

Destacamos

Zillions of games

Envenenarse

La clasificación de los EGP



Negras ganan?

Colaboran en este número:

Jorge Bandrés

Mario Madrona

Òscar Martínez

2006 un año importante para los jugadores de othello nacionales.

Este 2006 es un año importante para el Othello en España. Podemos decir que estamos consolidados a nivel nacional e internacional. Tenemos voto en la Eurothfed (la unión de federaciones europeas), estuvimos en el acto de constitución de la federación mundial. También tenemos un torneo de EGP en Barcelona, y volveremos a organizar el campeonato de

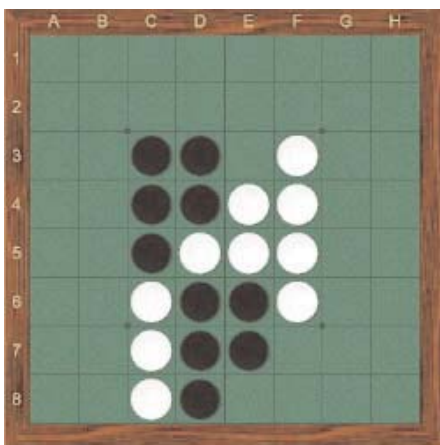
España por sexta vez. A más a más, a nivel internacional empezamos a tener un nombre (o nombres...)... los torneos de EGP no són los mismos sin jugadores españoles. 2006 es nuestro año, en el EGP de Barcelona habrá jugadores suecos, holandeses, italianos... pero también los mejores jugadores del país.

Ánimo y a por el 2006!

¿Cuándo nos conviene envenenarnos?

Existen muchas jugadas que siempre se han considerado poco eficientes y bastante negativas en cualquier partida, lo que ha hecho que automáticamente no nos fijemos en ella y dejemos de analizarlas en la mayoría de las partidas.

Un ejemplo claro son aquellas jugadas que nos envenenan a nosotros mismos dando varios movimientos al adversario. Para aquellos que aun no entendáis del todo a lo que nos referimos fijaros en este ejemplo.

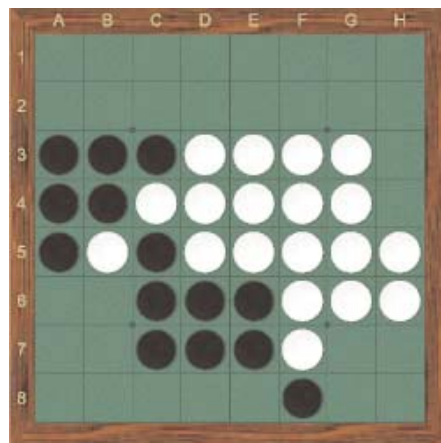


Aquí es el turno de negras y a primera instancia el movimiento ideal parece e3 porque cogemos pocas fichas, nos mantenemos centrados y reducimos la movilidad del adversario. A pesar de esto la mayoría de jugadores saben que no es un buen movimiento porque e3 deja toda la columna E de nuestro color, con lo que blancas tendrá el movimiento limpio en e8 y aun tendrá opciones para mover luego en f8. El movimiento bueno sería b5, ya que de esta manera blancas no pueden jugar en e8 porque vol-



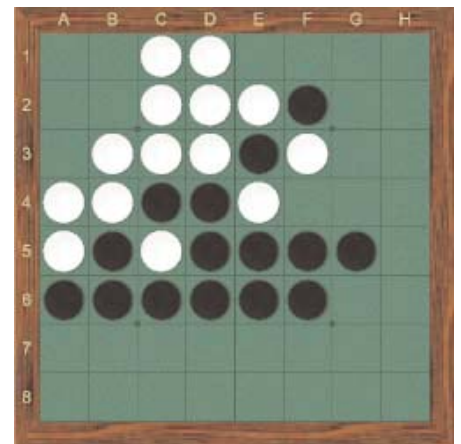
tearían demasiadas fichas. Así con este ejemplo hemos visto claramente que envenenarnos las jugadas no es nada útil y por eso siempre intentamos no usar este tipo de estructuras, ya que casi nunca salen bien porque dan muchos movimientos a nuestros oponentes y perdemos gran cantidad de turnos en ellos.

A pesar de que no haya ninguna duda de que este movimiento sea poco recomendable en casi todas las ocasiones, creo que se pueden comentar algunas excepciones sobre lo comentado. Después de mucho tiempo jugando me he encontrado que alguna vez existen posibilidades donde auto envenenarse es la mejor opción que tenemos para continuar la jugada. Son muy pocos casos en los que esto ocurre y me ha llevado mucho tiempo ver estos casos, pero creo que vale la pena tenerlos en cuenta y echarles una ojeada, porque como decimos siempre nunca hemos de dejar de analizar ningún movimiento, porque incluso en aquellos que pueden parecer siempre malos podemos tener la victoria en ellos.



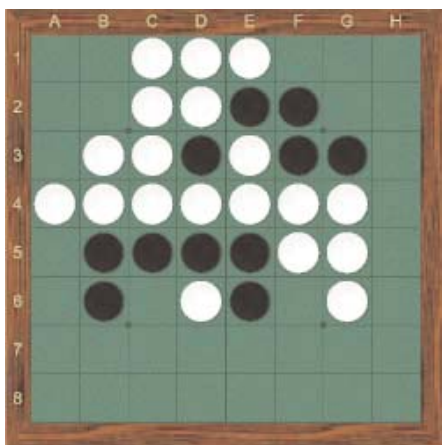
Aquí el primer ejemplo de cuando es bueno que nos

envenenemos. Es el turno de blancas y como vemos nuestra posición no es demasiado buena porque apenas tenemos buenos movimientos. En este caso el movimiento ideal es como en el ejemplo anterior, y en este caso también envenenamos la fila 6, sin embargo esta vez negras no tienen acceso a a6, lo que hace que nuestra posición sea compacta y en el próximo turno muevan donde muevan blancas hará que desaparezca ese envenenamiento. Por eso se ha de tener en cuenta este tipo de movimientos ya que mover en otro sitio sería seguro arruinar la partida.

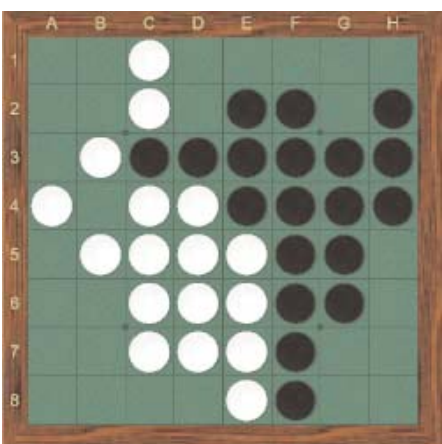


El siguiente tipo de envenenarnos es un poco más complejo y difícil de ver aunque sigue la misma estructura. Es de nuevo el turno de blancas y no es fácil dónde mover porque de nuevo nuestro movimiento ideal, que sería f4, envenenaría la fila 3 dejando mover a negras en a3 y dejando un movimiento extra en a2. Para saber si f4 es el mejor movimiento a pesar de lo comentado anteriormente nos hemos de fijar en varias cosas. Lo primero es ver si f2 nos deja en una posición confortable para seguir jugando sin problemas y si nos dejan movimientos posteriores paliar los efectos

tos del envenenamiento. En este caso la secuencia podría ser f4a3h6a2g6, con lo que nos damos cuenta de que hemos podido mantener nuestra posición y podemos seguir la partida con una evaluación parecida a la que teníamos antes del envenenamiento. Si analizamos todos los movimientos anteriores a f4 veríamos que cualquier otra secuencia nos deja en peor situación que si nos envenenamos la jugada nosotros mismos.



Este ejemplo vuelve a ser muy parecido al anterior debido a que el movimiento óptimo es f6 ya que vuelve a envenenarnos la columna f1 dejando a blancas varios movimientos. Sin embargo si seguimos la secuencia vemos que f6f1c6 o h3g1 hace que nuestra posición sobreviva, debido a que el efecto de envenenarnos es menos negativo que si no lo hacemos y jugamos cualquier otro movimiento en otra región.



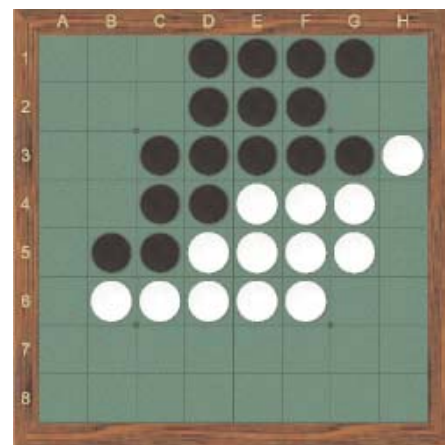
(3)

Este diagrama es uno de mis favoritos porque en él podemos ver como nos auto envenenamos dos veces consecutivas. También decir que mucha gente es reacia a envenenarse y en este caso muchos jugarían h6 que también es bueno en este caso aunque no tanto como d2.

