

Contro Mossa

COME HO BATTUTO IL CAMPIONE DEL MONDO

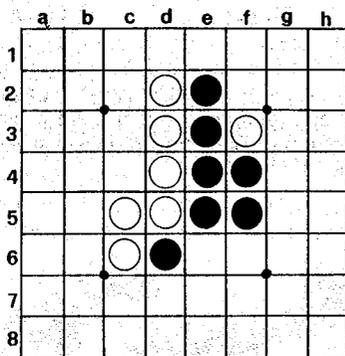
di Augusto Brusca

Nel numero di febbraio scorso della rivista è stato pubblicato il resoconto dei mondiali 1984 di Othello, tenutisi a Melbourne in Australia e sorprendentemente vinti dal giovane francese Paul Ralle.

Mi sembra ora doveroso pubblicare una partita giocata dal nuovo campione, in modo da mostrare il suo brillante modo di giocare. Dovendo scegliere una partita fra quelle giocate da lui a Melbourne, ho deciso di prendere (pensate un po' di coincidenze...!) proprio quella che ha perso contro di me nel girone eliminatorio, che è poi la mia unica vittoria del torneo (se si eccettua la finalina col modesto australiano).

Sono sicuro, comunque, che capirete tutti che si tratta solo di coincidenze, e che la mia scelta è stata totalmente casuale. Ma passiamo ora alla partita.

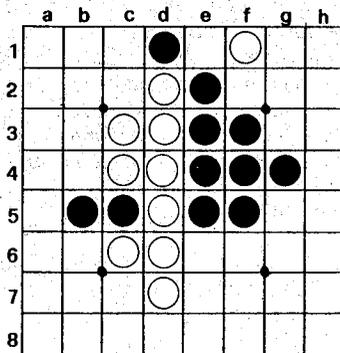
Paul, che gioca con il bianco, sceglie l'apertura perpendicolare, e le prime sette mosse seguono uno degli sviluppi più giocati attualmente. Generalmente la personalizzazione di questa apertura avviene con l'8ª mossa, che il bianco può giocare in d2, c3, d7, f3 o g4. Ralle sceglie f3, una continuazione che era un po' caduta in disuso negli ultimi tempi, ed io rispondo con e2 (molto giocata è anche c4). La replica del bianco in d2 (v. diagr. 1) non mi convince molto.



Diag. 1 - Posizione dopo 10. d2

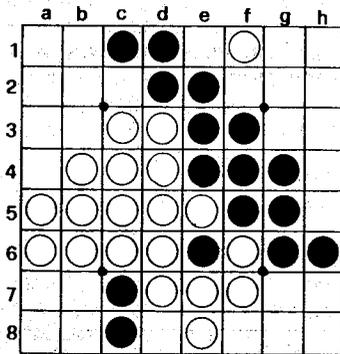
Il nero, infatti, giocando in c3, si potrebbe portare in vantaggio. In ogni caso, restituisco il piccolo errore giocando invece in g4, e la partita prosegue in una situazione di sostanziale parità. Buona, invece, la mia 17ª mossa (diagr. 2) con cui mi decido di andare sul lato in alto: non giro infatti nessuna pedina della colonna d, lasciandomi una mossa di riserva in c1, e, nello stesso tempo, rendo meno favorevole al bianco

una sua mossa in f2.



Diag. 2 - Posizione dopo 17 d1

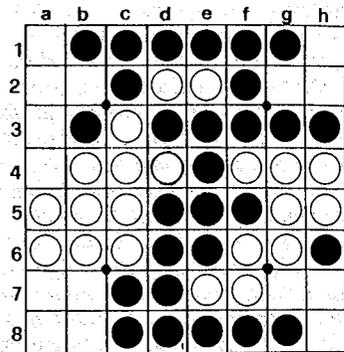
La mia 23ª mossa in c7 avrebbe potuto essere migliore; girando la pedina d6 permetto al bianco di giocare successivamente sia in f6 che in f7, guadagnando due tempi. Probabilmente sarebbe stato meglio andare sul bordo in c8, anche se la situazione che ne scaturiva sarebbe stata molto complessa.



