



EGP Barcelona 2008.

Destacamos:

Estrategias de aperturas

Bercimuel: primeras experiencias con Othello

Aperturas

Un gran EGP este año el vivido en Barcelona.

Se podría decir que se decidía el futuro del Campeón Europeo de Othello 2008.

Con Takuji Kashiwabara (en la foto jugando con Markus) y Michele Borassi como grandes aspirantes al título.

El italiano se llevó el torneo de calle, venía muy concentrado. Consiguió los puntos necesarios para no sufrir en la consecución del título europeo.

Fue un torneo sorprendente, dónde vimos surgir una nueva

generación de jugadores españoles que han ido creciendo en juego a lo largo de un año. Eso es algo que nos alegra. Hablo de los hermanos Mendoza, Jordi y Martí. Realizaron un torneo impresionante.

Realizamos la primera retransmisión de las partidas semifinales y la final on-line, a través del live-othello.

Ahora a por el Campeonato de España en Zaragoza.

Òscar

Estrategia de aperturas

(Partes 1 y 2 escritas para OZ-Othello), por George Ortiz

La fase de apertura en Othello (en torno a los primeros 20 movimientos) tiene una gran influencia en el resto de la partida. Solo es necesario examinar algunas partidas de competición para ver que los jugadores expertos suelen conseguir una ventaja irreversible con la apertura cuando juegan contra jugadores menos experimentados. Esta fase no sólo es importante para el resultado, sino que también suele determinar el estilo del juego medio.

Hay suficientes conocimientos de las aperturas de Othello para construir un amplio "libro de aperturas". La mayoría de campeones tiene un repertorio de al menos una docena de aperturas que conoce en profundidad (hasta 25 movimientos, incluyendo variantes). Sin embargo, así como creo que es muy útil conocer bien algunas aperturas, todavía es más importante conocer los principios básicos de la estrategia de aperturas.

Los principios generales de juego en las aperturas

Aquí, las "grandes reglas" (ordenadas más o menos en importancia) que la teoría clásica aconseja para jugar las aperturas:

- Intentar tener menos fichas que el adversario
- Intentar ocupar el centro de la posición (las cuatro casillas centrales al principio).
- Evitar voltear demasiadas fichas de frontera (las situ-

adas en los límites exteriores de la posición) es decir, evitar construir barreras.

- Intentar agrupar las fichas propias en un clúster conectado en vez de tener varias fichas aisladas dispersas.
- Evitar tomar laterales demasiado pronto (antes del juego medio).

Todos estos principios también pueden ser bien aplicados en el juego medio. Sin embargo, el juego del Othello está lleno de contradicciones y más adelante veremos que hay muchos diferentes tipos de aperturas que incumplen estos principios y aun así 'funcionan' bastante bien. Pero ahora me gustaría introducir el concepto más importante en la estrategia de aperturas y probablemente en todo el juego del Othello: la movilidad.

La movilidad es la esencia de los principios anteriores. Se puede definir como una medida del número de movimientos legales que un jugador tiene en un turno.



La batalla por la movilidad

La fase de la apertura del Othello puede describirse como una "batalla por la movilidad", que también podemos denominar como maximización de la movilidad. Cada jugador intenta en cada turno tener mayor movilidad (más movimientos)

que el adversario. Para esto, idealmente uno debe intentar aumentar su propia movilidad mientras disminuye la del adversario. Si un jugador consigue disminuir la movilidad del adversario hasta cero (o casi), este jugador podrá 'forzar' a su adversario a jugar movimientos no deseables y continuar hasta una victoria fácil. En cualquier caso, una mayor movilidad en el medio juego se traduce con frecuencia en una posición ganadora al final de la partida. ¿Pero cómo se puede aplicar en la práctica este concepto teórico?

Una técnica muy eficaz es la técnica de evaporación. Consiste en intentar forzar al adversario a que voltee cuantas más fichas mejor, tratando de agotar pronto sus movimientos seguros (asegurándonos de no quedarnos sin fichas). Para forzar con éxito la 'evaporación', hay que jugar en áreas a las que el adversario ya tiene acceso mientras mantenemos nuestras fichas agrupadas. Si bien esta técnica puede proporcionar resultados espectaculares, es poco probable que podamos aplicarla salvo contra un principiante. Ciertamente, esta técnica requiere de bastante 'cooperación' del adversario, haciendo muchos movimientos 'malos' que volteen muchas fichas de frontera. Para describir una técnica un poco más habitual de maximización de la movilidad, hay que definir un concepto clave en la estrategia de aperturas, el movimiento silencioso.

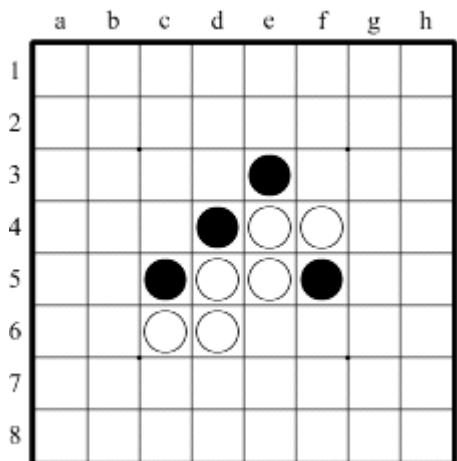
Debido a la naturaleza del Othello, la mayoría de nuestros movimientos tienden a aumentar la movilidad del adversario

y a disminuir la propia (de repente hay más fichas para voltear para el adversario y menos para nosotros). Sin embargo, hay un tipo de movimiento que no sigue esta tendencia: el movimiento silencioso. Un movimiento silencioso es uno que no voltear ninguna ficha de frontera (típicamente sólo volteará una o dos fichas, sólo interiores).

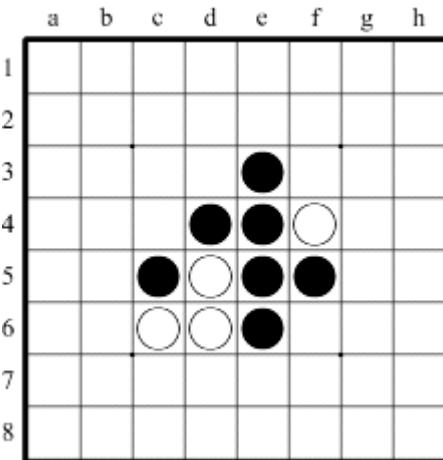
La fabricación de movimientos silenciosos

Cuando no hay para jugar movimientos 'sobresalientes', los jugadores querrán jugar un movimiento silencioso para mantener su movilidad (en general, estos movimientos no modifican el balance de movilidad entre los jugadores). Esto significa que es una buena idea tener siempre un movimiento silencioso en reserva. Por lo tanto, los jugadores siempre deberían tratar de 'fabricar' nuevos movimientos silenciosos en la fase de apertura y, por el mismo principio, intentar reducir los movimientos silenciosos del adversario.

Vamos a ver cómo se hace usando la apertura más 'clásica' como ejemplo (la Inoue).



La variante Inoue: 1.f5, 2.d6, 3.c5, 4.f4, 5.e3, 6.c6...



... 7.e6 (las negras se fabrican un movimiento silencioso en c4).

La Inoue (Hiroshi Inoue fue el primer campeón mundial en 1977) es una de las más antiguas aperturas perpendiculares. La idea detrás del movimiento 7.e6 es que 'reconecta' la posición de las negras y también trata de acceder a un movimiento silencioso en c4.

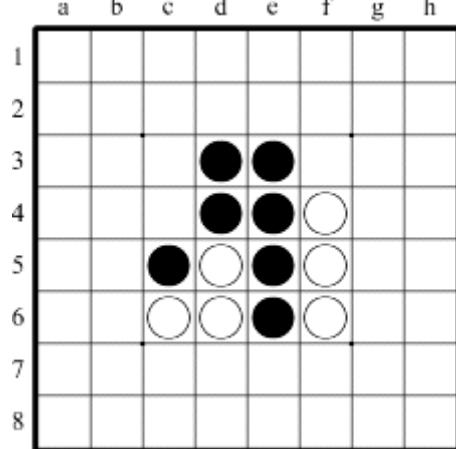
Las blancas podrían impedir el acceso de las negras a c4 jugando o bien 8.f7, o bien 8.f6 (denominado un bloqueo o impedir el acceso).



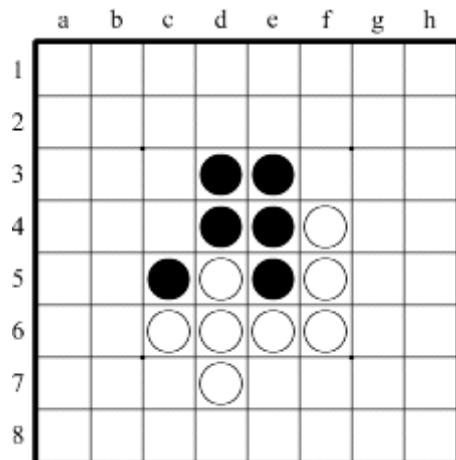
El bloqueo

Como los movimientos silenciosos son muy deseables, hay que aprender a reconocerlos. Si son nuestros, para jugarlos. Si son del adversario, no hay que dudarlo, hay que eliminarlos. Vamos a ver un ejemplo con la

apertura Rose:



La apertura Rose: 1.f5, 2.d6, 3.c5, 4.f4, 5.e3, 6.c6, 7.d3, 8.f6, 9.e6,...



... 10.d7 (impide el acceso negro a c4).

La Rose (llamada por el campeón estadounidense Brian Rose) es la segunda apertura perpendicular más popular jugada en los últimos años (después de la apertura tigre). Nótese cómo las negras fabrican un movimiento silencioso en c4 con el movimiento 9.e6 y entonces las blancas impiden el acceso negro a c4 con 10.d7, volteando de nuevo la ficha en e6 (10.f7 es menos deseable pues alarga la barrera del este en la columna f).

