

Destacamos

WOC en Reykjavik

Dando movimientos

Problemas Finales

Clasificación española



Hideshi Tamenori en el momento de recibir su merecido premio. Foto realizada por Vidar Aas.

Colaboran en este número:

Jorge Bandrés

Mario Madrona

Demian Balaguer

Òscar Martínez

Reykjavik, noviembre de 2005.

Todo el mundo esperaba con ansiedad el mundial del 2005. Primero porque el lugar de celebración era realmente extraño (quiero decir, poco habitual), y segundo para ver jugar a Hideshi Tamenori. A lo largo de los meses previos al mundial, en internet, se había generado mucha expectativa alrededor de Tamenori, Seeley y Brightwell.

No hubo desperdicio. El viaje valió la pena. Tamenori realizó un torneo espectacular. Seeley se hundió aunque quiso remontar, más o menos como Brightwell. Saltó la sorpresa con Korea y su mejor jugador Kwangwook Lee (representante de la nueva generación formada en internet).

En esta revista encontrareis artículos nuevos y otros que han sido rescatados de las revistas editadas en papel. Disfrutad!!

Regalando movimientos ideales

Un movimiento que voltea pocas fichas siendo éstas interiores es considerado normalmente como un movimiento bueno. Como con este tipo de movimientos la posición del tablero cambia poco y más o menos se mantiene nuestra movilidad, en inglés se denomina como "quiet move", mientras que en italiano se dice "mossa ideale"; en español se puede hablar de "movimiento ideal", aunque hay que advertir que no siempre tiene que serlo. En cualquier caso, y se le dé un nombre u otro, en principio, hay que intentar conseguirlos así como evitar que el contrario los haga.

Cuando vemos que nuestro adversario en el siguiente movimiento puede hacer uno de estos movimientos ideales, pensamos en cómo empeorarlo o impedir que lo haga.

Otras veces intentamos pensar en cómo mover para que en el siguiente turno tengamos la posibilidad de hacer un movimiento de este tipo. Es más, puede interesarnos dar un movimiento ideal al adversario si luego conseguimos algo a cambio. Y es lo que vamos a ver aquí.

Por ejemplo, si nos permite hacer luego un movimiento ideal como se ve en el diagrama 1. Les toca a las blancas y uno de sus mejores movimientos es 18.b4.

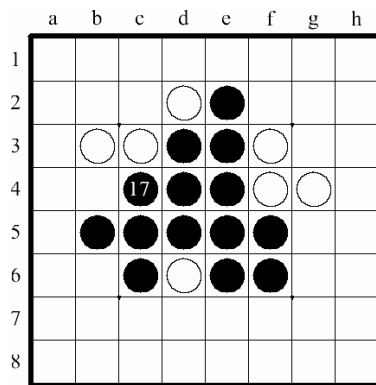


Diagrama 1

18.b4 deja una respuesta obvia a las negras con 19.B6 (movimiento ideal), pero las blancas también tienen otro como respuesta: 20.c2. Volviendo a 18.b4, se ve que éste realmente es casi un movimiento ideal, pues aunque da una buena respuesta a las negras con 19.B6, ésta se ve contrarrestada por 20.c2; les vuelve a tocar a las negras y son ellas las que ahora tienen que buscar la mejor jugada.

En el diagrama 2 tenemos un ejemplo parecido.

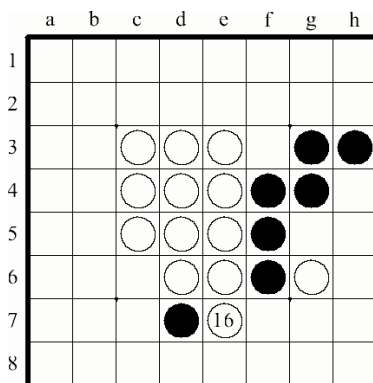


Diagrama 2

Les toca a las negras y para crear un movimiento ideal hacen 17.C6. Puede parecer un inconveniente que las blancas tengan un buen movimiento con 18.f7, pero no les importa porque con 17.C6 han conseguido acceso para hacer un posterior 19.F3. Aunque como

las blancas no tienen una buena forma de envenenarlo o impedir el acceso a esa casilla, también se lo pueden reservar y hacerlo en el próximo movimiento. Concretamente, es normal la secuencia 17.C6, 18.f7, 19.H6, 20.c8 y 21.F3 (o incluso continuar reservándolo, porque tampoco hay que obsesionarse con hacer un movimiento ideal).

Aunque en los dos ejemplos anteriores se daba al contrario un movimiento ideal porque luego existía la posibilidad de contestar con otro ideal, realmente no es necesario tener precisamente uno de este tipo, sino que simplemente con un buen movimiento nos sirve.

