

## Destacamos:

Torneo Internacional de Hong Kong

Finales en Barcelona

Hard metal meets othello

## Colaboran en este número:

Jorge Bandrés

Mario Madrona

Markus Schoretits



## Asociación de Jugadores de Othello.

En la historia del Othello en este país hay fechas memorables y de muy grato recuerdo.

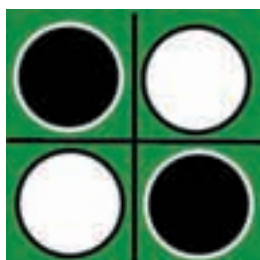
2006 ha sido el año que acumula más hits para el recuerdo.

Hemos organizado tres torneos de nivel internacional (dos EGP 2006 y 2007 y el Campeonato de España). Rubén, Mario, Ferran los que más han viajado consolidando así nuestra presencia en Europa. Conseguimos enviar un equipo de cuatro personas al mundial de Japón y sobretodo hemos conseguido inscribir la asociación en el registro nacional.

El gran papel de Mario en el mundial, confirmando su progresión entre los mejores jugadores del mundo, también nos llena de orgullo.

La obtención del reconocimiento y de la constitución legal de la asociación de jugadores de othello es de gran satisfacción para todos.

Deseamos que el 2007 sea aún mejor!!!



## Torneo Internacional de Hong Kong

Todo empezó planeando el viaje para el mundial de Japón. Un gran número de jugadores de Holanda tenían la intención de hacer una parada en Hong Kong antes de dirigirse hacia el mundial. Añadiendo otros jugadores que también pasarían por Hong Kong, más algunos otros que ya estábamos allí; nació la idea de crear un torneo para todos aquellos jugadores de Othello que estuvieran en la región y así poder compartir sus experiencias con los jugadores autóctonos.

Al final se consiguieron 26 jugadores de muy diversos países, Holanda, Polonia, Bélgica, Malasia, España y por supuesto Hong Kong.

Decir que Hong Kong tiene un gran número de jugadores activos si lo comparamos con la pequeña que es la región tanto en territorio como en población, once millones de habitantes y alrededor de 60 jugadores activos.

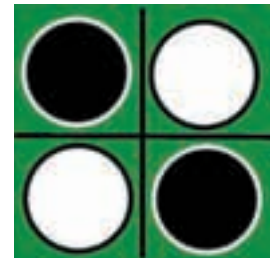
Así que el 1 de octubre el torneo se celebró con normalidad en una sala bastante pequeña y en un piso bastante alto como es habitual en la zona. Fue una gran experiencia conocer a todos los nuevos personajes y tan característicos como son ellos.

Todos muy tímidos y callados contrastaba con los europeos siempre tan alegres bromeando. Además chocaba los dos tipos de jugadores que existían, unos los europeos más famosos que existen y participan en todos los torneos, conoce-

mos su personalidad y su estilo de juego, y los otros, jugadores totalmente desconocidos para nosotros. La mezcla fue buena y los resultados también mezclados entre ambos tipos de jugadores. Decir que el nivel de esos jugadores era realmente bueno, muchos de ellos eran realmente jóvenes.

Luego el día acabó en un restaurante comiendo un buen filete de carne con las típicas conversaciones de los Othelistas aunque con un toque un poco más asiático.

Hablando de sus ideas sobre la organización del juego en su país, sus jugadores, y por supuesto cómo escribir todos nuestros nombres en chino.



Resultados después de 8 Rondas:

Nick	Nombre	Apellidos	victorias	B-well	discos
1 MARIO,	Mario	MADRONA	8	678.0	363
2 DISCO,	Thomas	MAK	6	673.5	309
3 MUN,	Velma	FU	6	600.0	276
4 NICKY,	Nicky	VAN DEN BIGGELAAR	5	658.0	298
5 MARIUSZ,	Mariusz	KAZIMIERCZUK	5	651.0	300
6 CHUNG,	Chun Wai	LEE	5	582.0	285
7 SHEEP,	Ka Hang	WONG	5	575.5	265
8 TIM,	Tim	HOETJES	5	567.0	252
9 YIP,	Chun Yip	TSOI	5	538.0	286
10 PAWEL,	Pawel	PECZKOWSKI	4.5	628.5	255
11 TOM,	Tom	SCHOTTE	4	584.5	265
12 ROEL,	Roel	HOBO	4	564.5	227
13 BARON,	Ka Hoe	MAK	4	562.0	256
14 ROMAN,	Roman	KRACZYK	4	557.5	274
15 MING,	Ka Ming	CHOW	4	521.0	269
16 NIGHT,	Yuk Wa	YUNK	4	516.5	242
17 JAN,	Jan	DE GRAAF	3.5	611.0	269
18 SELIMO,	Kwai Chim	YUEN	3.5	534.0	255
19 WOO,	Leong Woo	YAN	3.5	524.5	277
20 DONALD,	Kwok Ho	WONG	3	531.5	284
21 SNOW,	WIng Yin	MA	3	457.5	246
22 NETNET,	Wing Kei	KWOK	3	450.5	248
23 VANVAN,	Shui Man	Lee	3	441.0	198
24 GARY,	Man Ho	NG	2	370.0	172
25 MARCEL,	Marcel	SNEEK	1	386.0	152
26 WING,	Cheuk Wing	CHAN	0	380.5	133

## Thomas MAK 18 - 46 Mario Madrona

La partida empieza con la salida Heath Tobidashi en una de sus muchas variaciones de empate. Es una salida bastante rígida para negras y cualquier fallo puede hacer que se compliquen las cosas.

El primer contratiempo de la partida se encuentra en el borde oeste y se plantea la opción para blancas de coger el muro o no. En el movimiento 22.a3 blancas ceden toda la pared a negras en lugar de cogerla 22.a7. La diferencia de un movimiento o otro es muy grande. Si coges la pared serás el que empiece a maximizar, si la cedes verás como tu adversario empieza a maximizar y cómo lentamente empiezas a quedarte sin movimientos.

En este caso en los siguientes movimientos vemos cómo blancas se queda sin apenas movimientos y si negras hubieran jugado 27.c8, las cosas estarían realmente difíciles. Por suerte blancas no jugaron ahí y siguieron maximizando.

A continuación viene un movimiento realmente curioso para blancas que es 28.b7. No es nada fácil de ver y fijarse porque generalmente estos movimientos suelen ser los desesperados cuando no hay otra opción, pero en este caso es el mejor sin duda ya que negras no tienen acceso a a.7 y han de mover en algún lugar del sur, con lo que podremos envenenar la zona y no será útil para negras coger la esquina. Sin embargo no jugué este movimiento por miedo a que negras jugaran en g7 y cogieran de nuevo el acceso,

aunque analizándolo con el programa vemos que la ventaja aún es grande para blancas.

