

**OTHELLO:
DA PRINCIPIANTE A MAESTRO**

Copyright 2003, Randy Fang

ALCUNE PAROLE

Dopo i Campionati Nazionali Americani del 2003 ho intrapreso la missione di fare qualcosa che pochi altri hanno addirittura tentato – scrivere un libro sull’Othello. Il Campione del Mondo Brian Rose stava scrivendo il suo libro da oltre tre anni e ogni volta che agli altri tornei chiedevo il punto della situazione, non ricevevo novità. Alla fine ho deciso che ero stanco di aspettare ed ho iniziato a lavorare sul mio libro.

A differenza di molti altri Othellisti di buon livello, che giocano solo tra di loro, io ho fatto molte partite con gente che sta ancora imparando e credo di aver intuito il tipo di domande che potrebbero porre. A tal fine ho dedicato grandi sforzi in diagrammi ed esercitazioni, tanto che molti degli esercizi in questo libro sono basati su posizioni errate che ho costantemente visto in partite tra principianti.

Sono sicuro che possiate trovare degli errori in questa versione. In effetti ogni volta che rileggo il libro trovo qualcosa di nuovo, tuttavia credo che nonostante ciò sia ugualmente adatto per un consumo generale. Mi ci sono voluti tre interi mesi per lavorare su questo manuale per principianti. Immagino che mi ci vorranno da tre a quattro mesi prima di vedere la sezione intermedia e altrettanto tempo per la sezione avanzata.

Una volta che avrò finito tutto questo, con alcune migliorie (aggiungendo per esempio una tabella dei contenuti), ho intenzione di cercare un editore. Se non ci sarà interesse commerciale da parte della comunità editoriale cercherò di venderlo privatamente (pensavo di stamparlo con Kinko e spedire personalmente le copie). Parte dei motivi che mi spingono a fare questo è sicuramente il bene per la comunità Othellistica. Spero che la gente a cui piace questo gioco possa trovare interesse nel mio libro. Se avete commenti, o volete segnalare errori gravi, non esitate a farlo per favore. Ho creato un gruppo Yahoo specifico per le discussioni sul libro all’indirizzo <http://groups.yahoo.com/group/randysothellobook>.

Felici partite,

Randy Fang
26 Ottobre 2003

INTRODUZIONE

Ringraziamenti

Probabilmente stai leggendo questo libro perché vuoi imparare a giocare bene a Othello. Forse hai imparato da poco il gioco, o forse non lo conosci affatto. Il mio obiettivo è quello di accelerare il vostro processo di apprendimento, grazie a lezioni che ogni maestro ha imparato attraverso il duro lavoro e molta pratica. Comincerò con i principi base del gioco e progressivamente analizzeremo alcune eccezioni che i Maestri applicano nelle partite di livello.

In sostanza, quello che sto cercando di fare è scrivere qualcosa di simile a My System di Nimzovich (un libro di scacchi). Attualmente non vi è alcun libro sull'Othello che forma le basi per discussioni e analisi di partite. La maggior parte delle discussioni di Maestri negli Stati Uniti si verificano dal vivo come un vero e proprio comizio in tornei poco frequentati ed ho cercato di ripresentare, per quanto possibile, la stessa situazione con le stesse terminologie.

Vorrei anche cogliere l'occasione per ringraziare tutta la comunità Othellistica per il loro sostegno. In particolare vorrei ringraziare Gunnar Anderson per aver concesso WZebra come strumento di lavoro e per aver reso liberamente disponibili le immagini ricavate per questo documento.

Infine un gran ringraziamento va ai miei due redattori e buoni amici: Amanda Jones (per lo stile di scrittura e i feedback per un livello principiante) ed Edmund Yiu (per le tecniche e per i feedback per un livello avanzato).

I Ferri del Mestiere

Due Possibilità – High Tech e Low Tech

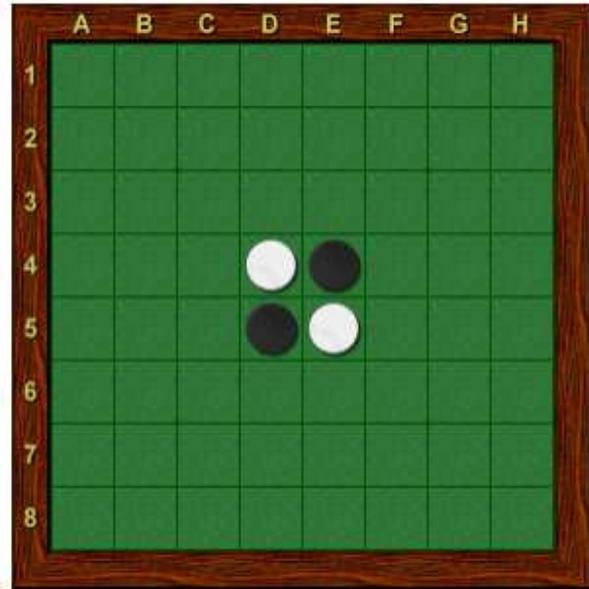
Prima di iniziare mi piacerebbe prendere un momento per parlare di quali strumenti potreste aver bisogno prima di leggere questo libro. Come requisito minimo è necessario avere una scacchiera di Othello, per giocare qualche partita contro se stessi o, preferibilmente, contro un altro avversario per prendere dimestichezza con le regole e i principi che andrò a presentare.

Se siete più inclini alla tecnologia, vi consiglio di scaricare WZebra da internet (<http://www.nada.kth.se/~gunnar/othello.html>). Si può usare per impostare le posizioni di gioco presentate nel libro o per giocare un paio di partite velocemente e prendere conoscenza del modo di giocare. Impostando WZebra al più basso livello di gioco, si ottiene comunque un giocatore molto impegnativo, non scoraggiatevi, WZebra è un avversario molto forte. In alternativa potreste pensare di scaricare un programma di Othello “più debole” in modo da giocare senza il rischio di deprimersi. Un’idea migliore è sicuramente quella di giocare su internet. Ci sono diversi posti dove è possibile giocare online, ecco un breve elenco di alcuni dei siti disponibili ed i vantaggi e svantaggi da me riscontranti per ciascuno di essi:

Sito	Vantaggi	Svantaggi
MSN Gaming Zone (http://zone.msn.com/reversi)	Interfaccia un po' più semplice rispetto agli altri	Impossibile riprendere il gioco dopo una disconnessione Colori di gioco non standard Presenza di imbrogliatori Partite non a tempo
Yahoo Games (http://games.yahoo.com)	Possibilità di riprendere il gioco dopo una disconnessione Partite a tempo	Posizione di partenza invertita Presenza di imbrogliatori
Playok.com (http://playok.com/en)	Possibilità di riprendere il gioco dopo una disconnessione Partite a tempo Database delle partite precedenti	Sito prettamente polacco - Non molti giocatori parlano inglese
Playsite (http://www.playsite.com)	Possibilità di riprendere il gioco dopo una disconnessione Partite a tempo	Mancanza di giocatori
Vinco Online Games (VOG) (http://vogclub.com)	Alta qualità di competizione umana Possibilità di riprendere il gioco dopo una disconnessione Partite a tempo Database delle partite precedenti Dispositivo parzialmente efficace anti-imbroglio	Non è gratuito! Molte persone hanno problemi di atteggiamento

Notazioni

Posizione Standard di Partenza



Sulla sinistra trovate la posizione standard di partenza per le partite di Othello. Ogni giocatore inizia con due pedine al centro della scacchiera.

La notazione standard dell'Othello è basata su una griglia. Le lettere vanno da sinistra a destra e rappresentano le colonne. I numeri vanno dall'alto verso il basso e rappresentano le righe. Questo significa che l'angolo in alto a sinistra è A1, quello in basso a sinistra è A8, quello in alto a destra è H1 e l'angolo in basso a destra è H8. Nella posizione standard di partenza il nero ha le pedine E4 e D5, e il bianco ha le pedine D4 ed E5.

Tutti i diagrammi in questo libro avranno colonne e righe appropriatamente etichettate sul bordo superiore e su quello di sinistra, in maniera che, anche se la memorizzazione di tale griglia può aiutare, non risulti però necessaria.

Regole dell'Othello

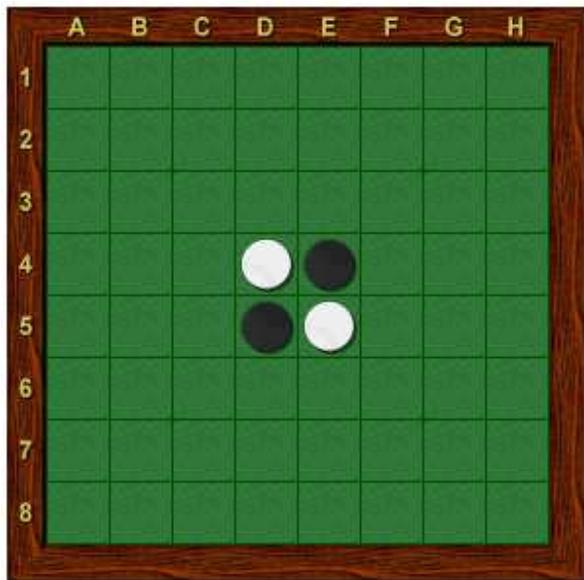
Scopo del gioco

Avere più pedine dell'avversario alla fine della partita

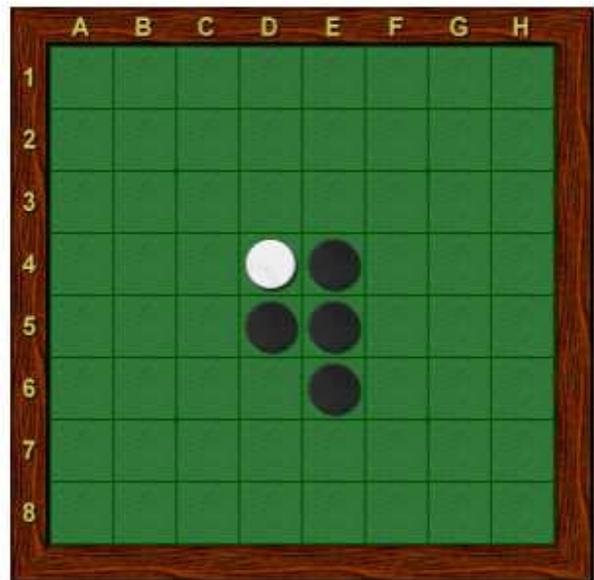
Regole Generali

- Ogni giocatore inizia con 32 pedine in mano. Un lato di ogni pedina è nero, mentre l'altro lato è bianco.
- Un giocatore metterà sulla scacchiera le pedine con la parte bianca rivolta verso l'alto, e un altro giocatore metterà le pedine con la parte nera rivolta verso l'alto. Colui che gioca con le pedine bianche verrà chiamato bianco, mentre colui che gioca con le pedine nere verrà chiamato nero.
- Il nero inizia sempre per primo.
- Entrambi i giocatori fanno a turno mosse valide in caselle vuote (gioca il nero, poi il bianco, poi il nero, poi il bianco, ecc). Dopo aver giocato una mossa valida, le pedine appropriate vengono "girate" a favore del colore del giocatore di turno (vedete l'esempio che segue per avere maggiori dettagli sulle mosse valide e le pedine girate).
- Se un giocatore non ha mosse valide deve passare e l'avversario potrà giocare un altro turno. Se non avrà ancora mosse legali da fare, dovrà passare di nuovo. Ciò significa che potenzialmente un giocatore può muovere 2, 3 o anche 15 mosse di seguito. Ogni volta che un giocatore passa, dà una delle sue pedine all'avversario.
- Il gioco termina quando entrambi i giocatori non hanno mosse legali – nella maggior parte dei casi questo capita quando non ci sono più caselle vuote. In rari casi invece – il gioco finirà perché nessun giocatore ha mosse valide nelle caselle vuote restanti.
- Mosse valide:
 - Le pedine devono essere messe in caselle vuote adiacenti a pedine del colore opposto.
 - Si devono giocare mosse che "catturino" pedine del colore opposto. Le pedine "catturate" vengono girate diventando pedine del proprio colore.

Un Semplice Esempio:

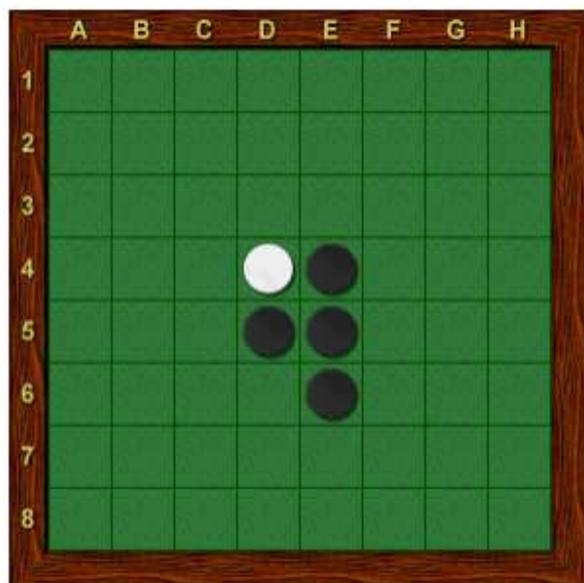


Posizione Standard di Partenza

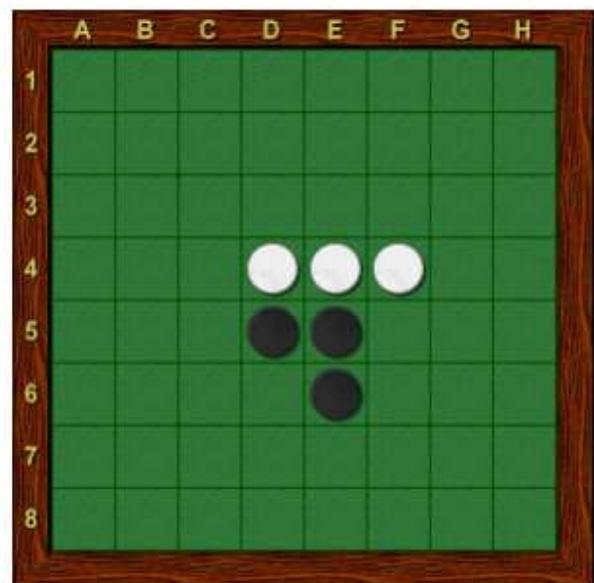


Dopo la Mossa del Nero in E6

Dalla Posizione Standard di Partenza il nero gioca una mossa nella casella E6. Le pedine in E4 e in E6 ora catturano la pedina nella casella E5 facendo girare tale pedina da bianca a nera.

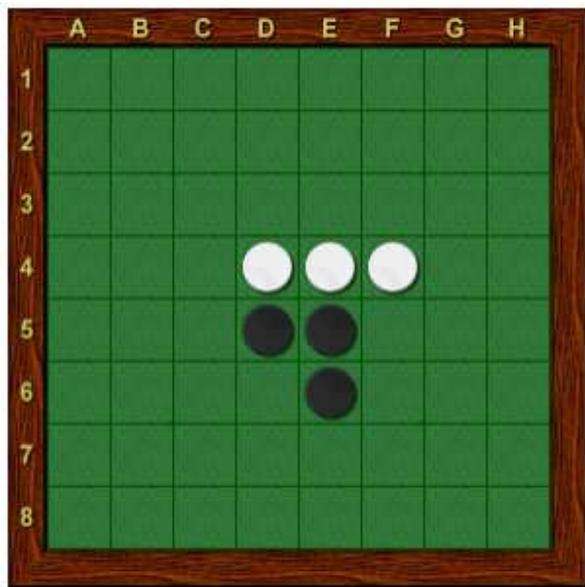


Prima che il Bianco giochi in F4

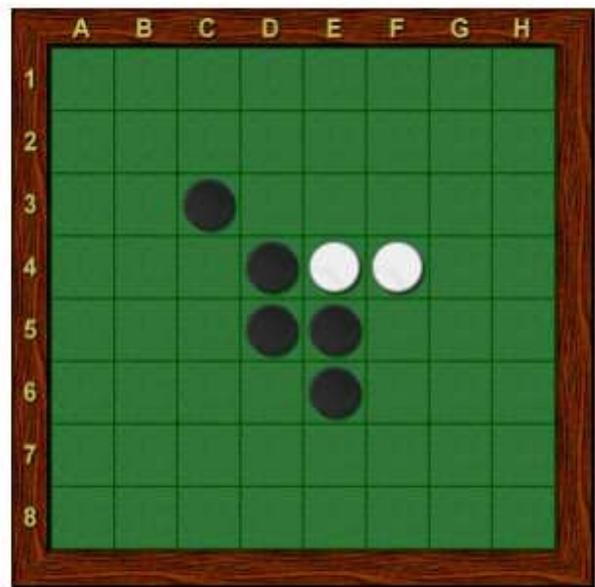


Dopo che il Bianco ha giocato in F4

Come seconda mossa del gioco, il bianco mette nella casella F4. La pedina in E4 viene intrappolata dalle pedine in D4 e F4, e per questo viene capovolta in bianco.



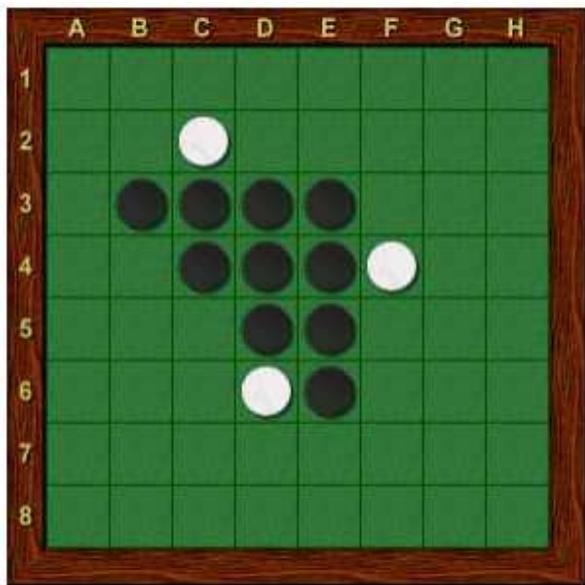
Prima che il Nero giochi in C3



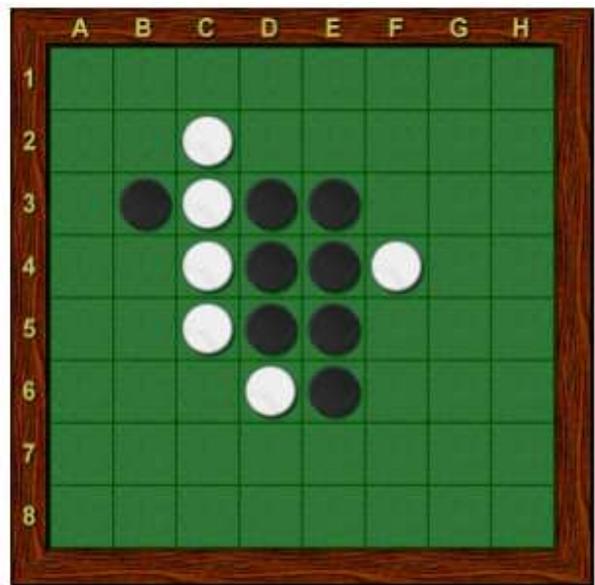
Dopo che il Nero ha giocato in C3

Si noti che le pedine possono essere catturate anche in diagonale. Ad esempio, per la terza mossa di questa partita il giocatore nero mette in C3 e la pedina in D4 viene intrappolata dalle pedine in C3 e E5 e quindi capovolta.

Un Esempio un po' più Complicato:

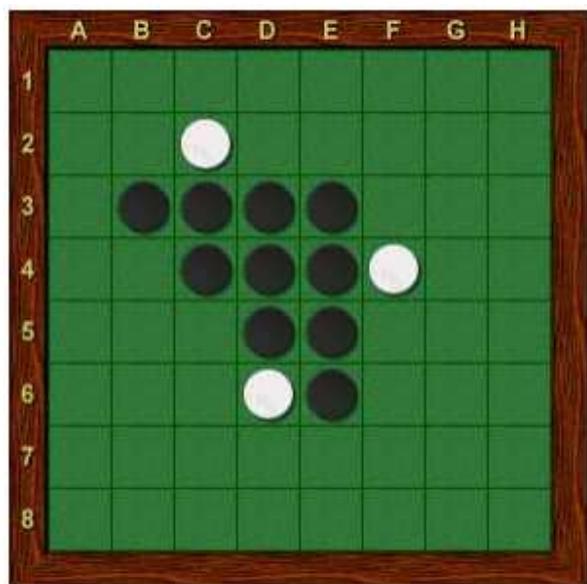


Prima che il Bianco giochi in C5

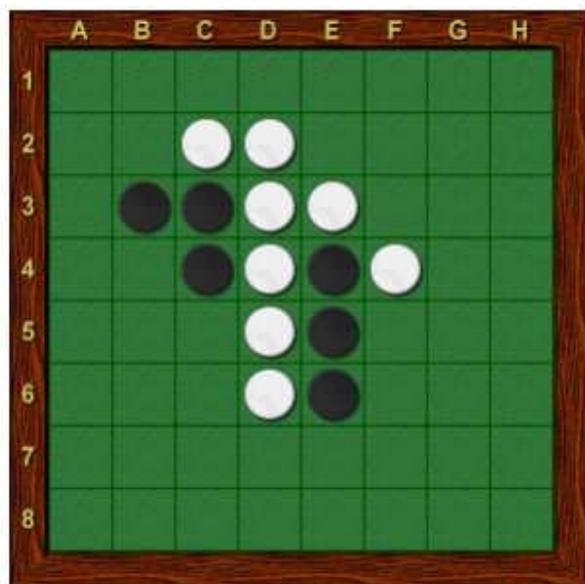


Dopo che il Bianco ha giocato in C5

In questa posizione il bianco, giocando in C5 cattura le pedine in C3 e C4 che vengono capovolte. Si noti che non ci sono "reazioni a catena", per esempio anche se le pedine in D4 ed E4 sono ora intrappolate dalla pedina in C4 (che è stata appena girata) e la pedina in F4 – esse NON vengono capovolte.



Prima che il Bianco giochi in D2



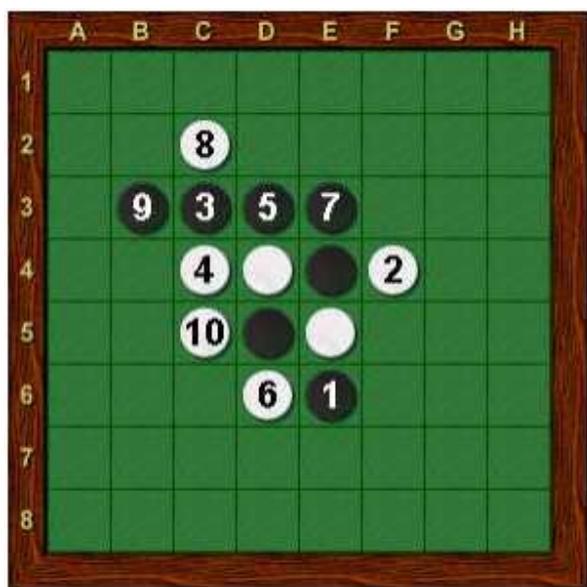
Dopo che il Bianco ha giocato in D2

Le pedine possono essere catturate in più direzioni. Ad esempio nello schema precedente, il bianco, giocando in D2 cattura le pedine D3, D4 e D5 tra D2 e D6 e la pedina in E3 tra D2 e F4.

Trascrizioni

In partite complete le giocate sono trascritte in un formato di "60 mosse". Ad ogni mossa è associato un numero corrispondente all'ordine in cui la mossa è stata giocata. Le quattro caselle centrali (quelle della posizione standard iniziale) vengono lasciate non numerate, nella stessa posizione in cui erano quando la partita è cominciata. Ecco un esempio di trascrizione e la posizione corrispondente dopo 10 mosse.

Esercizio: Gioca la trascrizione sotto indicata e verifica di ottenere la posizione attesa.

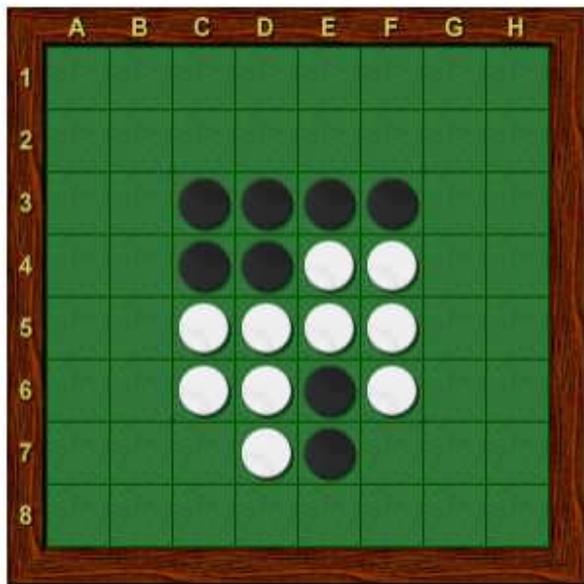


Trascrizione

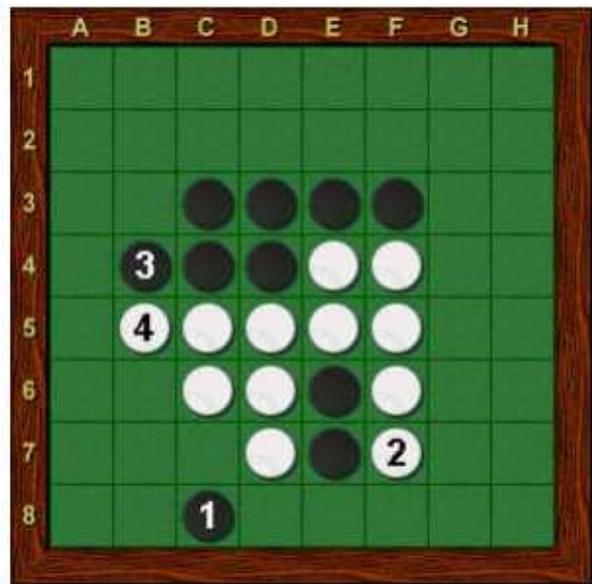


Posizione Attesa

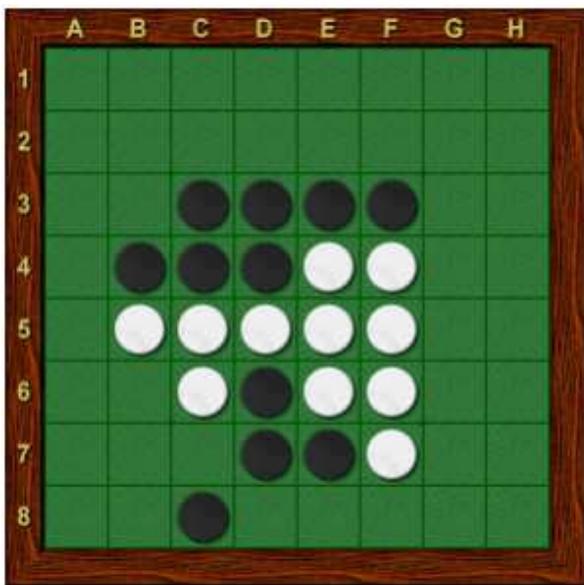
In questo libro io spesso inizierò con una posizione di esempio raffigurata in un diagramma. Se vorrò dimostrare qualche concetto che parte da quella posizione, allora creerò una trascrizione in un formato simile. Le pedine che rappresentano lo schema originale non sono contrassegnate, mentre le mosse giocate sono etichettate (partendo da 1). Un esempio di questo genere appare nella pagina seguente.



Posizione di Esempio



Esempio di Trascrizione

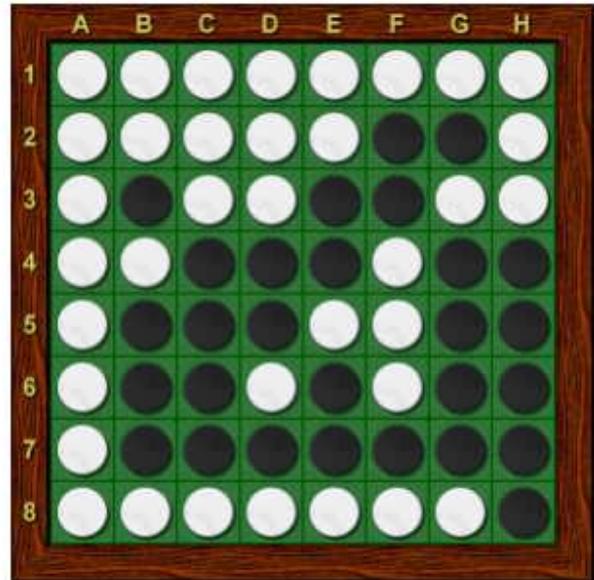


Posizione Finale

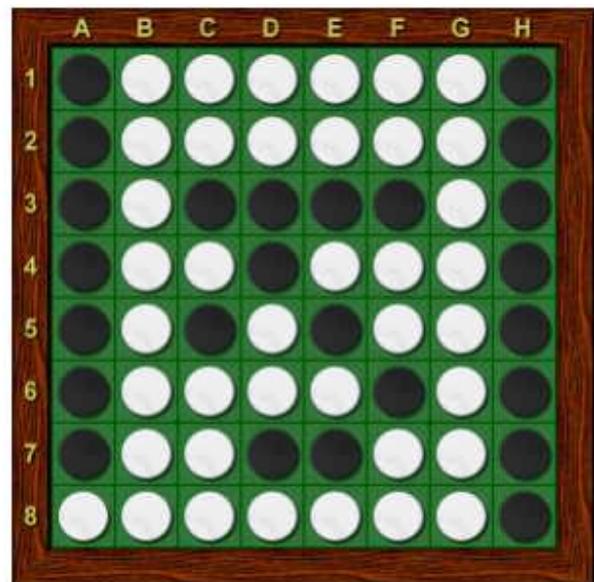
L'immagine a sinistra indica la posizione ottenuta sulla scacchiera dopo aver giocato, in ordine, le mosse sopra indicate.

