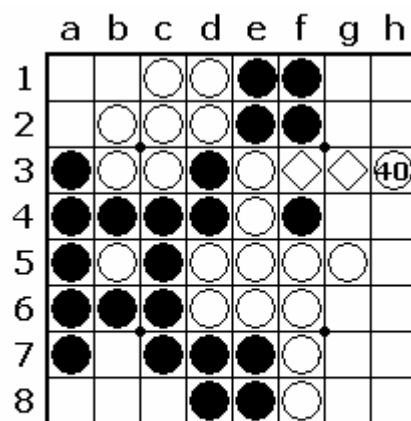


Diagramma 16-40

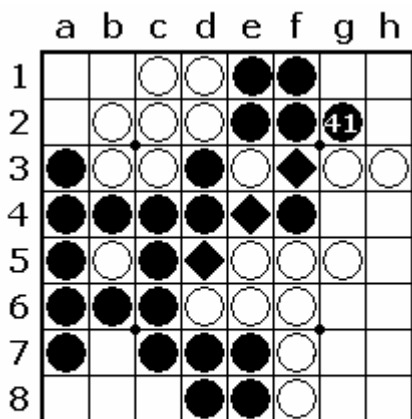


Diagramma 16-41

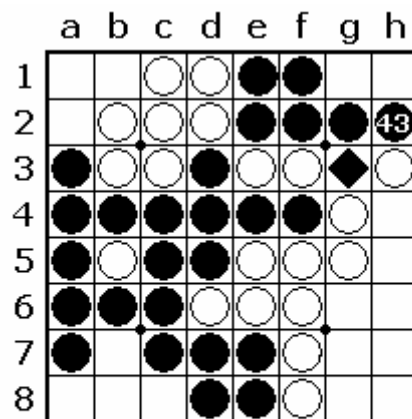


Diagramma 16-41b

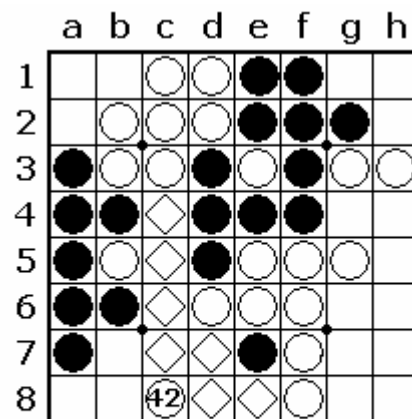


Diagramma 16-42

L'analisi al computer indica come miglior mossa 41.h5, vincente di 8 pedine, ma Seeley sceglie g2 (che vince di 4), essendo questa più intuitiva per gli esseri umani. L'obiettivo di questa mossa è quello di applicare una tesuji come quella mostrata nello schema 10-37, ossia afferrare una diagonale e giocare 3 tempi su 4 in uno spazio a 4. Se il Bianco avesse giocato 42.g4, il Nero avrebbe continuato in h2, guadagnando 2 tempi nella regione in alto a destra, il che significherebbe fine sicura della partita (vedi lo schema 16-41b). Suekuni ha invece giocato 42.c8, che mantiene i giochi ancora aperti. Anche se questa mossa taglia la diagonale il Bianco non può giocare h2, perché permetterebbe al Nero di muovere in g1 senza girare g2. Potreste pensare allora che il Nero possa avere buon gioco in b7, ma non sarebbe una buona idea perché il Nero può sempre rompere la diagonale in g4.

L'unica mossa vincente per il Nero, la stessa che poi ha scelto Seeley, è 43.g6. Se ora la diagonale nera ora viene rotta, il Nero può completare la tesuji giocando in h2. Anche se teoricamente la miglior mossa è 44.g4, che perde di sole 4 pedine, a questa segue un finale piuttosto semplice per il Nero. Suekuni pertanto ha provato a complicare un po' le cose nel finale giocando 44.h5, che almeno fornisce alcune soluzioni per il Bianco plausibili ma perdenti, quali per esempio h6 o b7. Tuttavia Seeley ha saputo mantenere il sangue freddo e si è semplicemente incuneato in h4, garantendosi comunque l'accesso alla casella critica in h2.

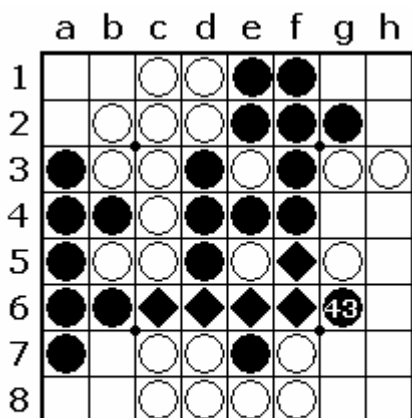


Diagramma 16-43

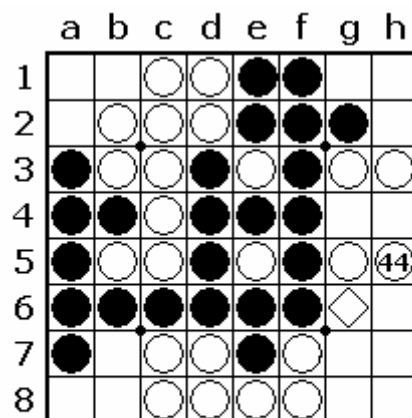


Diagramma 16-44

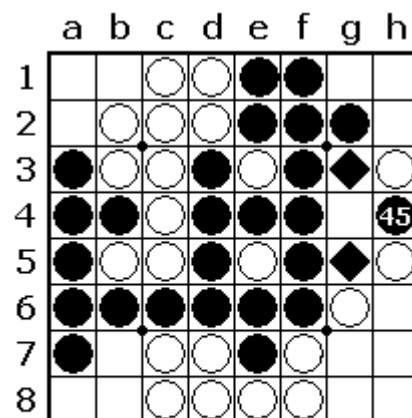


Diagramma 16-45

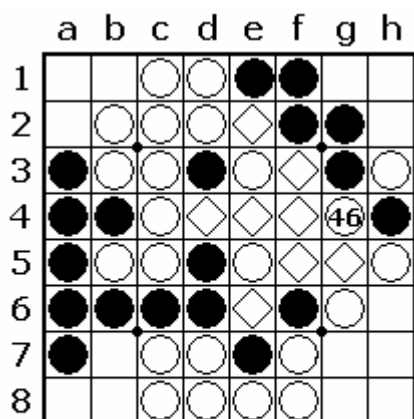


Diagramma 16-46

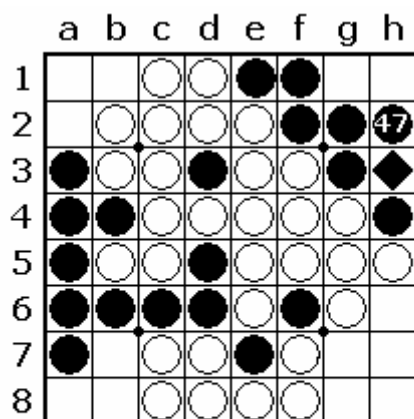


Diagramma 16-47

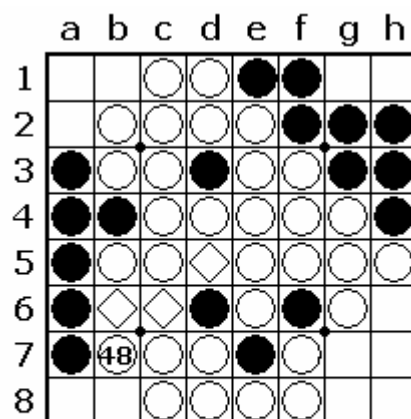


Diagramma 16-48

Con così poche caselle accessibili, la posizione del Bianco sta diventando incredibilmente complicata. La mossa "migliore" è 46.b7, ma il Nero, dopo aver tagliato la diagonale e conquistato l'angolo in a8, giocare in a1 permettendogli di stabilizzare il bordo di stabilizzare tre bordi (quello superiore, quello inferiore e quello di sinistra). Alla luce di questo Suekuni alla fine ha scelto di giocare 46.g4, alla quale è seguita la mossa di Seeley in h2, al fine di completare il suo tesuji. A causa della regione dispari in alto a sinistra, la teoria dei numeri pari sta girando a favore del Nero. L'ultima speranza per Suekuni di riottenerla, è giocare 48.b7. Ora se il Nero prende l'angolo in a8, il Bianco può giocando uno swindle, poiché la mossa in a1 non girerebbe la pedina in g2.

Così in effetti è stato, poiché Seeley ha scelto di giocare in 49.b8! Questa non è certo una mossa che suggerirei ad un debuttante, ma in fin dei conti non è troppo difficile verificare che il Nero avrà accumulato abbastanza pedine anche dopo aver subito lo swindle. La mossa del Bianco in h1 non gira nessuna pedina sulla diagonale, permettendo al Nero di mantenere 5 pedine interne (b7, c6, d5, e4, f3). Inoltre il Nero può giocare una mossa in più a sinistra (sia in a8 che in b8), compensando la mossa ottenuta dal Bianco nella regione in alto a destra.

