

Destacamos

Final Open Barcelona

European Grand Prix Paris

Ópticas

Unos pequeños problemas



Un minuto para aprender. Una vida para ser maestro.™



Lugar:

CC Pati Llimona
C/ Regomir, 3
08002 Barcelona

Inscripciones e
información en:

www.reversies.net

IV CAMPEONATO DE ESPAÑA DE OTHELLO - REVERSI 1 y 2 de octubre de 2005



Colaboran en este número:

Rubén "Detasio"

Jorge Bandrés

Mario Madrona

Demian Balaguer

Javier Vallejo

**Barcelona, 1 y 2 de octubre
de 2005.**

Ya estamos aquí con una nueva edición del Campeonato de España. Ésta su cuarta edición lo consolida ya como el principal encuentro de los jugadores de Othello del país. La irrupción de los jugadores españoles en la escena internacional ha empezado a introducir vientos de cambio en el mundo del othello.

Tenemos a Mario Madrona como el mejor español clasificado entre los 15 primeros del

mundo. No sólo hay que felicitarlo, sino que también animarlo a que siga demostrando su valía. Hay que estar orgullosos de poder demostrar en otras partes que el Othello en España también existe, se juega y está en expansión, aunque alguien insista en no reconocerlo.

Ahora es el momento para dar el salto definitivo y poder ir de EGP (European Grand Prix) en EGP y codearse con los mejores jugadores internacionales.

Un sábado muy distinto

Madrugada del viernes... el gran evento estaba cerca. Unos, recién llegados de los largos y pesados viajes, esperaban con ansia que llegara el día siguiente para empezar lo que iba a ser un gran evento: ¡el II Open Ciudad de Barcelona! Una propuesta de recuperar un torneo no jugado durante tantos años, y que cuando surgió la idea parecía más un "sueño imposible de una noche de verano" que una realidad... pero no fue así, y ahí se juntaron 14 valientes (se echó en falta a aquellos que perdieron los vuelos, ejem ejem, :P), listos a pasar, por encima de todo, un agradable día, lleno de juego, entretenimiento y risas (y algo de picardía estratégica buscando pareidades endiabladas también... jeje).

Madrugada del viernes... algunos (sí, lo confieso) no llegaron precisamente pronto a casa, y dieron las 4 y pensaba... dentro de 5 horas, arriba, ¡¡¡que hay que jugar!!!! Si hubiera sido para ir a clase, quién sabe si me hubiera levantado... lo mismo para tantas y tantas otras cosas pero... a pesar de las 5 horas de sueño, me sentía como nuevo, ¡y con muchísimas ganas e ilusión! Mi primer torneo, el primer contacto con los tableros (¡¡vaya gozada!! no tiene nada que ver con internet!!! Y tuve la fortuna de que la primera partida la jugara en el tablero japonés, ¡¡qué vicio!!), con los relojes (¡dichosos ellos! perdón a todos aque-

llos los rivales con los que jugué... ¿cuántas veces olvidé darle al reloj?? jejeje), y las transcripciones... (¡¡otras que tal!!) Perdona Óscar si resultan caóticas e inconexas... mira que pensaba que sería coser y cantar pero... ¡¡vaya locura!! Siempre repetía algún número, o me descontaba, y luego ponte a encontrar el fallo, ¡¡eso es peor que las 7 diferencias!!! jeje)...

Pero lo mejor de todo es que todos disfrutamos. Los expertos, con sus victorias previsibles, y los novatos que ahí estábamos, más con ánimo de pasar un día agradable y procurando no ser demasiado humillados... jeje (Jan, mira que dejarme 61-3, aún me duele!!! :P)

Hubo gran rivalidad pero, por encima de todo, gran compañerismo en todas las partidas. Gran ambiente, y vicio también... recuerdo eso de... (hay que jugar 3 rondas en 2 horas... pues si se ha de hacer, ¡¡se hace!! Y vaya si se hizo! Y si no se ha de comer, ¡no se come! Pero había ganas de jugar, ¡incluso en la comida!). Las horas pasaban, el juego seguía, y poco a poco cada uno iba colocándose donde le correspondía en la clasificación. Unos, en los subterráneos jeje (pero con mucha honra, eh?? Y otros en los puestos de honor). En la comida, todos hacían sus apuestas, sobre quién llegaría a la final, y quién jugaría por el 3er y 4º puesto (algo más disputado estaba llegar ahí). Al final, Mario y Rubén disputaron una magnífica partida, ¡en la que se podía cortar el

aire con un cuchillo! ¡¡Menuda tensión!! Recuerdo las manos temblorosas de ambos, las miradas perdidas de vez en cuando que soltaban, como queriendo tranquilizarse, pero sus gestos les delataban... y el resto, siguiendo con emoción, en silencio... (excepto ese móvil que sonó al Sr. Juez de mesa de la partida por el 3er y 4º puesto... ejem ejem :P no diremos nombres jejeje Qué ida de olla cómo salió de la sala hablando y todos pensando... "¿pero qué hace?") la verdad es que estuvo bien para romper el hielo porque si no, vaya sudores!!!

¡Y esa jugada que ni planeada para poner la ficha en el último segundo y ganar la victoria! Muchas películas de Nicolas Cage desactivando bombas has visto tú, ¿eh?? jejeje Pero ¡¡fabuloso!!!

Recuerdo las ansias que tenía Jan por analizar su partida recién terminada, buscando los fallos, las buenas jugadas, ¡y siempre dando consejo a los demás sobre qué podía mejorarse! ¡Eso es disfrutar del juego y lo demás son tonterías!

No puedo irme sin hacer mención y dar honores a la gran organización. Esas mesas de quita y pon, y esas galletas milagrosas por la mañana. jejeje

Los tableros, los relojes, los ordenadores y proyector, la revista, el tiempo bien medido, los aplausos y músicas étnicas que sonaban en el piso de abajo... (¿eso también estaba planificado Oscar? jajaja).. muy

bien todo, resumiendo.

Admito que para un novato como yo fue muy muy provechoso, porque me di cuenta de que aprendí mucho, más que con 100 partidas por internet ¡¡¡y más!!! Gracias a todos por un gran día, y en setiembre... ¡¡¡HABRÁ MÁS!!! ¡¡¡Y no dudeis de que este "barcelonino" volverá a estar!!!

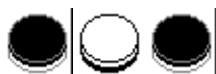
La cena (por lo que me han dicho y he leído) estuvo llena de risas y anécdotas (otras labores impidieron que pudiera volver allí..., ¡pero seguro que estuvo genial!) En fin, un saludo a todos y no entrenéis mucho, ¡¡ja ver si puedo ganar alguna más dentro de unos meses!!! jejeje :P

One minute to learn, a life to master, (¡¡y un día entero para pasarlo en grande!!). Felicidades a todos (cada uno por su victoria, unos victoria moral y otros real, jeje), y hasta pronto!

PD: Me quedé despierto hasta las 24:25 del domingo, ¡¡que pasaron el reportaje (si puede llamarse así) que Barcelona Televisión había grabado!! Óscar, ¿cuánto les pagaste que monopolizaste la imagen? jaja :P

Breve, pero me hizo ilusión poder ver parte del evento, imágenes sueltas, y recordar tantas y tantas jugadas...

Demian - dabworld



FINAL OPEN BARCELONA

Fue una partida bastante igualada durante todo el tiempo, dio varios vuelcos en el resultado, entre dos jugadores que se conocen bastante bien y que por lo tanto, se sabía que tenía que ser alguna salida poco común para la diagonal, que es la que Mario suele utilizar con blancas. Aunque se le reconoce por dominar bien gran cantidad de salidas, esta en particular pareció desorientarle un poquillo en el inicio, permitiéndome jugar más desahogado. Mas luego, pudo remontar sin ningún problema.

c4c3d3e3f3: Se trata de una salida poco conocida que la Federación Francesa denomina "Raton Laveur"

d6c6c5: La continuación no le resultó fácil a Mario y ya en este movimiento escogió uno de igualdad, tal y como él me comentó al final la partida; y es cierto, porque si en vez de ese C5 hubiera elegido F4 hubiera propuesto una partida un poco más sangrante para mí.

b4b5f6d7f2: esta es una de las consecuencias perfectas que se pueden dar para esta partida manteniendo las opciones intactas para los dos jugadores y que dan esperanza a un juego medio muy duro y sesudo.

a3: Tercera mejor opción de las que tenía para elegir pero que permite una ventaja a negras y pérdida de unos movimientos muy combativos que eran f5 y

F4 por lo que de mover allí negras le contesta con un f4 y F5 respectivamente muy obvios, dejando a blancas con la línea E sin acceso para negras. Aunque A3 (opción aún de libro) obliga a negras a entrar en el campo de blancas, cosa muy importante tal como estaban las cosas.

a4a5e6: Buena opción que sólo tiene el objetivo de acceder a E6. Así, de esa manera, blancas no pueden evitar dicha elección, aunque negras cedan un lateral bastante seguro.

f4f5e2e1: Perfecta consecución que utiliza el recurso de centrar las fichas en el tablero aunque para ello deba ceder un movimiento estable en el lateral norte del tablero para negras. Este movimiento es e1, el cual para zebra no es el mejor, aunque para mí y para muchos jugadores seguro que es el más obvio.

g5c7: g5 dio aliento a blancas porque eliminó la línea D de negras quitando algún movimiento de más y c7 es y fue una extraña manera de continuar, puesto que, para ser sincero, jugando esta misma salida otro día estoy seguro que hubiera jugado o g4 o g6, mas bien jugando blitz sería g4, pero lo cierto es que aquel día me encontraba un tanto... cuidadoso, mis dedos temblorosos me daban la razón que solo subían a la superficie para hacer mis movimientos; quizás fuera eso o que mi análisis había llegado a la conclusión de que g4 daba la clara consecución en d2 dejándome una partida incierta tras de sí.

e7: Movimiento bueno que lleva a blancas a tener una opción extra en el lateral sur, como era f7.

g4g6h5f7: Combinación clásica defensiva en el lateral y dejando a blancas ese lugar en el tablero denominado F7

f8e8h6c8: Desde el primer momento de mi elección en f8, lateral bastante estable en principio, fue la de conseguir que yo tomase todo el lateral dándole a él la paridad en g7, pero mi forma de jugar no es esa, intento evitar eso al máximo, aunque con ello pierda la ventaja en la partida, como así fue h6. A lo que Mario no tardó en responder c8, puesto que me había bloqueado ese lateral sur tanpreciado.

b6h3h4: Estos tres movimientos son una consecución perfecta, dado que con b6 negras necesita un movimiento extra para salir de ese embrollo, y este es el adecuado porque blancas no puede entrar en la línea 6, obligándole a atravesar las fichas negras del lado este del tablero. Con h3 mata dos pájaros de un tiro, uno consigue atravesar la línea 6 para más tarde y además tiene la opción de mover en h4 si negras no lo remedian como así fue. Por lo tanto H4 de negras no es otra cosa que un movimiento casi obligado para que blancas no tenga esa opción a posteriori.

h7c2: Blancas para no perder la ventaja toma el lateral, dejando libre la diagonal hasta

c2, convirtiendo lo que hasta el momento era un partida bastante ordenada, en un caos importante. Este podríamos denominarlo el principio del final de juego. Es el momento en el que WZebra ya da resultados exactos.