Hay tres formas de bloquear movimientos: impedir el acceso (como 10.d7, que voltear e6), envenenando movimientos, y sencillamente, haciendo

el movimiento uno mismo. Qué técnica emplear depende enteramente de la posición. Por ejemplo, en la posición Rose descrita antes, si las blancas quisieran tomar el movimiento de negras c4 jugando allí (10. c4), las blancas terminarían volteando tres fichas de una forma nada 'rentable' y fabricando un nuevo movimiento silencioso en c3 para las negras; por tanto esto sería muy mala elección. De hecho, algunos jugadores piensan que "tomar el movimiento", como técnica de bloqueo, debería tener última prioridad, porque el objetivo principal debería ser reducir la movilidad del adversario mientras guardamos nuestros movimientos silenciosos para más adelante, promoviendo una estrategia de aperturas 'agresiva'.

Ataque, defensa

El objetivo principal es jugar movimientos ofensivos que proporcionen acceso a casillas decisivas o fabricar nuevos movimientos silenciosos incrementando así nuestra movilidad, y movimientos defensivos que impidan el acceso del adversario a casillas decisivas o movimientos silenciosos disminuyendo así su movilidad.

Si no es posible encontrar movimientos ofensivos o defensivos aceptables, entonces un movimiento silencioso conservará el estado de movilidad. Sin embargo, es importante darse cuenta de que no todos los movimientos silenciosos son buenos movimientos. Por ejemplo, no es deseable hacer un movimiento

silencioso si fabrica un nuevo movimiento silencioso para el adversario. Por lo tanto, como en todas las fases de la partida, es esencial anticiparse a las respuestas del adversario.

Finalmente, si no hay para jugar movimientos de 'maximización de la movilidad' o movimientos silenciosos, entonces el último recurso puede ser jugar un movimiento de espera (un movimiento que sólo voltea 1 o 2 fichas de frontera sin disminuir nuestra movilidad, es decir, el movimiento 8.f6 en la apertura Rose).

Tendencias en aperturas

A continuación, una lista de las aperturas más jugadas en competición. El porcentaje indica la frecuencia de estas aperturas en el juego de alto nivel (nótese que si se emplea una base de partidas, por ejemplo WTHOR, los porcentajes pueden ser diferentes debido al cambio de moda en la popularidad de las aperturas).

La tigre central	f5, d6, c3, d3, c4, f4, c5	17 %
La tigre diagonal	f5, d6, c3, d3, c4, f4, f6	15 %
La Heath	f5, f6, e6, f4, g5	12 %
La diagonal clásica	f5, f6, e6, f4, e3	11 %
La Rose	f5, d6, c5, f4, e3, c6, d3, f6, e6, d7	10 %
La serpiente	f5, f6, e6, f4, g6	4 %
La Ishii	f5, f6, e6, f4, c3	3 %
La gato	f5, d6, c4, d3, c5	3 %
La 'ganglion'	f5, d6, c4, g5	2 %
La Inoue	f5, d6, c5, f4, e3, c6, e6	2 %
La caballo	f5, d6, c5, f4, d3	2 %
La tigre agrupada	f5, d6, c3, d3, c4, f4, e6	2 %

Vale la pena aplicar estos principios generales en la mayoría de las aperturas (véanse las aperturas anteriores). Pero vamos a ver que hay excepciones: hay aperturas modernas que no

cumplen al menos uno de estos principios "clásicos" (de hecho, como se observará, más de uno a la vez) y son muy efectivas.



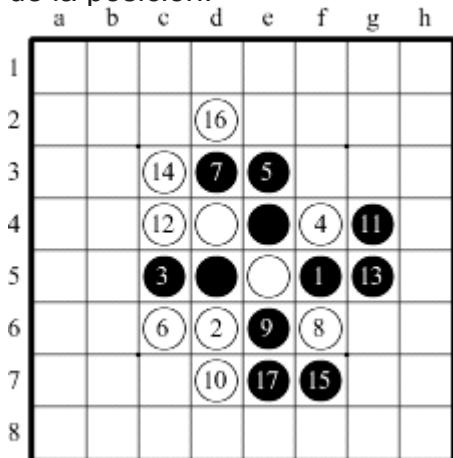
Doble barrera

Habría que evitar formar "barreras" en Othello, pues tienden a limitar mucho la movilidad. Sin embargo, una barrera puede ser deseable si presiona al adversario a formar otra o si es probable que tenga que "romper" a través de ella antes. Esto se conoce como estrategia de "doble barrera".

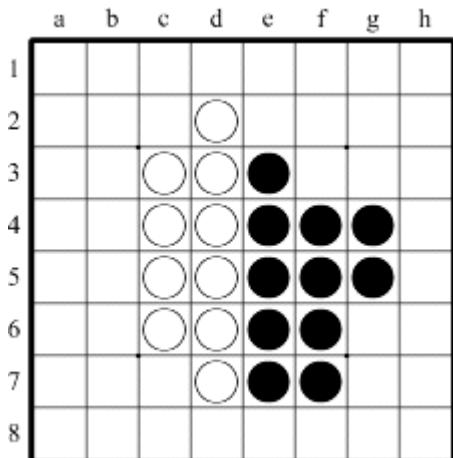
Puede ser una estrategia de apertura atractiva, especialmente si podemos forzar al adversario a "romper"

primero la barrera, lo que normalmente dará nuevos movimientos silenciosos obvios. Sin embargo, si pronto se ve que tenemos que romper primero, puede ser inteligente volver a una estrategia más

clásica, como controlar el centro de la posición.



La apertura Rose plano rotante:
1.f5, 2.d6, 3.c5, 4.f4, 5.e3, 6.c6, 7.d3, 8.f6, 9.e6, 10.d7, 11.g4, 12.c4, 13.g5, 14.c3, 15.f7, 16.d2, 17.e7...



...conduce a una buena doble barrera.

La “Rose plano rotante” es una continuación muy popular de la apertura Rose. Tras el movimiento negro del “plano” 11.g4 (en contraste a 11.g3, Rose diagonal), los dos jugadores juegan una serie de movimientos de espera en un intento de contener la movilidad del otro, en lados opuestos de la posición. Esto conduce a una configuración de doble barrera. Tras 17.e7, ambos continuarán típicamente con movimientos de espera (18.f2, 19.c8, 20.f3, 21.c7,...) para evitar “romper” la barrera contraria, lo que conduce a una rotación lenta de

la posición en dirección horaria alrededor del centro.

(debido a su gran cantidad de fichas).

Entonces, normalmente las negras intentarán agotar los movimientos seguros de las blancas tomando laterales en el sur y en el este. Sin embargo, la experiencia ha demostrado que el plano rotante es ligeramente mejor para las blancas, pues las negras normalmente fracasan en dejar sin movimientos a las blancas y al final tendrán que romper por la barrera blanca del oeste. Tal vez por esto hoy se prefiere la variante “Rose transversal” (11.g3, 12.c4, 13.b4).

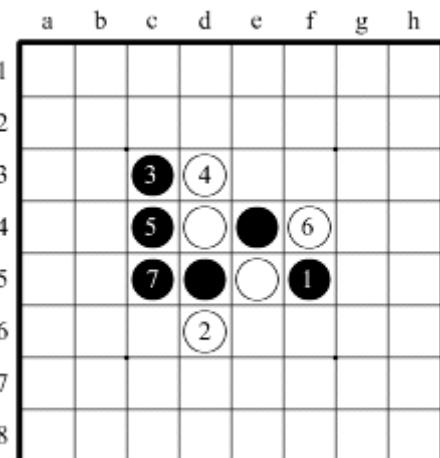
El principal objetivo de concentrar es el asegurar un firme control del centro e intentar forzar al adversario a jugar ‘malos’ movimientos (que volteen muchas fichas de frontera) antes de que pueda retomar el control del centro.

Sin embargo, es extremadamente arriesgado extender esta estrategia al juego medio, pues se hará cada vez más difícil prevenir que el adversario se “reagrupa” y por tanto la concentración sólo debería usarse para obtener una ventaja posicional en la fase de la apertura.

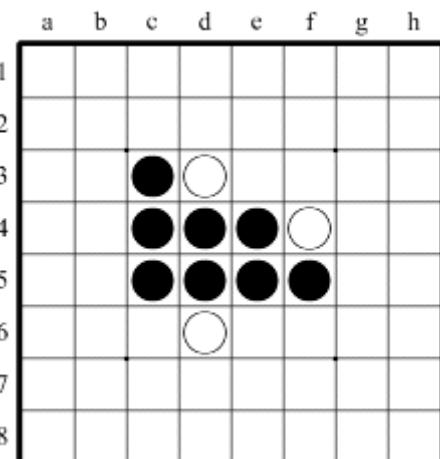
Concentración (‘checkerboarding’)

Generalmente se acepta que es mucho más fácil controlar la partida si se tienen menos fichas que el adversario. Pero en algunos casos la mejor forma de minimizar la movilidad del adversario es controlando el centro de la posición con muchas fichas que dejen las fichas contrarias dispersas en la periferia y bloqueándose entre sí; esto se conoce como “concentración” (checkerboarding).

Típicamente el jugador “desconcentrado” se quedará con sólo unas pocas fichas de frontera dispersas que tenderán a bloquearse entre sí sus movimientos. Normalmente ese jugador tendrá que elegir entre dos opciones: o bien “reagrupar” pronto a toda costa, o bien jugar unos pocos movimientos de espera posponiendo la “reconexión” para cuando la posición del adversario sea más vulnerable



La apertura tigre central: 1.f5, 2.d6, 3.c3, 4.d3, 5.c4, 6.f4, 7.c5...



