

OTHELLO[®] NOW

Manuale per giocatori, organizzatori e semplici curiosi

INDICE

INDICE	2
EDITORIALE	3
CORSO DI OTHELLO	4
INTRODUZIONE AL GIOCO.....	4
NOZIONI STRATEGICHE.....	6
MECCANIZZARE IL PENSIERO	8
COMPUTER vs UMANO, OVVERO LE DIFFERENZE NELL'ANALISI DI UNA PARTITA.....	10
GLOSSARIO	11
I PROGRAMMI PER ALLENARSI	12
WZEBRA.....	12
HAPPYEND	12
WTHOR.....	12
ALTRI PROGRAMMI.....	12
L'OTHELLO SU INTERNET	13
PRONTUARIO PER L'ORGANIZZATORE	14
SEDE.....	14
FORMULA E DURATA.....	14
MATERIALE	14
TORNEI AMICHEVOLI	14
GLI INDIRIZZI DELLA FNGO	16

Editoriale

Quando ho scritto le prime righe di questo libretto, intendevo semplicemente riorganizzare, ad uso personale, parte del materiale raccolto in questi anni di attività nel mondo dell'Othello. Tuttavia, procedendo nel lavoro, ho pensato di realizzare qualcosa che potesse essere utile anche ad altri. Ne è venuto fuori un manuale con tutte le informazioni necessarie a chi vuole accostarsi all'Othello partendo da zero, ma anche un promemoria per chi conosce già il gioco delle pedine Bianconere e desidera saperne di più, accrescere il proprio livello tecnico o, magari, impegnarsi nell'organizzazione di un torneo.

Un doveroso ringraziamento va a colui che ha contribuito con i tre capitoli dedicati alle **regole**, alla **strategia** e all'**analisi**. Con la simpatia che lo contraddistingue, Beppi Menozzi parte dalle nozioni di base e finisce con il rivelare i segreti che lo hanno condotto a scalare le classifiche per diventare, in breve tempo, uno tra i più forti giocatori italiani.

Si affianca al corso un **glossario** con le parole del gergo othellistico. Dedicando pochi minuti ad imparare la terminologia tecnica, si leggeranno più agevolmente i resoconti delle partite e si seguiranno senza difficoltà i commenti dei giocatori dopo gli incontri di torneo.

Il modo più rapido che reperire informazioni aggiornate sull'Othello è ormai Internet. Un paio di pagine sono dedicate a fornire gli indirizzi dei principali **siti** e a suggerire i **programmi** più utili per migliorare il proprio gioco.

Le manifestazioni agonistiche sono le occasioni più frequenti per incontrare altri giocatori e scambiarsi opinioni ed esperienze. Al nord, al centro e al sud, ogni mese si disputano tornei per giocatori d'ogni livello.

Organizzare un torneo non è difficile, basta una sede sufficientemente silenziosa, le scacchiere, gli orologi e poco altro. Una sezione di Othello Now è nata dall'esigenza di avere a portata di mano un elenco del materiale necessario per non avere sorprese quando i partecipanti cominciano ad arrivare e non è più possibile ovviare a eventuali dimenticanze. Naturalmente si può contare sulla **Federazione Nazionale Gioco Othello (Fngo)** che è sempre disponibile ad aiutare chi vuole organizzare manifestazioni e iniziative d'ogni genere utili a diffondere l'Othello e a rendere ancora più dinamica e avvincente l'attività agonistica. Partecipare alle convention ludiche che, sempre più numerose, si svolgono in giro per l'Italia è un ottimo sistema per raggiungere questo obiettivo. Bastano un paio di scacchiere e la fotocopia di qualcuna delle pagine di *Othello Now*.

Buon divertimento!

Milano, 28 giugno 2000

Donato Barnaba
Presidente della Fngo

Corso di Othello

INTRODUZIONE AL GIOCO

Othello è un gioco semplice ed affascinante; pochi minuti per imparare le regole e subito sarete pronti per sfidare i vostri amici in partite mozzafiato. Vi accorgete presto quanto a Othello sia importante stare attenti e pronti a qualsiasi sorpresa fino all'ultima mossa.

Imprigionate i dischi avversari fra uno dei vostri dischi già posati e quello che mettete sulla scacchiera, capovolgeteli per renderli vostri e cercate di averne più dell'avversario a fine partita.

Othello è stato inventato, come variante dell'antico gioco inglese Reversi, dal nipponico Goro Hasegawa, nel 1971; da allora il gioco si è diffuso in tutto il mondo, coinvolgendo sempre più appassionati; sono stati indetti tutti gli anni i Campionati del Mondo e i Campionati delle diverse nazioni, fra cui i Campionati Italiani.

Le regole

Othello si gioca in due, su una scacchiera 8x8, verde, con 64 pedine bicolori. Un giocatore ha il Nero, l'avversario il Bianco (se non siete d'accordo, decidete lanciando in aria una pedina).

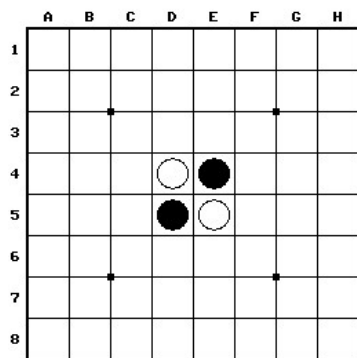


Figura 1

La disposizione iniziale delle pedine sulla scacchiera è quella della Figura 1. Inizia a giocare il Nero.

Al suo turno ogni giocatore poggia una pedina, con la faccia del proprio colore rivolta verso l'alto, su una

casella ancora vuota (se uno dei due giocatori resta senza pedine, può usare quelle dell'avversario). Una pedina imprigiona quelle avversarie in una o più direzioni (orizzontale e/o verticale e/o diagonale), rendendo le pedine imprigionate del proprio colore (ovvero capovolgendole). Il giocatore al suo turno è obbligato a giocare appoggiando una pedina in maniera da imprigionare almeno un disco avversario; non può porre una pedina in una casella senza girare dischi avversari, né girare meno di quelle richieste, né rinunciare alla mossa. Nel caso in cui non vi fossero mosse legali, il giocatore passa, e tocca nuovamente all'avversario, fino all'esaurimento delle mosse per entrambe i giocatori (in genere ciò capita dopo aver riempito interamente di pedine la scacchiera, ma raramente può succedere che tutte le pedine restino di un solo colore).