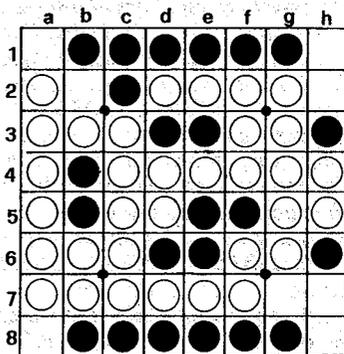
Diag. 3 - Posizione dopo 32. e8

Il punto cruciale della partita è la mia 33ª mossa, come si può vedere dal diagr. 3, dopo la 32 del bianco si vengono a creare sulla scacchiera due muri contrapposti di pedine: il mio sulla destra e quello di Ralle sulla sinistra. Chi di noi due sarà obbligato a rompere per primo il muro avversario, si troverà in svantaggio. Diventa importante a questo punto riuscire a fare l'ultima mossa sul lato sud. Delle mie possibili, f8 è da scartare immediatamente: dopo l'ovvia 34 d8 del bianco sarei costretto a rompere il muro e mi troverei per giunta con una posizione sfavorevole sul lato in basso. Giocando invece in d8 il bianco si troverebbe ad avere due buone alternative: o formare un

quattro sbilanciato inattaccabile con 34 b8 o, meglio ancora, rispondere 34 f8 forzandomi a prendere un cinque in g8; a questo punto Paul potrebbe giocare 36 f2 costringendomi a rompere il muro. Non mi rimane, quindi, che un'unica alternativa: 33 g8. Si tratta comunque di una mossa molto rischiosa, poiché il bianco può giocare in qualsiasi momento in f8, costringendomi a formare un cinque e a girare la pedina in d3, aprendo così un'altra mossa in c2. A mio avviso però questa era l'unica mossa giocabile in questa situazione. Paul risponde bene e mi costringe a formare un altro cinque in alto (che diventa presto un sei stabile) e una configurazione pericolosa sulla destra. Si arriva così alla situazione del diagr. 4, con Ralle, cui spetta muovere, che decide di giocare, giustamente, in g2, prendendo il controllo della diagonale a8-h1.



Diag. 4 - Posizione dopo 45. b1



Diag. 5 - Posizione dopo 52. a7

Io gioco a4, girando la pedina c6 della



COME HO BATTUTO IL CAMPIONE DEL MONDO

diagonale, ma Paul replica prontamente in b7 riprendendone il controllo. A questo punto, non potendo tagliare la diagonale, gioco in a3, forzando il bianco a formare un cinque in a2. Con la mia risposta in b8 offro a Ralle l'accesso all'angolo a8 ben sapendo che in tal caso mi potrei infilare in a7 e successivamente in a1, ma il bravo Paul non si lascia incantare e replica con l'ottima a7, riprendendo il controllo della diagonale. A questo punto (diagr. 5) per un momento mi vedo spacciato: qualunque mia mossa offre immediato accesso ad un angolo. Alla fine però riesco a scovare l'esatta g7 che, pur sacrificando un angolo minaccia contemporaneamente 55 a8 con cattura dell'angolo e 55 b2 con possesso della diagonale. Paul non può ovviamente parare entrambi gli attacchi e si difende con 54.h1, commettendo l'unico piccolo errore di questo finale. L'esatta era 54 h8, infatti, seguita da a8:h7-a1-b2 passo h2-h1 gli avrebbe permesso di salvare una pedina in più e di perdere per 37 a 27. Le ultime mosse vengono giocate correttamente da entrambi, e mi permettono di aggiudicarmi la partita per 38 a 25.

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

Brusca ● 38

Ralle ○ 26

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

Situazione finale

Purtroppo, come già saprete, rovinerò tutto in seguito con tre sconfitte di fila, che mi relegheranno ad un modesto quinto posto, mentre Ralle farà tesoro di questa sconfitta e riuscirà a conquistare l'ambito titolo mondiale.

1° CONCORSO LETTERARIO OTHELLO

Continuiamo le pubblicazioni dei lavori premiati con il racconto di Marco Fabbri, racconto che ha ottenuto la seconda posizione. Potrebbe sembrare «strano» che i primi due classificati siano anche redattori della rivista; possiamo comunque assicurare che tutti i lavori sono stati presentati ai giudici completamente anonimi e che si è proceduto all'identificazione mediante l'apertura delle buste piccole solo dopo la proclamazione dei vincitori. Un motivo in più quindi di soddisfazione per la nostra rivista e di riconoscimento della «creatività» dei nostri redattori.