Nella prima parte del libro farò molto affidamento a immagini che mostrano mossa per mossa in modo da facilitare la visualizzazione della posizione senza aver bisogno di ricostruire il tutto su una scacchiera. Con l'avanzare invece su schemi più avanzati (e vi sarete abituati a visualizzare le posizioni risultanti), inizierò ad usare trascrizioni come sopra per descrivere i concetti di gioco.

Esercizi: Le prossime due partite illustrate sono state giocate ai recenti Campionati del Mondo di Othello. Ricostruite le partite seguenti e verificate infine di ottenere la posizione finale aspettata. Se non otterrete lo stesso risultato, fatelo di nuovo perché potreste aver commesso degli errori di voltura.

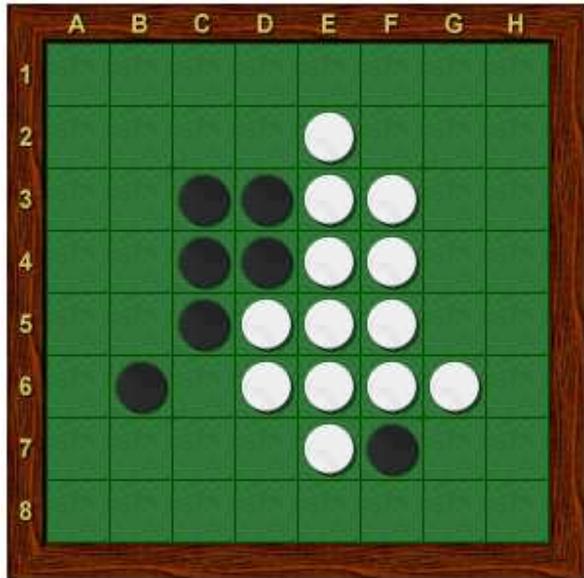


Seeley vs Shaman – Campionati del Mondo di Othello 2002 – Finale – Partita 1

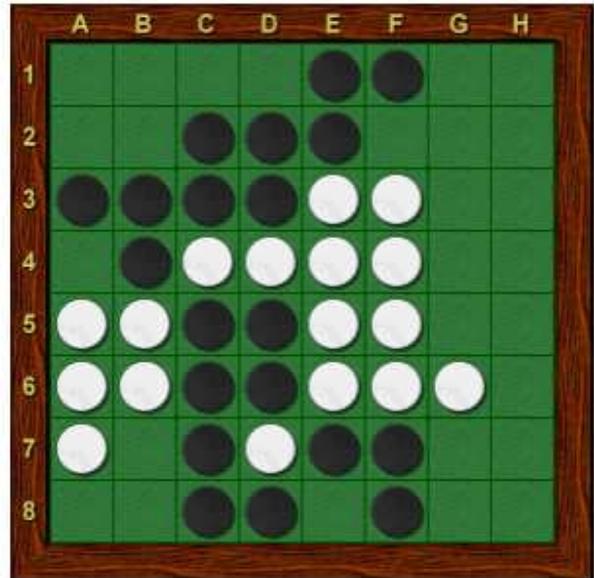


Caspard vs Murakami – Campionati del Mondo di Othello 1998 – Finale – Partita 3

Esercizi: Trova le mosse valide nelle seguenti posizioni. Le situazioni di gioco presentate sono prese da partite disputate fra l'ex campione Americano Raphael Schreiber e l'ex Campione del Mondo Brian Rose ai Campionati Nazionali Americani del 2000.



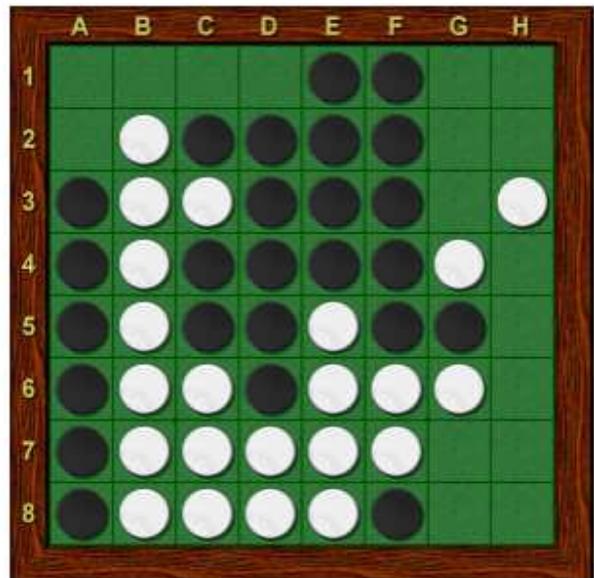
1. Gioca il Nero



2. Gioca il Bianco



3. Gioca il Nero



4. Gioca il Bianco

Risposte:

1. D7, F1, F2, F8, G3, G4, G5, G7, H5 e H7 sono mosse legali per il nero
2. A2, A4, B1, B2, B7, B8, C1, D1, E8, G7 e G8 sono mosse legali per il bianco
3. F2, G5, G7, G8, H4, H5, H6 e H7 sono mosse legali per il nero
4. B1, C1, D1, G1, G2, G3, G8, H4 e H5 sono mosse legali per il bianco.

PER PRINCIPIANTI

Othello 101

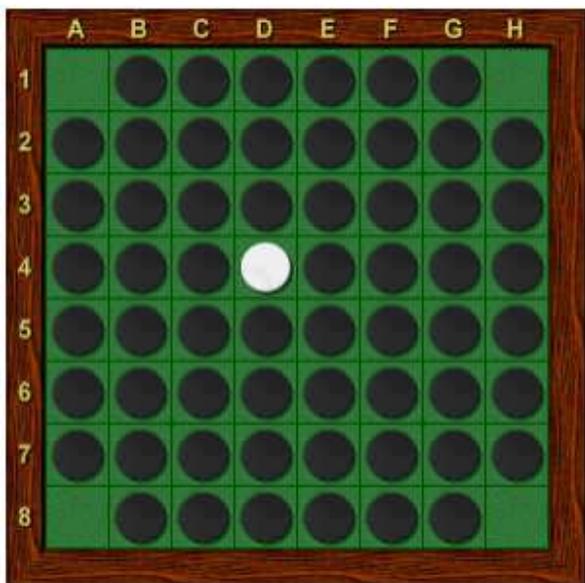
Vorrei iniziare con una metafora. Negli scacchi il primo passo che un principiante dovrebbe apprendere è quello di capire il valore relativo dei diversi pezzi degli scacchi. Un libro di scacchi per principianti potrebbe iniziare mostrando ai lettori una breve tabella come la seguente. Se il valore totale dei vostri pezzi è superiore al valore totale dei pezzi dell'avversario, allora probabilmente state vincendo.

Regina	9 punti
Torre	5 punti
Fante	3 punti
Cavallo	3 punti
Pedone	1 punto

Utilizzando questa semplice informazione ci si aspetta che un principiante assoluto vinca più della metà delle partite contro un altro principiante che non conosce questa regola. Ovviamente, in un gioco così complesso, quale gli scacchi, una regola così semplice è di gran lunga poca cosa rispetto alla comprensione assoluta del gioco. Man mano che si progredisce dal livello di principiante si imparano nuove regole – così come alcune eccezioni ad esse. Più o meno allo stesso modo, inizieremo con alcune regole di base che ci permettano di vincere ad Othello, per poi migliorarci progressivamente.

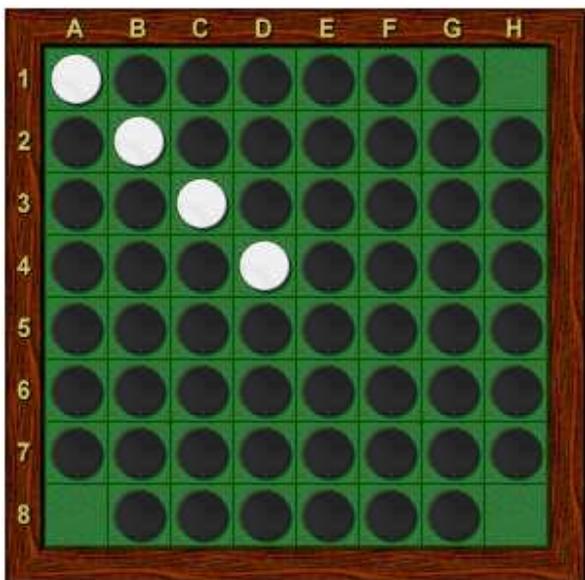
Gli Angoli sono Buoni

Per giocatori principianti e intermedi, le partite spesso si risolvono intorno alla battaglia per gli angoli. Come primo passo diamo uno sguardo ad un classico esempio di quanto gli angoli siano importanti.

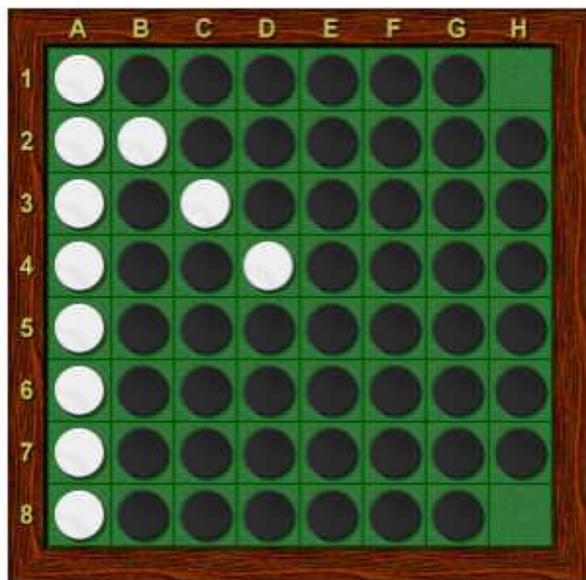


Muove il Bianco

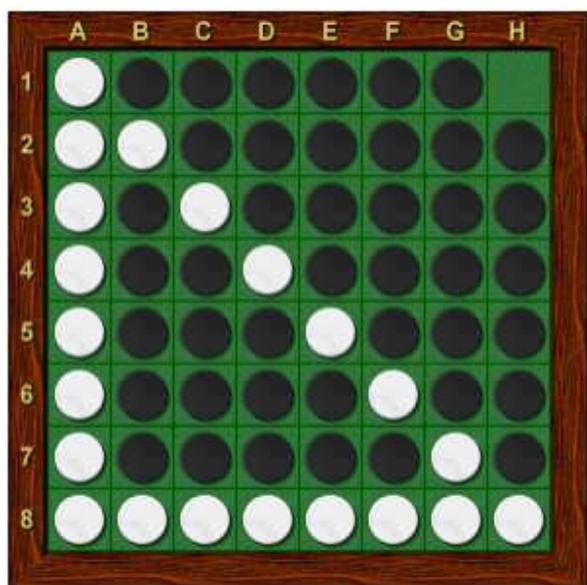
Guardando la posizione di cui sopra, un principiante potrebbe supporre che il nero stia vincendo con un ampio margine. Dopo tutto il nero ha 59 pedine, mentre il bianco ne ha solo una. Sfortunatamente non molte pedine nere rimarranno tali a fine partita, infatti, da questa posizione il bianco sarà in grado di prendere tutti e quattro gli angoli (poiché il nero non avrà mosse legali) e vincerà la partita. Non importa in che ordine le mosse verranno giocate in quanto tutte le sequenze portano allo stesso risultato finale. Vediamo come potrebbe proseguire questa partita.



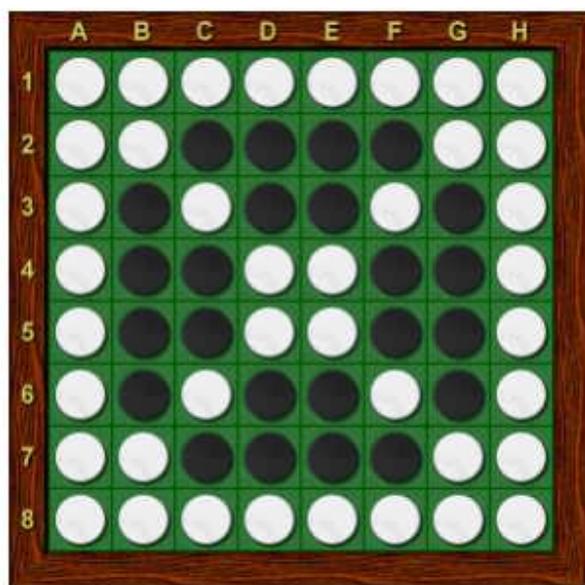
Bianco Gioca A1



Bianco Gioca A8



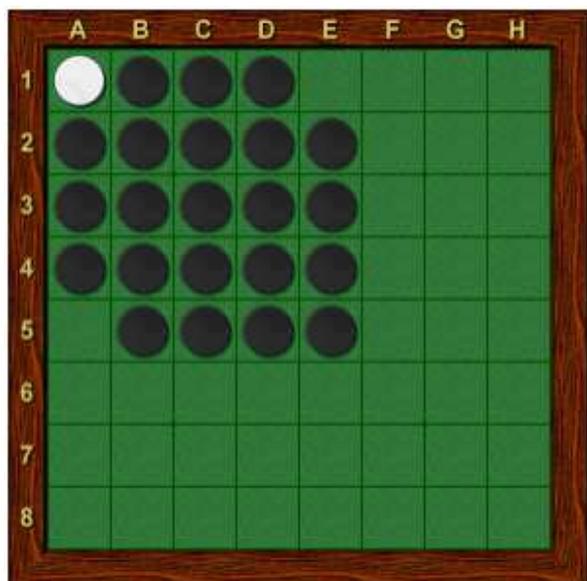
Bianco Gioca H8



Bianco Gioca H1

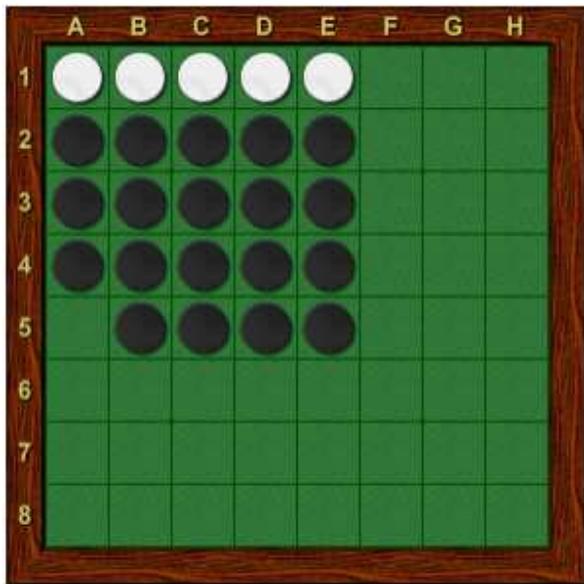
Il Bianco vince 40-24!

Una domanda ragionevole a questo punto potrebbe essere – Perché gli Angoli sono importanti? La risposta più semplice è che una pedina in angolo è una pedina stabile garantita perché non ci sono mosse che possano catturare quella pedina. Una pedina stabile è una pedina che non può essere più girata a favore dell’avversario. Ovviamente più pedine si hanno garantite del proprio colore, maggiori sono le possibilità di vincere la partita. Un’altra cosa grandiosa degli angoli è che possono essere utilizzati per conquistare ulteriori pedine stabili. Vediamo un altro esempio teorico che dimostri come si possano formare pedine stabili partendo da un angolo.

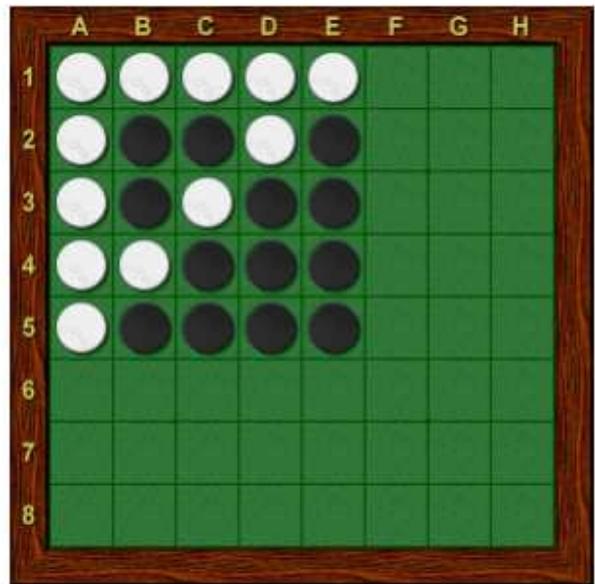


Muove il Bianco

Qui il bianco può conquistare nuove pedine stabili partendo dall’angolo A1 muovendo sia sulla colonna A che sulla riga 1. Un esempio di questo tipo è mostrato nella pagina successiva.

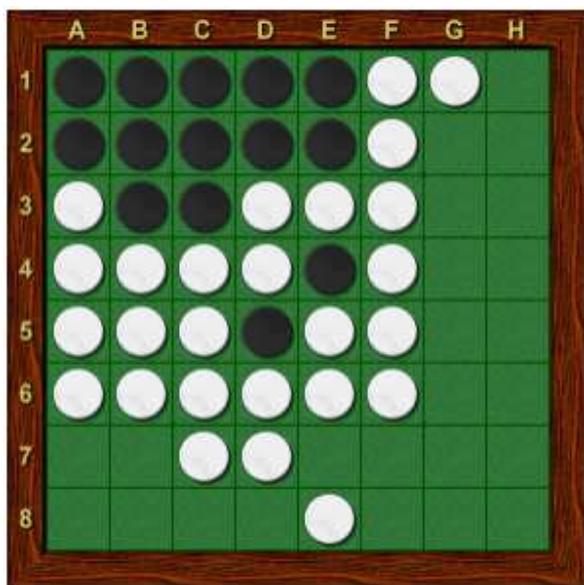


Bianco Gioca E1



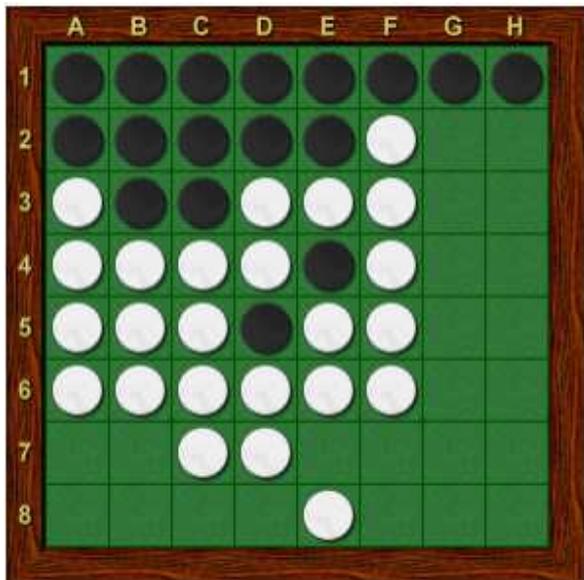
Bianco Gioca A5

Si noti che le 9 pedine bianche sui bordi A1-A5 e A1-E1 sono tutte stabili, mentre le pedine bianche in B4, C3 e D2, anche se non possono essere capovolte dalla posizione corrente, non sono ancora stabili. Per esempio se il bianco dovesse giocare F2 il nero potrebbe rispondere G2 che capovolgerebbe la pedina in D2. Tuttavia mentre al bianco sono già garantite 9 pedine stabili fino alla fine del gioco, il nero non ne ha neanche una. Vediamo ora un esempio di come muoversi a partire dagli angoli con lo scopo di creare nuove pedine stabili.

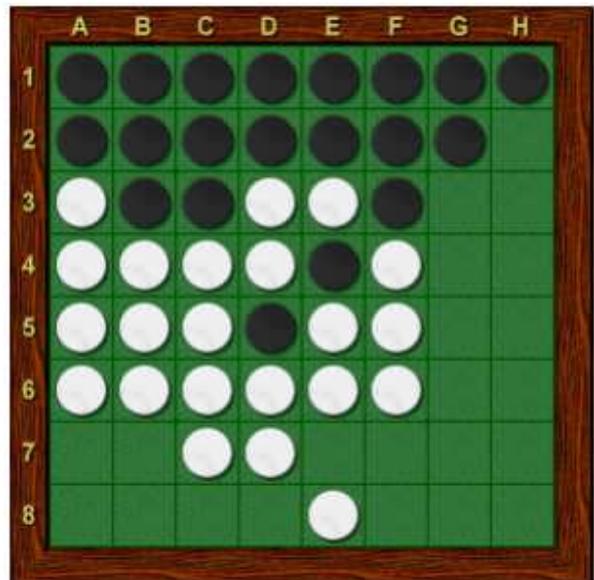


Muove il Nero

Il nero può giocare sia A7 che H1 per generare nuove pedine stabili. Seguendo il principio secondo cui gli angoli sono molto preziosi ci muoveremo nell'angolo H1. Di conseguenza il bianco dovrà passare poiché sprovvisto di mosse legali.

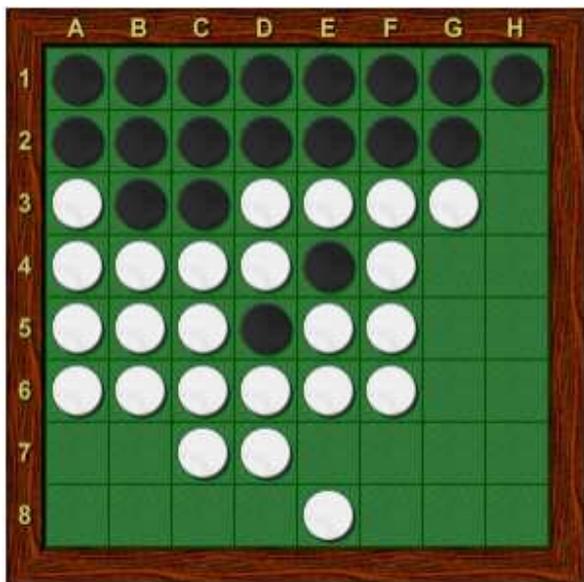


Nero Gioca H1 – Bianco Passa

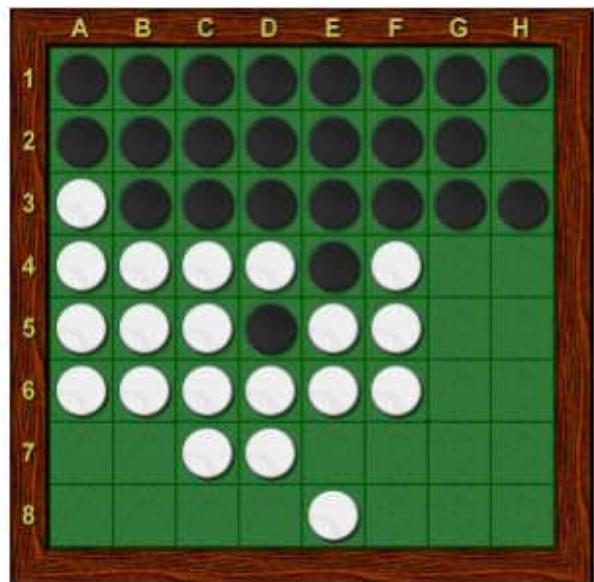


Nero gioca G2

Dal momento che stiamo avanzando dall'angolo H1, dovremmo provare a consolidare la regione nord est della scacchiera riempiendola con più pedine nere possibili, conservando allo stesso tempo la mossa in A7 (poiché questa non andrà certamente via) per un secondo momento. Giocando in G2 costringeremo il bianco a rispondere G3 perché non ha altre mosse disponibili.

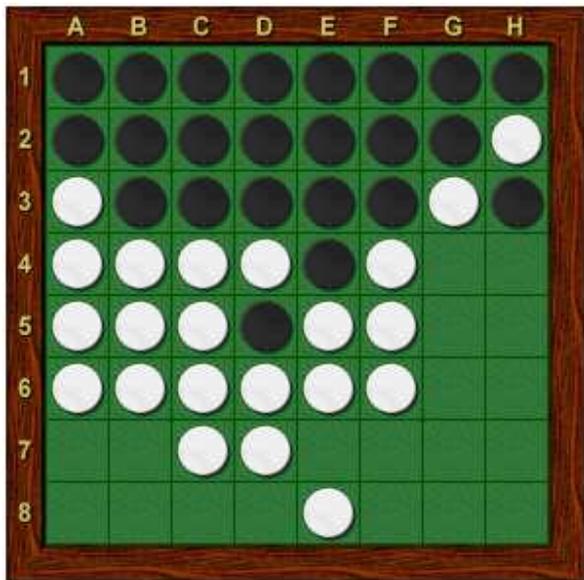


Bianco Gioca G3

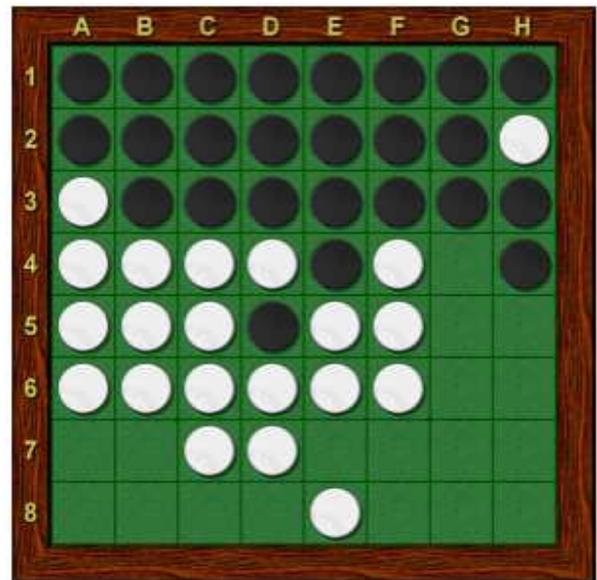


Nero gioca H3

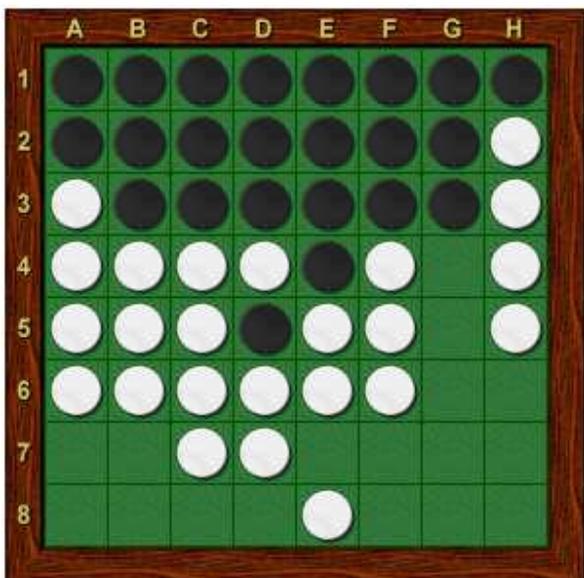
Dopo che il bianco avrà giocato in G3, risponderemo in H3 perché questo ci fornirà 3 dischi stabili in più e perché questo ci aiuterà a consolidare la regione nord est a favore del nero. Ancora una volta lasceremo al bianco una sola mossa valida. Spesso quando stai adoperando questa strategia è utile lasciare alcune mosse all'avversario. Sì, il bianco guadagna per il momento una pedina in G3 e H2, tuttavia osservate quanto facilmente queste pedine diverranno pedine stabili per il nero. Forzando il bianco a muovere in quella posizione una volta che il nero ha già conquistato l'angolo può avanzare lungo i bordi e far diventare le pedine conquistate pedine stabili.



