

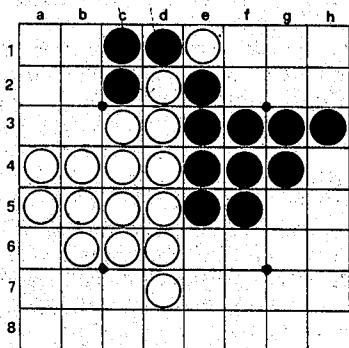
Contro Mossa

TUTTE LE PARTITE ERRORE PER ERRORE

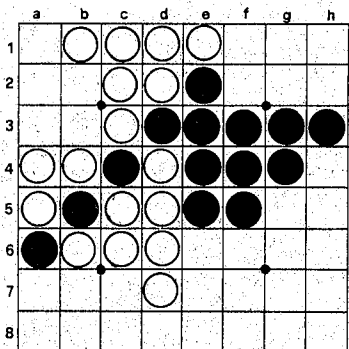
di Augusto Brusca

Sono molti coloro che affermano che una partita di Othello viene spesso vinta da chi commette meno errori; l'esempio più calzante ci viene da questa partita che mi accingo a commentare e che è stata giocata da due fra i migliori giocatori italiani del momento, Piero Zama di Lugo e il «veterano» Biagio Privitera di Torre del Greco, durante il terzo turno della finale di Othello del Tetrathlon 1984, tenutasi a Napoli il 5 e 6 maggio scorso.

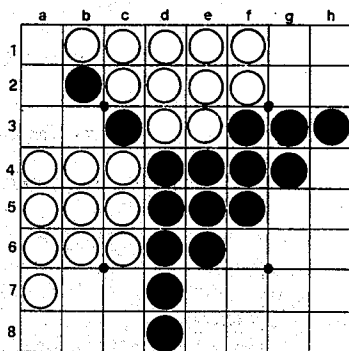
Privitera, che gioca col bianco, opta per l'apertura perpendicolare, e le prime 8 mosse seguono uno dei suoi sviluppi più classici. Dopo due mosse, la 9. e la 12., fuori dagli schemi tradizionali, con la sua 13. mossa Zama decide di andare sul lato, a mio avviso un po' prematuramente, poiché lascia al bianco la possibilità di conquistare il centro della scacchiera e di acquisire maggiore mobilità. Non condivido neanche la 25. del nero, poiché il bianco rispondendo in b1, forma abbastanza tranquillamente un quattro sbilanciato in quanto non attaccabile e potrà guadagnare successivamente un tempo giocando in f1 e un altro in f2, con le dovute precauzioni.



Secondo me era migliore 25.b3, che minacciava 27.e6, e lasciava il nero con un leggero vantaggio poiché il bianco era costretto nel giro di poche mosse a rompere il muro nero sul lato destro della scacchiera.



Giusta comunque la replica di Zama, e a questo punto Privitera si trova di fronte a un dilemma: o giocare in a7 e prendere un pericoloso quattro sbilanciato facilmente attaccabile, o lasciare al nero il bordo giocando in b3. Biagio, probabilmente per paura di rimanere senza mosse, gioca a7, a mio avviso commettendo un errore. Infatti dopo una sequenza del tipo 28.b3, 29.a3, 30.g5, la posizione del bianco non sarebbe stata affatto male, potendo ancora contare su una mossa di riserva in f1 che il nero non ha, e sarebbe stata sicuramente migliore di quella scaturita dopo la 30. mossa realmente giocata.

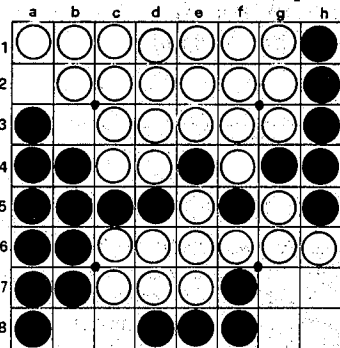


Con la 33. mossa Piero va in b2, conquistando provvisoriamente la diagonale a1-h8, impedendo così al nero di andare con la sua 34 in a1, e con l'intenzione di giocare successivamente in a3, attaccando il quattro sbilanciato e obbligando il bianco a cedergli l'angolo a8 (una eventuale risposta del bianco in a2 girerebbe la pedina in b2 regalando al nero anche l'angolo a1). Si tratta però di un errore molto grave, poiché il bianco, giocando la 34. in f6, impedirebbe al nero l'accesso in a3, e potrebbe tranquillamente prendere l'angolo a1 senza sacrificare nulla, mettendo probabilmente il nero KO. La 33. mossa esatta era a3, a cui il bianco era virtualmente forzato a rispondere a2, e il nero b3. A questo punto, a mio avviso, la situazione sarebbe stata a favore del nero, poiché il bianco avrebbe dovuto rompere il muro avversario, e sarebbe rimasto con un pericoloso cinque sbilanciato sul lato in alto. Biagio, però, restituisce subito l'errore giocando un'assurda 34.h4, e consentendo all'avversario di andare in a3 e successivamente in a8. Con la 38. Privitera è quasi forzato a prendere una bruttissima formazione sbilanciata su un lato, a causa del suo errore precedente, e con la 44. commette l'errore definitivo, con il quale perde irrimediabilmente la partita.

