

Contro Mossa

"CIAPA NO"

(MA ATTENZIONE AL CAPPOTTO)

di Ennio Peres

Una strategia adottata da molti campioni di «Othello» consiste nel cercare, sia in apertura che nel centro partita, di ribaltare il minor numero possibile di pedine avversarie. Questo modo di procedere è giustificato dal fatto che, essendo permesso muovere solo dove è possibile ribaltare qualcosa, più pedine possiede un giocatore, più ampia scelta di mosse ha l'altro.

Per certi versi quindi il gioco finisce per somigliare al celebre «Ciapa no» o «Traversone», cioè il «Tressette» giocato all'incontrario, dove vince chi fa meno punti (o chi li incamera tutti, facendo «cappotto»...).

E come nel «Ciapa no», adottando questa strategia bisogna vigilare perché l'avversario non finisca per lasciarci senza neanche una pedina infliggendoci così un umiliante e beffardo «cappotto».

Come ho detto, questa strategia è piuttosto diffusa per cui in genere è praticata da entrambi i contendenti; è raro quindi che si formino situazioni molto sbilanciate e solitamente chi si lascia prendere dalla frenesia di gonfiarsi di pedine finisce per cedere per primo un angolo vedendo così in poche mosse ribaltata, definitivamente, la situazione sulla scacchiera.

Però, proprio perché poco praticata la strategia di mangiare il più possibile, quando ad attuarla non è un «pollo», le sorprese possono essere amare.

Ne sa qualcosa Luigi Puzzo che nel 1983 fu fermato nella sua scalata al titolo nazionale, proprio dall'inconsueto gioco «al massacro» sfoderato da Paolo Arcudi.

Sono convinto che in assoluto strategie di questo tipo siano altamente rischiose e controproducenti, se non altro perché estremamente prevedibili: troppo spesso ad «Othello» chi troppo vuole nulla stringe!

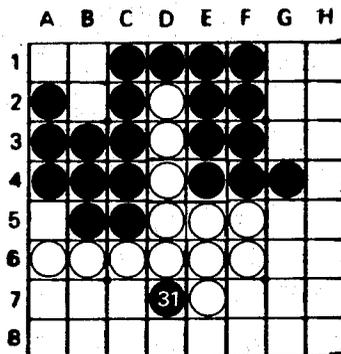
In alcune situazioni disperate però la partita può essere salvata proprio dalla decisione di mettersi a girare più pedine possibile all'avversario, è probabile infatti che questo, per evitare il «cappotto», sia costretto, prima o poi, a fare qualche brutta mossa.

Un esempio interessante a riguardo ritengo sia questa partita da me giocata contro un «Challenger» programmato al 5° livello esperti. Io gioco con il nero ed il «Challenger» risponde la mia mossa d'inizio adottando, come sua prassi, l'apertura diagonale.

Nelle mosse successive metto in atto una mia consolidata strategia che consiste nel cercare di posizionarmi sui bordi della scacchiera lasciando che l'avversario formi al centro un «muro» di pedine del suo colore che lo costringa, prima o poi, a cedermi un angolo.

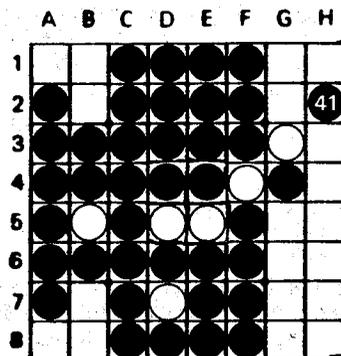
Lo sviluppo del gioco non è dei migliori ed

arrivo quindi a trovarmi nella poco esaltante configurazione illustrata in fig. 1) dove appaiono piuttosto minacciose le pedine bianche piazzate internamente lungo la colonna D.



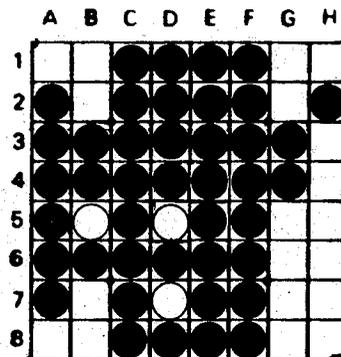
DIAG. 1

Decido quindi, per togliere queste pedine, di muovere in D7, pur rendendomi conto di cominciare così a «gonfiarmi» in maniera rischiosa.



DIAG. 2

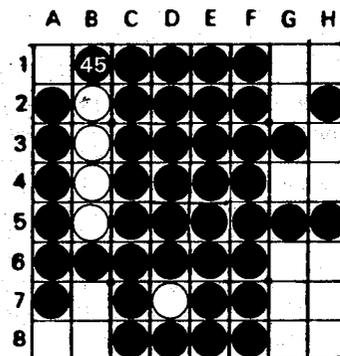
Dopo una serie di mosse quasi obbligate, arriviamo alla configurazione illustrata in fig. 2); la risposta più istintiva sarebbe quella di muovere in H3, in questo modo però resterebbero alcune pedine bianche interne che potrebbero darmi fastidio nel seguito.



