



Othello

news

Organo Ufficiale della Federazione Nazionale Gioco Othello - F.N.G.O.

Anno 2 n. 2 Maggio 1986 - Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo IV (70%) - Pubblicazione trimestrale gratuita a carattere informativo

La federazione... un anno dopo

di LUIGI PUZZO

Crediamo di poter interpretare il pensiero degli associati e appassionati dell'Othello, nel dire che questo primo anno della F.N.G.O., per altro non ancora concluso, sia stato, pur nell'inevitabile fase di rodaggio, più che positivo.

A questo punto bisogna però fare una premessa; noi della F.N.G.O., per lo più giocatori praticanti, eravamo consapevoli che non avremmo risolto d'incanto i vari problemi che accompagnano tutti i nuovi giochi, né che l'Othello raggiungesse in poco tempo quella popolarità e diffusione che solo pochi e blasonati giochi hanno (anche se lo speriamo per un prossimo futuro).

Invece abbiamo fatto nostra la filosofia dei piccoli passi; poche cose ma concrete, che contemporaneamente ci hanno creato una base sia di diffusione che di esperienza.

Parallelamente, abbiamo stimolato iniziative locali, offrendo concretamente il nostro appoggio, sia con materiali di gioco e premi, che con il nostro intervento diretto.

Possiamo citare: il riuscitissimo torneo scolastico al RUIZ di ROMA, voluto e organizzato da Francesco Marconi e Bruno Militello; le manifestazioni sull'Othello organizzate dal bravissimo Ciro Annunziata nella regione Campania; la partecipazione della F.N.G.O. alla rassegna "Viaggi e Vacanze" il 12 e 13 aprile nel palazzo dei congressi a Roma, con il campione italiano 84 Augusto Brusca e chi scrive ad animare le giornate con introduzioni al gioco, simultanee e mini tornei.

Inoltre parteciperemo al convegno sui giochi "L'Atelier Gioco" che si terrà a Bologna l'8-9-10 settembre e dal 13 al 16 novembre saremo a Roma nella manifestazione sui giochi che il Centro Nazionale del Gioco organizza nei locali "Ferdinando Agnini".

A questo bisogna aggiungere i tornei già programmati ed effettuati: il C.I. 85, il "Master 85", l'Internazionale di Milano, l'Open di Napoli e il prossimo Open di Roma.

Insomma piccoli passi sì, ma sicuri e decisi nella direzione che già ci ha dato risultati positivi.

Come già accennato, il prossimo appuntamento è il 1° Torneo Roma Open. Ricordo che oltre alle consuete coppe riservate ai primi tre classificati del girone "Master" e delle "Speranze", ai vincitori dei rispettivi gironi, la Clementoni offrirà il soggiorno gratuito per due giorni, al C.I. Othello 86.

Inoltre il soggiorno andrà anche a chi, sempre nei rispettivi gironi, abbia conseguito il miglior punteggio sommando i piazzamenti ottenuti dalla partecipazione dei tornei di Milano, Napoli e il prossimo di Roma.

Il C.I. 86 avrà come sede, per la prima volta, la città di Firenze, una scelta guidata sia per la sua bellezza che per la sua centralità. Siamo ancora in una fase organizzativa che non ci consente di dare dettagli precisi a riguardo della sede, la data e lo svolgimento del torneo.

Comunque sarà, senz'altro, per la metà del mese di settembre, anche per permettere, al C.I. 86 di partecipare al successivo Campionato del Mondo che si disputerà niente di meno che a Tokio i primi di ottobre.

Beh, crediamo che ognuno ci farà più di un pensiero al C.I. Othello 86, perché oltre ad aggiudicarsi il massimo titolo italiano, potrà difendere i nostri colori in un paese così lontano e interessante.

Atomi a Napoli

di CIRO ANNUNZIATA ZEUS

CLASSIFICA FINALE

Concorrente	Punti	Buholz
- Augusto Brusca	11	53/4
- Vincenzo Peccherillo	10	56/8
- Alessandro Maccheroni	10	54/8
- Biagio Privitera	10	49/4
- Bruno Militello	9	53/2
- Ennio Peres	8	55/4
Brizzi Ettore	8	51/4
Agostino Braca	8	50/4
Chiara Santoianni	8	50/4
Ciro Annunziata	6	40/2
Gaetano Apicella	6	37/2
Silvia Orbitello	6	36/2
Antonella di Luggo	6	34/2
Gennaro Izzo	6	30/2
Marco Annunziata	4	46/2
Luigi Carbone	4	44/4
Stefano Aversa	4	40/4
Fiorenza Spinielli	4	20/0
Ivan Annunziata	2	35/4
Anna Laura di Luggo	2	18/0

colo sul principale quotidiano, il Mattino, nonostante l'impegno di Chiara Santoianni, alla quale non ho impedito per consolarla l'uscita su un periodico minore, Napoli Oggi, dei suoi veramente ben fatti articoli, e l'ho fatta risultare più brava giocatrice del torneo. Ho scagliato poi il fulmine più grande facendoti togliere all'ultimo momento la disponibilità della sede prevista.