Scopo del gioco

Vince chi, quando è stata giocata l'ultima mossa, ha più pedine dell'avversario. In caso di pari pedine, la partita è dichiarata patta. La differenza di pedine può essere una misura della vittoria: se ad esempio tra due giocatori due partite terminano col risultato di 37-27 e di 20-44, si può dire che, a parità di numero di vittorie, il secondo giocatore vince per differenza pedine.

Un buon consiglio

Quando posate un disco che permette di imprigionare file di avversari in più direzioni, appoggiatelo sopra un dito, in modo da poter controllare bene le file da capovolgere ed evitare ogni contestazione.

Chiarificazioni

Se capita di imprigionare più pedine, verificate che la fila da

capovolgere sia continua e formata di dischi dello stesso colore.

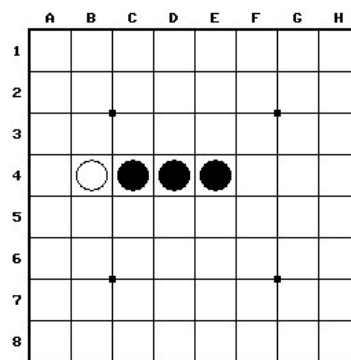


Figura 2: Il Bianco muove

In Figura 2, il disco Bianco in B4 è già sulla scacchiera. Posatene un altro in F4 in modo da imprigionare i dischi neri tra i vostri due dischi bianchi.

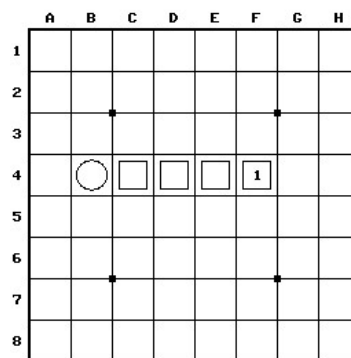


Figura 3

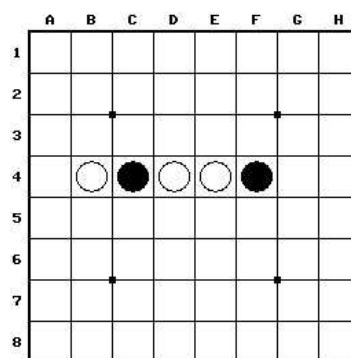


Figura 4

Nella posizione di Figura 4, il Nero giocando in a4 può capovolgere solo il disco b4.

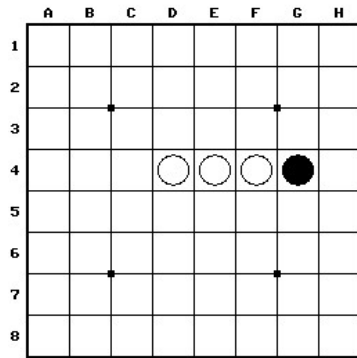


Figura 5

Nel caso di Figura 5, il Nero non può giocare in b4 perché non girerebbe alcuna pedina (b4 non è adiacente a nessuna pedina bianca). In questo caso la mossa in b4 sarebbe illegale.

Esempi

In Figura 6, il Nero ha a disposizione quattro mosse: c4, d3, f5 ed e6.

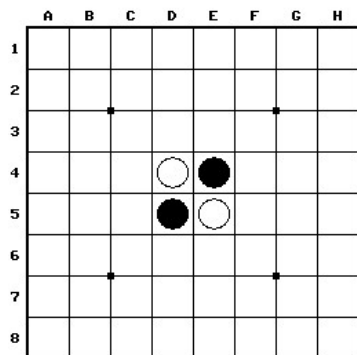


Figura 6

Supponiamo che scelga d3. Appoggerà in d3 una pedina rivolta in maniera da mostrare la faccia nera e girerà quella in d4 in modo che risulti anch'essa nera. Il disco in d4 viene capovolto perché rimasto imprigionato fra le due pedine nere, in d3 in d5. La posizione sulla scacchiera, diventerà quella di Figura 7.

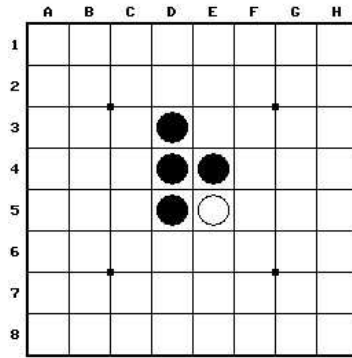


Figura 7

Dopo poche partite vi renderete conto che la prima mossa, in realtà, è una sola: le quattro possibilità del Nero danno luogo a quattro posizioni perfettamente simmetriche, e giocare una o l'altra è solo una questione di gusto personale.

Subito dopo la prima mossa, però, il Bianco può giocare in tre caselle: c3, c5 o e3. Queste tre mosse danno luogo a tre situazioni diverse e da questo punto in poi, ogni partita sarà diversa dalle altre.

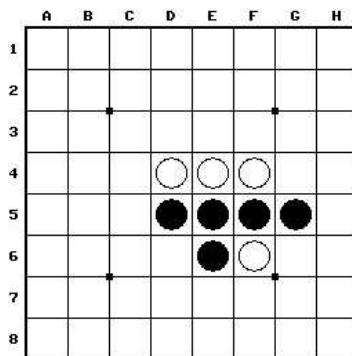


Figura 8

In Figura 8 il Bianco deve muovere (usiamo questo termine nonostante i dischi, in realtà, vengono appoggiati e girati, ma mai spostati). Giocando in g6 il Bianco girerà solo la pedina in f5; se però il Bianco giocherà in e7, diventeranno del suo colore entrambe le pedine e5 ed e6, perché imprigionate fra e7 ed e4. Allo stesso modo, giocando in d6 girerà

addirittura tre pedine, d5, e5 ed e6.

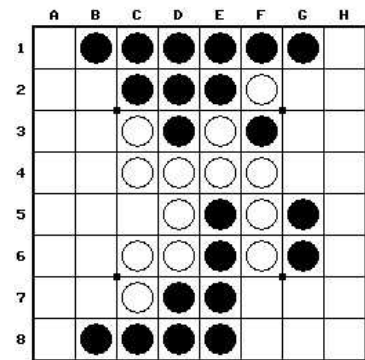


Figura 9

In Figura 9 il Nero può giocare in c5.

Con quella mossa imprigionerà ben 9 pedine, in cinque direzioni diverse, raggiungendo la posizione di Figura 10.