...y las blancas están ‘desconcentradas’

La tigre central (también conocida en los Estados Unidos como Rose-Bill) es la más antigua y una de las más populares variantes de la apertura tigre (movimientos 1 a 5). La posición alcanzada tras el movimiento central 7.c5 es bastante representativa de una concentración.

Nótese que aunque las negras tienen más del doble de fichas que las blancas, las negras tienen mucha más movilidad (10 movimientos posibles contra 4 de las blancas). La razón es que las negras controlan la posición central y las fichas blancas están fuertemente “desconcentradas” (dispersas y bloqueándose entre sí).

Las blancas disponen de dos opciones en esta posición:

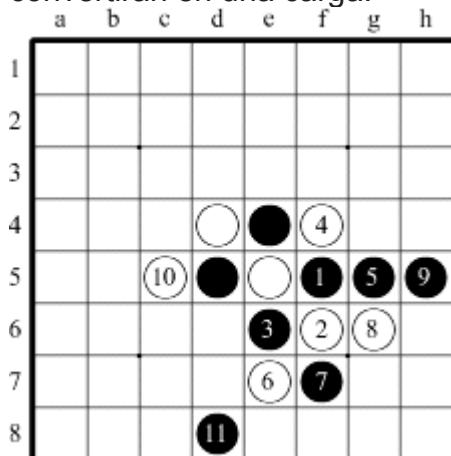
- 8.b4, realmente un movimiento ‘ruidoso’, pero reconecta de inmediato la posición blanca.
- 8.b3, un movimiento de espera, fomentando una mayor concentración negra (normalmente 9.c2), pero que prepara una ‘reconexión’ más efectiva para más tarde (la variante más común hoy es la Tamenori, 8.b3, 9.c2, 10.e6).

Captura de laterales

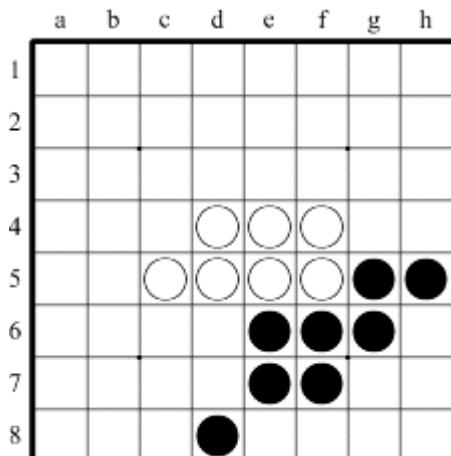
La “clásica” estrategia de Othello predica contra la toma temprana de laterales. Sin embargo, quien ha perdido todas sus fichas contra un jugador que estaba “creciendo en los laterales” sabe que en algunos casos los laterales tempranos pueden dar buenos resultados. Aunque la mayoría de las aperturas presentan pronto oportunidades para

jugar en los laterales, algunas están hechas a medida para la captura de laterales debido a su habilidad para ‘tirar’ de la partida hacia un lateral. Sin embargo, esta estrategia, conocida como “hiparri” (tirar) en Japón, es muy arriesgada.

La apuesta es que si agotamos los movimientos seguros del adversario lo suficientemente pronto, deberíamos tener una victoria fácil, si no, si el adversario puede resistir y forzarnos a ‘abrir’ (mover lejos de los laterales) probablemente perderemos porque nuestros laterales tempranos se convertirán en una carga.



La Heath clásica: 1.f5, 2.f6, 3.e6, 4.f4, 5.g5, 6.e7, 7.f7, 8.g6, 9.h5, 10.c5, 11.d8...



...¡cuidado con el crecimiento en los laterales!

La apertura Heath (movimientos 1 a 5) se conoce en Japón como

“tobidashi”, que significa “saltar fuera, salir de repente” debido a que el movimiento 5.g5 sale fuera del “cuadrado central” (las diecisésis fichas centrales del tablero). Los seis movimientos siguientes corresponden a una partida en la que Takeshi Murakami, triple campeón mundial y experto ‘tobidashi’, derrotó a Masaki Takizawa, bicampeón mundial. Aunque esta variante es bastante infrecuente (8.c5 o 8.h5 son las respuestas preferidas para 7.f7) es un buen ejemplo de un crecimiento ofensivo en los laterales.

Nótese cómo el crecimiento inicial negro en el lateral con 9.h5 gana un tiempo al garantizarse el último movimiento en el lateral (salvo que las blancas muevan en h7, que es peligroso). Esto no sería así si las negras hubieran jugado 9.h6, pues las blancas podrían jugar ‘oponiéndose’ con 10.h4. Es crucial ganar tiempos rápidamente si se quiere seguir una estrategia de crecimiento en el lateral; es por esto por lo que los japoneses emplean el término “hiparri”.

Tras 11.d8 (véase el diagrama anterior) la posición comienza a parecerse peligrosamente a lo que se denomina “doble barrera lateral” (Ted Landau, en Othello: Brief & Basic, “edge double wall”). Aquí las blancas deben tener cuidado en no ‘alimentar’ con tiempos gratis en los laterales a las negras (por ejemplo, 12.e8 sería suicida) y, por el contrario, tratar de llevar la partida de vuelta al centro (probablemente 12.d7 sea la mejor opción).

Las opciones blancas son limitadas, pero bastante

obvias, y el verdadero reto de las negras es agotar los movimientos seguros de las blancas antes de que sea demasiado tarde (si las negras se ven forzadas a jugar en el oeste o en el norte, su posición se deteriorará rápidamente).

Ésta es la razón de que crecer en los laterales sea una estrategia tan arriesgada: ¡una vez iniciada no hay vuelta atrás!

George Ortiz



Problema combinado: swindle, contar, y más...

Por Jorge Bandrés.

Hay estructuras que son propicias para fabricar swindles. En primer lugar veamos un ejemplo sencillo:

	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	

Las blancas llevan una gran ventaja. Incluso tomando directamente la esquina A1 (y perdiendo en consecuencia todo la columna A), pueden ganar. Sin embargo, debe haber una forma más fácil de rematar la partida.

Para capturar la esquina A1 y no perder la columna A, teóricamente hay varias formas:

- que las negras no tengan acceso a A2 cuando se tome A1
- controlar A8 antes de tomar A1 (de forma que sólo será negra A2)
- jugar antes en A2 (obviamente sin facilitar el acceso negro a A1, es decir, sin voltear B2).

Las dos primeras no parecen factibles en este caso. Sin embargo, la tercera, jugar en A2 sin voltear B2, sí se puede. Y es lo que conocemos como

swindle. Obviamente, de momento no es posible, por lo que habrá que fabricarla.

La condición para que haya una swindle que nos permita jugar en A2 está clara: la línea 2 debe contener únicamente fichas negras.

Asimismo, la forma con la que conseguiremos que se cumpla esta condición es conocida por todos: la paridad.

Si jugamos en la zona impar de la esquina A8, es fácil ver una victoria sencilla para las blancas (+12) simplemente por paridad. Pero queremos mejorar el resultado y, lo más importante, queremos hacer una swindle.

Si jugamos en cualquier otra zona par, la hacemos impar y las negras moverán en ella para aprovecharse de la paridad. Si movemos en la zona par de la casilla H1, las negras continuarán moviendo allí. Así que jugamos 46.g2 (h2 sería absurda). Las negras pueden 47.G1 o 47.H1. Precisamente 47.G1 es un poco mejor (a pesar de que con blancas diagonalizaríamos con 48.b7), pero bien podemos imaginar que toman la esquina, movimiento en otras circunstancias muy normal. Es decir: 46.g2, 47.H1.

	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	

Y a partir de aquí sólo necesitamos ver qué fichas se voltean para darnos cuenta de que con 48.g1, las negras no pueden más que seguir con 49.H2. Y este movimiento convierte toda la línea 2 en negra. Podemos jugar tranquilamente el buscado 50.a2.

El resto es obvio.

	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	

Con cualquier patrón tipo hay que tener cuidado. Una ficha más o una ficha menos podría ser suficiente para que no funcionara la secuencia a la que estamos acostumbrados.

En el anterior ejemplo, una ficha blanca en C2 impediría hacer nuestra swindle y habría que buscar otra solución. No así una ficha blanca en D2, ésta daría lo mismo, pues también se voltearía. Sin embargo tampoco serviría una ficha blanca en D2 y una negra en E2, la ficha negra en E2 impediría que la blanca de D2 se volteara.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
1					●	○	○		1
2	●	○	●	●	○	○			2
3	○	●	●	○	○	●	○	●	3

	A	B	C	D	E	F	G	H	
1					●	○	○		1
2	●	●	●	○	○	○			2
3	○	●	●	○	○	●	○	●	3

	A	B	C	D	E	F	G	H	
1					●	○	○		1
2	●	●	●	○	●	●	○		2
3	○	●	●	○	○	●	○	●	3

Igualmente, como en todo, tenemos que comprobar que el resto de líneas nos permiten seguir la secuencia planeada.



El anterior era un caso ficticio, pero basado en uno real ligeramente más complicado (según se mire); el final de juego que vamos a ver, aunque aparentemente sencillo, puede ser realmente difícil por la diversidad de respuestas posibles que conducen a un resultado similar.

En la partida (de hace unos pocos días) jugaba en Kurnik con blancas, y como era una partida rápida andaba escaso de tiempo. En cualquier caso, como ahora sí tenemos tiempo, podemos entretenernos más con la solución perfecta.

	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	

Si reconoces la estructura cuesta mucho menos profundizar en la posición. De hecho, no me costó ver que seguir 46.g2, 47.H1, 48g1, 49.H2, seguramente era la mejor opción posible para mí.