Así que seguí con movimientos más tranquilos, aunque rápidamente me quede sin estos movimientos. Los movimientos explicados antes se volvieron a repetir con los mismos patrones hasta que me vi obligado a mover en la peligrosa casilla b7, pero sabiendo que podría envenenar la zona de nuevo. A partir de aquí el movimiento de negras en 35.f8 hizo la posición mucho más cómoda para mí y para jugar el final. Realmente una partida con suerte y de difícil razonamientos a la hora de presentarse las diferentes estructuras del juego.



## Mario Madrona 34 - 30 Nicky Van Den Biggellar

Esta es otra partida donde nos encontramos con un patrón algo complejo de ver y donde su mala ejecución por parte de blancas le hizo perder la partida. Durante todo el juego la partida se desarrolló bastante equilibrada y donde cogí una pequeña ventaja en la salida y que luego perdería.

Hasta el movimiento 38 la partida seguía más o menos empatada, pero mi movimiento

39.g8 hizo que perdiera una gran ventaja, afortunadamente ninguno de los dos nos dimos demasiado cuenta. Mi intención no era nada más que intentar reducir sus movimientos con tal de sacrificar toda la parte norte y este con tal de ganar la posición. El punto clave de la partida viene en el movimiento 42.b6. En este momento sacrifico toda la parte norte con 43.d1 y subsiguientes con tal de conseguir la esquina h8 y así tener la partida controlada y una victoria fácil.

A pesar de todo eso en el momento clave que habléamos antes había una forma de evitarlo, si blancas hubieran movido primero 42.d1, luego negras cogerían todo el muro, y blancas podrían haber movido 44.b6, de esta forma negras no tienen apenas opción de ganar.

El problema de todo eso es que la manera de jugarlo es la misma a simple vista, ya que no esperas que nadie sacrifique tanto y por eso no prestas atención a ese movimiento, sin embargo debido a todo lo comentado la valoración de ambos movimientos es realmente dispar.

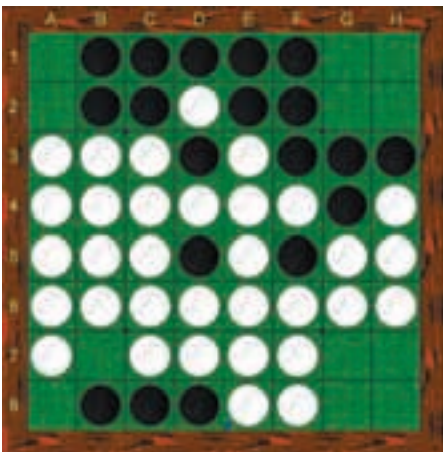


Mario Madrona

## Finales en Barcelona

Hace un par de números analizamos algunos finales jugados en el Campeonato de España jugado en Madrid. Entonces vimos una serie finales de partida de distintos jugadores (fueron bastante variados) mostrando diferentes situaciones. Los finales de partida son muy diversos y las posibilidades son innumerables; en un artículo es imposible verlos todos. Tampoco en dos, pero nunca está de más entretenerse viendo qué se han encontrado otros jugadores en estos torneos y qué decisiones tomaron entonces.

En este primer final, de la ronda 1, el francés Barre juega con blancas, acaba de jugar 48.e8, en un movimiento que pretende forzar la respuesta 49.G8, para aprovechar esa zona impar y jugar 50.g7. Es una secuencia fácil con la que ganaría por un teórico de 16 fichas, si las negras continúan tomando la esquina; aunque en este caso intentaron 51.H7, el cual no voltea la casilla X, pero las blancas controlan la diagonal y pueden hacer 52.a2, como de hecho sucedió.



Sin embargo, realmente 48.e8 es un teórico  $-2$ , frente a un  $+2$  correspondiente a jugar 48.h2, que dejaba inmediatamente sin buenos movimientos a las negras. Por lo tanto, ¿cuál es el movimiento que conduce a las negras a un  $+2$ ?

Realmente no es muy difícil, pero seguramente se puede pasar por alto al considerarse la respuesta como forzada para evitar que te tomen la esquina. Sin embargo, hay que tener en cuenta que el ceder esa esquina no es del todo malo, pues por ejemplo deja un hueco inaccesible para las blancas en B7, con el que las negras pueden jugar.

Dadas las opciones supongo que ya se habrá visto que el movimiento  $+2$  es 49.G7, con el que se controla la diagonal y se deja que las blancas tomen la esquina, 50.a8. Después de esto, se reservan B7, y se ocupan de no dejar jugar a las blancas en H2, para lo que tienen un perfecto 51.H7. En realidad, tras 49.G7 todos los movimientos son bastante naturales y no cuesta nada ir descubriendo la secuencia  $+2$  para negras.

Este otro final, también de primera ronda, nos muestra una posición delicada para las blancas, en donde el protagonista es la diagonal A1-H8. Realmente, si yo hubiera jugado esta partida seguramente no habría sido capaz de ver la secuencia correcta, o más bien hubiera preferido otra.



Como decimos, la diagonal es clave aquí. Las blancas estarían encantadas de mover con un 48.g7, reservándose si acaso B2 para luego, ya que ahí las negras no tienen acceso. Sin embargo, aunque no es muy mala la opción, las negras pueden acceder a la diagonal con un simple 49.H4, dando un teórico  $+4$  a su favor.

Las blancas pueden intentar jugar por la columna H, pero hay que considerar que las negras disponen de una buena respuesta en B2, que antes o después podrán utilizar. Obsérvese lo difícil, seguramente imposible, que sería para las blancas acceder a esta diagonal empleando las secuencias más lógicas. Si no, véase la secuencia que se jugó: 48.a2, 49.B2, quedándose las blancas con un teórico  $-10$ .

Por lo tanto, ¿qué opción les queda?

Aquí las blancas tendrían que darse cuenta de que la diagonal la tienen perdida, y de que esa zona impar de la esquina A1 no la pueden remediar jugando en A2, por lo ya comentado. Es decir, que la respuesta ganadora es 48.b2.

48.b2 da algo de miedo, pues entre otras cosas, nos

percatamos inmediatamente de que tras 49.A1, 50.a2 y 51.H1, les vuelve a tocar a las blancas, y a pesar de que gozan de la influencia del lateral de la columna A para voltear más fichas, en realidad la ventaja es de sólo +2, por lo que el dónde mover en este movimiento se convierte en todo un verdadero problema.