Com'eri buffo, incazzato nero, poche ore prima del torneo, mentre con decine di telefonate fatte ovunque riuscivi a recuperare una sede alternativa e a informare tutti i partecipanti.

Del torneo è inutile parlarne, ci penserò quel giuda romano che mentre giocava godeva dei risultati calcistici, ma io come punitore dei reprobati gli ho fatto perdere la vittoria finale, lasciando ai veri romani i due trofei.

Che rimane di tutto ciò, te l'ho già detto, tu hai creato degli ATOMI A NAPOLI.

Leggo nella tua mente che mi vuoi chiedere cosa ci sarà domani, che ne sarà dell'Othello e della scuola napoletana: Peccherillo, Privitera, Braca, Brizzi, Chiara Santoianni, Antonella di Luggo, Silvia Orbitello, oggi si sentono delusi, frustrati, ma i sintomi del risveglio sono in loro.

È facile e anche molto comodo cedere alla rassegnazione, ma raggiungere il successo, quell'isola che non c'è (esiste, e come!), comporta sacrifici, sembrerà di essere soli, ma ogni comune mortale deve trovare in sé le forze necessarie a superare tutti gli ostacoli, anche quelli che sembrano impossibili.

NAPOLI non si deve rassegnare, le delusioni appartengono al passato, ci sei tu adesso con la tua "capa tosta" che la farà rinascere; ZEUS ogni notte combatte i demoni delle tenebre e li vince, ricordati "Adda passà 'a nuttata!"

Si conclude così questa lunga e strana intervista, sicuramente non merito gli elogi di ZEUS, ha un carattere così fuori del normale che a volte fa paura ma in fondo è buono, anzi senza la barba che siamo abituati a vederGli, con quelle guance scavate e quel suo ultimo saluto (profetico?), mi ricorda qualcuno.

Cari amici othellisti, sono Ciro Annunziata e sono stato incaricato di scrivere un articolo sulle manifestazioni di Othello tenutesi in Campania all'inizio di questo 1986.

Certo la richiesta di inviare un articolo mi ha seriamente imbarazzato, non essendomi stato specificato se lo si voleva determinativo o meno, nell'incertezza ho cercato di fare quello che in termini giornalistici viene definito uno "scoop".

Eccomi qui, quindi, sull'Olimpo a intervistare nientemeno che il padre degli dei, il sommo ZEUS, che conoscendo la mia provenienza mi saluta con tre parole misteriose.

Per semplificare le cose riporto l'intervista fedelmente:

A) "Salve, sommo ZEUS, concedimi una misera parte del Tuo tempo!"

Z) "ATOMI A NAPOLI!"
A) "Ti prego, sommo ZEUS, mi è difficile interpretare le Tue parole, voglia Tu esprimerTi in modo più comprensibile ai mortali".

Z) "Caro scribacchino, innanzitutto evita di ripetere continuamente sommo ZEUS, rammenta poi che io sono depositario del fato e quindi conosco il futuro e l'altra faccia del futuro, il passato. Per quanto detto io so il motivo della tua venuta all'Olimpo e ti ho anticipato come uso nella foresta di querce di Dodona il senso delle mie risposte.

Tu vuoi sapere le mie impressioni sulle manifestazioni di Othello in quella regione della Magna Grecia che chiami Campania e ancor più ti interessa il futuro.

Tra i miei infiniti impegni, reggere le sorti dell'Olimpo, custodire l'armonia del mondo, tenere a bada la giustificata gelosia di Era, esaudire le richieste dei mortali (specialmente se carine come Leda, Europa, Danae), trovo anche il tempo, ereditato da mio padre Crono, di interessarmi a futuri passatempi come i giochi.

È stato molto divertente per me assistere ai tuoi sforzi e non ti nascondo di averti creato tante difficoltà per mettere alla prova le tue capacità.

Osservarti e intervenire con i miei fulmini al momento opportuno e contemporaneamente essere in te che ti affannavi a telefonare, a viaggiare, a co-

struire castelli di sabbia, mi ha divertito.

Avevi cercato di organizzare il 24/2 al Cral dove lavori una prima manifestazione, mi è bastato bloccare una serratura e motivi cosiddetti tecnici te lo hanno impedito.