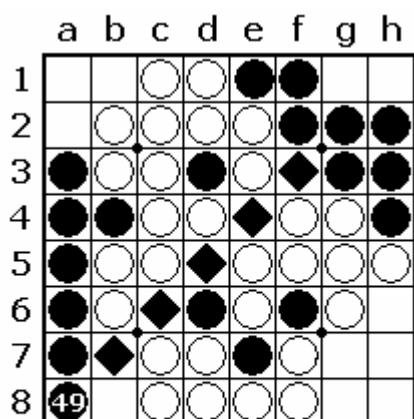


Diagramma 16-49

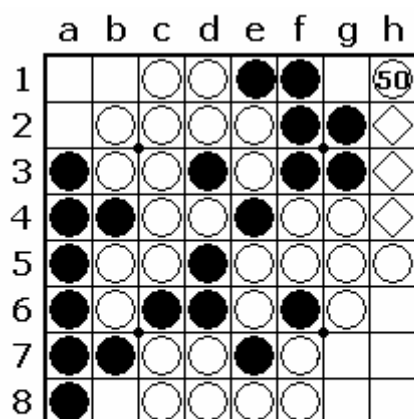


Diagramma 16-50

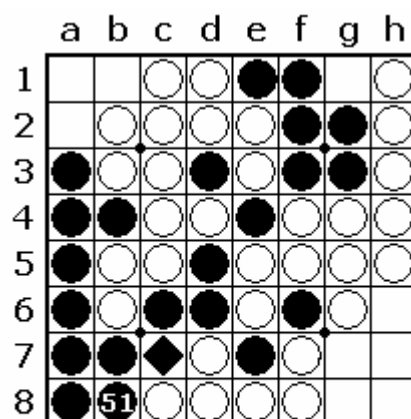


Diagramma 16-51

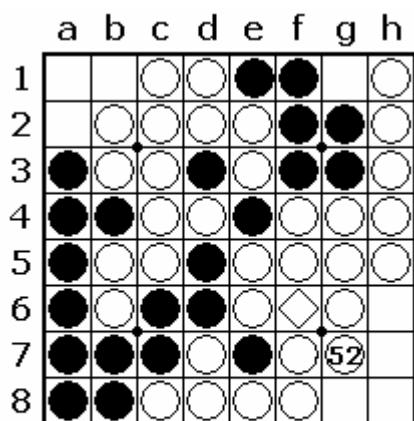


Diagramma 16-52

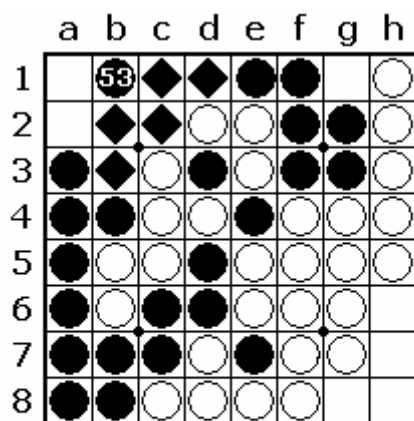


Diagramma 16-53

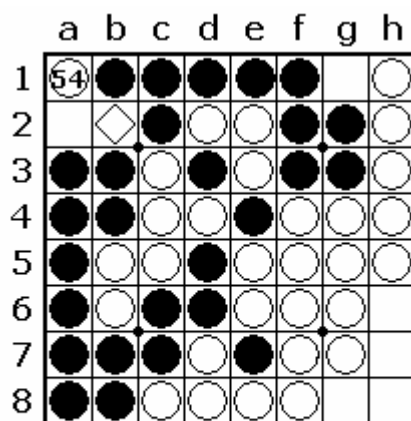


Diagramma 16-54

A questo punto sembra che il Bianco abbia ancora qualche speranza di rientrare in partita, giocando 52.g7. Anche se è tagliato fuori dalla regione in alto a sinistra, il Nero non ha accesso in g1, il che significa che quest'ultimo dovrà entrare per primo nella regione pari in basso a destra, o giocare nella regione dispari in alto a sinistra. Se il Bianco opta per questa seconda scelta il Nero può giocare g1 e ripristinare due regioni pari. Tuttavia sorge un problema grande giocando g1. Questa mossa infatti lascia l'intera colonna-g bianca, permettendo al Bianco di giocare in g8 senza capovolgere g7. Nel gioco reale Seeley ha giocato 53.b1, che perde alcune pedine rispetto la mossa migliore (in questo caso a2), ma era più facile da contare. Suekuni ha risposto 54.a1, ma dopo la scontata 55.a2 del Nero, non ha avuto altra scelta che muovere in 56.g. È interessante vedere come nel Diagramma 16-56 ci siano solamente 4 caselle vuote, mentre il Nero ha ancora 21 pedine. Tuttavia 57.g8 è una mossa determinante. Non solo capovolge molte pedine interne, ma costringe il Bianco a passare, permettendo al Nero di ottenere la parità.

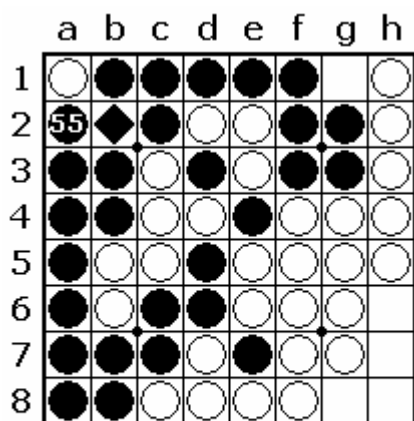


Diagramma 16-55

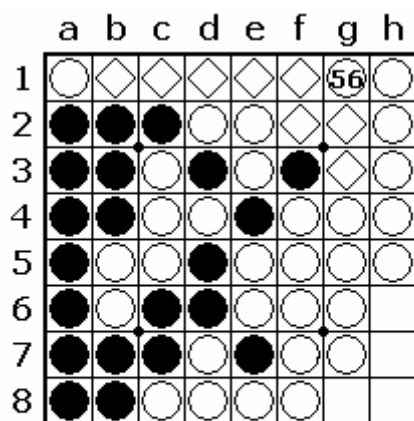


Diagramma 16-56

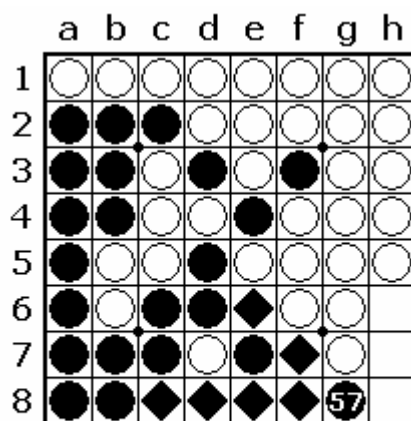


Diagramma 16-57
Il Bianco passa

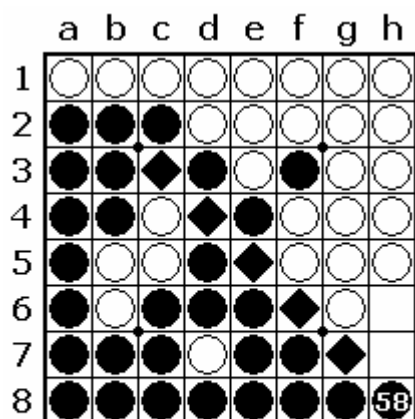


Diagramma 16-58

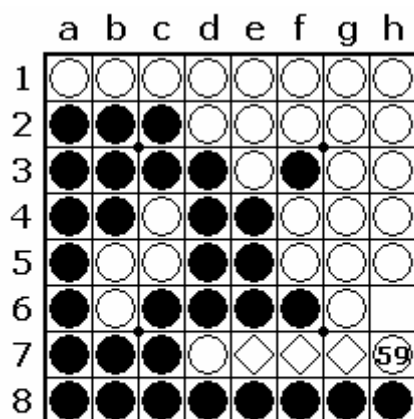


Diagramma 16-59

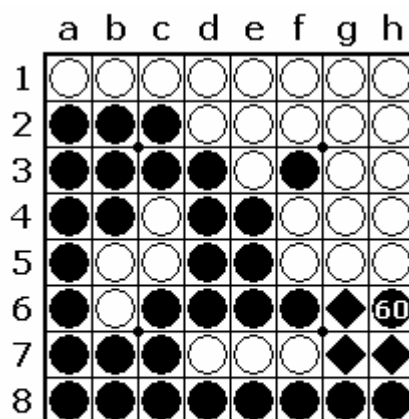
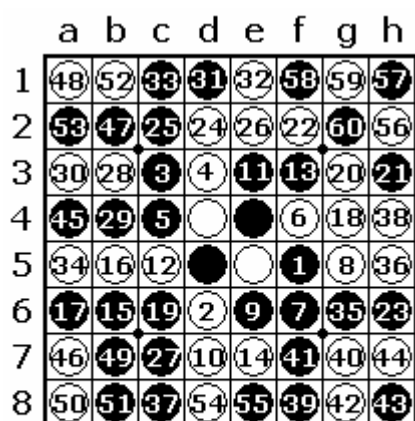
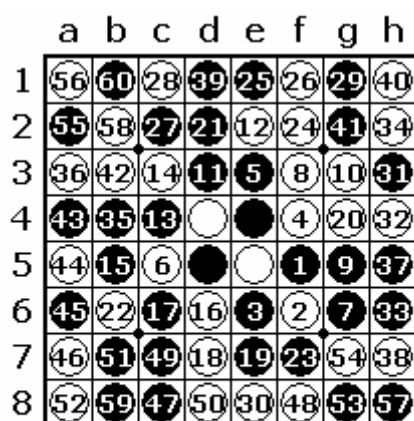


Diagramma 16-60

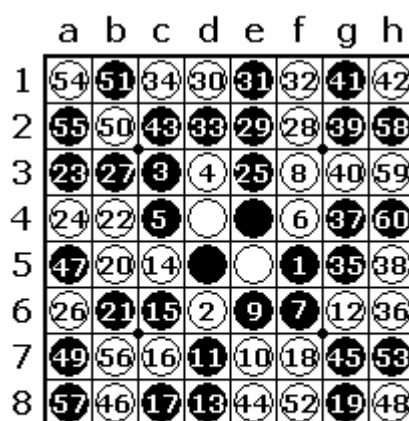
Seeley ha poi guadagnato altre 7 pedine nelle ultime tre mosse della partita, sufficienti per permettergli di vincere l'incontro 35 a 29 e il titolo di Campione del Mondo di Othello! Seguono altre 6 trascrizioni del torneo, inclusa la partita nel round preliminare tra Suekuni e Seeley.



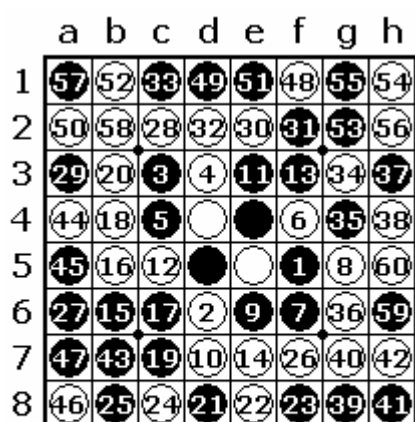
N: Makoto Suekuni 37
B: Ben Seeley 27



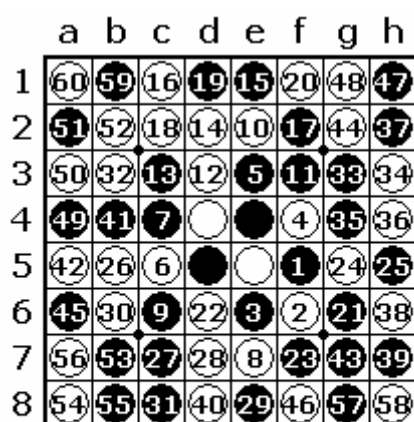
N: Makoto Suekuni 33
B: Hiroshi Goto 31



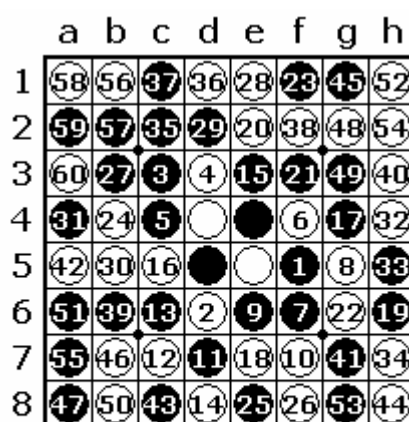
N: Ben Seeley 33
B: T. Kashiwabara 31



N: R. Sperandio 29
B: Ben Seeley 35



N: Ben Seeley 32
B: Andreas Hoehne 32



N: Makoto Suekuni 29
B: E. Caspard 35

Appendice

Risorse su internet

Di siti che parlano di Othello su internet ce ne sono in abbondanza. La lista che segue rappresenta solo una piccola parte rispetto quello che potrai trovare.