De hecho, de las opciones que tenemos, sólo una conserva ese +2, dos conducen a un teórico empate, y el resto son bastante más malas. Así que, aún jugando este movimiento ganador todavía nos podemos equivocar y no ganar. Pero el resto de secuencias eran aún peores, por lo que hay que hacerlo.

Obviamente estamos asumiendo que hay suficiente tiempo para pensar todo esto. Pero las partidas suelen ser bastante cortas, y en ésta Schoretits jugando con blancas no vio este movimiento, pero aún así consiguió ganar a Óscar Martínez.

En el siguiente caso tenemos un comienzo de final, en el que las negras, dirigidas por Fernando, han conseguido ya una gran ventaja que parece irremontable. Sin embargo Vecchi logró empatar la partida, aunque tampoco es extraño pues aquí aún quedaba una veintena de movimientos por jugar.

Suelo decir que si se lleva ventaja lo mejor es tratar de simplificar la partida, aunque hay muchos casos en los que hay que tener paciencia.

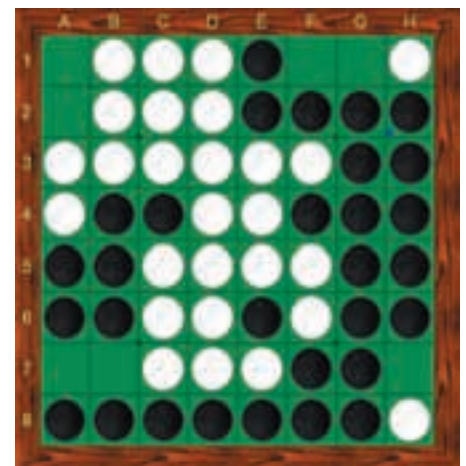
Sin embargo, aquí se puede controlar totalmente la partida, con una ventaja de +30, con una secuencia en la que apenas se dejan opciones a las blancas.

El lateral sur es muy clásico, y está claro que si las negras toman la esquina, las blancas moverán en el hueco y luego se llevarán la otra esquina del lateral. Por eso hay que tener cuidado, pero tras analizarlo detenidamente vamos a ver que no es algo que les debe preocupar a las negras.

Así, tras 41.H8 y 42.c8, las negras se tienen que fijar en G7, pues no pueden dejar que las blancas tengan ese movimiento en reserva. Una solución es obvia: mueven ellas allí con 43.G7, lo que conduce a una ventaja de +20, aunque sin paridad en la zona de la esquina A8, lo cual tampoco es tan importante, pues a las blancas sólo les queda un movimiento, y las negras están bien posicionadas. Si se quiere ser determinante, bastará con 45.B2 (antes, 44.a8.).

Pero, cuidado con esta secuencia, pues las blancas responderían con 46.a7, y si las negras siguen intuitivamente con 47.B7, van a tener un problema pues su ventaja se reduce a +4 debido a que las blancas pueden voltear el lateral, igual que está explicado en el artículo "Volteo del segundo lateral".

La secuencia que conserva el +30 también evita que las blancas muevan en G7, y sencillamente comienza con 43.B2, haciéndolo inaccesible. Es obvio cuando uno lo ve, pero durante una partida hay muchas cosas en las que pensar. Este final fue jugado en la ronda 3 entre dos de los mejores jugadores españoles del momento, Fernando García y Mario Madrona.



La situación está bastante igualada, con una ligera ventaja para blancas, que si no tienen cuidado pueden perder.

Estos dos jugadores no tuvieron ningún problema en seguir la secuencia perfecta, pero en ocasiones nos podríamos equivocar si no nos fijamos bien y movemos por instinto.

Lo primero, 54.h7 sería un  $-4$ , principalmente porque provoca una swindle en la esquina opuesta (A1) que las negras aprovecharán de una forma u otra. Así, las blancas han de hacer 54.b7, seguido de 55.A1. Llegados a este punto, alguien podría pensar en 56.h7 o 56.a2, un error, con una desventaja de  $-2$  y  $-4$  respectivamente. Que cada cual lo compruebe.

El movimiento correcto es 56.a7. Véase la importancia de conservar fichas en la fila 7.

En la ronda 4 nos encontramos con otro control de la diagonal mal planteado.



Es posible que las blancas, de la mano de Fernando, temieran perder el control de la diagonal, por lo que hacen 46.b2 para evitarlo. Y no es mal movimiento, la ventaja está en  $+8$ , sin embargo le complica la partida. La respuesta por parte de las negras consiste en intentar tener acceso con 47.d8, que además amenaza la esquina H8, por lo que resulta ser un movimiento peligroso.

Y la respuesta blanca óptima a este movimiento no es 48.b8 ni 48.g7, sino 48.a2. Una vez que se sabe que ésta es la respuesta buena, no hay ningún problema

y la secuencia discurre sin que haya que pensar mucho.

Seguramente lo más cómodo hubiera sido mover 46.a2. No es que sea sencillo, aparte de que haya que sacrificar algún lateral luego, pero los movimientos se pueden ver con relativa facilidad por paridad: si 47.G7, 48.d8; si 47.D8, 48.b8; si 47.B2, 48.a1, etc. En fin, una solución para cada posibilidad.

Saltando a la ronda 7, no podemos pasar por alto este final 'temprano':



Las negras están muy centradas, con las blancas rodeándolas. Una buena situación si no fuera porque se han quedado con pocos movimientos. Sin embargo sólo necesitan uno.

Hay que ver que el lateral del sur es atacable. Además, por los dos lados, por lo que tendremos que elegir, y la elección es fácil.

Lo más fácil es lo que eligió Barre, 33.A7. Si las blancas toman la esquina, las negras se llevan la otra con su lateral. Si no la toman, las negras ganan un tiempo en A5, que puede ser suficiente para controlar la partida, aparte de dejar un hueco impar por esa esquina

que pueden explotar más tarde. Con todo, no es una secuencia fácil, 34.a4, 35.A5, 36.b3 da una situación poco clara sobre quién lleva ventaja.

También es difícil el otro ataque. Concretamente, para que sea favorable necesita que antes las negras hagan 33.B3, lo que no es nada fácil de ver, aunque sí es cierto que tras 34.g3 se ve perfectamente que con 35.G7, si las blancas toman la esquina, las negras tendrán dos tiempos en H7 y H4.

Con todo, la anterior secuencia es un  $+4$ , mientras que 33.B3 seguido de 34.d1 es un  $+8$ . La cuestión es cuál nos gusta más.

También en la ronda 8, Bintsa nos muestra una resolución temprana de la partida, jugando a partir de la siguiente posición, 35.G2.