Hai insistito, hai modificato quattro volte la data e quattro volte il maestro e sei riuscito a farla in quella località sannita vicino Teles, Guardia Sanframondi, il 25/2 presso le Scuole Elementari.

Complimenti per la tua caparbità, so che se ti ficchi qualcosa in testa, ci metti del tempo (anche 4 anni, che è la mia unità di misura, controlla le feste a me dedicate, le Olimpiadi) ma ci riesci! Complimenti anche a quel maestro salernitano, Agostino Braca, che ha vinto tutte le partite tranne una; le avrebbe vinte tutte se un mio piccolo fulmine non avesse capovolto una pedina senza farvene accorgere, dando così gloria a uno scolarotto.

Per te è stato faticoso, quei lunghi viaggi, mangiare dove capita, trascurare tutto il resto,

ma lo hai fatto e i risultati tu puoi anche non vederli, puoi ritenerli minimi e non giustificabili tanto impegno, ma hai creato degli ATOMI.

Nonostante questa esperienza faticosa, hai ripetuto la prova a Salerno il 3 marzo presso il Gruppo Scacchistico Salernitano e in quell'occasione Agostino Braca e tu stesso insieme ad altri eravate dalla parte dei banchi mentre dalla cattedra Vincenzo Peccherillo dava lezioni di tattica e strategia.

Anche in quell'occasione sono intervenuto e un mio fulmine ha mandato in tilt il maestro facendoti vincere immeritatamente.

Finalmente si è arrivati al 9 marzo, la data prevista per la selezione al Campionato Italiano; tutto era pronto, il materiale, i giocatori che venivano anche da lontano, la stampa, la sede, ecc. Mi sono divertito moltissimo in tale occasione, ho creato dissapori tra la tua organizzazione e i responsabili televisivi e così è saltata la ripresa; ho bloccato l'uscita dell'arti-

TO OUR FOREIGN READERS

In this issue of Othello News Luigi Puzzo, President of F.N.G.O. reports about the activities organized by the Federation in this first year, since its birth in June 1985. The positive results are over the expectations we had one year ago.

The Open Tournament hold in Naples on 9th March is reported as an amusing self-interview by Ciro Annunziata (page 1) and - more technical - by Alessandro Maccheroni (page 2).

Francesco Marconi and Bruno Militello organized a successful tournament in their school in Rom last February: their report on page 2 - Prof. Ennio Peres wrote on page 3 about the history of Othello including rules and first strategy for beginners.

Our adress: F.N.G.O. - c/o CLEM TOYS 1.62019 RECANATI (MC).

To enter subscription at the F.N.G.O. please use the card on page 1 sending the fee of Lit. 10.000 (foreign membership) or the equivalent in your currency. The fee includes the subscription to "Othello News".

In questo numero:

pag. 1
La federazione... un anno dopo
Atomi a Napoli

Pag. 2
1° Torneo Open di Napoli
Torneo I.T.C. Ruiz
Master Quiz in Tv

Pag. 3
Othello: più facile imparare
che smettere
Telex dal mondo

Da spedire a:

F.N.G.O. c/o CLEM TOYS S.p.A.
Casella postale 79 - 62019 RECANATI

Desidero iscrivermi alla F.N.G.O. come

- socio effettivo L. 15.000
- socio ordinario L. 5.000

allego l'importo in francobolli
 allego assegno circolare intestato alla Federazione Nazionale Gioco Othello

Nome..... Cognome

indirizzo

nato a il

professione/scuola..... tel.

1° Torneo Open di Napoli

di ALESSANDRO MACCHERONI

Roma, domenica 9 marzo ore 5,30. Lo scenario è una deserta Stazione Termini, animata solo dalla presenza di un barbone che ancora avvolto in una sporca coperta aspetta che i primi raggi del sole vengano a svegliarlo. Anche la biglietteria è stranamente sgombra ed è quindi facile sbrigare le formalità della partenza. Mi metto in attesa dei miei compagni di viaggio ed in un attimo la mia mente torna ed un paio di anni prima, anche allora si partiva da Roma alla volta di Napoli per rappresentare il Centro Italia in quel campionato di Othello a squadre che faceva parte del Tetrathlon Giochi. Il ricordo di quel successo, tre di noi ai primi tre posti e conseguente vittoria di squadra, lo considero un buon auspicio e mi fa dimenticare la levataccia.