	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		

Sin embargo, en este caso esta swindle realmente no resulta tan beneficiosa, y en parte la hacemos porque no hay más opciones claras. Si hubiéramos podido acceder a A1 desde un principio, hubiéramos jugado ahí, olvidándonos de cualquier otro argumento. Lo único que hemos conseguido con ésta, es ganar un movimiento: ahora las negras se tendrán que exponer en otra zona del tablero.

Afortunadamente para mí las negras se equivocaron y su siguiente movimiento, 51.G7, es perdedor (-8), y fácil de responder (52.g8).

Peor hubiera sido mi situación si jugaban 51.B7 (controlan

las dos diagonales). Podemos pensar en un 52 similar al comentado, por ejemplo, 52.a7.

Sin embargo, no es suficiente debido a que no obtengo suficiente rendimiento de la paridad.

	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		

Concretamente, 55.A2 y 55.G7 es un +2 para las negras, y el primero es fácil de ver. Sin embargo, aún tienen uno mejor: 55.H7! (+6).

Si las blancas mueven en 56.h8, pierden la paridad, además de la fila 7 (57.A1, 58.b1, 59.g8, 60.G7).

Pueden responder con 56.g7 para no perder la paridad, pero es un movimiento que pierde muchas fichas y si contamos nos da igualmente un +6 para negras.

Así que debemos cambiar nuestro movimiento 52. Y una secuencia sencilla es 52.g8, 53.H8, 54.a8, 55.A7, 56.b8... dejando el siguiente final en el que a las negras les interesa contar (pueden ganar o perder):

	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	

En el anterior final las negras ganan por +2. Si estuviéramos jugando realmente la partida, tal vez nos podríamos haber conformado. Pero ahora tenemos tiempo, ¿por qué conformarnos?

Uno de los problemas de contar es decidir qué secuencias contar. Para no alargarlo demasiado, veremos directamente la que nos interesa.

	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	

Creo que resulta bastante fácil descartar el resto de opciones y quedarnos únicamente con la buena: 54.h7. Pero ahora nos falta comprobar que lo que digo es cierto.

Tenemos 24 fichas. Tras 54.h7, 55.G7, $24 + 2 - 5 = 21$ fichas (hasta ahora es fácil).

Tras 56.a7 (obsérvese que tenemos ahora acceso a A1, de forma que no perderemos la columna A), 57.A8, 58.a1 (imprescindible para no perder la columna A) serán $21 + 8 - 1$

+ 6 = 34.

Finalmente da igual el orden porque con cualquiera perdemos 3 fichas y ganamos 2, quedando la partida 31 a 33.

Pero como decía un problema de contar fichas es decidir qué secuencia contar. En este caso nos da igual, pues no hay otra mejor para las blancas, pero la mejor para las negras es jugar 55.B1. ¿Cuál es el resultado?



Recientemente me encontré en una partida, esta vez en LittleGolem, con una disposición que nos puede recordar a las comentadas. Lo único que con el tablero ligeramente mayor.

Asimismo, hay que recordar que estas secuencias tipo son sólo una alternativa más a considerar. Unas veces tendremos que seguirlas si queremos ganar, mientras que en otras ocasiones nos conducirán directamente a la derrota.

En esta partida jugaba con blancas.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
1	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	1
2	●	●	○	○	○	○	●	●			2
3	○	●	●	●	●	○	●	○	○	○	3
4	○	●	○	○	○	○	●	○	○	○	4
5	○	●	●	●	●	○	○	●	○	○	5
6	○	●	●	●	●	○	●	●	○	○	6
7	○	●	●	●	●	●	○	●	○	○	7
8	○	○	●	●	●	●	●	○	○	○	8
9	○	●	●	●	●	○	●	●			9
10	●		●	●	●	●	●	●	●	●	10
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	

Podemos seguir una secuencia equivalente a las ya vistas: 84.i2, 85.J1, 86.i1. Pero, las negras tienen una respuesta mucho más fácil y no están obligadas a jugar en J2. Por lo que jugando 87.I9, las blancas están perdidas: ya no tienen la paridad ni la pueden recuperar (J2 inaccesible para blancas). Conduce a un +10 para negras.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
1	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	1
2	●	●	○	○	○	○	○	○			2
3	○	●	●	●	●	○	●	○	○	○	3
4	○	●	○	○	○	●	●	○	○	○	4
5	○	●	●	●	●	○	○	●	○	○	5
6	○	●	●	●	●	○	●	●	○	○	6
7	○	●	●	●	●	●	○	●	○	○	7
8	○	○	●	●	●	●	●	●	○	○	8
9	○	●	●	●	●	○	●	●			9
10	●		●	●	●	●	●	●	●	●	10
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	

Al menos ya podemos desestimar toda una línea; habrá que contar menos.

La siguiente propuesta fácil que podemos seguir es jugar simplemente siguiendo criterios de paridad. Es decir, ir jugando en zonas impares. 84.i9, 85.J10, 86.j9, 87.J2, etc. Da igual, cualquier otra alternativa a esa secuencia o cualquier continuación (siempre que las negras jueguen con un mínimo de lógica) lleva a la derrota blanca, aunque por pocas fichas (entre +4 y +10 según

las negras y blancas estén de acertadas).

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
1	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	1
2		●	●	○	○	○	●	●	●	●	2
3	○	●	●	●	●	○	●	○	○	○	3
4	○	●	○	○	○	●	●	○	○	○	4
5	○	●	●	●	●	○	●	○	○	○	5
6	○	●	●	●	●	○	●	●	○	○	6
7	○	●	●	●	●	●	○	●	○	○	7
8	○	○	●	●	●	●	●	●	○	○	8
9	○	●	●	●	●	○	●	●			9
10	●		●	●	●	●	●	●	●	●	10
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	

Sin embargo, podemos tratar de mejorar un poco el resultado jugando antes en la zona de la esquina A10. En algún momento (según paridad) las negras tendrán que jugar en B9. Ganarán una ficha (B8) y perderán otra (C8), por lo que no será un movimiento excesivamente malo, ni bueno.

Pero las blancas pueden hacerlo peor para negras: 84.c10 y un posterior B9 negro volteará hasta D7. Es decir, la diagonal será negra desde B9 hasta F5, y cuando las negras jueguen en A10, todas esas fichas pasarán a ser blancas.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
1	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	1
2	●	●	○	○	○	●	●	●	●	●	2
3	○	●	●	●	●	○	●	○	○	○	3
4	○	●	○	○	○	●	●	○	○	○	4
5	○	●	●	●	●	○	●	●	○	○	5
6	○	●	●	●	●	○	●	●	○	○	6
7	○	●	●	●	●	●	○	●	○	○	7
8	○	○	●	●	●	●	●	●	○	○	8
9	○	○	●	●	●	●	●	●			9
10	●	○	●	●	●	●	●	●	●	●	10
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	

Obviamente hay que tener cuidado, pues tampoco son tantas fichas las ganadas por ese lado, y tal vez las perdamos por otro. Al fin y al cabo, si las blancas juegan primero en C10, en la fila 10 sólo conservarán

una ficha blanca (A10). Pero si juegan primero en A10 y luego en C10, serán tres las fichas blancas que conserven en el lateral (A10, B10 y C10). Sin embargo, en este caso (se puede, y mejor si se hace, contar) sí que mejora un poco el resultado (-4 para blancas).

Esto nos permite explicar algo que antes no era fácil explicar. En la secuencia anterior: 84.i9, 85.J10, 86.j9, para las negras, mejor que continuar con 87.J2, jugar 87.B9! Evitando que las blancas jueguen en C10. En cualquier caso, 87.J2 es +4 y 87.B9 es +6.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
1	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	1
2	●	●	○	○	○	●	●	●	●	●	2
3	○	●	●	●	●	○	●	○	○	○	3
4	○	●	○	○	○	●	●	○	○	○	4
5	○	●	●	●	●	○	●	●	○	○	5
6	○	●	●	●	●	○	●	●	○	○	6
7	○	●	●	●	●	●	○	●	○	○	7
8	○	○	●	●	●	●	●	●	○	○	8
9	○	○	●	●	●	●	●	●			9
10	●	○	●	●	●	●	●	●	●	●	10
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	

Así pues la secuencia que jugué con blancas fue: 84.c10, 85.D10, 86.i9, 87.J10, 88.j9, 89.J2, 90.i2, etc. Que conduce a un -4, aunque en realidad terminó por suerte para mí en un +2 (culpa de 91.J1 en vez de 91.I1, y tengo que reconocer que en el movimiento 84.c10 había pensado en esa secuencia y hasta más tarde no me di cuenta de que teóricamente perdía).

Había una opción para mejorar el resultado (teórico): 84.a1, 85.A2, 86.i1, y aquí puede seguir con 87.A10 o 87.I2, ambas +2 para negras. Creo que era la mejor opción, no sólo por obtener un resultado menos negativo, sino también porque las negras pueden

cometer más errores, a pesar de que con la otra secuencia cometieran uno.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	1
2	●	●	●	○	○	○	●	○			2
3	○	●	○	●	●	●	○	●	○	○	3
4	○	●	○	○	○	●	○	●	○	○	4
5	○	●	●	●	●	●	○	●	○	○	5
6	○	●	●	●	●	○	●	●	●	○	6
7	○	●	●	○	●	●	●	○	●	○	7
8	○	○	●	●	●	●	●	●	○	○	8
9	○	●	●	●	○	●	●	●	●		9
10	●				●	●	●	●	●		10
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	

Jorge Bandrés



Gurrieros y Othellieros en Bercimuel

Por Markus Schoretits

Bercimuel es un pequeño pueblo de apenas 80 habitantes en el noreste de la provincia segoviana. No obstante es ampliamente conocido por los espectaculares conciertos (Strenos, Cherokee) que organiza la peña "Los Gurrieros" cada año el tercer fin de semana del mes de agosto, cuando la población asciende fácilmente a unos 400, ya que se celebran las fiestas del pueblo. Estas vienen, además, precedidas por la "semana cultural" que engloba una serie de proyectos y eventos muy diversos, desde el tiro de la boina hasta excursiones a sitios históricos de la región.