La razón es que aunque nos vayamos a envenenar dos veces en esos dos turnos cogemos las fichas mínimas lo que nos dejará en una situación más favorable después de hacerlo. Así seguimos las secuencias típicas d2d8b4c8f1 y vemos claramente cuánto ha mejorado nuestra posición debido a varias. La primera es que cogiendo pocas fichas nuestra posición se ha mantenido a la perfección en la zona noroeste. Además hemos tenido acceso a f1, una columna totalmente vacía de fichas blancas y donde antes no teníamos acceso, y finalmente lo más importante es que hemos logrado una gran opción de hacer un stoner si negras mueven en b8. Toda una lección de dos envenenamientos seguidos para lograr una posición indudablemente favorable.

Este último ejemplo es realmente útil para ver que tenemos que tener mucho cuidado en lo que envenenamos y lo que no, porque como hemos dicho anteriormente esta es una jugada que generalmente no es favorable.

En este caso podemos pensar en mover en a5, aun sabiendo que envenenamos la fila 5 podemos ver si funciona, pero la secuencia 5h5b4h6 nos deja



ver claramente que no es una buena idea. La otra alternativa es mover en a4, donde no envenenamos la fila 5 pero si dejamos acceso libre para negras en a6, que aun siendo también un propio envenenamiento para nosotros es mucho mejor.

No es fácil de ver por qué es bueno a4; la razón es que la secuencia que hemos de analizar es un poco larga y a veces la pasamos por alto.

La secuencia sería a4a6a5a3b4a7 y nos encontramos donde lo que hemos conseguido es que negras cojan toda la pared A lo cual le provocará grandes problemas de movilidad en los siguientes movimientos. Si alguien ha podido seguir esta secuencia correctamente puede preguntarse y ahora la posición de blancas es buena ¿pero donde mueven? Pues la respuesta es en b2 siendo un movimiento realmente "cool" pero el óptimo sin duda ya que tiene la paridad en la región y la posibilidad de coger ambas esquinas, aunque en ese punto ya hemos pasado de sobras de los ejemplos de envenenamiento. Por eso os recomiendo que analicéis este último ejemplo en el programa ya que es muy inte-




resante los patterns que se usan.

Para acabar volver a recordar que esta jugada suele ser realmente mala en la mayoría de los casos, por eso debéis tomar precaución antes de decidir usarla en una partida y no obsesionarse ya que solo aparecen en contadas ocasiones. Sin embargo tenerlo presente siempre ayuda a la hora de analizar posiciones en el juego medio.

Mario Madrona

Zillions of Games

Aquellos a los que les gusten las variantes del reversi sin duda conocerán este programa con el cual se puede jugar al menos a una veintena de ellas. Hay que aclarar desde el principio que este programa no es

 gratis (sólo es gratis una demostración consistente en el programa con variantes y opciones limitadas.).

Cuesta unos 25 dólares, aunque lo mejor es consultarlo en la propia página del programa:

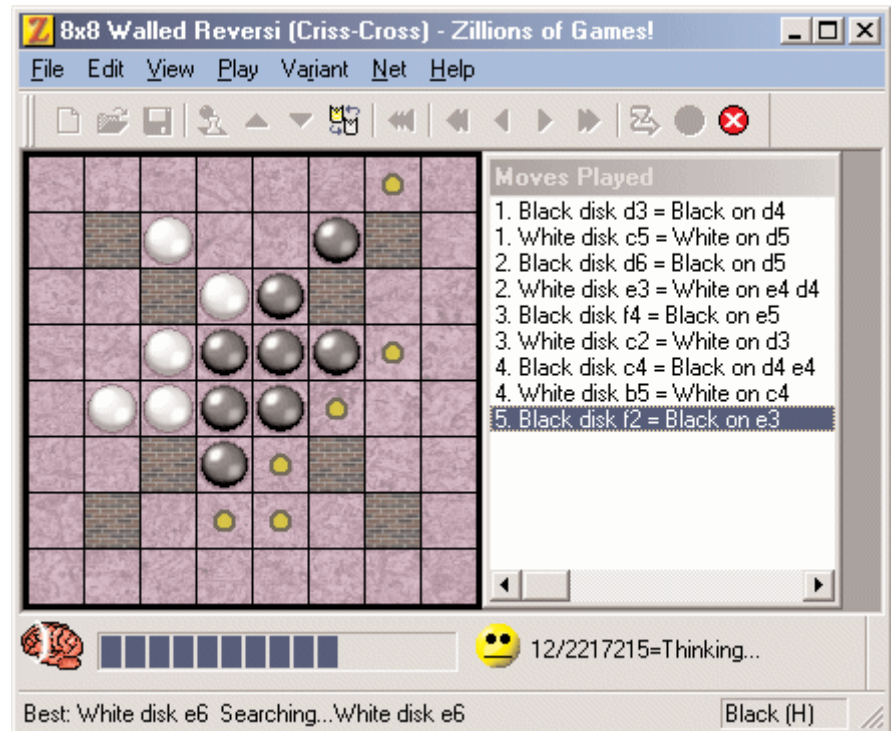
<http://www.zillions-of-games.com/>

Nada más entrar al programa podemos elegir entre 48 puzzles o juegos, aunque aquí sólo vamos a tratar el caso del reversi y sus variantes, una de esas opciones.



Tras seleccionar nuestro juego, nos aparece el tablero para poder jugar a una partida de

ciación española. En el "walled" se colocan unos 'muros' en determinadas casillas haciendo que en éstas no



reversi normal. Sin embargo podemos elegir alguna de las siguientes variantes:

- * Criss-Cross: 4x4, 6x6, 8x8 (Othello), 10x10, 12x12, 14x14
- * Reversed: 8x8
- * Torus: 4x4, 6x6, 8x8
- * Vertical: 4x4, 6x6, 8x8, 10x10, 12x12, 14x14
- * Walled: 6x6, 8x8, 10x10, 12x12, 14x14
- * Yin-Yang: 8x8

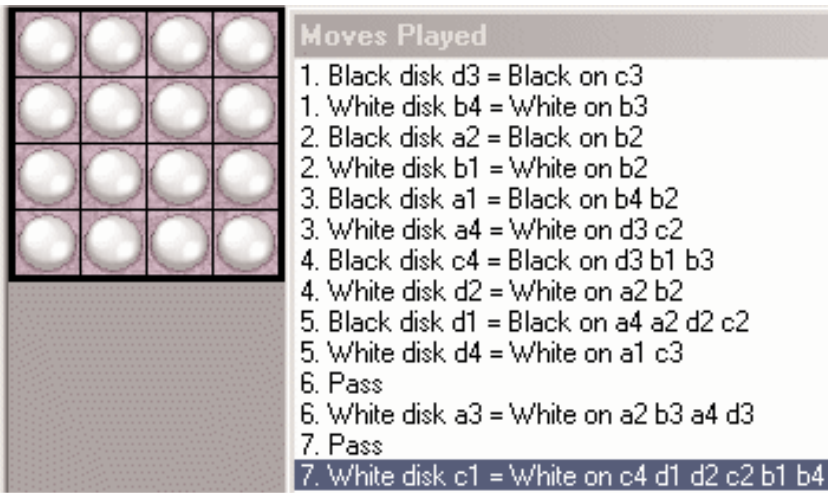
Realmente, la mayor parte son las variantes más comunes. Por ejemplo, el "criss-cross" es el reversi normal, aunque aquí lo ofrecen con distintos tamaños, y el "vertical" se refiere a cambiar la posición de las cuatro fichas de inicio, de forma que en vez de estar alternadas estén en paralelo.

El "yin-yang" es una variante ya comentada en el segundo número de la revista de la aso-

se pueda mover, el "reversed" es el conocido reversi inverso o antirreversi y en el "torus" se juega como si los laterales opuestos estuvieran conectados; para mí es una de las variantes más complicadas de jugar. En la imagen se ve una partida a este reversi 'toroidal', en este caso de 4x4, con los movimientos jugados.

Finalmente, la mayor parte de estas variantes se combina con distintos tamaños de tablero.

El nivel del programa para el juego normal es aceptable y se puede regular, tanto el nivel, como la variabilidad y el tiempo de respuesta; no es de los mejores, pero al menos se aprecia que son movimientos 'pensados'. Diferente es cuando se juega contra él a alguna de las variantes, en las que suele resultar fácil ganarle, a



menos que sea una variante también muy desconocida para nosotros y en la que no se sirvan las tácticas habituales.