Ma eccovi ora il racconto di Marco:

LA SFIDA

Sono furioso con me stesso. Sono furioso soprattutto perché devo ammettere che quelli dell'ufficio meteorologico avevano ragione. Mi avevano sconsigliato di partire, date le precarie condizioni del tempo lungo la rotta. Ma io niente! Avevo già deciso di fare a modo mio, ed ora eccomi nel bel mezzo di una zona montuosa che so bene essere quasi inesplorata. Che diavolo mi era saltato in mente di decollare con quel trabiccolo! Recriminare non è mai servito a nulla, men che meno a levarsi da situazioni poco allegre, tipo quella nella quale mi sono ficcato. Per ora non posso far altro che aspettare che il dannato diluvio cessi, standomene al riparo in questa grotta che ho fortunatamente scovato. Poi cercherò di raggiungere i rottami dell'aereo per cercare un sistema per riportare la pelle a casa.

Un lieve rumore alle mie spalle mi fa voltare di scatto: due uomini! Sorpresa e sollievo per quella apparizione vengono però smorzati dall'aspetto taciturno e dall'arsenale che i due portano addosso. Si avvicinano con circospezione, tenendomi puntate contro le loro lunghe lance, mentre io cerco di far loro capire che mi sono perso. In tutta sincerità il lavandino di casa mia è più espansivo. Mi spingono verso il fondo della grotta, dove c'è un'impenetrabile oscurità. Li assecondo sia perché capisco da solo quando non è il caso di fare l'eroe, sia perché devo stare attento a dove metto i piedi, se non voglio rompermi l'osso del collo. L'apparizione di due altri tizi, con in mano delle torcie, rende la cosa un po' più facile.

Ci avviamo lungo una galleria in leggera salita che si inoltra nel cuore della montagna. Dopo un bel pezzo a piedi sto cominciando a preoccuparmi quando sbuchiamo in un'enorme cavità sotterranea. Avevo sentito favoleggiare delle città perdute degli Incas, ma non mi sarei mai aspettato di imbartermi in una di esse, e per di più sotterra-

nea. Guardando meglio, però, mi accorgo che ci troviamo all'interno di quel che ha tutta l'aria di essere il cratere di un vulcano spento.

Quello che sembra il capo della mia scorta sta intanto confabulando con un altro guerriero uscito da una casa lì vicino. Un cenno e vengo portato in una celletta dove c'è un giaciglio sul quale mi getto a capofitto, addormentandomi immediatamente.

Mi sembra di aver appena chiuso occhio, quando dei vigorosi scossoni mi strappano dal sonno. Dalla ricchezza delle bardature capisce che il tizio che mi sta di fronte è un pezzo grosso. Devono aver già deciso cosa fare di me perché, incuranti dei miei tentativi di spiegazione, i miei angeli custodi mi portano in un edificio un po' appartato. Finora niente di pericoloso, quindi continuo a non far capricci ed entro. L'ambiente comincia però a far venire a galla vaghi ricordi di cerimoniali in uso presso questi popoli. Ricordi invero poco allegri, trattandosi di sacrifici umani.

Così rimuginando non mi sono accorto di esser rimasto solo. Mi guardo in giro... e rimango a bocca aperta, trovandomi di fronte ad un computer dall'apparenza pienamente funzionante.

— Benvenuto, straniero. Sono Arsan Mayor IX, del pianeta Hetron. Cerco stupefatto chi conosce la mia lingua, ma a parte gli arsenali a due gambe che mi hanno portato sin qui, non vedo nessuno.

— Non cercare un tuo simile, quelli che tu senti sono messaggi sensitivi cerebrali. Ho analizzato questa notte le tue onde mentali, diventando padrone così della tua lingua e del tuo modo di parlare — Comincio ad avere la spiacevole sensazione che a «parlami» sia l'ammasso di ferraglia con le lucine.