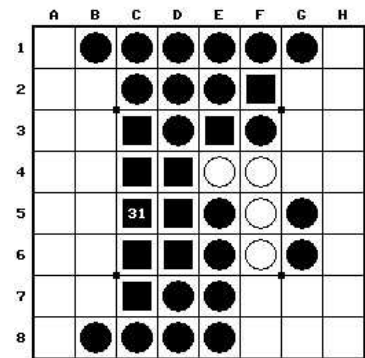


Figura 10

Notiamo che la pedina in f5 non è diventata nera: è stata girata la pedina in d5 perché imprigionata fra c5 e e5, ed f5, essendo oltre e5, non è stata girata nonostante la presenza di g5 nera.

Notiamo anche che vi sono pedine bianche in questo momento imprigionate fra altre pedine nere, ma non contano: diventano nere solo quelle imprigionate direttamente fra la pedina appoggiata ed un'altra dello stesso colore, in una delle otto direzioni.

NOZIONI STRATEGICHE

Othello è un gioco che vi stupirà sempre, creando situazioni inedite o insospettate. Esso è considerato problema "ad informazione completa", ovvero tale che non esiste un metodo di gioco totalmente immune da errori se non quello (inattuabile) di analizzare tutte le possibili sequenze di mosse; si conoscono regole di massima, a volte molto accurate, ma nessuno potrà mai assicurarvi che non esista una posizione in cui la mossa corretta sia la meno ovvia!

Ciononostante seguendo alcune regole di base ed evitando posizioni non ben conosciute si può giocare già sufficientemente bene da battere gli amici, e, quando vi troverete in difficoltà, sarà compito del vostro intuito di salvare la partita!

Qui cercheremo di dare un'idea di tale strategia base. Invitiamo tutti a richiedere alla Federazione i libri per poter imparare a fondo come diventare veri campioni.

A differenza di moltissimi altri giochi Othello gode di una caratteristica molto particolare: nonostante lo scopo del gioco sia finire con più pedine dell'avversario, è (spesso) deleterio avere più pedine dell'avversario durante la partita.

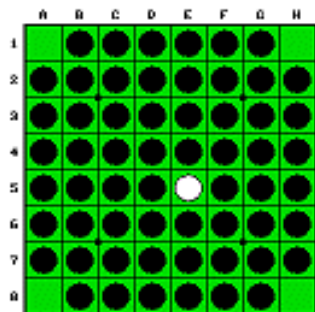


Fig. 1 Mossa al bianco

Questa non è una affermazione assurda, basta osservare la Figura 1 per rendersi conto della

sua veridicità! Nella partita in questione il Bianco vincerà 40-24 giocando in sequenza le mosse a1, a8, h8, h1, col Nero che non potrà fare altro che passare, e tutto questo a sole quattro mosse dalla fine della partita! Questo perché, in realtà, il Nero in Figura 6 ha tante pedine, ma troppe di esse sono instabili.

Esistono però delle pedine stabili che, una volta poggiate, non possono più essere girate. Le pedine dell'angolo godono di questa proprietà, ma, soprattutto, sono stabili tutte le pedine appoggiate intorno all'angolo.

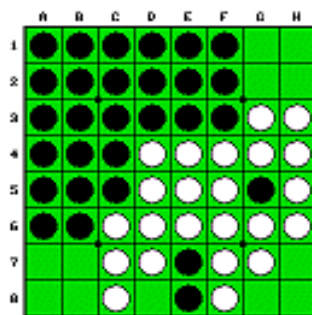


Fig. 2

In Figura 2 si vede come il Nero sia stato in grado di conquistare un angolo importantissimo, perché intorno ad esso si appoggiano molte pedine dello stesso colore. Tutto il triangolo di dischi neri delimitato dalla diagonale da a6 a f1 è costituito di pedine stabili, e resteranno quindi nere fino alla fine della partita.

Da questo esempio si capiscono due importanti concetti strategici: l'importanza di un angolo e l'importanza di rimanere compatti. Ma come fare per ottenere questi due risultati?

Osserviamo innanzitutto che, per poter giocare in un angolo, è necessario che l'avversario abbia posato una pedina in una cosiddetta casella "X" (ovvero una tra b2, b7, g2 o g7).

Supponendo che l'avversario eviti tali caselle, dobbiamo in qualche modo costringerlo a giocarvi. E' ovviamente sconsigliato, tranne quando è obbligatorio, giocare nelle caselle "X", anche se l'avversario non può immediatamente giocare nell'angolo (spesso può procurarsi la pedina d'appoggio necessaria in poche mosse).

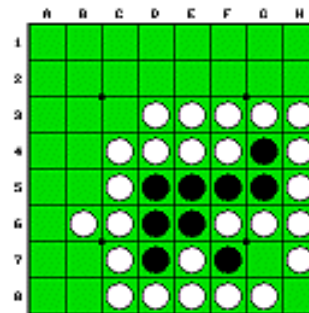


Fig. 3 Mossa al bianco

In Figura 3 il Bianco ha una sola mossa: la deleteria g7. Dopo g7 il Nero potrà giocare in h8, prendendo l'angolo. A questo punto il Bianco dovrà passare ed il Nero avrà via libera sui due bordi (sud e est, con le mosse h2 e b8). Il Bianco dovrà cedere quindi altri angoli e il Nero avrà già conquistato, solo con i bordi e gli angoli, sufficienti pedine stabili da poter ragionevolmente dire di avere la vittoria quasi assicurata. Come ha ottenuto tutto ciò?

Osserviamo il diagramma. Il Nero ha esattamente 14 mosse, contro una sola del Bianco: si dice quindi che il Nero ha una mobilità nettamente migliore. Come mai accade questo? Semplicemente perché il Bianco non può giocare in tutto il perimetro ovest e nord: per poter muovere in quella zona il Bianco ha necessità che vi siano pedine nere da imprigionare. Tutte le pedine bianche esterne (ovvero confinanti con caselle vuote) formano un muro invalicabile

per il Bianco, e portano il Nero alla vittoria sicura.

Per ottenere questo, il Nero ha giocato mantenendo le proprie pedine compatte e centrali, evitando di fare mosse che girassero molti dischi e in molte direzioni, ed evitando, per quanto possibile, di crearsi dischi esterni. Osserviamo ancora che il Bianco ha 25 pedine, il Nero nove, quasi un terzo: un altro esempio di come il numero di pedine durante la partita sia inutile e spesso dannoso.