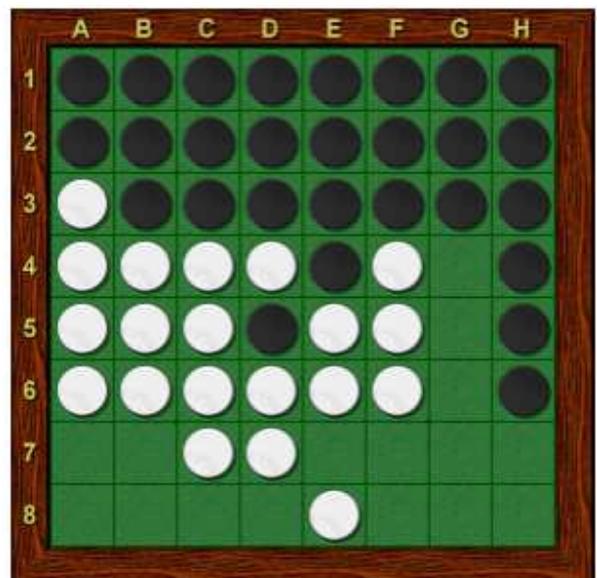
Bianco Gioca H2



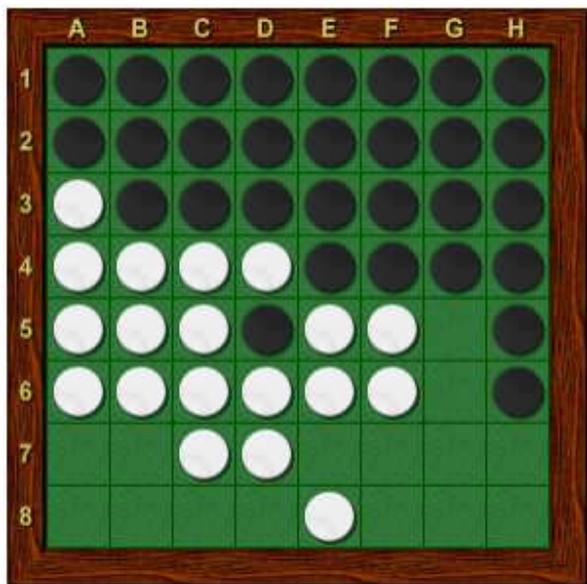
Nero gioca H4



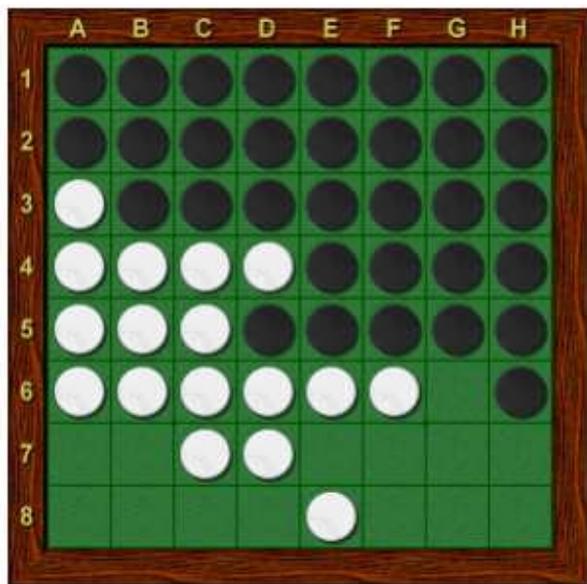
Bianco Gioca H5



Nero gioca H6

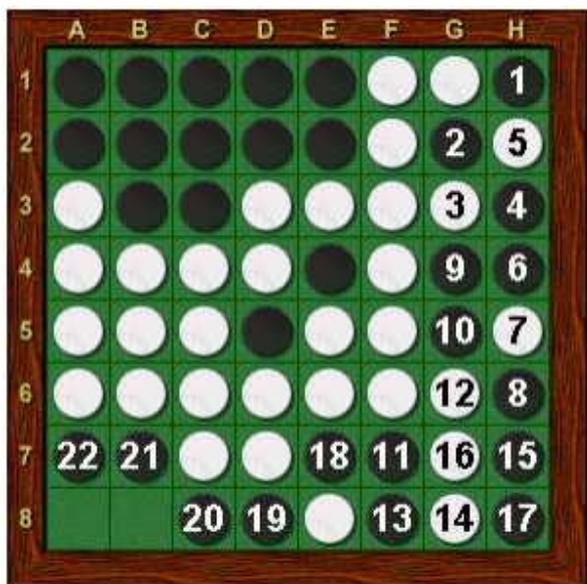


Bianco Gioca H5



Nero gioca H6

Ferriamoci qui dal valutare la situazione. Il nero ha già 31 pedine stabili e si è garantito che, anche se il bianco dovesse riuscire a capovolgere le due pedine instabili (D5 e E5) e a conquistare tutte le caselle vuote della scacchiera (cosa alquanto improbabile), il nero potrà perdere al massimo 31 a 33. Se il nero fosse un giocatore conservativo, potrebbe giocare la prossima mossa in A7, cosa che fornirebbe al nero ulteriori 7 pedine stabili, garantendo una vittoria minima di 38-26. Purtroppo per il bianco il nero non dovrebbe giocare in A7 che lo porterebbe a vincere, proseguendo con un finale perfetto, "solo" per 58 a 6. Il nero può giocare F7, che con un finale di gioco perfetto gli permetterebbe di annichilire l'avversario. Questo avviene quando un giocatore finisce la partita con zero pedine sulla scacchiera. In questa situazione il risultato possibile dopo un finale perfetto è 62-0 per il nero. Ecco una trascrizione che mostra il gioco perfetto dalla posizione di partenza.

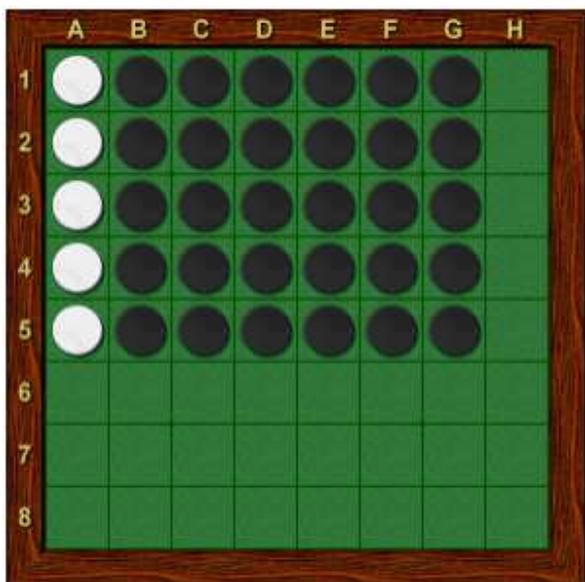


Trascrizione di un annichilimento

Più avanti nel libro farò riferimento al processo di chiusura di una partita chiaramente vinta come una “questione di tecnica”. Nei prossimi esercizi che vi sto per presentare avrete la possibilità di vincere alcune partite quasi scontate, per riuscire a farvi da soli un’idea di come riuscirci.

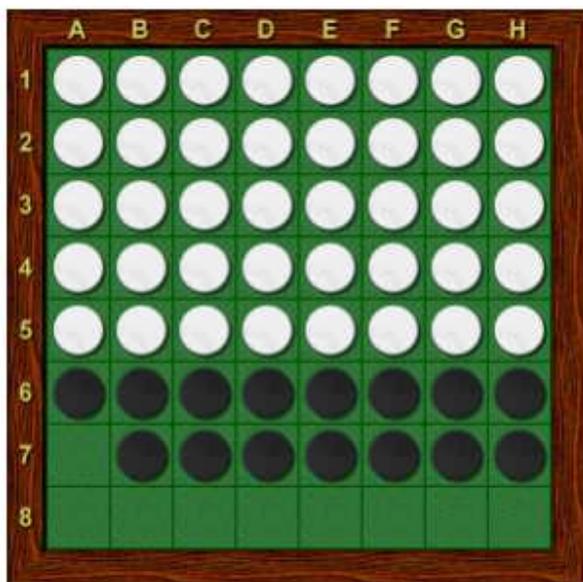
Esercizi: per ciascuna delle seguenti posizioni impostate le situazioni presentate sulla scacchiera (reale o sul computer) e provate a riprodurre una sequenza forzata che lasci l’avversario senza pedine. Si noti che in molte situazioni è possibile trovare diverse sequenze che portano allo stesso risultato ed io ho solo fornito quella che porta alla soluzione più semplice. Se puoi trovare un altro modo – Buon lavoro!

1.



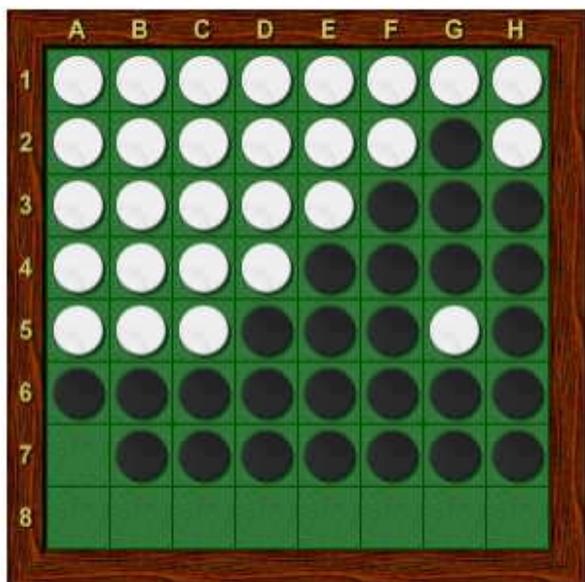
Gioca il Bianco

2.



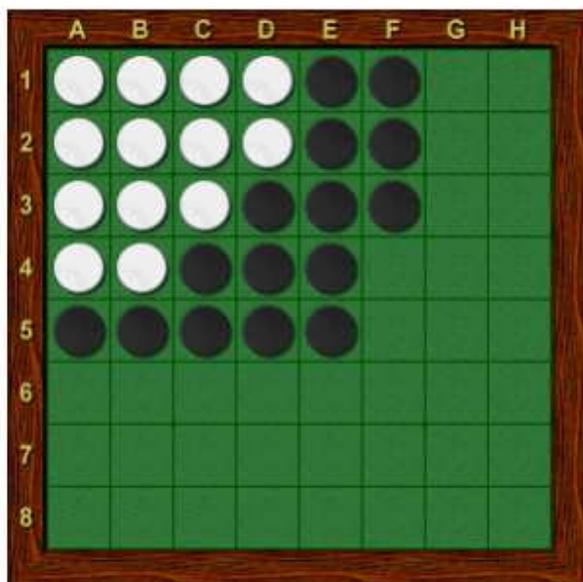
Gioca il Bianco

3.



Gioca il Bianco

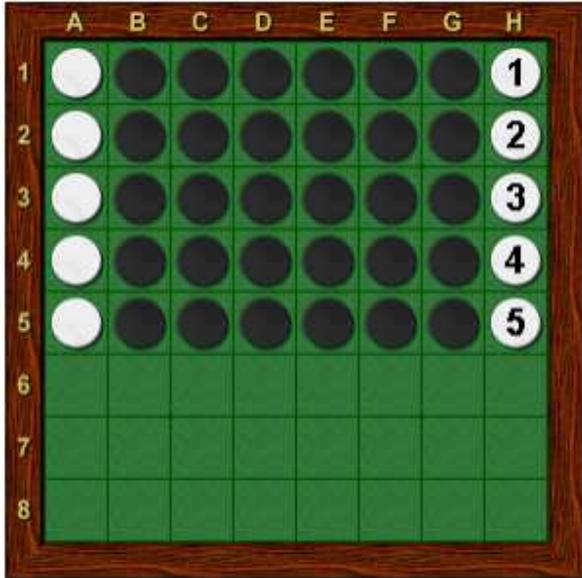
4.



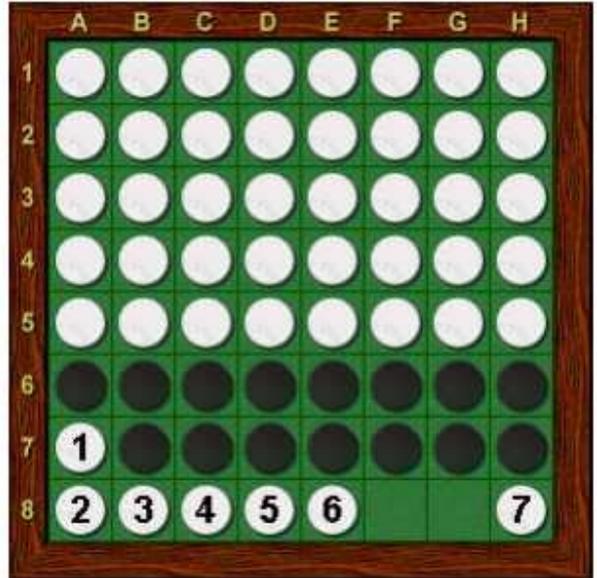
Gioca il Bianco

Risposte:

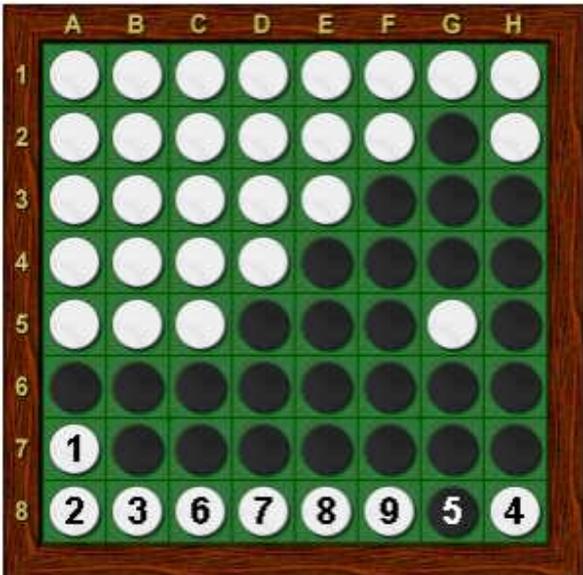
1.



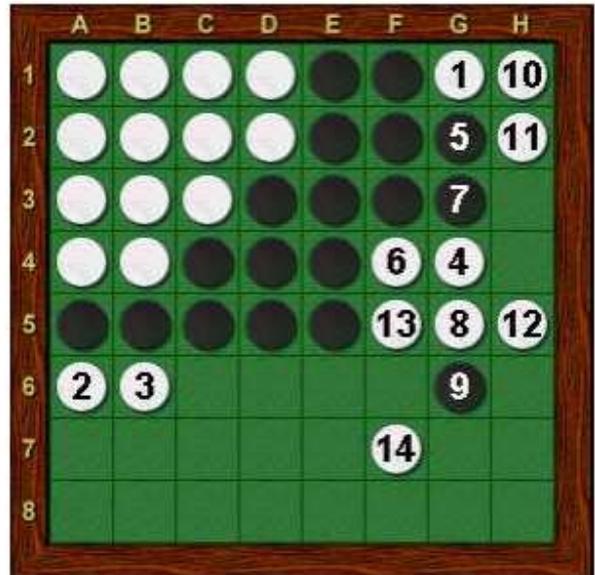
2.



3.



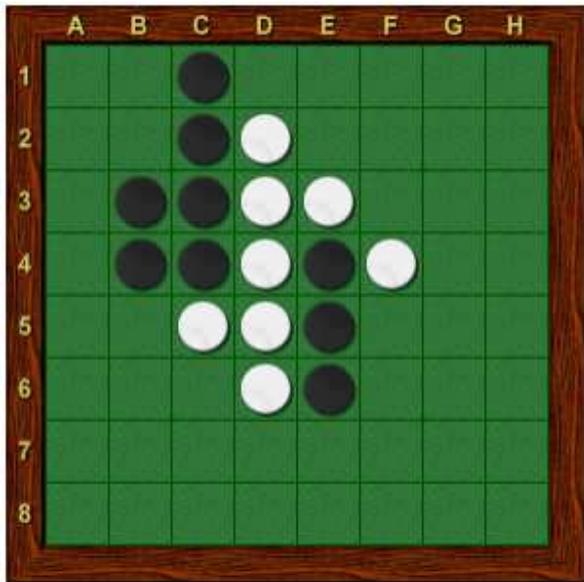
4.



Qualche Consiglio

Finora abbiamo visto quanto sia importante l'angolo e quanto sia importante costruire il proprio gioco a partire da esso, tuttavia gli angoli sono solo 4 caselle in tutta la scacchiera. Cos'altro possiamo apprendere sui valori relativi delle caselle restanti?

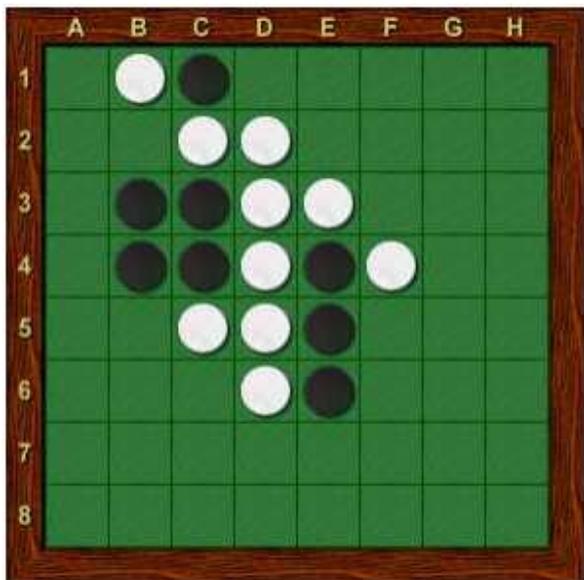
Esercizio: Riesci a trovare le due mosse peggiori che il bianco potrebbe fare da questa posizione?



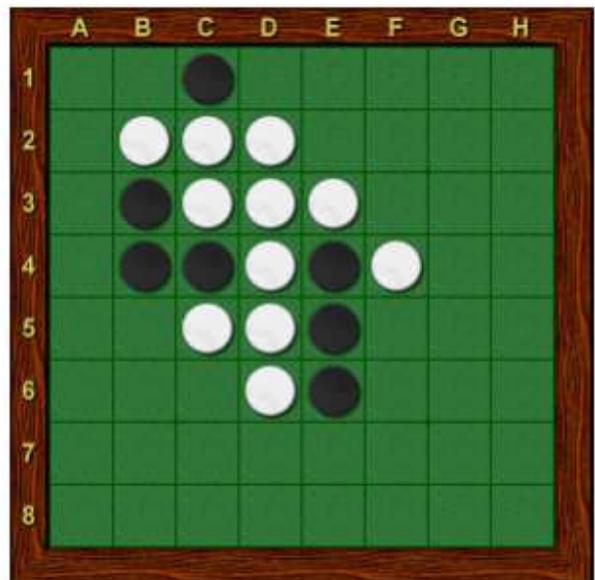
Gioca il Bianco

Risposta: B1 e B2 sono per il bianco le due mosse peggiori.

Perché? Diamo un'occhiata alla posizione che si otterrebbe dopo aver giocato B1 o B2.

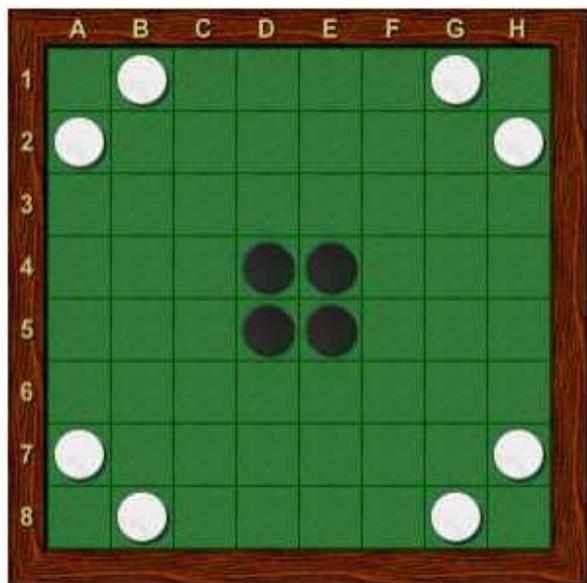


Dopo B1



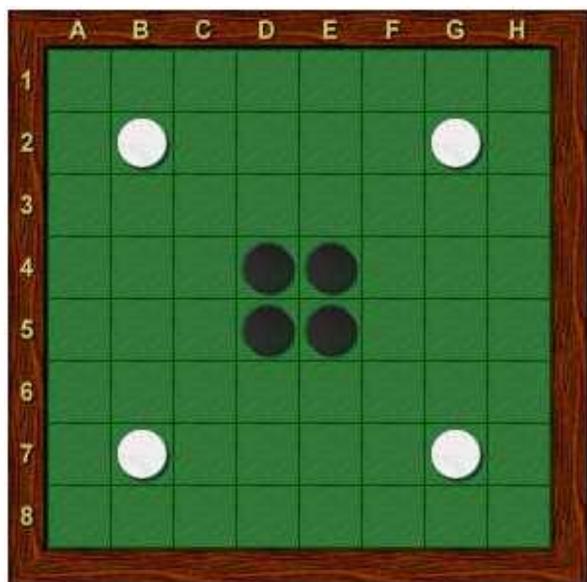
Dopo B2

In entrambi i casi ora il nero può prendere l'angolo A1! Nessun'altra mossa valida del bianco avrebbe concesso l'angolo all'avversario nel turno successivo. Da questo possiamo apprendere che le caselle adiacenti agli angoli sono quantomeno pericolose da giocare. Nella terminologia Othellistica sono associati dei nomi specifici per queste caselle: Casella-C e Casella-X.



Le **Caselle-C** sono adiacenti agli angoli sul bordo.

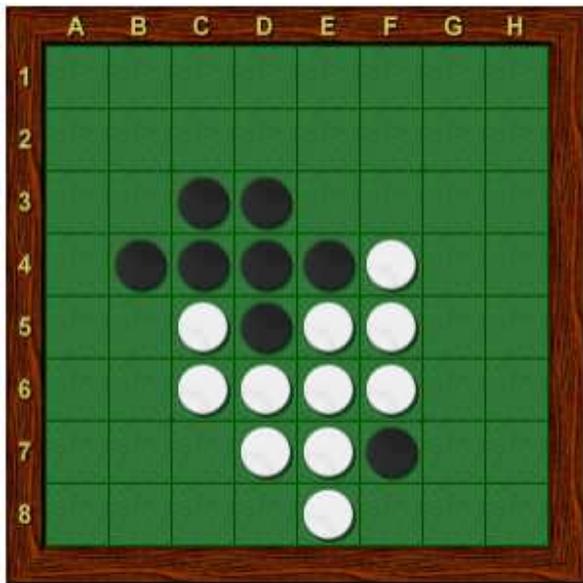
Nel diagramma a sinistra le pedine bianche rappresentano le **Caselle-C** sulla scacchiera.



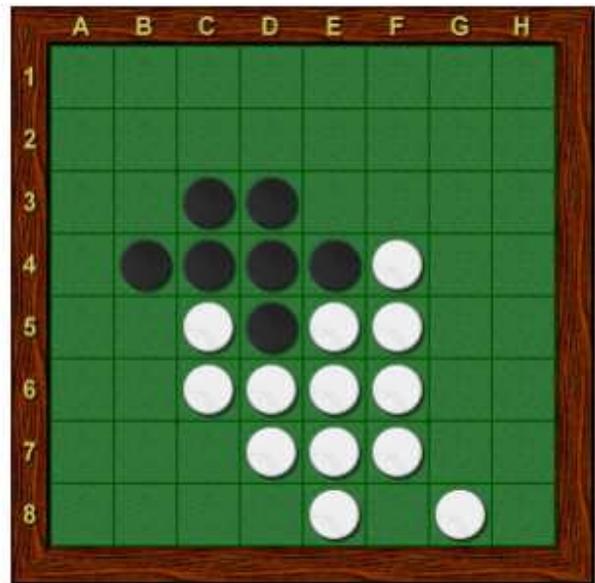
Le **Caselle-X** sono adiacenti agli angoli diagonalmente.

Nel diagramma a sinistra le pedine bianche rappresentano le **Caselle-X** sulla scacchiera.

Ora che disponiamo di un vocabolario Othellistico corretto, possiamo riassumere quanto appreso fin'ora: gli angoli sono buoni, mentre le Caselle-C e le Caselle-X sono pericolose da giocare, perché se non stiamo particolarmente attenti potrebbero consentire al nostro avversario di conquistare l'angolo quando giocherà il suo turno. Anche quando non vi è una minaccia immediata da parte del vostro avversario di prendere l'angolo è comunque meglio stare lontano dalle Caselle-C e dalle Caselle-X. Vediamo il perché in un paio di esempi.

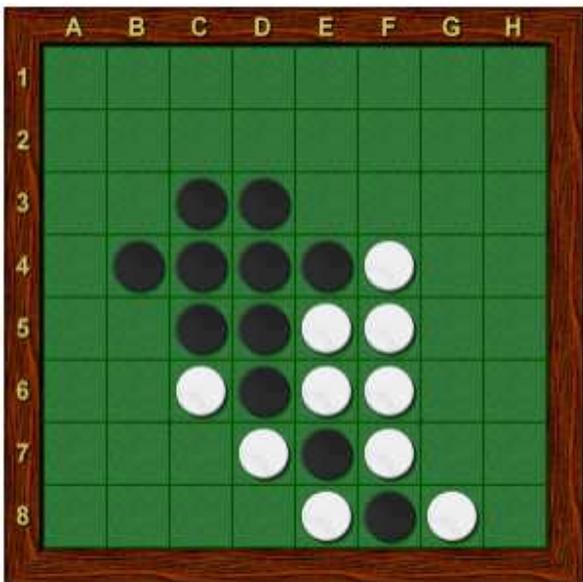


Prima che il Bianco giochi in G8

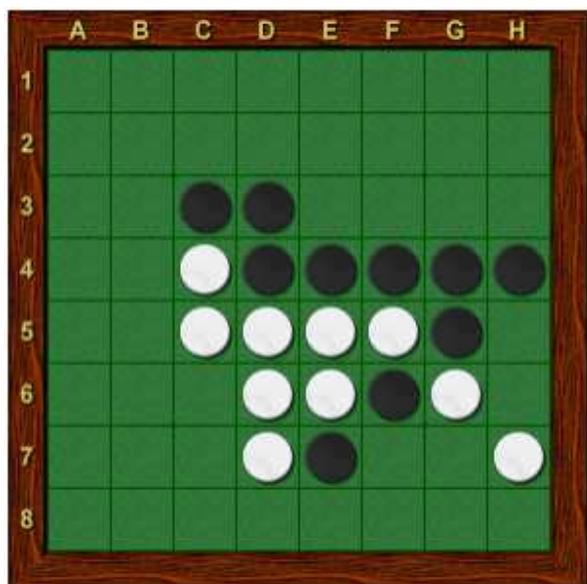


Dopo che il Bianco ha giocato in G8

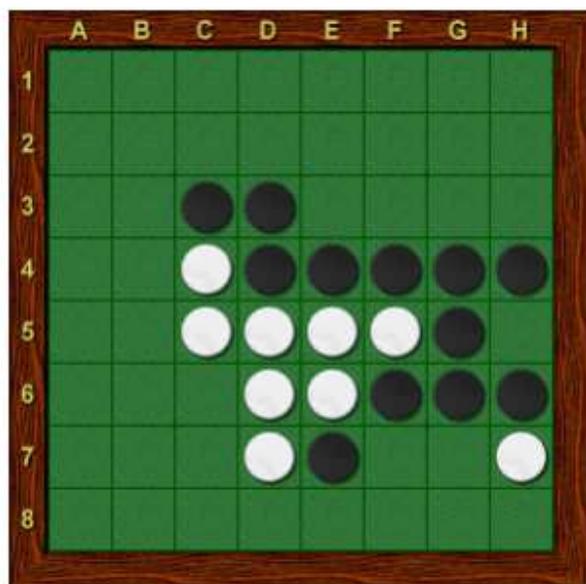
Se il bianco dovesse giocare in G8, come mostrato nello schema superiore, non ci sarebbe per il nero un modo immediato di prendere l'angolo. Tuttavia, in qualsiasi momento successivo a questo il nero può scegliere di giocare F8 e poi sarà in grado di prendere l'angolo nella mossa successiva, senza che il bianco possa far nulla per impedirlo.