— Insieme ad altre macchine mie simili sono partito dal mio pianeta alla ricerca di una razza analoga a quella che regna su di esso. Ho attraversato molte singolarità spaziotemporali prima di arrivare qui, dove però ho trovato una razza simile a quella che su Hetron è schiava. Le tue onde mentali mi hanno invece fatto capire che finalmente ho trovato un esemplare della razza superiore che da centinaia di anni stavo cercando. Ti sottoporro ad una prova: se la supererai verrai con me sul mio pianeta, dove contribuirai a rinviare la Grande Razza che si sta indebolendo e sta rischiando di scomparire. Se invece fallirai, sarà la tua fine.

La categoricità dell'asserzione mi lascia seriamente preoccupato. Sto pensando a come levare il disturbo, quando l'aggeggio riprende.

— Non cercare di fuggire: faresti solo pochi passi prima di cadere disintegrato.

E sta bene. Se primo ero «solamente» nei guai, ora...

— La prova consiste nel vincere al Gioco dei Dominatori, che su Hetron viene prati-



LA SFIDA

cato dalla Grande Razza. Giocheremo prima qualche partita di allenamento, poi ci sarà la sfida. Le regole sono queste... — e la voce comincia a snocciolare il regolamento. Allo sconforto iniziale, imputabile alla fifa blu che ho di incocciare in chissà che astrusità partorita da una mente aliena, subentrano sollievo e speranza. Altro che Gioco dei Dominatori: quelle sono le regole del caro e vecchio Othello, che spesso giocavo all'università. Mi ricordo che qualche volta ho battuto anche «Reverse», il programma della sezione di Intelligenza Artificiale dell'elaboratore centrale dell'Università. Ma questo come giocherà?

— Cominciamo con le prime partite di allenamento; saranno sulla scacchiera eterodossa 10×10. Faremo poi ancora un po' di esercizio sull'altra scacchiera eterodossa, la 6×6, prima di giocare le partite sulla scacchiera sovrana: la 8×8.

La cosa non si mette tanto male. La forma 10×10, grazie alla sua ampiezza, consente di poter riparare a qualche errore di tattica, ma ha una strategia troppo complessa. La 6×6, invece, è tatticamente micidiale perché rapida: uno sbaglio e sei fritto. In compenso la strategia è più facilmente seguibile, anche dai meno esperti. La forma più interessante resta la 8×8, dove i due aspetti si bilanciano. Mica stupido chi ha programmato Arsan Mayor: così facendo si può studiare l'avversario! Bella prospettiva, che ho: se perdo, ci lascio la pelle, se vinco, finisco chissà dove. Sarà inquinata, devastata, degradata e tutto, ma io alla cara, vecchia Terra ci sono maledettamente affezionato. Per adesso comincio col non farmi far fuori; poi si vedrà come uscire dall'impiccio.

— Cominciamo — mi scuote la voce. Ed ecco apparire una scacchiera viola con pezzi verdi e celesti. Per la miseria! Come senso artistico andiamo decisamente male!

— A te il verde, giocherai per primo —

Ben presto è tutto un susseguirsi di trappole, rovesciamenti di situazione, cambio di aperture. La mattina trascorre con la 10×10; il pomeriggio con la 6×6. Vado a dormire stanco e cogitabondo: Arsan Mayor è bravo, ma non imbattibile. Come previsto, sulla scacchiera ampliata ha vinto più di me, grazie alla sua maggior capacità di analisi strategica. Anche così, tuttavia, quando ho vinto, l'ho fatto con uno scarto maggiore di quello che mi è stato inflitto. Credo che abbia lo stesso punto debole di «Reverse»: è troppo logico, manca di fantasia. E poi recupera male dalle situazioni sfavorevoli. Forse forse...

È arrivato il giorno fatale, e non ho ancora la più pallida idea di come venir fuori da questo pasticcio. Mi affido alla mia buona sorte, sperando che non si sia arrugginita.

Cominciano a giocare. La situazione assume rapidamente una piega che non mi va. Mi torna in mente qualcosa degli studi sui calcolatori: i programmi che imparano. Devo stare attento a non giocare troppo bene: non vorrei scoprire anzitempo le mie batterie.