La apertura Maruoka es un buen ejemplo (diagrama 3).

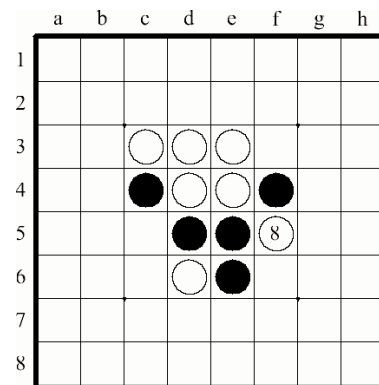


Diagrama 3

Con 8.f5 las negras tienen el ideal 9.F3, y de hecho es un movimiento bastante recurrente. Sin embargo, tras 9.F3 la posición es bastante equilibrada pues las blancas tienen un buen movimiento de centralización y dispersión de fichas contrarias como es 10.g4. Es decir, contrarrestan el haber cedido a las negras un movimiento



ideal.

Aparte, también se puede ver que las negras tienen otras opciones además del movimiento ideal. Conducen a buenas continuaciones 9.F6 y 9.G4.

Si en vez de la Maruoka nos encontramos con la Tanida, enseguida nos toparemos con otro ejemplo. En la posición del diagrama 4 les toca mover a las negras, las cuales casi siempre escogen 11.F3.

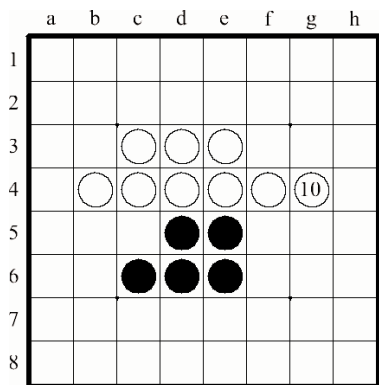


Diagrama 4

Crean un movimiento ideal para las blancas, 12.f5, aunque, aun siendo bueno, es más frecuente que contesten 12.g3. La primera, 12.f5, se sigue compactando con 13.F6, al que las blancas contestan con un caso como los explicados antes: 14.g5 da un movimiento ideal a las negras pero crea otro para ellas. La segunda opción, 13.F6, conduce a las continuaciones más conocidas de esta apertura, en las que se pueden encontrar más de estos ejemplos.

La apertura tigre central nos da un caso muy característico de un movimiento ideal que las negras se permiten regalar con 9.F7 (diagrama 5), simplemente

(3)

te porque realmente es un mal movimiento que las blancas no suelen hacer.

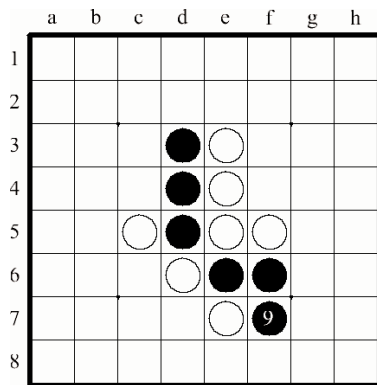


Diagrama 5

El movimiento ideal sería 10.d7. Pero la refutación es fácil con el movimiento de compactación y centralización 11.C6, y vemos que 10.d7 tenía poco de ideal, pues ahora las negras no tienen buenas respuestas.

En vez de 11.C6 las dos opciones más frecuentes y más aconsejables son 11.G6 y 11.C4.

Aunque los casos anteriores corresponden a aperturas bastante conocidas, nos podemos encontrar con situaciones de este tipo en cualquier momento de la partida.

Por ejemplo, en el diagrama 6 se ve una posición en la que las blancas llevan una ventaja muy clara y están buscando la secuencia que les permita materializar esa ventaja. Hay muchas posibilidades, pero una de ellas pasa por conceder a las negras un movimiento ideal.

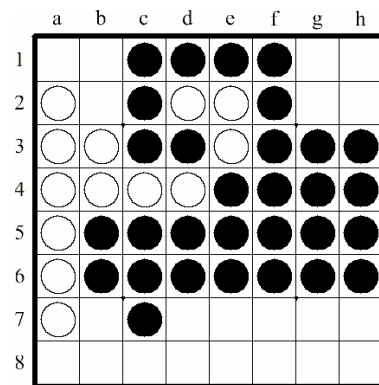


Diagrama 6

Las blancas con 40.c8 regalan un movimiento ideal a las negras (41.D7). Pero de poco les sirve, pues tras 41.D7, 42.d8, y las negras ahora no tienen acceso a e7 debido a que la diagonal desde a3 a d6 es toda blanca.