Este año decidí aprovechar semejante ambiente para promocionar nuestro juego, el Othello. Con los materiales que había conseguido en varios centros de bricolaje y gracias a la colaboración de la fábrica de cervezas Damm, construimos el juego magnético que se aprecia en la imagen. La construcción del tablero consistió básicamente en tres pasos: montar, pintar y trazar las líneas y los detalles. En cuanto a esta última parte le tengo que agradecer a Bienvenido Siguero su ayuda con materiales auxiliares y su mano de bricolero experto.

Con la ayuda de Iván López preparé las fichas que consisten en un núcleo de tres posavasos unidos con cola de empalear, perforados para la colocación de un imán de neodimio de D 10 x 3, y otro par de posavasos como tapa, uno en cada lado. Gracias al diseño de dichos posavasos de la marca Voll Damm no hizo ni falta pintar las fichas una vez terminadas, pues vienen ya con un lado blanco y otro oscuro. Hasta acompaña el ambiente del local de la peña "Los Gurrieros", que viene decorado con una colección de cervezas de todo el mundo.



Entrevistas sobre las primeras experiencias con el juego Othello en las fiestas de Berkimuel



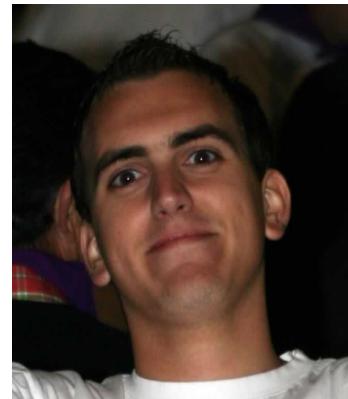
Alberto Esteban

Estaba mosqueado con Markus durante tres días, porque no sabía para qué servirían aquellos tacos de posavasos. Pero el resultado fue impresionante, al igual que el momento de la primera partida. Me suena un poco al Stratego, adecuado para gente que maneja bien grupos de personas. Encuentro fascinante la profundidad de la estrategia, que hace revivir nuestras neuronas muertas. Cuanto más juguemos, más nos gustará. Con el tablero grande al alcance de todos nos engancharemos rápidamente, y creo que va a ser el juego de este invierno en la peña los Gurrieros.



Iván López

Es divertido desarrollar la estrategia según avanza el juego. Me fascina el hecho de no tener que abusar al principio, para asegurarse la victoria al final de la partida. Esto me animó a colaborar en la elaboración del tablero grande que hicimos para la peña. Ahora me podré lucir ante los demás Gurrieros, gracias a los trucos que me enseñó Markus.



Javier Martín

No sigo ninguna estrategia. Si he ganado al "campeón" habrá sido por propia iniciativa, intuición y lógicamente un poco de suerte, aunque me cuesta admitir esta última parte. Soy impulsivo y no resisto a la tentación de voltear muchas fichas. Entonces, si el que prefiere minimizar se despista en algún momento, ahí le tienes pillado. Y como los demás principiantes también voltean todo lo que pueden, pues no me quiero quedar corto.



Sara López

No tengo paciencia. Y eso se paga en el Othello. A ver si echo alguna partida en el tablero de la peña y me termina gustando. Pero como no me gusta el ajedrez ni la damas, pues lo dudo... Ya veremos.



Elena Tomé

Me pareció gracioso jugar allí con las fichas de posavasos. Lógicamente perdí todas las partidas por falta de experiencia, e Iván me lleva bastante ventaja. Pero practicaré.



Esther Mayordomo

Me gustaría mucho más el Othello si no fuera por mi marido al que no hay quien le meta mano. Por lo menos de entre mis amigos, mi familia y yo. Qué alivio que por lo menos en los torneos internacionales le dais alguna que otra paliza.



Vicente Bernabeu

Ya el segundo día nos perdieron 15 fichas, pero nos apañamos aprovechando las fichas estables para jugar el final de la partida. De momento nuestro juego no es tan redondo como las fichas, pero trabajaremos en ello. Y a las horas que solemos jugar, encima nos bailan las casillas, pero bueno, eso tiene remedio. El año que viene, ya seremos unos adversarios más serios y más preparados.



Engracia de la Iglesia

Me ha gustado, sobre todo porque es diferente a las cartas. Es entretenido y le estoy cogiendo mono. Me sirve para discutir con mi marido cuando le gano. Jugamos después de la cena todos los días. Estoy picada con Javier por haber sido el primero en ganar contra Markus. Querría haber sido yo. Pero mi día llegará.

Jesús Velasco

Lo de discutir con mi mujer es cierto. Es porque hace trampas, y no se deja enseñar a jugar bien. Pero contra los mejores jugadores del pueblo no le sirven ni las trampas, así que seguiremos entrenando.

Markus Schoretits



Jugando en Little Golem

Hay muchos sitios en Internet para jugar al reversi por turnos. Little Golem, creado por Richard Malaschitz en marzo de 2002, es uno de los más conocidos. Inicialmente sólo ofrecía el go 9x9 y 13x13, pero en abril de ese mismo año ya se podía jugar al reversi y a otros juegos. Dos años después, al reversi 10x10.

Se trata de un sitio sencillo que no intenta sorprender con gráficos increíbles u opciones innecesarias. Sin embargo, sí encontramos lo que queremos, que no es más que echar unas partidas. Aclarar que, en principio, sólo es una persona la que lo maneja todo y no parece obtener ningún beneficio de ello. A pesar de esto, no suele haber muchos problemas técnicos y ofrece las principales opciones para disfrutar del juego (en otros sitios tienes que pagar para conseguirlas).

Seguramente uno de los principales inconvenientes sea que sólo está en inglés, por lo que puede ser un problema al principio para los que no estén familiarizados con el idioma, aunque obviamente el lenguaje empleado es sencillo, es más, tampoco Malaschitz (que es checo, y seguramente eso tenga relación con la elección del nombre del sitio) parece hablarlo con fluidez.

The screenshot shows a chessboard for a 10x10 Reversi game. The board is an 8x8 grid with columns labeled A-H and rows 1-8. The pieces are black and white circles. The top row (row 1) is black, and the second row (row 2) is white. The game is numbered 1 through 12. The right side of the image shows a summary of players and game info.

Player	Your games	unsusto
Player	0/13	13090/66437
Your games		
Players/Games:		

Summary

Game in progress

Players

Player	Country	Score	
Hungary	1818	Spain	1869
SanskritFritz	unsusto		

Game info

Start time: 2007-02-14 16:01
Last move: 2007-02-15 17:50
Time for players: 240/240
Tournament: rev.lt.2007.9.10
Stones white/black: 8 / 8

List of moves

1.f5 2.d6 3.c4 4.g5 5.c6 6.c5 7.e6 8.d3 9.f4 10.f3 11.g3 12.e3

En la imagen anterior se observa una partida en juego (en adelante se emplearán tonalidades diferentes para mostrar los tableros, tablas, etc.) Se pueden ver los movimientos anteriores, escribir mensajes para el adversario, hacer anotaciones sobre la partida, etc. La opción más solicitada, pero que hasta ahora Richard no ha implementado, es que se le pase el turno a un jugador si éste no puede mover; ahora hay que darle al botón correspondiente a pasar y enviarlo.

El número de jugadores que juegan en este sitio es bastante aceptable. Para el reversi 8x8 debe de haber unos 200 activos, y para el 10x10 más de 100. Estos datos los he tomado contando simplemente a los jugadores que están apuntados al principal campeonato de Little Golem: "Championship", del que hablaremos luego.

En la lista de jugadores hay más: unos 500 para el 8x8 y unos 250 para el 10x10, pero hay que tener en cuenta que habrá entre estos muchos jugadores inactivos, por lo que son más reales las cifras anteriores. En esa lista podemos ver la clasificación, por ejemplo para el 8x8, los 20 primeros (lista no actualizada en la siguiente página).

Campeonatos en Little Golem

Como es característico de estos sitios que se juegan por turnos, se puede crear una partida y esperar que alguien quiera jugar, o bien invitar a algún conocido. Si bien lo más normal es participar en alguno de los numerosos campeonatos que se juegan aquí. Los hay de tres tipos: "Championship", "Monthly Cup" y "Rating Tournament".

La forma más rápida de apuntarse a un campeonato es ir a "Tournaments", buscar "Reversi" (o Reversi 10x10), y ya nos aparecerá una tabla como la siguiente:

Full name	Country	rev
Jan C. de Graaf	Netherlands	2249
Krakatuk	Ukraine	2230
Julien	France	2188
Detasio (Rubén)	Spain	2168
Dom	Italy	2138
Iok20		2066
aqoui (temp. retired)	Cyprus	2061
Michele Borassi	Italy	2057
CloD	France	2031
Nicky	Netherlands	2023
Marcel Peperkamp	Belgium	2021
64 Squares		2008
RJS	USA	2006
erwin vd berg	Netherlands	2000
Jonas	Denmark	1998
Guy Plowman		1994
iIyiam	Japan	1990
Roel	Netherlands	1986
alkosan	Netherlands	1978
zwolle		1967

Lista de jugadores.

Registration to tournament				
Championship		Monthly Cup		Rating tournaments
Participation	Waiting players for new tournament	Waiting players for new tournament	Register	Register
193 participants Remove me	1423 corum 1315 Lindap957 1626 YSC		Register	Register

Formato de campeonato.

Y ya sólo hay que pulsar en “Register” (o en “Remove me” si queremos quitarnos). El “Championship” es una liga y una vez que te apuntas no te tienes que preocupar de volver a hacerlo: a menos que uno se quite, seguirá jugando en la siguiente edición. Cada campeonato dura varios meses.