Dalla penombra intanto vedo spuntare Augusto Brusca e Bruno Militello, il neofita ed il "vecchio" campione. Un saluto, qualche battuta e via sul treno. Ci attende un viaggio non lungo, ma denso di episodi e personaggi othellistici, così, tra una partita ed un'altra, sono con noi i fantasmi di mitici campioni giapponesi e con loro il tempo sembra volare. In un attimo siamo a Napoli. Un cappuccino al bar della Stazione quindi subito alla sede del torneo, dove ci aspetta, nelle vesti di padrone di casa, il simpatico e sempre disponibile Cirio Annunziata.

Ad uno ad uno arrivano i concorrenti, c'è tutto il Gotha dell'othellismo napoletano: Peccerillo, Privitera, Brizzi, Orbitello, e Santoianni. A questi vanno ad aggiungersi molti volti nuovi ed un altro romano l'immarcescibile (che non marcesce mai) Ennio Peres che è arrivato in automobile. Spicca l'assenza del Presidentissimo Puzzo, pienamente giustificata dalla nascita della piccola Marzia (ai neo genitori gli auguri di noi tutti), alla quale vanno ad aggiungersi quella di Neri e Marconi e di tutti i migliori giocatori del Nord che hanno evidentemente ritenuto troppo onerosa la trasferta. Su venti concorrenti quindi solo cinque appartengono alla categoria Master e

questo dato costringe gli organizzatori ad effettuare il torneo a girone unico anche se a doppia classifica. Sette turni quindi di italo-svizzero con il primo che propone subito il big-match partenopeo tra il rientrante Vincenzo Peccerillo (assente da due anni dalle scene) e Biagio Privitera. Vincenzo conferma la sua superiorità su Biagio che dopo il primo turno è l'unico Master ad aver perso.

Nel secondo turno l'incontro più importante vede ancora protagonista Peccerillo, che, opposto a Brusca (sono ambedue ex campioni italiani) impone al romano il "fattore campo" ottenendo una franca vittoria. Sull'altra tavola da segnalare una mia rara vittoria su Ennio Peres ed i successi di Privitera, Braca, Militello, Apicella, Aversa, Spinelli, Di Lugge e Santoianni.

Il terzo turno passa agli archivi senza grandi clamori fatta esclusione della vittoria di Privitera su Peres. Si va dunque al riposo con una situazione di classifica che al comando a punteggio pieno la coppia Peccerillo - Maccheroni che si dovrà scontrare dopo mangiato.

Personalmente mi tengo molto leggero, evitando accuratamente gli alcoolici, terrei molto ad una vittoria finale che, oltre a garantirmi l'accesso ai Campionati Italiani, sarebbe per me la prima in assoluto.

Il quarto turno vive quindi di questo scontro al vertice e pone in secondo piano scontri certo importanti come quello tra Privitera e Brusca. Dopo una partita estremamente equilibrata prevalgo istallandomi solitario al comando, alle mie spalle un gruppo di cinque concorrenti composto da Brusca, Brizzi, Braca, Militello e, naturalmente, Peccerillo.

Ed eccoci al quinto ed in qualche modo sorprendente turno. I primi tre Master si scontrano con i primi tre Esordienti.

Semberebbe tutto facile, ma il solo Peccerillo riesce a prevalere su Braca, mentre Brusca ottiene uno stracchiato ma utilissimo pareggio col bravo Militello ed il pur simpatico Ettore Brizzi strapazza il sottoscritto. Nella penultima tornata si ri-

comincia in pratica da zero. Vincenzo continua la sua marcia regolare contro Ettore Brizzi, io batto di misura (33 a 31) ed un po' rocambolescamente Militello mentre anche Brusca vince.

Siamo così giunti al settimo e conclusivo turno. Gli scontri al vertice sono Brusca - Maccheroni e Peres - Peccerillo. Ennio riesce finalmente a ritrovare il suo gioco che gli consente di ottenere una netta vittoria. Anche sull'altra scacchiera Brusca dispone agevolmente di un ormai spento Maccheroni (sono sempre io). Così il "magico" Brusca ottiene un successo quasi insperato coronando una splendida e tenace rincorsa e

confermando le sue indubbe doti di carattere che certo gli riusciranno molto utili anche a Firenze. Alle sue spalle un terzetto di Master piuttosto delusi, quindi il primo degli esordienti, quel Militello che può a buon diritto ormai accedere alla categoria superiore. Seguono via via gli altri tra i quali ci piace sottolineare i nomi di Braca, Apicella e Chiara Santoianni quest'ultima prima donna classificata.

Si chiude tra coppe foto e sorrisi dandoci appuntamento per il 18 maggio a Roma. A noi tre romani non resta che tornare a casa carichi di trofei in un altro viaggio pieno d'Othello.