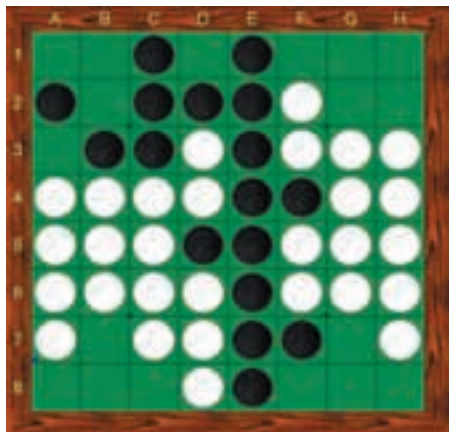


Esta diagonalización es bastante buena, y las blancas no tienen forma de acceder a ella (36.c8, 37.B7), aunque al ser la zona de la esquina H1 impar, las blancas sí accederán ahora, tomando la esquina opuesta. Pero está claro que el objetivo está conseguido.

Sin embargo, precisamente por eso, se puede encontrar

una secuencia con aún menos problemas y relativamente fácil: 35.D7, 36.e7, 37.F8. Y siga como siga, las blancas no tienen opciones.

Otro final interesante, también en la ronda 8, lo tenemos en la partida entre Roman y Mario:



Les toca a las negras, y mover al sur no es una buena opción, pues tras 43.C8, las blancas tienen un clásico 44.b7, o bien una Landau con 44.a3, entre otras buenas respuestas.

Se han de ir al norte. Pero obsérvese el problema que supone el mover con 43.F1: las blancas diagonalizan con 44.g2. Tampoco es que sea un mal movimiento: 45.H2, 46.h1 y 47.g1 es la secuencia lógica, y si las blancas siguen por el lateral, hasta la otra esquina, las negras meterán una ficha en el hueco A3 llevándose la columna A. Así que sí que podríamos apostar por esta secuencia, con la salvedad de que las blancas tal vez vean 48.b2!, similar, pero que consigue estabilizar más fichas al no tener las negras acceso a D1.

43.G2 tal vez sea la opción más lógica y más fácil de seguir, no creo que nadie tenga excesivos problemas en empatar con ella,

que es lo que se consigue al hacer movimientos perfectos.

Sin embargo, hay una opción mejor, y Roman la vio. Ésta es 43.G1! Tampoco nos debe extrañar tanto, puesto que no nos importa nada perder esa esquina, ya que las blancas tienen el lateral desequilibrado. Pero siempre da un poco de miedo dejar dos huecos que en principio nos son inaccesibles. Digamos que un tiempo (tras 44.f1) ya se compensa jugando 45.G2, y que tras 46.d1, volvemos a una situación parecida a la del primer caso: podemos sacrificar A1, pues lo compensaremos llevándonos la columna A.

Sin embargo obviamente es difícil ver si una secuencia es +2 o +0, y más el seguirla correctamente (en esta partida hubo más 'errores' posteriores.) La diferencia es demasiado pequeña. Lo único, que hay que saber ver que hay diferentes opciones, y tal vez en otros finales sólo tengamos una de ellas.

Ahora, saltemos hasta la ronda 11 para ver el final de una partida con un resultado muy parejo, entre Ricardo y Bintsá:



Las blancas justo en este movimiento pasan de disponer

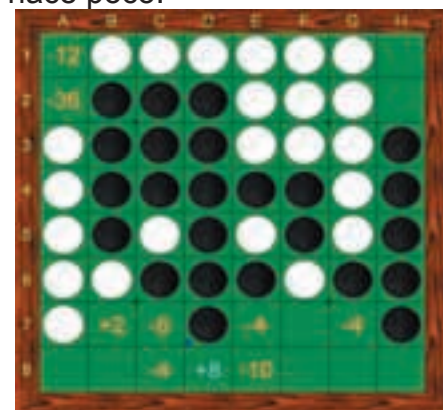
de una ventaja de +20 a una desventaja de -6 jugando 46.h7, un movimiento que sólo les proporciona problemas. Tal vez no vieran que con este las negras podían mover tanto en F4 como en G4.

Lo primero que hay que darse cuenta, y de lo que ambos jugadores debían de haber visto hacía rato, es que las negras no podían de ninguna forma jugar en F2, pues creaba una swindle A2-A1 difícilmente contrarrestable. Por lo que, dada la escasa movilidad de las negras, es una buena idea buscar una secuencia que tan sólo les deje con ése y otros movimientos peores.

Como se puede ver 46.h7 no lo consigue, pero hay varias formas por las que sí se puede hacer.

Una de ellas, la más simple y con ventaja de +16, es 46.g4. Si hay que evitar F2, a las negras sólo les queda 47.H3, por lo que la secuencia continúa de forma natural con 48.f4, 49.F2 y, por fin, 50.a2. Nótese que ninguna diagonalización puede poner en peligro a las blancas, pues si las negras controlan la A1-H8, las blancas pasan a controlar la otra.

Para terminar, pasemos a ver un final que jugué en Kurnik hace poco:



Llevaba las blancas y no fui capaz de encontrar la secuencia ganadora, a pesar de que había conseguido que las negras rompieran mi barrera al sur dándome unos cuantos movimientos para elegir.

Sin embargo, con la mayoría se pierde la partida.

Una opción ganadora es 44.b7, que ante 45.C7, la diagonal se protege con 46.e8. Se gana por tan sólo +2, es de una dificultad media, por lo que si no se ve otro movimiento puede jugarse.

El resto de secuencias es más difícil de ver. Elegí 44.c8, que es un -4. Aunque en realidad mi rival tampoco supo ver la respuesta correcta a este movimiento.

El ver cada una de las secuencias posibles puede ser muy pesado, por lo que simplemente nos vamos a fijar por encima en la secuencia óptima, que es 44.d8, dándonos un +8.

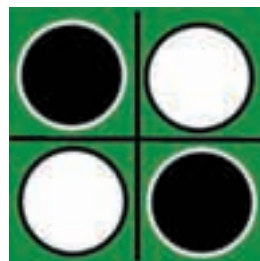
Antes hay que ver un poco cómo estaba la partida: yo podía tomar una esquina, pero no me interesaba pues las negras podían progresar por el lateral si lo hacía; éstas también podían hacer lo mismo con la otra, pero permitiéndome en ese caso progresar por el lateral a mí, y aunque se llevaban todo el norte, no tenían acceso a A2. Así las cosas, las blancas conservan la paridad de momento, y aunque las negras no tienen acceso a la zona de la esquina A1, una vez resuelto el resto del tablero, no tendrá demasiada importancia para las blancas. Además, no se ve ninguna posibilidad de

diagonalización, aparte de la ya indicada.