La “Monthly Cup” tal vez sea lo mejor para los nuevos jugadores al ser lo más rápido: el campeonato también dura varios meses pero es en el que menos hay que esperar pues te puedes apuntar en todos los grupos que quieras. Es fácil que en unas pocas horas de estar

apuntado ya comiences a jugar. Además, no se selecciona a los jugadores por rating, siendo ésta la principal diferencia.

Los “Rating tournaments” son en teoría los que antes acaban, aunque puede haber de todo. Juegas con jugadores que tengan un rating parecido al tuyo.

Championship

El “Championship” es el campeonato más importante, aunque tiene un formato complicado. Consiste en distintas divisiones (las llaman “Leagues”), y en cada una de ellas hay varios grupos (de unos 10 jugadores),

excepto en la primera, donde teóricamente están los mejores, de un único grupo. En la segunda división hay cuatro grupos, en la tercera ocho, etc. Se trata de quedar entre los primeros del grupo para así subir a la siguiente división. En las siguientes líneas se puede ver cómo estaba organizada la edición número 13 (entre corchetes aparece quién ganó cada grupo):

Championship: 13

League: 1

Group 1 [Jan C. de Graaf]

League: 2

Group 1 [CloD] Group 2 [magic_jim]

League: 3

Group 1 [Jeroen]

Group 2 [RJS]

Group 3 [Peter Bone]

Group 4 [klaashaas]

League: 4

Group 1 [BigChicken]

Group 2 [Clive]

Group 3 [Arrow]

Group 4 [sarok]

Group 5 [Roberto]

Group 6 [Miguel]

Group 7 [Radek]

Brozek(cienias_1234)]

Group 8 [MeanRat]

League: 5

Group 1 [passenger]

Group 2 [Lindap957, Bartlomiej]

Grabowski, Marcell]

Group 3 [Pawel Grabowski]

Group 4 [Robert Butler]

Group 5 [Kittykat]

Tournament:rev.ch.13.1.1													
Start date:2006-04-11 01:00													
Finish date:2006-09-21 00:53													
N	Name	Rating	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Points	Son
1	Jan C. de Graaf info	2165(2249)	2	2	2	2	2	2	1	2	15	110	
2	Detasio (Rubén) info	2164(2168)	0	2	0	2	2	2	2	2	12	72	
3	Julien info	2081(2188)	0	0	2	2	2	2	2	2	12	66	
4	Jonas info	2128(1998)	0	2	0	2	2	0	2	1	9	60	
5	Michele Borassi info	2019(2057)	0	0	0	0	2	0	2	2	6	28	
6	Guy Plowman info	1966(1994)	0	0	0	0	0	2	2	2	6	24	
7	Ilyiam info	1924(1990)	0	0	0	2	2	0	0	0	4	30	
8	Roberto Sperandio info	2074(1948)	1	0	0	0	0	0	2	1	4	27	
9	erwin vd berg info	2028(2000)	0	0	0	1	0	0	2	1	4	21	

Los grupos son de unos 10 jugadores (es variable) y se juega una partida contra cada uno de los jugadores contrarios. Consigues 2 puntos por victoria y 1 por empate. Veamos cómo quedó el único grupo de la primera división (como se puede ver en la imagen anterior).

El “Son” es el desempate empleado y consiste en sumar los puntos conseguidos por los contrarios a los que has ganado (y la mitad si has empatado). El resultado se multiplica por dos, dando el “Son” que aparece en la columna de la derecha.

Estos campeonatos son largos. Calculo que duran unos 3 meses (en el cuadro anterior las fechas son incorrectas), aunque puede ser más tiempo hasta que comienza uno nuevo, pues antes tienen que acabar todos los grupos de cada división. Asimismo, para los nuevos jugadores les puede llevar varios campeonatos alcanzar la división que les corresponde, aunque en algunos raros casos creo que se puede conseguir no entrar en la última.

Monthly Cup

Uno de estos campeonatos puede llegar a durar cerca de un año. Sin embargo, empieza

uno nuevo cada mes. Durante ese mes se van formando grupos de 5 conforme la gente se va apuntando. Uno se puede apuntar a los grupos que quiera, por lo tanto si te apuntas a bastantes tienes más probabilidades de ganar alguno de ellos.

En la siguiente etapa, los ganadores de estos grupos son distribuidos en nuevos grupos de unos 5 jugadores (es variable). Normalmente, con el número de jugadores que hay se suele llegar a 3 grupos. Finalmente, los ganadores de estos grupos juegan entre sí formando un nuevo y último grupo que determina el ganador de la “Monthly Cup”.

Por ejemplo, en febrero del año pasado los resultados fueron los siguientes:

2006 Febrero
 Round: 1
 Group 1 [SanskritFritz]
 Group 2 [Jeroen]
 Group 3 [Kuba]
 Group 4 [Quetzalcóatl]
 Group 5 [nano75]
 Group 6 [SanskritFritz, Miguel, sarok]
 Group 7 [Claudio Signorini]
 Group 8 [Gaelic Wolf]
 Group 9 [SanskritFritz]
 Group 10 [Michele Borassi]
 Group 11 [Tina Goh]

Group 12 [Thierry]

Group 13 [SanskritFritz]

Group 14 [SanskritFritz]

Group 15 [SanskritFritz]
 Group 16 [SanskritFritz, Tina Goh, sarok]

Group 17 [Daniel Sepczuk]

Group 18 [ghostdog]

Group 19 [Nicky]

Group 20 [Nicky]

Group 21 [Nicky]

Group 22 [SanskritFritz]

Group 23 [Tina Goh]

Group 24 [Tina Goh]

Group 25 [Kjell Propell]

Group 26 [SanskritFritz]

Group 27 [ghostdog]

Group 28 [magic_jim]

Round: 2

Group 1 [Michele Borassi]

Group 2 [Nicky]

Group 3 [magic_jim]

Round: 3

Group 1 [Michele Borassi]

Rating tournaments

Se trata de pequeños torneos entre 4 jugadores que tienen un rating similar. Se juegan cientos de torneos de este tipo en un año (573 en el año 2005).

Realmente no se sabe cómo se divide a los jugadores por rating, o al menos no aparece escrito por ningún sitio, aunque por ejemplo en 2005 los 573 torneos jugados aparecen divididos en 5 niveles: del “Level 6” al “Level 10”. En el 10 hay jugadores de más de 2000, en el 9 de más de 1800, en el 8 de más de 1600, en el 7 de más de 1400 y en el 6 de más de 1200.

Como se ha visto antes, existe una bolsa de jugadores en la que uno se puede apuntar.

Cuando en ella hay 4 jugadores con un ratin parecido, se forma un grupo con ellos y juegan entre sí.

Comenzar a jugar una partida

Una vez comenzado el torneo nos aparecerán en una lista las partidas que hay que jugar (hay que cliquear "My Games"). Lo normal es entrar en una, mover y darle al botón de "Send move" para pasar a otra partida, mover en ella, y así con cada una.

El tiempo para mover es amplio y normalmente no hay que preocuparse. Inicialmente para cada partida, es de 240 horas. Cada vez que se mueve te suman 36 horas, aunque nunca pasa del límite de 240.

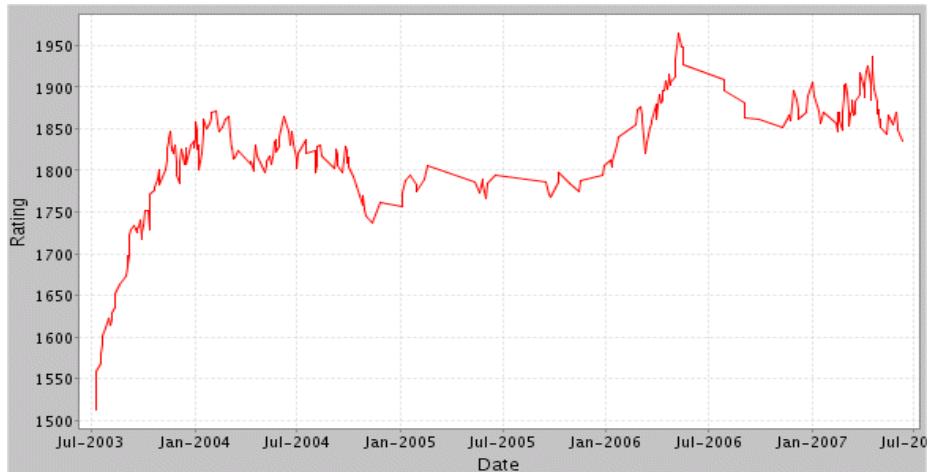
Además, tienes 20 días de vacaciones. Estos se van consumiendo automáticamente cada vez que en una partida se te agota el tiempo. Es decir, si te vas de vacaciones, primero se te gastan las 240 horas (10 días), y luego, uno a uno, los 20, por lo que puedes estar sin mover 30 días. Al comenzar el año se te devuelven los días de vacaciones que hayas consumido.

Tus partidas

Arriba, a la derecha, aparece una pequeña caja que te dice cuál es tu nombre de usuario, cuántas partidas estás jugando y en cuáles es tu turno. Si cliqueas en "Player" ves un resumen de las partidas jugadas:

Player's statistics									
Game	Rating	Games	Championship level	Won	Lost	Drawn	In progress	Tournaments	
Go	21.6k	3 games	-	0	3	0	0	1 tournaments	
Go 9x9	21.6k	6 games	-	2	4	0	0	2 tournaments	
Go 13x13	21.7k	3 games	-	0	3	0	0	1 tournaments	
Hex 13x13	1496	10 games	-	4	6	0	0	3 tournaments	
Reversi	1836	320 games	2	187	119	7	7	73 tournaments	
Reversi 10x10	1848	110 games	1	70	37	1	2	21 tournaments	
Dvonn	1484	6 games	-	2	3	0	1	2 tournaments	
Amazon	1551	34 games	-	20	14	0	0	10 tournaments	
Connect6	1450	4 games	-	0	4	0	0	1 tournaments	
Lines of Action	1582	57 games	2	31	26	0	0	11 tournaments	
EinStein würfelt nicht!	1574	30 games	3	14	6	0	10	4 tournaments	

También puedes ver la información de otros jugadores. Cliqueando en el ícono pequeño, aparece la evolución del ratin, por ejemplo, en mi caso, para el reversi 10x10:



Pero es más interesante aún ver las partidas que has jugado, lo que se consigue cliqueando en el número de partidas jugadas. Así nos aparece una lista de partidas que podemos ver en línea, aunque por lo general resulta más cómodo copiarlas y pegarlas en un programa.