Infatti mettendo in g2 sacrifica l'angolo h1 senza ottenerne alcun vantaggio, e

permette al nero di ottenere successivamente altre pedine stabili lungo la colonna h. Dopo l'esatta 47., il bianco commette un ulteriore errore giocando e8 al posto della g7 fornita dal computer, anche se la situazione era per lui irrimediabilmente compromessa (a gioco perfetto da entrambe le parti il nero avrebbe vinto 40 a 24).

Ancora errori sono la 49. del nero (con l'esatta b8 avrebbe vinto, sempre in assenza di errori, per 47 a 17) e la 52. del bianco (la mossa esatta era h7). Giocando la 53. in h7 Zama perde l'ultima occasione per vincere in maniera netta la partita.



Infatti l'esatta c8 avrebbe permesso al nero di girare in b3 senza che il bianco potesse rispondere in a2, e successivamente di mettere in a2 lui stesso, girando stabilmente tutte le pedine della 2ª e 3ª traversa. Anche una risposta di Privitera in g8, seguita da h8, non avrebbe impedito, dopo la b8 bianca, di attuare la sequenza. La difesa migliore era g7, ma anche qui il nero con la sequenza h7-h8-b3-b8-g8-passo-a2 sarebbe riuscito a girare tutte le pedine della 2ª e 3ª traversa e a vincere con un convincente 44 a 20. Da segnalare infine l'ultimo errore del bianco (54. in g8 al posto di g7), che gli causa la perdita di altre due pedine. Le ultime mosse vengono giocate correttamente da entrambi i giocatori e Zama va a vincere per 38 a 26 fornendo i due punti necessari alla sua squadra per vincere 14 a 10 lo scontro diretto contro la formazione meridionale.

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

1° CONCORSO LETTERARIO DI OTHELLO

Nonostante gli appetitosi premi (vedi regolamento qui a lato) sono arrivati a tutt'oggi (13 novembre) solo 3 composizioni, oltre a quella di un certo prof. X von Y che pubblichiamo fuori concorso in quanto il prof. si è dimenticato (forse volutamente) di allegare il congruo assegno di Lit. 5000 per tassa di lettura (i disinteressati giudici in mancanza di tale rimborso si sono rifiutati di leggerlo!).

La scadenza è stata prorogata al 31 dicembre, per cui è ancora possibile per tutti partecipare; dobbiamo però precisare che, qualora entro tale scadenza saranno stati presentati meno di 10 lavori, il Concorso subirà una ulteriore proroga e, nel frattempo, si cercherà di coinvolgere nell'iniziativa nuove testate (oltre alla rivista toscana «Il Grandevetro» che ha recentemente dichiarato la propria disponibilità). E passiamo ora alla pubblicazione di questo interessantissimo studio da parte del prof. X von Y.

MOTTO: *O Tite tute Tati, tibi tanta, tyranne, tulisti. (Ennio)*

TITOLO:
METARACCONTO FANTAPOETICO
(fuori concorso)

L'uomo dall'aria svampita rimirò soddisfatto i risultati del suo lavoro e si passò una mano tra i radi capelli.

Tutto era cominciato alcuni mesi prima, quando un racconto di stile vagamente kafkiano aveva inaugurato un concorso letterario sul tema othello. Proprio in quei giorni l'uomo dall'aria svampita stava studiando da un punto di vista archeopoetico la casa natale di Giacomo Leopardi, e nella toilette dell'augusta magione, aveva trovato il graffito «OTHELLO CHI LEGGE». Forse esisteva già una produzione letteraria su questo avvincente tema? Si era recato immediatamente alla Biblioteca Superiore di Nocera Inferiore ed i fatti gli avevano dato ragione.

Rovistando tra ingiallite carte, polverosi manoscritti ed obliati libricoli, aveva scovato una serie di poemetti sull'Othello. Erano quasi tutti anonimi, ma per un esperto come lui era stato uno scherzo attribuirli ai veri autori.

Ed ecco, l'uomo ricopiò le poesie, indicando di ciascuna il titolo e l'autore supposto.