Mi accorgo che il programma che governa l'elaboratore predilige l'apertura diago-

nale, che è noto essere la più forte. Gioca anche quella che mi sembra di ricordare venga chiamata apertura Maruoka, dal nome di colui che, anni fa, quando il gioco si cominciò a diffondere, la mise a punto. Arsan Mayor mi presenta un'apertura parallela. È la più debole, e mi concedo un attimo di rilassatezza... venendo battuto sonoramente. Forse non hanno tutti i torti quelli che la vorrebbero rivalutare. Stranamente non gli vedo mai usare l'apertura perpendicolare, che sia questa, secondo lui, la più debole?

Finalmente la grande sfida. Sono stanco ma deciso a lottare fino in fondo. Rispetto al computer, ho il vantaggio di dover giocare per la mia salvezza, il che è uno stimolo non indifferente. Dato che è in vantaggio col numero di vittorie, Arsan Mayor prende il verde e gioca per primo: c4. Non mi voglio avventurare su terreno insicuro e gioco c3, impostando un'apertura diagonale. La risposta è la classica d3; la battaglia si accende. Ricorro a tutti i trucchi che mi ricordo. Mi riesce di costringere il computer a costruire un quattro sbilanciato in traversa 8. Bene. Se mi riesce di usarlo per una stoner trap, mi assicuro un solido appoggio sull'angolo. Un attacco in alto, alle colonne d ed e mi distoglie dal compito. Riesco a pararlo abbastanza bene. La trap è quasi pronta. Accidenti! Con una combinazione che non avevo visto Arsan riesce a prendere a1. Per fortuna che è un brutto angolo: c'è a2 vuoto con pedine verdi in a3 e a4.

Vado in f8, girando g7. L'esca è lanciata... h8, centro! La trap è scattata e comincio la rimonta. Entro in a8 e poi in a2: metà del bordo è in mia mano.

Lo stillicidio continua però fino all'ultima mossa, quando appare una situazione molto bilanciata. Comincio a contare sperando di avercela fatta, ma Arsan Mayor mi precede.

— Bravo, hai vinto per 31 a 33. Sei degno di venire con me. Mentre ti preparo per il viaggio è bene che tu sappia cosa sta accadendo su Hetron. Lithol, il sole maggiore che illumina il mio pianeta, sta ucciden-

do lentamente, col suo crescente splendore, la razza dei dominatori dalla pelle bianca e dagli occhi azzurri. Gli schiavi, con la loro pelle scura, non ne risentono affatto. Ma anche se morissero, poco male. Con la loro scarsa intelligenza non sono capaci di far altro che lavori manuali. Le intelligenze superiori hanno ben altro aspetto. Sono contento di averne trovata una su di un pianeta così lontano. Ora voglio esaminare meglio la tua struttura, prima di partire. Viaggeremo sotto forma di fasci di particella, ed è bene che su Hetron sappiano come ricostruirti nella tua forma originaria.

Bella roba, un pianeta abitato da razzisti. Ma forse è questa la mia speranza, se valgono anche lassù le leggi universali della robotica...

Un sensore ottico si protende verso di me.

— Non è possibile! — La voce esplode nel mio cervello — tu... tu sei... — Le luci ammiccano impazzite. Strani suoni inarticolati mi ronzano in testa: la lingua degli abitanti di Hetron? Chissà.

Un ronzio sempre più forte, stavolta percepito dalle orecchie mie come da quelle dei miei guardiani, che cominciano ad agitarsi, invade la stanza. Il lampeggiare delle spie luminose è sempre più frenetico. Un lampo... poi più nulla.

Mi sveglio sdraiato a terra accanto ai rottami dell'aereo. Deve essere stata una bella botta perché è ridotto piuttosto male. È strano però che le ossa non mi facciano alcun male; forse i rami hanno attenuato la mia caduta.

E questo dischetto di plastica verde e celeste che ho in mano, da dove diavolo proviene?

Mi rendo conto a poco a poco di quello che è successo e di dove mi trovo. Maledizione! Dovevo ascoltare quelli del servizio meteorologico che mi avvertivano di non partire. Ma quel dannato yankee mi aveva mandato in bestia quando mi aveva detto del cattivo tempo: — Ehi, negro, dove vuoi andare con quella zuppa di piselli che ti ritroverai sulla rotta?