Torneo I.T.C. Ruiz

di FRANCESCO MARCONI e BRUNO MILITELLO

Come già annunciato nello scorso numero, si è svolto nei giorni 19, 20 e 21 febbraio all'Istituto romano I.T.C. RUIZ il primo torneo scolastico di Othello organizzato dagli studenti, patrocinato dalla Clementoni e dalla F.N.G.O.

Riservato a tutti gli studenti, docenti e non docenti dell'istituto, il torneo si è svolto nel- l'ambito di tre pomeriggi, nell'aula magna dell'istituto, di cui i primi due riservati allo svolgimento dei gironi di qualificazione con il sistema italo-svizzero su cinque partite, il terzo al girone finale a cui avevano accesso solo dodici giocatori che su sei partite, sempre con il sistema italo-svizzero, si disputavano il trofeo.

Già nelle fasi di qualificazione del primo giorno si mettevano in evidenza Militello e Bersani (unico partecipante), che raggiungevano la qualificazione senza eccessivi problemi, candidandosi per la vittoria finale. Qualche difficoltà in più incontravano invece gli altri 4 qualificati Magalotti, Silvola, Capuano e, la più brava delle ragazze, Barbara Di Prete.

Il giorno seguente si assisteva invece ad un girone molto più equilibrato, ad esclusione di Fiorentino che come Militello e Bersani conquistava in anticipo il diritto a disputare il girone finale, mentre solo all'ultimo turno si qualificavano Taddei, Palazzotti, Lanzarone, Lai e Malospiriti.

Nel pomeriggio di venerdì 21 i dodici finalisti sono così pronti a disputarsi la coppa messa in palio dalla F.N.G.O. per il primo classificato, e i premi, fino alla ottava posizione, gentilmente offerti dalla Clementoni.

Alla partenza non si presenta Capuano che, come da regolamento, viene classificato all'ultimo posto.

Il sorteggio mette di fronte già al primo turno due dei tre favoriti: Militello e Fiorentino. La vittoria del secondo rende difficile l'inizio di Militello che è subito costretto ad inseguire. Ma al terzo turno c'è una svolta importante per il torneo: Lanzarone batte Bersani con il minimo scarto e guadagna la prima posizione con 6 punti affiancato da Barbara Di Prete, inseguito dallo stesso Bersani e Militello in costante ripresa, mentre Fiorentino con due sconfitte consecutive si trova ormai lontano dalle zone alte della classifica.

Nello scontro diretto al vertice fra i due a punteggio pieno (Lanzarone e Di Prete) ha la meglio Lanzarone che resta così solo in testa alla classifica.

Al penultimo turno però Lanzarone incappa in una sconfitta con Militello, e vede messo in pericolo un primo posto tenuto saldamente fino ad allora. La vittoria contemporanea di Bersani ci dà così un finale eccitante.

A	B	C	D	E	F	G	H
10	28	38	24	28	22	20	20
17	27	38	27	24	10	10	11
47	17	17	17	3	10	10	11
45	40	10	10	3	3	10	10
51	45	10	10	0	0	0	2
43	50	2	4	10	10	10	10
43	50	2	4	10	10	10	10
43	50	2	4	10	10	10	10
43	50	2	4	10	10	10	10

● BERSANI 32
○ MILITELLO 32

te: tre giocatori in testa alla classifica con 8 punti ad un solo turno dalla fine.

Nell'ultimo turno Lanzarone deve vedersela con Fiorentino, mentre, come per uno scherzo del destino, Militello e Bersani devono scontrarsi tra loro; ma dando uno sguardo alla classifica parziale, e soprattutto al buholz, sembra evidente ad entrambi che il vincitore dell'incontro sarà anche vincitore del torneo. L'inizio della partita tra i due vede in vantaggio Militello che può giocare con maggiore tranquillità il resto della partita; ma forse è proprio questa eccessiva tranquillità a tradirlo, permettendo a Bersani di raggiungere in extremis il pareggio, dando via libera a Lanzarone che, con una vittoria di misura, conquista il primo posto. Quarto si classifica Taddei che dopo una cattiva partenza si è reso protagonista di un eccellente recupero. Ecco comunque la classifica finale:

1. Lanzarone 10
2. Militello 9
3. Bersani 9
4. Taddei 8
5. Fiorentino 6
6. Di Prete 6
7. Silvola 6
8. Palazzotti 6
9. Lai 4
10. Malospiriti 4
11. Magalotti 4
12. Capuano rit.