Algunos ejemplos

He seleccionado algunas de mis últimas partidas como ejemplo. Sin duda hubiera sido más interesante elegir las de otros jugadores con más nivel, pero al menos de éstas al menos conozco un punto de vista.

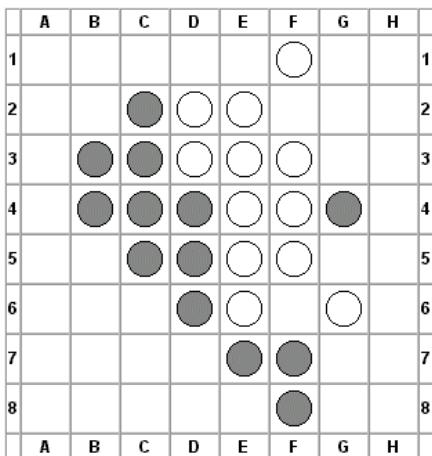
Una de las más recientes fue contra un checo llamado Mirek Voracek:

1.d3 2.c5 3.d6 4.e3 5.f5 6.f4
 7.e2 8.d2 9.c4 10.c3 11.g4 12.f1
 13.b3 14.e6 15.b4 16.g6 17.c2
 18.f3 19.f7 20.e7 21.f8 22.d7
 23.f6 24.e8 25.g5 26.h3 27.h6
 28.h5 29.d1 30.b6 31.h4 32.h7
 33.g3 34.h2 35.b5 36.f2 37.c6
 38.g8 39.c8 40.b1 41.a6 42.a5
 43.a4 44.a2 45.a3 46.a7 47.b7
 48.d8 49.h8 50.g7 51.e1 52.c1
 53.c7 54.a8 55.b8 56.b2 57.a1
 58.Pass 59.g1 60.g2 61.h1

La apertura no es muy usada. Hay que tener en cuenta que Internet da menos miedo ju-

gar aperturas de este tipo. Sin embargo no es una que recomendaría para las negras, pues aunque yo no la conocía bien, llevando blancas supe contestarla con bastante éxito, y además las blancas tienen muchas opciones buenas, por lo que también dejan fuera de libro a las negras muy pronto.

En la partida hay algún movimiento discutible. Aunque los jugadores tienen tiempo de sobra, está claro que en cada movimiento no se pegan horas meditándolo, y siempre hay algunos movimientos que se hacen casi sin pensar y luego lo sientes para el resto de la partida. Seguramente mi 22.d7 fue uno de ellos:



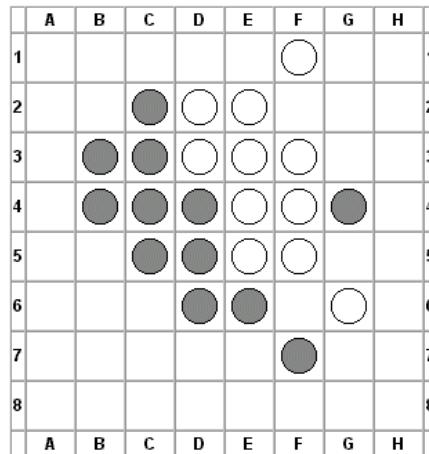
No es un movimiento con el que pierdes la partida, pero sí es un movimiento con el que pierdes toda la ventaja que habías conseguido hasta el momento gracias a la apertura. Un lujo que no me podía permitir.

Uno mucho mejor era 22.c7, en vistas a un futuro c6. hay que tener en cuenta aquí que las negras tienen 23.F6 y va a ser imposible quitárselo, y se trata de un movimiento que a nosotros no nos proporcionará ninguna buena respuesta. Es por eso por lo que 22.c7

nos da la opción de guardarnos c6 para después, mientras que con 22.d7 desperdicié esa opción. Es un error de principiante, pero realmente hay que tener en cuenta que a veces cuando tienes bastantes buenos movimientos entre los que elegir resulta más difícil optar por el mejor: todos nos parecen buenos.

Sería injusto decir que ésta fue la única razón que provocó la derrota, pues tras este movimiento la partida está bastante equilibrada: hubo más imprecisiones, pero no resultan tan interesantes.

Sí que es útil retroceder un poco. El último movimiento ha sido 21.F8. Éste tiene el propósito de continuar con los posibles 23.F6 y 25.G5, por supuesto dependiendo de los movimientos blancos. Si las blancas no tuvieran también su serie de movimientos, estarían en un gran problema.



El siguiente gráfico (último movimiento, 19.F7) muestra por qué las blancas se lanzan por 20.e7: si las negras toman F6, las negras tienen acceso gracias a ese movimiento a G5. Sin embargo, hasta cierto punto, las blancas se han precipitado, porque las negras jugando,

como hacen, 21.F8 evitan tal acceso.

No es que fuera un mal movimiento, pero siempre hay que pensar en uno mejor, y éste puede ser 20.c6. Las negras responden con 21.F6, pero ya hemos visto que es inevitable. Si seguimos la secuencia lógica, en mi opinión, la posición de las blancas es más cómoda. Es difícil decir de estas posiciones cuál da una mayor ventaja, por ejemplo una podría ser +6 y la otra +8. Pero sí que resulta fácil ver con cuál nos sentimos más cómodos: de esta forma será difícil que perdamos la ventaja o bien puede ser más fácil que incluso la ampliemos.

Pasemos a otra partida con un italiano llamado Claudio Signorini (negras), en la que aparece un movimiento parecido al visto en la anterior y que tampoco supe resolver de la mejor forma.

1.f5 2.d6 3.c3 4.d3 5.c4 6.f4
7.f6 8.g5 9.e3 10.f3 11.g4 12.e2
13.d2 14.c2 15.f2 16.h3 17.e6
18.f7 19.h4 20.b4 21.h2 22.e7
23.c7 24.c6 25.c5 26.h5 27.h6
28.g3 29.f1 30.d1 31.b3 32.b5
33.d7 34.b6 35.a6 36.a5 37.a4
38.g6 39.e1 40.c1 41.g2 42.a2
43.d8 44.h1 45.g1 46.h7 47.a7
48.e8 49.f8 50.b8 51.g7 52.h8
53.g8 54.c8 55.b7 56.a8 57.a3
58.b2 59.a1 60.b1

En este caso se puede concluir que mi error es aún peor al tratarse de una continuación no muy rara de la conocida apertura No-Kung.

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

Tras 13.D2 jugué , supongo que en busca de algo de novedad, 14.c2, que da muchas opciones a las negras que tienen tres o cuatro alternativas buenas. Concretamente juegan 15.E6.

Seguramente la mejor opción era jugar 14.h3. Y realmente se trata de una continuación de apertura jugada con bastante éxito. De esta forma la respuesta 15.E6 que antes nos dejaba sin saber muy bien qué hacer, ahora la podemos seguir fácilmente por ejemplo con 16.g3, y, rebuscando más, por qué no 16.f7, 16.c5 o incluso una temeraria 16.g6.

Volviendo a la partida real, seguí más o menos con la desventaja mencionada hasta aproximadamente el movimiento 25, en donde se redujo debido a lo que entiendo como un despiste de las negras:

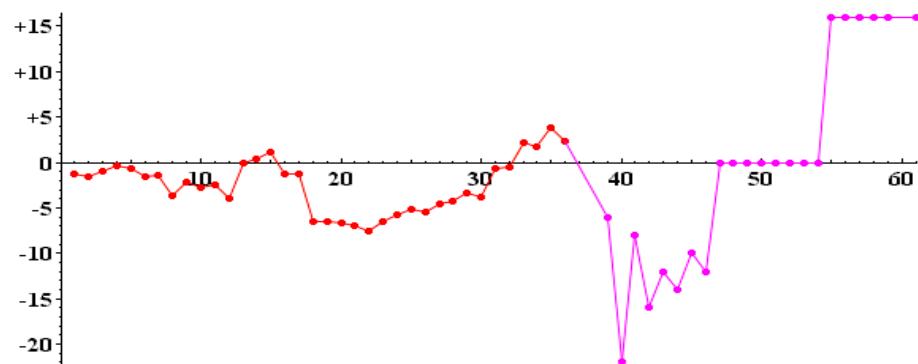
A	B	C	D	E	F	G	H
1							1
2		○	○	○	●		2
3		○	○	○	●		3
4	○	●	●	○	●	●	4
5			○	●	○		5
6	○	○	○	○			6
7	●		○	○			7
8							8
A	B	C	D	E	F	G	H

Seguramente en parte el error de las negras se debió a que mi movimiento 24.c6, que ni siquiera parece ser la mejor opción, amenazaba con dejarme dos movimientos fáciles: primero uno que volteara la ficha en C4 (a través de b5 o de b3) y otro en c5 volteando la ficha en D4. La amenaza no era tan grande, pues las negras tienen buenos movimientos al norte (por ejemplo 25.E1, 27.D1, obsérvese que las negras pueden hacer estos movimientos sin dar un buen acceso al norte a las blancas).