WZebra - www.radagast.se/othello/download.html

WZebra, scritta da Gunnar Andersson e da Lars Ivansson è la versione di Zebra per Windows, uno dei programmi per giocare ad Othello più forti al mondo. Zebra dispone di una vasta gamma di funzionalità, compresa la capacità di esaminare le trascrizioni della base dati di Thor (vedi in seguito).

Ntest - www.btinternet.com/~chris.welty/Ntest/index.htm

Ntest, scritto da Chris Welty, è il programma più forte disponibile a tutti.

Download delle trascrizioni - www.ffothello.org/info/base.php

Le trascrizioni delle partite giocate nei più importanti tornei di tutto il mondo sono raccolte dalla FFO e inserite nella base dati di Thor, che ora include quasi 100.000 partite. Thor è il nome del programma originale usato per esaminare le partite nella base dati. Anche se il formato usato per la base dati è lo stesso di Thor, attualmente la maggior parte delle persone preferisce usare WZebra per analizzare le partite.

Icare - <http://othello.federation.free.fr/info/logiciels>

Icare, scritto da Luc Riviere (con l'aiuto di Stephane Nicolet), è un programma ideato per allenarsi nei finali. Viene mostrata una posizione tratta da partite veramente giocate, con delle caselle vuote (da 6 a 12). Dovete terminare la partita giocando contro il computer, che fa sempre la mossa migliore. In ogni posizione soltanto una delle vostre mosse è corretta, e dovete giocare in maniera impeccabile per vincere (o pareggiare). Se sbagliate potete riprovare quante volte volete, e se vi bloccate su una situazione c'è il bottone "mostra" che vi permetterà di scoprire la mossa corretta. Icare è un programma relativamente semplice, ma ti permette di fare pratica nei finali in maniera divertente.

Happy End - www.radagast.se/othello/happy.html

Come Icare, Happy End (scritto da Giuseppe Menozzi), vi permette di fare pratica nei finali, ma ha molte più caratteristiche e si avvicina di più alle situazioni di un gioco reale. La versione corrente, Happy End III, usa l'algoritmo dei finali di WZebra, cosa che gli permette di essere molto più veloce. Il programma preleva le posizioni dalla base dati di Thor. Da notare che se eseguite sequenze sbagliate il programma vi insulterà in inglese!

Associazioni Nazionali di Othello

Australia – www.acslink.aone.net.au/sandhurst/othello

Canada – free.hostdepartment.com/o/othellocanada

Cina – www.othello-china.com

Danimarca – www.othello.dk

Finlandia – www.othello.tk

Francia – www.othello.federation.free.fr

Germania – www.othello.club.de.vu

Hong Kong – www.othello.org.hk

Italia – www.fngo.it

Giappone – www.othello.gr.jp

Gran Bretagna – www.ugateways.com/bofmain.html

Olanda – www.othello.nl

Polonia – www.othello.pl

Repubblica Ceca – hrejsi.cz/Othello/cfo/index.html

Russia – www.ase.ee/%7Egersimo/ario/arioframe.htm

Singapore – www.othello.org.sg

Stati Uniti – www.usothello.com

Svezia – www.othello.nu

Link vari

Bluez Othello – bluez2000.tripod.com/OthelloLinks.html

Othello della FDI – www.frankdh.demon.nl/Othello

Tornei di Roma – www.grancittadiroma.altervista.org

Corso Interattivo – www.claudiosignorini.it/Othello

Blog

WBC – www.whitebuffaloclub.altervista.org

Othello Gateway – www.othellogateway.com

Forum tecnico – www.donatobarnaba.com/forum

Risposte agli esercizi

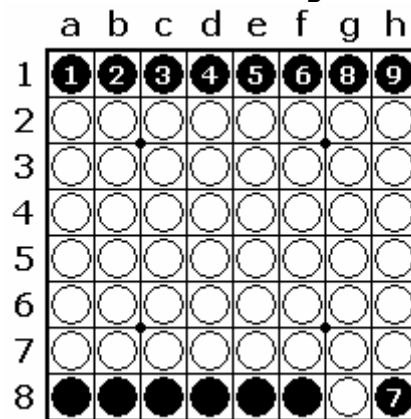
Capitolo 2

Esercizio 2-1: Il Bianco dovrebbe giocare in e1, per catturare la pedina in e4 e avere accesso all'angolo h1.

Esercizio 2-2: Il Nero dovrebbe giocare in a2. Anche se questa è una Casella-C non c'è modo per il Bianco di ottenere l'accesso all'angolo a1. Inoltre questa mossa permette di girare la pedina in d5 che darà al Nero l'opportunità di accedere in h1.

Esercizio 2-3: Il Bianco dovrebbe giocare in a7, sfruttando la pedina nell'angolo per ottenere molte pedine stabili.

Esercizio 2-4: Questo è un esempio estremo su come costruire pedine stabili. La corretta sequenza di mosse è mostrata nel Diagramma che segue



Esercizio 2-5: Il Nero dovrebbe incunarsi in e1. A quel punto il Bianco non avrà la possibilità di catturare quella pedina e il Nero sarà in grado di accedere all'angolo a1 al suo prossimo turno.

Esercizio 2-6: Il Bianco dovrebbe giocare in h4, minacciando di prendere l'angolo in h1. Se il Nero prova a difendersi giocando h5, la pedina bianca in h5 permetterà ugualmente al Bianco di prendere l'angolo.

Capitolo 3

Esercizio 3-1: Questa posizione è una possibile evoluzione del Diagramma 3-13. Qui il Nero dovrebbe giocare in a6, lasciando il Bianco senza mosse sicure.

Esercizio 3-2: Il Nero dovrebbe giocare in c7, poiché catturerebbe solo pedine interne. Notate come questa mossa non catturi ulteriori pedine orizzontalmente e verticalmente. Tali mosse sono solitamente molto buone, poiché l'unica pedina di frontiera che generano è quella che hanno messo.

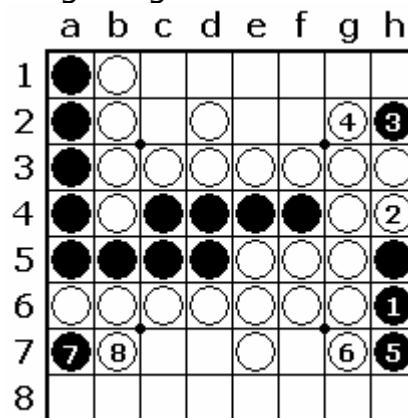
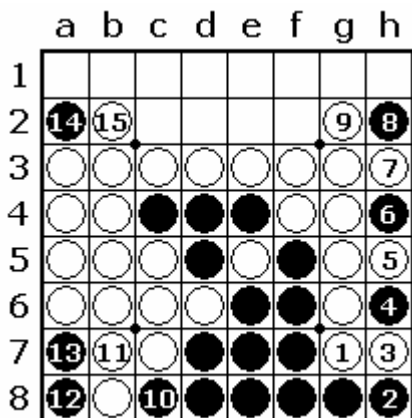
Esercizio 3-3: Ancora una volta il Nero dovrebbe optare per una mossa calma, quale è g6, poiché non offre al Bianco nessuna nuova opzione.

Esercizio 3-4: Al Bianco basterà semplicemente muovere in h8, lasciando il Bianco senza mosse sicure. Se il Bianco gioca perfettamente il proseguo della gara può lasciare il Nero con 0 pedine.

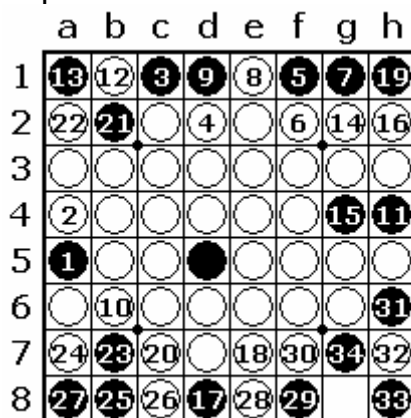
Esercizio 3-5: Come nell'esercizio 3-4, h8 sembra essere una mossa ovvia, ma questa permetterebbe al Nero di scegliere fra diverse mosse calme. Per prima cosa il Bianco dovrebbe sfruttare la mossa calma in g4, e conservare h8 per una fase successiva della partita.

Esercizio 3-6: Il Nero in questa circostanza dovrebbe giocare in g4. Non solo perché è una mossa calma, ma anche perché impedisce al Bianco di giocare lui stesso una mossa calma in g4!

Esercizio 3-7: gli scemi che seguono mostrano delle sequenze di esempio che forzano il Bianco a cedere al Nero tutti e quattro gli angoli.



Esercizio 3-8: il diagramma che segue mostra una possibile sequenza che permette al Nero di vincere la partita 55 a 8.



Capitolo 4

Esercizio 4-1: Il Nero dovrebbe giocare la mossa calma in f3.

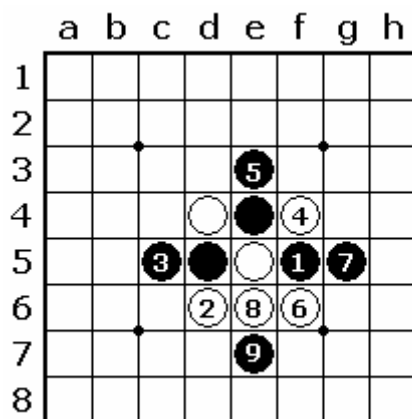
Esercizio 4-2: La priorità più alta del Bianco sta nell'impedire la bellissima mossa del Nero in c4. La scelta migliore è in f6, perché gira la pedina bianca in e6 e impedisce al Nero di accedere in c4.

Esercizio 4-3: f3 è sicuramente la mossa calma migliore che il Bianco abbia a disposizione, tuttavia permette al Nero un'eccellente risposta in c4. Questo significa che la mossa migliore è d7, poiché impedisce al Nero di giocare proprio in c4.

Esercizio 4-4: Questa posizione si è ripetuta molte volte nelle partite fra giocatori esperti. Il Bianco ha un gran numero di pedine di frontiera, ma in compenso ha il controllo del centro. Il Bianco dovrebbe giocare a3, lasciando il Nero con solo 3 possibilità, c6, f7 e g7; che sono in pratica tutte mosse forti.

Esercizio 4-5: e6 può sembrare una buona mossa, ma il Bianco può rispondere in f6, riportando la stessa mossa del Diagramma 4-8. La soluzione migliore per il Nero è giocare in f3, ottenendo una posizione simile a quella del Diagramma 4-9.

Esercizio 4-6: g6 o c6 sono due buone scelte. Se tu avevi invece pensato ad e6 ve ne pentirete dopo aver visto il vostro avversario rispondere in e7! e avervi portato via tutte le pedine. Questa è la più graziosa sequenza di 9 mosse che spazza le pedine dell'avversario, ed è anche il modo più breve per terminare una partita di Othello.



Capitolo 5

Esercizio 5-1: h5 rappresenta un'ottima mossa calma che entrambi i giocatori vorrebbero giocare il prima possibile. Dato che è il turno del Nero, dovrebbe giocarci lui se non vuole che lo faccia il Bianco al suo turno.