El juego tiene una modalidad en la que podemos editar fácilmente el tablero. Así, podemos colocar o quitar fichas blancas o negras, fichas yin-yang o muros. Sobre los tamaños, en principio, nos tenemos que conformar con los que vienen ya prefijados.

En cualquier caso, con esta opción se pueden crear bastantes variantes sin apenas complicaciones. En la imagen se ve un ejemplo en el que se han colocado unas cuantas fichas yin-yang y algún muro.

Pero el número de variantes que podemos jugar no se limita sólo a las que vienen con el

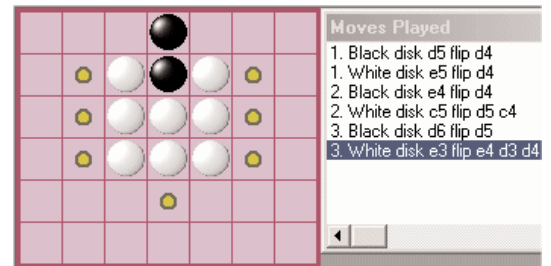
programa y que podemos modificar editando el tablero, pues también uno puede editar las mismas reglas creando juegos totalmente diferentes.

Obviamente es mucho más complicado, pero debido a esta posibilidad nos podemos encontrar en Internet variantes creadas por los propios usuarios; es decir, nos descargamos el fichero de reglas a nuestro ordenador, y ya tenemos una nueva variante para jugar en este programa.

En algunos casos es realmente curioso. Por ejemplo, nos podemos encontrar con un tablero de 7x6, al que el autor, Nagy László se refiere como tablero húngaro (al igual que al 8x7.) Asegura que sobre estos tableros se juega en Hungría empleando las reglas norma-



(5)



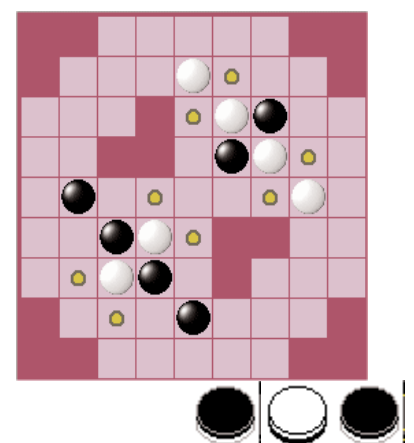
les.

Junto con estos dos, también nos ofrece otros mucho más irregulares y con 'islas' de casillas en donde no se puede mover, aunque lo más novedoso es un par de variantes en las que hay de inicio dos grupos de fichas ya colocados, un ejemplo es el que se ve en la imagen.

Parece ser que ha tenido la idea de colocar más fichas de las normales para evitar la captura de todas las fichas en una zona o, peor, en las dos zonas. Obsérvese que si quitamos las dos fichas añadidas en cada zona, hay al menos una secuencia por la que en cuatro movimientos se acaba en tablas, con el mismo número de fichas.

Otra variante curiosa, aunque tal vez resulte algo confusa es la de jugar con una ficha propia y en el siguiente turno con una del contrario.

Las reglas de esta variante para el Zillions fueron creadas por Karl Scherer, e incluyen también una variante parecida

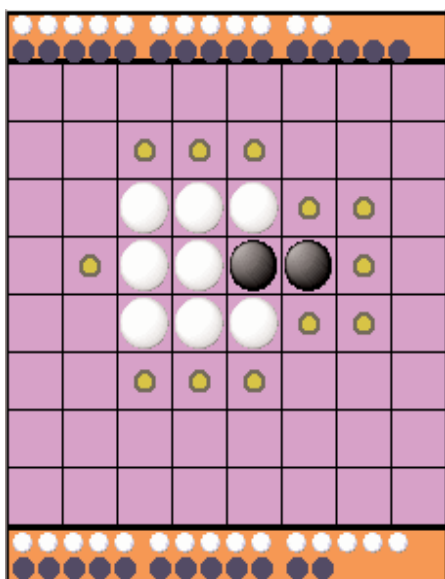


en la que la diferencia es que el color lo eliges en el orden que quieras siempre que no se te agoten las fichas asignadas. No sé qué ocurrirá cuando haya que pasar.

En la imagen adjunta hay un ejemplo en donde se ven todos los posibles movimientos que se pueden hacer (les toca a negras.) En las hileras superior e inferior aparecen las fichas que quedan por jugar, en el orden que se quiera. Un nuevo elemento estratégico nuevo debe de ser el saber administrar las fichas de forma correcta para que nos queden en el momento oportuno, además de tener cuidado de no quedarnos sin ninguna.

Para acabar, no podemos dejar de echar un vistazo a las variantes con los tableros más raros, o al menos distintos a lo que estamos acostumbrados.

Obviamente, uno de estos es el reversi en tres dimensiones, es decir, una apilación de tableros como en la imagen (he cambia-

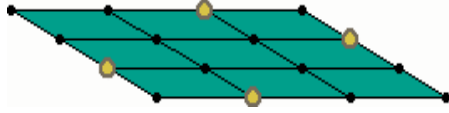
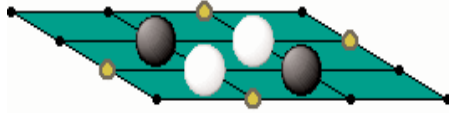
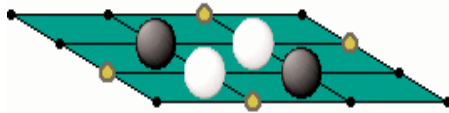
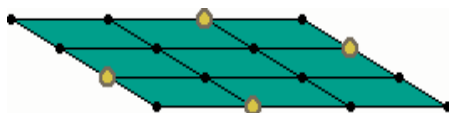


do tanto el color del tablero como el fondo que había para que quedara mejor), en este



caso de 4 tableros de 4x4. En el resto es exactamente igual a un reversi normal, aunque puede resultar algo difícil ver qué movimientos son posibles. En la imagen aparecen indicados los posibles para el primer turno (mueven las negras.).

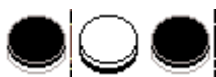
Otros son los que se juegan sobre tableros hexagonales. Por ejemplo, el conocido como MacBeth, que también se puede jugar a través de Zillions, descargándose previamente las reglas. Aunque recientemente también me ha llamado la atención una variante curiosa llamada Sabin



Rains.

No parece diseñado expresamente como una variante del reversi, pero tiene ciertos parecidos, a pesar de que también son muchas las diferencias, como que la captura en cada turno no es obligada, con lo que se puede empezar con el tablero vacío pues esto supone que se puede colocar una ficha donde se quiera.

Jorge Bandrés



Algunos datos

La clasificación que mantiene la Federación Francesa de Othello emplea un sistema bastante diferente al resto. Pero ahora no vamos a entrar en detalles, pues lo único que de momento nos interesa es saber que en ella se incluyen los torneos jugados en Europa, y desde hace un tiempo también unos cuantos del resto del mundo.

También hay que aclarar que, debido al sistema empleado, los jugadores que sólo han perdido o sólo han ganado, no pueden entrar en la clasificación hasta que, respectivamente, no ganen o pierdan una partida. Igualmente ocurre con quienes aun teniendo tanto victorias como derrotas, o bien las victorias, o bien las derrotas, han sido obtenidas contra alguno de los jugadores que decíamos que no podían entrar en la clasificación.

Finalmente, sólo se incluyen las partidas jugadas los 14 últimos meses.

En resumen, los jugadores españoles están en esta clasificación, salvo por las excepciones comentadas.

En la lista aparece una columna con el número de partidas, que aunque no será el real, debido a las causas antes comentadas, sí se acercará bastante. Igualmente hay columnas con información sobre el país, el 'rating' y la desviación de éste.

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

Así pues, esta lista es realmente una fuente de información muy fácil de usar para obtener algunas estadísticas como las que vamos a ver ahora, partiendo de los datos del 28 de noviembre de 2005. Por entonces ya se incluían más campeonatos aparte de los europeos, aunque en este caso nos vamos a fijar más precisamente en los europeos.

En la primera tabla vemos el número de jugadores por país, N. Podemos apreciar que Holanda y Francia están en cabeza. España no sale muy malparada, pues representa más de un 4 % en Europa.