Pasemos a otra partida, esta vez con un holandés con el nombre de "Nicky". Tuve una buena oportunidad para ganar, pero claramente la desaproveché.

En cualquier caso, una partida bastante interesante.

1.f5 2.d6 3.c3 4.d3 5.c4 6.f4 7.e6 8.f6 9.e3 10.c5 11.g5 12.h5 13.b6 14.b4 15.c6 16.b5 17.a5 18.a6 19.a7 20.a3 21.b3 22.a2 23.c7 24.d7 25.d8 26.e7 27.g4 28.f7 29.h6 30.h3 31.h4 32.h7 33.g6 34.e2 35.f3 36.c2 37.e8 38.f8 39.d2 40.f2 41.g3 42.h2



Así, la opción elegida de las negras fue 25.C5 que no se puede considerar mala, pero que reduce notablemente la ventaja, y esto termina por ser clave en el desarrollo posterior de la partida: las blancas aún recortan un poco más la ventaja y, aunque las negras todavía tienen sus opciones, en un final que presenta una posición equilibrada, unas blancas que conservan la paridad suelen acabar ganando porque normalmente los movimientos que les conducen a la victoria son más fáciles de ver.

43.e1 44.c1 45.d1 46.b2 47.f1 48.a4 49.a1 50.b1 51.g2 52.c8 53.b7 54.g7 55.h8 56.b8 57.g8 58.h1 59.g1 60.Pass 61.a8

Primero, por curiosidad, veamos el resumen gráfico del WZebra (gráfico superior).

No hay que hacer mucho caso a estos resúmenes gráficos. Primero hay que tener en cuenta la escala: si la cambiamos, el pico que antes nos parecía muy grande o muy pequeño, puede pasar a verse totalmente diferente. Además, hay que considerar la profundidad utilizada: lo que con una profundidad se ve como un gran error, con otra pasa a ser un movimiento normal.

En el final también es clave que las negras intentan una diagonalización con poco éxito, en vez de tomar un lateral desequilibrado pero no fácilmente atacable.

En definitiva, vamos a tener que ver en detalle cada conclusión que saquemos del gráfico si queremos estar seguros de saber cómo se ha desarrollado la partida.

En este caso el gráfico la ha resumido bastante bien, al menos en mi opinión. Poco antes del movimiento 20 y en adelante hay una zona de ventaja blanca (obsérvese que según el convenio empleado, un valor positivo equivale a una ventaja negra y uno negativo a una blanca), pero no conseguí sacar provecho de ella. En cualquier caso, el movimiento que da ventaja a las blancas es el siguiente:

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	

17.A5 tampoco es tan diferente a otros movimientos de las negras, pero como éstas ya tenían una teórica ventaja, la situación se vuelve bastante incómoda. Seguramente las negras entendieron que con ese movimiento podrían disponer de una serie de movimientos seguidos en el lateral. Sin embargo no previeron la respuesta blanca: 18.a6. No hay que olvidar nunca este tipo de movimientos; aunque no son de los más intuitivos, se ve enseguida que es la mejor opción, al menos en este caso.

Y ahora las negras deben elegir entre atravesar la barrera blanca, lo que da más de un movimiento a éstas, o bien tomar el lateral desequilibrado. En este caso se decidió por 19.A7; hay que tener en cuenta que si no las blancas avanzan por A4 sin voltear más fichas, por los que aún podrían hacer otro en A5, también volteando lo justo para no dar movimientos al contrario, y obviamente las blancas pueden hasta esperar para hacer estos movimientos.

Es una situación temida por cualquier reversista por lo que era esperable esta respuesta.

La partida continúa conmigo perdiendo la ventaja adquirida. Realmente es difícil mover perfectamente aquí a pesar de la ventaja, y lo único que siento es no haber pensado más a largo plazo.

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	

En el movimiento 40 tuve otra oportunidad para decidir la partida, aunque también era una secuencia poco clara. Consistía en 40.d1 en vez de 40.g3. La secuencia es interesante y consiste en sacrificar la esquina A1: 40.d1, 41.F1, 42.e1, 43.B1 y 44.b2 (no es la secuencia perfecta, pero sí de las más lógicas), y con este último movimiento las negras no

tienen acceso a F2, por lo que o aceptan el sacrificio o juegan en la zona de la esquina H8.

Saltemos ahora al movimiento que prácticamente echó a perder la partida.

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	

Recuerdo que no me atreví a jugar 46.f1, que es una teórica victoria por +12. Temía la diagonalización negra 47.G2. En vez jugué 46.b2, que conduce a un teórico empate. La idea no era mala, pues las negras si toman la esquina, las blancas tienen A4 y A8, una detrás de otra; el problema es que a las negras les queda F1, por lo que las blancas deben jugar en A4 antes de tiempo y el sacrificio es ya demasiado grande.

Centrándonos en la secuencia más lógica y fácil de ver, la victoria +12 sí que se consigue jugando en B2, pero antes hay que jugar 46.f1. Podemos imaginar por lo tanto un 46.f1, 47.G2, 48.b2, 49.A1, 50.a4, 51.B1, 52.a8, etc.

En resumen, el problema no estuvo realmente en saber ver la secuencia correcta, sino en no saber ver la secuencia incorrecta.

Para finalizar, no es posible

hablar de Little Golem sin destacar sus campeonatos de reversi 10x10, en mi opinión, aquí se pueden jugar las mejores partidas de 10x10.

El último “Championship” lo ha ganado Beppi Menozzi, que sonará a más de uno. Rubén Saiz quedó tercero, con los mismos puntos que el segundo. También jugábamos otros dos españoles, aunque me temo que bajaremos a la siguiente división (en cualquier caso, éramos tres españoles de once, por lo que ha sido un porcentaje bastante alto).

No vamos a analizar ahora algunas de las partidas (aunque merecería la pena), porque merecerían todo un artículo aparte. Sin embargo, aprovechando que Beppi ha puesto en el foro de Little Golem algunos comentarios de las partidas podemos ver una posición sobre la partida que jugué contra él en la que dice: “I made a horrible error at 56.f8, and this being already in a losing position”, es decir, que en 56.f8 hizo un error bien grande empeorando aún más su situación, pero como parece estar convirtiéndose en una tendencia, no fui capaz de explotar esta ventaja.

La partida es la siguiente:

1.e4 2.d6 3.e7 4.f4 5.g5 6.d7 7.g6 8.d4 9.d5 10.c6 11.g3 12.f7 13.e3 14.g7 15.c4 16.h6 17.c5 18.h4 19.h5 20.i4 21.i3 22.h3 23.h7 24.g4 25.j4 26.b5 27.i7 28.i6 29.j5 30.g2 31.f2 32.h2 33.h1 34.i5 35.f1 36.j6 37.j7 38.h8 39.f3 40.e2 41.d1 42.b3 43.b4 44.c3 45.d3 46.d2 47.c1 48.e1 49.c2 50.a3 51.i8 52.g1 53.h9 54.j2 55.g8 56.f8 57.j3 58.i2 59.j1 60.i1 61.c8

62.d8 63.b7 64.b6 65.c9 66.e8 67.d9 68.e9 69.e10 70.f9 71.f10 72.a8 73.c7 74.b8 75.b9 76.i10 77.h10 78.a10 79.a9 80.g9 81.j10 82.g10 83.a4 84.a5 85.a6 86.a7 87.b2 88.a1 89.a2 90.b1 91.Pass 92.j9 93.i9 94.j8 95.Pass 96.b10 97.c10 98.d10

creo que mi posición sea tan ventajosa.

Aquí podemos hablar de “influencia”, que es un concepto que puede llegar a ser bastante útil en el 10x10 y que podemos resumir en que en los próximos turnos, las negras, por la

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
1			●	●	○	○	○	●			1
2			●	●	●	○	○	●		○	2
3	○	○	○	●	○	●	○	●	○		3
4	○	○	○	●	●	●	●	○	●	●	4
5	○	○	○	○	●	●	●	●	○	●	5
6		○	○	○	○	●	●	●	●	●	6
7			○	○	○	●	●	●	●	●	7
8					●	●	●				8
9						●					9
10											10
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	

Parece ser que sufrió del problema que siempre tienen estos sitios: entre lo que tardas en mover de un día para otro, se te olvida en qué estabas pensando. 56.f8 parece un movimiento ideal. Voltea pocas fichas y no da movimientos al contrario. Pero tiene un problema, y es que cuando has movido cerca de una esquina siempre tienes que tener en cuenta que es posible que te fuerces algún movimiento, en este caso moví en 57.J3.

Habría que analizarlo con más profundidad, sin embargo creo que aquí Beppi exagera un poco pues su respuesta, natural, con 58.i2, neutraliza bastante la amenaza. Asimismo, no

posición en la que están (con las fichas blancas justo entre las casillas vacías y las fichas negras) van a tener que voltear muchas fichas blancas, y va a ser difícil encontrar buenos movimientos.

En definitiva, habrá que volver a hablar de Little Golem, de sus campeonatos de reversi 10x10.

Jorge Bandrés

Ficha de adhesión a la Asociación

Quiero pertenecer a la Asociación de Jugadores de Othello por 1 año y disfrutar de las ventajas que eso comporta.

Cuota adulto : 20 euros / Menos de 18 años : 12 euros

Nombre y apellidos :

.....

Dirección completa :

.....

Fecha de nacimiento :

Profesión : email :

Fecha y firma :

También puedes ponerte en contacto con nosotros a la dirección de e-mail:
reversi.othello@gmail.com

Ventajas de ser Asociado/a:

- Recibir en casa 3 números de la revista Reversies.net.
- Beneficiarse de derechos de participación reducidos en los torneos que la Asociación promueva.
- Participar en el EGP de Barcelona y en el Campeonato de España.
- Entrar en la clasificación nacional.
- Acceso a la web www.reversies.net