Esercizio 5-2: In questo caso se il Nero gioca h5 girerà la pedina in g6. Al suo turno il Bianco potrà prendere il bordo in h2 e conservare una mossa libera in h7. La miglior mossa per il Nero in questo caso è rappresentata da a6, perché impedisce al Bianco stesso di entrare in h5.

Esercizio 5-3: Questa posizione è tratta dal Diagramma 5-21, con il Bianco che gioca la sua mossa in h5. Dato che h4 e h5 formano un accoppiamento, il Nero dovrebbe rispondere in h4. Se il Nero gioca in qualsiasi altro posto il Bianco può giocare in h5 o in h7 guadagnando un tempo.

Esercizio 5-4: Il Nero è uscito dalle mosse, ma può nutrire ancora qualche speranza dalle conformazioni delle ali del Bianco. Prima di tutto bisogna decidere quale ala è meglio attaccare. Il Nero dovrebbe esaminare quale angolo (h1 o h8) è meglio per lui. In questo caso a1 è molto più importante dato che permetterebbe al Nero di estendersi anche sul bordo di sinistra. Detto questo il Nero dovrebbe iniziare il suo attacco in h2. La risposta migliore del Bianco è in h1, è questo permette al Nero di incunarsi in g1 per poi raggiungere a1.

Esercizio 5-5: Il Bianco dovrebbe scegliere di giocare in h6, lasciando tra le sue pedine due caselle vuote, quali h4/h5. Ora il Nero corre già il serio pericolo di uscire dalle mosse.

Esercizio 5-6: La mossa del Nero in g6 ha dato al Bianco l'opportunità di guadagnare un paio di tempi di gioco con h7!! Questa mossa è sicura perché il Nero non ha accesso in h4 (vi raccomanderei di giocare questa mossa sulla scacchiera se questo non vi è ovvio).

Capitolo 6

Esercizio 6-1: La strategia migliore per portare a termine questa partita è quella di applicare una pulizia interna iniziando da b1. La sequenza perfetta di gioco è mostrata nel Diagramma a destra, con il Nero che vince 35 a 29. I più pignoli potrebbero far notare (dopo un'analisi al computer), che il Nero ottiene una vittoria identica anche cominciando da c1. Tuttavia io preferisco sempre b1 perché lascia il Bianco con un'unica scelta, mentre c1 permette al Bianco di scegliere fra a1 e b1.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	2	1	3	4	8	10	12	13
2	●	○	5	6	7	9	11	14
3	●	○	○	○	○	○	○	○
4	●	○	○	○	○	○	○	○
5	●	○	○	○	●	○	○	○
6	●	○	○	●	○	○	○	○
7	●	●	●	○	○	○	○	○
8	●	○	○	○	○	○	○	○

Esercizio 6-2: Il Bianco ha molti modi per vincere, ma la miglior mossa per lui è b2, prendendo il controllo della diagonale. Il Nero, al suo turno è obbligato a capovolgere b2, e permetterà il Bianco di accedere all'angolo in a1.

Esercizio 6-3: Il Bianco dovrebbe iniziare a giocare in h4. Il Nero non ha altra possibilità che rispondere in h5, poiché è la sua unica mossa sicura. Di contro il Bianco può giocare in g2 e prendere il controllo della diagonale, buttando il Nero fuori dalle mosse. Questo è un esempio di come, sfruttando un accoppiamento, è possibile afferrare una diagonale. L'intera perfetta sequenza di gioco è mostrata nel Diagramma sottostante, dove il Bianco vince per 42 a 22.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	5	6	●	●	●	●	●	7
2	○	4	●	●	○	○	3	8
3	○	○	●	●	●	○	●	●
4	○	●	○	○	●	○	●	1
5	○	○	○	●	●	●	●	2
6	○	○	○	○	○	○	○	○
7	○	12	●	●	●	●	10	9
8	13	●	●	●	●	●	●	11

Esercizio 6-4: La sola mossa vincente per il Bianco è a7, perché rompe la diagonale e permette di accedere all'angolo in h8. Anche se il Nero può assicurarsi due bordi prendendo l'angolo in a8, questo dovrà passare dopo che il Bianco avrà mosso in b7. A quel punto il Bianco potrà prendere il bordo di destra e quello superiore, giocando come mostrato nel diagramma che segue. Nota che se il Bianco gioca b2 o g2, al Nero sarà sufficiente occupare l'angolo adiacente e il Bianco non avrà la possibilità di incunearsi.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	9	●	●	●	●	●	●	8
2	11	10	●	○	○	○	7	6
3	●	●	●	○	○	○	○	○
4	●	○	○	○	○	○	○	○
5	●	●	●	○	○	○	○	○
6	●	●	●	○	○	○	○	○
7	1	3	●	○	○	○	○	○
8	2	●	●	●	●	●	5	4

Esercizio 6-5: Il Nero dovrebbe giocare in a1. Così facendo otterrebbe uno swindle, dato che il Bianco non ha accesso alla casella in b1. Successivamente il Nero potrà giocare lui stesso in b1, ottenendo molte pedine stabili.

Esercizio 6-6: Il Nero dovrebbe iniziare in h7. Anche se il Bianco guadagna l'angolo in a8 e ottiene molte pedine stabili, ora la situazione che si presenta è la stessa dell'esercizio 6-5! Questo esempio dimostra che a volte, pur di ottenere uno swindle è utile fare un grosso sacrificio.

Capitolo 7

Esercizio 7-1: Il Nero sta minacciando di giocare una buona mossa in f4. Per questo il modo migliore di impedirglielo è muovere in d2, che non solo toglie l'accesso in f4, avendo girato la pedina in d6, ma minaccia egli stesso una mossa calma in f4.

Esercizio 7-2: Il Nero dovrebbe per prima cosa impedire al Bianco di giocare una mossa calma in f3 e potrebbe farlo giocando in c6 o f7. Anche se queste sono mosse ragionevoli, la soluzione migliore per il Nero è giocare lui stesso in f3.

Esercizio 7-3: Il Nero sta minacciando di giocare una mossa calma in g4 e il Bianco dovrebbe impedirglielo muovendo in b5! Anche se è una mossa molto forte questa è per il Bianco la miglior mossa possibile.

Esercizio 7-4: Spesso nei finali è molto più importante considerare l'aspetto difensivo del gioco, rispetto quello aggressivo. In questo caso entrambi i giocatori possono fare una mossa calma in b4. Dato che è il turno del Nero, egli dovrebbe farlo per primo. Se invece giocasse in f2, il Bianco potrà muovere in b4 e il Nero sarebbe uscito completamente dalle mosse.

Esercizio 7-5: In questo caso il Nero sta minacciando di giocare una mossa calma in g4, alla quale potrebbe far seguito un'altrettanto buona mossa in h6. Per impedire tutto questo il Bianco potrebbe giocare lui stesso in g4, ma concederebbe all'avversario una buona mossa in g3. La scelta migliore per il Bianco è invece h6! Anche se il Nero può ancora giocare una buona mossa in g4, con h6 occupato il Bianco può conservare un solido vantaggio.

Esercizio 7-6: In questa posizione può sembrare che il Bianco ha una facile vittoria. Il Bianco ha già conquistato un angolo e dispone ancora di buone mosse quali h2 e c7. Tuttavia il Nero ha la possibilità di afferrare la diagonale principale giocando g2, dopo la quale il Bianco non sarà in grado di romperla. L'unica soluzione vincente è impedire al Nero di prendere la diagonale, e di conseguenza muovere in b7!

Capitolo 8

Esercizio 8-1: Il Bianco dovrebbe giocare in b2, creando da una regione dispari, una regione di due caselle. Il Nero sarà costretto a giocare in questa regione e il Bianco lo seguirà nella casella restante.

Esercizio 8-2: Il Bianco dovrebbe giocare in a1. Il Nero potrebbe essere tentato di giocare in b7, ma questo concederebbe al Nero l'intero bordo inferiore, permettendogli di vincere. Dato che il Nero non ha accesso alla regione a1-a2, indipendentemente da come il Bianco proceda, prima o poi dovrà giocare per primo in quella regione. È molto meglio giocare prima in a1, lasciando il Bianco muovere in b1, per entrare poi nella regione dispari in a7, che è molto meglio di b7.

Esercizio 8-3: Senza l'accesso alla regione dispari (h2), sembra che il Nero abbia la parità. Tuttavia se il Bianco giocasse in a8, allora l'unica mossa disponibile per il Nero, nella regione in basso a sinistra, è b7, che, girando le pedine sulla diagonale, permetterebbe al Bianco di accedere in h2. Per questo motivo, la migliore risposta del Nero è in h2, alla quale seguirà il Bianco in h7. Questa sequenza permetterà al Bianco di ottenere l'ultima mossa nella regione restante e di conservare pertanto la parità.

Esercizio 8-4: Se il Bianco muove in a1, allora il Nero passerà e il Bianco dovrà iniziare a giocare in una regione pari, perdendo parità e partita. La mossa vincente del Bianco è in a3, che lascia al Nero due mosse (a2 e b3). Indipendentemente dall'ordine con il quale il Nero le giocherà, il Bianco giocherà prima a1 e poi finirà la partita in b2.

Esercizio 8-5: Questo è un esempio di come usare l'iper-teoria dei numeri pari. Il Nero dovrebbe giocare in h2, escludendo se stesso dalla regione in alto a destra. Indipendentemente da come ora giochi il Bianco dovrà iniziare prima o poi in quella regione, permettendo al Nero di giocare l'ultima mossa e di vincere la partita. La sequenza di gioco perfetta è mostrata nel diagramma.

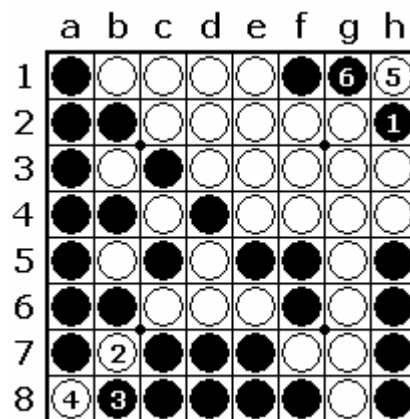
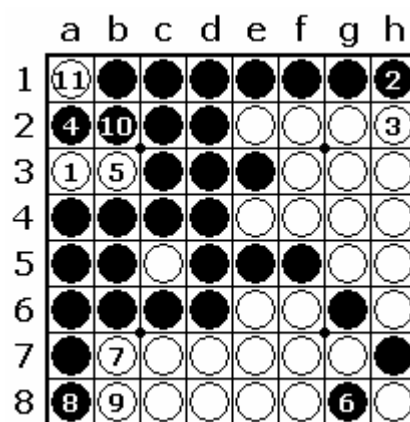


Diagramma 8-6: La chiave per capire questa posizione è guardare nella regione di 3 caselle in basso a sinistra (b7, a8 e b8) e collegare g8 come quarta casella della stessa regione. Per questo motivo il Bianco dovrebbe muovere nella regione dispari in alto a sinistra, lasciando quella in basso a sinistra invariata finché il Nero non muovi in g8. La questione allora diventa, quale casella della regione in alto a sinistra scegliere? Le scelte più ovvie sembrano a3 o b3, e fra le due molte cose fanno pensare che b3 possa essere la migliore. Il problema di questa mossa sta però nel fatto che, se il Nero gioca g8, il Bianco, rispondendo b7, offrirà al Nero una mossa libera in a3 e in a2. Di contro, se il Bianco gioca prima in a3, la mossa del Nero in g8 (che sia ora o in seguito) permetterà al Nero di giocare b7 con tutta comodità ed ottenere l'ultima mossa in ogni regione. La sequenza di gioco perfetta è mostrata nel Diagramma con il Bianco che vince per 33 a 31.



