SOF

Svenska Othelloförbundet

Ett häfte om förbundet och
Othellots regler, taktik och strategi.

Othello är lätt att spela… svårt att bemästra!

Veronica koncentrerar sig under VM 2012 där hon även vinner damfinalen och Sveriges första Guld i VM sammanhang!

Svenska Othelloförbundets medlemmar brukar träffas och spela över en fika.

Om Svenska Othelloförbundet

Spelet Othello räknas till de klassiska brädspelen, och många har ett bräde liggandes hemma eller i sommarstugan. Däremot vet inte många om att det spelas såväl Svenska-, Nordiska- som Världsmästerskap i Othello.

Svenska Othelloförbundet (SOF) ska arbeta för att få spelet Othello känt i Sverige, uppmuntra fler att spela och/samt stärka spelnivån på de svenska Othellospelarna.

Förbundet bildades 1984, men redan 1978 spelades Svenska Mästerskap (SM). Vi ger ut tidskriften SOFT. För att få denna i brevlådan måste man vara medlem i SOF. Varje år arrangeras Svenska Grand Prix (SGP) där vinnarna får representera Sverige i Världsmästerskapen (VM). Den återkommande Europa Grand Prix tävlingen som hålls i Stockholm lockar ett 40-tal spelare från hela Europa till vår huvudstad.

På vår hemsida www.othello.nu finns information om hur du blir medlem och när nästa turnering hålls. Vi finns även på Facebook och du kan om du vill prenumerera på nyhetsbrev via mail.

Hemsida:	**www.othello.nu**
Epost	**info@othello.nu**

Om spelet Othello

William Shakespeare skrev den klassiska historien om Othello, de Jago och Desdemona. Trots att Othello dör i slutscenen så är namnet Othello odödligt. Verdi skapade en opera av berättelsen, det finns en restaurang i Göteborg med namnet Othello och så naturligtvis spelet Othello.

Spelet Othello® "uppfanns" 1973 av Goro Hasegawa. Japanen Goro Hasegawa förädlade det bortglömda brädspelet Reversi och klassiskt intresserad som han var gav han spelet där de vita brickorna står mot de svarta det passande namnet Othello. Kampen om segern, den ödesmättade taktiken att besegra motståndaren - allt det finns väl berättat i Shakespeares Othello!

Världsmästerskap började spelas 1977 och passande nog spelades det första i Tokyo. Sedan dess har det spelats VM varje år. SOF arrangerade VM 1984, 1991 och 2003. 2012 vann Veronica Stenberg Sveriges första VM guld då hon vann damfinalen mot japanskan Mami Yamanaka!

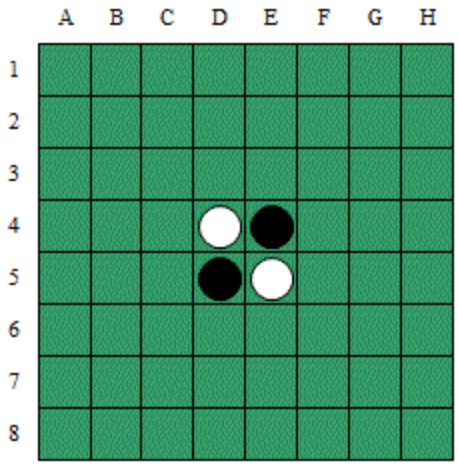
Othello® är ett registrerat varumärke, innehavare: Anjar. I Sverige marknadsförs Othello® av Brio Alga.

Spelets regler

Othello är ett strategispel, som spelas av två spelare: svart och vit. Det spelas på ett 8x8 rutors bräde (vanligtvis ett grönt sådant). För bekvämlighets skull börjar varje spelare med 32 brickor var, men dessa tillhör inte spelaren och om motspelarens brickor tar slut är spelaren skyldig att ge motspelaren av sina. En bricka är svart om den svarta sidan ligger uppåt och vit om den vita sidan ligger uppåt.

Målet

Vinnaren är den spelae som har fler brickor av sin färg än motspelaren när spelet är slut. Detta sker när ingen av de två spelarna har några möjliga drag kvar. Generellt sker detta då alla 64 brickor är upptagna.



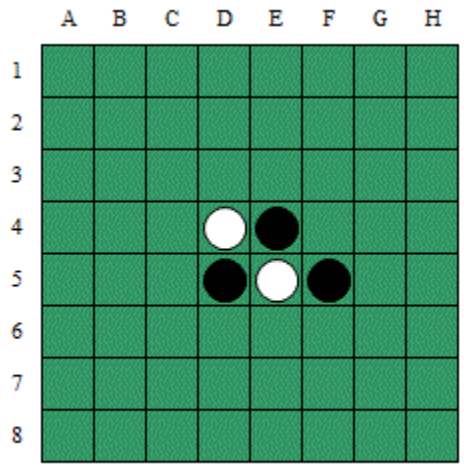
Figur 1: Start position

Startpositionen

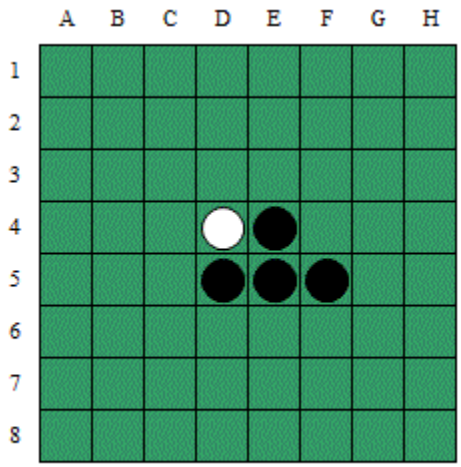
Innan man börjar spela placeras två svarta brickor på E4 och D5 och två vita brickor på D4 och E5 (se figur 1). Svart börjar alltid. De två spelarna turas om att lägga en bricka.

Att göra ett drag

När det är en spelares tur, måste spelaren placera en bricka av sin färg på en av de tomma rutorna på Othellobrädet, intill en av motspelarens brickor. Dessutom, ska spelaren då han lägger brickan stänga in en eller flera av motspelarens brickor mellan den bricka han just har lagt och en bricka av sin egen färg som redan finns på brädet. Spelaren vänder alla dessa instängda brickor så att de får spelarens färg (brickor tas varken bort från brädet eller flyttas).



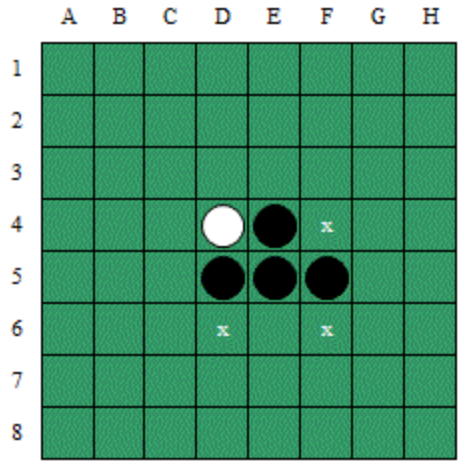
Figur 2: Svart lägger F5



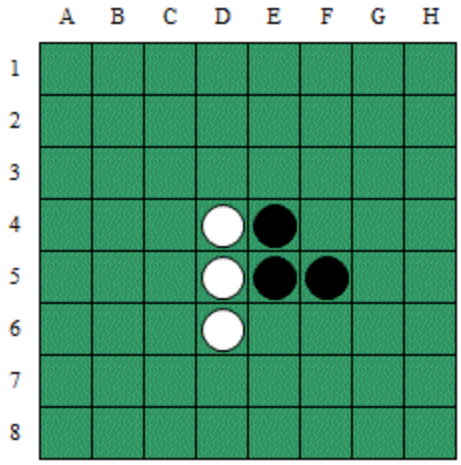
Figur 3: och vänder E5!

Svarts första drag kanske är, till exempel, F5 (se figur 2). Genom att spela F5, stänger spelaren in den vita brickan E5, mellan den spelade brickan och en annan svart bricka som redan finns på brädet (här D5) och vänder där med denna bricka (se figur 3). Svart kunde också ha lagt på E6, C4 eller D3. Dessa fyra svarta drag är emellertid perfekt symmetriska: svart behöver inte spendera tid på att tänkta ut sitt första drag.

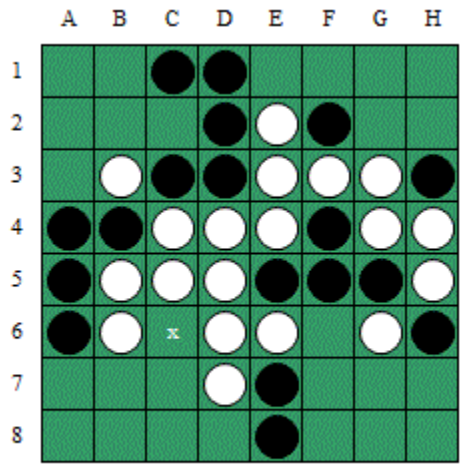
Nu är det vits tur att göra sitt drag. Vit har tre möjliga drag (se figur 4). Varje möjligt drag vänder åtminstone en av motståndarens brickor. Vit kan spela F4, F6 och D6.