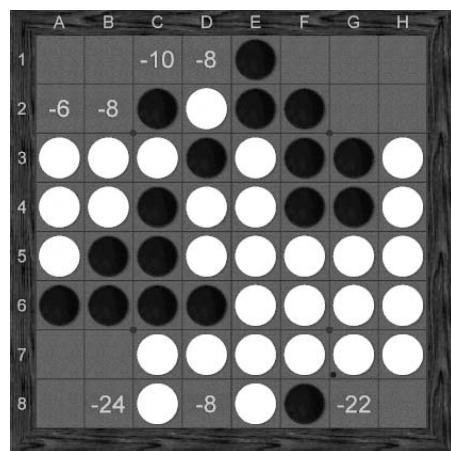
d2: Mario escoge d2 porque a6, que es mejor opción, no la ve del todo segura dado que mi contestación hubiera sido b7, dándome algún buen movimiento en el lateral sur y subsanando mi error allí. Por otro lado, creo que también estaba preparando ya el control de la diagonal desde c3 hasta g7, que más tarde realizaría.

G3: Mi idea con g3 era que él cogiese todo el lateral y yo ubicase mi ficha en g7 y tener dos movimientos más, que serían g8 y más tarde d8. Pero no cayó en la trampa.

b3a6: Opciones en el lateral oeste prácticamente obligadas tarde o temprano y perfectas a la postre.

G7: Mis temores se hicieron realidad, él tomó toda la diagonal porque yo no tenía un acceso muy claro a esa esquina sin yo antes ceder otra. También he de decir que este es el moviendo que más tardó en

mover Mario, dado que es siempre una elección muy arriesgada. Pero lo hizo muy bien. En este momento iba +6.



b2: No tardé mucho en responder b2 porque lo que menos quería era quedarme sin esquina, aunque para ello tuviera que ceder a1. Perdí 2 fichas.

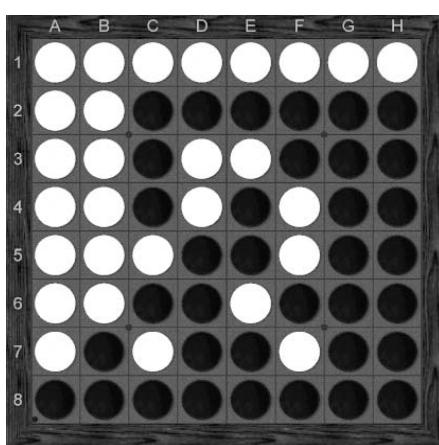
A1: Tomó la esquina dejando c1 a un lado, como me explicó la final de la partida con el Zebra delante. La verdad, un poco difícil de ver. En esto perdió 6 discos.

A2: Movimiento perfecto y obvio, otra cosa que impedir que blancas mueva allí.

F1: Aquí tampoco se perdieron discos, que creo que fue realizado para el control de la otra diagonal desde f3 a b7. Pero dio opción con ello a d1 que es un ejemplar de paridad en esa zona pudiendo ser el último en mover negras, cosa muypreciada en esto del reversi.

B7: Mis dudas quedaron aquí reflejadas, lo que quería era controlar la diagonal, pero a partir de aquí lo vi todo más claro. Y pensé que era el momento de coger mis beneficios a todos los lances anteriores.

res. Cogí la esquina h8 que me dotaría de un buen puñado de fichas estables de mi color. Para que no pusieran negras en g8, blancas la utilizaron primero. Entonces aquí llego mi dilema y mi opción de victoria. Anteriormente me había parecido ver algo pero hasta que no me lo encontré de frente no lo analicé con profundidad. Con B8 me daba la opción de tomar más tarde d8 consiguiendo la paridad en ese flanco y sobre todo en esa esquina. Con a7 dio sus últimos coletazos, intentando dominar la diagonal desde b7 a f3, pero si mucho éxito. Porque con d8 ganaba todo el lateral sur. Y más tarde siguiera con su idea de dominar dicha diagonal con g2 dado que negras no tienen acceso a la esquina a8 sin dar h1 a cambio. Y fue lo que hice dar h1 con g1. Entonces cogió primero b1 para tener todo el lateral norte, obviando para mí c1, dado que sino movería el allí. Entonces a blancas no le quedan más opciones que tomar la esquina, dejándome dos movimientos finales para mí, obligándole a pasar, que serían h2 primero y a8 después.



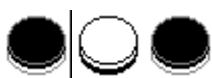
Rubén "Detasio"



(5)



Rubén recogiendo el trofeo de campeón del II Open de Barcelona



Apodos

Aquí van unos cuantos apodos sacados del último campeonato en Barcelona.

Rubén Saiz: "El iluminado"

A pesar de no ser muy creyente, este hombre da gracias al Señor por haberle guiado a la buena luz en cada movimiento, de no ser así cómo pensabais que tan mediocre ejemplar iba a llegar tan lejos. Quedó claro que la luz había desaparecido a las 11 y pico de la noche en una partida amistosa contra Jan y tras haber ingerido un par de birras.

Mario Madrona: "El bueno"

Este jugador con don de idíomas y extrovertido donde los haya es además, como si de una película del mas puro western se tratara, el personaje del bueno, del que realmente sabe, al que hace sin duda más ilusión superar.

Òscar Martínez: "El remero"

Remar: Trabajar con el remo

para impulsar la embarcación en el agua o también término musístico de ordaguear hasta conseguir remontar una partida. Este señor a dado carácter a esa palabra en el sentido othellístico, denominándolo al arte de conseguir jugar perfecto los últimos movimientos después de ir perdiendo de muchas. Si no me creen, a las estadísticas me remito:

- contra Genar mov22 -13 final +0
- contra Rubén mov32 -18 final +4
- contra Oriol mov42 -14 final +28
- contra Pedro mov44 -26 final +14
- contra Jan mov32 -18 final +8

Por otro lado, agradecer su perfecta organización.

Jan C. de Graaf: "The lover"

Este jugador es el que realmente impregnaba a los otros con su verdadero amor al juego, siempre acompañado de su tablero a todos lados, porque sino lo sabéis este juego se puede jugar en cualquier lugar y a cualquier hora. Tenemos que aprender mucho de él.

Miguel Ángel Serrano: "El negociador"

Gran jugador con grandes dotes también del arte del trueque. Tendríais que haber visto como "engaño" al casero/a con un impresionante regateo hasta alcanzar 10 euros menos por cabeza de lo acordado, hasta el agua de los floreros salían del tiesto de la tensión que vivió allí in situ.

Por otro lado, la mala suerte en los emparejamientos no pudo dejarle jugar las finales, que acarició con los dedos. Quizás debería haber negociado un

final mejor.

Ricardo Budiño: "El contactos"

Si no fuera por él, nuestro gran negociador no podría haber dado con dicho casero, es la otra parte del "negocio" y tan importante en el desenvolver del trato, Miguel Ángel y él se han convertido así en el Don Quijote y Sancho Panza del Othello español, ¿dónde estará su amada Dulcinea?

Fernando García: "El Gigoló"

Este simpático jugador, es además bombero y va apagando el fuego de muchas mujeres y sino que se lo pregunten a la camarera del restaurante en el que comimos, que se tiró literalmente sobre él (yo diría que intencionadamente).

Víctor Bautista: "El mago"

¡Qué cantidad de toques de magia se sabe y qué velocidad en las manos!!! Habrá que tener cuidado en próximos torneos de que no nos haga algún "truco" sobre el tablero.

Salvador Cases: "El aplicado"

He de mencionar de este jugador que se le veía realmente interesado en aprender el juego y escuchaba atentamente mis indicaciones, pero claro, fueron muchas cosas para un solo momento; aun así puso la mítica cara del más "aplicado" de la clase.

Oriol Olivé: "El Harry Potter"

Poco puedo decir de él puesto que hubo poco tiempo para conocer bien a todos los jugadores y del que sólo puedo decir que se parecía a Harry Potter.

Genar Muntané: "El que tuvo la clave"

Este jugador tuvo la clave si hubiera convertido en una victoria en vez de ese empate contra Óscar que a la postre ese medio punto hubiera dado un vuelco a la clasificación final.

Demian Balaguer: "El aprendiz"

Este jugador está estudiando y sacando jugo a las clases de la mismísima escuela de Mario. Esto promete y puede llegar muy lejos. Muchas son las historias en las que el aprendiz acaba desbancando al maestro.

Jorge Bandrés: "El informático"

Este jugador es el que llevo a cabo la parte del software del torneo, mención y agradecimientos a ello. Hizo un torneo muy regular acostumbrado a verlo en la parte alta de la tabla y que seguro esperamos ver en el próximo torneo.

Pedro Lozano: "El guía turístico"

Este jugador fue quien nos llevo a un bonito bar de tapeos y cañas donde seguimos jugando al othello esta vez por equipos (5 contra 5) en la que íbamos moviendo por turnos y que acabamos empatando. Bonito resultado. De Pedro decir que se debería soltar más saliendo del armario, de esta manera empezará a jugar sin presión para acabar arrasándonos a todos, porque este chaval sabe jugar muy bien.

Mención especial a:

Jesús "El pájaro loco": "El birritas" ó "El taxista"

Fue el jugador que no jugó, pero que estoy convencido de que en el próximo lo hará, aunque conocemos sus quehaceres. Fue el que se encargó que por la noche llegaran sanos y salvos a la pensión, "el negociador", "el contactos" y "el iluminado".

Rubén "Detasio"



Manual del buen reversero

A todas horas. Por la mañana, recién levantados, cuando el atontamiento típico "post somnus" parece no existir. Una partida rápida antes de comer, dejando que la comida se deba servir excesivamente caliente - por no decir quemada -. Tras los postres, degustando todavía el sabor del delicioso helado recién ingerido o, mejor aún, sentados ante la pantalla del ordenador con el helado, cucharilla en una mano, y paridad en la otra. A la hora de clase, aunque sin tablero, intentamos recordar aquella jugada maestra en la que nos hemos sentido realizados.