De esta forma, tras 44.d8, las negras deben descartar mover en el lateral, pues las blancas progresarían favorablemente por él ganando algún tiempo, deben evitar voltear C5 (por lo tanto 45.E7, que conduce a una bonita secuencia pero desastrosa para las negras), por lo que las únicas opciones con posibilidades serían 45.F7 (-8) y 45.C7 (-10.).

Como hemos dicho, no vamos a ver todas las ramificaciones posibles, sólo señalar que tras 45.F7 lo mejor para las blancas sería 46.g8, que se explica perfectamente teniendo en cuenta que como se decía las negras deben evitar voltear C5.

### Jorge Bandrés



### Hard metal meets Othello

*Granollers – Mito – 5-8 de octubre de 2006 – Mientras Mario Madrona, Pedro Orta, Ferran García y Titi Jacobson luchan por el honor de España en el mundial de Othello celebrado en Mito/Japón, Markus Schoretits se encarga de hacer conocer el Othello en el mundo del mecanizado español, introduciéndolo en sus sesiones técnicas en el Open house de la Firma Maquinser*

*que se celebra en estas fechas en un polígono industrial de Granollers.*

Todo empezó a las tres de la madrugada del 25 de Julio de 2006 en el patio de un chalet en Solsona/Lérida. Por la mañana del día anterior me había despedido de mis nuevos amigos y compañeros othellísticos que había conocido en el campamento de entrenamiento organizado en Font Romeo por la Federación Francesa de Othello. Aprovechando la cercanía de la Cataluña francesa a la Cataluña española me había organizado para pasar unos días visitando clientes con Javier Ortega, técnico comercial que representa mi empresa en dicha zona.

La firma austriaca y luxemburguesa CERATIZIT es líder mundial en la sinterización de carburo de tungsteno y fabricación de materiales duros para componentes de desgaste y corte. Una de las formas de aproximarse a los clientes finales de los sistemas de herramientas que desarrolla y fabrica CERATIZIT para segmentos selectos como Aeroespacial, Turbinas, Llantas de aluminio, Rodamientos, Petrolífera, etc., es colaborar con los fabricantes de máquina herramienta. Así se dio, que teníamos concertada una entrevista con Ramón Vila, jefe de ventas de Maquinser, para la mañana del martes en cuestión.

El lunes tras resolver las visitas programadas para esa jornada pasamos las últimas horas de la tarde buscando un tablero de Othello para mi compañero



Javier Ortega. Le había introducido en el Othello en marzo en una feria en Bilbao. Con el tiempo, y ante las noticias de mi participación en el EGP (gran premio europeo) de Barcelona, en el campeonato español de Santander y en el campamento de verano de la FFO se empezaba a interesar y acabó enganchándose igual que yo. No obstante e incluso con la ayuda de Mario —seguro que se acuerda de mi llamada desesperada— no conseguimos encontrar un solo tablero en toda Cataluña. (A la semana siguiente le envié uno desde Burgos, y en agosto encontré otro, uno del modelo antiguo en Algeciras —menuda distribución tienen los de Mattel—).

Un tanto decepcionados volvimos a Solsona, mientras preparábamos la cena de barbacoa consultamos algunas páginas web relacionadas con el Othello, y después de la cena echamos unas partidas en mi tablero, que también me había costado mucho encontrarlo en su día. En esa noche ganamos el interés por el juego de Montse, mujer de Javier, y amante de las damas chinas, y más adelante, en el tablero burgalés incluso la hija Ainhoa de 6 años logró a ganarle al padre en alguna ocasión (con un poquito de ayuda de su parte, por supuesto).

Pasó hacia las tres horas de la mañana. A Javier se le iluminaron los ojos, luego el rostro y después todo el aura. Sonriendo de contento me dijo: “Ya sé, donde conseguiremos el tablero. Nos lo va a hacer Maquinser”. No hicieron falta muchas explicaciones para

ver claramente, que el tablero de Othello con sus casillas y casillero profundizados, con sus radios de fondo y esquinas, y con sus almacenes de fichas y forma exterior complejos, sería ideal para una demostración de las capacidades de las herramientas de CERATIZIT y de las máquinas de Maquinser, ya que todos sus detalles guardaban relación con componentes estructurales aeronáuticos por un lado o con las formas complejas de moldes y matrices por otro. Y las fichas serían la pieza ideal para un torno con subhusillo de los de la marca italiana Biglia que distribuye Maquinser, trabajando con herramientas multifuncionales e innovadoras como la ProfileMaster o la MaxiClick de CERATIZIT.

Tal y como le había saltado a la vista a Javier y después a mí, lo obvio que era todo, del mismo modo a la mañana siguiente no hizo falta mucha convicción a los técnicos de Maquinser para aceptar la propuesta que les encantaba desde el principio.

El diseño del modelo en 3D lo realicé con la ayuda de Ismael Zaráin y Andrés García del departamento de herramienta especial de CERATIZIT Ibérica. Con Ismael realicé la cotización y él se encargó del diseño en Unigraphics tanto del tablero como de las fichas y Andrés fue el responsable del diseño en la optimización de los detalles tras haber tenido que reducir la escala del tablero en un 20% debido a las medidas del material de partida que teníamos a disposición para el mecanizado.

A José Carretero, ingeniero de

Maquinser Levante, hay que agradecerle el procesamiento CAD/CAM, es decir el pasar el modelo 3D a un programa de mecanizado para las 3 máquinas en cuestión: una Kira de 8000 RPM para el fondo del tablero, una Matsuura de 12000 RPM y el torno Biglia. Estas fueron manejadas por Albert Guerrero, que en algún momento estuvo al borde de la desesperación, porque el programa no acababa de funcionar y no dejaba de romper herramientas. Las fresas más delicadas que intervinieron en el proceso, son fresas frontales y esféricas de diámetro 1 mm, 2 mm y 4 mm con voladizos de hasta 60 mm. Hubo que rehacer el programa varias veces debido a los reajustes en las condiciones de corte, pero al final no consiguió resistirse el proceso de mecanizado a la colaboración profesional estrecha entre técnicos de CERATIZIT y Maquinser. Finalmente también hay que hacer mención de Oscar Villanueva, técnico de Maquinser Centro/sur en Getafe/Madrid que estuvo allí, encargándose de la optimización del proceso de mecanizado de las fichas en el torno Biglia, cuando el Open house ya estaba en curso.