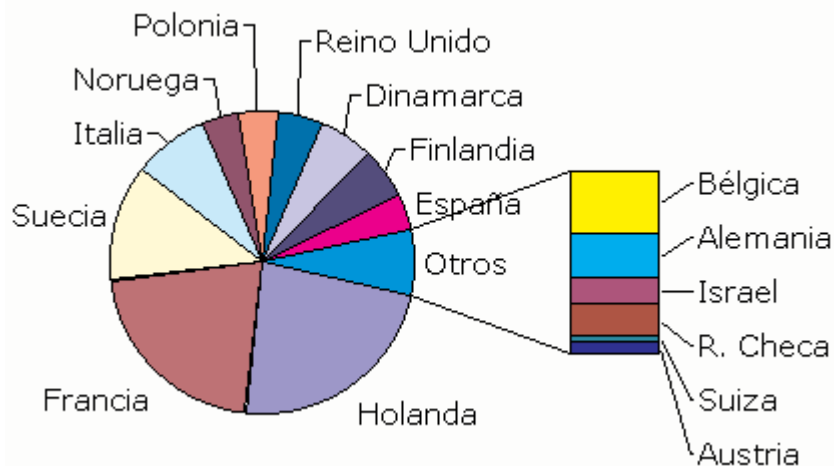
(7)

País	N	%
Holanda	95	24,7
Francia	62	16,1
Suecia	51	13,3
Italia	33	8,6
Noruega	16	4,2
Polonia	18	4,7
Reino Unido	19	4,9
Dinamarca	24	6,3
Finlandia	23	6,0
España	16	4,2
Bélgica	10	2,6
Alemania	7	1,8
Israel	4	1,0
R. Checa	5	1,3
Suiza	1	0,3
Austria	2	0,5

Ahora pasemos a considerar el número de partidas. De segunda tabla, en donde N es el número de partidas, podemos ver perfectamente que Francia y Holanda siguen en cabeza, intercambiando sus puestos. Pero es más interesante ver el número de partidas por jugador, para lo cual sí que puede ser interesante el gráfico.



País	N	Media
Holanda	2450	25,8
Francia	2617	29,4
Suecia	1180	23,1
Italia	761	23,1
Noruega	389	24,3
Polonia	492	27,3
Reino Unido	620	32,6
Dinamarca	739	30,8
Finlandia	554	24,1
España	376	23,5
Bélgica	438	43,8
Alemania	176	25,1
Israel	65	16,3
R. Checa	94	18,8
Suiza	37	37,0
Austria	12	6,0



En el gráfico se observa que los belgas casi se salen, seguidos por los franceses. Esto da idea de que estos jugadores participan en más torneos, o bien que los torneos en los que participan tienen más rondas.

España se encuentra por debajo de la media europea, aunque tampoco demasiado. Teniendo en cuenta que se trata de un país relativamente grande, en donde hay que recorrer mayores distancias para ir a los torneos, parecen unos buenos datos que reflejan una situación saludable del reversi en España. El valor de 24 nos dice que los jugadores españoles juegan más de dos torneos al año, lo que es más de lo esperado. Obviamente, el no aparecer algunos jugadores en la lista por lo ya comentado antes, parece que ha beneficiado algo dando mejores medias, aunque es difícil decir si eso nos afecta más a nosotros que

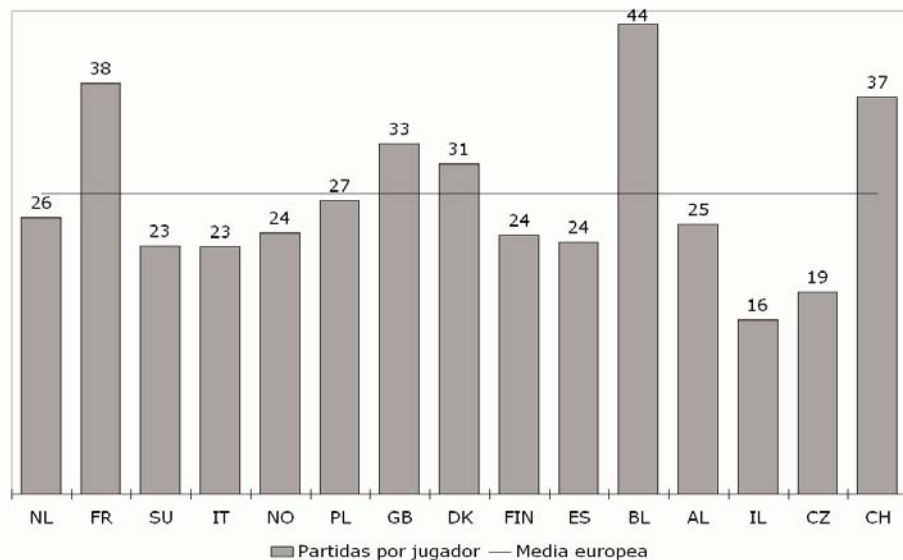
a otros.

Pero podemos seguir sacando otros datos de otros sitios. Por ejemplo, de la clasificación española. En ella se tiene en cuenta todas las partidas jugadas de los jugadores en España y a todos los jugadores que han participado en éstas. Así pues los datos que se obtienen representan más a los jugadores españoles, pero no se pueden comparar como hemos hecho con los anteriores.

En la primera tabla aparecen los datos normales. No está

ordenada de ninguna forma en especial (conforme aparecían nuevos jugadores, para cada torneo, los iba introduciendo en la siguiente fila.) Así R es el 'ratin', RD es la desviación de éste (aviso que no hay que fiarse mucho), N es el número de partidas, G son las partidas ganadas, P las perdidas y E las empatadas, y %V el porcentaje de victorias (relación de las ganadas frente al total.)

No hay mucho que destacar sobre estos datos, sólo que Madrona tiene el porcentaje de victorias más alto, como era de



esperar. Redondeando, gana 9 de cada 10 partidas. Es decir, que en todo un torneo en España pierde una o, como mucho, dos. Realmente los porcentajes hubieran sido más altos si hubiera incluido los empates como media partida ganada, pero nada cuesta a cada uno calcularlos a su gusto.

También hay que destacar que los que más partidas han jugado han sido Madrona y Saiz, con 30. Esto es simplemente debido, aparte de haber jugado todos los campeonatos, a que también han jugado todas las finales. Lógicamente, también son los que más victorias tienen.

Pero también es interesante separar los valores según hayan sido partidas llevando las fichas blancas o las negras, como en esta tabla, en la que se usan las mismas siglas que en la anterior pero añadiendo B para blancas y N para negras.

Realmente no son muchos datos como para poder sacar grandes conclusiones. El jugar sólo un torneo ya puede hacer que cambien para el sentido contrario. Pero eso no quiere decir que no tengan ningún sentido y no sirvan para resumir un poco lo pasado. Así, se puede ver que hay jugadores a los que se les ha dado mejor las blancas, o las negras, pero es arriesgarse demasiado decir que lo mismo les seguirá ocurriendo en el futuro.

Como era de esperar, los que tenían un alto porcentaje en el global, lo siguen teniendo tanto para blancas como para

	R	DR	N	G	P	E	%V
Òscar Martínez	1718,8	122,6	24	11	12	1	45,8
Joan Parramón	1176,3	260,2	6	0	6	0	0,0
Javier Vallejo	1879,9	262,4	5	3	2	0	60,0
Mario Madrona	2303,6	123,0	30	26	3	1	86,7
Jorge Bandrés	2009,7	113,1	27	16	11	0	59,3
Pedro Orta	1721,1	127,8	16	7	9	0	43,8
Rubén Saiz	2175,2	115,0	30	21	8	1	70,0
Ricardo Budiño	1602,3	123,0	23	9	14	0	39,1
Pedro Lozano	1754,6	121,9	23	10	13	0	43,5
Manel Domingo	1469,6	256,3	6	2	4	0	33,3
M. Àngel Serrano	1911,5	192,8	15	8	7	0	53,3
Isabel Hábilis	1631,7	254,3	6	2	3	1	33,3
Genar Muntané	1479,1	118,7	23	7	15	1	30,4
Òscar Santos	1537,2	264,4	5	1	3	1	20,0
Demian Balaguer	1515,5	130,9	17	5	12	0	29,4
Jan C. de Graaf	1900,0	208,2	8	5	3	0	62,5
Oriol Olivé	1409,2	217,4	7	1	6	0	14,3
Fernando García	1988,6	120,5	17	10	7	0	58,8
Viktor Bautista	1493,6	209,6	7	2	5	0	28,6
Salvador Cases	1245,1	219,8	7	0	7	0	0,0
José Javier Edo	1630,1	140,3	10	3	7	0	30,0
Olaf Schmidt	1922,7	144,8	10	6	4	0	60,0
Martin Fransen	2120,5	130,0	12	9	3	0	75,0

negras. Eso sí, se observan bastantes diferencias. mal sería que este valor se redujera.