Il Nero gioca F8 e conquista l'angolo H8

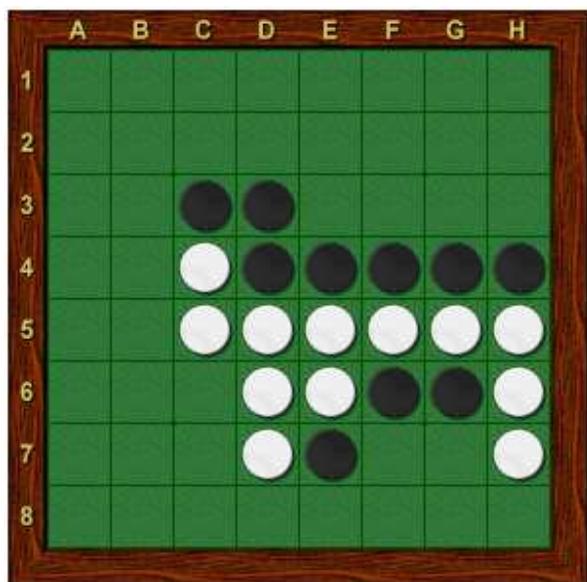


Prima che il Nero giochi in H6

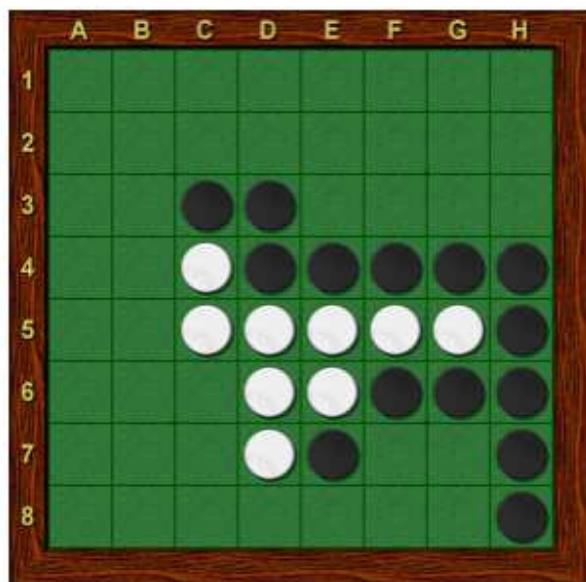


Dopo che il Bianco ha giocato in H6

Nel diagramma superiore il bianco ha appena giocato H7, ma una volta che il nero ha risposto H6 si è garantito l'angolo H8. Se il bianco non gioca in H5, catturando la pedina H6 il nero potrà prendere l'angolo direttamente, ma se il bianco cattura H6 giocando in H5, il nero avrà ancora la pedina in H4 che gli permetterà di conquistare H8 al turno successivo.



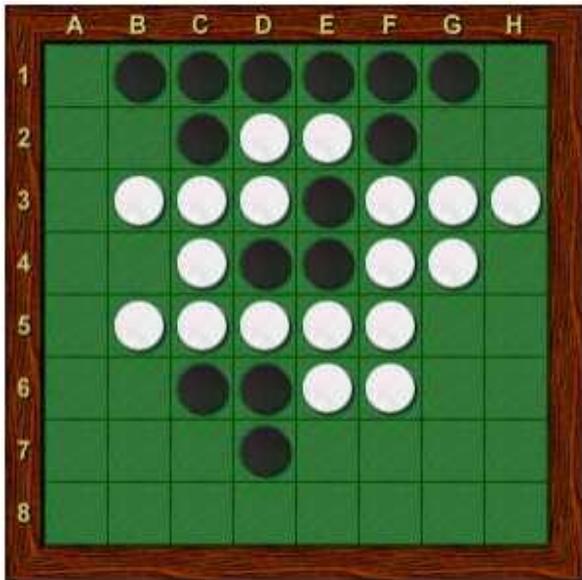
Bianco Gioca H5



Nero Gioca H8

Questo non significa che è sempre sbagliato giocare nella Casella-C. In entrambi gli esempi riportati sopra notate che le Caselle-C giocate non erano adiacenti a nessun'altra pedina bianca sul bordo. In particolare le Caselle-C tendono ad essere pericolose quando sono isolate e non sono così male quando si dispone di pedine dello stesso colore adiacenti a loro.

Per Esempio: Nel diagramma seguente le Caselle-C B1 e G1 non sono un pericolo per il nero perché non c'è modo per il bianco di attaccarli. In realtà, come vedremo in seguito, i bordi in cui si dispone di 6 pedine (da B1 a G1 in questo caso) sono una delle migliori formazioni di bordo che si possano avere.



Non concedere angoli (evitando di giocare nelle Caselle-C e nelle Caselle-X che possano comportare la perdita di un angolo), prendere angoli – quando sono disponibili, e costruire il proprio vantaggio intorno ad essi, sono i principi base che ti permetteranno di vincere contro quasi tutti i principianti che incontrerete.

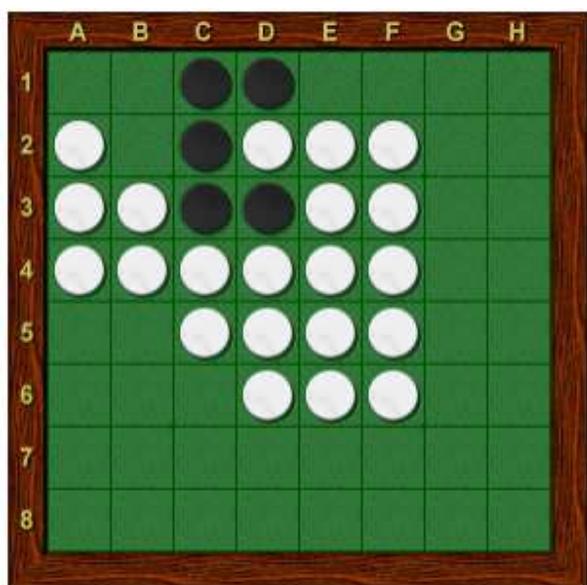
Provate a giocare ora qualche partita per prendere maggiore confidenza con i principi dettati da queste semplici regole. Dovreste essere in grado di battere molti principianti, tuttavia ci sono molti giocatori che hanno già superato questo livello di conoscenza. Non lasciatevi scoraggiare da questo, è una cosa del tutto normale. Dopotutto abbiamo parlato di una sola regola base di gioco, mentre quello che faremo sulla scacchiera quando non possiamo prendere una casella d'angolo dovrà sicuramente avere un certo impatto sul gioco, giusto?

Alcuni Concetti dell'Othello

L'Avidità è uno dei Sette Peccati Capitali

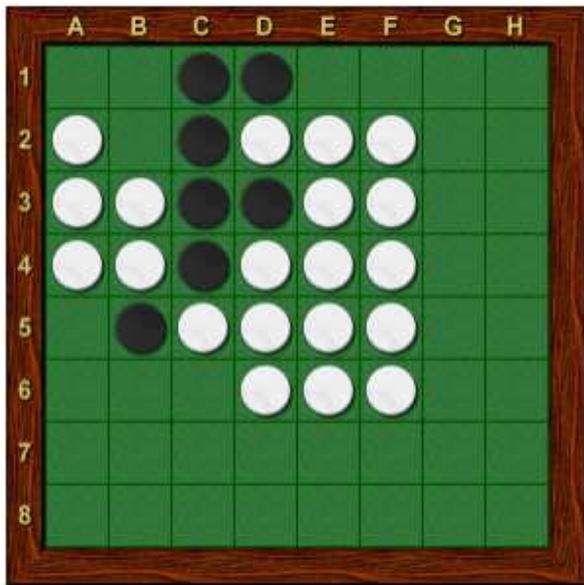
Nell'ultima sezione ho parlato dell'importanza degli angoli, ma ovviamente gli angoli non sono disponibili all'inizio del gioco. Nel passo successivo, quello che si vuole veramente sapere è: quali altre strategie posso seguire durante il resto della partita per battere più che semplici principianti? Se fin qui hai seguito i miei consigli ed hai giocato qualche partita con giocatori principianti o intermedi, allora possiamo iniziare ad introdurre il concetto di "pattern".

Diamo un'occhiata a questa semplice posizione:

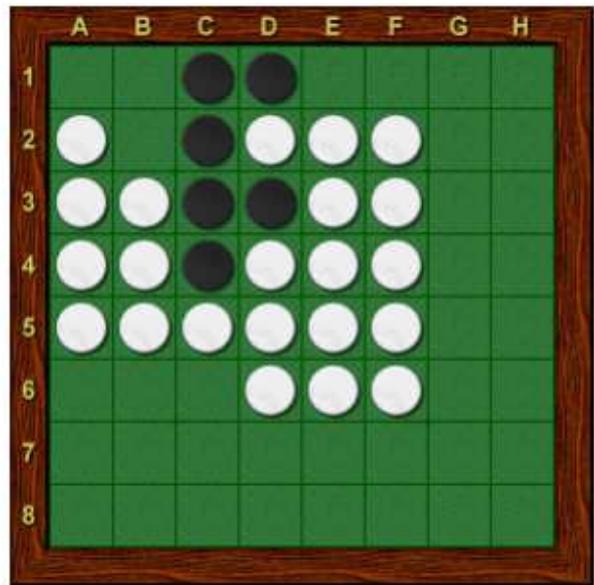


Gioca il Nero

Quali punti di forza può avere il bianco in questa posizione? Ha certamente molte pedine e per un occhio inesperto potrebbe anche sembrare che il bianco sia in vantaggio (dopotutto lo è almeno numericamente!). Ma se si guarda con più attenzione, anche se è il turno del nero, il bianco avrebbe solo due mosse legali nella posizione di cui sopra. E quel che è peggio è che entrambe le mosse permetteranno al nero di conquistare l'angolo senza troppe difficoltà. Dall'ultima lezione abbiamo appreso che questa è una brutta notizia per il bianco. Fortunatamente per il bianco è il turno del nero – che deve giocare una mossa da questa posizione. A differenza del bianco il nero ha molte mosse a disposizione, dall'orribile G2 (che concede l'angolo all'avversario) a B5 ed E1. Se il nero dovesse giocare B5 da questa posizione, il bianco potrebbe poi rispondere A5 o B6 (visto che le altre 3 mosse legali concederebbero un angolo).

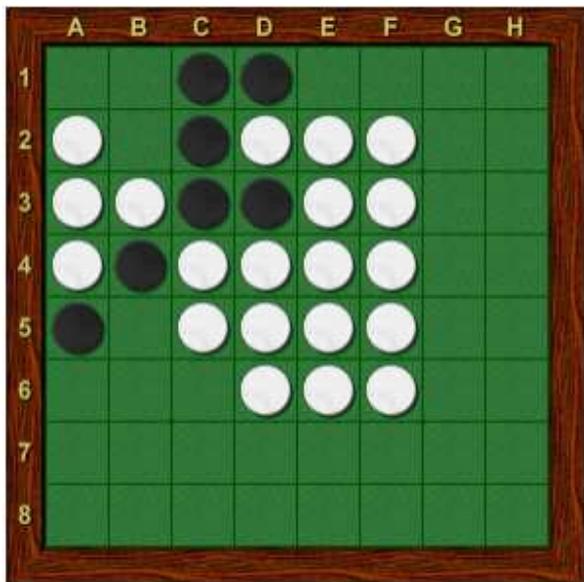


Nero gioca B5

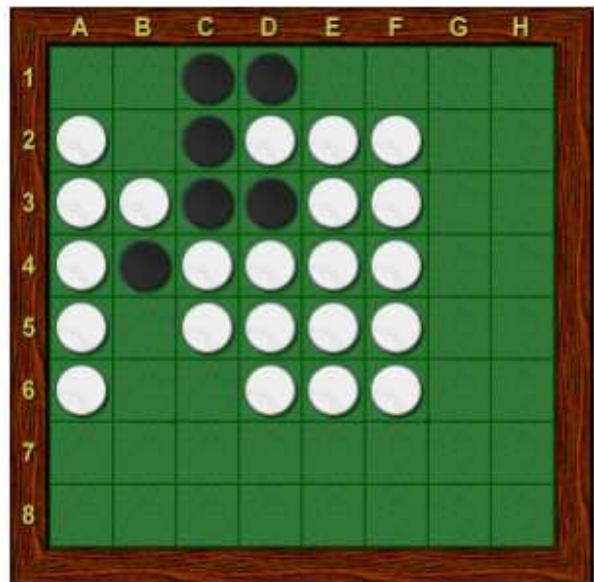


Bianco gioca A5

Questo tipo di mossa non ha portato a nessun progresso per il gioco del nero e toccherà nuovamente a lui. Cosa accadrebbe se invece il nero giocasse in A5? Il bianco sarebbe costretto a rispondere A6 (per evitare la minaccia all'angolo che il nero attuerebbe mangiando lungo la colonna A se il bianco rispondesse B5).

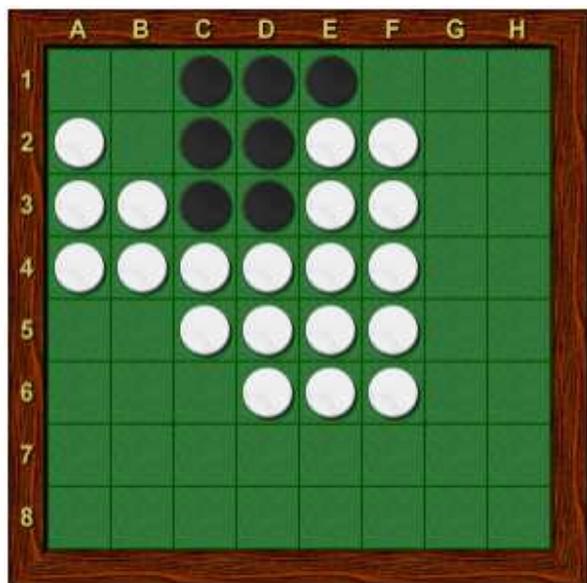


Nero gioca A5



Bianco gioca A6

Anche questa mossa non sortisce però alcun effetto per il nero. Sfortunatamente per il bianco il nero ha, nella posizione iniziale, una mossa molto migliore in E1. Dopo E1 il bianco si ritrova con le STESE 2 mosse che fanno perdere l'angolo.



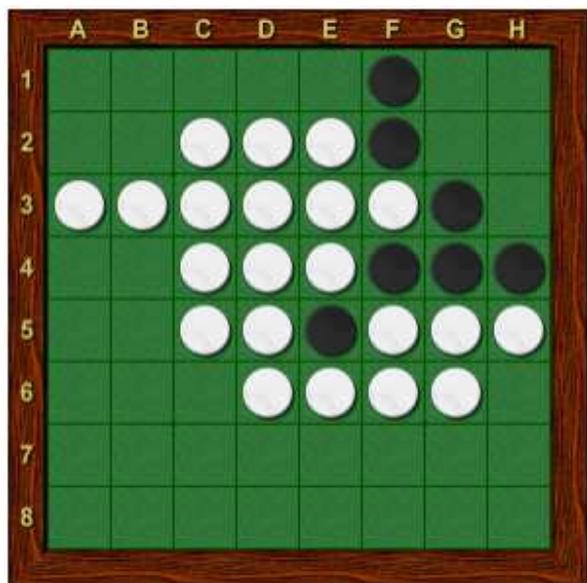
Nero Gioca E1

A me piace chiamare questa mossa, **mossa killer**, perché da questo punto si può definire la partita conclusa e il tutto si trasforma in un semplice processo di conquista, nei migliore dei modi, dell'angolo, e la costruzione del proprio successo a partire da esso. Allo stesso modo ci sono sequenze di due o più mosse che permettono di garantirsi la vittoria in anticipo che io chiamo **sequenze killer**.

Nella terminologia Othellistica una **mossa calma** è una mossa che non disturba di molto la posizione di gioco corrente. D'altra parte una **mossa forte** è una mossa che cambia l'aspetto della partita significativamente. Di fatto, nell'esempio precedente la mossa in E1 è una mossa assolutamente calma perché capovolge esattamente 1 pedina e non fornisce nuove mosse all'avversario. Per chiarire un po' di più, il tuo avversario avrà le stesse (o meno) mosse a disposizione sia prima che dopo aver giocato una **mossa perfettamente calma**. Nell'esempio sopra, prima che il nero giochi E1 il bianco può giocare solo B1 e B2. Dopo aver giocato E1, il bianco può ancora giocare solo B1 e B2. Come regola generale, se c'è una mossa calma da poter giocare sulla scacchiera è probabilmente la mossa giusta da giocare.

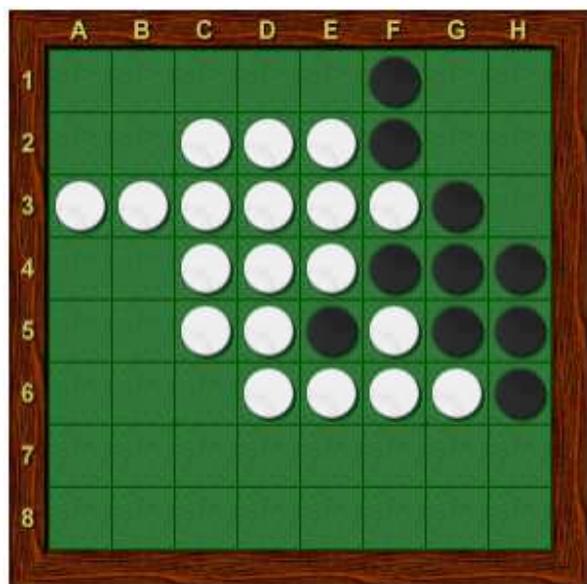
Cosa possiamo apprendere dalla posizione di cui sopra? Con un buon gioco è possibile costringere l'avversario a cedere gli angoli – anche se loro conoscono l'importanza degli stessi e stiano cercando di evitare di giocare in Caselle-C e Caselle-X. La vera domanda è: come si fa a generare posizioni che costringono i nostri avversari a cedere un angolo?

Diamo un'occhiata a un altro esempio:



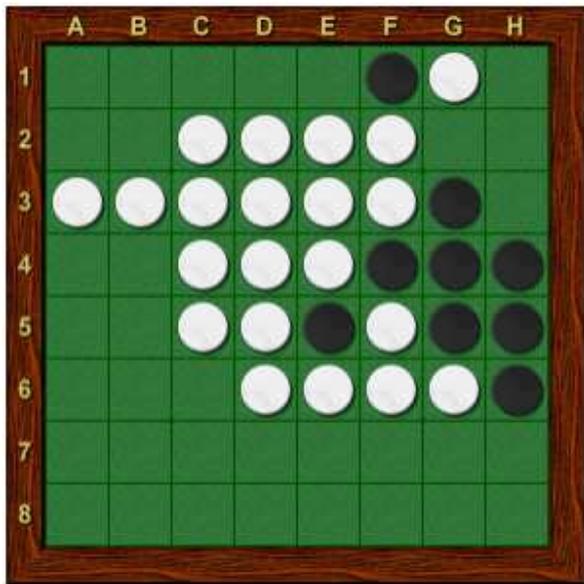
Gioca il Nero

Il nero può giocare una mossa perfettamente calma in H6, dopo la quale il bianco può rispondere in 4 modi: H2, H3, G2, G1.



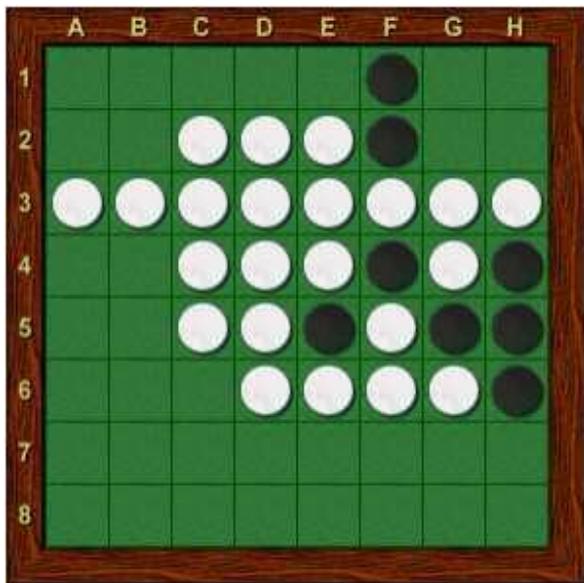
Il Nero Gioca H6

Possiamo essere abbastanza sicuri che il bianco non giocherà G1 perché cederebbe direttamente un angolo.

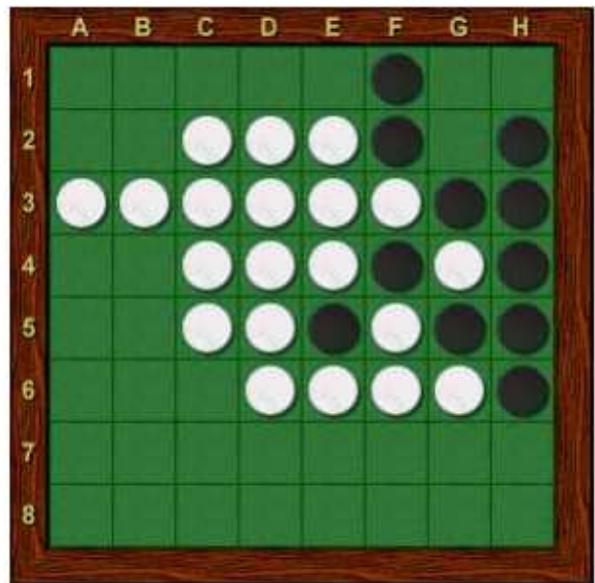


Se il Bianco Gioca G1

H3 potrebbe sembrare buona, ma in risposta il nero può giocare H2 e al bianco non resteranno che G2 e G1, ed entrambe fanno perdere l'angolo.

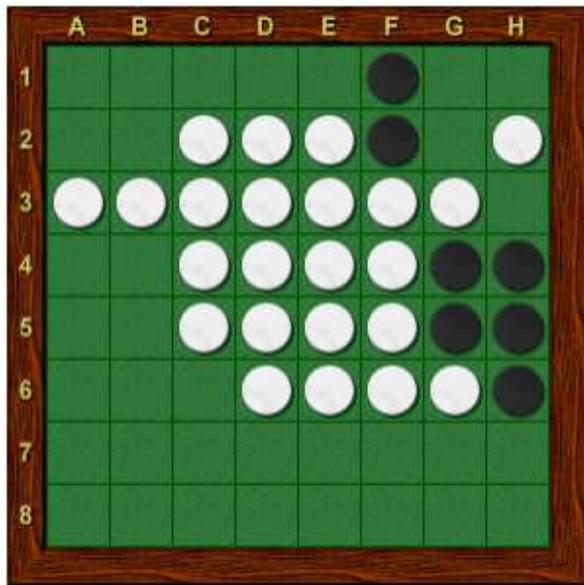


Se il Bianco Gioca H3

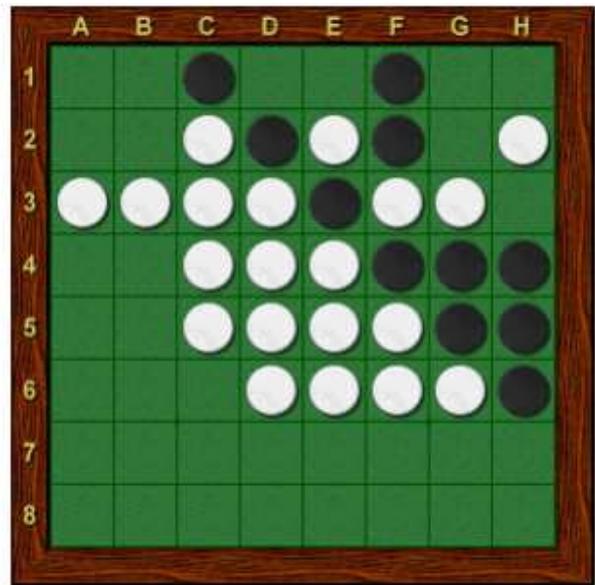


Il Nero Gioca H2

G2 non è molto meglio di H3. In realtà l'unico modo che il bianco ha per cercare di restare in partita è quello di giocare in H2, una pericolosa (ma necessaria) Casella-C. Dopodiché il nero potrà giocare C1 in risposta e il bianco dovrà giocare D1 o E1.

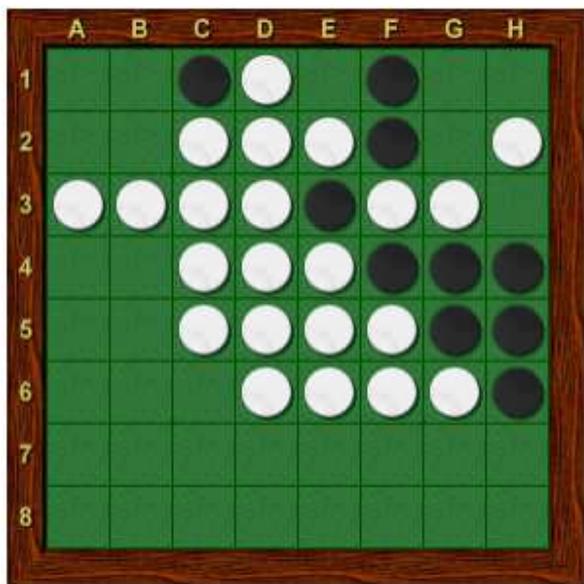


Se il Bianco Gioca H2

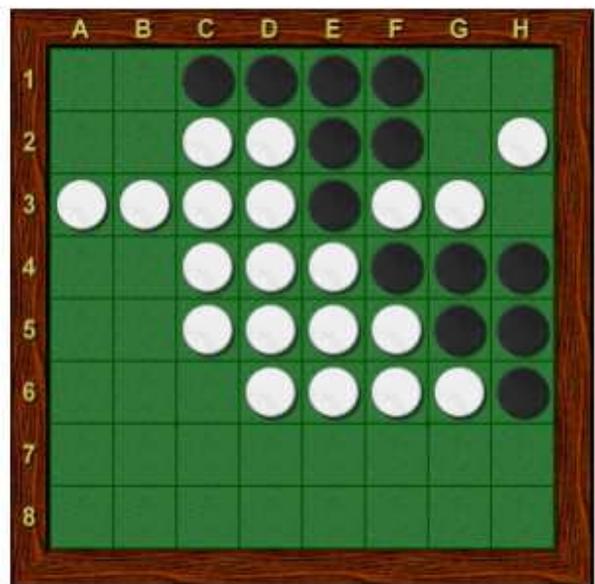


Il Nero Gioca C1

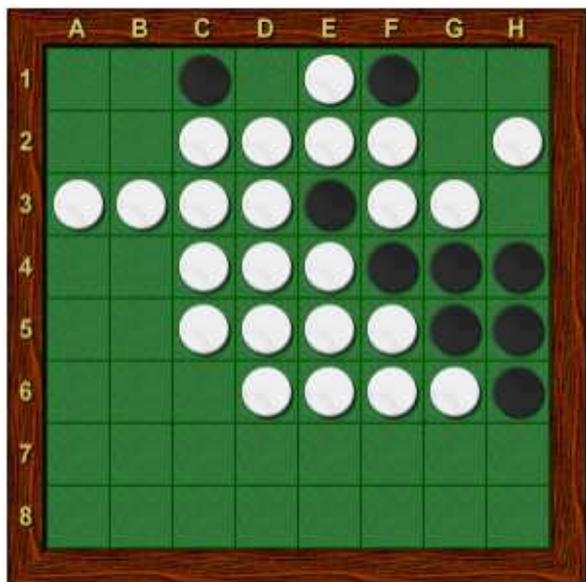
Al bianco restano solo queste due mosse che non rinunciano all'angolo – entrambe sono sul bordo nord. Non importa quale di queste due mosse il bianco sceglierà di giocare, in risposta il nero giocherà l'altra. Se il bianco gioca D1, il nero giocherà E1 e viceversa; chiamiamo tale mosse **accoppiata** – quando la risposta ovvia ad una mossa è un'altra mossa e viceversa. Una volta che l'**accoppiata** sarà giocata, al bianco non resterà che concedere l'angolo H1 al prossimo turno.



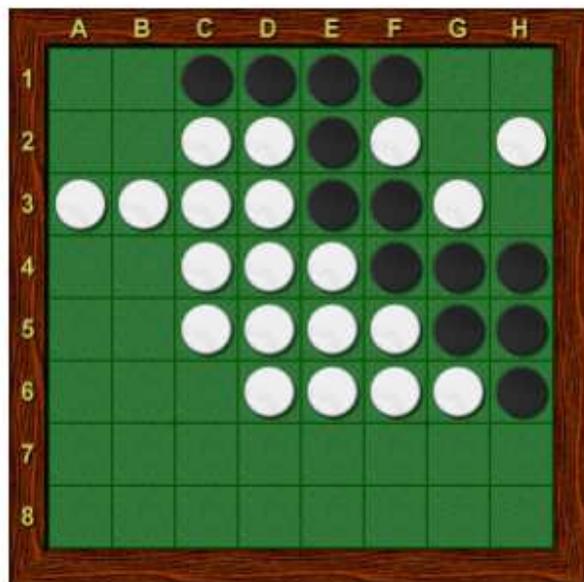
Se il Bianco Gioca D1



Il Nero Gioca E1



Se il Bianco Gioca E1



Il Nero Gioca D1

Così, potremmo dire che, dalla posizione iniziale, se è il turno del nero, il bianco perderà. Ma che cosa accadrebbe se fosse il turno del bianco? Il bianco potrebbe giocare H3 rendendo inutile la mossa del nero in H6 (il bianco potrebbe rispondere semplicemente in H7 dopo H6). Tuttavia il nero potrà giocare in E1, costringendo il bianco a rispondere in D1, e poi il nero giocherà C1, e il bianco dovrà cedere un angolo.