En las sesiones técnicas, que se celebraban a diario, tras presentar Carlos Jiménez, director comercial de la zona Cataluña, la estructura y el funcionamiento de la firma Maquinser, daba Markus Schoretits, jefe de marketing de CERATIZIT Ibérica, explicaciones del proceso de mecanizado del tablero y de la relevancia de muchos de sus detalles para el mecanizado de alto rendimiento como lo

encontramos en la industria aeronáutica. Explicaba entre varios aspectos de estrategia de mecanizado temas tan complejos como el chatter, una vibración disharmónica que afecta a la calidad de superficie y a la vida útil de maquina y herramienta, cómo controlarlo y cómo aprovechó CERATIZIT esos conocimientos para optimizar sus herramientas de alta velocidad para ser líder en ese campo con un 40% más de rendimiento que cualquier competidor. También se hizo mención del juego Othello en sí, de su historia y su 30 cumpleaños, de la celebración del mundial en Mito/Japón y de la selección española que nos representaba allí.

En los descansos más de uno aprovechó la oportunidad para echar una partida y con ello experimentar lo que se dice del Othello: a minute to learn, a lifetime to master (mantener en inglés) – un minuto para aprender, toda la vida para perfeccionar.

Enlaces de relevancia:

[www.ceratizit.com](http://www.ceratizit.com)  
[www.maquinser.com](http://www.maquinser.com)  
[www.woc2006.jp](http://www.woc2006.jp)  
[www.reversies.net](http://www.reversies.net)  
[www.kurnik.org](http://www.kurnik.org)  
[www.ffothello.org](http://www.ffothello.org)  
[www.othello-club.de.vu](http://www.othello-club.de.vu)  
[www.britishothello.org.uk](http://www.britishothello.org.uk)  
[www.fngo.it](http://www.fngo.it)

**Markus Schoretits**



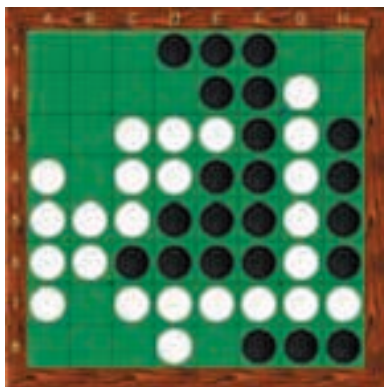
## Fotografias del Torneo de Hong Kong



## Volteo del segundo lateral

El voltear una casilla X sin tomar la esquina correspondiente no es infrecuente. Hay muchas formas de hacerlo y por distintas razones. En este caso vamos a ver unos cuantos ejemplos en los que la ficha pivote está en la línea adyacente a un lateral y se deja una zona cerrada vacía alrededor de la esquina.

El siguiente es uno de los casos más claros. Las blancas están perdidas, se han visto obligadas a ceder un par de esquinas sin compensación y apenas tienen movimientos.



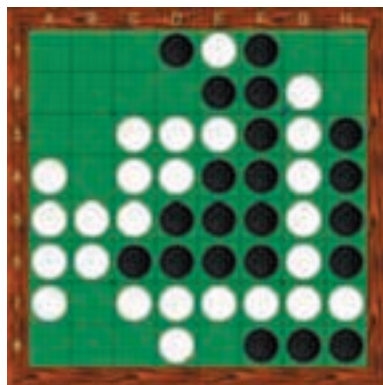
Obsérvese la esquina superior izquierda. Es una zona impar, les toca a las negras y podría interesarles mover ahí. Sin embargo 43.H1, es decir, tomar esa esquina, les puede complicar pues las blancas cuando respondan con 44.h2, llevándose el lateral H, no voltearán ficha alguna que permita tener acceso a las negras a G1. Por tanto, éstas habrán perdido la paridad en la zona. Realmente las negras siguen ganando en teoría por 8, pero un par de errores más podría acabar con ellas.

Si las negras deciden mover en otra zona y olvidarse de la paridad, tienen bastantes movimientos, buenos, por ejemplo

43.D2. Eso sí, las blancas responderán con 44.g1 quitando la paridad. En este ejemplo extremo (aunque real) la situación sigue siendo buena para las negras, pero podría haber sido mejor.

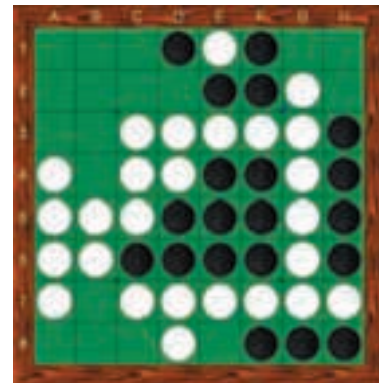
Concretamente 43.G1 gana por 64 fichas. No es normal que sea tan bueno, y se explica fácilmente porque elimina accesos de las blancas y las deja con un único movimiento. Esto no es lo más común, pero sirve como ejemplo. Las blancas sólo pueden mover 44.h2, con lo que no tienen ninguna oportunidad.

Sin embargo, imaginemos ahora, desde la posición inicial, que la ficha colocada en E1 en vez de ser negra es blanca.



Ahora el mismo movimiento, 43.G1, conduce a una desventaja de seis fichas para las negras, a partir de una situación favorable por 30 fichas en el mejor de los casos (43.D2.) El aspecto que ha cambiado respecto al anterior caso es que ahora las blancas tienen acceso a H1 y además, cuando juegan 44.h1, no voltean G2, por lo que las negras no tienen acceso y no pueden hacer 45.H2, con lo que estará libre para que las blancas puedan mover luego ahí (esto es lo que se conoce como una swindle.)

Obsérvese que esta segunda condición ha sido indispensable para que las blancas tuvieran una buena respuesta en ese caso. Imaginemos ahora que la ficha en F3 es blanca y veamos si les funcionaría o no:

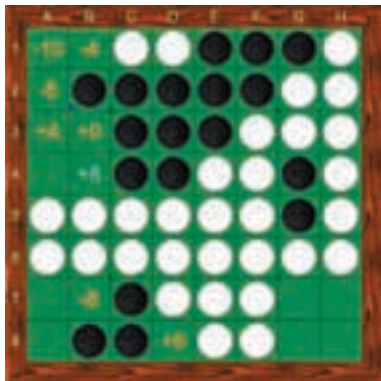


Las negras juegan 43.G1 y si las blancas responden con 44.h1 (realmente su escasa movilidad tampoco le permite elegir entre mejores movimientos) ahora las negras sí tienen acceso a H2, por lo que mueven ahí: 45.H2. Tenían la paridad en la zona y la han aplicado, con la consiguiente ganancia de un movimiento.