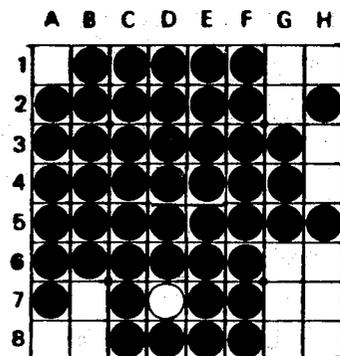
DIAG. 3

Ormai immerso nella logica del «massacro» decido quindi di muovere nella casella H2, in genere estremamente pericolosa, per liberarmi di tutte le pedine bianche che stanno in quella zona.

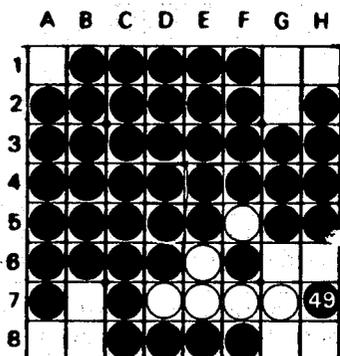
La configurazione che realizzo, illustrata in fig. 3), mi ricorda alcune partite giocate ai miei esordi contro Morolli nelle quali, pur trovandosi lui con 3 sole pedine, finiva per vincere inesorabilmente 60 a 4!!!



DIAG. 4



DIAG. 5



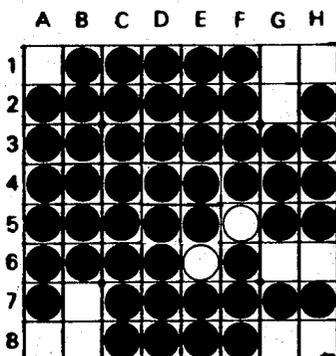
DIAG. 6

Comunque vado avanti con un'ingordigia ormai insaziabile e quando arrivo alla



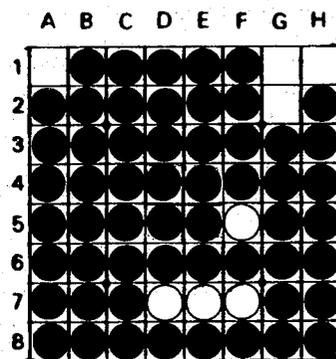
CIAPA NO

configurazione di fig. 4) con il bianco che mi offre l'angolo A1, non mi faccio tentare e chiudo in B1, lasciandolo con una sola pedina (fig. 5). Analogamente, quando il bianco ci riprova offrendomi l'angolo H8 (fig. 6), chiudo in H7, dato che lui non può infilarsi nell'altrimenti rischiosissimo buco che viene a formarsi in H6 (fig. 7).



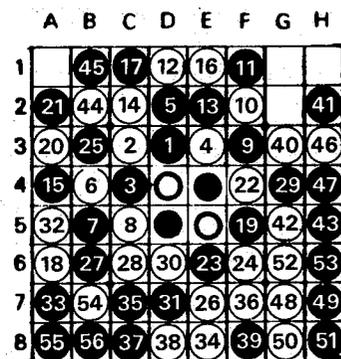
DIAG. 7

Il resto della partita non ha più storia: le troppo poche pedine del bianco piazzate in posizioni poco felici, gli consentono solo mosse obbligate per cui arrivo vittoriosamente alla situazione finale illustrata in fig. 8!!



DIAG. 8

Lo sviluppo di tutta la partita è illustrato nel diagramma di fig. 9.



DIAG. 9

Ancora una volta quindi «Othello» dimostra di essere un avvincente gioco dove, fino all'ultimo, tutto è possibile e nulla può essere mai dato per scontato.

PREMIO OTHELLO 1984

Eccoci finalmente a dare qualche notizia del 1° Concorso Letterario di Othello indetto dalla nostra rivista in collaborazione della Clementoni.

Abbiamo aspettato fino ad ora in quanto speravamo in una partecipazione più massiccia ma, forse per la novità o forse perché molti non si sono sentiti all'altezza di partecipare, i lavori validi che ci sono pervenuti sono stati solamente 8. Abbiamo così interpellato la Clementoni che, nonostante il basso numero dei partecipanti, ha deciso di non invalidare il Concorso (ulteriori rinvii non avrebbero di certo sortito alcun effetto), modificando però il valore dei premi.

Il primo classificato vincerà pertanto un buono acquisto in giochi Clementoni per un valore di lit. 100.000, al secondo andrà un valore di 50.000 ed al terzo di 25.000.

La giuria (composta da giornalisti ed esperti di gioco) sta in questi giorni esaminando i lavori consegnati, per cui speriamo fin dal prossimo numero di aprile di potervi dare la classifica, limitatamente ai primi 3.