A	B	C	D	E	F	G	H	
1	47	48	33	30	27	49	54	52
2	41	38	28	32	26	18	51	55
3	35	34	11	5	3	8	43	50
4	14	13	10	10	2	45	46	
5	31	16	6	10	1	44	56	
6	17	15	12	9	7	4	42	53
7	39	36	19	22	24	23	60	57
8	37	20	29	21	40	25	59	58

● MACCHERONI 31
○ BRIZZI 33

A	B	C	D	E	F	G	H	
1	53	55	27	26	25	30	31	56
2	36	34	21	24	15	28	57	58
3	40	23	22	20	5	12	10	19
4	42	29	7	10	4	9	18	
5	41	32	6	10	1	11	16	
6	33	35	38	14	3	2	13	17
7	44	45	49	43	8	37	46	59
8	50	54	51	48	39	52	47	60

● MACCHERONI 14
○ BRUSCA 50

A	B	C	D	E	F	G	H	
1	52	55	38	34	35	36	59	
2	26	53	54	37	33	32	57	58
3	25	42	3	4	13	6	41	44
4	16	9	5	10	7	40	49	
5	27	8	12	10	1	45	43	
6	15	17	18	2	11	10	39	46
7	28	51	19	20	24	14	31	47
8	50	30	49	21	22	23	29	48

● PRIVITERA 47
○ PERES 16

MASTER QUIZ IN TV

Master Quiz giochi senza quartiere, questo il titolo di una trasmissione televisiva che ha preso il via domenica 4 maggio sull'emittente Televezia. La conduce il direttore di Othello News, Francesco Pellegrini, e ovviamente Master Quiz fa la parte del leone essendo il gioco guida su cui si impegnano 4 concorrenti. C'è però anche Provocation. Un appuntamento da non perdere quindi per i nostri lettori del Veneto, ogni domenica alle 10,30 su Televezia.

OTHELLO NEWS

Anno 2 - N. 2 - Maggio 1986

Periodico di cultura ludica edito dalla:

CLEM TOYS S.p.A.

Organo ufficiale della Federazione Nazionale Gioco Othello - F.N.G.O.

Pubblicazione trimestrale gratuita a carattere informativo

Direzione e redazione: Zona Ind. le Fontenacce 62019 RECANATI (MC)

Direttore responsabile: Francesco Pellegrini

Registrazione Tribunale di Macerata N. 255, 127/85

Grafica e stampa: Tecnostampa s.r.l. Via Loreto, 22 62019 RECANATI (MC)

La Tua Donna di Servizio
ti ha Rubato Un Oggetto prezioso

PROVOCATION

Othello: più facile imparare che smettere

di ENNIO PERES

Intorno al 1966 Martin Gardner, la massima autorità mondiale nel campo della matematica ricreativa, nel suo 3° volume di "Enigmi e giochi matematici" (Sansoni Edizioni) parlava diffusamente di un vecchio gioco di scacchiera, il "Reversi", descrivendolo come un gioco che "unisce la complessità della struttura con regole di deliziosa semplicità". Gardner terminava lo scritto rammaricandosi però della scarsa diffusione del gioco che, a suo avviso, "non merita di essere dimenticato".

Quattro anni più tardi, nel 1970, il giapponese Goro Hasegawa brevettava un gioco molto simile al "Reversi" battezzandolo "Othello". Non so se l'istituto nipponico aveva in precedenza letto il libro di Gardner,

raccolgendone l'appello, sta di fatto che da quel momento in poi il gioco ha conosciuto, quasi ovunque nel mondo, una crescente esplosione di consensi e popolarità. Analogo favore aveva del resto incontrato il "Reversi" nel decennio 1880-1890, quando si diffuse a macchia d'olio in Occidente, soprattutto in Inghilterra. E proprio due inglesi, Lewis Waterman e John W. Mollet, si contendettero per anni, a suon di carta bollata, la primogenitura dell'idea base del gioco. Sembra però che, con il nome di "Ribaltonc" un gioco analogo si praticasse in Germania già nel 1600, utilizzando delle carte da gioco invece di pedine (non c'è quasi mai nulla di nuovo sotto il sole...).

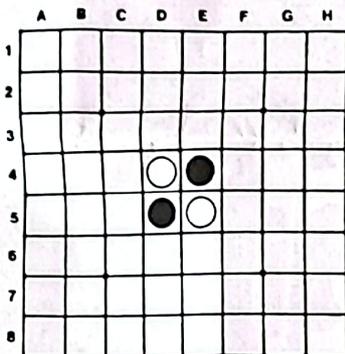


Fig. 1

La caratteristica principale dell'Othello è quella di possedere regole talmente semplici da poter essere apprese in pochi minuti anche da un bambino di 5-6 anni. Esse sono fondamentalmente le seguenti.