Téngase en cuenta que tras 43.G1 las negras dejan dos casillas vacías a las que no tienen acceso. Esto en principio les va a dar, antes o después, la paridad en esa zona. Sin embargo esto tiene un inconveniente, y es que es una táctica pasiva, al menos en el sentido de que las blancas van a decidir cuándo mover en la zona, por lo que podrían llegar a tener la oportunidad de que aun no teniendo la paridad, puedan mover de tal forma que volteen más fichas que el adversario.

Por otro lado, en principio, si las condiciones son favorables, se va a ganar un movimiento (un tiempo) precisamente por la cuestión de la paridad ganada.

En conclusión, resulta ser un movimiento que a veces funcionará y a veces no, siempre dependiendo del contexto. Así que veamos más ejemplos. Este ejemplo resulta bastante interesante:



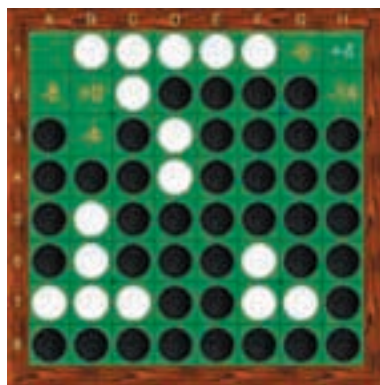
Por un lado, tenemos que 46.a2 sería una gran equivocación para las blancas, pues las negras responderían 47.A1 y se reservarían un futuro B1, pues las blancas no tienen acceso a esa casilla.

Por otra parte, tenemos un buen movimiento, variante del anterior, que sería jugable. Éste es 46.a3, que aunque en este caso no sea el mejor, sí nos da oportunidad de ganar la partida. La virtud de este movimiento no es estabilizar fichas, sino la de simplemente ganar un tiempo.

Obsérvese que las negras tienen una movilidad muy limitada, tanto que para que las blancas acaben por controlar la partida sólo necesitan un movimiento que no dé nuevos movimientos a las negras, esto es, un tiempo, el cual pueden conseguir de la forma indicada.

Por supuesto, hay también muchos casos en los que a pesar de conseguir el efecto deseado, no resulta ser el mejor movimiento. El siguiente es un

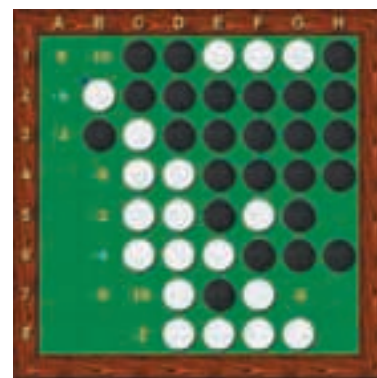
ejemplo de ello:



En esta posición, tomada de una partida en Kurnik como la anterior, las blancas podrían estabilizar un buen puñado de fichas jugando 54.g2, pero no tantas como para evitar perder. Aquí el mejor movimiento es tomar la esquina con 54.h1, pues aunque las negras se siguen llevando el lateral del norte a través de 53.G1, con 54.h2 se voltean las fichas que lo compensan.

El anterior es un buen ejemplo de que cuando nos fijamos en determinadas secuencias en las que antes habíamos pensado poco, no conviene luego hacerlas sin pensar, pues es posible que haya mejores alternativas.

De vez en cuando nos vamos a encontrar con situaciones que son un poco complicadas, simplemente porque tenemos muchos movimientos para elegir. En estos casos siempre intento simplificar la posición, aunque hay que hacerlo siempre con cuidado. En este ejemplo vamos a ver que tenemos bastantes movimientos, varios de ellos ganadores. ¿Por cuál nos decidimos?



Como en algunos de los anteriores ejemplos que hemos visto, el movimiento que más fácilmente conduce a las negras a la victoria es 41.A2. Obsérvese que como en otros casos, si las negras en vez de esto, tomaran la esquina con 41.A1, sería para ellas perder la partida.

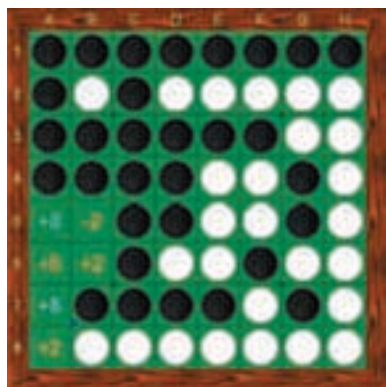
Las blancas tienen un movimiento guardado en H5, pero vemos que no les sirve de nada si se sigue esta secuencia: 42.h5, 43.G7, pues así las negras tienen ganada la paridad y la esquina G8 sólo sirve para estabilizar unas pocas fichas. Para las blancas, el mal menor es tomar la esquina: 42.a1, 43.B1, 44.a3, 45.A4 y 46.a5 sería una secuencia razonable. Aquí las negras siguen con la misma ventaja, aunque deben de ser cuidadosas sobre dónde mueven, lo que es ya otra cuestión.

Si las blancas en vez de tomar inmediatamente la esquina, quieren continuar con 42.a3 para alimentar el lateral de fichas negras que luego pasarán a blancas, el resultado es equivalente: las negras juegan un obligado (si no es desastroso pues cualquier otro conduce a un swindle en el norte) 43.A4 seguido de 44.a1, 45.B1 y 46.a5.

Otro ataque posible es 41.A3, similar al que vimos antes, pero en este caso es mucho más arriesgado (por tanto más posibilidades de cometer errores) y también menos productivo.

Así pues, me decantaría por 41.A2 como hemos visto. Simplemente porque es un patrón familiar y en consecuencia resulta más fácil profundizar en él una vez que ya has visto antes varios. Vemos que hay muchos movimientos que también nos conduciría a la victoria, pero por ejemplo 41.B4 es teóricamente un empate. En definitiva, no tenemos tanta ventaja como para probar cosas nuevas en busca de la aventura.

Para terminar con los ejemplos, vamos a ver uno de los casos más típicos, muy común en los finales de partida, y en el que más que ganar la paridad y por tanto un tiempo, lo que se busca es estabilizar fichas, pues por algo ya estamos en el final.

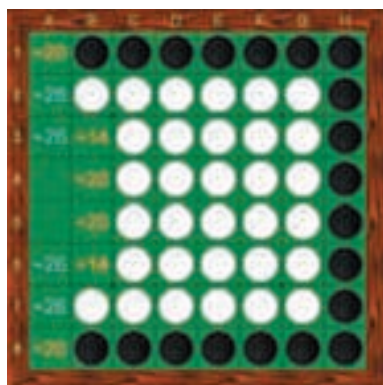


Casi todos los movimientos en este caso son ganadores, pero como decíamos antes, tal vez nos interese simplificar un poco nuestro análisis y recurrir a un patrón conocido que funcione en esta posición.