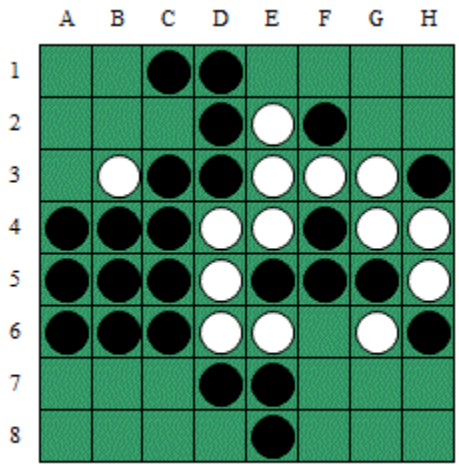
Figur 4: Vit F4, F6, F7 eller D6



Figur 5: Om vit lägger D6



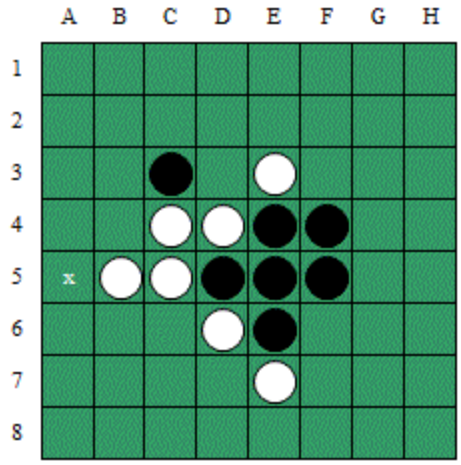
Figur 6: Svart lägger C6



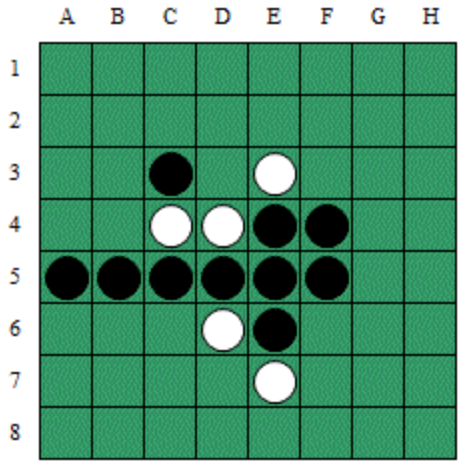
Figur 7: Resulterande position

Notera att brickorna kan stängas in i alla åtta riktningarna. Ett flertal brickor kan bli instängda i varje riktning (se figur 6 och figur 7). Alla dessa brickor måste vändas.

Svart lägger C6. Han vänder brickorna B6 (instängd av brickan A5), B5 (instängd av A4), D7 (instängd av E8), C5 och C4 (instängda av C3). Notera att varken D6 eller E6 vänds på grund av den tomma rutan F6.



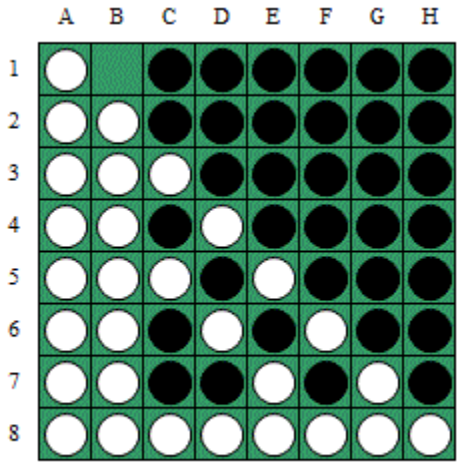
Figur 8: Svart lägger A5



Figur 9: C4 förblir vit

Observera att det inte blir någon kedjereaktion; vända brickor får inte användas för att vända andra brickor i ett och samma drag. Alltså, figur 8 lägger svart A5: brickorna vid B5 och C5 vänds eftersom de blir instängda. Här vänds inte C4, även om den är instängd (se figur 9). Orsaken till detta är att den inte är begränsad av den spelade brickan och någon annan bricka.

Om man vid sin tur inte kan göra ett drag där man vänder åtminstone en av sin motståndares brickor, måste man passa. Det betyder att det återigen är ens motspelares tur att spela. Men om ett drag är möjligt, måste man spela det.



Figur 10: Spelet slut

Slutspelet

Spelet är över då ingen av de två spelarna har något möjligt drag kvar. Vanligtvis händer detta då alla 64 rutorna är fyllda. Men det är möjligt att en del tomma rutor kan bli kvar där ingen spelare kan lägga. Till exempel: om alla brickor är av samma färg efter ett drag, eller om man är i den situation som i den i figur 10.

Ingen av de två spelarna kan spela B1 eftersom det inte är möjligt att vända några brickor. Nu kan vi räkna antalet brickor för att bestämma slutställningen. Tomma rutor räknas som vinnarens. I detta spel har vit 29 brickor och svart 34 brickor och så har vi en tom ruta. Om spelet tar slut innan alla rutor är fyllda tillfaller de tomma rutorna vinnaren. Svart vinner här alltså med 35-29.

Notering

Othello spelas på ett bräde med 64 rutor. Vi hänvisar till dessa rutor genom ett koordinatsystem där raderna är numrerade uppifrån och ned, från 1 till 8. Kolumnerna kännetecknas från vänster till höger av bokstäverna A till H.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	A1	A2						H1
2	B1							
3	A3							
4								
5								
6								
7								
8	A8							H8

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

Rutan överst till vänster kallas för A1, den närmast till höger om A1 blir B2 osv.

Vissa typer av rutor har getts speciella namn för bekvämlighets skull. Man talar om hörnen (A1, H8, A8 och H8), X-rutorna vilka är de rutor som ligger diagonalt intill ett hörn och om C-rutorna vilka är de övriga rutorna som angränsar ett hörn. ”Kompassriktningarna” används ofta för att hänvisa till ett område av Othellobrädet. Till exempel så utgör rutorna nära A1-hörnet det ”nordvästra” området, medan rad 8 den ”södra” kanten.

Det är inte nödvändigt, då man läser denna skrift, att veta hur man antecknar spelet. Men vi ger här ändå en beskrivning av hur man gör, om du skulle vilja analysera ett spel eller skriva ned det. Ett spel beskrivs med ett diagram där man ger nummer och en placering för varje drag. Diagrammet nedan visar matchen Penloup – Juhem från VM 1992. Den första spelaren som antecknas är svart (här Penloup). 1 vid F5 visar att det första draget spelades i denna ruta; därefter svarade vit med D6, följt av C3, D3, C4 osv. När man skriver för hand sätter man ofta en ring runt de vita dragen.

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

Penloup 20-44 Juhem

Taktik och strategi

Introduktion

Reglerna föreskriver att vinnaren i ett Othelloparti är den spelare som har flest brickor av sin färg i slutet av partiet. Nybörjaren visar ofta en viss tendens att använda denna taktik under varje drag av spelet. De försöker att ha flest brickor hela tiden. För att göra det spelar de det drag som vänder det största antalet brickor. Detta kallas för ”maximumbricksstrategi”. Efter ett flertal partier mot en mer erfaren spelare ser man att denna strategi inte är så bra, vilket vi ska försöka demonstrera med ett exempel.

Maximumbricksstrategin

I diagram 1 har svart bara en bricka och kan endast göra fyra drag. Visst kommer vit att vinna?

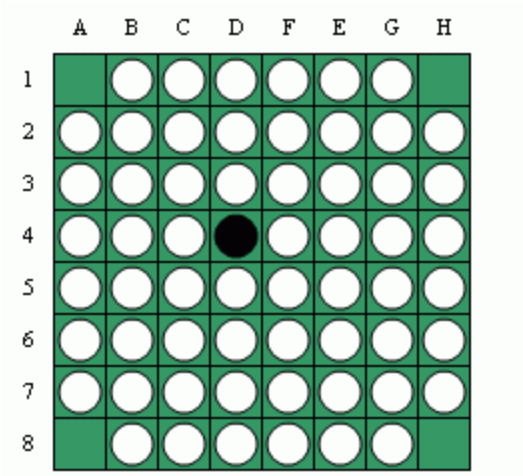


Diagram 1: Svart ska lägga

Svart kan spela a1 eller h8 och på detta sätt kommer han att spela alla de återstående dragen (eftersom vit måste passa efter varje drag, så att den slutliga ställningen blir 40- 24 för svart! Att ha så många brickor, även nära slutet av partiet, garanterar inte alls en seger. I diagram 1 har vit verkligen många brickor, men de är i ett utsatt läge; de kan vändas tillbaka av motståndaren. Vad som är viktigt med andra ord är inte att ha så många brickor som möjligt på brädet, utan att ha många brickor som inte kan vändas tillbaka av motståndaren, oavsett vad som händer under resten av partiet. Dessa brickor kallas för stabila brickor. Naturligtvis är det ofta mycket svårt att skaffa sig stabila brickor före de sista dragen i partiet. Låt oss se på några exempel på stabila brickor.