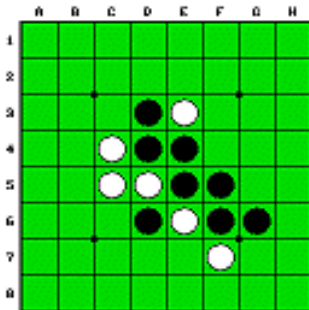


Fig. 4 Mossa al nero

In Figura 4 il Nero, fra le altre mosse, ha a disposizione un'ottima mossa in c6. Tale mossa è detta ideale, perché racchiude in se queste caratteristiche:

Agisce su un solo disco (abbiamo visto che conviene averne pochi, soprattutto all'inizio e a metà della partita).

Il disco che viene girato non confina con caselle vuote, a parte quella dove si muove (e quindi si minimizza il numero di pedine esterne che si possiedono e si controlla il centro del gioco). Creare mosse ideali, giocarle, toglierle all'avversario quando ne ha, evitare di giocare dove se ne creano per l'avversario: questi sono realmente punti cruciali della teoria del gioco dell'Othello.

Un altro punto cruciale della teoria è come prendere i bordi.

Se le mosse ideali e il possesso del centro del gioco sono cruciali nella prima metà della gara, andando avanti e diminuendo le caselle libere diventa necessario dover giocare sui bordi, abbandonando quindi il centro. Questo è uno dei più complessi capitoli della teoria, per cui non lo approfondiremo in questo breve documento.

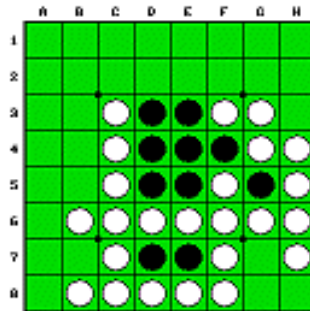


Fig. 5 Mossa al nero

In Figura 5 il Nero può giocare in g7. Sebbene sembri una mossa suicida, perché il Bianco subito occupa l'angolo in h8, dopo tale mossa il Nero può giocare in g8 e successivamente in a8. Questo attacco porta al Nero parecchi vantaggi, in cambio di pochi sacrifici: il Nero ottiene tutto il lato sud, contro solo metà lato est del Bianco (stiamo parlando di pedine stabili), l'angolo a8, contro h8 del Bianco (il primo è importante perché il Nero successivamente potrà giocare a ovest e costruire il suo successo intorno a quell'angolo, mentre il secondo ormai è già stato sfruttato per tutto quello che poteva dare). Inoltre, nella sequenza probabile g7 h8 g8 c2 a8 d2, il Nero ha complessivamente giocato tre mosse (g7, g8, a8) a sud, il Bianco solo una (h8); le altre due le avrà dovute compiere (ad esempio c2 e d2) nell'unica area a sua disposizione, a nord, creandosi un muro ulteriore, chiudendosi del tutto e perdendo quasi sicuramente la partita (il

Nero ha solo due pedine esterne, d3 ed e3, e per questo la mobilità del Bianco è così precaria).

In questo attacco, quindi, il Nero può sacrificare un angolo in cambio di vantaggi. Il Bianco farebbe probabilmente bene a non prendere l'angolo cadendo nella trappola, ma il Nero guadagnerebbe comunque una mossa (giocando nella casella "X" g7) costringendolo ugualmente ad aprire leggermente il proprio gioco a nord.

Nella realtà tali attacchi sono piuttosto difficili e molto vari. Spesso una piccola svista può rovinarli: ad esempio se la pedina in g5 fosse bianca, il Nero, dopo g7 h8, non potrebbe entrare in g8, cedendo un angolo e due bordi per niente! Anche se fossero nere g3 e g4 l'attacco non andrebbe a buon fine, potendo il Bianco giocare in g8 prima di h8!

L'attacco al cinque che abbiamo visto è la forma più semplice, seppur sempre delicata, di sacrificio di angolo, ma ne esistono moltissime altre più complesse, il cui punto comune è sempre la debolezza dell'avversario costituita dalla pedina sul bordo vicino all'angolo, che possiamo usare per raggiungere lo stesso, la pedina b8 nell'esempio. Per evitare attacchi da parte dell'avversario è utile, prendendo un bordo, evitare formazioni sbilanciate. Con un disco Bianco in g8 l'attacco non sarebbe stato possibile: sei pedine su un bordo sono infatti molto sicure perché non sono attaccabili.

MECCANIZZARE IL PENSIERO

ovvero come utilizzare le proprie risorse mentali al 100% e raddoppiare il proprio valore

La mente umana non è adatta a risolvere problemi matematici e meccanici come una posizione di Othello: essa è un grandissimo motore in grado di adattarsi a qualsiasi problema trovando approssimazioni molto vicine alla soluzione reale, ma Othello è troppo diverso dai problemi per cui essa è stata costruita per essere risolto senza un po' di aiuto.

Ecco di cosa soffriranno le vostre partite se giocherete senza criterio, lasciando alla vostra mente il solo compito di utilizzare le conoscenze ed esperienze come meglio crede:

- Non giocherete mosse valide perché non le avrete viste (che dramma mordersi le dita per non aver visto una mossa!)
- Non impedirete all'avversario di giocare mosse valide o addirittura gliiele concederete.
- Sarete spesso indecisi fra più mosse, e occupare il vostro preziosissimo tempo non vi farà in alcuna maniera chiarezza: resterete sempre nello stesso amletico dubbio: quale fare?
- Finirete spesso con poco tempo pur non avendo valutato la partita veramente in profondità.

Adesso dovete ammettere che è vero!

Già il fatto di riconoscere e catalogare i difetti è un enorme passo avanti verso la loro risoluzione, ma vediamo di capire qual è la vera radice del problema.

Questi difetti nel gioco sono dovuti alla dispersione di energie di una mente lasciata a vagare senza briglie. Non basta conoscere bene la teoria per giocare bene (in qualsiasi gioco ed attività), ma bisogna anche applicarla con un motore al massimo dell'efficienza, ovvero in forma, e dedicato al 100% all'analisi del gioco.

Non è solo questione di concentrazione, occhio, ma di meccanizzazione del pensiero: è un po' come avere una macchina veloce e non saper prendere le curve facendosi battere in gara da auto più lente.