Esto es como la Bolsa, todos recordamos nuestras grandes hazañas en las que ese stoner nos dio la partida, pero nadie recuerda la humillación sufrida el día anterior. De todos modos, esa derrota seguro que fue porque el otro hacía trampas, o porque estábamos hablando con la novia. Nunca culpa nuestra. Curioso...

Los menos espabilados intentamos repetir las salidas, pero el tablero parece tener dimensiones "fantásticas" en nuestra mente. O es un tablero infinito (porque no logramos visualizar el 8x8), o sólo logramos jugar con los 16 espacios centrales. Otros, llámemosles "genios locos", recuperan en su mente partidas enteras, y las reproducen enteras - ¿dónde tenéis el botón de play? -. Impresionante.

Y el día sigue, y llegan las baterías de partidas a un minuto por la tarde, en las que perdemos la noción del tiempo y nos dejamos llevar por la pasión por el juego. Nos picamos con nuestros rivales; no da tiempo a comentar las mejores jugadas de lo rápido que trascurren las partidas. Puede que nos sintamos inspirados y queramos seguir - estamos en racha, todo va a salir bien -. O puede que tengamos la peor tarde posible en la que los puntos sólo saben bajar en picado - ese día mejor bajarse una película, verla tranquilamente y olvidarse del juego-.

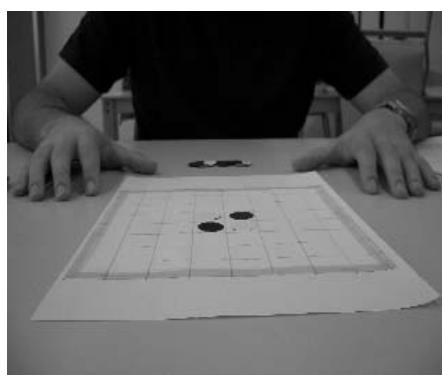
¿Y esos torneos a 3 minutos? Mejor por la noche. Tras la cena. Con el susurro del silencio de la noche arropándonos. Casi todo el mundo durmiendo, pero las partidas siguen. El juego nunca se detiene. Y en esos torneos todos los grandes "leones" se juntan y a duras penas dejan que los "mansos cabritos" ganen dos o tres partidas. Pero da igual, porque todos buscan lo mismo. La satisfacción personal, el orgullo. Sé que muchos dirán que

buscan "la perfección", pero esa palabra en este juego no es más que una utopía, un sueño, un amor imposible de una noche de verano.

Son muchas las situaciones en las que todos hemos jugado. E infinitas las sensaciones transmitidas por el juego. Pero... no sé porqué, creo que todos queremos más. Y para demostrarlo, describiré una situación que quizá resulte familiar a algunos. El aburrimiento inmundo, cansancio y silencio que se vive en las bibliotecas en periodo de exámenes. Sí, los reverseros también estudian y hacen otras cosas. Y el periodo de exámenes también es una realidad para muchos de nosotros. Y son tantas las horas que pasamos frente a los apuntes... ¡¡Pues aquí tenéis un pequeño "antiestrés", algo entretenido pero con un resultado grandioso!!

Manual de instrucciones para la elaboración de un tablero casero en la biblioteca:

Hace minutos que nos sentimos incapaces de leer una sola



palabra más. La memoria nos pide un descanso. No sabemos si irnos a casa o qué. En ese momento, tened regla en mano, coged 1 din-a4, y pone-

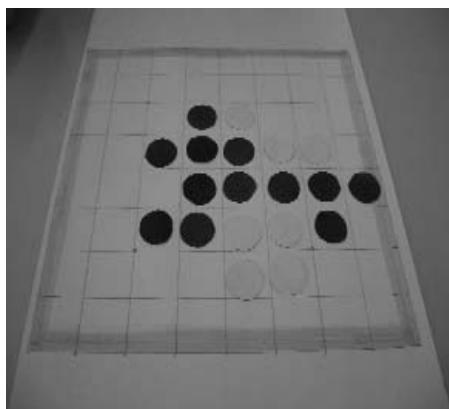
ros a echar líneas. ¿Para qué? Acertasteis. ¡Un tablero de reversi! ¿Las medidas? 2,5cm por cuadro, es decir: un tablero de 20 x 20 (os cabrá perfecto en la hoja). Una vez habéis tirado las líneas - con regla, por favor. No me seáis chapuceros! -, tened la paciencia de pintar el tablero con el clásico subrayador amarillo. Una vez está todo amarillo - sólo el tablero, no todo el din-a4, claro -, pintando un ligero reborde amarillo con el otro subrayador que tendréis a mano. Le da un toque de clase y mayor profundidad. Con 2 líneas por borde basta. No olvidéis, además, colocar los 4 puntitos clásicos en el centro del tablero - facilita el recuento de fichas y la búsqueda de la paridad endiablada -.

Pero claro, diréis: ¿y las fichas qué? ¿O jugamos con la mente? No, amigos míos. Eso, ya lo dije antes, queda para esos pocos "genios locos". Nosotros, los mortales, debemos caminar hacia la máquina fotocopiadora que en toda biblioteca habrá, abrir la tapa de ésta, y hacer 2 copias. ¿Y qué obtenemos? Premio. 2 din-a4 totalmente negro por un lado, y blanco por el otro. ¡Perfecto! Hemos gastado un poco de tinta... pero la misión lo merece. Entonces, sacamos de nuestro bolsillo una moneda de 2 céntimos - ni de 5 ni de 1, de 2 es la mejor -. ¿Adivináis?

Así es. Coged un din-a4 en blanco y poneros a hacer 32 circulitos con la moneda. Una vez hecho esto, viene lo más difícil. Conseguid una tijeras - preguntad al bibliotecario/a que haya si tiene, o en su defecto,

aprovechad la ocasión para pedírselas a esa chica que lleváis viendo todo el día arriba y abajo por la biblioteca, estudiando con esos fabulosos estuches llenos de mil rotuladores, bolígrafos, tipex, guía de metro, cinta para el pelo, batería de reserva para el móvil, paraguas de bolsillo por si llueve y... tijeras -. Eso sí, no le digáis para qué es, o perderéis todo encanto glamoroso. Si un caso - consejo de la casa -, explicadle que es para hacer el tablero de un juego para vuestro primito pequeño, eso la llenará de ternura -.

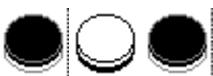
En fin, a lo que íbamos. Conseguidas las tijeras - la



chica no os lo puedo asegurar, colocad las 2 hojas impresas, negro por un lado y blanco por el otro, bajo la hoja con los 32 circulitos. Y poneros a recortar. Os llevará un ratillo, pero es entretenido, en serio. ¿Y qué conseguiréis? Las 64 fichas, prefectas. El resto... ¿cabe decirlo? Jugad, amigos, jugad! Eso sí, no os sorprendáis si la chica a la que pedisteis las tijeras os mira de reojo, y pregunta a su amiga... ¿qué juego es ese? A día de hoy, ese sigue siendo nuestro único "pero"... ipero lucharemos para que el juego siga yendo a más y más!

PD: Adicionalmente podéis hacer un pequeño estuche donde guardar las fichas... no olvidéis que son extremadamente delicadas. ¡Así podéis jugar otros días! Eso sí, recordad esto: si los exámenes no os van todo lo bien que esperabais... no me echéis la culpa :P

Demian Balaguer



ILUSIONES OPTICAS

Que el Othello es un juego muy sencillo de aprender es una circunstancia bien conocida por cualquiera que lo haya practicado. También lo es que cualquier jugador medio con una buena intuición que haya asimilado unas pocas ideas estratégicas (control del centro, economía de movimientos, unión de las piezas propias y dispersión de las contrarias, precaución en la ocupación de casillas posicionalmente peligrosas...) puede jugar pronto a un muy aceptable nivel. Otra cosa ya será adquirir un dominio profundo del juego, un objetivo que para cualquier jugador que lo haya practicado con cierta regularidad es evidente que no se logra a corto plazo.

Pero precisamente por esa simplicidad en su aprendizaje, no es infrecuente que casi todos los jugadores se formen ciertas barreras o prejuicios mentales que impiden apreciar con exactitud determinadas posiciones complejas en las que la apariencia del tablero parece sugerir una cosa, pero el análisis preciso indica otra.

No es infrecuente que un jugador desestime entonces de forma automática, incluso inconscientemente, alternativas de juego que a la larga habrían obtenido mejores posibilidades que otras, quizás más obvias, pero también más superficiales. Para ilustrar la forma en que la mirada puede llegar a condicionar el análisis bastarán algunos ejemplos relacionados con algunas de las ideas estratégicas principales tomados de la fase media del juego, y un último ejemplo tomado de una partida decisiva del pasado campeonato mundial:

* En la primera posición (Figura 1), las posibilidades parecen equilibradas a primera vista, e incluso favorables a las negras que, a pesar de tener más piezas sobre el tablero, parecen controlar mejor el centro. Sin embargo, una breve secuencia de cinco movimientos jugados a la perfección por ambas partes, es suficiente para poner de manifiesto la debilidad de la posición negra: ...e2, d2, b6, b5, c1 (Figura 2).

Figura 1. Juegan blancas.

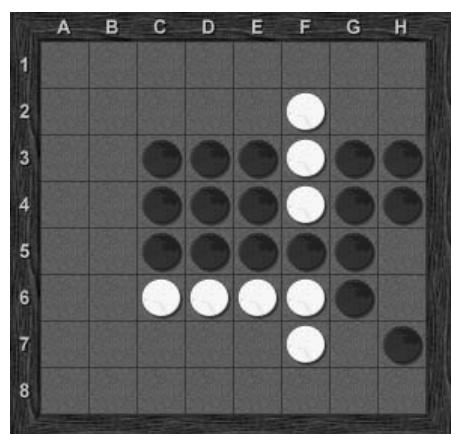
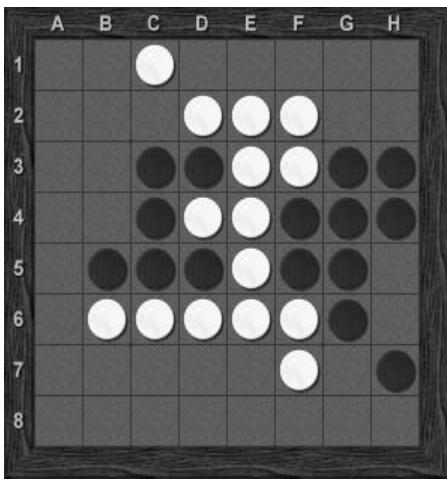


Figura 2. Juegan negras. Posición tras la continuación óptima por



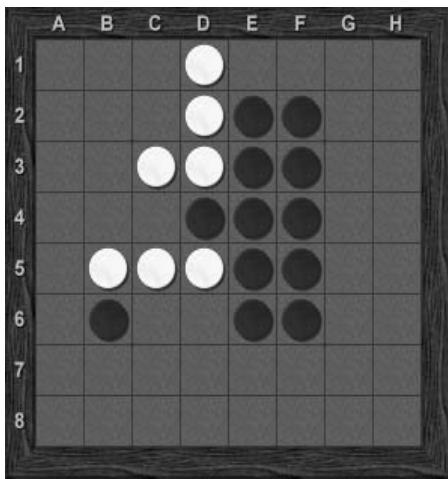
ambos bandos.