Stabila brickor: positionsstrategi

Det är inte möjligt att vända en bricka som är placerad i ett hörn, eftersom den aldrig kan bli instängd av två av motståndarens brickor. En hörnbricka är därför det enklaste exemplet på en

stabil bricka. Dessutom, när det väl ligger en bricka i ett hörn, kommer ofta angränsande brickor av samma färg att bli stabila brickor.

I exemplet i diagram 2 är de 26 svarta brickorna stabila, oberoende av färgen på de övriga brickorna på brädet, och svart kan vara säker på att åtminstone ha 26 brickor i slutet av partiet.

I diagram 3 ser vi att svart kan spela h8 och därmed få 23 stabila brickor (g och h-kolumnerna, raderna 7 och 8, och brickan f6) (se diagram 4).

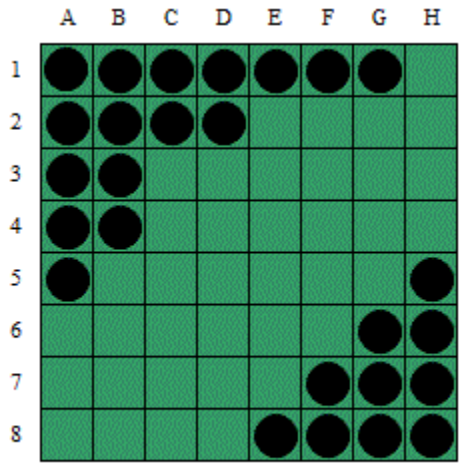


Diagram 2: Stabila brickor

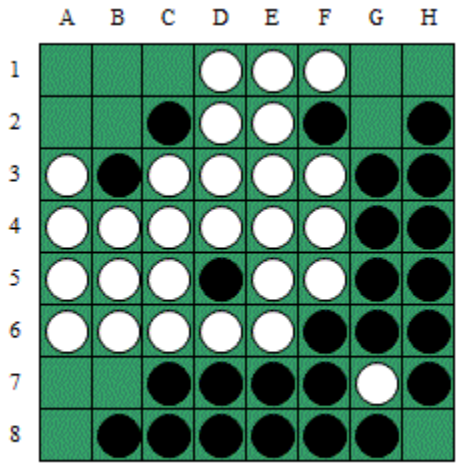


Diagram 3: Svart ska lägga

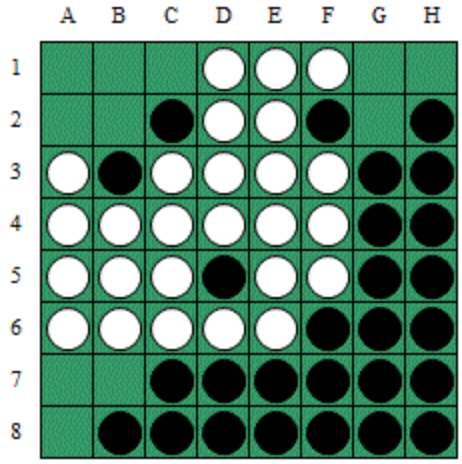
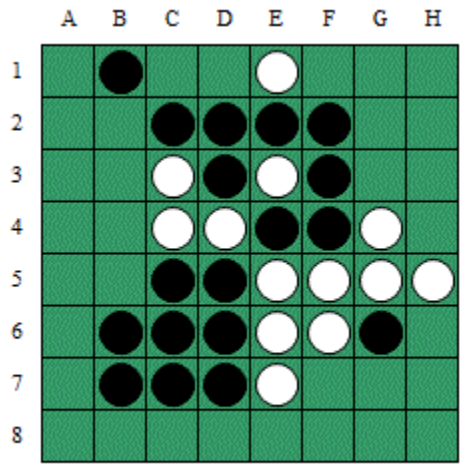


Diagram 4: Svart lade H8

Svart kan nu väldigt lätt vinna partiet. Han har redan 23 stabila brickor och om han nu bara kan få 10 brickor till, till slutet av partiet, så har han åtminstone 33 brickor och vinner därmed spelet. I Othello är därför brickor som är lagda i hörnen väldigt viktiga: de tillåter kantdrag som ger ännu fler stabila brickor. Denna regel har emellertid sina undantag (som vi kommer att se senare). Men kom ihåg, ge aldrig frivilligt motspelaren ett hörn utan en viss kompensation.



Doagram 5: Vit ska lägga

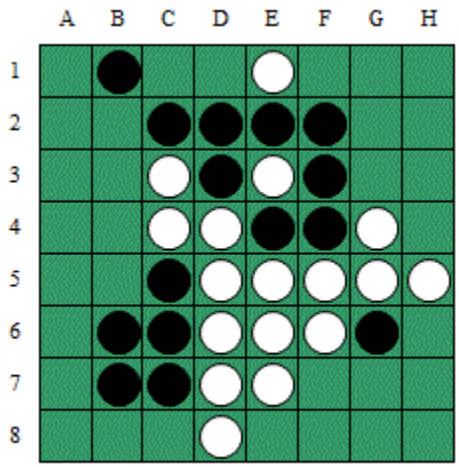


Diagram 6: Vit lade D8

Det enklaste sättet att undvika att ge upp ett hörn, är att undvika spel i rutorna som finns intill ett hörn, (dvs. X- och C- rutor). Du får bara lägga i en ruta som ligger intill en motståndares bricka (som du kommer att vända). Alltså kommer din motståndare inte att kunna ta ett hörn om inte åtminstone en av de tre intilliggande rutorna är ockuperade. I diagram 5 har svart, ganska oklokt, lagt i X–rutan b7, i tron att vit inte kan ta hörnet a8 eftersom det inte finns någon vit bricka i diagonalen. Men vit kan lägga d8 (se diagram 6), som vänder (bland annat) d5 och tillåter honom därigenom att ta hörnet vid hans nästa drag, eftersom svart inte har någon möjlighet att vända tillbaka d5.

Den isolerade brickan b1 gör att vit kan ta hörnet vid a1: vit spelar c1 och hotar a1 vid nästa drag. För att förhindra detta har svart bara en möjlighet, han måste vända tillbaka brickan genom att spela d1. Men tack vare brickan vid e1 kan vit fortfarande spela a1, svart har nu gjort ett stort misstag genom att spela C-rutan b1. Det är som farligast att spela i en C-ruta då den är isolerad, d v s då det inte finns några andra brickor som ligger intill denna, längs kanten. I diagram 3 har svart spelat flera C-rutor, men han riskerar inget eftersom hela kanten utgörs av svarta brickor.

Kilar

Vi har redan sett att hörnen är väldigt viktiga. Detta leder direkt till hur man bör spela kanterna. Se t ex på den södra kanten i diagram 7. Om svart spelar c8, kan han ta hörnet a8. Det spelar ingen roll vad vit gör, svart kan ändå ta a8. Orsaken till detta är att brickan c8 inte kan vändas tillbaka, eftersom den är instängd av två vita brickor. Man säger att den svarta brickan är en kil (”wedge” på engelska). Vad kan vi säga om den östra kanten? Om svart spelar h6, får han ingen kil, då vit tar brickan tillbaka med h5 (och på samma sätt, om svart spelar h5, kommer vit att svara med h6). Studera nu den norra kanten. Om svart spelar c1 kan vit ta den tillbaka med d1, för att inte förlora a1-hörnet. Men om då svart lägger e1 får han en kil som kommer att kunna ta hörnet vid sitt nästa drag.

Det verkar därför som om varje gång det finns ett udda antal tomma rutor mellan två brickor av samma färg (här: vit), kan den andra spelaren få en kil (som i fallet med de södra och norra kanterna, medan då det finns ett jämnt antal tomma rutor, kan en kil undvikas (som i fallet med den östra kanten).

Från principen att man bör undvika att spela i C- och X-rutor, brukar många nybörjare dra den felaktiga slutsatsen att man ger varje ruta ett visst värde utan att man tar hänsyn till positionen på brädet. Enligt denna metod är hörnen de bästa rutorna att ta, följt av kantrutorna (förutom C-rutorna). Rutorna i mitten får ett neutralt värde, medan C-rutorna och speciellt X-rutorna är de sämsta ställena att lägga sin bricka på. Vid varje drag spelar de i den tomma rutan som har ”högst värde” (dvs. om draget är legalt).

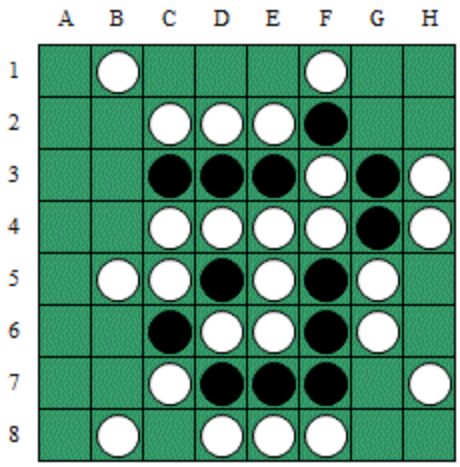


Diagram 7: Svart ska lägga

Tyvärr fungerar inte denna strategi, vilket vi kommer att se senare.

Mobilitet

Vi har redan påpekat att man ska undvika att ge hörn till sin motspelare och man ska även undvika att spela i de närliggande rutorna till ett hörn. Men det finns dock ett fall där man kan vara tvungen att lägga där i alla fall, nämligen då det är ens enda drag. Studera positionen i diagram 8.