- Si gioca in due, su una scacchiera di 8x8 caselle, con 64 pedine bicolori (nera da un lato e bianca dall'altro).
- All'inizio del gioco si dispon-

gono, nelle 4 caselle centrali, 2 pedine con la faccia bianca in alto e due con quella nera, incrociate diagonalmente come illustrato in fig. 1.

- Per convenzione è il Nero a fare la prima mossa, questo ruolo deve essere quindi sorteggiato prima di iniziare; successivamente i due giocatori muoveranno, alternativamente una volta per uno.

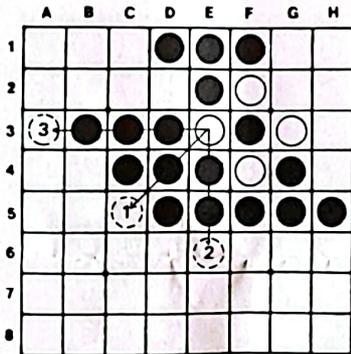


Fig. 2

- Ogni giocatore, quando è il suo turno, deve porre una pedina del proprio colore (una sola per mossa) in una casella vuota in modo da allinearla con un'altra dello stesso colore e racchiudere con questa una o più pedine dell'avversario, senza spazi vuoti nel mezzo. Questo allineamento può avvenire in qualsiasi direzione: orizzontale, verticale o diagonale; nella fig. 2 il Bianco, tra le tante possibilità, potrebbe muovere in:

- 1) C5 racchiudendo una pedina nera;
 - 2) E6 racchiudendone due;
 - 3) A3 racchiudendone tre.
- I pezzi avversari che vengono così a trovarsi incastrati tra due pezzi di colore opposto, si considerano catturati, ma invece di essere tolti dalla scacchiera, vengono girati in modo da mostrare l'altro colore. In fig. 3 è illustrata la nuova situazione sulla scacchiera se viene effettuata la mossa 3) indicata precedentemente in fig. 2.
 - Nel corso del gioco le pedine non si spostano più dalle caselle nelle quali vengono poste, mentre possono essere ribaltate più volte, senza alcun limite prefissato.
 - Se la pedina posata incastra in più direzioni più catene di pedine avversarie, queste ven-

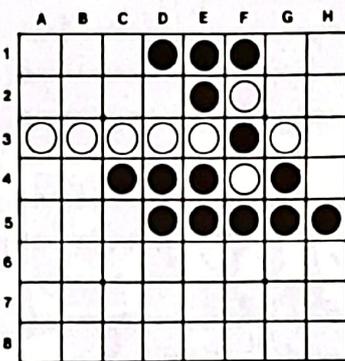


Fig. 3

gono capovolte tutte. Nella situazione illustrata in fig. 4, se il Bianco muove in E3, devono essere ribaltate tutte e sette le pedine nere che vengono così ad essere racchiuse grazie alle pedine bianche già presenti in C3, A7 ed E7. L'effetto di una tale mossa è illustrato in fig. 5.

- Le pedine avversarie vengono catturate solo con la pedina appena posata; le pedine che, per diversi motivi, dovessero venirsi a trovare tra altre di opposto colore, non devono essere ribaltate. In fig. 5 le pedine nere che sono presenti non devono essere ribaltate, anche se sono tutte racchiuse tra pedine bianche; esse non sono state infatti incastrate dalla pedina bianca posta in E3 (mossa illustrata in fig. 4), ma dal ribaltamento di pedine già presenti sulla scacchiera.

- Una mossa è lecita solo se con essa si cattura almeno un pezzo avversario; se non è possibile fare nessuna mossa lecita, si passa, mentre non si può scegliere di passare se si può fare almeno una mossa. Data la situazione illustrata in fig. 6, per esempio, il Bianco, non avendo nessuna mossa da fare, deve passare per forza. Nella situazione illustrata in fig. 7 invece il bianco è costretto a muovere in B1 o in G2, non può, anche

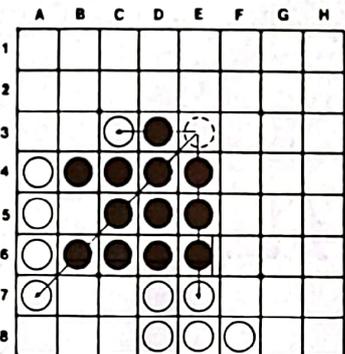


Fig. 4

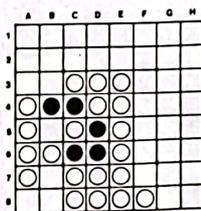


Fig. 5

desiderandolo, passare.

- La partita termina quando nessuno dei due giocatori può più muovere, e questo avviene in uno dei seguenti tre casi:
 - non ci sono più caselle vuote sulla scacchiera, cioè sono state giocate tutte le 64 pedine;
 - uno dei due giocatori ha catturato tutte le pedine dell'avversario;
 - pur essendoci ancora delle caselle vuote, nessuno dei due giocatori vi può accedere.