Ahora las negras están divididas, no pueden jugar con ventaja en la parte superior del tablero, y se ven obligadas a romper la barrera blanca de la línea 6, a pesar de que d2 y b5 eran los mejores movimientos que podían hacer en cada momento..

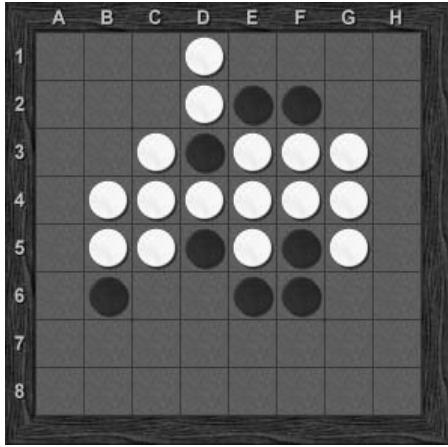
* El segundo ejemplo es similar (Figura 3). Las piezas blancas están divididas, no tienen acceso inmediato a las casillas c4 o b4, y para lograrlo parecen condenadas a voltear muchas piezas, dejando en el proceso numerosas opciones de juego a su oponente. La posición de las piezas negras, por el contrario, parece más consistente, a pesar de la debilidad que representa la pieza aislada en b6. De nuevo unos pocos movimientos, en los que ambos bandos eligen siempre su mejor opción, muestran con claridad que este análisis es erróneo: ...g5, g4, g3, c4, b4 (figura 4), y la posición de las negras, completamente desestructurada, es inferior.

Figura 3. Juegan blancas

Figura 4. Juegan negras.



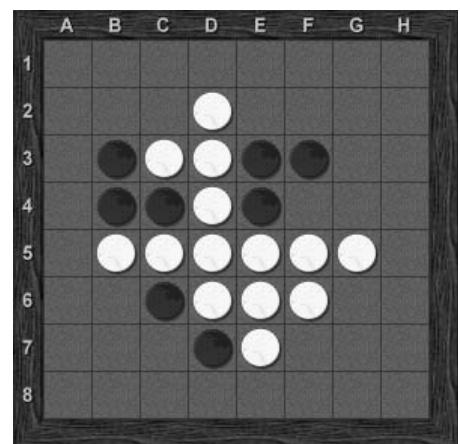
Posición tras la continuación óptima por ambos bandos.



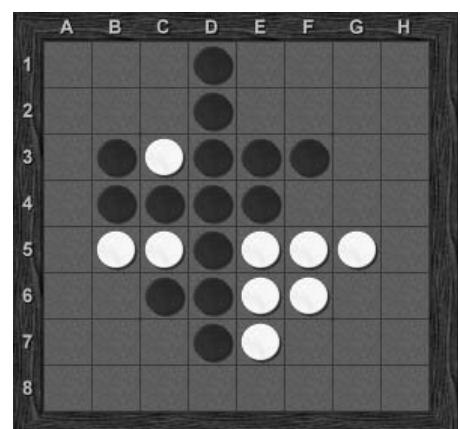
tranquilas, amenazando jugar, por ejemplo, f4, seguida de g4. Se ha conseguido, además, hacer sumamente incómodo el juego de las piezas blancas, que no tienen opciones claras de mantener la iniciativa en los siguientes movimientos, ni siquiera jugando las opciones que parecen óptimas en cada momento. Así, tras la secuencia d1, b6, c7, f2, e2, f4, f8, c1, e1, f1, las blancas están en evidentes dificultades.

Figura 5. Juegan negras

Figura 6. Posición tras d1.



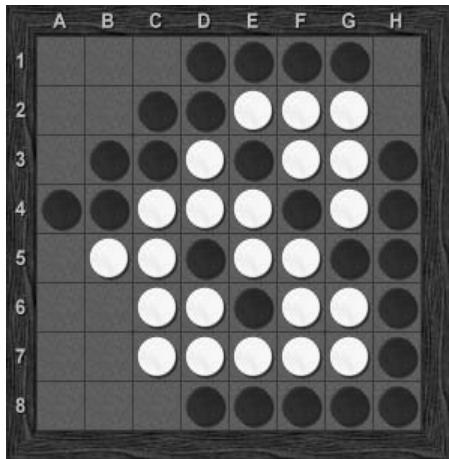
* Las posiciones en las que la



mirada condiciona decisivamente el análisis se producen en todas las fases del juego, desde la apertura, hasta el final. La última posición elegida procede de la penúltima ronda de las series del pasado mundial de Londres, y se produjo en la partida disputada entre el

quintuple campeón Hideshi Tamenori y el semifinalista del año anterior Andreas Hoehne, que a la postre acabó resultando trascendental para el desenlace ulterior del torneo (Figura 7).

Figura.7 Tamenori-Hoehne, WOC 2004. Posición crítica tras el movi-



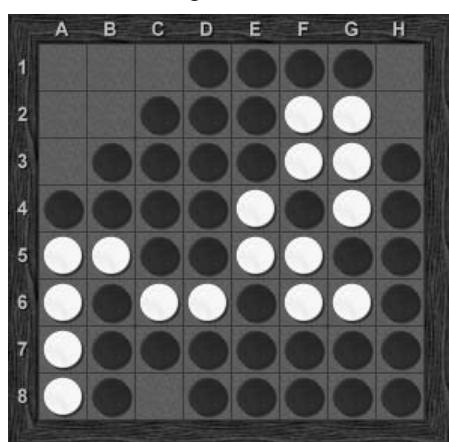
miento 44. Juegan negras.

Se trata de un final muy complejo, en el que aparentemente las negras se encuentran en serias dificultades. Veamos las razones: no tienen la ventaja de la paridad en ninguna de las tres regiones libres del tablero; en la región NO incluso, carecen de movilidad; las blancas parecen tener un mayor control sobre el centro; el cómputo de piezas es casi parejo (25 por 23), y la posibilidad de las negras de hacerse con la esquina h1 en la región NE sólo se salda con una leve ganancia, pues a continuación las blancas jugando h2 harían el último movimiento en esa zona, minimizando el movimiento negro precedente; las negras se ven, por tanto, desfavorablemente obligadas a jugar en la región SO del tablero, donde resta un número par de movimientos. Este sería el

primer análisis de cualquier jugador medio ante la posición dada.

Y sin embargo, de alguna manera no evidente, es una ilusión, porque la posición de las negras es ganadora. Con una continuación óptima por parte de ambos, las negras no pierden en ninguna variante: de los 8 movimientos materialmente posibles que tienen en esta posición, 6 son ganadores, y tan sólo en los otros 2, incluido el aparentemente absurdo h2, se llega a un empate. Ambos resultados podrían haberle proporcionado a Tamenori la clasificación para semifinales, y a todos los espectadores la posibilidad de ver, por vez primera, a cuatro campeones mundiales disputándose directamente las cuatro primeras posiciones de un Mundial. En el torneo, el jugador japonés eligió una de las continuaciones ganadoras más débiles (a6), que conducía a un final favorable pero muy ajustado y sujeto a un farragoso cálculo dentro del que no era difícil cometer el error decisivo (b7), que le costó la partida (Figura 8).

Figura 8. Tamenori-Hoehne, WOC 2004. Posición tras 45.a6, a5, b7, b6, a7, a8, b8. Juegan blancas.

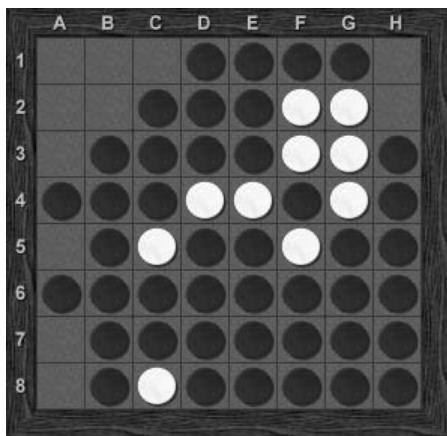


Sin embargo, el análisis demuestra que no habría sido

necesario sumergirse en penosos cálculos finales para obtener la victoria. Veamos cómo. La clave de la posición es probablemente la explotación por parte de las negras de su aparente debilidad en la zona NO. Cualquier jugador de Othello conoce que la táctica más favorable en el final de partida, cuando se tiene paridad, es jugar con precisión en la zona del tablero donde no se tiene, para ejecutar esa ventaja oportunamente y reservarse el último movimiento, que normalmente acaba siendo el más destructivo para el adversario. Evidentemente, éste no es el caso, porque las negras no tienen la ventaja de la paridad en las dos regiones donde tienen movilidad. Y en la posición presente, la solución más clara, en las variantes más favorables a las negras, no es tanto táctica, como estratégica. Existe en ajedrez un concepto, el zugzwang, muy conocido para cualquier jugador familiarizado con la teoría de los finales. Es, normalmente, el tema que justifica problemas con enunciados dobles, como "Juegan blancas y ganan. Juegan negras y tablas", donde el resultado de la partida cambia en función del jugador que posee el turno. La clave del concepto de zugzwang es obligar al bando contrario a abandonar una posición que en sí es sólida, por el simple imperativo de mover. Extrapolando la idea al Othello, y al presente juego, la clave para las negras sería jugar en las regiones SO y NE de tal manera que, el propio imperativo de mover en la región NO, y la imposibilidad de hacerlo por parte de las negras, obligue a

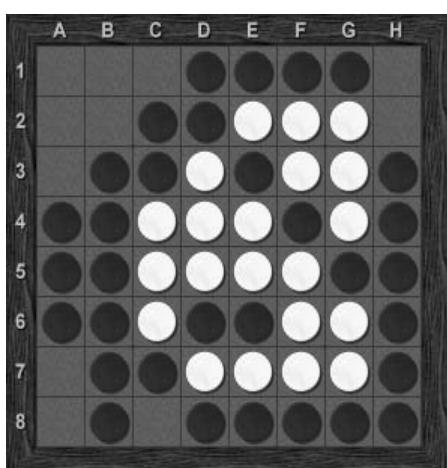
las blancas a perder la paridad. Y esto se consigue en tan sólo 3 movimientos, en los que las negras han de tratar de circunscribir su desventaja en materia de paridad al área SO del tablero, para que las blancas se vean obligadas a abrir, y con ello a quedarse en desventaja, en el área NO (figuras 9 y 10).