Estamos hablando, obviamente, de mover en A7; 55.A7. Las fichas interiores volteadas:

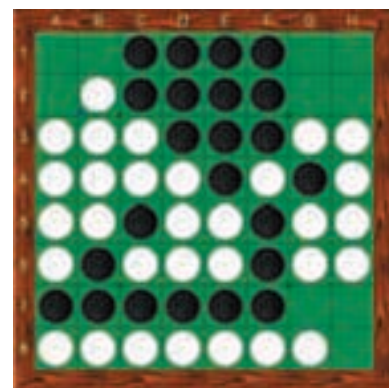
C7, D7 y E7, están protegidas por el lateral y no van a ser volteadas. Las blancas, en la posición del diagrama tienen 27 fichas, por lo que sumadas estas 3, nos dan 30. Sólo nos quedan 3 fichas para la victoria, y mal lo tendríamos que hacer para no conseguirlas. A pesar de eso, las blancas no tienen la paridad (las negras pasaron en el movimiento número 53) y si vamos mal de tiempo podemos emplear la continuación más típica, aunque no sea la perfecta (aunque siempre hay alguien que opina que se debe buscar el mejor movimiento), ésta es continuar por el lateral: después de que las negras tomen la esquina (56.A8), 57.A6, 58.a5. Y en el movimiento 59 sí que hay que contar, aunque más bien se puede ver a bulto cuál de las dos opciones es mejor.

Como hemos dicho, hay múltiples casos de estos últimos ejemplos, y tal vez la mejor forma de dominarlos sea jugándolos. Creo que es una de las primeras formas con la que un jugador comienza a perder el miedo a ceder una esquina, si no obtiene otra en compensación. Por Internet se pueden ver muchos ejemplos mostrando este patrón, muchos contruidos especialmente para la ocasión, así que nosotros también podemos plantear el siguiente:



Es interesante, si no se había visto antes, comprobar las razones por las que da el mismo resultado teórico de mover en A2 que en A3. En todo caso, ya hemos visto ejemplos parecidos. También hay que tener en cuenta que si por ejemplo, rellenamos la columna B con fichas blancas, ahora la mejor opción para las negras es tomar la esquina. Digamos que la ficha blanca en la casilla X está parcialmente 'flotando' (en el caso del diagrama), con lo que se consigue un movimiento más 'limpio'.

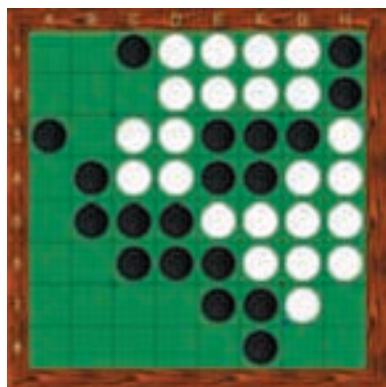
Una vez que ya hemos visto suficientes ejemplos, veamos unos problemas resueltos, pero en los que espero que se pueda pensar un poco.



En este primer problema podemos ver claramente cuándo no nos proporciona nada realizar este tipo de movimiento, aunque tampoco es que perdamos la partida por ello.

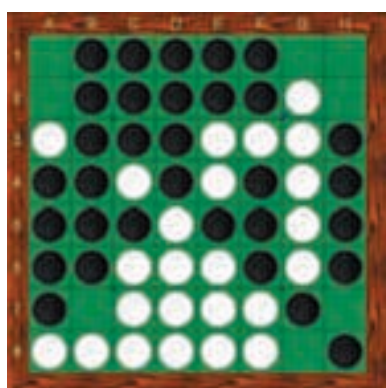
Tomar la esquina es más fácil: nos estabiliza suficientes fichas y además ganamos la paridad, por tanto, un tiempo.

En este otro problema, tenemos varias opciones.



La solución no es difícil, pero resulta curioso que los dos movimientos que debemos de estar considerando nos dan un teórico +2. Seguramente sea debido a que controlar la columna H nos favorecerá mucho en el resto de movimientos que se hagan tras la barrera negra.

Para terminar, este problema:

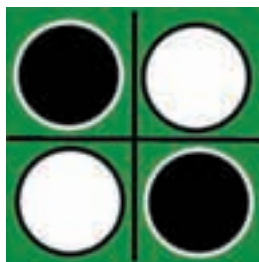


Solución: estuve pensando en si debía mover en G8 o en H7. La realidad, poco importa, pues ambas son ganadoras por diferentes razones. Me decanté por 53.G8, pues así tenía una ficha pivote en la columna G para luego hacer G1 (jugando en vez 53.H7, para tener una ficha pivote en la columna G hay que hacer también 55.B7, por lo que las blancas pueden jugar antes en G1.).

Resulta que 53.H7 era por dos fichas mejor que 53.G8, pero

mi elección también sirvió para ganar la partida, y además de forma bastante controlada.

### Jorge Bandrés



### Clasificación española a julio de 2006

	r	RD	N	Dr
Mario Madrona	2397	119	8	143
Sebastien Barre	2365	165	0	0
Frédéric Auzende	2178	162	0	0
Rubén Saiz	2156	121	8	-199
Bintsa Andriani	2083	173	0	0
Jorge Bandrés	2069	117	8	10
Roman Kraczyk	2056	169	0	0
Titti Anna Jacobson	2016	123	7	75
Pedro Orta	1988	133	8	267
Fernando García	1967	115	7	75
Roel Hobo	1962	173	0	0
Olaf Schmidt	1923	222	0	0
Miguel Ángel Serrano	1912	256	0	0
Martin Franssen	1904	162	0	0
Jan C. de Graaf	1900	268	0	0
Javier Vallejo	1860	160	7	-20
Elisabetta Vecchi	1830	170	0	0
Pedro Lozano	1827	170	0	0
Abel López	1769	170	0	0
Demian Balaguer	1695	136	7	-5
Óscar Santos	1668	204	6	131
Isabel Hábilis	1632	305	0	0
José Javier Edo	1630	219	0	0
Markus Schoretits	1614	133	6	-13
Òscar Martínez	1578	123	6	14
Ricardo Budiño	1538	127	6	-15
Viktor Bautista	1494	269	0	0
Genar Muntané	1479	206	0	0
Manel Domingo	1470	306	0	0
David Saiz	1429	175	6	-271
Oriol Olivé	1409	275	0	0
Luis Miguel Marcilla	1400	174	6	-300
Marcel Sneek	1248	205	0	0
Salvador Cases	1245	277	0	0
Clemente S. Fer.	1244	170	6	-456
Joan Parramón	1176	310	0	0

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](http://www.reversies.net)