E' ovvio quindi che, a partire dalla posizione iniziale, il bianco è in cattive acque, indipendentemente da chi debba muovere. Al fine di capire come forzare i nostri avversari a concedere angoli, abbiamo bisogno di capire quali caratteristiche le due posizioni raffigurate hanno in comune. Il vero problema del bianco è che in entrambe le situazioni ha a disposizione poche opzioni per iniziare, e le opzioni che ha non sono molte buone. Quando si hanno molte mosse tra cui scegliere si dice che si dispone di **buona mobilità**, al contrario si parla di **poca mobilità**. Disporre di una buona mobilità (avendo buone mosse) è un fattore molto importante del gioco. Se hai una buona mobilità – almeno qualcuna di quelle mosse potrà essere buona. Ed è vero il contrario, se non si dispone di molte mosse – si potrebbe non avere neanche una mossa buona.

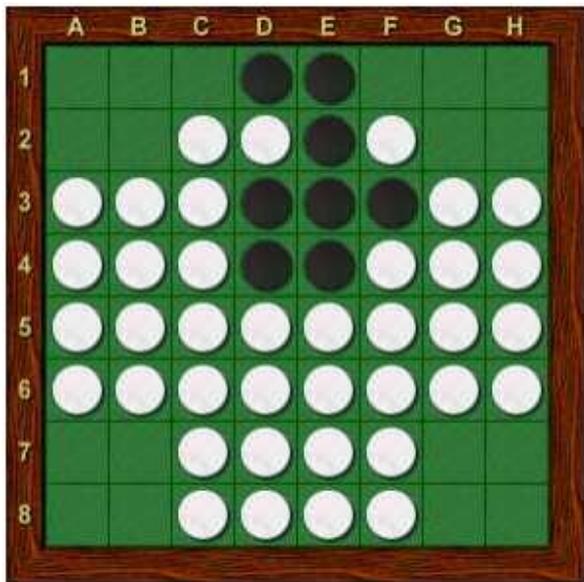
Molte partite disputate tra un giocatore esperto ed un principiante sono decise esclusivamente in termini di mobilità. Il giocatore più esperto lascia rapidamente il principiante con poche mosse, costringendolo a cedere un angolo (lasciandogli una o due mosse che fanno perdere in ogni caso l'angolo) e da quel punto si riduce tutto ad una questione di tecnica.

Perché il bianco non ha molta mobilità nei diagrammi precedenti? Perché il nero ha poche pedine. Ovviamente se il nero ha solo 3 o 4 pedine, il bianco avrà probabilmente solo 2 o 3 mosse, se poi quelle 2 o 3 mosse fanno perdere un angolo allora è molto probabile che il nero stia vincendo. Quello che voglio arrivare a dire è che avere un minor numero di pedine ci permette di ottenere più facilmente posizioni in cui l'avversario è costretto a cedere l'angolo. Avere un minor numero di pedine è la cosa migliore nella maggior parte dei casi!

Purtroppo questa può essere una lezione molto difficile da apprendere. Lo scopo del gioco è quello di ottenere il maggior numero di pedine, giusto? Sbagliato. Lo scopo del gioco è quello di avere il maggior numero di pedine **alla fine della partita**. Abbiamo già visto come avere degli angoli porti delle pedine stabili e che le pedine stabili portano un maggior numero di pedine alla fine del gioco. Tra l'inizio e la fine della partita, il nostro scopo è quello di ottenere una posizione in cui è probabile ottenere più pedine dell'avversario alla fine del gioco. Se questo significa avere meno pedine in apertura e nel centro partita, allora così sia.

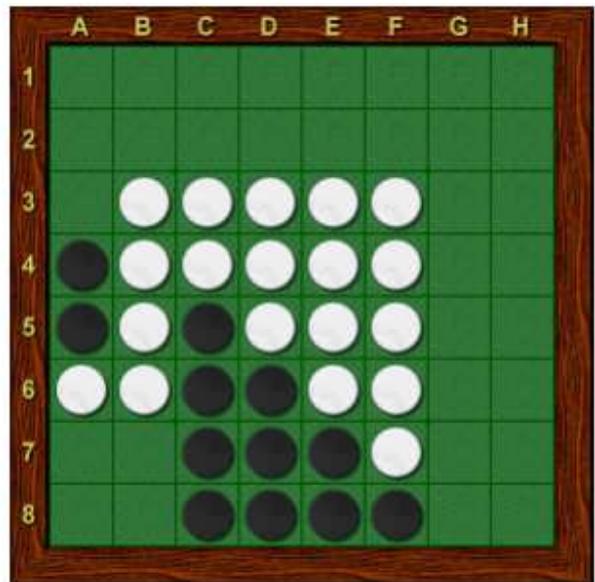
Esercizi: ora che abbiamo visto alcuni esempi su come possiamo costringere i nostri avversari a cedere un angolo – questi esercizi ci aiuteranno a trovare la **mossa killer**, necessaria per vincere la partita. Trova la mossa, o una breve sequenza che costringa l’avversario a cedere un angolo. Si noti che nella maggior parte di queste posizioni esistono diverse risposte. Io ho scelto la **sequenza killer** più breve. Se riesci a trovare un’altra sequenza forzata – Buon lavoro!

1.



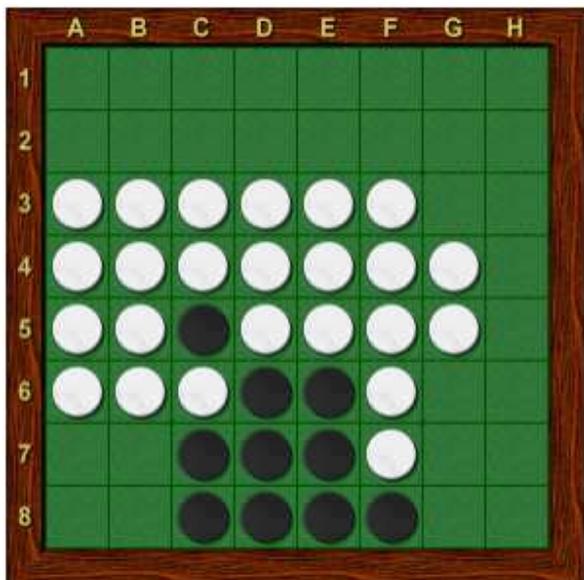
Gioca il Nero

2.



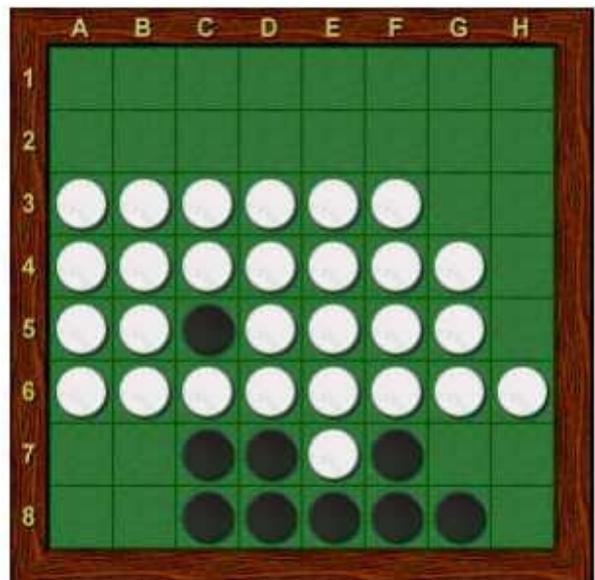
Gioca il Nero

3.



Gioca il Nero

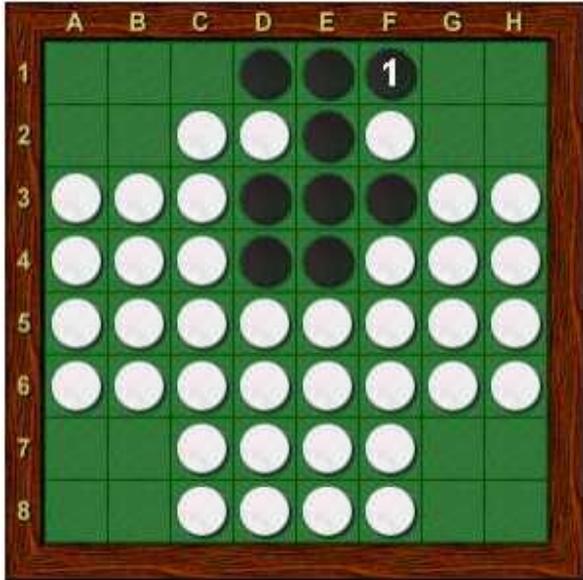
4.



Gioca il Nero

Risposte:

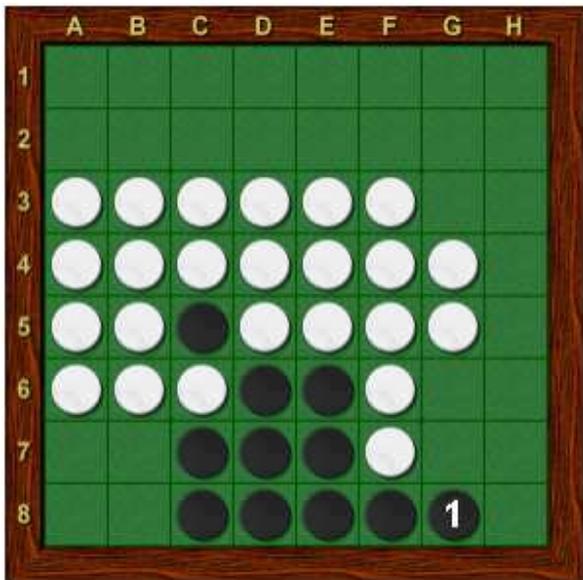
1.



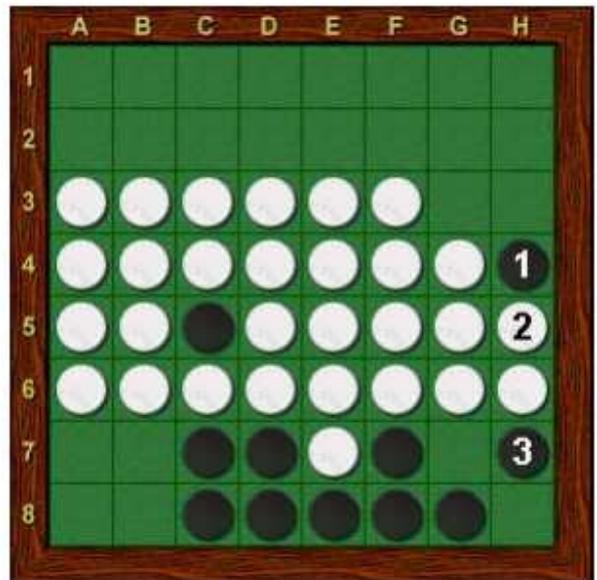
2.



3.

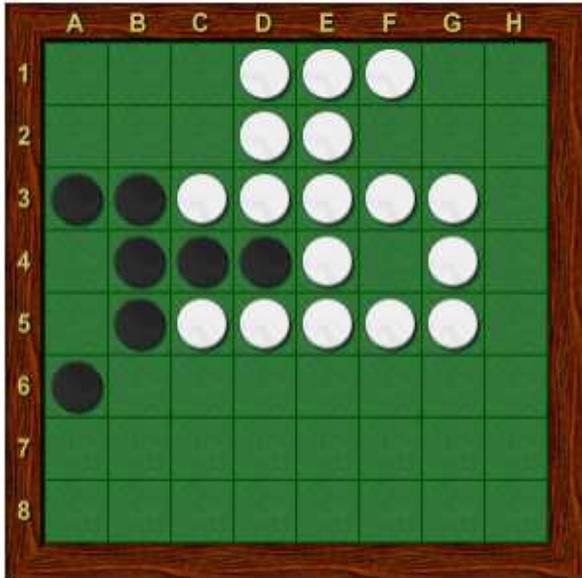


4.



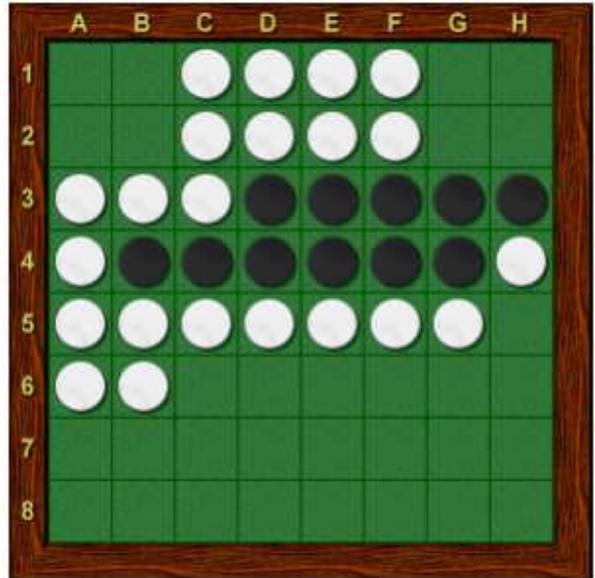
Esercizi: trova la **mossa perfettamente calma** in ognuna delle seguenti posizioni.

1.



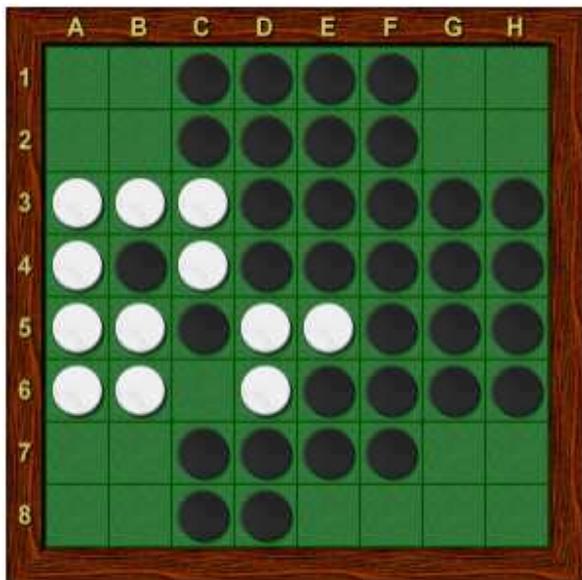
Gioca il Nero

2.



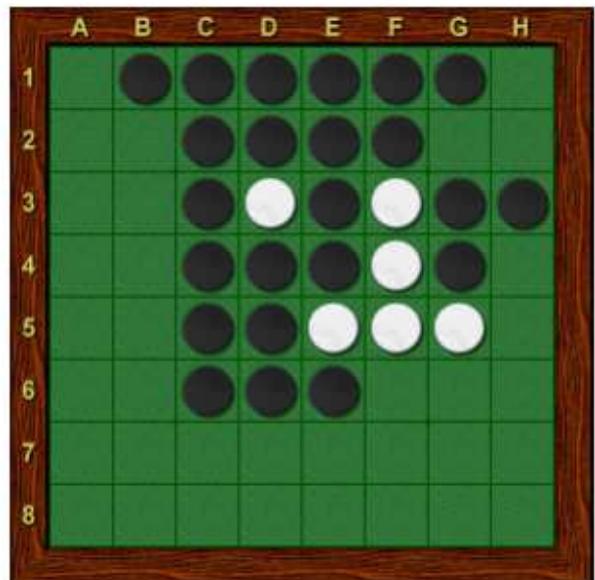
Gioca il Nero

3.



Gioca il Bianco o il Nero

4.



Gioca il Bianco

Risposte:

1. F4
2. H5
3. C6 è **perfettamente calma** per entrambi i giocatori
4. H4

Non restare a bocca asciutta

Mettiamo il caso che il vostro avversario stia cercando di massimizzare le sue pedine, ad un certo punto del gioco c'è il rischio di rimanere senza pedine. Il termine usato per questa situazione è **evaporazione**. Per questo motivo, sfortunatamente non ci si può concentrare esclusivamente sulla minimizzazione delle nostre pedine, a volte si deve prestare una certa attenzione per assicurarsi di non restare senza pedine. Ricordate che avere un minor numero di pedine e solo un mezzo per costringere l'avversario a cedere gli angoli, non è un fine di per sé.

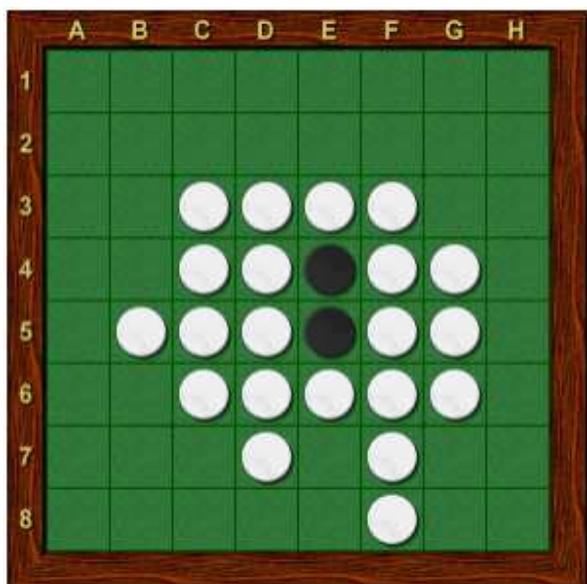
Al fine di evitare di restare senza pedine da parte di un giocatore che sta giocando avidamente, vi consiglio di provare a giocare mosse che fanno 1 di queste 3 cose (in ordine di importanza):

- Stabilire una roccaforte sul bordo che il tuo avversario non può capovolgere
- Giocare mosse che girino pedine in più di una direzione
- Giocare mosse che girino una linea non immediatamente riconquistabile

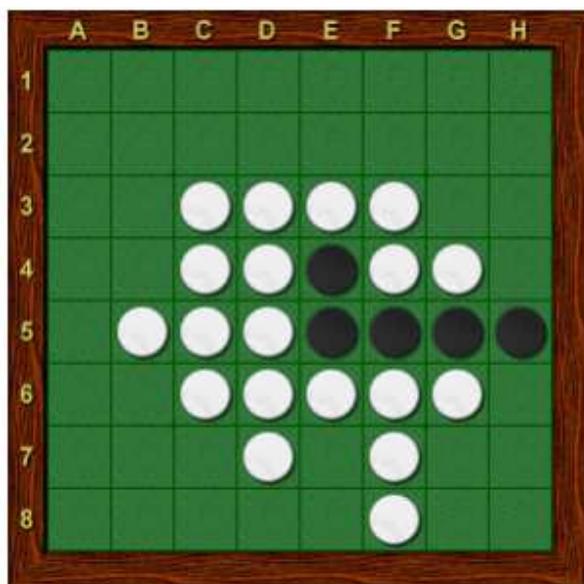
Vediamo alcuni esempi relativi a questo.

Stabilire una roccaforte sul bordo che il tuo avversario non può capovolgere

Le pedine sul bordo sono più difficili da capovolgere rispetto le normali pedine in quanto possono essere capovolti solo da altre pedine sul bordo invece che da 8 modi diversi come per le altre pedine sulla scacchiera. Stabilendo alcune pedine sul bordo, non catturabili dal proprio avversario vi sarete garantiti alcune pedine da cui ripartire più avanti nel corso della partita.

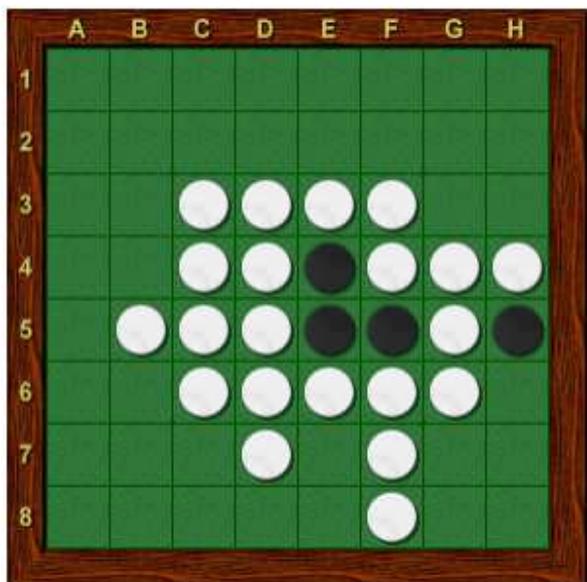


Gioca il Nero

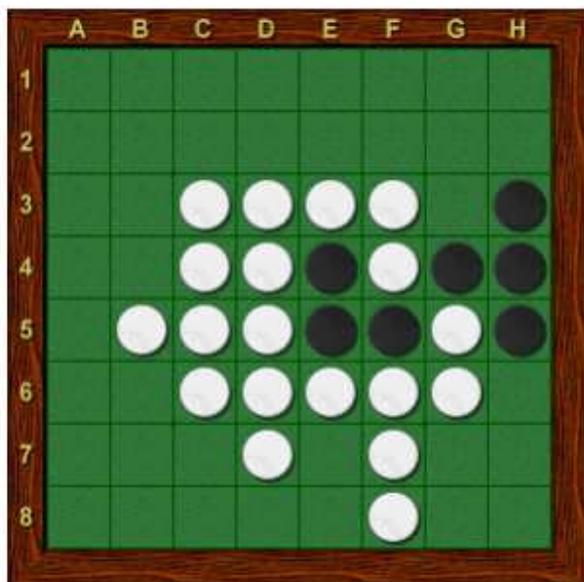


Il Nero Gioca H5

Nell'esempio precedente il nero potrebbe giocare mosse come E2 o E7 che lo farebbero restare immediatamente senza pedine. Se per esempio il nero gioca E7 il bianco gioca E8. Onde evitare di correre questo rischio il nero può cercare di stabilire una roccaforte su un bordo che il bianco non possa mai capovolgere. Se per esempio il nero dovesse giocare H5 il bianco non potrà riconquistarla, perché, indipendentemente da quale parte del bordo risponderà il nero la proteggerà muovendo lungo il bordo e catturando la pedina avversaria.



Gioca il Nero

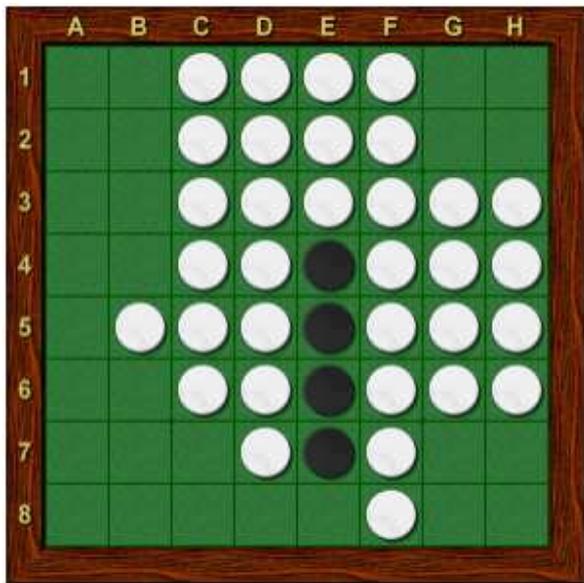


Il Nero Gioca H5

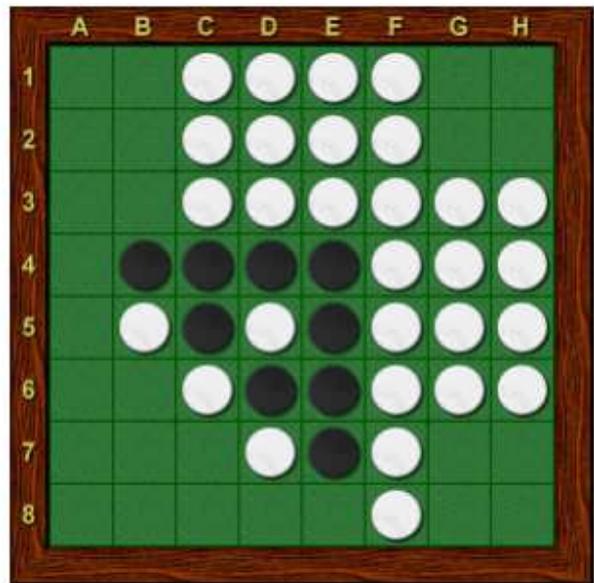
Se per esempio il bianco cercasse di riconquistare il bordo giocando H4, il nero muoverà sul bordo in H3. Fintanto che il bianco non avrà pedine su quel bordo non potrà tentare di lasciare il nero senza pedine. Si noti che nello schema precedente il nero aveva anche altre possibilità di giocare sul bordo (A5, H4, H7), tuttavia H5 è la mossa più calma e che lascia il bianco con il minor numero di opzioni (che conducono il nero ad una facile vittoria), rendendo H5 la scelta giusta.

Girare pedine in più di una direzione

Se vi trovate pericolosamente a corto di pedine, catturare pedine in più direzioni vi aiuterà ad evitare di restarne senza. Per questo motivo la strategia appena indicata risulta buona in molti casi. Si tende a girare più pedine quando queste vengono catturate in più direzioni. Inoltre per il vostro avversario sarà impossibile lasciarvi senza pedine nel turno successivo ad una mossa in cui sono state catturate pedine in più direzioni.



Gioca il Nero

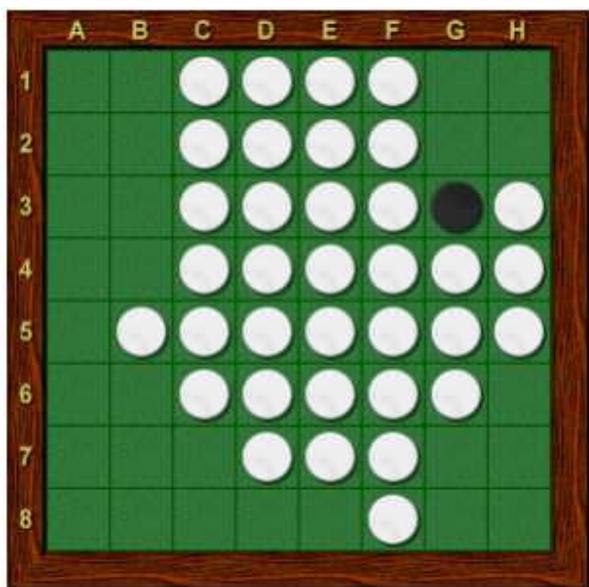


Il Nero Gioca B4

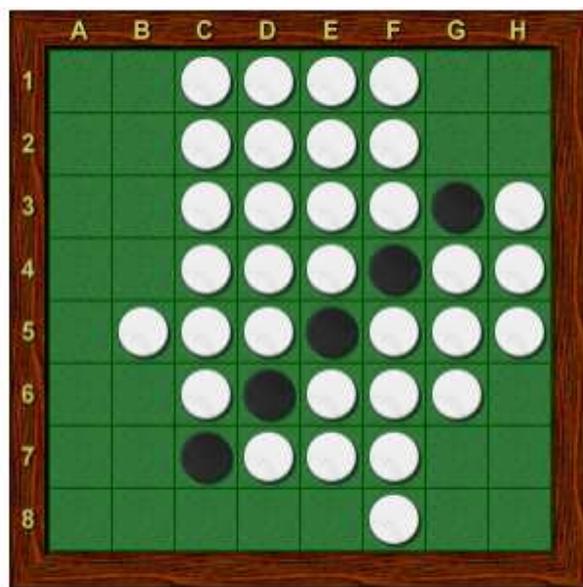
Nella posizione superiore, stabilire una roccaforte sul bordo giocando C8 non funziona perché dopo che il bianco avrà giocato E8 non ci saranno più mosse legali (e il bianco avrà vinto la partita). Ovviamente bisogna pensare ad un'altra soluzione. Ad esempio, una mossa sicura per il nero è quella di mettere in B4 che gira pedine in due direzioni. Dopo questa mossa il bianco non può conquistare tutte le pedine nel suo prossimo turno.

Girare una linea non immediatamente riconquistabile

Ovviamente se una linea non è immediatamente riconquistabile il nostro avversario non può lasciarci senza pedine nel turno successivo di gioco. Questo tipo di mosse in genere sono tattiche per prendere tempo, in attesa di una situazione che permetta di soddisfare uno dei due principi precedentemente elencati.



Gioca il Nero

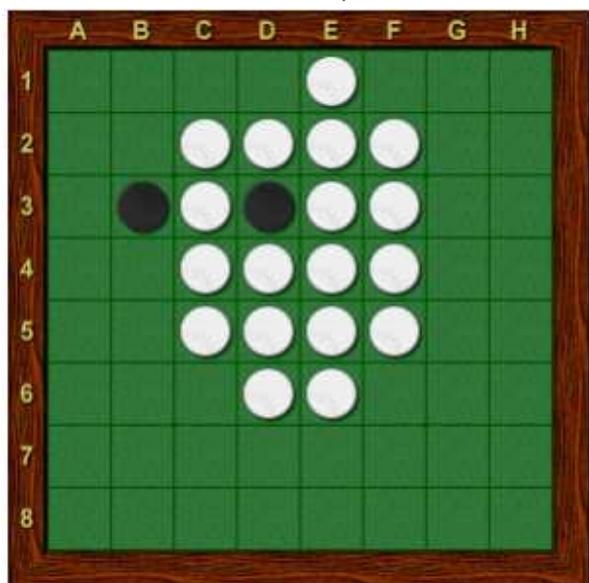


Il Nero Gioca C7

Nell'esempio superiore, se fosse il turno del bianco, gli basterebbe giocare in G2 o H2 per annichilire l'avversario. Il nero di contro non dispone di mosse che stabiliscano una roccaforte sul bordo – né di mosse che gli permettano di girare pedine in più direzioni, l'unica mossa ragionevole è quella di creare una linea non immediatamente catturabile. In questo caso ci sono due mosse che lo permettono – C7 e G7. Ovviamente il nero non vorrà concedere l'angolo all'avversario, pertanto dovrebbe preferire C7. Questa mossa forma una linea tra C7 e G3 che non può essere interamente conquistata nel prossimo turno. Ora, indipendentemente da come deciderà di giocare il bianco, il nero avrà mosse nel prossimo turno come H6 e B4 che gli eviteranno l'evaporazione dalla scacchiera.