Personalmente credo di aver ottenuto, a suo tempo, un notevole salto di qualità nel mio livello di gioco, pur senza imparare niente, quando ho capito che perdevi per via di disordini mentali nell'analisi. Ancora adesso non mi posso permettere di lasciare autonoma la mia mente per lunghe parti della partita, pena un terribile calo del livello di gioco!

Come nel documento precedente, ritengo che sia

finito il momento delle chiacchiere e che ogni lettore sia interessato solo alle conclusioni. Per questo cercherò ora di dare alcune regole fondamentali e minime, da rispettare sempre, e rigorosamente nell'ordine specificato, per ottenere di più dalla propria mente senza per questo pensare (e stancarsi) di più o imparare nuove teorie. Naturalmente ognuno è poi padrone di adattare le regole al proprio cervello, e di trarre le conclusioni su come simile esercizio di autocontrollo possa riflettersi nella vita e nel lavoro.

Iniziamo con il chiarire che, mentre la mossa è all'avversario, il giocatore non deve assolutamente smettere di pensare, né deve lasciarsi andare a pensare come se toccasse a lui. Egli deve trasformarsi nell'avversario, pensando per lui, imparando così a conoscere la situazione dal punto di vista dell'attacco e della difesa, e compiendo in realtà un grandissimo lavoro di preparazione per la mossa successiva. Non sembra, ma questo fatto è fondamentale.

Al proprio turno, attenzione a:

1. Controllare tutte le buone mosse dell'avversario, rigorosamente prima delle proprie. Per controllare le mosse girare fisicamente con

l'occhio lungo tutto il perimetro e valutare tutte le mosse.

2. Compiere la stessa operazione per le proprie mosse, privilegiando quelle che ostacolano o tolgono quelle avversarie identificate al punto 1. Ricordarsi di non disdegnare un'occhiata per le mosse apparentemente peggiori, sempre con la tecnica della ricerca sul perimetro: non costa tanto e spesso riserva sorprese.

3. Analizzate le mosse. L'analisi della posizione viene compiuta così: qualsiasi mossa viene valutata sulla base della propria esperienza e delle conoscenze dei temi del gioco sviluppate durante i turni precedenti. Vengono scartate solo le mosse palesemente negative. Chiameremo ora M0 l'insieme di mosse rimaste. Quindi, finito il giro, si analizzano tutte le possibili risposte avversarie per ciascuna di M0, supponendo ovviamente che l'avversario giochi al meglio. Riduciamo M0 ad M1 togliendo le mosse che danno buone risposte all'avversario. Iteriamo quindi il procedimento su M1 creandone un ulteriore sottoinsieme M2, frutto di buone risposte alle risposte dell'avversario. Questo procedimento continua fino a trovare una sola mossa che supera in valore le altre sequenze. Può capitare che una mossa sia evidentemente la migliore fin dall'inizio, o

che due mosse apparentemente simili portino l'analisi a doversi approfondire fino a sequenze piuttosto lunghe prima di essere in grado di decidere: però con questo sistema il tempo dedicato all'analisi di una situazione è esattamente quello che serve, non ci si ferma mai davanti ad un dubbio e non si ripete la valutazione in maniera inutile. Questo sistema di taglio delle mosse si chiama, in termini computeristici, taglio selettivo.

4. Quando il gioco si sviluppa su un bordo o in una microporzione di scacchiera si cerchi di completare mentalmente la sequenza fino al riempimento del bordo o della porzione. In ambito computeristico questa tecnica di analisi di microsequenze si chiama ricerca della quiescenza.

5. Solo raramente il giocatore si può concedere brevi periodi di rilassamento mentale di cui approfittare per allargare la visuale e vedere la situazione da un punto di vista più globale rispetto a quello locale che si tende ad assumere seguendo queste regole. In questa visione globale non si dimentichi anche la ricerca di un piano per preparare un finale facile e, possibilmente, vincente.

6. Siamo arrivati al nocciolo strategico, ovvero a come devono essere applicate le regole strategiche ben note

all'interno del motore sviluppato nei punti precedenti. La valutazione umana avviene sul confronto. Il confronto tra due mosse sta alla base del ragionamento (vedere sezione successiva) ed avviene su basi in parte intuitive ed in parte coscienti. Spesso l'intuito di un giocatore esperto aiuta nella ricerca delle sequenze migliori (alfa-beta), ma non in altri casi in cui si devono applicare materialmente alcune regole che conviene tenersi bene a mente. Rigorosamente nell'ordine:

- Quale delle due mosse toglie le migliori chance all'avversario?
- A parità, quale compatta di più le proprie pedine al centro o non prende bordi? Quale allarga di meno le proprie pedine mantenendole raccolte? Se siamo ormai nel contropartita avanzato, quale prepara meglio il finale?
- A parità, se prendono bordi, quale sbilancia di meno o ottiene sbilanciamenti sulla parte della scacchiera meno importante? E se non li prendono, quale gira meno pedine, o più pedine stabili?

Spero che questi punti non vengano considerati semplici esercizi inutili o teorie di un pazzo maniaco della psicologia, altrimenti scriverei un libro e non un articolo tecnico! Darci troppo peso può essere dannoso ma sicuramente è un allenamento notevolissimo per il proprio cervello.

Già con l'applicazione metodica di questi semplici punti il proprio gioco può passare da un livello non più che amatoriale ad un buon

livello da torneo o forse più. Applicare con esperienza i punti della sesta regola, spinti in profondità da una mente efficiente che segue con

ordine le prime cinque regole, può dare un livello di gioco altissimo e non perdona alcun errore da parte dell'avversario.

COMPUTER vs UMANO, ovvero le differenze nell'analisi di una partita

Lo scopo dell'articolo è virtualmente finito, ma, si sa, la logorrea è dura da battere ed ecco che continuo con le mie dissertazioni un po' sui generis.

E' evidente quanto questa meccanizzazione tenti di avvicinare il pensiero umano a quello delle macchine per eccellenza: i computer. Ma il pensiero umano mantiene, nell'analisi, differenze sostanziali che è fondamentale conoscere.

La prima di esse è che, mentre il computer valuta posizioni statiche ottenute alla fine di lunghe sequenze di mosse, la mente umana preferisce nettamente valutare direttamente le mosse. E' infatti più facile riconoscere con l'esperienza mosse già viste piuttosto che le corrispondenti posizioni d'arrivo. Così nessun computer sa riconoscere le mosse ideali, ma sa valutare che, dopo una mossa ideale, la posizione sembra leggermente peggiorata per l'avversario,

mentre un umano non vede la differenza tra le due posizioni, ma conosce il valore della mossa ideale.