Figura 9. Continuación óptima. Posición tras 45. b8!, c8, b7, b6, a6.



Juegan blancas.

Figura10. Continuación alternativa. Posición tras 45. a5, b6, a6, b7, b8!



Juegan blancas.

En la figura 8 se ve la posición a la que se llegó en la partida, donde las blancas obtuvieron un cómodo hueco en c8 que les permitía abrir el juego en la parte superior del tablero manteniendo la ventaja de la paridad. Por el contrario, tras las continuaciones que muestran

las figuras 9 y 10, las blancas han de hacer efectiva la ganancia del turno en la misma región SO del tablero. En la figura 9, después de haber asistido a una masiva ganancia de material por parte de las negras, imposible de remontar ya, después de que b8 diese a las negras la posibilidad de hacerse con las filas 6 y 7. En la figura 10, viéndose obligados a ganar el turno jugando c8, para a continuación enfrentarse a la disyuntiva de tener que jugar ya sin ventaja en el resto del tablero.

Evidentemente, este análisis se hace con mucha tranquilidad al margen de la tensión, el imperativo del cronómetro y el cansancio acumulado de varias partidas al máximo nivel en el más importante torneo de la temporada, más aún cuando se está hablando de un error cometido por el mejor jugador de la historia de los mundiales. Sin embargo, aun con todas estas premisas, también constituye la prueba de que a veces, e incluso en ocasiones decisivas, hasta los más grandes se pueden confundir por una... ilusión óptica.

Javier Vallejo

celebró en la ciudad de Bussum. Ir a un torneo a cualquier ciudad de Holanda es la mejor manera de ver un país tan pintoresco como ese.

El torneo se preveía difícil con 40 participantes y hasta ocho nacionalidades, sin olvidar el gran nivel de la mayoría de los jóvenes autóctonos.

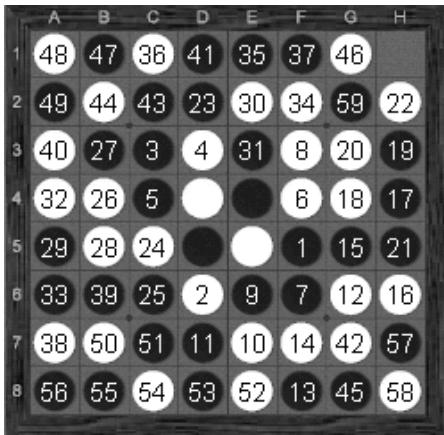
Hasta la última ronda no había nada decidido y una victoria podía cambiar mucho las cosas, aunque los finalistas se merecieron el puesto sin ninguna duda. Por una parte Nicky van den Biggelaar, con sólo 18 años, acabó en cabeza con 9 puntos haciendo una demostración como es habitual en él cuando se encuentra bien. El segundo participante de la final fue el veterano y experto Graham Brightwell, que se clasificó aun estando empatado a puntos con el tercer y cuarto clasificado. La final se la llevó Brightwell por dos a cero haciendo un juego muy sólido y con pocos errores que acabó con la creatividad de Nicky. En el tercer y cuarto puesto Matthias Berg ganó a Marc Tastet en dos partidas. Por lo demás un torneo excelente lleno de diversión y nivel donde uno se puede reencontrar con los mejores jugadores de toda Europa.

Mario Madrona

5th Dutch European Grand Prix

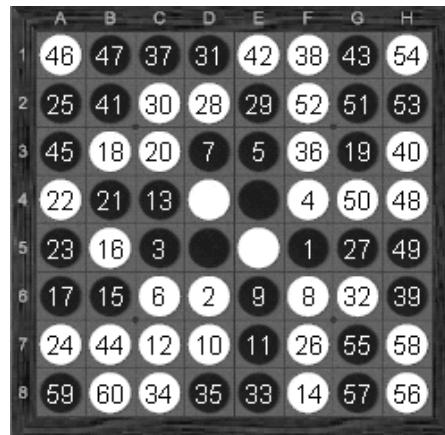
En plena Semana Santa, el 26 y 27 de marzo tuvo lugar en Holanda la tercera parada del Grand Prix Europeo de Othello. El torneo organizado por Jan de Graaf, como es habitual, se

1.	9	854	21	Nicky van den Biggelaar	5105	2 ^a posición
2.	8	847		Graham Brightwell	73	1 ^a posición
	8	846		Matthias Berg	5301	3 ^a posición
	8	822		Marc Tastet	2	4 ^a posición
5.	7,5	811		Pawel Peczkowski	5700	Mejor joven
	7,5	766		Sebastien Barre	3597	
7.	7	843		Stephane Nicolet	433	
	7	800		Andreas Hoehne	5300	
	7	771		Mario Madrona	4850	
	7	752		Frederic Auzende	3384	
11.	6	785	16	Surya Gayet	5149	
	6	780		Takuji Kashiwabara	839	
	6	765		Emmanuel Lazard	11	
	6	756		Arkadiusz Zieba	4064	
	6	738	12	Jan de Graaf	4012	
	6	738	9	Remko Zillig	5169	
	6	733	7	Roel Hobo	5071	
	6	702		Bintsa Andriani	45	
19.	5,5	779	6	Leon Kamphuis	5121	
	5,5	741	5	Erwin van den Berg	5198	
21.	5	733	4	Dennis Verweij	5189	
	5	723		Liya Ye	5322	Mejor mujer
	5	714	3	Robin Tomei	5126	
	5	706	2	Mark van Heere	5095	
	5	675	1	André van Vliet	5206	
	5	666		Roman Kraczyk	4048	
	5	662		Tim Hoetjes	5215	
	5	653		Roy Salomons	5146	
	5	634		Anja van Gimst	5255	
30.	4,5	643		Martin Fransen	5239	
	4,5	613		Arjen Bos	5236 B	Mejor principiante
32.	4	533		Ruud van Gimst	5207	
33.	3	538		Simone van Gimst	5277 B	2 ^a principiante
34.	2	519		Samantha Verweij	5188	
	2	496		Marcel Sneek	5083 B	4 ^a principiante
	2	466		Kwokwing Tang	5297 B	3 ^a principiante
	2	332		-Theo Budding	5296 B	(sólo el sábado)
38.	1	307		-Marie-Christine Torri	758 B	(sólo el sábado)

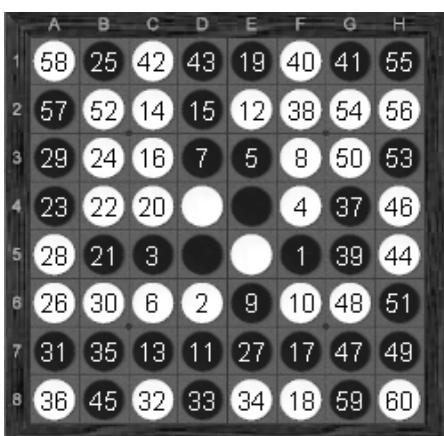


Final 1 : Brightwell 38 - Biggelaar

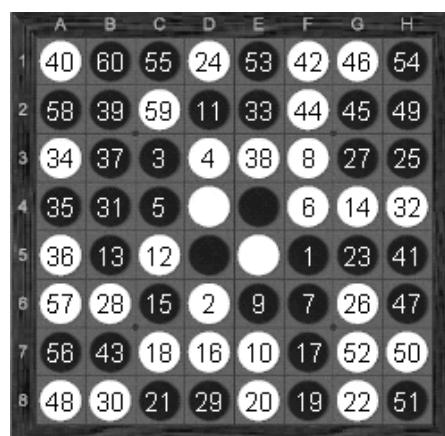
26



Final 2 : Biggelaar 19 - Brightwell 45



3th/4th 1: Tastet 27 - Berg 37



3th/4th 2 : Berg 37 - Tastet 27



European Grand Prix Paris

El último fin de semana de agosto tuvo lugar en París el último torneo del Grand Prix Europeo el cual decidiría quien era el vencedor de este año. El triunfo se decidiría entre Graman Brightwell y Takuji Kashiwabara, quien llevaba cien puntos menos.

Sobre París poco decir que no sepáis ya todos, una ciudad que a pesar de haber estado varias veces cada vez te cautivan más sus encantos.

El torneo fue realmente duro ya que todos perdíamos bastante partidas y hasta el final no se decidió. Nicolet fue el único en acabar el torneo con nueve puntos seguido por Brightwell con ocho. Con siete puntos estábamos cinco jugadores, y por lo tanto los discos totales decidirían el pase para jugar tercer y cuarto puesto. Jan C. de Graaf con una de las mejores situaciones en discos, y yo con un solo disco más que Marc hizo que pasara.

Brightwell hizo un juego impecable y se llevó el torneo y el EGP después de ganar cuatro de los ocho torneos. En el tercer y cuarto puesto gané las dos partidas contra Jan. En la sección de principiantes Grzegorz Zieba ganó en la final a Yukiko Tatsumi con un resultado muy ajustado.

- 1: 9. pts [870] NICOLET Stéphane (433) {F}
 2: 8. pts [849] BRIGHTWELL Graham (73) {GB}
 3: 7. pts [868] DE GRAAF Jan C. (4012) {NL}
 [819] MADRONA Mario (4850) {E}
 [818] TASTET Marc (2) {F}
 [775] KRACZYK Roman (4048) {PL}
 [767] AUZENDE Frédéric (3384) {F}
 8: 6.5 pts [783] KASHIWABARA Takuji (839) {F}
 [779] LAZARD Emmanuel (11) {F}
 [757] DAUBA Cédric (3519) {F}
 [717] ANDRIANI Bintsa (45) {F}

- 12: 6. pts [801] TATSUMI Yukiko (5508) {J}
 [761] DI MEGLIO Fabrice (231) {F}

- 15: 5.5 pts [708] LEVY-ABEGNOLI Thierry (3598) {F}

- 17: 5. pts [751] KAZIMIERCZUK Mariusz (5717) {PL}
 [682] TAKEDA Kyoko (600) {J}

- 19: 4. pts [651] ZIEBA Daniel (5721) {PL}
 [643] HOETJES Tim (5215) {NL}
 [611] LECAT Monique (2788) {B}
 [606] BUSUTTIL Michel (228) {F}
- 23: 3. pts [563] BENOIT Serge (3600) {F}
 [559] SNEEK Marcel (5083) {NL}

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

25: 2.5 pts [582] PRIDMORE Ben (4019) {GB}

26: 1.5 pts [476] ZIEBA Katarzyna (5720) {PL}

Final 1: Nicolet 25-39 Brightwell

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

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

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

Final 2: Brightwell 38-26 Nicolet

3/4 1: Madrona 34-30 De Graaf

3/4 2: De Graaf 23-41 Madrona

Creo que la primera partida que jugué contra Jan estuvo muy reñida y se pueden sacar algunos temas a comentar con muy buenos ejemplos. Jan escogió blancas ya que había quedado por encima mio

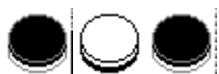
en el suizo. La salida fue bastante compleja, además de que ambos no la conocíamos demasiado bien; después de 11.c7 yo ya estaba descolocado y tenía que empezar la improvisación. Después de algún que otro error después de mi 21.g4 sabía que había acertado el movimiento correcto y me encontraba muy cómodo sabiendo que esta parte iba a ser decisiva si continuaba de ese modo.