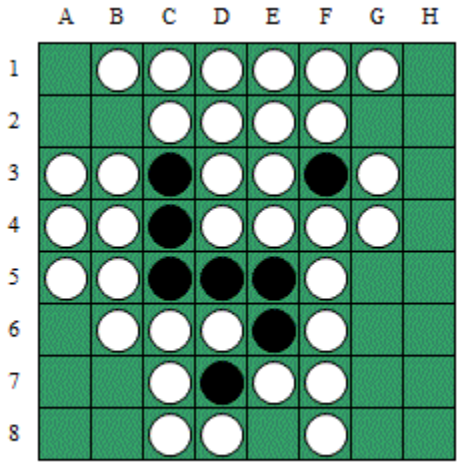


Diagram 8: Svart ska lägga

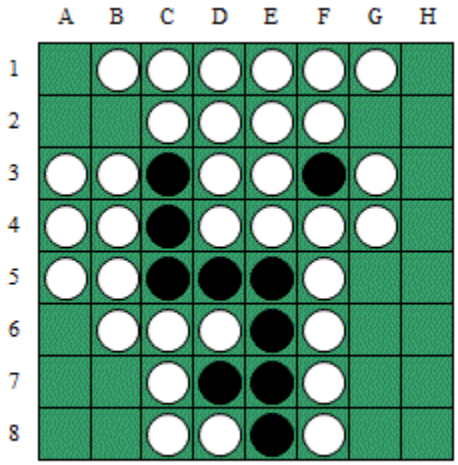
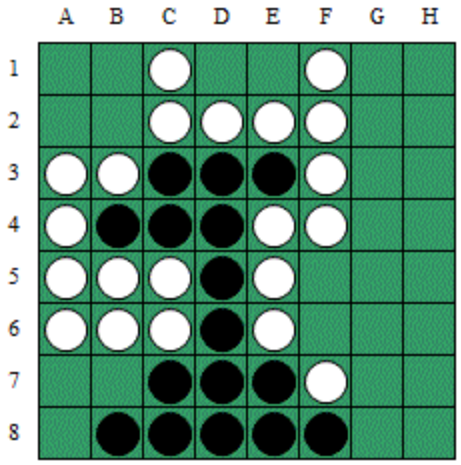


Diagram 9: Svart lade E8

Vit har väldigt få möjliga drag. Om svart spelar e8 kommer det att bara finnas två ställen där vit kan lägga, b2 och g2 (se diagram 9). Enligt spelets regler är vit nu tvungen att spela ett av dessa två drag. Om han spelar b2 kan svart ta a1-hörnet och om vit spelar g2 kan svart ta h1-hörnet. Dessutom, eftersom det finns sex vita brickor längs den norra kanten kan svart, efter att ha tagit antingen det ena eller det andra hörnet, ta det återstående hörnet vid sitt nästa drag. Nu har vi kommit så långt att vi kan utveckla en bra strategi för Othello. Din motståndare kommer inte att spela i en C- ruta eller i en X-ruta om han kan lägga någon annanstans på brädet. Därför ska du försöka ”tvinga” honom att lägga där. För att lyckas med det måste du förminska motståndarens drag så att han till sist bara har dåliga drag kvar (vilket var fallet för vit i diagram 9). Nu kommer han att vara tvungen att lägga ett av dessa (dåliga) drag och du kommer att vara på väg mot seger.

Diagram 10 ger ännu ett exempel. Om svart spelar g6, så finns det bara ett drag kvar för vit: b2. Eftersom svart inte har några brickor i b2-e5-diagonalen så kan han inte ta a1- hörnet med detsamma. Men han har inga svårigheter att ta tillbaka en bricka i diagonalen. Han kan t.ex. med hjälp av e1 vända c3 (se diagram 11).



Diagarm 10: Svart ska lägga

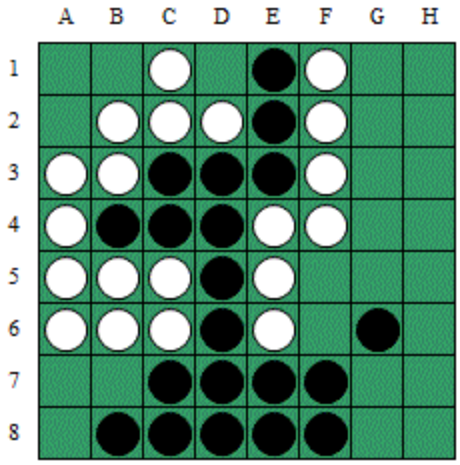


Diagram 11: Efter G6-B2-E1

I diagrammen 8 och 10 har svart väldigt bra mobilitet då han kan välja mellan ett antal (bra) drag, medan vit har få möjligheter och inget av dessa drag är bra: han har dålig mobilitet.

En generell regel i Othello är att man ska begränsa antalet drag ens motståndare kan göra och på samma gång öka antalet egna möjligheter. Detta är vad vi kallar ”mobilitetsstrategin”. När man väl nått detta mål, sägs man ha kontroll över spelet. Men glöm inte att du måste tvinga din motståndare att göra ett dåligt drag. Det är inte tillräckligt om han så bara har ett enda halvbra val vid varje drag, han får inte ha några bra drag överhuvudtaget.

Yttre brickor

I varje drag läggs en bricka i en tom ruta, bredvid en av motståndarens brickor. Denna princip hjälper oss att hitta ett bra drag.

Vid varje drag måste man vända åtminstone en av motståndarens brickor. Därför kommer man att ha fler ställen att lägga på, dvs. ha bättre mobilitet, ju fler av motståndarens brickor som ligger runt ens egna, som omringar ens egna brickor. Med andra ord: om väldigt få av ens egna brickor ligger intill de tomma rutorna, kommer ens motståndare att ha väldigt få möjliga drag. En bricka som ligger intill en tom ruta kallas för en yttre bricka. De andra brickorna kallas för inre brickor. Det verkar ganska naturligt att försöka minimera antalet egna yttre brickor.

I diagram 12, 13 och 14 visar vi tre positioner som liknar varandra. Vad kan vi säga då svart lägger a6 i dessa fall?

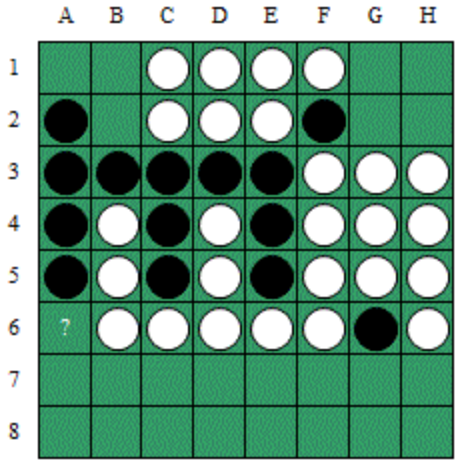


Diagram 12: Borde svart lägga A6?

I diagram 12 verkar a6 vara ett förödande drag: efter det att vit svarar med g1 kommer svart att vara tvungen att ge upp ett hörn till vit (eftersom hans enda återstående drag är b1, g2 och h2). Att spela a6 är väldigt dåligt eftersom man därmed vänder många yttre brickor (de i rad 6) och detta medför ett stort antal svarta brickor, så att svart inte längre har några drag på den södra sidan av brädet.

Att spela a6 i diagram 13 är ett bättre drag, om man jämför med föregående diagram, eftersom bara b6 och c6 är yttre brickor av de brickor som man vänder. Dock kommer svart fortfarande att förstöra tillgången (också kallad ”access”) till en del rutor som kanske kommer att bli viktiga längre fram, t.ex. a7. Kanske vore det bättre att spela e7, vilket skulle vända färre yttre brickor. Om vi tittar på diagram 14 ser vi att a6 är det bästa draget. Om vit svarar med b2 eller g2 kan svart ta ett hörn med detsamma, om han svarar med g1 (det andra legala draget) kan svart lägga a7 och vit är nu tvungen att ge upp ett hörn till svart (han kan bara spela b2 eller b7). I detta diagram kallas draget a6 för ett helt tyst drag, eftersom inga yttre brickor vänds (efter att ha spelat a6 är inte b5 en yttre bricka). En evaluering av drag enbart baserade på position är av begränsat värde. Oftast är det som är viktigt inte var man spelar, utan vilka brickor man vänder. Nu kan vi bättre förstå svagheten hos vit i diagram 8. alla yttre brickor är vita och svart har många ställen att lägga på (sju drag förutom dem som är X- eller C-rutor). Svart har ett perfekt tyst drag; e8 som inte ökar hans yttre brickor. Vit ser nu konsekvenserna av sitt stora antal yttre brickor. Han måste lägga b2 eller g2. På samma sätt är en stor del av de yttre brickorna vita i diagram 10 (till stor del på grund av den vita östra väggen), och genom att spela g6 ger inte svart vit några drag.