Nel frattempo pubblichiamo un secondo lavoro «fuori concorso», inviatoci questa volta dall'onnipresente Silvio Marconi (Silvio ci ha fatto pervenire anche un secondo racconto che, spazio permettendo, contiamo di presentarvi nel numero di aprile).

UNA SOLENNE FREGATURA

di Silvio Marconi

Era stata proprio una solenne fregatura! Glielo avevano teletrasmesso tante volte che la STARPLAY non era una ditta seria, per la miseria! Ma quando si era materializzata quella nube dorata di particelle con quegli splendidi pseudopodi flessuosi lui era appena uscito da uno stato di dormiveglia estatico e si stava stracchiando un po' sul bordo esterno di una delle sue galassie preferite (era una galassia di marca, morbida ed al tempo stesso carica di tensione al punto giusto).

Dunque era in uno stato d'animo assai positivo e la vista di quella rappresentante di commercio così attraente gli aveva fatto dimenticare tutti i consigli che in milioni di anni si era visto rifilare sulla pericolosità delle distrazioni erotiche all'atto di un acquisto interstellare.

Non si ricordava quali flussi comunicativi si erano scambiati, fatto sta che aveva accettato di versare ottocento unità cosmiche di accredito presso una banca del settimo Universo Franco (e già questo lo avrebbe pur dovuto mettere in guardia, che una ditta seria non opera con sede negli Universi Franchi ma, semmai, in qualche onorata galassia di un piano di realtà di chiara fama, come il noto KAISERUNIVERS) e si era ritrovato con una confezione gravitazionale a dir la verità piuttosto carina ed un Impulso di Istruzioni per il nuovo gioco che aveva acquistato.

Poi la nube dorata della STARPLAY era sparita senza neppure consentirgli di chie-

derle le coordinate di riferimento per darsi un appuntamento un eone e mezzo dopo!

E lui aveva aperto la scatola gravitazionale ed aveva steso nel vuoto intergalattico la rete energetica che vi era contenuta.

Aveva preso, quindi, la membrana spazio-temporale contenente i pezzi del gioco e si era scisso in due, come faceva sempre quando voleva divertirsi un po' contro se stesso.

Nella membrana erano contenute Unità Bimateriali, ossia composte di due aggregazioni rispettivamente di materia e di antimateria tenute assieme da un campo di improbabilità; per renderle più riconoscibili le parti fatte di materia erano candide in modo abbagliante mentre l'antimateria era del suo solito «color buco nero».

Prese a giocare, il suo Io-A contro il suo Io-B, e per qualche milione di anni il continuo capovolgarsi delle Unità Bimateriali sulla rete lo divertì.

Ma poi il suo Io-B riuscì a conquistare prima uno e poi due angoli della rete con le sue Unità (l'Io-B, ovviamente, giocava con l'antimateria) e l'Io-A si innervosì enormemente: la situazione si stava facendo disperata.

La sua mente complessiva analizzò la partita e vide che era irrimediabilmente perduta per l'Io-A e che ciò non lo divertiva affatto, neppure come Io-B: questo si sentiva fiero, orgoglioso, ma non divertito, anzi stava sviluppando istinti aggressivi e super-agonistici che nei giochi fatti negli ultimi sette miliardi di anni non aveva mai provato! L'Io-B non si accontentava di essere contento, già immaginava competizioni più ardue e si proponeva di chiedere la scissione in trentotto Io differenti per organizzare un torneo.

La mente complessiva si preoccupò e la sua ansia crebbe quando si accorse che pure l'Io-A entrava in questa logica e che, addirittura, meditava di scindere una parte di sé per dedicarla alla produzione di Impulsi Informativi periodici (ogni tre milioni di anni?) relativi ai giochi con le Unità Bimateriali ed ai tornei, da diffondersi fra le galassie. Allora decise di smettere.

Capi che era stato truffato, che gli avevano rifilato qualcosa che induceva in lui nuovi e perversi bisogni e decise di farla finita con quella stupidaggine. Con un colpo di energia spazzò via le Unità dalla rete e lasciò che cadessero nel vuoto, mentre lui riprendeva la sua unità e si rimetteva a costruire un Aquilone Cosmico di cui aveva solo abbozzato la forma in stelle collassate.

E le Unità Bimateriali rotolarono nel nulla in modo incontrollato, fino ad una zona ancora vuota di una distorsione spazio-temporale fra due Universi minori, sconosciuti ai più.

E mentre rotolavano si urtavano e si sovrapponevano selvaggiamente, fino ad accatastarsi alla rinfusa nella distorsione.

Ed allora, anche in quell'angolo dimenticato di realtà, «LA LUCE FU!» (o così crederono dopo qualche miliardo di anni alcuni germi che infestarono per qualche istante un sistema stellare dei seimila dotati di vita in quella regione).