Cuando blancas jugaron 32.d1 me encontré con un gran dilema a la hora de hacer mi movimiento. Tenía en mente dos secuencias de movimiento y difícilmente podía averiguar cual de las dos era mejor. En un primer momento pensé en una jugada bastante bonita y a la vez desconcertante para mi adversario, aunque sabía que era un poco arriesgada porque no estaba seguro de saber continuar los movimientos correctamente. La secuencia era 33.g6, 34.f7, 35.c2, 36.h6 y 37.c8, y la verdad es que era bien buena pero me daba miedo la estructura que quedaba en la zona suroeste; lo que ya no legué a ver es que la jugada culminaba con dos x-square consecutivas ya que se tenían que analizar demasiados movimientos. Por esa razón elegí algo más simple y efectivo a la misma vez, 33.f7, 34g6 y 35.h5 que me haría ganar un tiempo muy importante para el final.

Después de que Jan jugara 40.g7 sabía que tenía una gran victoria, sin embargo no era del todo fácil ya que implicaba arriesgar bastante y de manera difícil para coger gran cantidad de discos. El movimiento ópti-

mo era 41.g2, y aunque la respuesta fuera 42.g1 tenía muchas posibilidades de ganar. A pesar de esto yo estuve analizando otro tipo de líneas en las cuales sabía que había una victoria para mi pero muy justa. Así que decidí arriesgarme con 41.h7. El movimiento era demasiado sacrificado aunque yo había visto la secuencia y sabía que sus respuestas eran obligadas, con lo que tendría posibilidades de ganar sin muchos problemas aunque con un resultado justo. El movimiento 41.g8 era mucho mejor que h7 ya que lograba que no me vaciara la fila siete y tuviera algún disco más, por lo demás las secuencias sería de la misma estructura. El gran fallo de Jan fue jugar 46.b2 en lugar de c8 ya que dejaba las cosas mucho más igualadas y con un final mucho más difícil para mí que para él. Sin embargo ese b2 hizo que yo viera claro la secuencia hasta el final y poder ganar aunque no tuviera la paridad en ningún momento.

Mario Madrona



Campamento de verano de la FFO

Como cada verano la Federación Francesa de Othello invita a todos aquellos jugadores interesados a pasar una semana en armonía jugando al Othello y disfrutando de todo tipo de actividades. Es una manera de reunirnos todos en un ambiente alejado de la competición de los torneos y donde nuestro objetivo es

pasarlo lo mejor que podamos así como aprender lo máximo de los grandísimos jugadores que acuden a este campamento.

Este año el lugar escogido fue un centro de entrenamiento situado a 1700 metros de altura en la localidad francesa de Font Romeu. Este centro acogía a una gran cantidad de atletas que se preparaban la temporada que viene y que gracias a la gran cantidad de instalaciones del centro podrían hacer sus entrenamientos habituales. Allí nos alojábamos en habitaciones individuales muy curiosas cuya finalidad es estar en absoluta tranquilidad.

Durante el día combinábamos el Othello con las excursiones y visitas por toda la región. Generalmente por la mañana hacíamos las clases de Othello, donde cada uno se había preparado algo que pensaba que podría ser divertido e interesante para explicar a los demás compañero; éramos los actores de nuestro propio espectáculo. Las sesiones de las clases de Othello fueron muy diversas, análisis de partidas, problemas de finales, explicación de salidas, estructuras, conceptos abstractos, etc. La otra parte relacionada con el Othello eran las partidas amistosas, el torneo blitz, el torneo de antirreversi, el torneo clásico y el torneo con restricciones, sin olvidar las partidas por parejas en el bosque. Una buena combinación de maneras de jugar para poder absorber buena parte del juego en pocos días.

Sin embargo, a pesar de lo mucho que nos guste el juego no es lo único que se hacía, ni mucho menos. Por la tarde solíamos hacer algunas visitas o actividades. Podemos destacar algunas como la visita a la gruta en la cual estuvimos caminando durante unas tres horas para alcanzar una profundidad de 2 km, fue todo un gozo para los ojos. También un día los dedicamos exclusivamente a subir una montaña con un recorrido de 20 km en total y un desnivel de 1100 metros, llegando a una altitud total de unos 2900 metros; fue todo un suplicio, aunque lleno de satisfacción.

Otro tipo de actividades era aprovechar las inhalaciones del centro, así que no lo dudamos ni un momento a la hora de ir a practicar patinaje sobre hielo. Había todo tipo de niveles sobre el hielo, aunque difícilmente se podía adivinar quién disfrutaba más.

Durante la semana, para relajar la cabeza de tanto Othello solíamos hacer algún tipo de deporte por la tarde, así como básquet o voleibol, y para rematarlo un baño en la piscina y así estar como nuevo.

Las comidas se realizaban en un comedor enorme donde cada equipo tenía su nombre, nosotros por supuesto éramos el Othello. Allí encontré algunos españoles, los que estaban más cerca de nosotros era un equipo de triatlón.

Todas las comidas eran bastante buenas y podías comer lo que quisieras. En el comedor pasamos algunos de los momentos más divertidos.

Después de esa semana te das cuenta de que dentro de la comunidad del Othello hay mucho más que un simple juego el cual nos apasiona a todos. En el campamento no sólo se mejora una barbaridad, sino que se aprenden muchas cosas no siempre relacionadas con el juego.

Mario Madrona



Othello en el festival internacional de juegos de Cannes 2005

La décimonovena edición del festival internacional de juegos de Cannes tuvo lugar la semana del 23 al 27 de marzo en esta ciudad llena de "glamour". Mi idea principal era asistir al torneo blitz de Othello que había organizado la Federación Francesa como parte de las actividades de su programa, donde también había un torneo para principiantes y un gran ánimo para enseñar a jugar al Othello al mayor número de gente posible.

Sin embargo, sólo llegar allí el asombro y la ilusión me llenó el cuerpo en ver el gran complejo que se había montado y la multitud de gente que iba a participar en las diferentes actividades. Durante el fin de semana pude dar un repaso a los diferentes pabellones que había y aprovechar el tiempo para ver el máximo de juegos. El festival estaba separado en grandes pabellones y salas. El primero

era dedicado a juegos masivos como el ajedrez, las damas, el scrable, bridge y backgammon entre otros, donde lo principal era jugar torneos con gente procedente de diferentes países. El segundo gran pabellón estaba formado por tres grandes espacios, el primero era dedicado a los videojuegos, donde las principales compañías exponían sus últimas tecnologías con juegos en red, demostración de próximos videojuegos y simuladores de todo tipo. Me quedo con dos imágenes, la primera es decenas de personas jugando al "Counter-Strike", todo un mito entre los juegos en red; y lo otro era el simulador de baile donde la pantalla te decía dónde tenías que pisar en un suelo táctil donde hacías una especie de combos bailarísticos; difícil de expresar con palabras cómo bailaban los niños. La siguiente sala era algo como una puerta hacia al pasado, en ella cientos de personas jugando a juegos de guerra en tablero donde algunos se pasaban días con la misma partida, aunque con una calma y una concentración que estremecía. En esa zona había algo muy curioso, eran como unas obras de teatro donde la gente se disfrazaba de su temática favorita con unos trajes más que reales. Lo más abundante era la época medieval donde parecía que estuvieras dentro de la película del Señor de los Anillos.

Finalmente, en la otra sala se encontraba el resto de juegos minoritarios y, como es de costumbre, el Othello estaba allí. En esa sala es donde más dis-

fruté aprendiendo a jugar a aquellos juegos que tantas veces hemos visto pero que nunca te atreves a empezar. El go era uno de los juegos más importantes en aquel sitio, la razón no era otra que había venido una familia japonesa de gran renombre en su país, y deleitó a los aficionados con una gran demostración. He de decir que verlos jugar en un tablero de 19x19 con una infinidad de fichas y movimientos con gran rapidez era asombroso, porque el número de movimientos era altísimo. Tuve la oportunidad de jugar en un tablero de 9x9 hecho para los principiantes pero aun sí lo encontré realmente complicado. Otro juego de cartas que me ilusionó ver allí fue Magic: El Encuentro, la razón es que cuando era pequeño jugué durante bastantes años y ahora lo hecho un poco de menos, pero no es fácil volver a jugar porque tu baraja de cartas se forja con los años y con mucho dinero, más de lo que os podéis imaginar, hay cartas que llegan a valer hasta 600 €. Junto al escaparate del Othello había el del juego awalé, donde curiosamente conocí a un grupo de catalanes que eran expertos en ese juego y luego vinieron a jugar al torneo de Othello que hicimos en marzo en Barcelona.

Muchos más eran los juegos que había, sin embargo uno que me encantó y que no conocía era el carrom, nunca había oído de él, pero todo el mundo habrá jugado algún estilo más casero. Se trataba de un tablero cuadrado con cuatro agujeros en las esquinas y con un estilo de chapas, y donde su

objetivo era colarlas en estos agujeros de una forma similar al billar. La perfección de estos jugadores era tal que parecía que tuvieran palos de billar en sus dedos.

Volviendo al torneo blitz de Othello, este tuvo su celebración durante el fin de semana y fuimos seis participantes. La localización del festival estaba algo alejada de las principales ciudades de Francia lo que hizo que hubiera pocos jugadores a pesar de los premios en metálico. El sistema del torneo era de cinco minutos por partida, todos contra todos a doble ronda y cada emparejamiento era al mejor de tres partidas. Luego se jugaría la final y tercer y cuarto puesto entre los cuatro mejores clasificados. Takuji Kashiwabara fue el gran vencedor en la ronda previa donde demostró sus grandes habilidades en partidas rápidas, donde en cinco minutos era capaz de ganarnos y apuntar la transcripción de la partida sin demasiadas dificultades. Sin embargo Marc Tastet fue poco a poco remontando hasta clasificarse para la final y ganársela a Takuji. El tercer y cuarto puesto lo jugué contra Bintsa Andriani que me ganó en la tercera partida con un buen juego.