A veces no queda más remedio que hacer movimientos de este tipo sin apenas compensaciones. En algunos casos el movimiento ideal viene de antes, habiéndolo el contrario dejado para más tarde. En estos casos se suele buscar envenenarlo, impedir el acceso o mover ahí uno mismo. De las dos primeras opciones no hablamos aquí, y de la tercera vamos a ver un ejemplo en el que al mover ahí, aunque evitamos ese ideal, le damos otro al contrario en la casilla de al lado.

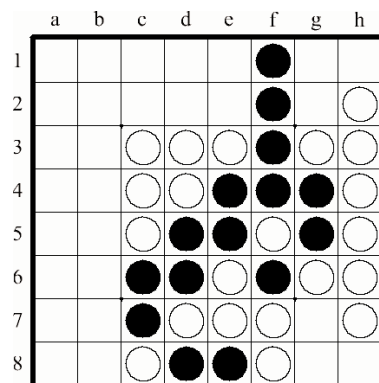


Diagrama 7



Les toca a las negras, que querían impedir el ideal en e2. Hacen 33.E2 y las blancas no pueden mover ahí, pero sí en la vecina: 34.d2. Las negras al menos han evitado mover en otra zona dando más movimientos buenos al contrario. Curiosamente, las blancas tienen una buena alternativa que es 34.b6. Siguen teniendo un movimiento ideal en d2, aunque las negras proceden como en e2, mueven ahí: 35.D2 y 36.c2. Y queda una partida entretenida.

Para terminar, veamos un ejemplo más completo. En el diagrama 8 tenemos la apertura Greenberg, en la que en vez de seguir la continuación más común de la Rose de intentar envenenar un poco el movimiento ideal de las blancas en f3, las negras les dan otro más moviendo 11.B4.

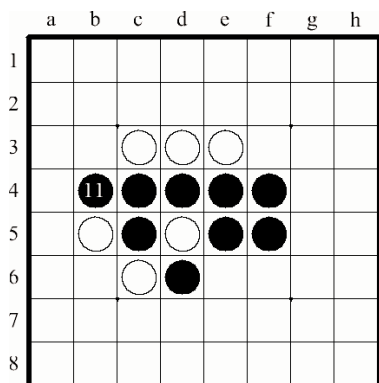


Diagrama 8

Las blancas tienen dos movimientos ideales por uno de las negras. Pueden elegir cualquiera de los dos (ambos suelen conducir a la misma posición). Por ejemplo, 12.b6, 13.E6, 14.f3. Sin embargo las negras tienen el movimiento 15.A5 que dispersa las fichas contrarias (se llega a la posición del diagrama 9) y las blan-



cas, aunque tal vez tengan cierta ventaja, deben tener cuidado con sus movimientos.

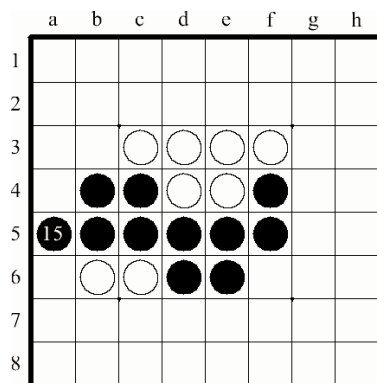


Diagrama 9

Las blancas suelen hacer 16.a6. Concede un movimiento ideal a las negras, 17.B3, aunque éstas a veces prefieren 17.A7. A las blancas no les preocupa excesivamente 17.B3, pues responden con 18.a3 ya que las negras no tienen acceso a a4 y sólo pueden hacer 19.A7. La partida suele continuar con 20.g4.

En resumen, el concepto de movimiento ideal es sólo un intento de mantener la movilidad, pero no hay que obsesionarse con ellos y se pueden ceder si tenemos después una buena respuesta. Y tampoco hay que caer en el error de que por facilitar un movimiento ideal al adversario, éste va a hacerlo en el próximo turno sin pensar en una opción mejor.

Se pueden encontrar en cualquier momento de la partida, aunque tal vez nos fijemos más durante la apertura. Como muchas veces las secuencias no son precisamente fáciles, hay que tener cuidado. Se soluciona conociendo bien las aperturas, pero como esto no siempre es posible, no hay que

olvidar que se avanza mucho siendo capaces de, a partir de cualquier posición, profundizar más movimientos.