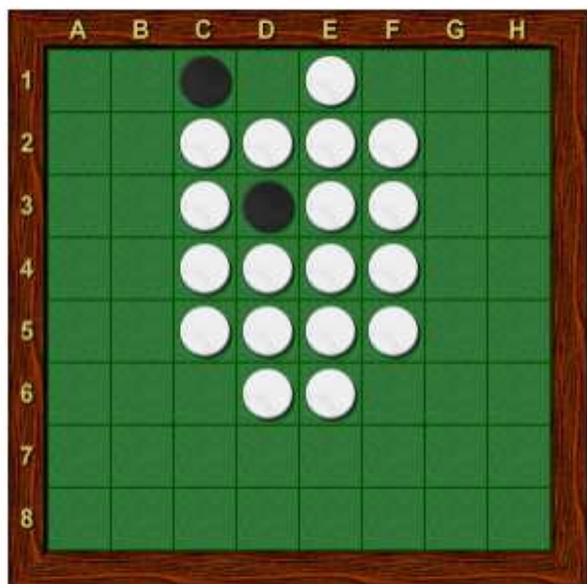
Cos'è un bordo

Diamo un'occhiata ad un'altra posizione e vediamo cosa possiamo apprendere da essa:



Gioca il Nero

Così state guardando la posizione mostrata nella pagina precedente e vi state domandando: “OK, il nero ha molte meno pedine e il bianco ha pochissima mobilità. Come fa il nero a conquistare un angolo?”. La risposta è: il nero non può conquistare un angolo da questa posizione (almeno non in un paio di mosse). Cos’ha di diverso questa situazione di gioco? A causa del posizionamento del nero, il bianco ha una sola mossa pericolosa che avrebbe potuto giocare se fosse stato il suo turno, ovvero A2, ma il bianco ha diverse alternative per evitare di farlo. Proviamo a giocare un po’ di fantasia e spostiamo di poco una pedina della scacchiera:



Gioca il Nero

Ora il nero dispone di una mossa che gli farà conquistare facilmente un angolo (giocando B1 il bianco dovrà rispondere B2). Notate che la pedina che precedentemente era al centro della scacchiera ora è sul bordo. Infatti in tutte le posizioni vincenti che sono state presentate nei precedenti capitoli ed esempi (compreso il caso corrente), le mosse corrette da giocare (che forzavano il nero a cedere l’angolo) erano sempre mosse sul bordo. Come menzionato nel capitolo precedente, le pedine sul bordo possono essere catturate esclusivamente da altre pedine sullo stesso bordo e questo significa che questo tipo di mosse tendono ad essere più calme rispetto alle mosse giocate in altre zone della scacchiera. Le mosse calme danno all’avversario poche opzioni al suo prossimo turno. Alla fine, se tu puoi giocare mosse abbastanza calme sul bordo, il vostro avversario resterà a corto di mosse e finirà per cedervi un angolo. Questa semplice strategia è nota come **strisciare sul bordo** perché ha lo scopo di muoversi lungo il bordo fino a conquistare un angolo.

Un’altra cosa che si dovrebbe evidenziare nel diagramma originale è che la pedina nera è nella parte esterna – rispetto alla massa di pedine bianche che dovrebbero venir girate – il che significa che il bianco ha un paio di possibili mosse per cominciare. Le pedine che sono all’esterno rispetto una massa di colore opposto e che possono essere capovolte, sono chiamate **pedine di frontiera**. La pedina sul bordo del secondo esempio non è una pedina di frontiera perché allo stato attuale non può essere capovolta. In futuro il bianco potrebbe giocare in D1, o potrebbe farlo il nero, in tal caso C1 diverrebbe una pedina di frontiera. Poiché ogni pedina di frontiera fornisce all’avversario una mossa potenziale, avere un minor numero di pedine di frontiera significa avere una posizione migliore.

Ora che ho descritto alcune linee guida generali, possiamo passare ai prossimi capitoli in cui vengono esplorate le tre fasi di gioco: l’apertura, il centro partita e il finale. Vedremo come applicare queste linee guida nelle rispettive fasi di gioco, e i casi in cui queste linee guida non valgono più.

Semplici Consigli in Apertura

- La conoscenza è la chiave
- Sempre lo stesso
- Qualche idea nuova
- Fare attenzione!

Negli scacchi uno dei più grandi errori che ho sentito attribuire ai giocatori principianti è quello di attribuire troppa importanza alle aperture. Essi ritengono che i giocatori migliori li “stanno ingannando” essendo meglio preparati in apertura. Così corrono a comprarsi un libro di aperture ed iniziano a impararlo a memoria. Anche se ritengo che avere un repertorio di aperture è utile per un giocatore esperto, è molto più importante per un principiante comprendere il perché di un’apertura. Quando si memorizza un’apertura senza capire il perché delle mosse che si stanno facendo, ci si avventura in un istante in un territorio sconosciuto con grandi rischi di sbagliare. Quello che io consiglio è di tenere gli occhi aperti e di imparare dai propri errori.

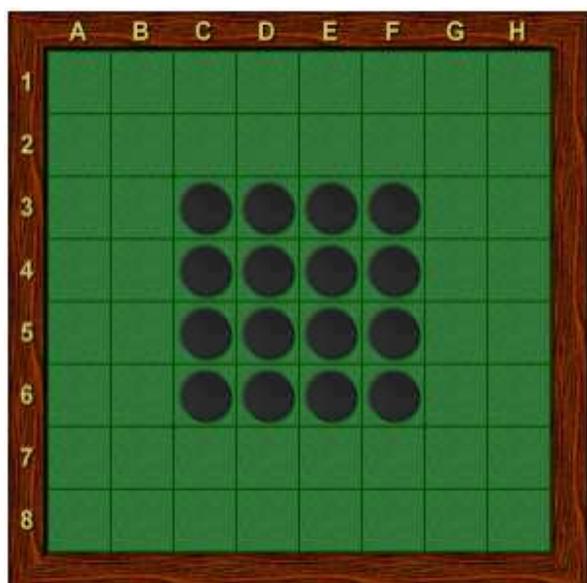
Vuoi fare sempre lo stesso tipo di mosse e ritrovarsi sempre in difficoltà a causa di esse? So che può sembrare ovvio, ma comprendere i propri errori ci permette di non ripeterli. Capire quali concetti e quali idee funzionano e quali no, vi aiuterà a percorrere la strada che porta da principianti a maestri.

Ora che vi ho incoraggiato a sperimentare e scoprire aperture del tutto vostre, proverò a darvi alcuni consigli generali su quali obiettivi porsi durante l’apertura. Molti dei consigli che ho da dirvi sono simili a quelli che ho già elencato nei capitoli precedenti, che non farà male ribadire in questa sezione.

- Cercate di non prendere troppe pedine
- Provate a conquistare i bordi
- Provate a limitare le vostre pedine di frontiera
- Non giocate nelle Caselle-C e nelle Caselle-X che vi mettano in posizioni pericolose

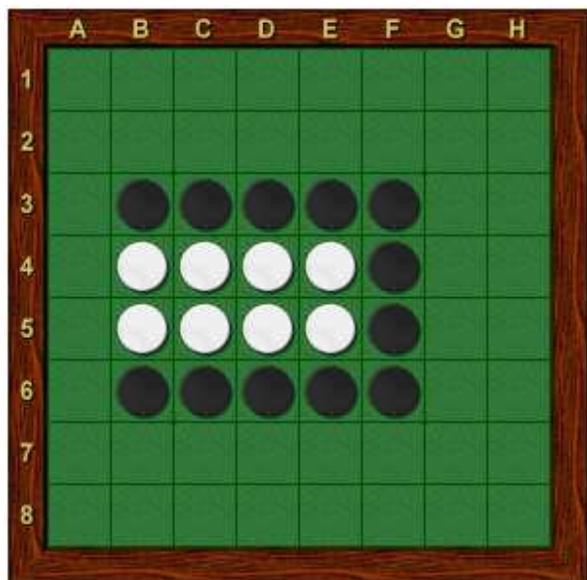
In aggiunta a queste nozioni basilari, ci sono alcuni concetti che vorrei aggiungere.

Il primo concetto che vorrei introdurre è quello delle **16 bellezze** – questo termine si riferisce alle 16 pedine centrali della scacchiera:



Le Sedici Bellezze

In apertura è preferibile giocare una mossa in una delle 16 caselle centrali della scacchiera piuttosto che altrove. Per la stessa ragione, impedire al proprio avversario di giocare una mossa in queste caselle è cosa altrettanto buona. Le mosse giocate in queste caselle impediscono all'avversario di raggiungere i bordi. Inoltre queste pedine difficilmente resteranno pedine di frontiera nel corso della partita.

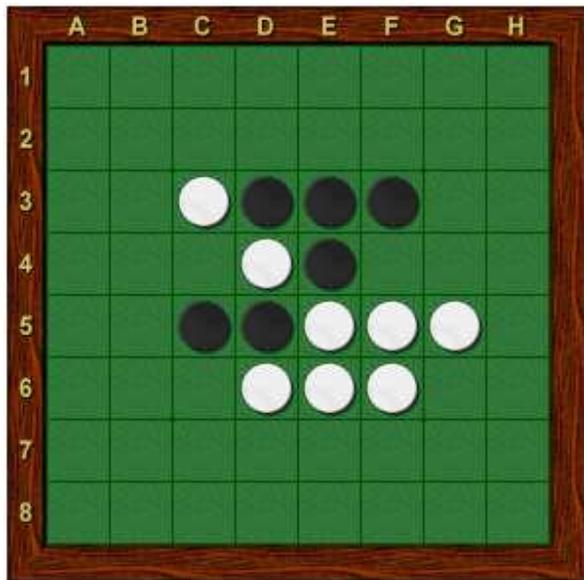


Un'altra regola utile è che stare in mezzo alle pedine avversarie è una buona cosa.

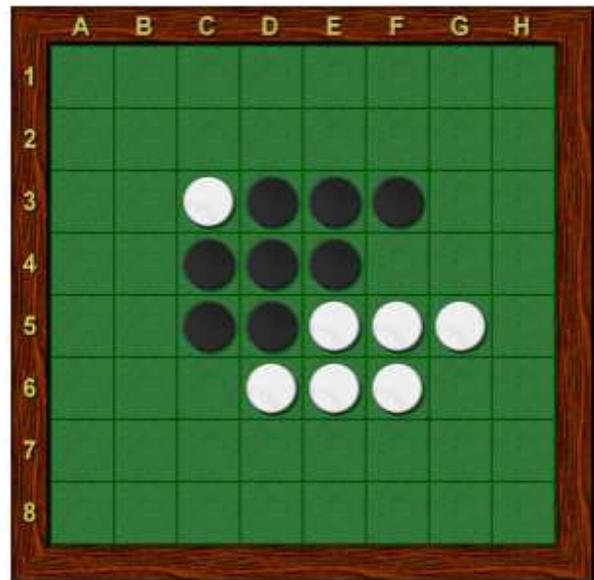
Questa cosa è semplicemente definita **stare centrali**.

Si noti che il bianco ha solo due pedine di frontiera (B4 e B5) in questa posizione, poiché le pedine bianche sono al centro rispetto le pedine nere. Come abbiamo scoperto nell'ultima sezione, avere poche pedine di frontiera è buona cosa.

Un'altra buona idea è quella di rimanere compatti. Essere compatti significa non avere le proprie pedine sparse in ogni zona della scacchiera. In definitiva, non dovresti volere spazi tra le proprie pedine, perché in quelle zone può giocarci il tuo avversario che resterà centrale rispetto le tue pedine. Si noti come nell'esempio precedente tutte le pedine bianche sono raccolte in una grande macchia, mentre le pedine nere sembrano tagliate in due dalle pedine bianche. Nell'esempio in bianco è compatto, mentre il nero non lo è. Stare compatti comporta anche un minor numero di pedine di frontiera.



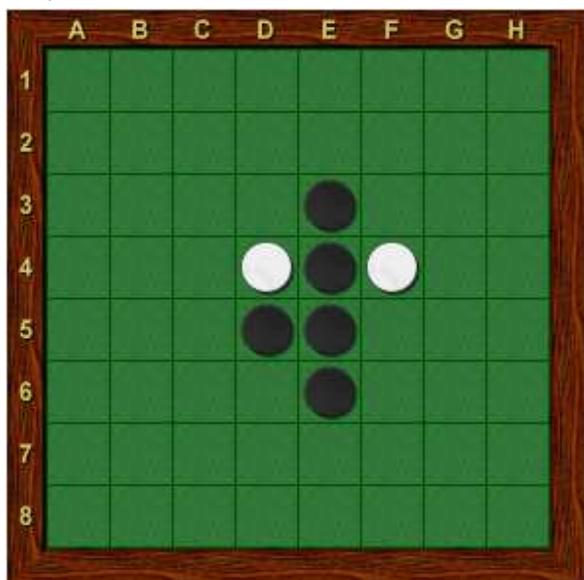
Gioca il Nero



Il Nero Gioca C4

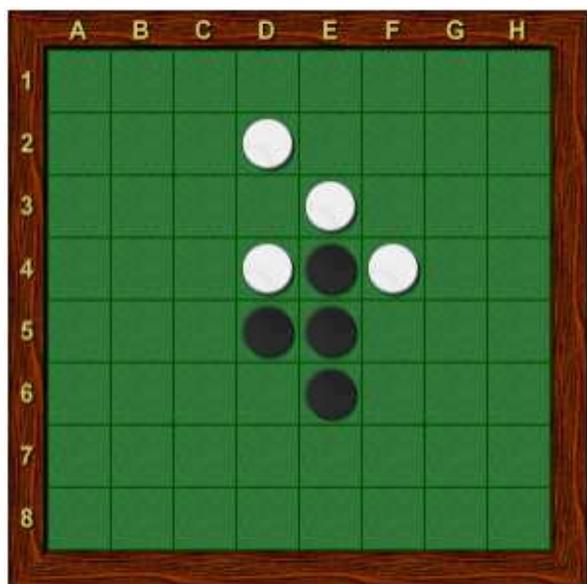
Un buon modo per restare compatti, centrali, e per di evitare di girare un gran numero di pedine di frontiera è quello di riconquistare una pedina che il vostro avversario ha appena girato. Per esempio, nel diagramma superiore il bianco ha appena giocato C3. Il nero risponde rigirando la pedina in D4 mettendo in C4. Dopo questa mossa il nero è più centrale e più compatto.

Prima di chiudere questo capitolo diamo uno sguardo ad un errore comune che vedo fare molto spesso dai principianti e che sottolinea la necessità di restare centrali e compatti.

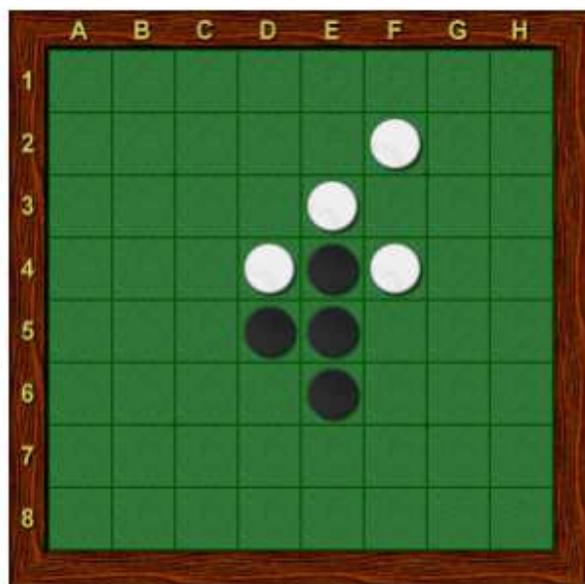


Gioca il Bianco

La situazione rappresentata nel diagramma di cui sopra si può raggiungere giocando la sequenza E6, F4, E3 – sono state giocate 3 mosse dall’inizio della partita. Il bianco ha quattro opzioni, tuttavia solo una fra esse è buona.

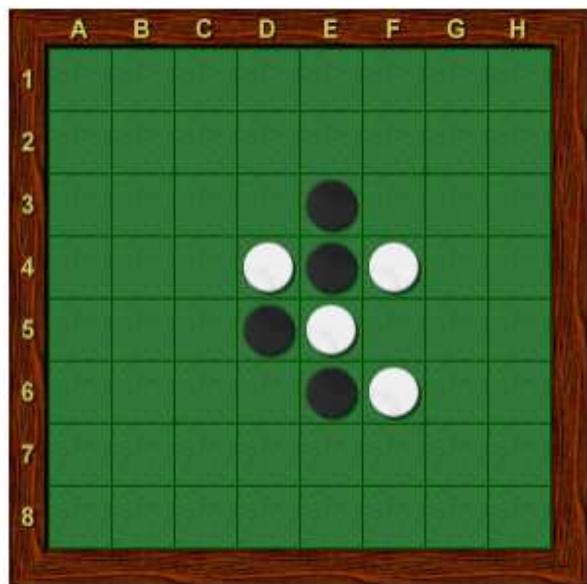


Dopo D2

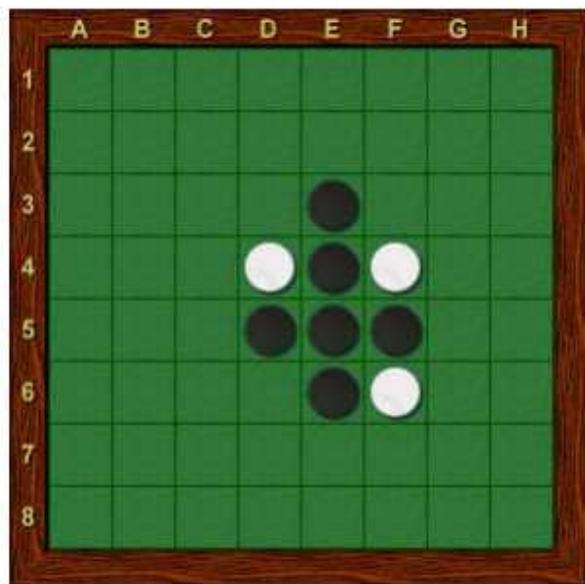


Dopo F2

D2 e F2 – D2 e F2 capovolgono una sola pedina, ma hanno altri inconvenienti. Non sono mosse che appartengono alle 16 bellezze, non sono centrali e in realtà sia D2 che F2 diverranno due pedine di frontiera tipiche della continuazione di questa sequenza. Essi non sono compatti – il bianco sta lasciando “buchi” in questa posizione che permetteranno al nero di giocarci dentro. Dopo aver giocato D2 il bianco ha un buco in D3 che invoglia il nero a giocarci dentro. Dopo F2 resterà un buco in F3 che genera una grande tentazione per il nero di giocarci (anche se non gli è possibile nell’immediato).

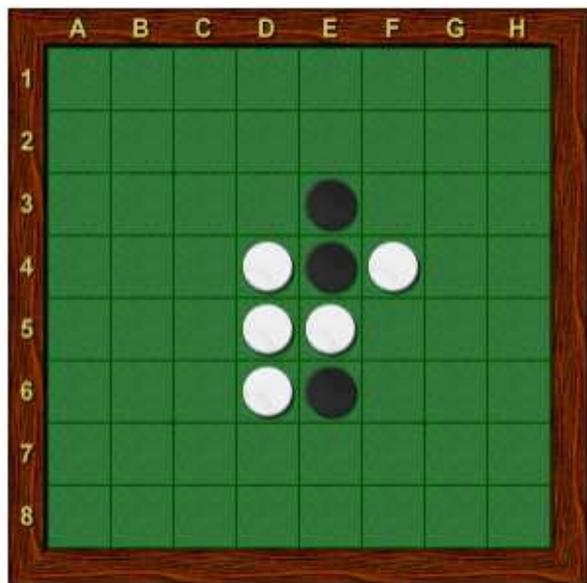


Dopo F6



Nero Gioca F5

F6 – Questa mossa, anche se gira una sola pedina, consente al nero di rispondere immediatamente in F5, rigirando così la pedina che è stata appena girata. Inoltre è stato concesso al nero di giocare una mossa perfettamente calma, e dopo aver giocato F5 il nero è molto centrale e compatto, mentre il bianco è sparpagliato lungo la frontiera. Anche se il nero ha più pedine, a causa della posizione, la situazione del bianco non è affatto buona.

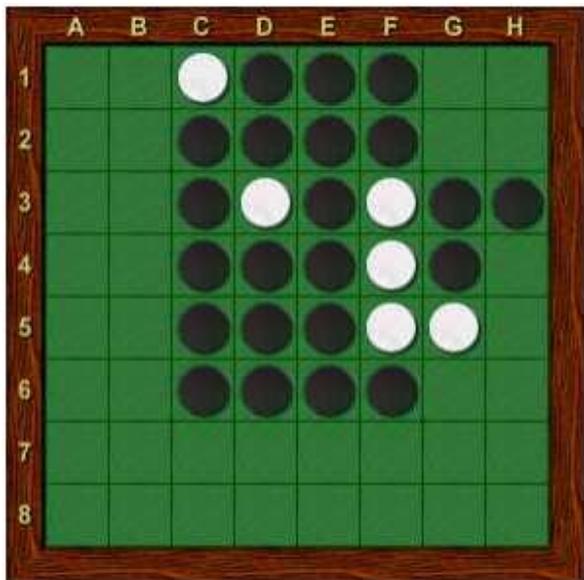
**Dopo D6**

D6 – Questa mossa gira due pedine, il che non sono molte nel senso generale (anche se può sembrarlo visto l'esiguo numero di pedine in gioco). Anche se D6 gira più pedine rispetto le altre mosse, dopo D6 il bianco è più compatto e centrale, mentre il nero è separato sui due lati. D6 è chiaramente la miglior mossa in questa situazione.

Semplici Consigli per il Centro Partita

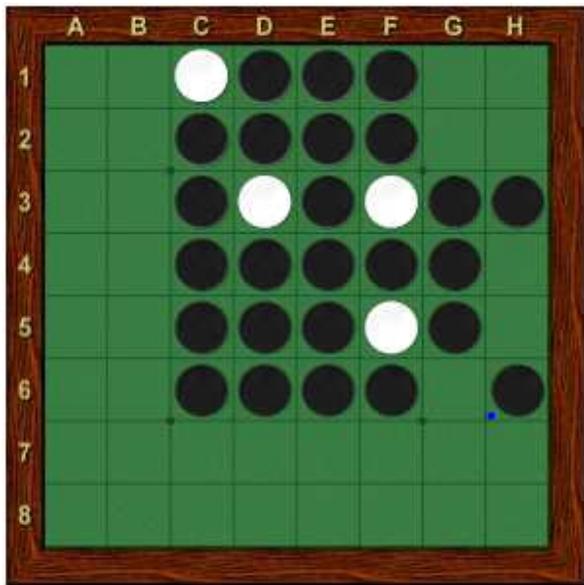
- E' tutta questione di mobilità
- Tempo di gioco

Come abbiamo notato nelle precedenti sezioni, avere e mantenere la mobilità è un fattore molto importante. Quando non si ha mobilità è molto probabile che il vostro avversario vi costringa in poco tempo a cedere un angolo. Nel centro partita il vostro compito è di solito quello di evitare di restare a corto di mobilità, conservare una buona posizione e cercare di limitare la mobilità dell'avversario. Spesso vi accorgete che ci sono mosse che siete costretti a giocare per evitare di perdere mobilità. Quando mi riferisco ad una mossa forzata, significa il più delle volte che la mossa è necessaria affinché l'avversario non giochi una mossa o una sequenza killer dal turno successivo. Ovviamente se vi è una sola mossa valida sulla scacchiera, anche quella è una mossa forzata. Diamo un'occhiata ad una posizione in cui uno dei due giocatori ha una mossa forzata.

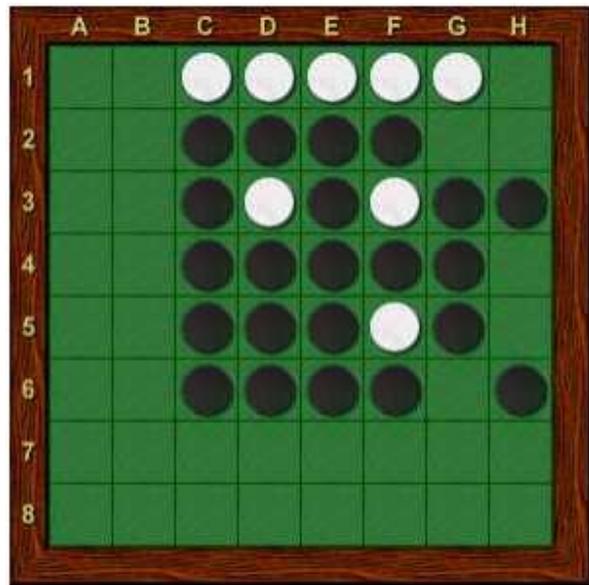


Gioca il Nero

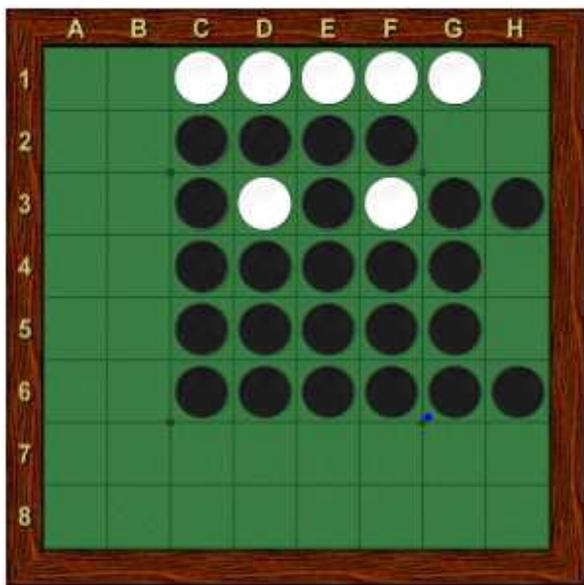
Nella posizione di cui sopra il bianco ha già una buona mobilità rispetto l'avversario, ma il nero non è ancora spacciato. Anche se il bianco è sicuramente in vantaggio dovrà ancora lavorare al fine di trovare la sequenza vincente, soprattutto se il nero gioca in maniera corretta. Tuttavia la prossima mossa del nero è forzata. Il nero infatti deve giocare B1. Se non lo fa il bianco conquisterà le pedine sul bordo giocando G1. Per capire perché vediamo cosa succede se il nero gioca una mossa diversa nel prossimo turno.



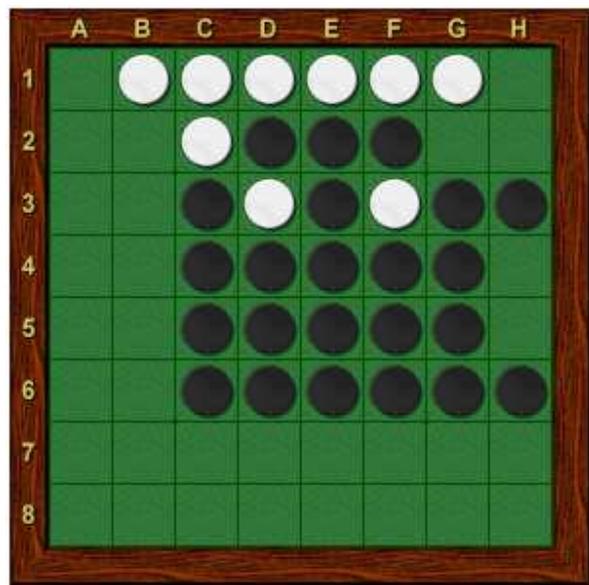
Il Nero Gioca H6



Il Bianco Gioca G1



Il Nero Gioca G6



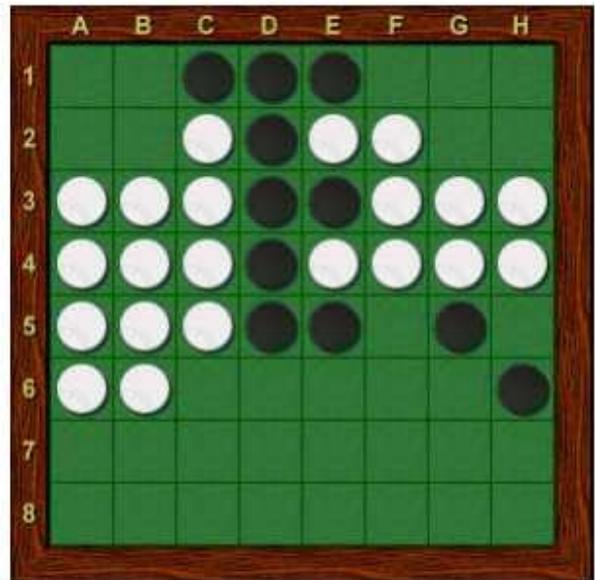
Il Bianco Gioca B1

Se il nero gioca H6 il bianco risponde G1. Ora il nero è costretto a giocare G6 al prossimo turno (in quanto è l'unica mossa legale che non cede angoli) a cui il bianco risponde B1, dopodiché il nero dovrà mettere in una Casella-X. Se nella posizione originale il nero prende invece il bordo giocando B1, anche se la sua posizione non è certo delle migliori, potrà giocare ancora le sue possibilità, sperando in un errore del bianco.