- Vince il giocatore che, al termine della partita, ha sulla scacchiera il maggior numero di pezzi del proprio colore. Naturalmente se si dovesse terminare con un ugual numero di pezzi bianchi e neri, si avrebbe un punteggio di parità.

Le principali linee strategiche. È facile rendersi conto che una pedina collocata in una delle quattro caselle d'angolo (quelle di coordinate A1, H1, A8 ed H8) non può essere più catturata dall'avversario; essa diviene cioè stabile e divengono stabili anche tutti i gruppi di pedine che le si aggregano intorno. In fig. 6, per esempio, sono stabili tutte le 21 pedine nere addensate intorno all'angolo H1, non possono cioè essere in nessun modo più ribaltate. La conquista di un angolo può essere quindi determinante ai fini della vittoria finale. Si può accedere ad un angolo,

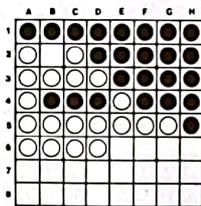


Fig. 6

però, solo mediante una mossa lecita, quindi solo se adiacente all'angolo si trova una pedina avversaria catturabile. È chiaro che ognuno dei due giocatori dovrà evitare di effettuare mosse che offrano all'altro l'accesso ad uno degli angoli. Bisogna quindi riuscire ad imbastire una strategia che costringa l'avversario a cedere un angolo, suo malgrado. Un modo di ottenere un simile obiettivo è quello di muovere ogni volta cercando di lasciare all'avversario il minor numero di mosse possibili. In fig. 7 il Bianco ha a disposizione solo due mosse e con ognuna di esse offre un angolo al Nero. È bene tener presente che nella prima fase di gioco non conviene mangiare troppe pedine. Il numero di mosse di ogni giocatore è, in genere, direttamente proporzionale alla quantità di pedine possedute dall'avversario.

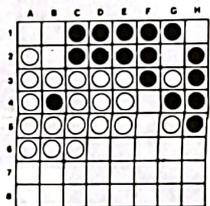


Fig. 7

Quindi più ci si gonfia di pedine, più mosse si offrono all'altro, viceversa, meno pedine si posseggono, meno mosse l'altro può fare. Bisogna comunque stare attenti, adottando questa strategia a non farsi mangiare tutte le pedine... In fig. 7 si nota che la posizione del Bianco è resa critica dalla barriera di pedine del suo colore che gli impedisce l'accesso alla parte inferiore della scacchiera. Una strategia molto praticata dai campioni è appunto quella di spingere l'avversario a costruirsi tali barriere, dette, in linguaggio tecnico, "muri". Altre strategie interessanti riuscite a trovarle facilmente da soli giocando. L'Othello è un gioco che si presta bene ad essere analizzato a fondo. Il problema è che nessuna verità è sicura al 100%. Può convenire infatti, in particolari situazioni, offrire un angolo all'avversario, o addirittura mettersi in condizioni di passare. Anche per questo: Othello è bello!

TELEX DAL MONDO

FIRENZE: Il Campionato Italiano 1986 si terrà a Firenze il 20-21 settembre; il luogo sarà precisato quanto prima. Sono aperte le iscrizioni per lettera presso la F.N.G.O. o per telefono allo 06/4389307. TOKYO: Il 10° Campionato Mondiale di Othello si terrà a Tokyo 8-13/10/1986, presso l'Imperial Hotel. TOKYO: Il Campionato Nazionale Nipponico si svolgerà il 27 luglio a Tokyo. TOKYO: Il 7 aprile si è svolto il 1986 Othello Grand Master (Meijin), vinto da Ken'ichi Ishii, già detentore del titolo 1985, battendo in finale Nobuyuki Takizawa, 18 anni, fratello dell'attuale campione del mondo. Nobuyuki aveva sconfitto ed eliminato il fratello maggiore già nei round preliminari. COPENHAGEN: L'Open Internazionale di Copenhagen si è tenuto il 19-20 aprile, con la partecipazione della Danimarca, Gran Bretagna, Francia e Belgio. 1° Imre Leader (GB); 2° Pierre Jean-Gille (B); 3° Paul Ralle (F).

Il prete della TUA Parrocchia predica bene razzola male

PROVOCATION

A che gioco

giochi

cerchi guai?

**TOP
SECRET**

PROVOCATION®

Il dossier-gioco per provocare senza scrupoli

Si gioca anche in 10 (e più). Senza dadi.



SOCIETY
Clementoni