Jorge Bandrés



Manual del buen reversero

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

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

Los menos espabilados inten-

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

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

¿Y esos torneos a 3 minutos? Mejor por la noche. Tras la cena. Con el susurro del silencio de la noche arropándonos. Casi todo el mundo durmiendo, pero las partidas siguen. El juego nunca se detiene. Y en esos torneos todos los grandes "leones" se juntan y a duras penas dejan que los "mansos cabritos" ganen dos o tres partidas. Pero da igual, porque todos buscan lo mismo. La satisfacción personal, el orgullo. Sé que muchos dirán que buscan "la perfección", pero esa palabra en este juego no

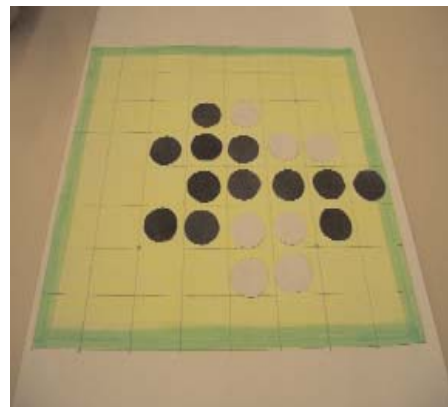
es más que una utopía, un sueño, un amor imposible de una noche de verano.

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

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

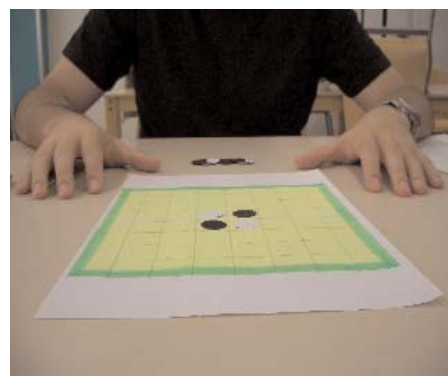
Hace minutos que nos sentimos incapaces de leer una sola palabra más. La memoria nos pide un descanso. No sabemos si irnos a casa o qué. En ese momento, tened regla en mano, coged 1 din-a4, y poneros a echar líneas. ¿Para qué? Acertasteis. ¡Un tablero de reversi! ¿Las medidas? 2,5cm por cuadro, es decir: un tablero de 20 x 20 (os cabrá perfecto en la hoja). Una vez habéis tirado las líneas - con regla, por favor. No me seáis chapuceros! -, tened la paciencia de pintar

el tablero con el clásico subrayador amarillo. Una vez está todo amarillo - sólo el tablero, no todo el din-a4, claro -, pintado un ligero reborde amarillo con el otro subrayador que tendréis a mano. Le da un toque de clase y mayor profundidad. Con 2 líneas por borde basta.



No olvidéis, además, colocar los 4 puntitos clásicos en el centro del tablero - facilita el recuento de fichas y la búsqueda de la paridad endiablada -.

Pero claro, diréis: ¿y las fichas qué? ¿O jugamos con la mente? No, amigos míos. Eso, ya lo dije antes, queda para esos pocos "genios locos". Nosotros, los mortales, debemos caminar hacia la máquina fotocopidora que en toda biblioteca habrá, abrir la tapa de ésta, y hacer 2 copias. ¿Y qué obtenemos? Premio. 2 din-a4 totalmente negro por un lado, y blanco por el otro.



¡Perfecto! Hemos gastado un



poco de tinta... pero la misión lo merece. Entonces, sacamos de nuestro bolsillo una moneda de 2 céntimos - ni de 5 ni de 1, de 2 es la mejor -. ¿Adivináis?

Así es. Coged un din-a4 en blanco y poneros a hacer 32 circulitos con la moneda. Una vez hecho esto, viene lo más difícil. Conseguid una tijeras - preguntad al bibliotecario/a que haya si tiene, o en su defecto, aprovechad la ocasión para pedirselas a esa chica que lleváis viendo todo el día arriba y abajo por la biblioteca, estudiando con esos fabulosos estuches llenos de mil rotuladores, bolígrafos, tipex, guía de metro, cinta para el pelo, batería de reserva para el móvil, paraguas de bolsillo por si llueve y... tijeras -. Eso sí, no le digáis para qué es, o perderéis todo encanto glamoroso. Si un caso - consejo de la casa -, explicadle que es para hacer el tablero de un juego para vuestro primito pequeño, eso la llenará de ternura -.

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

juego siga yendo a más y más!

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

Demian Balaguer



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



CLASIFICACIÓN ESPAÑOLA

La clasificación española se calcula a partir de los resultados de cada torneo jugado en España, tal como se explicó en el primer número de la revista. Como ha habido varios jugadores europeos que han jugado torneos españoles, así como jugadores españoles que han salido fuera a jugar, la mayor parte de los jugadores españoles están incluidos en la clasificación que mantiene la Federación Francesa de Othello (FFO), la cual desde hace poco ha introducido los resultados de torneos estadounidenses, añadiéndose a los que ya contemplaba: los europeos y los del mundial.

Se aprecian diferencias entre las dos listas, aunque obviamente más en aquellos jugadores que más han jugado fuera, especialmente los no españoles.