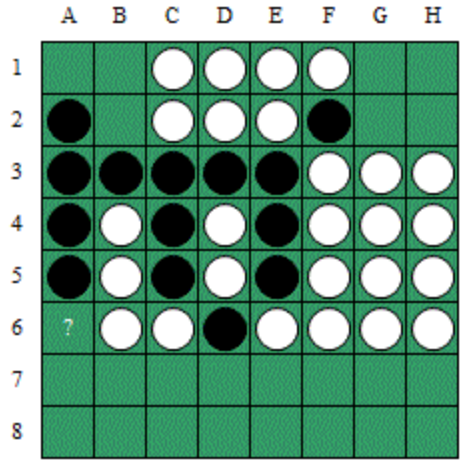


Diagram 13: Borde svart lägga A6?

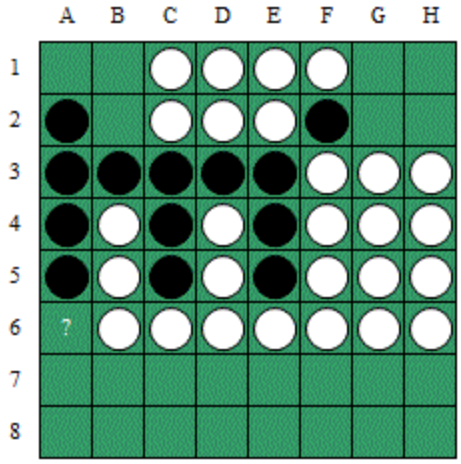


Diagram 14: Borde svart lägga A6?

En av de metoderna som man kan använda för att reducera motståndarens mobilitet (utan att reducera sin egen) är att undvika att vända allt för många yttre brickor. Det är bättre att ha inre brickor (dvs brickor som inte ligger inteill en tom ruta) än yttre brickor. Detta är vad vi kallar strategin för kontroll över mitten. Naturligtvis är det ingen tillfällighet att alla svarta brickor i diagram 8 är inre brickor.

Tempo

Studera diagram 15. Den norra delen av de yttre brickorna är fördelad mellan de två spelarna.

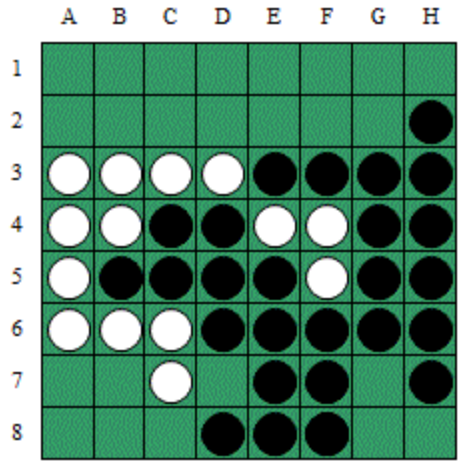


Diagram 15: Svart ska lägga

Det är svarts tur att spela. Han kanske överväger att lägga på norra sidan (e2, d2 eller c2) men naturligtvis skulle han föredra att vit spelar först i detta område och att han därmed förlänger raden med yttre brickor. Detta är en av paradoxerna av othello. Det är ofta ofördelaktigt att vara tvungen att lägga, eftersom man vänder motståndarens brickor och riskerar att ge ett antal nya drag till en motståndare. Om nu svart inte vill lägga på den norra sidan, går det bara att spela på den södra sidan. Där kan han välja mellan två drag: c8 och d7. Vad kommer att hända om svart spelar c8? Vit, som inte heller vill spela på den norra sidan, kommer att svara med d7 (diagram 16), och svart måste vara den som öppnar på den norra sidan. Om svart istället spelar d7, är c8 det enda bra draget för vit på den södra sidan. Svart kan därefter enkelt svara med b8 (se diagram 17). Man säger att svart har vunnit ett tempo i det södra området, eftersom det nu är vit som måste öppna (lägga) i8 det norra området.

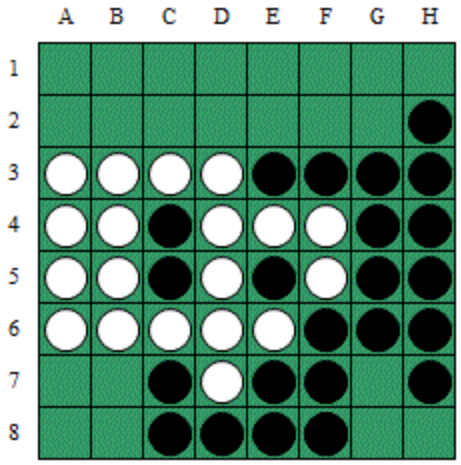


Diagram 16: Efter C8-D7

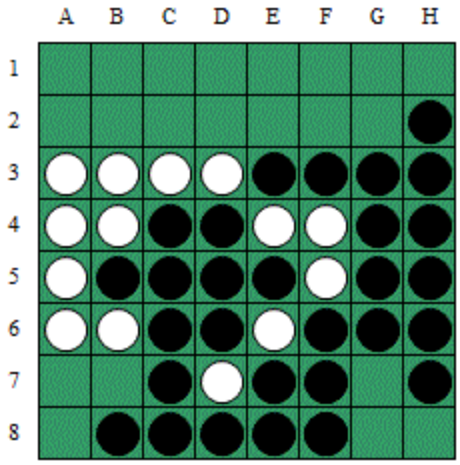


Diagram 17: Efter D7-C8-B8

En kort definition av att vinna ett tempo är att säga att man lägger ett drag mer än ens motspelare i ett område på brädet (ofta ett kantområde) och därmed tvingar ens motspelare att öppna någon annanstans på brädet (och därigenom förlänga hans område av två yttre brickor).

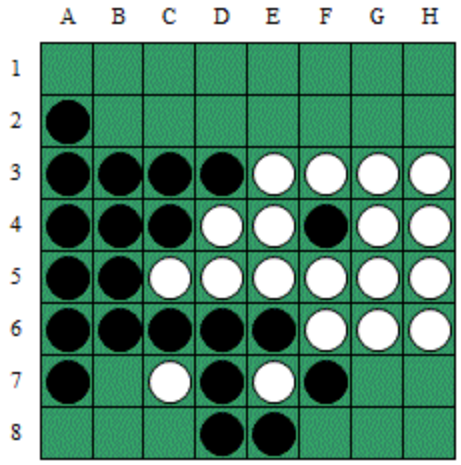


Diagram 18: Svart ska lägga

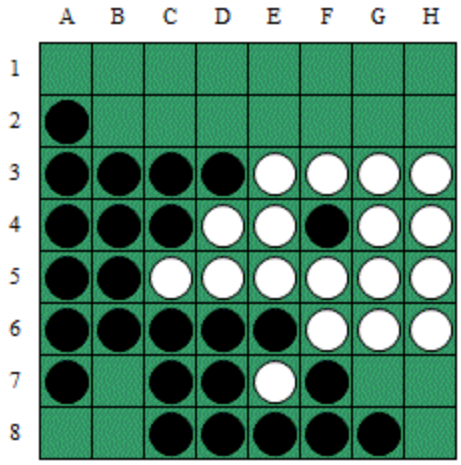


Diagram 19: Efter C8-F8-G8

I diagram 18 ges ett annat exempel på hur man kan vinna tempo längs en kant. Svart kan vinna tempo på den södra kanten och därigenom undvika att öppna i det norra området. Hur kan han göra det? Hur ska han välja mellan c8 och f8? Man skulle kunna tro att dessa två drag har lika stor betydelse för de två cekvenserna c8-f8-g8 (se diagram 19) och f8-c8-b8 (se diagram 20). I båda fallen vinner svart ett tempo och tvingar vit att vara den som öppnar i den norra regionen. Däremot om vi tittar närmare på vits svar, ser vi att om svart spelar c8 kommer vit att ha ett bättre drag än f8. Han lägger g8 (se diagram 12).

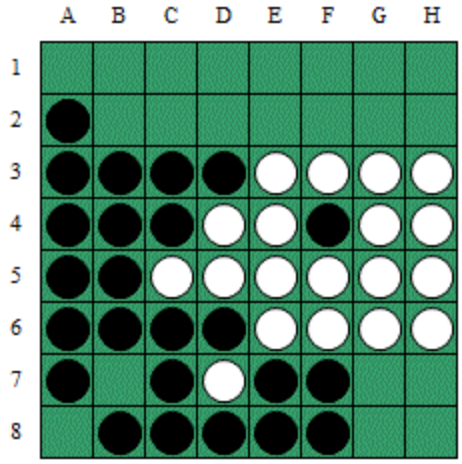


Diagram 20: Efter F8-C8-B8

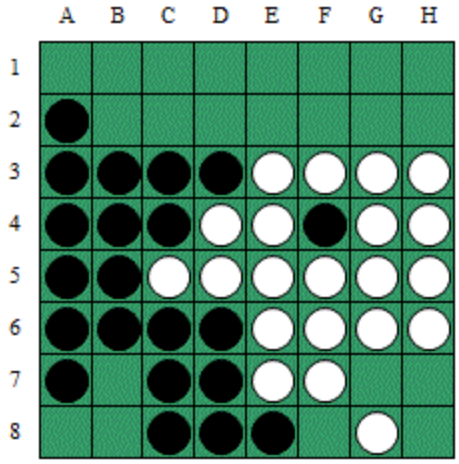


Diagram 21: Efter C8-G8

Nu har inte svart några fler bra drag i det södra området (om svart spelar f8 kommer vit att ta tillbaka kanten med d8) och måste lägga i det norra området. Han har alltså inte vunnit det tempo han ville ha. I diagram 18 måste svart därför lägga f8 för att kunna vinna tempo. Naturligtvis är det också möjligt att vinna fler tempon. Det behövs knappt sägas att i ett sådant

fall kommer ens motspelare att befinna sig i en ännu värre situation eftersom han då kommer att vara tvungen att spela flera drag i ett annat område.