Le poesie erano queste:

AMICIZIA PLATONICA

*La tua rude manona
di virile meccanico
dolcemente
carezza le pedine
bianche e nere
sul verde riquadro.
Il Poeta, muto,
ti carezza
con lo sguardo.*

Sandro Penna

SENZA TITOLO

*Oh baby
non dirmi ancora*

*di giocare all'Othello!
Scoliamoci una cassa
di birra gelata
poi ficchiamoci nel letto
che schianto baby!*

.....
(seguivano altri versi, censurati)
Charles Bukowsky

MAZURKA DELL'OTHELLISTA
*Se giochi all'Othello sul mare
ti viene la voglia d'amare
ragazze, piadina e prosciutto (sic)
su vieni con noi, molla tutto!
Refrain: L'Albana in Romagna
l'è mèi dal Siampagna!*
Raoul Casadei

**POEMA AD UN QUADRATO VERDE
CON CERCHIETTI BIANCHI E
NERI POSATO SU DI UNA ROSSA
BANDIERA TESSUTA DALLE COM-
PAGNE DELLA COOPERATIVA
«LUCE D'OTTOBRE»**
Basta

giocare
compagni!
Si scioglie
la neve
della Rivoluzione!
alla calda luce
Vladimir Majakovskij

GIUOCA CU MME

*Guarda 'o Tello
quant'è bbello,
spira tanto sentimendo...*
Poesia popolare partenopea

SENZA TITOLO (da «Lische d'acciuga»)

*Othello,
un campo di battaglia
dove bianchi e neri
fan muraglia*
Eugenio Montale

INSIEME, SORELLE

*Dé, sorelle!
Dopo dùmila seòli
di maschismo eppoi sciovinistio,
basta 'on l'oppressione
anche ne' giò!
Basta 'on l'Othello!
Dé, belline,
noi si ruzza
a Desdhemona!*
Anonima femminista livornese

*«Adelchi», scena tagliata; Liutvaldo
arringa i nobili Longobardi:
L.: — Su venite a giocare all'Othello,
Longobardi posate il coltello, ringuainate
le spade cruenta, qui si giochi di soldi e di
niente. Già dei Franchi la squadra
s'allena, mentre il nostro Campione fa
pena. Al torneo che figura faremo, se il
miglior Longobardo è uno scemo?*
Alessandro Manzoni

SCONFITTA

*Avanza il bianco
poi cede al nero.*

Sessantaquattro a zero.
Giuseppe Ungaretti

ALL'ANGOLO

*Poso la bianca
pedina
sul verde campo.
Poi tocca
al nemico:
ed è subito nera.*

Salvatore Quasimodo

*Finito di copiare, l'uomo dall'aria
svampita sorride soddisfatto.*

*Poi, per non farsi riconoscere dai
giudici del concorso, firmò con un
pseudonimo:*

prof. X. von Y.

Regolamento

Art. 1 - Contro Mossa e la Clementoni indicano il 1° Concorso letterario a tema unico Othello, aperto a tutti.

Art. 2 - L'estensione dei racconti non può superare le 6 cartelle dattiloscritte di 30 righe ciascuna.

Art. 3 - I lavori devono essere inviati, anonimi, in 4 copie, a:

**Contro Mossa
Premio Othello
via Emaldi 114
48022 LUGO (Ravenna).**

L'ultimo giorno utile per la presentazione dei lavori è il 31 dicembre 1984.

Art. 4 - In ognuna delle 4 copie sarà indicato un motto ed un numero di controllo di 4 cifre; sia il motto che il numero saranno riportati in una busta piccola anonima e sigillata dove all'interno figurerà il nome e l'indirizzo completo dell'autore. In tale busta piccola si dovrà allegare un assegno o vaglia intestato a Contro Mossa di lit. 5.000 per tassa di lettura. Le buste piccole saranno aperte solo dopo la proclamazione dei vincitori.

Art. 5 - PREMI:

1° classificato - buono acquisto di lit. **200.000 (duecentomila)** per giochi e puzzle offerti dalla Clementoni + targa.

2° classificato - buono acquisto di lit. **100.000 (centomila)** per giochi e puzzle offerti dalla Clementoni + targa.

3° classificato - buono acquisto di lit. **50.000 (cinquantamila)** per giochi e puzzle offerti dalla Clementoni + targa.

Art. 6 - L'elenco dei vincitori sarà pubblicato sul numero di marzo 1985 della rivista. I vincitori e tutti i partecipanti al Concorso cedono ogni diritto di pubblicazione dei lavori presentati, alla rivista Contro Mossa e alla Clementoni che si obbligano a citarne l'autore.

Art. 7 - Tutti i lavori non conformi al presente regolamento saranno respinti.