Valutando posizioni, il computer assegna un punteggio a ciascuna di esse. Naturalmente il cervello umano non può assegnare un punteggio ma può però confrontare due posizioni o due mosse. Se fra di esse non v'è differenza neppure applicando regole meccaniche si passano a confrontare le risposte, analizzando una mossa più in profondità, e così via, come spiegato nel paragrafo precedente. Le regole meccaniche intervengono anche per i casi in cui si cerca di confrontare una mossa con una posizione, conseguenza del sistema ibrido di pensiero umano.

Con l'esperienza l'uomo è in grado di selezionare alcune risposte automatiche alle mosse proprie ed avversarie. Con questo sistema l'uomo riesce a simulare il lavoro di un computer di analisi di una

sequenza di tre-quattro mosse e analisi della situazione di arrivo. Il concetto di risposta automatica non è semplice, è strettamente legato alla propria esperienza e si basa sempre sullo studio delle mosse piuttosto che delle posizioni. Spesso una mossa può anche sembrare bella per la mancanza di una risposta che intuitivamente viene considerata automatica.

Con l'esperienza e la teoria l'uomo può riconoscere posizioni che implicano una sequenza di mosse senza doverle quindi calcolare. In questo modo l'uomo può simulare una ricerca in profondità di sequenze di anche sette-otto mosse senza molta fatica.

E' importante conoscere queste differenze per saper identificare i propri limiti e rattopparli. I giocatori di livello mondiale riescono così a raggiungere livelli di gioco incredibili.

Glossario

Angolo	Le pedine posizionate nelle caselle d'angolo sono le più importanti dell'othelliera. Una volta conquistate non possono più essere girate e si trasformano in un ottimo appiglio per procurarsi altre pedine stabili.
Attacco	Sacrificio posizionale nel quale si cede un angolo. Un attacco classico è quello al cinque nel quale si sacrifica un angolo per inserirsi nella casella C adiacente e conquistare tutto il resto del bordo sul quale è appoggiato il 5.
Bucata Casella C	Posizione di bordo nella quale una o più caselle interne sono vuote. Caselle adiacente alla casella d'angolo in ciascuna delle due direzioni ortogonali.
Cinque Influenza	Serie di cinque pedine adiacenti posizionate lungo un bordo. Effetto che una pedina può avere sulle altre mosse effettuate dal giocatore al quale la pedina appartiene.
Mobilità	Indica la quantità di mosse a disposizione di un giocatore. E' vantaggioso disporre di mobilità elevata.
Parità	Possiede la parità locale il giocatore che ha la possibilità di effettuare l'ultima mossa in una zona della scacchiera. La parità si definisce globale se si riferisce all'intera scacchiera. All'inizio della partita il Bianco possiede la parità.
Prebordo Quattro	La riga o lo colonna immediatamente adiacente al bordo. Serie di quattro pedine adiacenti posizionate lungo un bordo. Il quattro può essere pieno se anche le pedine corrispondenti sulla riga/colonna adiacente sono dello stesso colore.
Sbilanciata Stabili	Posizione di bordo nella quale risulta occupata una casella C. Pedine che non possono essere più girate dall'avversario. Le pedine posizionate negli angoli sono sempre stabili.
Stoner trap Casella X	Sequenza tattica per l'attacco a un bordo sbilanciato. Cedendo un angolo si ottiene in cambio buona parte del bordo adiacente. Casella adiacente alla casella d'angolo in direzione della diagonale. Meglio non giocare in un casella X se non è strettamente necessario. Altrimenti si rischia di consentire all'avversario la conquista dell'angolo.
Spazio pari	Gruppo isolato di caselle vuote (in numero pari) collegate tra loro. In condizioni normali, ogni giocatore esegue lo stesso numero di mosse all'interno dello spazio.
Spazio dispari	Gruppo isolato di caselle vuote (in numero dispari) collegate tra loro. In condizioni normali, chi gioca per primo in uno spazio dispari esegue, in quello spazio, una mossa in più dell'avversario e quindi guadagna un tempo.
Guadagnare un tempo	Giocare una mossa in più dell'avversario in una zona della scacchiera.

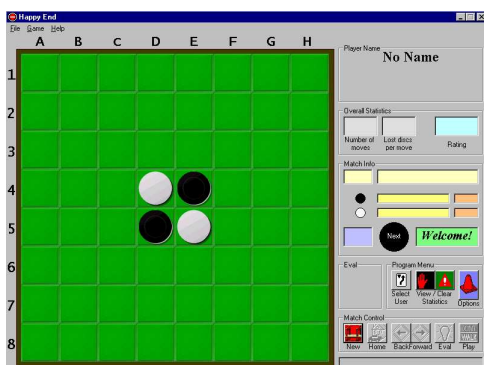
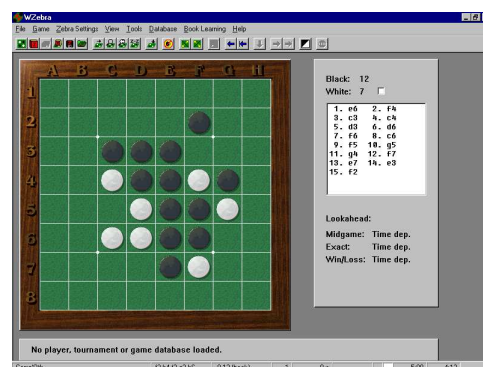
I programmi per allenarsi

Sono ormai decine i software che giocano a Othello e la loro qualità è eccellente. I migliori di essi sono in grado di battere agevolmente i più forti giocatori del mondo. Una recente sfida tra Logistello, il più forte programma mai sviluppato, e il vincitore del Campionato del Mondo del 1998, il giapponese Takeshi Murakami, si è conclusa con un netto 6 a 0 a favore della macchina. Logistello (www.neci.nj.nec.com/homepages/mic/log.html) non è in distribuzione, tuttavia molti altri programmi di ottima qualità possono essere liberamente scaricati da Internet.

WZebra

www.radagast.se/othello

Probabilmente il miglior compromesso tra livello di gioco, ricchezza di opzioni e semplicità di utilizzo. Il programma di Gunnar Andersson è un formidabile strumento per chi vuole migliorare la qualità del proprio gioco, ma anche per chi desidera semplicemente giocare una partita senza troppo impegno. I livelli di gioco selezionabili sono moltissimi e la velocità nell'analisi del finale è straordinaria.