I diagram 22 ser vi ett exempel på detta. Om svart spelar a7 (se diagram 23) kommer vit att befinna sig i ett ovanligt dåligt läge.

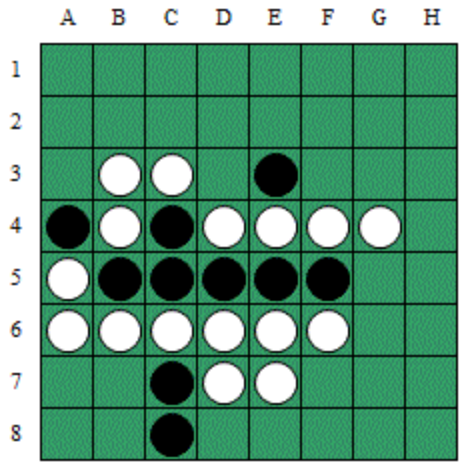


Diagram 22: Svart ska lägga

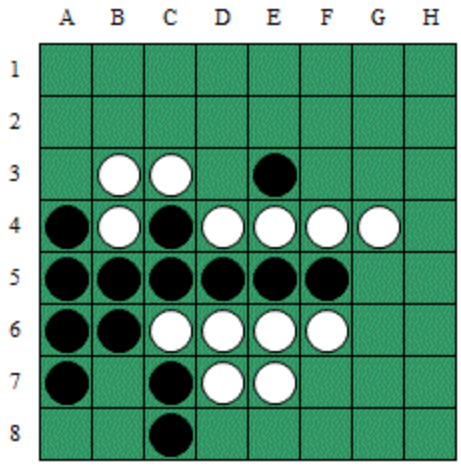


Diagram 23: Efter A7

Vit har fyra acceptabla drag: g6, f2, e2 och d2, men han kommer inte att kunna spela alla fyra. Han kommer bara att kunna spela en av d2, e2 och och f2, eftersom de vänder samma svarta bricka. Han har därför bara två drag. Om man vänder på det så kan svart vinna två tempo i det östra området. Han kan tex spela a2 följt av a2! Vi ser positionerna efter e2-a3-g6-a2 i diagram 24.

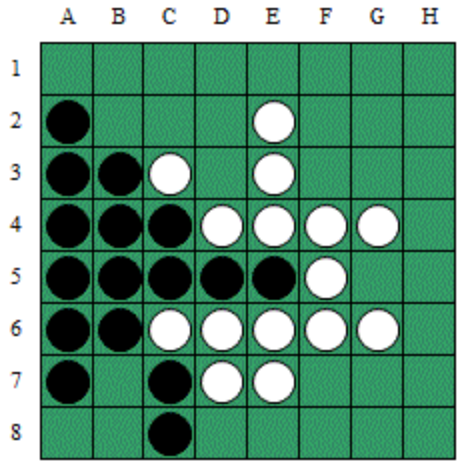


Diagram 24: Efter A7-E2-A3-G6-A2

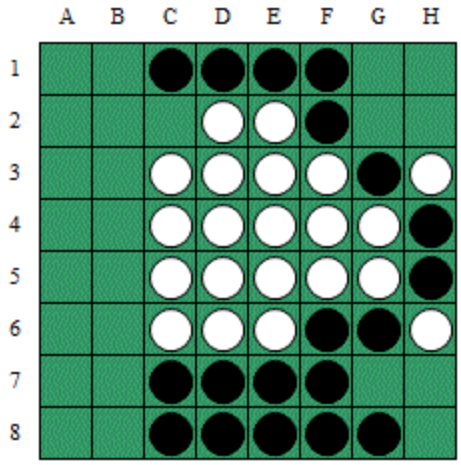


Diagram 25: Svart ska lägga

Vit är nu tvungen att ge upp a8-hörnet till svart. Tack vare att svart vann tre tempo på den västra kanten, så har svart tvingat vit att helt ta över hans yttre brickor. Tyvärr medför ofta ett vinnande av tempo längs en kant att ens position försvagas. Den spelare som till varje pris försöker vinna tempo kommer ofta att få väldigt dåliga kantpositioner (se kapitlet om kilar och obalanserade kanter). Kantbrickor kommer att få dålig inverkan på ens framtida drag. Spelaren

kommer ofta att vara tvungen att för varje drag vända brickor åt många olika håll. I diagram 25 har svart försökt vinna tempo genom att spela på de södra och norra kanterna. Men då han nu måste spela i det västra området är han tvungen att vända brickor åt flera olika håll, och därmed vända alldeles för många yttre brickor.

Att krypa längs kanten

Diskussionen ovan leder oss till en spelstrategi där man i huvudsak använder tempovinnande drag vid kanten. Detta kallas för att krypa längs kanten. En av dessa två spelarna bestämmer sig för att ge upp kontrollen av mitten och spelar ofta vid kanten. Resultatet blir ofta liknande det som finns i diagram 26. Den ”krypande” spelaren tar en, eller oftare två närliggande kanter, och lämnar mitten och den öppna fronten till hans motspelare. Om krypandet lyckas kommer motspelaren att upptäcka att han inte har så många drag eftersom han inte kan vända några av den krypande spelarens kantbrickor. I diagram 26 kan svart spela h7. Vit har då bara ett bra drag, c7, och svart svarar då med c8. Vit är nu tvingad att ge bort ett hörn genom att lägga g7 (se diagram 27).

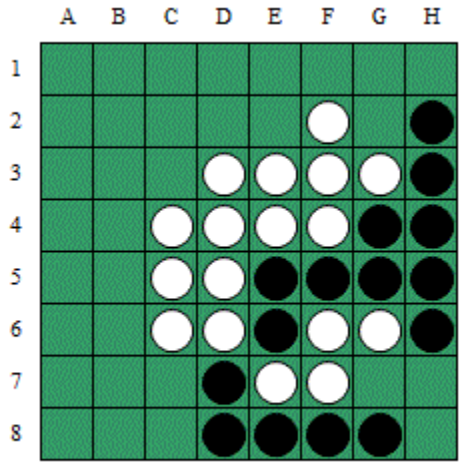


Diagram 26: Svart ska lägga

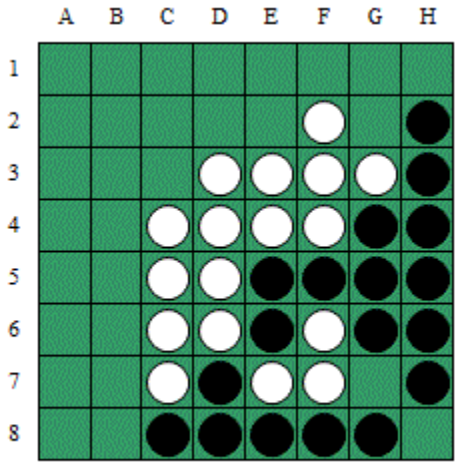


Diagram 27: Efter H7-C7-C8

Det kan också vara rent förödande att krypa längs kanten. Om motspelaren lyckas hålla sig kvar utan att helt förlora sina valmöjligheter kommer den krypande spelaren att upptäcka att kanterna är ett handikapp som kommer att påverka sitt framtida drag negativt. I diagram 28 har svart troligen misslyckats i hans försök att krypa längs kanten. Det är svarts tur att spela och han måste öppna den vita fronten. Genom att han vänder åt flera olika håll öppnar han nya drag för vit. Vit är därmed långt ifrån tvungen att behöva ge upp hörn till svart.

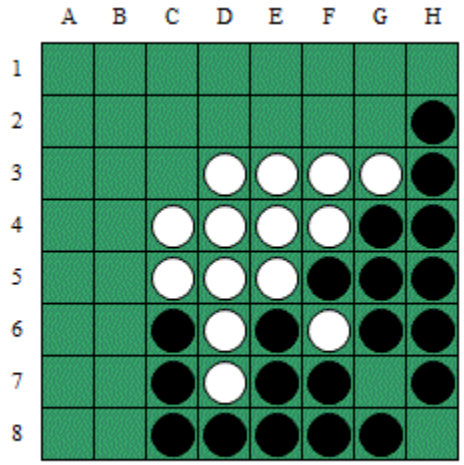


Diagram 28: Svart ska lägga

Om vi ska sammanfatta vad vi hittills sagt här om att krypa längs kanterna, så är denna strategi till för att motståndaren snabbt ska få ont om drag. Men man kan dock få långvariga problem (tex obalanserade kanter, svaga kanter, att man blir lätt att påverka, etc). Om man lyckas med att krypa längs kanten har man ofta stor chans att vinna partiet. Misslyckas man däremot är det ofta omöjligt att reparera skadorna.