Sobre las desviaciones (RD) de la lista española, hay que aclarar que todavía hay que terminar de ajustarlas, pero esto sólo será posible viendo la evolución después de cada torneo, por lo que llevará su tiempo, y además las RD afectan al cálculo del ranquin. Con todo, de momento parece que se están comportando bastante bien.

	Clasificación española (3/10/05)						Clasificación de la FFO (28/11/05)		
	r	RD	N	G	P	E	r	RD	N
Mario Madrona	2304	123	30	26	3	1	2215	86	80
Rubén Saiz	2175	115	30	21	8	1	1977	156	30
Martin Fransen	2121	130	12	9	3	0	1906	68	123
Jorge Bandrés	2010	113	27	16	11	0	1825	147	27
Fernando García	1989	121	17	10	7	0	1835	194	17
Olaf Schmidt	1923	145	10	6	4	0	1813	246	10
Miguel Ángel Serrano	1912	193	15	8	7	0	1856	151	28
Jan C. de Graaf	1900	208	8	5	3	0	2101	69	119
Javier Vallejo	1880	262	5	3	2	0	1775	365	5
Pedro Lozano	1755	122	23	10	13	0	1519	171	23
Pedro Orta	1721	128	16	7	9	0	1504	186	16
Óscar Martínez	1719	123	24	11	12	1	1509	141	37
Isabel Hábilis	1632	254	6	2	3	1	1564	297	6
José Javier Edo	1630	140	10	3	7	0	1454	243	10
Ricardo Budiño	1602	123	23	9	14	0	1578	130	46
Óscar Santos	1537	264	5	1	3	1	1438	353	5
Demian Balaguer	1515	131	17	5	12	0	1371	219	17
Viktor Bautista	1494	210	7	2	5	0	-	-	-
Genar Muntané	1479	119	23	7	15	1	1432	172	23
Manel Domingo	1470	256	6	2	4	0	1290	364	6
Oriol Olivé	1409	217	7	1	6	0	-	-	-
Salvador Cases	1245	220	7	0	7	0	-	-	-
Joan Parramón	1176	260	6	0	6	0	-	-	-

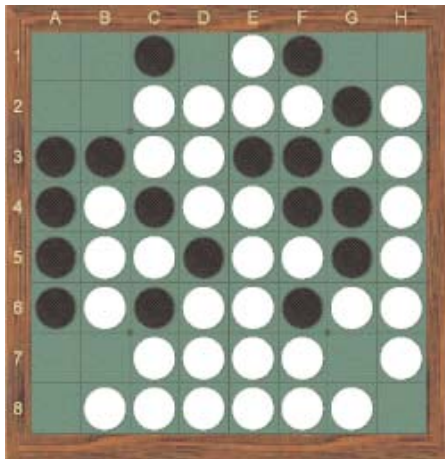
r = ranquin, RD = desviación del ranquin, N = partidas, G = ganadas, P = perdidas, E = empatadas



Problemas de finales

Después de la clase de finales que se hizo en el campamento de verano de la FFO, he seleccionado los cuatro problemas que creo que son más interesantes para mostrarlos. En estos problemas lo importante es encontrar el movimiento correcto que es el más complicado para luego continuarlos hasta el final, a pesar de que hay diferentes secuencias óptimas que llevan al mismo resultado.

Problema 1

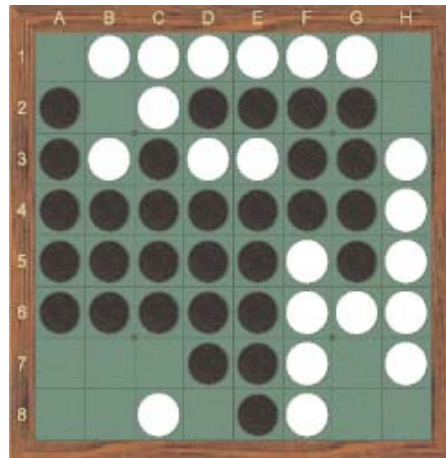


En este primer problema es el turno de negras para ganar la partida, sin embargo a simple vista no hay ningún movimiento fácil para ganar. Si empezamos a analizar los movimientos podemos pensar en jugar en a7 que sería el más común en estas situaciones, el inconveniente vendría en que blancas jugarían en b2 ganando la paridad hasta el final de la partida y dejándonos sin opciones. Probando movimientos como b2 para controlar la diagonal o d1 no tienen mucha lógica porque es una victoria fácil para blancas. El único movimiento ganador

en esta posición es g7, realmente un movimiento difícil de ver y sobretodo muy arriesgado por no decir el que más. Este movimiento no es considerado la mayoría de las veces porque sacrificamos mucho dando a nuestro oponente este tipo de estructuras, sin embargo esta vez el objetivo es voltear el disco que hay en g6 para así tener acceso a b1 en nuestro próximo turno. Después de g7,h7b1 blancas no tienen ningún movimiento claro ya que negras parece haber ganado algunas casillas vacías para mantener la paridad.