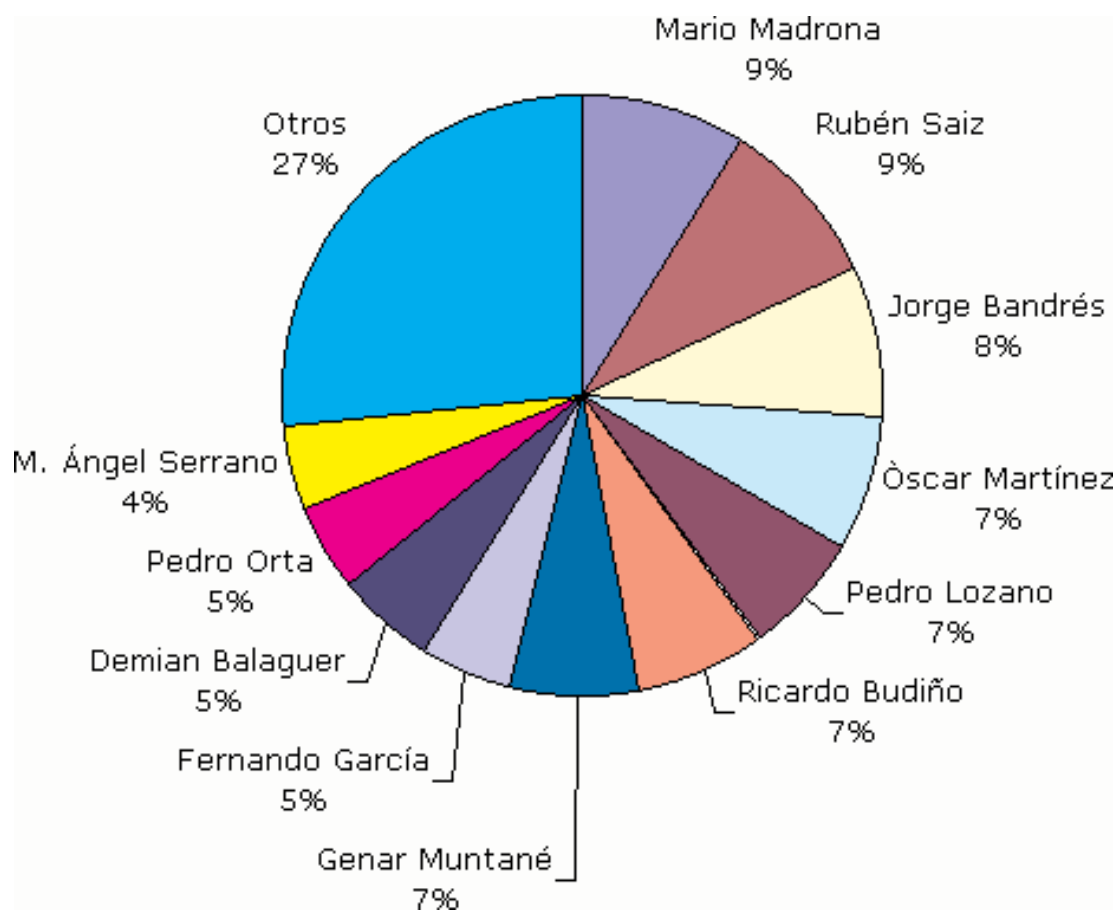
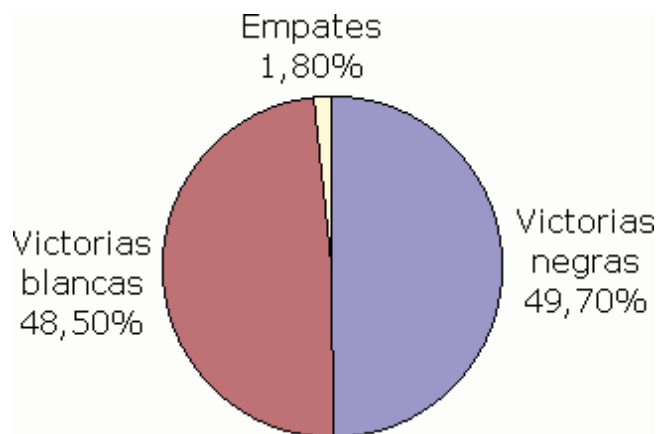
Concretamente, la media es que haya una diferencia de cerca de 12 puntos (tomada la diferencia entre negras y blancas en valor absoluto.) Con todo, con más partidas lo nor-

Es más, si obtenemos la media para saber en qué porcentaje ganan las blancas y lo mismo para las negras, así como para el empate, los valores son bastante similares: 49,7 % de vic-

	VN	PN	EN	%VN	VB	PB	EB	%VB
Òscar Martínez	5	6	1	41,7	6	6	0	50,0
Joan Parramón	0	3	0	0,0	0	3	0	0,0
Javier Vallejo	1	1	0	50,0	2	1	0	66,7
Mario Madrona	13	2	1	81,3	13	1	0	92,9
Jorge Bandrés	9	5	0	64,3	7	6	0	53,8
Pedro Orta	3	5	0	37,5	4	4	0	50,0
Rubén Saiz	11	3	0	78,6	10	5	1	62,5
Ricardo Budiño	5	7	0	41,7	4	7	0	36,4
Pedro Lozano	6	6	0	50,0	4	7	0	36,4
Manel Domingo	1	2	0	33,3	1	2	0	33,3
M. Àngel Serrano	3	3	0	50,0	5	4	0	55,6
Isabel Hábilis	1	1	1	33,3	1	2	0	33,3
Genar Muntané	2	9	0	18,2	5	6	1	41,7
Òscar Santos	1	2	0	33,3	0	1	1	0,0
Demian Balaguer	3	5	0	37,5	2	7	0	22,2
Jan C. de Graaf	3	1	0	75,0	2	2	0	50,0
Oriol Olivé	1	3	0	25,0	0	3	0	0,0
Fernando García	5	3	0	62,5	5	4	0	55,6
Viktor Bautista	1	3	0	25,0	1	2	0	33,3
Salvador Cases	0	4	0	0,0	0	3	0	0,0
José Javier Edo	2	3	0	40,0	1	4	0	20,0
Olaf Schmidt	3	2	0	60,0	3	2	0	60,0
Martin Fransen	4	2	0	66,7	5	1	0	83,3

torias blancas, 48,5 % de victorias negras y 1,8 % de empates. La diferencia es de poco más de un punto, y con el siguiente torneo incluso podría cambiar la tendencia, como de hecho pasó con el último.

Para terminar, volvemos a fijarnos en el número de partidas. En total, se han jugado 334 partidas en España en los campeonatos jugados en los últimos años, que divididas entre los 23 jugadores que aparecían en las tablas anteriores, nos da una media de 14,5 partidas (realmente son muchas.) Pero, ¿quiénes son los jugadores que más partidas han jugado? Ya lo respondíamos antes (Madrona y Saiz), pero con todo, ellos juntos 'sólo' suman 60 partidas, que aun siendo mucho es un 18 %; en el gráfico se ve mejor:



Un poco de historia

Se trata de un juego con unas reglas muy sencillas pero que dan lugar a un juego de una relativamente alta componente estratégica. Queriendo resaltar eso, una de las frases más usadas, y que incluso es una marca registrada, es "a minute to learn, a lifetime to master" (es decir, que sólo necesitas un minuto para aprender a jugar, pero necesitarás toda tu vida para llegar a ser un maestro). Otra frase muy popular es "a game of dramatic reversals" (es decir, que se trata de un juego en el que se puede llegar a invertir la tendencia de una partida de forma espectacular, emocionante).

El juego se ha desarrollado de forma muy importante en el ámbito de los programas informáticos y éstos han terminado por ser superiores a los humanos. Por esto mismo hubo un declive en la expansión del juego que parece haberse superado; este retroceso fue debido principalmente a que, aun hoy, hay muchos jugadores que prefieren juegos en donde no dominen los programas. Por lo tanto estos jugadores terminan buscando en un juego características contrarias a las que posee este juego:

* Difícil profundización en las posibles continuaciones en cada momento. Es decir, el tablero cambia mucho tras cada movimiento. Esto no sucede en el hex, go, ajedrez y muchos otros juegos, diferenciándose pues el reversi de ellos.

* Grado de desarrollo de la

estrategia; el reversi tiene una estrategia relativamente desarrollada, pero se puede considerar como un juego moderno y juegos tan antiguos como el go o el ajedrez tienen una estrategia mucho más desarrollada, permitiendo mejorar a los jugadores simplemente con el estudio de los incontables manuales sobre esos juegos.

* Número de movimientos posibles en cada momento. El reversi presenta un número intermedio, mientras que el go es uno de los que más movimientos posibles tiene (debido sobre todo a que se juega en un tablero de 19x19).

En conclusión, no es posible decir que el reversi sea mejor o peor que otros juegos, pero indiscutiblemente tiene características que lo hacen totalmente diferente, aportando al jugador experiencias y problemas que no se encontrarán en otros juegos.

Jorge Bandrés



Selección de Blogs

La cadena alimentaria

El otro día andaba guleando cuando me encontré, tras escribir estas dos palabras: "othello game", pero sin comillas, y en vez de páginas, buscando imágenes, con el siguiente sitio:

<http://members.chello.at/theodor.lauppert/games/reversi.htm>

¡Un juego para Windows de 1985! Es fácil que alguno lo recuerde. Pero, aún mejor, si picamos en los enlaces que aparecen más abajo en la página, concretamente en "othello" nos lleva a ésta:

<http://members.chello.at/theodor.lauppert/games/othello.htm>

Una lista de juegos para ordenador de reversi, algunos de ellos aún más antiguos.