Paritet

Detta väldigt viktiga koncept är en komplettering till diskussionen om mobilitet. Om ingen av spelarna passar under partiets gång, kommer det att bli ett jämnt antal tomma rutor varje gång svart ska göra sitt drag, och ett udda antal då vit ska göra sitt drag. Vi skulle kunna dra slutsatsen att vit kommer att spela sista draget under partiet och därmed ha en viss fördel, eftersom den sista brickan han lägger och de som han vänder är stabila. I diagram 29 måste svart spela g8 (det enda möjliga draget). Vit tar då h8 och vinner. Men om det hade varit vits tur att lägga skulle han behövt lägga g8 eller h8. Svart hade då lagt i den återstående rutan och vunnit!

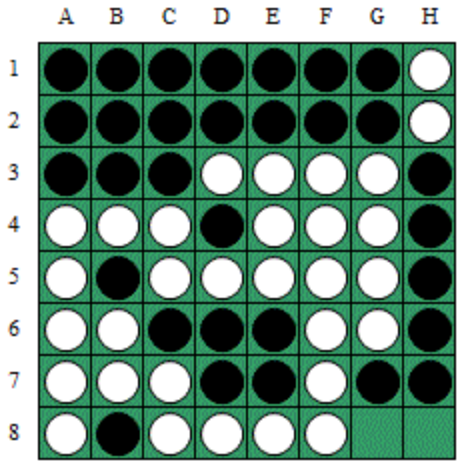


Diagram 29: Svart ska lägga

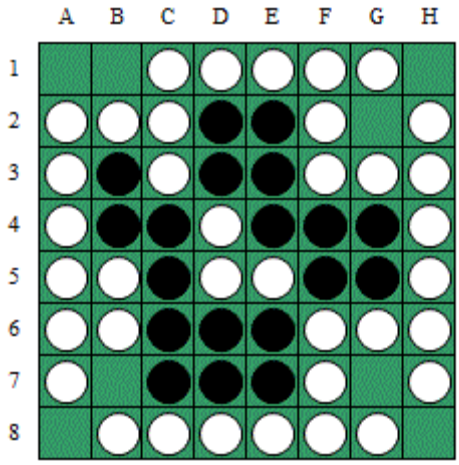


Diagram 30: Svart ska lägga

Denna fördel kan ha ännu större betydelse om vit lägger det sista draget i ett flertal jämna områden (områden med ett jämnt antal tomma rutor). Studera diagram 30. Där finns det fyra områden med två tomma rutor i varje. Svart måste vara den som lägger först i varje område, och vit kan svara med att lägga i samma område som svart. Partiet kan tex fortsättningsvis se ut som g2-h1-g7-h8-b7-a8-b1-a1. Vit vinner då med 30-24.

Partiet är verkligen en fördel för vit. Dock finns det för svart en metod för att vända detta till sin fördel. Om en av spelarna passar så vinner svart paritet. Men om det sker en ytterligare passning så går pariteten tillbaka till vit. Svart vill därför att det sker ett udda antal passningar under spelets gång.

En effektiv metod för svart att vinna paritet är att tvinga vit att skapa ett udda område där vit inte kan göra några ytterligare drag. I diagram 31 ser vi att vit inte kan lägga g8. Svart borde inte heller lägga där! Förutom g8 finns det ett udda antal rutor där svart kan lägga. Han måste spela så att det efter varje drag endast finns områden med ett jämnt antal tomma rutor (förutom förstås g8). Därför spelar svart g2.

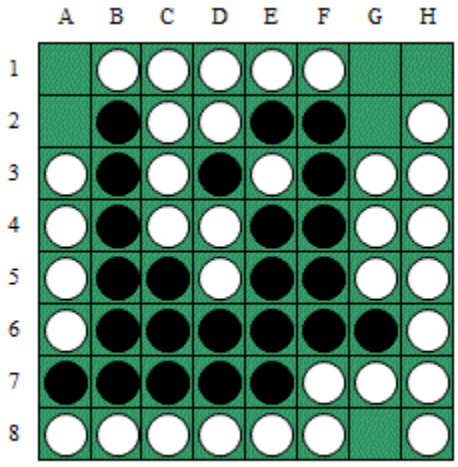


Diagram 31: Svart ska lägga

Vit är då tvungen att lägga först i vartenda en av dessa regioner med två tomma rutor. Både i det norvästra och det nordöstra området. Pariteten avslutar med g2-h1-g1-a1-a2, vit passar och svart gör det förödande draget g8 och vinner 37-27.

Obalanserade kanter

Vi ska nu undersöka ett väldigt vanligt fall av killäggning. Detta exempel är viktigt då vi kommer att se att det inte alltid är en dålig idé att spela en X-ruta. Studera diagram 32.

Partiet är nästan färdigspelat, men ingen av de två spelarna har en klar vinst i sin hand, och det är svarts tur att spela. Vad han än gör måste han ge upp ett hörn till vit. Vi ska se närmare vad som händer på den östra kanten. Strukturen med de fem vita brickorna i h-kolumnen kallas för

en obalanserad kant. Det är en svaghet att ha en sådan eftersom den ofta tillåter ens motspelare att offra hörnet. Låt oss studera detta med ett exempel. Om svart lägger i X-rutan g2 kan vit svara med att ta hörnet h1, men då kan svart lägga en kilbricka i h2 i sitt nästa drag (se diagram 33). Hörnet i h1 tillåter vit att stabilistera den norra kanten; han har sju stabila brickor. Men svarts bricka vid h2 tillåter svart att ta hörnet h8 (!) vid svarts nästa drag, och sedan a8 (ett hörn till!). Han har då fått ihop 14 stabila brickor, och så småningom kanske även den västra sidan. Dessutom har han fortfarande kvar draget vid g7. Bytet av hörnen var mycket fördelaktigt för svart. Den vita obalanserade kanten på den östra sidan gör att ett svart drag vid g2 är mycket fördelaktigt i diagram 32.

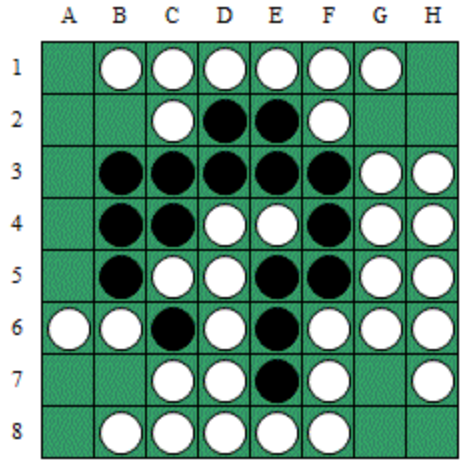


Diagram 32: Svart ska lägga

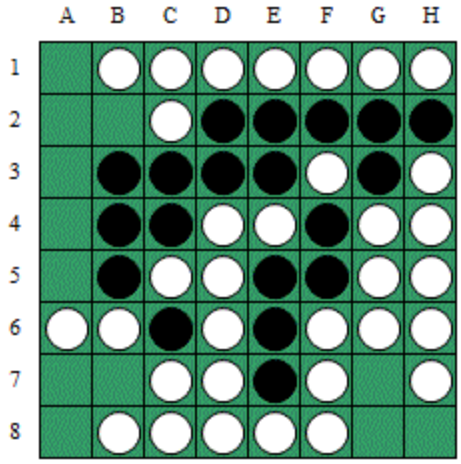


Diagram 33: Efter G2-H1-H2

Egentligen är situationen lite mer komplex än vad vi hittills beskrivit; vit är inte tvungen att ta hörnet. Det är detta drag som leder till en möjlig utväxling av hörn. Varje spelare måste överlägga om detta byte är fördelaktigt för dem eller inte. Allt beror på hur de andra kanterna ser ut och antalet stabila brickor som varje spelare har chansen att vinna. Dock tillåter detta drag, generellt sett, en av spelarna att vinna tempo genom att han spelar i en lämplig X-ruta. Man ska inte tro att detta offrande av hörn fungerar varje gång. Utan att gå in på några detaljer, kommer vi att ge tre exempel på offrande av hörn som inte lyckas.

I diagram 34 har vit två obalanserade kanter, en i norr och en i väster. Men inga av dessa är möjliga att attackera. Om svart spelar b2, spelar vit b1 (utan att vända b2). Därefter spelar vit a1 vid sitt nästa drag utan att ge svart någon chans att klämma in en bricka någonstans. Om svart spelar b7, kommer vit att lägga a8 och svart kan återigen inte klämma in en av sina brickor vid a7; vit kommer att spela där själv vid sitt nästa drag.

Positionen i diagram 35 är lite mer subtil. Vad kommer att hända om svart attackerar den vita västra kanten genom att lägga b7? Vit kommer att svara med a7 (!) och då kontrollera f3-b7-diagonalen, så att svart inte kan ta a8-hörnet. Vit kan då spela där i sitt nästa drag tack vare hans d8-e8-kil. Svart har återigen misslyckats med att lägga en kil. Situationen ovan kallas för en ”swindle”. Dvs den vanliga sekvensen av drag på den västra kanten fungerar inte på grund

av vits kontroll över diagonalen. Det finns andra exempel på swindles och man måste alltid vara mycket försiktig och kontrollera att motståndaren inte kan spela en oförutsedd sekvens som förstör offrandet av ett hörn.