Problema 2



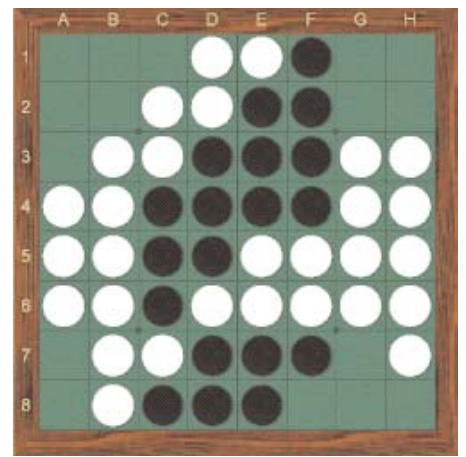
En esta posición es el turno de blancas para jugar en la única casilla ganadora. Puede parecer que negras tiene una gran ventaja, sin embargo la realidad es que blancas tienen una amplia victoria aunque sea difícil de ver. A primera vista podemos considerar tres posibles movimientos b2, d8 y c7. El control de la diagonal en b2 parece el candidato a ser el buen movimiento, el problema es que después de la secuencia correcta nos damos cuenta

de que negras ganan la otra gran diagonal y ganan la partida fácilmente, la secuencia es b2g8c7 y b7. La otra posibilidad para blancas es jugar en d8, aunque es muy fácil de ver que una respuesta de negras en c7 nos hará perder fácilmente.

Finalmente el movimiento más complejo es el ganador. C7 puede parecer erróneo al principio porque eliminamos muchos movimientos posibles para los próximos turnos, sin embargo ese es el movimiento que nos dará la paridad hasta el final de la partida. Puede ser que estemos asustados de jugar c7 y que la respuesta de negras sea en d8, pero no hay problema porque podemos hacer el control de diagonal en g7. Volviendo a la posición inicial después de mover en c7 negras juega en g8, y después de ese movimiento nos podemos encontrar con problemas, pero es fácil solucionarlo jugando en b7, lo que nos da la paridad y la victoria.



Problema 3



Esta es una de los finales más difíciles que he visto, la razón

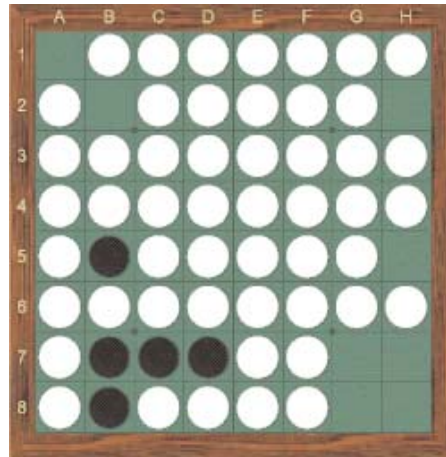
son la dificultad de sus movimientos y el sentido contradictorio a las estructuras que estamos acostumbrados. Es el turno de negras para ganar, el movimiento normal sería jugar en la esquina a8, a7, pero nos damos cuenta que negras tienen que entrar en una región sin paridad en el noreste. Si negras juega en a3, blancas harán un control de la diagonal y no tendremos oportunidad de ganar; cualquier otro movimiento en esa región no es suficiente bueno, por eso coger la esquina a8 no es una buena idea. ¿Qué deberíamos hacer entonces? Es difícil de creer pero el movimiento correcto para negras es g7. Podemos pensar que es una locura y que es una derrota segura para negras cuando blancas cojan la esquina, pero si seguimos el análisis veremos el porqué no lo es. Después de g7 y h8 negras tienen que mover en a2, la razón es obvia, para controlar esa región y también la diagonal en caso que blancas jueguen en 3. Si blancas juegan en g1 o g2 en lugar de g3 no hay ningún problema porque habrá una swindle con la diagonal.

Lo curioso de este problema son los dos primeros movimientos, el objetivo de g7 y h8 es crear una estructura para evitar que blancas jueguen en f8, para jugar la secuencia a2a3 y f8, esa es la razón de que negras juegue primero en g7 que en a2. Este es un buen ejemplo para darse cuenta de que siempre hemos de considerar todos los movimientos, incluso aquellos que no nos dan ningún sentido porque a

veces solo esos son los únicos con los que podemos ganar la partida.