1. Marc Tastet 7 (+2)
2. Takuji Kashiwabara 9 (+1)
3. Bintsa Andriani 4,5 (+2)
4. Mario Madrona 5,5 (+1)
5. Thierry Lévy-Abégnoi 2
6. Eric Margarit 2

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

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	52	80	14	59	58	57	58	55
2	43	47	26	11	10	12	53	54
3	35	40	8	9	2	6	15	17
4	37	34	1			3	16	30
5	36	21	4			13	33	18
6	39	19	20	5	7	25	24	29
7	50	46	38	28	22	23	42	48
8	49	44	41	32	31	27	51	45

Final 2 - Kashiwabara 35 - Tastet 29

Final 3 - Tastet 37 - Kashiwabara 27

Mario Madrona



Una partida al reversi yin yang

Se han propuesto muchas variantes, entre las más jugadas el 10x10 y el antirreversi, pero sin que hayan terminado por ser especialmente populares. Con variantes como la primera se intenta ampliar el juego medio de las partidas y con variantes como la segunda se trata de disfrutar de nuevas tácticas.

Podemos encontrar muchas de estas variantes en el programa

Zillions of Games. La que ahora nos ocupa es el reversi yin yang. La disposición inicial del tablero la cambiamos colocando cuatro fichas adicionales. Estás son fichas especiales que dan nombre al juego; no pertenecen a ninguno de los dos jugadores y se comportan como fichas blancas y negras a la vez. Así, sirven como ficha pivote de nuestro color y como ficha del color contrario en cualquier movimiento que hagamos. Hay que tener en cuenta que no tiene sentido voltearlas, por lo que no es legal un movimiento que 'voltee' sólo una de estas fichas y no fichas contrarias.

Por ejemplo, en el diagrama 1

	A	B	C	D	E	F	G	H	
1									1
2									2
3			●						3
4				○	●				4
5				●	○				5
6			●				●		6
7									7
8									8
	A	B	C	D	E	F	G	H	

se ve la disposición inicial que sugiere el programa.

Diagrama 1

En el diagrama 2 vemos qué fichas son volteadas si el primer movimiento de las negras es 1.B2. No quedan fichas blancas, pero sí fichas yin yang, que sirven a las blancas como fichas pivote, por lo que aún pueden mover, por ejemplo en la esquina, 2.a1, dando como resultado la posición del diagrama 3.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
1									1
2	●								2
3		●				●			3
4		●	●	●					4
5		●	●	●					5
6		●			●		●		6
7									7
8									8
	A	B	C	D	E	F	G	H	

	A	B	C	D	E	F	G	H	
1	○								1
2	○								2
3		●			●				3
4		○	●						4
5		●	○						5
6		●			●				6
7									7
8									8
	A	B	C	D	E	F	G	H	

Diagrama 2

Diagrama 3

Se puede ver como una ventaja sobre juego original que el número de movimientos posibles en cada turno es mayor. Sin embargo, es más complicado y es improbable que llegue a ser mínimamente conocida esta variante.

Sin embargo, no he dudado en probarlo. Como es difícil encontrar a una persona contra quien jugar a esta variante, primero jugué unas pocas partidas contra el mismo programa, Zillions. Pero, a pesar de que en el juego original el programa tiene un nivel alto, en cualquiera de las variantes, ésta incluida, el nivel es bastante bajo. Por eso decidí que, para poner una partida de ejemplo, lo mejor sería que jugara contra mí mismo.

Las fichas yin yang el programa las sitúa en las diagonales principales, adyacentes al cuadrado de 4x4 central, como se ha visto en los diagramas anteriores. Sin embargo no me gustaba que ocuparan estas diagonales, pues se pierde la posibilidad de controlar una diagonal y se aleja más del juego original. Así que cambié su posición, ya que el programa permite editar el tablero.

La transcripción de la partida jugada está en el diagrama 4. En él también se puede ver la disposición inicial que elegí. No permite prácticamente controlar ninguna línea continua con fichas del mismo color, pero al

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

menos no afecta a las diagonales principales.

Diagrama 4

1.E3 a 9.F2

En esta primera fase de la apertura se adopta una estructura con las fichas enfrentadas. Puede parecer que las blancas tengan una posición algo más cómoda al tener una buena respuesta, 10.d2, que complica un poco a las negras. Sin embargo no hay una diferencia apreciable y la partida está equilibrada.

10.d2 a 17.F7

La situación se complica un poco para las negras. Tomar el

lateral en el movimiento 11 era necesario pues no había más alternativas y tampoco da muchos movimientos a las blancas (tienen e1, pero no es muy preocupante).

Las blancas prefieren que sean las negras quienes atraviesen la conformación de fichas contraria. Éstas encuentran un buen movimiento para hacerlo con 17.F7. Las negras tienen cada vez menos movilidad, se puede ver cómo las blancas han conseguido presentar una superficie externa pequeña y que las negras las vayan envolviendo.

En vez de 17.F7 se pueden considerar otras opciones. Una similar es 17.D7, pero sin que se vea ninguna ventaja. Otra es 17.E8, pero es más de lo mismo. Finalmente, se puede mover en otra zona con 18.H5, buscando tener acceso a c2, el problema es que las blancas lo pueden quitar.

18.h3 a 26.f8

Seguramente en este tramo es donde las blancas tienen la mayor ventaja sobre el contrario de toda la partida. Sin embargo las negras se mantienen y las blancas no consiguen aumentar su ventaja cuando mejor lo tenían. 18.h3 es un buen movimiento y mete algo de presión, pero no la suficiente. Por ejemplo, 18.f8 hubiera sido mejor.

Tras 19.E8 las blancas no pueden mover en d7 (tampoco antes) y gastan el movimiento que tenían reservado en g3. Sin embargo su mayor problema es que toman todo el lateral sur dejando unos pocos, pero suficientes, movimientos a las negras al oeste. Los dos laterales ocupados les van a influir

	A	B	C	D	E	F	G	H	
1									1
2		●	●	●					2
3	●	●	●	●	●	●	●		3
4	●	●	●	●	●	●	●		4
5	●	●	●	●	●	●	●		5
6	●	●	●	●	●	●	●		6
7	●	●	●	●	●	●	●		7
8	●								8
	A	B	C	D	E	F	G	H	

negativamente en la partida.

Diagrama 5; tras 20.g3

Otra de las claves está en la ficha especial en C5, que permite disponer de al menos un movimiento más entre las opciones de las negras.

Las negras han remontado la desventaja a la que habían llegado e incluso se puede hablar ahora de cierta ventaja suya.

27.B6 a 34.a2

Es discutible la serie de movimientos que hacen las blancas. Con ella forman un lateral desequilibrado en el oeste consiguiendo únicamente un movimiento como compensación. En este tramo las negras tienen más movilidad, más opciones, y van a mantenerse así durante el resto de la partida.

Se podían haber intentado otras alternativas. Por ejemplo, 28.b3 o 28.c2 abrían muchas posibilidades y eran mejores que la jugada. Incluso siguiendo con 28.a6 luego seguían en pie 30.b3 o 30.c2, pero las blancas se lanzan a la opción fácil de conseguir un movimiento a costa de un lateral desequilibrado.

Realmente no es de los laterales desequilibrados más fáciles de atacar que nos podamos encontrar, pero unido a la escasa movilidad de las blancas,

facilita que las negras pasen a

	A	B	C	D	E	F	G	H	
1									1
2	○		●	●	●				2
3	○	○	●	●	●	○	○	○	3
4	○	●	○	●	●	●	○		4
5	○	●	●	○	○	○	○		5
6	○	●	○	●	○	○	○		6
7		○	●	○	○				7
8		○	○	○	○				8
	A	B	C	D	E	F	G	H	

controlar la partida.

35.B8 a 40.d1

Diagrama 6; tras 34.a2

Como se decía, las negras aprovechan la escasa movilidad blanca para controlar la partida. Primero atacan el lateral desequilibrado con 35.B8, y las blancas se ven obligadas a tomar la esquina. En principio no parece que sea muy malo para las blancas, pues b7 les queda para ellas. Sin embargo, aparte de esta opción, no quedan muchas más, y todos los movimientos al norte empeoran su situación; 40.d1 es un intento de guardar b7, pero ya el siguiente tendrá que ser ése. Tampoco es que tuvieran las negras muchas más opciones. Sobre la forma de atacar el lateral, permite que éstas lleven la iniciativa, mientras que las blancas prácticamente tienen que mover donde pueden, sin permitírseles elegir entre muchas opciones distintas.

41.E1 a 56.g2

Con 16 casillas vacías, el programa puede resolver la posición en un tiempo razonable y dice quién gana (con más casillas vacías habría que haberlo dejado más tiempo). También sugiere un movimiento, pero parece ser que el movimiento

que elige, aun ganador, no es el mejor, por lo que sólo nos podemos quedar con que las negras llevan ventaja y con movimientos perfectos ganan. Aquí las negras eligieron 41.E1 confiando en ganar pronto la partida. La respuesta blanca fue 42.b7, de modo que las negras han de abrirse hacia el este con 43.H4, seguido por 44.h5. Ahora es un buen momento para hacer 45.B1, pues tras 46.b2 un futuro movimiento negro en g7 será mucho más eficaz (voltea además de la fila, toda la diagonal). Éste se prepara con 47.H7 (no conviene hacerlo tan pronto, pues se voltear la columna dejando una zona inaccesible) y a las blancas pocas opciones les quedan, por lo que la hacen ellas mismas en vez, 48.g7.

La partida finaliza con 49.H8, 50.g1, 51.G8, 52.h6, 53.H2, 54.f1, 55.H1 y 56.g2 dando como resultado 34-26.

Para el final, las blancas podrían haber intentado alguna otra cosa. Por ejemplo hubiera sido interesante esperar para prácticamente los últimos movimientos mover en la casilla b7, de forma que se voltearan muchas fichas. Sin embargo, reservar este movimiento casi supone ceder el resto del tablero a las negras.

En resumen, una partida disputada en donde los dos colores han tenido sus opciones. Las blancas han estado más cómodas durante más de la mitad de la partida, pero sin conseguir una gran diferencia, y las negras se han mantenido siempre con buenas opciones, aunque ha sido en la segunda mitad en la que ellas han sido

las verdaderas protagonistas. En el reversi normal el número de movimientos medio entre los que un jugador elige en su turno es de 8. Para este caso, en esta partida, el promedio ha sido 9,5, es decir, una o dos fichas más de lo normal. Habría que jugar muchas más partidas y contar los movimientos posibles en cada turno para que estos valores fueran fiables. Sin embargo son unos valores que podíamos esperar, pues las fichas especiales tienen que posibilitar más movimientos. La diferencia en este aspecto tampoco es demasiado grande, aunque sí resulta interesante. Por otro lado, la estrategia es muy parecida y sólo se echa en falta el no poder controlar más líneas continuas de fichas, pues no es posible tenerlas del mismo color al ser las fichas yin yang de ambos.