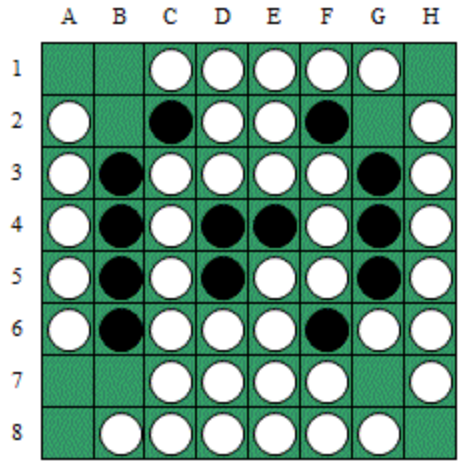


Diagram 34: Svart ska lägga

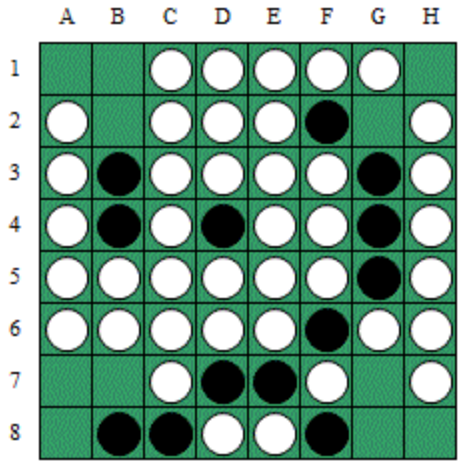


Diagram 35: Svart ska lägga

Stonerfällor!*

Vi såg just att man inte alltid kan tvinga fram utväxling av hörn genom att attackera en obalanserad kant. Den attackerade spelaren avgör själv om han vill ta hörnet eller inte. Vi ska nu studera en mer effektiv kantfälla som garanterat leder till att man får ett hörn. På samma sätt som då man attackerar en obalanserad kant, så tvingar stonerfällan en utväxling av hörn. Men den här gången, om fällan är väl gillrad, har försvararen inte en chans att ta sig ur knipan.

En stonerfälla består av två steg. Först vinner attackeraren kontroll över diagonalen genom att spela i en X-ruta. Därefter attackerar han motståndarens svaga kant (en kant som har en tom C-ruta) och hotar att ta ett hörn. Motståndaren kan inte svara genom att ta tillbaka kanten eftersom han i det här fallet skulle vända tillbaka X-rutan som spelades i föregående drag. Diagram 36 ger ett exempel på denna fälla.

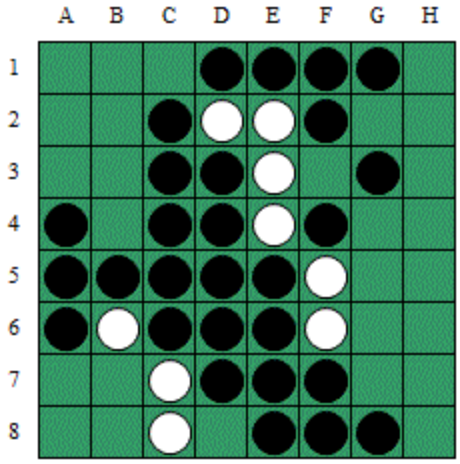


Diagram 36: Vit ska lägga

Här har svart en svag kant i det södra området. Vit spelar b7 och tar kontroll över e4-b7-diagonalen (se diagram 37). Svart kan inte omedelbart ta a8-hörnet och han kommer troligen att försöka ta tillbaka diagonalen för att få tillgång till detta hörn (tex genom att spela f3). Då lägger vit sitt attackerande drag d8 (se diagram 38). Svart kan inte hindra vit att ta h8-hörnet och åtminstone sex stabila brickor i det södra området.

Om svart svarat med b8 vänder han b7 brickan och ger upp a8 och därefter h8-hörnet till vit. Om svart tar a8-hörnet kan vit direkt ta h8-hörnet eller, ännu bättre, lägga en kil i b8 och därmed behålla tillgången till h8 (det är detta som är skillnaden om man jämför med en attackering på en obalanserad kant). På samma sätt som i fallet med obalanserade kanter är det inte alltid möjligt att använda fällan. Det är viktigt att kontrollera att sekvensen av drag är korrekt. Här följer ett exempel i diagram 39 med en stonerfälla som inte fungerar.

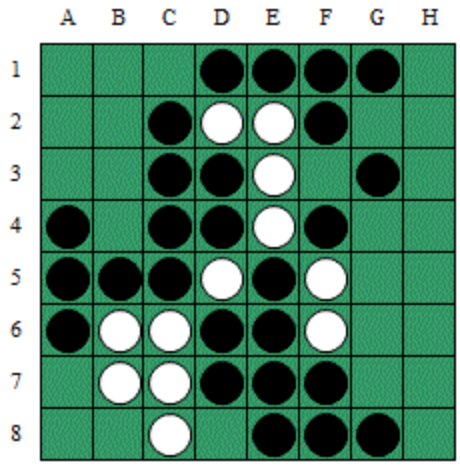


Diagram 37: Efter B7

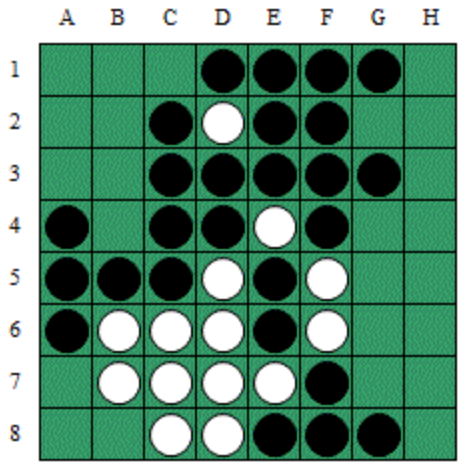


Diagram 38: Efter B7-F3-D8

Om vit vill göra en stonerfälla genom att lägga b7, svarar svart med c3 och vit kan inte längre spela c8 innan svart tar a8-hörnet. Den södra kanten består nu av bara ett par tomma rutor och vit kan inte lägga någon kil.

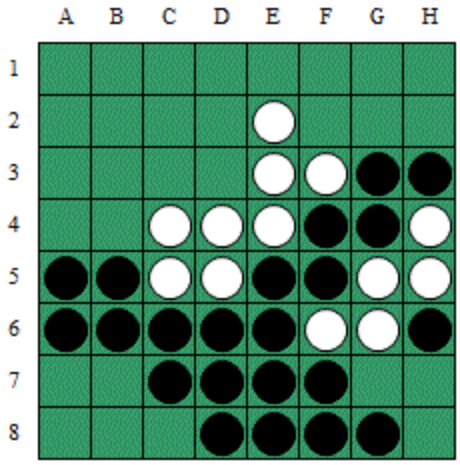


Diagram 39: Vit ska lägga

Slutsats

Vi har försökt att på dessa få sidor ge en uppfattning om komplexiteten hos Othello. Trots relativt enkla regler är Othello ett mycket strategirikt spel på samma sätt som de klassiska strategispelen (Schack, Go etc). Naturligtvis kan vi inte ta upp allt som har utvecklats under de senaste 20 årens Othellospelande på så få sidor, men vi hoppas att de få ideér som vi har berättat om kommer att få dig att bättre uppskatta ditt nästkommande Othelloparti.

Övrigt

- På hemsidan www.othello.nu finns en butik om du vill ha ett äkta VM-bräde eller en bok med hela 190 sidor avancerad taktik och övningar!
- SOF ger ut medlemstidningen SOFT som kommer tre till fyra gånger per år direkt hem i din brevlåda, old style!
- Veronica Stenberg kammade hem VM-guldet 2012 i damfinalen mot japanskan Mami Yamanaka!

- År 2011 fanns det nio män som hade förnamnet Othello i Sverige. Av dessa har tre namnet Othello som tilltalsnamn.
- Det finns bara en svart och en vit sida, ingen gråzon - den är grön!
- År 1980 vann Othelloprogrammet Moor en av sex matcher mot den tvåfaldiga världsmästaren Hiroshi Inoue från Japan.
- Othelloprogrammet WZebra är skrivet av svensken Gunnar Andersson! Ett av de starkaste och bästa Othelloanalyseringsverktygen som finns till windows.
- "SOFT you, a word or two before you go"… se, till och med Shakespeare läste SOFT-citatet hämtat från pjäsen Othello, vi lovar!

Många som väntar på att senaste resultatet samt nästa rundas motståndare presenteras.

Stockholm EGP-finaler som spelades i köpcentret Skatteskrapan i Stockholm.

Man måste plocka ihop brickorna när man är klar…

Mer avancerad taktik än vad som presenterats i detta häfte finns att köpa via hemsidan www.othello.nu!

Många provade på Othello under Kulturnatt Stockholm!

Bosse var med och startade upp förbundet 1984 och spelar fortfarande turneringar!

www.othello.nu