Problema 4



Aquí hay una problema típico donde blancas han cogido muchos discos y esperan a que negras hagan el error para ganar la partida. En esta situación negras tienen una victoria muy ajustada y un solo fallo le haría perder la partida. En este tipo de problemas siempre solemos usar los mismos patrones, la retroalimentación, las swindles y coger muchos discos. Podemos probar coger la paridad por retroalimentación con movimientos como h5g7h8h2, pero vemos que todos esos movimientos tienen un problema, es imposible controlar la diagonal para conseguir algunos discos más. Por esa razón deberíamos hacer una swindle en la diagonal para ganar esos discos extras.

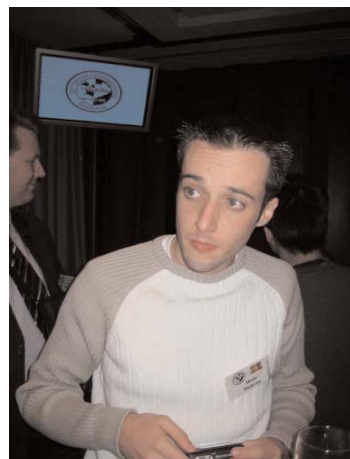
El primero movimiento tiene que ser g7 para preparar la región; obviamente blancas jugarán en h7 para quitar los discos negros de la línea 7. Entonces h2 y h5 cogerán

algunos discos y prepararán la swindle para jugar en b2. Ahora blancas solo tienen un movimiento en a1 y podemos jugar los dos últimos movimientos en h8 y g8.

Mario Madrona



Fotos del equipo español en el WOC - 2005



Comiendo, bebiendo, haciendo el turista y a veces con un tablero delante... en fin, estuvimos allí e hicimos lo que nos dejaron...

También hicimos relaciones sociales a nivel de constitución de la WOCF, o federación mundial...



Mi partida del WOC con Karsten Feldborg

(se puede ver la partida en <http://othello.nu/match.asp?TurnId=104&RondID=6065>)

La partida de segunda ronda del Mundial 2005 es la que recordaré con más claridad. También será la herida que tardará más en curar de todas las que recibí en Reykjavik.

No hice un buen mundial, aunque mejoré un poco mis participaciones anteriores. Sufro de un "mal" inexplicable que afecta directamente a la claridad de pensamiento cuando uno cree que el que tiene delante es mucho mejor que él. Es algo con lo que se tiene que aprender a vivir. No ataca siempre, como mi partida de 3/4 en el abierto de Barcelona, pero cuando puede me deja "out". En fin, algunos lo llaman "cualquier excusa es buena".

A lo que vamos. Quiero analizar esta partida por que la considero importante en el posterior devenir de mi participación en el WOC. ¿Porque? Pues, porque esa partida la pude ganar!

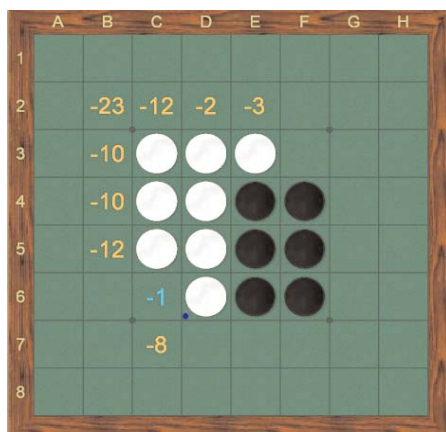
Después de una primera ronda en la que la mala suerte nos acompañó como equipo, al emparejarnos... el sorteo de la segunda ronda me puso con Karsten Feldborg. Es uno de los grandes jugadores europeos, que sin desplegar un juego espectacular es muy constante, lo felicitaron porque es el jugador que en más WOC's a

participado.

Para mi un mito de juventud., pues coincidí con él en dos mundiales, 1992 y 1998, y nunca nos enfrentamos. Cuando nos dimos la mano antes de empezar él hizo referencia a este aspecto -nuestra primera partida!- yo le contesté -sí! que haya suerte!

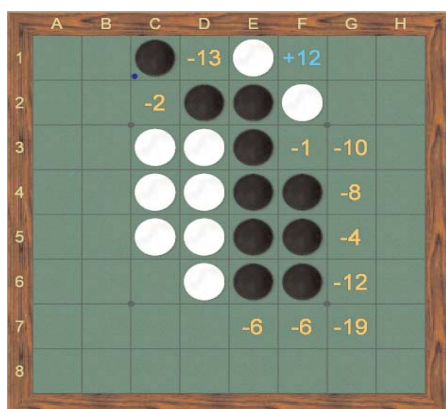
Empieza la partida (en el fondo yo no tengo nada que perder), enseguida nos salimos de las aperturas del libro, más por mi incapacidad de recordarlas que por su voluntad de aniquilarme.