Jorge Bandrés



Unos pequeños problemas

Un concepto importante es el de ganar un movimiento (hay quien en vez de movimiento habla de tempo). Normalmente, cuando decimos esto nos referimos a que conseguimos mover más veces en una zona del tablero que nuestro adversario, por lo que éste se ve obligado a mover en otra zona y seguramente nos beneficiará al darnos nuevas posibilidades de mover en esa otra zona.

Realmente es un término que nunca empleo, pues en la

mayor parte de los casos se ve mejor como una generalización de la paridad: si tenemos la paridad a nuestro favor en una zona (teniendo en cuenta que debido a líneas continuas de fichas o a la falta de acceso la paridad se puede complicar) nuestro adversario hará un movimiento menos en ésta y tendrá que buscar otro en otra zona. En otros casos se puede ver más bien como que dejamos al adversario sin acceso a una zona en el momento que nos conviene.

En cualquier caso, ganar un movimiento está relacionado con mover en el orden correcto, en un sitio en el momento propicio (lo que los ingleses llaman timing), pues en la mayor parte de los casos el orden de los movimientos influye en el resultado. Y en la posición del diagrama de nuestro primer

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

problema lo podemos comprobar.

Diagrama 1

Les toca mover a unas blancas escasas de movimientos. Tienen tres sitios interesantes: g1, a3 y e6. Equilibrar el lateral con g1 es un mal movimiento pues pierden el acceso a e6 cuando las negras les responden en A3.

Así, las blancas deben jugar antes en e6, que impide a las

negras tomar A3 y por tanto deben abrir la barrera blanca, por ejemplo en G6. Las blancas se siguen reservando g1, pues mientras en la columna g las negras no consigan tener una configuración de ficha negra-ficha blanca (por ejemplo g3 con una ficha negra y el resto tal como está), el ataque por G2 será ineficaz al poder estabilizar de inmediato con g1.

Las blancas moverán en g1 cuando lo estimen oportuno, generalmente cuando a las negras prácticamente se les hayan acabado los movimientos.

Pasando a otro concepto, es muy común en una partida ver barreras de fichas del mismo color. A pesar de que siempre se aconseja tener las fichas centradas, disposiciones compactas de fichas enfrentadas pueden llevar a posiciones muy equilibradas, pero delicadas, siendo difícil, por ejemplo, saber cuándo y cómo atravesar la conformación contraria, en el caso de que haya que hacerlo

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

como en este caso, nuestro segundo problema.

Diagrama 2

Las negras deben atravesar las barrera blanca pues no les queda otra opción. Deben

hacerlo por donde menos estrepitoso resulte, por lo que los movimientos a considerar son: por el centro con B6 o C7, por arriba con B3 o por debajo con F8.

En estos casos conviene ver las respuestas del contrario. Por ejemplo, si no tuviéramos otras posibilidades tal vez hiciéramos C7, pues, con el par c6 y d7, son tres casillas, una zona impar, por lo que haremos dos de los tres movimientos allí, al menos en teoría. Sin embargo tenemos las otras dos opciones. Con F8 las blancas continúan formando una barra (d1) que vamos a tener que romper después (F8d1E8g1).

En cambio B3 no da una respuesta clara a las blancas: a4B4 o d1E1 son posibles continuaciones para las negras. Tal vez mejor para las blancas es e1D1 ganan un tiempo jugando después en f1, pues así tienen acceso a b5.

Cambiando de problema, no suele ser especialmente fácil rematar una partida, aunque con la práctica puede llegar a ser un mero trámite. Esto se puede entender pensando en que cuando tenemos controlada la partida tenemos muchos movimientos entre los que pensar, mientras quien va perdiendo sólo tiene unos pocos y le es más fácil encontrar el mejor. Y sin prolongamos demasiado el juego podemos cometer algún error grave.

Este problema es bastante fácil, pero al menos hay que hacer más de un movimiento para conseguirlo.

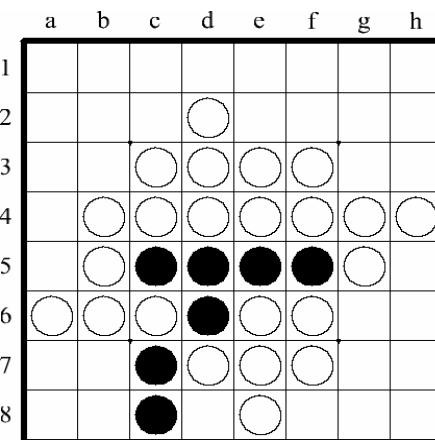


Diagrama 3

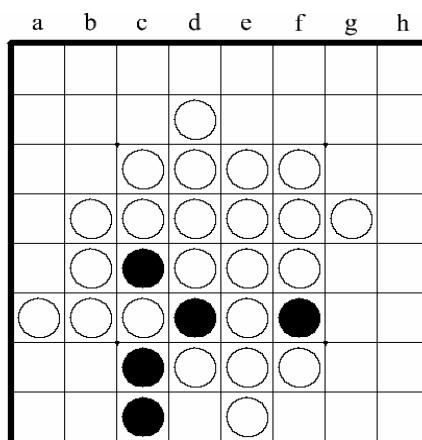
Las blancas sólo tienen dos movimientos que no ceden inmediatamente una esquina: d8 y g6.

Las negras mueven intentando que al menos las blancas sigan con sólo dos. Los mismos D8 y G6 sirven pues no abren nuevas zonas del tablero a las blancas:

G6h5G8, sólo es un ejemplo, y las blancas se han quedado sin movimientos que no cedan una esquina.

Otra alternativa: D8b8G8g6 rematando con A4.

Vemos otro problema muy similar en el próximo diagrama. En concreto la siguiente posi-



ción conduce a la anterior si se juega G5h4.

Diagrama 4

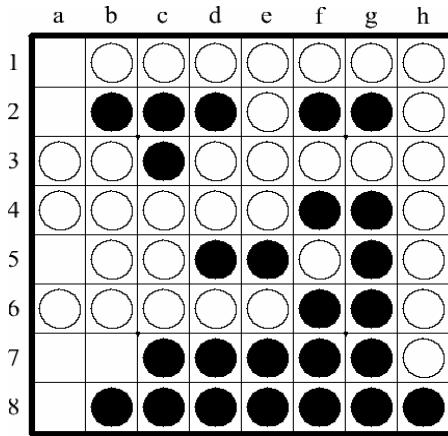
Las negras buscan mover en una zona que no dé más movimientos a las blancas: D8, F8 o G5. Aunque G5 voltee bastantes fichas, son interiores y en esa zona tendrán las blancas dos movimientos

G5d8F8h5B8 (da un lateral de cinco fichas, pero con esa movilidad las negras no tendrán problemas) g6A4... Cada vez los movimientos de las blancas son más forzados y las negras ya no deberían tener muchos problemas.

Pasando a otro problema, el otro día eché unas cuantas partidas rápidas en en Kurnik. Un sitio en Internet que está muy de moda. Las partidas rápidas son buenas en algunos aspectos. Además de que suelen ser bien entretenidas, te obligan a no parar de pensar empleando también el tiempo del adversario. Eso sí, se cometen demasiados errores y las partidas largas son más exigentes, pues un error generalmente no te lo va a perdonar tu adversario, mientras que en unas rápidas podría pasártelo. En este caso fueron las blancas quienes cometieron ese error y las negras lo vieron. El problema fue que las blancas teniendo la paridad a su favor tienen que estar muy seguras para crear una región impar en donde además no tienen acceso. Y a la casilla a5 no tienen acceso.

Las negras se reservan ese movimiento, se aprovechan de que al controlar la fila de abajo siguen sin dar acceso a a5 a las blancas y hacen A7. La partida finalizó con a2A1b7A8a5 (movimientos perfectos) donde las blancas hacen movimientos para intentar conseguir el

mayor número posible de



fichas interiores, pero no son suficientes y las negras ganan.

Diagrama 5

Para terminar, veamos un problema de aperturas. Cada vez los jugadores conocen más aperturas y son capaces de jugar de memoria muchos movimientos. Por eso a veces se intenta sorprender con aperturas poco usuales, que aunque se conozcan es posible que no en tanta profundidad y extensión.

Últimamente cuando las blancas me han abierto con la no-Kung, en vez de centralizar como es usual, he respondido con un movimiento no muy intuitivo, concretamente el que se ve en el diagrama (9.C6). Los resultados tampoco han sido maravillosos; como suele

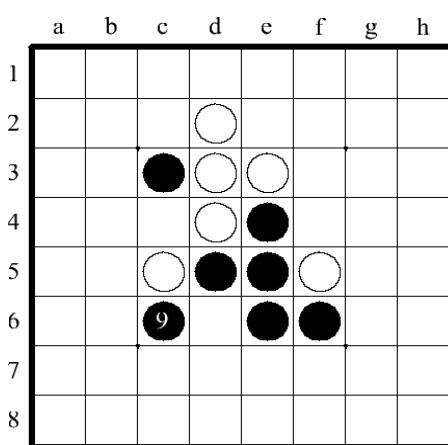
Los franceses le han puesto como nombre tigre diagonal Holgersson (busqué el nombre con el programa Padoo, aunque supongo que también estará en el OthBase) y ahí comentan sobre ella que es "coup intéressant, peut-être bon".

Esto nos podría llevar a todo un artículo sobre las posibles continuaciones de esta apertura, pero sólo queremos un pequeño problema. Las blancas tienen a responder en d6 o mejor en f4 para evitar que las negras hagan F3. Así, con 10.f4, 11.B5 se llega a una posición en la que las blancas tienen bastantes opciones buenas, pero que tal vez no terminen de convencer, como 12.f7 o 12.d6.

Aunque tal vez no sean las mejores opciones hay otros dos movimientos similares entre sí y bastante buenos. Con uno se voltean bastantes fichas y tal vez lo podamos considerar como un movimiento para dispersar fichas contrarias, y el otro movimiento sería como uno que se podría hacer antes de ese de dispersión, si las negras luego lo permiten.

La pregunta es cuáles son estos dos movimientos. Es fácil y la dejaré sin responder; como es sabido, resolver un problema sin tener que leer la solución da confianza a quien lo resuelve. Además, de esta forma no gastamos tanto espacio.

Jorge Bandrés



ser usual a veces he ganado y a veces he perdido.

Diagrama 6