Capitolo 9

Esercizio 9-1: Il Nero dovrebbe attaccare l'angolo h8 giocando in h5. Se il Bianco risponde con h4 girerà anche le pedine in g3 e f2. Il Nero potrà allora far uscire il Bianco dalle mosse giocando in g1.

Esercizio 9-2: Il Nero dovrebbe attaccare l'angolo in h1 giocando in h3. Il Bianco non ha altra scelta che rispondere in h7, girando le pedine nere in g6 e h6. Questo permetterà al Nero di giocare una buona mossa in c6.

Esercizio 9-3: Il Bianco dovrebbe attaccare l'angolo in h8 giocando in e8. Ciò gli permetterà di girare la pedina nera in e5 e ottenere il controllo della diagonale. Se il Nero risponderà in d8 si difenderà dall'attacco e girerà la pedina in f6, ma il Bianco, continuando in g7 otterrà definitivamente il controllo della diagonale.

Esercizio 9-4: Il Bianco dovrebbe giocare in d8, attaccando l'angolo in a8 da due direzioni. Anche se questo significa il sacrificio dell'angolo h8 e del bordo inferiore, permetterà al Bianco di conquistare l'angolo a8 e conquistare molte pedine muovendo intorno alla scacchiera, e ottenendo così una facile vittoria.

Esercizio 9-5: Il Bianco dovrebbe attaccare uno dei bordi sbilanciati del Nero. In questo caso l'angolo h8 è molto più importante dell'angolo in a1, pertanto dovrebbe iniziare giocando in a7. Il Nero non può che rispondere in a8, e lasciare che il Bianco si incunei in b8.

Esercizio 9-6: Il Nero dovrebbe attaccare l'angolo in h8 giocando in h3. Se il Bianco risponde in h2 allora il Nero potrà fare una stoner trap cominciando da b7.

Esercizio 9-7: La stoner trap fallisce quando il Nero gioca in c3, impedendo al Bianco l'accesso nella casella d'attacco (c8), e stabilendosi allo stesso tempo un accesso all'angolo a8. Ora, indipendentemente da cosa scelga di fare il Bianco il Nero potrà prendere l'angolo alla sua prossima mossa.

Esercizio 9-8: La stoner trap ha successo. Anche se il Nero gioca in e1, il Bianco avrà comunque accesso alla casella di attacco e8, poiché la mossa in b7 ha capovolto anche la pedina in c6.

Esercizio 9-9: La stoner trap fallisce. Supponiamo che il Nero decida di muovere in e1 per rompere la diagonale. A questo punto il Bianco dovrebbe continuare in f8, ma così facendo girerebbe, tra le altre pedine, anche quella in b4, rendendo bianca l'intera colonna-b. Il Nero ora può giocare in b8 senza capovolgere la pedina in b7 e sarà capace di prendere l'angolo in a8 al suo prossimo turno.

Esercizio 9-10: La stoner trap fallisce nel momento in cui il Nero risponde in g7. Se il Bianco continuerà in f8 girerà anche la pedina in g7 e permetterà al Nero di prendere l'angolo in h8.

Esercizio 9-11: La stoner trap fallisce nel momento in cui il Nero gioca in c8.

Esercizio 9-12: La stoner trap fallisce quando il Nero risponde in h3, attaccando l'angolo in h8. Il Bianco dovrà rispondere in h2 e il Nero potrà accedere all'angolo in a8. Nonostante ciò l'analisi al computer dimostra che il Bianco è ancora in vantaggio dopo b7!

Esercizio 9-13: La stoner trap riesce. Dopo aver giocato in b7 il Bianco perde l'accesso alla casella di attacco in d8, ma le uniche mosse del Nero che non cedono immediatamente un angolo (a3 e a4), ripristinano al Bianco l'accesso in d8.

Esercizio 9-14: La stoner trap fallisce nel momento in cui il Nero risponde in d1. Se il Bianco continua in f8 gira la pedina in b4 facendo bianca l'intera colonna-b. Il Nero potrà così rispondere in b8 senza girare la pedina in b7.

Esercizio 9-15: La stoner trap fallisce se il Nero risponde in a6. Ora se il Bianco continua in d8 farà tornare la colonna-b interamente bianca, permettendo al Nero di giocare in b8 senza girare la pedina in b7. Tuttavia bisogna notare che se il Bianco gioca b8 invece che in d8, la sola mossa vincente per il Nero sarà giocare egli stesso in d8. In un certo senso la stoner trap ha avuto successo, perché permette di conquistare l'angolo in h8.

Capitolo 10

Esercizio 10-1: Il Nero dovrebbe giocare in f2. Anche se questa è una mossa molto forte installa un'importantissima swindle. Se il Bianco gioca in b2 il Nero prenderà prima un tempo in e1, e poi sfrutterà la swindle, iniziando da b8, che non gira b7. Se il Bianco, invece di b2, gioca da qualsiasi altra parte, allora potrà iniziare la swindle in a8, senza concedere all'avversario l'accesso in b8.

Esercizio 10-2: Il Nero dovrebbe iniziare in a6. La sola mossa sicura del Bianco è in a5 che però rende bianca l'intera colonna-b, permettendo al Nero di giocare in b1 senza girare la pedina in b2.

Esercizio 10-3: Il Nero dovrebbe muovere in h4, attaccando l'angolo in h1. Se il Bianco replica in h7, permetterà al Nero di fare una swindle, giocando a7 senza girare b7. Se il Bianco non risponde in h7 allora il Nero potrà accedere all'angolo in h1 al suo prossimo turno e il Bianco, comunque, non potrà continuare in h7 per evitare di subire la swindle.

Esercizio 10-4: Il Nero sta minacciando di giocare una swindle in d1 al suo prossimo turno. Il Bianco può evitare ciò muovendo in b5, togliendo al Nero l'accesso in d1.

Esercizio 10-5: Se il Nero gioca in g1, il Bianco potrà muovere in b2 vincendo la partita. Per questo motivo il Nero dovrebbe iniziare in a3. Se il Bianco risponde in a5, allora il Nero potrà continuare in g1. Se il Bianco ora giocasse in b2, farebbe bianca l'intera colonna-b, permettendo al Nero di iniziare uno swindle in b1.

Esercizio 10-6: Il Bianco può ottenere 3 tempi su 4 nella regione in alto a destra, afferrando la diagonale con g2. Il Nero potrà rompere la diagonale al suo prossimo turno e il Bianco potrà continuare in g1. Anche se il Bianco ha concesso un angolo facilmente, i tempi guadagnati in questa circostanza valgono più dell'angolo. Si noti che il Nero può negare l'accesso al Bianco in g1, muovendo in b6, ma questa mossa genera un muro enorme che dà al Bianco un vantaggio considerevole.

Capitolo 12

Esercizio 12-1: Il Nero dovrebbe giocare una mossa calma in c2, alla quale possono seguire due mosse potenziali in b3 e in c4. Questo è il miglior modo per prendere vantaggio della figura del Bianco.

Esercizio 12-2: Il Bianco dovrebbe giocare in c6, ottenendo una buonissima figura. Questa è una di quelle strutture che non necessita di una lettura del gioco in grande profondità per capire qual è la mossa giusta.

Esercizio 12-3: Il Bianco ha diverse mosse calme da poter giocare, tra cui quella in f2. Tuttavia se il Bianco gioca in f2 la posizione risultante sarà quella del Diagramma 12-1. A questo punto il Nero potrebbe giocare una buona mossa in c2, minacciando di seguire in b3 e in c4. WZebra indica che la miglior mossa è in f1, che a prima vista può non sembrare affatto buona. Non solo offre al Nero una buona risposta in c4, ma aggiunge anche una pedina sul bordo opposto a quello già occupato dal Bianco (c8 e d8). L'uso della mossa in f1 è principalmente difensivo. Il Nero non può rispondere in c2, perché questo permetterebbe al Bianco di accedere in c4. Naturalmente, in questo caso, la mossa migliore per il Nero è in c4 e non in c2, ma dopo questa né b2 né c2 sono più particolarmente buoni, ed è difficile che il Nero possa giocarle entrambe. Nella posizione iniziale WZebra addirittura preferisce g4 ad f2, perché anche questa nega l'accesso a c2. La differenza fra f1, f2 e g4 non è molta, ma il punto importante è capire come il vostro avversario voglia e possa sfruttare la figura in questione.

Esercizio 12-4: La miglior mossa del Nero, che lo crediate o no, è a2! Negli anni '80, a6 era la risposta automatica in questa posizione, questo permetteva al Bianco di consolidare il suo vantaggio, muovendo in a3. Il Nero allora non può far altro che rispondere in b6, con conseguente posizione nell'Esercizio 12-2. Il vantaggio di giocare in a2 è che minaccia in a6, permettendo al Nero di guadagnare due tempi sul bordo. Il Bianco può impedire questo, attaccando l'angolo in a3, ma permette al Nero di difendersi in a5. Ora il Bianco dovrà iniziare il gioco a nord, restando con un vantaggio minimo.

Esercizio 12-5: Il Nero dovrebbe sfruttare la struttura debole del Bianco sui bordi, giocando g7. Il Bianco ovviamente può rompere la diagonale, ma il Nero potrebbe sfruttare 4 tempi su 6 in quella regione (g7, g8, h4, h6, h7, h8).

Esercizio 12-6: La mossa migliore qui sembra essere b2, ma sfortunatamente non è una mossa corretta. Se il Bianco continua in h4, il Nero non ha una risposta adeguata. Il proseguo logico sembra essere Nero in a3, per forzare il Bianco a prendere in a1, in modo da incunarsi in b1. In questo caso, tuttavia, dopo la mossa in b1, il Nero può giocare in d1. Piuttosto che b2 il Bianco dovrebbe giocare in d1. Se il Bianco risponde in g1, allora b2 diviene un attacco ad un bordo sbilanciato. Se il Bianco rompe la diagonale con h4 il Nero può giocare la sequenza a3-a1-b1 e guadagnare l'angolo in h1.

Capitolo 13

Esercizio 13-1: Il Nero inizia con 32 pedine. Se il Nero gioca h7 il Bianco risponde con h6 e il Nero guadagna solo la pedina in f7, arrivando a 33. Se il Nero gioca invece h6, il Bianco risponderà in h7. Per annullamento è il modo più facile per contare questa situazione. Il Nero guadagna 4 pedine sulla riga-6 (c6, d6, e6, f6), ma perde 4 pedine sulla diagonale b1-h7 (c2, d3, e4, f5). In oltre il Nero guadagna la pedina in g5, ma perde h4. In pratica Nero h6/Bianco h7 non fa guadagnare al Nero nessuna pedina e l'incontro finirà 32 pari.