Hasta el movimiento 10.d6 consigo mantener la partida dentro de los límites de la cordura. No estoy excesivamente nervioso y no percibo nada



extraño en mi oponente.

El juego sigue avanzando de una manera que parece ser comandada por Feldborg. Pequeños errores por las dos partes nos conducen a una

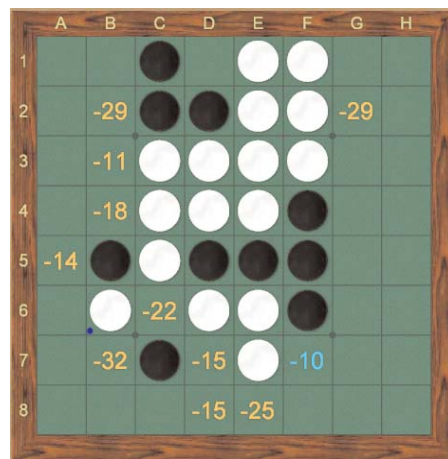


situación de ataque a bordes.

En ese momento se me cae la partida encima, y el sudor frío de la derrota me asalta.

Pienso que todos los movimientos que tengo son malos, y después analizando lo veo que tenía razón.

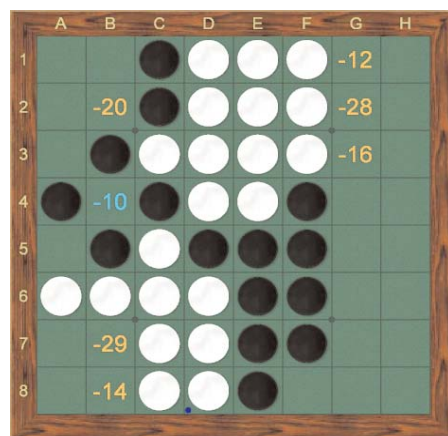
Después del movimiento 22.b6 la situación es bastante desastrosa para mí. No tengo más



que movimientos negativos.

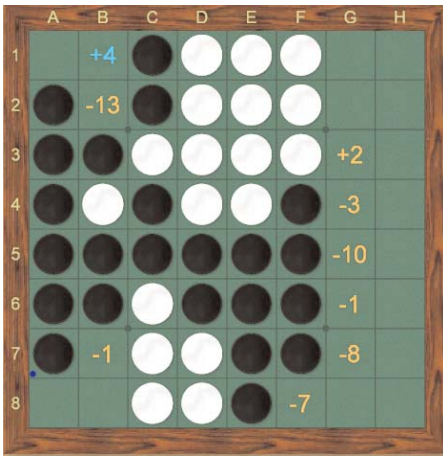
La idea de que "no tengo nada que perder" cobra fuerza en mi interior y decido hacer algo... lo que vulgarmente se dice "salvar los muebles".

Así llegamos a la mitad de la



partida, movimiento 32.d8

Mi estrategia no funcionaba. La partida sigue y acabo cogiendo toda la banda A. un regalo de mi oponente, y en el movimiento 38 se produce una sorpresa, un error de Feldborg...



hay que pensar más y valorar muy bien las posibilidades que uno tiene de movimiento...

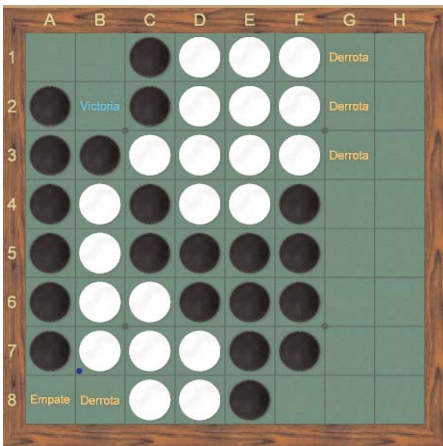
2005 World Othello Championship, Reykjavik



Realiza el movimiento 38.b7, eso me hizo despertar, no me lo esperaba.

La situación cambia radicalmente, Karsten se muestra muy nervioso, pues se ha dado cuenta del gran error. Yo me tensiono, ten go que aprove-

Oscar Martínez



char la oportunidad.

Como se puede ver en esta imagen, tengo 6 posibilidades de movimiento y sólo 1 de victoria. Es mi gran momento! Hay que pensar, sopesar, valorar, decidir... b2 parece bueno... y que hago? Lanzo en g1.

No hay palabras para describir la sensación de descanso de Feldborg.

Bien el resto de la partida os lo podeis imaginar... lo que dije: "salvar lo muebles".

Una buena lección aprendida,