HappyEnd

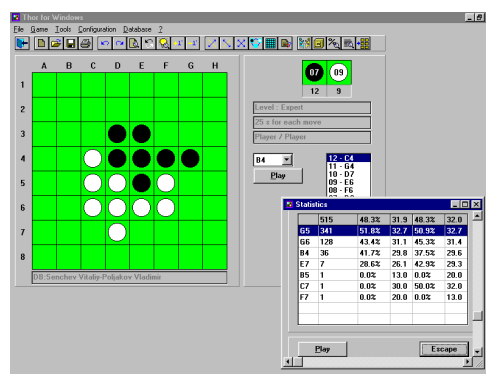
<http://www.beppi.it/public/OthelloMuseum/pages/happy-end.php>

Il programma di Beppi Menozzi è ottimo per migliorare la qualità del gioco nell'ultima fase della partita. Si devono risolvere posizioni di finale tratte da partite effettivamente disputate. L'obiettivo è quello di muovere nel miglior modo possibile cercando di minimizzare il numero di pedine perse ad ogni mossa. HappyEnd si adatta al livello del giocatore proponendo problemi adeguati alla sua abilità. I progressi sono misurati da un punteggio che varia in funzione dei risultati ottenuti.

Wthor

www.ffothello.org/info/base.htm

Il più ampio archivio di partite. Il database raccoglie oltre 90.000 referti a partire dagli anni '80. E' il riferimento imprescindibile per chi desidera studiare le partite dei migliori giocatori mondiali analizzando statisticamente le bontà delle diverse linee di apertura. L'archivio può essere consultato con diversi programmi tra i quali WZebra (vedi sopra). Wthor può essere configurato per selezionare tutte le partite che rispondono a requisiti come il nome dei giocatori, la sequenza di apertura, la data dell'incontro.



Altri programmi

All'indirizzo <http://www.ffothello.org/info/prog.htm> sono segnalati altri ottimi programmi per tutti i sistemi operativi.

L'Othello su Internet

Siti

Federazione Italiana Gioco Othello
www.fngo.it

Il sito ufficiale della Fngo è il punto di riferimento per gli othellisti italiani.

World Othello Federation
www.worldothellofederation.com

Il sito della federazione mondiale.

Rating internazionale
ratings.worldothellofederation.com

La classifica internazionale dei giocatori.

PlayOk
www.playok.com/it/reversi

Il sito più popolare per giocare a Othello online..

Giocare via mail
www.itsyourturn.com
www.littlegolem.net

Due ottimi siti per chi ama il gioco per corrispondenza.

Mailing list italiane

La mailing list della Fngo
www.yahogroups.com/group/fngo

Parole a ruota libera sull'Othello. Qui si trovano le notizie più aggiornate sugli appuntamenti othellistici.

La mailing list degli othellisti di Milano
www.yahogroups.com/group/fngo-milano

Utilizzata dai giocatori milanesi per organizzare gli incontri settimanali.

Prontuario per l'organizzatore

Organizzare un torneo non è difficile. Ecco alcune informazioni utili per chi volesse organizzare un torneo di Othello. La Federazione è a disposizione per fornire ogni ulteriore chiarimento e per sopperire alla necessità di scacchiere e orologi.

Sede

E' opportuno che la sala nella quale si disputa il torneo abbia alcune caratteristiche che contribuiscano a rendere più piacevole per tutti l'esperienza di una giornata di Othello:

Silenziosità: L'esigenza più sentita dai giocatori è quella di potersi concentrare sul gioco senza essere distratti da rumori vari. Tuttavia niente impedisce di organizzare un torneo amichevole anche in luoghi più rumorosi ma più piacevoli come un parco o una ludoteca.

Raggiungibilità: Un secondo aspetto da non sottovalutare è la vicinanza alla stazione ferroviaria o almeno la prossimità a qualche fermata dei mezzi pubblici.

Luminosità: Una sala non ben illuminata costringe tutti i giocatori a uno sforzo supplementare a cause delle ombre che non consentono una buona visibilità delle pedine.

Formula e durata

Affinché le partite siano considerate valide per il calcolo della classifica di rendimento (rating), ogni giocatore deve disporre di almeno 16 minuti di riflessione calcolati con un orologio di tipo scacchistico, di quelli a doppio quadrante. I tornei con tempo di riflessione inferiore sono definiti tornei lampo.

Il numero di turni e la struttura del torneo non è sottoposta ad alcun vincolo. A titolo indicativo si può indicare in sette il numero di turni massimo per un torneo di un'intera giornata e in cinque il numero massimo di turni per un torneo pomeridiano.

Materiale

L'organizzatore del torneo deve preoccuparsi di procurarsi quanto serve allo svolgimento della competizione. Ecco un elenco del materiale necessario:

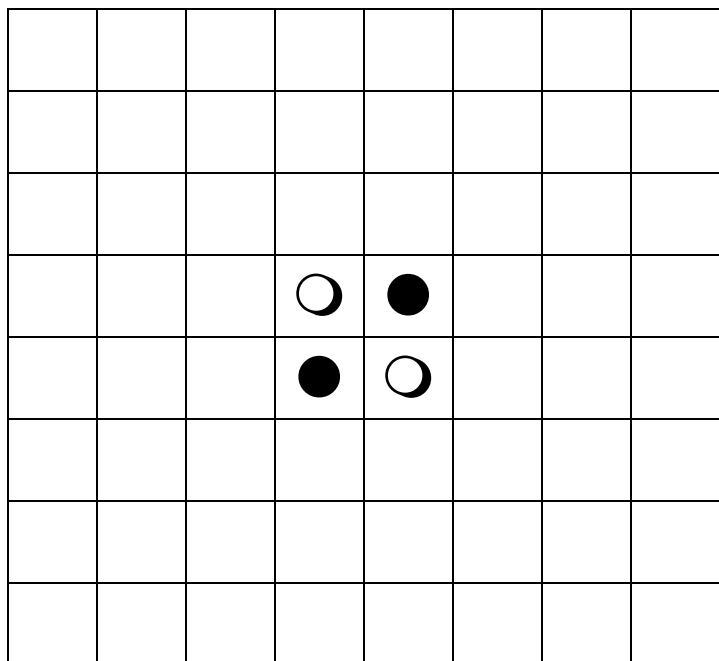
- Una scacchiera ogni due giocatori.
- Un orologio di tipo scacchistico (quello a doppio quadrante) ogni due giocatori.
- Almeno due referti per ogni giocatore (uno schema tipo di referto è pubblicato nella pagina seguente).
- Una penna per ciascun giocatore, scotch, colla, fogli bianchi, ...
- Un computer per la gestione degli accoppiamenti. Il programma ufficiale utilizzato dalla Fngo si chiama Swiss Perfect e può essere scaricato dal sito internet www.swissperfect.com
- Manifesti per segnalare il luogo del torneo.
- Premi per i partecipanti: coppe, targhe, ...