Y es que si continuamos buscando así, a través de las imágenes llegamos a páginas que de otra forma sería difícil encontrar. Por ejemplo, un "Othello Travel Portable Car-Go", o bien, ¡un reversi para el Spectrum!:

<http://ritchey.free.fr/micro/sinclair/zxspectrum.html>

Esto de gulear nunca termina. Si entramos en Google, veremos que pone un "más" a la derecha; eso quiere decir que aún podemos ampliar nuestras opciones de guleo.

Por ejemplo, elegimos la herramienta "labs" y nos encontramos con que hace sólo unos meses sacaron la búsqueda de libros, así que sin pensarlo un momento más buscamos "reversi". ¿Qué encontramos? bueno, esto ya os lo dejo, sólo avisar de que reversi también puede ser un juego de cartas, o bien una palabra cortada, como "reversible", por no hablar de la confusión que puede salir de buscar Othello.

Jorge Bandrés

Partidas de calidad

Esta es una de esas partidas que me han impresionado debido a la calidad y precisión de los movimientos, aunque sin duda lo mejor de todo es el final de negras. La partida en cuestión corresponde al Meijin del año 2000, Makoto Suekuni son negras y Kenta Tominaga blancas.

La salida es una variación de la Heath-Chimney poco usada debido a la cantidad de líneas óptimas que existen y la dificultad que tiene para ambos jugadores de no cometer errores tempraneros, sin embargo hasta el movimiento 14 es perfecta para los dos. En el movimiento 15 encontramos uno de los pequeños errores de negras dejando escapar esa ligera ventaja que tenían, la razón es que 15.c8 denota la intención demasiado prematura de empezar a coger la pared. No se trata de un mal movimiento ni mucho menos, solamente un cambio de estrategia en el juego, y muchas veces esa decisión te cuesta unos discos de desventaja. La secuencia óptima era 15.e3 que es la que te deja una posición centrada y continua en el libro de salidas.

Una vez pasado este movimiento sigue la lucha por mantener la posición centrada con movimientos de calidad por parte de ambos, y negras, aun teniendo una pared y una posición un poco más complicada consiguen insertarse en el centro del tablero dándole muchas más opciones de juego.

Llegando al movimiento 32.g8 con una solución exacta de empate, empiezan los preparativos para el final de la partida. Estos movimientos son los más complicados de todos ya que tienen una evaluación parecida, sin embargo la elección de uno y no otro puede hacer que todo el final de la partida cambie. La razón es que los programas solo te calculan los resultados exactos, pero no te dicen en ningún momento cual de ellos es más difícil de jugar o lo contrario. En este caso 33.a5 no parece ni mucho menos el mejor ya que blancas ahora tiene una victoria por la mínima, sin embargo la posición de blancas para lograr la victoria empieza a ser complicada. Si nos fijamos en los movimientos que siguen vemos como la intención de negras es restringir al máximo los movimientos de blancas quedándose en una posición centrada.

El gran error de la partida de blancas es 40.a7, ya que vemos claramente que blancas hace lo que quieren negras quedándose estas en una posición aun más centrada ganando una gran movilidad. El movimiento correcto era 40.b2 intentando mantener un poco la posición para tener más oportunidades en el final. A partir de ahí blancas solo puede seguir el ritmo de negras hasta que se llega al movimiento 45.

Parece que negras se han encontrado con un punto de inflexión para jugar el final y las cosas ya no son tan fáciles, aun teniendo una gran ventaja y la mayoría de movimientos

ganadores. La razón es que los movimientos que dan una victoria amplia a negras son bastante arriesgados, y jugar un movimiento seguro puede hacer que la partida vuelva a equilibrarse. A pesar de esto Suekuni es considerado uno de los mejores finalistas de este juego, y este mérito no es casualidad. El movimiento que juega es el óptimo y el más arriesgado sin ninguna duda. Puede ser que muchos de los que vean esta partida les cueste entender el porqué de este movimiento en 45.g2. La razón es que después de negras mover en g2, blancas cogerán la esquina 46.h1; en este momento negras han dejado controlada la minidiagonal c7-g3, con lo que blancas no podrán jugar ahí y negras lo podrá usar como movimientos extras para tener la paridad asegurada.

El siguiente movimiento en 46.b7 también resulta chocante, pero es la continuación de el plan que había planeado antes y que hemos explicado. No se preocupa mucho de que blancas cojan las esquinas ya que no tienen acceso a b8 y h2. Una vez blancas cogen la esquina a8 negras se han asegurado de controlar la otra diagonal principal y blancas no la podrán recuperar, por eso ese movimiento en 49.g7 culmina la secuencia maestra y blancas empezarán a cederle todos los movimientos de una manera sencilla para que negras ganen sin dificultad.

Secuencia de movimientos:
f5f6e6f4g5d6e7g6c5c4f3h5f7d
7c8f8d8e3e2d3c7b5c6d2h6h7

g3g4h4h3b4g8a5b6a6a3f2e1a
4a7c3c2b3a2g2h1b7a8g7e8h8
b8b2c1a1b1d1f1g1h2

Primer movimiento: ##

A B C D E F G H
1 |55|56|54|57|38|58|59|46| 1
2 |44|53|42|24|19|37|45|60| 2
3 |36|43|41|20|18|11|27|30| 3
4 |39|31|10|(0)|##|04|28|29| 4
5 |33|22|09|##|(0)|01|05|12| 5
6 |35|34|23|06|03|02|08|25| 6
7 |40|47|21|14|07|13|49|26| 7
8 |48|52|15|17|50|16|32|51| 8
A B C D E F G H

##:() - 40:24

Mario Madrona



Volver al entrenamiento

Por fin ya se han acabado los exámenes aquí, a ver si ahora hay más tiempo para escribir más cosas de Othello y volver al entrenamiento de este, que parece que últimamente no me reconocía jugando tan pocas partidas :).

Estos días en Kurnik he chateado más que jugar, y aunque parezca mentira estas largas charlas con jugadores me han ayudado mucho a abrir un poco los ojos y mejorar a pesar de jugar menos. La razón es que en estos últimos tiempos muchos jugadores se han tomado en serio eso de mejorar a niveles realmente altos, por eso en esta dinámica se ha empezado a hablar entre todos como mejorar el entrenamiento para acortar las distancias con los mejores jugadores. Lo que

hemos hecho es hablar mucho sobre Othello y sobre el nivel de cada uno y su estilo, es decir comentar entre nosotros los que nos parecen los otros jugadores e intentar encontrar los puntos débiles de cada jugador y también los nuestros, de esta manera poder saber que parte de nuestro juego tenemos que entrenar más.

Muchas veces solo hacemos que jugar y jugar y vemos que nuestro nivel se ha quedado estancado y no sabemos el motivo de esto. En esos casos es muy muy importante reflexionar sobre nuestro juego y hablar con otros jugadores sobre como creen que es nuestro estilo y cuales son nuestros puntos débiles para así intentar hacer hincapié en esas cosas que hacen que nuestra progresión se pare. Si no hablamos con gente a veces uno mismo no puede encontrar la solución de su problema porque es realmente complicado ver el propio estilo y sus debilidades.

Gracias a estas conversaciones muchos de nosotros hemos sabido encontrar el punto de inflexión y empezar una nueva etapa de mejora después de mucho tiempo sin saber que hacer para no quedarnos estancados. La razón de estos estancamientos se debían principalmente a la falta de un entrenamiento completo en todos los aspectos, porque muchas veces hay cosas del juego que nos da pereza cambiar y después de tanto tiempo se hace muy cuesta arriba, pero incluso la cosa más insignificante de entrenamiento que dejamos de hacer en el Othello

puede tener una gran repercusión.

Así que os animo a todos aquellos que aun os estéis preguntando como mejorar y no sabéis como que busquéis dentro de vosotros la respuesta y pidáis consejo a buenos jugadores que seguro que estarán dispuestos a echaros una mano.

Mario Madrona



Viejos y nuevos

Nos ha llegado la noticia de la publicación de un mapa de reversistas (realmente ya había uno, llamado othello atlas, o así.).

La dirección:

<http://www.frappr.com/othello-players>

Si se quiere hacer zoom, sugiero que antes se pase a modo satélite. Si no nos dirá continuamente que no tienen tal imagen. Y para añadirse uno, aunque se podrá hacer de otras formas, sugiero que uno antes cree una cuenta dándole a "member login" (arriba a la derecha) y luego ya habrá tiempo de darle al "add yourself".