Esercizio 13-2: Il Nero inizia con 27 pedine. Se gioca in a8, il Bianco risponderà in b8 e il Nero guadagnerà 6 pedine (a8, c6, d5, e4, f3, g2), per un totale di 33 pedine. Se il Nero gioca in b8, il Bianco risponderà in a8. Inizialmente il Nero guadagnerà 9 pedine (b3, b4, b5, b6, c7, d6, e5, f4 e g3), ma poi ne perderà pedine (a5, a6, a7, g8), per un totale di 5 pedine.

Esercizio 13-3: Il Nero dovrebbe muovere in d8 e finire l'incontro con 37 pedine. Dopo che il Nero avrà giocato in d8 il Bianco dovrà passare. In pratica il Nero avrà eseguito una swindle, e quando c'è l'opportunità di fare questo genere di mosse è sempre meglio farle.

Esercizio 13-4: La parità suggerisce che il Bianco dovrebbe giocare nella regione dispari (b6). Tuttavia in questo caso b2 è la mossa migliore, poiché permette al Bianco di finire la partita con 33 pedine. Se il Bianco gioca b6 per primo gira anche la pedina in d4. Dopo che il Nero avrà mosso in a1, la mossa del Bianco in b2 non girerà la pedina in e5, a causa della sua pedina in d4 capovolta precedentemente. Iniziare con b2 in questo caso è meglio rispetto ad iniziare con b6.

Esercizio 13-5: Il Bianco dovrebbe giocare in a1. Dopo che il Nero avrà passato il Bianco continuerà con b2 e il Nero finirà la partita in b1. Contando questa sequenza, vediamo che il Bianco inizia con 20 pedine e, dopo la prima mossa in a1, guadagna 7 pedine sul bordo di sinistra, per un totale parziale di 27 pedine. Dopo questa mossa il Bianco deve considerare le due scelte possibili rimaste, b1 e b2. Iniziando con la mossa più facile da contare, vale a dire b1, il Bianco guadagna 5 pedine sul bordo superiore, finendo con $27+5=32$ pedine. Se invece, dopo a1 in Bianco giocasse b2, guadagnerebbe 8 pedine (c2, d2, e2, f2, c3, d4, e5 e f6) per un totale parziale di $27+8=35$ pedine, ma il Nero al suo turno guadagnerà la pedina in b5 e il Bianco finirà con 34.

Esercizio 13-6: La sequenza perfetta di gioco è Bianco in b8, Nero in a8, Bianco in a7. Contando questa sequenza vediamo che il Bianco inizia con 30 pedine. Dopo lo scambio Bianco in b8/Nero in a8, il Bianco ha guadagnato 5 pedine (c7, d6, e5, f4 e g3) e perso 5 pedine (c8, d8, e8, f8 e c6). Nell'ultima mossa in a7 il Bianco guadagna 3 pedine (a7, a6, b7), ottenendo alla fine 33 pedine. Se il Bianco iniziasse con a7 o a8, la partita finirebbe in parità.

Capitolo 15

Puzzle 1: La prima mossa del Nero dovrebbe essere in a6. A meno che il Bianco non risponda in a7, sarà in grado di accedere in a1 al suo prossimo turno. Se il Bianco gioca invece in a7, girerà tutte le pedine sulla riga-7, compresa g7, permettendo al Nero di accedere in h8 alla sua seconda mossa.

Puzzle 2: Il Bianco dovrebbe giocare in b6, catturando ben 10 pedine. La situazione risultante lascerà il Nero con sole 3 opzioni (b7, g2 e h7), tutte mosse che permettono al Bianco di accedere all'angolo al suo prossimo turno.

Puzzle 3: La prima mossa del Nero dovrebbe essere in b2. Questo lascia il Bianco con sole due opzioni (a2 e b7), ma entrambe permettono al Nero di accedere all'angolo alla sua prossima mossa.

Puzzle 4: Il Bianco, giocando in g1, lascia il Nero senza mosse sicure.

Puzzle 5: Se il Bianco gioca in h4 porta simultaneamente, un attacco a 2 angoli (a1 e h8). Il Nero però non ha modo di difendersi da questo doppio attacco.

Puzzle 6: Il Nero, giocando in a5, lascia il Bianco senza mosse sicure.

Puzzle 7: Il Bianco, giocando in d1, lascia il Nero senza mosse sicure.

Puzzle 8: Il Nero, giocando in g2, lascia il Bianco senza mosse sicure. Se il Bianco gioca in b2 gira anche la pedina in g2, dando al Nero l'accesso in h1.

Puzzle 9: Il Nero, giocando in a6, lascerà il Bianco con solo due opzioni (h2 o e7). Se il Bianco sceglie h2 il Nero prenderà h1. Se il Bianco sceglie invece in e7, il Nero, rispondendo in b7, farà finire la partita.

Puzzle 10: Il Bianco dovrebbe giocare in e8, lasciando il Nero senza mosse sicure.

Puzzle 11: Il Nero, giocando in g1, lascia il Bianco senza mosse sicure.

Puzzle 12: Il Nero, giocando in g2, lascia il Bianco senza mosse sicure.

Puzzle 13: Il Nero dovrebbe giocare in a3, attaccando l'angolo in h8. Se il Bianco risponde in b2, girerà anche la pedina in b7, dando al Nero l'accesso in a8.

Puzzle 14: Il Bianco dovrebbe iniziare in h5. Se il Nero risponde in g3 o in h4, il Bianco, muovendo in h7, lascia il Nero senza mosse sicure.

Puzzle 15: La prima mossa del Bianco dovrebbe essere in h5. Se il Nero risponde in h3, il Bianco gioca in f7, lasciando il Nero senza mosse sicure. Se il Nero risponde invece in g2, il Bianco può muovere in e1, guadagnando l'accesso in h1. Se il Nero risponde invece in qualsiasi altra parte, il Bianco si potrà incuneare in h3, guadagnando ancora una volta l'accesso in h1.

Puzzle 16: Il Nero dovrebbe iniziare in g7. La sola mossa sicura del Bianco è in f7, che permette però al Nero di continuare in f8 e lasciare completamente il Bianco senza mosse sicure.

Puzzle 17: Il Bianco dovrebbe iniziare in e1, attaccando l'angolo in h1. Il Nero dovrà difendersi in c1, dopodiché il Bianco potrà afferrare la diagonale in g2, lasciando il Nero senza mosse sicure.

Puzzle 18: Il Bianco dovrebbe iniziare in d1, attaccando l'angolo in h1. Il Nero dovrà difendersi in c1, ma il Bianco, muovendo in h7, lascerà il Nero senza mosse sicure.

Puzzle 19: Il Nero dovrebbe iniziare in h2, che non permette al Bianco di incunarsi in h3. Se il Bianco replica in e2 o f2, il Nero, continuando in h3, lascerà il Bianco senza mosse sicure.

Puzzle 20: Il Nero, giocando in g2, lascerebbe il Bianco con la sola risposta in h1. Il Nero potrà allora continuare in f8, lasciando il Bianco ancora una volta con una sola scelta, ossia d8, che permette però al Bianco di accedere all'angolo in a8.

Puzzle 21: Il Nero dovrebbe giocare in g8. Indipendentemente da come risponderà il Bianco, il Nero potrà giocare e8 alla sua seconda mossa, che gli farà conquistare l'angolo in a8 alla sua terza.

Puzzle 22: La prima mossa del Nero dovrebbe essere in g3, che offre al Bianco 4 possibili risposte (a2, b2, g2 e h2). Se il Bianco sceglierà a2, il Nero arriverà all'angolo in a1 incuneandosi in a5. Se il Bianco sceglierà invece b2, il Nero potrà raggiungere a1 tagliando la diagonale in d8. Se il Bianco muoverà invece in g2 o in h2, il Nero potrà arrivare in h1 muovendo in h3.

Puzzle 23: Il Bianco dovrebbe giocare in a3. Se il Nero risponde a2, il Bianco potrà muovere in b2, avvelenando la mossa in f2 e lasciando il Nero senza mosse sicure. Se il Nero non risponde in a2, il Bianco, giocando in a6, catturerà l'angolo in a8 alla sua terza mossa.

Puzzle 24: Il Bianco dovrebbe iniziare in b8, attaccando l'angolo in h8. Se il Nero si difende in a8, il Bianco si potrà incunare in a3, guadagnando l'accesso all'angolo in a1. Se il Nero si difende invece giocando in h8, il Bianco può incunarsi in h7 e guadagnare l'accesso all'angolo in h1.

Puzzle 25: Il Bianco dovrebbe iniziare in a5. Se il Nero risponde in a7, il Bianco continua in h6. Se invece il Nero risponde in h2, il Bianco potrà continuare in a3. In entrambi i casi il Nero viene lasciato senza mosse sicure.

Puzzle 26: Il Bianco dovrebbe iniziare in h5. Se il Nero replica in g8 il Bianco potrà giocare in h7 lasciando il Nero senza mosse sicure. Se invece il Nero sceglie di giocare in h3, il Bianco può continuare in c8, guadagnando l'accesso in a8.

Puzzle 27: Il Nero dovrebbe iniziare in d2. Se il Bianco risponde d1 o e1, il Nero può continuare in b8. Se il Bianco sceglie in c2, il Nero potrà continuare in c8. In ogni caso, dato anche il fatto che il Nero non ha modo di incunarsi nella regione a sud, il Nero si troverà senza mosse sicure.

Puzzle 28: Il Nero dovrebbe giocare in f6. La sola risposta sicura è in g2, ma il Nero, muovendo in d6 potrà guadagnare facilmente l'accesso all'angolo in h1.

Puzzle 29: Il Bianco dovrebbe iniziare in e3. La sola risposta sicura del Nero è in b3. A questo punto il Bianco, giocando in a3, lascerebbe il Nero senza mosse sicure.

Puzzle 30: Il Bianco dovrebbe giocare in g7. Se il Nero replica in c2, il Bianco continua in b2, lasciando il Bianco senza mosse sicure. Se il Nero sceglie invece di giocare in a2, il Bianco si incunea in a5 guadagnando l'accesso in a1.

Puzzle 31: Il Nero dovrebbe giocare la sua prima mossa in g7. Le sole mosse sicure del Bianco sono g6 e g8. In ogni caso il Nero continua in f8, guadagnando l'accesso ad un angolo alla sua prossima mossa.

Puzzle 32: Il Nero dovrebbe iniziare in g6. Se il Bianco replica in h5 il Nero gioca in h7. Se invece il Bianco replica in h7 il Nero può giocare in a4. In entrambi i casi il Bianco non ha più mosse sicure.

Puzzle 33: Il Nero dovrebbe giocare in d8. Se il Bianco sceglie di giocare in a2 il Nero replica in f8. Se invece il Bianco sceglie b8 o f8, il Nero replica in g8. In ogni caso il Bianco resta senza mosse sicure.