Nell'esempio passato entrambi i giocatori possono guadagnare un **tempo di gioco** sul bordo nord della scacchiera. Possiamo dire che un giocatore guadagna un tempo di gioco quando può fare una mossa o una sequenza di mosse che gli permette di giocare mosse sicure aggiuntive senza dare opportunità all'avversario di fare altrettanto. Inoltre una volta che il bianco ha giocato G1, anche B1 diventa per lui una mossa sicura, perché non genera nuove mosse per l'avversario. Molto spesso le mosse che noi diciamo forzate sono quelle che impediscono al nostro avversario di guadagnare tempi di gioco. In realtà ci sono casi in cui è possibile guadagnare 2 o 3 tempi di gioco con una corretta sequenza di mosse! Diamo un'occhiata ad un esempio.

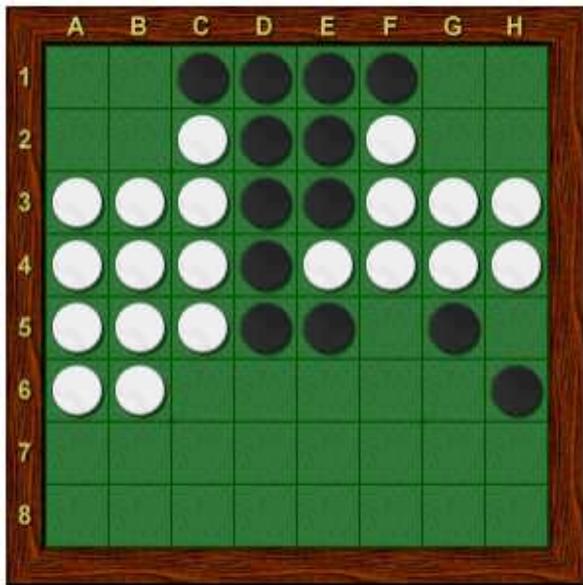


Gioca il Bianco



Il Bianco Gioca C1

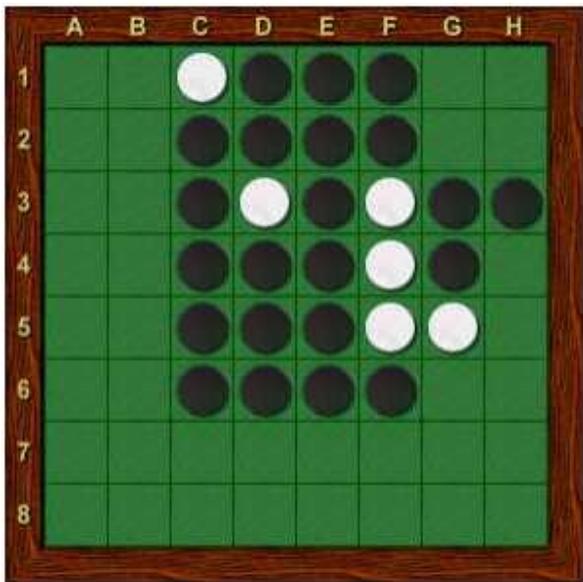
In questo diagramma C1 è il primo di una sequenza di 4 tempi di gioco che il nero potrà ottenere! Anche se il bianco potesse passare per le prossime tre mosse, il nero risulterebbe ancora in buona posizione. Diamo un'occhiata a questa situazione finale in cui il nero consuma tutti i suoi tempi di gioco.



Il Nero Gioca F1

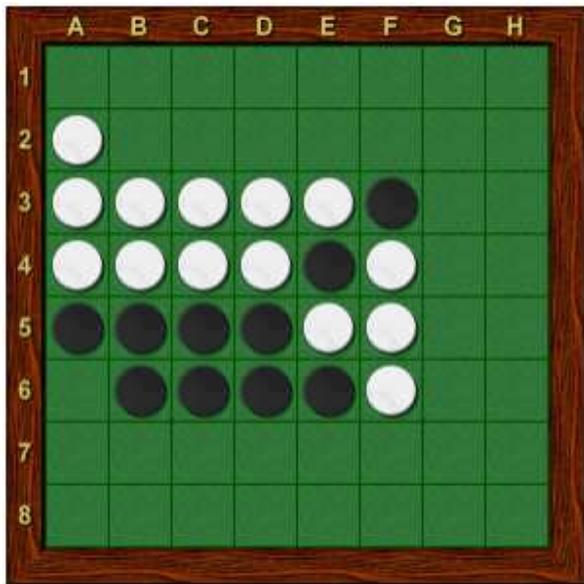


Il Bianco Gioca B1

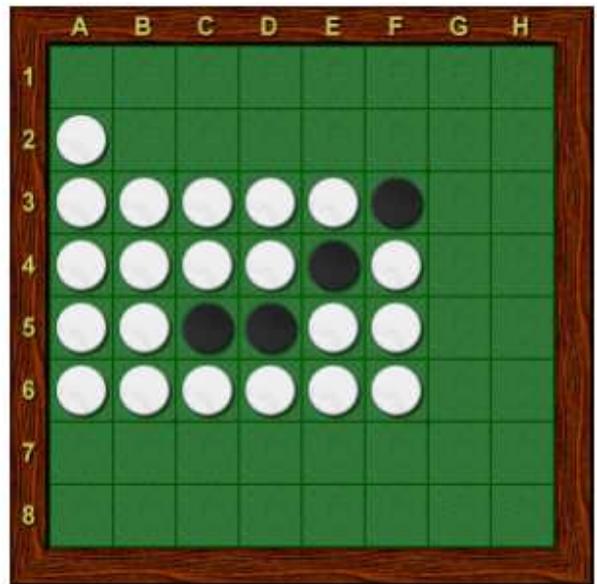


Il Nero Gioca G1

Un altro caso comune capita quando un avversario sta minacciando di prendere un angolo e si deve giocare una certa mossa per evitare che ciò accada. Diamo un'occhiata ad un esempio di questo tipo:



Gioca il Bianco

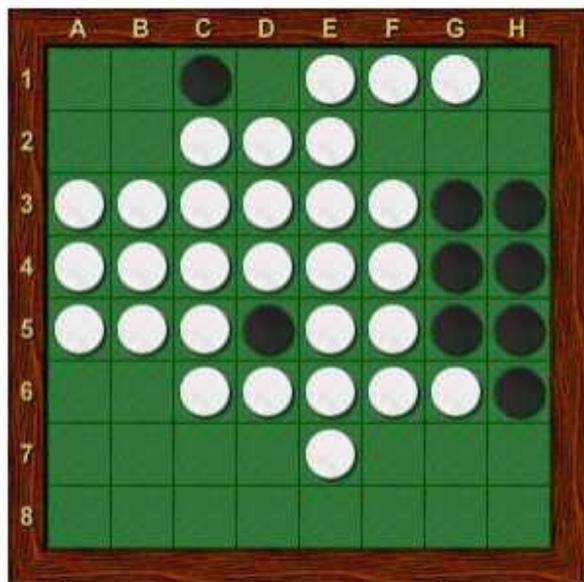


Il Bianco Gioca A6

Nell'immagine sopra, anche se il bianco ha a disposizione molte mosse, è costretto a giocare in A6, nonostante questa mossa capovolga molte pedine nere eliminando quasi del tutto le pedine di frontiera avversarie. Se il bianco non gioca A6 il nero conquista l'angolo A1 e vince la partita in maniera agevole.

Negli esempi precedenti è facile vedere che in molte occasioni saremo costretti a prendere i bordi per evitare che il nostro avversario guadagni abbastanza tempi di gioco da farci perdere mobilità o per impedire loro di prendere angoli.

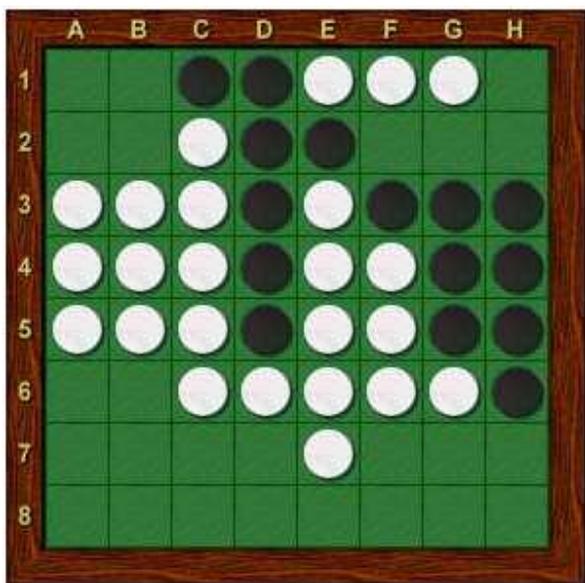
Spesso quando siamo alla ricerca di una sequenza killer, siamo alla ricerca di un singolo tempo di gioco perché quel singolo tempo potrebbe lasciare il nostro avversario senza mosse sicure.



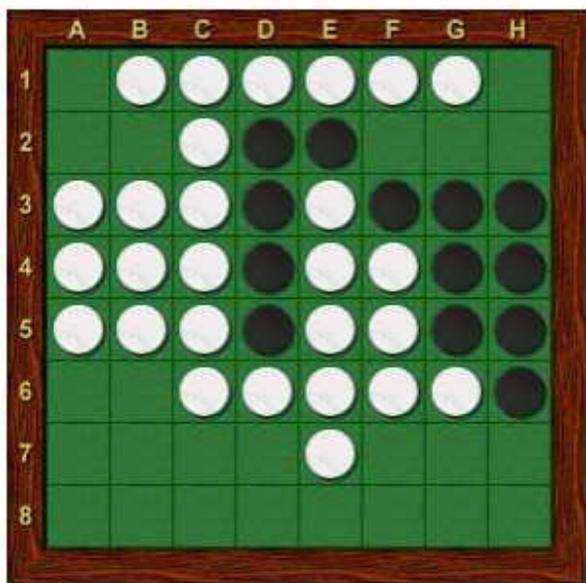
Gioca il Nero

In questo esempio, anche se il bianco non ha mosse sicure, ogni mossa del nero gliene fornirà almeno una. Per esempio se il nero gioca F7 poi il bianco può giocare F8. Infatti se il nero potesse passare da questa posizione, avrebbe senz'altro vinto facilmente visto che il bianco sarebbe stato costretto a cedere l'angolo H1.

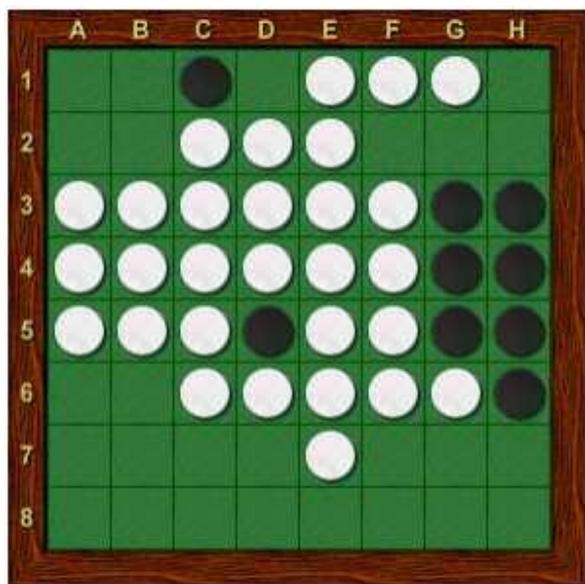
Fortunatamente il nero ha una sequenza forzata che lo pone in una situazione tale che è come se passasse. Se il nero gioca D1 il bianco dovrà giocare B1 per difendere l'angolo H1. Il nero quindi può giocare una mossa vincente giocando in F2, costringendo comunque il bianco a fare una mossa che gli farà perdere l'angolo H1.



Il Nero Gioca D1



Il Bianco Gioca B1 (Forzata)

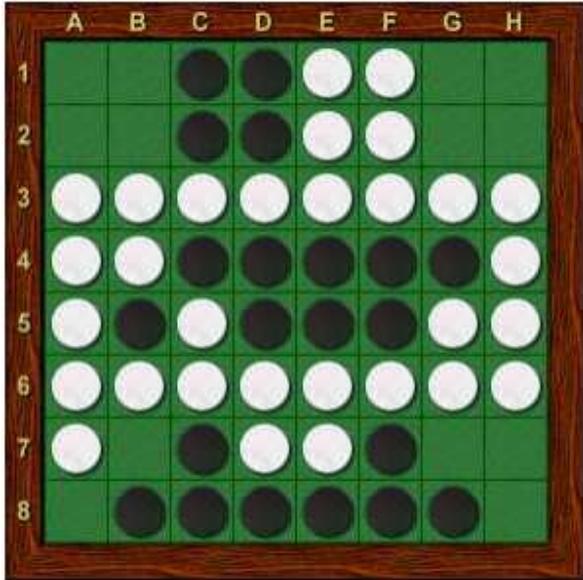


Il Nero Gioca F2 e Vince

Dato che l'Othello è un gioco in cui in molte situazioni è preferibile passare per veder migliorare la proprio posizione, vincere tempi di gioco aggiuntivi rispetto il proprio avversario è il modo migliore per vincere la partita.

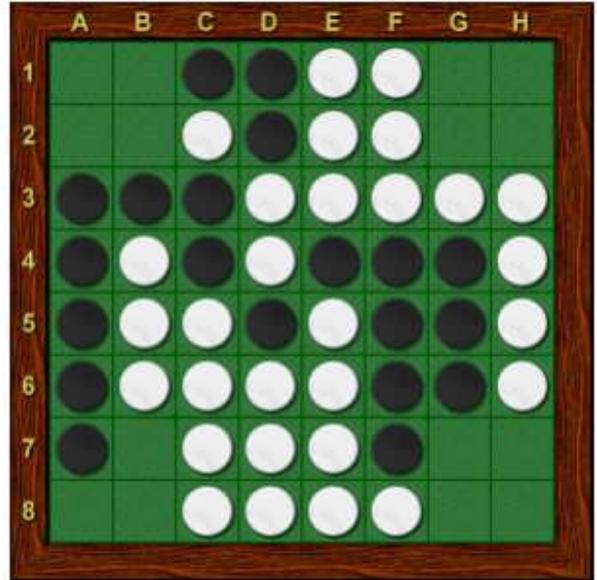
Esercizi:

1.



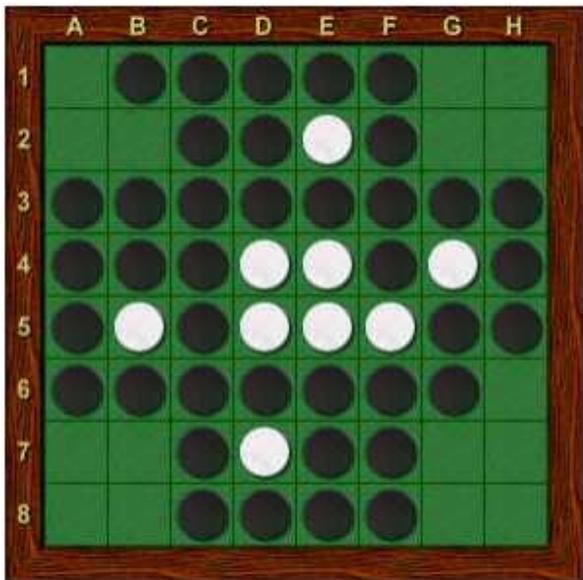
Il Nero e Guadagna un Tempo di Gioco

2.



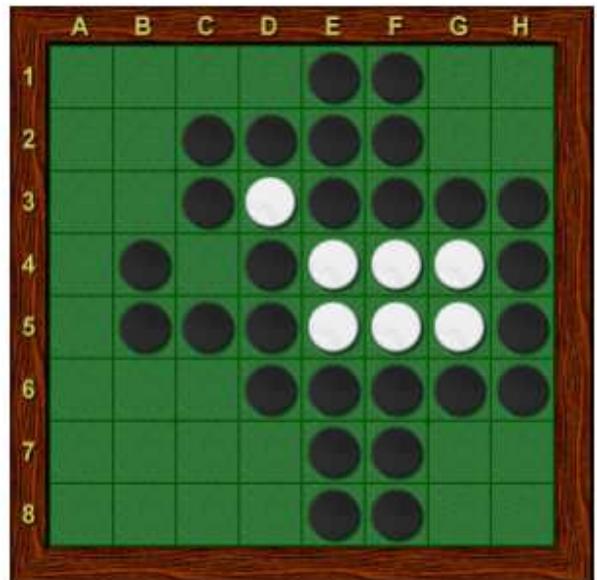
Qual è la prossima Mossa Forzata del Bianco?

3.



Il Bianco Gioca e Vince

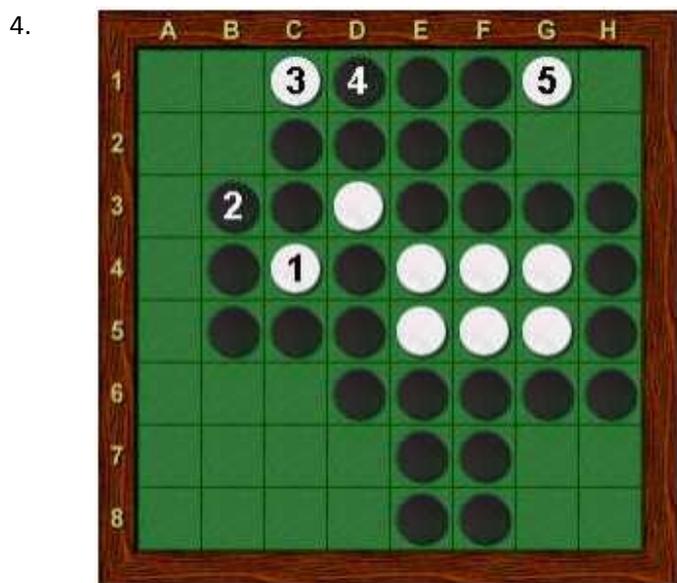
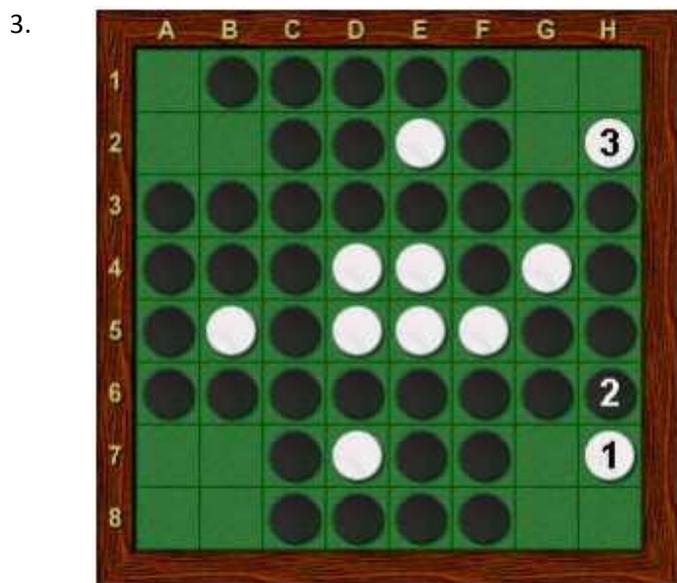
4.



Il Bianco Gioca e Vince

Risposte:

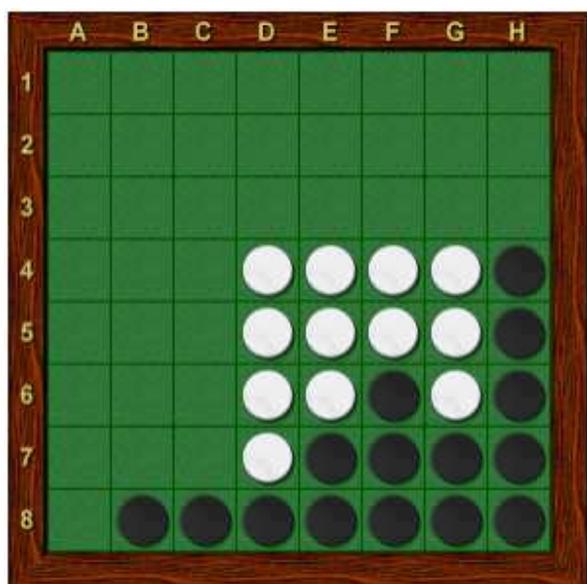
1. Il nero gioca G1
2. Il bianco gioca B1 (altrimenti il nero guadagna tempi di gioco in B1 e G1)



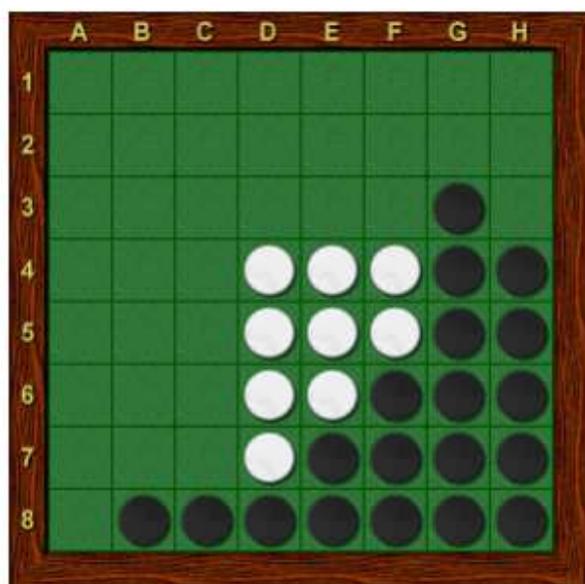
Semplici Consigli per il Finale

- Costruite su ciò che sapete
- Più e più
- Le regole sono fatte per essere infrante...

Ora è il momento di finire il vostro avversario con un gesto teatrale. Gli angoli che il tuo avversario ha dovuto concedere si trasformano ora in punti forti dai quali partire per consolidare il vostro impero. Il primo punto è quello di massimizzare le pedine del proprio colore intorno agli angoli conquistati. Più pedine vicino al vostro angolo sono catturate più è probabile che queste diverranno stabili. Se la vostra posizione risulterà abbastanza buona avrete la possibilità di costruire in modo tale da ottenere un nuovo angolo e a quel punto potrete consolidare il vostro vantaggio anche intorno ad esso. Diamo un'occhiata ad un esempio veloce:



Posizione di Partenza



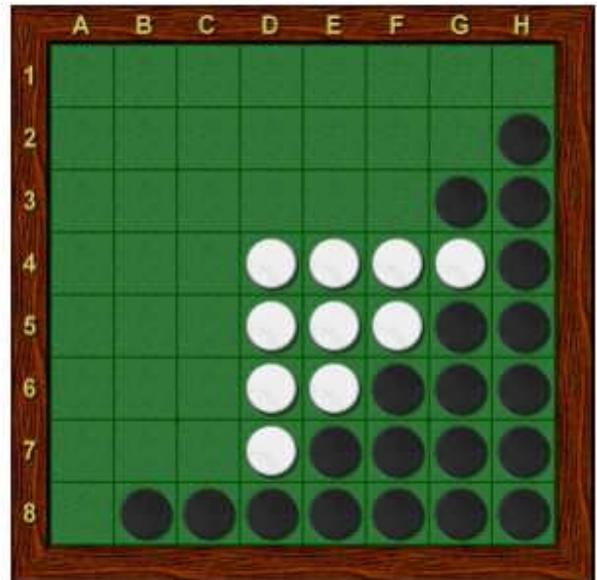
Il Nero Gioca G3

Ci sono diversi modi per conquistare le pedine vicine all'angolo H8 – poiché la pedina in G6 è la più vicina all'angolo in H8, rispetto a tutte le altre pedine bianche, giocheremo G3 – che la cattura nel modo meno invasivo possibile. Si noti che anche D3 ci permette di capovolgere la pedina bianca in G6 – tuttavia dopo G3 il bianco ha due mosse legali, mentre dopo D3 ne ha 6. Una volta che si ha l'avversario sotto controllo è meglio continuare a mantenerlo sotto controllo limitando il numero di mosse che possa giocare. Più opzioni avrà a disposizione, più complicata potrebbe diventare la situazione e più la situazione è complicata più è facile commettere un errore che ci faccia perdere pedine. Anche se il nero dopo D3 non rischia comunque di perdere la partita il bianco potrebbe essere in grado di salvare il salvabile e ottenere 15-20 pedine se il nero gioca in maniera imprecisa. Tuttavia dopo G3 il nero rischia di essere annichilito, anche se commette un paio di piccoli errori. È anche molto più facile guardare una partita in profondità se il nostro avversario ha solo una o due opzioni, perché ci si può concentrare di più sulle nostre mosse migliori, piuttosto che di quello che potrebbe fare lui.

Dopo G3 il bianco ha 2 opzioni, H3 e H2. Diamo un'occhiata a entrambe:



Il Bianco Gioca H3



Il Nero Gioca 2

OPPURE



Il Bianco Gioca H2

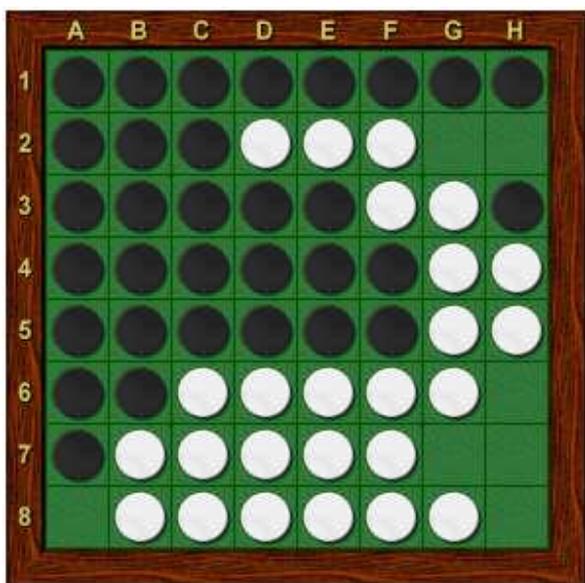


Il Nero Gioca C7

Se il bianco gioca H3 il nero risponde H2, il nero dovrà giocare G2 e il bianco potrà conquistare facilmente l'angolo a nord est. Se il bianco gioca H2 allora il nero gioca C7 e il bianco è poi costretto a giocare H3 consegnando l'angolo H1. Dopo quell'angolo il nero potrà consolidare il suo vantaggio anche intorno a quell'area, ottenendo un vantaggio schiacciante.

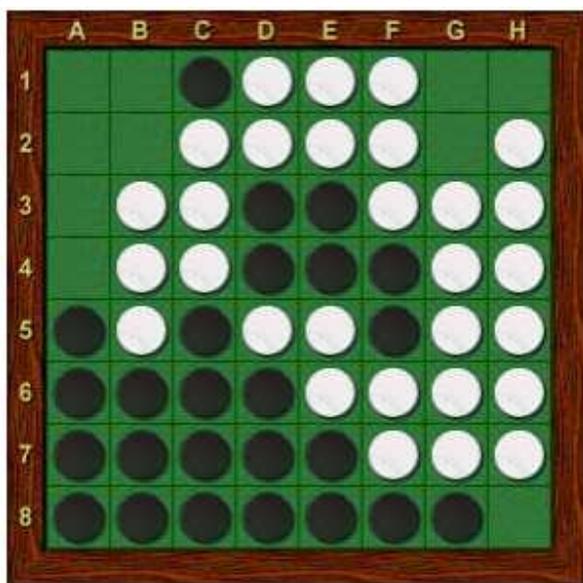
Esercizi: Nei seguenti esercizi trovate la sequenza che lascia il vostro avversario senza pedine. Nella maggior parte dei casi vi è una sola sequenza esatta, ma se potete trovare una soluzione diversa – Buon lavoro! Ho fatto questi esercizi un po' più difficili rispetto ai precedenti. In realtà ho avuto io stesso diversi problemi con l'esercizio #3 e #4! Questi enigmi più difficili sono stati pensati per affinare notevolmente la vostra abilità. Con un po' di pratica, le soluzioni a questi tipi di problema non avranno più segreti per voi.

1.