Pasando a otro asunto, he intentado entrar en reversi.se y ¡no estaba! Tiene muy mala pinta, pero espero que sea sólo temporal. Se había convertido en todo un referente, especialmente por su foro internacio-

nal, aunque últimamente algunas discusiones se alargaban hasta el absurdo (parecido a los últimos comentarios en OthelloGateway.)

Volviendo al mapa, podéis verme en él, cerca del meandro de Ranillas, ya sabéis, donde estará la Expo de 2008 (deben de estar ya trabajando.) Un poco más abajo, y un poco más a la derecha, hay un paralelogramo blanco: la estación de Delicias (la del AVE, y, dentro de poco, también allí pararán los autobuses.) Si seguís las vías hasta el centro de la ciudad, más o menos, por allí suelo estar. Si desde este punto subís un poco, hasta el río, y os escoráis algo a la derecha, entre dos puentes está el Pilar, la catedral, y otras cosas. Por último, quien quiera saber dónde está la Romareda, que vuelva al anterior punto, baje hasta una zona verde oscura, y ahí, a la izquierda, se puede ver. Hay más cosas, pero para qué aburriros.

Jorge Bandrés



FAQ's

¿Puede acabar una partida sin llenarse todo el tablero?

¿Puede quedarse un jugador sin fichas sobre el tablero?

La partida acaba cuando ningún jugador puede mover. Normalmente esto sucede cuando el tablero está lleno o quedan pocas casillas vacías, por lo que el no llenar todo el

tablero es bastante frecuente.

Es menos frecuente, pero en absoluto extraño, que un jugador se quede sin fichas sobre el tablero debido a que el otro jugador las haya volteado todas; puede ocurrir en cualquier momento de una partida. Este resultado se da sobre todo cuando se enfrenta un jugador experimentado con alguien que no lo es. Cuando hay que contar el número de fichas se considera como una derrota por 64 fichas.

¿Cuál es la partida más corta posible?

Hay diferentes secuencias que conducen a las partidas más cortas posibles, todas ellas se producen al quedarse un jugador sin fichas sobre el tablero. En estas secuencias la partida acaba en sólo 9 movimientos.

Ejemplo: e6f4e3d6c5f6e7f5g5
Ejemplo: e6f6g6d6c4c5c6e7e8
Como curiosidad, si en vez de comenzar con las cuatro fichas alternadas, están confrontadas, el número de movimientos baja a 7.

Ejemplo (comienza la línea 4 negra): d6c5b4e3f4d3d2

Ejemplo: e6f5g6e3e2d3c4

¿Cuál es la partida más corta posible sin que ningún jugador se quede sin fichas sobre el tablero?

Al menos hay una partida con sólo 11 movimientos en la que ambos jugadores acaban con fichas sobre el tablero:

1f52f43c34e65f76g67g48e89g810g511h5.

Por otra parte, supuestamente, se ha calculado mediante algún programa de ordenador que hay un total de 57 posibles secuencias en las que la partida acaba en sólo 13 movimientos (ganando las negras). Con sólo 14 movimientos (victoria blanca) hay 89 posibles secuencias.

Algunas partidas interesantes
5 e6 6 f4 7 e3 8 f6 9 g5 10 d6 11 e7 12 f5 13 c5
5 d3 6 c5 7 e6 8 d2 9 c4 10 f5 11 c6 12 b5 13 d6 14 d7

También ha habido partidas de este tipo en torneos, por ejemplo:

1f52f63e64f45g56e77f78g69h610f811g412h413h514h715d816d617g318g2

La anterior partida fue jugada en el Campeonato Nacional Francés en 1989, entre Denis Rouillon y Laurent Pelissier.

¿Puede un jugador ganar acabando la partida sin fichas en los laterales y habiéndose llenado completamente el tablero?

Hay 64 casillas, por lo que para llenar el tablero hay que emplear 64 fichas. Para ganar una partida con el tablero lleno hay que conseguir, al menos, 33 fichas (por 31 del contrario). Los laterales dan un total de $6 \times 4 + 4 = 28$ fichas, ocupadas en una de esas partidas por las del otro jugador, que para evitar que gane sólo debe tomar 3 fichas interiores. En resumen,

para ganar sin tener fichas en los laterales hay que tomar todas las interiores excepto con tres (como máximo).

Obviamente es bastante difícil y poco probable, y se da en muy pocas ocasiones. Sin embargo sí que ha habido alguna partida, no necesariamente mal jugada, en la que se ha dado este caso. Por ejemplo una partida jugada en 1998 entre los programas Turtle y Runoth, ganada por las negras (que manejaba Turtle) por 34-30, y en donde las negras no tienen ni una sola ficha en los laterales.

La transcripción de la partida es la siguiente:

```
f5d6c4d3c3f4c5b3c2b4e3e6c6
f6a5a4b5a6d7c7e7e8b6d8a2a
7g3f3g5d2f2e2f7c1e1f1d1g6b8
c8f8g7b1h4g1g4h3h2h7h8h5h
6g8a8a3a1b2h1g2b7
```

¿Cuánto suele durar una partida? ¿Hay que voltear muchas fichas en una partida?

En los torneos presenciales lo normal es que el tiempo concedido a un jugador para hacer sus movimientos sea de entre 20-30 minutos, aunque es variable.

Las partidas pueden ser mucho más cortas, por ejemplo, en internet, en donde no hay que voltear las fichas, es muy común jugar partidas de un minuto para cada jugador, y aún se podrían hacer más cortas.

Se voltean una media de 2,25

fichas por movimiento, por lo que con 30 movimientos por jugador, un jugador voltear unas 68 fichas en una partida. El ganador voltear en una partida unas 5 fichas más. El volteo de todas estas fichas no lleva tanto tiempo como se puede pensar, tardando un segundo en voltear una ficha no costaría más de un minuto el voltearlas todas.

Por otra parte, también habría que considerar el tiempo que se tarda en colocar cada ficha, en parar el reloj, etc.

¿Entre cuántos movimientos tiene que elegir un jugador en su turno?

El número de movimientos que puede hacer un jugador en un turno se denomina movilidad. La movilidad media en una partida es de unos 8 movimientos.

La movilidad varía conforme se avanza en el juego. Por ejemplo, en el primer movimiento hay cuatro casillas en donde se puede mover, pero son movimientos equivalentes, por lo que en la primera jugada la movilidad es un movimiento. Para el segundo movimiento la movilidad es de tres. La movilidad va aumentando de forma acusada al principio, durante el primer tercio de la partida, luego pasa por un máximo de una movilidad de unos 12 movimientos (más o menos por el movimiento número 22), para pasar a decaer más suavemente hasta que la movilidad es nula, ningún jugador puede mover y se acaba por tanto la partida.

¿Quiénes tienen ventaja, las negras o las blancas? ¿Cuál es el resultado más común? ¿Cuántos empates se producen?

Las negras comienzan a jugar y el turno va pasando alternativamente de un jugador a otro, por lo que si nadie pasa, o el número de veces que se pasa es par, el último movimiento lo hacen las blancas. El último movimiento es relativamente importante: por ejemplo, no es extraño que voltee las fichas contrarias que había conseguido el otro jugador en el turno precedente, e incluso alguna más. Por esto hay quien teoriza que las blancas tienen ventaja.

Los datos estadísticos son algo más controvertidos y según la fuente puede verse una ventaja de las blancas o de las negras, aunque nunca muy acusada.

Normalmente, lo que se observa al representar resultados (eje x) con el porcentaje de veces que ocurrieron (eje y) es una campana de Gauss (o similar) con valor máximo para el empate y más ancha (mayor desviación estándar) para jugadores de menor nivel. El porcentaje de empates varía entre un 2% y un 9%.

Con todo, es posible que las negras tengan una muy ligera ventaja debido a una mayor movilidad inicial, que puede ser fácilmente contrarrestada por las blancas, que además tienen la ventaja de que, si ninguno de los dos pasa o el número de veces que se pasa es par, harán el último movimiento,

aunque las negras también pueden contrarrestarlo.

Es muy posible que entre jugadores de mayor nivel (programas incluidos) haya una ligera ventaja negra, mientras que para los de nivel algo menor, ésta sea para las blancas. Con todo, se puede decir que prácticamente ninguno tiene ventaja.

¿Se ha resuelto el juego? ¿Qué significa “resolver un juego”?

Se puede resolver un juego en diferentes niveles:

1) Saber quién va a ganar, o que se va a empatar, suponiendo que ambos jugadores hacen todos los movimientos, desde el comienzo de la partida, perfectos.

2) Conocer una “estrategia ganadora”; esto es, conocer un algoritmo con el que se pueda asegurar la victoria de un jugador, o el empate, jugando desde el principio y ante cualquier movimiento del otro jugador.