Puzzle 34: Il Bianco dovrebbe giocare in d1. Qualsiasi sia la risposta del Nero il Bianco continuerà con b2, lasciando il Nero senza mosse sicure.

Puzzle 35: Il Nero dovrebbe giocare in h6. Se il Bianco risponde in g7 o in h7, il Nero potrà giocare in a4 e guadagnarsi l'accesso in h8.

Puzzle 36: La prima mossa del Bianco dovrebbe essere in h5. La sola mossa sicura del Nero è in h4. Il Bianco allora potrà continuare in g7, lasciando il Nero senza mosse sicure.

Puzzle 37: Il Nero dovrebbe giocare in b7. La sola mossa sicura del Bianco è in f2, alla quale segue il Nero in g2, lasciando il Bianco senza mosse sicure.

Puzzle 38: Il Bianco dovrebbe giocare in a5. Il Nero dovrà rispondere in a1, dopo la quale il Bianco si incuneerà in b5, lasciando il Nero senza mosse sicure.

Puzzle 39: Il Nero dovrebbe iniziare in d1, attaccando l'angolo in h8. Il Bianco dovrà rispondere in g1, e il Nero, allora, muoverà in g2, lasciando il Bianco senza risposte sicure.

Puzzle 40: Il Bianco dovrebbe giocare in a4, forzando il Nero a rispondere in a3. Il Bianco allora potrà muovere in d1, attaccando l'angolo in h1. L'unico modo per difendersi è in c1, ma questa mossa gira la pedina in b2, dando l'accesso all'angolo in a1.

Puzzle 41: Il Bianco dovrebbe iniziare in a4, forzando il Nero a replicare in a3. Il Bianco allora potrà giocare in h2, lasciando il Nero senza mosse sicure.

Puzzle 42: Il Bianco dovrebbe iniziare in b8, Indipendentemente da cosa sceglierà di fare il Nero, il Bianco potrà continuare in e8, lasciando il Nero senza risposte sicure.

Puzzle 43: Il Nero dovrebbe iniziare in g7. In qualsiasi posto il Bianco decida di giocare, il Nero potrà attaccare l'angolo in a1 con a6. Se il Bianco si difende con a7, girerà, tra le altre, anche la pedina in b7, dando al Nero l'accesso in a8.

Puzzle 44: Il Bianco dovrebbe giocare in d1. La sola risposta sicure del Nero è in c1. Il Bianco allora muoverà in f8, lasciando il Nero solo con la mossa in a2, che permette ovviamente al Bianco di accedere in a1.

Puzzle 45: La prima mossa del Bianco dovrebbe essere in f8, forzando il Nero a muovere in d8. Il Bianco allora gioca in a2, forzando il Nero a giocare in g8, offrendo al Bianco l'angolo in h8.

Puzzle 46: Il Bianco dovrebbe giocare in g4. Indipendentemente dalla risposta del Nero il Bianco muoverà in g2, lasciando il Nero senza mosse sicure.

Puzzle 47: La prima mossa del Nero dovrebbe essere in b7. La sola risposta sicura del Bianco è in a8, ma allora il Nero potrà giocare in g3. La sola mossa legale per il Bianco è in g2 che permette al Nero di accedere in h1.

Puzzle 48: Il Bianco dovrebbe giocare in g2. Questo offre al Bianco 3 mosse sicure: c2, h1 e h2. Se il Bianco sceglie c2 o h2, il Nero muoverà in b7, lasciando il Bianco senza mosse sicure. Se il Nero sceglie invece c1, il Bianco potrà incunearsi in h2 e raggiungere l'angolo in h8 al suo prossimo turno.

Puzzle 49: Il Nero dovrebbe giocare in b8, lasciando il Bianco con le sole mosse sicure in c8 e d8. Indipendentemente da quale il Bianco scelga, il Nero riempirà l'accoppiamento con la casella restante e il Bianco resterà senza mosse sicure.

Puzzle 50: Il Bianco dovrebbe iniziare in a2. Se il Nero sceglie di rispondere in a1, il Bianco si incuneerà in e1, guadagnando l'accesso ad h1. Se il Nero sceglierà invece di giocare in h7, allora il Bianco potrà muovere in a6, lasciando il Nero senza mosse sicure.

Puzzle 51: Il Bianco dovrebbe giocare in c7. Se il Nero risponde in c8 il Bianco può afferrare la diagonale in b2. Se invece il Nero risponde in b6, allora il Bianco può afferrare la diagonale in b7. In ogni caso il Bianco non ha mosse sicure. Se il Nero decidesse di giocare in b8, allora il Bianco potrebbe incunearsi in c8 e prendere l'angolo alla sua terza mossa.

Puzzle 52: Il Nero dovrebbe giocare in d8. Se il Bianco sceglie b7 allora il Bianco potrà tagliare la diagonale in c2. Se il Bianco sceglie invece h7 o g7, il Nero potrà guadagnare l'accesso in h8 giocando in h4.

Puzzle 53: Il Bianco dovrebbe giocare in g7. Se il Nero replica in b8, il Bianco potrà installare una stoner trap in f8. Se il Nero risponde invece in c2, il Bianco continua in b2, lasciando il Nero senza mosse sicure.

Puzzle 54: La prima mossa del Nero dovrebbe essere in a2, forzando il Nero a giocare in a1. A questo punto il Nero potrà giocare una stoner trap muovendo in h3.

Puzzle 55: Il Nero dovrebbe giocare in a7, forzando il Bianco a muovere in a8. Il Nero potrà allora incunearsi in g1 e prendere a1 al suo prossimo turno.

Puzzle 56: Il Nero dovrebbe giocare in c1, forzando il Bianco a rispondere in g1. Il Nero allora potrà muovere in h5, lasciando il Bianco senza mosse sicure.

Puzzle 57: Il Bianco dovrebbe giocare in h7. Se il Nero risponde in h6, il Bianco allora muove in d1, lasciando il Nero senza mosse sicure. Se il Nero non gioca in h6, potrà farlo il Bianco, guadagnando l'accesso in h1 per il suo prossimo turno.

Puzzle 58: Il Nero dovrebbe giocare in g5, lasciando il Bianco con 5 mosse sicure (b1, f6, f7, g6 e h6). Non importa quali di queste il Bianco scelga, perché al suo prossimo turno il Nero, giocando e1, guadagnerà lui stesso l'angolo a8 o h1.

Puzzle 59: Il Nero dovrebbe giocare in b8, lasciando al Bianco a8 come unica mossa sicura. Il Nero potrà allora incunearsi in e8 e guadagnare l'accesso in h8.

Puzzle 60: Il Nero dovrebbe giocare in b2. Se il Bianco risponde in d8 il Nero potrà fare una stoner trap iniziando in a6. Se il Bianco non risponde in d8, allora il Nero, giocando in c8, guadagnerà l'angolo in a8 al suo prossimo turno.

Puzzle 61: Il Bianco dovrebbe giocare in c1. L'unica mossa sicura del Nero è in d8. Il Bianco, allora, giocando in c8 lascerà il Nero senza mosse sicure.

Puzzle 62: Il Bianco dovrebbe giocare in h4. Non importa ora come risponderà il Bianco, poiché al suo prossimo turno il Nero potrà iniziare una stoner trap in c1.

Puzzle 63: Il Bianco dovrebbe giocare in d8. Questo lascia il Nero con solo due mosse sicure, b1 e d1. Indipendentemente da quale delle due scelga, il Bianco potrà continuare in b7, lasciando il Nero senza mosse sicure.

Puzzle 64: Il Bianco dovrebbe giocare in g7, minacciando una stoner trap in c8. Per evitare ciò il Nero dovrebbe replicare in b3, ma il Bianco, continuando in b4, lascerebbe il Nero senza mosse sicure.

Puzzle 65: Il Bianco dovrebbe giocare in a2, lasciando al Nero a1 come unica mossa sicura. Il Bianco allora potrà muovere in b2, lasciando il Nero senza mosse sicure.

Puzzle 66: Il Nero dovrebbe giocare in h2. Se il Bianco risponde in c7, allora il Nero, muovendo in h7, lascerà il Bianco senza mosse sicure. Se il Bianco risponde in d8, il Nero potrà incunearsi in e8 e raggiungere l'angolo in h8 al suo prossimo turno. Infine se il Nero giocherà h1 o e8, il Nero, giocando in c6, si assicurerebbe l'accesso all'angolo in a8, al turno seguente.

Puzzle 67: Il Bianco dovrebbe iniziare in h4. Se il Nero risponde in h8, il Bianco potrà continuare in b7, lasciando il Nero senza mosse sicure. Se il Nero invece risponde in g2 il Bianco potrà tagliare la diagonale in d1.

Puzzle 68: Il Bianco dovrebbe iniziare il gioco in b7. Se il Nero risponde a2, il Bianco può giocare una stoner trap iniziando da a3. Lo stesso vale se il Nero risponde in g8, ma il Bianco dovrebbe iniziare la stoner trapo con f8. Se il Nero stesso gioca in f8 invece, il Bianco, replicando in g8, lascia il Nero senza mosse sicure.

Puzzle 69: Il Nero dovrebbe iniziare in b2. Se il Bianco risponde a2 o h2, il Nero potrà continuare in g2, lasciando il Bianco senza mosse sicure. Se il Bianco risponde invece in g1, allora il Nero, lascerà il Bianco senza mosse sicure giocando in h6.

Puzzle 70: Il Nero dovrebbe iniziare in e1, minacciando l'angolo in a1. Se il Bianco si difende in f1, il Nero potrà rompere la diagonale a8-h1 giocando g8, per poi prendere l'angolo h1 al turno successivo. Se invece il Bianco sceglie di difendere l'angolo giocando lui stesso in a1, allora il Nero potrà incunearsi in a2 e conquistare l'angolo a8 al turno seguente.

Puzzle 71: Il Nero dovrebbe iniziare in g7. Indipendentemente da come giochi il Bianco, il Nero dovrà continuare in a6, minacciando l'angolo in a1. Il Bianco però, difendendosi in a7, girerà, tra le altre, la pedina in g7, permettendo al Nero di accedere all'angolo in h8.

Puzzle 72: Il Nero dovrebbe giocare in d1. Dopo che il Bianco avrà risposto in c1, il Nero continuerà con a4, lasciando il Bianco senza mosse sicure.

Puzzle 73: Il Nero dovrebbe iniziare in c8, forzando il Bianco a difendersi in b8. Il Nero allora potrà attaccare l'angolo h1 giocando d1. Se il Bianco tenterà di difendersi in b1, girerà, tra le altre, la pedina in b7, offrendo al Nero l'angolo in a8.

Puzzle 74: Il Nero dovrebbe giocare in d8, lasciando c8 come unica mossa sicura del Bianco. A questo punto il Nero potrà continuare in a2, lasciando il Bianco senza mosse sicure.

Puzzle 75: Il Nero dovrebbe giocare in h5. Questa mossa lascia il Bianco con solo due mosse sicure: h4 e h6. A questo punto al Nero basterà rispondere con h3 o h7 rispettivamente, per lasciare il Bianco senza mosse sicure.