Tornei amichevoli

Le indicazioni fornite si riferiscono ad un torneo che possa essere considerato valido per le classifiche stilate dalla Fngo. Nulla impedisce che si possano organizzare manifestazioni amichevoli che non soddisfino qualcuno dei requisiti precedenti. Ad esempio, un torneo organizzato in un parco, anche senza orologi, è una bella occasione di socializzazione e di propaganda.

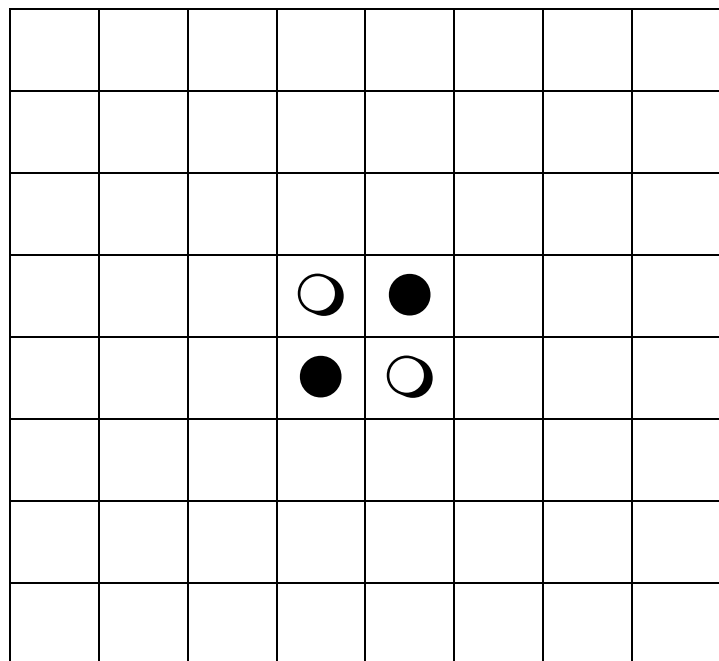
TORNEO: _____

GIOCATORE: _____



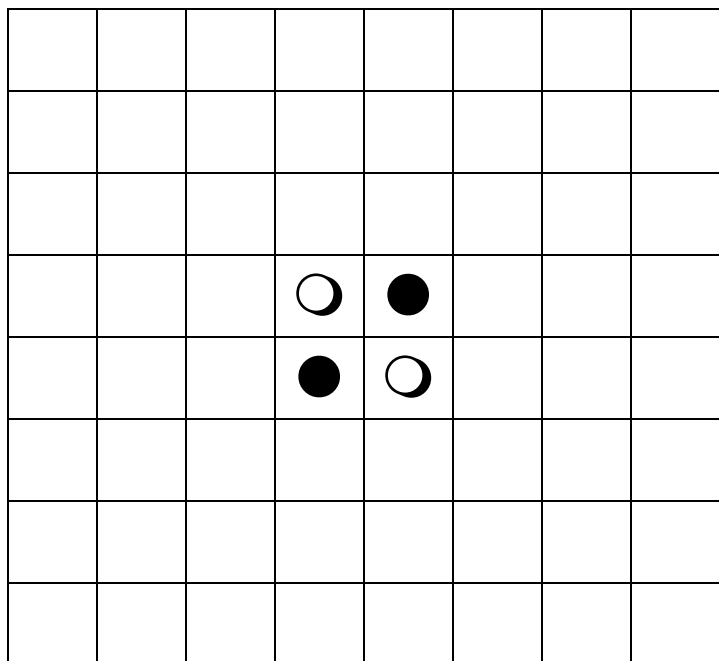
N: _____

B: _____



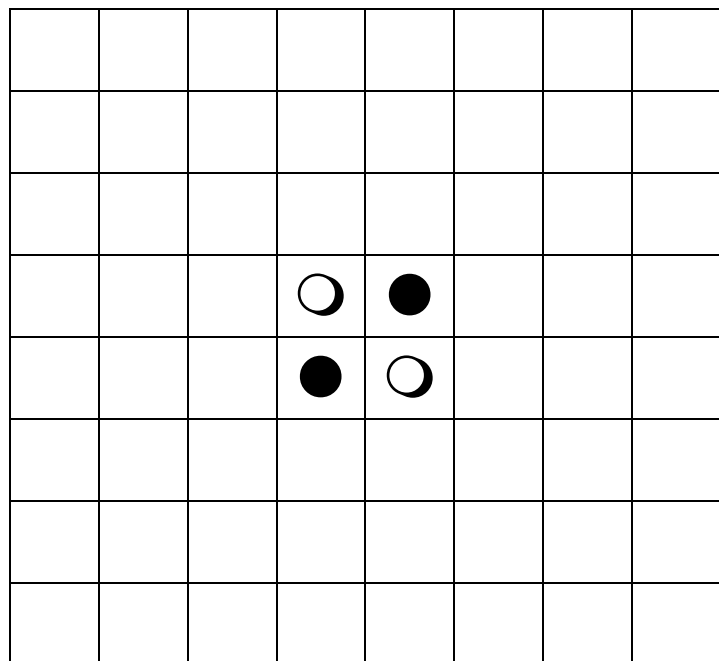
N: _____

B: _____



N: _____

B: _____



N: _____

B: _____

Gli indirizzi della Fngo

Se desideri essere informato sulle novità del mondo dell'Othello, sulle iniziative per la promozione del gioco e sulle occasioni di incontro dei soci, contattaci attraverso uno dei seguenti recapiti:

Federazione Nazionale Gioco Othello

E-mail: info@fngo.it

Web: www.fngo.it

Facebook: www.facebook.com/groups/40289867717

Mailing list: fngo@yahoogroups.com