3) El poder jugar perfectamente desde cualquier posición, ya sea mediante un algoritmo o mediante un análisis de todas las posiciones posibles.

En el reversi unos cuantos programas de ordenador juegan mejor que cualquier humano y con una gran diferencia, pero no porque se haya resuelto el juego completamente de ninguna de las formas expuestas.

Sobre el primer punto, no se

conoce quién ganaría haciendo los movimientos perfectos (lo que sí se conoce en otros juegos como por ejemplo el hex).

En cuanto al segundo punto, no se conoce ninguna “estrategia ganadora”.

Sobre el tercer punto, más interesante, actualmente no se puede resolver. Los finales de partida, hasta los últimos 30 movimientos (es un valor muy aproximado), sí que se pueden resolver con un ordenador, con un programa adecuado, comprobando todas las posibles soluciones. Además, el reversi en un tablero de 6x6 (y tal vez alguno a camino del 8x8, pero no simétrico), ha sido resuelto totalmente.

Comparando con otros juegos, el go se ha resuelto completamente en tableros de hasta 5x5 (obviamente muy alejado del típico tamaño utilizado de 19x19) y el hex hasta el tamaño de 6x6, y también se ha demostrado una estrategia ganadora en tableros de hasta 8x8.

¿Cuál es el número de posibles partidas? ¿Cuál es el número de posiciones posibles?

El número de posibles partidas se puede calcular aproximadamente teniendo en cuenta la movilidad media (8) y el número de movimientos totales (60). Si suponemos una movilidad media de 8, esto quiere decir que en un momento de la partida podemos tomar 8 diferentes caminos para continuarla (lo

que daría 8 partidas diferentes), en el siguiente turno hay otras 8 ramificaciones para cada una de las 8 anteriores (lo que daría $8 \times 8 = 64$ partidas diferentes). Las ramificaciones siguen en cada turno, y el número de partidas posibles se obtiene multiplicando por 8 tantas veces como turnos hay (60), es decir, $860 = 1054$ posibles partidas.

A todo el conjunto de ramificaciones y nudos se suele denominar “árbol del juego”. A veces el tamaño de este árbol se emplea para intentar medir la complejidad de un juego.

Comparando con otros juegos, el muy simple tic-tac-toe (tamaño de 3x3) tiene aproximadamente $9! = 362880$ partidas, las damas 1031, el ajedrez 10123, y el go 10360. Como se ha dicho, el reversi tiene 1054.

Con el número de posiciones posibles se habla de, si tomáramos un tablero vacío, las distintas formas que podría tomar si lo llenáramos con las fichas que quisiéramos, blancas o negras, y dejando cualquier número de casillas vacías. Teniendo en cuenta que una casilla puede estar de tres formas distintas: vacía, con una ficha blanca o con una ficha negra, y que el número total de casillas es de 64, el número de posiciones posibles es de $364 = 1030,5$.

Comparando con otros juegos, el go tiene $4,63 \cdot 10170$, el ajedrez entre 1043 y 1050, y las damas 1018.

Los cálculos anteriores para todos los juegos son muy apro-

ximados, y el número real siempre será mucho menor debido a la simetría, "entrecruzamientos" de las ramas en el caso del árbol de partidas, posiciones imposibles debido a las reglas, etcétera. Al menos para el reversi se han hecho cálculos más precisos y se han comparado con los observados realmente, que, como era de esperar, han sido muy inferiores. Sin embargo, sí que sirven estos números para comparar entre los distintos juegos.

¿Se puede retroceder en una partida desde una posición dada? ¿Qué tipo de posiciones es imposible que ocurran en una partida de reversi reglamentaria?

Es difícil llegar a una regla general que diga qué posiciones son imposibles. En algunas posiciones se ve que es imposible haber llegado a esa situación, en otras se ve que es bastante improbable que se haya llegado a esa situación, pero no imposible; el resto, podrían ser posibles, aunque es realmente difícil retroceder a lo largo de la partida para comprobarlo.

Un caso obvio de posiciones imposibles es cuando hay una ficha aislada, no conectada con las demás.

Por otra parte, se puede aplicar un par de reglas básicas para intentar saber cuál ha sido el último movimiento e incluso retroceder en la partida (suele ser muy difícil):

- La última ficha colocada debe estar en una línea de, como

mínimo, tres fichas del color de esa ficha.

- Esa ficha, para que pueda ser la última en haber sido colocada, no debe estar flanqueando fichas contrarias.

Estas dos condiciones seguramente las cumplan varias fichas, por lo que no se podrá saber cuál es realmente. Con todo, si queremos intentarlo, podemos quitar esa ficha y voltear las fichas que creemos que habrían sido volteadas en el movimiento justo anterior: no habrá ningún problema si sólo hay una línea de tres fichas, pues entonces habremos quitado la del extremo y voltearemos la de en medio, pero si la línea es más larga o hay varias líneas, las posibilidades son muy variadas.

En conclusión, es prácticamente imposible retroceder en una partida, incluso aunque conociéramos cuáles han sido los movimientos (en este caso es más lógico reproducir la partida si queremos saber las posiciones precedentes).

¿Cómo se sabe si una ficha es estable?

Hay tres condiciones para obtener un número mínimo de fichas estables. La primera es obvia, y se podría ampliar para incluir a algunas fichas adyacentes a las esquinas que también son obvias.

- Las fichas en las esquinas son siempre estables.

- Una ficha es "estable en una línea" si es adyacente a una ficha estable en esa línea o si la

línea está totalmente ocupada por fichas.

- Una ficha es estable si es estable en las cuatro líneas que la atraviesan.

Obtener el número total de fichas estables es más complejo e implica tener que calcularlo con un ordenador, tardando bastante tiempo si quedan muchos movimientos por jugar.

¿Cuál es la diferencia entre el reversi y el Othello?

Son juegos prácticamente idénticos. El Othello es posterior y es una marca registrada (de ahí que se escriba la primera letra con mayúscula), por lo que se suele usar la palabra reversi para referirse, realmente, al Othello (especialmente en muchos sitios en internet). Por otra parte, las federaciones y asociaciones tienden a utilizar la palabra Othello.

Estrictamente hablando, se diferencian en estas reglas:

1) En el Othello la partida comienza con cuatro fichas ya colocadas en el centro del tablero, dos blancas y dos negras, de forma alternada:

O X
X O

En el reversi el tablero está vacío y hay que rellenar esas cuatro posiciones por turnos, por lo que además de la anterior disposición también existe la siguiente posibilidad de comenzar a jugar de la siguiente forma:

X X
O O

Primer movimiento en el reversi:

X _
--

Segundo movimiento en el reversi: las blancas pueden mover así:

X O
--

O así:

X _
_ O

En la primera opción las negras pueden decidir la disposición de inicio, mientras que en la segunda las blancas ya lo han decidido (confrontada). Obsérvese que si la disposición confrontada fuera 'mala' para las blancas, las negras podrían obligar a adoptarla.

2) En el Othello las sesenta y cuatro fichas se comparten, mientras que en el reversi sólo hay treinta y dos, por lo tanto en el reversi un jugador podría tener que pasar, aun teniendo movimientos posibles, al haberse quedado sin fichas.



Enlaces

Blog de Mario Madrona

<http://othello.enddor.com/blog/>

Blog de Jorge Bandrés

<http://reversi.blogspot.com>

Blog de Othello Gateway

<http://othellogateway.com/blog/>

Blog de Göran Andersson

<http://goran.polymorphic.se/blog/>

Blog de Ben Seeley

http://www.xanga.com/home.aspx?user=foompy_katt

Blog de Edmund Yiu

<http://www.xanga.com/home.aspx?user=adsfadsfhs>

The Othello Wiki Book Project

<http://othello.dk/book/>

Othello Gateway

<http://othellogateway.com/>

Reversiesp (grupo hispano)

<http://es.groups.yahoo.com/group/reversiesp/>

Club Oficial de Reversi (enlace roto)

<http://ar.groups.yahoo.com/group/cluboficialdereversi/>

Foro internacional en inglés

<http://www.reversi.se/forum/forums.php>

British Othello (grupo inglés)

http://groups.yahoo.com/group/British_Othello/

North American Othello Tournaments (grupo estadounidense)

<http://games.groups.yahoo.com/group/NAOthelloTourney/>

United States Othello Association (foro estadounidense)

http://invisionfree.com/forums/USOA_Board/

Forum de la Federation Francaise d'Othello (foro francés)

<http://www.ffothello.org/forum/>

Federazione Nazionale Gioco Othello (grupo italiano)

<http://groups.yahoo.com/group/fngo/>

Nederlandse Othello Vereniging Forum (foro holandés)

<http://forum.othello.nl/>

Reversi de Portugal

http://games.groups.yahoo.com/group/reversi_pt/

Othello.nu forumet (foro sueco)

<http://othello.nu/forum/>