Puzzle 76: Il Nero dovrebbe iniziare in b7. Se il Bianco sceglie di giocare in b3, il Nero potrà muovere in b2, lasciando il Bianco senza mosse sicure. Se il Bianco sceglie invece di giocare in h8, il Nero potrà incunearsi in g8 e arrivare in a8 al suo prossimo turno.

Puzzle 77: Il Bianco dovrebbe giocare in g7, lasciando h8 come unica mossa sicura. Il Bianco allora potrà continuare in c2, offrendo al Nero nessuna mossa sicura.

Puzzle 78: Il Bianco dovrebbe giocare in b2. Se il Nero sceglie a1, il Bianco potrà incunearsi in b1 e ottenere l'angolo h1 al suo turno successivo. Se il Nero gioca b1, il Bianco potrà giocare in b8, lasciando il Nero senza mosse sicure.

Puzzle 79: Il Bianco dovrebbe giocare in a2, lasciando al Nero e2 come unica mossa sicura. Il Bianco, continuando in f2, lascerà il Nero completamente senza mosse sicure.

Puzzle 80: Il Nero dovrebbe giocare in b2, lasciando al Bianco h7 come unica mossa sicura. Di seguito il Nero potrà iniziare una stoner trap in h4.

Puzzle 81: Il Nero dovrebbe iniziare in a2, e, indipendentemente da come risponda il Bianco, far seguire a4. Questo garantirà la presa dell'angolo in a8 alla terza mossa.

Puzzle 82: Il Bianco dovrebbe giocare b4, attaccando l'angolo in a8. Se il Nero si difenderà in b2, il Bianco potrà rompere definitivamente la diagonale con b3. Se invece il Nero si difenderà in b3, il Bianco potrà ancora una volta rompere definitivamente la diagonale giocando in g1.

Puzzle 83: Il Bianco dovrebbe giocare in b2. Se il Nero risponde in d1, il Bianco inizierà una stoner trap in c1. Se il Nero risponde in qualsiasi altra parte, il Bianco inizierà la stoner trap in d1 stesso.

Puzzle 84: Il Nero dovrebbe iniziare in c2. Se il Bianco risponde in g1, allora il Nero potrà giocare in g7, lasciando il Bianco senza mosse sicure. Se il Bianco risponde in b2, il Nero potrà tagliare la diagonale in b8 e prendere l'angolo in a1 al suo prossimo turno.

Puzzle 85: Il Nero dovrebbe iniziare in g5. Se il Bianco risponde in a4 il Nero potrà incunearsi in a3 e conquistare l'angolo a1 al suo prossimo turno. Se il Bianco risponde h6 invece, il Nero si incuneerà in h5 e prenderà l'angolo h8 al turno successivo.

Puzzle 86: Il Nero dovrebbe giocare in b2. La sola mossa sicura del Bianco è in a8, alla quale segue la risposta del Nero in a7, che lascia il Bianco senza mosse sicure.

Puzzle 87: Il Nero dovrebbe giocare in g7, lasciando al Bianco solo b5 come mossa sicura. Il Bianco allora, muoverà in b4, lasciando il Bianco senza mosse sicure.

Puzzle 88: Il Nero dovrebbe iniziare in h7. La sola mossa sicura del Bianco è in c7, dopo la quale fa seguito la il Nero in b2, che lascia il Bianco senza mosse sicure.

Puzzle 89: Il Nero dovrebbe iniziare con h3, che lascia al Bianco b3 come unica mossa sicura. A questo punto il Nero potrà giocare in b7, lasciando il Bianco senza mosse sicure.

Puzzle 90: Il Nero dovrebbe iniziare con g2. Se il Bianco risponderà in d8, il Nero potrà giocare in h4 e lasciare il Bianco senza mosse sicure. Se invece il Nero rispondesse in g7, allora il Nero potrà rompere la diagonale sempre in h4 e raggiungere h8 al suo prossimo turno.

Puzzle 91: Il Nero dovrebbe giocare in g7. Se il Bianco sceglie di rispondere in f6, il Nero, giocando h6, lascerebbe il Bianco senza mosse sicure. Se invece il Bianco risponde in h6 o h7, allora il Nero, giocando in b7, lascerebbe ancora una volta il Bianco senza mosse sicure.

Puzzle 92: Il Nero dovrebbe giocare in g7. Se il Bianco risponde in g8, il Nero potrà scegliere tra g5 e g6, lasciando, in entrambi i casi, il Bianco senza mosse sicure. Se il Bianco invece risponde in g5, il Nero potrà giocare in g6, mentre, viceversa, se il Bianco risponde g6, il Nero potrà giocare in g5, lasciando in ogni caso il Bianco senza mosse sicure.

Puzzle 93: Il Nero dovrebbe iniziare in e7. La sola mossa sicura del Bianco è in f8. Il Nero allora potrà giocare in g7, lasciando il Bianco senza mosse sicure.

Puzzle 94: Il Bianco dovrebbe iniziare in d3. Se il Nero sceglie di giocare in f1, allora il Bianco, giocando e1, conquisterà l'angolo in h1. Se invece il Nero sceglierà e1, il Bianco potrà incunearsi in f1, conquistando ancora una volta l'angolo in h1.

Puzzle 95: Il Bianco dovrebbe giocare in d7. La sola mossa del Nero è in d5, alla quale fa seguito il Bianco in f3, che gli permette di vincere l'angolo in h1.

Puzzle 96: Il Bianco dovrebbe giocare in h7 e, indipendentemente da dove risponderà il Nero, potrà continuare in h3, conquistando l'angolo in h1.

Puzzle 97: Il Bianco dovrebbe iniziare in f3 e il Nero dovrà difendersi in c6. Il Bianco allora continuerà in f2 e il Nero non avrà più modo di girare la pedina in f3.

Puzzle 98: Il Nero dovrebbe iniziare in f8, e il Bianco dovrà difendersi in e8. Il Nero allora potrà giocare b7. Non importa dove continuerà il Bianco, perché il Nero al suo prossimo turno inizierà una stoner trap in c8, garantendosi un angolo alla sua quarta mossa.

Puzzle 99: Il Bianco dovrebbe giocare in b7, facendo passare il Bianco. Il Nero allora continuerà in a2. La sola mossa del Bianco è in b2, che gira la pedina in b7. Alla terza mossa il Nero giocherà in a8 e il Bianco passerà ancora. Alla mossa successiva, ossia alla quarta, il Nero conquista l'angolo in h8.

Glossario

Accoppiamento: Due caselle vuote collegate, dove se un giocatore muove in una, il suo avversario vorrà muovere nell'altra.

Ala: Un bordo sbilanciato.

Alimentare l'avversario: Dare intenzionalmente al vostro avversario nuove opzioni di gioco in una determinata regione.

Ancore: Una o più pedine di bordo, che non possono essere catturate facilmente dall'avversario, e che offrono protezione contro il rischio di eliminazione.

Bordo bilanciato: Un bordo occupato da sei pedine adiacenti dello stesso colore, con entrambe le caselle d'angolo vuote.

Bordo sbilanciato: Un bordo occupato da 5 caselle adiacenti dello stesso colore, con una Casella-C ed entrambi gli angoli vuoti.

Casella-A: Ogni casella del bordo che è separata dall'angolo più vicino da una sola altra casella (vedi il Diagramma 1-2).

Casella-B: Ogni casella del bordo che è separata dall'angolo più vicino da due altre due caselle (vedi il Diagramma 1-2).

Casella-C: Ogni casella del bordo adiacente ad un angolo (vedi il Diagramma 1-2).

Casella-X: Ogni casella della scacchiera diagonalmente adiacente ad un angolo (vedi il Diagramma 1-2).

Controllo del centro: Avere pedine compatte al centro della scacchiera, mentre l'avversario ne detiene ai lati della stessa.

Controllo della diagonale: Avere su una diagonale più pedine del proprio colore, mentre il vostro avversario, sulla stessa linea, non è ha neanche una.

Diagonale bianca: La diagonale che va da a1 ad h8.

Diagonale nera: La diagonale che va da a8 ad h1.

Diagonale principale: Una delle due diagonali di otto caselle che collegano tra loro gli angoli (vedi il Diagramma 6-16).

Eliminazione: Una partita terminata con tutte le pedine sulla scacchiera dello stesso colore.

Estrazione: Girare pedine interne che hanno valore per il vostro avversario.

Guadagnare un tempo: Realizzare un vantaggio di tempi, derivato dall'aver giocato una mossa in più in una determinata area della scacchiera, costringendo così l'avversario a iniziare il gioco altrove.

Iper-teoria dei numeri pari: Un giocatore può forzare il suo avversario a iniziare il gioco in una regione pari alla quale il giocatore stesso non ha accesso.

Mossa avvelenata: Una potenziale mossa calma che è diventata forte a causa di una pedina velenosa.

Mossa calma: Una mossa che non gira molte pedine di frontiera.

Mossa forte: Una mossa che capovolge molte pedine di frontiera.

Mossa forzata: Una mossa che avviene quando un giocatore ha, disponibile, una sola mossa legale.

Mossa libera: Una mossa fattibile solo da un giocatore, che può sfruttare in qualsiasi momento del gioco e che, quando realizzata, non concede nuove mosse sicure all'avversario.

Mossa sicura: Una mossa che non concede un angolo.

Mossa semi-forzata: Una mossa che non è forzata da regolamento, ma che se non viene fatta, può portare risultati sconvenienti a livello di gioco.

Muro: Una connessione di più pedine di frontiera dello stesso colore.

Parità: La capacità di giocare l'ultima mossa in qualche o in tutte le regioni.

Pedina di frontiera: Ogni pedina adiacente ad una o più caselle vuote.

Pedina interna: Una pedina che è completamente circondata da altre pedine.

Pedina stabile: Una pedina che non può essere girata per il resto della partita, indipendentemente dalle mosse che verranno fatte.

Pedina velenosa: Una pedina del proprio colore che trasforma una mossa calma in una mossa forte.

Pulizia interna: Una strategia che permette di accumulare generalmente molte pedine interne, sacrificando nel processo le pedine sul bordo.

Rompere una diagonale: Stabilire una pedina del proprio colore su una diagonale controllata dall'avversario.

Stoner trap: Una sequenza di mosse che forzano la presa di un angolo. Partendo dal controllo di una diagonale nella Casella-X, si prosegue con l'attacco all'angolo, così che, se l'avversario difende l'angolo, gira la pedina sulla Casella-X. Vedi il Diagramma 9-25.

Swindle: Una situazione in cui un giocatore riesce a giocare entrambe le mosse in un accoppiamento, perché, dopo la prima mossa, l'avversario non ha mosse legali per rispondere nella casella rimasta.

Teoria dei numeri pari: Quando c'è una regione con un numero pari di caselle vuote, è generalmente meglio lasciare il vostro avversario giocare per primo in quella regione.

Tesuji: Una buona mossa, o una sequenza di mosse, che può essere usata in certe posizioni che occorrono abbastanza frequentemente.

Uscire dalle mosse: Una posizione in cui un giocatore non ha più mosse sicure da giocare.