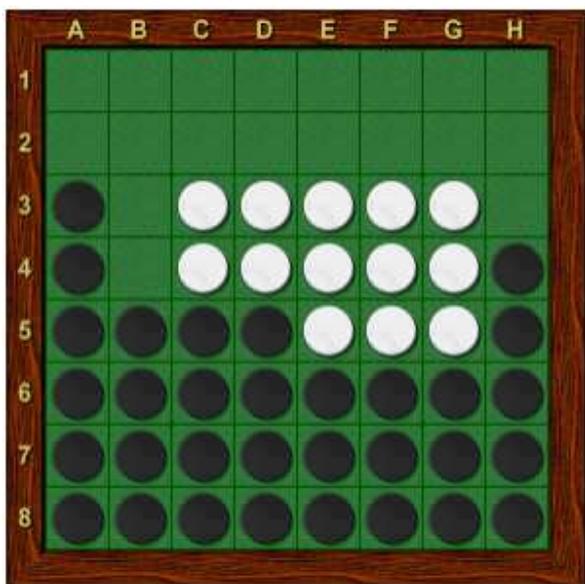
Gioca il Nero

2.



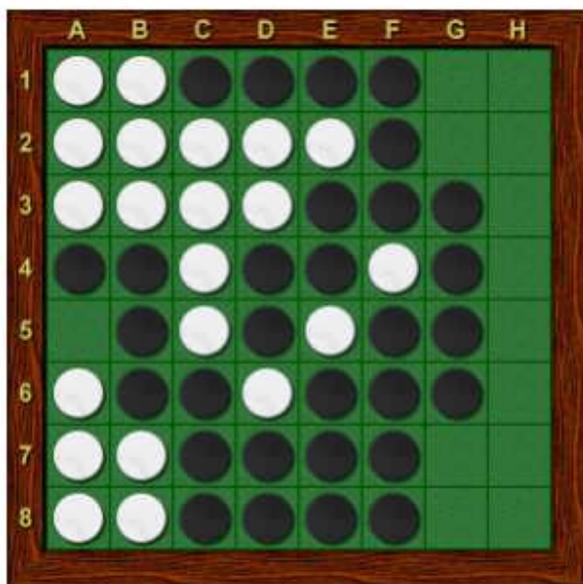
Gioca il Nero

3.



Gioca il Nero

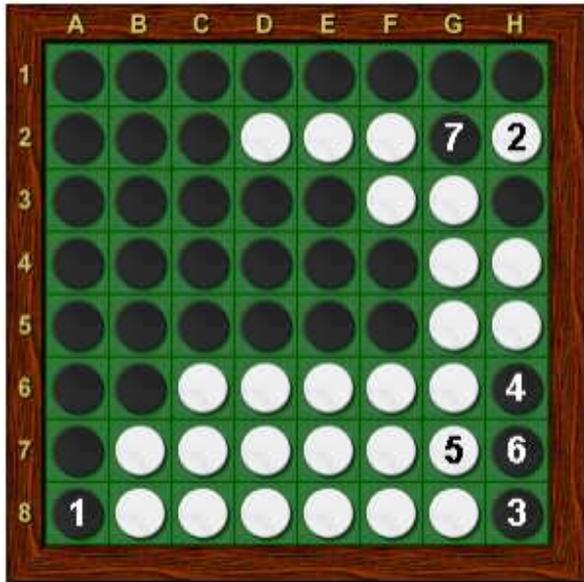
4.



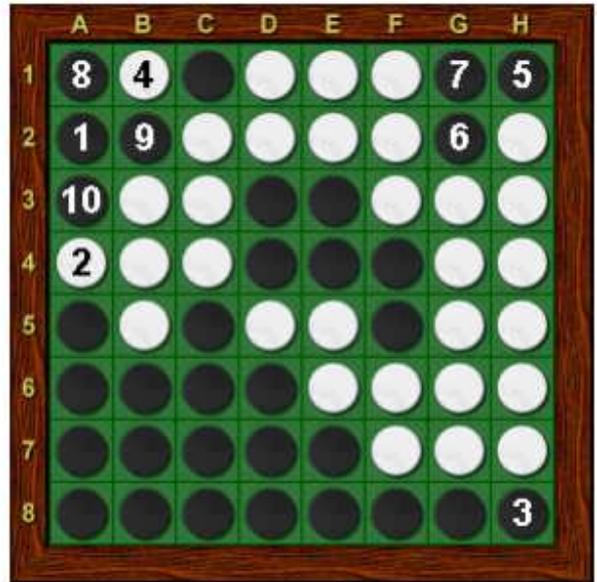
Gioca il Bianco

Risposte:

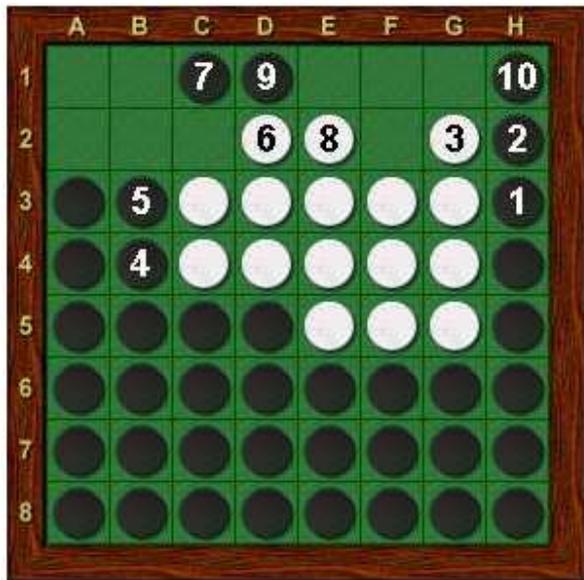
1.



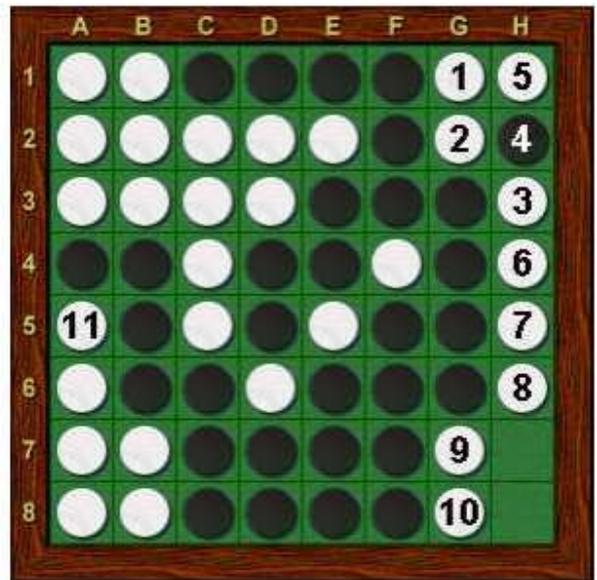
2.



3.



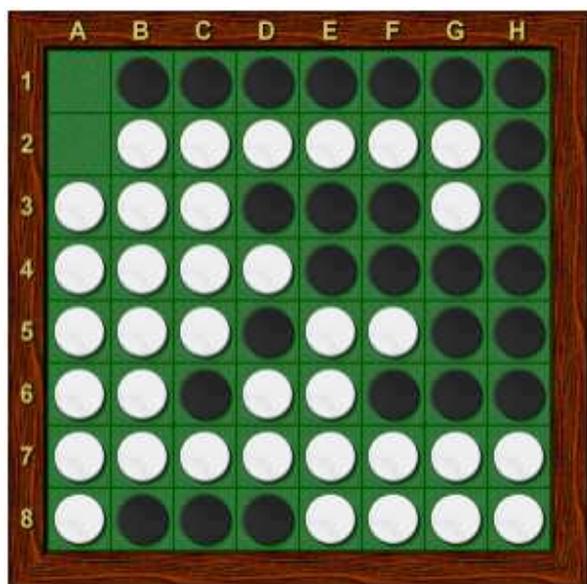
4.



Il Conteggio è alla base della Teoria dei Finali

Naturalmente, la consolidazione è solo uno dei modi che ci aiutano a trovare la via da percorrere. Ad un certo punto, con l'avvicinarsi della fine della partita ci si deve ricordare che lo scopo è quello di avere più pedine del nostro avversario alla fine del gioco, e più questa si avvicina, più questo principio è importante. Stavi cercando di mantenere il numero delle tue pedine piuttosto contenuto, come spiegato nei paragrafi precedenti, giusto?

Ovviamente alla fine della partita mantenere poche pedine non è una buona idea. Bisogna ad un certo punto iniziare a giocare mosse che conquistano molte pedine. Generalmente, in una situazione piuttosto omogenea questo avviene quando mancano 8 o 10 caselle vuote all'interno della scacchiera. Purtroppo non c'è una regola precisa e veloce per quando bisognerebbe iniziare a mangiare tanto, tuttavia se si può giocare una mossa che ci faccia conquistare molte pedine e la maggior parte di esse sono stabili o che rendono stabili altre pedine in nostro possesso, allora è probabile che quella mossa sia una buona idea.



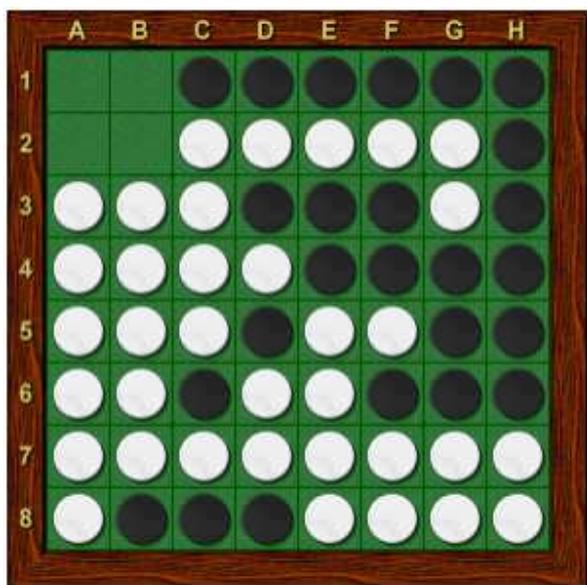
Gioca il Nero

Cominciamo con il semplice esempio di cui sopra. Siamo alle ultime due mosse del gioco – per cui dovrebbe trattarsi di un caso non certo complesso. Il processo di calcolo della sequenza migliore è chiamata **conteggio**. Il conteggio è un'abilità difficile da padroneggiare e ci sono diverse strategie per farlo. Io preferisco semplicemente impiegare una sommatoria di più e meno pedine allo scopo di trovare la sequenza "ottimale".

Iniziamo contando come se il nero giocasse A1. Se il nero gioca A1 guadagna 5 nuove pedine nere. Il bianco giocando A2 (gira B2) gli toglierà una pedina. Così $5-1=+4$ pedine nere. La sequenza che inizia con nero in A1 porterà quattro pedine nere in più rispetto alla posizione iniziale. Che non è male.

Giusto per essere al sicuro, controlliamo se il nero, giocando in A2 non ottenga più pedine. Il Nero muovendo in A2 ottiene 9 nuove pedine nere. Il bianco rispondendo in A1 capovolge B2 e A2, ossia 2 pedine nere. $+9-2=+7$ pedine nere!

Questo significa che prendere l'angolo in questa situazione è la mossa sbagliata. Di fatto se noi contiamo le pedine nere attualmente presenti sulla scacchiera otteniamo 26 pedine. $26 + 4 = 30$. Il nero perderebbe 30-34 se giocasse in angolo. $26 + 7 = 33$. Il nero vincerebbe 33-31 se giocasse A2. La differenza fra vincere e perdere sta nel capire il perché di questo caso. Per prima cosa la mossa A2 cattura sicuramente più pedine. Con solo una mossa da giocare il nero non ha il tempo di consolidare l'area in maniera tale da rendere l'angolo un vantaggio. Ricordate che la ragione per cui gli angoli sono importanti è che essi tendono a portare pedine stabili. Qui non c'è nessun modo per il nero di consolidarsi, quindi l'angolo vale ben poco. Quello che possiamo imparare da questo caso è che le regole sono fatte per essere infrante e che gli angoli potrebbero valere un po' meno verso la fine della partita perché ci sono meno opportunità di consolidare a partire da essi.



Gioca il Nero

Nell'esempio sopra il Nero ha tre mosse disponibili. Ovviamente A2 (rinuncia all'angolo inutilmente) che non è di aiuto, e per questo cerchiamo di guardare alle altre due opzioni.

B1 – Dopo B1 il bianco è costretto a giocare B2. La posizione dopo B1-B2 dovrebbe sembrare familiare perché è la stessa dell'esempio precedente! Dopo B1-B2 il nero dovrebbe giocare A2, che lo farà vincere 33 a 31.

B2 – Questa mossa gira 14 pedine e molte di loro diverranno stabili.

Se il bianco risponde B1 (-3) il nero gioca A1 (+2) e il bianco giocherà A2 (-2). Quindi $+14-3+2-2=+11$

Se il bianco risponde invece A2 (-1) allora il nero passa.

Se il bianco giocasse A1 (-5) allora il nero risponde B1 (+3). Risultato $+14-1-5+3=+11$

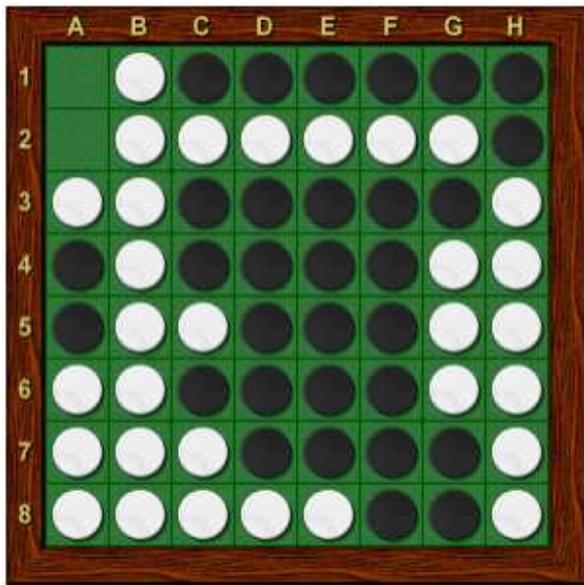
Se il bianco giocasse A2 (-4) allora il nero risponde A1 (+3). Risultato $+14-1-4+3=+12$

Se il bianco risponde invece A1 (-5)

Se il nero giocasse B1 (+2) allora il bianco risponde A2 (-1). Risultato $+14-5+2-1=+10$

Se il nero giocasse A2 (+2) allora il bianco risponde B1 (-3). Risultato $+14-5+2-3=+8$.

Dopo tutti questi calcoli possiamo dire che la miglior sequenza dopo B2 è A1 B1 B2- +10. Nella posizione di partenza il nero dispone di 25 pedine. Ciò significa che con la sequenza perfetta il nero vincerà 35-29 e dato che 35-29 è meglio di 33-31 possiamo dire che B2 è la mossa migliore in questo esempio. È chiaro che essere avidi nel girare molte pedine funziona bene in questa situazione.



Gioca il Nero

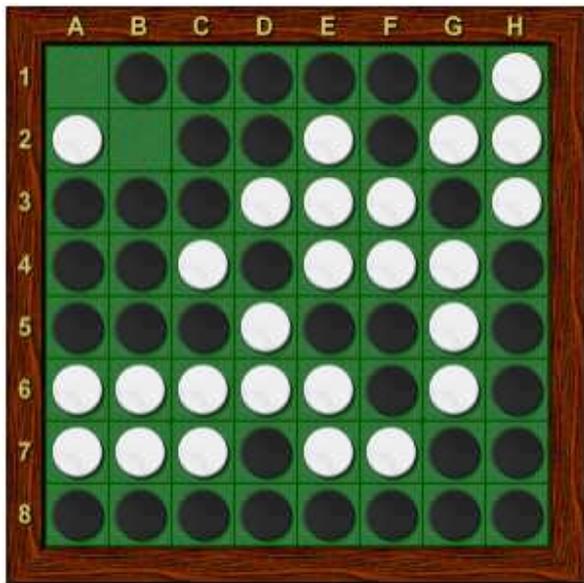
Prima di diventare troppo avidi, con il rischio di giocare sempre la mossa che gira più pedine sulla scacchiera, allora diamo un'occhiata all'esempio di cui sopra.

Se il nero gioca A1 (+2) allora il bianco risponde in A2 (-1) = +1

Se il nero gioca A2 (+9) allora il bianco risponde in A1 (-10) = -1

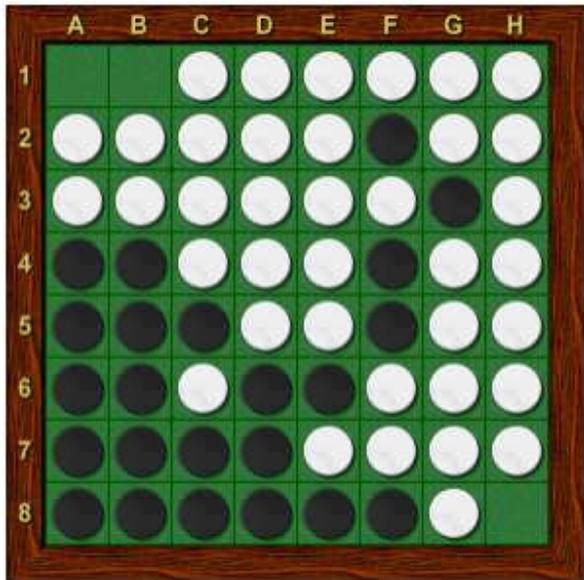
Oops! Anche se la mossa in A2 cattura più dischi, è la giocata sbagliata. Giocando in A2 il nero permette al bianco di capovolgere tutte le pedine sulla diagonale A1-H8, così come tutte le pedine nere sulla colonna A.

Una delle cose più difficili nell'Othello è quello di individuare la sequenza finale corretta perché a volte questa è quasi impossibile da vedere senza contare ogni possibile variante, cosa alquanto difficile anche per i maestri. Anche i migliori giocatori umani commettono errori nel finale, tuttavia gli errori commessi tendono ad essere di piccola entità (2 o 4 pedine) e spesso giocano la mossa corretta. D'altra parte ho visto partite tra principianti in cui entrambi i giocatori commettono errori nel finale di 8, 10 pedine sbagliate quasi ad ogni mossa. Una regola importante che possiamo seguire quando si conta il finale, è che se troviamo una sequenza che faccia giocare tutte le mosse restanti, allora probabilmente quella sarà la sequenza migliore.



Gioca il Bianco

Se dovessi sedermi al tavolo sopra, e dovessi giocare da bianco, farei subito A1 senza pensarci. Dopo aver giocato A1 il nero è costretto a passare e il bianco potrà giocare anche B2. Se il bianco giocasse B2 il nero giocherebbe A1. Se voglio ottenere tutte le pedine che io farei sia giocando A1 che giocando B2 allora non posso iniziare da B2 (otterrei un -2 perché il nero gira le pedine A2 e B2 quando gioca A1). Se dovessimo sederci a contare questa posizione scopriremmo che A1 vince 39-25 e B2 perde 30-34.

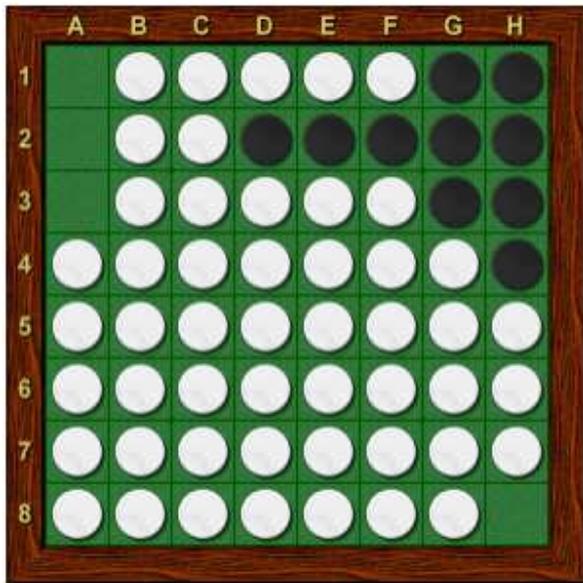


Gioca il Nero

Se dovessi sedermi a giocare lo schema sopra vorrei giocare A1, nero passa, B1, nero passa, H8 ed ho giocato tutte e tre le mosse. Chiaramente se gioco B1 non è per niente buona cosa perché il bianco gioca in A1 e il nero non ottiene la diagonale A1-H8. Se il nero dovesse giocare H8 e poi A1 il nero potrebbe giocare B1 perché la pedina in B2 verrebbe capovolta. Senza neanche contare posso dire che la sequenza migliore è A1, B1 H8.

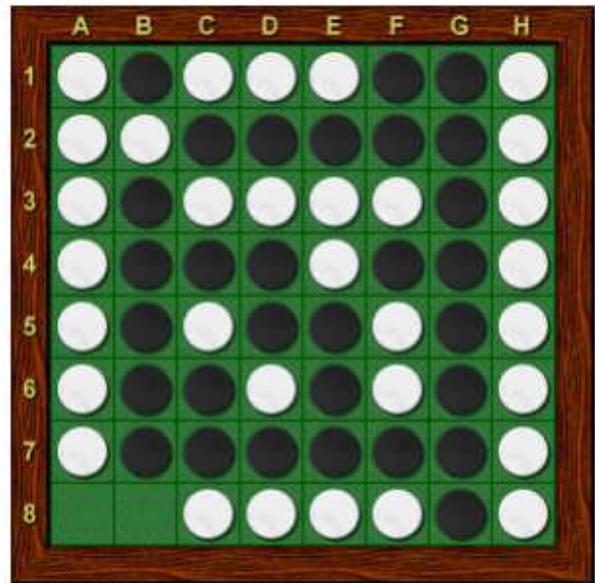
Esercizi: Dato che le persone commettono errori anche con solo 3 o 4 caselle vuote – è nel vostro interesse imparare a giocare finali semplici in maniera corretta. Non solo questo vi permetterà di vincere partite “già vinte”, ma anche di vincere alcune partite in cui il vostro avversario farà un errore di conteggio. Cercate la sequenza vincente negli esercizi seguenti.

1.



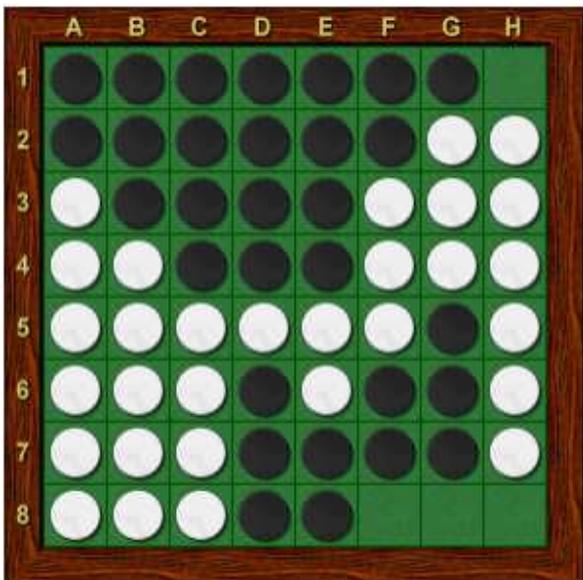
Gioca il Nero

2.



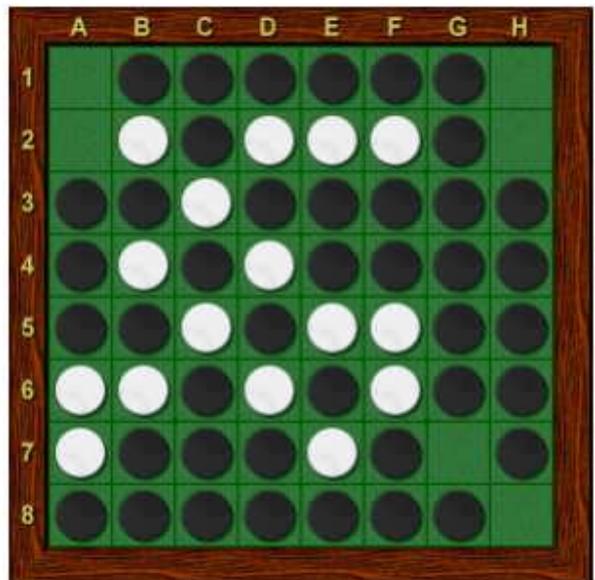
Gioca il Bianco

3.



Gioca il Bianco

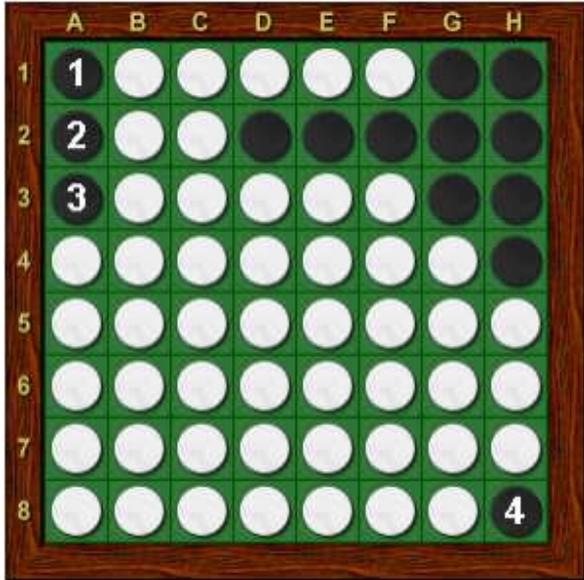
4.



Gioca il Bianco

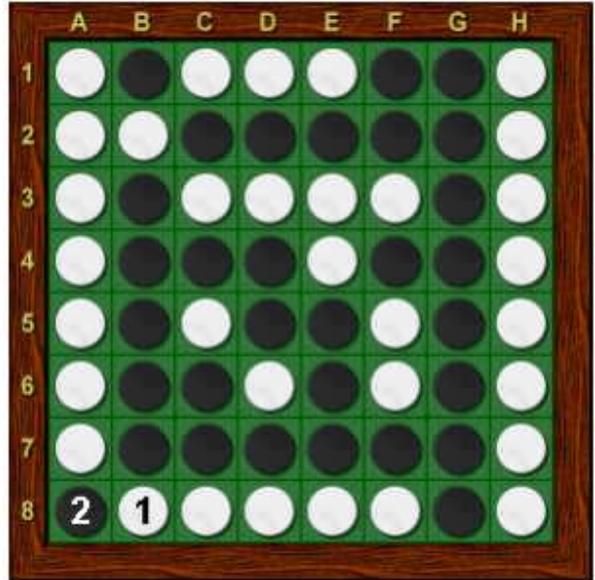
Risposte:

1.



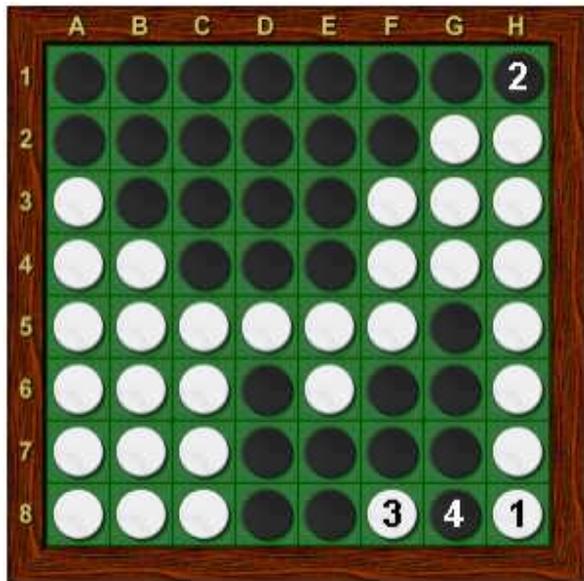
Nero Vince 33-31

2.



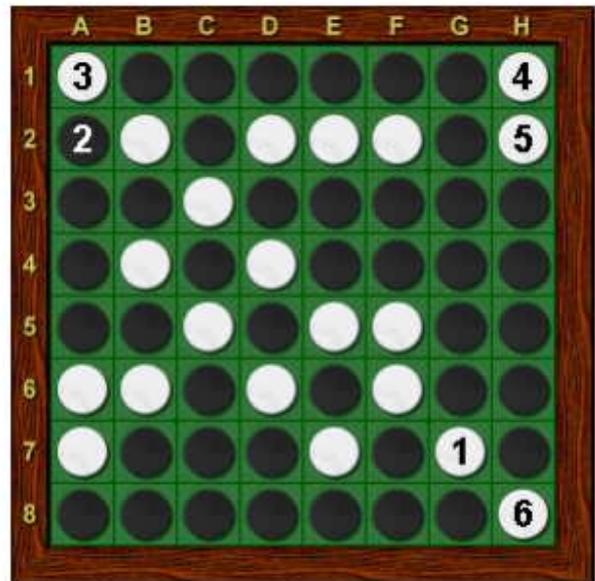
Bianco Vince 33-31

3.



Bianco Vince 33-31

4.



Bianco Vince 40-24